

### Algemene info:

1. Op de wedstrijddag is er bij de thuisspelende vereniging een coördinator aanwezig die het team ontvangt en begeleid.
2. Bij elk team is minimaal 1 teamleider aanwezig om tijdens de wedstrijd het team te begeleiden en te coachen. Alleen deze teamleider mag ook tijdens de wedstrijd in het veld het team coachen, om zo de leermomenten te optimaliseren. (zorg dat je het veld niet onnodig betreedt en ook weer snel verlaat).
3. Het thuisspelende team zorgt voor een spelleider (dit mag de teamleider zijn, hoeft niet). Ondanks dat er bij deze leeftijd weinig overtredingen zijn, kan de spelleider het spel leiden.
4. We streven er naar om zo veel mogelijk, gelijkwaardige teams op het veld te laten spelen, zodat iedere speler zoveel mogelijk balcontacten krijgt. Tijdens de wedstrijd kunnen de teamleiders van de spelende teams het team in overleg aanpassen of de 2 teams mixen, om zo het spel van elk team en speler te optimaliseren.
5. Na elke wedstrijd worden er strafschoppen genomen.
  - **Doel:** 3 : 1 afmeting of pupillengoal
  - **Keeper:** Wisselend, elke speler die geschoten heeft, mag daarna keepen als hij/zij wil. Keepen mag nu wel met de handen
  - **De afstand:** 8 meter (afhankelijk per kind)

### Spelregels:

1. **Aantal spelers:** We spelen met 4 spelers per team. (in overleg 5 X 5)
2. **Keeper:** Standaard spelen bij 4 x 4 zonder keeper.  
Mocht men kiezen voor een 5 x 5 spel dan wordt er ook zonder keeper gespeeld.
3. **Speeltijd:** We spelen 2 x 20 min., welke wordt gescheiden door een pauze van 10 min. Andere tijden in overleg met de tegenstander
4. **Spel begin:** Het spel begint met alle spelers vanaf de goal, bal in het midden.  
Op fluitsignaal tegelijk starten.
5. **Wisselen:** Tijdens de wedstrijd mag continue worden gewisseld.
6. **Uitbal:** Als een bal over de zijlijn gaat, wordt deze weer in het veld gebracht.  
vanaf de zijlijn door in te dribbelen of een trap. De tegenpartij neemt een minimale afstand van 5 meter in acht
7. **Hoekschop:** Als de bal over de achterlijn gaat, waarbij deze door een verdediger als laatste is aangeraakt, dan wordt er een hoekschop genomen. Een hoekschop wordt genomen vanaf de hoekpunten door in te dribbelen of in te trappen. De tegenpartij neemt een minimale afstand van 5 meter in acht.

8. **Achterbal:** Bij een achterbal wordt de bal door in te dribbelen of een trap vanuit het doelgebied weer in het spel gebracht. De tegenpartij zal zich op hun eigen helft opstellen totdat de trap is genomen.
9. **Scoren:** Er mag vanaf elke positie op het veld gescoord worden (niet rechtstreeks vanuit een uitbal). Nadat er gescoord is, wordt het spel hervat vanuit het midden van het veld door een aftrap. Het scorende team neemt minimaal 5 meter afstand.
10. **Strafschop:** Slechts bij hoge uitzondering kan een strafschoep worden gegeven. De afstand voor een strafschoep is 8 meter, met 1 doelverdediger die zonder handen het doel mag verdedigen.
11. **Vrije schoep:** Bij een flinke overtreding wordt er een vrije schoep toegekend. De vrije schoep wordt uitgevoerd door een trap of een dribbel. De tegenpartij neemt een minimale afstand van 5 meter in acht.

### Veld:

1. **Afmeting veld:**  
 Bij 3 x 3 of 4 x 4: Breed 20 meter, lengte 35 meter.  
 Bij 5 x 5: Breed 20 meter, lengte 40 meter
2. **Afmeting doel:** Mini doel circa: 3x1m.
3. **Pionnen:** Plaats pionnen langs de zijlijn, 5 pionnen op elke zijlijn, waarbij pionnen op de hoek met de achterlijn staan, op de middenlijn en tussen deze pionnen. (wanneer er meerdere veldjes bij elkaar liggen, andere kleuren gebruiken per veld)

