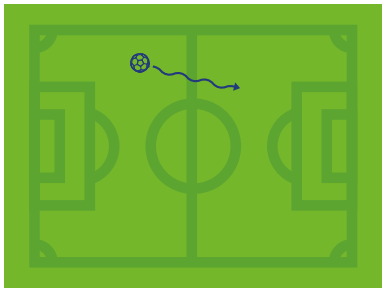
VIER NIEUWE SPELREGELS! KEN JIJ ZE AL?

In het seizoen 2022/'23 start de KNVB bij de JO13 (categorie B) met een pilot rondom vier nieuwe spelregels. Dit zal plaatsvinden in de districten Noord en West 1. We leggen ze hieronder uit.

Tip: deel deze nieuwe regels binnen de vereniging, dan is iedereen up-to-date!

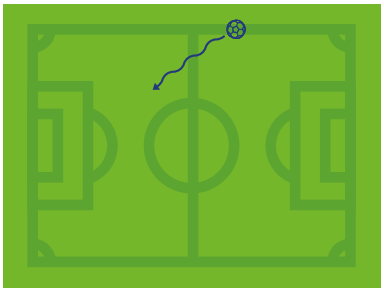


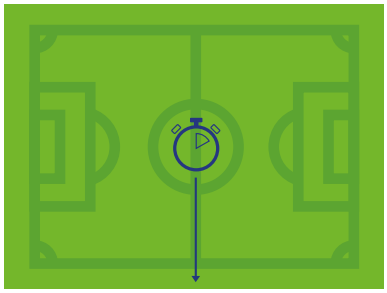
ZELFPASS

Wordt er een vrije schop toegekend? Dan hoef je de bal niet naar een andere speler over te spelen. Je mag voortaan de bal stilleggen en zelf dribbelen. Probeer het maar eens!

INTRAP/INDRIBBELEN

Als de bal over de zijlijn gaat, gooien we deze niet meer in. Je mag voortaan intrappen naar een medespeler of zelf indribbelen met de bal. Ook bij een hoekschop, doelschop of aftrap mag je indribbelen in plaats van trappen.





TIJDSTRAF

Als de scheidsrechter je een gele kaart geeft, moet je 5 minuten het veld uit. Bij een directe rode kaart mag je helemaal niet meer meespelen deze wedstrijd. Wel mag er een wisselspeler het veld in, maar pas na 10 minuten.

VLIEGEND WISSELEN

Als je gaat wisselen met een teamgenoot wordt het spel niet meer stilgelegd door de scheidsrechter. Het spel gaat gewoon door terwijl spelers het veld uit- en ingaan bij de middenlijn aan de kant van de dug-out. Snel wisselen dus!

Pssst... Lees ook even de kleine lettertjes op de volgende pagina!

VIER NIEUWE SPELREGELS! DE KLEINE LETTERTJES

Wil je precies weten hoe de nieuwe regels werken?
Neem dan de uitgebreide beschrijving even goed door!

ZELFPASS

Wordt er een vrije schop toegekend? Dan hoef je de bal niet naar een andere speler over te spelen. Je mag voortaan de bal stilleggen en zelf dribbelen.

1. Spelers hoeven niet te wachten op een teken of fluitsignaal van de scheidsrechter, behalve als de scheidsrechter expliciet aangeeft te wachten op het fluitsignaal;
2. Tegenstanders moeten zo snel mogelijk minimaal 2 meter afstand nemen en mogen spelers niet beletten om te beginnen met indribbelen. Spelers hoeven niet te wachten totdat tegenstanders op 2 meter afstand staan. Scheidsrechters begeleiden dit door tegenstanders hierin te coachen;
3. Bij een vrije trap waar een muur kan worden neergezet, krijgt de aanvallende partij vijf seconden om de vrije trap te nemen via een zelfpass. Is de bal dan niet genomen, zet de scheidsrechter een muur op 9.15 meter van de bal en is de snelle zelfpass niet meer mogelijk;
4. Als een tegenstander naar mening van de scheidsrechter niet de vereiste afstand neemt of ruimte geeft, ontvangt de betreffende tegenstander een vermaning. De tweede keer dat het gebeurt ontvangt de desbetreffende speler een gele kaart en dus een tijdstraf van 5 minuten;
5. Bij een overtreding waar een gele kaart voor staat, kan de scheidsrechter ervoor kiezen een snelle zelfpass te laten nemen en de gele kaart uit te stellen tot de eerstvolgende onderbreking, die in dat geval niet snel kan worden hervat. Bij een overtreding waar een tweede gele kaart of directe rode kaart voor staat, dient de scheidsrechter het spel direct te stoppen en niet (snel) te hervatten totdat de betreffende speler het speelveld heeft verlaten;
6. Bij een indirecte vrije trap mogen spelers wel een zelfpass nemen, maar niet zelf scoren, omdat bij een doelpunt uit een indirecte vrije trap de bal door minstens twee spelers geraakt moet worden.

INTRAP/INDRIBBELEN

Als de bal over de zijlijn gaat, gooien we deze niet meer in. Je mag voortaan intrappen naar een medespeler of zelf indribbelen met de bal. Ook bij een hoekschop, doelschop of aftrap mag je indribbelen in plaats van trappen.

1. Bij een intrap is de buitenspelregel van toepassing;
2. Het is niet mogelijk om vanuit een intrap direct te scoren;
3. Bij het hervatten van een intrap, hoekschop, doelschop en aftrap geldt dat de bal stil moet liggen op de lijn of op de stip;
4. Met betrekking tot het afstand nemen bij de intrap gelden dezelfde sub-regels als bij de zelfpass, bij een hoekschop en aftrap geldt dat de afstand 9.15 meter is tot de bal en bij een doelschop geldt dat de aanvallende partij buiten het strafschopgebied staat totdat de doelschop is genomen of er is begonnen met indribbelen;
5. De speler krijgt 5 seconden om de intrap of indribbel vanaf de zijlijn te nemen. Als dit niet gebeurt krijgt de andere partij de bal. De 5 seconden gaat in zodra de bal stil op de zijlijn ligt. Als de spelhervatting wordt vertraagd bij een doelschop, hoekschop of de aftrap, dan zal de scheidsrechter de betreffende speler vermanen of eventueel bestraffen met een gele kaart.

TIJDSTRAF

Als de scheidsrechter je een gele kaart geeft, moet je 5 minuten het veld uit. Bij een directe rode kaart mag je helemaal niet meer meespelen deze wedstrijd. Wel mag er een wisselspeler het veld in, maar pas na 10 minuten.

1. De scheidsrechter zal de tijd bijhouden en na 5 minuten de gestrafte speler toestemming geven het speelveld te betreden, het spel hoeft hiervoor niet te worden stilgelegd. Als de gestrafte speler het veld betreedt zonder toestemming van de scheidsrechter, zal de betreffende speler een gele kaart ontvangen;
2. Bij tijdstraffen begint de tijd te lopen vanaf het moment dat het spel wordt hervat. Bij blessures en andere spelonderbrekingen wordt naar inschatting van de scheidsrechter extra tijd gerekend;
3. Bij een gegeven gele kaart moet de speler plaatsnemen in de dug-out of een daarvoor aangewezen 'strafbank'. Bij een veldverwijdering moet de veldspeler het speelveld verlaten.
4. Bij een tweede gele kaart wordt de betreffende speler uit veld gestuurd, maar mag deze na 5 minuten vervangen worden door een wisselspeler;
5. Bij een directe rode kaart wordt deze gerapporteerd door de scheidsrechter en zal er door de KNVB een uitspraak worden gedaan.

VLIEGEND WISSELEN

Als je gaat wisselen met een teamgenoot wordt het spel niet meer stilgelegd door de scheidsrechter. Het spel gaat gewoon door terwijl spelers het veld uit- en ingaan bij de middenlijn aan de kant van de dug-out. Later mag hij of zij ook weer terug in het veld komen.

1. De wisselspeler die het veld in komt, mag pas het veld inlopen als de veldspeler uit het veld is. Dit gebeurt bij de middenlijn aan de kant van de dug-out. Het gebruik van een hesje is verplicht, de wisselspeler geeft het hesje aan de veldspeler die het speelveld verlaat. Het betreft een vliegende wissel waarbij de tijd niet wordt stilgezet;
2. Bij het wisselen van een doelverdediger mag de wissel plaatsvinden dicht bij het doel. Als de uitrusting niet in orde is, wordt de wedstrijd tijdelijk stilgelegd;
3. Als een speler het veld uit wordt gestuurd door een tweede gele kaart of directe rode kaart, mag die speler na een tijdstraf van 5 (bij tweede gele kaart) of 10 (bij directe rode kaart) minuten worden vervangen door een wisselspeler. Deze moet bij de middenlijn het veld betreden;
4. Het maximaal aantal te wisselen spelers is gerelateerd aan de competitie waarin wordt gespeeld.