





# Handboek sv KMD

## Trainer-coach JO9-JO10

### Sv KMD visie op voetballen






Bij sv KMD is voetbal er voor iedereen en draait het om voetbalplezier. Voetbalplezier ontstaat wanneer jongens en meisjes, jong en oud, selectie en recreatie, met voldoende en juiste begeleiding, op hun eigen voetbal- en sociaalniveau kunnen voetballen en kunnen ontwikkelen.

De doorlopende leerlijn wordt vormgegeven vanuit de volgende doelstelling per leeftijdscategorie:





-  JO9: doelgericht leren handelen met de bal
-  JO10: leren samen doelgericht spelen

### Eisen waaraan elke voetbaltraining moet voldoen:




#### 1. Voetbaleigen bedoelingen

-  Doelpunten maken/voorkomen
-  Opbouwen tot/samenspel om
-  Doelgerichtheid
-  Snelle omschakeling balbezit/-verlies
-  Spelen om te winnen




#### 2. Veel herhalingen

-  Veel beurten
-  Geen lange wachttijden
-  Goede planning, organisatie
-  Voldoende ballen/materiaal

#### 3. Rekening houden met de groep

-  Leeftijd
-  Vaardigheid
-  Beleving (top of recreatie)

#### 4. Juiste coaching (beïnvloeding)

-  Spel bedoeling verduidelijken
-  Spelers beïnvloeden/laten leren door:
  - Ingrijpen/stopzetten, aanwijzingen geven, methodische stappen
-  Vragen stellen, oplossingen laten aandragen, voorbeeld geven, voordoen

Belangrijk daarbij is **dat er wordt gespeeld, dat er wordt geleerd en dat spelers er plezier in hebben.**

### De vier uitgangspunten manier van benaderen tijdens trainingen en wedstrijden:

Structuren, stimuleren, individuele aandacht geven en regie overdragen – zijn van groot

belang voor de relatie tussen trainer-coach en sporter. Met behulp van deze punten kun je sporters effectiever begeleiden en een inspirerende en veilige sportomgeving creëren.

Deze is online te vinden via:

Youtube: [NOC\\*NSF; vier inzichten over trainerschap](#)

Website: [Sportplezier; trainer-coach vier inzichten](#)

### De speelwijze

Een speelwijze is een verzamelterm met alles wat binnen een team is afgesproken over een manier van spelen. Bij sv KMD vinden wij het belangrijk dat trainers, coaches en spelers hierin vrijheid hebben. Zodat er zelf wordt nagedacht en wordt ervaren wat er goed en minder goed gaat. Daarbij is er geen 'beste speelwijze', anders had elk team dezelfde speelwijze gehad.





Om een handvat mee te geven voor coaches is er wel een voorkeursformatie:






## Spelprincipes JO9 t/m JO10

Spelprincipes zijn tactische afspraken voor een team die in (nagenoeg) alle situaties gelden. Spelprincipes verhogen de creativiteit en probleemoplossend vermogen van een speler. Daarbij vindt KMD het belangrijk om duidelijke kaders te bieden. KMD heeft als doelstelling dat wanneer je een team ziet spelen dat je kunt zeggen 'dat is herkenbaar volgens de spelprincipes van KMD', deze spelprincipes zie je hoe dan ook terugkomen in de speelwijze en de ontwikkeling ervan.




### Algemeen:

-  Winnen, gelijkspelen en verliezen doen we samen
-  Intentie om iedereen te laten aanvallen
-  Intentie om iedereen te laten verdedigen
-  Intentie om te bewegen wanneer de bal beweegt

### Aanvallen (wij balbezit):

-  Intentie in het creëren en uitspelen van overtalsituaties (vrijkomen en/of passeren van tegenstander)
-  Intentie om afspeelmogelijkheden te creëren
-  Intentie om het speelveld groot te maken

### Verdedigen (tegenstander balbezit):

-  Intentie om aan de binnenkant te verdedigen
-  Intentie om rugdekking te geven
-  Intentie om op eigen helft fel druk te geven

### Leeftijd specifieke kenmerken

Om te weten hoe je om moet gaan met spelers van een bepaalde leeftijd, heeft de KNVB leeftijd specifieke kenmerken beschreven per leeftijd:

-  [KNVB: leeftijd specifieke kenmerken JO9 speler](#)
-  [KNVB: leeftijd specifieke kenmerken JO10 speler](#)



# WEDSTRIJDVORM 6 TEGEN 6

SEIZOEN 2021/'22 — ONDER 8, 9 EN 10

PLEZIER EN ONTWIKKELING VOOROP

## Aantal spelers



6 tegen 6

## Leeftijd



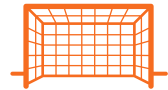
Onder 8, 9 en 10

## Veldafmeting



42,5m x 30m

## Doelformaat



Pupillendoel (5m x 2m)

## Balformaat



Maat 4, 290 gram

## Keeper



Ja

## Strafschop



7 meter

## Ranglijst



Nee  
Uitslag wel in MDWF  
invoeren

## Rol coach



Positief coachen  
langs zijlijn

## Rol ouders



Positief aanmoedigen  
(achter boarding/  
afrastering) langs zijlijn

## Rol spelbegeleider



Positief coachen  
langs zijlijn

## Voor en na wedstrijd



Spelers begroeten elkaar  
voor de wedstrijd met  
een 'boks'.

## Speeltijd O.8 en O.9



2 x 20 minuten  
Time-out halverwege  
helft (duur: max. 2 min.)  
Rust na 20 minuten  
(duur: max. 10 min.)

## Speeltijd O.10



2 x 25 minuten  
Time-out halverwege helft  
(duur: max. 2 min.)  
Rust na 25 minuten  
(duur: max. 10 min.)



# SPELREGELS

**Aftrap:** De aftrap wordt genomen door één van de teams in het midden van het veld. Beide teams starten vanaf eigen helft. Bij de aftrap kan er niet direct gescoord worden.

**Terugspeelbal:** Een terugspeelbal (gespeeld via een voet) mag niet door de keeper worden opgepakt. Wanneer dit wel gedaan wordt, legt de spelbegeleider uit dat dit niet is toegestaan. Bij herhaling van de overtreding volgt een indirecte vrije trap op zeven meter afstand van de achterlijn. Een terugspeelbal die niet via de voet gaat (scheen, knie, bovenlichaam en hoofd) mag wel worden opgepakt.

**Achterbal:** De achterbal wordt vanaf de grond genomen binnen het keepersgebied door de bal in te dribbelen, in te passen of in te schieten. De achterbal kan zowel door de keeper als door een veldspeler worden genomen. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

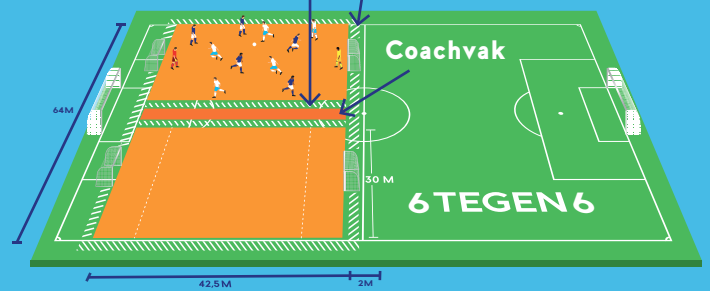
**Hoekschop:** Hoekschoppen worden vanaf de hoekpunten van het speelveld genomen door de bal in te dribbelen, in te passen of in te schieten. In alle gevallen kan er gescoord worden door de speler die de hoekschop neemt. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

**Doelpunt:** Na een doelpunt vindt er een aftrap plaats door het team dat een tegendoelpunt heeft gekregen. Beide teams starten vanaf eigen helft.

**Uitbal:** Bij een uitbal wordt het spel hervat door in te dribbelen. Passen en/of schieten is niet toegestaan.

**4 mtr. obstakelvrije ruimte:**  
Hou 4 meter obstakelvrije ruimte tussen 2 speelveldjes in, vrij van materialen, ouders, staf of wisselerspelers

**2m obstakelvrije ruimte:**  
Houd bij ieder speelveld 2 meter ruimte vrij van materialen, reservespelers, staf of ouders voor een zo veilig mogelijke speelomgeving



De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand. Nadat de bal is ingedribbeld kan er worden gescoord door de speler die indribbelt.

**Vrije bal:** Een vrije bal is altijd direct en mag genomen worden door de bal in te dribbelen, in te passen of te schieten. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

**Overtreding / scoringkans:** Bij een overtreding wordt er altijd een directe vrije bal door de tegenpartij genomen. Bij het ontnemen van een duidelijke scoringskans binnen het keepersgebied krijgt de aanvallende partij een strafschoep. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

**Afstand:** De tegenstander staat minimaal op 5 meter afstand bij elke spelhervatting.



## Speeltijd

Onder 8 en onder 9: 2 x 20 minuten.  
Onder 10: 2 x 25 minuten.

## Time-out

De time-out vindt plaats halverwege iedere helft (tijdens een neutrale spelsituatie zoals een achterbal of uitbal). De time-out duurt maximaal twee minuten en biedt de trainer de mogelijkheid kort terug te blikken, tips mee te geven en de spelers te stimuleren. Na de time-out wordt het spel hervat door middel van een aftrap in het midden van het veld door de partij die bij aanvang van de time-out de bal in het bezit had.

## Rust

Halverwege de wedstrijd vindt de rust plaats van maximaal 10 minuten.



## Keepersgebied

Markeer het keepersgebied door op 7 meter van de achterlijn twee pionnen met een afwijkende kleur te plaatsen. Het keepersgebied geeft aan tot waar de keeper de bal in de handen mag hebben en tot waar de achterbal genomen mag worden.



## Buitenspel

De buitenspelregel is niet van toepassing.



## Ranglijsten en uitslagen

De KNVB publiceert bij de onder 8, 9 en 10 pupillen geen uitslagen en ranglijsten. De uitslag dient wel in het MDWF ingevoerd te worden, zodat de speelsterkte van het team bepaald kan worden en op basis daarvan

worden teams eventueel heringedeeld. Spelers in deze leeftijdscategorieën zitten in een ontwikkelfase, waarin wedstrijden / competitie geen doel, echter een middel is dat een bijdrage levert aan de individuele ontwikkeling.



## Spelbegeleider

De wedstrijd staat onder leiding van een spelbegeleider. De spelbegeleider beweegt niet in maar langs het veld en neemt bij het onjuist toepassen van de spelregels een beslissing en legt de spelregels uit aan de spelers. Indien nodig mag de spelbegeleider wel het veld in bewegen.



## Balmaat

Er wordt gespeeld met balmaat 4 van 290 gram.



## Voor en na wedstrijd

De coach zorgt dat spelers voor en na de wedstrijd contact maken met de tegenstander en spelbegeleider. Bijvoorbeeld door het geven van een 'boks' met de tegenstander.



## Strafschoep (7 meter)

Tijdens de wedstrijd wordt een strafschoep alleen gegeven bij het ontnemen van een duidelijke scoringskans binnen het keepersgebied. Na afloop van de wedstrijd nemen de teams strafschoepen tegen elkaar.



## Dispensatie

De KNVB verleent een dispensatie mogelijkheid voor 1 speler per team per wedstrijd.