



Welkom!

**Bijeenkomst nieuwe
wedstrijdvormen voor pupillen
Onder 6 t/m onder 12 jaar**





DOELEN VAN DE BIJEENKOMST

Centraal: hoe maken we voetbal nog leuker en beter voor onze kinderen?

- Aanleidingen
- Onze ideeën
- Nieuwe wedstrijdvormen
- Onderzoek

Jullie kennis en ervaring optimaal gebruiken en inzetten

- Vanuit jullie praktijk
- Vanuit jullie ideeën

Vooruit kijken

- Vervolgstappen na vanavond



PROGRAMMA

18:30	Inloop	
19:00	Warming-up	Opening en inleiding
19:15	Eerste helft	Nieuwe wedstrijdvormen pupillen: Onderzoek en resultaten
20:00	Rust	
20:15	Tweede helft	Nieuwe wedstrijdvormen: rol verenigingen, beantwoording vragen, verdere ontwikkeling
21:00	Cooling-down	Op weg naar 2017/'18
21:15	Derde helft	Afsluiting



HET KIND CENTRAAL!

Waar komen we vandaan?

Hoe zijn de huidige wedstrijdvormen ontstaan?

**Voetbal in ontwikkeling
Van dek-lat tot kunstgras**



Aanleidingen

Primair

- Onvoldoende optimaal spelplezier en ontwikkeling binnen huidige wedstrijdvormen?
- Versnippering van wedstrijdvormen Nationaal (bv. Fair-Play, Twin Games, 9 tegen 9)
- Internationale situatie van wedstrijdvormen afwijkend (zichtbare trend: kleinere ruimtes en aantallen)

Secundair

- Bewegingsarmoede
- Minder straatvoetbal
- Werving & behoud
- Huidige spelvormen al sinds midden jaren '80

“Onderdeel van het plan Winnaars van morgen”



HET KIND CENTRAAL!

Wat is het allerbelangrijkste voor kinderen die voetballen?

**Spelplezier & Ontwikkeling
in een veilige omgeving**



HOE MAKEN WE VOETBAL AANTREKKELIJKER?

Wanneer is een wedstrijd voor een pupil (O6 t/m O12) een goede wedstrijd?

- Plezier hebben beleefd
- Betrokken bij het spel
- Succesbeleving (gelukke acties, doelpunten)
- Enthousiaste ouders
- Positieve coaching (door de coach)
- Ontwikkeling (beter worden)



HET KIND CENTRAAL!

Wat zeggen de kinderen zelf?

- Veel acties en veel scoren
- Bij het wedstrijdje betrokken zijn
- Spannende wedstrijden
- Met vriendjes voetballen en vriendjes kunnen maken

Dit maakt voetballen leuk en houdt het leuk!

De uitslag (winnen of verliezen) is daarbij van minder belang.





ONDERZOCHT & SAMEN TE BEPALEN

Aanwezigheid keeper



Aantal spelers



Veldafmeting



Doelformaat



Rol ouders



Competitie



Spelduur



Rol coach



Spelregels



Balformaat



Scheidsrechter



Klassement



Rituelen



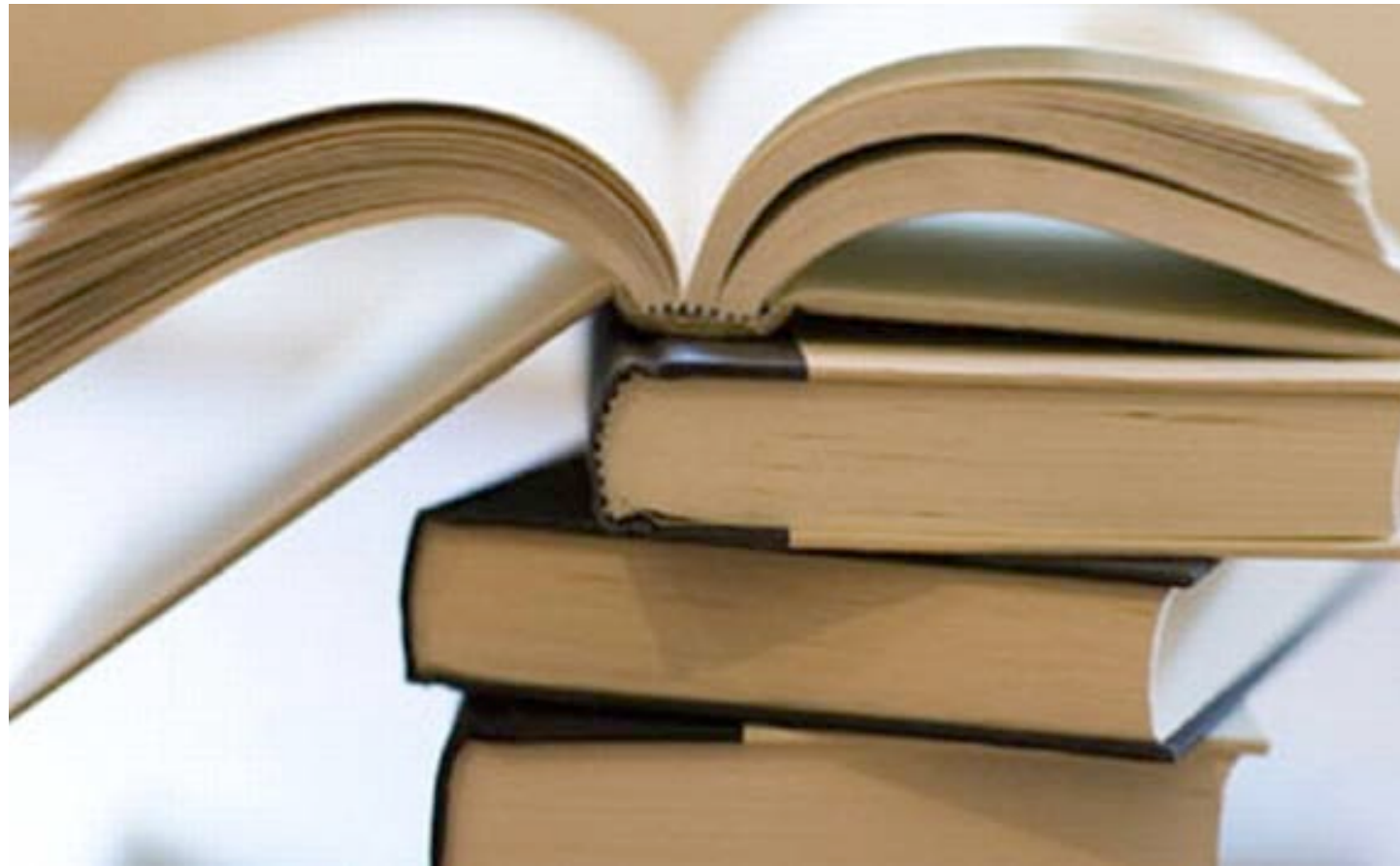


ONDERZOCHE & SAMEN TE BEPALEN





AANVULLEND ONDERZOEK EN TESTEN



Literatuuronderzoek

- Wetenschappelijke literatuur
- Kind & voorwaarden



Veldtesten

- Meerdere fases
- BVO's & amateurverenigingen
- Analyse Rijksuniversiteit Groningen



Benchmark

- Internationaal & andere sporten



TERUGBLIK ONDERZOEKSFASE 1



Expertgroep

- Intern & Extern uit verschillende disciplines



Doelgroepenonderzoek

- Kwalitatief & kwantitatief
- Wedstrijden & omgeving

HET NIEUWE PUPILLENVOETBAL: PLEZIER EN ONTWIKKELING VOOROP



ING 



Ervaring uit voorgaande bijeenkomsten

Meeste vragen m.b.t. nieuwe wedstrijdvormen gaan over de volgende onderwerpen

- **Organiseren op het veld**
- **Materiaal (financiën)**
- **Teamindeling**
- **Meer vrijwilligers (scheidsrechters?, trainers?)**
- **Jeugdvoetbalbeleidsplan**



OPTIMALE WEDSTRIJDVORM

0.6

ALGEMENE KENMERKEN kind

SPELPLEZIER:

- Spelplezier is hoog
- Veel kunnen scoren
- Juichen na een doelpunt

SPELKENMERKEN:

- Veel dribbels*
- Veel schieten
- Hoge betrokkenheid

Leeftijd



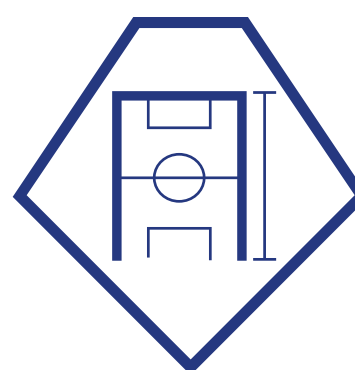
0.6

Aantal spelers



2 tegen 2

Veld afmeting



20 x 15 m

Doelformaat



3:1 Doel

Aanwezigheid keeper



Geen

*Dribbelen wordt gebruikt als de verzamelnaam voor pingelen, passeren, drijven.





OPTIMALE WEDSTRIJDVORM

0.7

ALGEMENE KENMERKEN kind

SPELPLEZIER:

- Spelplezier is hoog
- Veel kansen tot scoren
- Juichen na een doelpunt

SPELKENMERKEN:

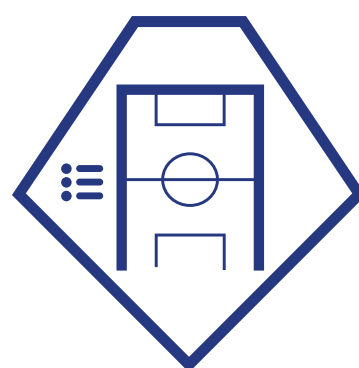
- Veel dribbels*
- Veel schieten
- Hoge betrokkenheid

Leeftijd



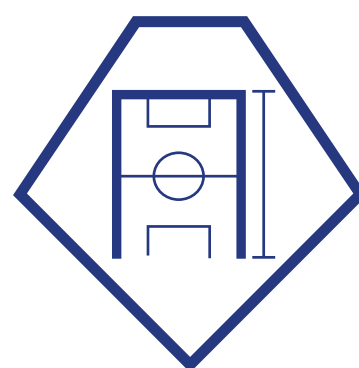
0.7

Aantal spelers



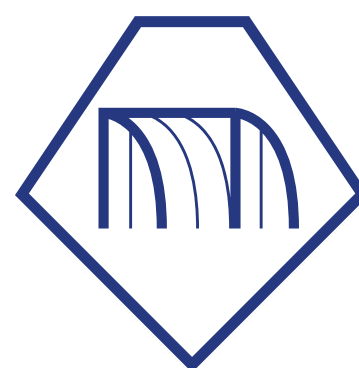
4 tegen 4

Veld afmeting



30 x 20 m

Doelformaat



3:1 Doel

Aanwezigheid keeper



Geen

*Dribbelen wordt gebruikt als de verzamelnaam voor pingelen, passeren, drijven.





Overzicht huidige situatie → nieuwe situatie

Leeftijdscategorie	Huidige Wedstrijdvormen	Aantal teams en spelers	Nieuwe wedstrijdvorm	Aantal teams en spelers
1 ^{ste} jaars Mini- pupillen Onder 6	4 tegen 4	16 spelers	2 tegen 2, maar 4 tegen 4 is ook prima (voorkeur intern of onderling)	Geen verschil
2 ^{de} jaars Mini- pupillen Onder 7	4 tegen 4	16 spelers	4 tegen 4 (intern of huidige onderlinge wedstrijden/ toernooien)	Geen verschil



OPTIMALE WEDSTRIJDVORM

O.8/ O.9/ O.10

ALGEMENE KENMERKEN kind

SPELPLEZIER:

- Mogelijkheid tot samen spelen
- Samen kunnen winnen
- Kunnen op aanvallende en verdedigende posities gaan spelen

SPELKENMERKEN:

- Veel passes
- Veel dribbels*
- Snel kunnen terugveroveren van de bal

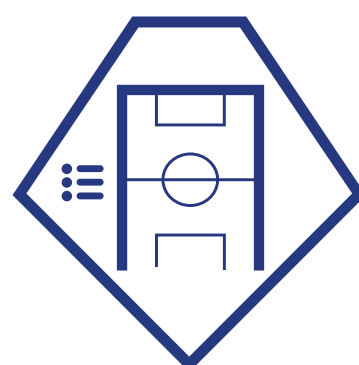
*Dribbelen wordt gebruikt als de verzamelnaam voor pingelen, passeren, drijven.

Leeftijd



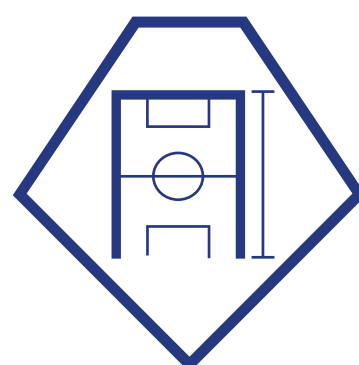
O.8/O.9/O.10

Aantal spelers



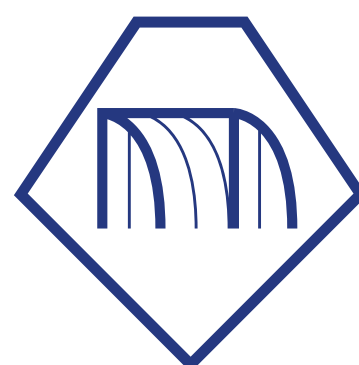
6 tegen 6

Veld afmeting



42,5 x 30 m

Doelformaat



Pupillengoal

Aanwezigheid keeper



Ja





Overzicht huidige situatie → nieuwe situatie

Leeftijdscategorie	Huidige Wedstrijdvormen	Aantal teams en spelers	Nieuwe wedstrijdvorm	Aantal teams en spelers
1 ^{ste} jaars F- pupillen Onder 8	7 tegen 7	8 teams van 9 kinderen per team (7+2)	6 tegen 6	9 teams van 8 kinderen per team (6+2)
	7 tegen 7		6 tegen 6	
2 ^{de} jaars F-pupillen Onder 9		Totaal 72 spelers		Totaal 72 spelers
1 ^{ste} jaars E- pupillen Onder 10	7 tegen 7	4 teams van 9 kinderen per team (7+2) Totaal 36 spelers	6 tegen 6	4 teams van 8 kinderen per team (6+2) Totaal 32 spelers. 4 meest talentvolle spelers schuiven vervroegd door.



OPTIMALE WEDSTRIJDVORM

O.11/ O.12

ALGEMENE KENMERKEN kind

SPELPLEZIER:

- Ruimte om acties te maken
- Mogelijkheid tot samenspelen
- De spelers moedigen elkaar aan in het samenspelen

SPELKENMERKEN:

- Veel passes
- Ruimtes met elkaar groot en klein maken
- Hoge betrokkenheid

Leeftijd



O.11/O.12

Aantal spelers



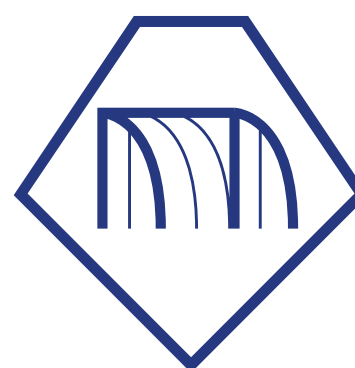
8 tegen 8

Veld afmeting



64 x 42,5 m

Doelformaat



Pupillengoal

Aanwezigheid keeper



Ja

*Dribbelen wordt gebruikt als de verzamelnaam voor pingelen, passeren, drijven.



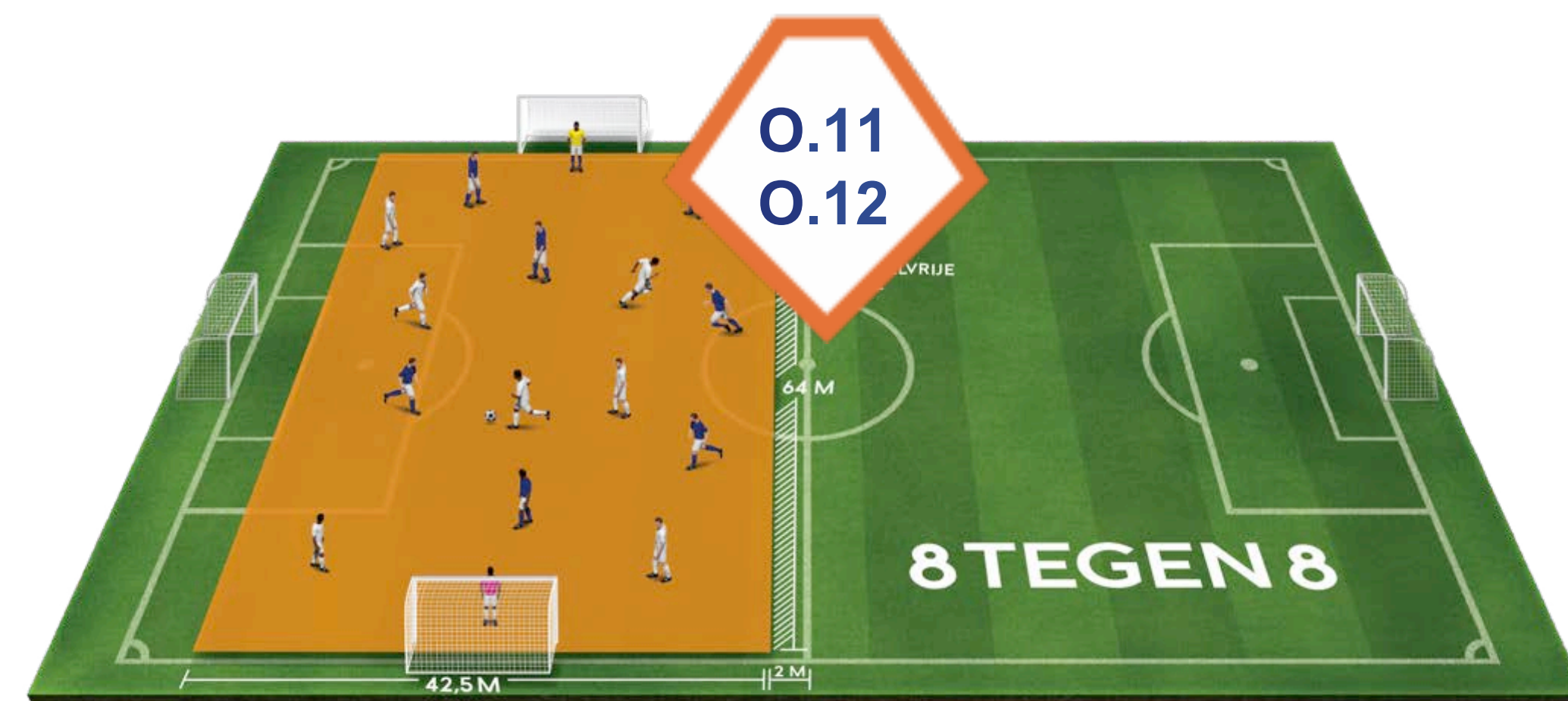
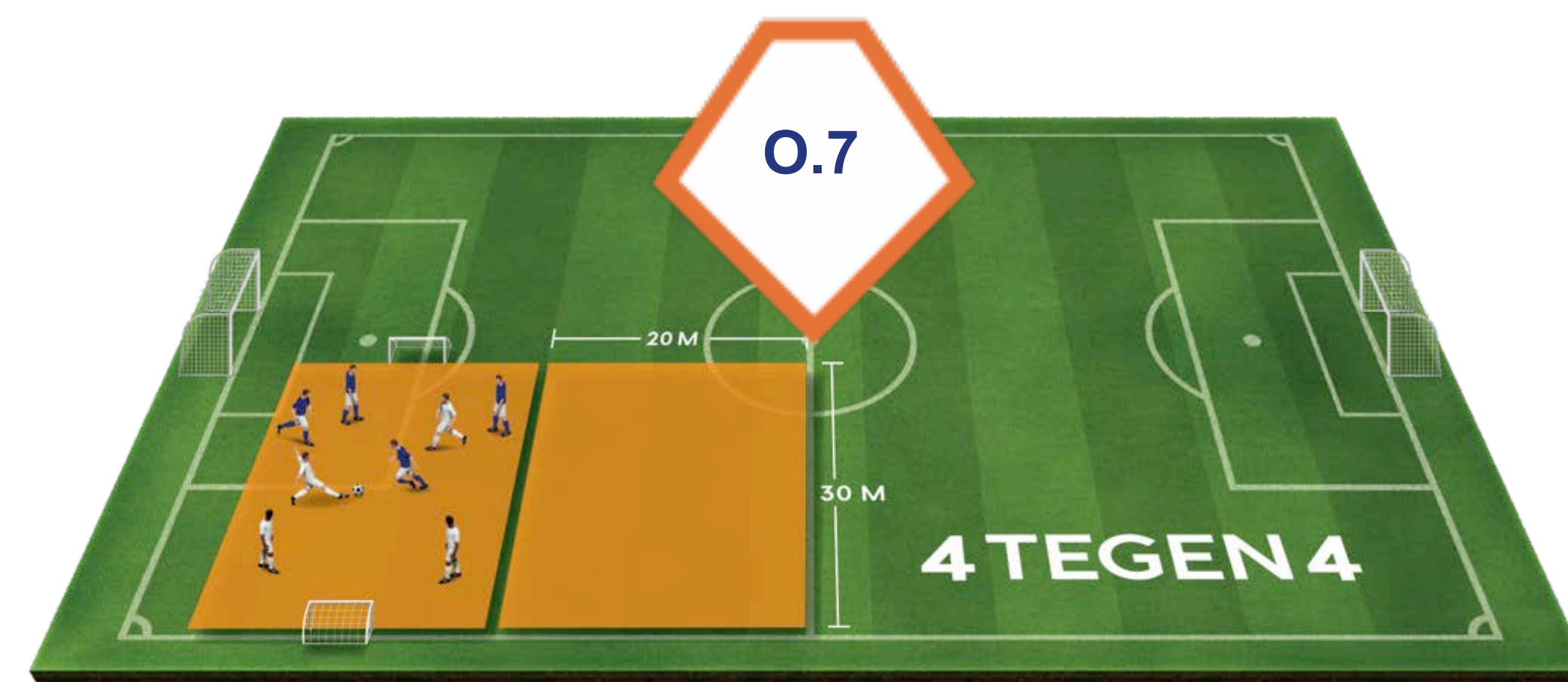


Overzicht huidige situatie → nieuwe situatie

Leeftijdscategorie	Huidige Wedstrijdvormen	Aantal teams en spelers	Nieuwe wedstrijdvorm	Aantal teams en spelers
2 ^{de} jaars E-pupillen Onder 11	7 tegen 7	4 teams van 9 kinderen per team (7+2) Totaal 36 spelers	8 tegen 8	4 teams van 10 kinderen (8+2) Totaal 40 spelers + 4 meest talentvolle 1 ^e jaars E-spelers
1 ^{ste} jaars D-pupillen Onder 12	11 tegen 11	3 teams van 13/14 kinderen per team (11+2/3) 39/42 spelers	8 tegen 8	4 teams van 10 kinderen (8+2) Totaal 40 kinderen



OPTIMALE WEDSTRIJDVORMEN





Overzicht huidige situatie → nieuwe situatie

Belangrijke items	Huidige situatie	Voorstel
Extra trainers?	19 teams, dus 19 trainers, leiders enz	21 teams, 2 extra trainers/leiders
Doeltjes	19 teams qua wedstrijden, 2 doeltjes (pupillen per thuiswedstrijd)	21 teams, bij de 6 tegen 6 kunnen er verplaatsbare doeltjes gebruikt worden. De vaste doeltjes kunnen gebruikt worden bij 8 tegen 8. Per weekend betekent dit 1 extra wedstrijd.
Materialen	Bij de F-, E-, en 1 ^e jaars D-pupillen (O6 t/m O12) niet nodig aangezien er van de vaste belijning gebruikt wordt. Bij de huidige mini-pupillen worden de veldjes uitgezet met dopjes/pylonnen.	Hier dienen er (meer) dopjes en of andere markering worden aangebracht.



Overzicht huidige situatie → nieuwe situatie

Belangrijke items	Huidige situatie	Voorstel
Teamindelingen	Teams worden ingedeeld op basis van aantallen leden. Vervolgens worden er criteria bepaald zoals: niveau, leeftijd, motivatie etc.	Teams worden nog steeds ingedeeld op basis van aantallen leden. Vervolgens worden er criteria bepaald zoals: niveau, leeftijd, motivatie etc.
Jeugdvoetbalbeleidsplan	Speelwijze en trainingsplan is afgestemd op basis van de huidige wedstrijden vormen.	Speelwijze en trainingsplan wordt afgestemd op basis van de nieuwe wedstrijden vormen. Dit heeft consequenties voor O8 t/m O12. De KNVB kan de vereniging hierbij ondersteunen.



BIJNA RUST

Vragen?

Noteer deze dan
(met uw naam en e-mailadres) en lever
die bij een KNVB-medewerker in.



RUST

20:00 - 20:15 UUR



TWEEDE HELFT



ONDERZOCHT & SAMEN TE BEPALEN

Onderzocht

Aanwezigheid
keeper



Veld
afmeting



Aantal
spelers



Doelformaat



Te onderzoeken

Rol ouders



Competitie



Spelduur



Rol coach



Spelregels



Balformaat



Scheidsrechter



Klassement



Rituelen





SPORTIVITEIT & RESPECT

KIND (centraal)

- Coach
- Ouder
- Wedstrijdbegeleider/Scheidsrechter

1. Welk gedrag zou gewenst zijn?

2. Welke rituelen zouden we kunnen invoeren?



COOLING-DOWN

Op weg naar 2017/'18





TERUGBLIK

Voor wie?



**Pupillen
onder 6 t/m onder 12**

Wat?

**Nog meer plezier!
Nog beter ontwikkelen!
Een nog veiligere omgeving!**

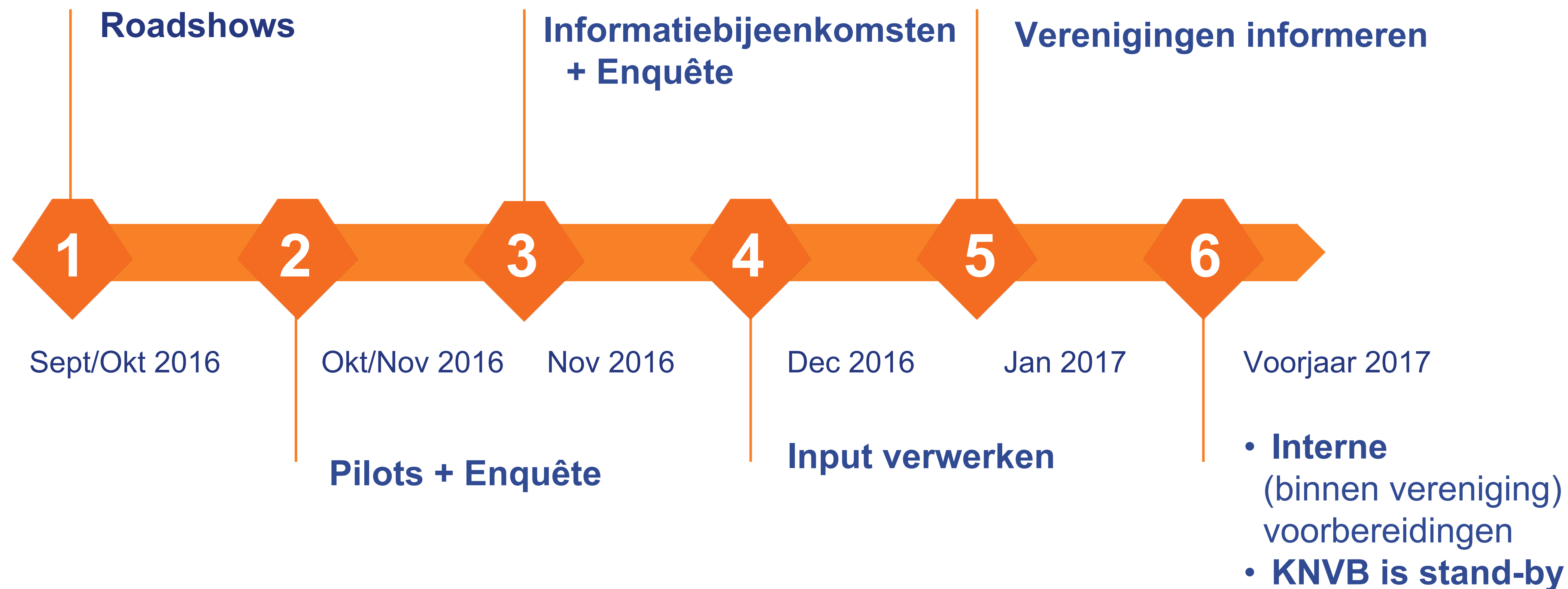
HOE?

**Nog betere
wedstrijdvormen!**





VOORUITBLIK



Ophalen

Onderzoek/Pilots

Keuzes

Informeren/invoeren



PILOT PRAKTIJK

1

Experimenteren

- **Voetbalactiviteiten (wedstrijden / toernooien) organiseren**

1. Vrije zaterdagen, herfstvakantie, tijdens trainingen
2. Voor één of meerdere leeftijdsgroepen
3. Intern of samen met buurverenigingen
4. Een keuze maken t.a.v. de verschillende aangegeven variabelen (wedstrijdregels, wedstrijdduur, rol van de coach en scheidsrechter)

- **Aanmelden op site (www.knvb.nl/pupillenvoetbal1718)**

5. Daarmee krijgen wij inzicht in de lopende experimenten
6. Daarmee krijgen andere verenigingen ook inzicht

- **Ervaren**

- **Uw voorkeuren als vereniging bepalen**

- **Uw voorkeuren aangeven via een enquête**

pupillenvoetbal1718@knvb.nl



PILOT PRAKTIJK

ONDERZOEKSFASE 2

1

Experimenteren

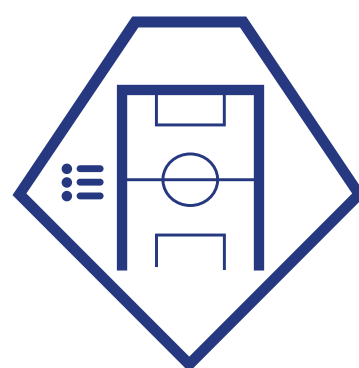
Voorbeeld O8/ O9/ O10

Leeftijd



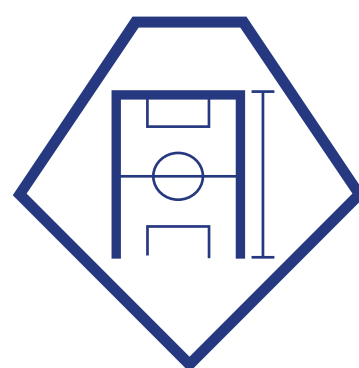
O.8/O.9/O.10

Aantal spelers



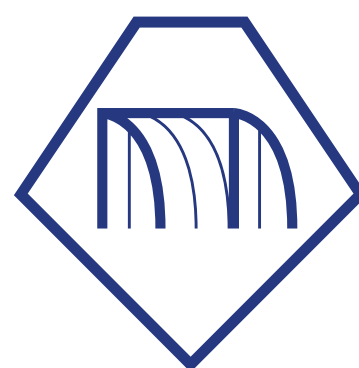
6 tegen 6

Veld afmeting



42,5 x 30 m

Doelformaat



Pupillengoal

Aanwezigheid keeper



Ja

*Dribbelen wordt gebruikt als de verzamelnaam voor pingelen, passeren, drijven.





PILOT PRAKTIJK

ONDERZOEKSFASE 2

1

Experimenteren

Spelregels

Begin van het spel

- ☐ Aftrappen vanaf midden
- ☐ Dribbelen vanaf midden

Na doelpunt

- ☐ Aftrappen vanaf midden
- ☐ Dribbelen vanaf midden
- ☐ Dribbelen door keeper
- ☐ Bij starten vanaf eigen doel 'terugtreklijn' toepassen (op eigen helft)
- ☐ Bij starten vanaf eigen doel 'terugtreklijn' toepassen (achter helft vd helft)
- ☐ Rollen / gooien door keeper
- ☐ Passen door keeper
- ☐ Uitschieten door keeper

Na achterbal

- ☐ Passen door keeper
- ☐ Dribbelen door keeper
- ☐ Rollen / gooien door keeper
- ☐ Uitschieten door keeper

Na uitbal

- ☐ Passen vanaf zijlijn
- ☐ Dribbelen vanaf zijlijn
- ☐ Schieten vanaf zijlijn
- ☐ Ingooien vanaf zijlijn

Na vrije bal

- ☐ Passen
- ☐ Dribbelen
- ☐ Schieten
- ☐ 5 meter afstand van de bal
- ☐ 7 meter afstand van de bal
- ☐ Bij keuze voor dribbel mag na twee balcontacten van dezelfde speler geprobeerd worden de bal af te pakken

Terugspeelbal

- ☐ Keeper mag de bal oppakken
- ☐ Keeper mag de bal niet oppakken

Spelduur

- ☐ 4 x 12,5 minuten (totaal: 50)
- ☐ 4 x 15 minuten (totaal: 60)
- ☐ 2 x 20 minuten (totaal: 40)
- ☐ 2 x 25 minuten (totaal: 50)
- ☐ 2 x 2 minuten rust buiten
- ☐ 1 x 10 minuten rust binnen (of buiten)
- ☐ 4 x 10 minuten (totaal: 40)

pupillenvoetbal1718@knvb.nl



PILOT PRAKTIJK

2

Meekijken bij pilot

- Op de site (www.knvb.nl/pupillenvoetbal1718)
kijken waar geëxperimenteerd wordt
- Contact leggen
- Meld je aan op de website!
- Meekijken
- Uw voorkeuren als vereniging bepalen
- [Uw voorkeuren aangeven via een enquête](#)

pupillenvoetbal1718@knvb.nl



PILOT PRAKTIJK

3

Een KNVB praktijkbijeenkomst bezoeken

- Reageren op de uitnodiging van de KNVB en eventuele partner, amateurvereniging of BVO
- Aanwezig zijn
- Luisteren, kijken, in gesprek gaan
- Uw voorkeuren als vereniging bepalen
- **[Uw voorkeuren aangeven via een enquête](#)**



SAMEN DE “OPTIMALE WERELD” CREEREN

Tips en Tops!!

