

Spelregels E pupillen:

2. De speeltijd voor E-pupillen JO-10 en JO-11 is 2 x 25 minuten.
3. Het spel begint of wordt hervat in het midden van het veld. De tegenpartij moet een afstand van 5 meter in acht nemen.
4. De buitenspelregel is niet van toepassing.
5. Een strafschoep wordt slechts bij hoge uitzondering gegeven, op een afstand van acht meter. F/E-pupillen gebruiken hun handen meestal ter bescherming: dus niet bestraffen. Als een werkelijke doelkans door overtreding opzettelijk is ontnomen, kan een strafschoep worden gegeven.
6. De terugspeelbal waarbij de keeper de bal in zijn handen neemt, is bij de E-pupillen toegestaan.
7. Wissels zijn onbeperkt. Er mag continu worden door gewisseld. Het spel hoeft daarvoor niet stil te liggen.
8. Als een keeper de bal in het spel brengt mag een speler niet hinderen.
9. Hoekschoppen worden genomen halverwege doelpaal en hoek van het veld. Bij E pupillen mag je de bal verder neerleggen als je ziet dat de spelers makkelijk naar het doel schieten.
10. Overtredingen worden altijd bestraft met een directe vrije schoep, waarbij de tegenstanders op minimaal vijf meter staan.
11. Inworp mag bij E pupillen nog fout zijn. Bij E pupillen eventueel dezelfde speler opnieuw laten ingooien en uitleggen.
12. Leiders en trainers mogen niet tussen de spelers in het veld lopen.
13. Bij penalty schieten de bal op 8 meter leggen.
14. Rust is ca. 6 min.
15. Scheidsrechtersbal nemen op de plek waar de bal ligt op het moment dat je fluit.

- Ga nooit in discussie met toeschouwers/begeleiders. Jouw beslissing telt en niet de mening van anderen langs de zijlijn.
- Het leiden van deze wedstrijden houdt ook in dat je de spelers aanwijzingen geeft. Vertel ze waarom je fluit en bijvoorbeeld hoe een inworp goed wordt uitgevoerd. Fluiten is belangrijk maar praten is minstens even belangrijk.
- Fluit zo hard mogelijk. Vergeet niet dat je het hele veld moet bestrijken. Je denkt zelf misschien dat je te hard fluit, maar dat is echt niet zo.
- Veters strikken is altijd een probleem. Ga niet zelf strikken, maar verwijst de spelers naar de zijlijn. Een begeleider zal altijd bereid zijn om deze taak op zich te nemen.
- Wanneer een speler om wat voor reden dan ook huult of op de grond ligt, fluit dan af en geef de begeleider kans om in het veld te komen. Hervat het spel, met een scheidsrechtersbal op de plek waar de bal was op het moment dat je het spel stopte.
- Mocht er voor, tijdens of na de wedstrijd iets vervelends gebeuren, vertel dit dan direct tegen iemand in de bestuurskamer.