

Koninklijke Nederlandse Voetbalbond
Amateurvoetbal

Goalmaster Clinic (GMC)

augustus 2010

(aanpassingen augustus 2017 door DOSC)



Technische Commissie



KNVB Voorwoord: vereniging als organisator extra voetbalactiviteiten

Voetbalwedstrijden organiseren. Dát is de belangrijkste behoefte waarin de KNVB voorziet. De bijna 4000 voetbalverenigingen en de ruim één miljoen leden in ons land putten vooral zoveel voldoening en beleving uit hun geliefde spel omdat ze officiële wedstrijden en competities kunnen spelen. De KNVB is zich goed bewust van zijn kerntaak: niet voor niets worden elke week 30.000 wedstrijden georganiseerd.

Maar het is niet alleen de KNVB die ervoor verantwoordelijk is dat voetbal voldoening en beleving biedt. Verenigingen kunnen evenzeer een steentje bijdragen aan al dit fraais. Met nevenactiviteiten. Met nevenactiviteiten die op voetbal gericht zijn, welteverstaan. De meeste leden niet meer tevreden te stellen met louter een wedstrijd in het weekeinde. Voetbalclubs dienen daarom creatief te zijn tijdens voor- en najaarsvakanties, tijdens winter- en zomerstop, op woensdagmiddagen en op trainingsdagen. En laten we vooral niet voorbijgaan aan de behoefte aan voetbal wanneer de wedstrijd is afgelast of wanneer er sowieso geen duel op het programma staat.

Extra voetbalactiviteiten zijn van belang voor verenigingen die hun leden méér willen bieden dan de gebruikelijke wedstrijden en die daarmee ook willen aansluiten op situaties die in die wedstrijden voorkomen. Een aansprekend voorbeeld van extra voetbalactiviteiten is **de Goalmaster Clinic (GMC)**, in eerste instantie bedoeld voor pupillen, maar dikwijls ook leerzaam en boeiend voor junioren.

Dit werkboek gaat over Goalmaster clinics. Concreter: over de manier waarop een voetbalvereniging zelf een Goalmaster clinic kan organiseren voor haar jeugdspelers. In het verleden was het de KNVB die de organisatie voor zijn rekening nam. Eigenlijk ging het dan om een incidenteel evenement. Medewerkers van de voetbalbond vertoonden een dag lang hun kunsten, waarna het voorlopig was gedaan met Goalmaster clinics bij de club. Hartstikke zonde natuurlijk, want de praktijk heeft geleerd dat de activiteiten bij jeugdspelers in de smaak vallen en dat ze er veel meer van zouden willen genieten dan alleen op die ene dag in een lange tijd. Dáár ligt dus een kans voor voetbalverenigingen. De KNVB wil clubs helpen die kans te benutten.

De Goalmaster clinic moet veranderen van een eenmalig evenement van KNVB-medewerkers naar een steeds terugkerende activiteit van de voetbalvereniging zelf. Een activiteit die voldoet aan de behoefte van leden aan op voetbal gerichte bezigheden. Aan op voetbal gerichte bezigheden die worden aangeboden náást het bekende pakket van officiële KNVB-wedstrijden. Met deze handleiding zijn voetbalverenigingen in staat zélf de regie te voeren - zo vaak als gewenst.

Hoe krijgt de club alle facetten van de organisatie in de vingers? De KNVB-regiocoach kan de vereniging tijdens het leerproces met raad en daad bijstaan. Hij of zij heeft op voetbaltechnisch vlak - in het jeugdvoetbal - een ondersteunende rol voor clubs in zijn of haar regio. De KNVB-regiocoach biedt zowel beleidsmatige als voetbaltechnische ondersteuning aan het - vrijwillige - verenigingskader. In elke van de 49 KNVB-regio's is een regiocoach werkzaam die als adviseur, vraagbaak en ondersteuner maatwerk levert aan voetbalverenigingen. Hij helpt ze die invulling te geven aan hun jeugdvoetbalbeleid die precies bij ze past. Zoals gezegd: het is van belang dat een club leert zélf zaken op te zetten. Na de hulp van de regiocoach moet de vereniging onafhankelijk van de KNVB kunnen opereren. Een regiocoach kan een vereniging bezoeken, maar het is ook mogelijk dat een regionale bijeenkomst wordt georganiseerd voor een aantal clubs met soortgelijke wensen of problemen.

In dit werkboek staat een echte voetbalactiviteit centraal: Goalmaster clinics. Wat houdt zo'n clinic in, wat zijn de uitgangspunten en hoe organiseert de vereniging het allemaal? De club doet er goed aan zich tegelijkertijd te realiseren dat een Goalmaster Clinic slechts *een van de vele* voetbalactiviteiten is die je als club op touw kunt zetten. Andere werkboeken uit deze reeks gaan over de Dreamclinic, vooral bedoeld voor junioren maar vaak ook al leerzaam voor - de oudste - pupillen, en 4 tegen 4, bestemd voor alle leden. Ze hebben alledrie een specifieke extra voetbalactiviteit als onderwerp. *Wie in algemene zin* meer wil weten over de organisatie van een extra voetbalactiviteit, kan zijn licht opsteken in het werkboek 'Voetbalactiviteiten A tot en met Z'. Daarin komen niet alleen 26 extra voetbalactiviteiten aan bod, maar gaan we ook in op onder meer organisatie, financiën en verzekeringen - stuk voor stuk zaken die van belang zijn bij het opzetten en uitvoeren van *elke* extra voetbalactiviteit.

Besluit de club dus een Goalmaster clinic te organiseren, dan is het raadzaam het werkboek 'Voetbalactiviteiten A tot en met Z' als naslagwerk te beschouwen en te gebruiken als bron van ondersteuning, inspiratie én algemene informatie. De lezer vindt er bijvoorbeeld een uitgebreid stappenplan dat als uitgangspunt kan dienen bij de organisatie van willekeurig welke extra voetbalactiviteit.

Hoe laat deze handleiding zich lezen? De inleiding biedt de lezer een korte blik op de *inhoud* van een Goalmaster clinic. Wat verstaan we er precies onder en waarom kan de vereniging er succes mee boeken? Hoofdstuk 1 beschrijft de uitgangspunten die de KNVB hanteert voor de vragen 'Wat is voetbal?' en 'Jeugdvoetballers, wie zijn dat?'. De spelbedoeling van voetbal is om, gebruikmakend van de middelen die in overeenstemming zijn met de regels, méér doelpunten te maken dan de tegenpartij: winnen! En hoe vertaalt dat zich bijvoorbeeld naar de pupillen? Wat zijn bijvoorbeeld de specifieke kenmerken die horen bij de verschillende leeftijdscategorieën?

In hoofdstuk 2 draait het om de *praktijk* van een Goalmaster clinic. Wat houden de voetbalvormen precies in, hoeveel deelnemers zijn er nodig, welke kaderleden maken hun opwachting? In hoofdstuk 3 ziet de lezer hoe hij aan de hand van een stappenplan op eenvoudige wijze de algemene organisatie kan vormgeven van iedere Goalmaster clinic. Het resultaat van dit alles: een leuke, extra voetbalactiviteit voor jeugdspelers. Tot slot wijzen we er op dat in deze handleiding met voetballers/spelers zowel jongens als meisjes worden bedoeld.

Inleiding

Elke voetbalvereniging kan een Goalmaster clinic organiseren en daarmee jeugdspelers succesvolle ervaringen gunnen en een waar voetbalfeest teweegbrengen. Een Goalmaster clinic geldt als een extra *voetbalinhoudelijke* activiteit. Het woord 'voetbalinhoudelijk' maakt duidelijk dat we niet te maken hebben met bijvoorbeeld een speurtocht of een bingomiddag, ook mooie middelen om leden tevreden te stellen, maar dat het hier gaat om voetbal als uitgangspunt van de activiteit. Elementen als aanvallen, verdedigen en omschakelen keren dus alle terug. Het zijn stuk voor stuk facetten die ook onderdeel vormen van een voetbalwedstrijd. Goalmaster clinics zijn in eerste instantie bedacht voor pupillen. In de praktijk blijken ze ook dikwijls leerzaam en boeiend te zijn voor junioren.

Een Goalmaster clinic duurt ongeveer vier uur: precies een goede tijd om een ochtend, een middag of een avond mee te vullen. De deelnemers krijgen een aantal uiteenlopende voetbalvormen aangeboden. Dankzij een 'doordraaisysteem' maken jeugdspelers kennis met alle vormen, waarbij geldt dat deze aansluiten op de specifieke kenmerken die bij hun leeftijd horen. Laat het duidelijk zijn: een bepaalde voetbalvorm moet te rijmen zijn met de *mogelijkheden* van de deelnemer. De *onmogelijkheden* laten we buiten beschouwing. Het is de bedoeling dat spelers plezier beleven door succeservaringen op te doen: succes smaakt altijd naar méér en stimuleert de jonge voetballer zich verder te ontwikkelen! Bovendien leren - technisch - kaderleden van de verenigingen al doende zélf een Goalmaster clinic op te zetten. Zij draaien niet langer mee met KNVB-medewerkers, maar denken werkelijk na over de organisatie om deze ook uit te voeren.

Doelstellingen

Primair:

- Als vereniging een leuke, voetbalinhoudelijke activiteit aanbieden die is gericht op *winnen*

Secundair:

- Scholingsactiviteit voor het - technisch - kader

Doelgroepen

Primair:

- Pupillen en junioren

Secundair:

- De - technisch - kaderleden

vanaf hier de D.O.S.C. variant 3 – augustus 2017 – samensteller Basjan Mol



SAMENVATTING

Goalmaster Clinic (GMC)

1. Maximaal aantal deelnemers: 40 = 8 teams van 4 plus 1 speler, is 40 spelers in totaal
2. Minimaal aantal deelnemers 32, dus elk team heeft 4 spelers, zonder een doorwisselaar.
3. Aantal begeleiders: 10 = 1 spelvormleider per onderdeel is 8 en 2 anderen als toernooileiding
4. Aantal velden: 1 senioren veld, liefst natuurgras
5. Aantal spelvormen: 8 verdeeld over dat ene veld
6. Duur: netto tijd is 8 maal 15 minuten = 2 uur. Met doorwisseltijdverlies 7 maal 5 = 35 en rust 10 minuten is dat 2 uur en 45 minuten. Plus warming-up (10min) en prijsuitreiking (10min) = brutotijd 3 uur en 5 minuten.
7. Organisatie veldverdeling en materiaal opzetten: 1 uur.
8. Instructie aan spelvormleiders vooraf: 45 minuten
9. Instructie aan de spelers: door de begeleiders net vooraf bij de spelvorm en vooraf centraal door toernooileiding.
10. Warming-up spelers – bij hun eerste spelonderdeel, centraal 10 minuten
11. Teams worden ingedeeld op gelijk spelniveau, en hebben als kenmerk A, B, C, D, E, F, G, H. Dus team A, team B, etc.
12. Spelvormonderdelen zijn gemarkeerd met 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Dus spelvormonderdeel 1, spelvormonderdeel 2, etc.
13. GELIJKtijdig zijn slechts 4 SPELVORMonderdelen in gebruik.
14. Benodigd materiaal:
 - a. 35 gele en 35 blauwe hesjes
 - b. 104 hoedjes in oranje, geel of blauw, in ieder geval kleuren bijelkaar
 - c. 42 pilonnen
 - d. gem. 6 ballen per spelonderdeel = 49 stuks in de juiste gewichtklasse
 - e. 6 kleine ijzeren doeltjes
 - f. 3 bij 1 kleine doelen met netten
 - g. 1, mogelijk 3 osse E/F pupillen doelen
 - h. 2 vaste en 1 losse (mogelijk 2) senioren doelen
 - i. 1 gastoeter of centrale signaal over de geluidsinstallatie

Goalmaster clinic: de uitleg en spelvorm beschrijvingen

Het doel van de GMC is om junioren een leerzame voetbalochtend of –middag, of avond laten ervaren waarin teams van vijf spelers zeven (+ één) spelvormen krijgen **aangeboden**¹. De spelvormen zijn: 4 tegen 4 basisvorm, 1 tegen 1 lijnvoetbal, 4 tegen 4 met kleine doeltjes, 3 tegen 2 + keeper, 4 tegen 4 lijnvoetbal, shoot-out 2 tegen 1 + keeper en 4 tegen 4 + keepers en 2 grote doelen. Na afloop van het ene spelonderdeel draaien de teams tegen elkaar in door naar het volgende. De GMC is in deze variant bedoeld voor 40 deelnemers, en dat zijn 8 teams. Er zijn 8 spelonderdelen. De bruto duur is 3 uur. De GMC is een zgn. circuit toernooi.

Deelnemers

Een Goalmaster clinic is in eerste instantie bedoeld voor pupillen, maar ook junioren kunnen er voordeel van hebben en er plezier aan beleven. Deze variant 3 beschrijving gaat over de junioren. De toernooileiding **deelt de teams in**² die gelijkwaardig aan elkaar dienen te zijn. Voor elk team wordt een van de deelnemers als aanvoerder aangewezen. Die is verantwoordelijk voor de scorekaart. Verder begeleidt deze speler haar/zijn team, vooral tijdens het doordraaien. Veel komt dus neer op de zelfstandigheid van de juniorenvootballer.

Begeleiding

De technisch jeugdcoördinator van de vereniging neemt ruimschoots op de tijd de activiteiten door met de begeleiders. Iedereen weet wat zijn taak is, iedereen weet wat er van hem wordt verwacht en iedereen gaat op de betreffende dagdeel goed voorbereid aan de slag.

Het is praktisch als elk spel vaste begeleiders kent en zij de vijftallen ná het spel doorsturen naar het volgende onderdeel. Voordeel van vaste begeleiding per onderdeel is dat regels en hantering/interpretatie van de regels voor alle deelnemers gelijk zal zijn. De begeleiders moeten **vooraf goed worden geïnstrueerd**³ over hun rol en de activiteit die ze gaan begeleiden. Een nadeel van vaste begeleiders per spel kan zijn dat begeleiders de hele tijd hetzelfde doen. Bedenk echter dat zij in dienst staan van de spelers, dat zij een middel vormen om het circuit te kunnen spelen en dat dankzij hun inzet geen tijd verloren gaat en er meer wordt gevoetbald. De praktijk heeft uitgewezen dat begeleiders één ronde lang geconcentreerd kunnen blijven en een dergelijk circuit goed blijven begeleiden. Noot: 4 spelvormbegeleiders hebben per ronde géén spel in de betreffende spelronde. Zij kunnen als er tijd en motivatie voor is, gaan kijken bij een andere spelvorm. Dit om ook de kennis daarvan te vergroten.

Het is belangrijk dat de spelbegeleiders de bedoeling van het spel kort maar krachtig uitleggen aan de spelers. De aanvang en het slot van de spelronde wordt centraal aangegeven. De rol van de spelvormbegeleider tijdens het spel is neutraal als een scheidsrechter. Tevens zorgt de spelvormbegeleider dat de doorwisselerspelers van elk team ook speeltijd krijgen, eventueel in overleg met de aanvoerder van het team indien dat al zelfstandig is geregeld door het team zelf. De spelvormbegeleider is verantwoordelijk voor het vastleggen van de scores op de scorekaarten tijdens het spel.

Na afloop van elk spel noteert de spelbegeleider de score op de resp. scorekaarten van de teams. Waarna ze door rouleren naar het volgende spelonderdeel. Op de scorekaart van elk team staat vermeld naar richting ze doordraaien middels een pijl. Het voordeel van tegen elkaar indraaien is dat de spelers bij ieder spelonderdeel een andere tegenstander treffen bij de volgende spelronde. Dat is uitdagend genoeg. Over het hele toernooi, kom een team van de 7 keer, 3 keer een zelfde team tegen. Dit kan niet anders georganiseerd worden binnen de huidige GMC-uitgangspunten.

¹ actie 1 = spelers + spelvormbegeleiders + ouders uitnodigen en spelers vragen zich in te schrijven

² actie 2 = samen met de teamleiders de deelteams in delen op gelijkwaardigheid

³ actie 3 = de spelvormbegeleiders vooraf op de dag zelf informeren

Het circuit

De partijspelvarianties 4 tegen 4 zijn de zgn. hoofdspelvormen en deze worden per speelronde 15 minuten aaneengesloten gespeeld. De tussenspelvormen, daar is een korte onderbreking om bijvoorbeeld van helft te wisselen binnen de spelvorm (= het spelonderdeel).

Tijdsduur	Spelonderdeel	
15 min	1	4 tegen 4 basisvorm (=HOOFD)
5 min + 10 min	2	1 tegen 1 lijnvoetbal
15 min	3	4 tegen 4 op 4 kleine doeltjes (=HOOFD)
2 x 7,5min	4	3:2 + keeper
15 min	5	4 tegen 4 lijnvoetbal (+HOOFD)
2x 7,5min	6	Shoot-out 2:1 richting doel
15 min	7	4 tegen 4 + keepers op 2 grote doelen (HOOFD)
max. 15 min	8	Strafschoppenserie 5 + om en om AB-BA principe

Aantal deelnemers

Aantal deelnemers: 40 = 8 teams van 4 plus 1 speler, is 40 spelers in totaal

Aantal begeleiders: 10 = 1 spelleider per onderdeel is 8 en 2 anderen als toernooileiding

Puntentelling per spelonderdeel = scores.

Bij de hoofdspelvormen, de spelonderdelen 1, 3, 5 en 7, dat zijn de belangrijke 4 tegen 4 partijvormen, is de volgende puntentelling van toepassing. Bij winst 10 punten, bij gelijk spel = 5 punten en uiteraard bij verlies 0 punten.

Bij de “tussen” spelvormen, zijnde spelonderdelen 2, 4, 6 en 8 gelden andere scoreregelingen. Voor spelonderdeel 2 (de 1:1) wordt het aantal gewonnen wedstrijdje van alle teamleden opgeteld en op de scorekaart vermeld. Bij spelonderdeel 4 en 6 telt het aantal gescoorde doelpunten vóór en wordt op de scorekaart vermeld. Bij spelonderdeel 8, de strafschoppenserie bootsen we de “spanning” zoveel mogelijk na: de winnaar krijgt 15 punten, de verliezer 0 punten, gelijke stand kennen we daar niet want net zo lang door totdat er een winnaar is.

Het team met de hoogste score na alle 8 spelonderdelen is **de winnaar**⁴ van de 2017 GMC D.O.S.C.

Benodigd materiaal:

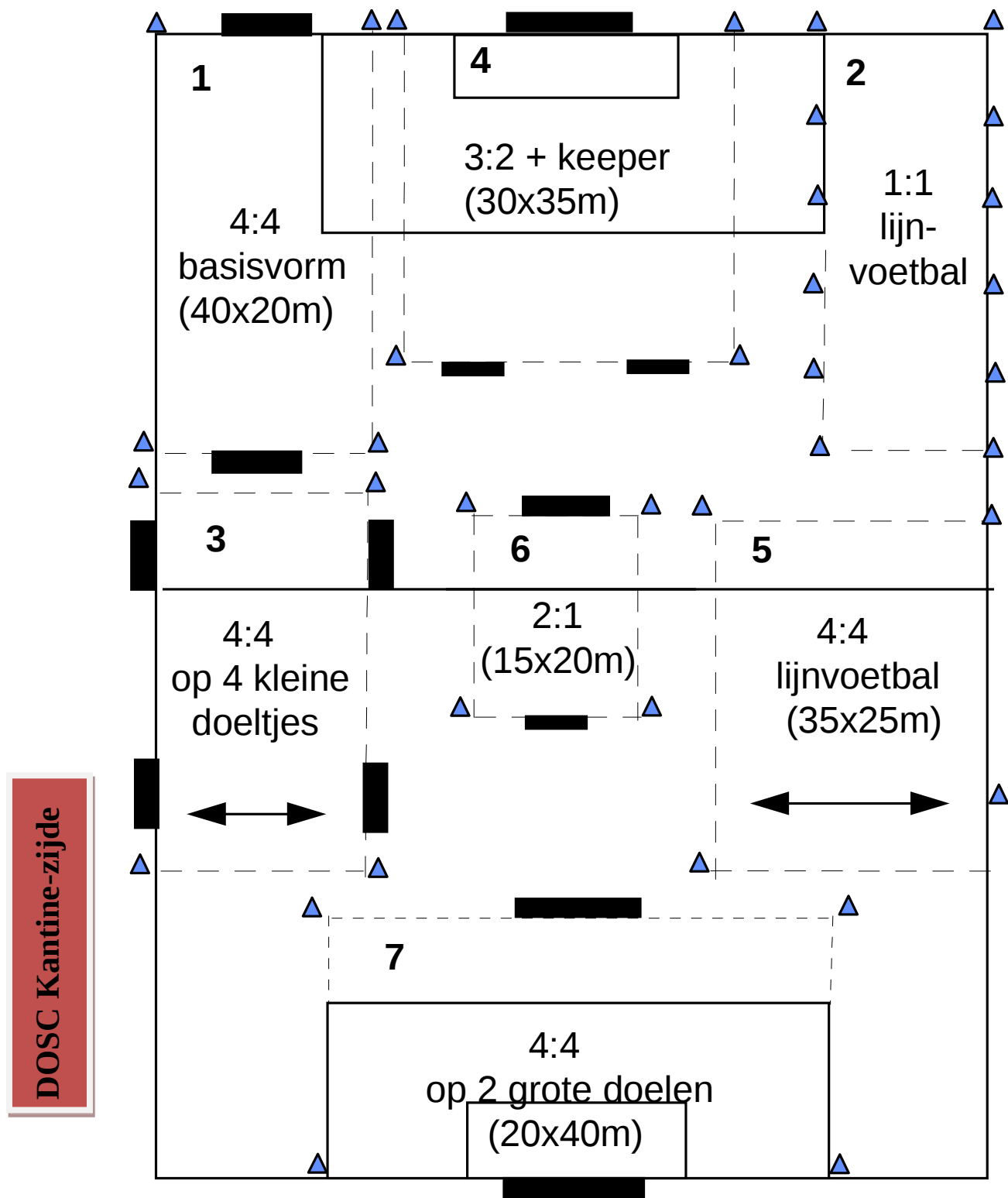
seniorenveld, 2 of 3 sets verschillende kleuren juiste maat hesjes, markeringshoedjes, pilonnen (op de hoeken), juiste gewicht & spanning wedstrijdballen, kleine ijzeren doeltjes, mini-doeltjes met netten 3 bij 1, losse E/F pupillendoelen en 2 vaste en 1 losse seniorendoel, 1 gastoeter of centrale signaal over de geluidsinstallatie.

⁴ Actie 4 = iets ter beschikking stellen aan alle 8 teams en aan het winnende team iets speciaals (wisselbokaal?)

DETAIL VERDELING Benodigde materialen

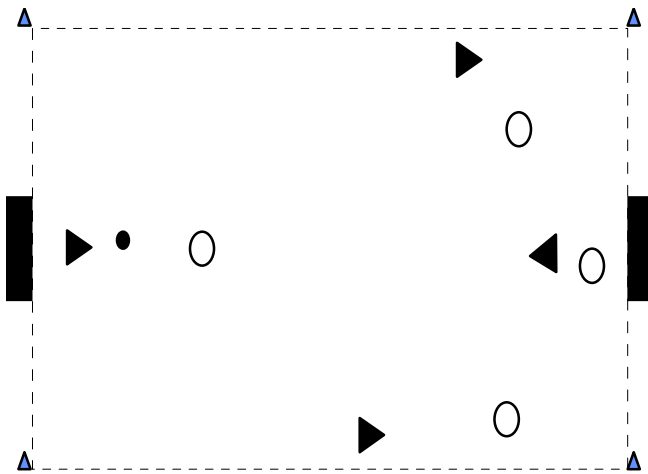
SPEL Onderdeel	Senioren doelen	3 m - 1 m doelen	kleinste ijzeren doel	E/F-pupillen doelen	ballen	pionnen	hoedjes	hesjes (2 kleuren)	OPMERKINGEN
1 = 4:4 basisvorm	geen	2	geen	losse mogelijk	5	4	16	5 + 5	
2 = 1 tegen 1 lijnvoetbal	geen	geen	geen	geen	10	18	24	5 + 5	
3 = 4:4 op 4 kleine doeltjes	geen	geen	4	geen	8	4	16	5 + 5	
4 = 3:2 + keeper	1	geen	2	geen	6	4	12	5 + 5	
5 = 4:4 lijnvoetbal breed	geen	geen	geen	geen	6	4	12	5 + 5	
6 = shoot out 2:1 + keeper	mogelijk	1	geen	1 losse	6	4	12	5 + 5	
7 = 4:4 op 2 grote doelen	2	geen	geen	geen	8	4	12	5 + 5	
8 = strafschoppenserie	wordt afwisselend op het veld gespeeld dat hoort bij spelonderdeel 4 of spelonderdeel 7								
TOTAAL	3 (of 4)	3	6	1 (of 3)	49	42	104	35+35	

DETAIL Veldindeling



N.B. spelonderdeel 2 = het 1:1 lijnvoetbal daar worden 5 veldjes van 15x10 meter uitgezet.
 Spelonderdeel 8 wordt afwisselend op spelonderdeel 7 en 4 gespeeld, nagelang deze vrij is.

SPELONDERDEEL 1 = 4 tegen 4 basisvorm



Afmetingen:
20x40 meter

Startopstelling:

De spelers van beide teams staan opgesteld bij de goaltjes. Elk team heeft hesjes met een eigen kleur. De spelbegeleider laat het eerstgenoemde team indribbelen van de achterlijn.

Organisatie:

- Er wordt 7,5 minuut gespeeld per helft.
- Uitballen en cornerballen worden via de grond ingetrapt.
- Bij een doelpunt of een achterbal kan de bal door een verdediger van het betreffende doel worden ingedribbeld vanaf de achterlijn
- Hoekschoppen worden genomen vanaf het hoekpunt.

Rol spelbegeleider:

De spelbegeleider dient het spel conform de regels te begeleiden en de spelers coachmomenten aan te bieden. Verder houdt hij/zij de score bij en noteert de punten.

Leermomenten/coachmomenten

Voor de aanvaller

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden
- De bal buiten bereik van een verdediger naar een vrijstaande medeaanvaller spelen: samenspelen

Voor de medeaanvaller:

- Zich steeds vrij van verdedigers en aanspeelbaar voor de aanvaller met bal opstellen
- Weglopen - ruimte maken - wanneer een medeaanvaller zijn kant opdribbelt
- Zich aanbieden in scoringspositie

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten.
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.
- Een afspeellijn sluiten.

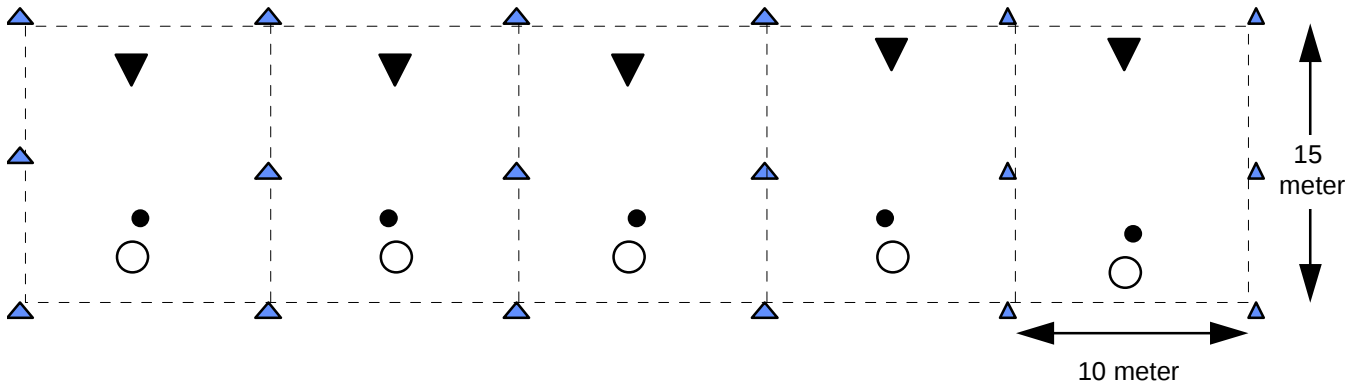
Puntentelling:

Bij winst 10 punten, bij gelijkspel 5 punten en bij verlies 0 punten. Wel tellen de doelpunten bij de uitslag.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 16 markeringshoedjes
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks
- 5 ballen
- 2 stuks 3 bij 1 doeltjes met netten

SPELONDERDEEL 2 = HET 1:1 lijnvoetbal



Startopstelling:

De spelers van beide teams staan opgesteld in de veldjes (10x15 meter), zoals in het schema staat weergegeven. Om en om mogen de teams de bal inbrengen op teken van de spelleider.

Organisatie:

- Er worden 5 rondes van 2 minuten gespeeld, na elke ronde wordt gewisseld en is er een minipauze van 1 minuut.
- De spelers als driehoekjes afgebeeld schuiven na een ronde 1 plaatsje op naar rechts, de spelers als rondjes blijven staan.

Rol spelbegeleider:

Op teken van de spelleider beginnen de spelers te dribbelen en proberen ze te scoren door de bal, onder controle, te dribbelen over de doellijn van de tegenstander. Na verovering van de bal worden de rollen direct omgedraaid en probeert de nieuwe aanvaller te scoren. Nadat een doelpunt is gemaakt, mag de speler bij wie is gescoord de bal inbrengen. Is de bal buiten het speelveld geraakt, dan mag de speler die de bal niet als laatste heeft aangeraakt met de bal gaan dribbelen. Er wordt niet met corners gewerkt. Mocht de bal door de verdediger over zijn eigen doellijn worden gespeeld, dan mag de andere speler de bal inbrengen bij zijn eigen doellijn.

Leermomenten/Coachmomenten

Voor de aanvaller

- De bal binnen speelbereik houden, letten op de positie en initiatieven van de verdediger
- Richting verdediger snelheid maken, zorgen voor een verrassing, de bal afschermen.
- De bal dicht bij de voet houden.

Voor de verdediger:

- De doorgang van de aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.
- Met een lichte kniebuiging klaar zijn om snel te reageren op de bewegingen van de aanvaller.

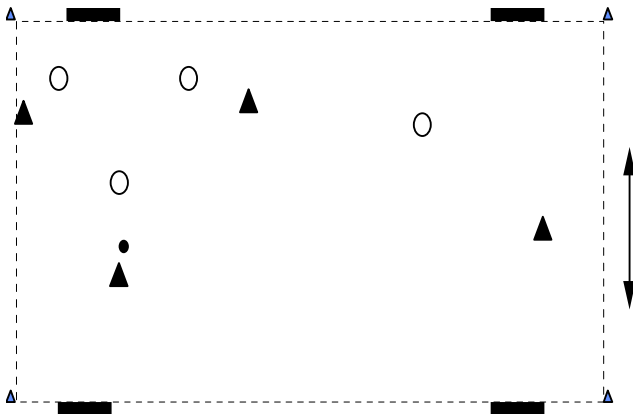
Puntentelling:

Turf na afloop van elke ronde het aantal gewonnen wedstrijdjes per team. Schrijf na afloop van de 5 speelronden het totaal aantal gewonnen wedstrijdjes van elk team op de scorekaart. De eindstand wordt bepaald door het aantal gewonnen wedstrijden van de 5 spelers van elk team op te tellen, waarbij het team met het hoogste aantal gewonnen wedstrijden winnaar is. Vergelijk het aantal gewonnen wedstrijden dat alle teams achter hun naam hebben staan.

Benodigd materiaal:

- Minimaal 24 markeringshoedjes
- 5 keer 5 hesjes in afwijkende kleur
- **18 pilonnen**
- 10 ballen

SPELONDERDEEL 3 = 4 tegen 4 met 4 kleine doeltjes



Afmetingen:

20x40 meter

Startopstelling:

De spelers van beide teams staan opgesteld bij de goaltjes. Elk team heeft hesjes met een eigen kleur.

De spelbegeleider laat het eerstgenoemde team indribbelen van de achterlijn.

Organisatie:

Er wordt 7,5 minuut gespeeld per helft.

Uitballen en cornerballen worden via de grond ingetrapt. Bij een doelpunt of een achterbal kan de bal worden ingedribbeld vanaf de achterlijn

Rol spelbegeleider:

De spelbegeleider dient het spel te begeleiden conform de regels en de spelers coachmomenten aan te bieden. Verder houdt hij/zij de score bij en noteert de punten.

Leermomenten/Coachmomenten

Voor de aanvaller

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden
- De bal buiten bereik van een verdediger naar een vrijstaande medeaanvaller spelen: samenspielen

Voor de medeaanvaller:

- Zich steeds vrij van verdedigers en aanspeelbaar voor de aanvaller met bal opstellen
- Weglopen - ruimte maken wanneer een medeaanvaller zijn kant opdribbelt
- Zich aanbieden in scoringspositie

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten.
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.

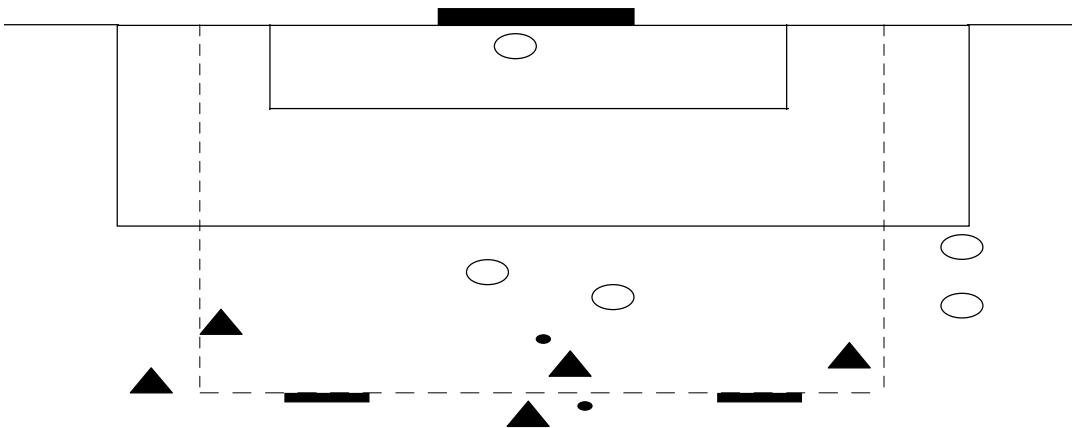
Puntentelling:

Bij winst 10 punten, bij gelijkspel 5 punten en bij verlies 0 punten. Wel tellen de doelpunten bij de uitslag.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 16 markeringshoedjes
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks
- 8 ballen
- 4 goaltjes

SPELONDERDEEL 4 = 3:2 + keeper



Startopstelling:

Drie aanvallers en twee verdedigers + keeper staan opgesteld in het veldje van 30x35 meter. Op teken van de spelleider mogen de drie gaan aanvallen.

Organisatie:

- Eén team valt 7,5 minuut aan richting een doel. Daarna worden de rollen omgedraaid en gaat het team verdedigen voor 7,5 minuut.
- Zodra de aanval voorbij is en twee nieuwe verdedigers klaarstaan buiten de 16 meter lijn, begint één van de aanvallers die net aan de beurt is geweest samen met twee nieuwe aanvallers aan de volgende aanval.
- Let er dus op dat niet steeds dezelfde aanvaller blijft staan, dat er wordt doorgewisseld en dat de verdedigers snel naar hun plek gaan en klaarstaan.

Rol spelbegeleider

Op teken van de spelleider gaan de drie aanvallers van start en proberen ze de verdedigers uit te spelen en te scoren in het grote doel met de keeper erin. Veroveren de verdedigers de bal, dan worden de rollen onmiddellijk omgedraaid en kunnen zij scoren, in dit geval in een van de twee kleine doeltjes. Nadat een doelpunt is gemaakt, krijgen de aanvallers de bal weer bij een van hun eigen doeltjes. Is de bal buiten het speelveld geraakt, dan mag de speler die de bal niet als laatste heeft aangeraakt de bal inbrengen. Er wordt niet met corners gewerkt, wanneer de bal door de verdedigers over de eigen doellijn is gespeeld. In dat geval krijgen de aanvallers de bal bij hun eigen doeltje.

Leermomenten/Coachmomenten

Voor de aanvallers

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden. En/of: de bal buiten bereik van verdedigers naar een vrijstaande medeaanvaller spelen: samenspelen.

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten.
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.

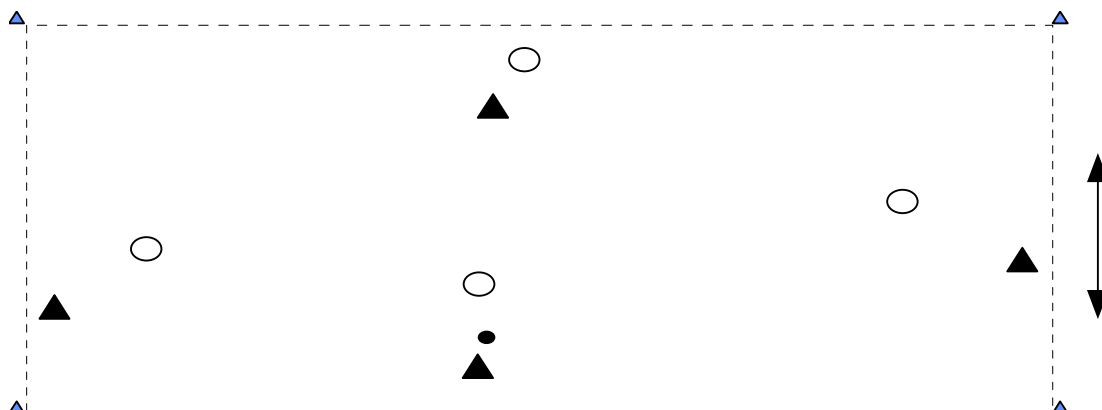
Puntentelling:

Schrijf het aantal gescoorde doelpunten vóór op de scorekaart. De eindstand wordt bepaald door het aantal gescoorde doelpunten van de aanvallers en de verdedigers van elk team op te tellen, waarbij het team met het hoogste aantal gescoorde doelpunten winnaar is. Vergelijk de aantallen doelpunten die alle teams hebben gemaakt.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 12 markeringshoedjes
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks
- 6 ballen
- 2 goaltjes en een groot doel

SPELONDERDEEL 5 = **4 tegen 4 lijnvoetbal**



Afmetingen: 20x40 meter

Startopstelling:

De spelers van beide teams staan opgesteld bij de goaltjes. Elk team heeft hesjes met een eigen kleur. De spelbegeleider laat het eerstgenoemde team indribbelen van de achterlijn.

Organisatie:

- Er wordt 7,5 minuut gespeeld per helft. Uitballen en cornerballen worden via de grond ingetrapt.
- Bij een doelpunt of een achterbal kan de bal worden ingedribbeld vanaf de achterlijn

Rol spelbegeleider:

De spelbegeleider houdt de score bij en zorgt ervoor dat het spel op de juiste manier wordt gespeeld

Leermomenten /Coachmomenten

Voor de aanvaller

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden
- De bal buiten bereik van verdedigers naar een vrijstaande

medeaanvaller spelen:
samenspelen

Voor de medeaanvaller:

- Zich steeds vrij van verdedigers en aanspeelbaar voor de aanvaller met bal opstellen
- Weglopen - ruimte maken - wanneer -een medeaanvaller zijn kant opdribbelt
- Zich aanbieden in scoringspositie

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten.
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.

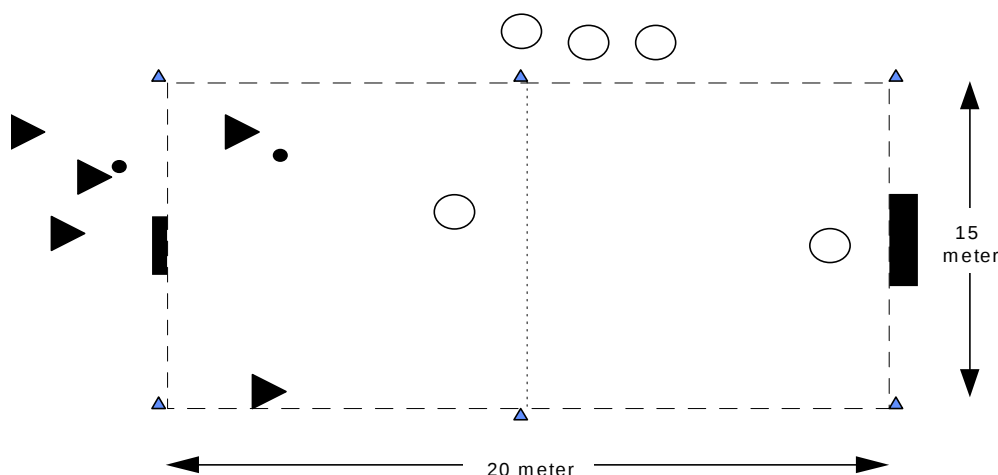
Puntentelling:

Bij winst 10 punten, bij gelijkspel 5 punten en bij verlies 0 punten. Wel tellen de doelpunten bij de uitslag.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 12 markeringshoedjes
- 6 ballen
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks

SPELONDERDEEL 6 = Shoot-out 2:1 + keeper



Startopstelling:

Twee aanvallers en 1 verdediger + keeper staan opgesteld in het veldje van 15x20 meter. Op teken van de spelleider mogen de eerste twee gaan aanvallen.

Organisatie:

Eén team valt 7,5 minuut aan richting een doeltje. Daarna worden de rollen omgedraaid en gaat het team verdedigen voor 7,5 minuut. Zodra de aanval voorbij is en de nieuwe verdediger klaarstaat, beginnen twee nieuwe aanvallers met de volgende aanval - de verdediger moet voorbij de middenlijn van het veldje zijn. Let er dus op dat de verdediger snel klaar gaat staan, dat hij hardlopend naar zijn plek gaat.

Rol spelbegeleider:

Op teken van de spelleider gaan de twee aanvallers van start en proberen zij de verdediger uit te spelen en te scoren. Na verovering van de bal, waarbij zowel de verdediger als de keeper een rol speelt, worden de rollen onmiddellijk omgedraaid en kan de verdediger scoren op een doeltje van 3x1 meter. Nadat een doelpunt is gemaakt, krijgen de aanvallers de bal weer bij hun eigen doeltje. Is de bal buiten het speelveld geraakt, dan mag de speler die de bal niet als laatste heeft aangeraakt de bal weer inbrengen. Er wordt niet met corners gewerkt, wanneer de bal door de verdedigers over de eigen doellijn is gespeeld. In dat geval krijgen de aanvallers de bal bij hun eigen doeltje.

Leermomenten/Coachmomenten

Voor de aanvallers

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden. En/of: de bal buiten bereik van de verdediger naar vrijstaande medeaanvaller spelen: samenspelen

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.

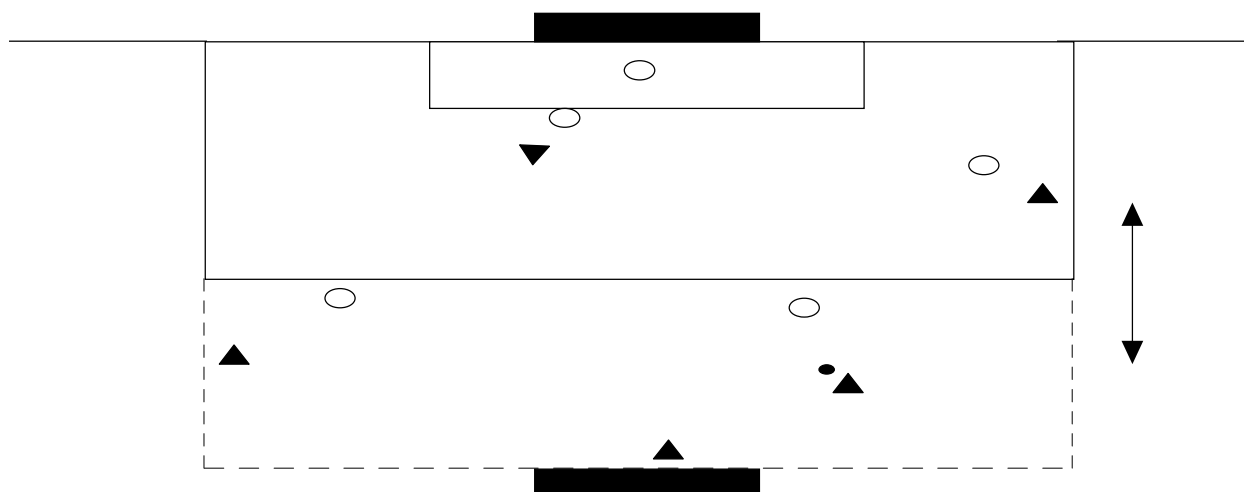
Puntentelling:

Schrijf het aantal doelpunten van het team op het scoreformulier. De eindstand wordt bepaald door de aantallen doelpunten van de aanvallers en de verdedigers van elk team bij elkaar op te tellen. Het team met het hoogste aantal doelpunten is winnaar. Vergelijk daartoe de aantallen doelpunten van alle deelnemende teams.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 12 markeringshoedjes
- 6 ballen
- 1 groot en 1 e/f doel
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks

SPELONDERDEEL 7 = 4 tegen 4 + keepers met 2 grote doelen



Startopstelling:

De spelers van beide teams staan opgesteld bij de goaltjes. Elk team heeft hesjes met een eigen kleur. De spelbegeleider laat het eerstgenoemde team indribbelen vanaf de achterlijn.

Organisatie:

- Er wordt 7,5 minuut gespeeld per helft. Uitballen en cornerballen worden via de grond ingetrapt.
- Bij een doelpunt of een achterbal kan de bal door een verdediger van het betreffende doeltje worden ingedribbeld vanaf de achterlijn.

Rol spelbegeleider:

De spelbegeleider houdt de score bij en zorgt ervoor dat het spel op de juiste manier wordt gespeeld

Leermomenten/Coachmomenten

Voor de aanvaller

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden
- De bal buiten bereik van verdedigers naar een vrijstaande medeaanvaller spelen: samenspelen

Voor de medeaanvaller:

- Zich steeds vrij van verdedigers en aanspeelbaar voor de aanvaller met bal opstellen
- Weglopen - ruimte maken - wanneer een medeaanvaller zijn kant opdribbelt
- Zich aanbieden in scoringspositie

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten.
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.

Puntentelling:

Bij winst 10 punten, bij gelijkspel 5 punten en bij verlies 0 punten. Wel tellen de doelpunten bij de uitslag.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 12 markeringshoedjes
- 2 seniorendoelen
- 8 ballen
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks

SPELONDERDEEL 8 = STRAPSCHOPPEN SERIE vlgs nieuwe “A-BB-A” principe (Tiebreak)

De FIFA gaat experimenteren met een nieuwe regel bij strafschoppenseries. In de huidige opzet is er een vermeend voordeel voor het team dat de 1ste strafschoop mag nemen. Een voordeel dat gemiddeld oploopt naar bijna 60% voor het team dat begint, t.o. dus iets meer dan 40% voor het team dat de 2de strafschoop moeten nemen. Dus in 6 van de 10 gevallen wint het team dat mag beginnen. Er is gemeten over vele honderden reeksen in het internationale betaalde voetbal.

De nieuwe regel is nog niet breed in competities van kracht dit seizoen (2017-2018), maar het is goed dat we onze DOSC-jeugd er al wel speelt mee laten kennismaken. Deze goalmaster is zo'n moment.

Dit is de regel. Tossen wie mag gaan beginnen: team A of team B. Wie de toss wint mag bepalen welk team begint. Het team dat begint neemt 1 strafschoop, het andere team neemt er dan 2 achter elkaar. Dan komt het eerste team weer aan de beurt, met 2 keer een strafschoop. Tot en met de 5de beurt van ieder team.

Volgorde van de nieuwe strafschoppenreeks:

Beurt 1 = Strafschoop 1: team A

Beurt 1 = Strafschoop 2: team B

Beurt 2 = Strafschoop 3: team B

Beurt 2 = Strafschoop 4: team A

Beurt 3 = Strafschoop 5: team A

Beurt 3 = Strafschoop 6: team B

Beurt 4 = Strafschoop 7: team B

Beurt 4 = Strafschoop 8: team A

Beurt 5 = Strafschoop 9: team A

Beurt 5 = Strafschoop 10: team B

Indien dan de stand gelijk is gaat de strafschoppenreeks als volgt verder:

6de beurt strafschoop = eerst B dan A

indien nodig een 7de beurt strafschoop = eerst A dan B

indien nodig een 8ste beurt strafschoop = eerst B en dan A

enzovoorts tot dat er een winnaar is.

Spelonderdeel 8 wordt afwisselend op het veld van spelonderdeel 4 en 7 gespeeld, naargelang deze vrij is.

Uitslagenformulier Goalmaster Clinic - TOERNOOILEIDING

team a = Arsenal team b = Bayern München team c = Chelsea team d = Juventus
team e = Real Madrid team f = FC Barcelona team g = Paris Gaint-German team h = Manchester United

VUL MET PEN DE STAND IN – PER TEAM, SPELONDERDEEL en per SPEELRONDE. VUL NA DE LAATSTE RONDE HET TOTAAL IN.

Spelonderdeel spx = speelronde nummer	TEAM A 	TEAM B 	TEAM C 	TEAM D 	TEAM E 	TEAM F 	TEAM G 	TEAM H 
1 = 4:4 basisvorm	sp1	sp1	sp3	sp7	sp5	sp5	sp7	sp3
2 = 1 tegen 1 lijnvoetbal	sp2	sp8	sp2	sp8	sp4	sp6	sp6	sp4
3 = 4:4 op 4 kleine doeltjes	sp3	sp7	sp1	sp1	sp3	sp7	sp5	sp5
4 = 3:2 + keeper	sp4	sp6	sp8	sp2	sp2	sp8	sp4	sp6
5 = 4:4 lijnvoetbal breed	sp5	sp5	sp7	sp3	sp1	sp1	sp3	sp7
6 = shoot out 2:1 + keeper	sp6	sp4	sp6	sp4	sp8	sp2	sp2	sp8
7 = 4:4 op 2 grote doelen	sp7	sp3	sp5	sp5	sp7	sp3	sp1	sp1
8 = strafschoppenserie	sp8	sp2	sp4	sp6	sp6	sp4	sp8	sp2
PUNTENTOTAal								
EINDRANGlijst								

TOERNOOI-schema voor de teams.op **ZATERDAGOGHTEND – START 10:00u**
Voor 40 spelers, 8 teams en tegen elkaar indraaien

team A=Arsenal team B=Bayern München team C=Chelsea team D=Juventus
team E=Real Madrid team F=FC Barcelona team G=Paris Saint-Germain team H=Manchester United

[illegible]

TOERNOOI-schema voor de teams.op **ZATERDAGMIDDAG – START 14:00u**
Voor 40 spelers, 8 teams en tegen elkaar indraaien

team A=Arsenal team B=Bayern München team C=Chelsea team D=Juventus
team E=Real Madrid team F=FC Barcelona team G=Paris Saint-Germain team H=Manchester United

[illegible]