

# FUTURE RULES FOOTBALL LEAGUE

**SAMENVATTING**  
SEIZOEN 2018/'19



# FUTURE RULES FOOTBALL LEAGUE

FUTURERULES  
FOOTBALLLEAGUE



## INLEIDING

In november 2017 hebben de initiatiefnemers van Avant Garde Football met FC Lisse – Quick Boys een wereldwijde primeur gehaald door een test te doen met spelregelwijzingen. De semi-profs van FC Lisse en Quick Boys speelden met nieuwe regels: kick-in, selfpass en een alternatieve strafschoepregel. De KNVB steunde dit initiatief. In mei 2018, vond een volgende experiment plaats: De Wedstrijd van de Toekomst; ook ditmaal steunde de KNVB het initiatief.

Het doel van deze initiatieven is onderzoeken wat de toegevoegde waarde van spelregelwijzingen is. Hierdoor wordt duidelijk wat het effect is van spelregelwijzingen op het voetbalspel voor spelers, trainer-coaches, arbitrage en fans. Om dit inzichtelijk te maken is er in het seizoen 2018/'19 gestart met de Future Rules Football League.

In deze competitie speelden tien Onder 23-teams wedstrijden waarin de spelregels zijn aangepast. Concreet gaat het om spelregelwijzingen zoals de selfpass (de mogelijkheid om een vrije trap 'op jezelf' te nemen), de intrap (kick-in) of indribbel (dribble-in) in plaats van de ingooi en de invoering van tijdsstraffen bij gele en rode kaarten.

Tijdens de wedstrijden zijn er allerlei data verzameld zodat er gemeten kan worden op welke manier spelregelwijzingen invloed hebben op het voetbalspel en hoe het beleefd wordt door de wedstrijddeelnemers. De belangrijkste resultaten en conclusies zijn opgenomen in dit rapport evenals een overzicht van de onderzoeksopzet.





# FUTURE RULES FOOTBALL LEAGUE

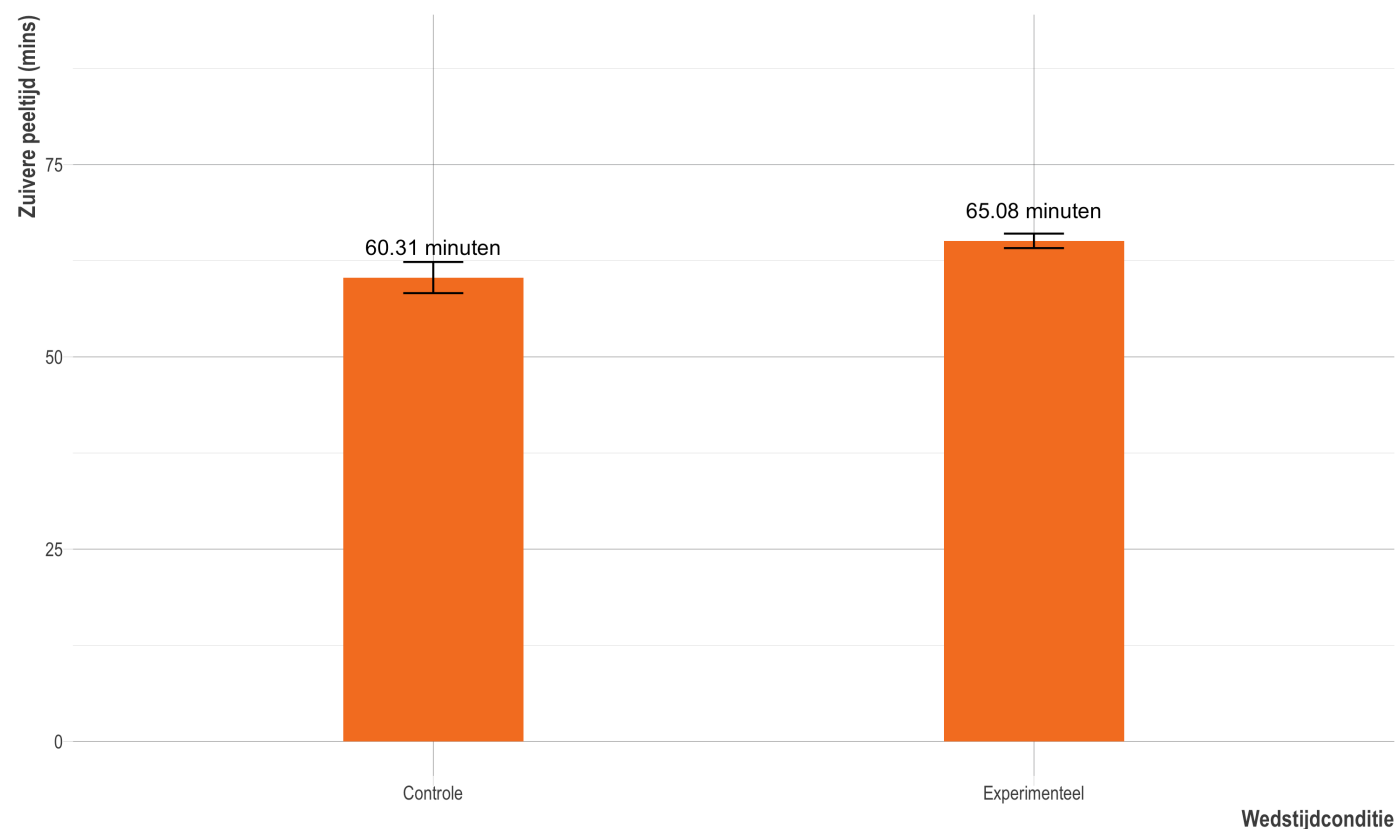
## SNELLER SPEL – ZUIVERE SPEELTIJD EN KORTERE SPELHERVATTINGEN

Tijdens de wedstrijden die gespeeld zijn met de nieuwe spelregels blijkt dat er significant meer zuivere speeltijd was. In de wedstrijden van de Future Rules Football League was de bal gemiddeld genomen zo'n 65 minuten in het spel. Dit ten opzichte van maar zo'n 60 minuten tijdens de reguliere wedstrijden.

Dit komt waarschijnlijk door de duur van de spelherhalingen. Het blijkt namelijk dat er geen verschil zit in het aantal dode spelmomenten in beide wedstrijdcondities, maar dat het spel vooral sneller kan worden hervat. In de figuren op de volgende pagina is weergegeven wat de gemiddelde tijd per type spelherhaling was.

Het blijkt dat de selfpass en de selfpass hoekschop significant sneller spelherhalingen zijn dan de reguliere hervatting. Door de selfpass hoekschop wordt het spel gemiddeld zo'n 5 seconden sneller hervat. Ook de hervatting van het spel na een overtreding of buitenspel is korter in het geval van (M = 12,73; SD = 9,43 s) dan van een reguliere indirecte vrije trap (M = 13,83; SD = 10,71 s).

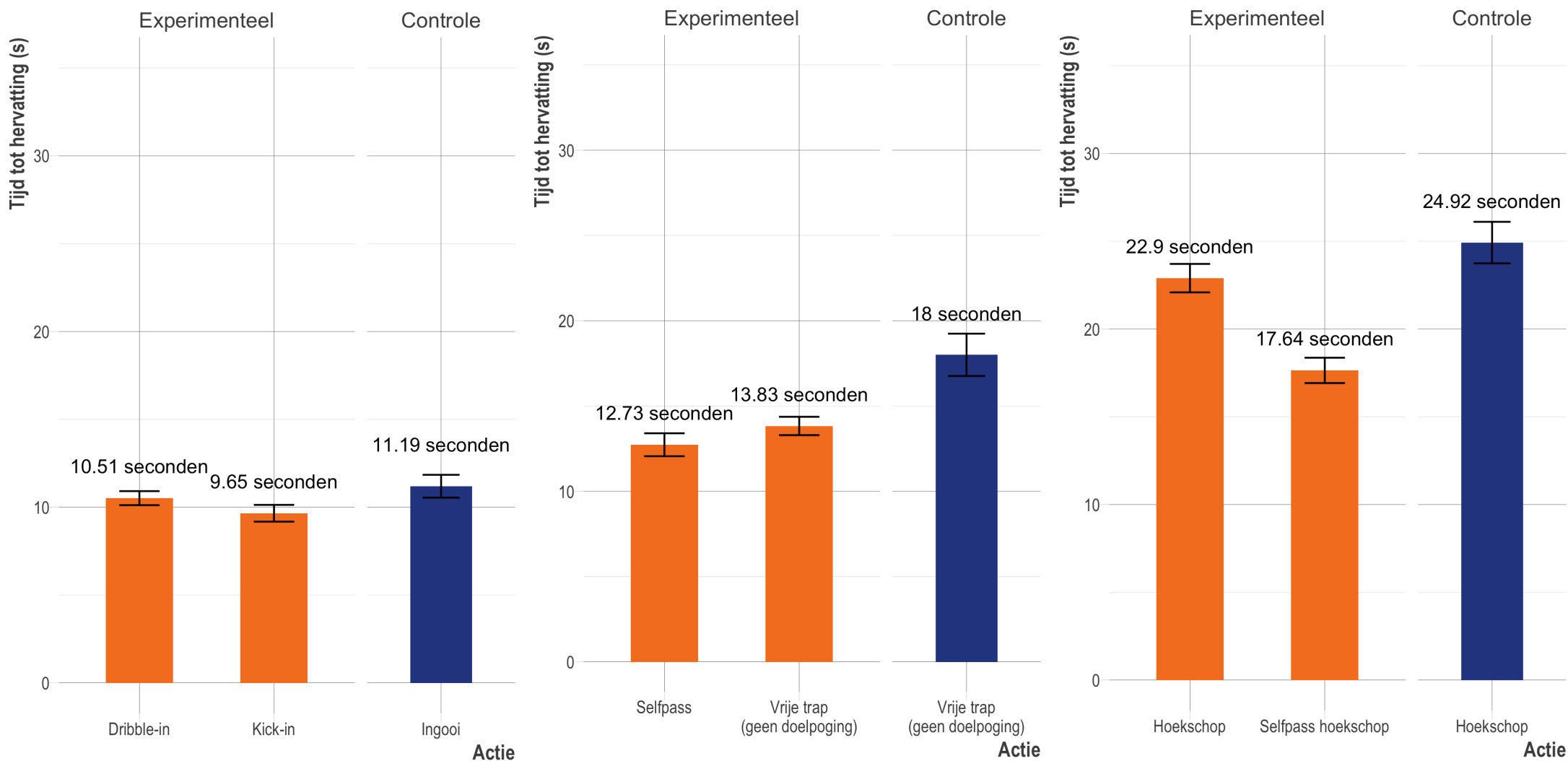
FUTURE RULES  
FOOTBALL LEAGUE



Figuur 1 Aantal minuten zuivere speeltijd in beide wedstrijdcondities.

# FUTURE RULES FOOTBALL LEAGUE

FUTURERULES  
FOOTBALLLEAGUE



Figuur 2 Gemiddelde tijd tot hervatting van het spel voor ieder dood spelmoment .

# FUTURE RULES FOOTBALL LEAGUE

## AANTREKKELIJKER – SUCCESVOLLE SPELHERVATTINGEN

De nieuwe spelregels zorgen ervoor dat het spel veel succesvoller wordt hervat. De dribble-in, selfpass en selfpass hoekschoot hadden allen een succespercentage van meer dan 90%. De reguliere ingooi wordt daarentegen maar 85% succesvol uitgevoerd. De indirecte vrije trap en hoekschoot zijn maar in respectievelijk 86,9% en 55,8% van de hervattingen succesvol.

Naast de succesvollere uitvoering blijken de nieuwe spelhervattingen ook in voortzetting van het spel meer succesvol. De periodes van balbezit na een kick-in ( $M = 15,9$ ;  $SD = 17,44$  s) of dribble-in ( $M = 14,41$ ;  $SD = 13,09$  s) duren gemiddeld langer dan die na een reguliere ingooi ( $M = 11,13$ ;  $SD = 10,77$  s). Ook blijkt er significant meer afstand te worden afgelegd door de bal gedurende de periode van het balbezit.

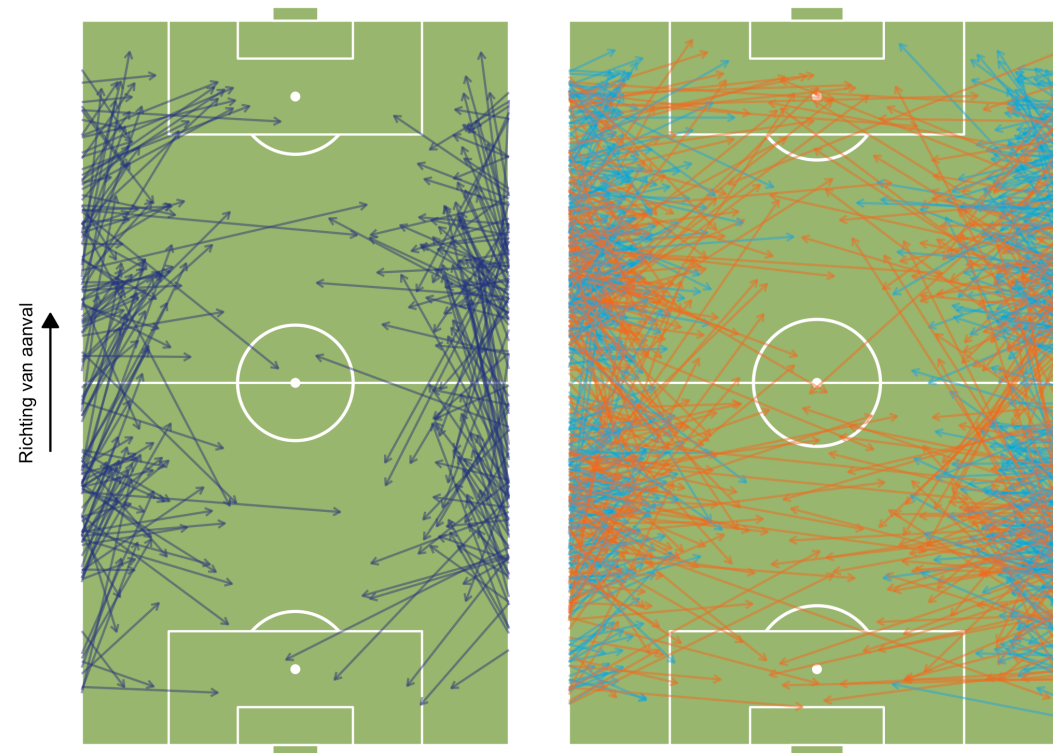
De teams blijken dus in staat om de bal langer in de ploeg te houden. Echter, er is geen verschil gevonden in verticale afstand in balbezit. Dat wil zeggen: er ontstaat niet direct een verkleining van de afstand tot het doel van de tegenstander en daarmee niet direct een 'waardevol' balbezitmoment. Daarnaast lijkt het ontstaan van 'halve corners' doordat een kick-in in het aanvallende gedeelte van het veld kan worden getrapt niet te gebeuren.

Tabel 1 Percentage succesvolle spelhervattingen nadat bal over de zijlijn uit het spel is geweest.

	<i>Succesvol</i>		<i>Niet succesvol</i>		<b>totaal</b>	
	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
<u>Spelhervatting</u>	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
<u>Hervatting na bal over zijlijn</u>						
Reguliere ingooi	232	40	272	85,3%	14,7%	100,0%
Dribble in	546	11	557	98,0%	2,0%	100,0%
Kick in	354	50	404	87,6%	12,4%	100,0%
<b>totaal</b>	<b>1132</b>	<b>101</b>	<b>1233</b>	<b>91,8%</b>	<b>8,2%</b>	<b>100,0%</b>

→ Ingooi

→ Dribble in → Kick in



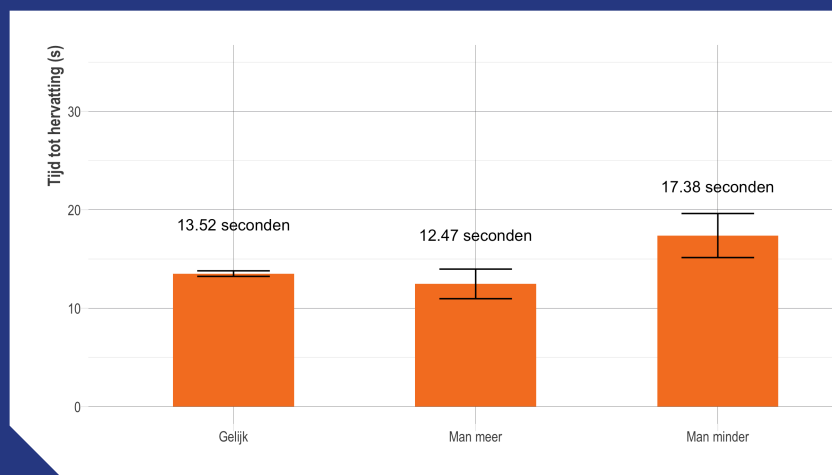
Figuur 3 Afstand van de spelhervatting nadat bal over de zijlijn uit het spel is geweest.



## EERLIJKER – MINDER OVERTREDINGEN, MINDER SPELBEDERF

Wat betreft de gevolgen van de tijdstraf als vervanging van de gele en rode kaarten liggen in de reguliere wedstrijden het aantal gele en rode kaarten gemiddeld hoger. In totaal zijn er 32 tijdstraffen uitgedeeld in de experimentele wedstrijden, Gemiddeld kwam dit neer op 1,292 keer vijf minuten tijdstraf, in de controlewedstrijden was dit gemiddeld 3,2. Er zijn gemiddeld ook minder overtredingen gemaakt in de experimentele wedstrijdconditie ( $M = 21,1$ ;  $SD = 4,81$ ) ten opzichte van de controle wedstrijdcondities ( $M = 25,4$ ;  $SD = 5,89$ ).

In hoeverre het spel verandert gedurende de periode van een tijdstraf waarbij één team met een speler minder speelt is ook onderzocht. Het blijkt dat er geen significant verschil is tussen de duur van een spelhervatting in periodes van een tijdstraf en een reguliere periode in een wedstrijd, zie figuur 4.



Figuur 4 Gemiddelde tijd tot hervatting van het spel

## CONCLUSIES

Al met al kunnen we concluderen dat het experimenteren met nieuwe spelregels leidt tot aanpassingen van het spel. De resultaten laten zien dat het spel, zoals beoogd, sneller wordt: we zien dat er gemiddeld 5 minuten meer zuivere speeltijd is en een snellere hervatting van het spel onder invloed van de nieuwe spelregels. Ook lijkt het spel eerlijker, doordat er minder kaarten zijn gevallen dan in de controle wedstrijden, maar dit kunnen we door het vriendschappelijke karakter van de experimentele wedstrijden niet met zekerheid zeggen. Doordat de spelhervattingen succesvoller zijn lijkt het er ook op dat het spel aantrekkelijker wordt. Ploegen zijn in staat na een kick-in of dribble-in de bal langer in de ploeg te houden.

Het is zeer waardevol gebleken om uitgebreid onderzoek te doen naar de nieuwe spelregels. Zo bleken enkele voorziene risico's ongegrond. Gevreesd werd dat het versnellen van het spel zou leiden tot een hogere fysieke belasting en snellere vermoeidheid, maar hier werden geen aanwijzingen voor gevonden. Ook werd er gevreesd dat de kick-in op het aanvallende gedeelte zou leiden tot een soort van halve hoekschoppen, omdat de bal direct voor de goal geschoten zou worden. De resultaten laten zien dat hier geen sprake van was. Hieruit blijkt dat vermoedens op voorhand lang niet altijd opgaan en dat het dus goed is om vooral te experimenteren en te onderzoeken om de daadwerkelijke effecten van spelregelveranderingen te zien.

# FUTURE RULES FOOTBALL LEAGUE

## SAMENVATTING SEIZOEN 2018/'19

### COLOFON

FUTURE RULES FOOTBALL LEAGUE ONDERZOEKSRAPPORT  
SEIZOEN 2018/'19 is opgesteld door:

Frederike Zwenk (Coördinator onderzoek)  
Jan Verbeek (Onderzoeker)

