

SPELREGELS

ZAALVOETBAL



Beste Zaalvoetballers,

Hierbij een overzicht van de zaalvoetbal spelregels zoals die gelden bij ons in de zaal. Lees het boekje even goed door en stuur het naar de teamgenoten. Heb zelf nog even een lijst gemaakt met de in mijn ogen belangrijkste regels. Je vindt ze op de volgende pagina. Als er vragen en/of opmerkingen zijn, laat het mij dan weten.

Tot snel in de zaal,

Sunny Schippers

Sportcentrum Vrije Universiteit

Coordinator Zaalvoetbal Competities

T:0639482386

E: s.a.l.schippers@vu.nl

11 BELANGRIJKSTE ZAALVOETBAL REGELS

1. Hou altijd respect voor elkaar. Voor de teamgenoten, de tegenstander en ook zeker voor de scheidsrechter die vaak vrijwillig staat te fluiten. Er is altijd een competitieleider op het Sportcentrum aanwezig. Je kunt op het scoreformulier zien wie dat die avond is/zijn. Als je als team of als scheidsrechter het gevoel hebt dat de wedstrijd dreigt te ontsporen leg het spel dan stil en haal 1 van ons er bij. We lopen rond of zitten op kantoor (achter zaal 2).

2. Zaalvoetbal is geen veldvoetbal. En dit is voor veel spelers soms lastig. Bij ons in de zaal is er bijna geen contact toegestaan tussen spelers. Dus geen schouderduwtjes, geen slidings, niet van achteren aantikken, vasthouden, etc. Gewoon niet doen.

3. Iedere vrije bal is direct. Er mag dus uit iedere vrije trap direct gescoord worden. Bij ons in de zaal kennen we geen indirecte vrije trappen. Uit een intrap en een doelworp (achterbal) mag niet direct worden gescoord.

4. 5 meter afstand en binnen 4 seconden spelen. Zorg bij een intrap, corner en/of vrije trap voor voldoende afstand. Dit is 5 meter. Daarnaast moet de bal doorgaans binnen 4 seconden worden gespeeld. Anders gaat de bal naar de tegenstander. Zo houden we de vaart er in!

5. Neem als scheidsrechter je taak serieus. Fluit teams zoals je zelf ook gefloten wil worden. Thuisspelende teams fluiten altijd voor of na hun eigen wedstrijd (zie rooster) met 2 mensen, waarvan 1 aan iedere zijlijn. Probeer volgens de regels en strikt te fluiten, dan maak je het jezelf het makkelijkst. Wanneer je nonchalant met een biertje langs de kant gaat staan, dat kan dat zorgen voor irritaties bij de spelende teams. Mocht je als scheidsrechter niet helemaal zeker van je zaak zijn, vraag dan aan de aanwezige competitieleider of hij er even bij komt staan om te helpen. Ook wanneer het uit de hand dreigt te lopen, roep hem dan bij en leg het spel dan stil.

6. Geniet van het spelletje. Zaalvoetbal is een heerlijke sport, probeer zoveel mogelijk te genieten van het spelletje. Laat je niet opnaaien, ga niet schelden en probeer zelf zo sportief mogelijk te spelen. Als je iedere keer gefrustreerd het veld verlaat kun je je afvragen of onze competitie wel iets voor jou is. Als wij als competitieleiders iets kunnen doen om het hier nog leuker te maken, laat het mij dan weten.

7. Maak fucking vette goals. Daar geniet iedereen gewoon van en maakt het voor ons als competitieleiding nog leuker om naar te kijken. Stiffies, hakjes, solo's. Doe je ding. En speel zo nu en dan over naar je medespelers.

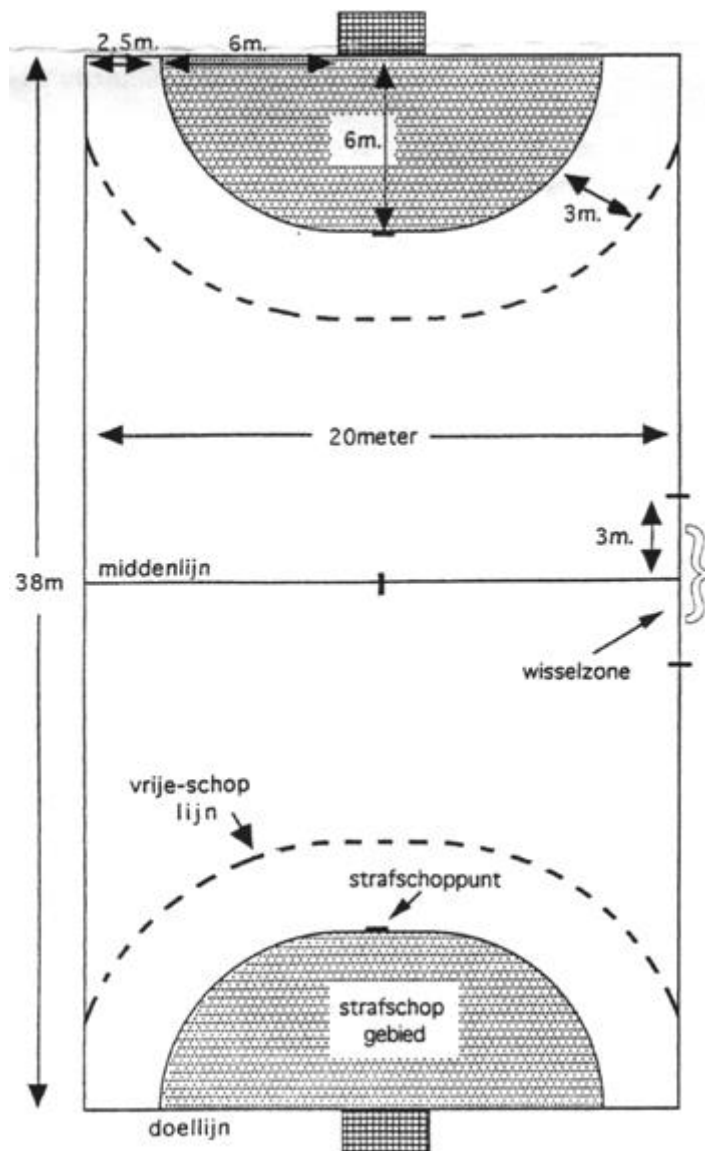
8. Zeg geen wedstrijden af. Dat is voor niemand leuk. Iedereen wil gewoon het aantal wedstrijden voetballen waarvoor hij/zij heeft betaald. Heb je 3 man? Dan kan de wedstrijd gewoon doorgaan. Op het Sportcentrum zijn vaak voetballers aanwezig die nog een potje willen ballen. Je kunt dan altijd 2-3 spelers bijlenen. Dat is geen probleem. Ook is er een invallersapp waar meer dan 200 spelers in zitten.

9. Mag de keeper scoren uit een worp? Ja, dat mag! Alleen niet na een achterbal, dan moet de bal eerst naar een medespeler worden gegooid. Indien de keeper de bal oppakt/vangt uit het spel (en deze niet van een eigen speler komt) mag hij de bal direct in het doel van de tegenstander werpen.

10. Drink bier. Na de wedstrijd. We hebben een gezellig kantine waar we altijd belangrijke voetbalwedstrijden kunnen tonen op groot scherm. De 3e helft moet de leukste zijn.

11. Mail/bel me. Bij vragen, opmerkingen, complimenten, klachten of wat dan ook. Ik doe samen met Kristian, Dennis, Finn, Izhar en Quinten mijn best om er voor iedereen een hele toffe competitie van te maken. Als het voor sommige teams minder leuk is, om welke reden dan ook, laat het mij dan weten. Dan gaan we aan de slag. Ik ben altijd bereikbaar.

Regel 1: Het speelveld



A: Afbakening

Het speelveld is, in overeenstemming met de plattegrond, afgebakend door duidelijke zwarte lijnen.

B: Het strafschopgebied

Op elke helft van het speelveld is evenwijdig aan de doellijn op een afstand van 6 meter voor het midden van het doel een lijn getrokken van 3 meter lengte, die aan de uiteinden door kwartcirkels met de doellijn wordt verbonden. De aldus begrensde gebieden heten strafschopgebieden.

C: Het strafschoppunt

Tegenover het midden van de doellijn, op een afstand van 6 meter bevindt zich het strafschoppunt. Deze ligt dus op de strafschopgebiedcirkel en is NIET het handballijntje.

D: De vrije-schoplijn

Op elke helft van het speelveld is evenwijdig aan en op een afstand van 3 meter van de lijnen, die de voorste begrenzing vormen van de strafschopgebieden, een onderbroken lijn getrokken. Deze lijnen eindigen, gezien de maximale breedte van het speelveld, op de zijlijnen.

Regel 2: De bal

A:

De bal moet rond zijn en de buitenbekleding moet van leer of ander goed-gekeurd materiaal zijn. Er wordt gespeeld met een bal nr. 4.

B:

Tijdens de wedstrijd mag alleen met toestemming van de scheidsrechter een andere bal in het spel worden gebracht.

Regel 3: De spelers

A:

Een wedstrijd wordt gespeeld door twee teams, elk bestaande uit 5 spelers, waarvan een de doelverdediger moet zijn. Daarnaast is het toegestaan naar eigen inzicht te beschikken over wisselers.

B:

Een wedstrijd moet met ten minste 3 eigen spelers per team, waaronder een doelverdediger, worden begonnen. Het aantal spelers mag tot het einde van de wedstrijd,

waarbij inbegrepen een eventuele verlenging, worden aangevuld tot het maximaal toegestane aantal. Wanneer tijdens de wedstrijd het aantal spelers per team definitief daalt tot minder dan 3, moet de wedstrijd worden gestaakt. Indien een team zelf te weinig spelers heeft, mag het tot 2 spelers van andere teams bijlenen.

C:

Een speler (dus ook de doelverdediger) mag op elk moment op de daarvoor aangegeven plaats gewisseld worden met een wisselspeler. De plaats waar de wissel van spelers moet worden uitgevoerd, is op de eigen helft tenzij overmacht dwingt de wissel op een andere plaats uit te voeren. Bij het wisselen moet er even een contactmoment zijn tussen beide spelers (handje).

D:

Het verlaten van het speelveld bij het wisselen dient te gebeuren op de plaats waar de wisselspeler het veld inkomt. De wisselspeler mag het speelveld betreden zodra de te vervangen speler het speelveld heeft verlaten.

E:

Gedurende de tijd, dat de bal in het spel is, wordt foutief wisselen van een speler bestraft met een vrije schop op de plaats waar de bal zich bevond op het moment dat de scheidsrechter voor deze overtreding fluit. Bij herhaling van foutief wisselen door dezelfde partij moet de betrokken wisselspeler bovendien worden bestraft met 2 minuten straftijd. Bij het herhalen van foutief wisselen wordt steeds die speler bestraft die op het moment van overtreding het speelveld betreedt.

F:

Indien een foutieve wissel plaatsvindt gedurende de tijd, dat het spel "dood" is, wordt de wedstrijd hervat op reglementaire wijze, bijvoorbeeld: intrap, doelworp, strafschop, enz.

G:

Geblesseerde spelers mogen op elke plaats het speelveld verlaten.

Regel 4: De uitrusting

A:

De gebruikelijke uitrusting van de spelers bestaat uit broek, shirt, sokken en schoenen. De schoenen moeten schone, niet zwartstrepende zalsportschoenen zijn. De doelverdediger moet kleding dragen die hem onderscheidt van de overige spelers en de scheidsrechters.

B:

De shirts van de spelers van een team dienen zoveel mogelijk van een kleur te zijn. Indien de scheidsrechter van oordeel is dat de shirts van een team zoveel afwijken dat dit tot verwarring kan zijn dan kan hij het betreffende team opdracht geven andere shirts aan te trekken. Ook kan men dan in, door de wedstrijdleiding beschikbaar te stellen, hesjes spelen.

C:

Indien twee teams een wedstrijd tegen elkaar spelen, waarbij de kleuren van de shirts naar het oordeel van de scheidsrechter te weinig verschillen, dan moet de uit spelende partij anders gekleurde shirts aantrekken of de wedstrijdleiding om hesjes vragen. Mocht het zo zijn dat het uit spelende team dezelfde tenues aan heeft en het thuis spelende team niet in dezelfde kleuren komt, dan zijn in dit geval de hesjes voor het thuis spelende team.

D:

Indien de scheidsrechter van oordeel is dat een speler iets bij zich draagt, dat letsel aan een andere speler kan veroorzaken, moet hij hem opdracht geven dat te verwijderen. Wanneer de speler weigert deze opdracht op te volgen, mag hij niet langer aan de wedstrijd deelnemen.

Regel 5: De leiding van het spel

Elke wedstrijd wordt geleid door twee scheidsrechters, waarvan een als hoofdscheidsrechter fungeert. Hun taken als scheidsrechter starten zodra zij het speelveld betreden, en eindigen als de partijen die onder hun leiding hebben gespeeld, de zaal hebben verlaten. Hun macht tot straffen strekt zich ook uit tot overtredingen, begaan tijdens onderbrekingen van de wedstrijd of wanneer de bal uit het spel is. Hun uitspraak over spelaangelegenheden is beslissend voor wat betreft het resultaat van de wedstrijd.

De taken van de scheidsrechters

A:

Zij houden de hand aan de spelregels en beslissen over elk punt van de regels waarover verschil van mening kan zijn.

B:

De scheidsrechter geeft een fluitsignaal:

1.

bij het begin van de wedstrijd (eerste en tweede helft).

2.

bij het toekennen van een doelpunt.

3.

bij het hervatten van het spel na een doelpunt.

4.

bij het nemen van een strafschoot.

5.

bij het overtreden van de regels.

6.

als hij het noodzakelijk acht, om welke redenen dan ook, de wedstrijd te onderbreken.

7.

bij het hervatten van de wedstrijd na een onderbreking.

C:

zij gebruiken de volgende gebaren om hun bedoeling duidelijk te maken:

1.

doelpunt: wijzen naar het midden van het veld.

2.

hoekschop: met gestrekte arm omhoog wijzen in de richting van de hoek waar de hoekschop moet worden genomen.

3.

doelworp: met gestrekte arm omlaag wijzen in de richting van het doel.

4.

intrap: met gestrekte arm horizontaal wijzen in de richting van de doellijn van het team dat niet mag inwerpen.

D:

Zij geven aan hoeveel strafminuten een speler krijgt. Zij wachten met het hervatten van de wedstrijd, tot de gestrafte speler het speelveld heeft verlaten, en zullen indien noodzakelijk de speeltijd stop zetten. Een tijdstraf is definitief en kan niet worden ingekort wanneer bijvoorbeeld de tegenstander heeft gescoord.

E:

Zij hebben de volgende machtsmiddelen:

1.

het geven van vrije schoppen.

2.

het geven van een waarschuwing.

3.

het tijdelijk verwijderen van spelers (2 of 5 min.)

4.

het definitief verwijderen van spelers.

5.

het tijdelijk of definitief staken van de wedstrijd.

F:

Zij moeten de wedstrijd direct onderbreken indien naar hun mening een speler zo ernstig geblesseerd is dat hij niet verder kan spelen. De speeltijd dient dan te worden stopgezet. Indien op het ogenblik dat de scheidsrechter de wedstrijd onderbrak, de bal in het spel was, vindt de hervatting van de wedstrijd plaats door een scheidsrechtersbal.

G:

De scheidsrechters dienen zich door hun kleding voldoende te onderscheiden van die van de teams.

H:

Zolang de wedstrijd na een onderbreking niet is hervat, kan de scheidsrechter zijn beslissing herroepen.

I:

De scheidsrechters moeten niet toestaan dat zonder hun toestemming anderen dan de spelers het veld betreden.

Uitleg:

Iedere scheidsrechter dient zich zoveel mogelijk aan de volgende vijf hoofdregels te houden:

1.

Zorg dat je de in dit boekje opgenomen spelregels goed kent.

2.

Toon interesse voor de wedstrijd die je fluit en let goed op.

3.

Geef duidelijk en snel aan wat er moet gebeuren en door wie.

4.

Probeer zo zelfverzekerd mogelijk te fluiten, pas je gedrag aan de aard van de wedstrijd aan.

5.

De regels voor het zaalvoetbal zijn aanmerkelijk strenger dan die voor het veldvoetbal, met andere woorden er mag bij het zaalvoetbal veel minder. Onderdruk gemeen en ruw spel zodra dit zich voordoet, ondermeer door het geven van vrije schoppen en tijdstraffen. Houd het strak, vooral in het begin van de wedstrijd, dan weten de teams gelijk waar ze aan toe zijn.

De scheidsrechters dienen zich zoveel mogelijk langs de zijlijn van het veld te verplaatsen. Loop goed met het spel mee.

Indien de scheidsrechters een of meer spelers definitief uit de wedstrijd hebben verwijderd of de wedstrijd hebben gestaakt dan dienen zij de wedstrijdleiding zo spoedig mogelijk op de hoogte te stellen. Vertel daarbij de reden van de verwijdering en/of staking.

Hoewel beide scheidsrechters samen de wedstrijd leiden en ook onafhankelijk van elkaar beslissingen kunnen nemen kan het toch voorkomen dat beiden tegelijk tegenstrijdige beslissingen nemen. In zulke gevallen treedt een van beide als hoofdscheidsrechter op en neemt dan de beslissing. De hoofdscheidsrechter is de scheidsrechter die aan de kant van de wedstrijdtafel loopt.

Regel 6: De speeltijd

A:

De speeltijd bedraagt bij de reguliere en veteranencompetitie op Uilenstede 2 x 20 minuten. Bij de VUVA Competitie op donderdag duren de wedstrijden 2x 25 minuten. De rust bestaat uit een korte pauze van maximaal 2 minuten.

B:

De speeltijd gaat in bij het fluitsignaal van de scheidsrechter.

C:

De speeltijd eindigt bij een fluitsignaal van de scheidsrechter of indien aanwezig de zoemer van het scorebord.

D:

Bij andere dan uit de spelregels voortvloeiende onderbrekingen wordt de speeltijd stilgezet. Beslissing hierover berust bij de scheidsrechter.

Regel 7: Hoe de bal gespeeld mag worden

A:

De bal mag door de veldspelers op elke wijze gespeeld worden, voor zoverre deze speelwijze geen gevaar oplevert voor de tegenstanders. Het opzettelijk spelen van de bal met de armen of de handen is niet toegestaan.

B:

Voor de doelverdediger geldt dezelfde regel, een bal die zich binnen het strafschopgebied bevindt mag hij wel met de hand of de arm spelen. Indien de doelverdediger de bal binnen zijn strafschopgebied heeft opgevangen, dan mag hij de bal op elke wijze wegwerken en zelfs scoren uit een worp. Het wegtrappen van de bal vanuit de hand is echter niet toegestaan.

C:

Voor een overtreding van de regels onder bovengenoemde punten moet de overtreder bestraft worden met een vrije schop c.q. een strafschop.

D:

Indien het opzettelijk spelen van de bal met de hand of arm een vorm is van spelbederf, moet dit niet alleen worden bestraft met een vrije schop c.q. strafschop, maar ook met 2 minuten straf tijd.

E:

Indien de doelverdediger naar het oordeel van de scheidsrechter de bal opzettelijk aan het spel onttrekt, wordt dit beschouwd als spelbederf en moet hij bestraft worden met een vrije schop en, bij herhaling, met 2 minuten straf tijd.

F:

Indien de doelverdediger in zijn eigen strafschopgebied:

1.

de bal in de handen neemt als deze naar het oordeel van de scheidsrechter rechtstreeks door een medespeler met opzet naar hem wordt gespeeld;

2.

de bal, nadat hij deze in zijn bezit heeft gekregen, niet steeds binnen vier seconden in het spel brengt;

3.

terugkeert met de bal;

wordt dit bestraft met een vrije schop voor de tegenpartij op die plek van de vrije schoplijn die het dichtst gelegen is bij de plaats van de overtreding.

Uitleg:

Voorbeelden van een speelwijze, die gevaar oplevert voor een tegenstander of voor de speler:

1.

met de voet ter hoogte van het hoofd proberen de bal zo te spelen dat een tegenstander hierdoor gevaar loopt;

2.

het zeer laag bij de grond koppen, indien een tegenstander probeert de bal te trappen;

3.

naar de bal trappen, terwijl deze door de doelvdediger wordt vastgehouden.

Regel 8: Begin van het spel

A:

Het thuisspelende team neemt de aftrap.

B:

Nadat de scheidsrechter heeft gefloten begint de wedstrijd. Iedere speler moet op zijn eigen speelhelft staan. De aftrap dient binnen 4 seconden na het fluitsignaal te worden genomen en er mag direct worden gescoord.

C:

Na het behalen van een doelpunt wordt de wedstrijd hervat met een aftrap door een speler van het team, waartegen een doelpunt is behaald.

D:

Na de eerste wedstrijd helft wordt van doel gewisseld en wordt de aftrap genomen door het andere team dan bij het begin van de wedstrijd.

Regel 9: De bal in en uit het spel

A:

De bal is uit het spel:

1.

indien deze geheel en al over de doellijn of zijlijn is gegaan;

2.

indien deze het plafond boven het speelveld heeft geraakt;

3.

indien de wedstrijd door de scheidsrechter is onderbroken;

B:

Op elk ander ogenblik van de wedstrijd is de bal in het spel, dus ook:

1.

indien deze van een doelpaal of doellat in het speelveld terugspringt;

2.

indien deze terugspringt van de scheidsrechter als deze zich in het speelveld bevindt.

C:

Indien de bal het plafond boven het speelveld heeft geraakt wordt de wedstrijd hervat met een intrap door de tegenstander . Deze moet worden genomen op de zijlijn ter hoogte van de plaats waar de bal het plafond raakte.

D:

Komt de bal, voordat deze geheel en al de zijlijn is gepasseerd, tegen een nog buiten het veld staande wisselspeler of tegen een toeschouwer die zich binnen het speelveld bevindt, dan moet de scheidsrechter de wedstrijd onderbreken en hervatten met een scheidsrechtersbal.

Regel 10: Het maken van een doelpunt

A:

Een doelpunt is gemaakt zodra een volgens de regels gespeelde bal het doelvlak volledig is gepasseerd.

B:

Een geldig doelpunt kan worden gemaakt vanaf het gehele speelveld.

C:

Uit de intrap of de doelworp (nadat de bal achter is geweest) van de doelverdediger kan niet rechtstreeks worden gescoord.

Regel 11: De intrap

A:

Wanneer de bal geheel en al over de zijlijn is gegaan, moet een tegenstander van diegene, die de bal het laatst heeft aangeraakt, de bal intrappen op het punt van de zijlijn waar de bal deze heeft gepasseerd.

B:

De speler moet voordat hij de bal intrapt zich met een of beide voeten op of achter de zijlijn bevinden. De bal moet stilgelegd worden op de zijlijn en in het spel gebracht worden vanaf het punt waar de bal het speelveld verlaten heeft.

C:

Op het punt waar de bal wordt ingetrapt, moeten de tegenstanders ten minste 5 meter afstand in acht nemen.

D:

De bal moet, indien de tegenstander voldoende afstand neemt binnen 4 seconden worden ingetrapt.

E:

De nemer van de intrap mag de bal niet opnieuw aanraken, voordat deze door een andere speler is gespeeld of aangeraakt.

F:

Uit een intrap kan niet rechtstreeks worden gescoord.

G:

Indien de bal niet op de juiste wijze is ingetrapt krijgt de tegenstander de intrap.

H:

Wordt de bal niet binnen 4 seconden ingetrapt, dan hervat een tegenstander de wedstrijd met een vrije schop op de zijlijn op de plaats, waar de overtreding werd begaan.

I:

Belemmert een speler opzettelijk de loop van de wedstrijd door niet de juiste afstand in acht te nemen, dan wordt hij bestraft met 2 minuten straf tijd. De wedstrijd wordt hervat met een vrije schop, te nemen door de tegenstander.

J:

Indien een speler die de bal intrapt, de bal opnieuw aanraakt, voordat deze is aangeraakt of gespeeld door een andere speler, moet een vrije schop worden genomen door een tegenstander.

K:

Indien de bal bij een intrap rechtstreeks in het doel van de eigen partij gaat, moet de wedstrijd worden hervat met een hoekschoot.

L:

Indien de bal bij een intrap rechtstreeks in het doel van de tegenstander gaat, moet de wedstrijd worden hervat met een doelworp.

M:

Bij twijfel wie de bal het laatst aanraakte, voordat deze de zijlijn passeerde, moet de scheidsrechter de intrap toekennen aan de verdedigende partij.

N:

Bij het nemen van de intrap moet de bal stil liggen.

O:

Indien een speler de intrap zo snel neemt, dat een tegenstander niet in de gelegenheid is om de vereiste afstand van ten minste 5 meter in acht te nemen, mag de scheidsrechter de betrokken tegenstander niet bestraffen.

Regel 12: De hoekschop

A:

Wanneer de bal geheel en al de doellijn is gepasseerd, met uitzondering van het doelvlak, en het laatst is aangeraakt door een speler van het verdedigende team, moet een speler van het aanvallende team een hoekschop nemen.

B:

Een hoekschop wordt genomen door de bal neer te leggen op het snijpunt van de doellijn en de zijlijn aan de kant van het doel waar de bal over de doellijn is gegaan.

C:

Bij het nemen van een hoekschop moeten de tegenstanders ten minste 5 meter van het hoekschooppunt blijven totdat de hoekschop is genomen.

D:

De hoekschop moet, als er voldoende afstand wordt gehouden, binnen 4 seconden worden genomen.

E:

De hoekschopnemer mag de bal niet voor de tweede maal spelen, voordat een andere speler de bal heeft gespeeld of aangeraakt.

F:

Uit een hoekschop kan rechtstreeks gescoord worden.

G:

Voor een overtreding van de regel genoemd onder bovenstaande punten C, D en E moet de overtreder worden bestraft met een vrije schop, te nemen op de vrije-schoplijn waar deze de zijlijn raakt.

H:

Mocht de bal, nadat hij door de nemer van de hoekschop op de juiste plaats is gelegd, zich nog verplaatsen zonder toedoen van een van de spelers, dan wordt de bal geacht stil te liggen en kan de hoekschop worden genomen.

I:

Indien een speler de hoekschop zo snel neemt dat een tegenstander niet in de gelegenheid is om de vereiste afstand van ten minste 5 meter in acht te nemen, mag de scheidsrechter de betrokken tegenstander niet bestraffen.

Regel 13: De doelworp

A:

Wanneer de bal geheel en al over de doellijn is gegaan, behalve wanneer een doelpunt is gemaakt, moet de bal, indien deze het laatst is aangeraakt door een speler van het aanvallende team, door de doelverdediger rechtstreeks met een of beide handen buiten het strafschoopgebied in het spel worden gebracht. Dit betekent dat de bal niet door een andere speler mag worden gespeeld of aangeraakt, voordat hij buiten het strafschoopgebied is gekomen.

B:

Nadat de doelverdediger de bal in zijn bezit heeft gekregen en in zijn strafschoopgebied is teruggekeerd, moet de doelworp binnen 4 seconden genomen worden.

C:

Voor een overtreding van de regel genoemd onder bovenstaande punten moet de overtreder worden bestraft met een vrije schop, te nemen op de vrije schoplijn.

D:

Wanneer de doelverdediger bij het nemen van de doelworp met de bal in zijn handen buiten zijn strafschoopgebied komt, dient hij te worden bestraft met een vrije schop, te nemen op de vrije schoplijn; dit dient namelijk te worden beschouwd als een op onjuiste wijze uitvoeren van een doelworp.

Regel 14: De vrije schop

A:

Een vrije schop moet worden genomen op de plaats van de overtreding. Wordt echter een vrije schop toegekend in het gebied tussen de doellijn en de vrije schop lijn (stippellijn), dan moet deze genomen worden vanaf een punt op de vrije schop lijn, zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.

B:

Bij het nemen van een vrije schop moeten de tegenstanders een afstand van tenminste 5 meter van de bal in houden.

C:

De vrije schop moet, als de tegenstander op voldoende afstand staat, binnen 4 seconden worden genomen.

D:

De nemer van de vrije schop mag de bal niet voor de tweede maal spelen, voordat de bal is gespeeld of aangeraakt door een andere speler.

E:

Voor een overtreding van de regel genoemd onder bovenstaande punten B,C en D moet de overtreder worden bestraft met een vrije schop.

F:

Mocht de bal, nadat hij door de nemer van de vrije schop op de juiste plaats is gelegd, zich nog verplaatsen zonder toedoen van een van de spelers, dan wordt de bal geacht stil te liggen en kan de vrije schop worden genomen.

G:

Indien een tegenstander tracht de wedstrijd te beïnvloeden door opzettelijk tijd te rekken bij het afstand houden, moet hij worden bestraft met 2 minuten straf tijd. De speler die in dat geval de wedstrijd niet binnen 4 seconden hervat dient dan niet te worden bestraft.

H:

Uit een vrije schop kan rechtstreeks worden gescoord. Er is in de zaal geen indirecte vrije schop.

I:

Indien door spelers van beide teams tegelijkertijd overtredingen worden begaan, moet die overtreding worden bestraft, waarop de zwaarste straf staat.

J:

Indien twee overtredingen onmiddellijk na elkaar worden begaan, waarbij de scheidsrechter geen gelegenheid had voor de eerste te fluiten, voordat de tweede plaatsvond, moet de scheidsrechter de overtreding bestraffen welke hij het eerst heeft geconstateerd.

K:

Indien een speler de vrije schop zo snel neemt, dat de tegenstander niet in de gelegenheid is om de vereiste afstand van ten minste 5 meter in acht te nemen, mag de scheidsrechter de betrokken tegenstander niet bestraffen.

Regel 15: De strafschoot

A:

Een strafschoot moet worden genomen vanaf het strafschootpunt (dit is dus niet de handballijn). De bal moet stil liggen.

B:

Wanneer een strafschoot wordt genomen, moeten alle spelers, met uitzondering van de speler die de strafschoot neemt en de doelverdediger van de tegenstander, zich buiten de stippellijn bevinden.

C:

De doelverdediger moet, tot de bal gespeeld is, op de doellijn tussen de doelpalen blijven staan.

D:

Het moet met name voor de scheidsrechter en de doelverdediger van de tegenpartij duidelijk zijn wie de strafschoot neemt.

E:

De speler die de strafschoot neemt, moet de bal naar voren trappen en mag de bal niet opnieuw aanraken, voordat deze door een andere speler is gespeeld of aangeraakt. Schiet de speler zonder tussenkomst van de keeper op de paal dan mag deze spelers dus niet als eerste de bal nogmaals aanraken.

F:

De strafschoot moet binnen 4 seconden genomen worden na het fluitsignaal van de scheidsrechter. Deze geeft dit teken voor het nemen van de strafschoot pas nadat alle spelers hun juiste plaats hebben ingenomen.

G:

Voor een overtreding van bovenstaande regel:

1.

door het verdedigende team moet de strafschoot worden overgenomen, indien hieruit geen doelpunt is ontstaan;

2.

door een speler van het aanvallende team, uitgezonderd de nemer van de strafschoot, dient de strafschoot te worden overgenomen, indien hieruit een doelpunt is ontstaan.

3.

door een speler van het aanvallende team, uitgezonderd de nemer van de strafschoot, dient aan de tegenstander een vrije schoot te worden toegekend op de vrije-schoplijn bij overschrijding van de strafschootgebiedlijn, indien hieruit geen doelpunt is ontstaan.

4.

door de strafschootnemer, moet aan de tegenstander een vrije schoot worden toegekend, te nemen op de vrije schoplijn.

5.

door beide teams gelijktijdig, moet de strafschoot worden overgenomen.

H:

Elke speler die handelingen pleegt met het oogmerk een goede uitvoering van de strafschoot te beïnvloeden, dient bestraft te worden met 2 minuten straf tijd.

I:

Wanneer een wedstrijd wordt verlengd voor het nemen van een strafschoot, eindigt de wedstrijd zodra de strafschoot reglementair is uitgespeeld, d.w.z.:

1.

de bal gaat rechtstreeks in het doel; een doelpunt is dan behaald en de wedstrijd is afgelopen zodra de bal het doelvlak geheel en al is gepasseerd;

2.

de bal stuit via de doelpaal of de doellat in het doel; een doelpunt is dan gemaakt en de wedstrijd is afgelopen zodra de bal het doelvlak geheel en al is gepasseerd;

3.

de bal komt in het doel, nadat de doelvorderder hem heeft aangeraakt; er is dan een doelpunt gemaakt en de wedstrijd eindigt zodra de bal het doelvlak geheel en al is gepasseerd;

4.

de bal gaat over de lijn buiten de doelpalen of over de doellat; de wedstrijd eindigt op het ogenblik dat de bal buiten het speelveld is gekomen;

5.

de bal raakt een doelpaal of doellat en stuit terug in het speelveld; de wedstrijd eindigt op het moment dat de bal in het veld terugstuit.

6.

de bal wordt duidelijk tegengehouden door de doelverdediger; de scheidsrechter moet dan onmiddellijk de wedstrijd afbluiten.

J:

Indien een speler, die een strafschoot neemt, de bal ongeveer een meter schuin naar voren trapt, waarna een speler van zijn eigen team, die snel komt toelopen, de bal in het doel schiet, is dit doelpunt geldig. Was echter voor het nemen van de strafschoot de speeltijd verlengd, dan wordt in bovengenoemd geval bij de tweede schoot de speeltijd als verstreken geacht, aangezien de strafschoot zijn uitwerking heeft gehad.

K:

Wanneer een speler een overtreding, welke met een strafschoot moet worden bestraft, in eigen strafschootgebied begaat, moet de scheidsrechter tegen diens team een strafschoot laten nemen, onafhankelijk van de plaats, waar de bal -mits deze in het spel was- zich bevond op het ogenblik van de overtreding.

L:

Wanneer een strafschoot tegen de lat of de paal wordt geschoten, waarna de bal in het veld terugspringt, dan mag de strafschootnemer hem niet opnieuw spelen. Doet hij dit toch, dan wordt een vrije schoot aan de tegenstander toegekend. Wordt de bal door de doelverdediger aangeraakt, dan mag de strafschootnemer de bal wel opnieuw spelen.

Regel 16: De scheidsrechtersbal

A:

Na elke tijdelijke onderbreking van de wedstrijd door de scheidsrechter om een andere reden dan elders in deze regels genoemd, moet de scheidsrechter, mits de bal op het moment van onderbreken nog in het spel was, de wedstrijd laten hervatten met een scheidsrechtersbal.

B:

Hij doet dit door de bal van kniehoogte te laten vallen tussen twee spelers (van elk team een) op de plaats, waar de bal zich bevond op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken. Alle overige spelers moeten een afstand in acht nemen van tenminste 5 meter. Wordt een scheidsrechterbal toegekend in het gebied tussen de doellijn en de vrije schoplijn, dan moet deze worden genomen op een punt van de vrije schoplijn, zo dicht mogelijk bij de plaats waar de bal zich bevond op het moment, dat de wedstrijd werd onderbroken.

C:

Een speler mag de bal niet aanraken voordat deze de grond heeft geraakt.

D:

De bal is in het spel zodra deze de grond heeft geraakt.

E:

Indien een van de spelers de bal raakt voordat deze de grond en/of wanneer een van de andere spelers niet voldoende afstand neemt of te vroeg komt inlopen dan wordt de overtredener bestraft met een vrije schop voor de tegenstander.

Regel 17: Overtredingen en wangedrag

De vrije schop/strafschop

Een vrije schop moet worden toegekend, indien een speler opzettelijk een van de hieronder genoemde overtredingen begaat:

A:

Een tegenstander trapt of probeert te trappen.

B:

Een tegenstander doet vallen, waaronder is te verstaan het laten vallen of proberen te laten vallen met behulp van de benen of door voor of achter hem te bukken.

C:

Door een sliding de bal voor de voeten van een tegenstander wegspeelt of poogt weg te spelen. Een sliding is nooit toegestaan in de zaal, ook niet wanneer er geen speler in de buurt is. Een sliding ingezet om de bal van de doellijn te halen wordt altijd bestraft met een strafschoep. Een goal is niet geldig wanneer deze met behulp van een sliding is gemaakt.

D:

Op of naar een tegenstander, al of niet in het bezit van de bal, springt.

E:

Een tegenstander op ruwe of gevaarlijke wijze aanvalt.

F:

Een tegenstander slaat of poogt te slaan, hem spuwt of naar hem spuwt.

G:

Een tegenstander vasthoudt of hem duwt met de hand of arm.

H:

Een tegenstander van achteren aanvalt.

I:

De bal opzettelijk met de hand of arm speelt (dit geldt natuurlijk niet voor de doelverdediger wanneer de bal zich binnen zijn strafschoepgebied bevindt).

J:

Een tegenstander een schouderduw geeft.

K:

Indien een speler een van de overtredingen, genoemd onder bovenstaande punten a t/m h, binnen zijn eigen strafschoepgebied begaat, dan moet hij worden bestraft met een strafschoep.

Verder wordt een speler bestraft met een vrije schoep als hij zich schuldig maakt aan een van de volgende overtredingen:

L:

Opzettelijk lichamelijk contact veroorzaakt.

M:

Gevaarlijk spel.

N:

Bij spelhervattingen naar het oordeel van de scheidsrechter opzettelijk tijd rekt met het in bezit krijgen van de bal.

O:

Een tegenstander toeroept met de kennelijke bedoeling en opzet deze te misleiden. Ook het onnodig stampen met de voeten op de grond is niet toegestaan.

P:

Opzettelijk een tegenstander hindert, terwijl hij de bal niet speelt of deze niet binnen speelbereik heeft.

Q:

Naar het oordeel van de scheidsrechter spelbederf pleegt.

R:

Naar het oordeel van de scheidsrechter zich onbehoorlijk gedraagt.

S:

Als doelverdediger de bal uit de hand wegtrapt.

T:

Foutief wisselt gedurende de tijd dat de bal in het spel is.

U:

Langer dan 4 seconden wacht met het hervatten van het spel nadat de bal op de plaats is vanwaar hij moet worden genomen en de tegenstander de vereiste afstand heeft ingenomen.

V:

Het spelen/aanraken van de bal wanneer de speler op de grond ligt.

Tijdstraf

Naast de hiervoor aangegeven vrije schop c.q. strafschoot worden de spelers bovendien bestraft met een tijdstraf (2 of 5 minuten) bij:

1.

De hierboven omschreven overtredingen onder de punten B, C, G en Q

2.

Het door woord of gebaar zijn misnoegen kenbaar maken over de leiding (onbehoorlijk gedrag).

3.

Het bij herhaling overtreden van dezelfde spelregel (onbehoorlijk gedrag).

4.

Het opzettelijk niet in acht nemen van de vereiste afstand (5 meter) bij spelhervattingen.

5.

Het naar oordeel van de scheidsrechter onnodig wegtrappen van de bal bijv. in de wedstrijd tegen het plafond of in de tribune of bij dood spel weg van de plaats waar het spel hervat moet worden.

6.

Het bij herhaling foutief wisselen door het team.

Definitief verwijderen

Een speler moet definitief van het speelveld worden verwijderd, indien hij zich schuldig maakt aan een van de volgende handelingen:

1.

Een gewelddadige handeling zoals schoppen, slaan of bespuwen van de tegenstander of scheidsrechter.

2.

Ernstig gemeen spel zoals het opzettelijk en op onreglementaire wijze beletten van een speler, in een duidelijke situatie waarin hij een doelpunt zou kunnen scoren, om de bal te spelen waardoor zijn team een duidelijke scoringskans wordt ontnomen.