

Spelregels Zaalcompetitie 2014/2015

1. Algemeen

De wintercompetities dragen een recreatief karakter en daarbij behoeven geen wedstrijdformulieren gebruikt te worden.

Aanwijzingen en eventuele aanvullingen van de zaalleiding moeten strikt worden opgevolgd.

2. Speelveld

De indeling van het speelveld is gelijk aan die van het senioren zaalvoetbal.

Voor sportzalen die niet aan de officiële afmetingen voldoen, kunnen aanvullende richtlijnen gegeven worden door de leiding van de zaalcompetitie.

3. Leeftijdsgroepen

Voor het jeugdzaalvoetbal in de winterstop gelden dezelfde leeftijdsgrenzen als voor het jeugdveldvoetbal.

Verleende dispensaties zijn ook geldig in de zaalvoetbal wintercompetitie, met dien verstande dat tijdens de wedstrijd maximaal 2 dispensatie spelers gelijktijdig in het speelveld aanwezig mogen zijn.

4. Ordedienst

Ordedienst neemt de benodigde materialen mee : 2 (plof)ballen, vlag(gen) voor de grensrechter, stopwatch voor zover geen centrale tijdmelding aanwezig is, en een scheidsrechters fluitje. De ordedienst zorgt dat het uitslagenformulier als back-up bij de wedstrijdsecretaris van zijn/haar vereniging ingeleverd word.

De ordedienst zorgt tevens voor hesjes voor het geval de tenues van de beide teams teveel gelijkenis vertonen.

Bij problemen of geschillen in de zaal kunnen de verenigingen dit kenbaar maken bij de betreffende ordedienst. Deze zal dan e.e.a. bespreken c.q. voorleggen aan de organisatie.

5. Aantal spelers

Een zaalvoetbalwedstrijd wordt gespeeld met twee teams van :

- Bij F-en E-pupillen 5 spelers en 1 keeper
- Bij D-pupillen en MC/MB-teams 4 spelers en 1 keeper

Het aantal wissels is vrij.

Een veldspeler mag op elk moment gewisseld worden. Wissels moeten worden uitgevoerd binnen 5 meter van de middellijn, waarbij de wisselspeler het veld pas mag betreden als de andere speler het veld heeft verlaten.

6. Speeltijd en leiding

De scheidsrechters worden verzocht de richtlijnen spelenderwijs te hanteren. Bij de wedstrijden zorgt de thuis spelende vereniging voor de scheidsrechter, de uitspelende vereniging zorgt voor een grensrechter .

De speeltijd verschilt per leeftijdscategorie.

-F-pupillen 15 min

-E-pupillen(incl.meisjesME-team) 20 min

-D,MC en MB-teams 25 min.

Van de speeltijd zal 1 minuut gebruikt worden voor het wisselen van de teams en het opnieuw instellen van het scorebord (indien aanwezig).

Men wordt verzocht 5 minuten voor aanvang van de wedstrijd (speelklaar) aanwezig te zijn.

7. Puntentelling

Het thuisspelende team behoort de uitslag aan de wedstrijdsecretaris van zijn/haar vereniging door te geven. De wedstrijdsecretaris voert deze uitslagen in Sportlink .

Bij winst krijgt een team 3 punten, bij een gelijkspel 1 punt en bij verlies 0 punten.

Poulewinnaar is het team dat de meeste punten heeft. Hebben twee teams een gelijk aantal punten, dan is het team met het beste doelsaldo winnaar.

Is ook het doelsaldo gelijk, dan tellen de doelpunten voor en is dat ook gelijk dan is het onderling resultaat doorslaggevend.

Is zelfs dat ook gelijk, dan zal door loting de winnaar bekend worden gemaakt.

8. Spelen van de bal

De bal mag door de veldspelers op elke wijze gespeeld worden, voor zover deze speelwijze geen gevaar oplevert voor de andere spelers.(het maken van slidings is niet toegestaan)

Het opzettelijk spelen van de bal met de armen of handen is niet toegestaan.

De regels met betrekking tot het terugspelen op de keeper zijn:

- Bij de E- en F-pupillen gelden dezelfde regels als op het veld, d.w.z. het terug spelen is toegestaan.

- Bij de D-pupillen en meisjes MC-enMB-teams is het terugspelen op de keeper toegestaan maar de keeper mag de bal niet in de handen pakken.

Bij de F-pupillen mogen de keepers de bal weer in het spel brengen d.m.v. een uittrap , bij de overige leeftijdscategorieën is dit niet toegestaan

Wanneer de bal over de achterlijn is gespeeld door de tegenpartij, moet de keeper de bal binnen 4 seconden met een worp(behalve F-spelers,deze mogen ook uittrappen) vanuit het eigen strafschoopgebied weer in het spel brengen.

Wanneer een bal over de zijlijn gaat dan wordt het spel hervat met een intrap (ook bij de F-pupillen).

Voor alle duidelijkheid, de intrap is een indirecte vrije trap.(dus rechtstreeks scoren mag niet)

Komt de bal tegen het plafond, dan volgt een scheidsrechtersbal vanaf de plaats waar de bal die tegen het plafond komt is gespeeld.

Elke indirecte vrije trap binnen het strafschoopgebied van de aanvallende partij, wordt genomen vanaf de stippellijn.

Tegenstanders moeten 5 meter afstand nemen.

9. De 4 Seconden regel

Spel hervattingen (vrije schop, hoekschoop, intrap, etc.) dienen binnen 4 seconden te worden afgehandeld. De 4 secondenregel geldt op het moment dat de bal op de grond ligt.(bij de keeper op het moment van bal in de handen)

Eveneens dient de tegenstander zich op 5 meter afstand te bevinden. Gebeurt dit niet, dan kan de scheidsrechter dit bestraffen met een directe vrije trap.

10. De strafschoop

Wanneer een strafschoop wordt genomen, moeten alle spelers (behalve de nemer van de strafschoop de keeper) zich buiten het strafschoopgebied op tenminste 5 meter van het strafschoop-punt bevinden.

Het moet de scheidsrechter en de keeper van de tegenpartij duidelijk zijn wie de strafschoop gaat nemen.

De bal moet bij het nemen van de strafschoop stil liggen en deze moet binnen 4 seconden gespeeld worden door de nemer van de strafschoop.

11. Niet op komen dagen van een team

Wanneer een team niet op komt dagen, verliest het de wedstrijd met 3-0. Komt een team te laat, dan probeert de zaalleiding de wedstrijd op een andere manier in te passen. Lukt dit niet dan verliest dat team dat te laat is de wedstrijd met 3-0.