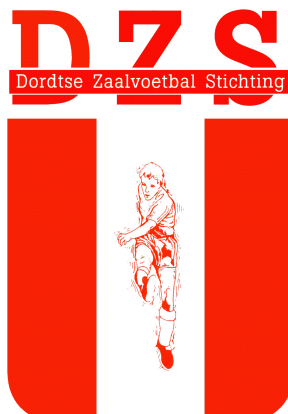


Dordtse Zaalvoetbal Stichting



DZS Spelregels seizoen 2019/2020 uitgave 02-03-2019

Beknopte spelregels.

1. Het speelveld. We spelen in drie sporthallen en zijn dus gebonden aan de afmetingen van de vloeren van deze hallen. Het wisselen van spelers vindt plaats tussen de aangegeven zone van 5 tot 10 meter vanaf de middenlijn (voor de spelersbank).
2. De bal. We spelen met een door de stichting beschikbare bal, de zogenaamde plofbal zijn.
3. Het aantal spelers. Er wordt gespeeld met 4 spelers en een doelverdediger. Bij aanvang van de wedstrijd moeten minstens 3 spelers en een doelverdediger aanwezig zijn. Indien op de door de DZS aangegeven aanvangstijd niet voldoende spelers aanwezig zijn om te beginnen wordt de tijd klok gestart op het moment dat de wedstrijd geacht werd te beginnen. Dit komt helaas nogal eens voor bij de eerste wedstrijd, om 19.00 uur. Voorkom dit door tijdig in de zaal aanwezig te zijn. Het team dat te laat komt begint met een 0-1 achterstand. De wedstrijd wordt gestaakt als het aantal spelers om welke reden dan ook daalt tot minder dan 3 (incl. doelverdediger).
4. Uitrusting van de spelers. Shirt/trui, korte broek, kousen en schoenen. Alleen de doelverdediger mag een lange broek dragen. De aanvoerder moet herkenbaar zijn (band om bovenarm). Geen horloges etc. dragen tijdens de wedstrijd.
- 5 en 6. De scheidsrechter en de assistent scheidsrechter. Elke wedstrijd wordt geleid door een scheidsrechter. Hij houdt zich aan de KNVB regels. Een scheidsrechter kan vrije schoppen toekennen, vermaningen geven, spelers (definitief) verwijderen, een wedstrijd onderbreken en/of staken. Een scheidsrechter krijgt respect van de spelers en behandelt de spelers ook met respect. Als een scheidsrechter het nodig vindt vraagt hij iemand van de thuis spelende vereniging op te treden als assistent scheidsrechter.
7. De duur van de wedstrijd. De wedstrijden van DZS duren 2x22 minuten. De eerste wedstrijd begint om 19.00 uur. Aan het einde van de tweede helft wordt de klok 1 minuut voor afloop stilgezet en bepaalt de scheidsrechter hoeveel extra speeltijd wordt bijgeteld. De 1^e helft gaat de klok dus NIET stil in de laatste minuut? De scheidsrechter beslist zelf of de tijd eventueel wordt stilgezet bij calamiteiten of ongeregelde heden.
8. Het begin en de hervatting van het spel. De thuis spelende vereniging neemt de aftrap. De tweede helft begint met een aftrap door de uit spelende vereniging. Uit de aftrap kan meteen worden gescoord.

DZS

RECREATIE FUTSAL

DORDRECHT

9. De bal in en uit het spel. De bal is uit het spel indien deze geheel over de doellijn of zijlijn is gegaan, indien deze het plafond of de spanten heeft geraakt, indien de wedstrijd door de scheidsrechter is onderbroken en indien de wedstrijd door de secretaris is onderbroken. In alle andere gevallen is de bal in het spel.

10. Hoe er wordt gescoord. Een doelpunt is gescoord zodra een volgens de regels gespeelde bal geheel de doellijn is gepasseerd.

11. De scheidsrechtersbal, Indien het spel wordt onderbroken voor een andere reden dan in de spelregels vermeld wordt, wordt het spel hervat met een scheidsrechtersbal (laten vallen van de bal door scheidsrechter vanaf borsthoogte, de bal mag pas gespeeld worden nadat deze de grond heeft geraakt).

12. Overtredingen en onbehoorlijk gedrag.

Directe vrije schop.

Een directe vrije schop wordt toegekend als een speler:

- 1) een tegenstander trapt of probeert te trappen
- 2) een tegenstander laat struikelen of probeert te laten struikelen
- 3) springt naar een tegenstander
- 4) een tegenstander aanvalt
- 5) een tegenstander slaat of probeert te slaan
- 6) een tegenstander bespuwt of probeert te spuwen
- 7) een tegenstander duwt
- 8) een tegenstander ten val brengt
- 9) een tegenstander vasthoudt
- 10) opzettelijk de bal met de hand of arm speelt (niet de doelverdediger).

Strafschop.

Een strafschoot wordt toegekend als een speler een van de bovenstaande overtredingen begaat in het eigen strafschootgebied. Een strafschoot kan ook worden toegekend als de bal zich niet in het strafschootgebied bevindt.

Indirecte vrije schop.

Een indirecte vrije schop wordt toegekend als een speler:

- 1) speelt op een gevaarlijke wijze
- 2) een tegenstander in diens loop belemmert
- 3) spelbederf pleegt
- 4) te lang wacht bij een spelhervatting
- 5) een doelverdediger aanvalt
- 6) een doelverdediger verhindert de bal in het spel te brengen
- 7) de doelverdediger de bal die opzettelijk door een medespeler naar hem is gespeeld met de handen speelt
- 8) de doelverdediger de bal langer dan 4 sec. in zijn bezit houdt.

Gele kaart.

Een speler krijgt een gele kaart (=2 min straf tijd) indien hij:

- 1) zich schuldig maakt aan onsportief gedrag
- 2) door woord of gebaar kritiek uit op de leiding
- 3) herhaaldelijk de spelregels overtreedt
- 4) de uitvoering van een spelhervatting vertraagt
- 5) niet de vereiste afstand in acht nemen bij een spelhervatting
- 6) bij een wissel het veld betreedt voordat een medespeler het veld heeft verlaten
- 7) op de verkeerde plaats het veld betreedt
- 8) het speelveld betreden of verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter

Een speler die een tijdstraf van 2 min. heeft moet bij de secr. tijdwaarnemer plaats nemen en zijn naam doorgeven aan de mensen van de zaaldienst. Na 2 minuten mag zijn team weer worden aangevuld.

Rode kaart.

Een speler krijgt een rode kaart (=5 min straf tijd) bij:

- 1) ernstig gemeen spel
- 2) gewelddadige gedrag
- 3) een tegenstander of ander persoon bespuwt
- 4) het andere team een doelpunt of een duidelijke scoringskans ontnemen door opzettelijk de bal met de hand of arm te spelen
- 5) de tegenstander een duidelijke scoringskans te ontnemen dmv een overtreding te begaan waarvoor een vrije schop of strafschoep moet worden toegekend
- 6) grove of beledigende taal of scheldwoorden gebruiken en/of gebaren maken
- 7) een tackle van achteren
- 8) een 2e gele kaart in dezelfde wedstrijd
- 9) opzettelijk het andere team een doelpunt of een scoringskans ontnemen

Een speler die een straf tijd van 5 min. heeft moet zijn naam doorgeven bij de secr. tijdwaarnemer/zaaldienst en de zaal verlaten. Na 5 minuten mag zijn team weer worden aangevuld.

13. De vrije schoppen. Directe (kan meteen uit worden gescoord) en indirecte (de bal moet eerst door een andere speler dan degene die hem neemt worden geraakt). De scheidsrechter laat zien door zijn hand in de lucht te houden dat het een indirecte vrije schop is. De tegenstanders moeten op minstens 5 meter afstand staan. De bal moet stilliggen als hij wordt genomen, op de plaats van de overtreding. Indien de overtreding in het strafschoepgebied is begaan wordt de vrije schop of strafschoep op de rand van het strafschoepgebied genomen. Indien een speler de toegekende vrije schop opzettelijk niet binnen 4 sec. neemt wordt een vrije schop toegekend aan de tegenstander. Als de nemer van de vrije schop deze niet binnen 4 sec kan nemen omdat de tegenstanders niet de vereiste afstand in acht nemen moet het team worden bestraft dat niet de vereiste afstand in acht neemt.

14. De strafschoep. Bal op het strafschoep punt (6 meter van de goal, op de lijn), alle spelers buiten het strafschoepgebied op minimaal 5 meter afstand van de bal, behalve de doelvdediger en de nemer van de strafschoep. Doelvdediger moet op de doellijn blijven staan tot de bal genomen is.

15. De intrap. Nemen binnen 4 sec. op de plaats waar de bal over de lijn is gegaan, of op de zijlijn ter hoogte van de plaats waar de bal het plafond heeft geraakt. Bal op de lijn, de nemer staat met een (deel van) een voet op of achter de lijn en de tegenstander staat op minstens 5 meter. Opzettelijk niet de juiste afstand is gele kaart. De tegenstander moet wel de gelegenheid krijgen afstand te nemen. Uit een intrap kan niet rechtstreeks gescoord worden.

16. De doelworp. Als de bal over de doellijn is gegaan hervat de doelverdediger het spel met een doelworp binnen 4 sec. De tegenstanders moeten zich buiten het strafschoopgebied bevinden, zij mogen in ieder geval niet hinderen bij de spelhervatting. Speelt een eigen speler de bal weer terug naar de doelverdediger en deze speelt de bal met de hand: indirecte vrije schop op de 6 meter lijn. Uit een doelworp kan niet rechtstreeks gescoord worden.

17 De hoekschoop. Bal over de doellijn en het laatst aangeraakt door een speler van het verdedigende team; hoekschoop. Hier mag rechtstreeks uit worden gescoord. Nemen binnen 4 seconden. Tegenstander op 5 meter afstand. Bij twijfel wie de bal het laatst heeft aangeraakt: doelworp.

Aandachtspunten:

- 1) Terugspeelbal.
De bal mag onbepert worden teruggespeeld op de keeper, echter de keeper mag de bal dan niet met zijn handen spelen alleen met zijn voeten of hoofd.
- 2) Sliding voet naar voren door doelman
Elke vorm van voet vooruit door een doelman, middels sliding, geknield of welke vorm dan ook dient te worden bestraft met een strafschoop en een gele kaart voor de doelman zeker wanneer er opzet in het spel is.
- 3) Mekkeren tegen de scheidsrechter
Spelers die zich herhaaldelijk schuldig maken aan het mekkeren, commentaar leveren op de scheidsrechter zullen bestraft worden met een gele kaart.
- 4) Bij een intrap mag de bal op of achter de lijn zich bevinden. Uiteraard achter de lijn enkele centimeters maximaal.

Tot zover de regels in beknopte vorm. Let wel: regels zijn er om je aan te houden. Het zaalvoetbal is niet altijd gediend bij het letterlijk volgen van de regels. Een scheidsrechter kan in de sfeer van de wedstrijd wel eens besluiten af te wijken van de letterlijke tekst van de regels. Hij heeft hiertoe het recht mits hij niemand benadeelt. In het verdere verloop van de wedstrijd kan het nodig zijn de regels wel weer letterlijk toe te passen. Dit geheel naar de beoordeling van de scheidsrechter. Van zowel spelers als scheidsrechters verwachten wij dat ze elkaar respectvol behandelen.

Het bestuur van DZS.