

Spelreglement



Inleiding

De spelregels van het HZVV volgen zoveel mogelijk de regels van de Belgische Zaalvoetbalbond (BZVB) Toch zijn er bepaalde afwijkingen die vooral te maken hebben met de organisatorische omstandigheden van de wedstrijden.

De voorwaarden op dit vlak zijn beperkter gehouden in het HZVV om toe te laten dat ook recreatieve clubs deze kunnen vervullen.

Om zoveel mogelijk verwarring te vermijden worden hieronder de voornaamste spelregels verduidelijkt die gelden in het H.Z.V.V.

Ploegen die spelers opstellen die ook in andere verbonden aantreden, moeten deze spelers er op wijzen dat het H.Z.V.V. zijn eigen spelregels hanteert.

Op afwijkende spelregels met de scheidsrechter in discussie treden is dus zinloos en leidt enkel tot sancties.

Algemene regels

1. Er mogen maximaal 8 spelers aan de wedstrijd deelnemen.
2. Een gele kaart betekent uitsluiting van de speler en mogelijkheid tot vervanging. Bij een rode kaart mag de speler niet vervangen worden.
3. Time outs worden in het H.Z.V.V. niet toegepast.
4. De wedstrijdduur is vastgesteld op 2 X 25 minuten doorlopende speeltijd. De klok wordt niet stilgelegd wanneer de bal de buitenlijnen van het speelveld heeft overschreden.

Regels waarop in het bijzonder moet gelet worden:

1. Spelerswissels

De wisseling van spelers moet aan de middenlijn gebeuren en aan de kant van de officiële tafel ; spelers mogen niet kriskras het speelveld verlaten. Inbreuken worden bestraft met een onrechtstreekse vrije trap. Bij meerdere inbreuken van een ploeg kan een speler die op dit punt in de fout gaat bestraft worden met een gele kaart.

In geval van kwetsuur van een speler moet de scheidsrechter de wedstrijd stilleggen om de vervanging mogelijk te maken.

Spelers die het veld betreden ter vervanging van een andere speler die het veld verlaat, mogen geen intrap of hoekschoep nemen omdat de bal op dat moment buiten het speelveld is geweest.

Invallende spelers mogen wel een vrije trap of een strafschoep nemen omdat de bal in het spel is gebleven.

2. Verwisseling van doelman

Gelijk welke speler die aan het spel deelneemt, d.w.z. die op het wedstrijdblad is ingeschreven, mag wisselen met de doelverdediger tijdens de wedstrijd op voorwaarde dat de scheidsrechter wordt verwittigd en dat de wissel gebeurt tijdens een spelonderbreking.

Een gekwetste doelman mag steeds gewisseld worden; een niet gekwetste doelman kan slechts éénmaal per wedstrijd worden gewisseld.

3. Terugspeelbal op de doelman

Een bewuste terugspeelbal van een ploegmaat mag door de doelman binnen zijn strafschoepgebied niet met de handen worden aangeraakt. D.w.z. dat terugspelen naar de doelman toegelaten is maar dat de doelman de bal niet met de handen mag aanraken in het strafschoepgebied. Het gaat hier dus om een vrijwillige terugspeelbal. Dit geldt ook wanneer de bal uit een intrap naar de doelman wordt gespeeld. (Dit is dus het systeem dat geldt in het veldvoetbal). Belangrijk is dat de doelman de bal binnen de 4 seconden moet wegwerken. Gaat de doelman in de fout op een van deze twee punten dan wordt hij bestraft met een indirecte vrije trap.

Deze sanctie wordt ook toegepast wanneer de doelman met de bal is teruggekeerd binnen zijn strafschoepgebied nadat hij de bal buiten dit gebied kreeg toegespeeld van een ploegmaat of een tegenstrever.

4. Handelingen van de doelman

Indien de bal de doellijn (= achterlijn van het speelveld) overschrijdt, dan kan de doelman de bal enkel met de hand terug in het spel brengen. Dat kan hij doen door naar een medespeler te gooien of te rollen die zich buiten het doelgebied bevindt. De doelman mag de bal niet naar het doel van de tegenstander trappen. Rolt of gooit hij de bal binnen of buiten zijn doelgebied naar zichzelf (= opkomen met de bal) of trapt hij vanuit zijn doelgebied naar doel, dan is dit een fout die met een onrechtstreekse vrije trap wordt bestraft.

Indien de doelman de bal uitrolt of gooit naar een medespeler dan mag hij die terugkrijgen zowel binnen als buiten zijn doelgebied zonder de bal met de handen te mogen raken. De doelman mag wel naar het doel van de tegenstander trappen of een aanval op gang brengen.

Een doelman die als veldspeler optreedt (door buiten zijn doelgebied te komen) mag niet teruglopen met de bal naar zijn doelgebied. Hij mag alleen doelgericht naar het doel van de tegenstander spelen.

Indien de doelman een aanval onderschept en de bal dus niet over de achterlijn is geweest, dan mag de doelman "uittrappen", d.w.z. rechtstreeks naar het doel van de tegenstrever trappen op voorwaarde dat hij dat in drop doet d.w.z. dat de bal de grond moet raken binnen het doelgebied. Hij mag dit alleen doen van binnen zijn doelgebied. Hij mag de bal gooien naar een andere speler, maar niet naar zichzelf. Hij mag dus niet "opkomen" met de bal.

Wanneer de doelman de bal enkel met de voet speelt (dus de bal niet met de handen aanraakt) dan kan hij vrij aanvallen ook vanuit zijn doelgebied.

5. Rode kaart voor een speler op de bank

Indien een speler op de bank rood krijgt dient hij de speelzaal te verlaten en dient zijn ploeg de wedstrijd verder te zetten met vier spelers op het veld ; er moet dus een speler verdwijnen die op het veld actief was op het moment van de rode kaart voor de speler op de bank.

6. Vrijwillig handspel

De doelman die opzettelijk handspel begaat buiten zijn doelgebied en aldus een aanval van de tegenpartij onderbreekt wordt bestraft met rood. Een speler die vrijwillig handspel begaat om een doelpunt te vermijden wordt bestraft met rood. Een speler die vrijwillig handspel begaat om een doelpunt te scoren wordt bestraft met een gele kaart.

7. Vier secondenregel

Na een door de scheidsrechter gefloten fout is er geen fluitsignaal meer vereist vanwege de scheidsrechter om het spel te hervatten.

De ploeg die het voordeel van de fout kreeg toegewezen moet de bal evenwel binnen de vier seconden spelen.

Indien de tegenpartij dit verhindert door onvoldoende afstand te nemen van de bal (= 5 meter), levert dit een gele kaart op voor de speler die de voortgang van het spel belemmert.

Alleen de scheidsrechter kan over deze vier seconden oordelen. De verdedigende ploeg kan de bal pas spelen wanneer de scheidsrechter hen via een fluitsignaal daartoe de toestemming geeft.

In bijzondere omstandigheden kan de scheidsrechter evenwel toch de verplichting opleggen om te wachten op het fluitsignaal alvorens het spel te hervatten.

8. Bal tegen het plafond

De bal wordt niet meer op middelpunt geplaatst maar wel op de zijlijn ter hoogte van de plaats waar de bal het plafond heeft geraakt.

9. Een fluitsignaal voor spelhervatting is slechts in 3 gevallen vereist:

- bij de aftrap van iedere speelhelft
- bij de aftrap na een doelpunt
- bij het trappen van een strafschoep

Strafschoppen worden genomen vanop de zwarte lijn die het doelgebied afbakt. De strafschoepnemende speler mag slechts aanlopen in de zone tussen de stippellijn en de volle zwarte lijn.

10. Spelers op scheidsrechtersblad

Spelers die bij aanvang van de wedstrijd niet op het scheidsrechtersblad zijn ingeschreven kunnen niet meer aan de wedstrijd deelnemen.

Spelers die niet vanaf de aftrap aanwezig zijn mogen later aan de wedstrijd deelnemen indien zij vanaf het begin van de wedstrijd op het scheidsrechtersblad

ingeschreven zijn.

De niet van namen voorziene vakken op het scheidsrechtersblad worden bij de start van de wedstrijd doorgehaald zodat geen bijkomende spelers meer ingeschreven kunnen worden tijdens de wedstrijd.

Spelers die op het scheidsrechtersblad ingeschreven staan doch niet aanwezig waren tijdens de wedstrijd dienen door de scheidsrechter na afloop van de wedstrijd te worden geschrapd op het scheidsrechtersblad.

11. Respecteren aanvangsuur

Ploegen die 5 minuten na het voorziene aanvangsuur van de wedstrijd de partij niet kunnen beginnen met 4 spelers verliezen de wedstrijd met forfaitcijfers.

Elke thuisploeg moet het wedstrijdblad ingevuld met zijn spelers ter beschikking stellen van de scheidsrechter uiterlijk 5 minuten voor het in de wedstrijdenkalender vermelde aanvangsuur van de wedstrijd. Gebeurt dit niet dan verliest de thuisploeg de wedstrijd met forfaitcijfers.

Ter beschikking stellen betekent dat het wedstrijdblad op het voorziene uur klaar moet liggen op de officiële tafel. Zodoende heeft de bezoekende ploeg nog maximaal 10 minuten de tijd om zijn deel van het blad in te vullen, zodat de wedstrijd tijdig (uiterlijk 5 minuten na het voorziene aanvangsuur) kan aanvangen. Blijft de bezoekende ploeg op dit punt in gebreke dan verliest zij de wedstrijd met forfaitcijfers.

12. Uitworp doelman

Bij een uitworp van de doelman moet de bal de grond raken op de speelhelft van de doelman alvorens de middenlijn te overschrijden.

Inbreuken worden bestraft met een onrechtstreekse vrije trap op de plaats waar de bal de middenlijn heeft overschreden.

13. Nemen strafschoep

Bij het nemen van een strafschoep moet de bal op volle lijn gelegd worden die het doelgebied afbakent. De strafschoepnemer mag zijn aanloop slechts inzetten vanaf de stippellijn die de doelzone aangeeft.

14 .Hakjes

zijn toegelaten op voorwaarde dat zij niet als gevaarlijk spel worden geïnterpreteerd door de scheidsrechter.

15. Handspel

Vrijwillig handspel om een doelpunt te vermijden wordt bestraft met rood; vrijwillig handspel om een doelpunt te scoren wordt bestraft met geel.

16. Aftrap

Bij een aftrap (bij de start of de hervatting van de wedstrijd) wordt de bal steeds snel gespeeld, naar voor of naar achter en dit na het fluitsignaal van de scheidsrechter, nadat de scheidsrechter een fluitsignaal gegeven heeft binnen de 4sec.regel, zo niet wordt de speler aan de bal bestraft met een gele kaart.

17. Intrap

Wanneer een speler bij een intrap of een rechtstreekse vrije trap de bal rechtstreeks in eigen doel trapt is dit geen doelpunt voor de tegenpartij, wel een hoekschop ten voordele van de tegenpartij.

18. Maar 4 spelers

Een ploeg mag de wedstrijd beginnen met 4 spelers waarvan 1 doelman; niet met minder dan vier spelers. De wedstrijd eindigt automatisch wanneer een ploeg nog slechts 2 spelers overhoudt.

19. Wat bij rood of geel?

Spelers die een gele of rode kaart hebben gekregen dienen de speelzaal te verlaten; zij kunnen niet op de spelersbank plaatsnemen.

De uitgesloten speler moet de kleedkamer vervoegen. Plaatsnemen in spelersplunje op de tribune is niet toegelaten.

20. De voordeelregel

kan worden toegepast in het H.Z.V.V.en kan de scheidsrechter terugkomen op de fout.

21. Strafschoppen

Ingeval van strafschoppen bij bekerwedstrijden om de winnaar aan te duiden neemt elke ploeg drie strafschoppen uit te voeren door drie verschillende spelers. Is de stand dan gelijk dan wordt beurtelings getrapt tot wanneer 1 ploeg mist. De drie eerste strafschopnemers mogen aan deze volgende strafschoppen deelnemen.

Regels medegedeeld ter informatie van de ploegen

Indien de bal rechtstreeks uit de aftrap in doel van de tegenstrever wordt getrapt, wordt het spel hervat met een doelworp voor de tegenstander.

A. Fouten bestraft met een directe vrije schop

Een speler die opzettelijk één van de elf hiernavolgende overtredingen begaat, wordt bestraft door de toekenning van een directe vrije schop aan de tegenpartij

1. Een tegenstander trapt of poogt te trappen;
2. Een tegenstander doet vallen, of poogt hem te doen vallen, met behulp van de benen of door voor of achter hem te bukken;
3. Naar een tegenstander springt;
4. Een tegenstander op een ruwe of gevaarlijke manier aanvalt;

5. Een tegenstander langs achter aanvalt en hem raakt
6. Een tegenstander slaat of poogt te slaan, of naar hem spuwt;
7. Een tegenstander vasthoudt;
8. Een tegenstander duwt;
9. Een tegenstander met de schouder aanvalt;
10. Glijdend een poging doet om de bal te spelen *met een tegenstander in de buurt*, ongeacht of deze geraakt werd (sliding tackle);
11. De bal met de hand raakt, d.w.z. de bal draagt, slaat of werpt met de hand of de arm (dit geldt niet voor de doelverdediger in zijn eigen strafschoopgebied).

De directe vrije schop wordt genomen op de plaats waar de overtreding werd begaan.

Wordt de fout echter opzettelijk begaan door een speler binnen zijn strafschoopgebied, dan wordt hij bestraft met een strafschoop, ongeacht waar de bal zich bevond op het ogenblik van de fout en voor zover deze in het spel was.

B. Fouten bestraft met een indirecte vrije schop

Een speler die één van de vier volgende overtredingen begaat, wordt bestraft met een indirecte vrije schop:

1. Op een wijze speelt die naar het oordeel van de scheidsrechter gevaarlijk is (bvb. pogen de bal te spelen wanneer deze door de doelverdediger wordt vastgehouden);
2. Opzettelijk een tegenstander hindert terwijl hij zelf de bal niet speelt, d.w.z. lopen tussen de bal en de tegenstander, of zich zo opstellen dat hij een hindernis vormt voor de tegenstander;
3. De doelverdediger aanvalt in zijn strafschoopgebied;
4. Wanneer een doelman :
 - a) de bal met de hand raakt of controleert in zijn strafschoopgebied nadat deze bewust naar hem werd getrapt door een ploegmaat;
 - b) de bal met de hand raakt of controleert in zijn strafschoopgebied nadat deze bij een intrap, genomen door een speler van zijn eigen ploeg, rechtstreeks naar hem wordt gespeeld;
 - c) gedurende meer dan 4 seconden de bal met de hand raakt of controleert in zijn strafschoopgebied, of met zijn voet op om het even welke plaats van het speelveld.