

**BRUSSELSE ZAALVOETBALCOMPETITIE**

**Emile Jacqmainlaan 135**

**1000 Brussel**

**Tel. 02/563 05 20**



# **SPELREGELS**

## **BRUSSELSE ZAALVOETBALCOMPETITIE**

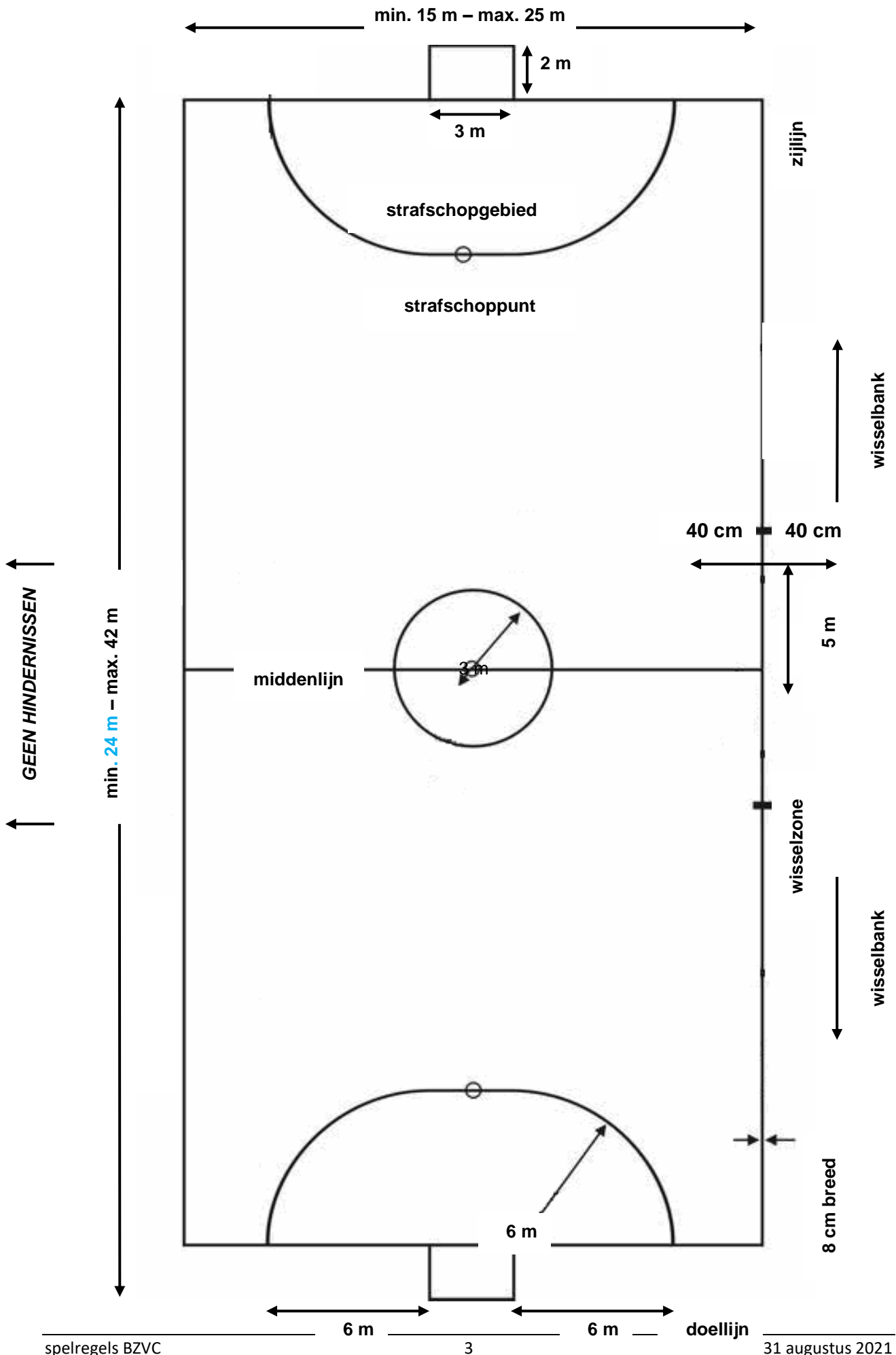
herwerkte editie  
augustus 2021

# INHOUDSOPGAVE

1. HET SPEELVELD .....	3
2. DE BAL .....	5
3. AANTAL SPELERS .....	6
4. UITRUSTING VAN DE SPELERS .....	8
5. BEGIN VAN HET SPEL – AFTRAP .....	9
6. BAL IN EN UIT HET SPEL .....	10
7. WIJZE VAN SCOREN .....	10
8. OVERTREDINGEN - WANGEDRAG .....	11
9. AANVULLING VAN EEN PLOEG .....	13
10. VRIJE SCHOP .....	13
11. STRAFSCHOP .....	14
12. INTRAP .....	15
13. DOELWORP .....	16
14. HOEKSCHOP .....	16
15. INSTRUCTIES VOOR HET NEMEN VAN STRAFSCHOPPEN .....	17
16. VERKLARENDE BEGRIPPEN .....	18
17. EERSTE HULP BIJ ONGEVALLLEN .....	19

# 1. HET SPEELVELD

Het speelveld en zijn karakteristieken moeten beantwoorden aan het hiernavolgend plan:



### **1.1. Afmetingen**

Het speelveld moet een rechthoek zijn. De lengte ervan mag niet meer zijn dan 42 meter, en niet minder dan 24 meter. De breedte ervan mag niet meer zijn dan 25 meter, en niet minder dan 15 meter. De lengte moet altijd langer zijn dan de breedte.

#### **Beslissing**

Het speelveld dient omringd te zijn door een obstakelvrije zone. Deze zone moet voldoende breed zijn om de veiligheid van de scheidsrechter, de assistent-scheidsrechter, de spelers en de officials te waarborgen. Deze ruimte wordt “neutrale zone” genoemd.

De vrije hoogte boven het speelveld moet minstens zeven meter zijn.

### **1.2. Afbakening**

Het speelveld moet, conform het plan, afgebakend zijn met duidelijk zichtbare lijnen van minimaal 5 cm breed. De lange lijnen heten “zijlijnen”, de korte “doellijnen”.

Het speelveld wordt door een lijn, evenwijdig aan de doellijnen en even ver verwijderd van beide doellijnen, gedeeld in twee gelijke helften. Deze lijn heet “middenlijn”.

Het middenpunt van het speelveld wordt aangeduid met een duidelijke stip. Hierrond wordt een cirkel met een straal van 3 meter getrokken.

#### **Beslissing**

De kleur van de belijning dient te contrasteren met de vloerkleur.

De lijnen die de verschillende gebieden van en in het speelveld begrenzen, behoren tot die gebieden. Zij moeten minimaal 5 cm breed zijn.

Het ontbreken van een middenpunt en middencirkel kan nooit een reden zijn om een wedstrijd niet te laten doorgaan. In dat geval beslist de scheidsrechter over de ligging van het middenpunt en over de afstand van 3 meter die moet gerespecteerd worden bij elke spelherneming vanaf het middenpunt.

### **1.3. Het strafschopgebied**

Vanaf elke doellijn wordt binnen het speelveld een cirkelboog getrokken op een afstand van 6 meter van elke doelpaal en met een straal van 6 meter. De twee cirkelbogen worden verbonden met een lijn van 3 meter, evenwijdig aan de doellijn tussen de doelpalen. De aldus afgebakende ruimte heet “strafschopgebied”.

### **1.4. Het strafschoppunt**

Tegenover het midden van iedere doellijn, en op een afstand van 6 meter gemeten langs een denkbeeldige lijn loodrecht op de doellijn, wordt een duidelijk zichtbare stip aangebracht. Deze stip wordt “strafschoppunt” genoemd.

#### **Beslissing**

De afwezigheid van een strafschoppunt kan nooit een reden zijn om een wedstrijd niet te laten doorgaan. In dat geval beslist de scheidsrechter over de ligging.

### **1.5. Wisselzone**

Loodrecht op de zijlijn, langs de zijde waar de banken voor de wisselers zijn opgesteld, worden twee lijnen getrokken met een lengte van 80 cm (40 cm binnen en 40 cm buiten het speelveld) en op een afstand van 5 meter langs beide zijden van de middenlijn. Zij duiden de wisselzone aan.

Spelers die het speelveld betreden of verlaten ter gelegenheid van een wisseling, moeten dit doen via de wisselzone.

### **Beslissing**

De afwezigheid van de afbakeningslijnen van de wisselzone kan nooit een reden zijn om een wedstrijd niet te laten doorgaan. In dat geval beslist de scheidsrechter over de breedte van de wisselzone.

#### **1.6. De doelen**

De doelen worden geplaatst in het midden van elke doellijn. Zij bestaan uit twee loodrecht staande palen, die gemeten langs de binnenzijde 3 m. van elkaar staan en bovenaan verbonden zijn door een horizontale dwarslat waarvan de onderkant 2 m. boven de grond reikt.

De breedte en de diepte van de dwarslatten moeten 8 cm bedragen. De doelpalen en de dwarslatten moeten dezelfde breedte hebben.

Aan de achterzijde van de doelen worden netten aan de doelpalen en de dwarslat bevestigd. Het afhangend gedeelte van de netten wordt geschraagd door gebogen staven of een andere gelijkaardige steun.

### **Beslissing**

De doelpalen en de dwarslat mogen rond zijn, vierkantig of rechthoekig. Bij een ronde structuur zal de diameter 8 cm bedragen. Bij gebruik van een rechthoekige structuur zal de breedte 8 cm zijn en de diepte minimaal 5 cm.

De kleur van de doelpalen moet contrasterend zijn met de achtergrond. Het is aanbevolen te werken met blokken van twee alternerende kleuren.

De doelen mogen verankerd worden in de speelvloer en/of aan de muur. In elk geval moeten ze stabiel zijn.

De voorzijde van de doelpalen moet samenvallen met de binnenzijde van de doellijnen.

Het gebruik van netten gemaakt van hennep, jute of nylon is toegelaten. De nylondraden mogen echter niet dunner zijn dan deze gemaakt van hennep of jute.

De netten moeten zo opgehangen zijn dat ze de doelverdediger niet hinderen en de bal niet doen terugkaatsen. De mazen mogen geen bal doorlaten.

#### **1.7. Oppervlak van het speelveld**

Het oppervlak van het speelveld moet vlak en effen zijn, en geen oneffenheden vertonen. Het gebruik van hout of synthetisch materiaal is aanbevolen. Daarentegen is ruwe beton of asfalt afgeraden.

### **Beslissing**

Het gehele oppervlak van het speelveld zal uit één en dezelfde materie vervaardigd zijn. Het speelveld is onbespeelbaar wanneer het speelloppervlak gevaar oplevert voor de spelers of onvoldoende verlicht is.

Natuurgras of aarde worden toegelaten voor vriendschappelijke wedstrijden en toernooien.

Ruwe beton of asfalt zijn verboden.

## **2. DE BAL**

### **2.1 Balgegevens**

Halfbotsende bal nr. 4 is verplicht. Viltbal is NIET toegelaten.

Er dienen voldoende ballen aanwezig te zijn om een regelmatig verloop van de wedstrijd te verzekeren.

### 3. AANTAL SPELERS

#### 3.1. Een wedstrijd wordt gespeeld door twee ploegen, elk bestaand uit niet meer dan vijf spelers, waarvan één de doelverdediger moet zijn.

##### Beslissing

Om een wedstrijd te kunnen aanvatten moet een ploeg bestaan uit minimum 3 spelers.

Elk van de beide ploegen moet voor de aftrap één van zijn spelers aanduiden als aanvoerder. De kapitein moet kenbaar zijn door het dragen van een armband van minstens 8 cm breed en met een kleur afwijkend van de kleur van zijn trui. De kapitein tekent voor de wedstrijd het scheidsrechtersblad, en betwist de toss voor aanvang van de wedstrijd.

Indien een ploeg de wedstrijd aanvangt met slechts 3 spelers, is aanvulling van de ploeg toegelaten tot aan het einde van de wedstrijd, inbegrepen de eventuele verlengingen en strafschoppen, op voorwaarde dat deze spelers ingeschreven waren op het scheidsrechtersblad voor aanvang van de wedstrijd.

Indien bij aanvang van de wedstrijd slechts drie spelers waren ingeschreven op het scheidsrechtersblad, moet de scheidsrechter de vierde en/of vijfde lijn vrijlaten voor het eventueel later inschrijven van deze speler(s). De overige lijnen dienen door de scheidsrechter voor aanvang van de wedstrijd doorgehaald te worden.

Laattijdige spelers dienen, vooraleer te kunnen deelnemen aan de wedstrijd, hun aanwezigheid te melden aan de scheidsrechter. Tijdens de rust of na de wedstrijd moet de scheidsrechter de identiteit van de laattijdige spelers controleren.

De scheidsrechter moet na afloop van de wedstrijd de namen van de afwezig gebleven speler doorstrepen op het scheidsrechtersblad.

Indien tijdens een wedstrijd het aantal spelers van een ploeg herleid wordt tot minder dan drie, moet de scheidsrechter de wedstrijd stopzetten.

#### 3.2. Tijdens om het even welke wedstrijd, gespeeld volgens de reglementen van een officiële competitie op niveau van FIFA, een Confederatie of van een nationale bond, mogen wisselers worden opgesteld.

##### Beslissing

In de Brusselse competitie is het maximaal aantal toegelaten wisselers vastgesteld op vijf.

De wisselers en de personen die ingeschreven staan op het scheidsrechtersblad moeten zich plaatsen op de bank voorzien voor de vervangers. Deze bevindt zich bij voorkeur in de directe omgeving van de wisselzone. Deze zitplaatsen worden tevens beschouwd als behorend tot de neutrale zone.

De wisselzone van elke ploeg is minstens 5 meter verwijderd van de middenlijn en mag 5 meter lang zijn.

#### 3.3. Het aantal “vliegende” wissels gedurende de wedstrijd is onbeperkt, met uitzondering voor de doelverdediger. Deze kan enkel gewisseld worden wanneer de bal niet in het spel is. Een speler die werd gewisseld mag het speelveld terug betreden als vervanger van een andere speler.

**3.4. Een “vliegende” wissel is deze die wordt uitgevoerd wanneer de bal nog in het spel is, en waarbij volgende voorschriften dienen nageleefd te worden:**

- a. De speler die het speelveld verlaat, moet de zijlijn kruisen via de ruimte genoemd ‘wisselzone’.
- b. De speler die het speelveld betreedt, moet dit eveneens doen via de wisselzone, maar niet vooraleer de speler die het speelveld verlaat de zijlijn volledig heeft overschreden.
- c. Een wisselspeler is onderworpen aan het gezag en de jurisdictie van de scheidsrechter, ongeacht of hij moet aantreden of niet.
- d. De wisseling is uitgevoerd wanneer de wisselspeler het speelveld betreedt. Op dat moment wordt hij speler en de speler die het speelveld verliet wordt wisselspeler.

**Beslissing**

Een spelerswisseling kan op identieke wijze gebeuren wanneer de bal niet in het spel is.

Gewonde spelers, waarvoor door de scheidsrechter de wedstrijd werd onderbroken, mogen het speelveld verlaten of geëvacueerd worden via de zijlijn of doellijn gelegen het dichtst bij de plaats van het ongeval. De vervangende speler dient op reglementaire wijze het speelveld te betreden.

**3.5. Een doelvredediger mag zijn plaats wisselen met iedere andere speler, behalve indien er een reserve doelman in gepaste kledij op de bank zit en in zoverre vooraf om de toelating van de scheidsrechter werd verzocht. De wisseling gebeurt tijdens een onderbreking van het spel.**

**Beslissing**

Een vervangen doelvredediger mag verder als speler aan de wedstrijd deelnemen mits spelonderbreking.

**BESTRAFFING**

1. Voor een inbreuk op punt 5 wordt het spel niet stilgelegd. De betrokken spelers moeten een waarschuwing krijgen zodra de bal uit het spel is.
2. Wanneer tijdens een “vliegende” wisseling een wisselspeler het speelveld betreedt vooraleer de te vervangen speler het speelveld volledig heeft verlaten, moet de scheidsrechter het spel stilleggen. De scheidsrechter moet de te vervangen speler gelasten het speelveld te verlaten en de wisselspeler een waarschuwing geven. Het spel wordt hernomen met een indirecte vrije schop toegekend aan de tegenpartij op de plaats waar de bal zich bevond wanneer het spel werd stilgelegd. Wanneer de bal echter in het strafschoopgebied was, moet de indirecte vrije schop genomen worden op de 6-meterlijn op het punt dat het dichtst gelegen is bij de plaats waar de bal zich bevond wanneer het spel werd stilgelegd.
3. Wanneer tijdens een “vliegende” wisseling een wisselspeler het speelveld verlaat of een wisselspeler het speelveld betreedt buiten de wisselzone, moet de scheidsrechter het spel stilleggen. Hij moet de schuldige speler een waarschuwing geven en het spel laten hernemen met een indirecte vrije schop, toegekend aan de tegenpartij, op de plaats waar de bal zich bevond wanneer het spel werd stilgelegd. Wanneer de bal echter in het strafschoopgebied was, moet de indirecte vrije schop genomen worden op de 6-meterlijn op het punt dat het dichtst gelegen is bij de plaats waar de bal zich bevond wanneer het spel werd stilgelegd.

## **4. UITRUSTING VAN DE SPELERS**

- 4.1. Een speler mag niets dragen dat gevaar kan opleveren voor de andere spelers. Juwelen, ringen, armbanden, enz. zelfs in leder of rubber zijn NIET toegelaten. Het afplakken ervan biedt onvoldoende bescherming.**
- 4.2. De gebruikelijke uitrusting van een speler moet bestaan uit een shirt, een korte broek, kousen en sportschoeisel. Enkel schoeisel van linnen of licht lederen trainings- of turnpantoffels met zolen van rubber of een gelijkaardig materiaal zijn toegelaten. Het dragen van schoeisel is verplicht.**

### **Beslissing**

Het dragen van scheenbeenbeschermers mag (en wordt ook aangeraden).

Bij gebruik van scheenbeenbeschermers dienen zij volledig afgedekt te zijn door de kousen. Ze moeten gemaakt zijn van een materiaal met de bedoeling een voldoende graad van bescherming te bieden (rubber, plastic, polyuretheen of een gelijkaardige grondstof).

Het schoeisel dient voorzien van helder gekleurde zolen, en mag geen topverharding of noppen hebben.

- 4.3. De shirts van de spelers moeten genummerd zijn. De nummers van de spelers van eenzelfde ploeg moeten onderling verschillen.**

### **Beslissing**

De kleur van de spelersuitrusting van de ene ploeg moet duidelijk verschillend zijn van deze van de tegenpartij en van deze van de scheidsrechter.

- 4.4. De doelvrediger mag een lange broek dragen. Hij moet bovendien een uitrusting dragen waarvan de kleur hem gemakkelijk onderscheidt van de andere spelers, de scheidsrechter en de doelvrediger van de tegenpartij.**

### **Beslissing**

Het is de doelvrediger toegelaten knie- en elleboogbeschermers te dragen, alsook handschoenen.

### **BESTRAFFING**

De speler die deze spelregel overtreedt, wordt gelast het speelveld te verlaten om zijn uitrusting in orde te brengen of om elk ontbrekend uitrustingsonderdeel aan te vullen. Hij mag niet eerder op het speelveld komen dan nadat hij zich heeft aangeboden bij de scheidsrechter op een ogenblik dat de bal niet in het spel is. Deze moet er zich persoonlijk van vergewissen dat de uitrusting van de speler conform is met de Spelregels.



## 5. BEGIN VAN HET SPEL – AFTRAP

### 5.1. Bij de aanvang van de wedstrijd beslist de toss met een muntstuk over de keuze tussen speelhelft en aftrap. De ploeg die de toss wint, kiest kamp; de verliezer heeft altijd de bal.

Nadat de scheidsrechter het signaal heeft gegeven, vangt het spel aan met een aftrap tegen de bal gelegen op het middenpunt van het speelveld. **De bal mag zowel naar voor als naar achter gespeeld worden.** Alle spelers moeten zich op hun eigen speelhelft bevinden. De spelers van de ploeg die tegenover de ploeg staan die de aftrap neemt, moeten op een afstand van ten minste drie meter van de bal blijven totdat de aftrap is genomen. De 4-secondenregel is NIET van toepassing.

De bal wordt geacht in het spel te zijn zodra hij geraakt wordt.

De nemer van de aftrap mag de bal geen tweede maal spelen zolang deze niet door een andere speler werd gespeeld of geraakt.

### 5.2. Nadat een doelpunt werd gescoord, wordt het spel hervat op dezelfde wijze als hierboven aangegeven door een speler van de ploeg tegen wie het doelpunt werd gescoord.

### 5.3. Na de rust wisselen de ploegen van speelhelft. De aftrap wordt genomen door een speler van de andere ploeg dan deze die de wedstrijd startte.

#### **BESTRAFFING**

Voor iedere overtreding van één van deze drie punten van deze regel, moet de aftrap worden overgedaan, behalve indien de speler die de aftrap neemt, de bal opnieuw speelt alvorens een andere speler deze heeft geraakt of gespeeld. In dat geval wordt een indirecte vrije schop toegekend aan de tegenpartij, te nemen op de plaats waar de overtreding werd begaan.

Indien deze overtreding begaan werd in het strafschopgebied van de tegenstander, moet de indirecte vrije schop genomen worden op de 6-meterlijn, op de plaats zo dicht mogelijk bij de plaats van overtreding.

Een doelpunt kan rechtstreeks gescoord worden uit een aftrap.

### 5.4. Na tijdelijke onderbreking

Wanneer de wedstrijd hernomen wordt na een tijdelijke onderbreking van het spel omwille van om het even welke reden die niet elders is voorzien in de Spelregels, en op voorwaarde dat de bal onmiddellijk voor de onderbreking niet buiten de zij- of doellijn was, moet de scheidsrechter de bal uit zijn hand laten vallen op de plaats waar deze zich bevond wanneer het spel werd onderbroken, uitgezonderd indien dit binnen de strafschopzone was. In dat geval laat de scheidsrechter de bal vallen op de 6-meterlijn op de plaats zo dicht mogelijk bij de plaats waar de bal zich bevond op het ogenblik dat het spel werd stilgelegd.

#### **Toelichting**

Deze interventie wordt gemeenzaam “scheidsrechtersbal” genoemd.

De bal wordt geacht in het spel te zijn op het ogenblik dat deze de grond raakt. Indien de bal echter de zij- of doellijn overschrijdt nadat de scheidsrechter deze heeft laten vallen maar vooraleer een speler deze geraakt heeft, moet de scheidsrechter de bal opnieuw laten vallen. Een speler mag de bal niet spelen vooraleer deze de grond heeft geraakt. Indien niet aan deze laatste bepaling wordt voldaan, moet de scheidsrechter de bal opnieuw laten vallen.

## 6. BAL IN EN UIT HET SPEL

### 6.1. De bal is uit het spel:

- a. Wanneer deze een doellijn of een zijlijn volledig heeft overschreden zowel langs de grond als in de lucht;
- b. Wanneer het spel wordt onderbroken door de scheidsrechter.

#### **Beslissing**

De lijnen behoren tot het gebied dat ze afbakenen. Bijgevolg behoren de zijlijnen en de doellijnen tot het speelveld.

### 6.2. De bal is in het spel:

Op elk ogenblik vanaf de aanvang van de wedstrijd tot het einde ervan en ook in de hierna vermelde gevallen:

- a. Wanneer deze van een doelpaal of dwarslat terugkaatst in het speelveld;
- b. Wanneer deze in het speelveld terugkaatst via de scheidsrechter of de lijnen die zich binnen het speelveld bevinden. **Indien de bal tegen de scheidsrechter komt en er hierdoor balverlies is, wordt het spel onderbroken en nadien hernomen door een scheidsrechtersbal;**
- c. In het geval van een vermeende overtreding van de Spelregels, totdat een beslissing is genomen.

#### **Beslissing**

Wanneer de wedstrijd betwist wordt op een overdekt speelveld, en de bal toevallig het plafond (of een ander in de lucht hangend vreemd voorwerp) raakt, moet het spel hernomen worden met **een bal op zijlijn ter hoogte van de plaats waar de bal het plafond aanraakte**.

## 7. WIJZE VAN SCOREN

Behalve de uitzonderingen die voorzien zijn in deze Spelregels, wordt een doelpunt gescoord wanneer de bal volledig het doelvlak tussen de doelpalen en onder de dwarslat overschrijdt en op voorwaarde dat de bal niet geworpen, gedragen of opzettelijk geslagen werd met de hand of de arm van een speler van de aanvallende partij.

De ploeg die het grootste aantal doelpunten heeft gescoord gedurende het spel wordt de winnaar. Indien geen doelpunten, of een gelijk aantal doelpunten wordt gescoord, eindigt de wedstrijd op een gelijkspel.

#### **Beslissing**

Indien een speler de bal bij een intrap of een vrije schop rechtstreeks in zijn eigen doel trapt, wordt geen doelpunt toegekend. Het spel wordt hernomen met een hoekschop toegekend aan de tegenpartij.

Indien de bal uit een intrap of uit een indirecte vrije schop rechtstreeks in het doel van de tegenpartij wordt getrapt, wordt geen doelpunt toegekend. Het spel wordt hernomen met een doelworp door de tegenpartij.

Een doelpunt kan niet toegekend worden wanneer de bal, voordat deze door het doelvlak gaat, in aanraking is geweest met een vreemd voorwerp. Het spel wordt hernomen met een "scheidsrechtersbal".

In het geval de aanraking gebeurde bij het trappen van een strafschoop, wordt deze hernomen.

## 8. OVERTREDINGEN - WANGEDRAG

### 8.1. 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 een trap geven of pogen te trappen;
2. Een tegenstander doen vallen, of trachten te doen vallen met behulp van de benen of door zich voor of achter hem te bukken;
3. Naar een tegenstander springen;
4. Een tegenstander op een ruwe of gevaarlijke manier aanvallen;
5. Een tegenstander langs achter aanvallen;
6. Een tegenstander slaan of trachten te slaan, of naar hem spuwen;
7. Een tegenstander vasthouden;
8. Een tegenstander duwen;
9. Een tegenstander met de schouder aanvallen;
10. Glijdend een poging doen om de bal te spelen met een tegenstander in de buurt, ongeacht of deze geraakt werd (sliding-tackle);
11. De bal met de hand raken, d.w.z. de bal dragen, slaan of werpen met de hand of de arm (dit geldt niet voor de doelwachter 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.

### 8.2. 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 spelen die naar het oordeel van de scheidsrechter gevaarlijk is (b.v. pogen de bal te spelen wanneer deze door de doelverdediger wordt vastgehouden);
2. Opzettelijk een tegenstander hinderen 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 aanvallen 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 op de eigen helft van het veld.

De indirecte vrije schop wordt toegekend aan de tegenpartij en wordt genomen op de plaats waar de overtreding werd begaan.

Indien de overtreding evenwel werd begaan in het strafschoopgebied wordt de indirecte vrije schop genomen van op de 6-meterlijn op het punt zo dicht mogelijk bij de plaats van overtreding.

### **Beslissing**

De 4-secondenregel is voor de doelman die optreedt als veldspeler slechts van toepassing op zijn eigen speelveld.

Een doelverdediger mag de bal, die hij in de loop van het spel met de handen heeft opgevangen met de voet ontzetten voor zover dit gebeurt binnen de tijdsperiode van 4 seconden. Hierbij kan hij rechtstreeks scoren.

### **8.3. Waarschuwing (= Gele kaart)**

Een speler moet een waarschuwing krijgen indien hij:

- a. Tijdens een "vliegende" wisseling het speelveld betreedt alvorens de speler die wordt vervangen het speelveld volledig heeft verlaten, of indien hij het speelveld verlaat of betreedt van op een onjuiste plaats;
- b. Aanhoudend de Spelregels overtreedt;
- c. Door woorden of daden de beslissingen van de scheidsrichter of lijnrechter afkeurt;
- d. Zich schuldig maakt aan onbehoorlijk gedrag.

Voor ieder van deze overtredingen moet de scheidsrechter, benevens de toepasselijke waarschuwing, een indirecte vrije schop toekennen aan de tegenpartij, te nemen op de plaats waar de overtreding werd begaan. Indien de overtreding werd begaan in het strafschoopgebied, wordt de indirecte vrije schop genomen op de 6-meterlijn, op het punt zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding, en behoudens geen zwaardere inbreuk op de Spelregel werd gedaan.

### **Beslissing**

Een waarschuwing wordt aan de betrokken speler kenbaar gemaakt door het voorhouden van een gele kaart.

### **8.4. Uitsluiting (= Rode kaart)**

Een speler moet van het terrein worden gezonden indien hij naar de mening van de scheidsrechter:

- a. Zich schuldig maakt aan ernstig foutief spel;
- b. Zich schuldig maakt aan gewelddadig gedrag;
- c. Onbehoorlijk of beledigende taal gebruikt.
- d. Twee keer een gele kaart krijgt.

Indien het spel werd onderbroken omdat een speler werd uitgesloten voor een overtreding op de Spelregels onder punt 8.3. of 8.4, zonder een bijkomende overtreding op de Spelregels, wordt het spel hernomen met een indirecte vrije schop, toegekend aan de tegenpartij, te nemen op de plaats waar de overtreding werd begaan. Indien de overtreding werd begaan in het strafschoopgebied, wordt de indirecte vrije schop genomen op de 6-meterlijn, op het punt zo dicht mogelijk bij de plaats van overtreding.

### **Beslissing**

Een speler die opzettelijk en middels een met directe vrije schop te bestraffen fout een tegenstrever hindert die zich begeeft in de richting van het doel met de duidelijke mogelijkheid om te scoren, wordt uitgesloten.

Een speler, de doelverdediger uitgezonderd, die in zijn eigen strafschoopgebied een tegenstrever een doelpunt of een duidelijke scoringskans ontnemt door de bal met de hand te raken, wordt uitgesloten.

De uitsluiting van een speler wordt hem door de scheidsrechter kenbaar gemaakt door het opsteken van de rode kaart.

Ingeval van uitsluiting mag de schuldige speler niet langer deelnemen aan de wedstrijd, noch plaats nemen in de neutrale zone.

Wanneer een uitgesloten speler weigert het terrein te verlaten moet de scheidsrechter de wedstrijd staken.

## 9. AANVULLING VAN EEN PLOEG

### 9.1. Gele kaart

De speler mag op het veld blijven, maar krijgt d.m.v. de gele kaart een serieuze waarschuwing. Bij een tweede gele kaart voor dezelfde speler krijgt deze een rode kaart en wordt hij/zij uitgesloten.

### 9.2. Rode kaart

Definitieve uitsluiting - de speler mag niet vervangen worden.

Uitzondering: speler uitgesloten voor aanvang van wedstrijd mag vervangen worden door ingeschreven speler.

## 10. VRIJE SCHOP

Vrije schoppen worden ingedeeld in twee categorieën:

1. De directe vrije schop, waaruit rechtstreeks een doelpunt tegen de bestrafte partij kan gescoord worden;
2. De indirecte vrije schop, waaruit geen doelpunt kan gescoord worden zolang de bal niet geraakt of gespeeld werd door een andere speler dan de nemer van de vrije schop vooraleer de doellijn te overschrijden.

### **Beslissing**

Een vrije schop kan slechts toegekend worden wanneer de bal in het spel is, op het ogenblik van de overtreding en de fout begaan werd op het speelveld en door een speler die aan het spel deelneemt.

Om het onderscheid te maken tussen een directe en een indirecte vrije schop signaleert de scheidsrechter een indirecte vrije schop door de arm boven het hoofd op te steken. Hij houdt de arm in die positie totdat de vrije schop werd genomen en de bal geraakt of gespeeld werd door een andere speler, of uit het spel is gegaan.

Wanneer een speler een vrije schop neemt, moeten alle tegenstrevers op ten minste 5 meter van de bal blijven tot op het ogenblik dat deze in het spel is. De bal is in het spel zodra hij geraakt werd. De bal moet dus niet langer zijn omtrek hebben afgelegd.

Indien een speler van de tegenpartij tot op minder dan 5 meter van de bal nadert vooraleer de vrije schop is genomen, moet de scheidsrechter gelasten de vrije schop te hernemen tot de regel werd nageleefd.

### **Beslissing**

Indien een tegenstrever poogt de wedstrijd te beïnvloeden door opzettelijk te talmen bij het in acht nemen van de voorgeschreven afstand; moet de scheidsrechter het bestraffen met een waarschuwing.

De bal moet stilliggen wanneer een vrije schop wordt genomen, en de nemer mag de bal geen tweede maal spelen vooraleer deze is geraakt of gespeeld door een andere speler.

## **BESTRAFFING**

- a. Indien de speler die de vrije schop heeft genomen de bal een tweede maal speelt vooraleer deze werd geraakt of gespeeld door een andere speler, wordt een indirecte vrije schop toegekend aan de tegenpartij te nemen op de plaats van overtreding.
- b. Indien de ploeg die de vrije schop toegekend kreeg meer dan 4 seconden gebruikt om deze uit te voeren, moet de scheidsrechter een indirecte vrije schop toekennen aan de tegenpartij.

## **Beslissing**

Indien een speler opzettelijk de voorgeschreven afstand niet in acht neemt, moet de scheidsrechter deze speler bestraffen en niet degene die niet binnen de 4 seconden het spel hervat.

Indien een speler zo snel een vrije schop neemt dat een tegenstander niet in de gelegenheid is om de voorgeschreven afstand van 5 meter in acht te nemen, moet de scheidsrechter zich onthouden de betrokken tegenstander te bestraffen, en het spel laten doorgaan.

## **11. STRAFSCHOP**

Een strafschop moet worden genomen van op het strafschoppunt.

Vooraleer deze wordt genomen moeten alle spelers, met uitzondering van de duidelijk geïdentificeerde strafschopnemer en de verdedigende doelman, zich binnen het speelveld bevinden, doch buiten het strafschopgebied en op minstens 5 meter van het strafschoppunt.

De doelverdediger van de tegenpartij moet, tot de bal gespeeld is, op zijn eigen doellijn tussen de doelpalen staan, zonder daarbij zijn voeten te verplaatsen.

De strafschopnemer moet de bal vooruit trappen.

De strafschopnemer mag de bal geen tweede maal spelen vooraleer deze werd geraakt of gespeeld door een andere speler.

De bal is in het spel zodra deze geraakt werd.

Een doelpunt kan rechtstreeks gescoord worden uit een strafschop.

## **Beslissing**

De bal moet stilliggen vooraleer de scheidsrechter, middels een fluitsignaal, toelating geeft tot het trappen van de strafschop.

De strafschopnemer moet met zijn aangezicht in de richting van het doel en de bal staan, en moet de trap uitvoeren zonder onderbreking van zijn aanloop.

Indien de bal, nadat de strafschop is genomen, op zijn weg naar het doel wordt tegengehouden of gedeveerd door een vreemd voorwerp, moet de strafschop worden hernomen.

Indien een strafschop wordt getrapt tijdens de normale speeltijd, of indien de speeltijd na de eerste of tweede speelbeurt verlengd wordt om een strafschop te laten nemen of te laten overdoen, wordt een doelpunt niet afgekeurd indien de bal, vooraleer tussen de doelpalen en de dwarslat de doellijn te passeren, één of beide doelpalen, de dwarslat, of de doelman raakt of een combinatie van deze, voor zover geen andere inbreuk werd begaan. De 4-secondenregel is NIET van toepassing.

### **Beslissing**

Wanneer een wedstrijd moet worden verlengd aan het einde van de eerste of tweede speelhelft voor het nemen of het hernemen van een strafschoep, duurt deze verlenging tot de strafschoep zijn uitwerking heeft gehad, d.w.z. totdat de scheidsrechter beslist heeft of er al dan niet een doelpunt is gescoord. De wedstrijd eindigt onmiddellijk nadat de scheidsrechter zijn beslissing heeft genomen. Nadat de speler die de strafschoep neemt de bal in het spel heeft gebracht, mag geen enkele speler, behalve de doelmann van de verdedigende partij, de bal nog spelen of aanraken.

### **BESTRAFFING**

Voor elke overtreding van deze regel:

- a. Begaan door de verdedigende ploeg wordt de strafschoep overgedaan indien deze niet resulteerde in een doelpunt;
- b. Begaan door de aanvallende ploeg, uitgezonderd de strafschoepnemer, wordt het eventueel doelpunt afgekeurd en de strafschoep overgedaan;
- c. Begaan door de strafschoepnemer nadat de bal in het spel is, neemt een speler van de tegenpartij een indirecte vrije schoep, en dit vanop het strafschoeppunt.

## **12. INTRAP**

Wanneer de bal volledig over de zijlijn is gegaan, zowel over de grond als in de lucht, wordt de bal in een willekeurige richting in het spel getrapt van op de plaats van de zijlijn waar de bal deze overschreed, en dit door een speler van de tegenpartij dan deze die de bal het laatst heeft geraakt.

Op het ogenblik van het in spel brengen van de bal moet de speler die de bal trapt met een deel van elke voet op de zijlijn staan, ofwel op de grond buiten de zijlijn.

De bal moet stilliggen op de zijlijn.

De bal is in het spel zodra deze geraakt werd.

De nemer van de intrap mag de bal geen tweede keer spelen vooraleer deze door een andere speler werd geraakt of gespeeld.

De spelers van de tegenpartij moeten ten minste 5 meter verwijderd zijn van het punt waar de intrap genomen wordt.

Een doelpunt kan niet rechtstreeks gescoord worden uit een intrap.

### **BESTRAFFING**

- a. Indien de intrap niet reglementair werd uitgevoerd, wordt deze overgedaan door een speler van de tegenpartij;
- b. Indien de intrap wordt uitgevoerd van op enig ander punt dan deze waar de bal de zijlijn passeerde, wordt de intrap overgedaan door een speler van de tegenpartij;
- c. Indien de intrap niet wordt uitgevoerd binnen de 4 seconden nadat de speler die de intrap neemt in het bezit kwam van de bal, wordt de intrap overgedaan door een speler van de tegenpartij;

Indien de speler die de intrap neemt de bal een tweede maal speelt vooraleer deze geraakt of gespeeld werd door een ander speler, wordt een indirecte vrije schoep toegekend aan de tegenpartij, te nemen op de plaats waar de overtreding werd begaan. Indien deze overtreding werd begaan binnen het strafschoepgebied, wordt de indirecte vrije schoep genomen op de 6-meterlijn, op de plaats zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.

### 13. DOELWORP

Wanneer de bal volledig over de doellijn is gegaan, uitgezonderd het vlak tussen de doelpalen en de dwarslat, zowel over de grond als in de lucht, en laatst werd gespeeld of geraakt door een speler van de aanvallende ploeg, wordt de bal door de doelverdediger vanuit zijn eigen strafschoopgebied terug in het spel gegooid. Hij mag over de middenlijn gooien.

De bal wordt beschouwd als zijnde in het spel [zodra de keeper de bal lost](#).

De speler van de tegenpartij moet buiten het strafschoopgebied blijven tot de bal in het spel is.

#### **BESTRAFFING**

- a. Indien de bal geraakt of gespeeld wordt binnen het strafschoopgebied door een speler van de tegenpartij, moet de doelworp worden overgedaan;
- b. Indien de doelverdediger, na het uitvoeren van de doelworp, de bal opnieuw raakt vooraleer deze is geraakt of gespeeld door een tegenspeler of over de middellijn is geweest, wordt een indirecte vrije schop toegekend aan de tegenstander op de plaats waar de overtreding werd begaan;
- c. Indien de doelverdediger, na de doelworp te hebben uitgevoerd, de bal van een ploegmaat terugkrijgt en raakt of controleert met zijn hand in zijn eigen strafschoopgebied, wordt een indirecte vrije schop toegekend aan de tegenpartij. De indirecte vrije schop wordt genomen op de 6-meterlijn, op de plaats zo dicht mogelijk bij de plaats waar de overtreding werd begaan.

#### **Toelichting**

In principe mag de doelverdediger NOOIT de bal met de handen raken wanneer deze hem door een ploegmaat met de onderste ledematen wordt toegespeeld (ook niet bij een intrap langs de zijlijn).

Uitzonderingen:

- een aangeschoten bal raakt een ploegmaat;
- een ploegmaat speelt de bal op zijn doelverdediger met hoofd of lichaam.

Wanneer de bal over de doellijn is geweest MOET de doelverdediger een doelworp uitvoeren nl.:

- [de ingegooide bal mag naar een ploegmaat binnen de 6-meterlijn gegooid worden \(maar de tegenstander moet wel buiten de 6-meterlijn staan\);](#)
- de bal mag over de middellijn gegooid worden zonder de grond of een speler te raken.

Wanneer de doelverdediger de bal in een spelfase (binnen het speelveld) met de handen neemt mag hij ofwel een correcte doelworp uitvoeren (zie boven) ofwel mag hij de bal onmiddellijk (4-secondenregel) met de voeten spelen op zijn EIGEN speelveld.

### 14. HOEKSCHOP

Wanneer de bal volledig over de doellijn is gegaan, met uitzondering van het vlak tussen de doelpalen en de dwarslat, en dit zowel over de grond als in de lucht, en het laatst werd gespeeld of geraakt door de verdedigende ploeg, wordt een hoekschop toegekend aan de aanvallende ploeg.

De hoekschop wordt genomen door het trappen van de bal die precies op het snijpunt van de doellijn en de zijlijn wordt gelegd.



### **Beslissing**

Als hoekpunt wordt deze genomen die het dichtst ligt bij de plaats waar de bal over de doellijn is gegaan.

Wanneer een speler een hoekschop trapt, moeten de spelers van de tegenpartij ten minste 5 meter van de bal verwijderd blijven tot de bal in het spel is, d.w.z. tot de bal geraakt werd.

De hoekschopnemer mag de bal geen tweede maal spelen tot een andere speler de bal heeft geraakt of gespeeld.

Een doelpunt kan rechtstreeks gescoord worden uit een hoekschop.

### **BESTRAFFING**

- a. Indien een hoekschop niet van op zijn correcte plaats werd genomen, moet deze worden overgedaan;
- b. Indien de hoekschopnemer de bal een tweede maal speelt vooraleer deze gespeeld of geraakt werd door een andere speler, moet de scheidsrechter een indirecte vrije schop toekennen aan de tegenpartij, te nemen op de plaats waar de overtreding werd begaan;
- c. Indien de hoekschop niet wordt uitgevoerd binnen de 4 seconden nadat de betrokken speler de bal in zijn bezit nam, moet de scheidsrechter een indirecte vrije schop toekennen aan de tegenpartij, te nemen op het hoekschoppunt.

### **Beslissing**

De hoekschop moet, mits voldaan is aan de door de tegenstrevers te respecteren voorgeschreven minimumafstand, worden genomen binnen de 4 seconden.

## **15. INSTRUCTIES VOOR HET NEMEN VAN STRAFSCHOPPEN**

(om een winnaar aan te duiden in beslissende competities)

Voorwaarden onder dewelke strafschoppen dienen genomen te worden om te beslissen welke van de twee groepen wordt aangeduid als winnaar na een gelijkspel in een beslissende competitie.

In geval dat strafschoppen dienen te beslissen wie als winnaar wordt aangeduid, zijn volgende regels van toepassing:

- a. De scheidsrechter bepaalt het doel naar waar alle strafschoppen worden getrapt.
- b. De toss met een muntstuk wijst de ploeg aan die de eerste strafschop trapt;
- c. Vijf strafschoppen worden om beurt getrapt door vijf verschillende spelers van elke ploeg. Deze vijf spelers worden door de kapiteins van elke ploeg bekend gemaakt aan de scheidsrechter vooraleer de eerste strafschop wordt getrapt. Zij worden genomen uit de lijst van spelers die ingeschreven staan op het scheidsrechtersblad voor aanvang van de wedstrijd;
- d. Indien een ploeg niet meer beschikt over een volledig potentieel van vijf spelers, wordt iedere ontbrekende speler beschouwd als een gemiste strafschop.
- e. Indien, nadat elke ploeg vijf strafschoppen heeft genomen, beide ploegen een gelijk aantal of geen doelpunten hebben gescoord, wordt het nemen van de strafschoppen in dezelfde volgorde verdergezet totdat, nadat elke ploeg een gelijk aantal strafschoppen heeft genomen, een ploeg één doelpunt meer gescoord heeft dan de andere.

## Beslissing

Bij gelijke stand na het trappen van elk vijf strafschoppen, moeten dezelfde spelers en in de oorspronkelijke volgorde het trappen van de strafschoppen verderzetten.

- a. Een uitgesloten speler (=rode kaart tijdens de wedstrijd) kan niet deelnemen aan het trappen van de strafschoppen. Een speler die al een gele kaart had, en tijdens de strafschoppenreeks een tweede kaart krijgt, wordt niet uitgesloten;
- b. Elke niet uitgesloten speler mag de functie van doelverdediger uitoefenen;
- c. Gedurende de duur van het trappen van de strafschoppen moeten alle opgegeven strafschopnemers zich verzamelen op het speelveld in de andere speelhelft dan deze waar de strafschoppen worden getrapt. De lijnrechter controleert deze zone van het speelveld in de andere speelhelft dan deze waar de strafschoppen worden getrapt. De lijnrechter controleert deze zone van het speelveld en de spelers die er zich bevinden.

De andere spelers, niet aangeduid als strafschopnemer, moeten zich op de bank voor de wisselers bevinden.

## 16. VERKLARENDE BEGRIPPEN

- a. **TOSS:** de “toss” is het begrip voor de opgooi van een muntstuk, waarbij de bovenzijde van het op de grond gevallen muntstuk recht geeft aan die ploeg die deze muntzijde gekozen heeft, haar voorkeur uit te spreken over het bepalen van zijn eigen speelhelft.

Dit systeem is eveneens van toepassing bij het trappen van strafschoppen die bepalend zijn om een winnaar aan te duiden. De winnaar van de toss spreekt zich enkel uit over al dan niet trappen van de eerste strafschoep.

De scheidsrechter vraagt hiertoe aan de kapitein van de bezoekende ploeg een keuze te maken uit “kop” (beeltenis op het muntstuk) of “munt” (geldwaarde op het muntstuk).

- b. **VREEMD VOORWERP:** een vreemd voorwerp is elk obstakel dat occasioneel op het speelveld aanwezig is, en dat niet de spelers, de scheidsrechter of de eventuele lijnrechter is.

Wanneer de bal een vreemd voorwerp raakt dient de scheidsrechter het spel te onderbreken, het vreemd voorwerp te laten verwijderen, en het spel weer hervatten met een scheidsrechtersbal.

- c. **DOOD VOORWERP:** op een speelveld worden de scheidsrechter, de lijnrechter, de doelman en de dwarslat van elk doel beschouwd als een dood voorwerp.

Dit houdt in dat wanneer de bal één van deze voorwerpen raakt, het spel niet wordt onderbroken.

- d. **ARMBAND:** iedere persoon die een bepaalde functie heeft t.g.v. een wedstrijd moet herkenbaar zijn aan de kleur van zijn armband:

- kapitein : contrasterend met kleur trui
- terreinafgevaardigde : wit
- terreincommissaris : clubkleuren
- ploegafgevaardigde bezoekers : nationale driekleur
- kinesist/verzorger : oranje
- oefenmeester/coach : rood
- (dokter : geel)

De minimale breedte van de armband is 8 cm.

- e. **6-METERLIJN:** is de lijn die het strafschoopgebied afbakent.
- f. **DOELGEBIED:** het doelgebied is identiek aan de zone beschreven onder de titel “strafschoopgebied”.
- g. **SLIDING:** een sliding is al glijdend een poging ondernemen om de bal te spelen terwijl er zich GEEN tegenstrever in de onmiddellijke omgeving bevindt.
- h. **SLIDING-TACKLE:** een sliding-tackle is dezelfde situatie als een sliding, doch nu wel met een tegenstrever in de onmiddellijke omgeving.
- i. **SCHIEDSRECHTERSBAL:** de handeling waarmee het spel hernomen wordt, en waarbij de scheidsrechter de bal vanuit zijn hand laat vallen, en deze eerst de grond moet raken vooraleer één van de spelers die rondom de plaats van herneming staan, de bal mogen raken.  
Indien hieraan niet wordt voldaan, wordt de handeling overgedaan.
- j. **4-SECONDENREGEL:**
- Bij elke stilstaande fase (vrije schop, hoekschoop, intrap) geldt de 4-secondenregel om de bal opnieuw in het spel te brengen;
  - Behalve bij strafschoop en aftrap;
  - Bij een stilstaande fase gelden de 4 seconden vanaf het ogenblik dat de bal stilligt en dat de tegenpartij zich op 5 meter afstand bevindt of vanaf het ogenblik dat de scheidsrechter het fluitsignaal heeft gegeven;
  - Enkel de scheidsrechter beoordeelt de tijdsoverschrijding.

## 17. EERSTE HULP BIJ ONGEVALLLEN

Een verbandkast, welke het nodige zal bevatten voor de eerste verzorging, zal ter beschikking staan van de spelers, in de neutrale zone, en er blijven gedurende gans de wedstrijd. De thuisploeg houdt deze ter beschikking, voor beide optredende clubs (boete). Een spons en zuiver water moeten eveneens gedurende gans de wedstrijd ter beschikking zijn, naast het speelveld (boete). Een draagbaar, ter onmiddellijke beschikking van eventuele gekwetste spelers, moet aanwezig zijn (boete).

## 17.1. INHOUD VAN DE VERBANDKAST:

PRODUCTEN	GEBRUIK
<b><u>Ontsmettingsmiddelen</u></b> - ISOBETADINE of HIBIDIL of HACDIL - OCAL-oplossing	Ontsmetting voor de ogen (zuiver water is even goed)
<b><u>Zalven</u></b> - CETALVEX - ALGIPAN - HIRUDOID - REPARIL-GEL	Ontsmettend  Opwarmend Bij bloedingstoringen, verstuikingen, insectenbeten (niet op open wonden)
<b><u>Sprays</u></b> - REFLEX SPRAY - COLDSPRAY	Tegen spierkrampen Pijnstillend
<b><u>Verbanden</u></b> - Steriele compressen - Watten - Velpean windels (breedte 5, 7,5 en 10 cm) - Tensoplast (1 m x 6 cm) - Elastisch klevende windel type Tensoplast (10 cm x 10 m) of Tricoplast (10 cm x 5 m) - ISOBETADINE TULLE	Ontsmettend, ook voor brand- en schaafwonden
<b><u>Materiaal</u></b> - Schaar - Pincet - Strappol tape - Steri-strips	Hechtingsstrips voor wonden
<b><u>Medicatie</u></b> - DAFFALGAN	pijnstiller

## 17.2. NUTTIGE TELEFOONNUMMERS:

ziekenwagen - brandweer	100
Politie	101
Rode Kruis	105
ongeval - agressie	112
Internationaal noodnummer	112
Antigifcentrum	070/24 52 45
Brandwondencentrum	02/268 62 00
Vlaamse wachtdienst dokters	02/242 43 44 (02/479 18 18)
VGC-Sportdienst / secretariaat BZVC	02/563 05 20
.....	.....