

Koninklijk Sportverbond Antwerpens Handel



Beknopte spelregels 2019-2020

1. Het speelveld

We spelen in verschillende sporthallen en zijn dus gebonden aan de afmetingen van de vloeren van deze hallen. Het wisselen van spelers vindt plaats tussen de 5 tot 10 meter vanaf de middenlijn (voor de spelersbank).

MARI = Sporthal Mariënborgh, Doornstraat 56 b te Edegem

POLL = Sporthal Pollepel, Naalstraat 43 b te Duffel

ANLO = Sporthal Antwerpen Linkeroever, Blancefloerlaan 183, Antwerpen

KIBU = Sporthal Kiel-Buurtsporthal, August Leyweg 2, Antwerpen

2. De bal

De thuisploeg zorgt voor de wedstrijdbal.

Elk team zorgt voor zijn eigen oefenballen.

3. 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. De scheidsrechter zal oordelen of er al dan niet begonnen wordt. Eventueel kan je na overleg met de tegenpartij een speler van hen mee laten spelen met jou team
Denk erom: fun en fairplay staan bovenaan in ons vaandel!

Laat daarom steeds de beschikbare spelers bij een eventueel forfait steeds naar de betrokken sporthal afzakken zodat je hun plezier en dat van de tegenstrevers niet afneemt! Desnoods speel je een gemengde partij...

4. Uitrusting

Shirt/trui, korte broek, kousen en schoenen. Alleen de doelverdediger mag een lange broek dragen. De aanvoerder/kapitein moet herkenbaar zijn (band om bovenarm). Geen horloges etc. dragen tijdens de wedstrijd.

Zaalvoetballen bij KSAH is werken aan een **beter team**

5. Scheidsrechter

Elke wedstrijd wordt in principe geleid door minstens één scheidsrechter. Hij houdt zich aan de regels van de Vlaamse Zaalvoetbalbond. De scheidsrechter krijgt respect van de de spelers en behandelt de spelers ook met respect. Als een scheidsrechter het nodig vindt, vraagt hij iemand van de thuisspelende vereniging op te treden als assistent-scheidsrechter.

6. Duur van de wedstrijd

De wedstrijden van KSAH-zaalvoetbal duren 2x25 minuten. Dit mag door de scheidsrechter echter terug gebracht worden tot 2x20 minuten of minder bij laattijdig starten. Mocht er door onvoorziene omstandigheden niet voldoende tijd zijn om een volwaardige partij te spelen, kan de scheidsrechter beslissen slechts één time te spelen volgens een vooraf afgesproken tijdsduur.

7. Begin van het spel

De thuisspelende vereniging neemt de aftrap. De tweede helft begint met een aftrap voor de uitspelende vereniging. Uit de aftrap kan meteen worden gescoord.

8. 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. In alle andere gevallen is de bal in het spel.

9. Hoe er wordt gescoord.

Een doelpunt is gescoord zodra een volgens de regels gespeelde bal geheel de doellijn is gepasseerd.

10. 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 de scheidsrechter vanaf borsthoogte, de bal mag pas gespeeld worden nadat deze de grond heeft geraakt).

11. 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 strafschop wordt toegekend als een speler één van de bovenstaande overtredingen begaat in het eigen strafschopgebied.

Indirecte vrijschop

Een indirecte vrijschop wordt toegekend als een speler:

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

12. Gele kaart

Een speler krijgt een gele kaart 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 neemt bij een spelhervatting
- 6) bij een wissel het veld betreedt voordat de medespeler het veld verlaten heeft
- 7) op de verkeerde plaats het veld betreedt
- 8) het speelveld betreedt of verlaat zonder toestemming van de scheidsrechter

13. Rode kaart

Een speler krijgt een rode kaart bij:

- 1) ernstig gemeen spel
- 2) gewelddadig gedrag
- 3) een tegenstander of ander persoon bespuwt
- 4) het andere team een doelpunt of duidelijke scoringskans ontnemt door opzettelijk de bal met de hand of arm te spelen
- 5) grove of beledigende taal of scheldwoorden gebruikt en/of gebaren maakt
- 6) een tackle van achteren
- 7) opzettelijk het andere team een doelpunt of scoringskans ontnemt

14. Vrije trap

Directe (kan meteen uit gescoord worden) en indirecte (bal moet eerst door een andere speler geraakt worden). De scheidsrechter laat zien door zijn hand in de lucht te houden dat het een indirecte vrijschop 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 strafschopgebied is begaan, wordt de vrije schop of strafschop op de rand van het strafschopgebied genoemd. Indien een speler de toegekende vrije schop opzettelijk niet binnen de 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.

15. De strafschoep

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

16. 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 geschoep worden!

17. De doelworp

Als de bal over de doellijn is gegaan hervat de doelverdediger het spel met een doelworp binnen 4 sec. De tegenstander moeten zich buiten het strafschoepgebied 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 schoep de 6 meter lijn. Uit een doelworp kan niet rechtstreeks geschoep worden.

18. De hoekschoep

Bal over de doellijn en het laatst aangeraakt door een speler van het verdedigende team: hoekschoep. Hier mag rechtstreeks uit worden geschoep. Te nemen binnen de 4 sec. Tegenstander op 5 meter afstand. Bij twijfel wie de bal het laatst heeft aangeraakt: doelworp.

19. Terugspeelbal

De bal mag onbeperkt worden teruggespeeld op de keeper, echter de keeper mag de bal dan niet met zijn handen spelen, alleen met zijn voeten of hoofd.

20. Sliding met 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 strafschoep en een gele kaart voor de doelman; zeker wanneer er opzet in het spel is.

Het bestuur van KSAH-zaalvoetbal