

Vooraf: Scheidsrechter meldt zich op tijd in de zaal. De aanvoerders dienen zich te melden bij de scheidsrechter en laten op een telefoon de spelerskaarten ter controle zien. De scheidsrechter of aanvoerder van de tegenpartij kan om identificatie vragen (nalopen van de spelers mbv de spelerskaarten)

Achteraf. Onder toezicht van beide aanvoerders wordt na afloop het uitlagenformulier ingevuld

Samenvatting en verschillen met de KNVB regels

De regels van de KNVB <https://www.knvb.nl/downloads/bestand/1856/spelregels-district-zaalvoetbal>

Regel 1: Het speelveld

Geen bijzonderheden. Het wisselvak bevindt zich voor de bank

Regel 2: De bal

Er wordt gespeeld met een “plof” bal (speciale zaalvoetbal)

Rolt er een bal het veld in dan hoeft het spel alleen gestopt te worden als het spel beïnvloed wordt. Het spel wordt hervat met een scheidsrechtersbal op de plek waar het spel gestopt is.

Regel 3: Aantal spelers

Een wedstrijd wordt gespeeld met 4 spelers en een keeper. Er mag pas gestart worden als er minimaal 4 spelers op het veld staan.

Je mag onbeperkt wisselen op elk moment. Wisselen moet voor de bank gebeuren. De wisselspeler die in het veld komt mag er pas in als de speler die het veld uit gaat helemaal over de lijn is. Te vroeg het veld betreden is een straf van 2 minuten. Of er wordt voordeel gegeven of het spel wordt dan hervat met een indirecte vrijetrap voor de tegenstander op de plaats waar de bal op dat moment was. Een speler die 2 minuten heeft gekregen mag pas na deze 2 minuten gewisseld worden.

Bij een lichte blessure niet onderbreken. Bij een erge blessure wel.

Bij een definitieve verwijdering mag er pas na 5 minuten een extra speler ingezet worden. Een definitieve verwijdering kan nav slecht gedrag bij een 2 minuten straf of ernstige zaken

Regel 4: De uitrusting van de spelers

Beide teams moeten kleren dragen die onderscheidend van elkaar zijn. Het thuisspelende team moet eventueel hesjes aan. (zij moeten hier zelf voor zorgen)

De keeper moet een afwijkend shirt aan hebben van de spelers.

Geen onveilige sieraden.

Regel 5: De scheidsrechter

De beslissingen van de scheidsrechter betreffende spelaangelegenheden, inclusief of een doelpunt al dan niet is gemaakt en de uitslag van de wedstrijd, zijn bindend.

De scheidsrechter mag alleen op een beslissing terugkomen als hij inziet dat de beslissing naar zijn oordeel onjuist was vooropgesteld dat zij het spel nog niet hebben hervat, voor de rust heeft gefloten of de wedstrijd heeft beëindigd.

De scheidsrechter mag de voordeelregel toepassen bij elke overtreding van de regel.

De vier-seconden regel van de KNVB is niet van toepassing bij de ZVU

De scheidsrechter staat in principe aan de zijlijn.

Commentaar op de scheidsrechter is niet toegestaan.

Regel 6: Assistent scheidsrechters

De ZVU werkt niet met assistent scheidsrechters. Het thuisspelende team kan een lijnrechter aanwijzen die tegenover de scheidsrechter staat. Wanneer het thuisspelende team dit niet doet dan is deze mogelijkheid er voor het uit spelende team.

Regel 7: De duur van de wedstrijd

De duur van de wedstrijd bedraagt 50 minuten, maar loopt nooit over de geplande tijden heen. Indien een wedstrijd te laat begonnen is, dan wordt deze dus automatisch ingekort.

2 x 22,5 minuten en 3 minuten rust

Regel 8: Het begin en de hervatting van het spel

Om de snelheid te bevorderen kiest de ZVU ervoor dat iedere wedstrijd door het thuisspelende team begonnen wordt. In de tweede helft start het uitspelende team.

Uit een aftrap mag niet rechtstreeks gescoord worden

Tegenstanders houden 3 meter afstand. De bal moet in voorwaartse richting gespeeld worden en dan door een andere speler eerst aangeraakt worden (dus een aftrap met 2 personen). Alle spelers bevinden zich op de eigen helft. De bal moet stil liggen.

Ook bij een vrije trap moet de bal stil liggen.

Om het eenvoudiger te maken voor de scheidsrechter: Alle vrije trappen zijn indirect.

Regel 9: De bal in en uit het spel

De bal is uit het spel wanneer hij geheel en al over de doellijn of zijlijn is gegaan, hetzij over de grond, hetzij door de lucht;

Als de bal het plafond/de spanten boven het speelveld raakt, terwijl de bal in het spel was, moet het spel worden hervat met een intrap voor het andere team dan het team dat het laatst de bal raakte of speelde. De intrap wordt genomen vanaf de zijlijn op de plaats die het dichtst is gelegen bij de plaats waar de bal het plafond/de spanten raakte.

Regel 10: Hoe er wordt gescoord

Een doelpunt is gescoord, wanneer de bal geheel en al over de doellijn tussen de doelpalen en onder de lat is gegaan, mits er geen overtreding is gemaakt door het team dat scoort.

Indien een doelvdediger vanuit zijn eigen strafschoopgebied de bal rechtstreeks in het doel van het andere team gooit, is geen doelpunt gescoord. Het spel moet hervat worden met een doelworp voor het andere team.

Indien de scheidsrechter aangeeft dat er gescoord is, voordat de bal geheel en al over de doellijn is gegaan en onmiddellijk zijn fout inziet, dan moet het spel hervat worden met een scheidsrechtersbal, omdat het spel dood was toen de bal in het doel ging.

Regel 11: Buitenspel

In het zaalvoetbal is er geen buitenspel.

Regel 12: Overtredingen en onbehoorlijk gedrag

Afwijkend van de KNVB regels zijn alle vrije trappen standaard indirect (behalve de strafschoop).

2 minuten straffen:

- onsportief gedrag;
- het door woord of gebaar tonen het niet eens te zijn met een beslissing van de scheidsrechter, de secretaris;
- herhaaldelijk de spelregels overtreden;
- de uitvoering van een spelhervatting vertragen;
- niet de vereiste afstand in acht nemen bij een hoekschoop, een vrije schoop of een intrap;
- het speelveld (opnieuw) betreden zonder toestemming van de scheidsrechter, of bij een niet juist uitgevoerde
- spelerswissel;
- doelbewust het speelveld verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter

Deze regels zijn voor de KNVB een rode kaart, echter de ZVU geeft hiervoor een 2 minuten straf:

- doormiddel van een overtreding waarvoor een vrije schoop of strafschoop moet worden toegekend;
- Het andere team een doelpunt of een duidelijke scoringskans ontnemen door opzettelijk de bal met de hand of de arm te spelen (dit geldt niet voor de doelvdediger binnen zijn eigen strafschoopgebied);
- Een tegenstander die zich in de richting van het doel van die speler begeeft, een duidelijke scoringskans ontnemen
- Opzettelijk het andere team een doelpunt of een scoringskans ontnemen

Directe verwijdering:

- Ernstig gemeen spel;
- Gewelddadig gedrag;

- Een tegenstander of een ander persoon bespuwt;
 - Grove, beledigende taal of scheldwoorden gebruiken en/of gebaren maken;
- (de aanvoerder of contactpersoon vult bij directe verwijdering binnen 48 uur een strafformulier in)

De 4 seconden regel en de regels met betrekking tot het terugspelen op de keeper die de KNVB hanteert zijn niet van toepassing.

Regel 13: De Vrije schoppen

Er kan alleen een doelpunt worden gescoord indien de bal, nadat de indirecte vrije schop is genomen, wordt geraakt door een andere speler voordat de bal in het doel gaat: Wanneer een indirecte vrije schop rechtstreeks in het doel van het andere team wordt getrap, wordt een doelworp toegekend. Vrije schop buiten het strafschopegebied: Alle tegenstanders houden 5 meter afstand. de vrije schop wordt genomen vanaf de plaats waar de overtreding plaats vond, of vanaf de plaats waar de bal was op het moment van de overtreding (al naar gelang van de overtreding). een indirecte vrije schop binnen het strafschopegebied moet worden genomen vanaf de zes-meterlijn vanaf een plek zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.

Regel 14: De strafschoop

Wordt toegekend door een een overtreding die wordt beoordeeld als onvoorzichtig onbesuisd of als gepaard gaande met een buitensporige inzet (laten struikelen etc) in het strafschopegebied. Alle spelers bevinden zich op 5 meter afstand van de bal.

Regel 15: De intrap

De tegenstander houdt 5 meter afstand.

De bal moet stil liggen, genomen worden binnen 4 seconden en de nemer staat niet in het veld (dus op de zijlijn of achter de zijlijn).

Staat de tegenstander te dichtbij dan wordt hij overgenomen

Neemt de nemer hem verkeerd dat wordt hij toegekend aan de andere partij.

Wanneer er twijfel is over de vraag welk team de intrap mag nemen, wordt de intrap toegekend aan het team op wiens speelhelft de bal over de zijlijn is gegaan.

Regel 16 De doelworp

Als de bal achter is geweest dan wordt het spel hervat door de keeper met een doelworp (of rol van de bal).

De doelworp wordt door de doelverdediger van het verdedigende team uitgevoerd vanaf een willekeurig punt binnen zijn strafschopegebied. De spelers van het andere team blijven buiten het strafschopegebied totdat de bal in het spel is. De doelverdediger dient de doelworp binnen vier seconden uit te voeren nadat hij de bal in zijn bezit heeft en in zijn strafschopegebied is teruggekeerd. De bal is in het spel wanneer deze rechtstreeks buiten het strafschopegebied is geworpen.

De doelworp is reglementair uitgevoerd wanneer de bal rechtstreeks buiten het strafschopegebied is geworpen.

Vanuit een doelworp kan niet rechtstreeks worden gescoord in het doel van het andere team.

De doelworp moet binnen 4 seconden genomen worden.

Een terugspeelbal mag niet opgepakt worden door de keeper.

Regel 17 De hoekschoop

De bal moet liggen op het snijpunt van doel-/zijlijn, of binnen de kwartcirkel van het hoekschopegebied, het dichtst bij de plaats waar de bal over de doellijn ging.

De tegenstanders moeten zich op tenminste 5 meter van de bal/het hoekschopegebied bevinden totdat de bal in het spel is. De bal is in het spel als deze is gespeeld en beweegt.

De nemer mag de bal niet opnieuw spelen, voordat deze is geraakt door een andere speler