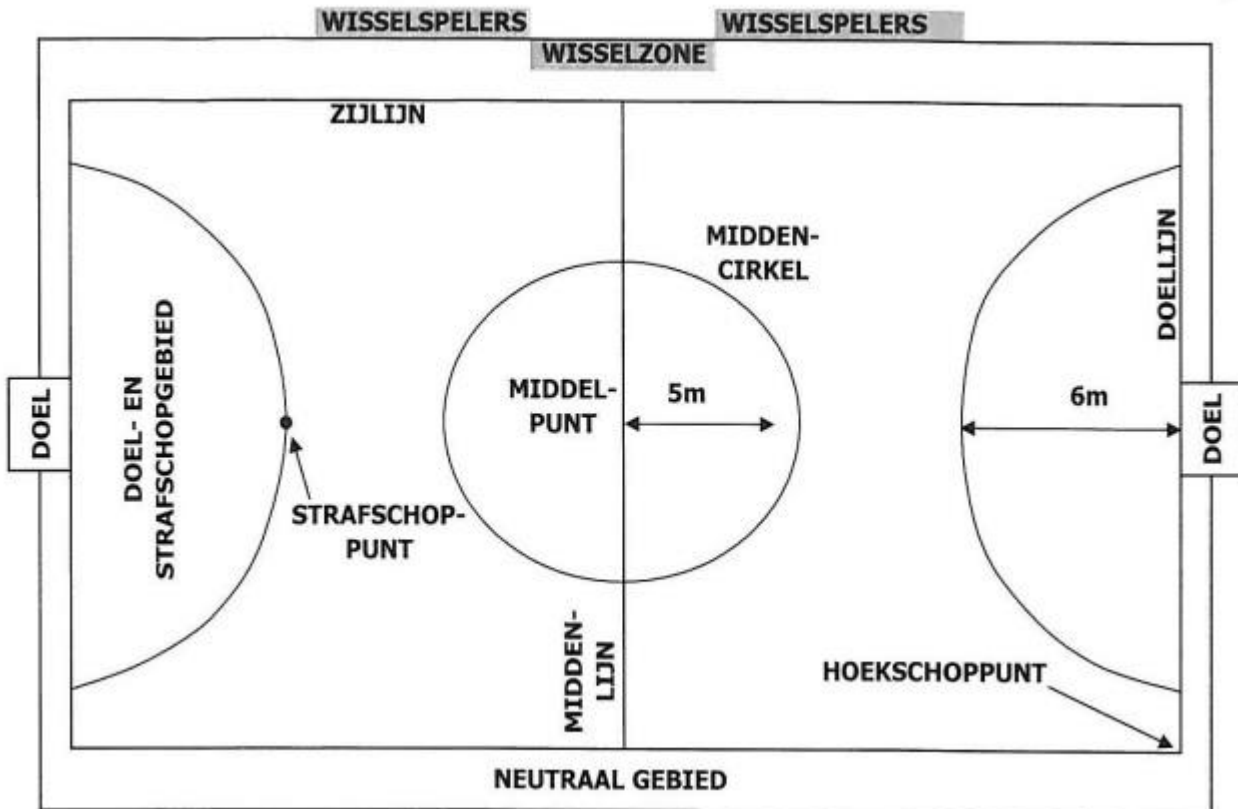


Reglement Zaalvoetbal

Speelduur en speelveld

- De duur van de wedstrijden is afhankelijk van het aantal ploegen en wordt weergegeven op de wedstrijdsschema's
- Er wordt gespeeld met zijlijnen en een achterlijn
- Er wordt gespeeld naar zaalvoetbaldoelen



Wedstrijdorganisatie

- Elke ploeg bestaat uit 4 veldspelers en 1 keeper. De keeper mag de bal met de handen spelen binnen zijn doelgebied.
- De aftrap wordt genomen bij aanvang van het spel en na elk doelpunt in het middelpunt van het speelveld. De bal moet gespeeld worden in de richting van de eigen keeper. De ploegen staan elk op de eigen zijde van het speelveld. De tegenstanders behouden een minimumafstand van 5m tot er een eerste balcontact is geweest.
- Spelers wisselen mag gedurende de ganse wedstrijd, zonder toestemming van de scheidsrechter. Merk op: de ene speler lost de andere af door handcontact, om geen onrechtmatig voordeel te bekomen door deze wissel.
- Per ploeg staat er maximum één begeleider als speler op het terrein. De begeleider speelt mee als 'speler onder spelers' d.w.z.
 - Hij/zij past zijn spelniveau aan naar het niveau van het team → het is niet de bedoeling dat de begeleider een resultaatbepalende rol speelt.
 - Hij/zij staat op het terrein met in de eerste plaats een coachende / sturende functie.
 - Het is de begeleider toegelaten te scoren.
- Juwelen, uurwerken en andere accessoires die een speler kunnen kwetsen zijn niet toegelaten

Wedstrijdreglement

- Als de bal buiten gaat, brengt de andere ploeg hem met de voet in van op de zijlijn, de tegenstanders houden minstens 3m afstand
- Als de bal het plafond raakt, is hij voor de andere ploeg. Bal op de zijlijn ter hoogte van de plaats van het contact
- Als de bal buiten gaat, fluit de scheidsrechter niet maar duidt de richting aan waarnaar de ploeg speelt die dan aan bal is
- Bij een spelhervatting gooit of rolt de keeper de bal, de bal wordt dus niet uitgetrapt. Bij het uitgooien moet de bal eerst op de eigen speelhelte botsen, of een speler raken op de eigen speelhelte. Zo niet, mag de tegenpartij de bal intrappen van aan de zijlijn ter hoogte van de middellijn.
- Elk fysiek contact is verboden, alsook slidings
- De keeper mag een terugspeelbal van een teamgenoot niet met de handen raken. Dit wordt bestraft met een onrechtstreekse vrije trap op de rand van het doelgebied.
- Handspel wordt met een rechtstreekse vrijschop bestraft vanaf het punt waar het gebeurde. Handspel binnen de doelzone = strafs chop.
- Een doelpunt is geldig wanneer de bal effectief het volledige denkbeeldige doelvlak heeft overschreden, zonder fouten tegenover het reglement. Een doelpunt is geldig wanneer een speler met de hand/arm de bal in eigen doel zendt.
- Een doelpunt is niet geldig wanneer:
 - er rechtstreeks gescoord wordt van op de eigen speelhelte
 - er rechtstreeks gescoord wordt vanuit een intrap (vanuit een corner kan wel rechtstreeks worden gescoord!)
- Een bal die wordt buiten gespeeld via de achterlijn wordt omgezet in:
 - een doeltrap (= uitrollen –of gooien van de bal door de keeper), indien een tegenspeler de bal laatst heeft aangeraakt. De bal moet eerst botsen op de eigen speelhelte of een speler raken op de eigen speelhelte.
 - → deze regel geldt bij elke spelhervatting
 - een corner, indien een speler van de eigen ploeg de bal laatst heeft aangeraakt

De scheidsrechter

- Een beslissing van de scheidsrechter wordt niet betwist
- Bij elke fout fluit de scheidsrechter, duidt vervolgens de plaats van de fout aan waar de bal moet gelegd worden en de richting naar waar de ploeg die dan aan bal is speelt
- Bij een gele kaart moet de speler verplicht worden vervangen, tijdens de wedstrijd mag deze niet meer terug ingebracht worden.
- Bij een 2de gele kaart of een rode kaart tijdens het toernooi wordt de speler voor de rest van het toernooi uitgesloten.

Puntentelling

- Puntentelling voor de wedstrijden (geldig wanneer er poulewedstrijden gespeeld worden):
 - Winnaar: 3 pt
 - Verliezer: 0 pt
 - Gelijkspel: 1 pt

- Bij ex-aequo (in punten) na de voorronde wordt gekeken naar:
 1. het onderling resultaat
 2. het aantal gewonnen wedstrijden
 3. het doelpuntensaldo
 4. het aantal gemaakte doelpunten
 5. strafschoppen (3 per ploeg)

- Bij ex-aequo in de plaatsingsronde:
 1. Wordt 5 minuten overgespeeld
 2. Strafschoppen (3 per ploeg) → nog steeds gelijk: ploeg die als eerste mist