

SPELREGELS INDOOR SOCCER COMPETITIE

SportArena Oisterwijk

1. Indoor Soccer draait om **fairplay**. Strijdt op sportieve wijze op het veld. Houdt rekening met anderen in zowel woord als daad!
2. Teams dienen 5 minuten voor aanvang van de wedstrijd naast het veld gereed te staan.
3. Elke wedstrijd wordt geleid door een scheidsrechter, geassisteerd door een tijdwaarnemer.
4. Twee teams bestaande uit 1 doelman en 4 veldspelers bestrijden elkaar op het Indoor Soccer veld. Elk team mag naar eigen inzicht een aantal reserve spelers hebben.
5. Een wedstrijd duurt 2 x 20 minuten. Tijdens de pauze van 2 minuten wordt direct van helft gewisseld.
6. Spelers van hetzelfde team zijn verplicht te spelen in een teamtenue, waarbij zowel het shirt, de broek als de sokken afzonderlijk eenzelfde kleur dienen te hebben.
De doelman draagt een shirt dat in kleur afwijkt van de overige veldspelers.
7. Zowel de doelman als veldspelers dienen geschikt schoeisel te dragen, te weten: kunstgrasschoenen (hockeyschoenen) met kleine, ronde noppen of voetbalschoenen met minimaal 12 lage noppen. Voetbalschoenen met minder dan 12 noppen zijn ten strengste verboden!
8. De winnaar van de wedstrijd krijgt 3 punten. De verliezer ontvangt 0 punten. Bij een gelijkspel krijgen beide teams 1 punt.
9. De winnaar van de competitie is het team met het meeste aantal punten.
Bij een gelijke stand tussen teams telt het doelmiddelde (doelpunten voor minus doelpunten tegen).
Bij een gelijke stand en gelijk doelmiddelde telt het aantal gescoorde doelpunten.
In het geval alle genoemde parameters bij de eindstand gelijk zijn, wordt er een beslissingswedstrijd gespeeld.
10. De bal wordt in het spel gebracht:
 - a. aan het begin van de 1^e helft vanaf de middenstip door het thuis spelende team;
 - b. aan het begin van de 2^e helft vanaf de middenstip door het uit spelende team;
 - c. na een doelpunt door de doelman van het niet-scorende team;
 - d. na een overtreding op de plek waar de overtreding plaatsvond door het team dat niet de overtreding maakte;
 - e. na onderbreking om een andere reden, door de scheidsrechter via een scheidsrechtersbal.Behalve in geval e. mag een veldspeler/doelman die de bal in het spel brengt de bal slechts eenmaal aanraken totdat de bal wordt aangeraakt door een andere speler.
11. Het spel wordt onderbroken in het geval:
 - a. er een doelpunt is gescoord;
 - b. de scheidsrechter voor een overtreding fluit;
 - c. de scheidsrechter om een andere reden het spel stillegt.In alle overige gevallen gaat het spel door (ook als de bal het grote net of de boarding raakt).
12. Er wordt een doelpunt gescoord als de bal in zijn geheel de doellijn heeft gepasseerd.
13. Indien de doelman de bal in zijn bezit heeft, dient hij deze binnen 3 seconden in het spel te brengen door:
 - a. een uitgooi of uitrol;
 - b. een uittrap terwijl de bal op de grond ligt (i.e. niet uit de hand trappen).De doelman mag de bal naar elk gedeelte van het veld trappen, rollen of gooien.
Indien de bal na zulk een actie rechtstreeks, en dus zonder aanraking van een speler op het veld, in het doel van de tegenstander belandt, is het slechts een doelpunt wanneer de bal door de doelman is getrapt (niet zijnde een trap uit de hand).
Indien de bal na een uitgooi of uitrol door de doelman rechtstreeks in het doel van de tegenstander belandt, dient het spel hervat te worden door de doelman van de tegenstander zonder dat een doelpunt wordt geteld.
Indien de doelman de bal in het spel brengt door middel van een uittrap uit de hand, volgt een vrije trap te nemen door de tegenpartij op de middenstip.
14. Nadat de scheidsrechter gefloten heeft voor een overtreding, dient het team dat de vrije trap mag nemen de bal op de plek van overtreding te leggen. Binnen 3 seconden nadat de bal op de juiste plek stil ligt en de tegenstander op minimaal 3 meter afstand staat, dient de vrije bal te zijn genomen.
De tegenpartij dient tenminste 3 meter afstand te houden van de plek waar de vrije bal genomen wordt. Indien de tegenstander niet op minimaal 3 meter afstand staat, geldt de 3 seconden regel niet.
Vanuit elke vrije bal mag rechtstreeks een doelpunt gemaakt worden.
Een speler die de bal in het spel brengt mag de bal slechts eenmaal aanraken totdat de bal wordt aangeraakt door een andere speler.
15. Bij een spelhervatting door middel van een scheidsrechtersbal dient de scheidsrechter vanaf kniehoogte de bal tussen één speler van elk team in te laten vallen. De bal dient eerst het kunstgras geraakt te hebben alvorens de

spelers de bal mogen raken.

Overige spelers dienen tenminste 3 meter afstand te houden van de scheidsrechter.

16. Op elke moment gedurende de wedstrijd mogen teams spelers wisselen. Een wisseling vindt op reglementaire wijze plaats als de nieuwe speler via de zijdeur van het eigen doel het veld betreedt nadat de te wisselen speler het veld heeft verlaten via de zijdeur van het eigen doel.
Bij een onreglementaire wissel wordt het spel onderbroken en geeft de scheidsrechter een vrij bal op de middenstip aan de tegenpartij.
Als bij een onreglementaire wissel een doelkans wordt ontnomen, geeft de scheidsrechter een strafschoep aan de tegenpartij.
17. Het wisselen van de doelman is toegestaan na goedkeuring van de scheidsrechter.
18. Buiten het strafschoepgebied wordt de doelman beschouwd als veldspeler.
19. Een overtredding wordt gepleegd wanneer een speler of doelman:
 - a. een tegenstander vasthoudt of op onreglementaire wijze uit balans brengt;
 - b. een handsbal maakt waarbij hijzelf voordeel behaalt of de tegenpartij wordt benadeeld;
 - c. een tegenstander tegen de boarding duwt of klemzet d.m.v. lichamelijk contact;
 - d. een te ruwe sliding op de tegenstander inzet (ongeacht of deze wordt geraakt);
 - e. de doelman verhindert de bal met de hand uit te gooien of te rollen;
 - f. bij een vrije bal langer dan 3 seconden wacht;
 - g. op onreglementaire wijze wisselt met een medespeler;
 - h. verbaal over de schreef gaat ten opzichte van zijn tegenstander, de scheidsrechter, een toeschouwer of een andere official in de zaal;
 - i. naar het oordeel van de scheidsrechter afbreuk doet aan het spel of onsportief gedrag vertoont.
20. Een overtredding wordt gepleegd wanneer een doelman:
 - a. de bal met zijn handen raakt buiten het strafschoepgebied;
 - b. de bal langer dan 3 seconden vasthoudt in zijn handen;
 - c. een directe en opzettelijke terugspeelbal via de voeten van een medespeler in zijn handen neemt (ongeacht of de bal via het net of boarding gespeeld wordt).
21. Er bestaat geen buitenspelregel.
22. De scheidsrechter laat het spel doorgaan na het plegen van een overtredding middels de voordeelregel indien het team tegen wie de overtredding is gemaakt, voordeel heeft van de situatie die is ontstaan na de overtredding.
23. De scheidsrechter geeft een strafschoep in het geval:
 - a. een overtredding wordt gemaakt binnen het strafschoepgebied;
 - b. een overtredding vanachter wordt gemaakt op een speler die controle over de bal heeft en geen verdedigers meer heeft tussen hem en het doel;
 - c. enige overtredding wordt gemaakt op een speler die geen tegenstander (noch speler, noch doelman) meer heeft tussen zichzelf en het doel.
24. Bij een strafschoep:
 - a. is de maximale aanloop van de strafschoepnemer één stap;
 - b. is de afstand van alle spelers tot aan de bal minimaal twee meter;
 - c. dient de bal richting doel gespeeld te worden;
 - d. is het toegestaan voor de doelman om op de doellijn te bewegen;
 - e. is het niet toegestaan voor de doelman de doellijn te verlaten voordat de bal door de strafschoepnemer getrapt is;
 - f. mogen de overig spelers pas inlopen nadat de bal door de strafschoepnemer is getrapt.
25. De scheidsrechter geeft een speler of doelman een gele kaart wanneer deze:
 - a. opzettelijk hands maakt;
 - b. herhaaldelijk commentaar op de leiding geeft;
 - c. herhaaldelijk in korte tijd verschillende overtreddingen maakt;
 - d. de spelersbank verlaat om deel te nemen aan een opstootje of confrontatie op het veld met een tegenstander of de scheidsrechter;
 - e. onsportief gedrag vertoont dat volgens de scheidsrechter niet te tolereren valt.
26. De scheidsrechter geeft een speler of doelman direct een rode kaart wanneer deze:
 - a. een tegenstander schopt of slaat;
 - b. een tegenstander een elleboogstoot geeft;
 - c. een tegenstander bewust en gevaarlijk duwt;
 - d. een grove tackle op een tegenstander maakt;
 - e. een tegenstander bespuugt;
 - f. een tegenstander uitscheldt in kwetsende bewoordingen;
 - g. de scheidsrechter onheus bejegt in gedrag, gebaar of bewoordingen;
 - h. zeer onsportief en absoluut niet te tolereren gedrag vertoont.
27. Indien een speler voor de tweede keer een gele kaart ontvangt, krijgt deze speler vervolgens direct een rode kaart.
28. De volgende straffen tijdens een wedstrijd gelden voor:

- a. een gele kaart:
 - i. 2 minuten tijdstraf: de speler mag zich gedurende deze tijdstraf niet op het veld bevinden, waardoor zijn team met een speler minder doorspeelt. De tijdstraf vervalt op het moment dat een doelpunt wordt gescoord door de tegenstander;
- b. een rode kaart:
 - i. verwijdering van de speler uit de zaal. Speler mag niet meer deelnemen aan de wedstrijd.
 - ii. 5 minuten tijdstraf: gedurende deze tijdstraf speelt het team met een speler minder. De tijdstraf vervalt op het moment dat een doelpunt wordt gescoord door de tegenstander. Op dat moment mag een andere speler de speler met de rode kaart vervangen.

De tijdelijk verwijderende speler (na een gele kaart) dient plaats te nemen naast de tijdwaarnemer. De tijdwaarnemer geeft aan wanneer de straf tijd is verlopen en de speler weer mag deelnemen aan het spel.

De uit de zaal verwijderde speler (na een rode kaart) mag zich gedurende het restant van de wedstrijd niet meer in de zaal bevinden waar het Indoor Soccer veld gelegen is.

29. De organisatie/competitie leider bepaalt de straf voor de speler die na een rode kaart uit de zaal verwijderd is. Deze straf wordt voor aanvang van de volgende wedstrijd aan de aanvoerder van het team medegedeeld.

30. Het minimum aantal spelers van een team dat gedurende een wedstrijd op het veld dient te staan is drie. Indien minder dan drie spelers gerechtigd zijn om de wedstrijd aan te vangen of uit te spelen, dient de wedstrijd door de scheidsrechter gestaakt te worden.

In zulk een geval bepaalt de organisatie/competitie leider de definitieve uitslag van de wedstrijd.