

# DE VOORNAAMSTE SPELREGLEMENTEN

01/09/09

J. Proost

K.Z.V.B.

## 1. Intrap - Vrije trap - Aftrap.

Bal over de zijlijn : met de voet intrappen, de bal op de zijlijn en op de juiste plaats.

Bij een intrap op de zijlijn of een vrije trap moeten de tegenstrevers op minimaal 5 meter staan.

Indien de trap gegeven wordt waarbij de tegenstrevers niet op 5 meter staan, kan de scheidsrechter dit als een fout bestraffen ofwel voordeel geven aan de intrappende ploeg.

Een niet reglementaire intrap wordt overgenomen door de tegenpartij en dit in volgende gevallen :

- de bal ligt niet stil op de zijlijn,
- intrap niet vanop de juiste plaats,
- intrap niet genomen binnen de 4 seconden.

**Er kan rechtstreeks gescoord worden vanuit de aftrap zonder dat een andere speler aan de bal kwam. De aftrap moet richting doel tegenstrever gegeven worden.**

## 2. Doelworp.

Wanneer de bal volledig over de doellijn is gegaan (geen hoekschop), moet deze door de doelman terug in het spel worden gegooid. **De bal mag de middellijn wel overschrijden.**

Wanneer de doelman de bal **IN het spel** opvangt, mag hij deze uit de hand uittrappen en dan mag de bal ook over de middellijn komen.

Er kan zo zelfs een geldig doelpunt worden gemaakt.

## 3. Terugspeelbal.

Nadat de doelman de bal in het spel heeft gebracht of een medespeler heeft aangespeeld, mag hij de bal (in zijn doelgebied) niet met de handen of armen raken nadat deze **BEWUST** met de voet naar hem werd toegespeeld door een ploegmaat.

**\*\*\* Bovendien mag de doelman na een doelworp of nadat hij de bal heeft vrijgegeven (hand of voet) vanop zijn eigen speelhelft, de bal op die eigen speelhelft niet meer aanraken alvorens de bal over de middellijn is geweest of aangeraakt werd door een tegenstander**

4. **De voordeelregel** MAG, maar **MOET NIET** door de scheidsrechter worden toegepast. **Indien een toegekend voordeel tot niets leidt, kan alsnog op de voorgaande fase worden teruggekomen.**

5. **Het hakje** MAG indien er geen sprake is van gevaarlijk spel.

6. **Langs achter** een tegenstrever aanvallen **mag maar er mag geen contact zijn.**

De bal spelen langs achter met de voet tussen de benen van de tegenstrever **mag maar kan** bestraft worden voor gevaarlijk spel.

7. Er mag gescoord worden vanop de eigen helft. De doelman kan echter niet scoren wanneer hij de bal in het andere doel gooit.

8. Een **strafschop** wordt genomen vanop 6 meter. Alle andere spelers moeten uit het doelgebied blijven waarbij alle andere spelers zich tevens op vijf meter van de bal moeten bevinden. De doelman moet zich op de doellijn opstellen.

## 9. Wisselen.

Dit mag alleen binnen de wisselzone = **voor de eigen wisselbank**. De te vervangen speler moet eerst van het terrein af zijn vooraleer zijn vervanger er op mag. Een fout tegen deze regel wordt gegeven op de plaats waar de bal zich bevond op het moment van de foutieve wissel.

## 10. Doelman - voeten vooruit.

Wanneer de doelman uitkomt en met de voeten **VOORUIT** of met ingetrokken knieën op de tegenstrever afgaat, wordt dit bestraft met een **penalty** wanneer dit in het doelgebied gebeurt **EN er contact is met de tegenstrever of wanneer dit op een roekeloze manier gebeurt.**

#### 11. Sliding <-> Sliding-tackle.

Een sliding is een beweging waarbij een speler al glijdend met de voet de bal wil spelen. Dit kan enkel wanneer hij op die manier een bal wil spelen zonder dat er een tegenstrever in de onmiddellijke omgeving is en er dus geen sprake van gevaarlijk spel kan zijn. Voorbeelden : bal binnen de lijn houden of van de doellijn wegtrappen.

Een sliding-tackle is dezelfde beweging als een sliding maar dan is er een tegenstrever in de onmiddellijke omgeving en hier spreekt men van gevaarlijk spel welk met een rechtstreekse vrije trap moet bestraft worden.

Voorbeeld : de bal al glijdend van de tegenstrever afnemen, in een loopduel met een glijdende beweging de bal eerder willen spelen dan de tegenstrever.

#### 12. Gele kaart :

Een waarschuwing wordt aan de betrokken speler kenbaar gemaakt dmv. een gele kaart. De speler mag de wedstrijd vervolgen en zal het terrein dienen te verlaten na een tweede gele kaart die automatisch gevolgd wordt door een rode.

#### 13. Rode kaart :

Bij een uitsluiting mag de betreffende speler niet vervangen worden. De bestrafte speler mag zich nadien niet in de neutrale zone (te bepalen door de scheidrechter) bevinden. Een ploeg mag zijn spelersaantal aanvullen tot een hogere eenheid van zodra een onopzettelijk tegendoelpunt geïncasseerd werd. Hebben beide teams al een verminderd doch gelijk aantal spelers (beiden 4 of 3) dan geldt de aanvullingsprocedure niet.

#### 14. Vier-seconden.

**De doelman mag de bal op de eigen speelhelte niet langer dan 4 seconden raken of controleren. Wanneer hij mee voetbalt op de helft van de tegenstander mag hij de bal als gewoon veldspeler wel langer dan 4 seconden in zijn bezit hebben**

Een vrije trap moet binnen de vier seconden genomen worden (ook intrap en hoekschop). Indien een tegenstrever opzettelijk de voorgeschreven afstand (5 meter) niet in acht neemt, moet de scheidsr. deze speler bestraffen (geel) en niet degene die niet binnen de vier seconden het spel hervat.

**Bij een strafschoep telt de vier-seconden regel niet !!!!!**

#### 15. De bal in het spel.

Bij een spelherneming waarbij de bal op de grond ligt, **is deze in het spel van zodra hij geraakt werd.** De tegenstanders moeten op de reglementaire afstand van 5m blijven tot de bal aangeraakt is. Bij een doelworp is de bal terug in het spel wanneer hij op de reglementaire manier het doelgebied heeft verlaten.

#### 16. Bal tegen plafond . (niet op toernooi van toepassing)

Het spel wordt hernomen met een onrechtstreekse vrije trap op de middellijn.