

Spelregels zaalvoetbal (RZVS)

We spelen in Staphorst zaalvoetbal grotendeels volgens de “Spelregels district zaalvoetbal”, gebaseerd op de regels opgesteld door de FIFA. Maar we hanteren wel een paar afwijkende regels en dan met name t.a.v. de speelduur en het terugspelen op de doelverdediger.

Hieronder in het kort de belangrijkste regels, deze zijn als volgt samen te vatten:

1. Het speelveld: In tegenstelling tot veldvoetbal wordt zaalvoetbal altijd op een kunstmatige ondergrond gespeeld. De lengte van het veld moet minimaal 38 en maximaal 42 meter zijn. Voor de breedte geldt een minimum van 20 en een maximum van 25 meter. Het doel – dat vaak kenmerkend voor het zaalvoetbal rood/wit gestreept is – moet in kleur afwijken van de kleur van de vloer.

2. De bal: De bal moet een omtrek hebben van tussen de 62 en 64 cm. (Ook wel ‘bal nummer 4’ genoemd). Bij zaalvoetbal wordt gespeeld met een plofbal; een bal die minder stuitert dan een normale voetbal.

3. Het aantal spelers: Een zaalvoetbalwedstrijd speelt men met twee teams van ieder vijf spelers. Het is toegestaan op ieder moment van de wedstrijd de doelverdediger te wisselen met een veldspeler, zelfs als de bal nog in het spel is. Bovendien mogen veldspelers ‘doorlopend’ gewisseld worden. Een spelerswissel vindt plaats tijdens het spel of wanneer het spel is onderbroken;

- de speler die gewisseld gaat worden, kan dit doen zonder toestemming van de scheidsrechter;
- de wisselspeler, die het speelveld betreedt, kan dit doen zonder toestemming van de scheidsrechter;
- voordat hij het speelveld betreedt, wacht de wisselspeler tot de speler die hij vervangt, het speelveld heeft verlaten;
- de speler, die het speelveld verlaat, moet dit doen via de wisselzones van zijn team, behalve als hij zich reeds met toestemming van de scheidsrechter buiten het speelveld bevindt

4. De uitrusting van de spelers: De uitrusting van een zaalvoetbalspeler is nagenoeg gelijk aan die van een veldvoetballer, met het wezenlijke verschil dat zaalvoetballers schoenen dragen zonder noppen.

5. De scheidsrechters: Bij het zaalvoetbal staat de wedstrijd onder leiding van een scheidsrechter die de spelregels moet toepassen.

5.a Signalen van de scheidsrechter: Het fluitsignaal is nodig om:

- het spel te starten (eerste, tweede helft en de verlengingen) en nadat een doelpunt is gescoord, dat niet voor iedereen duidelijk waarneembaar was;
- het spel te onderbreken:
 - voor een vrije schop of strafschoep;
 - wanneer de wedstrijd tijdelijk of definitief wordt gestaakt; o door middel van een fluitsignaal als de speeltijd is verstreken;
 - na de uitvoering te hebben afgewacht van een bal die richting één van de doelen gaat op het moment dat de speeltijd al was verstreken.
- het spel te hervatten bij:
 - de vrije schoppen waarbij de tegenstander op de juiste afstand gezet moet worden; de strafschoep(en);
 - het spel te hervatten als het onderbroken is vanwege:
 - § het tonen van de gele of de rode kaart;
 - § een blessure.

Een fluitsignaal is NIET nodig om:

- het spel te onderbreken voor:
 - een doelworp, hoekschoep of intrap (wel als de situatie onduidelijk was);
 - bij een scheidsrechtersbal;
 - een doelpunt (wel als het niet echt duidelijk was of de bal wel of niet in het doel was gegaan);
- het spel te hervatten met:
 - een vrije schop als de vereiste afstand in acht is genomen of
 - bij een doelworp, een hoekschoep en een intrap.

6. De duur van de wedstrijd: Een zaalvoetbalwedstrijd bestaat in de recreatiecompetitie Staphorst uit twee gelijke helften van 20 minuten.

7. Het begin en de hervatting van het spel: Uit een aftrap kan NIET rechtstreeks worden gescoord; er moet dus overgespeeld zijn.

8. De bal in en uit het spel: Omdat zaalvoetbal gespeeld wordt onder een dak zijn er regels voor de minimumafstand tot het plafond. Deze afstand is vastgesteld op 4 meter. Als de bal het plafond raakt terwijl deze in het spel was, moet het spel worden hervat met een intrap voor de tegenpartij ter hoogte van waar de bal het plafond raakte.

9. Buitenspel: Zaalvoetbal kent geen buitenspel.

10. Overtreding en onbehoorlijk gedrag: Bij zaalvoetbal is lichamelijk contact niet toegestaan. Verder is een belangrijk verschil met veldvoetbal de terugspeelbalregel naar de doelverdediger.

11. Terugspelen op[de doelverdediger: Een doelverdediger mag de bal niet meer raken op de eigen speelhelft in de volgende omstandigheden:

- Indien hij nadat hij de bal heeft weggespeeld, opnieuw de bal raakt nadat de bal met opzet voor de tweede maal door een medespeler naar hem toe wordt getrapt, terwijl de bal nog niet is gespeeld, of aangeraakt door een tegenstander;
- Onder weggespeeld wordt verstaan het gecontroleerd wegspeelen van de bal naar een medespeler, dus niet als de bal per ongeluk wegstuit naar een medespeler bij bijvoorbeeld een redding;

11. Vrije schoppen: Bij zaalvoetbal dient een afstand van 5 meter aangehouden te worden, zowel bij vrije- als bij hoekschoppen.

12. De strafschoep: De strafschoepstip ligt 6 meter van de doellijn.

13. De intrap: Als de bal buiten de lijnen is, hervat men het spel met een intrap. Eveneens dient er dan 5 meter afstand aangehouden te worden door de tegenpartij en moet de intrap binnen 4 seconden genomen worden.

14. De doelworp: Een doelworp wordt toegekend:

- wanneer de bal geheel en al over de doellijn is gegaan, hetzij over de grond, hetzij door de lucht en het laatst is aangeraakt door een speler van het aanvallende team, mits er geen doelpunt is gescoord.

Procedure:

- De doelworp wordt door de doelverdediger van het verdedigende team uitgevoerd vanaf een willekeurig punt binnen zijn strafschoepgebied.
- De spelers van het andere team blijven buiten het strafschoepgebied 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 strafschoepgebied is teruggekeerd.
- De bal is in het spel wanneer deze rechtstreeks buiten het strafschoepgebied is geworpen.
- De doelworp is reglementair uitgevoerd wanneer de bal rechtstreeks buiten het strafschoepgebied is geworpen.
- De doelworp is een manier om het spel te hervatten.
- Vanuit een doelworp kan niet rechtstreeks worden gescoord in het doel van het andere team.

15. Vrije trap, intrap en hoekschoep: Intrappen en vrije trappen dienen binnen 4 seconden genomen te worden, bij overschrijding volgt een vrije trap voor de tegenpartij toegekend aan het andere team. Hoekschoppen dienen ook binnen 4 seconden genomen te worden, bij overschrijding volgt een vrije inworp door de doelverdediger van de tegenpartij..