

# ENKELE (SPEL)REGELS

Alle wedstrijden worden gespeeld volgens de regels District Zaalvoetbal van de KNVB, tenzij hiervan specifiek door de organisatie wordt afgeweken.

Alle spelhervattingen moeten binnen 4 seconden gebeuren, ook het weer in het spel brengen door de doelverdediger.

## DE AFTRAP

De aftrap moet achterwaarts worden genomen door het eerstgenoemde team.

## DE VRIJE SCHOP

Bij een toegekende vrije trap, intrap of hoekschop dient de tegenstander minimaal 5 meter afstand te houden.

## INDRIBBELEN / SCOREN

Als door een team de bal volledig over de zijlijn wordt gespeeld, wordt het spel hervat met een intrap door het andere team, waarbij de bal op of buiten de zijlijn moet worden gelegd.

Hieruit kan **niet** worden gescoord.

Bij JO9-, JO8- en JO7-teams mag de bal worden ingedribbeld.

## DE HOEKSCHOP / SCOREN

Gaat de bal over de achterlijn via de verdedigende partij en is het geen doelpunt, dan wordt een hoekschop toegekend. Hieruit kan direct worden gescoord!

## DE TERUGSPEELBAL

De bal mag door een eigen speler op de keeper worden teruggespeeld, maar deze mag de bal **niet** met de hand spelen. Uitzondering hierop geldt voor spelers **JO11 en jonger**: die mogen de bal **wel** oppakken en weer in het spel brengen.

## DE DOELTRAP / INGOOI

Als de bal via het aanvallende team over de achterlijn is gegaan en het is geen doelpunt, dient door de doelverdediger deze **met de hand(en)** weer in het spel te worden gebracht, en wel **buiten** de strafschoptickeel. Voor de JO7 geldt dat ze de bal zowel met de hand als met de voet weer in het spel mogen brengen.

Een keeper kan GEEN doelpunt scoren door de bal direct in het doel van de tegenstander te GOOIEN.

## BAL TEGEN PLAFOND

Als door een team de bal tegen het plafond wordt gespeeld, wordt aan het andere team, ter hoogte van de plaats waar de bal het plafond raakte, een intrap (vanaf de zijlijn) toegekend.

## DE GELE KAART

Een gele kaart betekent voor die speler dat deze zich dient te melden bij de tijdwaarnemer, die aangeeft wanneer de speler weer aan het spel mag deelnemen. Zijn team dient gedurende 2 minuten (of tot een eerder tegendoelpunt) met een speler minder te spelen.

## DE RODE KAART

Een rode kaart (of een tweede gele kaart) betekent voor de speler dat deze voor de rest van de speeldag is uitgesloten van deelname aan het toernooi. Zijn team dient gedurende 5 minuten (of tot een eerder tegendoelpunt) met een speler minder te spelen. De organisatie bepaalt of verdere maatregelen noodzakelijk zijn.

## SLIDINGS

Slidings zijn **niet** toegestaan.

# ALGEMENE TOERNOOIREGELS

## VUURWERK

Het in of bij het Omnium afsteken of bij zich hebben van vuurwerk kan worden bestraft door uitsluiting van verdere deelname.

## WAARDEVOLLE ZAKEN

Laat geen waardevolle zaken, zoals telefoons, portemonnees of horloges in de kleedkamer achter maar geef ze aan de leider ter bewaring.

## ETEN EN DRINKEN

Etenswaaren en dranken mogen niet in de zaal of naar de tribune worden meegenomen. Alleen in het restaurant en in de kleedkamers mag worden gegeten en gedronken.

## FIETSEN

Zet de fietsen in de daarvoor bestemde rekken en zet zeker geen fietsen voor de ingang van het Omnium.

## ROKEN

Roken is niet toegestaan (**ook geen e-sigaretten o.i.d.**).

## VERZOEK AAN DE LEIDERS

Wees attent op en controleer de door de organisatie opgestelde regels. Dat bevordert een goed en sportief verloop van ons toernooi.

Steun altijd de beslissingen van de scheidsrechters en laat, als je het er niet mee eens bent, dat niet merken.

Zorg dat datum, indeling en aanvangstijden bij de spelers bekend zijn.

Consumpties zijn voor eigen rekening.

## REGELS VOOR DE VERENIGINGEN

Zijn, door bijzondere oorzaken, voor een team te weinig spelers beschikbaar? Kies dan niet altijd voor dezelfde goede spelers maar kies voor spelers uit een lager team. Het eerste team is het sterkst, het tweede enz. wat minder.

Een keeper speelt in één team. Voor andere teams dient, indien er geen keeper beschikbaar is, een speler die plaats in te nemen.