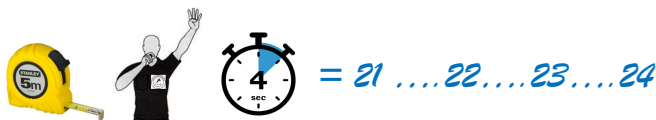


DE VOORNAAMSTE SPELREGLEMENTEN

01.09.2026 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.

Het is aan de scheidsrechter om **eerst voor de 5 meter te zorgen door een fluitsignaal** en dan met een fluitsignaal het spel te hernemen. Bij herhaling moet de foutmakende speler(s) na een verwittiging bestraft worden met geel.

Indien de trap snel gegeven wordt waarbij de tegenstrevers niet op 5 meter staan, kan de scheidsrechter **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 NA 4 seconden.
- Indien bij de uitvoering van een intrap de bal niet binnen de lijnen van het terrein komt, zal het spel hernomen worden met een intrap te nemen door de tegenpartij op de oorspronkelijke plaats van intrap (ongeacht het aantal seconden dat reeds verstreken is).

Na het fluitsignaal van de scheidsrechter bij een **aftrap** neemt het spel een aanvang met een **rechtstreekse** vrije trap (voorwaarts of achterwaarts mag). Bij de aftrap moet de bal onbeweeglijk op het middelpunt van het speelveld liggen. Na de aftrap gelden voor de doelman dezelfde regels als bij een terugspeelbal waarbij de bal over de middellijn is geweest. Bij een aftrap dienen de tegenstanders op **minimaal 3 meter** afstand te staan.

2. Doelworp.

Wanneer de bal volledig over de doellijn is gegaan (geen hoekschop of doelpunt), moet deze door de doelman met de hand terug in het spel worden gegooid of gerold. **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.

***** De bal is in het spel wanneer de doelman de bal loslaat en beweegt. De medespelers mogen in het doelgebied de bal aanraken, de tegenstanders dienen zich buiten het doelgebied te bevinden.

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.

Wanneer de doelman de bal aan de voet heeft buiten zijn doelgebied en zelf met de bal in zijn doelgebied komt, mag hij deze niet meer aanraken vermits deze actie als een terugspeelbal van een ploegmaat aanzien wordt.

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 enkel licht fysiek contact** zijn.

De bal spelen langs achter met de voet tussen de benen van de tegenstrever **mag maar kan** bestraft worden bij gevaarlijke spelwijze.

Indien een speler een **achterwaartse beweging-verplaatsing** maakt en hierdoor in contact komt met een stilstaande tegenstander dan dient de contactmakende speler bestraft te worden voor een **aanvallende fout** = rechtstr. vrije trap. Er dient ook rekening gehouden worden dat een **licht fysiek contact mag**.

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 en achter 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 spelersbanken dienen op **vijf meter van de middellijn** geplaatst te worden. De lengte van de **wisselbank** is maximum 5 meter en de wisselzone is dus maximum 5 meter lang.

De te vervangen speler **moet eerst van het terrein af zijn** vooraleer zijn vervanger, **die zijn hesje overhandigt aan de te vervangen speler**, 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. **Een hesje gooien en al op het terrein lopen is niet toegestaan.**

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. **“De bal spelen” is geen reden om dit toe te laten.**

12. Gele kaart.

Een waarschuwing wordt aan de betrokken speler/afgevaardigde kenbaar gemaakt dmv. een gele kaart.

De speler/afgevaardigde 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/afgevaardigde niet vervangen worden. Hij/zij mag zich nadien niet in de neutrale zone (te bepalen door de scheidsrechter) bevinden. Een ploeg mag zijn spelersaantal aanvullen tot een hogere eenheid van zodra een onopzettelijk tegendoelpunt geïncasseerd werd.

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 na vier seconden genomen zijn (ook intrap en hoekschop).

Indien bij een intrap de bal niet na 4 seconden is gespeeld, gaat de bal naar de tegenpartij.

Bij een hoekschop gaat de bal naar de doelman.

Indien een tegenstrever opzettelijk de voorgeschreven afstand (5 meter) niet in acht neemt, moet de scheidsrechter deze speler bestraffen (geel) en niet degene die niet na 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 aangeraakt**

en bewogen 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.

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

17. Gekwetste speler.

De scheidsrechter moet een verzorgde speler die niet werd vervangen **de toelating geven** om het terrein terug te betreden, ongeacht of de bal hierbij in spel is of niet. De speler mag echter het terrein niet betreden indien de bal in het spel is en het spelgebeuren zich op dat moment afspeelt in de buurt waar hij zich bevindt.