

WEDSTRIJDREGLEMENT (2024/2025) 48e PWZ zaalvoetbaltoernooi

Het Protos-Weering Zaalvoetbaltoernooi wordt georganiseerd door de v.v. Protos uit Steenwijksmoer voor amateur veldvoetbalverenigingen vanaf de 3^e divisie en alle lager spelende verenigingen.

Algemeen

1. Elke poule bestaat uit 5 teams (uitgezonderd de finale, finale 6 teams).
2. Een team bestaat uit : 1 doelverdediger, 4 veldspelers, max. 3 wisselers en max. 3 begeleiders.
3. Een team is speel gereed indien minimaal 4 spelers (incl. keeper) speel gereed aanwezig zijn.
4. Elke vereniging verplicht zich met de A- selectie veldspelers deel te nemen. Dit om devaluatie van het toernooi te voorkomen.
5. Een speler van de A- selectie moet tenminste vanaf 1 september jl. voorafgaande aan het toernooi lid zijn van de vereniging en minimaal één bindende wedstrijd in het eerste elftal voor de desbetreffende vereniging hebben gespeeld.
6. Er wordt gespeeld volgens de zaalvoetbal spelregels van de KNVB (bijlage 1) met de hierna volgende aanvulling voor dit toernooi.
7. Er wordt gespeeld met een normale zaalvoetbal. Dus niet met een zogenaamde plofbal.
8. Protesten worden niet toegestaan. In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de toernooileiding, eventueel in overleg met de organisatie en/of de scheidsrechter(s).
9. Indien (een) speler(s) of begeleider(s) zich tijdens het toernooi misdraagt (dragen), waar code 3 op van toepassing is volgt uitsluiting voor het hele toernooi.
10. Een team dat zich schuldig maakt aan het staken van een wedstrijd verliest deze met 3-0. Eventuele verdere sancties in overleg met de toernooileiding c.q. scheidsrechter(s).
11. Een wedstrijd begint met max. 8 spelers, en eindigt met dezelfde spelers. Vaste nummers zijn verplicht! Bij het inbrengen van een veldspeler als keeper dan zal deze hetzelfde nummer moeten dragen als men deed als veldspeler, maar wel met een afwijkende kleur ook ten opzichte van de tegenstander. Is dit niet geval dan moet de speler het veld weer verlaten.
12. Een speler mag de zaal tijdens de wedstrijd niet verlaten, tenzij deze wordt weggestuurd door de scheidsrechter.

13. Bij voorronde 1 zorgt elke vereniging voor een eigen doel- lijnrechter.
14. Indien naar het oordeel van de scheidsrechter de uitrusting van de teams te weinig verschilt, speelt het eerst genoemde team in afwijkende kleuren. Thuis spelende (volgens programma) vereniging moet zorgen voor een afwijkende uitrusting.
15. Een gewonnen wedstrijd levert 3 punten op. Een gelijkspel 1 punt. Een team dat niet op tijd aanwezig is verliest de wedstrijd met 3-0.
16. Bij een overwinning met een verschil van drie doelpunten of meer wordt een premie van € 15,00 in het vooruitzicht gesteld. De premie wordt niet uitgekeerd als de drie doelpunten verschil is verkregen door middel van een staking of niet tegenstander niet komen opdagen/ te laat.
17. In elke hal wordt voor elke topscoorder een premie van € 15,00 in het vooruitzicht gesteld.
18. In elke poule wordt een halve competitie gespeeld en er wordt niet gewisseld van speelhelpt.
19. Elke wedstrijd duurt 25 minuten. Alleen de scheidsrechter is gerechtigd de klok stil te zetten tijdens een wedstrijd.
20. De stand in de poule wordt bepaald door 4 criteria, waarbij de volgorde bepaald wordt door :
 - A: De meeste wedstrijdpunten
 - B: Het doelsaldo
 - C: Het aantal gescoorde doelpunten
 - D: Het onderlinge resultaat
21. Mochten er alsnog ploegen gelijk eindigen en in aanmerking komen voor de volgende ronde, dan bepalen strafschoepen de eindstand in de poule. Loting bepaalt welke vereniging begint met het nemen van de strafschoepen.
22. Regeling spelersspas KNVB is van toepassing. Verenigingen zijn verplicht de digitale spelerspassen te kunnen tonen aan de scheidsrechter als erom gevraagd wordt. Kan hier niet aan worden voldaan kan dit uitsluiting tot gevolg hebben. Bij een directe rode kaart is de betreffende speler/vereniging verplicht middels de digitale spelersspas van de KNVB de gegevens aan de scheidsrechter te verstrekken.
23. Shirt meespelende keeper moet zijn eigen rugnummer bevatten en mag niet met tape op de rug bevestigd zijn(neem shirt uittenu mee als vervanging)
24. Scheenbeschermers zijn verplicht, geen scheenbeschermers is niet spelen!
25. Terugspeelbal op de keeper: wanneer de keeper de bal in het spel brengt door middel van een doelworp of vanuit doeltrap mag hij de bal pas weer raken wanneer de bal is aangeraakt door een tegenstander, de middellijn is in deze niet meer van toepassing. Op de helft van de tegenstander is de keeper gewoon een veldspeler. *!Pas op met teruglopen naar eigen helft want daar gaan we verder met de 4 seconde regel of het bestraffen van de overtreding van de keeper door het 2x spelen van de bal!*

Straffen

Indien een speler en/of begeleider zoals genoemd in punt 2 zich tijdens een wedstrijd misdraagt legt de scheidsrechter een tijdstraf op door het tonen van de gele kaart (= 2 minuten) of een definitieve verwijdering door het tonen van de rode kaart (=5 minuten).

Een tweede gele kaart voor dezelfde speler en/of begeleider gedurende de wedstrijd betekent een rode kaart, en betekent uitsluiting voor de lopende avond.

Een speler aan wie een tijdsraf van 2 minuten is opgelegd, middels het tonen van een gele kaart, moet plaatsnemen bij het wedstrijdsecretariaat.

Gele kaart:

- 1 gele kaart: 2 minuten straf tijd
- 2^e gele kaart: rode kaart + 5 minuten straf tijd
- 2 gele kaarten direct na elkaar 7 minuten straf tijd

Rode kaart:

- Rechtsreeks rode kaart: 5 minuten straf tijd

Zijn team mag, nadat de 5 minuten tijdsraf is verlopen weer worden aangevuld tenzij binnen deze 5 minuten een doelpunt wordt gescoord, in dat geval is het volgende van toepassing:

- Als het ene team uit 5 en het andere team uit 4 spelers bestaat en het team met 5 spelers maakt een doelpunt dan mag het team dat uit slechts 4 spelers bestaat, worden aangevuld met 1 speler.
- Als beide teams uit 4 spelers bestaan en er wordt een doelpunt gemaakt dan mag het team waar tegen gescoord wordt weer aangevuld worden.
- Als het ene team uit 5 spelers en het andere uit 3 spelers bestaat, of als er 4 spelers tegen 3 spelers spelen en het team met het grootste aantal spelers maakt een doelpunt, dan mag het team dan uit 3 spelers bestaat, slechts met 1 speler worden aangevuld.
- Als beide teams uit 3 spelers bestaan en er wordt een doelpunt gemaakt dan wordt het team waar tegen gescoord is aangevuld met 1 speler.
- Als het team met het kleinste aantal spelers een doelpunt maakt, wordt het spel voortgezet zonder dat een team wordt aangevuld.

Sanctie rode kaart PWZ

Een directe rode kaart

- Code 2 van toepassing is betekent uitsluiting voor dezelfde avond.
- Code 3 van toepassing is dan is uitsluiting voor het hele toernooi het gevolg.

Strafcode 2 : voorkomen doelpunt of ontnemen duidelijke scoringskans zoals vasthouden doorgebroken speler of hands op de doellijn.

Strafcode 3:

- Ernstig gemeen spel (tijdens duel om de bal)
- gewelddadige handeling (buiten een duel om de bal)
- beledigen, bedreigen, spuwen
- Overige overtredingen begaan door teamofficials
-

Bij code 3 volgt er uitsluiting voor het hele toernooi en is geen verweer tegen mogelijk

Voorronden

Er wordt gespeeld in 20 poules. De nrs. 1 en 2, alsmede de 10 beste nrs. 3 van alle poules gaan door naar de kwartfinales. De eerste drie plaatsen in de poule moeten bekend zijn. Mocht het aantal wedstrijdpunten, het doelsaldo en het aantal gescoorde doelpunten gelijk zijn in de verschillende poules, en beslissend voor verdere deelname, dan bepaalt loting welke vereniging verder gaat.

Kwartfinale

Er wordt gespeeld in 10 poules. Vanuit de kwartfinales gaan alle nrs. 1 en 2, en de 5 beste nrs. 3 naar de halve finale. De eerste drie plaatsen moeten bekend zijn. Mocht het aantal wedstrijdpunten, het doelsaldo en het aantal gescoorde doelpunten gelijk zijn in de verschillende poules, en beslissend voor verdere deelname, dan bepaalt loting welke vereniging verder gaat.

Halve finale

Er wordt gespeeld in 5 poules. Vanuit de halve finale gaan alle nrs. 1 naar de FINALE. Tevens gaan alle nrs. 2 door naar de tussenronde. Alle plaatsen moeten bekend zijn in verband met prijzengeld.

Tussenronde

Er wordt gespeeld in 1 poule. Vanuit deze tussenronde gaat alleen de nr. 1 naar de FINALE. Alle plaatsen moeten bekend zijn in verband met prijzengeld.

Finale

De Finale bestaat uit 2 poules met elk drie teams. De poule-indeling wordt een kwartier voor aanvang door loting bepaald. Alle drie plaatsen in elke poule moeten bekend zijn. De nr. 1 en 2 uit elke poule spelen een kruisfinale. De winnaars van de kruisfinale spelen om de 1^e en 2^e plaats. De verliezers van de kruisfinale spelen om de 3^e en 4^e plaats. De beide nr. 3 uit de poules spelen om de 5^e en 6^e plaats. Bij een gelijke stand in de kruis- en finalewedstrijd zal dit worden beslist door het nemen van strafschoppen. De finalewedstrijd om de 1^e en 2^e plaats duurt 2x20 minuten, waarbij van speelhelft wordt gewisseld.

Strafschoppen

Indien strafschoppen een winnaar moeten aanwijzen gelden de volgende richtlijnen. Strafschoppen worden om en om genomen door 3 verschillende spelers. Is er geen winnaar, dan nemen de overige spelers (incl. de doelman en eventuele spelers op de strafbank) om en om strafschoppen tot er een winnaar is. Mocht dit niet zo zijn, dan nemen alle spelers in dezelfde volgorde zolang strafschoppen tot er één niet scoort. Mocht er een team zijn dat door een uitsluiting maar uit 7 personen bestaat en de andere ploeg nog uit 8 of 9 zal dit gereduceert moeten worden tot 7.

EHBO:

EHBO cq verzorging dient door deelnemende verenigingen zelf te worden verzorgd en ondersteunend/beschikbaar zijn daar waar nodig tijdens de toernooidagen. PWZ zorgt voor aanwezigheid AED.

De organisatie stelt zich niet aansprakelijk voor diefstal of ongevallen, in welke vorm dan ook, opgelopen voor, tijdens of na dit toernooi.

De organisatie heeft het recht om ten alle tijden af te wijken van het reglement.

Bijlage 1: De belangrijkste 7 KNVB Zaalvoetbal Spelregels

1. De scheidsrechter geeft een fluitsignaal:

- bij het begin en het einde van de wedstrijd (eerste, tweede helft en eventuele verlenging);
- bij hervatten na een doelpunt;
- bij het nemen van een strafschoep;
- bij het overtreden van de (spel)regels;

2. Voordeelregel

De scheidsrechter behoeft **niet** te straffen in gevallen, waarin hij overtuigd is dat door te straffen, het overtredende team daaruit voordeel zou trekken. Dit ontheft hem echter niet van de verplichting de speler die een overtreding begaat, welke met een tijdstraf bestraft moet worden, op een later tijdstip alsnog deze tijdstraf op te leggen door het tonen van de gele kaart of definitief te verwijderen door het tonen van de rode kaart.

3. Intrap

Indien de bal niet op de juiste wijze of op de juiste plaats is ingetrapt, moet de bal door het andere team worden ingetrapt. Bij de intrap moet de bal op de zijlijn liggen. Op het punt waar de bal wordt ingetrapt moeten spelers van het andere team ten minste **5 meter** afstand in acht nemen. Daarnaast moet de bal binnen **4 seconden** worden ingetrapt. De bal is in het spel onmiddellijk nadat hij door een trap in het speelveld is gekomen. **De voeten hoeven niet meer achter de zijlijn.**

4. Wisselen

De wisselspeler mag worden ingezet, nadat de te vervangen speler het speelveld heeft verlaten. Een doelverdediger die uit het veld gaat en in het veld zijn shirt uittrekt, dient te worden gestraft met 2 minuten tijdstraf door het tonen van de gele kaart en een indirecte vrije schoep voor het andere team, wegens onbehoorlijk gedrag, op de plaats waar de bal was op het moment dat het spel werd onderbroken.

5. Vrije schoppen

- directe vrije schoep (waaruit rechtstreeks tegen het overtredende team kan worden gescoord);
- indirecte vrije schoep (waaruit niet kan rechtstreeks kan worden gescoord) b.v als de doelman.:
 - de bal staande op eigen helft ontvangt van een medespeler, nadat hij de bal heeft weggespeeld of weggegooid, zonder dat de bal is gespeeld of aangeraakt door de tegenstander;
 - de bal raakt of controleert met zijn hand(en) uit een intrap die rechtstreeks door een medespeler naar hem wordt gespeeld;
 - de bal raakt of controleert met zijn hand(en) of voet(en) op zijn eigen speelhelft gedurende meer dan vier seconden.

Wanneer een speler een vrije schoep neemt, moeten alle spelers van het andere team zich minstens **5 meter** van de bal bevinden totdat deze in het spel is.

6. Disciplinaire straffen (gele/rode kaarten)

Een speler dient bestraft te worden met een tijdstraf van 2 minuten door het tonen van de **gele kaart** indien hij onder andere:

- zich schuldig maakt aan onsportief gedrag;
- door woord of handeling toont het niet eens te zijn met de leiding;
- opzettelijk niet de vereiste afstand in acht neemt bij spelhervattingen;
- op ruwe of gevaarlijke wijze een tegenstander aanvalt of een sliding uitvoert;

Een speler dient bestraft te worden met een definitieve veldverwijdering door het tonen van een **rode kaart** indien hij zich schuldig maakt aan;

- ernstig gemeen spel of gewelddadige handeling;
- het bezigen van grove beledigende taal;
- indien naar het oordeel van de scheidsrechter, een speler zich beweegt in de richting van het doel van zijn tegenstander; in een duidelijke situatie waarin hij een doelpunt zou kunnen scoren; opzettelijk en op onreglementaire wijze, wordt belet de bal te spelen en daardoor de speler van het aanvallende team de hierboven bedoelde scoringskans wordt ontnomen; moet de speler, die de overtreding heeft begaan van het speelveld worden gezonden; vanwege ernstig gemeen spel

7. Gevolgen gele/rode kaarten:

Wanneer tijdens de wedstrijd het aantal spelers van een team daalt tot minder dan 3, moet de wedstrijd worden gestaakt. Een speler aan wie een tijdstraf van 2 minuten is opgelegd, moet plaatsnemen bij de secretaris. Zijn team mag, nadat de 2 minuten tijdstraf zijn verlopen, weer worden aangevuld tenzij binnen deze 2 minuten een doelpunt wordt gescoord. In dat geval is het volgende van toepassing:

- als het ene team uit 5 en het andere team uit 4 spelers bestaat en het team met 5 spelers maakt een doelpunt dan mag het team dat uit slechts 4 spelers bestaat, worden aangevuld;
- als beide teams uit 4 spelers bestaan en er wordt een doelpunt gemaakt, dan mag het team waar tegen gescoord is worden aangevuld
- als het ene team uit 5 spelers en het andere uit 3 spelers bestaat, of als er 4 spelers tegen 3 spelers spelen en het team met het grootste aantal spelers maakt een doelpunt, dan mag het team dat uit 3 spelers bestaat slechts met één speler worden aangevuld;
- als beide teams uit 3 spelers bestaan en er wordt een doelpunt gemaakt, mag het team waar tegen gescoord is aangevuld worden met 1 speler
- als het team met het kleinste aantal spelers een doelpunt maakt, wordt het spel voortgezet zonder dat een team wordt aangevuld.