



# Spelregels Manegevoetbal Asten

Versie 6.0 – 2012

## Inleiding

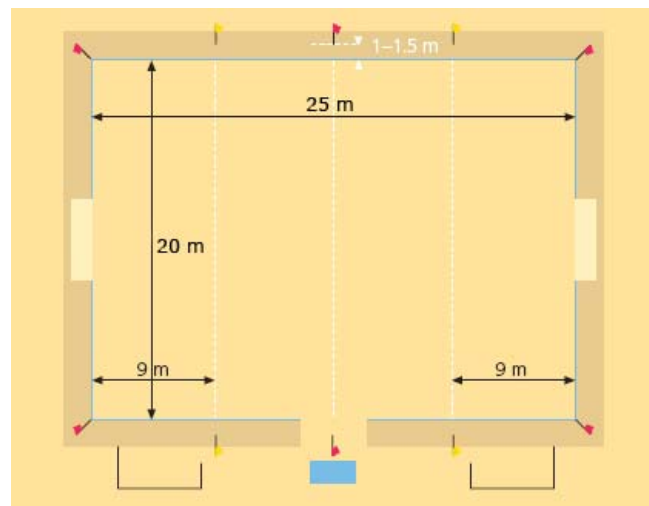
De spelregels van het manegevoetbal zijn samengesteld door de organisatie van het Manegevoetbaltoernooi. De spelregels zijn afgeleid van de officiële spelregels voor Beach Soccer en aangepast voor het manegevoetbal. De officiële spelregels voor Beach Soccer zijn in 1993 opgesteld door de ISBA (International Beach Soccer Association, Beach Soccer World Wide, Octagon Tavares/ISBA, Pro Beach Soccer, S.L. en Beach Soccer Company. De Nederlandse Beach Soccer Bond ondersteunt deze reglementen. De laatste herziene versie is van 2006.

### 1. Speelveld

Het veld kent een rechthoekige vorm:

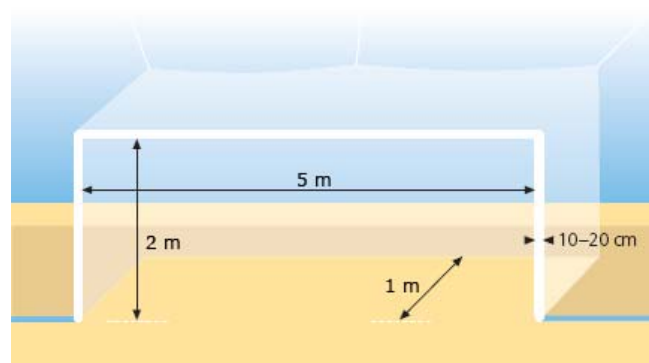
Lengte 25,0 meter

Breedte 20,0 meter



Het veld wordt begrensd door grenslijnen, twee achterlijnen en twee zijlijnen. Het veld is door een virtuele lijn verdeeld in twee helften. Het midden van deze virtuele lijn vormt tevens de positie van de aftrap. Het gebied waarin de keeper de bal met de hand mag aanraken is tevens gemarkeerd met een virtuele lijn op 9 meter van de achterlijn.

De doelen zijn 5,0 meter breed en 2,0 meter hoog. (Standaard F/E-doel)



### 2. Spelersaantal

Beide teams die aan de wedstrijd deelnemen worden bij de aanvang van de wedstrijd gevormd door 5 spelers, te weten één keeper en vier veldspelers. Elk team mag maximaal 6 wisselers op de bank hebben zitten. De wisselers zullen tijdens de wedstrijd op de reservebank plaatsnemen.

Gedurende de wedstrijden mogen de teams een ongelimiteerd aantal spelerswissel(s) uitvoeren.

Ook een speler die al vervangen is, mag weer in het veld komen voor een wissel met een andere speler. Ook aan het tijdstip van de uit te voeren spelerswissel(s) zijn geen beperkingen verbonden.

Keepers mogen tijdens het spel wisselen maar de scheidsrechters moeten van tevoren hiervan op de hoogte zijn gebracht. Een speler mag ook de keeper vervangen zolang de speler een onderscheidend shirt draagt.



### 3. Spelersuitrusting

Het spelerstenuue bestaat voor zowel de veldspelers, de keeper en de wisselers uit een broek en een shirt. Het keepertenuue is contrasterend ten opzichte van het tenuue van de veld- en wisselers en de tenuues van de scheidsrechter(s). Er wordt gespeeld op zaal- of voetbalschoenen. Verder zijn accessoires zoals beschermmiddelen, welke letstel kunnen veroorzaken aan de desbetreffende speler, medespeler(s), tegenstander(s) en/of scheidsrechter(s) verboden. Indien beide teams uitkomen in een gelijkwaardig tenuue of tenuue waarbij onvoldoende contrast bestaat, draagt de organisatie zorg voor een vervangend tenuue.

### 4. Scheidsrechters

De wedstrijden worden geleid door 1 scheidsrechter. De scheidsrechter stelt zich zoveel mogelijk op buiten het speelveld. De scheidsrechter heeft volledige autoriteit om beslissingen te nemen die niet ter discussie staan. Wanneer er wordt gefloten voor een overtreding, betreedt de scheidsrechter het speelveld om de positie van de overtreding te bepalen.

### 5. Wedstrijdduur

De wedstrijden bestaan uit 1 periode van 18 minuten. In het geval van een gelijkspel aan het eind van de finalewedstrijden, worden er direct penalty's genomen. Bij de gelijkmakende beurt waarbij de 1 scoort en de ander mist is het team dat scoorde de winnaar.

### 6. Aanvang van de wedstrijd

De scheidsrechter zal in het bijzijn van de aanvoerders van beide teams voor aanvang van de wedstrijd aangeven dat het "thuisspelende" team (het team wat voorop staat in het programmaboekje) de aftrap mag verrichten.

### 7. Spelhervattingen

- De doelvorderder heeft 10 seconden om de bal weer in het spel te brengen. Dit moet hij doen met zijn handen. Houdt de doelvorderder de bal langer dan 10 seconden in zijn bezit, dan volgt een vrije trap op de middellijn van het veld. Wanneer de bal over de zijlijn is gegaan, moet de bal ingetrapt worden. Uit een "inworp" of "intrap" kan NIET direct gescoord worden.
- De keeper mag dus niet de bal voor zichzelf uitgooien als hij de bal in zijn handen heeft.
- Er mag worden teruggespeeld op de doelvorderder. Echter de doelvorderder mag nooit direct scoren vanuit het eigen 9 meter gebied. Buiten het 9 meter gebied is hij veldspeler en mag hij wel scoren

### 8. Overtredingen

Om het manegevoetbal zuiver te houden zijn slidings verboden en lichamelijk contact dient zoveel mogelijk vermeden te worden.

Een vrije trap wordt toegekend aan de tegenpartij als een speler een van de onderstaande overtredingen begaat en de scheidsrechter dit beoordeelt als onvoorzichtig of roekeloos of als er sprake is van fors geweld:

- Het trappen of een poging tot het trappen van de tegenstander;
- Het slaan of een poging tot het slaan van de tegenstander;
- Het springen bovenop een tegenstander;
- Het aanvallen van een tegenstander, zelfs met een schouder;
- Het neerhalen of een poging tot het neerhalen van de tegenstander;
- Het duwen van een tegenstander.

Een vrije trap wordt ook toegekend aan de tegenpartij als een speler één van de onderstaande overtredingen begaat:

- Het vasthouden van een tegenstander (incl. het vasthouden van het shirt van de tegenstander);
- Het opzettelijke vasthouden van de bal;
- Gevaarlijk spel;
- Het opzettelijke vertragen van een tegenstander als de bal niet door deze tegenstander wordt gespeeld;
- Voorkomen dat de keeper de bal los kan laten;
- Het gooien van zand richting de tegenstander of keeper;
- Het begaan van een overtreding welke niet eerder genoemd is in artikel 8, maar die wel tot gevolg heeft dat het spel wordt stopgezet;

### *Vrije trap vanuit de middellijn*

Een directe vrije trap vanaf het midden van middenlijn is toegekend aan het andere team als:

- Een team bal bezit heeft binnen het eigen strafschopgebied voor langer dan vijf seconden zonder dat ze deze bal moeten verdedigen;
- De keeper een terugspeelbal van een medespeler in zijn handen pakt;
- De keeper de bal de lucht in schiet (volley shot) voordat de bal de grond heeft geraakt nadat hij de bal heeft losgelaten, kortweg een uittrap uit de handen;
- De keeper het spel herstart met zijn voeten, de keeper moet dus nadat hij de bal klem in zijn handen heeft het spel met zijn handen hervatten.
- De keeper de bal langer dan 10 seconde in zijn handen heeft

### *Regels mbt het bovennet*

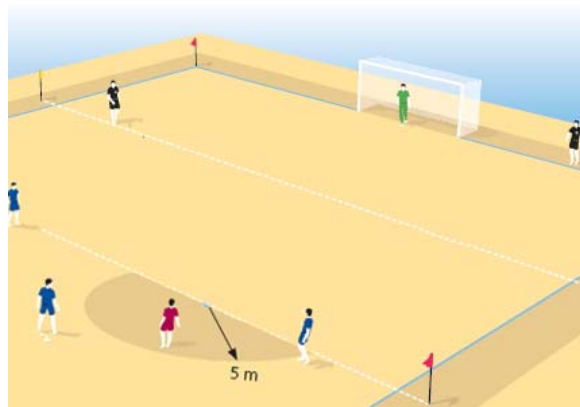
- Wanneer de bal tegen het "dak" van het veld wordt geschoten of gegooid door de keeper wordt er een vrije trap toegekend aan de tegenpartij. (dak = netten boven het veld)
- Als uitzondering op de voorgaande regel geldt: wanneer de bal het "dak" van het veld raakt via de keeper na een schot van de tegenstander, wordt geen vrije trap toegekend maar een corner.

### *Het nemen van vrije trappen*

Alle vrije trappen zijn direct en dienen op goal geschoten te worden. Op eigen helft worden de vrije trappen genomen vanaf de plaats waar de overtreding werd begaan. Op de helft van de tegenstander wordt de vrije trap genomen op de middellijn. Het vormen van een "muur" is niet toegestaan, vanaf welke plaats dan ook.

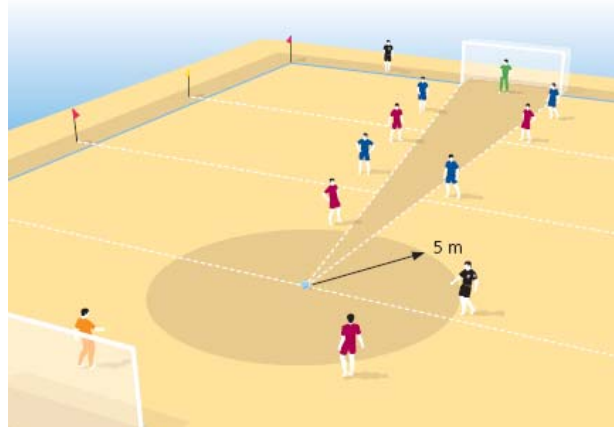
### Vrije trap op de helft van de tegenpartij:

- Wanneer je een vrije trap krijgt op de helft van de tegenpartij moet iedereen (op de keeper na) achter de middellijn gaan staan en moet de bal vanaf de middellijn direct op doel geschoten worden.



### Vrije trap op je eigen helft:

- Wanneer je een vrije trap krijgt op je eigen helft, moet iedereen minimaal 5 meter van de bal af gaan staan en mag niemand in het baan van het schot gaan staan (je hoeft dus niet achter de bal te gaan staan).
- Niemand mag de bal aanraken (behalve de vrije trapnemer) voordat de bal eerst met het zand, met de keeper van de verdedigende partij, met de paal of met de lat in aanraking is geweest. (Het is dus toegestaan om de bal terug te schieten naar je eigen keeper of medespeler, zolang de bal eerst het zand of de paal of de lat heeft geraakt).
- Wanneer de vrije trap toch geblokt wordt door de verdedigende partij, voordat de bal in aanraking is geweest met het zand, de keeper van de verdedigende partij, de lat of de paal dan wordt de vrije trap opnieuw genomen van dezelfde plaats, MITS de bal in het doel beland. In dit geval is het een geldig doelpunt.
- Wanneer de vrije trap nemende partij zich niet aan deze regels houdt, dan volgt er een vrije trap voor de tegenpartij, op dezelfde plaats waarop de vrije trap in eerste instantie is genomen.



### *Strafschop*

Een strafschop zal worden toegekend wanneer een overtreding is begaan door de tegenstander in het strafschopgebied terwijl de bal zich nog in het speelveld begeeft.

Degene waartegen de overtreding is begaan neemt de strafschop zelf tenzij hij/zij ernstig gewond is geraakt. Als dit het geval is dan zal iemand anders uit het team deze strafschop nemen.

## **9. Kaarten**

### *Gele kaart*

Een speler is gewaarschuwd en krijgt een gele kaart als hij één van de volgende overtredingen begaat:

- Is schuldig aan onsportief gedrag;
- Zijn ongelijkheid laat zien in woorden en of acties;
- Herhaaldelijk overtredingen;
- Het opzettelijk vertragen van het vervolg van een wedstrijd;
- Onvoldoende afstand houdt bij een hoekschop, intrap, ingooi, vrije trap of een doelmogelijkheid;
- Het veld betreedt of verlaat zonder toestemming van de scheidsrechter of het zich niet houdt aan de procedure voor het wisselen van spelers;
- Opzettelijk verlaten van het veld zonder toestemming van de scheidsrechters.

Indien een speler een gele kaart ontvangt dient deze het speelveld gedurende twee minuten te verlaten. Het is niet toegestaan een andere speler het veld in te brengen. De bestrafte speler kan het speelveld slechts betreden na goedkeuring van de scheidsrechter.

### *Rode kaart*

De scheidsrechter kan een speler met een rode kaart bestraffen wanneer deze speler zich schuldig maakt aan:

- Grove overtredingen;
- Agressief gedrag;
- Kwetsend of grof taalgebruik;
- Herhaaldelijke overtredingen;
- Ander gedrag dat, in opinie van de scheidsrechter onacceptabel is;
- Het spugen richting een tegenspeler of andere personen;
- Het ontnemen van een scoringskans van de tegenpartij door het opzettelijk begaan van een overtreding;
- Het gebruik van beledigende of beschuldigende taalgebruik;
- Het ontvangt een derde waarschuwing in dezelfde wedstrijd.

Indien een speler een rode kaart ontvangt zal de speler gedurende het restant van de wedstrijd worden uitgesloten van deelname. Het is niet toegestaan een andere wisselspeler in het veld te brengen.

## 10. Gelijkspel

In Groepsfase:

Een gelijke eindstand in de poulewedstrijden wordt als einduitslag in de stand opgenomen, waarbij elk team 1 punt krijgt. (Een overwinning levert 3 punten op en een verloren wedstrijd 0 punten) Mochten er op het eind van de competitie 2 teams een gelijk aantal punten hebben dan geldt deze volgorde:

- Het onderlinge resultaat
- Doelsaldo
- De meeste goals voor
- Het doelsaldo in de onderlinge wedstrijden

Indien deze punten nog geen beslissing geven, dienen penalty's genomen te worden.

*In finaleronde:*

Bij een gelijke eindstand in de finales worden er penalty's genomen, het nemen van penalty's is een manier om de winnaar van de wedstrijd te bepalen. Elke serie van penalty's bestaat uit 1 penalty per team. De penalty's mogen alleen genomen worden door de spelers die aan het eind van de wedstrijd in het veld stonden, inclusief de keeper. Een speler mag alleen een tweede penalty nemen nadat alle spelers een penalty hebben genomen. Een nieuwe serie penalty's mag daarna van start gaan en de spelers die de penalty's nemen mogen gewisseld worden.

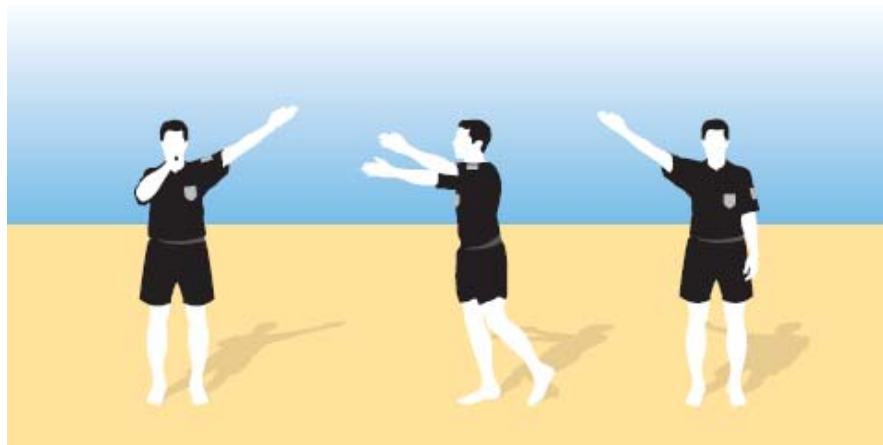
- De series zullen herhaald worden net zo lang tot er een winnaar naar voren komt;
- De winnaar is het team welke de meeste doelpunten heeft gescoord met een gelijk aantal penalty's per team;
- Elke speler die van het veld is afgestuurd tijdens de wedstrijd is niet toegestaan de penalty te nemen;
- De spelers die aan het einde van de wedstrijd in het veld stonden mogen wisselen met de keeper;
- De spelers die aan het eind van de wedstrijd in het veld stonden en de wedstrijd officials mogen op het veld blijven staan als de penalty's worden genomen;
- Alle spelers, behalve de speler welke de penalty neemt en de twee keepers moeten op de andere helft van het veld staan;
- Als een team met minder dan 5 spelers de wedstrijd beëindigen zal, moet voor beide teams de penalty's worden aangepast naar het aantal overgebleven spelers;

## 11. Aandachtspunten

- De aftrap dient vooruit genomen te worden en pas vanaf het 3<sup>e</sup> balcontact mag op goal geschoten worden. De tegenstander dient een afstand van 3,5 meter te hanteren
- Bij het nemen van de corner dient de tegenstander een afstand van 3,5 meter te hanteren
- Bij het nemen van intrappen dient de tegenstander een afstand van 3,5 meter te hanteren

## 12. Scheidrechterstekens

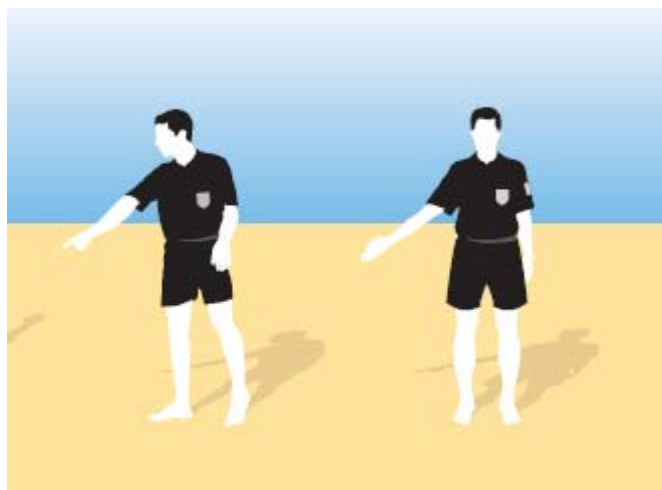
De scheidsrechters kunnen de volgende tekens gebruiken tijdens de wedstrijden.



Directe vrijetrap/Penalty

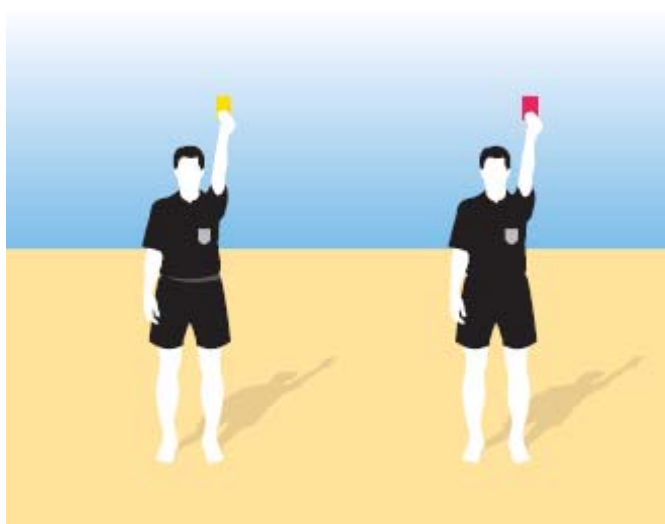
Voordeel

Spelhervatting



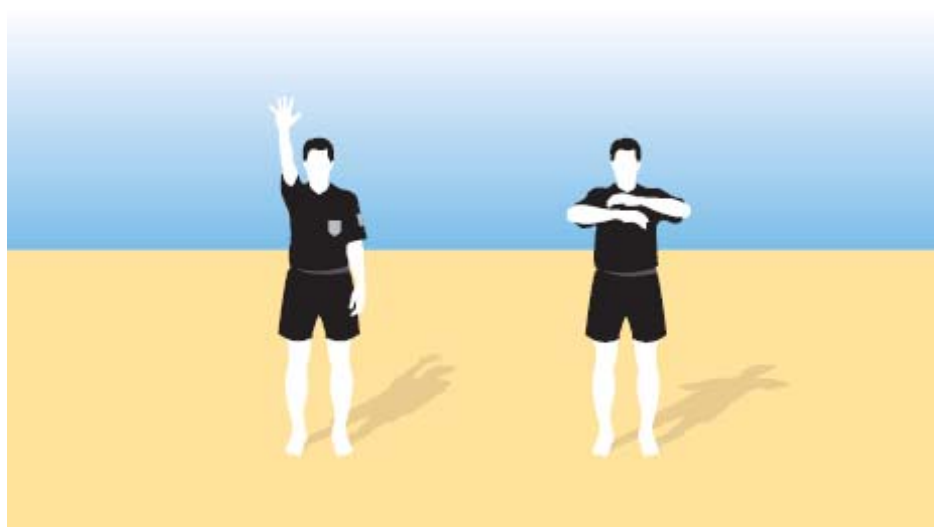
Ingooi Keeper

Corner



Waarschuwing/  
2 min. Tijdsraf

Rode Kaart/  
Verwijdering



5 seconden

keeperwissel