



## 4. Spelregels

### 4.1 Algemeen

In elk stadion gelden tijdens de Feyenoord Street League dezelfde spelregels. Het is belangrijk dat alle betrokkenen goed op de hoogte zijn van de straatvoetbalregels.

1. De wedstrijd duurt 2 x 20 minuten, zonder blessuretijd;
2. De wedstrijd is 5 tegen 5, inclusief keepers. Alle spelers zitten in de bovenbouw van het basisonderwijs, groep 6, 7 en 8. Bij twijfel is men verplicht legitimatie te tonen. In totaal mogen er 8 jongens/meisjes in een team zitten;
3. De wedstrijd staat onder leiding van een scheidsrechter en waar mogelijk ook een wedstrijdbegeleider. Een beslissing genomen door de scheidsrechter is bindend, hier kan niet tegenin gegaan worden;
4. (Sport)schoenen is verplicht. In de stadions waar kunstgras aanwezig is, mag gespeeld worden op voetbalschoenen.
5. Afmelden voor een wedstrijd: een team dat niet voldoende (minder dan 5) spelers op de been kan krijgen voor een wedstrijddag dient zich af te melden bij de organisatie. Het afmelden met een geldige reden moet vóór de vrijdag 12:00 uur van de desbetreffende wedstrijddag gebeuren. De wedstrijd wordt niet ingehaald en jullie ontvangen dus geen punten voor deze wedstrijd. De punten voor deze wedstrijddag gaan naar de tegenstander. Een team dat op de wedstrijddag niet compleet is, ontvangt geen punten. De teamleider of student licht zo snel mogelijk de organisatie in als het team niet compleet is;
6. Punten voor op tijd aanwezig: als alle spelers die op de dag van de activiteit zijn, op tijd aanwezig zijn;
7. De wedstrijd wordt afgetrapt door de uitspelende ploeg, de tweede helft door de thuis spelende ploeg.
8. Slidings zijn niet toegestaan. Gebeurt dit wel dan wordt er een vrije trap aan de tegenstander gegeven.

### 4.2 Tijdens de wedstrijd

#### 1. Keeper:

- De keeper mag meevoetballen, maar hij mag de bal alleen in zijn doelgebied (4 meter) met zijn handen aanraken. Raakt de keeper de bal eerder, dan is het een vrije trap of penalty voor de tegenpartij;
- De keeper mag de bal die wordt teruggespeeld met de voet door een speler uit het eigen team niet met de handen oppakken, tenzij dit gebeurt via het hoofd of via de borst. Gebeurt het dat de keeper de bal oppakt nadat de bal teruggespeeld is met de voet, is het na twee keer waarschuwen een penalty voor de tegenpartij;
- De keeper mag de bal in het spel brengen door in te gooien, in te rollen of vanaf de grond in te schieten. De tegenstander staat op minimaal drie meter afstand.
- Uit de handen schieten is niet toegestaan, na twee keer waarschuwen is het de derde keer een penalty voor de tegenpartij;
- De keeper mag vanuit een achterbal niet direct scoren, de bal dient altijd eerst door een medespeler geraakt te worden. Gebeurt dit wel, dan is het een keeperbal voor de tegenpartij.



## 2. Bal uit het spel:

- Als de bal tegen hekwerk aankomt, dan gaat het spel gewoon door;
- Gaat de bal over of via het hekwerk buiten het veld dan wordt het spel hervat met het inschieten of indribbelen van de bal vanaf de grond. Hierbij staat de tegenstander op minimaal drie meter. De bal moet stilliggen. Ligt de bal niet stil op het moment dat het spel hervat wordt, is de uitbal voor de tegenpartij;
- Er mag niet rechtstreeks gescoord worden, ook niet bij het indribbelen. De bal moet nog een (mede)speler hebben geraakt, voordat de bal het doel in gaat;
- Gebeurt dit aan de achterzijde van het veld, dan is de bal voor de keeper of een corner. Bij een corner wordt de bal vanuit de hoek van het veld terug in het spel gebracht.

## 3. Doelpunt:

- Er is een doelpunt gemaakt zodra de bal geheel de doellijn is gepasseerd. Na elk doelpunt wordt de bal in het midden opnieuw in het spel gebracht, waarbij elk team op de eigen speelhelft staat;
- Er mag vanaf alle plaatsen in het veld gescoord worden na de middenlijn, dus niet van eigen helft. Gebeurt dit wel, dan is het een keeperbal voor de tegenpartij;
- Er mag niet direct gescoord worden uit een achterbal, uitbal of vrije trap. Gebeurt dit wel, dan is het een keeperbal voor de tegenpartij;
- De keeper mag ook scoren, zie regels hierboven.

## 4. Overtreding:

- Grof spel en overtredingen, evenals grof taalgebruik, worden bestraft met een vrije trap en eventueel een gele kaart. Een gele kaart heeft een tijdsstraf van 3 minuten tot gevolg. Gedurende de tijdsstraf mag de speler niet vervangen worden. Dit geldt ook voor de keeper. Op dat moment wordt een veldspeler voor 3 minuten de keeper. Uit een vrije trap kan niet rechtstreeks worden gescoord, behalve bij een penalty;
- Extreem grof spel en/of taalgebruik kan de scheidsrechter een direct rode kaart geven. De speler verlaat direct het veld en wordt niet vervangen.

## 5. Vrije trap en penalty's:

- Een vrije trap wordt toegekend door de scheidsrechter en de spelers moeten zich opstellen 4 meter van de bal. De bal ligt op minimaal 7 meter van het doel;
- Indribbelen vanuit een vrije trap is toegestaan;
- Uit een vrije trap mag nooit rechtstreek gescoord worden, ook niet via het indribbelen. De bal moet nog door een (mede)speler zijn geraakt, voordat de bal het doel in gaat. Gebeurt het dat rechtstreeks wordt gescoord, dan is het een keeperbal voor de tegenpartij;
- Een overtreding binnen 5 meter van het doel betekent een penalty. Een penalty wordt genomen van 7 meter van het doel. Af te meten door 7 passen te nemen vanaf de doellijn. Een penalty moet direct genomen worden.



## 6. Niet verschijnen van een team:

- Een team dat niet komt opdagen, verliest reglementair met 5-0. Een team is officieel niet verschenen indien om 12:15 uur minder dan 5 spelers aanwezig zijn. De tegenstander krijgt het volledige puntenaantal toegekend. Dit geldt ook voor de punten die verdiend kunnen worden met het 'Geen Woorden Maar Daden Klassement';
- Het team dat niet compleet is, krijgt minpunten;
- Ondanks dat er minder spelers aanwezig zijn, kan er wel een wedstrijd gespeeld worden. Het team dat minimaal vijf spelers heeft, krijgt de punten.

## 7. Wisselen:

- Spelers mogen onbeperkt gewisseld worden met uitzondering van de keeper.
- De keeper mag alleen in de rust, bij een blessure of bij een tijdstraf van een gele kaart wisselen.
- De inkomende speler wacht tot de speler die vervangen wordt het veld heeft verlaten.
- Onrechtmatige wissels worden bestraft met een vrije trap ter hoogte van de middenlijn.

### **4.3 Na de wedstrijd**

- Na de wedstrijd geven spelers elkaar een hand, de begeleiding en teamleiders geven elkaar geen hand;
- Als het reglement ergens niet in voldoet zal de organisatie een uitspraak doen. Deze uitspraak is bindend en hier kan niet tegen in worden gegaan;
- Na de wedstrijd wordt de wedstrijd besproken;
- De teamleiders zetten een handtekening onder het wedstrijdformulier.