



© Karin Warnant

Reglement Special Olympics Belgium

Floorball

Oktober 2021

Special Olympics
Belgium





INHOUDSTAFEL

HOOFDSTUK 1: het terrein	4
Artikel 1: afmetingen van het terrein	4
Article 2: ondergrond van het terrein	4
HOOFDSTUK 2: het doel	5
Artikel 1: afmetingen van het doel	5
Artikel 2: de doelzone	5
HOOFDSTUK 3: de stick en de bal	5
Artikel 1: de stick	5
Artikel 2: de bal	5
HOOFDSTUK 4: de ploegen	6
Artikel 1: samenstelling van de ploegen	6
Artikel 2: uitrusting van de spelers	6
HOOFDSTUK 5: de coach	7
HOOFDSTUK 6: de scheidsrechters	7
Artikel 1: de hoofdscheidsrechter	8
Artikel 2: de tweede scheidsrechter	8
HOOFDSTUK 7: spelduur	8
Artikel 1: perioden	8
Artikel 2: verlengingen	8
Artikel 3: gelijkspel in het klassement	8
Artikel 4: het vroegtijdig beëindigen van het spel	9
HOOFDSTUK 8: face-off en inslag	9
Artikel 1: face-off	9
Artikel 2: inslag	11
HOOFDSTUK 9: het spelen van de bal	12
Artikel 1: de veldspeler	12
Artikel 2: de kapitein	12
Artikel 3: de doelman	12
HOOFDSTUK 10: het scoren	13
HOOFDSTUK 11: de spelonderbrekingen	15
Artikel 1: bal uit het spel	15
Artikel 2: time-out	15





Artikel 3: vervangingen	15
HOOFDSTUK 12: bestraffingen	16
Artikel 1: bestraft met een vrije slag	16
Artikel 2: bestraft met een penalty	20
Artikel 3: bestraft met een gele kaart	21
Artikel 4: bestraft met een rode kaart	21
Floorball skills	23

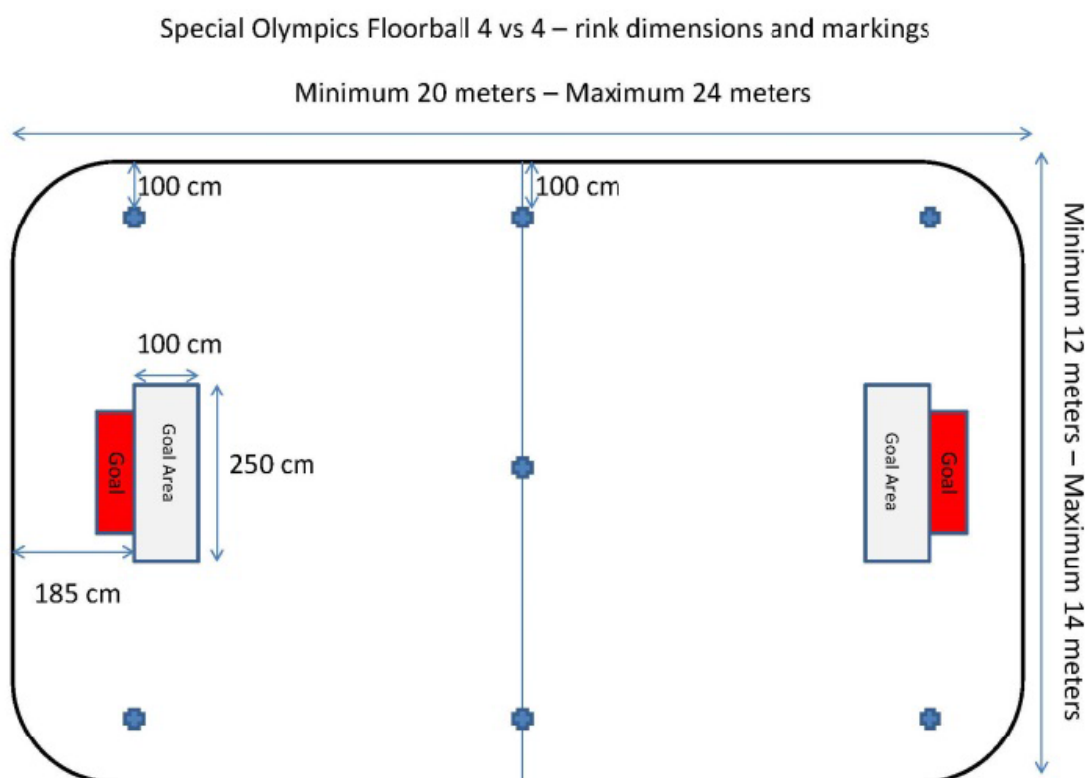
Dit officieel Special Olympics Floorball reglement is van toepassing op alle Special Olympics Floorballwedstrijden in België. Dit reglement werd opgesteld door Special Olympics Inc. en door Special Olympics Belgium in het Nederlands bewerkt. De inhoud van deze pagina's mag worden vermenigvuldigd en gekopieerd mits uitdrukkelijke vermelding van de bron, nl. het logo en de benaming van Special Olympics Belgium.
Het logo is beschikbaar op aanvraag: info@specialolympics.be.





HOOFDSTUK 1: HET TERREIN

Artikel 1: afmetingen van het terrein



Het speelveld is minstens 20m lang en 12m breed en maximaal 24m lang en 14m breed en is afgebakend door middel van boardings uit hout of PVC met ronde of rechte hoeken en die bij voorkeur door het IFF zijn goedgekeurd.

Het speelveld is rechthoekig.

De terreinbelijning

Alle belijningen zijn 4-5cm breed en in een duidelijke kleur belijnd.

Een middenlijn en middelpunt zijn gemarkeerd. De middenlijn is parallel aan de korte zijde van het speelveld en splitst het speelveld in twee even grote speelhelften.

Article 2: ondergrond van het terrein

Het terrein moet effen zijn, niet glad en zonder gevaar voor de spelers.





HOOFDSTUK 2: HET DOEL

Artikel 1: afmetingen van het doel

Het doel heeft de volgende afmetingen:

- Lengte: 1m60
- Diepte: 0m60
- Hoogte: 1m15

Artikel 2: de doelzone

De doelzone is 1m diep en 2m50 op de doellijn. De doelzone mag niet betreden worden door de veldspelers, enkel door de doelman.

HOOFDSTUK 3: DE STICK EN DE BAL

Artikel 1: de stick

De sticks moeten goedgekeurd zijn door het IFF.

Alle aanpassingen aan de steel, uitgezonderd het verkorten, is verboden. De steel mag bovenaan voorzien worden van een grip maar geen officiële markeringen mogen hierbij bedekt worden.

De haak mag niet scherp zijn en de maximaal toegestane kromming is 30mm.

Alle aanpassingen van de haak, uitgezonderd de kromming, zijn verboden. De kromming moet gemeten worden van het hoogste punt van de binnenkant van de haak tot het egale oppervlak waar de stick op ligt. Het wisselen van de haak is toegelaten maar de nieuwe haak mag niet minder stevig zijn.

Artikel 2: de bal

De bal weegt 23gr, heeft een diameter van 72mm, heeft 26 gaten van 11mm in diameter en is goedgekeurd door het IFF.

Hij moet contrasterend zijn met de kleur van de grond.





HOOFDSTUK 4: DE PLOEGEN

Artikel 1: samenstelling van de ploegen

Elke ploeg bestaat uit minimum 7 spelers en maximum 10 spelers. Een ploeg die geen 3 veldspelers + 1 doelman heeft bij het begin van de wedstrijd, mag de wedstrijd niet aanvangen. Enkel de deelnemers die op het wedstrijdformulier vermeld zijn, mogen deelnemen aan de wedstrijd. De spelers die niet aan het spelen zijn, moeten plaatsnemen op de bank die geplaatst is langs de zijde van hun eigen speelhelft.

Artikel 2: uitrusting van de spelers

Spelersuitrusting

Alle veldspelers dragen eenzelfde uitrusting bestaande uit trui, een short en sportkousen. De uitrusting mag elke kleurencombinatie bevatten. Indien de scheidsrechters besluiten dat de ploegen niet kunnen worden onderscheiden door hun uitrusting, dan zal uitspelende ploeg verplicht worden om van uitrusting te veranderen of een hesje aan te trekken.

Elleboogbeschermers, beenbeschermers en kniebeschermers zijn toegelaten.

Alle doelmannen dienen een trui met lange mouwen en een lange broek te dragen.

Alle truien dienen op de rugzijde genummerd te worden met verschillende nummers. De rugnummers moeten minstens 200mm groot zijn. De truien mogen ieder nummer van 1 tot 99 dragen maar nummer 1 is niet toegestaan voor veldspelers.

Alle spelers dragen sportschoenen.

Als een speler een schoen verliest tijdens spel, dan mag hij verder spelen tot de volgende onderbreking.

Doelmanuitrusting

De doelman mag geen stick gebruiken.

De doelman moet een gezichtsmasker dragen dat goedgekeurd is door het IFF. Dit is enkel van toepassing als de doelman tijdens het spel op het speelveld is. Alle aanpassingen, behalve het schilderen van het gezichtsmasker, zijn niet toegelaten.

De doelman mag elke vorm van beschermende uitrusting dragen maar deze mag niet dienen om het doel te dekken.

- Helm en lichte handschoenen zijn verplicht.
- Kniebeschermers worden sterk aangeraden. Elleboogbeschermers en beenbeschermers zijn toegelaten.
- Er mogen geen voorwerpen op of in het doel geplaatst worden.





Kapiteinsuitrusting

De kapitein moet een armband dragen.

De armband moet op de linkerarm gedragen worden en duidelijk zichtbaar. Tape is niet toegelaten als armband.

Persoonlijke uitrusting

Kettingen, oorbellen, armbanden (uitgezonderd kapiteinsband), horloges, zichtbare piercings moeten vóór het begin van de wedstrijd worden verwijderd.

Hoofdbedekkingen mogen niet zonder geldige reden gedragen worden. Uitzondering hierbij zijn elastische hoofdbanden.

Het dragen van een bril (IFF gecertificeerd), gehoorapparaat of beschermende hoofdbedekking voor medische redenen is toegelaten voor alle spelers. Deze zijn bij voorkeur gemaakt uit zacht materiaal.

Noot: meer informatie met betrekking tot IFF gecertificeerd materiaal is terug te vinden op: <http://iffequipment.se/>

HOOFDSTUK 5: DE COACH

De coach vraagt de time-outs (onderbrekingen) en vervangingen aan.

Hij mag zijn ploeg aanmoedigen en/of richtlijnen geven.

De coach heeft niet het recht om aan de scheidsrechter verantwoording te vragen voor een genomen beslissing.

Wanneer een speler die tijdelijk of definitief uitgesloten is, weigert het veld te verlaten, moet de scheidsrechter een beroep doen op de coach. De scheidsrechter kent een time-out toe. Wanneer een speler nog steeds weigert, wordt de match gestopt. De tegenpartij zal als winnaar uitgeroepen worden.

HOOFDSTUK 6: DE SCHEIDSRECHTERS

De wedstrijd zal gevolgd worden door een hoofdscheidsrechter en een tweede scheidsrechter. Bij het afwezig zijn van de tweede scheidsrechter worden zijn verantwoordelijkheden overgenomen door de hoofdscheidsrechter.

Bij eventuele discussie tussen de hoofdscheidsrechter en de tweede scheidsrechter zal de hoofdscheidsrechter de eindbeslissing nemen.





Artikel 1: de hoofdscheidsrechter

Het gezag van de hoofdscheidsrechter telt van zodra deze het terrein betreedt en eindigt bij het fluitsignaal dat de wedstrijd afsluit. Hij is de absolute meester op het terrein.

Hij is verantwoordelijk voor de toepassing van de reglementen en moet erop toezien dat deze nageleefd worden door de spelers. Hij moet ervoor zorgen dat er gedurende de reglementaire tijd wordt gespeeld, daarbij rekening houdend met de time-outs, die van de tijd worden afgetrokken.

Artikel 2: de tweede scheidsrechter

De tweede scheidsrechter assisteert de hoofdscheidsrechter in de volgende gevallen:

- Hij staat in voor het controleren van de tijdsduur van de wedstrijd. Deze verantwoordelijkheid mag echter overgedragen worden aan een of meerdere tijdopnemers, die dan de tijd controleren en de halftijd fluiten.
- Hij is verantwoordelijk voor de vervangingen en tijdelijke uitsluitingen.

HOOFDSTUK 7: SPELDUUR

Artikel 1: perioden

Een wedstrijd bestaat uit 2 perioden van 15 minuten, elk met een halftijdse rust van minimum 2 min en maximum 5 minuten voor de wisseling van kamp en van bank.

Artikel 2: verlengingen

Bij gelijke stand in de finale van een toernooi kunnen verlengingen van 2 x 5 min. toegekend worden.

Mocht de stand hierna nog steeds gelijk zijn, wordt er om beurt 1 penalty genomen, tot dat er 1 van de ploegen een penalty mist en de andere ploeg zijn penalty scoort (golden goal).

Artikel 3: gelijkspel in het klassement

Bij gelijke stand van 2 of meer ploegen wordt er op basis van de volgende punten een klassement opgemaakt:

1. De winnaar van de onderlinge wedstrijd(en) tussen de ploegen;
2. De ploeg met de meeste gewonnen wedstrijden;
3. De ploeg met de meeste gemaakte doelpunten;
4. De ploeg met de minste doelpunten tegen gescoord;
5. De ploeg met de meeste fair-play punten;
6. Een toss beslist de stand.





Artikel 4: het vroegtijdig beëindigen van het spel

Als er op een bepaald ogenblik van de wedstrijd een ploeg zich met minder dan 3 spelers (doelman en de tijdelijk uitgesloten spelers inbegrepen) op het terrein bevindt, en er geen vervangers meer zijn dan zal de scheidsrechter de wedstrijd laten beëindigen en de tegenstander als winnaar uitroepen.

HOOFDSTUK 8: FACE-OFF EN INSLAG

Artikel 1: face-off

De start van de wedstrijd en elke spelaanvang gebeurt door een face-off.

Aan de start van een nieuwe periode en om een correct gescoord doelpunt te bevestigen, zal er een face-off genomen worden aan het middenpunt met de stick.

- Een doelpunt gescoord tijdens verlengingen, uit een strafschoot, na een periode of na het einde van een wedstrijd zal niet worden gevolgd door een face-off.
- Wanneer een face-off genomen wordt aan het middenpunt, moet iedere ploeg op zijn eigen speelhelft staan.

Wanneer het spel onderbroken is en er geen inslag, vrije slag of strafschoot wordt toegekend aan 1 van beide ploegen, zal het spel hervat worden met een face-off.

Een face-off moet genomen worden aan de dichtstbijzijnde face-off stip afhankelijk waar de bal was op het moment van de onderbreking.

Alle spelers, uitgezonderd deze die de face-off nemen, moeten onmiddellijk, zonder aanmaning van de scheidsrechters, positie nemen die minstens 3 meter van de bal verwijderd is, sticks inclusief.

- Noot: Het is de verantwoordelijkheid van de scheidsrechters dat de ploegen klaar zijn en alle spelers in positie zijn vooraleer de face-off wordt genomen.

Een face-off moet genomen worden door 1 veldspeler van iedere ploeg. De spelers moeten zich richten naar de korte zijde van de tegenpartij en mogen geen fysiek contact hebben voor de face-off. De voeten moeten loodrecht op de middenlijn gericht zijn. Beide voeten van iedere speler moet even ver verwijderd zijn van de middenlijn. De sticks moeten in een normale grip met beide handen boven de gripmarkering gehouden worden. De haken moeten loodrecht met de middenlijn aan elke zijde van de bal zonder deze te raken geplaatst worden.

- De speler van de verdedigende ploeg kiest op welke zijde van de bal hij zijn stick plaatst.
- De speler van de ploeg die een doelpunt heeft tegengekregen, kiest op welke manier hij zijn stick legt.





- De bal moet zich in het midden van de pallets bevinden.
- Als een speler die een face-off neemt de aanwijzingen van de scheidsrechters niet volgt, zal een andere speler van het speelveld de face-off nemen.

Een face-off mag direct in het doel gaan.

Aanleidingen tot een face-off

Wanneer de bal onopzettelijk beschadigd is.

Wanneer de bal niet correct speelbaar is.

- Noot: de scheidsrechters zullen vooraleer het spel te onderbreken de spelers de mogelijkheid geven om de bal te spelen.

Wanneer delen van de boardings zich splitsen en de bal komt daar dichtbij.

Wanneer het doelkader onopzettelijk beweegt en niet teruggeplaatst kan worden in een aanvaardbare tijd. Het is de doelman zijn verantwoordelijkheid om het doelkader terug te zetten van zodra dit mogelijk wordt geacht.

Wanneer een ernstig letsel optreedt of een gekwetste speler het spel direct beïnvloedt.

- Noot: De scheidsrechters beslissen wat wordt aanzien als een ernstig letsel. Van zodra dit wordt waargenomen zal het spel onmiddellijk onderbroken worden.

Wanneer er een onnatuurlijke situatie optreedt tijdens spel. De scheidsrechters beslissen wat wordt aanzien als een onnatuurlijke situatie maar dit omvat altijd: ongeautoriseerde personen of objecten op het speelveld, de lichten die compleet of deels uitvallen, het finale signaal dat foutief wordt gegeven of wanneer een scheidsrechter geraakt wordt door de bal en dit een significant effect heeft op het spel.

Wanneer een doelpunt wordt afgekeurd ondanks dat er geen inbreuk is leidend tot een vrije slag. Dit houdt in wanneer de bal in het doel gaat zonder dat deze de doellijn overschrijdt langs voor.

Wanneer een bestraffing wordt opgelegd voor een overtreding die niet direct in verband is met het spel maar wordt begaan of opgemerkt tijdens spel. Dit omvat ook wanneer een bestrafte speler het speelveld betreedt voordat zijn straftijd is afgelopen.

Wanneer de scheidsrechters de richting van een inslag of vrije slag niet kunnen bepalen. Dit is het geval wanneer spelers van beide ploegen gelijktijdig een overtreding begaan.

Wanneer de scheidsrechters hun foute beslissing corrigeren.





Artikel 2: inslag

Wanneer de bal het speelveld verlaat of het plafond of een ander object boven het speelveld raakt, zal een inslag worden toegekend aan de niet-overtredende ploeg. De overtredende ploeg is de ploeg wiens speler of spelersuitrusting het laatst de bal heeft geraakt vooraleer dat deze het speelveld heeft verlaten.

Een inslag moet worden gemaakt op de plek waar de bal het speelveld verliet, tussen 50 cm en 1 meter van de boarding, maar nooit achter de virtuele verlenging van de doellijnen.

- De bal moet niet volledig stil of op de juiste plaats liggen indien dit volgens de scheidsrechters geen invloed heeft op het spel. Als een ploeg voordeel heeft bij het nemen van een inslag dicht bij de boarding dan 50 cm, zal dit toegelaten worden.
- Een inslag achter de imaginaire extensie van de doellijn moet genomen worden vanop de dichtstbijzijnde face-off stip. Wanneer de bal het plafond of een object raakt boven het speelveld, zal de inslag genomen op de dichtstbijzijnde plaats.

De tegenstanders moeten onmiddellijk, zonder aanmaning van de scheidsrechters, positie nemen die minstens 3 meter van de bal verwijderd is, sticks inclusief. De speler die de inslag neemt moet niet wachten totdat alle tegenstanders in positie zijn maar indien de bal gespeeld wordt terwijl de tegenstanders trachten in een juiste positie te komen, zal er geen actie ondernomen worden.

De bal wordt gespeeld met de stick. Deze moet correct geschoten, niet gesleept, gepusht of gelift.

De speler die de inslag genomen heeft mag de bal niet raken voordat een andere speler of spelersuitrusting de bal raakt.

Een inslag mag rechtstreeks in het doel gaan.

Aanleidingen tot een inslag

Wanneer de bal over de boardings gaat of het plafond of elk ander object boven het speelveld raakt.





HOOFDSTUK 9: HET SPELEN VAN DE BAL

Artikel 1: de veldspeler

De bal mag geslagen, geduwd of begeleid worden.

De bal mag niet boven kniehoogte gespeeld worden ongeacht of dit met de voet, het been of de stick is uitgezonderd wanneer dit geen enkel gevaar met zich meebrengt en de bal onder heuphoogte is gespeeld.

De veldspeler mag enkel staand de bal spelen en mag niet tussenkomen in het spel indien hij zijn stick niet in zijn handen heeft.

Hij mag niet onvoorzien van stick veranderen; "zijn" stick is die waarmee hij het spel begonnen is of een andere die hem op officiële manier overhandigd werd.

Veldspelers mogen de bal in de zone van de doelman spelen (met de stick), maar het is echter niet toegestaan deze zone (met de voet) te betreden.

Artikel 2: de kapitein

Iedere ploeg heeft 1 kapitein.

Vervanging van de kapitein mag enkel plaatsvinden in geval van blessure, ziekte of overtreding. Een vervangen kapitein mag niet meer opkomen als kapitein tijdens dezelfde wedstrijd.

Artikel 3: de doelman

De inworp dient steeds met de hand te gebeuren.

Als de doelman voorbij de middenlijn de bal werpt of met de voet schiet wordt dit als fout aanzien.

- Dit wordt enkel als een fout aanzien als de bal de grond, het terrein, een andere speler of de uitrusting van een andere speler niet raakt, en dit voordat deze de middenlijn passeert.

Hij speelt zonder stick.

Hij mag de bal met de handen grijpen waar hij wil, zolang een deel van zijn lichaam de grond raakt binnen zijn doelzone.

Als de doelman de bal in het doel van de tegenstander werpt of met de voet schiet telt het doelpunt niet.

Een speler aangeduid als doelman mag niet deelnemen als een veldspeler tijdens dezelfde wedstrijd.

De doelman kan op elk moment worden vervangen door een veldspeler.





Als een doelman tijdens het spel zijn doelzone volledig verlaat, moet hij, zolang hij niet wordt teruggebracht, als veldspeler worden beschouwd, maar zonder stick. Daar hij geen stick heeft, mag hij de bal enkel 1 keer raken. Een doelman heeft zijn doelgebied verlaten wanneer geen enkel lichaamsdeel in contact meer is met het doelgebied. De doelman mag wel springen binnen zijn doelgebied. De belijning maakt deel uit van het doelgebied.

HOOFDSTUK 10: HET SCOREN

Een doelpunt wordt toegekend wanneer deze correct is gescoord en gevolgd wordt door een face-off op het middenpunt.

Een doelpunt gescoord tijdens verlengingen, een strafschoep, na een periode of na het einde van de wedstrijd zal niet worden gevolgd door een face-off. Het doelpunt wordt toegekend wanneer beide scheidsrechters naar het middenpunt wijzen.

De ploeg die de meeste doelpunten heeft gescoord, is de winnende ploeg.

Correct gescoorde doelpunten

Wanneer de bal over de doellijn gaat langs voor, na gespeeld te worden op een correcte wijze door een veldspelers stick en dat er geen fout is gebeurd door de aanvallende ploeg tijdens of juist voor het maken van het doelpunt, leidend tot een vrije slag of een penalty. Dit omvat:

- Wanneer een speler van de verdedigende ploeg het doelkader van positie heeft verplaatst en de bal gaat over de doellijn langs voor tussen de doelpaalmarkeringen en onder de denkbeeldige deklant.
- Wanneer een own goal is gescoord. Een own goal wordt beschouwd wanneer een speler de bal in zijn eigen doel speelt met zijn stick of zijn lichaam.

Wanneer de bal over de doellijn gaat langs voor nadat een speler van de verdedigende ploeg de bal heeft geraakt met zijn stick of zijn lichaam of een speler van de aanvallende ploeg heeft onvrijwillig de bal geraakt met zijn lichaam en geen fout is gebeurd door de aanvallende ploeg tijdens of juist voor het maken van het doelpunt, leidend tot een vrije slag of een penalty.

Het doelpunt wordt niet toegewezen als een veldspeler van de aanvallende ploeg vrijwillig de bal met de voet schiet voordat de bal over de doellijn gaat.





Niet correct gescoorde doelpunten

Wanneer een speler van de aanvallende ploeg een overtreding begaan heeft leidend tot een vrije slag of straf in verband met of onmiddellijk voor het doel.

Wanneer een speler van de aanvallende ploeg vrijwillig de bal in het doel stuurt met een lichaamsdeel.

- Noot: Doordat dit niet als een fout wordt beschouwd, wordt het spel hervat met een face-off.

Wanneer de bal over de doellijn gaat tijdens of na een fluitsignaal.

- Een periode of een wedstrijd is afgelopen vanaf het moment dat het eindsignaal is gestart.

Wanneer de bal in het doelkader gaat zonder dat deze over de doellijn gaat langs voor.

Wanneer een doelman de bal in het andere doel gooit of schiet.

- Noot: Doordat dit niet als een fout wordt beschouwd, wordt het spel hervat met een face-off. De bal moet geraakt worden door een andere speler of een andere spelersuitrusting voordat deze in het doel gaat.

Wanneer een veldspeler van de aanvallende ploeg vrijwillig de bal schiet en de bal gaat in het doel nadat deze een andere speler of een andere spelersuitrusting raakt.

- Noot: Doordat dit niet als een fout wordt beschouwd, wordt het spel hervat met een face-off.

Wanneer de bal wordt geraakt door één van de scheidsrechters en nadien rechtstreeks in het doel belandt.





HOOFDSTUK 11: DE SPELONDERBREKINGEN

Artikel 1: bal uit het spel

De bal is "dood" :

- Wanneer hij buiten het speelveld gaat;
- Na het scoren van een doelpunt;
- Na het fluiten van een fout.

Artikel 2: time-out

De time-out wordt enkel toegekend op verzoek van de coach wanneer hij dit kenbaar maakt met het officieel gebaar (T) aan de tweede scheidsrechter.

Een time-out kan enkel toegekend worden wanneer de bal uit het spel is.

Maximaal 1 time-out wordt toegekend per ploeg en per periode.

Iedere time-out duurt maximum 60 seconden.

De ploeg die een time-out aanvraagt, mag de duur ervan verminderen en de onmiddellijke hervatting van het spel eisen.

Artikel 3: vervangingen

Van speler veranderen mag zonder toelating van de scheidsrechter. Alle wissels dienen in de wisselzone van de ploeg te gebeuren. De speler dient de boarding met één been te overschrijden eer er een nieuwe speler in het speelveld mag.

In geval van agressief gedrag van een speler, onderbreekt de scheidsrechter de wedstrijd zodat deze speler kan vervangen worden. Indien deze vervanging niet mogelijk is en er minder dan 3 spelers (doelman inbegrepen) op het speelveld staan, verklaart de scheidsrechter de ploeg onvolledig en roept hij de tegenpartij als winnaar uit voor deze wedstrijd met een forfaitsscore van 5-0.

Indien de doelman niet meer in staat is om te spelen, zal de coach hem laten vervangen door een reservespeler of door een andere veldspeler. Indien een veldspeler wordt aangeduid, mag deze op aanvraag de uitrusting (of een gedeelte ervan) van de doelman aantrekken. Deze wisseling mag niet langer dan 3 minuten duren. De veldspeler die de plaats van de doelman inneemt, mag vervangen worden door een reservespeler.





HOOFDSTUK 12: BESTRAFFINGEN

Elk gedrag die de scheidsrechter fout acht wordt bestraft. Afhankelijk van de ernst van de overtreding, geeft de scheidsrechter:

- Een waarschuwing voor de overtredende speler. Deze waarschuwing geeft aanleiding tot een vrije slag.
- Een gele kaart: tijdelijke uitsluiting.
- Een rode kaart: definitieve uitsluiting.

De scheidsrechter kan de straffen versterken als er sprake is van opzettelijke herhaling van dezelfde soort fout.

Artikel 1: bestraft met een vrije slag

Wanneer een overtreding leidend tot een vrije slag wordt begaan, zal een vrije slag worden toegekend aan de niet-overtredende ploeg.

Bij overtredingen leidend tot een vrije slag zal de voordeelregel waar mogelijk altijd worden toegepast.

De voordeelregel houdt in dat wanneer de niet-overtredende ploeg controle heeft over de bal na de overtreding, de ploeg de opportuniteit heeft om verder te spelen indien dit een groter voordeel geeft dan een vrije slag. Als het voordeel wordt gespeeld en de niet-overtredende ploeg verliest controle van de bal, zal de resulterende vrije slag gespeeld worden op de plaats waar de oorspronkelijke overtreding is gebeurd.

De vrije slag zal genomen worden op de plaats waar de overtreding heeft plaatsgevonden maar nooit achter de ingebeelde verlenging van de doellijnen of dichterbij het doelgebied dan 3,5 meter.

- Noot: De bal moet niet volledig stil of op de juiste plaats liggen indien dit volgens de scheidsrechters geen invloed heeft op het spel. Een vrije slag dichterbij dan 50 cm van de boarding mag verplaatst worden naar deze afstand. Een vrije slag achter de imaginaire extensie van de doellijn zal genomen worden vanop de dichtstbijzijnde face-off stip. Een vrije slag dichterbij het doelgebied dan 3,5 meter moet verplaatst worden buiten deze afstand langs een imaginaire lijn vanaf het midden van de doellijn naar de plaats waar de overtreding is begaan. In dat geval zal de verdedigende ploeg altijd het recht hebben om een verdedigingslijn te vormen direct buiten het doelgebied. De aanvallende ploeg is niet verplicht te wachten op de verdedigende ploeg die een verdedigingslijn vormt en heeft het recht om zijn eigen spelers voor de verdedigingslijn te plaatsen.

De tegenstanders moeten onmiddellijk, zonder aanmaning van de scheidsrechters, positie nemen die minstens 3 meter van de bal verwijderd is, sticks inclusief.





De speler die de vrije slag neemt, moet niet wachten op de tegenstanders die positie nemen maar als de bal is gespeeld terwijl de tegenstanders proberen naar een juiste positie te bewegen, zal er geen fout worden toegekend.

De bal moet met de stick gespeeld worden. De bal moet geschoten zijn, niet gesleept, gepusht of opgeheven.

De speler die de vrije slag neemt, mag de bal niet raken voordat een andere speler of spersuistrusting de bal raakt.

Een vrije slag mag rechtstreeks in het doel gaan.

Overtredingen leidend tot een vrije slag

Wanneer een speler een tegenstander of diens stick raakt, blokt, schopt of vasthoudt.

- Noot: Als de scheidsrechters beslissen dat de speler eerst de bal heeft gespeeld voordat de stick van de tegenstander wordt geraakt, zal er geen fout worden toegewezen.

Als een veldspeler de haak van zijn stick tot boven heuphoogte brengt tijdens de achterwaartse swing vooraleer de bal te raken, of in de voorwaartse swing nadat de bal geraakt is. Dit omvat ook schijnbewegingen. Een hoge voorwaartse swing is toegelaten als er geen andere spelers in de buurt zijn en dat er geen gevaar is voor een letsel. Heuphoogte is de hoogte van de heup wanneer men rechtstaat.

Wanneer een veldspeler eender welk deel van zijn stick, voet of been gebruikt om te spelen boven kniehoogte en dat dit als (potentieel) gevaarlijk wordt beschouwd. Boven heuphoogte spelen wordt altijd als gevaarlijk beschouwd.

Wanneer een veldspeler de bal speelt met zijn hoofd.

Wanneer een veldspeler zijn stick, voet of been zet tussen de benen of voeten van de tegenstander.

Wanneer een speler, in balbezit of tracht te bekomen, een tegenstander duwt op elke andere wijze dan schouder tegen schouder.

Wanneer een speler, in balbezit, de bal tracht te grijpen, tracht in een betere positie te bewegen, naar achter beweegt tegen een tegenstander of een tegenstander hindert in de beweging die hij wil doen. Dit omvat ook wanneer de aanvallende ploeg de formatie van de verdedigingslijn verhindert bij een vrije slag toegekend op 3,5 meter van het doelgebied.





Wanneer een veldspeler de bal tweemaal met de voet raakt, tenzij de bal tussenin geraakt is door de spelers stick, een andere speler of een andere spelersuitrusting. Dit wordt beschouwd als een overtreding enkel indien de scheidsrechters van mening zijn dat de speler de bal opzettelijk tweemaal met de voet raakt.

Wanneer een veldspeler in het doelgebied is.

- Een veldspeler mag het doelgebied betreden indien de scheidsrechters van mening zijn dat het spel niet is beïnvloed en de acties van de doelman niet worden gehinderd.
- Als op het moment dat de tegenpartij een vrije slag schiet direct naar het doel, een veldspeler van de verdedigende ploeg zich in het doelgebied of in het doelkader bevindt of indien het doelkader is verplaatst, in de plaats waar normaal het doelkader staat, zal een strafschoep worden toegekend.
- Een veldspeler wordt beschouwd in het doelgebied indien een deel van zijn lichaam de grond raakt binnen het doelgebied. Een veldspeler met enkel zijn stick in het doelgebied wordt niet beschouwd als in het doelgebied. De lijnen maken deel uit van het doelgebied.

Wanneer een veldspeler opzettelijk het doelkader van de tegenpartij verplaatst.

Wanneer een veldspeler de uitgooi van de doelman hindert.

- Dit wordt beschouwd als een overtreding indien de veldspeler binnen het doelgebied is of minder dan 3 meter verwijderd is van de doelman, gemeten van waar de doelman de controle heeft van de bal.

Wanneer een speler springt en de bal stopt.

- Springen houdt in dat beide voeten van de grond zijn. Lopen wordt niet beschouwd als springen.
- Een speler mag over de bal springen als hij deze niet raakt.

Wanneer een veldspeler de bal speelt van buiten het speelveld.

- Buiten houdt in dat één of beide voeten buiten het speelveld zijn.
- Als een speler de bal speelt buiten het speelveld tijdens vervanging, zal dit beschouwd worden als te veel spelers op het speelveld.
- Als een speler die niet in het proces is van vervanging, de bal speelt vanuit de wisselzone, zal dit beschouwd worden als sabotage van het spel. Het is toegelaten om buiten het speelveld te lopen maar de bal mag niet gespeeld worden van hier.





Wanneer een doelman de doelzone (1m x 2,5m) volledig verlaat met de bal.

- In dat geval wordt de doelman niet aanzien als een veldspeler. De doelman verlaat volledig het doelgebied wanneer geen enkel lichaamsdeel de grond binnen het doelgebied meer raakt. De uitgooi is uitgevoerd wanneer de doelman de bal loslaat. Indien hij nadien het doelgebied verlaat, zal er geen actie worden ondernomen. Deze regel is ook van toepassing indien de doelman de bal binnen het doelgebied ontvangt en dat zijn gehele lichaam nadien buiten het doelgebied schuift.
- De lijnen behoren tot de doelzone.

Wanneer een doelman de bal gooit of schiet over de middenlijn. Dit wordt aanzien als een overtreding indien de bal de grond, de boarding een andere speler of andere spelersuitrusting niet raakt vooraleer over de middenlijn te gaan. De bal moet volledig over de middenlijn gaan.

Wanneer een face-off, een inslag of een vrije slag niet correct wordt uitgevoerd of opzettelijk wordt vertraagd. Dit omvat ook wanneer de niet-overtredende ploeg de bal wegneemt wanneer het spel onderbroken is, de bal wordt gesleept, gepusht of gelift op de stick. Indien een inslag of een vrije slag wordt genomen op de foute plaats of wanneer de bal niet volledig stil is, mag deze hernomen worden. Indien volgens de scheidsrechters het spel niet wordt beïnvloed, moet de bal niet volledig stil liggen of op de exact juiste plaats.

Wanneer een doelman de bal onder controle houdt om tijd te winnen. Als de doelman de bal neerlegt en terug oppikt, zal dit aanzien worden als tijd winnen.

Wanneer een doelman een pass ontvangt van een veldspeler van zijn ploeg.

- Dit wordt aanzien als een overtreding indien de scheidsrechters van mening zijn dat de pass **opzettelijk** is. Ontvangen houdt in dat de doelman de bal raakt met zijn handen, armen of ieder ander lichaamsdeel. Een doelman mag een pass van een ploegmaat krijgen indien de doelman buiten zijn doelgebied is wanneer hij de bal ontvangt. Dan wordt de doelman aanzien als een veldspeler. Wanneer een doelman zijn doelgebied verlaat, de bal stopt, teruggaat naar zijn doelgebied en de bal opraapt, zal dit niet worden aanzien als een pass naar de doelman.
- Een pass naar de doelman wordt niet aanzien als een doelsituatie en kan niet resulteren in een penalty.

Wanneer een speler het spel vertraagt. Dit omvat wanneer een veldspeler, om tijd te winnen, zichzelf tegen het speelveld of het doel plaatst, zodanig dat de tegenstander de bal niet kan grijpen op een correcte manier. De speler moet, indien mogelijk, voorafgaand gewaarschuwd worden vooraleer actie te ondernemen.

De veldspeler probeert de bal te grijpen, ofwel in een liggende positie of in contact met de grond met de knie (n), arm (en) of hand (en).





Artikel 2: bestraft met een penalty

Wanneer een overtreding leidend tot een penalty wordt begaan, zal aan de niet-overtredende ploeg een penalty worden toegekend.

De penalty moet genomen worden met de stick en vanaf het middenpunt.

Alle spelers behalve de speler die de penalty neemt en de verdedigende doelman moeten zich in de tegenovergestelde zone van de penalty bevinden en moeten ten minste 3 meter van de bal zijn tijdens de volledige penalty. De doelman moet op zijn doellijn zijn wanneer de penalty begint.

- De doelman mag niet worden vervangen door een veldspeler. Als de doelman een overtreding begaat tijdens een penalty, zal er een nieuwe penalty worden toegekend en wordt iedere voorgeschreven bestraffing uitgevoerd.
- Als een andere speler van de overtredende ploeg tijdens een penalty een overtreding begaat, moet een nieuwe penalty worden toegekend en moet de fout worden beschouwd als een sabotage van het spel. De overtredende speler krijgt afhankelijk van de fout een gele of rode kaart.

De speler die de penalty neemt, mag de bal ongelimiteerd aantal keren spelen. Van zodra dat de doelman de bal heeft geraakt of de speler naar doel schiet, mag de speler niet meer de bal raken tijdens de penalty.

Wedstrijdtijd zal gestopt worden gedurende de gehele penalty. Als de bal het doelkader raakt en nadien via de doelman over de doellijn gaat langs voor, zal het doelpunt worden toegekend. Indien de bal bij de start van een penalty naar achter rolt, zal de penalty worden onderbroken en herstart worden.

De bal wordt door de doelman opnieuw in het spel gebracht als het doel niet wordt gescoord.

Overtredingen leidend tot een penalty

Wanneer een gele of rode kaart is toegekend, krijgt de tegenstander een penalty.

Wanneer een opzettelijke fout wordt begaan op een speler die op het punt staat te scoren.

Een verdediger betreedt zijn eigen doelgebied met de bedoeling een schot op doel te voorkomen.

Een overtreding begaan door de doelman om te voorkomen dat een doelpunt wordt gescoord.

Een doelman begaat een obstructiefout als hij opzettelijk voor zijn doel ligt. De doelman mag pas gaan liggen als de bal toekomt, niet ervoor.





Artikel 3: bestraft met een gele kaart

Een gele kaart geeft aanleiding tot een tijdelijke uitsluiting (tot het einde van de huidige rusttijd). De uitgesloten speler kan in dit geval worden vervangen.

De uitsluiting kan aan meerdere spelers worden toegekend als de scheidsrechter dit nodig acht.

De coach kan onmiddellijk een andere speler aanwijzen als een doelman is uitgesloten. De aangewezen persoon kan een andere doelman zijn die al is uitgerust voor deze functie of het kan een andere speler zijn. De uitgeruste doelman kan onmiddellijk het veld innemen. Als een veldspeler is aangewezen, moet hij zich juist aankleden (volledige of gedeeltelijke uitrusting). De toegestane tijd hiervoor is maximaal 3 minuten.

Volgens de beoordeling van de scheidsrechter, kunnen de hieronder vermelde fouten leiden tot een gele kaart

Wanneer een veldspeler gevaarlijke bewegingen maakt of gevaarlijk slaat met zijn stick. Dit omvat ook wanneer een veldspeler zijn stick boven het hoofd van een tegenstander zwaait en de tegenstander hierbij raakt.

Wanneer een veldspeler zijn stick gebruikt om het lichaam van een tegenstander te raken.

Wanneer een speler zijn stick of een andere uitrusting gooit om zo de bal proberen te raken.

Wanneer een speler zich tegen een tegenstander laat vallen of de tegenstander aanvalt op een agressieve manier.

Wanneer een speler een tegenstander tackelt, gooit of duwt tegen de boarding of het doelkader.

Wanneer een speler herhaaldelijk inbreuken begaat, elk leidend tot een vrije slag.

Artikel 4: bestraft met een rode kaart

Een rode kaart geeft aanleiding tot een definitieve uitsluiting (tot het einde van de wedstrijd). De uitgesloten speler kan niet worden vervangen.

Een speler die 2 rode kaarten ontvangen heeft tijdens een toernooi, mag aan geen enkele wedstrijd van dit toernooi nog deelnemen.





Overtredingen die leiden naar een rode kaart

Wanneer een speler tijdens dezelfde wedstrijd een tweede gele kaart ontvangt, wordt de rode kaart gegeven.

Wanneer een speler betrokken is in een gevecht. Een speler wordt beschouwd als betrokken in een gevecht als hij of zij stoten en schoppen uitdeelt.

Wanneer een speler schuldig is aan een brutale aanval. Dit omvat het gooien van een stick of andere uitrusting naar een tegenstander.

Wanneer een speler schuldig is aan het gebruik van beledigende taal. Beledigende taal omvat het grof aanspreken van scheidsrechters, spelers, ploegstaf, officials of toeschouwers.

Wanneer een speler spuwt naar om het even wie of obscene gebaren maakt.





FLOORBALL SKILLS

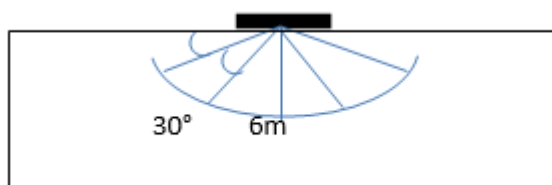
Individuele skills-competitie (ISC)

Deze competitie bestaat uit vier proeven: schieten op doel, passen & ontvangen, dribbel (stickhandeling), nauwkeurig schieten op doel.

De spelers dienen een selectieronde af te leggen waarbij elke atleet elke proef uitvoert. De totale score van de vier proeven kan ook worden gebruikt om spelers in te delen naar niveau met het oog op de competitieronde zodanig dat atleten met vergelijkbare niveaus het tegen elkaar opnemen en de competitie eerlijk verloopt. In de competitieronde voert elke atleet elke proef éénmaal uit.

1. Schieten op doel

- a) Doel: het evalueren van de nauwkeurigheid en de kracht waarmee een atleet schiet op doel, evenals de mogelijkheid van een atleet tot het scoren van een doelpunt uit verschillende hoeken onder een bepaalde tijdsdruk.
- b) Uitrusting: stick, 5 ballen, tape, stopwatch, doel.
- c) Beschrijving: de atleet schiet op doel vanuit 5 verschillende posities rond het doel. De verschillende posities betreffen de eindpunten van de vijf 6 meter lange lijnen. Deze lijnen starten vanuit een gemeenschappelijk punt in het centrum van de doellijn. Elke straal is zodanig getekend dat er steeds een hoek van 30 graden ontstaat ten opzichte van de doellijn en/of ten opzichte van een andere straal. Er wordt de atleet een tijdslimiet opgelegd van 20 seconden om alle ballen op doel te schieten. Op elke positie dient een bal klaar te liggen vooraleer de atleet start. De atleet mag starten waar hij wil.



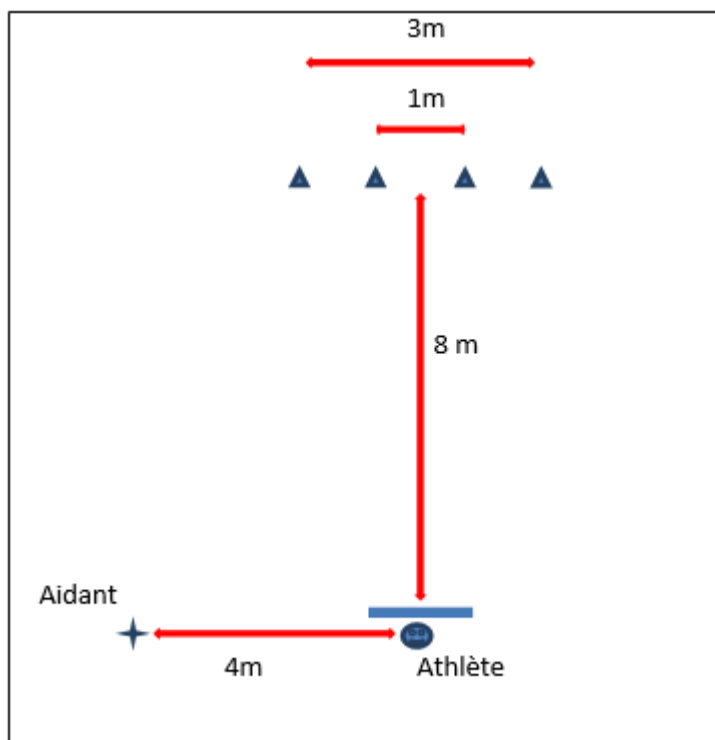
- d) Puntentelling: elke bal die de doellijn volledig overschrijdt en dus in het doel terecht komt is 5 punten waard. De uiteindelijke score betreft het totaal aantal behaalde punten voor de 5 doelpogingen. De atleet kan dus maximum 25 punten scoren. (Als de bal gehinderd wordt door een eerder gespeelde bal en de scheidsrechter oordeelt dat deze bal in het doel had gerold, mogen 5 punten toegekend worden.) Vb.: atleet schiet op positie 1,3 en 4 in doel binnen de 20 seconden = $5 + 0 + 5 + 5 + 0 = 15$ punten





2. Passen & ontvangen (de bal)

- a) Doel: de controle en nauwkeurigheid van de atleet bij het ontvangen en passen van de bal evalueren.
- b) Uitrusting: stick, bal, tape, kegels.
- c) Beschrijving: de atleet ontvangt de bal van een helper die zich op het 4-m kenteken bevindt, willekeurig links of recht. De atleet dient de bal te stoppen alvorens een pass uit te voeren van achter de lijn waar hij de bal ontvangen heeft tussen de twee centrale kegels die geplaatst zijn op een afstand van 8m. De atleet krijgt 5 pogingen en kan maximum 25 punten behalen.



d) Puntentelling:

- 1) 0 punten: geen contact met de bal
- 2) 1 punt: contact van de bal maar niet gecontroleerd
- 3) 2 punten: controle van de bal maar geen pass
- 4) 3 punten: controle en passen van de bal buiten de 3-m zone
- 5) 4 punten: controle en passen van de bal binnen de 3-m zone
- 6) 5 punten: controle en passen van de bal binnen de 1-m zone

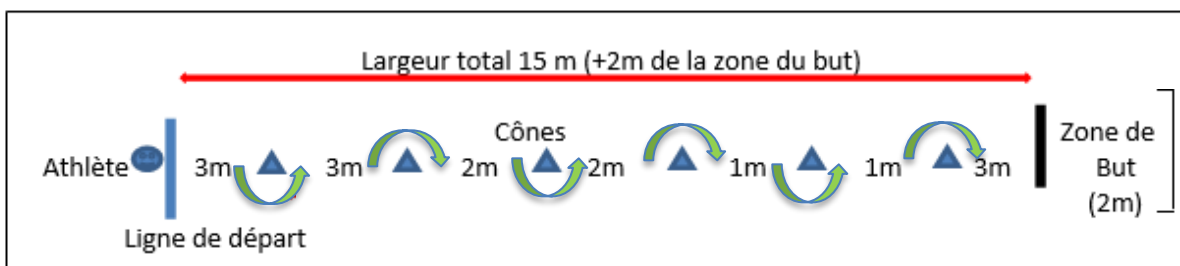
Vb.: $3 + 4 + 2 + 3 + 5 = 17$ punten





3. Dribbel (stickhandeling)

- a) Doel: evalueren van de snelheid en capaciteit van de atleet wat betreft balhandeling.
- b) Uitrusting: stick, bal, 8 kegels, tape, stopwatch, doel.
- c) Beschrijving: de atleet leidt de bal met de stick vanaf de startlijn en slompt tussen de kegels. Vervolgens schiet de atleet de bal naar het doel. De afstand van het parcours vanaf de start tot aan de doelzone bedraagt 15m. De kegels dienen geplaatst te worden op 1 rechte lijn met een tussenafstand variërend van 1m tot 3m. De klok stopt van zodra de bal de doellijn overschrijdt.



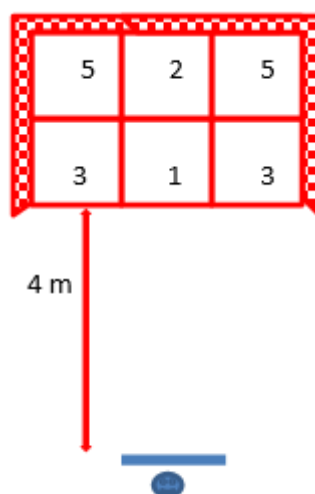
- d) Puntentelling: de tijd die de atleet nodig heeft om het parcours te voltooien wordt afgetrokken van de 25 beginpunten. Maximaal 25 punten kunnen afgetrokken worden. Elke kegel die overgeslagen wordt, resulteert in de aftrek van 3 punten. Wanneer de atleet een doelpunt maakt, krijgt hij of zij 5 punten bonus.
Vb.: atleet doet er 26 seconden over en slaat 1 kegel over en maakt een doelpunt.
$$= 25 - 25 \text{ (tijd)} - 3 \text{ (kegel)} + 5 \text{ (doelpunt)} = 2 \text{ punten}$$





4. Nauwkeurig schieten op doel

- a) Doel: evalueren van de nauwkeurigheid, kracht en bekwaamheid van de atleet om te scoren in specifieke delen van het doel.
- b) Uitrusting: stick, bal, doel, tape of touw.
- c) Beschrijving: de atleet onderneemt 5 doelpogingen van achter een lijn die 4m verwijderd is van het doel. De atleet staat recht voor het doel. Het doel wordt onderverdeeld in 6 secties aan de hand van touw of tape. De verticale touwen of tape worden opgehangen op 45cm van elke doelpaal.



- d) Puntentelling:
 - 1. Het doel is onderverdeeld in verschillende secties. De puntentoekenning per sectie is als volgt:
 - a. 5 punten voor elke doelpoging die in de bovenste hoeken van het doel belandt.
 - b. 3 punten voor elke doelpoging die in de onderste hoeken van het doel belandt.
 - c. 2 punten voor elke doelpoging die in de bovenste, middelste sectie belandt.
 - d. 1 punt voor elke doelpoging die in de onderste, middelste sectie belandt.
 - 2. Elk schot dient de doellijn volledig te overschrijden vooraleer de atleet een punt toegekend krijgt, behalve als dit belet wordt door toedoen van het touw of de tape. Wanneer dit het geval is, krijgt de atleet een punt toegekend dat overeenstemt met de sectie dat het minste punten vertegenwoordigt. De score betreft het totaal van de 5 doelpogingen (maximum 25 punten).

Vb.: $3 + 5 + 1 + 1 + 5 = 15$ punten

