

# Spelregels Dutch Street Cup

## 1. Wedstrijdleiding

De wedstrijden duren twee keer zeven minuten en tussendoor wordt er van kant gewisseld (één minuut wisseltijd). De teams dienen na afloop van de wedstrijd het veld te verlaten, zodat het volgende team meteen het veld op kan. Teams zijn zelf verantwoordelijk om tijdig op het veld te staan. Er kan van het tijdschema afgeweken worden wanneer er wedstrijden niet door gaan. Indien een team te laat komt voor de wedstrijd, dan verliest men automatisch met 0-5. De aanvang, rust en het einde van iedere wedstrijd wordt aangegeven door de scheidsrechter.

## 2. Deelnemers

Teams mogen bestaan uit zowel mannelijke als vrouwelijke spelers, ze dienen wel het minimum leeftijd te hebben van 16 jaar. Per team staan er 4 spelers in het veld: 3 veldspelers 1 doelman. Spelers dienen in één team te spelen. Het is niet toegestaan dat er geschoven wordt met spelers binnen teams bij steden die met meerdere teams aan evenementen deelnemen. Wanneer er door omstandigheden, bijvoorbeeld blessures, toch geschoven moet worden met spelers moet dit aangegeven worden bij de wedstrijdleiding of bij de hoofdscheidsrechter.

## 3. Duur van de wedstrijd

Een wedstrijd duurt 2 x 7 minuten + één minuut om te wisselen. Bij een gelijkspel zal de wedstrijd worden verlengd door het nemen van strafschoppen (shoot-outs). Deze worden genomen door middel van sudden death (om en om).

## 4. Start van de wedstrijd

De wedstrijd begint zodra de scheidsrechter de bal in het veld heeft gerold (naar het team aan zijn linkerzijde). Wanneer er een doelpunt is gemaakt, zal de doelvrediger de bal weer in het veld brengen na het fluitsignaal van de scheidsrechter. Dit gebeurt door in te trappen, in te rollen of in te gooien, maar de bal mag hierbij niet boven de schouders worden geworpen.

## 5. Doelman

- a) De doelman kan niet scoren. (ook geen strafschoep nemen, shoot-out).
- b) De doelman mag zijn doelgebied, gemarkeerd met een halve cirkel, niet verlaten. Doet hij dit wel, dan volgt hier op een strafschoep d.m.v. een shoot-out voor het andere team.
- c) De doelman mag niet tijdrekken door de bal langer in zijn doelgebied te houden dan noodzakelijk. (+/- 5 sec)
- d) De doelman mag terugspeelballen (die van de voet komen) van zijn eigen team niet met zijn handen oppakken. Als hij dat doet, mag het andere team een strafschoep nemen.

## 6. Het doelgebied

- a) Veldspelers mogen geen van beide doelgebieden betreden.
- b) Als een veldspeler zijn eigen doelgebied betreedt, mag het andere team een strafschoep nemen.
- c) Als een veldspeler het doelgebied van de tegenstander betreedt, mag het andere team een vrije trap nemen.

### **7. Eén speler op de helft van de tegenstander**

Tenminste één speler moet altijd op de helft van de tegenstander blijven. Dit betekent dat de verdedigende ploeg altijd een man minder heeft op eigen helft. Wordt deze regel niet nageleefd, dan volgt er een indirecte vrije schoep op de middenlijn. In aanvallend opzicht mogen wel alle spelers op de helft van de tegenstander komen. Wanneer een speler een kaart heeft ontvangen, en zijn team dus al een man minder heeft, dan geldt deze regel niet meer.

### **8. Tijdrekken**

De scheidsrechter kan een strafschoep toekennen aan de tegenstander, wanneer er na een waarschuwing nogmaals tijd wordt gerektd.

**9. Strafschoppen** Een strafschoep wordt toegekend aan het andere team zodra:

- a) een veldspeler zijn eigen doelgebied betreedt;
- b) een team drie keer achter elkaar terugspeelt op zijn eigen doelman, zonder dat een speler van het andere team de kans heeft gehad de bal aan te raken;
- c) de doelman tijd rekt door de bal langer in het eigen doelgebied te houden dan noodzakelijk;
- d) de doelman een terugspeelbal van zijn eigen team met de handen oppakt;
- e) een speler een fysieke overtreding maakt (schoppen, trekken) vóór het eigen doel;
- f) een speler de tegenstander van achter tegen de boarding duwt.

Strafschoppen worden genomen vanaf de middellijn. Alle spelers stellen zich achter de middenlijn op, behalve de doelman en de speler die de strafschoep neemt. De speler die de strafschoep neemt wacht op het fluitje van de scheidsrechter. Hij moet de bal minimaal één keer voor zich uit spelen en mag dribbelen in voorwaartse richting voor hij / zij op het doel schiet. Als de bal na het eerste contact het doelgebied van het andere team inrolt, geldt de strafschoep als gemist. Ook als de strafschoep mis gaat of wordt gestopt wordt er afgefloten door de scheidsrechter en wordt het spel hervat met een achterbal.

### **10. Vrije trappen en uitballen**

De scheidsrechter kent een vrije trap toe zodra:

- a) een speler een fysieke overtreding maakt (schoppen, trekken), en er is geen reden voor een strafschoep;
- b) een speler de boarding met beide handen beetpakt.

Alle vrije trappen moeten indirect worden genomen. Alle spelers van het andere team moeten minimaal 2 meter afstand houden van de bal.

Als een bal uit gaat aan een van de lange kanten van het veld, dan moet de bal met de hand terug het veld in worden gerold, op de positie waar deze het veld heeft verlaten. Alle spelers van het andere team moeten minimaal twee meter afstand houden van de bal. Als een bal uit gaat aan een van de korte kanten van het veld - door toedoen van het aanvallende team: Dan is de bal voor de doelman, die hem met de voet of de handen terug in het spel brengt.

- door toedoen van het verdedigende team: Dan krijgt het aanvallende team een corner. Deze wordt genomen door de bal met de hand het veld in te rollen, vanuit de hoek die zich het dichtst bij de plek bevindt waar de bal het veld heeft verlaten. Alle spelers van het verdedigende team moeten minimaal twee meter afstand houden van de bal.

## **11. Toepassing van straffen**

Bij een ernstige overtreding van de regels kan de scheidsrechter (naast het toekennen van een vrije trap of strafschoep aan het andere team) een specifieke straf opleggen aan de overtreder. De scheidsrechter weegt de ernst van de situatie en kan de volgende straf toedienen;

a) Gele kaart: deze kaart wordt voor de Fair Play score ingezet. Bij het tonen van onsportief gedrag zal de scheidsrechter deze kaart trekken. Bij het tonen van deze kaart krijgt het team 1 punt in mindering op de Fair Play. De kaart kan meerdere keren getoond worden, en daardoor kunnen er meerdere punten verloren gaan in de Fair Play-score. (zie 2. FAIR PLAY)

b) Blauwe kaart: de speler in kwestie moet voor twee minuten het veld verlaten. Het eigen team moet gedurende twee minuten met een speler minder spelen. Na twee minuten mag het team weer worden aangevuld. De speler die de blauwe kaart heeft ontvangen mag deze wedstrijd niet meer mee doen.

c) Rode kaart: de speler in kwestie moet het veld verlaten voor de resterende minuten dat de wedstrijd duurt. Het eigen team moet de wedstrijd met een speler minder uitspelen. Een speler die een rode kaart krijgt mag de volgende wedstrijd van zijn team niet meespelen.

d) Uitsluiting uit het toernooi. Bij zeer ernstige overtredingen of stelselmatig vertoon van onacceptabel gedrag kan de arbitrale leiding besluiten een speler, of een heel team, van verdere deelname aan het toernooi uit te sluiten. Als een team wordt uitgesloten, worden de uitslagen van alle door dit team gespeelde en te spelen wedstrijden veranderd in 0-5.

## **12. Puntentelling**

Het winnende team krijgt 3 punten. Het verliezende team 0. Als een wedstrijd na twee keer zeven minuten gelijk eindigt, volgt er een strafschoep (shoot-out) tot er een team is wat 1 doelpunt meer heeft gescoord. Het winnend team krijgt 2 punten en het verliezend team krijgt 1 punt.

Daarnaast is er ook een Fair Play Ranking. De behaalde punten voor Fair Play tijdens alle gespeelde toernooien vormen de Fair Play-ranking. De winnaar van de Fair Play-ranking ontvangt aan het einde van de competitie de Fair Play-award.

## **Fair Play**

Indien een speler of trainer verbaal / non verbaal agressief in opstand komt tegen de beslissing van de scheidsrechter, dan volgt een signaal van de scheidsrechter (gele kaart) waaruit blijkt dat het team 1 Fair Play punt in mindering krijgt. De gele kaart kan uiteraard vaker in de wedstrijd getoond worden, en is bedoeld voor de Fair Play punten. De blauwe + rode kaart blijven bestaan, en zijn van toepassing op buitensporig gedrag / overtredingen die een persoonlijke straf opleveren (zoals nu ook al wordt toegepast). Uiteraard is dit ook onsportief gedrag, en heeft dit naast een persoonlijke straf ook gevolgen voor de Fair Play punten: 1 gele kaart = 1 Fair Play punt in mindering 1 blauwe kaart = 2 Fair Play punten in mindering 1 rode kaart = 4

## **Fair Play punten in mindering**

Respect voor tegenstander Het team (coach + spelers) heeft respect voor de tegenstander: geen overtredingen / uitdagend gedrag jegens de tegenstander. Indien een speler of trainer verbaal / non verbaal agressief in opstand komt tegen een tegenstander, dan volgt een signaal van de scheidsrechter (gele kaart) waaruit blijkt dat het team 1 Fair Play punt in mindering krijgt. Let op! Vaak geldt de regel: waar 2 kijken, hebben 2 schuld, dus dit vergt ook om een juiste inschatting van de situatie. Het 3x op de enkels schoppen, wat vervolgens een explosieve reactie oplevert van de tegenstander, dient niet onbestraft te blijven. Beide hebben schuld en vertonen onsportief gedrag. Allereerst kan een waarschuwing aan een persoon gegeven worden, wat duidelijk voor iedereen is (wedstrijd even stil leggen, situatie uitleggen en hand in de lucht, betekent waarschuwing voor de betreffende speler(s). De volgende situatie levert een kaart op.) 1 gele kaart = 1 Fair Play punt in mindering 1 blauwe kaart = 2 Fair Play punten in mindering 1 rode kaart = 4 Fair Play punten in mindering