



Toepassing reglement Floorball 06-2018 - ...

1. 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.
- Hij dient (verplicht) een helm te dragen.
- Hij mag (bij voorkeur) handschoenen dragen
- Als de doelman de bal in het doel van de tegenstander werpt of met de voet schiet telt het doelpunt niet

2. Spelers

- Melden zich 5' voor het begin van de wedstrijd aan zodat de scheidsrechter de nummers alsook de namen van de spelers kan controleren .
- 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.
- 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.

3. Doel

- Het doel wordt in het terrein geplaatst (zie schema van het terrein) waardoor de spelers de mogelijkheid krijgen achter het doel te spelen.
- Stel dat het doel tijdens de wedstrijd beweegt en de scheidsrechter van mening is dat de bal tussen de twee lijnen die de lengte van het doel begrenzen én onder de hoogte van het doel passeerde, kan de scheidsrechter het doelpunt toewijzen.
- Stel dat het doel tijdens de wedstrijd beweegt en de scheidsrechter van mening is dat de bal niet tussen de twee lijnen die de lengte van het doel begrenzen passeerde, kan de scheidsrechter het doelpunt afwijzen.



4. Buiten spel

- Alle ballen die buiten de court rollen zullen terug in het spel gebracht worden op de plaats waar ze de court hebben verlaten, op 1,50m of minder van de rand.
- Als de bal achter het doel buiten spel gaat, zal deze terug in het spel worden gebracht op het dichtstbijzijnde punt (zie schema van het terrein).

5. Spel

- Steeds 2X15' zonder stop van de chrono (behalve tijdens de testwedstrijden waar men 1X10' speelt).
- Tijdens de wedstrijd heeft elke ploeg de mogelijkheid 1 onderbreking aan te vragen (tijd = 1').
- 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 met beide handen boven kniehoogte gehouden worden. De haken moeten loodrecht met de middenlijn aan elke zijde van de bal zonder deze te raken geplaatst worden.

6. Coach

- Dient 15' voor de aanvang van elke wedstrijd aanwezig te zijn om het wedstrijdblad in te vullen.

7. Penalty

- De speler vertrekt vanuit het middenpunt (oog in oog met de doelman van de tegenpartij).
- De speler mag de bal zoveel hij wenst aanraken.
- De bal dient altijd in een voorwaartse beweging te zijn tijdens de volledige duur van de penalty.
- Vanaf het ogenblik dat de doelman de bal raakt, mag de speler deze niet terug aanraken = einde van de penalty.



Overzicht aanpassingen

	<u>LOW – INTERMEDIATE - HIGH</u>
DOELMAN	<ul style="list-style-type: none"> • Op de knieën zonder stick
DOEL	<ul style="list-style-type: none"> • Doel binnen het terrein
STICK	<ul style="list-style-type: none"> • Nieuwe sticks
PLOEG/TIJD (doorlopend)	<ul style="list-style-type: none"> • 3+1 (2X15')
TERREIN	<ul style="list-style-type: none"> • Afmetingen aanpassen
HAND(EN)	<ul style="list-style-type: none"> • Mogelijkheid te spelen met één hand
REGLEMENT ARBITRAGE	<ul style="list-style-type: none"> • Zie hierboven



Afmetingen van het terrein

Special Olympics Floorball 4 vs 4 – rink dimensions and markings

Minimum 20 meters – Maximum 24 meters

