



F.I.S.T.F. Reglementen Tafelvoetbal

Nederlandstalige versie 2003

Inhoudstafel

Inhoudstafel	
Voorwoord	5
Deel I. LEXICON en DEFINITIES	
1. Bal in of uit het spel	
2. Basis	
3. Afstand	
4. Veldspelertje of Spelertje	
5. Figuurtje	
6. Wedstrijd	
7. Een lijn overschrijden	
8. Speler	
9. Speelveld	
10. Speelbord.....	
11. Spelertje	
12. Speeloppervlak	
13. Ploeg	
Deel II. Spelregels	
Regel 1: Manipulatie van de spelertjes	
1.1. Tikken	
1.2. Onregelmatig tikken	
1.3. Positie van de speler	
1.4. Boenen van de spelertjes.....	
1.5. Aantal spelertjes	
Regel 2: Plaatsen, rechtzetten en vervangen van spelertjes	
2.1 Positioneren van spelertjes die het speelveld verlaten hebben	
2.2. Positioneren van spelertjes in de doel zone	
2.3. Positioneren van spelertjes die op een zelfde plaats op het speelveld moeten staan	
2.4. Rechtzetten van spelertjes.....	
2.5. Vervangen van spelertjes	
Regel 3: Duur van het spel.....	
3.1. Wedstrijdduur	
3.2. Tijd toevoegen	
3.3. Sudden death/ shoot-out.....	
Regel 4: Aftrap.....	

4.1. Definitie	
4.2. Wijze waarop de aftrap wordt genomen	
Regel 5: De aanval.....	
5.1 Aanvaller.....	
5.2 De aanval.....	
5.3. Overtreding gemaakt door de aanvaller	
5.4. Uitgestelde tik.....	
Regel 6: Verdedigen.....	
6.1. Verdediger	
6.2. Verdedigingstik	
Regel 7: Een doelpunt scoren	
7.1. Een geldig doelpunt	
7.2. Een ongeldig doelpunt.....	
7.3. Own goal.....	
Regel 8: Het doel verdedigen.....	
8.1 Handeling.....	
8.2. Positioneren	
8.3. Vervanging	
Regel 9: Het gebruik van de reserve doelman	
9.1. Toepassing	
9.2. Verwijderen.....	
Regel 10: Overtredingen en wangedrag	
10.1. Gele kaart	
10.2. Oranje kaart	
10.3. Rode kaart.....	
10.4. Vingerfout	
10.5. Handbal	
10.6. Obstructie	
10.7. Wangedrag	
10.8. Tijd rekken	
10.9. Onregelmatig gedrag.....	
Regel 11: Vrije trap.....	
11.1. Definitie	
11.2. Wijze om een vrije trap te nemen	
Regel 12: Strafschop.....	
12.1. Definitie	
12.2. Wijze om een strafs chop te nemen.....	
Regel 13: Buitenspel	

13.1. Definitie	
13.2. Passief buitenspel	
13.3. Off-side tik	
13.4. Wijze om een off-side tik te nemen	
Regel 14: Intrap	
14.1. Definitie	
14.2. Wijze om een intrap te nemen	
Regel 15: Doeltrap	
15.1. Definitie	
15.2. Wijze om een doeltrap te nemen	
Regel 16: Hoekschop	
16.1. Definitie	
16.2. Wijze om een hoekschop te nemen	
Regel 17: Shoot-out	
17.1. Definitie	
17.2. Wijze om elk shot te nemen	
Deel III. Regelgeving voor het materiaal	
Regel 1: Speelbord	
1.1. Speeloppervlak	
1.2. Speelveld	
Regel 2: Doelen	
Regel 3: Bal	
Regel 4: Spelertjes	
4.1. Afmetingen	
4.2. Samenstelling	
4.3. Homologatie	
Regel 5: Doelman	
5.1. Afmetingen voor het figuurtje van de doelman	
5.2. Afmetingen voor de stang van de doelman	
5.3. Homologatie	
Deel IV. Gids voor de scheidsrechter	
Rule 1: Verplichtingen voor de scheidsrechter	
Rule 2: Lijnrechter	
Deel V. Bijkomende spelregels voor INDOOR SPORTS TABLE FOOTBALL	

-

Voorwoord

In het eerste hoofdstuk hebben de auteurs er de voorkeur aangegeven om de Engelse terminologie, zoals goedgekeurd door het F.I.S.T.F. in de tekst op te nemen. De reden hiervoor is dat veel spelers, hoewel het Engels niet algemeen machtig, toch vlot de Engelse terminologie in de mond nemen, door bijvoorbeeld hun kennis van het voetbalspel. Ook is het nuttig dat men zich de Engelse terminologie eigen maakt, daar die algemeen gebruikt wordt in de competities georganiseerd door het F.I.S.T.F.. Verder is het zo, dat veel uitdrukkingen niet eenduidig te vertalen zijn en daardoor eerder een omschrijving vormen van het originele begrip, dan een vertaling. Tenslotte, vanaf hoofdstuk II, zal de lezer merken dat de uitdrukkingen die de scheidsrechter aanwendt om de wedstrijd te leiden in dit werk werden opgenomen in de Engelse taal, om dezelfde redenen als hierboven vermeld.

-

Deel I. LEXICON AND DEFINITIES

1. Bal in of uit het spel

De bal is steeds in spel, van zodra de scheidsrechter het signaal gaf om de wedstrijd aan te vangen, of om het spel verder te zetten, tenzij:

- 1.1. de bal volledig de doellijn (goalline) of zijlijn (touchline) heeft overschreden.
- 1.2. een overtreding (offense) werd vastgesteld door de scheidsrechter (referee) en de speler waartegen de overtreding werd begaan (offended player) verkiest om de voordeelregel niet aan te wenden en een vrije trap of een "terug" (back) te eisen.
- 1.3. het spel werd door de scheidsrechter stilgelegd in de volgende gevallen:
 - 1.3.1. Regel 2.1: Het verplaatsen en rechtop zetten van spelertjes: Als de bal stilligt, onderbreekt de scheidsrechter het spel en plaatst of zet de spelertjes rechtop volgens de spelregels en laat toe aan de verdediger (defender) om een nog niet genomen verdedigingstik (block-flick) uit te voeren.

- 1.3.2. Regel 5.4: Uitgestelde tik (Limited flick): Als de aanvaller (attacker), bij het tikken van een spelertje naar de bal, een zodanige positie moet innemen waarbij de verdediger (defender) buiten het bereik van zijn doelman (goalkeeper) komt, zal de scheidsrechter toelaten dat eerst de aanvaller die tik uitvoert, en vervolgens laat hij toe aan de verdediger om een verdedigingstik uit te voeren, voordat het spel kan verder gezet worden.
- 1.3.3. Regel 8.3: Vervanging (Substitution) van de doelman: Een gebroken of beschadigde doelman mag vervangen worden op elk ogenblik in het spel op voorwaarde dat de bal stilligt. Nadat een speler (player) aangeeft dat hij zijn doelman wil vervangen, zal de scheidsrechter nagaan of de vervangende doelman voldoet aan de criteria (zie deel III), en vervolgens laat hij toe aan de verdediger om een onvoltooide verdedigingstik uit te voeren.

2. Basis

De basis (base) is het onderste schotelvormige deel van een spelertje (playing figure). De basis laat toe dat een spelertje over het speelveld (playing surface) kan glijden of zich voortbewegen.

3. Afstand

In de gevallen van een vrije trap (free-flick), strafschop (penalty-flick), hoekschop (corner-flick), intrap (flick-in) of doeltrap (goal-flick), mag de speler die de tik neemt om "afstand" (distance) vragen, dit als een spelertje van de tegenstander te dicht bij de bal staat nadat de positie-tikken (positional flicks)werden genomen. De volgende lengtes zijn de minimumafstanden die moeten gerespecteerd worden tussen de buitenkant van de basis van het dichtstbijzijnde spelertje en de bal.

Situatie	Minimum afstand
intrap	40 mm tussen het verdedigende spelertje en de bal
vrije trap	Idem
strafschop	Alle spelertjes, uitgezonderd die die de strafschop zal nemen en de doelman, moeten uit de strafschop zone of grote rechthoek (penalty area) en de aanliggende halve cirkel verwijderd worden.
hoekshop	90 mm tussen verdedigend spelertje en de bal
doeltrap	De spelertjes moeten, eens geplaatst, een minimum afstand respecteren tussen verdedigende en aanvallende spelertjes van minstens 20 mm. Alle spelertjes, uitgezonderd die die de doeltrap zal nemen en de doelman, moeten uit de strafschop zone of grote rechthoek (penalty area), waar de doeltrap wordt genomen, verwijderd worden.

De scheidsrechter zal de verdedigende spelertjes die te dicht bij de bal staan, verwijderen volgens de as tussen de bal en het spelertje. Echter, de spelertjes kunnen niet meer dan 1 mm uit het speelveld verwijderd worden en mogen ook niet in de kleine rechthoek of doel zone (goal area) of op de lijnen van de kleine rechthoek geplaatst worden. Zie regel 2.1.1 en 2.1.2.

4. Veldspelertjes

Dit zijn al de spelertjes van een speler (player) uitgezonderd de doelman en de reserve doelman (spare goalkeeper).

5. Figuurkje

Het figuurkje (the figure) is het bovenste deel van een spelertje dat stevig bevestigd wordt op de basis en een menselijk lichaam voorstelt.

6. Wedstrijd

Tijdens een wedstrijd (match) tafelfootbal (sports table football), spelen twee spelers (players) tegen elkaar volgens de FISTF regels en reglementen. Op het eind van de wedstrijd wint de speler die meer doelpunten scoorde dan zijn tegenstander.

7. Het overschrijden van een lijn

Een spelertje of de bal heeft een lijn van het speelveld volledig overschreden als de scheidsrechter tussen de bal of spelertje en de lijn, het groen van het speelveld kan zien, dit volgens een verticale lijn recht boven de situatie.

8. Speler

De speler (player) is de fysische persoon die een wedstrijd tafelfootbal speelt volgens de FISTF regels en reglementen.

9. Speelveld

De zone tussen de doel- (goal-) en zijlijnen (touchlines) op het speelloppervlak (playing surface) heet het speelveld (playing-area).

10. Speelbord

Het speelbord (playing board) bestaat uit een MDF plaat of vergelijkbaar materiaal met daarop het speelloppervlak bevestigd, twee doelen en omheind d.m.v. een hekken of een andere afbakening.

11. Spelertje

Spelertjes (playing figures) worden gebruikt om te tikken en bestaan uit een figuurkje (figure) en een basis (base).

12. Speeloppervlak

Het speeloppervlak (playing surface) is rechthoekig en bestaat uit een glad speeldoek (pitch cloth) met daarop de lijnen gedrukt om het conventioneel of het indoor tafelvoetbal te spelen.

13. Ploeg

Een ploeg (team) bestaat uit vier spelers die tegen een gelijk aantal spelers spelen op vier speelborden. Op het einde van een wedstrijd tussen twee ploegen, wordt het eindresultaat bepaald door het aantal behaalde punten en het gecumuleerd doelpuntenverschil.

DEEL II. SPELREGELS

Regel 1: Manipulatie van de spelertjes

1.1. Tikken

- 1.1.1. 'Een spelertje wordt voortbewogen door met de nagel van de wijs- of middelvinger, van gelijk welke hand, de basis aan te tikken.
- 1.1.2. Spelertjes mogen niet geslagen, geduwd, of verschoven worden, en bij het uitvoeren van de tik mag enkel het speelbord aangewend worden als hefboom. Het aangetikte spelertje verlaat onmiddellijk na het aantikken de nagel van de vinger. De hand en onderarm van de speler mogen niet bewegen tijdens het tikken. Het spelertje mag niet voortbewogen worden, anders dan door de basis aan te tikken.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Incorrect flicking - free-flick" "Niet reglementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar het spelertje verkeerdelijk werd aangetikt. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschoptip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

- 1.1.3. Anders valide spelers, zonder wijs- of middelvinger, mogen gebruik maken van een andere vinger om een spelertje aan te tikken.
- 1.1.4. Een tik wordt beschouwd als uitgevoerd als een speler, gelijk welk deel van gelijk welk spelertje heeft aangeraakt.

1.2. Onregelmatig tikken

Geen van beide spelers mag een tik uitvoeren, als zij daartoe niet gerechtigd zijn of als het spelertje dat aangetikt wordt neerligt of geheld staat.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - free-flick" "Niet reglementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschoptip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

1.3. Positie van de speler

- 1.3.1. De spelers mogen de omheining van het speelbord aanraken om het evenwicht te behouden. Enkel, geen van beide spelers mag:

- 1.3.1.1. Tegelijkertijd beide handen op of boven het speelbord houden.
- 1.3.1.2. Op het speelbord leunen, of het aanstoten om het uit balans te brengen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Physical foul position - free-flick" "Speler positie fout – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de bal zich bevond op het ogenblik van de overtreding. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschofstip als de bal zich in de grote rechthoek bevond op het ogenblik van de overtreding. Zie regel 11.1.

- 1.3.2. Men mag de doelman gebruiken en tegelijkertijd een spelertje aantikken.

1.4. Boenen van spelertjes

- 1.4.1. De basissen van de spelertjes mogen geboend worden met een product naar wens. Het boenen kan gebeuren voor de aanvang van de wedstrijd en/of tijdens de rust (half-time).
- 1.4.2. Als het spelverloop niet verstoord of onderbroken wordt, mogen spelertjes tijdens de wedstrijd geboend worden in die gevallen waarbij spelertjes mogen opgepakt worden, zoals in het geval van een doeltrap, aftrap, intrap, vrije trap, hoekschoot, strafschoot of in het geval waarbij een spelertje van het speelbord was gevallen. Om het mogelijk te maken om tijdens een wedstrijd, en in de gevallen hiervoor vermeld, spelertjes te boenen, wordt aangeraden om het boendoekje aan de riem van de speler te bevestigen.
- 1.4.3. Tussen het einde van de wedstrijd en de aanvang van de sudden death, zal de scheidsrechter toelaten dat de spelers even hun spelertjes boenen . Een uitgebreide boensessie wordt niet toegestaan

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Time wasting - free-flick" "Tijd rekken – vrije trap"
Sanctie:	Zie regel 10.

1.5. Aantal spelertjes

Elke speler gebruikt maximaal 10 spelertjes, naast de doelman en reserve doelman.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal playing figure number - free-flick" " Verkeerd aantal spelertjes – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de strafschofstip van de speler die de overtreding beging. Zie regel 11. b. Indien een speler meer dan 10 spelertjes had opgesteld, zal de scheidsrechter onmiddellijk de wedstrijd stopzetten om meteen en voor de rest van de duur van de wedstrijd het aantal spelertjes, van de speler die de

overtreding beging, te reduceren met 2x het aantal spelertjes dat het tental overtrof. Daartoe verwijdert de scheidsrechter de spelertjes die zich het dichtst bij de bal bevinden, uitgezonderd de doelman en reserve doelman. Vervolgens geeft de scheidsrechter aan om het spel te hervatten: "play !"

Regel 2: Plaatsen, rechtzetten en vervangen van spelertjes.

2.1. Het plaatsen van spelertjes die een lijn van het speelveld overschreden hebben.

2.1.1. *Het plaatsen van spelertjes die het speelveld, maar niet het speeloppervlak verlaten hebben.*

- 2.1.1.1. Een spelertje dat de doellijn of zijlijn overschreed, maar nog steeds op het speeloppervlak staat, blijft in het spel en mag op elk ogenblik terug in het spel betrokken worden.
- 2.1.1.2. Indien een spelertje zich op 21 mm (diameter van de bal) of minder van de doellijn of zijlijn bevindt (maar buiten het speelveld) dan zal een bal die op dit spelertje afwijkt leiden tot een intrap, doeltrap of hoekschop voor de tegenpartij. Indien de afstand tot de lijn 22 mm of meer is dan is het voorgaande niet van tel.
- 2.1.1.3. Indien men absoluut zeker wil weten of al dan niet een intrap, doeltrap of hoekschop kan afgedwongen worden, kan de aanvaller, wanneer de bal stilligt, aan de scheidsrechter vragen of dit het geval is. Hier wordt de volgende procedure gevolgd:

Scheidsrechter roept:	"Verifying forcing possibility !" "Nagaan mogelijkheid tot afdwingen van een intrap/hoekschop"
'Scheidsrechters actie	a. De scheidsrechter onderbreekt de wedstrijd en laat de verdediger een niet uitgevoerde verdedigingstik nemen. b. Hij meet de afstand tussen de lijn en het spelertje met een reserve bal of een kaart van 22 mm, en informeert de spelers of een intrap, doeltrap of hoekschop kan afgedwongen worden . c. De scheidsrechter geeft aan om het spel te hervatten: "play !"

- 2.1.1.4. Indien de aanvaller niet verzocht om na te gaan of een intrap, doeltrap of hoekschop kan afgedwongen worden en de bal wordt gedeveerd door een spelertje van de verdediger achter de lijn, maar de scheidsrechter twijfelt over dit geval, dan geeft hij de intrap in het voordeel van de verdediger.

2.1.2. *Het plaatsen van spelertjes die het speeloppervlak verlieten, maar niet het speelbord en hierbij de omheining niet aanraakten*

- 2.1.2.1. Een spelertje dat het speeloppervlak verliet, maar op het speelbord blijft en de omheining niet aanraakte, wordt door de scheidsrechter op de rand van (maar binnen) het speeloppervlak geplaatst, in de buurt van de zij- of doellijn en ter hoogte van de plaats waar het spelertje tot stilstand kwam. Dit gebeurt nadat de bal tot stilstand gekomen is.
- 2.1.2.2. In dit geval kan het spelertje niet aangetikt worden voordat het terug op het speeloppervlak geplaatst is door de scheidsrechter.

- 2.1.2.3. Een spelertje heeft het speeloppervlak verlaten van zodra het geringste deel van zijn basis het speelbord raakt.
- 2.1.2.4. Indien een spelertje tijdelijk het speeloppervlak verlaten heeft, maar het kwam terug op het speeloppervlak, zonder tegen de omheining aangebots te hebben, kan het spelertje verder normaal in het spel betrokken worden.
- 2.1.2.5. Van zodra de bal stilligt gebeurt het volgende:

Scheidsrechter roept:	“Placing !” “Plaatsen”
’Scheidsrechters actie	a. De scheidsrechter onderbreekt het spel en verplaatst de spelertjes of zet ze rechtop. b. Hij laat toe dat een niet genomen verdedigingstik wordt uitgevoerd. c. De scheidsrechter geeft aan om het spel te hervatten: “play !”

- 2.1.2.6. Indien een van beide spelers de vorige procedure overtreedt:

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Illegal flicking - free-flick” “Niet reglementair tikken – vrije trap”
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschoptip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

- 2.1.2.7. In dit geval is het spelertje meer dan 21 mm verwijderd van de lijn en kan dus op dit spelertje geen intrap, hoekschoop of doeltrap afgedwongen worden.

2.1.3. *Het plaatsen van spelertjes die terugkaatsen van de omheining maar het speelbord niet verlieten*

- 2.1.3.1. Een spelertje dat teruggekaats werd via de omheining zal door de scheidsrechter op de binnenrand van (maar binnen) het speeloppervlak geplaatst worden, ter hoogte van de doel- of zijlijn waar het spelertje tot stilstand kwam.
- 2.1.3.2. Wanneer een spelertje tegen de omheining aanbots, is het spelertje uit spel en kan het pas terug aangetikt worden nadat de scheidsrechter het terug op het speelveld geplaatst heeft.
- 2.1.3.3. . Wanneer een spelertje tegen de omheining aanbots, mag het niet het spel beïnvloeden of een spelertje en/of de bal aanraken totdat de scheidsrechter het terug op het speeloppervalk heeft geplaatst.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Rebound - back / free-flick” “Terugkaatsen – terug/vrije trap”
Sanctie:	a. Terug (back) voor het aanraken van een stilstaand

spelertje of een stilliggende bal. Indien terug (back) wordt geeist, zal de scheidsrechter alle spelertjes en/of de bal die beïnvloed werden terug op hun vorige positie brengen, en aan de verdediger de mogelijkheid geven om een onvoltooide verdedigingstik te nemen.. De scheidsrechter geeft aan om het spel te hervatten: play!

b. Vrije trap vanop de plaats waar het spelertje, dat op de omheining teruggekaatst wordt, een bewegend spelertje of de bewegende bal raakt. Zie regel 11.

c. Vrije trap vanop de strafschoptip als het spelertje, dat op de omheining teruggekaatst wordt, een bewegend spelertje of de bewegende bal raakt in de strafschoptip zone / grote rechthoek. Zie regel 11.1.

2.1.3.4. Als het spelertje, dat op de omheining teruggekaatst wordt, op het speelveld tot stilstand komt en daarna aangeraakt wordt door de bal, voordat de scheidsrechter de kans had om het spelertje te verplaatsen, dan zal het balbezit niet overgaan, daar dit spelertje beschouwd wordt als een neutraal object.

2.1.3.5. Dezelfde procedure als onder punt 2.1.2. wordt gebruikt om het spelertje te plaatsen.

2.1.3.6. In dit geval is het spelertje meer dan 21 mm verwijderd van de lijn en kan dus op dit spelertje geen intrap, hoekschoot of doeltrap afgedwongen worden .

2.1.4. *Het plaatsen van spelertjes die het speelveld verlaten hebben*

2.1.4.1. Als de bal tot stilstand gekomen is, wordt het spelertje door de scheidsrechter op de binnenrand van (maar binnen) het speelveld vlak geplaatst langs die kant van de zijlijn waar het spelertje het speelveld verliet en ter hoogte van de middenlijn.

2.1.4.2. Dezelfde procedure als onder punt 2.1.2.. wordt gebruikt om het spelertje te plaatsen.

2.1.4.3. In dit geval is het spelertje meer dan 21 mm verwijderd van de lijn, en bovendien is het niet volledig in een zone, en kan dus op dit spelertje geen intrap, hoekschoot of doeltrap afgedwongen worden, .

2.2. Het plaatsen van spelertjes in de doelzone

2.2.1. Als de bal stilligt, zal een spelertje dat zich in het doel of op de lijnen van de kleine rechthoek of in de kleine rechthoek (doel zone) bevindt, door de scheidsrechter geplaatst worden op 1 mm buiten de kleine rechthoek volgens een lijn loodrecht op de doellijn.

2.2.2. Spelertjes in de kleine rechthoek, blijven daar staan op het ogenblik dat de doelman van die zone vervangen is door de reserve doelman. Indien echter een spelertje zich in het doel bevindt, dan zal het door de scheidsrechter, 1 mm buiten de kleine rechthoek geplaatst worden, volgens een lijn loodrecht op de doellijn.

2.3. Het plaatsen van twee spelertjes op identiek dezelfde plaats

Indien een spelertje niet kan geplaatst worden volgens de regels door de opstelling van een "obstakel", dan wordt het spelertje op 1 mm geplaatst van het obstakel in de richting van het eigen doel, of in de richting van de hoekschootvlag als het spelertje op de doellijn had moeten geplaatst worden.

2.4. Rechtzetten van spelertjes

- 2.4.1. Wanneer de bal stilligt, zal een spelertje dat omgevallen is rechtop gezet worden door de scheidsrechter. Om een spelertje rechtop te zetten, zal het raakpunt van de basis van het spelertje met het speelveld, dienen als een pivot-punt tijdens het rechtop zetten.
- 2.4.2. Dezelfde procedure als in punt 2.1.2. wordt aangewend om het spelertje te plaatsen.
- 2.4.3. Wanneer de bal stilligt, zullen spelertjes die in elkaar haken door de scheidsrechter uit elkaar gehaald worden en op een afstand van 1 mm van elkaar geplaatst worden.

2.5. Het vervangen van spelertjes

- 2.5.1. Gebroken of beschadigde spelertjes mogen niet gebruikt worden en moeten worden vervangen. Tijdens de volledige speelduur mogen maximaal 3 spelertjes vervangen worden, en hierbij moeten de vervangende spelertjes uit dezelfde kleuren en samenstelling bestaan als de originele.
- 2.5.2. Spelertjes kunnen enkel vervangen worden, als een doeltrap, hoekschop, intrap of strafschop genomen wordt of nadat een doelpunt werd gescoord .

Procedure:

'Speler vraagt:	"Substitution !" "vervanging"
'Scheidsrechters actie:	'De scheidsrechter gaat na of de vervangende spelertjes voldoen aan de reglementen en plaatst de spelertjes op de positie van de spelertjes die vervangen worden. Vervolgens geeft de scheidsrechter aan om het spel te hervatten: "play!"

- 2.5.3. De scheidsrechter zal de speelhelpt verlengen met extra tijd ten gevolge van het doorvoeren van een of meer vervangingen.
- 2.5.4. Het is ook toegelaten om een volledige ploeg van spelertjes te vervangen tijdens de rust. De kleur en het type van spelertjes hoeven niet noodzakelijk dezelfde te zijn als die van in de eerste speelhelpt, maar dienen wel te voldoen aan regel 4.1 en de reglementen inzake het materiaal (zie deel III).

Regel 3: Duur van de wedstrijd

3.1. Duur van de wedstrijd

- 3.1.1. De wedstrijd bestaat uit twee speelhelften van elk 15 minuten. Het half-time interval of rust bedraagt 3 tot 5 minuten. De scheidsrechter zal als enige de tijd bijhouden en controleren, d.m.v. zijn eigen uurwerk.
- 3.1.2. De spelers mogen hun eigen uurwerk aanwenden tijdens de wedstrijd, zonder dat dit het spel beïnvloedt door zijn positie of het geluid dat hierdoor zou kunnen geproduceerd worden. De scheidsrechter houdt geen rekening met de duur aangegeven op een uurwerk van een van de spelers en kan, indien hij aanneemt dat dit uurwerk het spelverloop beïnvloedt, vragen om het te laten verwijderen.

3.2. Tijd toevoegen

- 3.2.1. Als tijdens een speelhelft vervangingen uitgevoerd worden van spelertjes of doelmannen, zich iets voordoet waardoor het spelverloop onderbroken wordt, of als een speler tracht tijd te rekken, zal de scheidsrechter aan het eind van deze speelhelft tijd toevoegen. Zie regel 10.8.
- 3.2.2. Op het eind van de normale speelduur, zal de scheidsrechter aangeven hoeveel tijd zal toegevoegd worden. Hierbij kan tijdens de toegevoegde tijd nog extra tijd worden toegevoegd als zich feiten voordoen die dit wettigen (zie regel 3.2.1) .
- 3.2.3. De scheidsrechter zal op het einde van een speelhelft tijd toevoegen zodat een strafschop kan genomen worden. Zie regel 12.

3.3. Sudden death/ shoot-out

3.3.1. *Individuele competitie*

- 3.3.1.1. Als tijdens een competitie met directe uitschakeling, de score in evenwicht is na het einde van de wedstrijdduur, zal een periode van maximaal 10 minuten van sudden death gespeeld worden. De sudden death start meteen na het aflopen van de wedstrijd d.m.v. een aftrap. Zie regel 4. De wedstrijd eindigt meteen nadat een van de spelers heeft gescoord, "golden goal".
- 3.3.1.2. Indien na een sudden death de stand nog steeds gelijk is, volgt onmiddellijk een shoot-out. Zie regel 17.

3.3.2. *Ploegen competitie*

- 3.3.2.1. Indien in een wedstrijd met directe uitschakeling tussen ploegen de stand in evenwicht is na de volledige speelduur, zal het gecumuleerd doelpuntenverschil beslissen over winst en verlies. Indien dit ook gelijk is, zal op alle vier de tafels sudden deaths gespeeld worden, die afgetrapt worden op identiek hetzelfde ogenblik. De sudden death start meteen na het aflopen van de wedstrijd d.m.v. een aftrap. Zie regel 4. De wedstrijd wordt beëindigd van zodra een van de spelers, op de vier tafels, heeft gescoord.
- 3.3.2.2. Indien na een sudden death de stand nog steeds gelijk is, volgt onmiddellijk een shoot-out. Zie regel 17.

Regel 4: Aftrap

4.1. Definitie

- 4.1.1. Voor aanvang van de wedstrijd laat de scheidsrechter een speler de keuze maken tijdens de opgooi van een muntstuk, de winnaar van de opgooi maakt de keuze tussen de speelhelft of de aftrap. Voor de tweede speelhelft wisselen de spelers van kant en wordt de aftrap genomen door de speler die niet de aftrap nam tijdens de eerste speelhelft.
- 4.1.2. Indien de beide spelers de wedstrijd willen aanvangen met identiek of overeenkomstig gekleurde basissen, zal de scheidsrechter d.m.v een opgooi van een muntstuk, de verliezende speler aanduiden die zijn spelertjes moet vervangen. Deze speler krijgt 2 minuten om zijn spelertjes te vervangen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Misconduct" "Wangedrag"
Sanctie:	Zie regel 10.1. Natuurlijk kan geen vrije trap worden toegekend

4.2. Wijze om een aftrap te nemen

- 4.2.1. Voor de aftrap moeten alle spelertjes van een speler zich volledig binnen de eigen speelhelft bevinden. Hierbij kan de verdediger geen spelertjes binnen de middencirkel of op de lijn van de middencirkel plaatsen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal position!" "Niet-reglementaire positie"
Sanctie:	De scheidsrechter corrigeert onmiddellijk de positie van een spelertje dat de overtreding begaat.

- 4.2.2. De aanvaller plaatst als eerste zijn spelertjes, uitgezonderd het spelertje dat de aftrap zal nemen. Eenmaal deze spelertjes geplaatst zijn, mag de aanvaller de positie van zijn spelertjes niet meer wijzigen. Vervolgens kan de verdediger zijn spelertjes plaatsen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal manipulation - change of flick-off right" "Niet-reglementaire handeling – aftrap gaat over"
Sanctie:	De aftrap wordt overgedragen aan de tegenstander.

- 4.2.3. De bal wordt op de middenstip geplaatst en, op het sein van de scheidsrechter, zal het spelertje, dat aangeduid werd om de aftrap te nemen, de bal in de speelhelft van de tegenstander tikken .

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - replay / change of flick-off right" "Niet-reglementair tikken – herspeel/aftrap gaat over"
Sanctie:	a. De aftrap wordt opnieuw genomen. b. Indien bij het hernemen de bal opnieuw niet in de speelhelpt van de tegenstander wordt gespeeld, gaat de aftrap over naar de tegenstander.

- 4.2.4. Het spelertje dat de aftrap neemt kan pas terug aangetikt nadat:
- De bal werd gespeeld door een ander spelertje van de aanvaller.
 - Een ander spelertje van de aanvaller werd aangeraakt door de bal .
 - Het balbezit overging naar de tegenstander.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - free-flick" "Niet-reglementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschoptip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

- 4.2.5. De speler die een doelpunt incasseerde zal het spel hervatten d.m.v. een aftrap. In dit geval krijgen de spelers 10 seconden om de spelertjes terug in positie te brengen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Time wasting - change of flick-off right" "Tijd rekken – aftrap gaat over"
Sanctie:	a. Indien de speler, die het doelpunt incasseerde, de 10 seconden regel overtreedt, zal de scheidsrechter de aftrap geven aan de andere speler. b. Indien de speler die scoorde deze regel overtreedt, zie dan regel 10.

Regel 5: Aanvallen

5.1 Aanvaller

De speler die in balbezit is wordt beschouwd als de aanvaller. De bal blijft in het bezit van de aanvaller tot dat:

- a. Het spelertje dat aangetikt wordt door de aanvaller de bal mist.
- b. 'De bal een stilstaand verdedigend spelertje of de doelman van de verdediger raakt. Een neerliggend spelertje kan het balbezit niet veroveren en wordt beschouwd als een neutraal object.
- c. Een intrap, vrije trap, hoekschop, doeltrap, aftrap of strafschop toegekend wordt aan de verdediger.

Te nemen actie:

Scheidsrechter roept:	De scheidsrechter geeft onmiddellijk aan dat het balbezit overging: "change!"
------------------------------	---

5.2 Aanvallen

- 5.2.1. De aanvaller mag zowel een stilliggende als een bewegende bal spelen, maar mag hetzelfde spelertje niet meer dan drie keer opeenvolgend aantikken, tot:
 - a. 'De bal werd gespeeld door een ander spelertje of de doelman van de aanvaller.
 - b. Een ander aanvallend spelertje werd aangeraakt door de bal.
 - c. Het balbezit overging.
- 5.2.2. Echter, indien het aanvallende spelertje de bal tegen een verdedigend spelertje tikt (*niet de doelman*), en daarvandaan tikt de bal terug tegen hetzelfde aanvallende spelertje, dan is niet voldaan aan de voorwaarde voor het overgaan van balbezit en krijgt het aanvallende spelertje aldus geen drie nieuwe tikbeurten.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - free-flick" "Niet-reglementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschopstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

5.3. Foutief spel door de aanvaller

- 5.3.1. Een aanvallende spelertje dat de bal speelt, mag eerst niet een stilstaand spelertje aanraken voordat hij de bal raakt.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Foul play - free-flick / penalty-flick” “Fout – vrije trap/strafschop”
Sanctie:	Vrije trap vanop de positie waar het aanvallende spelertje een tegenstander (spelertje of doelman) raakt. Zie regel 11./12.

5.3.2. Nadat het spelertje de bal heeft geraakt, kan het wel een spelertje raken voordat het tot stilstand komt.

5.3.3. Een spelertje dat de bal mist mag geen spelertje aanraken voordat het tot stilstand komt.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Change – back” “balbezit over – terug”
Sanctie:	Indien terug (back) wordt geeist door de speler waartegen de fout werd gemaakt, zal de scheidsrechter alle spelertjes die beïnvloed werden en de bal op hun vorige positie brengen. Vervolgens geeft de scheidsrechter aan om het spel te hervatten: “play!”. Het balbezit gaat over naar de verdediger, indien wel of niet terug (back) werd geeist.

5.3.4. Indien een stilliggende bal simultaan tegen een spelertje van de aanvaller en andere spelertjes (van beider spelers) aanligt, dan blijft de aanvaller in balbezit. Echter, tijdens de volgende speeltik moet de bal uit deze positie weggespeeld worden, zodat hoogstens een speler de bal aanraakt, wanneer de bal terug tot stilstand is gekomen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Blocked ball - free-flick” “geblokkeerde bal – vrije trap”
Sanctie:	a. Vrije trap van waar de bal geblokkeerd lag. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschopstip als de bal geblokkeerd werd in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

Deze regel wordt toegepast om te voorkomen dat de bal d.m.v. “scrimmaging” (bal en spelertjes die de bal raken worden d.m.v. de speeltik in dezelfde richting verplaatst) voorwaarts wordt gespeeld. Indien echter de aanvaller duidelijk de intentie had om uit een situatie van een geblokkeerde bal te geraken, waarbij hij in eerste instantie de bal uit een geblokkeerde situatie weet los te werken, maar waarbij onmiddellijk, op het ogenblik dat de bal tot stilstand komt, die terug twee of meer spelertjes aanraakt, dan zal de scheidsrechter oordelen dat de bal niet meer geblokkeerd is en dus geen sanctie treffen .

5.4. Gelimiteerde tik

5.4.1. Als de aanvaller, bij het aantikken van een spelertje om de bal te spelen, een positie moet innemen achter het speelbord, waardoor de verdediger buiten het bereik komt van zijn doelman, dan zal de scheidsrechter toestaan dat de

aanvaller eerst zijn speeltik uitvoert en vervolgens laat de scheidsrechter toe dat de verdediger zijn verdedigingstik uitvoert.

- 5.4.2. Het is duidelijk dat het concept van de gelimiteerde tik niet kan toegepast worden in een situatie waarbij de verdediger niet verhinderd wordt om het doel te verdedigen.

Procedure:

Scheidsrechter roept:	"Limited flick!" "gelimiteerde tik"
Sanctie:	De scheidsrechter laat toe aan de aanvaller om zijn speeltik uit te voeren en onderbreekt het spel door aan te geven: "block-flick" waarbij hij toestaat dat de verdediger zijn verdedigingstik uitvoert. Vervolgens geeft hij aan dat het spel kan hervat worden: "play!"

- 5.4.3. 5.4.3. De aanvaller staat toe dat de verdediger zijn verdedigingstik uitvoert.

5.4.4. 5.4.4. **Bij overtreding:**

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - free-flick" "Niet-regelementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschofstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

Regel 6: Verdedigen

6.1. Verdediger.

De speler die niet in balbezit is wordt beschouwd als zijnde de verdediger. De verdediger verkrijgt het balbezit als

- 6.1.1. Het spelertje van de aanvaller die aangetikt werd de bal mist.
- 6.1.2. 'De bal raakt een stilstaand spelertje of de doelman van de verdediger. Een spelertje van de verdediger, die horizontaal op het speelveld ligt, en die aangeraakt wordt door de bal, verovert geen balbezit, het neerliggende spelertje wordt beschouwd als een neutraal object.
- 6.1.3. Een intrap, een vrije trap, een hoekschop, een doeltrap of aftrap of strafs chop wordt toegekend aan de verdediger.

te nemen actie:

Scheidsrechter roept:	De scheidsrechter kondigt meteen aan dat het balbezit overging naar de andere partij door: "change!"
------------------------------	--

6.2. Verdedigingstik

- 6.2.1. Na elke baltoets door een spelertje of de doelman van de aanvaller die aangetikt werden, mag de verdediger een spelertje van zijn ploeg aantikken met de bedoeling om te verdedigen: verdedigingstik (block flick). De verdediger mag zijn verdedigingstik niet uitvoeren voordat de aanvaller de bal heeft aangeraakt.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - free-flick" "Niet-reglementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafs chopstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

- 6.2.2. Een verdedigingstik uitgevoerd nadat de aanvaller de bal heeft gemist, wordt beschouwd als een aanvallende tik.
- 6.2.3. De aanvaller hoeft niet te wachten totdat de verdediger een verdedigingstik heeft uitgevoerd. Echter, in de volgende gevallen zal de scheidsrechter tijd laten aan de verdediger om een verdedigingstik uit te voeren:

- 6.2.3.1. Regel 2.1: Het plaatsen en rechtzetten van spelertjes: Als de scheidsrechter het spel onderbreekt en spelertjes verplaatst volgens de regels van het spel(dit wanneer de bal stilligt), dan zal hij toelaten dat de verdediger een nog niet uitgevoerde verdedigingstik doorvoert.
- 6.2.3.2. Regel 5.4: Gelimiteerde tik: Als de aanvaller, bij het aantikken van een spelertje om de bal te spelen, een positie moet innemen achter het speelbord, waardoor de verdediger buiten het bereik komt van zijn doelman, dan zal de scheidsrechter toestaan dat de aanvaller eerst zijn speeltik uitvoert en vervolgens laat de scheidsrechter toe dat de verdediger zijn verdedigingstik uitvoert.
- 6.2.3.3. Regel 8.3: Vervanging van de doelman: Een gebroken of defecte doelman kan op elk ogenblik van de wedstrijd vervangen worden als de bal stilligt. Nadat de speler heeft aangekondigd dat hij zijn doelman wenst te vervangen, zal de scheidsrechter de wedstrijd onderbreken en controleert hij of de vervangende doelman aan de regels van het F.I.S.T.F. voldoet, en vervolgens laat hij toe dat de verdediger een nog niet uitgevoerde verdedigingstik uitvoert.
- 6.2.3.4. Regel 9.2.2: Het wegnemen van de reserve doelman: Nadat de reserve doelman werd weggenomen van het speelveld, zal de scheidsrechter de wedstrijd onderbreken en de verdediger toelaten om een nog niet uitgevoerde verdedigingstik uit te voeren.
- 6.2.3.5. Regel 13.4: Procedure bij het nemen van een off-side tik: Wanneer de scheidsrechter toestemming gaf aan de aanvaller om een off-side tik (tick flick) uit te voeren, zal hij eerst aan de verdediger toe laten om de nog niet uitgevoerde verdedigingstik uit te voeren. Nadat de aanvaller de off-side tik heeft uitgevoerd, zal de scheidsrechter toelaten aan de verdediger om een tweede verdedigingstik uit te voeren.
- 6.2.3.6. Regel 14.2: Procedure bij het nemen van een intrap: Voordat de aanvaller zijn aanval mag voortzetten na een intrap, zal de scheidsrechter eerst toestaan aan de verdediger om een verdedigingstik uit te voeren.
- 6.2.4. Een spelertje dat aangetikt werd om een verdedigingstik uit te voeren mag niet de bal of een spelertje, van beide spelers, raken

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	Afhankelijk van het geval
Sanctie:	<p>a. De bal ligt stil:</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Het verdedigende spelertje raakt een stilstaand spelertje: terug (back) (i). (2) Het verdedigende spelertje raakt de stilliggende bal: terug (back) (i). (3) Het verdedigende spelertje raakt een bewegend spelertje van de aanvaller: obstruction (obstructie) – terug (back) (iv). <p>b. De bal is in beweging:</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Het verdedigende spelertje raakt een stilstaand spelertje: geval (ii). (2) Het verdedigende spelertje raakt de bewegende bal: vrije trap (iii). (3) Het verdedigende spelertje raakt een bewegend spelertje van de aanvaller: vrije trap (iii).

- (i) Indien terug (back) wordt geeist zal de scheidsrechter alle spelertjes en de bal terug op hun originele plaats (de plaats van voor de overtreding) plaatsen. Vervolgens geeft de scheidsrechter het signaal om het spel te hervatten: play!

- (ii) Indien een stilstaand spelertje wordt aangeraakt zal een vrije trap worden toegekend als het stilstaande spelertje dat aangetikt werd hierdoor onmogelijk kon gebruikt worden om op een bewegende bal in te spelen,. In het andere geval zal een terug (back) uitgevoerd worden zoals beschreven onder (i).
- (iii) Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding begaan werd. Vrije trap vanop de strafschofstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.
- (iv) Als de aanvaller een terug (back) eist, zal de scheidsrechter het spelertje dat de overtreding beging en de bal terug naar hun originele positie brengen. De scheidsrechter zal het aanvallende spelertje waarop de overtreding begaan werd op de plaats van de overtreding plaatsen en aangeven om het spel te hervatten: "play!". Hierdoor wint de aanvaller terrein en behoudt hij het aantal mogelijkheden om te tikken met het spelertje waarop de overtreding werd begaan. Zie 5.2.

6.2.5. Een spelertje dat gebruikt wordt om een verdedigingstik uit te voeren mag geen enkel deel van het lichaam van de aanvaller aanraken.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	<p>"Obstruction - back / free-flick"</p> <p>"Obstructie – terug/vrije trap"</p>
Sanctie:	<ul style="list-style-type: none"> a. Als de bal stilligt en het spelertje het lichaam van de aanvaller raakt wordt een terug (back) uitgevoerd. Als terug (back) wordt geeist, zal de scheidsrechter alle eventueel beïnvloede spelertjes en de bal op hun vorige positie terugbrengen, het recht op een verdedigingstik gaat verloren. Vervolgens geeft de scheidsrechter aan om het spel te hervatten: play! b. Als de bal in beweging was terwijl een spelertje door een verdedigingstik het lichaam van de aanvaller raakt, zal een vrije trap toegekend worden. Zie regel 11. c. Een vrije trap vanop de strafschofstip wordt toegekend als, tijdens het bewegen van de bal, het lichaam van de aanvaller wordt aangeraakt door een spelertje dat een verdedigingstik uitvoert, in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.
Opmerking:	Zie regel 10.6.

- 6.2.6. Het recht om verdedigingstikken uit te voeren eindigt als:
- a. De aanvaller de bal raakt met zijn volgende speeltik - verdedigingstikken kunnen niet "opgespaard" of gecumuleerd worden.
 - b. De verdediger verovert het balbezit.
 - c. De bal het speelveld volledig verlaten heeft.
 - d. Een vrije trap toegekend en aanvaard werd.

Regel 7 : Het scoren van een doelpunt

7.1. Een geldig doelpunt

- 7.1.1. Een doelpunt is geldig als de bal de doellijn volledig heeft overschreden, tussen de twee doelpalen en onder de dwarslat, waarbij:
 - a. de bal op doel werd geschoten van een plaats volledig binnen de "shoot"zone van de tegenstander, waarbij de plaats van het spelertje dat de bal aantikte geen belang heeft. Zie regel 9.1c.
 - b. De bal aangeraakt werd voordat het signaal, dat het einde van de speelhelft aanduidt, aanving
- 7.1.2. De scheidsrechter zal onmiddellijk, nadat de bal de "shoot"lijn heeft overschreden en volledig in de "shoot" zone ligt dit aankondigen met de term "shootable!"
- 7.1.3. De scheidsrechter zal een geldig doelpunt onmiddellijk aankondigen als "goal !"

7.2. Een ongeldig doelpunt

- 7.2.1. Een doeltrap wordt toegekend als een doelpunt niet werd gescoord volgens regel 7.1. Zie regel 15.
- 7.2.2. De doelman mag proberen om een doelpoging te stoppen die niet werd uitgevoerd volgens regel 7.1, zonder hierbij het risico te lopen een own-goal te maken doordat hij de bal doet afwijken in het eigen doel. Daarentegen wordt een doeltrap toegekend als de doelman een onregelmatige doelpoging in eigen doel verwerkt. Zie regel 15.

7.3. Own goal

- 7.3.1. Een speler kan een own goal scoren van op om het even welke plaats van het speelveld, ongeacht de positie van bal en spelertje. Indien de bal na een regelmatige doelpoging terugkaatst van de doelpaal of dwarsligger van de tegenstander en zo de doellijn van de aanvaller overschrijdt dan wordt een doeltrap toegekend aan de aanvaller. Zie regel 15.
- 7.3.2. Een speler kan geen own goal scoren uit een vrije trap, hoekschop, intrap, doeltrap of strafschop. Daarentegen wordt aan de tegenstander een hoekschop toegekend. Zie regel 16.

Regel 8: het doel verdedigen

8.1 Handelingen

- 8.1.1. De doelman wordt in het doel geplaatst waarbij de staaf achteraan het doel verlaat onder de achterste horizontale lat van het doel.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal manipulation - free-flick" "Niet-reglementaire handeling – vrije trap"
Sanctie:	Vrije trap vanop de strafschopstip. Zie regel 11.

- 8.1.2. De doelman mag niet snel heen en weer bewogen worden voordat het aanvallende spelertje de bal raakt.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal manipulation - free-flick / penalty flick" "Niet-reglementaire handeling – vrije trap/strafschop"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de strafschopstip in het geval van een eerste overtreding. Zie regel 11. b. Strafschop voor elke volgende overtreding of indien de overtreding opzettelijk werd begaan. Zie regel 12.

- 8.1.3. Elke behandeling van de bal door de doelman wordt beschouwd als een speeltik. De doelman wordt nooit beschouwd als een passieve speler. Echter, een doeltrap wordt toegekend aan de speler wiens doelman de bal in eigen doel devieert na een onregelmatige doelpoging (zie regel 7.2.2.) of over de doellijn devieert na een onregelmatige doelpoging (zie regel 15.1.1.)

- 8.1.4. Elke aanraking van de bal door de doelman laat de tegenstander toe om een verdedigingstik uit te voeren. Zie regel 6.2. Hierbij mag de doelman de bal niet meer dan drie maal na elkaar aanraken totdat:
- de bal werd gespeeld door een ander spelertje van dezelfde partij
 - het balbezit is overgegaan naar de tegenstander

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal manipulation - free-flick" "Niet-reglementaire handeling – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschopstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

- 8.1.5. De staaf van de doelman maakt integraal deel uit van de doelman en mag gebruikt worden om de bal uit het doel te weren of om de bal te spelen.

8.2. Plaatsing

- 8.2.1. Voor, gedurende en na een schot op doel mag de doelman in elke gewenste positie gehouden worden in een poging om een bal uit het doel te weren of om de bal te spelen. Echter geen enkel onderdeel van de doelman mag buiten de kleine rechthoek (goal area) komen of de lijnen van de kleine rechthoek aanraken.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Illegal manipulation - free-flick / penalty-flick” “Niet-reglementaire handeling – vrije trap/strafschop”
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de strafschopstip in het geval van een eerste overtreding. Zie regel 11. b. Strafschop voor elke volgende overtreding of indien de overtreding opzettelijk werd begaan. Zie regel 12.

De scheidsrechter beslist tot een overtreding in elk geval waarbij de doelman de lijnen van de kleine rechthoek (goal area) overschrijdt of aanraakt en waarbij de doelman een poging onderneemt om de bal uit het doel te weren, ongeacht van het feit of hij de bal aanraakt of niet.

- 8.2.2. De doelman mag geen stilstaande spelertjes aanraken die in de kleine rechthoek (goal area) of op de lijnen van de kleine rechthoek (goal area) staan. Zie regel 2.1.2.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Keeper-foul - free-flick” “fout van de doelman – vrije trap”
Sanctie:	Vrije trap vanop de strafschopstip. Zie regel 11.

- 8.2.3. De doelman mag in geen enkel geval de aanvallende speler hinderen wanneer die probeert om een spelertje doorheen de kleine rechthoek (goal area) te bewegen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Keeper-foul - free-flick” “Fout van de doelman – vrije trap”
Sanctie:	Vrije trap vanop de strafschopstip. Zie regels 5.4 en 11.

8.3. Vervanging

- 8.3.1. De doelman mag tijdelijk vervangen worden door de reserve-doelman. Zie regel 9.
- 8.3.2. Een gebroken of beschadigde doelman mag ten alle tijde vervangen worden, op voorwaarde dat de bal stilligt. Indien de doelman niet gebroken of beschadigd is, kan de vervanging enkel doorgevoerd worden tijdens het nemen van een doeltrap, hoekschop, intrap, vrije trap of strafschop of nadat een doelpunt werd gescoord.

te nemen acties:

Speler roept:	"Substitution !" "Vervanging!"
Scheidsrechter reageert:	De scheidsrechter gaat na of de vervangende doelman beantwoord aan de reglementeringen en laat vervolgens toe aan de verdediger om een verdedigingstik uit te voeren. Vervolgens geeft de scheidsrechter het sein om de wedstrijd te hervatten: "play!".

- 8.3.3. Tijdens het spel kan een onbeschadigde doelman hoogstens eenmaal vervangen worden, maar het aantal vervangingen van beschadigde doelmannen is niet gelimiteerd.

Regel 9: Het gebruik van de reserve doelman

9.1. Toepassing

9.1.1. De reserve doelman is een extra spelertje dat de doelman kan vervangen. Om in het spel gebracht te worden, moet de reserve doelman volledig binnen de kleine rechthoek (goal area) gepositioneerd worden of achter de doellijn maar tussen het verlengde van de korte zijden van de kleine rechthoek.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal manipulation - free-flick" "Niet-reglementaire handeling – vrije trap"
Sanctie:	Vrije trap vanop de strafschofstip. Zie regel 11.

9.1.2. De reserve doelman mag ingezet worden onder de volgende omstandigheden:

- de speler die de reserve doelman inzet is in balbezit en
- de doelman is uit het doel verwijderd en wordt door de speler in de hand gehouden of op het speelbord geplaatst, buiten de speelzone zodat het spel niet gehinderd wordt, en
- de tegenstander heeft zijn verdedigingstik beëindigd

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal manipulation - free-flick" "Niet-reglementaire handeling – vrije trap"
Sanctie:	Vrije trap vanop de strafschofstip. Zie regel 11.

9.1.3. Indien de reserve doelman niet aangewend wordt, moet hij uit de speelzone verwijderd zijn.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal playing figure number - free-flick" "Niet-reglementair aantal spelertjes – vrije trap"
Sanctie:	Vrije trap vanop de strafschofstip. Zie regel 11.

9.1.4. Wanneer de reserve doelman het speelveld betreedt vanuit de kleine rechthoek (goal area), wordt hij beschouwd als een reglementair spelertje. Zie regel 1. Echter bij het betreden van het speelveld kan de reserve doelman geen reglementair doelpunt scoren bij de eerste tik.

9.2. Wegnemen

9.2.1. De reserve doelman mag uit het speelveld genomen worden op elk ogenblik om de doelman terug in het doel te brengen, indien de bal stilstaat en de speler die de reserve doelman wenst te verwijderen nog steeds in balbezit is. Indien deze speler het balbezit verloor blijft de reserve doelman in het spel en mag de doelman niet terug in doel geplaatst worden totdat:

- a. de bal werd heroverd door de speler van de reserve doelman. Echter, indien het aanvallende spelertje de bal tegen een spelertje van de verdedigende partij tikt (niet de doelman, want die werd uit de speelzone verwijderd) waarbij onmiddellijk hierop de bal terugkaatst op een spelertje van de aanvallende partij, dan is niet voldaan aan de voorwaarde van het heroveren van balbezit en kan de reserve doelman niet verwijderd worden.
- b. de bal overschreed de zij- of doellijn
- c. een vrije trap werd toegekend aan de speler die de reserve doelman heeft opgesteld

9.2.2. Wanneer de reserve doelman wordt verwijderd uit het speelveld, zal de scheidsrechter toestaan dat de tegenpartij een verdedigingstik uitvoert. Vervolgens kan de speler in balbezit het spel hervatten.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	<p>“Illegal flicking - free-flick”</p> <p>“Niet-regelementair tikken – vrije trap”</p>
Sanctie:	<p>a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11.</p> <p>b. Vrije trap vanop de strafschofstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.</p>

9.2.3. De reserve doelman mag enkel opnieuw gebruikt worden als de bal ondertussen werd gespeeld door een ander spelertje of de doelman.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	<p>“Illegal flicking - free-flick”</p> <p>“Niet-regelementair tikken – vrije trap”</p>
Sanctie:	<p>a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11</p> <p>b. Vrije trap vanop de strafschofstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.</p>

Regel 10: Oneerlijk spel en wangedrag

10.1. Gele kaart

In het geval van een opzettelijke overtreding of herhaaldelijke overtredingen heeft de scheidsrechter het gezag om de overtredende speler een waarschuwing te geven : gele kaart.

10.2. Oranje kaart

10.2.1. Indien een speler die reeds gesanctioneerd werd met een gele kaart, opzettelijk of herhaaldelijk nieuwe overtredingen begaat dan wordt hij door de scheidsrechter gesanctioneerd met een oranje kaart.

10.2.2. De oranje kaart heeft als consequentie dat de scheidsrechter de reserve doelman van de overtredende speler verwijderd van het speelbord.

10.3. Rode kaart

10.3.1. In het geval van ernstig wangedrag zal de scheidsrechter deze speler een rode kaart geven, wat impliceert dat deze speler onmiddellijk de wedstrijd verliest, met tenminste 3 – 0. Indien de score op het ogenblik van de diskwalificatie hoger was en in het nadeel van de gesanctioneerde speler, dan blijft de score behouden.

10.3.2. De gediskwalifieerde speler kan verder een disciplinaire sanctie krijgen, te bepalen door de hoofdscheidsrechter van de competitie waarin gespeeld wordt of door het FISTF.

10.4. Vinger-fout

.Een speler mag geen spelertje aanraken met enig lichaamsdeel of kledij tijdens het tikken.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Finger-foul - free-flick / penalty-flick” “Vinger-fout – vrije trap/ strafschoep”
Sanctie:	Vrije trap vanop de plaats waar een speler een spelertje aanraakte tijdens het tikken. Zie regels 11./12.

10.5. Handspel

10.5.1. Een speler mag een bal in spel niet aanraken met enig lichaamsdeel of kledij.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Handball - free-flick / penalty-flick” “Handspel – vrije trap/strafschoep”
Sanctie:	Vrije trap vanop de plaats waar de speler de bal aanraakte. Zie regel 11./12.

- 10.5.2. Indien de aanvaller opzettelijk de bal naar een lichaamsdeel of kledij van zijn tegenstander (de verdediger) trapt, met het opzet om een vrije trap te bekomen, zal echter een vrije trap toegekend worden aan de verdediger.

10.6. Belemmering

- 10.6.1. Een speler mag in geen geval zijn tegenstander fysisch belemmeren, op of rond het speelveld, met de bedoeling om een speeltik te verstoren of te verhinderen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Obstruction - free-flick” “Obstructie – vrije trap”
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de bal zich bevond op het ogenblik van de overtreding. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschofstip indien de bal zich op het ogenblik van de overtreding in de grote rechthoek bevond. Zie regel 11.1.

- 10.6.2. Voorbeelden van overtredingen:

- 10.6.2.1. De aanvaller belemmert het nemen van een verdedigingstik door zijn hand op het speelveld te plaatsen zonder dat hij een speeltik uitvoert.
- 10.6.2.2. De verdediger belemmert het zicht van de aanvaller op het deel van het speelveld waar het spelertje of de bal zullen worden gespeeld.

10.7. Wangedrag

- 10.7.1. Tijdens de twee speelhelften van vijftien minuten elk, extra tijd, sudden death en shoot out is het de spelers verboden om te praten of om overdreven bewegingen te maken. Het is de spelers verboden om commentaar te leveren op het verloop van de wedstrijd, om de beslissingen van de scheidsrechter te bekritisieren of om te trachten de beslissingen van de scheidsrechter te beïnvloeden. Alsook is het verboden om de scheidsrechter, de tegenstander of het publiek te beïnvloeden.
- 10.7.2. De spelers leven strict de beslissingen van de scheidsrechter na en kunnen tijdens de wedstrijd slechts onder de volgende omstandigheden praten:
- 10.7.2.1. De speler, tegen wie een overtreding werd begaan, informeert de scheidsrechter over zijn keuze om de voordeelregel toe te passen d.m.v. “play on” of hij aanvaardt de sanctie opgegeven door de scheidsrechter.
- 10.7.2.2. De aanvaller mag verzoeken dat zijn tegenstander zijn spelertjes op voldoende afstand brengt bij een intrap, hoekschoop of vrije trap : “ distance!”.
- 10.7.2.3. Beide spelers mogen de scheidsrechter verzoeken, om de bal en het spelertje dat een intrap, hoekschoop of vrije trap zal nemen, tijdelijk te verwijderen zodat zij de positie-tikken kunnen uitvoeren. Zie regel 11.2.2.
- 10.7.2.4. De aanvaller verzoekt de scheidsrechter om toestemming om een off-side tik uit te voeren en kondigt aan dat die uitgevoerd is : “ Off-side? Tick”
- 10.7.2.5. Beide spelers mogen de vervanging van een spelertje of doelman aankondigen: “ substitution!”
- 10.7.2.6. Beide spelers geven aan klaar te zijn bij het nemen van shoots en het verdedigen van het doel in het geval van een shoot-out: “ready!”

- 10.7.2.7. Gezamenlijk overleg van beide spelers indien een beslissing genomen moet worden in een onduidelijke situatie waarin de scheidsrechter geen beslissing kon nemen.

Bij overtreding:

'Scheidsrechter roept:	“Misconduct - free-flick” “Wangedrag – vrije trap”
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de positie waar de bal zich bevond op het ogenblik van de overtreding. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschofstip indien de bal zich in de grote rechthoek bevond op het ogenblik van de overtreding. Zie regel 11.1.

- 10.7.3. Het is de speler niet toegestaan om verbaal te communiceren met zijn coach of supporters. De coach van de speler mag slechts in beperkte mate en met gedempte stem zijn speler adviseren. Bij ontoelaatbaar gedrag van een coach, zal de desbetreffende speler gesanctioneerd worden.

10.8. Tijd rekken

- 10.8.1. De spelers mogen niet meer tijd nemen tijdens het spel dan toelaatbaar geacht wordt door de scheidsrechter.

Bij overtreding:

'Scheidsrechter roept:	“Time wasting - free-flick” “Tijd rekken – vrije trap”
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waarop de bal zich bevond op het ogenblik van de overtreding. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschofstip indien de bal zich in de grote rechthoek bevond op het ogenblik van de overtreding. Zie regel 11.1.

- 10.8.2. Bij een doelpoging mag de aanvaller niet meer dan 10 seconden wachten vooraleer hij schiet.

- 10.8.3. Het tactisch winnen van tijd door zo lang mogelijk in balbezit te blijven, wordt niet bestraft, zolang de verdediger in de mogelijkheid wordt gesteld om de bal te heroveren.

- 10.8.4. De scheidsrechter noteert de hoeveel tijd die werd “gestolen” en voegt deze aan de speelhelft toe als extra tijd.

10.9. Niet-reglementaire handeling

Wanneer de aanvaller aanzet om op doel te schieten, door het plaatsen van zijn hand op de tafel achter het spelertje, dan mag er geen beweging geveinsd worden om zo een reactie van de doelman uit te lokken. Noch mag de aanvaller zijn hand terug van de tafel verwijderen totdat de doelpoging volledig is uitgevoerd.

Bij overtreding:

'Scheidsrechter roept:

"Illegal behavior - free-flick"

"Niet-reglementaire handeling – vrije trap"

Sanctie:

Vrije trap vanop de plaats waarop de bal zich bevond op het ogenblik van de overtreding. Zie regel 11.

Regel 11: Vrije trap.

11.1. Definitie.

- 11.1.1. Vrije trappen worden steeds indirect genomen. In het geval van een strafschop, zie regel 12.
- 11.1.2. Ook op spelertjes buiten het speelveld kan een overtreding begaan worden. In dit geval wordt de vrije trap genomen vanop de zij- of doellijn, zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.
- 11.1.3. Een vrije trap voor een overtreding in de grote rechthoek, op de doellijn (in de grote rechthoek) of over de doellijn – maar binnen het verlengde van de lijnen van de grote rechthoek – of voor een overtreding op de lijnen van de grote rechthoek, zal genomen worden vanop de strafschopstip.

11.2. Wijze waarop een vrije trap genomen wordt

- 11.2.1. De speler die een vrije trap toegewezen krijgt, moet het spelertje aanduiden dat de vrije trap zal nemen voordat een positie tik uitgevoerd wordt. Het spelertje dat de vrije trap zal nemen, wordt naar wens op het speelveld geplaatst volgens de positie van de bal.

Bij overtreding:

'Scheidsrechter roept:	“Illegal manipulation - change of free-flick right” “Niet-reglementaire handeling – vrije trap gaat over”
Sanctie:	De vrije trap gaat over naar de tegenstander.

- 11.2.2. Elke speler mag een positie tik uitvoeren, waarbij de aanvaller als eerste zijn positie tik uitvoert. De bal en het spelertje dat aangeduid werd om de vrije trap te nemen, mogen door de scheidsrechter van het speelveld tijdelijk verwijderd worden, om beide spelers toe te laten om hun positie tikken uit te voeren. Een spelertje dat verplaatst wordt bij een positie tik mag geen enkel ander spelertje aanraken.

Bij overtreding

Scheidsrechter roept:	“Back” “Terug”
Sanctie:	Indien de speler tegen wie de overtreding werd begaan een “terug/back” claimt, zal de scheidsrechter alle spelertjes die betrokken waren bij de overtreding terug op hun vorige positie brengen. De positie tik kan niet opnieuw genomen worden.

- 11.2.3. De speler tegen wie de overtreding werd begaan mag om “afstand/distance” vragen als een of meerdere spelertjes binnen een straal van 40 mm van de bal staan, nadat de positie tikken werden genomen.
- 11.2.4. De scheidsrechter geeft aan om de vrije trap te nemen, als beide spelers klaar zijn, door “play!” te roepen. Noteer dat bij een vrije trap, eerst de vrije trap

moet genomen worden voordat een spelertje van de aanvallende partij door middel van een off-side tik uit buitenspel mag gespeeld worden. Zie regel 13.

- 11.2.5. Het spelertje dat de vrije trap nam, mag pas terug aangetikt worden nadat:
- a. De bal werd gespeeld door een ander spelertje of de doelman van de aanvallende partij.
 - b. De bal een ander spelertje van de aanvaller aanraakte.
 - c. Het balbezit overging naar de tegenstander.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - free-flick" "Niet-regelementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschofstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

Regel 12: Strafschop.

12.1. Definitie

- 12.1.1. De volgende overtredingen worden bestraft met een strafschop, indien de speler die de overtreding begaat, dit doet in zijn eigen grote rechthoek. Hierbij worden de lijnen van de grote rechthoek en de sectie van de doellijn die inbegrepen is in de grote rechthoek gerekend tot de grote rechthoek.
 - 12.1.1.1. Overtreding door de aanvaller. Zie 5.3.
 - 12.1.1.2. Niet-reglementaire behandeling van de doelman. Zie 8.1.2. en 8.2.1.
 - 12.1.1.3. Vinger-fout. Zie 10.4.
 - 12.1.1.4. Handspel. Zie 10.5.
 - 12.1.1.5. Foutieve off-side tik. Zie 13.4.3.
- 12.1.2. Het spel zal verder gezet worden op het einde van beide speelhelften om toe te laten een strafschop te nemen of te hernemen. De tijdsverlening wordt toegestaan totdat de scheidsrechter besloten heeft of al dan niet een doelpunt werd gescoord. Na het nemen van de strafschop zal geen enkele andere tik of handeling van een spelertje ondernomen worden door beide spelers, tenzij de behandeling van de doelman door de verdediger.

12.2. Wijze om een strafschop te nemen.

- 12.2.1. De bal wordt op de strafschopstip geplaatst. De aanvaller duidt een spelertje aan om de strafschop te trappen, het wordt zoals gewenst in de buurt van de bal geplaatst.
- 12.2.2. Alle spelertjes, uitgezonderd de doelman en het spelertje dat de strafschop neemt, worden buiten de grote rechthoek en de halve cirkel geplaatst. De scheidsrechter verplaatst deze spelertjes volgens een lijn loodrecht op de doellijn totdat zij zich 1 mm buiten de grote rechthoek of de halve cirkel bevinden.
- 12.2.3. De doelman kan zoals gewenst opgesteld worden, maar mag de doellijn niet overschrijden (in de richting van het speelveld) en mag niet bewogen worden voordat het spelertje van de aanvaller de bal raakt.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept: "Replay!"

"Herspeel!"

Sanctie: De strafschop wordt opnieuw genomen. Zie regel 10.

- 12.2.4. De scheidsrechter geeft aan dat de strafschop moet genomen worden als beide spelers klaar zijn, door aan te geven: "play!".
- 12.2.5. Het spelertje dat de strafschop neemt, mag niet meer aangetikt worden totdat
 - a. De bal werd gespeeld door een ander spelertje of de doelman van de aanvaller.
 - b. Een ander spelertje van de aanvaller werd aangeraakt door de bal.
 - c. Het balbezit overging naar de tegenstander.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:

"Illegal flicking - free-flick"

"Niet-regelementair tikken – vrije trap"

Sanctie:

a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11.

b. Vrije trap vanop de strafschoopstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

Regel 13: Buitenspel (off-side)

13.1. Definitie

- 13.1.1. Een spelertje van de aanvallende partij mag zich in de shoot zone van de tegenpartij niet dichterbij de doellijn bevinden dan de bal tenzij zich tussen het aanvallende spelertje en de doellijn twee spelertjes of een spelertje en de doelman van de tegenpartij bevinden. Daarbij verklaart men een spelertje in buitenspel positie als het geringste deel van de bal de base van het voorlaatste verdedigende spelertje, die de buitenspel positie bepaalt, passeert en waarbij de bal zich volledig in de shoot zone bevindt.
- 13.1.2. Ditzelfde geldt ook als de bal reeds voorbij het voorlaatste verdedigende spelertje is en volledig in de shoot zone van de verdediger en door een ander aanvallend spelertje in de richting van de doellijn wordt gespeeld.
- 13.1.3. Het beslissende moment waarop de scheidsrechter moet besluiten tot buitenspel is het ogenblik waarop de bal aangetikt wordt. Hierdoor kan de verdediger onmogelijk een spelertje van de aanvaller buitenspel zetten nadat het spelertje van de aanvaller de bal raakt.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Offside - free-flick” “Buitenspel – vrije trap”
Sanctie:	Vrije trap vanop de plaats waar het spelertje in buitenspel positie stond.
Opmerking:	a. In het geval twee of meer spelertjes in buitenspel positie staan, zal de vrije trap gegeven worden vanop de positie die het dichtst bij de doellijn is gelegen (diepste buitenspel). b. Spelertjes of doelmannen die zich achter de doellijn bevinden worden beschouwd als staande op de doellijn om de buitenspel positie te bepalen.

- 13.1.4. Een spelertje in een buitenspel positie wordt niet gesanctioneerd als zijnde in buitenspel als:
- De bal rechtstreeks in de richting van het desbetreffende spelertje wordt gespeeld in het geval van een hoekschop, intrap, doeltrap of strafschop.
 - De bal gespeeld wordt door de tegenstander.

Bemerk dat in de bovenstaande gevallen de sanctie voor buitenspel positie wel wordt aangewend bij de volgende aanvallende tik, zie regel 13.2 voor passief buitenspel. 13.1.5. Een spelertje in buitenspel positie kan aangewend worden om de bal te spelen d.m.v. een speeltik.

13.2. Passief buitenspel.

Indien bij een aanvallende beweging een spelertje van de aanvallende partij vanuit een niet-buitenspel in een buitenspel positie glijdt, dan geldt in dit geval de buitenspel regel niet zolang de bal in beweging is: passief buitenspel. Echter, dit spelertje kan niet gebruikt worden voor een nieuwe speeltik totdat de bal tot stilstand gekomen is.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Offside - free-flick" "Buitenspel – vrije trap"
Sanctie:	Vrije trap vanop de plaats waar het spelertje, dat in passief buitenspel stond, aangetikt werd om de bal te spelen, die op dat ogenblik nog in beweging was.

13.3. Off-side tik

- 13.3.1. De aanvaller mag een spelertje in buitenspel positie d.m.v. een tik in een niet-buitenspel positie brengen door het uitvoeren van een tik, dit heet de off-side tik. Per aanvalbeurt, zonder overgang van balbezit, mag een aanvaller tot drie off-side tikken uitvoeren.
- 13.3.2. In het geval, een spelertje van de aanvallende partij de bal tegen een spelertje van de tegenpartij aantikt, maar daarvandaan weerkaatst de bal terug op een spelertje van de oorspronkelijk aanvallende partij, dan is aan de voorwaarde van het overgaan van balbezit niet voldaan en kan de aanvallende partij niet opnieuw 3 off-side tikken spelen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - free-flick" "Niet-regelementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschoopstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

- 13.3.3. Een spelertje mag meer dan een keer aangetikt worden om de bal te spelen. Na drie speeltikken, kan een off-side tik doorgevoerd worden op dit zelfde spelertje zonder dat hierdoor tegen regel 5.2 gezondigd wordt.

13.4. Wijze waarop een off-side tik wordt uitgevoerd.

- 13.4.1. De speler moet de scheidsrechter om toestemming vragen om een off-side tik door te voeren en roept "off-side tik" voordat de off-side tik wordt uitgevoerd.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Change !" "Bal gaat over!"
Sanctie:	Indien bij het uitvoeren van een off-side tik, nagelaten werd om de scheidsrechter om toestemming te vragen of indien nagelaten werd om " off-side tik" te roepen, wordt de tik als een reglementaire tik, om de bal te spelen, beschouwd.

- 13.4.2. Een off-side tik kan enkel uitgevoerd worden als de tegenpartij eerst een verdedigingstik heeft uitgevoerd en alle spelertjes en de bal tot stilstand gekomen zijn.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Illegal flicking - free-flick” “Niet-reglementair tikken – vrije trap”
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschopstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

- 13.4.3. Er is geen restrictie op waarheen het spelertje, waarop de off-side tik wordt uitgevoerd, gespeeld wordt. Echter, het spelertje mag in dit geval niet een ander spelertje of de bal aanraken.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Back - free-flick / penalty” “Terug – vrije trap/strafschoep”
Sanctie:	a. “Terug” of “back” is de sanctie indien een ander spelertje wordt aangeraakt. In dit geval zal de scheidsrechter alle spelertjes en de bal terug in hun vorige positie brengen. Vervolgens geeft de scheidsrechter het signaal om het spel te hervatten d.m.v. “play!”. b. Vrije trap vanop de plaats waar het spelertje waarop de off-side tik wordt doorgevoerd de bal raakt. Zie regel 11./12.

- 13.4.4. Een verkeerdelijk uitgevoerde off-side tik kan hernomen worden, maar hierdoor verliest de aanvaller een van de drie beurten waarop hij recht heeft tijdens deze periode van balbezit.

- 13.4.5. Bij elke off-side tik die de aanvaller uitvoert heeft de verdediger het recht om een verdedigingstik uit te voeren.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	“Illegal flicking - free-flick” “Niet-reglementair tikken – vrije trap”
Sanctie:	Indien de aanvaller niet toestaat aan de verdediger om een verdedigingstik uit te voeren. a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschopstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

- 13.4.6. Een spelertje dat d.m.v. de off-side tik uit buitenspel werd gebracht, mag niet meer aangetikt worden totdat:

- De bal werd gespeeld door een ander spelertje of de doelman van de aanvaller.
- Balbezit is overgegaan.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:

“Illegal flicking - free-flick”

“Niet-regelementair tikken – vrije trap”

Sanctie:

a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11.

b. Vrije trap vanop de strafschofstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

Regel 14: Intrap

14.1. Definitie

- 14.1.1. Als de bal volledig de zijlijn heeft overschreden, zal een intrap toegekend worden aan die speler waarvan zijn spelertjes of doelman niet als laatste de bal hebben aangeraakt.
- 14.1.2. Om een intrap af te dwingen, moeten de bal-die de zijlijn met zijn volledige omtrek moet overschrijden, het spelertje van de verdediging dat de bal over de zijlijn deed afwijken, het spelertje of de doelman van de aanvaller die de bal speelde, zich allemaal in hetzelfde kwart-veld bevinden bij het aanspelen van de bal en nadat de bal de zijlijn heeft overschreden. Een kwart-veld wordt gemarkeerd door de middellijn en de shoot-lijnen op het speelveld.
- 14.1.3. Een intrap kan niet afgedwongen worden van een spelertje dat zich buiten het speelveld bevindt.
- 14.1.4. Als een spelertje van de verdediger, onopzettelijk de bal over de zijlijn werkt tijdens het uitvoeren van een verdedigingstik, kan de aanvaller een intrap eisen.
- 14.1.5. Een doelpunt kan niet rechtstreeks gescoord worden vanuit een intrap. Zie regel 7.3.
- 14.1.6. Als de doelman de bal aanraakt, dan wordt dit steeds beschouwd als een speeltik (zie 8.1.3). Daarom is het onmogelijk dat een intrap afgedwongen wordt ten nadele van de doelman, zoals beschreven in 14.1.2. Echter kan de doelman d.m.v. een speeltik op zijn beurt een intrap afdwingen.

14.2. Wijze om een intrap uit te voeren

- 14.2.1. Een intrap wordt genomen vanop de plaats waar de bal de zijlijn overschreed.
- 14.2.2. De speler die de intrap neemt zal eerst het spelertje aanduiden dat de intrap zal nemen, voordat de positie tikken worden uitgevoerd.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal manipulation - change of flick-in right" "Niet-reglementaire handeling – intrap gaat over"
Sanctie:	De intrap wordt toegekend aan de tegenstander.

- 14.2.3. Elke speler mag 1 positie tik uitvoeren, de aanvaller is de eerste aan zet. Zie regel 11.2.2.
- 14.2.4. Het spelertje dat de intrap zal nemen moet buiten het speelveld geplaatst worden. De bal wordt met zijn center op de zijlijn geplaatst.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Foul flick-in - change of flick-in right" "Foutieve intrap – intrap gaat over"
Sanctie:	De intrap gaat naar de tegenstander.

- 14.2.5. De aanvaller mag om "afstand-distance" vragen, indien na het nemen van de positie tikken, een spelertje van de verdediger binnen een straal van 40 mm van de bal staat. Zie regel 11.2.3.
- 14.2.6. De scheidsrechter geeft aan dat de intrap kan genomen worden als beide spelers klaar zijn door: "play!".
- 14.2.7. De aanvaller neemt de intrap, maar moet dan wachten totdat de verdediger een verdedigingstik heeft uitgevoerd (indien dit nog niet was gedaan om de bal te onderscheppen), voordat de aanvaller zijn volgende speeltik mag doorvoeren.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - free-flick " "Niet-regelementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	Indien de aanvaller, niet aan de verdediger toestaat om een verdedigingstik uit te voeren. Zie regel 1.2

- 14.2.8. Het spelertje dat de intrap nam, mag pas opnieuw aangetikt worden als:
- a. De bal werd gespeeld door een ander spelertje of de doelman van de aanvaller
 - b. Een ander spelertje van de aanvaller aangeraakt werd door de bal
 - c. Balbezit is overgegaan.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - free-flick" "Niet-regelementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschofstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

Regel 15: Doeltrap

15.1. Definitie

- 15.1.1. Een doeltrap wordt toegekend aan de verdediger onder de volgende omstandigheden:
 - 15.1.1.1. De aanvaller speelt de bal over de doellijn van de verdediger.
 - 15.1.1.2. De aanvaller speelt de bal over de doellijn van de verdediger waarbij de bal weerkaatst wordt op een spelertje of de doelman van de aanvaller.
 - 15.1.1.3. De aanvaller speelt de bal, die zich niet in de shoot zone van de verdediger bevindt, over de doellijn van de verdediger waarbij de bal weerkaatst wordt op elk willekeurig spelertje.
 - 15.1.1.4. De doelman van de verdediger werkt de bal over de doellijn (naast of in zijn doel) nadat de aanvaller een niet-reglementair shot speelt op het doel van de verdediger (doordat de bal gespeeld wordt van buiten de shoot zone).
- 15.1.2. De aanvaller kan voor zichzelf een doeltrap afdwingen, als hij de bal, die zich volledig in zijn shoot zone bevindt, via een verdedigend spelertje, dat zich eveneens in de shoot zone van de aanvaller bevindt, over zijn doellijn speelt. Zie regels 7.2 en 7.3.
- 15.1.3. Als de verdediger onopzettelijk d.m.v. een verdedigingstik de bal over de doellijn van de aanvaller speelt, kan de aanvaller een doeltrap aanvaarden.
- 15.1.4. Een doeltrap kan niet afgedwongen worden doordat de bal een spelertje aanraakt die zich buiten het speelveld bevindt.
- 15.1.5. Een doelpunt kan niet rechtstreeks uit een doeltrap gescoord worden. Zie regel 7.3.

15.2. Wijze waarop een doeltrap genomen moet worden.

- 15.2.1. Beide spelers kunnen al hun spelertjes met de hand opnemen en op het speelveld plaatsen, onder de volgende restricties:
 - 15.2.1.1. De aanvaller moet als eerste zijn spelertjes verplaatsen, uitgezonderd het spelertje dat de doeltrap neemt. Nadat de aanvaller zijn spelertjes heeft geplaatst, mag hij die niet meer verplaatsen en kan de verdediger zijn spelertjes naar eigen keuze plaatsen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal manipulation - change of goal-flick right" "Niet-reglementaire handeling – doeltrap gaat over"
Sanctie:	De doeltrap gaat over op de tegenstander.

- 15.2.1.2. Geen enkel spelertje, van beide spelers, mag in de grote rechthoek van de aanvaller geplaatst worden, of op de lijnen van de grote rechthoek, behalve het spelertje dat de doeltrap neemt en de doelman.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal position!"
------------------------------	---------------------

Sanctie: "Niet-reglementaire positie"
De scheidsrechter corrigeert de positie van de desbetreffende spelertjes.

15.2.1.3. Spelertjes van beide ploegen moeten minstens 20 mm van elkaar verwijderd staan.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept: "Illegal position!"
"Niet-reglementaire positie"
Sanctie: De scheidsrechter corrigeert de positie van de desbetreffende spelertjes.

15.2.1.4. De aanvaller plaatst het spelertje dat de doeltrap neemt, naar believen naast de bal. De doeltrap wordt genomen door zowel de bal als het spelertje volledig binnen de kleine rechthoek te plaatsen. Om een doeltrap te nemen kan elk willekeurig spelertje, de doelman of de reserve doelman gebruikt worden.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept: "Illegal flicking - free-flick"
"Niet-reglementair tikken – vrije trap"
Sanctie: Vrije trap vanop de strafschoopstip. Zie regel 11.

15.2.1.5. Elke speler krijgt niet meer dan 10 seconden om zijn spelertjes te plaatsen.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept: "Time wasting - change of goal-flick right"
"Tijd rekken – doeltrap gaat over"
Sanctie: a. Indien de aanvaller deze regel overtreedt, zal de scheidsrechter beslissen om de doeltrap toe te kennen aan de verdediger. Zie regel 10.
b. Indien de verdediger deze regel overtreedt, dan wordt regel 10. toegepast.

15.2.2. De scheidsrechter geeft aan dat de doeltrap mag genomen worden als beide spelers klaar zijn: "play!".

15.2.3. Als de doeltrap wordt genomen moet de bal de grote rechthoek volledig verlaten.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept: "Illegal flicking - replay / change of goal-flick right"
"Niet-reglementair tikken – herspeel / doeltrap gaat over"
Sanctie: a. De doeltrap wordt opnieuw genomen.
b. Indien bij het hernemen van de doeltrap, de bal weer de

grote rechthoek niet verlaat, zal de scheidsrechter de doeltrap toekennen aan de tegenstander, waarbij de doeltrap hernomen wordt aan het andere eind van het speelveld.

- 15.2.4. Het spelertje dat de doeltrap neemt, kan slechts terug aangetikt worden als:
- a. De bal werd gespeeld door een ander spelertje van de aanvaller.
 - b. b. De bal een ander spelertje van de aanvaller aanraakte.
 - c. c. Balbezit overging naar de andere partij.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal flicking - free-flick" "Niet-reglementair tikken – vrije trap"
Sanctie:	a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11. b. Vrije trap vanop de strafschofstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

Regel 16: Hoekschop.

16.1. Definitie.

- 16.1.1. Een hoekschop wordt toegekend als de bal de doellijn overschrijdt in de volgende gevallen:
 - 16.1.1.1. De aanvaller kan een hoekschop afdwingen als hij de bal speelt vanuit de shoot zone van de verdediger en als de bal aangeraakt wordt door een spelertje of de doelman van de verdediger voordat de bal over de doellijn rolt.
 - 16.1.1.2. Een hoekschop wordt toegekend aan de verdediger als de aanvaller de bal over zijn eigen doellijn speelt. Zie regel 7.3.
- 16.1.2. Als de verdediger onopzettelijk d.m.v. een verdedigingstik de bal over zijn doellijn speelt, kan de aanvaller een hoekschop eisen.
- 16.1.3. Een hoekschop kan niet afgedwongen worden van een spelertje of doelman die zich buiten het speelveld bevinden. 16.1.4. Een doelpunt kan rechtstreeks uit een hoekschop gescoord worden, zie regel 7.3.

16.2. Wijze waarop een hoekschop wordt genomen.

- 16.2.1. De bal moet geplaatst worden in de kwart-cirkel of centraal op de lijn van de kwart-cirkel aan die zijde van het doel waar de bal de doellijn overschreed. De bal mag gedeeltelijk buiten de kwart-cirkel geplaatst worden, maar niet meer dan de helft van de bal mag zich buiten de kwart-cirkel bevinden wanneer bekeken van direct boven de bal.
- 16.2.2. De speler die de hoekschop toegewezen krijgt zal eerst een spelertje aanduiden die de hoekschop zal nemen, voordat de positie tikken uitgevoerd worden. Het spelertje dat de hoekschop neemt kan volgens wens van de speler geplaatst worden.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:	"Illegal manipulation - flick-in for the opponent" "Niet-reglementaire handeling – intrap naar tegenstander"
Sanctie:	De speler die de overtreding begaat verliest het recht op de hoekschop en zijn tegenstander krijgt een intrap toegekend op het punt waar doellijn en zijlijn snijden. Zie regel 14.

- 16.2.3. Elke speler mag drie positie tikken uitvoeren, waarbij de aanvaller als eerste zijn positie tikken uitvoert. Zie regel 11.2.2.
- 16.2.4. De aanvaller mag verzoeken om een spelertje van de verdediger te verplaatsen als die zich binnen een straal van 90 mm van de bal bevindt, nadat de positie tikken werden uitgevoerd, zie regel 11.2.3.
- 16.2.5. De scheidsrechter geeft aan dat de hoekschop kan genomen worden, als beide spelers klaar zijn : " play!".
- 16.2.6. Het spelertje dat de hoekschop nam, mag niet meer aangetikt worden totdat:
 - a. de bal werd gespeeld door een ander spelertje of de doelman van de aanvaller.
 - b. Een ander spelertje van de aanvaller werd aangeraakt door de bal.
 - c. Balbezit ging over naar de tegenstander.

Bij overtreding:

Scheidsrechter roept:

"Illegal flicking - free-flick"

"Niet-reglementair tikken – vrije trap"

Sanctie:

a. Vrije trap vanop de plaats waar de overtreding plaats vond. Zie regel 11.

b. Vrije trap vanop de strafschoopstip als de overtreding werd begaan in de grote rechthoek. Zie regel 11.1.

Regel 17: Shoot out

17.1. Definitie

- 17.1.1. Indien in een wedstrijd gespeeld op het principe van rechtstreekse uitschakeling, in een individuele- of ploegencompetitie, de stand na een "sudden death of golden goal" gelijk is, en ook het geaccumuleerd doelpuntenverschil over alle wedstrijden gelijk is, dan wordt een shoot-out georganiseerd. In een ploegencompetitie, zal de kapitein van elke ploeg, een van de 4 spelers die het laatst optraden aanduiden om aan de shoot-out deel te nemen. 17.1.2. De scheidsrechter beslist naar welk doel zal getrapt worden. Hij tost en vraagt een van de spelers om kruis of munt te kiezen. De speler die de tos wint kiest of hij eerst zal schieten of eerst het doel zal verdedigen.
- 17.1.3. :De spelers zullen om beurten 5 shots op doel nemen, te starten van de zijde van het speelveld aangeduid door de scheidsrechter, en vanop de volgende posities:
- 17.1.3.1. De bal moet volledig binnen de shoot zone geplaatst worden, zo dicht mogelijk bij de shoot lijn en zijlijn zonder die aan te raken.
- 17.1.3.2. De bal wordt volledig binnen de shoot zone geplaatst en zo dicht mogelijk bij de shoot lijn zonder die te raken, waarbij een lijn die getrokken wordt uit het verlengde van de zijlijn van de grote rechthoek door het midden van de bal gaat.
- 17.1.3.3. De bal wordt volledig binnen de shoot zone geplaatst en zo dicht mogelijk bij de shoot lijn zonder die te raken, waarbij een lijn die getrokken wordt uit het midden van de doellijn en door de strafschofstip gaat ook door het midden van de bal gaat.
- 17.1.3.4. Zelfde positie als onder 17.1.3.2 maar dan aan de andere zijde van het veld.
- 17.1.3.5. Zelfde positie als onder 17.1.3.1. maar dan aan de andere zijde van het veld.
- 17.1.4. Indien er na 5 shots geen winnaar is, wordt doorgespeeld volgens een "sudden death of golden goal" systeem, waarbij begonnen wordt van de positie zoals in 17.1.3.1. Indien na een even aantal shots (geteld over beide spelers), een speler meer doelpunten heeft gescoord, dan is die speler de winnaar.

17.2. Wijze waarop elk shot genomen wordt.

- 17.2.1. De scheidsrechter plaatst de bal zoals hiervoor aangegeven.
- 17.2.2. 17.2.2. De aanvaller plaatst zijn spelertje achter de bal om het shot te spelen en geeft aan dat die klaar is d.m.v. "ready!". Indien de aanvaller niet binnen de 10 seconden aangeeft dat hij klaar is, dan wordt zijn shot door de scheidsrechter als genomen en niet succesvol beschouwd. Indien de aanvaller de positie van zijn spelertje verandert nadat hij aangegeven had klaar te zijn, dan wordt zijn shot door de scheidsrechter als genomen en niet succesvol beschouwd.
- 17.2.3. 17.2.3. De scheidsrechter vraagt aan de doelman of hij klaar is. De verdediger mag onder geen enkel beding met geen enkel lichaamsdeel de doellijn overschrijden. De verdediger heeft maximaal 10 seconden om aan te geven dat hij klaar is, hij roept: "ready!". Indien de verdediger niet binnen maximaal 10 seconden aangeeft dat hij klaar is wordt het shot als genomen en succesvol beschouwd.
- 17.2.4. De scheidsrechter geeft aan dat het shot genomen moet worden d.m.v. : "play!".

- 17.2.5. De aanvaller moet zijn shot uitvoeren binnen 10 seconden na het signaal van de scheidsrechter. Laat de aanvaller na om op doel te trappen binnen 10 seconden, dan wordt zijn poging als genomen en 'niet succesvol beschouwd.

Deel III. Regelgeving voor het materiaal.

Regel 1: het speelbord.

1.1. Het speelvlak.

- 1.1.1. Het speelvlak moet voldoende goed bevestigd zijn op een MDF bord of gelijkaardig materiaal. Het bevindt zich op maximaal 90 en minimaal 70 cm boven het grondoppervlak.
- 1.1.2. Het speelvlak en het bord moeten 4 tot 10 cm buiten het speelveld treden, langs de zijlijnen en doellijnen. Het speelbord mag niet meer dan 10 cm buiten het speelveld treden achter de achterste zijde van het doel.
- 1.1.3. Het speelbord wordt omzoomd door een omheining van 2 tot 10 cm hoog en maximaal 10 cm breed. Centraal achter de doelen wordt een opening van 15 tot 25 cm gelaten in de omheining.
- 1.1.4. Rondom het speelbord wordt een ruimte van 100 cm gelaten voor de spelers, scheidsrechter en lijnrechters.
- 1.1.5. Het doek dat dienst doet als speelveld moet glad zijn, vrij van obstakels en laat een accuraat glijden van de spelertjes toe en een beweging van de bal volgens rechte lijnen.
- 1.1.6. De lijnen die op het speelveld gedrukt staan, zijn niet meer dan 3 mm breed en verstoren het spel niet doordat het glijden van de spelertjes of de beweging van de bal beïnvloed worden.

1.2. Speelveld

- 1.2.1. Het speelveld is een rechthoek. De lengte, bepaald door de zijlijnen, is tussen minimaal 90 en maximaal 140 cm groot. De breedte, bepaald door de doellijnen is tussen 60 en 100 cm groot. Echter de breedte van het speelveld moet minstens 30 cm kleiner zijn dan de lengte. Het speelveld wordt doormidden gedeeld door een centerlijn, parallel aan de doellijnen. Op de centerlijn komt een centerpunt, equidistant tot de twee zijlijnen en rondom het centerpunt een center cirkel met straal tussen 6 tot 12 cm en concentrisch om het centerpunt.
- 1.2.2. Elke speel helft wordt in twee gelijke delen verdeeld d.m.v. een shoot lijn, parallel aan de doellijnen. De zone tussen de shoot lijn en de doellijn wordt de shoot zone geheten.
- 1.2.3. In elke shoot zone bevindt zich een grote rechthoek, strafschop zone genaamd, aanliggend aan de doellijn. Elke strafschopzone bestaat uit twee parallelle lijnen tussen 12 en 18 cm lang en 30 tot 48 cm van elkaar gelegen en equidistant ten opzichte van het midden van de doellijn. Deze twee lijnen staan loodrecht op de doellijn en worden aan het andere uiteinde verbonden om een rechthoek te vormen. In de rechthoek bevindt zich een strafschopstip, op 8 tot 14 cm van de doellijn en equidistant gelegen van elke zijlijn.
- 1.2.4. In elke strafschop zone bevindt zich een doel zone aanliggend aan de doellijn. Elke doel zone bestaat uit twee parallelle lijnen tussen 5 en 7 cm lang en 22 tot 26 cm van elkaar gelegen en equidistant ten opzichte van het midden van de doellijn. De zijlijnen van de doel zone mogen voorbij de doellijn, buiten het speelveld getrokken worden om de positie van de reserve doelman aan te geven.

- 1.2.5. In elke hoek van het speelveld komt een kwart cirkel met straal tussen 2 en 3 cm, concentrisch ten opzichte van het punt gevormd door het snijpunt van doellijn en zijlijn.

Regel 2: Doelen

- 2.1. Centraal op elke doellijn komt een doel, zodat de palen vooraan op de doellijn komen. De doelen worden uit een materiaal vervaardigd dat onder geen enkele speelomstandigheid kan buigen of breken. De doelen worden mechanisch bevestigd aan het speelbord.
- 2.2. Een doel bestaat uit twee opstaande palen, een dwarslat, twee liggende palen aan de zijkant, een liggende paal achteraan en een net. Het net wordt op voldoende wijze bevestigd aan de palen en dwarsligger.
- 2.3. De opstaande palen staan loodrecht op het speelbord, 6 cm hoog, zijn parallel ten opzichte van elkaar met een tussenafstand van 12.5 cm. De dwarslat wordt bevestigd bovenop de opstaande palen. De dwarspaal achteraan ligt parallel aan de dwarslat. De palen en latten zijn maximaal 5 mm dik. De afstand tussen de doellijn en de liggende dwarspaal is tussen 6 en 9 cm.

Regel 3: de bal

- 3.1. De bal is een ledige plastieken bol met een diameter van 2.2 cm en een gewicht van 1.5 g. Indien de spelers geen overeenstemming bereiken over de keuze van de bal, dan wordt een "Subbuteo Tango ball" gebruikt.
- 3.2. Een geverfde of gemarkeerde bal kan enkel gebruikt worden mits toestemming van beide spelers. De scheidsrechter moet een defecte bal onmiddellijk vervangen van zodra die stilligt.

Regel 4: de spelertjes.

4.1. Afmetingen

De spelertjes en de reserve doelman bestaan uit een figuurtje stevig bevestigd op een ronde basis, en voldoen aan de volgende voorwaarden:

- 4.1.1. De basis is maximaal 0.7 en minimaal 0.5 cm hoog en maximaal 2.1 en minimaal 1.6 cm in diameter.
- 4.1.2. Het figuurtje is maximaal 1.3 en minimaal 0.6 cm op zijn breedste punt en maximaal 0.6 cm dik. Het figuurtje stelt een menselijk lichaam voor.
- 4.1.3. De hoogte van een spelertje, inclusief zijn basis, is tussen 3.9 cm (maximaal) en 2.7 cm (minimaal).

4.2. Samenstelling.

Elke ploeg bestaat uit 10 veldspelertjes, een reserve doelman en een doelman. Elk spelertje uit een ploeg heeft dezelfde samenstelling. Alle spelertjes zijn op identieke wijze beschilderd en de basissen hebben dezelfde kleuren, uitgezonderd die van de reserve doelman die een andere kleur moet hebben dan die van de veldspelertjes.

4.3. Homologatie

- 4.3.1. Voordat een nieuw type van spelertjes mag aangewend worden, dient een verzoek tot homologatie ingediend te worden bij de Commissie van Regels en Scheidsrechters van het F.I.S.T.F.. De aanvrager stuurt een staal van zijn nieuw product naar de commissie, op voorwaarde dat ook aan regel 4.3.3. is voldaan.
- 4.3.2. De volgende types van spelertjes zijn reeds goedgekeurd door het F.I.S.T.F., alle wijzigingen aan deze of nieuwe ontwerpen van spelertjes moeten voorgelegd worden aan het F.I.S.T.F. voordat het kan aangewend worden in competitie.
- 4.3.2.1. Flat spelertjes: (geproduceerd sinds de jaren '40) diameter van de basis 17 tot 18 mm, hoogte van het spelertje (inclusief de basis) 35 tot 39 mm. Er zijn verschillende types van Flat spelertjes gehomologeerd: Engelse type, Subbuteo type, Zwitsers type, Duits type en Newfooty type.
- 4.3.2.2. 00 schaal spelertjes: diameter van de basis 18 tot 21 mm, hoogte van het spelertje (inclusief de basis) 28 tot 31 mm., waarin de volgende types bestaan:
- "moulded" : geproduceerd tijdens de jaren 60/70, het figuurtje en de bovenplaat van de basis zijn uit 1 stuk gegoten
 - "walker": geproduceerd tijdens de jaren 50/60, het figuurtje en de bovenplaat van de basis zijn uit 1 stuk gegoten, het figuurtje stelt een wandelende man voor
 - "bar figure": geproduceerd tijdens de jaren 60/70, het figuurtje is bevestigd op een staafje dat in de basis wordt gedrukt
 - "plug figure": geproduceerd sinds 1980, het figuurtje is bevestigd op een plug dat in de basis wordt gedrukt
- 4.3.2.3. "Sports" spelertjes: (geproduceerd sinds 1993) diameter van de basis 21 mm, hoogte van het spelertje (inclusief de basis) 35 tot 37 mm.
- 4.3.2.4. "Toccer" spelertjes: (geproduceerd sinds 1994) diameter van de cilindervormige basis 21 mm, hoogte van het spelertje (inclusief de basis) 34 tot 36 mm.
- 4.3.2.5. "Profibase" basissen (geproduceerd sinds 1995): zijn gelijkaardig aan 00 schaal of Toccer basissen en kunnen gecombineerd worden met 00 schaal figuurtjes.
- 4.3.2.6. "Woodentop" figuurtjes: (geproduceerd sinds 1995): bestaan uit een houten figuurtje, 30 tot 32 mm hoog (zonder basis) en te combineren met 00 schaal, Profibase of Sports basissen.
- 4.3.3. Om te voldoen aan de eisen van homologatie, moet het nieuwe type spelertje op industriële schaal geproduceerd worden en verdeeld in voldoende hoeveelheden om aan alle aanvragen voor levering te kunnen voldoen.

Regel 5: Doelman

5.1. Afmetingen van het figuurtje

De doelman bestaat uit een figuurtje of uit een figuurtje met een basis. De doelman moet stevig vastgemaakt zijn aan een stang en een drie-dimensionele inhoud hebben van maximaal 2700 mm³, exclusief de inhoud van de stang. Verder gelden de volgende restricties:

- 5.1.1. maximum hoogte van de doelman: 39 mm
- 5.1.2. maximale dikte van het figuurtje: 6 mm
- 5.1.3. maximale breedte: 21 mm

5.1.4. het figuurtje stelt een menselijk lichaam voor

5.2. Afmetingen van de stang

De stang is vastgemaakt aan het figuurtje of aan de basis van de doelman en voldoet aan de volgende voorwaarden:

5.2.1. De stang, exclusief het handvat, is maximaal 15 cm lang, recht en maximaal 4 mm dik.

5.2.2. Het handvat is maximaal 10 cm lang.

5.3. Homologatie

5.3.1. Voordat een nieuw type van doelman mag aangewend worden, dient een verzoek tot homologatie ingediend te worden bij de Commissie van Regels en Scheidsrechters van het F.I.S.T.F.. De aanvrager stuurt een staal van zijn nieuw product naar de commissie, op voorwaarde dat ook aan regel 5.3.3. is voldaan.

5.3.2. De volgende types van doelmannen zijn goedgekeurd door het F.I.S.T.F..

5.3.2.1. De volgende types van "flat" doelmannen: Engelse type, Subbuteo type, Zwitsers type, Duits type.

5.3.2.2. 00-schaal "jockey" doelmanverwisselbaar of niet verwisselbaar, 00-schaal doelman met gestrekte armen, 00-schaal doelman met gebogen lichaam. Metalen en plastieken uitvoeringen van het figuurtje zijn toegelaten.

5.3.2.3. "Sports" figuurtje als doelman, bestaande uit een "Sports" figuurtje waarbij een stang is bevestigd aan de basis.

5.3.2.4. "Toccer" doelman, bestaande uit een aangepast "Toccer" figuurtje zonder basis, waarbij een stang werd bevestigd aan de voeten.

5.3.3. Om te voldoen aan de eisen van homologatie, moet het nieuwe type doelman op industriële schaal geproduceerd worden en verdeeld in voldoende hoeveelheden om aan alle aanvragen voor levering te kunnen voldoen.

Deel IV. Gids voor de scheidsrechter.

'Regel 1: Verplichtingen voor de scheidsrechter.

- 1.1. Voor elke wedstrijd van een F.I.S.T.F. competitie wordt een scheidsrechter aangesteld. Hij heeft de volledige controle over de wedstrijd, gedurende het volledige verloop van de wedstrijd, inclusief het half-time interval. Hij geeft elke overtreding van de spelregels aan en geeft vlot en duidelijk de instructies volgens de regels van de F.I.S.T.F. en volgens de bewoordingen van de Internationale Scheidsrechters' Woordenlijst.
- 1.2. De scheidsrechter past de spelregels toe, maar kan nalaten om een sanctie toe te kennen, indien de speler waartegen de overtreding werd begaan verzoekt om door te spelen. Echter, kan deze speler onmogelijk alsnog om een sanctie verzoeken als het spel werd verdergezet zonder sanctie.
- 1.3. De scheidsrechter zal de wedstrijd onderbreken volgens de richtlijnen in de spelregels verrat of wanneer hij dit nodig acht om een specifieke of onduidelijke situatie in te schatten. Indien in het geval van een onduidelijke situatie de aanvaller blijft voortspelen en hierdoor niet voldoet aan de vraag van de scheidsrechter om het spel stil te leggen, zal de scheidsrechter beslissen in het voordeel van de verdediger.
- 1.4. De beslissing van de scheidsrechter is onherroepelijk. Indien vereist kan de scheidsrechter de wedstrijd stilleggen en om advies vragen aan de hoofdscheidsrechter.
- 1.5. Voordat afgetrapt wordt, verifieert de scheidsrechter de identiteit van de spelers en controleert hij/zij of het gebruikte materiaal conform is aan de regels van het F.I.S.T.F.
- 1.6. De scheidsrechter zal als enige beslissen over de duur van de wedstrijd (time –keeper) en de tijd opvolgen d.m.v. zijn/haar eigen uurwerk. In het geval van onderbrekingen of in het geval opzettelijk tijd werd gewonnen, zal de scheidsrechter beslissen om tijd toe te voegen aan het eind van de aan de gang zijnde speelhelte.
- 1.7. De scheidsrechter vult het wedstrijdformulier in meteen na afloop van de wedstrijd en overhandigt dit aan de hoofdscheidsrechter.
- 1.8. De scheidsrechter is gekleed in het officiële scheidsrechter tenue of draagt een trainingspak tijdens de wedstrijd. De organiserende instantie heeft het recht om van de scheidsrechters te eisen om sportschoeisel te dragen.

Regel 2: Linesman

Een linesman kan aangeduid worden om de scheidsrechter te assisteren. Hij kan de scheidsrechter wijzen op overtredingen tegen de spelregels of de scheidsrechter assisteren in andere zaken als daarom verzocht wordt.

Deel V. Bijkomende spelregels voor INDOOR SPORTS TABLE FOOTBALL

1. De wedstrijd duurt tweemaal 7 minuten.
2. Vijf spelertjes en een doelman worden gebruikt, een reserve doelman is niet vereist.
3. *Hoe de spelertjes te plaatsen:*
 - 3.1. Een spelertje dat het speelbord verliet, wordt daar op de doellijn of zijlijn geplaatst, waar hij het speelveld verliet.
 - 3.2. Indien een spelertje zich in de doelzone (kleine rechthoek) of zich in het doel bevindt, dan wordt het verplaatst tot 1 mm buiten de doelzone en in de strafschoopzone (grote rechthoek).
 - 3.3. Indien een spelertje zich buiten het speelveld bevindt, en zich dicht bij de omheining dan bij de zijlijn bevindt, dan kan het spelertje op de zijlijn gepositioneerd worden om het aan te tikken.
4. De omheiningen mogen gebruikt worden om spelertjes of de bal terug in het speelveld te spelen.
5. De aanvaller mag een bal in beweging aanspelen. Echter als de bal stilligt moet hij de verdediger toe laten om een verdedigingstik uit te voeren. Als de aanvaller een bal in beweging aanspeelt, mag de verdediger niet tussenbeide komen.
6. Na een geslaagde redding door de doelman, moet de bal stilliggen voordat de aanvaller het spel mag verderzetten.
7. Er is geen buitenspelregel, en daarom is de off-side tik niet nodig of toegestaan.
8. *Intrap:*
 - 8.1. Een intrap wordt genomen nadat de bal het speelbord verliet aan een of de andere zijde van het speelbord.
 - 8.2. Een intrap kan afgedwongen worden van elk spelertje of doelman die zich op het speelbord bevinden. Echter, moet de bal het speelveld in dezelfde helft verlaten als waar het spelertje dat de bal aantikte en het spelertje of doelman die de bal devieerde stonden.
9. *Doeltrap:*
 - 9.1. Een doeltrap wordt genomen nadat de bal het speelbord verlaten heeft aan de ene of andere zijde van het doel.
 - 9.2. Een doeltrap kan afgedwongen worden van elk spelertje en doelman op het speelbord.
10. *Hoekschoop:*
 - 10.1. Een hoekschoop wordt genomen nadat de bal het speelbord verlaten heeft aan de ene of andere zijde van het doel.
 - 10.2. Een hoekschoop kan afgedwongen worden van elk spelertje of doelman die zich op het speelbord bevinden. Echter, moet de bal het speelveld in dezelfde helft verlaten als waar het spelertje dat de bal aantikte en het spelertje of doelman die de bal devieerde stonden.
11. Na het nemen van een aftrap, intrap, hoekschoop of doeltrap, moet de bal eerst stilliggen en mag de verdediger een verdedigingstik nemen voordat de aanvaller het spel kan verderzetten.
12. De standaard afmetingen van het speelveld zijn 60 x 90 cm.
13. Tenzij er specifieke regels opgenomen werden in deel V, zullen de regels van deel II gelden voor het INDOOR SPORTS TABLE FOOTBALL..

