

Speeltijden voor de zaal in drieluiken

Wij hanteren speeltijden voor de zaal in drieluiken van **3 x 35 minuten**. Met **tussentijden van 5 minuten**. 2^e wedstrijd begint dus **uiterlijk 45 minuten na aanvang** op de klok. 3^e wedstrijd **uiterlijk 85 minuten na aanvang** op de klok.

Teams die zich voorbereiden voor de wedstrijd kunnen op het halve veld terecht voor de wedstrijd om zo warm aan de wedstrijd te beginnen. Niet meer inspelen op het wedstrijdveld. Geen handshakes meer; Yell kan maar dan ASAP na aanvang!

Voor de zaalleiding:

De tijd gaat lopen op 5 minuten na aanvang van de kloktijd. Ook als spelers niet opgesteld staan; scheidsen fluiten voor aanvang, maar de tijd kan dan al lopen.

De count-down klok wordt door de zaalleiding ingedrukt. De scheidsrechters kiezen een wisselmoment na circa 17.30 minuten. De klok wordt daarbij **NIET** stilgezet. De count-downklok geeft eindsignaal, waarna de zaalleiding deze reset.

Thuis spelende of eerstgenoemde team neemt de afslag.

Er ligt een registratielijst op de tafel; noteer de uitslagen eventueel voor de scheidsrechters. Er ligt ook een speluitleg.

Zaalleiding houdt tijd bij, en de strafbank bij een kaart en het tussendoor wisselen van de teams (of een speler) dat dit correct en binnen de 3 meter van de tafel gebeurt.

Spelers en scheidsen

3 m afstand, 3 meter verplaatsen op aanvallende helft voordat er in de cirkel gespeeld kan worden.

Balk heft dit niet op.

Niet flatsen (50 cm maximaal de schuifpush).

Hoge bal mag gestopt worden; bij push in de cirkel. Speler moet ruimte krijgen om te controleren. Mag niet naar beneden de bal begeleiden.

Tijd wordt nooit stilgezet, spel kan voor blessures wel onderbroken worden, maar tijd loopt door.

Corners verdedigend. 4 spelers naast de goal opposit van aangever.

Hoog is al over de stik van de verdediger spelen.

Keeper kan ook met stik fout maken (hoog over de stik van aanvaller = strafcorner)