

1. Indoor Soccer draait om fairplay. Strijdt op sportieve wijze op het veld. Houdt rekening met anderen in zowel woord als daad!
2. Bij het SPIE indoor soccer event spelen we met een futsalbal, ook wel bekend als plofbal. Deze bal stuitert 50% minder dan een veldvoetbal.
3. Elke wedstrijd wordt geleid door een scheidsrechter, geassisteerd door een tijdwaarnemer. De wedstrijd wordt door de tijdwaarnemer gestart en na de speeltijd blaast de tijdwaarnemer voor het eindsignaal.
4. De bvo teams spelen met een O10 team. Het amateur team speelt met een O11 team.
5. Twee teams bestaande uit één doelman en vier veldspelers bestrijden elkaar op het Indoor Soccer veld. Elk team mag naar eigen inzicht een aantal reserve spelers (max. vijf a zes) hebben.
6. Een wedstrijd duurt 1 x 10 minuten, zonder pauze en/of wisselen speelhelft.
7. Zowel de doelman als veldspelers dienen geschikt schoeisel te dragen, te weten: kunstgrasschoenen, (hockeyschoenen) met kleine, ronde noppen of voetbalschoenen met minimaal tien lage noppen.
8. De winnaar van de wedstrijd krijgt 3 punten. De verliezer ontvangt 0 punten. Bij een gelijkspel krijgen beide teams 1 punt.
9. De voorronde wedstrijden worden in poule vorm gespeeld, (drie poules van vier teams). Na de poule fase spelen de nummers 1 en 2 van elke poule in de Champions League en de nummers 3 en 4 gaan naar de Europa League. Bij een gelijke stand in de poule telt het doelsaldo, gevolgd door het aantal gescoorde doelpunten. In het geval alle genoemde parameters bij de eindstand gelijk zijn, worden er drie shoot-outs genomen. Deze shoot-outs worden aansluitend aan de laatste poule wedstrijd op veld 1 genomen. Bij gelijke stand in de Champions League of Europa League is eerst het onderlinge resultaat bepalend en daarna eerder genoemde parameters. Ook hier geldt dat mochten alle bovengenoemde criteria geen uitkomst bieden, er drie shoot-outs zullen volgen om de eindstand te bepalen.
10. Bij het begin van de wedstrijd wordt de aftrap genomen door het eerst genoemde team. Na een doelpunt volgt een uitgooi / uitrol door de doelman van het niet-scorende team. Er wordt dus niet afgetrapt vanaf de middenstip, na een doelpunt;
11. Het spel wordt onderbroken in het geval: Er een doelpunt is gescoord, de scheidsrechter voor een overtreding fluit, De scheidsrechter om een andere reden het spel stillegt. In alle overige gevallen gaat het spel door (ook als de bal het grote net of de boarding raakt).

12. Indien de doelman de bal in zijn bezit heeft, dient hij deze binnen vijf seconden in het spel te brengen door: Een uitgooi / uitrol of een uittrap terwijl de bal op de grond ligt (i.e. niet uit de hand trappen). De doelman mag de bal naar elk gedeelte van het veld trappen, rollen of gooien. Indien de bal na zulk een actie rechtstreeks, en dus zonder aanraking van een speler op het veld, in het doel van de tegenstander belandt, is het slechts een doelpunt wanneer de bal door de doelman is getrapt (niet zijnde een trap uit de hand). Indien de bal na een uitgooi of uitrol door de doelman rechtstreeks in het doel van de tegenstander belandt, dient het spel hervat te worden door de doelman van de tegenstander zonder dat een doelpunt wordt geteld. Indien de doelman de bal in het spel brengt door middel van een uittrap uit de hand, volgt een vrije trap te nemen door de tegenpartij op de middenstip.

13. Nadat de scheidsrechter gefloten heeft voor een overtreding, dient het team dat de vrije trap mag nemen de bal op de plek van overtreding te leggen. Binnen vijf seconden nadat de bal op de juiste plek stil ligt dient de vrije bal te zijn genomen. De tegenpartij dient tenminste drie meter afstand te houden van de plek waar de vrije bal genomen wordt. Indien de tegenstander niet op minimale afstand staat, geldt de vijf seconden regel niet. Vanuit elke vrije bal mag rechtstreeks een doelpunt gemaakt worden. Een speler die de bal in het spel brengt mag de bal slechts eenmaal aanraken totdat de bal wordt aangeraakt door een andere speler. (dus niet tegen de boarding op jezelf passen).

14. Op elke moment gedurende de wedstrijd mogen teams spelers wisselen. Een wisseling vindt op reglementaire wijze plaats als de nieuwe speler via de zijdeur van het eigen doel het veld betreedt nadat de te wisselen speler het veld heeft verlaten via de zijdeur van het eigen doel. Bij een onreglementaire wissel wordt het spel onderbroken en geeft de scheidsrechter een vrij bal op de middenstip aan de tegenpartij. Als bij een onreglementaire wissel een doelmkans wordt ontnomen, geeft de scheidsrechter een strafschoep aan de tegenpartij.

15. Een overtreding wordt gepleegd wanneer een speler of doelman:

- een tegenstander vasthoudt of op onreglementaire wijze uit balans brengt;
- een tegenstander tegen de boarding duwt of klemzet d.m.v. lichamelijk contact;
- een te ruwe sliding op de tegenstander inzet (ongeacht of deze wordt geraakt);
- de doelman verhindert de bal met de hand uit te gooien of te rollen;
- bij een vrije bal langer dan vijf seconden wacht;
- op onreglementaire wijze wisselt met een medespeler;
- verbaal over de schreef gaat ten opzichte van zijn tegenstander, de scheidsrechter, een toeschouwer of een andere official in de zaal;
- naar het oordeel van de scheidsrechter afbreuk doet aan het spel of onsportief gedrag vertoont.
- een doelman de bal langer dan vijf seconden in zijn handen vasthoudt;

16. Indien een team bij het (centrale) beginsignaal niet op het veld aanwezig is zal het andere team gewoon mogen aftrappen en scoren. Het te laat gekomen team kan dan de wedstrijd hervatten (bij aankomst op het veld) en de wedstrijd begint dan met een 0-1 achterstand voor het team dat niet op tijd aanwezig is. Indien een team in zijn geheel niet op komt dagen geldt een eindstand van 0-3.

17. Bij alle zaken welke niet in de spelregels beschreven staat, is het besluit van de wedstrijdleiding bindend.