

Algemeen reglement

Kennis reglement

Ieder lid, ingeschreven bij een team, wordt verondersteld kennis genomen te hebben van het toernooireglement, het voetbalreglement en het toernooischema en er zich als dusdanig aan te onderwerpen.

Kledij

Alle spelers binnen één team dragen dezelfde uitrusting. (d.w.z. zelfde kleur van trui en broek!!!). De doelwachter dient ook herkenbaar te zijn door een aangepaste uitrusting.

Deze bestaat uit trui, korte broek (uitgezonderd eventueel de keeper), kousen en aangepast schoeisel.

Het dragen van kwetsende voorwerpen is verboden (sierringen, kettingen, uurwerken, enz...)

Steunverband en dergelijke zijn wel toegelaten. Spelers met gipsverband aan mogen onder geen enkele voorwaarde aan de wedstrijd deelnemen!

De kapitein van elke ploeg moet een speciale, opvallende armband dragen.

Geen schoenen met stalen of metalen toppen.

Op het kunstgras mag je enkel met proper schoeisel, gelieve deze indien nodig aan de borstels proper te maken.

Spelers

Elke lid van een team moet 14 jaar zijn op de dag van het toernooi.

Elke lid mag maar bij één team zijn ingeschreven. Voor aanvang van het toernooi wordt toegestaan dat een speler, die correct is ingeschreven, nog van team wijzigt. Deze speler mag gedurende het hele toernooi maar bij één team spelen.

De verzekering van het toernooi dekt alle spelers die ingeschreven zijn.

Ieder lid van een team moet op het toernooi zijn identiteitskaart kunnen voorleggen wanneer de organisatie deze opvraagt. Indien deze niet kan voorgelegd worden aan de organisatie kan de speler niet verder deelnemen aan het toernooi. Teams die spelers opstelt die niet ingeschreven zijn worden onherroepelijk uit het toernooi gezet.

De infra-structuur

Voor schade aan de infrastructuur door zijn spelers, draait de ploeg zelf op. De speler(s) in kwestie kunnen door de organisatie een schorsing opgelegd worden.

Er wordt niet gegeten en gerookt op en rond het kunstgrasveld.

De kleedkamers

Elke ploeg krijgt een kleedkamer ter beschikking. Wegens te weinig kleedkamers wordt elke kleedkamer gedeeld met andere teams. De organisatie kan echter op geen enkele manier aansprakelijk gesteld worden voor schade en/of diefstal aan/van eigendommen van de spelers.

LAAT NOOIT WAARDEVOLLE VOORWERPEN IN DE KLEEDKAMERS ACHTER!

Wedstrijdaanvang

Elk team moet 10 minuten voor aanvang van de wedstrijd klaar staan.

Pas op dat je de teams en wedstrijd niet stoort die aan de gang is!

Forfait

Als er van een ploeg niet minstens 5 spelers aanwezig zijn, wordt de wedstrijd afgefloten. Wanneer beide ploegen niet minstens 5 spelers tijdig klaar hebben, krijgen zij in de rangschikking één wedstrijd meer en vijf doelpunten tegen.

Scheidsrechters

Als scheidsrechter heb je een voorbeeldfunctie, goed gedrag, ben je onpartijdig en volg je het reglement strikt na.

Tijdens de wedstrijd kan de scheidsrechter sancties treffen voor protest, discussies of zware overtredingen. Hij kan de gele of rode kaart toekennen. De betrokken persoon stelt zich bloot aan een sanctie die door de scheidsrechter en/of organisatie zal getroffen worden.

Enkel de scheidsrechters en de organisatie zijn bevoegd om de identiteitskaarten op te vragen en in te kijken.

De scheidsrechters zijn door de organisatie een beschermd persoon. Handtastelijkheden en opmerkingen tijdens het verdere verloop van het toernooi tegen hem worden steeds zwaar bestraft! De scheidsrechters hebben de bevoegdheid om tijdens een wedstrijd, waar hij/zij de leiding van heeft, een team/speler(s) uit de wedstrijd te zetten mits een grondige reden.

Kapitein van de ploeg

Bij onenigheid of klachten is het enkel de kapitein, die aan het begin van de dag bekend gemaakt is en niet meer verandert per ploeg, die met de scheidsrechter of de organisatie spreekt. Hij is verantwoordelijk voor zijn teamgenoten.

Fair Play

De kapitein beslist na elke wedstrijden hoeveel punten de tegenstander krijgt op 10 voor de fairplay. Er wordt rekening gehouden met het gedrag tegenover de scheidsrechter, tegenstander, teams, onderling, gele en rode kaarten, aantal en gradatie van de fouten, aanwezigheid voor de wedstrijd. Deze worden doorgegeven aan het einde van de wedstrijd bij de scheidsrechter.

De organisatie

De organisatie spant zich in om het toernooi zonder moeilijkheden te laten verlopen. Dit wordt ook van alle teams geëist. Andere problemen, die niet in het reglement zijn opgenomen, worden door de organisatie besproken en beoordeeld.

De organisatie heeft de bevoegdheid om na een toernooiwedstrijd een team/speler(s) uit het toernooi te zetten mits een grondige reden.

Overmacht

Indien het toernooi, door overmacht (vb.: stormweer), niet kan doorgaan, wordt 50% van het inschrijvingsgeld terugbetaald. De organisatie neemt de eindverantwoordelijkheid in deze beslissing.

Spelregels

Wedstrijdduur

Een toernooiwedstrijd duurt 20 minuten, verdeeld in 2 periodes van 10 minuten.

Het spel

Het spel wordt gespeeld met 7 tegen 7 (waarvan 1 herkenbare keeper). Er moeten minimum 7 spelers per team op het veld staan om het spel te kunnen starten.

Bij voetbal mag niemand de bal met de arm of de hand spelen uitgezonderd de keeper binnen de afgebakende zone. De keeper mag ook de bal niet met de handen aanraken wanneer de bal naar hem toe wordt gespeeld door een speler van zijn eigen team.

Er mag er in principe geen lichamelijk contact zijn met de tegenstrever en is ruw spel verboden.

De tegenstrever achteraan aanvallen is niet toegestaan.

Vrijwillige tijdwinst als de bal buiten het speelveld is, wordt bestraft met een onrechtstreekse vrije trap en eventueel een kaart naargelang het oordeel van de scheidsrechter.

Vervanging

Er mag meermaals doorlopend vervangen worden.

Men mag nooit met 8 spelers of meer per team op het terrein staan. De inkomende speler wacht tot de speler die vervangen wordt het terrein verlaten heeft.

Onreglementaire vervangingen worden bestraft met een onrechtstreekse vrijschop ter hoogte van de middellijn.

Wedstrijdbegin en aftrap

Bij de aanvang van elke spelperiode wordt het spel gestart vanaf het middelpunt van het speelveld.

De aftrap is een onrechtstreekse vrijschop.

Bij een aftrap moet ALTIJD eerst een pas naar een andere speler gegeven worden. Als er b.v. meteen naar doel getrapt wordt, met een doelpunt als gevolg, dan is dit doelpunt NIET geldig!

Doelpunt

Een doelpunt wordt slechts toegekend wanneer de bal volledig door het denkbeeldig doelvlak is gegaan, zonder dat hierbij fouten werden begaan tegen de reglementen. Na het aantekenen van een geldig doelpunt moeten alle effectieve spelers zich op de eigen speelhelft begeven tot de bal terug in het spel is gebracht met een aftrap zoals hierboven beschreven.

Doeltrap

Een doeltrap wordt toegekend als de bal de doellijn volledig heeft overschreden. Een speler die de doeltrap neemt doet dit vanaf de afgebakende zone (baklijn). De bal moet volledig stil liggen vooraleer een doeltrap kan genomen worden.

Bij een doeltrap mag rechtstreeks gescoord worden.

Intrap

Vooraleer de intrap kan genomen worden, moet de bal volledig stil liggen op de zijlijn, op de plaats waar hij het speelveld heeft verlaten. De tegenstander moet minimum 4 m afstand nemen van de bal. Als alle voorwaarden vervuld zijn om geldig te kunnen intrappen dan moet binnen de 3 seconden de intrap worden uitgevoerd, zo niet wordt de intrap toegewezen aan de tegenstrever. Bij een intrap kan ook niet rechtstreeks gescoord worden.

Corner

Een corner wordt toegekend in het voordeel van de aanvaller, wanneer de bal de doellijn volledig heeft overschreden en het laatst werd aangeraakt door een verdediger. Elk protest van speler of ploegverantwoordelijke kan bestraft worden door de scheidsrechter.

De scheidsrechter geeft het begin van de cornerbalfase aan met een fluitsignaal of handgebaar.

Bestraffingen

- Sliding op een speler: is verboden. Dit is meteen een rechtstreekse vrijschop en eventueel een gele kaart! Binnen de strafschoopzone is dit meteen een strafschoop.

- Strafschoop: Een strafschoop wordt genomen van op het +/- 9m naar een verdedigd doel.

- Kaarten: Een speler die tijdens de wedstrijd een gele kaart krijgt mag gewoon door blijven spelen. Wanneer een speler twee gele kaarten oploopt in één wedstrijd word deze uitgesloten voor huidige wedstrijd en de daaropvolgende wedstrijd. Twee gele kaarten in één wedstrijd is gelijk aan rood. Een speler die een rode kaart krijgt kan definitief uitgesloten worden voor verder verloop van het toernooi (dit in overleg met de organisatie). Tevens mag deze speler niet meer vervangen worden in de lopende wedstrijd.

➔ Wanneer een speler een tweede gele kaart binnen dezelfde wedstrijd krijgt of een rode kaart dient de speler en zijn kapitein de scheidsrechter na de wedstrijd te vergezellen naar de organisator om verdere acties te bespreken/ondernemen.

- Spelfout: gemaakt door de verdedigende ploeg buiten het strafschoopgebied en waarbij de scheidsrechter oordeelt dat de aanvaller reëel doelgevaar wordt ontnomen en waarvoor een kaart kan worden getoond, wordt bestraft met een rechtstreekse vrije trap.

- Vrijschop: rechtstreekse vrijschop mag direct in doel getrapt worden zonder dat een andere speler de bal raak. Bij een onrechtstreekse vrijschop mag deze niet direct in doel getrapt worden. Er moet eerst een medespeler of tegenstrever de bal raken. De tegenstrevers moeten op 4 meter afstand staan.

Gelijkspel

Bij gelijkspel op het einde van de poulewedstrijden, wordt er eerst gekeken naar het onderlinge duel, dan naar het aantal gescoorde doelpunten en dan naar het aantal tegendoelpunten (zo weinig mogelijk). Zijn deze allemaal gelijk dan wordt er gekeken naar de fair play punten, zijn deze dezelfde dan wordt de plaats bepaald door een penaltyreeks. (Er mag pas een tweede keer door eenzelfde speler een penalty geschoten worden als iedereen van het team geweest is).