

Tornooireglement

Dit tornooireglement wordt aan alle deelnemende ploegen toegestuurd samen met het wedstrijdschema. Door hun deelname aan het toernooi verklaren de ploegen en hun spelers zich akkoord met het bovenstaande reglement.
Maak er een aangenaam en sportief weekend van !

<< **VOETBALSCHOENEN VAN GELIJK WELKE AARD ZIJN NIET TOEGELATEN**>>

Om de sportiviteit op het toernooi ten allen tijde te verzekeren, houdt de toernooileiding zich het recht voor een speler of zelfs een volledige ploeg uit te sluiten (zonder teruggave van inschrijvingsgelden en waarborg). De uitsluiting kan gebeuren van de eerste tot de laatste wedstrijd.

De ploegafgevaardigde is verantwoordelijk voor elk van zijn spelers.
We rekenen op uw medewerking om het sportief te houden.

1. Algemeen

Het toernooi wordt gespeeld volgens de algemene regels van de VMF, behoudens de hiernavolgende wijzigingen.

2. Spelers

De spelerslijst moet 15 minuten voor de aanvang van uw eerste wedstrijd op het secretariaat ingediend worden. De spelerslijst wordt afgestempeld en moet desnoods - op vraag van de tegenstrever - voor identiteitscontrole getoond worden. Vul zoveel mogelijk spelers in, zo komt u voor geen problemen te staan. Een speler mag gedurende het hele toernooi slechts voor 1 ploeg uitkomen, met eventuele uitsluiting van zowel speler als ploeg tot gevolg in geval van overtreding.

3. Schoeisel

Turnpantoffels en niets anders ! Voor iedereen gelijk. Spelen met voetbalschoenen kan eventueel bestraft worden met een gele kaart. De toernooileiding zal soeverein beslissen in geval van discussie.

4. Wedstrijden

De wedstrijden worden betwist met ploegen van 4 spelers (minimum 3 spelers om een match te beginnen of uit te spelen) over een duur van 2x13 minuten. Na de eerste helft wordt er van kant gewisseld en onmiddellijk verder gespeeld (er is geen rust).

De organisatie behoudt het recht om de duur van de wedstrijden op elk ogenblik van het toernooi aan te passen. De uitslag van de eerder gespeelde wedstrijden zullen hierdoor niet gewijzigd worden. Zorg ervoor dat de wedstrijd stipt kan beginnen !

De bezoekers op het wedstrijdblad beginnen de wedstrijd. De thuisploeg zorgt voor de bal en past zijn uitrusting aan in geval van gelijke kleur van truitjes. Elke ploeg moet dus 2 uitrustingen van een verschillende kleur hebben.

De 3-sekonden regel is van toepassing. Opzettelijk tijd winnen zal bestraft worden met een vrijschop. Er wordt geen tijd bijgerekend voor de onderbrekingen (een reservebal moet aanwezig zijn).

De strafcorner (cornerbal) wordt gegeven na de 3de corner.

De speler die kopt mag de grond voorbij de strafcornerlijn niet raken, voor de bal de doellijn overschrijdt. Zoniet wordt het doelpunt afgekeurd.

Een strafschop wordt genomen vanaf de middenstip.
Vervangen is mogelijk als de bal uit is, ongeacht het balbezit.

5. Ploegafgevaardigde

Deze bevindt zich aan de wedstrijdtafel en tekent het wedstrijdblad af na de wedstrijd. Het is dus zijn taak om te kijken of het wedstrijdblad (uitslag !) goed werd ingevuld.

6. Forfait

Een ploeg die 1 wedstrijd forfait geeft verliest zijn waarborg, en verliest met 10-0. De ploeg wordt echter niet uitgesloten voor de rest van het toernooi.

7. Gele/Rode kaart

Een gele kaart heeft de uitsluiting van de betrokken speler tot gevolg (voor de rest van de wedstrijd !). De speler mag wel direct vervangen worden.

Een rode kaart heeft natuurlijk ook de uitsluiting tot gevolg, zonder dat de speler mag vervangen worden.

De speler zal door de groene tafel eventueel bijkomend gesanctioneerd worden (bvb. uitsluiting voor de resterende wedstrijden).

Voor elke rode kaart wordt een bedrag van 10 € van de waarborg afgehouden.

De toernooleiding kan ook een volledige ploeg uitsluiten omwille van onsportief gedrag door één van zijn spelers. Men weze dus gewaarschuwd : hou het fair !

8. Klassement

* NIEUW : de ploegen worden dit jaar toch ingedeeld in reeksen van 4.

De eerste 2 van iedere reeks gaan voor de overwinning (plaats 1 tot 64), plaats 3 en 4 strijden voor plaats 65 tot ...

* In de voorronde speelt elke ploeg tegen elke andere ploeg uit zijn reeks. Een overwinning, draw of verliespartij betekenen respectievelijk 3, 1 en 0 punten.

Bij gelijkheid van punten komt eerst het gewonnen aantal matches in aanmerking, daarna het doelpuntensaldo. Daarna krijgt de ploeg met het grootst aantal gescoorde doelpunten voorrang.

Staan de ploegen dan nog gelijk, dan zal er geloot worden.

* Na de voorronde wordt er gewerkt met rechtstreekse uitschakeling. Bij gelijke stand na de normale speelduur, worden er strafschoppen getrapt volgens het sudden-death systeem. Elke ploeg trapt om beurt een strafschop (vanaf de middenstip, de thuisploeg eerst). Indien ploeg A de eerste strafschop mist en ploeg B scoort, dan is het direct afgelopen. Indien beide ploegen samen de eerste strafschop missen of scoren, gaan we door tot er een verschil is.

* Vanaf de 1/8 finales wordt er geloot om te bepalen wie tegen wie van de resterende 16 ploegen uitkomt. Dit enkel voor ploegen die het toernooi nog kunnen winnen. De andere matches zijn reeds vooraf bepaald.

* Finale

De normale speelduur is hier 4 x 13 minuten.

Indien na de normale speelduur de stand gelijk is, zullen er eerst verlengingen van 2x5 minuten gespeeld worden. Indien na deze verlengingen de stand gelijk blijft, krijgen we strafschoppen. Dit opnieuw volgens het sudden-death systeem met directe uitschakeling.

Tijdens de laatste 5 minuten van de normale speelduur mag niet meer vervangen worden.

Voor de aanvang van de 2 speelhelften van de verlenging mag wel gewisseld worden, niet tijdens de 5 minuten zelf, behoudens toestemming van de scheidsrechter (bvb. blessure).