

TOERNOOIREGLEMENT

Met betrekking tot het toernooi wordt gevoetbald in de geest van de reglementen en bepalingen van de KNVB.

Algemene regels

- Indien een team te laat aanwezig is voor de aanvang van een wedstrijd, wordt deze als verloren beschouwd op basis van een uitslag van 3-0. De tegenpartij krijgt dan automatisch 3 winstpunten plus bijtelling van 3 doelpunten bij het saldo.
- Protesten naar aanleiding van gebeurtenissen tijdens het toernooi kunnen niet worden ingediend
- De organiserende vereniging is niet verantwoordelijk voor (persoonlijke) ongevallen, beschadiging van persoonlijke eigendommen en of vermissing daarvan.
- In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de toernooicommissie.
- Wedstrijden duren twaalf minuten, de wedstrijd eindigt zodra de zoemer afgaat. Hierna is er 1 minuut de tijd om te wisselen voor de volgende wedstrijd start.

Regel 1: het aantal spelers

- Een team bestaat uit maximaal 5 spelers van wie er één de doelverdediger moet zijn.
- Er mag doorlopend worden gewisseld.
- De wisselspeler mag worden ingezet zodra de te vervangen speler het speelveld heeft verlaten.
- De wisselspeler dient op dezelfde plek het veld te betreden als waar de te vervangen speler het speelveld heeft verlaten.

Regel 2: de scheidsrechter

- De wedstrijden worden geleid door vrijwilligers van VV Serooskerke in de functie van scheidsrechter.
- De scheidsrechter dient het spel zo weinig mogelijk te onderbreken en alleen in te grijpen bij opzettelijke overtredingen van de spelregels.
- Indien nodig, kan de scheidsrechter een speler tijdelijk verwijderen (2 minutenstraf).
- Indien nodig, kan de scheidsrechter een speler definitief verwijderen.
- De scheidsrechter kan de voordeelregel toepassen, doch spring daar voorzichtig mee om.

Regel 3: het begin en de hervatting van het spel

- Het eerstgenoemde team in het wedstrijdprogramma speelt aan de linkerkzijde voor het publiek.
- Dit team neemt de beginschop bij aanvang van de wedstrijd binnen 4 seconden na het beginsignaal.
- Bij de beginschop nemen de tegenstanders minimaal 3 meter afstand van de bal.

Regel 4: de bal in en uit het spel

- Naast de bekende situaties is de bal ook uit het spel als deze het plafond/de spanten boven het speelveld heeft geraakt. Het spel moet worden hervat met een intrap door de tegenpartij vanaf de zijlijn op de plek die het dichtst is gelegen onder de plek waar de bal het plafond/de spanten raakte.

Regel 5: hoe er wordt gescoord

- In de zaal kan een geldig doelpunt worden gescoord vanuit het gehele speelveld.
- Een doelverdediger kan bij het uitwerpen van de bal niet rechtstreeks scoren in het doel van de tegenstander; dus, geen geldig doelpunt (hervatten met een doelworp).
- Uit een intrap kan niet rechtstreeks worden gescoord (hervatten met een hoekschop of doelworp).

Regel 6: overtredingen en onbehoorlijk gedrag

Verondersteld wordt dat bekend is in welke gevallen directe vrije schoppen/strafschoppen en indirecte vrije schoppen moeten worden toegekend.

- De scheidsrechter moet bovendien een indirecte vrije schop toekennen wanneer de doelverdediger:
 - De bal raakt of controleert met zijn hand(en) als de bal met opzet naar hem wordt getrapt door een medespeler.
 - Als de bal uit een intrap rechtstreeks door een medespeler naar hem wordt gespeeld en hij raakt of controleert de bal met zijn hand(en).
- Slidings zijn niet toegestaan.***

Regel 7: de vrije schoppen

- De scheidsrechter geeft een indirecte vrije schop aan met zijn arm gestrekt boven het hoofd.
- Bij het nemen van vrije schoppen houden de tegenstanders minstens 5 meter afstand.
- Vrije trap: nemen binnen 4 seconden.
- Vrije schop in eigen doel: geen doelpunt en hervatten met een hoekschop.

Regel 8: de strafschop

- Nemen vanaf het strafschoppunt (6 meter van het doel, tegenover het midden van de doellijn).
- Na het fluitsignaal binnen 4 seconden nemen.

Regel 9: de intrap

- De speler die de intrap neemt, moet op de zijlijn of op de grond achter de zijlijn staan.
- Bij het nemen van een intrap houden de tegenstanders minstens 5 meter afstand
- Intrap: nemen binnen 4 seconden.

Regel 10: de doelworp

--De doelverdediger mag binnen het strafschoopgebied de bal met de hand of de arm spelen. Heeft de doelverdediger binnen zijn strafschoopgebied de bal in zijn handen opgevangen, dan mag hij de bal op elke wijze wegwerpen *

--De bal wegtrappen vanuit de hand(en) is niet toegestaan.

--Een doelworp moet door de doelverdediger binnen 4 seconden worden genomen *

--Vanuit een doelworp kan niet rechtstreeks worden gescoord in het doel van de tegenstander.

*) overtreding: vrije trap op de 6-meter lijn zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.

Regel 11: de hoekschoop

--Uit een hoekschoop kan rechtstreeks worden gescoord in het doel van de tegenstander.

--Bij het nemen van een hoekschoop houden de tegenstanders minstens 5 meter afstand.

--Hoekschoop nemen: binnen 4 seconden.

Regel 12: de eindstand

--Wanneer 2 of meerdere teams met een gelijk aantal punten eindigen in hun poule, dan gelden de onderstaande regels: 1e Het doelsaldo 2e De meeste doelpunten vóór 3e Het onderlinge resultaat 4e Strafschoppen (deze worden om en om genomen; in totaal 5)

--Als de halve finale of finale gelijk eindigt volgen er direct strafschoppen (deze worden om en om genomen; in totaal 5)