

Tornooireglement

1. Het toernooi wordt ingericht door Strike vzw.
2. Het toernooi vindt plaats op het terrein van Wijnendale, Baarsstraat 13.
3. Er nemen 10 ploegen deel aan het toernooi. Deze werden ingedeeld in 2 groepen.
4. Elke ploeg mag met maximum 10 spelers aan het toernooi deelnemen. Deze moeten via de spelerslijst voor aanvang van de eerste wedstrijd aan de afgevaardigde van het toernooi overgemaakt worden. Pagina 9 van deze map aan 1 van de verantwoordelijken bezorgen.
5. Er wordt gespeeld op 2 terreinen van 40 m bij 25 m.
6. Duur van de wedstrijden:
 - poulefase = 2 x 10 minuten;
 - wedstrijden om de plaatsen = 2 x 10 minuten. Bij een gelijke stand op het einde van deze wedstrijden wordt overgegaan tot het nemen van 3 strafschoppen. De beginorde wordt bepaald door het lot (opgooien munt).Om alles vlot te laten verlopen is er geen rustpauze voorzien.
7. Toernooiverloop:
 - er wordt per reeks een klassement opgemaakt;
 - de 1^{ste} 2 ploegen van elke poule spelen om de plaatsen 1 tot 4 (a1-b2,b1-a2);
 - de 3^{de} tot 5^{de} van iedere poule spelen om de plaatsen 5 tot 10;
 - de verliezers van de kruisfinales spelen om plaatsen 3 en 4;
 - de winnaars van de kruisfinales spelen de finale.

8. Puntentelling:

- de stand wordt opgemaakt naar het aantal behaalde punten;
- de winnaar van een wedstrijd krijgt 2 punten;
- bij een gelijkspel krijgen beide ploegen 1 punt;
- bij verlies krijgt de ploeg 0 punten;
- Indien er na de groepsfase ploegen in dezelfde groep met gelijke punten eindigen wordt beslist wie waar komt volgens:
 - 1) gescoorde doelpunten;
 - 2) tegendoelpunten;
 - 3) onderlinge wedstrijd;
 - 4) gewonnen wedstrijden;
 - 5) het lot (in bijzijn van de ploegverantwoordelijke).

9. Er wordt voor aanvang van het toernooi voor elke ploeg 6 flessen water voorzien door de organisatie.

10. Wissel:

- de wisselers mogen enkel in het spel komen tijdens een spelonderbreking, dit wil zeggen, wanneer de bal buiten is, bij vrije trappen, bij hoekschoppen of strafschoppen;
- de wissel moet geschieden aan de middellijn;
- de wisselers moeten wachten om het veld te betreden tot de te vervangen speler het terrein heeft verlaten;
- indien de wissel niet volgens de regels gebeurt, moet het spel hernomen worden met een onrechtstreekse vrijschop voor de tegenpartij, daar waar de bal zich bij de wissel bevond.

11. Gele en rode kaarten:

- een speler die een **gele kaart** krijgt tijdens een wedstrijd is **uitgesloten voor** het verdere verloop van de **betrokken wedstrijd** maar **mag vervangen worden**. De uitgesloten speler mag niet op de bank plaatsnemen en moet het betrokken terrein verlaten. De uitgesloten speler mag de volgende wedstrijd wel opnieuw spelen;

- een speler die **3 gele kaarten** heeft gekregen wordt **uitgesloten voor het ganse tornooi** en mag tijdens andere wedstrijden ook niet meer plaatsnemen op de bank van de wisselers;

- een speler die meteen een **rode kaart** krijgt is **uitgesloten voor** het verdere verloop van het **ganse tornooi** en **mag** in de betrokken wedstrijd **niet worden vervangen**.

Deze speler moet het betrokken terrein verlaten en mag tijdens andere wedstrijden ook niet meer plaatsnemen op de bank als wisselers;

- bij een speler die weigert het terrein te verlaten doet de scheidsrechter een beroep op de ploegafgevaardigde. Langdurig weigeren kan leiden tot een forfaitnederlaag voor de betrokken wedstrijd.

12. Een bal die volledig over de zijlijn is geweest moet via een onrechtstreekse vrijschop terug in het spel worden gebracht van de plaats waar de bal over de zijlijn is geweest. De tegenstrever blijft hierbij op 3 meter afstand.

13. Hoekschoppen worden genomen vanaf de hoekschopvlag. De tegenstander blijft op een afstand van **3 meter**. Bij een hoekschop mag een rechtstreeks doelpunt gemaakt worden.

14. Strafschoppen worden genomen vanaf de **aangeduide plaats (7m)**. De scheidsrechter is de enige die oordeelt of de bal correct ligt. De strafschnopnemer mag zijn aanloop niet onderbreken.

15. Een wedstrijd wordt gespeeld met 5 spelers waarvan 1 doelman en 4 veldspelers.

16. Een **doelman** mag de bal weer in het spel brengen met de voet (over de grond) of door de bal te gooien (ook over de middenlijn). Bij een terugspeelbal mag de doelman de bal niet meer in de handen nemen, dit bij een terugspeelbal binnen de lijnen van het veld alsook bij een terugspeelbal vanaf de zijlijn. Een doelman mag worden vervangen door een andere doelman. Aantreden zonder doelman is niet toegelaten. De doelman mag de middenlijn niet overschrijden, dit wordt bestraft met een onrechtstreekse vrijschop vanaf de plaats waar de doelman de middenlijn heeft overschreden.

17. Bij een eventueel forfait van een ploeg verliest deze zijn inschrijvingsgeld.

18. De inrichters zijn niet verantwoordelijk voor verloren of zoekgeraakte voorwerpen.

19. Door deel te nemen aan het toernooi, onderschrijft elke ploeg akkoord te gaan met dit reglement en het ook te kennen.