



# REGLEMENT

4 september 2016

# Inhoudstafel

---

Fairplay charter .....	3
Regel 1: Speelveld .....	4
Regel 2: Poules .....	4
Regel 3: Bal .....	6
Regel 4: Aantal spelers .....	7
Regel 5: Uitrusting van de spelers .....	7
Regel 6: Scheidsrechter .....	8
Regel 7: Assistent-scheidsrechter .....	9
Regel 8: Duur – rust .....	9
Regel 9: Begin van het spel .....	10
Regel 10: Bal in en uit het spel .....	10
Regel 11: Scoren van een doelpunt .....	11
Regel 12: Buitenspel .....	11
Regel 13: Overtredingen en onbehoorlijk gedrag .....	11
Regel 14: Vrijschoppen .....	13
Regel 15: Strafschop .....	13
Regel 16: Inworp .....	14
Regel 17: Doelschop .....	15
Regel 18: Hoekschop .....	15
Samenvatting .....	16

# FAIRPLAY

## De 8 principes van respect

---

1. Respect voor de spelregels
2. Respect voor de scheidsrechter en de officials
3. Respect voor je eigen club
4. Respect voor de tegenstrever
5. Respect voor je medespelers
6. Respect voor alle collega-voetballers
7. Respect voor de supporters van andere ploegen
8. Respect voor jezelf (geen alcohol en drugs, niet roken)

# Regel 1: speelveld

---

## 1. Velden

- De matches worden op 2 terreinen gespeeld die elk onderverdeeld worden in 2 velden.
- Deze velden zijn elk genummerd van 1 tot 4.
- Er wordt gespeeld in de richting van het terrein met een bufferzone tussen de 2 velden afgescheiden met kegels.
- Er wordt niet van speelveld gewisseld uitgezonderd bij de finale.

## 2. Doel

We spelen met grote doelen die worden opgesteld over het terrein.

# Regel 2: poules

---

## 1. Wedstrijdprogramma

Voorrondes: 10.20 u.

De voorrondes gebeuren in poules zoals aangeduid op de indeling.

Lunchpauze: 12.30 u. tot 13.45 u.

Chefs vs BV's: 14 u.

Match tussen de chefs en BV's.

Verloop finales

14.40 u.: eerste 2 kwartfinales

15.00 u.: volgende 2 kwartfinales

15.20 u.: eerste halve finale (duur: 15 min.)

15.40 u.: tweede halve finale (duur: 15 min.)

16.10 u.: kleine finale voor de derde en vierde plaats

16.40 u.: FINALE (duur: 2 x 15 min.)

17.30 u.: einde

Bekers en prijzen worden overhandigd tijdens de slotavond.

## 2. Indeling van de poules



Poule A		Poule B		Poule C		Poule D	
Terrein 1		Terrein 2		Terrein 3		Terrein 4	
1. Hof van Cleve		1. The Jane		1. Hertog Jan		1. Centpourcent	
2. Sans Cravate		2. Horseele (*)		2. Le Chalet de la Forêt		2. 't Zilte	
3. Boury		3. Sel Gris		3. Berto		3. Het Gebaar	
4. Innesto		4. Marcus		4. Épicerie du Cirque		4. Table d'Amis	
5. Pastorale		5. Michel		5. Dôme		5. Arenberg	
(*) Onder-voorbereidingsvoetbalcompetitie Jupiler League							
10.20u Hof van Cleve - Sans Cravate		10.20u The Jane - Horseele		10.20u Hertog Jan - Le Chalet de la Forêt		10.20u Centpourcent - 't Zilte	
10.40u Boury - Innesto		10.40u Sel Gris - Marcus		10.40u Berto - Épicerie du Cirque		10.40u Het Gebaar - Table d'Amis	
11.00u Hof van Cleve - Pastorale		11.00u The Jane - Michel		11.00u Hertog Jan - Dôme		11.00u Centpourcent - Arenberg	
11.20u Sans Cravate - Innesto		11.20u Horseele - Marcus		11.20u Le Chalet de la Forêt - Épicerie du Cirque		11.20u 't Zilte - Table d'Amis	
11.40u Boury - Pastorale		11.40u Sel Gris - Michel		11.40u Berto - Dôme		11.40u Het Gebaar - Arenberg	
12.00u Hof van Cleve - Innesto		12.00u The Jane - Marcus		12.00u Hertog Jan - Épicerie du Cirque		12.00u Centpourcent - Table d'Amis	
12.20u Sans Cravate - Boury		12.20u Horseele - Sel Gris		12.20u Le Chalet de la Forêt - Berto		12.20u 't Zilte - Het Gebaar	
12.40u Innesto - Pastorale		12.40u Marcus - Michel		12.40u Épicerie du Cirque - Dôme		12.40u Table d'Amis - Arenberg	
13.00u Hof van Cleve - Boury		13.00u The Jane - Sel Gris		13.00u Hertog Jan - Berto		13.00u Centpourcent - Het Gebaar	
13.20u Sans Cravate - Pastorale		13.20u Horseele - Michel		13.20u Le Chalet de la Forêt - Dôme		13.20u 't Zilte - Arenberg	
Klassement Poule A		Klassement Poule B		Klassement Poule C		Klassement Poule D	
Punten	Restaurant	Punten	Restaurant	Punten	Restaurant	Punten	Restaurant
1.		1.		1.		1.	
2.		2.		2.		2.	
3.		3.		3.		3.	
4.		4.		4.		4.	
5.		5.		5.		5.	

### 3. Wedstrijdreglement

- Punten worden als volgt verdeeld: winst 3 punten / draw 1 punt / verlies 0 punten.
- Indien twee of meerdere teams gelijk eindigen in de poule op de eerste of tweede plaats, is de onderlinge wedstrijd bepalend.
- Als deze onderlinge wedstrijd gelijk is geëindigd, dan is het meest gewonnen wedstrijden bepalend.
- Als ook dat geen uitsluitsel geeft, dan is het aantal gescoorde doelpunten bepalend.
- Als dat ook gelijk is, dan worden er 5 strafschoepen genomen door 5 verschillende spelers.
- Is er na 5 strafschoepen nog geen beslissing gevallen, dan worden door spelers die nog geen strafschop hebben genomen, om en om een strafschop genomen totdat er een beslissing is gevallen. Een speler kan pas weer een strafschop nemen als alle spelers een strafschop hebben genomen.
- Geld, sieraden en overige waardevolle papieren kunnen per team worden afgegeven bij de toernooileiding of in de kantine. Na afloop kunnen deze weer worden opgehaald. Afgifte van dergelijke zaken geschiedt geheel op eigen risico.
- De toernooileiding, de vzw Sterren op de Grasmatt, stelt zich niet aansprakelijk voor enige schade of letsel die voor, tijdens of na het toernooi wordt opgelopen.
- Deelnemen is geheel voor eigen risico.

## Regel 3: bal

### Algemeen

Voor de wedstrijden wordt bal nr. 4 gebruikt.

# Regel 4: aantal spelers

---

## Het aantal spelers

- Een wedstrijd wordt gespeeld door twee ploegen van ieder maximum 6 spelers, waarvan één doelverdediger.
- Een wedstrijd mag niet gespeeld worden wanneer een ploeg zich aanmeldt met of herleid wordt tot minder dan vier speler.
- Ieder ploeg mag max. 2 vervangers hebben.
- De spelers of vervangers mogen niet veranderen van ploeg tijdens het toernooi.
- Een vervangen speler mag opnieuw aan het spel deelnemen.

# Regel 5: uitrusting van de spelers

---

## 1. Veiligheid

Een speler mag geen uitrusting of attributen dragen die gevaarlijk kunnen zijn voor zichzelf of andere spelers, inclusief juwelen.

## 2. Basisuitrusting

- Voetbalshirt met lange mouwen
- Short
- Voetbalkousen
- Beenbeschermers
- Voetbalschoenen: ijzeren multistuds zijn verboden

Alle uitrusting wordt voorzien door de organisatie nl. Sterren op de grasmat, met uitzondering van de voetbalschoenen.

Voor de doelverdediger is een aparte uitrusting voorzien door de organisatie .

# Regel 6: scheidsrechter

---

## **De scheidsrechter**

Zonder scheidsrechter geen voetbal! Er moet iemand zijn die de wedstrijd in goede banen leidt, zelfs al is het een vrijwilliger.

Wanneer de scheidsrechter het veld betreedt voor de wedstrijd heeft hij recht van beslissing. Twee soorten straffen kunnen uitgedeeld worden: spelstraffen (vrijschop, strafschop) en persoonlijke straffen (vermaning – waarschuwing – verwijdering).

De voornaamste taken van de scheidsrechter zijn:

- Beoordelen wat op het veld gebeurt en beslissingen nemen ten aanzien van fairplay.
- Zorgen dat tijdens de wedstrijd niemand het veld ten onrechte betreedt.
- Tijdswaarneming, dus zorgen dat de wedstrijd gespeeld wordt over de reglementaire duur.
- Niet altijd een overtreding fluiten, soms voordeel geven aan de ploeg waartegen een overtreding gemaakt werd.

## **Gele en rode kaarten**

De toekenning van gele kaarten is niet van toepassing.



# Regel 7: assistent-scheidsrechter

---

De 2 assistent-scheidsrechter worden pas ingezet tijdens de finale.

De assistent-scheidsrechter is een assistent van de scheidsrechter.

De voornaamste taken van de assistent-scheidsrechter zijn:

- Aangeven welke partij moet inwerpen.
- Doelschop of hoekschop aangeven.
- Strafbaar buitenspel aangeven.
- Taak bij het inzetten van wisselers.

## **Opmerking:**

De scheidsrechter is niet verplicht op het vlagsignaal van een assistent-scheidsrechter in te gaan. Het is de scheidsrechter alleen die de beslissing neemt. Het is daarom niet nodig om reeds met spelen te stoppen wanneer de assistent-scheidsrechter vlagt.

# Regel 8: duur - rust

---

## **Voorronde**

De duur van de wedstrijden tijdens de voorronde bedraagt eenmaal 12 minuten.

## **Kwart, halve en kleine finales**

De duur van de wedstrijden bedraagt eenmaal 15 minuten.

## **Finale**

De duur van de wedstrijden bedraagt tweemaal 15 minuten met een rust van 10 minuten.

# Regel 9: begin van het spel

---

## 1. Aftrap

- De aftrap wordt gegeven bij het begin van de wedstrijd, na een doelpunt en na de rust.
- Met een toss wordt beslist welke ploeg de aftrap geeft bij het begin van de wedstrijd.
- De bal wordt op de middenstip gelegd.
- Iedere speler staat op de eigen speelhelft.
- De bal moet voorwaarts bewegen na de aftrap.
- Diegene die de aftrap geeft mag de bal geen tweede keer raken vooraleer de bal door een andere speler is aangeraakt.
- Bij de aanvang van elke speelhelft en na ieder doelpunt wordt de aftrap gegeven in het midden van het veld. De tegenstrevers moeten minstens op 8 meter staan.

## 2. Na elke andere tijdelijke spelonderbreking: scheidsrechterbal

- De scheidsrechter laat de bal botsen op de plaats waar het spel onderbroken werd.
- Raakt een speler de bal vooraleer deze de grond raakte, dan moet de scheidsrechter de bal opnieuw laten vallen.

# Regel 10: bal in en uit het spel

---

## 1. De bal is uit het spel

- Als de bal de doellijn of de zijlijn volledig overschreden heeft, over de grond of in de lucht.
- Als de scheidsrechter het spel heeft stilgelegd.

## 2. De bal is in het spel

In alle andere gevallen is de bal in het spel, ook als:

- De bal terugkaatst van de doelpaal of hoekschopvlag.
- De bal terugkaatst van de scheidsrechter of assistent-scheidsrechter als deze zich op het veld bevinden.

# Regel 11: scoren van een doelpunt

---

Een doelpunt wordt gescoord als de bal de doellijn **volledig** overschreden heeft, tussen de doelpalen en de dwarslat, op voorwaarde dat hierbij geen overtreding van de andere spelregels begaan werd door het team dat het doelpunt scoorde.

# Regel 12: buitenspel

---

De buitenspelregel wordt niet toegepast.

# Regel 13: overtredingen en onbehoorlijk gedrag

---

Alle vrijschoppen zijn onrechtstreekse vrijschoppen. Bij een vrijschop moeten de tegenstrevers minstens op 8 meter van de bal staan. Wanneer een fout begaan werd op minder dan 8 meter van het doel, wordt de vrijschop genomen op 8 meter van de doellijn.

Een speler moet bestraft worden met het toekennen van een rechtstreekse vrijschop aan de tegenstrever als hij één van de volgende overtredingen begaat op een wijze die door de scheidsrechter wordt beoordeeld als onvoorzichtig, onbesuisd of als dit gepaard gaat met buitensporige inzet:

- een tegenstrever trapt of probeert te trappen
- een tegenstrever doet vallen
- springt naar een tegenstrever
- een tegenstrever aanvalt
- een tegenstrever slaat of probeert te slaan

Dezelfde sanctie geldt als hij één van de volgende overtredingen begaat:

- een tackle uitvoert waarbij de tegenstrever eerder wordt geraakt dan de bal
- een tegenstrever vasthoudt of bespuwt
- de bal opzettelijk met de hand speelt (niet geldig voor de doelvrediger, als deze zich in zijn eigen strafschoopgebied bevindt)

Een speler moet worden bestraft met het toekennen van een indirecte vrijschop aan de tegenpartij indien hij één van de volgende vijf overtredingen begaat:

- speelt op een wijze die door de scheidsrechter gevaarlijk wordt geacht, bijvoorbeeld probeert de bal te trappen, indien deze in het bezit is van de doelvrediger
- reglementair aanvalt (dat is met de schouder), indien de bal zich niet bevindt binnen het speelbereik van de betrokken speler
- een tegenstrever in diens loop belemmert, terwijl hij zelf de bal niet speelt
- de doelvrediger aanvalt, behalve wanneer deze:
  - de bal in zijn handen heeft,
  - een tegenstrever hindert,
  - zich buiten zijn doelgebied bevindt.
- wanneer hij als doelvrediger in zijn eigen strafschoopgebied:
  - vanaf het moment dat hij de bal met de handen in bezit neemt, meer dan 6 seconden de bal vasthoudt, alvorens hem los te laten,
  - de bal weer met de handen aanraakt nadat hij deze in het spel heeft gebracht en zonder dat deze door een andere speler geraakt is,
  - de bal met de hand(en) aanraakt, in alle gevallen waarin een medespeler hem de bal doelbewust met de voet(en) terugspeelt of nadat hij hem rechtstreeks ontvangen heeft uit een inworp van een medespeler/medespeelster,
  - tijd rekken,
  - een andere overtreding begaat waarvoor het spel wordt onderbroken om een speler te waarschuwen of van het speelveld te zenden.

# Regel 14: vrijschoppen

Alle vrijschoppen zijn onrechtstreekse vrijschoppen. Bij een vrijschop moeten de tegenstrevers minstens op 8 meter van de bal staan. Wanneer een fout begaan wordt op minder dan 8 meter van het doel, wordt de vrijschop genomen op 8 meter van de doellijn.

# Regel 15: strafschop

Deze regel wordt toegepast (strafschoppunt op 11m).

## Toekenning

Een strafschop wordt toegekend als een overtreding begaan werd, waarvoor een rechtstreekse vrijschop gegeven zou worden. Dit op voorwaarde dat de overtreding plaats vond binnen het strafschopgebied van de tegenstrever en op voorwaarde dat de bal in het spel is.

## Positie van de bal en de spelers/speelsters

- De bal wordt op het strafschoppunt gelegd.
- De speler die de strafschop neemt maakt zich kenbaar.
- De verdedigende doelman blijft op zijn doellijn, tussen de twee doelpalen, aangezicht naar de strafschopnemer, tot de bal getrapt wordt.
- Positie van de andere spelers:
  - binnen het speelveld,
  - buiten het strafschopgebied,
  - achter het strafschoppunt,
  - ten minste 9,15 meter van het strafschoppunt.

## Procedure

- De speler die de strafschop neemt trapt de bal voorwaarts.
- Hij mag de bal geen tweede keer spelen tot deze door een andere speler aangeraakt is.
- De bal is terug in het spel als deze getrapt wordt en voorwaarts beweegt.

# Regel 16: inworp

---

Voor de inworp geldt de reglementaire uitvoering:

- De inworp is een manier om het spel te hervatten.
- Een inworp wordt toegekend als de bal de zijlijn volledig overschreden heeft, over de grond of in de lucht.
- De inworp wordt gegeven vanaf de plaats waar de bal de zijlijn overschreden heeft.
- De bal gaat naar de tegenpartij van de speler die de bal het laatst raakte.
- Met een inworp kan je niet rechtstreeks een doelpunt scoren.

## **Technische uitvoering**

Op het moment dat de bal in het spel gebracht wordt, moet de uitvoerder:

- met het aangezicht naar het veld staan
- met een deel van elke voet op of achter de zijlijn staan,
- beide handen gebruiken,
- de bal inwerpen van achter het hoofd,
- de uitvoerder mag de bal, na de inworp, niet raken voordat deze door een andere speler aangeraakt is,
- de bal is in het spel onmiddellijk nadat deze in het speelveld is gekomen.

# Regel 17: doelschop

---

De doelschop is een manier om het spel te hernemen.

## **Toekenning**

Een doelschop wordt toegekend wanneer de bal het laatst aangeraakt werd door een speler van het aanvallende team, de doellijn volledig overschreden heeft, hetzij over de grond of in de lucht en wanneer geen doelpunt gescoord werd.

## **Procedure**

- De doelschop wordt getrapt door een speler van het verdedigende team vanaf om het even welke plaats binnen het doelgebied.
- De bal is in het spel als deze rechtstreeks getrapt wordt tot buiten het strafschoopgebied.
- Tegenstanders staan buiten het (fictieve) strafschoopgebied tot de bal in het spel is.
- De speler die de doelschop geeft, mag de bal geen tweede keer raken, vooraleer de bal aangeraakt werd door een andere speler.

# Regel 18: hoekschop

---

De hoekschop is een manier om het spel te hernemen.

Met een hoekschop kan rechtstreeks gescoord worden.

## **Toekenning**

Een hoekschop wordt toegekend als de bal, laatst aangeraakt door een speler van het verdedigende team, de doellijn volledig overschreden heeft, over de grond of in de lucht en als geen doelpunt gescoord werd of als een speler een vrije trap in eigen doel trapt.

De hoekschop wordt getrapt vanaf de hoek bij het vijandige doel.

De tegenstrevers moeten minstens op 8 meter van de bal staan.

# Samenvatting

Regel		
1	Speelveld	Middenlijn tot doelgebied
2	Doel	5 m x 2 m
3	Bal	Nr. 4
4	Aantal spelers	6 tegen 6
	Vervangingen	Max. 2 vervangers
		Doorlopende wissels
5	Uitrusting: schoeisel	Multistud in ijzer verboden
6	Gele kaarten	Niet van toepassing
8	Duur: voorronde	Eénmaal 12 minuten
	Duur: kwart, halve en kleine finale	Eénmaal 15 minuten
	Duur: finale	2 x 15 minuten met 10 minuten rust
12	Buitenspel	Niet van toepassing
13	Terugspeelbal	Van toepassing
14	Vrijshop	Onrechtstreeks
	Afstand tegenstrever	8 m
15	Strafschop	Niet van toepassing
16	Inworp	Toepassing normale reglement
17	Doelschop	Vanuit doelgebied
18	Hoekschop	Trap vanaf de hoek bij het vijandige doel