



---

## **TORNOOIREGLEMENT**

### **Organisatoren**

De Jonckheere Wouter  
Sengelov Daniel  
Vermeiren Ken

### **Plaats en datum**

29 mei 2010 – Voetbalterreinen “De Watertoren” – Koning Leopold III laan 117 – 8200 Brugge

### **Algemene afspraken**

- IEDERE PLOEG/SPELER WORDT VERONDERSTELD HET REGLEMENT TE KENNEN!
- Elke ploeg betaalt 80 euro inschrijvingsgeld + 20 euro waarborg. De waarborg wordt terugbetaald tijdens de prijsuitreiking, na de finale. De waarborg wordt verminderd met opgelopen boetes gedurende het tornooi (afwezigheid van een ploeg bij een wedstrijd, een rode kaart). Voor elke speler wordt een prijs voorzien.
- **Elke ploeg voorziet een eigen verzekering!**
- De ploegen worden ondergebracht in 8 poules. Naargelang het klassement na de poulewedstrijden gaan de ploegen door naar de A-, B- of C-finales.
  - Alle eersten en tweedes uit de poule gaan naar de A-finale.  
Deze ploegen spelen voor de plaatsen 1 t.e.m. 16.
  - Alle derdes gaan naar de B-finale.  
Deze ploegen spelen voor de plaatsen 17 t.e.m. 24.
  - Alle vierdes gaan naar de C-finale.  
Deze ploegen spelen voor de plaatsen 25 t.e.m. 32.
- Er wordt een beker voorzien voor de winnaars, tweede plaats en derde plaats. De topschutter, de beste speler en de beste keeper ontvangen een trofee.  
**De ploeg die het grootste aantal pinten verzet krijgt ook een trofee: de zuipbeker.**

- Elke ploeg mag **12 spelers** opstellen tijdens het tornooi. Het blad met de **spelersnamen en vaste nummers** moet uiterlijk 1 week voor het tornooi doorgestuurd worden naar de organisatie. Alle identiteitskaarten worden voor het tornooi opgevraagd door de organisatie. Een speler kan tijdens het tornooi niet voor twee verschillende ploegen spelen! Inbreuken tegen deze regel heeft een forfait voor alle wedstrijden van de aan de gang zijnde ronde tot gevolg en het **vervallen van de volledige waarborg van beide ploegen**.
- Het is **ten strengste verboden** om met **ijzeren noppen** te spelen! (multi's en rubberen noppen zijn wel toegelaten). Indien deze regel niet wordt nageleefd, moet de desbetreffende speler het veld verlaten tot hij andere schoenen heeft. Hij mag terug op het veld komen na controle door de scheidsrechter. De speler mag tijdens de schoenenwissel vervangen worden door een andere speler.
- **Beslissingen van de scheidsrechters en de organisatie zijn onherroepelijk.**
- **De organisatie is niet verantwoordelijk voor ongevallen of diefstallen.** Er wordt aangeraden alle kostbaarheden mee te nemen naar het speelveld!

## Spelregels

- Er wordt gespeeld op een veld van 40m bij 20m met handbaldoelen. De wedstrijden worden gespeeld **5 tegen 5** (4 spelers, 1 doelman).
- De wedstrijden duren 2 X 10 minuten. Enkel de finale duurt 2 X 15 minuten.
- Puntenverdeling:
 

Winnaar	3 punten
Gelijkspel	1 punt
Verliezer	0 punten
- Bij gelijke stand in de reeksen telt deze volgorde om een winnaar te bepalen:
  1. Aantal gewonnen wedstrijden
  2. Doelpuntensaldo (gemaakte doelpunten – tegendoelpunten)
  3. Aantal gemaakte doelpunten
  4. Onderling duel
  5. Aantal doelpunten tegen
  6. Het lot
- Bij een gelijkspel tijdens de eindrondewedstrijden wordt overgegaan tot een **shoot-out**. **Procedure shoot-out**: elke ploeg neemt 3 penalty's, genomen door 3 verschillende spelers. Als er na de penalty's nog geen winnaar is geeft elke ploeg om beurt een penalty tot er een winnaar is.
- Als 5 min. na het voorziene aanvangsuur geen 4 spelers van eenzelfde ploeg op het veld staan, verliest deze ploeg met 7-0. Als geen van beide ploegen 4 spelers kan opstellen verliezen beide ploegen. **Elke afwezigheid heeft een afhouding van 10 euro van de waarborg tot gevolg**. Wedstrijden worden stilgelegd als een ploeg met minder dan 4 spelers komt te staan, de uitslag wordt automatisch 7-0.

- Alle wedstrijden beginnen en eindigen met een **signaal van de veldverantwoordelijke**. Bij het eindsignaal wordt verder gespeeld tot de bal buiten gaat of er gescoord wordt, dan pas fluit de scheidsrechter de wedstrijd af!
- De thuisploeg start de wedstrijd. De tweede helft wordt gestart door de uitploeg.
- **Vervangingen** kunnen pas doorgevoerd worden bij een spelonderbreking én na toelating van de scheidsrechter.
- Bij een **gele kaart** moet de desbetreffende speler vervangen worden, hij mag tijdens de aan de gang zijnde wedstrijd niet meer spelen. Bij een **rode kaart** wordt de desbetreffende speler uitgesloten voor het toernooi, de waarborg van de ploeg wordt ingehouden. Deze speler kan na overleg niet meer toegelaten worden op volgende edities.
- **Elke fout in het strafschopgebied wordt bestraft met een penalty!**  
**Procedure penalty:** de speler drijft de bal van het midden van het veld richting doel, de aanvallende beweging moet vloeiend zijn, zonder onderbreking en in een voorwaartse beweging. Uitwijken mag, maar terugkeren op het terrein is **NIET** toegestaan!
  - ➔ Als de beweging fout uitgevoerd wordt volgt een keepersbal.
  - ➔ Rebound telt niet!
  - ➔ De doelman mag zijn doelgebied niet verlaten.
  - ➔ Bij fout van de doelman wordt een doelpunt toegekend.
- Na **3 corners** volgt een penalty. De corners worden **NIET** gegeven (procedure: zie hierboven)
- Bij intrap, opzet of inworp (keeper) kan **NIET** rechtstreeks gescoord worden
- Alle vrije trappen zijn **rechtstreeks!** Er wordt **4m afstand** gehouden bij een vrije trap.
- Bij een **terugspeelbal** (ook met het hoofd!!) mag de keeper de bal **NIET** in de handen nemen!! Als de bal op de grond ligt, mag de keeper de bal niet opnieuw in de handen nemen. Hij mag wel meevoetballen en zijn doelgebied verlaten. Er mag dus onbeperkt teruggespeeld worden op de keeper, maar hij mag de bal niet meer raken met zijn handen.
- **Slydings zijn verboden!**
- **Hieltjes (naksjes)** van welke aard ook zijn **toegelaten** zolang de ‘veiligheid’ van de tegenstander niet in het gedrang komt (**ALLEEN de scheidsrechter beslist!**)
- **De voordeelregel wordt toegepast!**
- Alle ballen worden **d.m.v. een pas in het spel gebracht**. Behalve als de bal over de achterlijn gaat, dan **moet** de keeper de bal vanuit zijn doelgebied met de handen terug in het spel brengen. Er mag geen aanvallende speler in het doelgebied staan!
- **Na een doelpunt of bal over achterlijn brengt de doelman de bal terug in het spel d.m.v. een inworp of inrol naar een medespeler die zich buiten het doelgebied bevindt!** De bal is pas in het spel als hij buiten het doelgebied gebracht wordt. Er mag geen aanvallende speler in het doelgebied staan.
- De doelman mag de bal over de **middenlijn** gooien!
- Als de bal uit is, moet hij na max. 3” terug in het spel gebracht worden! Er wordt **4 meter afstand** gerespecteerd, door de tegenstanders, bij een intrap.

#### *EXTRA*

- De beste speler en keeper worden verkozen op basis van punten verkregen door de scheidsrechters en een tornooicomité van voetbalexperts, dit comité zal gedurende het tornooi alle ploegen bekijken.

*Percentage bij de puntentelling: scheidsrechters: 40% - tornooicomité: 60%*