Reglement Garrincha U9 Winter Cup

**1) Kledij**

1.1 De doelman dient zich van uitrusting te onderscheiden met zijn ploeggenoten  
1.2 Beenbeschermers zijn verplicht  
1.3 Ijzeren noppen zijn verboden  
1.4 De bezoekende ploeg past zich aan waneer het kleurverschil moeilijk te onderscheiden is

**2) Ploegen**

2.1 Een team bestaat uit minstens 5 personen

2.2 Er wordt 5 tegen 5 gespeeld inclusief doelman.

2.3 De doelman onderscheidt zich van uitrusting met zijn ploegmaats.

2.4 Elk team beschikt over een aanvoerder.

2.5 Je bent gedurende het ganse tornooi gebonden aan je ingeschreven ploeg en je kan slechts voor 1 team gedurende het tornooi uitkomen.

2.6 ploegen dienen zich minstens 5 minuten voor aanvang van de wedstrijd zich aan te melden aan hun speelveld.

**3) Wedstrijdduur**

3.1 De speeltijd bedraagt 1 x 10 minuten in de groepsfase

3.2 Plaatsingswedstrijden bedragen 1 x 10 minuten

3.3 Finale bedraagt 2 x 8 minuten

3.2 Er is geen rust voorzien

**4) Vervangingen**

4.1 Vervangingen mogen enkel doorgaan bij een dood spelmoment met toestemming van de ref.

4.2 Er mag doorlopend vervangen worden.

4.3 De wisselspeler mag het veld pas betreden nadat de te wisselen speler het veld verlaten heeft.

4.4 Wisselen mag alleen door de daarvoor bestemde deurtjes.

**5) Spelregels**

5.1 Het vasthouden van de boarding in een duel of om een bal af te schermen is niet toegestaan.

5.2 Komt de bal tegen de netten buiten de boarding terecht dan start de keeper terug het spel op vanuit zijn halve circel en brengt hij de bal terug in het spel vanop de grond

5.3 Bij een spelhervating dient er 3 meter afstand gehouden worden.

5.4 Na een doelpunt opnieuw hervatten met een opzet op de middenstip.

5.5 Stevige duels in de buurt van de boarding worden afgefloten.

5.6 Overtredingen zullen worden bestraft met een vrije trap.

5.7 Slidings of tackles zijn niet toegelaten, minimaal contact wel. Regels richting zaalvoetbal.

**6) Doelmannen**

6.1 Doelman hervat het spel nadat de bal is uit geweest vanop de grond vanuit de halve circel ( drijven met de bal aan de voet is toegestaan om het spel te hernemen )

6.2 Als keeper geld de 6 seconden regel.

6.3 Als je als doelman de bal raakt buiten de halve circel met de handen zal dat bestraft worden met een shoot-out

**7) Gele en rode kaarten: ( Vanaf U13 van toepassing )**

7.1 Net zoals in het veldvoetbal kan je bestraft worden met gele en rode kaarten.

7.2 Bij een gele kaart moet de speler in kwestie zich laten vervangen en mag hij er later deze wedstrijd niet meer inkomen.

7.3 Bij een rode kaart moet je het veld verlaten en zal je ploeg met 1 speler minder de rest van de wedstrijd afmaken en kan je eventueel geschorst worden voor meerdere wedstrijden gedurende het tornooi.

**8) Vrije trappen**

8.1 Overtredingen zullen bestraft worden met een vrije trap op de plaats waar de overtreding plaatsvond.

8.2 Bij een vrije trap dient de tegenpartij 3 meter afstand te houden.

8.3 Elke vrije trap mag rechtstreeks op doel gegeven worden.

8.4 Bij een overtreding dicht bij de boarding dient de vrije trap op 1 meter van de boarding gegeven te worden.

**9) Strafschoppen**

9.1 Als er een overtreding gemaakt wordt binnen de halve circel zal dat bestraft worden met een strafschop

9.2 De strafschop dient in 1 keer genomen te worden en er mag niet in de tweede tijd gescoord worden.

9.3 Als de bal de boarding raakt of de keeper weet de strafschop te weren is de strafschop verloren.

**10) Shoot-outs**

10.1 Bij het nemen van een shoot-out mag de speler zich uitsluitend in voorwaartse richting bewegen. De shoot-out begint op de middenstip en is teneinde als de bal achterwaarts gaat, de Boarding raakt, door de keeper gepakt wordt of in het doel verdwijnt. Keeper mag niet buiten de doelzone.

10.2 Alle overige veldspelers staan gedurende de shoot-out voorbij de middellijn.

10.3 De keeper mag bij een shoot-out niet uit de doelzone.

10.4 De aanvaller mag niet in de doelzone

10.5 Als aanvaller geld de 8 seconden regel

**12) Knock-Out**

12.1 Een plaatsingswedstrijd bedraagt 1 x 10 minuten ( Finale 2 x 8 )

12.3 Bij een gelijkspel zal de ref na het fluitsignaal de wedstrijd opnieuw op gang fluiten en wie als eerste weet te scoren wint! ( golden goal )

**13) Algemeen**

13.1 Indien de regels niet duidelijk zijn, of er doen zich situaties voor, die niet beschreven zijn in dit reglement, dan beslist de wedstrijdleiding hoe vervolgens te handelen.