

**ZONNE
- BEKE**

waar de toekomst
een verleden heeft

BEKER VAN DE BURGEMEESTER

REGLEMENT

Reglement Beker van de Burgemeester 2022

Deelnemende ploegen:

Een ploeg bestaat uit 5 basisspelers en maximum 5 wisselers.
Verenigingen, (ex-)inwoners, vriendengroepen met een nauwe band met Groot-Zonnebeke, waarvan minstens 1 speler zijn/haar officiële adres in Zonnebeke gevestigd is, kunnen zich inschrijven voor dit puur recreatief minivoetbaltornooi.

Er worden **3 toernooivormen** georganiseerd:

- 1. Het recreatieve toernooi**
Max. 2 voetbalspelers die aangesloten zijn als speler bij de Koninklijke Belgische voetbalbond (RBFA) op hetzelfde moment op het speelveld.
- 2. Het damesturnooi**
Max. 2 voetbalspeelsters die aangesloten zijn als speler bij de Koninklijke Belgische voetbalbond (RBFA) op hetzelfde moment op het speelveld.
- 3. Het competitieve toernooi**
Geen beperking aangesloten spelers bij de Koninklijke Belgische voetbalbond (RBFA)

Elke speler dient indoorschoenen te dragen om het terrein/sporthal te betreden.

Wedstrijdreglement:

In principe worden de reglementen uit het reglementair kader minivoetbal van de voetbalbond nageleefd.

De speelduur in toernooivorm afhankelijk van de beschikbare tijdsruimte, aantal ploegen en accommodatie.

Water wordt niet toegelaten in de sporthal. Water drinken wordt enkel toegelaten in de kleedkamers.

- 1. Het spel**
 - Bij minivoetbal wordt handspel gefloten als er een beweging is van hand of arm naar de bal. De arm reikt tot en met het schoudergewricht.
 - Bij minivoetbal mag er in principe geen lichamelijk contact zijn met een tegenstrever en is ruw spel verboden.
 - De tegenstrever achteraan aanvallen wordt bij minivoetbal niet toegestaan.
 - Bij minivoetbal is een sliding maken verboden.
 - Bij minivoetbal is er geen buitenspel.
 - Bij minivoetbal is er geen specifieke doelverdediger voorzien. De speler die in het doel postvat mag de bal niet met de handen spelen.
- 2. De aftrap**
 - Om geldig af te trappen staan alle spelers van beide ploegen op eigen helft en de spelers van de ploeg die de aftrap niet neemt bevinden zich op minimum 4 m van het middelpunt. Bij het niet naleven van de reglementen vooraleer de bal in het spel is, wordt de aftrap hernomen.
 - De aftrap is een onrechtstreekse vrijschop

3. Het doelpunt

- Een doelpunt wordt slechts toegekend wanneer de bal volledig door het denkbeeldig doelvlak is gegaan, zonder dat hierbij fouten werden begaan tegen de reglementen.
- Een doelpunt wordt toch gevalideerd indien een speler de bal met de hand of arm door het eigen doelvlak zendt.
- Na het aantekenen van een geldig doelpunt moeten alle effectieve spelers zich op de eigen speelhelft opstellen tot de bal terug reglementair in het spel is gebracht.

4. De intrap

- Een intrap wordt toegekend wanneer de bal volledig de zijlijn heeft overschreden.
- Een intrap wordt toegewezen aan de ploeg die niet het laatst de bal heeft gespeeld vóór deze de zijlijn overschreed.
- Opdat een speler een intrap reglementair zou kunnen nemen, moet de bal volledig stil liggen achter de zijlijn, ter hoogte van de plaats waar hij het speelveld heeft verlaten. Vanaf het ogenblik dat de scheidsrechter oordeelt dat de bal kan ingetrapt worden en alle tegenstrevers op minimum 4m afstand van de bal staan, moet binnen de 3 seconden de intrap worden uitgevoerd, zoniet wordt hij toegewezen aan de tegenstrever. Ook bij mislukte of ongeldige intrap wordt de 3-secondenregel toegepast.
 - Een mislukte intrap = de bal wordt ingetrapt en overschrijdt de zijlijn niet binnen de 3 seconden.
 - Een ongeldige intrap = het spel is niet geldig hernomen.
- Bij intrap kan niet rechtstreeks gescoord worden.
- Bij intrap wordt de bal met de voet in het speelveld gebracht. Raakt de speler die intrapt de bal twee keer na elkaar aan, dan wordt een vrijschop toegekend aan de tegenstrever.

5. De doeltrap

- Een doeltrap wordt toegekend als de bal de doellijn volledig heeft overschreden.
- Vanaf het ogenblik dat de scheidsrechter oordeelt dat een doeltrap geldig kan genomen worden en alle tegenstrevers op reglementaire afstand staan, moet binnen de 3 seconden de doeltrap worden uitgevoerd, zo niet wordt een intrap toegewezen aan de tegenstrever en dit ter hoogte van de strafschoflijn. Ook bij mislukte of ongeldige doeltrap wordt de 3-secondenregel toegepast.
- Bij doeltrap kan niet rechtstreeks gescoord worden.

6. De corner/strafcorner

- Een corner wordt toegekend in het voordeel van een aanvaller, wanneer de bal volledig de doellijn heeft overschreden en het laatst werd aangeraakt door een verdediger.
- De corners worden opgeteld en op het scorebord aangeduid. De scheidsrechter geeft een corner aan met een T-teken naar de wedstrijdtafel. Na de vierde corner in zijn voordeel wordt aan een ploeg een strafcorner toegekend.
- De strafcorner wordt uitgevoerd door twee spelers van die ploeg. De uitvoering van een strafcorner gebeurt als volgt:
 - de bal wordt naar keuze, links of rechts van het doel op het cornerbalpunt gelegd.
 - de eerste speler neemt plaats achter de bal.
 - de tweede speler neemt plaats buiten het strafschof gebied en achter de strafschoflijn.
 - de eerste speler zendt de bal in één beweging met de voet naar de tweede speler, die de toegezonden bal rechtstreeks naar het onverdedigde doel kopt.
- De bal mag wel de grond raken nadat de tweede speler hem naar doel heeft gekopt.
- Van zodra de bal in het spel is mag de speler die kopt het strafschofgebied tijdens de strafcornerfase niet betreden.
- Na een cornerbal wordt het spel hervat met een doeltrap

7. De strafschop

- De strafschop wordt genomen van op het strafschoppunt – 15 meter van de doellijn – naar een onverdedigd doel. De strafschop eindigt als de bal in het doel is of wanneer de scheidsrechter ervan overtuigd is dat de bal het doelvlak niet meer kan overschrijden. Na een strafschop wordt het spel hervat met een doeltrap.

8. De vervangingen

- Het aantal vervangingen is vrij.

9. De straffen

- Gele kaart = onmiddellijke uitsluiting. De uitgesloten speler mag vervangen worden.
- Rode kaart = onmiddellijke uitsluiting. De uitgesloten speler mag niet vervangen worden.
- Een gele kaart geldt enkel voor de duur van de wedstrijd. Een rode kaart geldt bovendien voor de rest van het toernooi. De uitgesloten speler mag in de volgende wedstrijden vervangen worden.

10. De protestcorner

- Elk protest t.o.v. de scheidsrechters kan voortaan bestraft worden met een extra – corner. Daarnaast kan de speler in kwestie ook een gele of rode kaart aangesmeerd krijgen voor protest aan het adres van de scheidsrechter.

11. De rechtstreekse corner

- Elke spelfout begaan door een verdediger buiten zijn strafschopgebied, waarvoor de scheidsrechter een gele of rode kaart toont en waarbij hij oordeelt dat aan de aanvallende ploeg een reële doelkans wordt ontnomen, zal bestraft worden met een rechtstreekse cornerbal. Spelfouten die hiervoor in aanmerking komen: de bal met de hand wegslaan om een mogelijk doelpunt te voorkomen, de tegenstander op weg naar een doelkans uit evenwicht brengen door duwen, truitje trekken e.d..
- Voordeel: aan de scheidsrechter wordt overgelaten om voordeel te geven of niet.

Tornooischema:

De tornooiformule (duur wedstrijden, aantal wedstrijden,...) is volledig afhankelijk van het aantal inschrijvingen.

Rangschikking:

De puntentelling gebeurt als volgt:

- 3 punten voor een gewonnen wedstrijd.
- 2 punten bij gelijkspel.
- 1 punt voor een verloren wedstrijd.

Bij gelijke stand in de eindrangschikking gelden volgende criteria achtereenvolgens:

1. het totaal aantal gewonnen wedstrijden.
2. het onderlinge wedstrijdresultaat.
3. het totale scoreverschil.
4. het hoogst aantal gescoorde doelpunten.