SPELREGELS GARRINCHA YOUTH CUPS

TEAM EN SPELERS

- Een team bestaat uit **ten minste 5 spelers** en max. 10 spelers.
- Het spel wordt gespeeld met 5 spelers tegen 5, inclusief de keeper.
- Je bent gebonden aan je geregistreerde team voor de gehele duur van het toernooi.
- Je kan niet meespelen met meerdere teams.
- De teams moeten ten minste 5 minuten voor het begin van de wedstrijd naast hun speelveld aanwezig zijn.
- Het bezoekende team past zich aan als het kleurverschil moeilijk te onderscheiden is. GARRINCHA heeft hesjes die je kunt lenen.

UITRUSTING

- Scheenbeschermers zijn niet verplicht, maar worden wel aanbevolen!
- **IJzeren studs zijn niet toegestaan.**
- De keeper moet zich onderscheiden van zijn teamgenoten.

WISSELS

- **Wissels zijn doorlopend, vliegende wissels.**
- De wisselspeler mag het speelveld pas betreden nadat de speler die hem verving, het veld heeft verlaten.
- Het wisselen van spelers is niet toegestaan gedurende de laatste 2 minuten van de wedstrijd, enkel bij blessure.

FAIR PLAY & STRAFFEN

- **De Youth Cups draaien rond fair play**. Er wordt geen gebruik gemaakt van rode of gele kaarten. Wel kan de scheidsrechter een speler uitsluiten door onsportief gedrag.
- De wedstrijden worden niet in ondertal gespeeld. Indien een speler uitgesloten wordt, dan moet hij vervangen worden en mag de speler niet meer opgesteld worden tijdens deze wedstrijd.
- Een speler kan voor meer dan één wedstrijd geschorst worden door een beslissing van de scheidsrechter.
- Spugen is verboden.
- Sliden of stevig langs achter tackelen is niet toegestaan.
- Als beide teams te agressief tegen elkaar worden, kan de scheidsrechter de wedstrijd staken en krijgen beide teams 0 punten.
- Denk er aan dat het puur vriendschappelijk is en dat we de kids een leuke ervaring willen bieden.
- We rekenen op de coaches om de wedstrijden vlot te laten verlopen met de scheidsrechters.

SPELREGELS GARRINCHA YOUTH CUPS

BAL & VELD

- Het is niet toegestaan de borden vast te houden om de bal te blokkeren.
- De boarding kan gebruikt worden om te passen.
- De bal is uit als hij de netten rond het veld raakt.
- Als de bal tegen de netten belandt, wordt hij terug in het spel gebracht via een inspeelpass.
- Als een aanvaller naast schiet en het net raakt, wordt de bal teruggegeven aan de keeper van de tegenpartij.

KEEPER & DOELTRAP

- De keeper mag het doelgebied verlaten, maar hij mag de bal enkel met de handen vastpakken in het doelgebied.
- **De doelman mag de bal NIET in de handen nemen bij een terugspeelbal.**
- Er geldt een 5-secondenregel.
- De keeper mag de bal met zijn handen gooien tijdens de doeltrap.
- Als de keeper de bal over of naast het doel kaatst, gaat de bal naar de keeper van de tegenpartij.
- Indien de doelman de bal met zijn handen buiten het doelgebied aanraakt, wordt een strafschop toegekend.

OVERTREDINGEN EN VRIJETRAPPEN

- Tijdens een spelonderbreking of vrijetrap moet een afstand van minstens 2 meter worden aangehouden.
- Indien een overtreding wordt begaan in het gebied van de doelman, wordt een strafschop toegekend.
- Als er een overtreding wordt begaan buiten het doelgebied, is het een vrijetrap.
- **Vrijetrappen mogen nooit rechtstreeks gescoord worden.**

OVERIGE

- Indien de regels niet duidelijk zijn of indien zich situaties voordoen die niet in deze regels zijn beschreven, beslist de wedstrijdleider hoe verder te gaan.

Bedankt en geniet van het toernooi!