

REGLEMENTEN RAES CUP – ZATERDAG 3 JULI 2021



ALGEMENE BEPALINGEN

1. De Raes Cup bestaat uit twee afzonderlijke competities. Er is een veteranencompetitie (leeftijd +35, maximaal twee spelers toegelaten onder de leeftijd van 35) en een competitief toernooi. De minimum leeftijd voor beide toernooien is +17.
2. Raes Cup wordt gespeeld met 5 tegen 5 spe(e)l(st)ers.
 - a. Veteranencompetitie: K+4 tegen 4+K (verplicht te werken met vaste doelman)
 - b. Competitieve reeks: 5 tegen 5 (geen vaste doelman)
3. Alle deelnemers aan de Raes Cup, die spelen in de competitieve reeks moeten zich houden aan de reglementen van de Vlaamse Minivoetbalfederatie (VMF). Spelers die deelnemen aan de veteranencompetitie moeten zich houden aan de reglementen van het veldvoetbal.
4. De ploegen worden ingedeeld in de veteranencompetitie of de competitieve reeks in functie van hun keuze op het inschrijvingsformulier. Het is verboden om als competitieve ploeg deel te nemen aan de recreatieve reeks.
5. De organisatoren van de Raes Cup zijn niet verantwoordelijk voor diefstal of beschadiging van persoonlijke goederen van spe(e)l(st)ers, scheidsrechters of toeschouwers tijdens de Raes Cup.
6. Bij kwetsuren biedt u zich best onmiddellijk aan bij de EHBO-stand. De nodige verzekeringspapieren zijn beschikbaar op het secretariaat.
7. Deelnemen vereist een goede gezondheid. De deelnemer verklaart te voldoen aan de voorwaarde van in goede gezondheid te zijn.

INSCHRIJVINGEN

1. Iedere ploeg gaat bij inschrijving automatisch akkoord met de algemene voorwaarden, het charter en het reglement dat gelinkt is aan de Raes Cup.
2. Er dient voor aanvang van het toernooi inschrijvingsgeld betaald te worden via overschrijving. Het bedrag van het inschrijvingsgeld komt overeen met een bedrag van 70 euro. Er dient geen waarborg betaald te worden.
3. We rekenen op een sportief toernooi. Hierbij hopen we dat iedereen de verwachtingen en voorwaarden van het charter en het reglement van de Raes Cup inlossen. Dit houdt ook in dat ieder team alle wedstrijden op een correcte manier dient af te werken.
4. Elke ploeg mag maximaal 12 spe(e)l(st)ers inschrijven voor het toernooi. De spelerslijst moet op de dag zelf ingevuld worden en afgetekend worden op het secretariaat. Na de eerste wedstrijd kunnen geen spelers meer toegevoegd worden. Bij problemen kunt u ons altijd contacteren via volgende e-mailadres: deraescup@gmail.com.
5. Elke verantwoordelijke moet, 30 minuten voor de start van de eerste wedstrijd, de officiële, afgestempelde spelerslijst afgeven bij het aanmeldpunt (secretariaat).
6. De spe(e)l(st)ers mogen slechts op 1 spelerslijst vermeld staan.
7. Ploegen die spe(e)l(st)ers laten deelnemen die niet voorkomen op de lijst, verliezen met forfaitcijfers (5-0).
8. De deelnemer verklaart hierbij op het moment van inschrijving de juiste leeftijd te hebben voor de gekozen categorie.
9. Je kan enkel deelnemen als ploeg indien het inschrijvingsgeld volledig is voldaan (Inschrijvingsgeld: 70 euro). De ploegen ontvangen een bevestigingsmail wanneer het desbetreffende bedrag is overgeschreven.
10. De inschrijving valt onder de diensten bedoeld in Art. VI, 53, 12° WER waarvoor het herroepingsrecht is uitgesloten. In geval van niet-deelname, ongeacht om welke reden, kan er geen aanspraak gemaakt worden op de terugbetaling van het inschrijvingsgeld en eventuele extra's.
11. In de veteranenreeks dient het aantal spelers met een leeftijd onder de 35, beperkt te blijven. Er zijn slechts twee spelers jonger dan 35 jaar toegestaan.

SPELREGLEMENT

1. Elke ploeg zorgt voor eigen opwarmingsballen. De organisatie zorgt voor de wedstrijdbal. Als twee ploegen aantreden met een zelfde kleur van uitrusting, moet de thuisploeg veranderen van kledij. In noodgevallen zijn er hesjes in verschillende kleuren voorzien, navragen bij het secretariaat.
2. De wedstrijden worden gespeeld op kunstgrasvelden. Enkel volgende schoenen worden toegelaten op deze velden: zaalvoetbalschoenen, turfschoenen, voetbalschoenen met plastieken noppen. **Aluminiumstuds zijn niet toegelaten** op de kunstgrasvelden.
3. Alle wedstrijden duren 2 x 10 minuten. Na een wedstrijd wordt er na 5 minuten gestart met de volgende. Via de organisatie worden alle veldverdelingen medegedeeld.
4. In de competitieve reeks wordt er na 4 corners een schepcorner toegekend. In de veteranencompetitie worden de corners getrapt.
5. Overtredingen, bij een werkelijke doelkans, worden bij de competitieve reeks bestraft met een strafschoep vertrekkende vanop de middenlijn.
6. Overtredingen in het strafschoepgebied bij de veteranen worden bestraft met een shoot-out.
7. Een shoot-out wordt enkel in voorwaartse richting genomen. De shoot-out begint op de middenstip en is ten einde als de bal getrapt is. De doelman neemt positie in net voor de doellijn. Hij komt pas in beweging bij aanvang van de shoot-out.
8. Tijdens alle wedstrijden mag men, wanneer de bal uit het spel is, onbeperkt vervangen. Balbezit is hierbij niet vereist.
9. Per wedstrijd krijgt de scheidsrechter een wedstrijdkaartje waarop de gegevens van de respectievelijke wedstrijd vermeld staan. Aan de hand van dit kaartje worden de resultaten verwerkt op het secretariaat. Om eventuele foutieve einduitslagen tegen te gaan, moeten beide ploegverantwoordelijken dit kaartje ondertekenen direct na het eindsignaal van elke wedstrijd.
10. Als een ploeg, om welke reden dan ook, niet tekent of niet wenst te tekenen, moet er een klacht volgen aan het secretariaat. Dit kan uiterlijk tot 15 minuten na de wedstrijd. Als er geen klacht wordt ingediend binnen de reguliere tijd, wordt automatisch de stand van het kaartje als de juiste aangenomen. De winnaar heeft er zeker alle baat bij het kaartje te tekenen. Eénmaal het kaartje ondertekend, is geen klacht meer in te dienen, noch bij de scheidsrechter, noch bij het secretariaat.
11. Als een spe(e)l(st)er tijdens een wedstrijd een gele of rode kaart krijgt, moet hij/zij aan de scheidsrechter zijn/haar naam mededelen. Als een spe(e)l(st)er zijn/haar naam niet wil zeggen of een andere naam zegt, verliest de ploeg de wedstrijd met forfaitcijfers (5-0). De betrokken spe(e)l(st)er wordt voor de rest van het toernooi uitgesloten.

12. Een gele kaart betekent onmiddellijke vervanging. Deze spe(e)l(st)er moet onmiddellijk het terrein verlaten en mag niet meer op het veld komen tot het einde van deze wedstrijd. Het einde van de wedstrijd betekent tevens het einde van de schorsing. Vanaf de volgende wedstrijd mag deze spe(e)l(st)er opnieuw aantreden.
13. Een rode kaart betekent onmiddellijke uitsluiting. Deze spe(e)l(st)er mag niet vervangen worden in de wedstrijd waarin hij/zij de rode kaart ontving. Hij/zij wordt ook uitgesloten voor de verdere duur van het toernooi. De verantwoordelijke van de ploeg moet samen met de scheidsrechter zich onmiddellijk na de wedstrijd, waarin één van zijn/haar spe(e)l(st)ers de rode kaart kreeg, met de officiële spelerslijst naar de infostand begeven, waar de naam van de betrokken spe(e)l(st)er zal geschrappt worden.
14. Indien een spe(e)l(st)er een scheidsrechter fysiek aanraakt zal de hele ploeg uitgesloten worden voor de verdere duur van het toernooi.
15. De winnaars van de reeks voor competitieploegen en recreatieve ploegen (+35) winnen de Raes Cup beker.
16. De ploegen die geen nummers dragen op hun shirt worden verplicht hun nummers op de voorarmen te plaatsen en deze te noteren op hun spelerslijst. Deze lijst moet worden goedgekeurd door het secretariaat.

RANGSCHIKKING

1. Bij gelijkheid van punten na de poulewedstrijden (zie afzonderlijke wedstrijdtabellen) wordt in volgorde rekening gehouden met de volgende normen om verder verschil te verkrijgen:

- a. Meest gewonnen wedstrijden
- b. Onderling duel
- c. Doelpuntensaldo
- d. Gescoorde doelpunten
- e. Bij gelijke stand: loting

2. Bij gelijke stand in de plaatsingswedstrijden wordt overgegaan tot het nemen van schepcorners. De eerste ploeg die een schepcorner mist (terwijl de tegenstander wel had gescoord) verliest de wedstrijd. Het systeem dat hierbij dient gebruikt te worden, is als volgt.

- a. Beide ploegen verdelen zich in koppels. Koppel 1 (A schept, B kopt) van beide ploegen geven een schepcorner. Als een ploeg scoort terwijl de andere niet heeft gescoord, is de winnaar nu al gekend. Scoren of missen ze echter allebei, dan moeten de spelers van koppel 1 van plaats verwisselen (B schept, A kopt). Het koppel dient dus hetzelfde te zijn van daarnet. Als de ene ploeg scoort en de andere niet, is de winnaar opnieuw gekend.

Bij gelijke stand komt een volledig nieuw koppel en hetzelfde systeem van hierboven geldt. Zo gaan we door tot een winnaar gekend is of tot alle spelers hebben geschept en gekopt. Als er nog geen winnaar gekend is, herbeginnen we met koppel 1. Als een ploeg met een oneven aantal spelers is, dan vormt de laatste een nieuw koppel met iemand van het eerste koppel en worden aldus volledig nieuwe koppels gevormd. Met andere woorden, als de stand constant gelijk blijft, dient elke speler aan bod te zijn geweest.

3. Bij gelijke stand in de finale van de competitieve reeks en de veteranenreeks worden verlengingen gespeeld van 5 minuten. De bezoekende ploeg geeft de aftrap van de verlenging en de schepcorners worden op 0 gezet. Als er niet gescoord werd na 5 minuten, wordt de einduitslag bepaald door het nemen van schepcorners.