



Wedstrijdreglement

Opzet Rotary streetsoccertoernooi

Bij het Rotary Streetsoccertoernooi staan meedoen en Fair Play voorop.

Inschrijving vindt plaats via de scholen en per klas. Uitdrukkelijk wordt aan de scholen gevraagd alle kinderen zoveel mogelijk mee te laten doen én de goede voetballertjes te spreiden over de teams.

Deelname aan het Rotary streetsoccertoernooi is gratis met als vraag minimaal 1 euro per kind te doneren voor het goede doel.

Toernooidatum en locatie

Het Rotary Streetsoccertoernooi vindt plaats op:

Dinsdag 8 februari 2022 voorronde van 15:30-20:20 uur

(alle voorrondes jongens en meisjes groep 6 & 4 poules jongens groep 7 en 2 poules meisjes groep 7)

Woensdagmiddag 9 februari 2022 voorronde van 13:30-20:20 uur

(alle voorrondes jongens en meisjes groep 8 & 4 poules jongens groep 7 en 3 poules meisjes groep 7)

Donderdag 10 februari 2022 finales van 15:45-20:00 uur.

46 teams gaan strijden om het kampioenschap van Hengelo

Aansluitend aan de finalerondes worden de prijzen uitgereikt:

Het wedstrijdprogramma

De teambegeleiders van de teams en de schoolsportcoördinatoren van de scholen ontvangen de poule-indeling en wedstrijdschema voor aanvang van het toernooi.

De poule indeling en wedstrijdschema's staan online op: [Heutink ICT Rotary Streetsoccer 2022 \(tournify.nl\)](https://heutink-ict.nl/rotary-streetsoccer-2022)

Het volledige wedstrijdprogramma is op de wednesday ook te zien op diverse schermen in de hal.

Categorieën

Er wordt gespeeld in 6 categorieën:

- Jongens groep 6
- Meisjes groep 6
- Jongens groep 7
- Meisjes groep 7
- Jongens groep 8
- Meisjes groep 8

**Alle deelnemende teams krijgen ook punten voor het Allround Schoolsport Kampioenschap van Hengelo
De prijswinnaars ontvangen extra punten
De grote supercup staat op het podium**

Teams

- Een team bestaat uit maximaal 6 spelers of speelsters van dezelfde schoolgroep.
- Gemengde teams met jongens en meisjes nemen deel in de jongens poules.
- Gemengde teams met 1 of meerdere spelers uit verschillende leeftijdsgroepen doen mee in de categorie van de oudste groep op het aanmeldingsformulier.
- Gedurende een wedstrijd mag doorlopend worden gewisseld
Eerst speler uit het veld, dan pas nieuwe speler in het veld.
- **Een speler/speelster mag maar voor één team uitkomen. Komt een speler/speelster voor meerdere teams uit dan volgt direct diskwalificatie voor alle teams waarin is gespeeld.
Alleen met toestemming van de wedstrijdleiding kan hiervan worden afgeweken.**



Wedstrijdreglement

Kleding

Alle spelers van het team moeten uniforme kleding dragen. Zelfde shirt en korte broek. Bij afwijkende shirts moeten alle spelers een hesje dragen. Deze liggen bij de wedstrijdtafel.

**** HET IS VERBODEN OM EEN CLUB TENUE TE DRAGEN VAN EEN HENGELOSE VOETBAL CLUB ****

Wedstrijdstelsel en wedstrijdduur

- Er wordt tijdens de voorronde en finale gespeeld in poules.
- Elk kwartier begint een nieuwe ronde. De speelduur van de wedstrijden bedraagt 12 minuten, er is drie minuten wisseltijd. In de blokken 3 en 7 spelen we 10 minuten en 1 minuut wisseltijd (poule van 5)
- Per categorie wordt een finaleronde gespeeld voor 4, 8 of 10 teams uit de voorronde.

Melden aanwezigheid

Ieder team dient zich **met hun begeleider** uiterlijk een kwartier voor aanvang van het **wedstrijdblok** te melden bij de aanmeldingstafel in de eerste hal voordat je de grote hal in gaat waar gevoetbald wordt.

Begin en einde wedstrijd

- Ieder team dient **vijf minuten** voor aanvang van de wedstrijd zich te melden bij de jurytafel van het speelveld.
- Via de centrale wedstrijdtafel op het podium wordt aangegeven wanneer de scheidsrechter de wedstrijd **kan** laten beginnen en wanneer de scheidsrechter **mag** affluiten.
De scheidsrechter op het desbetreffende veld bepaalt uiteindelijk middels een fluitsignaal wanneer de wedstrijd begint en wanneer de wedstrijd is afgelopen!!
- Iedere wedstrijd wordt geleid door een scheidsrechter van het ROC of Hengelo Sport. Voor en na de wedstrijd geven spelers van **beide teams elkaar een hand**. De scheidsrechter ziet hierop toe.
- De begeleiders van beide teams geven de scheidsrechter voorafgaand aan iedere wedstrijd een hand. Zodat de veldscheidsrechter weet wie zijn aanspreekpunt is.
- Wisselers en begeleider(s) moeten de **gehele wedstrijd op de bank zitten** links en rechts naast de jurytafel van het speelveld. Eerstgenoemde team links van de jurytafel (kant terras)
- De scheidsrechter controleert samen met de teambegeleider van de teams **meteen** na het eindsignaal of de uitslag correct is ingevuld op het **wedstrijdbriefje**.
- **De scheidsrechters zullen over het algemeen ingevuld worden door studenten van het ROC S&B. Het zijn dus studenten die in opleiding zijn. We vragen hiervoor ook begrip en dat er met deze studenten op een respectvolle manier mee om wordt gegaan.**
- De medewerkers van Hengelo Sport en de Rotary zijn sowieso **eindverantwoordelijk** voor de desbetreffende velden waarbij ze staan en kunnen ten alle tijden ingrijpen en waar nodig de scheidsrechter overrulen.



Wedstrijdreglement

Spelregels

- Er wordt **4 tegen 4** gespeeld en er wordt niet van speelhelft gewisseld.
- **Er dient absoluut geen lichamelijk contact te zijn tussen de spelers.**
- Bij opzettelijk tijdrekenen zoals in de hoek staan kan de scheidsrechter ingrijpen.
- Binnen het **vak dat met tape voor het doel is aangegeven, mag niet worden verdedigd en aangevallen. De bal mag in het vak niet aangeraakt worden.**
- Als de bal binnen het **aangegeven vak** voor het doel met de handen of de voeten wordt gespeeld door de verdedigende partij dan krijgt de aanvallende partij een strafschoep.
- Een **strafschoep** bij jongens wordt genomen op een leeg doel vanaf het **3 meterpunt** van het eigen doel. Een **strafschoep** bij meisjes wordt genomen vanaf de **middenstip**.
- Bij een genomen strafschoep wordt de bal altijd weer uitgenomen door de verdedigende partij vanaf het **3 meterpunt** voor het **eigen doel**. Ongeacht of er wel of niet gescoord wordt.
- Wanneer de aanvallende partij in het vak komt of de bal raakt in het vak volgt een vrije bal voor de verdedigende partij.
- Er wordt ingetrapt of in gedribbeld in plaats van ingegooid. Ook als de bal via supporters weer in het speelveld komt.
- Een intrap wordt genomen vanaf de zijlijn (boarding) of de achterlijn (boarding). Uit een intrap of indribbel kan **niet** direct worden gescoord.
- Bij een zware overtreding kan de scheidsrechter ingrijpen door een **tijdstraf** uit te delen van **1 minuut**. De gestrafte speler mag het veld weer betreden op aangeven van de jury tafel van het speelveld. Bij herhaling kan de scheidsrechter een speler uitsluiten voor de rest van de wedstrijd of zelfs het toernooi. De scheidsrechter zal hiervoor **melding** doen bij de organisatie. Een gestrafte speler mag **niet** vervangen worden voor een wisselspeler.
- Bij een intrap/indribbel of vrije trap/dribbel dient de tegenstander minimaal **2 meter** afstand te houden.
- Als de bal via een speler van de tegenpartij over de achterlijn (boarding) gaat, wordt de bal met de voet weer in het spel gebracht. Dit mag via een pass op een medespeler of een dribbel
- Na een doelpunt wordt de bal via een pass of een dribbel vanaf het **3 meterpunt** voor het eigen doel weer in het spel worden gebracht. Dus **niet** vanaf de middenstip.



Wedstrijdreglement

Puntenverdeling winst, gelijk spel, verlies

- Een gewonnen wedstrijd levert 3 punten op.
- Bij gelijk spel krijgen beide teams 1 punt.
- Een verloren wedstrijd levert 0 punten op.
- Eindigt de wedstrijden om de 3^{de} en 4^{de} plaats en 1^{ste} en 2^{de} plaats in een gelijkspel, dan wordt de winnaar bepaald door middel van 3 penalty's per team. Mocht de stand daarna nog gelijk zijn wordt er bij toerbeurt een penalty genomen, net zo lang tot er een winnaar is.

Gelijk eindigen in de poule (geldt ook voor beste nummer 2 bij jongens 8)

Bij gelijk eindigen in de poule is het doelsaldo bepalend. Daarna de gemaakte doelpunten en als laatste onderling resultaat. Is dit allemaal gelijk, dan wordt gekeken naar de Fair Play score. Kan er vervolgens nog geen winnaar worden aangewezen, dan beslist de wedstrijdleiding hoe er tot een winnaar wordt gekomen.

Finaleplaatsen

In categorieën jongens 6 en 7 en meisjes 7 en 8 gaan 8 teams naar de finaleronde. Bij categorie meisjes 6 gaan er 4 naar de finaleronde en bij categorie jongens 8 gaan 10 teams door naar de finaleronde.

- Meisjes 6: de nummers 1 van alle poules.
- Jongens 6: de nummers 1 van alle poules.
- Meisjes 7: de nummers 1 + 2 van de poules van 4 en 5 en de nummers 1 van de poules van 3.
- Jongens 7: de nummers 1 van alle poules.
- Meisjes 8: de nummers 1 van alle poules
- Jongens 8: de nummers 1 van alle poules en beste nummer 2 uit alle poules.

Prijsuitreiking

Meteen na de laatste wedstrijden (tijdens de finaleronde op donderdag) vindt de spectaculaire prijsuitreiking plaats op het grote podium. Verzoek aan alle teams om bij de prijsuitreiking te blijven, ook als het team niet in de prijzen is gevallen.

Wie worden er gehuldigd!

- De nummers 1, 2 en 3 per categorie.
- De Fair Play winnaars per categorie.

Teamfoto

Bij de aanmeldingsplek in De Hangar 11 ontvangt ieder team tijdens de voorronde een bordje met de eigen teamnaam voor de teamfoto. Tijdens het voorronde blok moeten alle teams zich melden bij de fotograaf.



Wedstrijdreglement

Fair Play

- Bij deelname aan het toernooi wordt een sportieve houding en speelwijze verwacht:
- Voor en na de wedstrijd geven spelers van beide teams elkaar een hand.
De scheidsrechter ziet hierop toe!
- Er wordt gespeeld met respect en een positieve houding ten opzichte van medespelers, tegenstanders, scheidsrechters, materiaal en supporters en organisatie!!!
- Ook van de supporters en teambegeleiders verwachten wij een sportieve en respectvolle houding t.o.v. het eigen team, tegenstanders, scheidsrechters en de organisatie.

DAAR WAAR DIT REGLEMENT NIET VOORZIET BESLIST DE WEDSTRIJDLEIDING

- Er is een App voor dit toernooi.
- Ga hiervoor naar de App Store
- Zoek naar TOURNIFY
- App downloaden
- App openen
- Zoek naar Streetsoccer.
- Open het toernooi

ALLE INFORMATIE, UITSLAGEN EN STANDEN ONLINE

