

PIRAMIDAAL PROVINCIAAL

MINIVOETBAL



1. Categorieën

Miniemen	(2010 + 2009)	jongens - meisjes
Cadetten	(2008 + 2007)	jongens - meisjes
Scholieren	(2006 + 2005 + 2004)	jongens - meisjes

2. Deelname

Per wedstrijd mogen er maximum 10 spelers (5 basisspelers en 5 wisselers) op het wedstrijdblad geschreven worden.

3. Materiaal

- Er wordt bij voorkeur gespeeld met een specifieke minivoetbal.
- Er wordt gespeeld met minivoetbaldoelen (1 m x 2,5 m).
- **Terreinafmetingen:** lengte tussen de 28 en de 42 meter, breedte tussen de 16 en de 24 meter.

4. Wedstrijdreglement

- 4.1 Er wordt gespeeld volgens de reglementen van de Vlaamse Minivoetbal Federatie (VMF).
- 4.2 **Speelduur volledige wedstrijden:** miniemen, cadetten en scholieren 4 x 13 min.

4.3 Speelduur in toernooivorm:

- In een poule met 3 ploegen wordt gespeeld naar 2 x 15 min., met 1 min. rust.
- In een poule met 4 ploegen wordt gespeeld naar 2 x 10 min., met 1 min. rust.
- In een poule met 5 ploegen wordt gespeeld naar 1 x 15 min., zonder rust.
- De tijdsduur kan worden aangepast aan de beschikbare accommodatie en het aantal deelnemende ploegen.
- Eindigt een wedstrijd op een gelijkspel, dan worden er cornerballen genomen.

Volledige wedstrijd: elke ploeg duidt vier spelers aan die twee vaste koppels vormen die elk een cornerbal nemen (dus in totaal 4 cornerballen). Is de stand gelijk, dan wordt dit proces hernomen met 1 koppel tot er een verschil is.

Toernooivorm: elke ploeg duidt twee spelers aan die 1 vast koppel vormen en elk één cornerbal nemen (dus 2 cornerballen). Is de stand gelijk, dan gaat men verder met een ander koppel, waarbij de ploegen nu afwisselend 1 cornerbal nemen tot er een verschil is. Afhankelijk van de beschikbare tijd kan dit nog ter plaatse aangepast worden.

4.4 Speelduur finale : 4 x 13 min. - bij gelijkspel 1 x 5 min. verlenging, daarna cornerballen.

4.5 Het spel

- Sliding is verboden
- Buitenspel bestaat niet.
- De speler die in het doel postvat, mag de bal niet met de handen spelen.
- Lichamelijk contact is verboden.

4.6 Intrap

- Een intrap, nadat de bal de zijlijn volledig heeft overschreden, gebeurt onrechtstreeks.
- De tegenstrever bevindt zich op 4 meter afstand.
- De intrap dient te geschieden binnen de 3 seconden.

4.7 Doeltrap: nadat de bal de doellijn overschreden heeft, mag de speler die de doeltrap neemt met de bal aan de voet het terrein betreden. Idem na een geldig doelpunt.

4.8 Cornerbal

- Vier corners geven recht op een cornerbal (of drie bij verkorte wedstrijden).
- Het cornerbalpunt bevindt zich op de doellijn op 5 meter afstand van de doelpaal.
- De ene speler trapt de bal rechtstreeks vanaf het cornerbalpunt, de andere speler bevindt zich achter de strafschoplijn buiten het strafschopgebied en kopt de bal naar het onverdedigde doel. De bal mag botsen vooraleer de doellijn te overschrijden. Pas als de bal door het doelvlak is, mag de speler die gekopt heeft de strafschoplijn overschrijden.

4.9 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 zal overschrijden.
- Na een strafschop wordt het spel hervat met een doeltrap.

4.10 Vervangingen

Vervangingen zijn doorlopend mogelijk en dienen niet aangevraagd te worden. De vervangingen gebeuren in normale omstandigheden ter hoogte van de eigen wisselzone buiten het terrein. De inkomende speler mag pas het terrein betreden als de te vervangen speler het terrein heeft verlaten. Onregelmatige vervangingen kunnen bestraft worden door de scheidsrechter.

4.11 Straffen

- Tijdens de toernooien: een speler die bestraft wordt met een gele kaart wordt uitgesloten voor de aan gang zijnde wedstrijd maar mag worden vervangen.
- Tijdens een volledige wedstrijd: een speler die bestraft wordt met een tweede gele kaart wordt uitgesloten voor de aan gang zijnde wedstrijd maar mag worden vervangen.
- Bij een rode kaart moet de speler het terrein verlaten en mag niet worden vervangen. Daarenboven wordt hij uitgesloten voor alle andere wedstrijden van die speeldag en eventueel voor de hele competitie.

5. Rangschikking

5.1 Puntentelling

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

5.2 Bij een gelijke stand in de eindrangschikking is de uitslag van de onderlinge wedstrijd beslissend. Is deze gelijk, dan bepalen de strafcorners die na een gelijkspel genomen werden de winnaar.

5.3 Indien meerdere ploegen met een gelijk aantal punten eindigen, gelden volgende criteria:

1. Het doelsaldo (het verschil tussen het aantal gemaakte doelpunten en het aantal tegendoelpunten van alle onderlinge wedstrijden van de gelijk gerangschikte ploegen).
2. De hoogste positieve score.
3. Het lot.

Meer info op voetbalvlaanderen.be (Voetbal Vlaanderen)