

9^{de} FORWARD Cup - REGLEMENT

Op **vrijdag 5 juni 2026** organiseert Young FORWARD Belgium de 9^{de} FORWARD Cup op de terreinen van City Pirates te Merksem.

1. Algemeen

- ✓ Het toernooi vindt plaats op **vrijdag 5 juni 2026** op de terreinen van City Pirates (Terlindenhofstraat 211, 2170 Merksem). U bent welkom vanaf **17u00**; het sportieve programma gaat van start om **18u00**.
- ✓ De inschrijving is pas definitief na ontvangst van de betaling. De factuur hiervoor wordt verstuurd via Peppol en bedraagt **€ 250** (incl. 21% btw) voor leden en **€ 300** (incl. 21% btw) voor niet-leden.
- ✓ Na **betaling van het inschrijvingsgeld** verklaart de ingeschrevene zich akkoord met het toernooireglement.
- ✓ Elk bedrijf kan slechts **één ploeg** inschrijven (zolang er plaatsen beschikbaar zijn).
- ✓ Enkel deelnemers **ouder dan 18 jaar** en **werknemers** van de deelnemende firma worden toegelaten om te spelen.
- ✓ Alle deelnemers worden **verzekerd** door de organisatie. Daarom is het verplicht om **uiterlijk één week voor aanvang** een **deelnemerslijst** (naam, voornaam en geboortedatum) te bezorgen aan Young FORWARD Belgium.
- ✓ City Pirates noch Young FORWARD Belgium kan **verantwoordelijk** worden gesteld voor ongevallen of diefstallen. Laat waardevolle zaken **nergens onbewaakt** achter.
- ✓ De accommodatie dient **in de oorspronkelijke staat** te worden achtergelaten.
- ✓ Houd de velden **veilig en schoon**: glaswerk en flesjes zijn op het veld niet toegestaan. Breng leeggoed direct terug naar de kantine en laat niets achter aan de zijkant van het terrein.
- ✓ De winnaar heeft recht op een **wisselbeker**. Tevens wordt de **top drie** beloond met een prijs.
- ✓ Bedrijven die de wisselbeker **driemaal op rij of vijf keer in totaal** winnen, mogen de beker houden.
- ✓ Er is een speciale prijs voor **“Best Support”**, bepaald door neutrale leden van Young FORWARD Belgium.

2. Wedstrijdreglement

- ✓ Elke wedstrijd duurt **1 keer 10 minuten**. Het begin en het einde van de wedstrijden **worden** bepaald door een duidelijk **sein van de organisatie**. De wedstrijd eindigt bij dit signaal **onmiddellijk**, ongeacht de wedstrijdsituatie.
- ✓ Er wordt gespeeld op **kunstgras**. Het gebruik van schoenen met **metalen noppen** is in geen geval toegestaan. **Scheenbeschermers** zijn toegestaan, maar dienen zelf meegebracht te worden.
- ✓ **Keepershandschoenen** dienen door de deelnemende bedrijven zelf voorzien te worden.
- ✓ De spelregels volgen het principe van het **zaalvoetbal**: dit betekent **beperkt fysiek contact!** Specifiek:
 - Bij een doeltrap **gooit of rolt** de keeper de bal naar zichzelf of naar een andere speler.
 - Wanneer de bal volledig over de zijlijn is, wordt deze weer in het spel **getrapt**.
 - Vervangingen zijn **op elk ogenblik en onbeperkt** toegestaan.

- ✓ Young FORWARD Belgium bepaalt de **poule-indeling en de wedstrijdvolgorde** via loting.
- ✓ Elke speler mag in **slechts één ploeg** aantreden. Indien een speler toch voor een tweede ploeg speelt, verliest dit laatste team met **forfaitcijfers**.
- ✓ Young FORWARD Belgium bezorgt vooraf een **kalender** aan alle deelnemende bedrijven.
- ✓ Alle deelnemende bedrijven dienen uiterlijk om **17u30** op de terreinen aanwezig te zijn, waarna er om **17u40** een **korte briefing** plaatsvindt voor minstens **één afgevaardigde per ploeg**. Het is de verantwoordelijkheid van deze afgevaardigde om alle essentiële informatie en spelregels aansluitend door te geven aan de overige teamleden, zodat het sportieve gedeelte van het toernooi stipt om **18u00** van start kan gaan.
- ✓ Er wordt gespeeld met **zeven tegen zeven** (één keeper en zes veldspelers). Het maximaal aantal spelers per team is **11**.
- ✓ Elke ploeg is verplicht om gedurende de volledige wedstrijd **minstens één vrouwelijke speler** op te stellen. Indien hieraan niet wordt voldaan, is het team verplicht met **zes spelers** (één keeper en vijf veldspelers) te spelen.
- ✓ Ploegen die niet op het vastgestelde uur aanwezig zijn, verliezen de wedstrijd met **forfaitcijfers (5-0)**.
- ✓ De wedstrijd wordt steeds aangevat door de **thuisploeg** (bepaald door loting). De uitploeg bepaalt op welke helft zij starten.
- ✓ De ploeg die als eerste op de kalender staat, wordt als thuisploeg beschouwd; zij dienen hun **shirtkleuren aan te passen** aan de tegenstander bij een gelijkaardige kleur.
- ✓ De puntenverdeling is als volgt: **3 punten voor een overwinning, 1 punt voor een gelijkspel en 0 punten bij verlies**.
- ✓ Na de reguliere wedstrijden vinden de **kruisfinales** plaats.
- ✓ Er bestaat een kans dat de kruisfinales volgens een **aangepast schema** worden afgewerkt.
- ✓ Het **eindklassement** wordt opgesteld op basis van de volgende criteria (in volgorde van belangrijkheid):
 - **Aantal punten**
 - **Meest gewonnen wedstrijden**
 - **Doelsaldo** (gemaakte doelpunten min tegendoelpunten)
 - **Aantal gemaakte doelpunten**
- ✓ Bij een **gelijkspel in de eindronde** wordt de partij beslist door **penalty's**. Elk team neemt eerst **drie penalty's**, telkens door een andere speler. Is de stand daarna nog steeds gelijk? Dan neemt elk team om de beurt **één penalty** tot er een beslissing valt. De **keeper mag gewisseld worden** tijdens de strafschoppenreeks.
- ✓ Een speler die een **gele kaart** ontvangt, wordt uitgesloten voor de **rest van de wedstrijd**; vervanging is echter wel mogelijk. Een speler die een **rode kaart** ontvangt, wordt uitgesloten voor de **rest van de wedstrijd én de rest van het toernooi**. Deze speler mag tijdens de bewuste wedstrijd **niet vervangen** worden.
- ✓ Elk team voorziet in zijn eigen **oefenballen**.
- ✓ Voor elke wedstrijd wordt een **scheidsrechter** aangesteld door de organisatie.
- ✓ De **scheidsrechter heeft altijd gelijk**. De organisatie zal zijn beslissingen onvoorwaardelijk volgen.
- ✓ Het is ten stelligste verboden om te **eten of te roken op de voetbalvelden**.
- ✓ Wij dragen **sportiviteit** hoog in het vaandel! Wij hopen dat alle deelnemende ploegen dezelfde instelling hebben om er een geslaagd toernooi van te maken. Wij wensen iedereen een fijne dag van **informele teambuilding** toe!