**GETTO VOETBAL EURO LEAGUE 2022**

**REGELS EN VOORSCHRIFTEN**

**HOOFDREGELS**

Wedstrijden worden gespeeld volgens de belangrijkste voetbalprincipes van de voetbalbond met specifieke correcties. Geen scheidsrechters, wedstrijden zijn gebaseerd op fair play en respect. In geval van controversiële kwesties worden beslissingen genomen door gedelegeerde waarnemers of organisatoren.

**RECHTBANK**

Wedstrijden worden gespeeld op een 15x10m straatvoetbalveld met borden.

**TIJD**

Duur van het spel – 6 minuten zonder te stoppen.

**WAARNEMERS**

Het spel wordt gespeeld zonder juryleden, spelers beslissen alles zelf. Als de situatie niet door teams kan worden beslist, dan kan de waarnemer tussenbeide komen en een beslissing nemen over zaken als: fouten, straffen, hernemen van straffen, wie de bal krijgt, teams/spelers waarschuwen, teams/spelers diskwalificeren. De beslissing van de waarnemer is definitief en de *hoofdrechter* kan deze wijzigen.

**FORMAAT**

Een wedstrijd wordt gespeeld door twee teams, elk bestaande uit drie spelers en één voor vervanging. Geen keepers, niemand kan met handen spelen, maar iedereen kan een doel verdedigen zonder gebruik van handen. Het spel wordt gespeeld met een bal maat 4.5 (Monta Street Match of zaalvoetbal)

**DE UITRUSTING**

De uitrusting moet geschikt zijn voor straatvoetbalwedstrijden. Schoenen mogen geen noppen hebben en mogen op geen enkele andere manier gevaarlijk zijn voor de veiligheid van zichzelf en de tegenstander. Geen zichtbare juwelen en andere voorwerpen (telefoons, sleutels) toegestaan omwille van de eigen veiligheid en die van de tegenstanders. De zakken moeten leeg zijn. Hoeden en petten zijn toegestaan.

**HOE EEN SPEL TE BEGINNEN**

Om te beslissen welk team het spel met de bal begint, spelen de teamcaptains "steen-papier-schaar". Winnaar neemt de bal. Het spel kan worden gestart vanuit elke positie in de verdedigingshelft van het team.

**SCOREN**

Er kunnen alleen doelpunten worden gemaakt vanaf de aanvallende helft van het veld. Eigen doelpunten tellen vanaf elke plek op het veld, maar alleen als het de boarding niet raakt voordat het naar binnen gaat. Een doelpunt wordt ook toegekend als de speler in het doel opzettelijk met een hand speelt.

**Doelen tellen niet mee:**

● als het terugkaatst van de boarding in het doel

● vanaf de verdedigende helft van de rechtbank

● wanneer beide teams niet klaar zijn om te spelen

**HET DOEL VERDEDIGEN**

Voor het doel bevindt zich een *halve cirkel* waarin zich slechts één verdediger tegelijk kan bevinden.

**BAL BUITEN HET SPEL**

Als de bal aan beide kanten het veld verlaat, hervatten de tegenstanders het spel vanaf de plaats waar de bal het veld verliet met een pass. Als de bal het veld verlaat achter doelen, moet het spel worden hervat vanuit de doelpaalzone of -hoeken, ook met een pass, afhankelijk van wie de bal buiten de baan heeft geraakt. Het verdedigende team moet op het moment van de pass ten minste 3 meter van de bal verwijderd zijn. Maar als de bal recht uit het speelveld wordt getrapt, zonder de tegenstander te raken, terugkaatst van de grond of de constructie van het speelveld raakt, dan wordt het strafschot toegekend aan het andere team.

**HERVATTING VAN HET SPEL**

Na het incasseren van een doelpunt wordt het spel hervat met een pass vanaf de halve cirkel voor het doel. Het is toegestaan om op doel te schieten en pas te scoren nadat de pass is gegeven. Het andere team mag op het moment van de pass niet dichter dan 3 meter van de bal zijn.

**FOUTEN**

Wanneer er onbedoelde, kleine fouten zijn, de speler in de boarding duwen of onbedoeld met de hand op het veld spelen, wordt de bal teruggegeven aan het team en wordt het spel hervat. Maar als er een harde of opzettelijke fout is, of opzettelijk met de hand op het veld wordt gespeeld, wordt een penalty shot toegekend. Het strategisch begaan van veel kleine overtredingen om het spel te vertragen wordt beloond met een waarschuwing - na de 3e waarschuwing wordt het team gediskwalificeerd.

**Harde fouten zijn:**

● harde tackles waarbij de bal volledig wordt gemist

●tegenstander van achteren schoppen

● de boarding meer dan eens of zeer krachtig induwen

● overtreding van achteren en het ontkennen van een scoringskans om het doel leeg te maken

**STRAFSCHOT**

**Uitgangsposities:** bij het toekennen van een penalty gaat de verdedigende speler in het doel en blijft op de doellijn, de aanvallende speler neemt de bal en komt in de startpositie op de middenlijn of erachter. De beweging van de aanvallende speler kan pas beginnen als beide spelers klaar zijn en bevestigt dit met een opgestoken hand. Verdediger kan de doellijn verlaten na de eerste aanraking van de bal.

**Aanvalsregels van de shoot-out:** aanvallende speler begint op de half-court lijn en begint te bewegen met de bal naar voren. Er zijn onbeperkte aanrakingen, maar de speler moet altijd naar voren of opzij bewegen. Nadat de aanvaller de controle over de bal verliest en de verdediger zijn aanraking hindert, heeft de aanvaller geen recht meer om de bal aan te raken. Het doelpunt telt niet als de bal de boarding raakt. Het doelpunt telt als de bal recht in het doel gaat, de verdediger of de doelpaal raakt en in het doel gaat.

**Verdedigingsregels van de shoot-out:** verdedigende speler begint op de doellijn. De verdediger kan beginnen te bewegen na de eerste aanraking van de bal door de aanvaller. Speler kan zo ver gaan als hij wil. Verdediger kan zijn handen niet gebruiken om het doel te beschermen. In het geval van een duidelijke fout van de verdediger tijdens het verdedigen of onopzettelijk spelen met de hand, wordt de shoot-out hernomen. Alleen de benoemde waarnemers kunnen hierover beslissen. Als de bal erin gaat en de verdediger houdt hem met opzet met de hand tegen, dan wordt het doelpunt toegekend.

**Herstarten van het spel:** hetzelfde principe is van toepassing als in de **RESUME OF PLAY -** regel.

**WAARSCHUWINGEN**

Als het spel vies wordt, het instappen vaker gebeurt of er duidelijk tijdverlies of strategische fout is om het spel te vertragen, kan de waarnemer het team waarschuwen dat niet te doen en de bal aan de tegenstanders te geven. Er zijn 2 waarschuwingen en bij de 3e waarschuwing wordt het team of de speler gediskwalificeerd voor het toernooi.

**DISKWALIFICATIE**

De diskwalificatie van een team of speler kan om de volgende redenen gebeuren:

●iemand slaan

vechten

● 3 waarschuwingen ontvangen

● organisatoren ongehoorzaam zijn

Diskwalificatie betekent dat het team of de speler niet kan deelnemen aan deze of andere toernooien die door Ghetto Football worden georganiseerd. Organisatoren behouden het recht om te diskwalificeren en de mogelijkheid te ontzeggen om aanwezig te zijn bij evenementen die worden georganiseerd door de organisatoren, de speler of het team, als ze de sportieve geest verpesten, zich niet aan de regels van de Euro League houden en waarnemers, te agressief en gewelddadig.

**GOUDEN REGEL**

Spelers die een andere speler in het gezicht slaan, worden voor altijd uitgesloten van deelname aan Ghetto Football-toernooien.

**VERVANGINGEN**

Er zijn onbeperkte wissels toegestaan. Wisselspelers mogen het veld pas betreden nadat de andere speler het veld heeft verlaten. De vervanging moet op dezelfde plaats gebeuren. Spelers kunnen het veld niet op de ene plaats verlaten terwijl de wisselspelers van een andere plaats komen.

**VERVALLEN**

De wedstrijd wordt geannuleerd als het team 2 minuten na het begin van de wedstrijd niet is komen opdagen en dat team een technisch verlies krijgt. Technische overwinning wordt gegeven aan hun tegenstanders. De teams krijgen aan het begin van het toernooi een speelschema zodat ze weten wanneer en waar ze een wedstrijd hebben.

**INFORMATIE**

Als er twijfels, vragen of klachten zijn, of je wil wat extra informatie, ga dan naar **www.ghetto.football** of schrijf een e-mail naar **ghetto.football@gmail.com**

**LEEFTIJDSGROEPEN**

**HEREN:**

**16+** - spelers geboren in 2006 of eerder

**U15** - geboren in 2007 of later

**DAMES:**

**DAME** - zonder leeftijdsgrens

**GROTE PRIJS**

De Grand Prix wordt gespeeld door een systeem van groepen en play-offs.

**GROEPSFASE**

Groepen worden willekeurig getrokken. Teams spelen één keer met elke tegenstander. In de groepsfase kan er geloot worden. Win - 3 punten Gelijkspel - 2 punten Verlies - 1 punt. Nadat alle wedstrijden in de groepsfase zijn gespeeld, komen TOP 16- of TOP 32-teams in Play-offs (afhankelijk van het aantal teams in het toernooi). De teams die door gaan uit elke groep worden bepaald door het aantal punten. Als er een situatie is waarin 2 of meer teams hetzelfde aantal punten hebben, is de volgorde van de volgende parameters die het klassement bepalen als volgt:

● het resultaat tussen die teams

● doelsaldo tussen die teams

● doelpunten tussen die teams

● doelsaldo in alle wedstrijden

● doelpunten in alle games

● als het team 1 of meer technische verliezen heeft - team neemt automatisch de laagste plaats in en zijn resultaten worden uitgesloten bij het bepalen van het klassement voor de rest van de teams

● als alle voorgaande parameters identiek zijn - wordt de winnaar bepaald in 3 1v1 penalty shots-series

**PLAY-OFFS**

**Play-off volgorde:** Ronde van 32, Ronde van 16, kwartfinales, halve finales, wedstrijd om de 3e plaats, finale.

**Strafschoppenseries:** In geval van gelijkspel in de play-offronde of finales worden penalty shoot-outs gespeeld (tegenstanders in de eerste 3 ronden worden in paren verdeeld, ze schieten en keepen tegen elkaar, als de winnaar niet vrij is, beginnend bij de regel van de plotselinge dood van de 4e ronde wordt toegepast en de paren van de tegenstander kunnen worden gewijzigd).

**PRIJZENPOT**

10 GP-winnaars krijgen betaalde reizen (vluchten en hotels) naar de superfinale Ghetto Football Euro League 2022 in Riga op 8 juni.

Winnaars van de superfinale krijgen 5000 EUR

2e plaats - 3000 EUR

3e plaats - 2000 EUR

**SUPERFINALE**

In superfinale 10 GP-winnaars, 2 wildcard-teams uit Letland (omdat er geen GP is en Ghetto Football organisator is).