

WE MAINTAIN VOORBEREIDINGSTOERNOOI



W **WE** MAINTAIN
PROPERTY & RETAIL

An aerial, sepia-toned photograph of a Dutch town, likely Enkhuizen, featuring a prominent canal, a large building with a tower, and numerous smaller houses.

**"Talent wint wedstrijden,
maar teamgeest en intelligentie winnen kampioenschappen."**

"Sir Alex Ferguson"

Inhoudsopgave

Inleiding	p. 4
Plattegrond Sportpark immerhorn	p. 5
Kleedkamerindeling	p. 6
scheidsrechters	p. 6
Wedstrijdschema	p. 7
Handleiding app	p. 7
Wedstrijdreglement	p. 8
Info spelbegeleiders	p. 9
Handleiding lockers	p. 10

In de kantine en bij de stands van s.v. Enkhuizen is het **alleen** mogelijk om te pinnen.

**HIER ALLEEN
PINNEN**



Inleiding

Welkom bij het WE Maintain Voorbereidingstoernooi bij s.v. Enkhuizen!
In dit informatieboekje staat allerlei nuttige informatie waarmee jij en je team deze dag tot een succes kunnen maken.

De organisatoren van het toernooi maken gebruik van de dienst Tournify om de deelnemers op de hoogte te houden van het wedstrijdschema, maar ook van uitslagen, standen in de poules en andere informatie. Tournify is te gebruiken als app, maar is ook beschikbaar als website. Het is aan jou om te bepalen wat je het prettigst vindt.

Hieronder vind je drie URL's die leiden naar de app in de App Store, de app in de Google Play Store en naar de website van Tournify.

App Store:

<https://apps.apple.com/nl/app/tournify/id1504284547>

Play Store:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tournifyapp&hl=nl&gl=US>

Website (in een browser):

<https://www.tournify.nl/live/wmvt26>

Gebruik je de app? Op pagina 7 lees je hoe je je team als favoriet kunt instellen.

Veel sportiviteit en plezier vandaag!

Plattegrond

SPORTPARK IMMERHORN



Zoals eerder aangegeven zal veld 2 niet worden gebruikt voor wedstrijden.

Dit iv.m. bouwwerkzaamheden voor onze nieuwe kantine.

Aan de zijkant van veld 2 is nog een strook gras wat kan worden gebruikt om warm te lopen

Kleedkamerindeling

Vanwege de grootte van het toernooi worden de kleedkamers gedeeld met meerdere teams.

Om deze reden raden wij aan waardevolle spullen in een tasje mee de kleedkamer uit te nemen.

Voor een actuele kleedkamerindeling verwijzen we graag naar onze pagina binnen Tournify (welke op de dag van het toernooi geüpdate is).

Ook tijdens het aanmelden op het toernooi zal je het kleedkamernummer dat je is toebedeeld te horen krijgen.

Scheidsrechters

Wegens een te kort aan beschikbare scheidsrechters hebben wij op moment van schrijven nog een behoorlijk aantal open plekken in het schema.

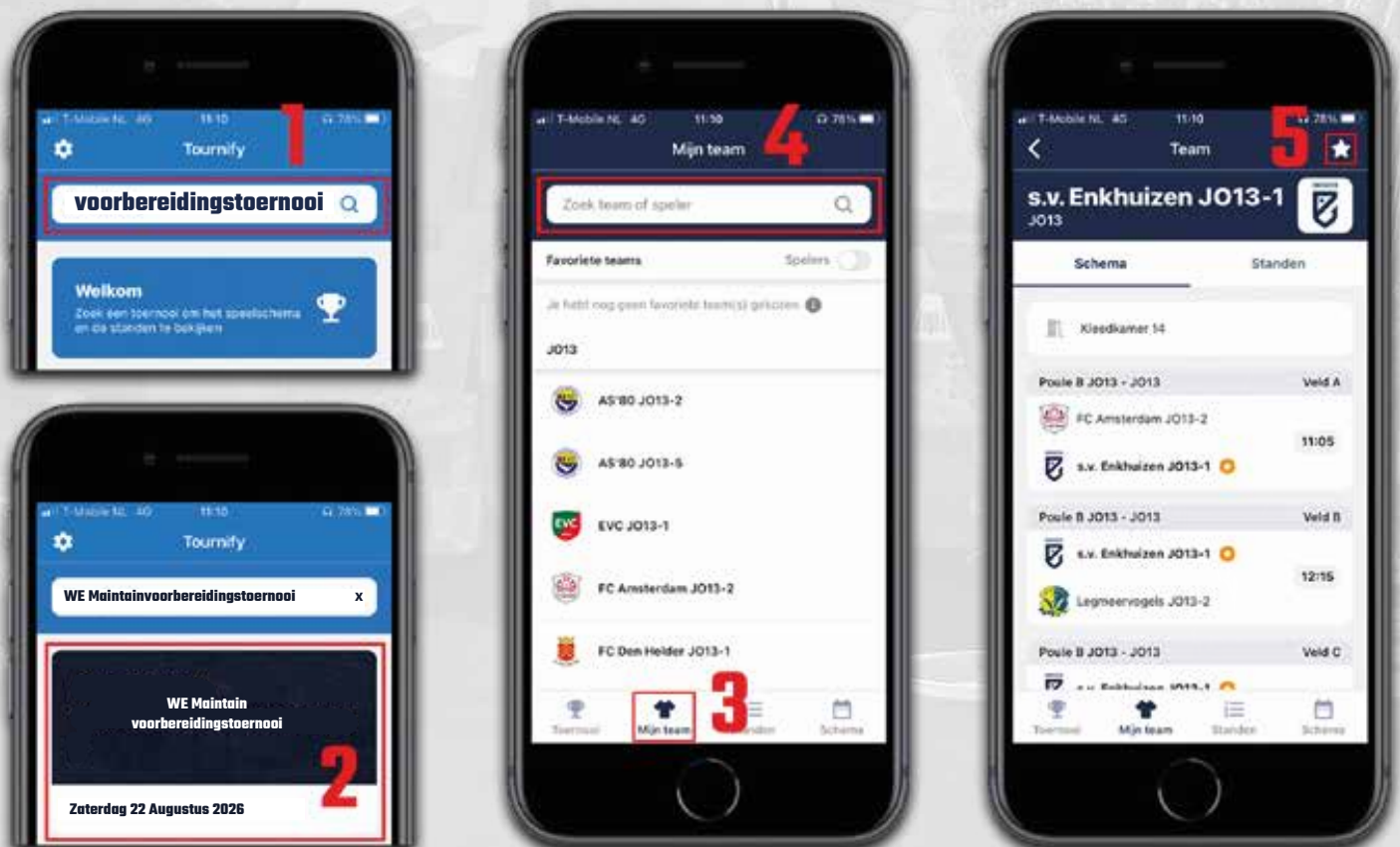
Wij proberen dit natuurlijk allemaal te vullen maar kunnen helaas niks garanderen.

Mocht het zo zijn dat er op de toernooidag geen scheidsrechter op de wedstrijd staat is de in het schema thuis spelende team verantwoordelijk de wedstrijd te fluiten. fluitjes zijn beschikbaar bij het wedstrijdsecretariaat.

Wedstrijdschema

Ook het wedstrijdschema is in de app of op de website van Tournify te vinden. Hieronder vind je een korte handleiding van de app.

Wanneer je de app gedownload en gestart hebt Typ je in de zoekbalk bovenin **voorbereidingstoernooi 1** en klik je op het **WE Maintain 2** **voorbereidingstoernooi**. Klik vervolgens op **Mijn team 3** en type bovenin de naam van je team **4**. klik je team aan en markeer deze als favoriet door op het sterretje rechts boven te drukken **5**. Op deze pagina vind je je persoonlijke wedstrijdschema en de standen in de poule



Wedstrijdreglement

- De JO14-15-17 en 19 spelen eerst een poulefase, waarin ze een keer tegen iedere tegenstander in de poule spelen. Na de poulefase worden er eerst kruisfinales gespeeld, gevolgd door finalewedstrijden
- De JO13 en JO16 spelen hun poule wedstrijden en daarna zullen de nummer 1 en 2 uit poule A en B tegen elkaar strijden om plekken 1 t/m 4
- Een overwinning in de poulefase levert 3 punten op, een gelijkspel 1 punt en een verliespartij levert 0 punten op.
- De eindstand in de poule wordt bepaald door het punten aantal. Bij een gelijk aantal punten is het doelsaldo doorslaggevend. Mocht het doelsaldo gelijk zijn geeft het onderling resultaat de doorslag. Mocht het onderling resultaat geen doorslag geven gaat het om het team met de meest gescoorde doelpunten.
- De toernooiorganisatie beslist in afwijkende situaties.
- De wedstrijden duren 1x 20 minuten. Er wordt geen blessuretijd gespeeld. Enkel binnen de speeltijd gegeven strafschoppen worden nog genomen.
- Wedstrijden worden centraal gestart en beëindigd door de omroeper.
- Het eerstgenoemde team in het programma trapt af. Er wordt niet gewisseld van speelhelft.
- In het geval van een gelekaart volgt een tijdsraf van 3 minuten. Een 2e gelekaart is de zelfde wedstrijd betekend veldverwijdering voor het restant van de wedstrijd. Een directe rode kaart is een uitsluiting voor het restant van de wedstrijd aangevuld met een directe schorsing voor de eerst volgende wedstrijd erna, De wedstrijdleiding beslist over bijzondere gevallen en kan hiermee afwijken van de hierboven beschreven regels.

- Er is geen mogelijkheid tot protest tegen de beslissing van de Arbitrage. Hun beslissingen zijn bindend.
- Teams mogen onbeperkt doorwisslen.
- Er wordt, ondervoorbehoud van de in dit reglement voorkomende afwijkingen, gespeeld volgens de regels van de KNVB.
- Het is dan ook niet toegestaan om af te wijken van de door de KNVB opgestelde regels voor dispensatie.
- Teams zijn zelf verantwoordelijk voor het aanleveren van een assistent-scheidsrechter. Alleen bij de finale wordt er, voor zover mogelijk, gewerkt met neutrale assistenten. Indien niet aanwezig zijn de teams verantwoordelijk.
- Indien voor de aanvang van de wedstrijd naar het oordeel van de scheidsrechter de clubkleuren van beide teams weinig verschillen, is de eerstgenoemde vereniging verplicht te spelen in een shirt met afwijkende kleur dan wel hesjes.
- in de leeftijd JO13 JO14 en JO15 zal gespeeld worden via “nieuwe” regelgeving . Alleen de regelgeving voor gele en rode kaarten blijft zoals op de vorige pagina beschreven. zie de link voor meer informatie.
- <https://www.knvb.nl/downloads/bestand/28063/infographic-pilot-vernieuwde-spelregels>

Handleiding Lockers

Stap 1: Open het slotje door het hendeltje onder het paneel naar links te draaien (zie pijl).

Stap 2: Trek tegelijkertijd de lockerdeur open.

Stap 3: Vul de locker en sluit de deur terwijl je stap 1 herhaalt.

Stap 4: Toets een code naar keuze in.

Stap 5: Toets deze code nogmaals in. De code is nu ingesteld en de locker zit op slot.

Stap 6: Om de locker weer te kunnen openen toets je de door jou ingestelde code opnieuw in.



Na het openen van de locker is de code weer gereset.

Herhaal bovenstaande stappen om te locker weer veilig met

**Veel plezier op het
WE Maintain
Vorbereidingstoernooi**