

# Sulland



## **KAMPREGLEMENT SULLAND NYTTÅRSCUP 2019**

### **Registrering av lag**

Alle lag skal registrere laget senest en halv time før første kamp i turneringa. I klassene med sluttspill skal det ved registrering leveres inn lagliste med navn, fødselsdato og draktnummer. I klassene til og med 12 år trenger man ikke å levere inn lagliste. Dersom det er klasser med liten påmelding kan disse klassene slås sammen med andre klasser ut fra en helhetlig vurdering av kampprogram.

### **Spilletid**

Alle kamper i turneringa har en spilletid på 1X25 minutter. Laget som står registrert som hjemmelag starter med ballen ved avspark.

### **Spilleberettigelse**

En spiller er spilleberettiget for sitt lag etter Norges Fotballforbunds (NFF) kampreglement.

Klasse	Gutter født i	Klasse	Jenter født i:	Ant. spillere
G07	2012	J07	2012	3 X 3
G08	2011	J08	2011	5 X 5
G09	2010	J09	2010	5 X 5
G10	2009	J10	2009	5 X 5
G11	2008	J11	2008	5 X 5
G12	2007	J12	2007	5 X 5
G13	2006	J13	2006	5 X 5
G14	2005	J14	2005	5 X 5
G15	2004	J15	2004	5 X 5
G16	2003	J16	2003	5 X 5

I sluttspillklassene kan spiller bli bedt om å dokumentere sin alder ved å vise legitimasjon. En spiller kan kun delta på ett lag i samme klasse. Gjelder også dersom flere årsklasser er slått sammen til en klasse. Overårige spillere godtas ikke. Med overårig menes et år eldre en årsklasse. I sammenslåtte klasser med flere årsklasser gjelder eldste årsklasse i forhold til overårig. Ved behov kan laget søke arrangør, og vil bli vurdert ut fra en helhetsvurdering av lagets spilletropp. Dispensasjoner gitt av Nordland Fotballkrets (NFK) godtas. Kopi av dispensasjoner skal leveres ved registrering av laget. Det er kun lov å ha én overårig spiller på banen samtidig og overårig spiller merkes med hvitt armbind når denne er på banen. Vi gjør oppmerksom på følgende for klassene J13, J14, J15, J16, G13, G14, G15 og G16 kan overtredelse av bruk av overårige spillere medføre at laget ekskluderes fra turneringa

### **Oppmøte kamp**

Alle lag stiller klare ved banen hvor kampen skal spilles i henhold til kampoppsettet. Lag som møter for sent taper kampen, og resultat settes til 3-0 til det vinnende laget.

### **Draktlikhet**

Dersom lagene har for like drakter skal det laget som er registrert i kampoppsettet som bortelag skifte drakt eller benytte markeringsvest.

### **Spillesystem**

#### **Klasse J07/G07 – J12/G12**

Disse klassene spiller puljespill med minimum fire kamper. I disse klassene vil det ikke bli offentliggjort resultater.

#### **Klasse J13/G13-J16/G16**

I disse klassene det innledende runder + sluttspill. Det vil bli satt opp tabell etter innledende runder. Dersom det er lag som har lik poeng avgjøres tabellplasseringen etter innledende spill på følgende måte:

1. Best målforskjell
2. Ved lik målforskjell – flest scorede mål
3. Ved lik poeng, lik målforskjell og like mange mål-innbyrdes oppgjør
4. Ved lik målforskjell, likt antall scorede mål og uavgjort i innbyrdes oppgjør mål – loddrekning

Dersom det står uavgjort ved ordinær spilletid i sluttspill (kvart-, semi- og finale) blir det straffesparkkonkurranse hvor hvert lag tar tre straffer hver. Ved fortsatt uavgjort, tar hvert lag en og en straffe helt til det er kåret en vinner.

## Jury og protester

Ved turneringsstart etableres det en turneringsjury som har til hensikt at påse at NFF kampreglement og turneringsreglementet følges. Turneringsjuryen skal bestå av minst tre representanter fra deltakende klubber. Hver klubb kan bare ha en representant.

Protester skal leveres skriftlig i sekretariat senest 30 minutter etter kampslutt. Samtidig skal det innbetales et protestgebyr på kr 200,-. Gebyret tilbakebetales dersom protesten tas til følge. Juryens avgjørelse er endelig. Blir protesten tatt til følge vil resultatet bli satt til 3-0, dersom opprinnelig resultat ikke er bedre i favør av laget som la inn protesten.

## **NFF sitt kampreglement er gjeldende, og i tillegg gjøres det oppmerksom på følgende:**

- Antall spillere på hvert lag er fem inkludert keeper. I klassene J07, J08, J09, J10, G07, G08, G09 og G10 kan man sette inn en ekstra spiller dersom motstanderlaget leder med 4 mål. Antall innbyttere er ubegrenset.
- Laget som står oppført som hjemmelag tar avspark.
- Straffespark tas på straffesparkmerket på 6-meterslinjen
- I årsklassene til og med 12 år er egen banehalvdel pressfri sone ved målspark. Ved igangsetting fra målvakt (målkast), skal forsvarende lag trekke seg bak presslinjen (midtbanen). Det forsvarende lag kan først bevege seg over presslinjen når en motspiller har mottatt ballen fra målvakten. Brudd på regelen fører til ny igangsettelse.
- Innbytte kan skje når som helst under spillets gang. Unntak er målvakten som kun kan byttes ved stopp i spillet. Innbytte skal skje i innbyttersonen. Ny spiller kan ikke komme inn på banen før den som skal byttes ut har passert sidelinjen i innbyttersonen. Advarsel kan gis ved feil innbytte.
- Når forsvarende lag tildes frispark i eget straffesparkfelt, er ikke ballen i spill før den er utenfor straffesparkfeltet.
- Det kan ikke scores direkte fra avspark.
- Ballen er ute av spill når den treffer taket. Spillet gjenopptas ved dropping rett under treffpunktet.
- Regelen for offside gjelder ikke.
- Regel om tilbakespill til keeper praktiseres.
- Innkast erstattes med innspark. Det kan ikke scores direkte fra innspark. Ballen skal ligge stille på sidelinja. Motspilleren skal være minst 3 meter fra ballen. Er ikke innsparket tatt innen 4 sekunder fra hvor sparket kan bli tatt, overtas innsparket av motstander. 4-sekundersregelen ved innspark gjelder ikke for klassene J07, J08, J09, J10, J11, J12, G07, G08, G09, G10, G11 og G12.
- Samme spiller som tar innspark, hjørnespark og frispark kan ikke røre ballen igjen før andre har berørt ballen. Hvis så skjer dømmes indirekte frispark til motstanderen på det sted forseelsen fant sted.

- Ved frispark og hjørnespark skal motspiller være minst 5 meter fra ballen. Er ikke ballen satt i gang i løpet av 4 sekunder, overtas ballen av motstanderen. 4-sekundersregelen ved frispark og hjørnespark gjelder ikke for klassene J07, J08, J09, J10, J11, J12, G07, G08, G09, G10, G11 og G12.
- Det er ikke tillatt med ørepynt, smykker, piercing og lignende.
- Alle spillere skal bruke legg-beskyttere

#### Keeper-regler:

- Målspark (ballen ute av spill) erstattes med utkast (målkast) og må utføres av keeper.
- Motstander må være utenfor målgården ved målkast.
- Det er ikke lov å kaste ballen over midten ved målkast. Målkast som går over midtlinje fører til indirekte frispark til motstander der ballen krysser midtlinjen
- Fra det tidspunktet keeper kan sette ballen i spill og den blir satt i spill, skal det ikke gå mer enn 4 sekunder. Ved overtredelse tildeles motstander indirekte frispark på 6-meterlinjen. 4-sekundersregelen for keeper gjelder ikke for klassene J07, J08, J09, J10, J11, J12, G07, G08, G09, G10, G11 og G12.
- Ved redning kan keeper slippe den ned til seg selv eller medspiller, både i og utenfor målgården.

#### Gule/røde kort

- Gule/røde kort benyttes kun i klassene med sluttspill (J13/G13 og oppover)
- Ved rødt kort utvises spilleren i 3 minutter, ny/annen spiller kan komme inn når soningen på 3 minutter er over. Lagleder har ansvaret for og passe tiden. Utvist spiller kan altså ikke benyttes mer i denne kampen. Utvist spiller må i tillegg stå over neste kamp i turneringa, og lagleder har ansvar for å påse at utvist spiller ikke benyttes i kamp som denne skal stå over. Ved mer alvorlige forseelser kan arrangør utelukke spiller med mer enn en (1) kamps karantene
- Gult kort er å anse som advarsel.

#### **Klasse G07-3er og J07-3er**

- Alle lag spiller minimum 5 kamper. Hver kamp varer i 1 X 10 minutter.
- Avspark startes av førstnevnte lag i kampprogrammet
- Spille ballen ut av banen (sidelinjen), igangsettes spillet av motstanderlaget ved innspark fra linjen hvor ballen gikk ut.
- Det spilles ikke med hjørnespark. Uansett hvem som sparker ballen over baklinjen eller ballnettet, er det avspark fra mål.

Alle frispark er indirekte.

- Sklitaklinger og hardt spill er ikke lov og medfører frispark.
- Hands gir frispark.
- Det spilles uten straffespark. Alle forseelser gir frispark.
- Avstanden til nærmeste motstander ved målspark, innspark og frispark er 3 meter.
- Det kan scores mål fra alle steder på banen.
- Når det scores mål, skal spillet igangsettes fra midten, og motstanderens spillere skal tilbake på egen banehalvdel minimum 3 meter fra ballen.
- Det blåses frispark mot, om en spiller holder seg fast i vantene for å skjerme ballen.
- Det er ikke tillatt å stå i mål.

Lykke til 😊!

Til sist ønsker at fair play og fotballglede skal prege Sulland Nyttårscup 2019