

Turneringsreglement

Sparebanken Møre Aukracupen spilles etter NFFs lover og reglement for fotball på små baner, men med noen tilpassninger . Presisering av spilleregler for SBM Aukracupen er her gitt i dette programmet.

Klasseinndeling/spilletider

Klasse	Spilletid	Spilletid i finale og bronsefinale
J 12-14 år (SMJ, født etter 01.01.01)	1 x 15 min	1 x 18 min
G 12-14 år (SMG, født etter 01.01.01)	1 x 15 min	1 x 18 min
J 14-16 (J, født etter 01.01.99)	1 x 15 min	1 x 18 min
G 14-16 (G, født etter 01.01.99)	1 x 15 min	1 x 18 min

Spillesystem – innledende kamper

Klassene spiller i puljer på min fire lag, som spiller innbyrdes serie.

Minimum de to beste lag går videre til sluttspill. Rekkefølgen i hver pulje avgjøres på følgende måte:

1. Poengtall
2. Målforskjell
3. Antall scorede mål
4. Innbyrdes oppgjør
5. Loddtrekning

Dette er bestemmelser gjeldende i NFFs kampreglement, kapittel 6, paragraf 6-1.

I de klassene der tredje beste lag går videre, rangeres lagene slik:

1. Poengtall
2. Målforskjell
3. Antall scorede mål
4. Loddtrekning

Spillesystem – sluttspillkamper

I klassene J 14-17 og G 14-16 gjelder følgende:

Ved uavgjort etter ordinær tid avgjøres kampene slik:

- ”Golden goal” med følgende bestemmelser:

De to første minuttene (5:00 – 3:00) spilles med fullt lag, dvs det antall spillere som laget sluttet med etter ordinær tid.

Hvert 60. sekund videre skal hvert lag ta ut en spiller uten å sette inn en ny, og slik fortsetter kampen i maks fem minutter. Klokken stoppes som anvist under:

Kampavviklingen vil da se sånn ut:

Kamptid (5min, nedtelling)	Antall spillere på banen
5:00 - 3:00	5 spillere
3:00 – 2:00	4 spillere
2:00 – 1:00	3 spillere
1:00 – 0:00, kamp slutt.	2 spillere

Unntak:

- Hvis et av lagene får en spiller utvist når begge lag har to spillere igjen (inkl keeper), gjelder følgende: Den utviste spiller byttes i en annen medspiller og motstanderen får sette inn en ekstra spiller, dvs det blir tre mot to.
- Ved alvorlig skade kan spiller byttes ut, og ny spiller settes inn.

Straffesparkkonkurranse i henhold til reglement for straffesparkkonkurranser innendørs.

I klassene J 12-15 og G 12-14 gjelder følgende:

Ved uavgjort etter ordinær tid avgjøres kampene slik:

- ”Golden goal” i 1 x 5 minutter.
- Antall hjørnespark i hele kampen, inkludert forlenget tid.
- Loddtrekning.

Protester

Protester skal meldes muntlig umiddelbart etter kampslutt til sekretariatet og skriftlig protest må leveres til sekretariatet innen 30 minutter etter kampslutt. NB! I sluttspill er fristen for innlevering av skriftlig protest 15 minutter etter kampslutt.

Protestgebyr kr 1000,- betales når skriftlig protest leveres. Gebyret tilbakebetales hvis protesten tas til følge. Juryens avgjørelse er endelig og kan ikke appelleres.

Jury

Formann: Fra Aukracup styret

Medlem 1: Dommer i turneringen

Medlem 2: Trener fra deltakende lag

Medlem 3: Trener fra deltakende lag

Spillebanen

Størrelse/merking: Det spilles på håndballbane med dens ordinære oppmerking.

Målene: Det brukes 7-er fotballmål (2 x 5 m).

Målfelt: Som målfelt regnes håndballbanens 6-metersfelt.

Straffespark merke :Tilsvare 7 meters merket på håndballbanen.

Ballen

For små- jenter/gutter brukes innendørsball, Type: "Select solo soft indoor", 4'er ball.

For jenter og gutte klassen brukes innendørsball, Type: "Select solo soft indoor" , 5'er ball.

Spillere

Antall: Maksimum fem fra hvert lag medregnet målvakten på banen samtidig. Alle spillere som benyttes i SBM Aukracupen, må når turneringen starter, formelt være spilleberettiget i henhold til NFFs lover. En og samme spiller kan *ikke* delta på to lag i samme klasse i turneringen.

Alle deltakende lag skal levere lagliste før første kamp! Spillere kan ikke påføres listen etter at lagets første kamp er påbegynt.

Innbyttene: Ubegrenset antall innbyttere kan benyttes. Disse kan byttes ut og inn hele kampen.

Innbytte: Innbytte kan skje når som helst under spillets gang. Unntak for målvakten, som kun kan skiftes ved stopp i spillet. Innbytte må foregå fra innbyttersonen. Ny spiller kan ikke komme inn før den som skal erstattes har passert sidelinjen i innbyttersonen, som strekker seg 3 m på hver side av midtlinjen.

Øvrige særbestemmelser for SBM Aukracup

Antall spillere

Det må være fem spillere på banen fra hvert lag før kampen settes i gang. Kampen skal avbrytes hvis et av lagen, på grunn av utvisning/skader, ikke har minst en utespiller og en målvakt på banen. Overordnet myndighet/jury avgjør da utfallet av kampen.

Unntak: Skulle det på grunn av utvisninger bli færre enn to spillere igjen på banen på ett av lagene, skal soningen av den siste utvisningen utsettes til ny spiller kan settes inn (gjelder kun i innledende runder).

Lag som ikke møter

Lag som ikke møter til fastsatt tid, taper kampen med resultatet 0 – 3. Trekker et lag seg fra turneringen etter å ha spilt en eller flere kamper, strykes lagets kamper.

Spillerens utstyr

Fottøy: Det benyttes skotøy som ikke setter merker eller på annen måte skader underlaget. Fotballsko/joggesko uten knotter skal benyttes. Som de vanlige spillereglene. Leggskinner er påbudt.

Trøyer, m m: Ved draktlikhet, skifter det laget som står først i kampoppsettet (banehalvdel A).

Dommere

I klassene småjenter/-gutter benyttes klubbens egne klubbdommere og rekrutteringsdommere.

I klassene for gutter og jenter benyttes en dommer i innledende runder, mens man benytter 2 dommere i sluttspill.

Spilletts begynnelse

Kampen starter med dropp midt på banen. En spiller fra hvert lag deltar i droppen. Spillerne skal stå med front mot hverandre. De andre spillerne på være på egen banehalvdel og minst 5 meter unna ballen.

Ved avspark etter mål må motstanderne være minst 5 meter fra ballen.

Ballen ute av spill

Ballen er ute av spill når den treffer taket. Spillet gjenopptas ved dropping rett under treffpunktet. Er treffpunktet innenfor 6-metersfeltet, droppes ballen på nærmeste sted på 6-meters linjen.

Offside

Offsideregelen anvendes ikke.

Feil og overtredelser

Direkte frispark: I tillegg til de ni forseelser, som i henhold til de vanlige regler skal straffes med direkte frispark, evt straffespark, skal direkte frispark også dømmes om en spiller forsøker en sklitakling innendørs. Frisparket idømmes enten vedkommende treffer ballen eller ikke.

Indirekte frispark: Skal dømmes etter de vanlige regler, samt ved feil innbytte, unntatt pkt 1 ovenfor (sklitakling).

Indirekte frispark til angripende lag skal tas fra det nærmeste punktet på 6 m linjen dersom forseelsen finner sted innenfor 6-metersfeltet. Motspillere må være minst 5 m fra ballen ved frispark. Om dette ikke overholdes, skal spiller som står for nære gis advarsel.

Generelt om Frispark: Hvis lag drøyer mer enn fire sekunder med å ta et frispark, skal motstanderen tildeles frisparket.

Advarsel: Den spiller som kommer inn på banen før den han skal erstattet er kommet utenfor banen, skal ha advarsel. Det samme gjelder også for bytter utenfor innbyttersonen (ref. innbytte).

Utvisning: En utvist spiller kan ikke komme inn i kampen igjen og kan heller ikke sitte på innbytterbenken. Ved utvisning må laget spille med færre spillere i tre minutter.

Straffespark: Straffespark taes fra 7-meters merket på banen. Alle spillere unntatt den som tar straffesparket må være minst 2 m fra 7-metersmerket.

Innkast: Innkast erstattes med innspark. Det kan ikke gjøres mål direkte fra innspark.

1. Spilleren som skal ta innsparket må ha standbenet på eller utenfor sidelinja.
2. Ballen skal ligge i ro på linjen.
3. Motspillerne må være minst 2 m fra ballen.
4. Er ikke innsparket tatt etter fire sekunder, overtar motstanderen ballen.
5. Berører den som tok innsparket igjen før den blir berørt av en annen spiller, skal det dømmes indirekte frispark. Skjer forseelsen innenfor straffesparkmerket, skal det indirekte frisparket tas fra nærmeste punkt på 6 m linjen.

Målspark

Målspark erstattes med målkast. Dette kan utføres av målvakten som:

1. Må stå innenfor eget straffesparkfelt.
2. Må sette ballen i spill innen fire sekunder.
3. Ballen er i spill når den har passert 6 m linjen.
4. Det er ikke lov å kaste/sparke ballen over midten ved målspark, heller ikke når keeper skal frigjøre ballen etter redning. Hvis dette skjer skal det dømmes et indirekte frispark der ballen passerer midtstreken.

Straff

1. Blir ballen berørt av med- eller motspiller før den har kommet utenfor 6 m linjen, skal målkast tas om.
2. Bruker målvakten mer enn fire sekunder for å få satt ballen i spill, kan dommer gi muntlig pålegg om å få i gang spillet. Neste virkemiddel er gult kort, ved gjentakelse nytt gult kort og dermed rødt.
3. Motspiller som går inn i straffesparkfeltet etter at hans lag har spilt ballen over mållinjen og før ballen er satt i spill igjen, skal advares og ved gjentakelse utvises.

Presisering: Hvis keeper etter redning tar med seg ballen ut av målfeltet, kan han spille så langt han vil.

Hjørnespark

Motspiller skal være minst 5 m fra ballen.

Straff

1. Blir ikke hjørnesparket korrekt utført, skal det tas om.
2. Om hjørnesparket ikke er utført innen fire sekunder, tildeles motstanderen indirekte frispark.

Gule og røde kort

Utvist spiller (rødt kort) må automatisk stå over neste kamp. Ved svært grove forseelser kan juryen ilegge spilleren flere kampers karantene. Fotballkretsen blir varslet om utvisninger. Gult kort gjelder i henhold til NFFs lovverk, etter tre gule kort, sones en kampers karantene.

Merknader

“Fire-sekunders” regelen:

Hensikten med denne regelen er at spillet settes hurtig i gang etter stans i spillet. Det er opp til dommeren å avgjøre når tidsrammen på fire sekunder er overskredet.

Som en rettesnor gjelder: Fra det tidspunkt spilleren/laget KAN sette i gang spillet og til den BLIR satt i gang, skal det ikke gå mer enn fire sekunder. Her må det blant annet tas hensyn til alder og ferdighet i de yngste klassene.

Særbestemmelser for straffesparkkonkurranser innendørs

Hvert lag velger fem spillere til å gjennomføre straffesparkkonkurransen. Spillerne kan velges mellom de som har deltatt i kampen, uansett om de befant seg på banen eller på benken da kampen ble avblåst.

Er det fortsatt uavgjort etter fem straffespark til hvert lag, fortsetter de samme fem spillerne på hvert lag. Det tas nå ett og ett spark. Det lag som først får ett mål mer enn motstanderen etter likt antall spark, er vinneren av straffesparkkonkurransen. Rekkefølgen fra de fem første sparkene kan endres. Ellers gjelder bestemmelser angående straffespark på overtid.

Fair Play

SBM Aukra cup ønsker å sette et stort fokus på Fair Play! Det er svært viktig at både trenere og lagledere følger opp dette.

Vis respekt for treneren, dommeren og spillets regler

Vis respekt for laget og lagkameratene dine

Vis respekt for dine motspillere

Ikke vær med på mobbing, rasisme eller annen dårlig oppførsel

Bidra til at alle trives og har det gøy med fotballen

Tap og vinn med samme sinn

Ved brudd på Fair Play reglene vil spiller idømmes straff. Det vil være juryen som bestemmer straffeutmåling. Juryens idømte straff kan være: Kamp karantene, bortvisning fra turneringen, og/eller rapport til krets og spillers klubb.



Styret i SBM Aukracupen