

Turneringsregler 2023



Turneringsreglement

Aukracupen spilles etter NFFs lover og reglement for fotball på små baner, men med futsal tilpasninger. Presisering av spilleregler for Aukracupen er gitt i dette programmet.

Klasseinndeling/spilletider

Klasse	Spilletid	Spilletid i finale og bronsefinale
J 14 år	1 x 13 min	1 x 13 min
G 14 år	1 x 13 min	1 x 13 min
J 17 år	1 x 13min	1 x 13min
G 16 år	1 x 13 min	1 x 13 min

Spillesystem – innledende kamper

Klassene spiller i puljer med flere lag, som spiller innbyrdes serie.

De fire beste lag går videre til sluttspill. Rekkefølgen i hver pulje avgjøres på følgende måte:

1. Poengtall
2. Møtt til flest kamper
3. Målforskjell
4. Antall scorede mål
5. Innbyrdes oppgjør
6. Kvalifiseringsspill

Dette er bestemmelser gjeldende i NFFs Breddereglement Kapittel 4, § 4-3.

Spillesystem – sluttspillkamper

I alle klasser 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.

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 håndballmål (3x2 m).

Målfelt: Som målfelt regnes håndballbanens 6-metersfelt.

Straffespark merke: Tilsvarende 7 meters merket på håndballbanen.

Ballen

Det brukes futsal ball, og størrelse på ball etter NFF's regler.

Spillere

Antall: Maksimum fem fra hvert lag medregnet målvakten på banen samtidig. Alle spillere som benyttes i 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 Aukracupen

Antall spillere

Det må være fem spillere på banen fra hvert lag før kampen settes i gang. Kampen skal avbrytes hvis et av lagene, 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. Leggskinn er påbudt.

Trøyer, m m: Ved draktlikhet, skal bortelaget ha vester.

Dommere

Det benyttes klubbens egne klubbdommere, rekrutteringsdommere og kretsdommere.

Spilletts begynnelse

Kampen starter med dropp midt på banen. En spiller fra hvert lag deltar i dropp. 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. Motsatt lag får da innspill fra sidelinjen i området.

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).

Om målvakt: Etter å ha spilt ballen uansett hvor på spillebanen, berører den igjen på egen banehalvdel når den har blitt spilt fra en medspiller, uten at ballen er blitt spilt eller berørt av en motspiller.

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).

Utvising: 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 tas 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. Ballen kastes ut av straffesparkfeltet av målvakten på det forsvarende lag.
2. Alle spillere skal være utenfor motstanderlagets straffesparkfelt til ballen er satt i spill.
3. Ballen er i spill i det den er satt klart i bevegelse etter å ha blitt kastet eller frigjort.
4. Målvakten kan ikke spille ballen igjen på egen banehalvdel før den er berørt av en motspiller.
5. Målkastet må være tatt innen 4 sekunder etter at dommeren har gitt klarsignal.
6. Det kan ikke scores mål direkte fra et målkast

Straff

1. Hvis ballen er satt i spill og målvakten berører ballen på nytt
 - På egen banehalvdel før den er berørt av en motspiller.
 - På begge banehalvdeler om ballen ikke er berørt av andre spillere -
Skal motstanderlaget tildeles et indirekte frispark fra det stedet der forseelsen skjedde.
Hvis regelbruddet skyldes hands tildeles motstanderlaget et direkte frispark. Målvakten gis en disiplinærreaksjon (advarsel eller utvisning) etter dommerens vurdering
2. Dersom målvakten bruker mer enn 4 sekunder
3. Hvis en målvakt gjør et korrekt målkast, men med vilje kaster ballen på en motspiller for å kunne spille ballen på nytt, er dette tillatt så lenge det ikke er uforsiktig, hensynsløst eller brukes unødig mye kraft *
4. Hvis en målvakt ved egen handling ikke lykkes å sette ballen i spill ved et korrekt målkast skal kastet tas på nytt.
5. Hvis målvakten kaster ballen direkte inn i motstanderlagets mål, tildeles disse et målkast.
6. For alle andre brudd på spilleregelen tas målkastet på nytt.

*Om en målvakt sparker ballen ut av straffesparkfeltet, skal målkastet tas på nytt og dommeren skal tilrettevise målvakten at dette ikke er tillatt. En tilrettevist målvakt som fortsetter med dette tildeles en advarsel dersom handlingen vurderes å være åpenbart usportslig eller forsettlig forsinker korrekt gjenopptakelse av spillet.

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 kamper karantene. Fotballkretsen blir varslet om utvisninger. Gult kort gjelder i henhold til NFFs lovverk, etter tre gule kort, sones en kamps 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 3 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 3 straffespark til hvert lag, fortsetter de samme 3 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 3 første sparkene kan endres. Ellers gjelder bestemmelser angående straffespark på overtid.

Fair Play

Aukracupen 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 Aukracupen