



# SPELREGLER

I SAMARBETE MED



## **GENERELLT:**

### **Spelplan:**

- Sidlinje, mållinje, mittlinje & straffpunkt

### **Straffområde:**

- Straffpunkt = 6 meter
- Mål = 3x2x1 meter (femmannamål)

### **Bytesområde:**

- Vid anvisad område på planen.

### **Bolltyp:** Konstgräs

### **Bollstorlek:** 4a

### **Allmänna regler:**

- Vilka får delta: Kompislag och föreningar. Läs igenom [tävlingsvillkor](#) där det står allmänt om deltagandet.
- Åldersgräns: 16-32 år.
- Antal spelare: 5-7 spelare.
- Klass: 1 Damklass & 1 Herrklass.
- Tidformat: Rullande tid gäller.
- Speltid Gruppspel: 1x12 minuter
- Speltid Slutspel: 1x12 minuter (2x10 minuter endast Final)
- Time-out: Det finns ingen time-out under turneringens gång. Det sker bara ett kort avbrott av spelet vid t.ex. allvarliga skador, straff, målvaktsbyte eller vid utvisning.
- Målvakt: Man får spela tillbaka till målvakten hur många gånger man vill men målvakten får inte ta bollen med händerna vid tillbakaspel.
- Underlag: konstgräs

## Övrigt:

- Avbytare: max 2 avbytare
- Grupp fördelning: Grupperna tas ut och fördelas utefter hur det ser ut i Fotbollsserien i Skåne som fortfarande spelas under eventet. De lag som har spelare som har fotbollsmatch en viss dag blir fördelade i de grupper som spelas på en dag där det inte spelas match.
- Walkover: Ger det icke felande laget 3-0 och 3 poäng.
- Antal vidare: 2 lag går vidare ifrån varje grupp
- Poängregler-Gruppspel: Vinst = 3p, Lika = 1p, förlust = 0p
- Poängregler-Slutspelet: Vinst = vidare till nästa omgång
- Oavgjort i slutspelet: Straffar: 3 straffar vardera, bäst av 3. Vid lika = Utslagsstraffar
- Om flera lag hamnar på samma poäng i gruppspelet gäller följande:
  1. målskillnad
  2. inbördes möte
  3. flest gjorda mål
  4. Straffsparkar
- Fair play: Vid bråk utesluts laget ur turneringen.
- Gult kort: Endast varning. 2 gula ger ett rött kort.
- Rött kort: Utvisning resterande tid av matchen på den spelaren som har fått rött kort (får återigen spela nästa match). Power play i 2 minuter gäller, upphävs vid mål. Efter Power play kan laget bli fulltaglig (med en annan spelare än den utvisade).
- Grovt rött kort: Kan leda till flera matchers avstängning.

- En match spelas mellan två lag där varje lag består utav fem spelare, varav en är målvakt. Västar delas ut innan match i olika färger för vardera lag. Målvakter får bära separata västar. Om laget har en matchdress med nummer är det OK att bära dessa.
- Avbytare får användas i matcher.
  1. Antalet byten är obegränsat. Vänligen följ regler över vart och hur byten ska ske (byten vid anvisad område).
  2. Spelaren som lämnar planen måste göra det från sitt eget lags bytesområde
  3. Spelaren som inträder på planen måste också göra det ifrån sitt eget lags bytesområde, men inte förrän spelaren som lämnar planen har passerat helt över sidlinjen.
  4. Ett byte är fullbordat när ersättaren inträder spelplanen, då räknas spelaren som aktiv spelare och spelaren som lämnar planen upphör att vara aktiv spelare.
  5. Målvakt får byta med vilken annan spelare som helst. Avbrott måste i så fall ske.
- Regelbrott vid byte sker följande:
  1. Om, när ett byte utförs, en avbytare inträder på spelplanen innan spelaren som ska ersättas lämnat planen helt sker följande:
    - Spelet stoppas och spelaren som ska ersättas instrueras att lämna spelplanen.
    - Ersättaren varnas, visas gult kort och beordras att lämna spelplanen för att fullborda bytesproceduren.
    - Spelet återupptas med indirekt frispark till motståndarlaget från den plats där bollen befann sig när spelet stoppades. Om bollen befann sig i straffområdet ska den indirekta frisparken läggas från straffområdeslinjen på den plats som är närmast där bollen befann sig då spelet stoppades.

2. Om, när ett byte utförs, en avbytare inträder på spelplanen eller en spelare som ska ersättas lämnar spelplanen på en annan plats än bytesområdet sker följande:
  - Spelet stoppas och felande spelare varnas, visas gult kort och beordras att lämna spelplanen för att fullgöra bytesproceduren.
  - Spelet återupptas med en indirekt frispark till motståndarlaget från den plats där bollen befann sig när spelet stoppades.
  - Om bollen befann sig i straffområdet ska den indirekta frisparken läggas från straffområdeslinjen på den plats som är närmast där bollen befann sig då spelet stoppades.
- Officiella beslut för antal spelare:
  1. Vid matchens början får vardera lagen börja med fem spelare.
  2. Om ett lag har mindre än tre spelare på plan inklusive målvakten, ska matchen avbrytas och vinsten går till det lag som har fler spelare. Vinsten blir 3-0.
  3. En ledare får ge taktiskt instruktion under matchens gång men får ej störa spelare eller domare under matchen och måste hålla sig inom hänvisade området för ledare.
- Skydd:
  1. Benskydd måste användas under turneringens gång. Dessutom är det förbjudet att ha på sig smycken som kan leda till skada av en spelare. Vid regelbrott hänvisas spelaren ut från spelplanen för att rätta till eller komplettera sin utrustning. Spelaren får inte återvända utan att anmäla sig till domaren för godkännande.
- Grundutrustning:
  1. Tröja med eller utan ärmor, strumpor, benskydd, skor lämpliga för konstgräs spel.
  2. Målvakt får använda långbyxor. Målvakt kommer ha en väst för målvakter.

3. Spelare får ej ha undertröjor med slagord eller annonsering. Den obligatoriska grundutrustningen får inte ha något politiskt, religiöst personligt uttryck. Om spelaren bryter denna regeln kommer denna spelaren bli utvisad och inte få delta längre i de återstående tävlingsmatcher.
  4. Lagen får ha olika färg på tröjorna om de vill. Matcherna spelas där ett lagen får 2 olika färgvästar.
- Frispark, straffspark, inspark, målvaktskast, hörnspark.

1. Frispark:

Frisparken sker från den plats där företeelsen skedde. Frisparken kan antingen vara direkt eller indirekt. Vid både direkta och indirekta frisparkar ska bollen ligga stilla när frisparken läggs och den som lägger frisparken får inte vidröra bollen en andra gång förrän den vidrört en annan spelare.

2. Direkt-frispark (t.ex. glid tackling mot en motspelare, farligt spel).

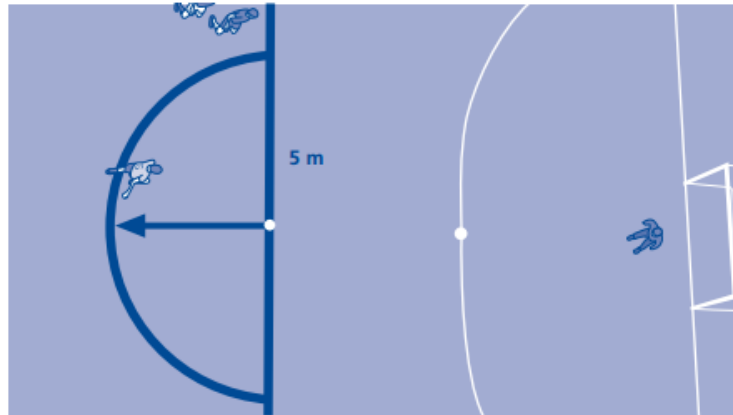
Bollen kan gå direkt i mål utan att först vidröra en annan medspelare.

3. Indirekt-Frispark (tekniska fel, t.ex. fel inspark eller utkast).

Bollen måste först vidröra en medspelare innan bollen får gå in i mål.



- Om ett utav lagen utför 4 ackumulerade regelbrott under matchen, så blir det speciell fördel till motståndarlaget, dvs. Straffspark från 10 m.



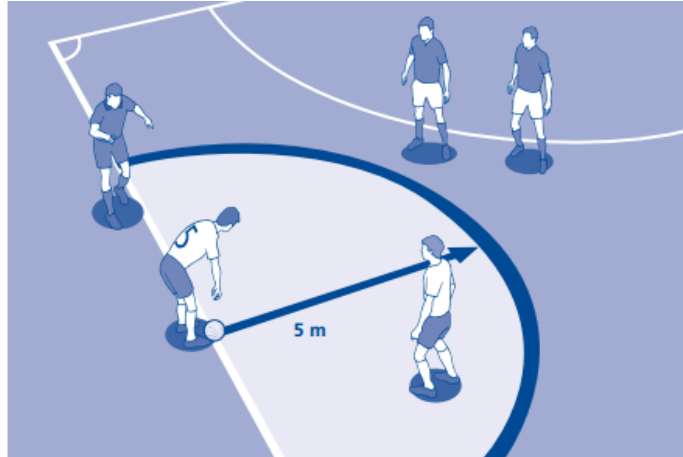
#### 4. Straffspark:

En straffspark döms mot ett lag som begår något av de regelbrott som för vilket en direkt frispark döms innanför lagets eget straffområde och när bollen är i spel. Mål får göras direkt på straffspark.



#### 5. Inspark:

Det är ett sätt att återuppta spelet. Mål kan inte göras direkt från inspark. En inspark döms när bollen passerar sidlinjen. Tänk på att lägga bollen utanför eller på linjen vid inspark. Övriga motspelare skall vara minst 5 meter från bollen. Tid: 4 sekunder efter att ha fått bollen.



6. Målkast:

Det är ett sätt att återuppta spelet. Mål kan inte göras direkt från målkast. Målkast sker när bollen har passerat mållinjen och senast vidrörts av en motspelare. Bollen får kastas från valfri plats inom straffområdet och får inte vidröras innan bollen har passerat straffområdet. Bollen får passera halva plan vid kast.

7. Hörnspark:

Det är ett sätt att återuppta spelet. Mål får göras direkt från hörnspark. Hörnspark döms när bollen har passerat mållinjen och har senast vidrörts av en motspelare. Detta gäller då bollen passerar mållinjen vid motståndarlagets mål.

