

Spelregler 2017-2018



ST Cupen spelas i enlighet med Spelregler för fotboll och Spelregler för Futsal med vissa undantag, tillägg och anpassningar.

Välj rätt klass

Uppdelning av klasserna i två nivåer har gjorts för att erbjuda de deltagande lagen matcher som speglar den ambitionen man har med sin verksamhet och vår tro är att jämna matcher är mer utvecklande för alla deltagare än matcher som vinnas med många mål. Ta dig en funderare på vilken klass just ditt lag hör hemma i.

Exempel på hur du placerar ditt lag

Svår

I Svår ska t ex de lag som spelat i Medel- och/eller Svår serie/högsta divisionen i S:t Erikscupen anmäla sig till. Dessutom finns det lag med uttalade ambitioner att vara ett utvecklingslag eller elitlag och som får sin rätta utmaning i Medel/Svår-klassen. Om man vill delta i en äldre åldersklass gäller samma som ovan, anmäl alltså INTE ett Svårlag i Lätt klass i en äldre åldersgrupp.

Lätt

I Lätt klass spelar de lag som i S:t Erikscupen deltagit i Lätt serie/lägre divisioner samt de lag från medelserier som vunnit färre än hälften av sina matcher.

Yngre spelare

Antalet spelare i lagen som deltar i en klass, till och med F- och P-13, som är födda senare än det år klassen avser i får inte vara fler än hälften av lagets totala antal spelare. Vi praktiserar samma princip för dispens för detta som Stockholms Fotbollförbund. Läs mer på ST Cupens hemsida, [klicka här](#).

Är du osäker i vilken klass du ska anmäla ditt lag är du välkommen att kontakta Tyresö FF!

Klasser

Turneringen vänder sig till flickor födda 1997-2010 (F21-F8) och pojkar födda 1997-2010 (P21-P8), samt SM kvalificeringstävling för flickor och pojkar födda 2001 (F17 och P17) och 2003 (F15 och P15). I klasserna F8-F9 respektive P8-P9 tillämpas särskilda regler (se regel 16).

I klasserna F- och P-10 till och med F- och P-14 väljer man om man vill spela i Lätt eller Medel/Svår klass. Vi förbehåller oss rätten att slå samman en Lätt och Medel/Svår klass om antalet lag blir för lågt för att genomföra cupen med denna uppdelning. Berörda lag informeras om en sådan förändring.

Spelregler 2017-2018



Spelform

A Gruppspel för spelare födda 2009-2010

Gruppspel med vanligtvis 4-5 lag i varje grupp där lagen möter varandra i en rak serie, matcherna spelas under samma dag.

B Gruppspel och kvalificeringsspel för spelare födda 2006-2008

Stage 1

Gruppspel med vanligtvis 4-5 lag i varje grupp där lagen möter varandra i en rak serie, matcherna spelas under samma dag.

Stage 2

I Stage 2 samlas gruppsegrare och grupptvåor tillsammans samt grupptreor och gruppfyror tillsammans i nya grupper om 3-4 lag i varje grupp. Matcherna spelas någon eller några dagar efter Stage 1.

C Gruppspel och slutspel från och med P- och F-13 (födda 2005)

Gruppspel med 3-5 lag i varje grupp genomförs i serieform. Gruppsegrarna och tvåorna samt i vissa fall även bästa grupptrean/treor till slutspel vilket genomförs i serieform och cupform.

Slutspelet inleds med gruppspel med 3-4 lag i varje grupp där alla möter alla. Gruppsegraren går vidare till fortsatt cupspel alternativt final beroende på antalet deltagande lag i slutspelet. Om två lag från samma förening hamnar i samma slutspelsgrupp kan tävlingsledningen bestämma att spelordningen ändras så att dessa båda lag möter varandra i första omgången.

I klasserna för kval till SM (Flickor & Pojkar 17 & 15 år) kan slutspelet komma att spelas i cupform direkt. Gruppsegraren respektive tvåan går vidare från gruppspelet. De två finallagen i respektive klass i SM-kvalklasserna är kvalificerade för SM-slutspel kommande vår.

Bästa trean

I vissa klasser kommer en eller flera grupptreor att gå till slutspel. Detta räknar vi fram genom att jämföra grupptreornas tabellrad efter att klassen är färdigspelad. Uträkningen görs på samma sätt som när tabellplaceringen avgörs med undantag från att om två eller fler lag har exakt samma utfall lottar vi fram vilket lag som ska gå vidare.

Om antalet grupper i aktuell klass överstiger antalet treor som ska gå vidare till slutspel så räknas inte de grupptreor som kommer från trelagsgrupper.

Tabellplacering

Lagens placering bestäms av antalet uppnådda poäng. Tre poäng för seger och en poäng för oavgjort. Vid lika poäng avgör i tur och ordning 1. Målskillnad 2. Flest gjorda mål 3. Inbördes möte 4. Straffsparkstävling eller lottning. Ovanstående gäller i samtliga gruppspel, även slutspelsgrupperna.

Spelregler 2017-2018



Förlängning i cupmatcher

Om ställningen är oavgjord vid full tid i cupspelet i slutspelet tillgrips förlängning om max 5 minuter. Denna påbörjas utan att något avbrott sker. Om något lag gör mål under förlängningen avbryts matchen, s k Golden Goal. Är resultatet fortfarande oavgjort efter förlängningen avgörs matchen genom straffsparkstävling.

Straffsparkstävling

Vid straffsparkstävling ska lagen växelvis slå 3 straffar var. Om ställningen därefter fortfarande är oavgjord slår lagen växelvis varsin straff till dess matchen är avgjord. Om något av lagen använt alla spelare inklusive målvakten för att slå straffspark äger bägge lagen rätt att välja straffläggare från start på nytt.

Spelplan

Turneringen spelas i handbollshallar. Som spelplan räknas handbollsplanens begränsningslinjer, med undantag av klasserna F8-9 respektive P8-9 där väggarna är spelbara längs sidlinjerna.

Antal spelare

Varje lag får bestå av högst 10 och minst 3 spelare per match. Inga begränsningar på antalet deltagare som totalt deltar under turneringen. Priser delas ut till max 10 spelare! Samtliga klasser spelar med 5 spelare varav en ska vara målvakt.

Bollen

Boll avsedd för 5-mannafotboll, s k five-a-sideboll el. Futsalboll, används i samtliga klasser och matcher.

Spelarnas utrustning

Skor för innebruk ska användas. Dessa får ej ha dubbar och/eller sulor som färgar golvet. Benskydd är obligatoriskt i samtliga klasser. Spelare som bryter mot detta utvisas två minuter. Om domaren anser att lagen har förväxlingsbara tröjor skall bortalaget byta. Västar finns att låna i varje hall.

Speltid

Speltiden är 1x15 minuter med undantag av finalerna som spelas 2x10 minuter. I klasserna för SM-kval (F&P 17 & 15) är speltiden 1x20 minuter i alla matcher utom finalen som spelas 2x10 minuter. Tiden stoppas endast på domarens uppmaning.

Laguppställning

En förteckning över deltagarna är obligatorisk att lämna in vilket görs via cupsystemet. Användarnamn och lösenord erhålls i samband med anmälan. Laguppställningen får kompletteras under turneringen.

Representation

Ej fri representationsrätt. Detta innebär att en spelare endast får spela i ett lag per klass. Det innebär också att en spelare inte får spela i annan klubb/förening än den spelaren är registrerad i (licensierad). Ett lag äger inte rätt att ha registrerade (licensierade) spelare från annan än sin egna förening/klubb i samma lag. Rörande SM-kvalificering äger endast Stockholmsföreningar rätt att delta och med högst ett lag per SM-Kvalklass och förening. Vi förbehåller oss rätten att, vid för

Spelregler 2017-2018



litet antal anmälda lag i en av de klasser där det arrangeras parallellklasser (t ex P10 Lätt och P10 Svår), slå samman Lätt och Svår till en gemensam klass.

WO

Om ett lag uteblir till match eller inte uppnår lägsta antalet spelare (3st) vinner det närvarande laget med 3-0. En avgift om 1500:- tas ut om ett lag inte meddelar sitt återbud före sina matcher.

Tävlingsledning

Tävlingsledningen består av Per Lindström, STFF DK, Max Ahston och Robert Frinell från Tyresö FF samt för SM-kvarklasserna även en representant från Stockholms Fotbollförbund.

Tävlingsledningen behandlar även protestärenden.

Protest

Protest ska inlämnas skriftligen till matchsekretariatet **senast 20 minuter efter berörd match**. Protestavgift á 1000:- ska betalas samtidigt och återfås om protesten godkännes. Beslut fattade av tävlingsledningen träder i kraft med omedelbar verkan, eventuellt överklagande lämnas till Stockholms Fotbollförbund.

Spelregler

1. Hemmalaget gör avspark vid matchens början. Vid avspark får bollen spelas i valfri riktning. Mål får göras direkt på avspark, dock inte självmål.

2. Samtliga frisparkar är direkta. Om "Indirekt" förseelse begås i straffområdet ska frisparken läggas på den del av 6-meterslinjen (straffområdeslinjen) som är närmast den plats där förseelsen begicks och spelas som en Direkt frispark.

3. Avstånd vid avspark, frispark, sidlinjespark och hörnsparck är 5 meter.

4. 4-sekundersregeln. Sidlinjespark, målvaktsutkast, hörna och frispark ska läggas inom 4 sekunder från det att utförande spelare fått kontroll på bollen. Om så inte sker gäller:
Sidlinjespark - sidlinjesparken ska gå över till motståndarlaget och slås från samma plats.
Målvaktsutkast - frispark ska dömas till motståndarlaget och slås från den närmaste platsen på straffområdeslinjen där förseelsen begicks.

Hörna - frispark ska dömas till motståndarlaget och slås från samma plats som hörnsparcken skulle utförts.

Frispark - frisparken ska gå över till motståndarlaget och slås från samma plats.

5. Inspark ersätts med målvaktsutkast. Målvakten ska sätta igång spelet med händerna och bollen är i spel först när den passerat ut ur straffområdet. Målvakten får ej spela bollen till sig själv, bestraffningen för det är frispark. Målvakten får kasta bollen över hela planen, dock aldrig direkt i motståndarnas mål. Om så sker ska spelet återupptas med målvaktsutkast till motståndarlaget.

När målvakten spelar bollen efter räddning, alltså när den fortfarande är i spel, gäller samma sak som ovan med den skillnaden att denne då även får använda fötterna samt att bollen inte behöver lämna straffområdet innan den spelas av någon annan.

Spelregler 2017-2018



6. Avsiktligt hemåtspel med fot då målvakten vidrör bollen med händerna är otillåtet. Bestrafningen är direkt frispark till motståndarlaget, frisparken ska läggas på den del av 6-meterslinjen (straffområdeslinjen) som är närmast den plats där förseelsen begicks. Denna regel tillämpas EJ i klasserna 8-9.
7. Straffspark slås från handbollsstraffpunkten (7 meter). Samtliga spelare, med undantag av straffskytten och motståndarnas målvakt ska befinna sig utanför den streckade niometerslinjen och bakom bollen.
8. Hörnspark slås från den förlängda mållinjen i utmärkt område.
9. Inkast ersätts av sidlinjespark då bollen passerar sidlinjen. Mål får ej göras direkt på sidlinjespark. Om bollen sparkas i mål utan att vidröra någon spelare återupptas spelet med målvaktsutkast till motståndarlaget.
10. Om bollen vidrör taket eller därifrån nedhängande föremål tilldöms det icke felande laget sidlinjespark. Spelet återupptas från den del av sidlinjen som är närmast den punkt där bollen vidrörde taket.
11. Varningsberättigad förseelse ersätts med två minuters utvisning. 2 minuter efter utvisningen får spelaren återinträda i spelet igen. Den varnade spelaren SKA uppehålla sig vid angivet område under utvisningstiden och får INTE uppehålla sig vid det egna lagets spelarbänk. Det drabbade laget får ej släppa in annan spelare vid tidens slut, om inte korrekt utfört byte genomförs. Ansvarig för tidtagning och registrering av varningar, samt information till felande spelare är matchdomaren med viss assistans av sekretariatet. Om ett lag får så många spelare varnade, så att endast två blir kvar på planen ska domaren bryta matchen. Tävlingsledningen kan i ett sådant fall besluta om matchens giltighet och utgång.
- Om målvakten gör sig skyldig till varningsberättigad förseelse ska dennes lag spela med en man mindre i två minuter och målvakten får stå kvar. Målvakten noteras för varningen och ska visas rött kort vid en ev. andra varningsberättigad förseelse. Ingen annan spelare behöver uppehålla sig i något "utvisningsbås".
12. Vid rött kort utvisas spelaren för resten av matchen. Den utvisade spelaren får inte återinträda i spelet. Spelaren får inte heller uppehålla sig vid spelarbänkarna efter utvisningen. 2 minuter efter utvisningen FÅR en avbytare insättas i spelet istället för den utvisade spelaren. Ingen annan spelare behöver uppehålla sig i något "utvisningsbås". Om ett lag får så många spelare utvisade så att endast två blir kvar på planen ska domaren bryta matchen. Tävlingsledningen kan i ett sådant fall besluta om matchens giltighet och utgång. En spelare som visats rött kort blir automatiskt avstängd nästa match i samma klass.
- Anmälan för grov förseelse avseende grovt utvisad spelare ska omedelbart efter aktuell match lämnas till ST Cupens tävlingskansli. Tävlingsledningen kan besluta om fler matchers avstängning och/eller avstängning från vidare spel i årets turnering. Samma rapport insändes efter turneringen till Stockholms Fotbollförbund för ytterligare bedömning.

Spelregler 2017-2018



13. Vid s.k. Frilägesutvisning/Målchansutvisning utdelas rött kort till den felande spelaren. En spelare som visats rött kort blir automatiskt avstängd nästa match i samma klass. 2 minuter efter utvisningen FÅR en avbytare insättas i spelet istället för den utvisade spelaren.

14. Byte av spelare får ske inom bytesområdet när som helst under matchen. Inträdet får ej ske förrän den spelare som ska bytas ut lämnat spelplanen helt. Om en spelare träder in på planen för tidigt, utvisas denne två minuter för det felaktiga bytet (varning), däremot kan inte straff mot denna regel utdömas när det är avbrott i spelet. Målvaktsbyte får endast göras under spelavbrott och efter domarens medgivande.

15. Glidacklingar är inte tillåtet. Med glidackling menas en spelare som glider i ett försök att spela bollen när den spelas eller försöker spelas av en motspelare, med undantag för målvakten i dennes egna straffområde under förutsättning att han inte äventyrare en motspelares säkerhet. Glidackling bestraffas med direkt frispark el. i förekommande fall straffspark.

16. Ackumulerade regelbrott (Nyhet 2016) – Gäller från F- och P15 och äldre
De förseelser som denna regel hänvisar till är de regelbrotten som faller under fotbollens regel 12, *Otillåtet spel och olämpligt uppträdande* och delen *Direkt frispark* samt enligt regel 15 i ST Cupens spelregler. Förseelser som bedöms som *indirekta förseelser*, men som under ST Cupen spelas som direkta (se regel 2 ST Cupen), ska inte ligga till grund för ackumulerade regelbrott. Regelns fullständiga beskrivning finns i bilaga 3 – Nyheter 2017.

17. Målvakten - Gäller från F- och P15 och äldre

Målvakten får inte ha bollen under kontroll med händerna eller fötterna (på sin egen planhalva) i mer än 4 sekunder. Den målvakt som bryter mot reglerna bestraffas med en **indirekt frispark** till motståndarlaget från den plats där förseelsen begicks. Frisparkens utförande beskrivs i regel 2.

Spelregler 2017-2018



Bilaga 1 – Tillägg till reglerna för klasserna F8, F9, P8 och P9

1. 4-sekundersregeln tillämpas ej.
2. Spel mot sidovägg tillåten. Inspark tillämpas då bollen hamnar på, eller vidrörs av något som befinner sig på läktaren, bakom skyddsmattor eller dylikt utmed sidlinjen och ska utföras vid den platsen där detta ägde rum.
3. Hemåtspel med fot till målvakten är tillåten.
4. Inget slutspel i klasserna F7-8 och P7-8
5. Första fri - I syfte att utveckla spelet tillämpas den från 2016 nya regeln för 5-manna som innebär att anfallande lag, när försvarande lag tilldömts motsvarigheten till inspark (som ersätts av målvaktsutkast), direkt ska backa hem till mittlinjen och vänta där till dess bollen spelats av en av motståndarlagets utspelare. Åtgärd vid överträdelse är att målvaktsutkastet görs om.

Spelregler 2017-2018



Bilaga 2 – Spelregler för SM-kv klasserna - Futsal

Klasserna som är kvalificerade till Futsal SM spelas enligt spelreglerna för Futsal med nedanstående undantag. Futsalreglerna finns att ladda ner här.

Spelarregistrering

I klasserna F17SM och P17SM ska samtliga spelare som är födda 2002 och tidigare vara Futsalregistrerade för den förening spelaren representerar.

Det finns några skillnader i Futsal jämfört med ST Cupens spelregler som varje lag måste studera och lära sig. Till exempel får målvakten bara spela bollen EN gång innan bollen varit "död" eller spelats av en motståndare. Målvakten får heller inte ha bollen under kontroll mer än 4-sekunder, vare sig med händerna eller fötterna på egen planhalva. Om målvakten befinner sig på motståndarnas planhalva är han att jämställa med vilken utespelare som helst.

En annan skillnad är ackumulerade frisparkar. När ett lag gjort sig skyldig till den 6:e ackumulerade frisparken (i matcher 1x20 minuter) tilldöms det andra laget en s.k. 10-metersstraff. Varje förseelse som resulterar i frispark därefter ger en sådan straff. En "tiometersstraff" slås från en punkt i mitten av planen 10 meter från målet. Detta skott måste slås mot mål i avsikt att försöka göra just mål.

Akkumulerade frisparkar i finalen

Speltiden i finalen är 2x10 minuter. Vad gäller ackumulerade frisparkar gäller att från och med 4:e frisparken i varje halvlek ger varje frisparksförseelse en tiometersstraff.

Undantag

I SM-kv klasserna under ST Cupen gäller följande undantag

- Vi tillämpar inte time out-regeln,
- Vi spelare inte hela eller delar av matchtiden med s.k. effektiv tid
- Det är tillåtet att sätta upp 13 spelare per match på laguppställningen.
- Vi spelar på anläggningar för handboll och med de mått etc. som gäller på en sådan

Anpassningen är gjord för att spelet ska fungera i våra hallar och i vårt tidsprogram som gäller under ST Cupen.

Bilaga 3 – Nyheter 2017

Hela denna bilaga är tillämplig i klasser från 15 år och äldre, gäller dock inte SM-kvarklasserna

Akkumulerade regelbrott – Gäller från F- och P15 och äldre

De förseelser som denna regel hänvisar till är de regelbrotten som faller under fotbollens regel 12, *Otillåtet spel och olämpligt uppträdande* och delen *Direkt frispark* samt enligt regel 15 i ST Cupens spelregler. Förseelser som bedöms som *indirekta förseelser*, men som under ST Cupen spelas som direkta (se regel 2 ST Cupen), ska inte ligga till grund för ackumulerade regelbrott.

Akkumulerade regelbrott

- De regelbrott som bestraffas med direkt frispark enligt regel 11.
- De första fem ackumulerade regelbrotten begångna av respektive lag under varje halvlek ska noteras i matchprotokollet.
- Domarna kan tillåta spelet att fortsätta genom att använda fördelsregeln om laget ännu inte begått fem ackumulerade regelbrott och motståndarlaget inte förhindras en uppenbar målchans.
- När domarna använder fördelsregeln, måste de använda det obligatoriska tecknet för att markera ett ackumulerat regelbrott till tidtagaren och tredjedomaren så snart bollen är ur spel.
- Om en förlängningsperiod spelas, räknas ackumulerade regelbrott från den andra halvleken fortfarande. Alla ackumulerade regelbrott under förlängningen läggs till lagets totala från den andra halvleken.

För de fem första ackumulerade regelbrotten registrerade för respektive lag i varje halvlek:

- spelarna i motståndarlaget får formera en mur som försvar vid frispark;
- alla motspelare måste vara minst 5 m från bollen till dess att den är i spel;
- mål kan göras direkt från denna frispark.

Med början från det sjätte ackumulerade regelbrottet som registreras för respektive lag i varje halvlek:

- spelarna i motståndarlaget får inte formera en mur som försvar vid frispark;
- spelaren som lägger frisparken måste vara tydligt identifierad;
- målvakten måste vara i sitt straffområde och minst 5 m från bollen;
- alla andra spelare måste befinna sig utanför straffområdet och bakom en tänkt linje som går genom bollen och är parallell med mållinjen. De måste vara 5 m från bollen och får inte hindra spelaren som lägger frisparken. Ingen spelare får överskrida denna tänkta linje till dess att bollen blivit vidrörd eller spelats.

Tillvägagångssätt för det sjätte och därpå följande ackumulerade regelbrott

- Spelaren som lägger frisparken måste sparka bollen med avsikt att göra mål och får inte passa bollen till någon annan spelare.
- När frisparken lagts, får ingen spelare vidröra bollen innan den vidrörts av målvakten eller studsats från målstolpen eller ribban, eller har lämnat planen.
- Om en spelare begår lagets sjätte regelbrott på motståndarlagets planhalva eller på sin egen planhalva framför en tänkt linje som går genom den yttre straffpunkten 10 m från mållinjen och är parallell med mittlinjen, ska frisparken läggas från den yttre straffpunkten. Den yttre

Spelregler 2017-2018



(forts Bilaga 3)

straffpunkten beskrivs i Regel 1. Frisparken ska utföras enligt villkoren under rubriken "Frisparksplats".

- Om en spelare begår lagets sjätte regelbrott på sin egen planhalva mellan 10 m-linjen och mållinjen, får laget som fått frisparken välja om de vill lägga frisparken från den yttre straffpunkten eller från den plats regelbrottet begicks.
- Tidstillägg ska göras för att möjliggöra en frispark att läggas vid slutet av varje halvlek eller slutet av förlängningsperioder.
- Om matchen fortsätter till förlängning ska alla regelbrott från andra halvlek fortsätta att ackumuleras under förlängningen.

Målvakten

Målvakten får inte ha bollen under kontroll med händerna eller fötterna (på sin egen planhalva) i mer än 4 sekunder. Den målvakt som bryter mot reglerna bestraffas med en **indirekt frispark** till motståndarlaget från den plats där förseelsen begicks. Frisparkens utförande beskrivs i regel 2.