

Spilleregler i HAV Cup

1. Ballen

I klassen under 10 år benyttes størrelse 3. Eventuelt lett 290gr 4er ball. For klassene fra 10 år t.o.m. 14 år benyttes ball str. 4 normal vekt. Nr 5 brukes på de klassene som er over 14 år.

2. Antall spillere

I klassene fra 11 år og oppover spilles kampene med maks 7 spillere inkludert målvakt.

I klassene fra 8 år og oppover til og med 10 år, spilles kampene med maks 5 spillere inkludert målvakt.

I klassene for 6 og 7 år spilles kampene med maks 3 spillere. Kampene spilles uten målvakt.

I alle klasser praktiseres «flygende bytter».

Jevnbyrdighet i klassene 6-12 år. HAV Cup følger NFF/SFKs anbefaling om at motstander får sette inn en ekstra spiller når et lag leder med 4 mål eller mer. Dette for å søke å oppnå størst mulig jevnbyrdighet i kamp. Den ekstra spilleren tas ut igjen når målforskjellen reduseres.

3. Utstyr

Spillerne må ha passende tøy, og det er **påbudt med leggbeskyttere.**

Farlige/skarpe gjenstander skal fjernes (f.eks. smykker, klokker etc.)

Det er ikke påbudt med fotballsko, men det er ikke tillat å spille barbeint.

4. Press fri sone (gjelder for klassene fra 6 til og med 12 år)

I treerfotball praktiseres ikke press fri sone.

I femmerfotball er egen banehalvdel press fri sone.

I sjuerfotball gjelder press fri sone til midt på egen banehalvdel.

Ved igangsetting fra målvakt (etter tildelt målspark), skal forsvarende lag trekke seg bak presslinjen.

Det forsvarende laget kan først bevege seg over presslinjen når en motspiller har mottatt ballen fra målvakten.

Brudd på regelen fører til ny igangsetting.

Ballførende lag må ikke vente på at motstanderen skal trekke seg tilbake, men har muligheten til å starte spillet umiddelbart, dersom de ønsker dette. Men ballen er ikke i spill før den har forlatt straffesparkfeltet.

5. Spillet start

Kampene blir startet og stoppet med signal over høytaleranlegget, slik at alle kamper starter likt. Vær derfor tidlig ute slik at en er klar til å starte når signalet går. Det er ingen spilleforlengelse.

Det laget som er oppført som hjemmelag starter med avspark.

I klassene for barnefotball (til og med 12 år) spilles 1 omgang à 20 minutter.

I klassene for ungdomsfotball (fra og med 13 år) spilles 2 omganger à 15 minutter, med 1 minutters pause til side skifte.

I sluttspillet for ungdomsfotball spilles 2 omganger à 15 minutter, med 2 minutters pause og side skifte.

6. Innkast

Når hele ballen går ut over sidelinjen, skal det tas innkast. Ved feil innkast skal dommeren veilede og la spilleren ta nytt innkast.

Ved nytt feil innkast i aldersgruppen 13/14 år og oppover går innkastet til motstander.

For treerfotball praktiseres innspark. Når hele ballen går ut over vantet på langsidene tildeles innspark til det laget som ikke var sist på ballen. Det kan ikke lages mål direkte på innspark.

7. Mål

Når hele ballen har passert målstreken mellom målstengene, skal det dømmes mål. Mål kan ikke gjøres direkte fra innkast eller avspark.

8. Offside

Offside praktiseres ikke.

9. Direkte frispark dømmes når en spiller (gjelder for femmer og sjuer):

- a) feller en motspiller
- b) holder eller dytter en motspiller
- c) tar ballen med hånden med vilje
- d) gjør noe som kan være farlig for de andre spillerne

Alle direkte frispark som dømmes innenfor straffesparkfeltet, tas som straffespark fra straffesparklinjen. Dommeren bør gi tilsnakk ved gjentatte overtredelser.

For treerfotball gjelder følgende:

- a) Alle frispark er indirekte
- b) Det dømmes ikke straffespark
- c) Målspark, avspark og innspark er indirekte
- d) Motstanderen må være minst 3 meter fra ballen ved målspark, avspark, innspark, frispark og dropp.

10. Tilbakespill

Spilles ballen med foten (fra kneet og ned) med vilje tilbake til egen målvakt, og denne berører ballen med hendene innenfor eget straffesparkfelt, skal det påpeks at dette ikke er lovlig. Deretter skal målvakten få spille ballen ut på vanlig måte. Skjer dette gjentatte ganger skal motstanderen tildeles et indirekte frispark fra straffesparklinjen.

For lag i årsklassene 13/14 og oppover skal det dømmes indirekte frispark ved første gangs forseelse.

11. Målspark / målvakts mulighet til å kaste eller sparke ballen over midten

Målspark tas hvis hele ballen går utover mållinjen utenfor målet. Ved målspark kan ballen sparkes/kastes ut av straffesparkfeltet uten at den må ligge på bakken.

Det er ikke tillatt for målvakten å skyte ballen over midten. Det er heller ikke tillatt for målvakten å skyte eller kaste ballen over midten når denne setter i gang spillet etter en redning. Skjer dette skal motstanderen tildeles frispark på midtstreken, der ballen passerte denne.

Hvis målvakt etter redning tar med seg ballen utenfor målfeltet, kan han spille så langt han vil.

Ved klarering kan målvakten skyte ballen over midten.

For treerfotball tas målspark hvis hele ballen går ut over mållinjen utenfor målet. Målsarket tas inntil en meter ut fra mållinjen.

12. Hjørnespark

Hjørnespark tas fra stedet hvor mållinjen og sidelinjen møtes. Motstander må være minst 5 meter fra ballen.

For treerfotball er det ikke hjørnespark. Uansett hvem som sparker ballen over mållinjen eller ballnettet/vantet, er det målspark.

13. Etter kamp / Fair Play-hilsen

Stiller lagene opp i hver sin rekke, går mot hverandre og hilser uten å berøre hverandre. Dette gjøres utenfor sidelinjen, slik at banen raskt blir ledig til neste kamp.

14. Gule og røde kort

Gule og røde kort benyttes kun i aldersgruppen 13/14 år og oppover. I aldersgruppen 6-12 år kan dommer be lagledelse bytte ut en spiller som spiller stygt.

De forseelser som er gjenstand for gult kort (advarsel) etter spilleregul 12 - skal erstattes av 5 minutters utvisning.

Dommer viser gult kort (som tidligere). Spiller skal forlate banen i 5 minutter og tiden regnes fra spillet gjenopptas. Etter 5 minutter kan spilleren komme inn på banen igjen. Det trenger ikke å være stopp i spillet, men spilleren må få klarsignal fra dommeren.

Utvist spillers lagleder er ansvarlig tidtaker for den enkelte utvisning. Kommer spiller opplagt for tidlig inn (feil av lagleder), skal spilleren ut og sone resten av tiden. Lagleder må rapporteres til turneringsledelsen.

Om samme spiller får 2 gule kort i samme kamp, regnes det som rødt kort. Spilleren kommer ikke inn igjen, og laget spiller med en mindre resten av kampen.

Ved mer enn 2 tidsbestemte utvisninger samtidig - utsettes soningen av den tredje til den første er ferdig. Maks 2 «utvisninger» samtidig. Dette vil også gjelde om det er gitt direkte rødt kort, da vil det kun sones for en utvisning ad gangen.

Om målvakten skal ut i 5 minutter, må laget sette annen spiller (draktskifte) i mål. Ordinær målvakt kan kun returnere ved stopp i spillet.

Alle tidsbestemte utvisninger er sonet ferdig ved kampslutt.

Røde kort gir automatisk en kamps karantene.

15. Sluttspill i klassene 13/14 år og høyere

Lagene blir som utgangspunkt inndelt i puljer på fire lag. Disse spiller enkel serie.

Rekkefølgen innen hver pulje avgjøres på følgende måte:

A) Lagenes rekkefølge bestemmes av poengtallet, 3 poeng for seier, 1 poeng for uavgjort og 0 poeng for tap. Står 2 eller flere lag likt i poeng, avgjøres rekkefølgen av:

B) Målforskjellen: Det vil si forskjellen mellom scorede og innslepne mål. Står fremdeles flere lag likt, avgjøres rekkefølgen av:

C) Antall scorede mål: Det lag som har scoret flest mål går foran. Står fremdeles flere lag likt, avgjøres rekkefølgen av:

D) Resultat av innbyrdes oppgjør

E) Står fremdeles flere lag likt, foretas loddtrekning i sekretariatet. Loddtrekning skjer med de to laglederne og et medlem fra turneringsledelsen.

Uavgjorte kamper i sluttspillet

Ved uavgjorte kamper i sluttspillet skal det spilles 1 ekstraomgang på inntil 4 minutter. Det lag som scorer først i ekstraomgangene kåres som vinner og kampen avbrytes derved (Golden goal).

Er resultatet fortsatt uavgjort etter ekstraomgangene, skal kampresultatet avgjøres ved oppsummering av antall hjørnespark som lagene har fått tildelt både i de ordinære omgangene og ekstraomgangen. Det laget som har fått tildelt flest hjørnespark kåres som vinner.

Har begge lagene fått tildelt likt antall hjørnespark avgjøres kampen med loddtrekning. Loddtrekning skjer med de to laglederne og et medlem fra turneringsledelsen.