

# Information och Regler

# GOLDEN CUP



## Kungsängens Sporthall 2-3 december 2017

---

### FÖRORD

---

AIK FF och FC Djursholm hälsar er välkomna till årets upplaga av GOLDEN CUP. I detta dokument finner du all viktig information som du behöver för cupen.

Cupen har en egen hemsida:

<http://goldencup.cups.nu/2017/>

#### Resultatservice LIVE **Cup Manager**

All resultat redovisning sker live via cupsiten. Spelprogram finns inne i hallen vid entrén men resultat, tabeller osv visas endast live på cupsiten.

Viktigt vid ankomst är att ni som lagledare anmäler er till tävlingssekretariatet

Varmt välkomna!  
Turneringsansvariga

*Riki Simic*

*Patrik Eriksson*

---

# SPELPLATS

---

## Kungsängens Sporthall / Upplands Bro Gymnasium

3 hallar (betecknas A – B – C där A är längst till vänster, B i mitten och C till höger)

Adress: Skolvägen, 196 30 Kungsängen, Kungsängen

GPS: 59.47865, 17.73973

### Karta

<http://goldencup.cups.nu/2016/result/map>

### Parkering:

Sker med fördel vid Ekhammarskolans stora parkering.

Observera att man kan få böter om man står felparkerad utanför själva sporthallen.

det är förbjudet att parkera vid blomsterhandel/restaurangen mitt emot hallen, om man inte är kund. Det är upp till varje besökare att parkera sin bil korrekt.

Cupen ansvarar inte för eventuella P-böter.

---

# SPELREGLER

---

**GOLDENCUP 2017** spelas i enlighet med **Spelregler för fotboll och Spelregler för Futsal med vissa undantag, tillägg och anpassningar:**

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.  
**Denna regel tillämpas EJ i klasserna pojkar 08.**
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.

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 pojkar 08.**

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 tävlingskansliet. 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.

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 för Futsal **gäller inte i GOLDEN CUP 2017.**

17. Futsal reglen för Målvakter ang inte ha bollen under kontroll med händerna eller fötterna (på sin egen planhalva) i mer än 4 sekunder. - **Gäller inte i GOLDEN CUP 2017.**

# Tävlingsform och slutspel

Gruppspel med 4-6 lag i varje grupp genomförs i serieform.

Därefter väntar Slutspel för de bästa placerade lagen se nedan för mer information vad som gäller per klass.

## Kvalificerade lag Slutspel/åldersklass

Klass	Ant lag	Till Slutspel
P04-S/ES	8	1:an och 2:an från varje grupp till semifinal
P04-L/M	10	1:an och 2:an från varje grupp till semifinal

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 antal mål
3. Resultat vid inbördes möte mellan lagen som ligger lika
4. Straffsparkstävling om det är möjligt eller lottning. Tävlingsledning beslutar.

**Kvotberäkning vid lika tabellplacering för att få fram "bästa 3:a" osv:**

1. Kvoten poäng/antal matcher
2. Kvoten målskillnad/antal matcher
3. Kvoten mest gjorda mål/antal matcher

### Oavgjorda slutspelsmatcher P04

Om ställningen är oavgjord vid full tid tillgrips straffsparkstävling i samtliga slutspelsmatcher I. Vid straffsparkstävling ska lagen växelvis slå 5 straffar var.

Om ställningen 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 från start på nytt.

## Tävlingsform och vidare spel P/F 05-08

Gruppspel med 4-6 lag i varje grupp genomförs i serieform.

Därefter väntar nivåindelade avslutningsgrupper eller avslutningsmatcher beroende på antal lag klassen. Alla lag garanteras lika många matcher totalt under förutsättning att inga lag utgår.

Oavgjorda avslutningsmatcher avgörs inte genom vidare spel utan slutar oavgjort.

### Obs!

Tävlingsledningen äger rätt att ändra i spelprogrammet om detta anses nödvändigt, både vad det gäller gruppindelning och matchtider för gruppspel och slutspel. Berörda lag kommer att meddelas per telefon.

### Speltid

Samtliga matcher förutom finalerna spelas 1x16 minuter. Finalerna spelas 2x10 min med 1 minuts paus.

### **Laguppställning OBS VIKTIGT!**

Laguppställning är obligatorisk för samtliga deltagande lag!

OBS! Ni ska i år logga in på ert lagkonto på cupsidan:

<http://goldencup.cups.nu/2017/reg/profile>

Registrering av spelartrupp ska göras innan er första match. Inga papperskopior på laguppställningen godkänns eller ska lämnas in!

Laguppställningen ska innehålla namn på samtliga spelare samt deras tröjnummer och även personnummer (6-siffror). Inlämnad laguppställning på cupsiten får ändras fram till lagets första slutspelsmatch.

### **Representation P04:**

**EJ** fri representationsrätt, dvs. spelare får **ENDAST** delta i ett lag i en specifik klass/nivå. Dock får en spelare delta i flera lag men olika åldersklasser/nivåer.

Tex BK Badboll har 2 lag i klassen P06-S/ES och 2 lag i P05-S/ES. Spelaren som är född 06 får då spela i ett av lagen i P06-S/ES och ett av lagen i P05-S/ES.

En spelare får även delta i samma åldersklass men då i olika nivåer.

### **Representation P05-08:**

Fri representationsrätt, dvs. spelare får delta i flera lag i samma klass

### **WO**

Om ett lag uteblir till match eller inte uppnår lägsta antalet spelare, 4 st för 5-mannalag, vinner det närvarande laget med 3-0. En avgift om 1000:- tas ut om ett lag inte meddelar sitt återbud före sina matcher. Lag som lämnar wo till fler än en match utesluts och samtliga deras matcher annulleras.

### **Antal spelare**

4 + mv, fritt antal avbytare

### **Bollen**

Futsal boll används

### **Spelardräkter:**

Samtliga spelardräkter ska vara numrerade och numren ska överensstämja med de som är angivna på laguppställningen.

Numreringen ska finnas på ryggen av spelartröjan. Två spelare inte ha samma nummer på tröjan under samma match.

Om matchdomaren bedömer att ena laget ska byta spelkläd på grund av likhet i färg med det andra lagets spelkläd, ska bortalaget byta. Kom ihåg att ni har med er extra tröjor eller västar ut till planen i avvikande färg!

### **Spelarnas utrustning**

Skor för inomhusport, utan svart sula/dobbar ska användas. Benskydd är obligatoriskt i samtliga åldersklasser.

### **Protest**

Protest ska inlämnas skriftligen till sekretariatet senast 5 minuter efter berörd match.

Protestavgift å 1000:- ska betalas samtidigt och återfås om protesten godkänns. Beslut fattade av tävlingsledningen träder i kraft med omedelbar verkan. Protest kan inte avse av domaren fattade domslut under matchen.

## Åldersdispenser

**Endast godkänd dispens från distriktsförbund** för seriespel under 2017 godtas som dispens, dock maximalt 1 dispens/lag. Aktuell dispens skall skickas in/scannas och mailas till [kansliet@fcdjursholm.se](mailto:kansliet@fcdjursholm.se) senast 2 dagar innan ni skall spela. Beslut fattas inom 24 timmar och meddelas via er lagsida i cupsystemet. **Obs Inga andra dispenser tillåts!**

---

## PRISER

---

### P04:

Pokaler och medaljer (max 12/lag) delas ut till de **2 bäst placerade** lagen i respektive klass dvs. finallagen.

### P05-08:

Samtliga spelare erhåller en medalj eller plakett (max 12/lag)

---

## ÖVRIG INFORMATION

---

### Inför match

Alla lag ska vara omklädda och färdiga vid **sin hall senast 5 min** före matchens början.

Man väntar ute i korridoren tills matchen innan är slut.

Det är viktigt att alla lag kommer i tid och finns på plats för att undvika onödiga förseningar. Är laget inte på plats i tid utan giltig anledning kan domaren blåsa igång matchen! Samtliga spelare måste vara försäkrade. Samtliga spelare måste bära benskydd. Varje lag är ansvarigt för sina egna supportrars uppträdande.

Vi tillämpar givetvis rent spelregler.

### Force Majeur

Tvingas vi ställa in en hel helg eller enskild dag så flyttas detta till annat datum under 2018.

### Domare

Förenings och distriktsdomare används.

### Försäkringar

Varje lagledare måste se till att samtliga deltagare är försäkrade både på och utanför planen. GOLDENCUP har inga kollektiva försäkringar som täcker skador, sjukdomar, stölder eller skadegörelse. GOLDENCUP är inte återbetalningsansvariga för ekonomisk förlust eller skador som kan uppstå p.g.a. myndighets åtgärd, strejk, lockout, blockad eller liknande händelse.

### **PÅ FÖREKOMMEN ANLEDNING:**

**VI UPPMANAR ALLA DELTAGARE OCH LEDARE ATT ALDRIG LÄMNA VÄRDEFULLA FÖREMÅL ELLER PENGAR I OMKLÄDNINGSRUMMEN ELLER PÅ LÄKTAREN**

**Cafeteria/Servering**

Vi kommer att ha cafeteria där ni kan handla grillade hamburgare, korv, drycker, smörgåsar, toast, kaffe, sportdryck, te, läsk och kakor.

**Omklädningsrum**

Lagen fördelas i olika rum. Lagen delar rum med många lag så det kommer att vara trångt!

**Kontakt under turneringen**

Patrik Eriksson 0709-985220

Riki Simic 070-4311268