



## SPILLEREGLER FOR INNENDØRSTURNERINGEN I MOSSEHALLEN FOR GUTTER

1. Hvert lag består av maksimalt 12 spillere. Maks. 5 får delta i spillet samtidig. Spillerbytte kan skje på anvist plass når som helst under spillets gang.
2. Spilletiden er 1 x 14 min. I sluttspillet 2 x 10 min. G9 spiller 1 x 12 min.
  - 2.1 Spesielle regler for G9, G10, G11 og G12 som avviker fra NFFs regler og cupreglement:
    - Det kan ikke settes inn ekstra spiller, ved måldifferanse på 4 mål eller mer.
    - Det praktiseres ikke press soner.
    - Det er ikke sluttspill.
    - Bevist tilbakespill til egen keeper hvor denne tar ballen opp med hendene er tillatt i alle situasjoner.
    - 4-sekundsregelen gjelder ikke for G9, G10, G11 og G12.
    - G9 spiller med 5+1 spillere.
3. Avspark foretas av "hjemmelaget", som alltid stiller på banehalvdelen nærmest tribunen. Mål kan ikke gjøres direkte fra avspark. Ved draktlikhet skifter bortelaget trøyer. Vester kan lånes i sekretariatet.
4. Innkast erstattes med innspark. Motspiller skal være minst 5 meter fra ballen. Det kan ikke gjøres mål direkte fra innspark.
5. Corner tas som hjørneinnkast. Ballen kan ikke kastes direkte i mål.
6. Straffesparkfeltet/målfeltet strekker seg i banens lengderetning 8 m ut fra mållinjen. Feltets bredde er begrenset av linjer ca. 1,5 m fra sidevantene. Målvakten får ikke berøre ballen med hånd eller arm utenfor dette feltet.
7. Straffespark tas fra linjen som avgrenser straffesparkfeltet.
8. Målkast erstatter målspark. Det kan kun utføres av målvakten som:
  - a. må stå innenfor eget straffesparkfelt,
  - b. må sette ballen i spill innen 6 sekunder.
  - c. ikke kaste ballen over midtlinjen uten at den berører gulv, vant eller spiller.

Ballen er i spill når den har passert straffesparklinjen. Alle motspillere må være utenfor straffesparkfeltet til ballen er i spill.

### 8.1 Tilbakespill til keeper

Bevisst tilbakespill til egen keeper, hvor denne tar ballen opp med hendene, er ikke tillatt. Det dømmes indirekte frispark til motparten på linja som avgrenser straffesparkfeltet.

### 8.2 4-sekundsregelen:

Fra det tidspunktet spilleren / laget kan sette ballen i spill og til den blir satt i spill, skal det ikke gå mer enn fire sekunder. Det dømmes indirekte frispark til motstanderne.

9. Når målvakten har ballen i fast grep kan han ikke kaste eller sparke ballen over midtlinjen uten at den berører gulv, vant, spiller eller berører gulvet utenfor eget målfelt. Gjør han det, tildeles motstanderen et indirekte frispark fra midtlinjen. NB! Hvis målvakten selv tar ballen med seg (triller på gulvet) utenfor straffefeltet etter redning, kan han spille over midten.
10. Skulder- og sklitaklinger er ikke tillatt. Det dømmes direkte frispark.
11. Spillerne får ikke støtte/holde seg i vantet ved nærkamper. Det dømmes indirekte frispark.
12. Motspiller får ikke stå nærmere enn 5 meter ved frispark.
13. Offside dømmes ikke.
14. Soning og utvisning av spiller(e), bedømmelsesgrunner:
  - Gult kort: Ved tildeling av gult kort gjelder NFFs regler om forseelser som gir gult kort. Umiddelbar soning 1 min. Om samme spiller får 2 gule kort i samme kamp, regnes det som rødt kort.
  - Rødt kort: 2 gule + grove forseelser. Utvisning resten av kampen, men laget kan erstatte den utviste spiller etter 3 min. Den utviste spiller må forlate området ved vantene.
  - Ved utvisning er det dommerens skjønn som avgjør. Spillere som får rødt kort idømmes karantene for minst en kamp. Juryen avgjør ytterligere forføyninger. Skjer forseelsen i lagets siste kamp i turneringen, vil spilleren bli rapportert til den krets spillerens lag tilhører.
15. Ved utvisning av spiller(e) gjelder for øvrig:
  - Målvakten må bare forlate banen ved grove forseelser, rødt kort. Utespiller soner straffen ved andre utvisningsgrunner.
  - Hvis et lag pga. utvisninger kun har 2 spillere igjen på banen og får ytterligere spillere utvist, skal utvist spiller straks forlate banen, men laget kan sette inn en annen spiller. Motstanderen kan da sette inn en ekstra spiller i utvisningstiden.
  - NB: Det tildeles ikke kort i G11 og G12. Her skal spiller som gjør forseelsen tas av banen, og ny spiller settes inn.
16. Mål kan gjøres fra hele banen.
17. Fottøy skal være fotballsko/joggesko uten knotter, såkalt jevn såle. Sko med sort såle er ikke tillatt.
18. Om to eller flere lag kommer på samme poeng etter avsluttet gruppespill, avgjøres plasseringen på følgende måte:  
  
1 – Målforskjell    2 - Flest lagde mål    3 - Innbyrdes oppgjør    4 – Loddtrekning  
  
Poengberegning vil være 3 for seier, 1 for uavgjort og 0 for tap. Målscore ved walkover er 3-0. Dersom et lag gir walkover i gruppespillet, og innbyrdes plassering i gruppen skal avgjøres ved målforskjell, skal alle lagets kamper ha målforskjellen 0-0. Med årganger der det er forskjellig antall lag vil puljene med 5 lag stryke alle kamper til det laget som havner sist i gruppen. Når dette er gjort så fordeles plasseringene.

19. Er resultatet uavgjort etter ordinær tid i sluttspillet, spilles det inntil 3 perioder med "sudden death" (første målet vinner). Hvert lag må ta ut en spiller før hver "sudden death"-periode starter. En spiller på hvert lag skal være målvakt og ha trøye med avvikende farge. Hver periode starter med at dommeren dropper ballen. Og her behøver ikke ballen være innom flere spillere før den kan skytes i mål

Innbytte i «sudden death» er tillatt i alle klasser.

For øvrig gjelder:

"S-deathperiode" varer maks. 1 min. Lagene har maks. 4 spillere.

"S-deathperiode" varer maks. 1 min. Lagene har maks. 3 spillere.

"S-deathperiode" varer maks. 5 min. Lagene har 2 spillere. 2 spillere = 1 keeper og 1 utespiller.

Dersom det ikke scores benyttes: Straffesparkkonkurranse i klassene for Gutter 16 og Gutter 15, loddtrekking i Gutter 13 og Gutter 14.

Utvisning av spiller gitt i ordinær tid skal sones ferdig.

Hvis et lag pådrar seg utvisning når det kun har 2 spillere igjen på banen, skal den utviste forlate banen, men laget kan sette inn en annen spiller. Motstanderen kan da sette inn en ekstra spiller i utvisningstiden.

20. Hvert lag skal senest 30 minutter før første kamp legge inn spillere på nettsiden til turneringen. Det er ikke anledning til å fjerne spillere fra dette skjemaet, men nye kan føres på gjennom hele turneringen inntil skjemaet inneholder 12 - tolv - spillere. En spiller må være oppført på nettsiden for å være spilleberettiget.

En keeper kan benyttes på 2 lag i samme klasse. Han må være oppført på begge lagoppstillingene og sekretariatet skal gjøre oppmerksom på det. For øvrig gjelder: En spiller kan kun delta på et av klubbens lag, i samme klasse, i de innledende kamper. Før sluttspillet starter kan 2 spillere overføres til et annet lag dersom dette ikke har benyttet mer enn 10 spillere tidligere.

21. Dersom lag møter til kamp senere enn 5 minutter etter oppsatt tid i programmet, dømmes walkover til motstanderen.

22. Protester må leveres hovedsekretariatet skriftlig senest 15 minutter etter kampens slutt. Kr. 1000,- i protestgebyr, som tilbakebetales dersom protesten blir tatt til følge, må innbetales. Juryens kjennelse er endelig, og kan ikke ankes. Fører protesten til ny kamp, startes denne fra "sudden death" dersom protestgrunnlaget oppsto i et "sudden deathspill".

23. Det er kun spillere som er spilleklare for klubben etter NFFs lover og regler, som har anledning til å delta i turneringen. Klasseinndeling etter NFFs bestemmelser for 2017. Legitimasjon må kunne fremlegges på forespørsel ved evt. protester. Ved protest på alder må lagledelsen hos de som protesterer peke ut hvilke(n) spiller(e) hos motstanderen de protesterer på.

24. Arrangøren gir ingen dispensasjoner. Dispensasjoner fra aldersbestemmelser av sosialmedisinske årsaker eller mangel på sportslige tilbud gitt av hjemstedskrets godtas, men lagene kan bare ha en spiller med dispensasjon på banen av gangen. Dispensasjoner skal være godkjent på forhånd av turneringsledelsen og uoppfordret vises motstanderens lagleder før hver kamp.



25. For øvrig gjelder NFFs fotballregler og lover.

\* \* \*

Regler revidert 2024