

# Information och regler



## VINTERCUPEN 2020

15 Februari & 16 Februari



## ***"FUTSAL" TURNERING FÖR POJKAR 2006-2010*** ***Lörd-Sönd 15-16 februari - Danderyds Fotbollshall***

Vi har glädjen att välkomna alla gästande lag till årets upplaga av Vintercupen!

I detta dokument finner du all viktig information som du behöver för cupen.

## **Spelprogram & Resultatservice LIVE**

### **Cup Manager**

All resultatredovisning för P06 och P07 klasserna sker live via cupsiten. Spelprogram för övriga klasser dock utan resultat finns också på cupsiten: <http://vintercupen.cups.nu/>

Spelprogrammen finns inne i hallen vid entrén men resultat, tabeller osv visas endast live på cupsiten.

## **Åldersklasser & Speldagar**

P2006-Svår/Extra svår - Söndag 16/2

P2006-Lätt/Medel - Söndag 16/2

P2007-Svår/Extra svår - Lördag 15/2

P2007-Lätt/Medel - Lördag 15/2

P2008-Svår/Extra svår - Söndag 16/2

P2008-Lätt/Medel - Lördag 15/2

P2009-Svår/Extra svår - Lördag 15/2

P2009-Lätt/Medel - Lördag 15/2

P2010-Lätt/Medel - Söndag 16/2

## **Cafeteria**

I och runt hallen kommer vi ha stora serveringstält där du kan köpa grillad hamburgare, grillad korv, dricka, smörgåsar, bullar, godis, varm choklad, the, kaffe + massa annat.

# Spelplats

Cupen spelas i konstgräshall – DANDERYDS FOTBOLLSHALL (fd RM-Hallen)

Fakta om hallen



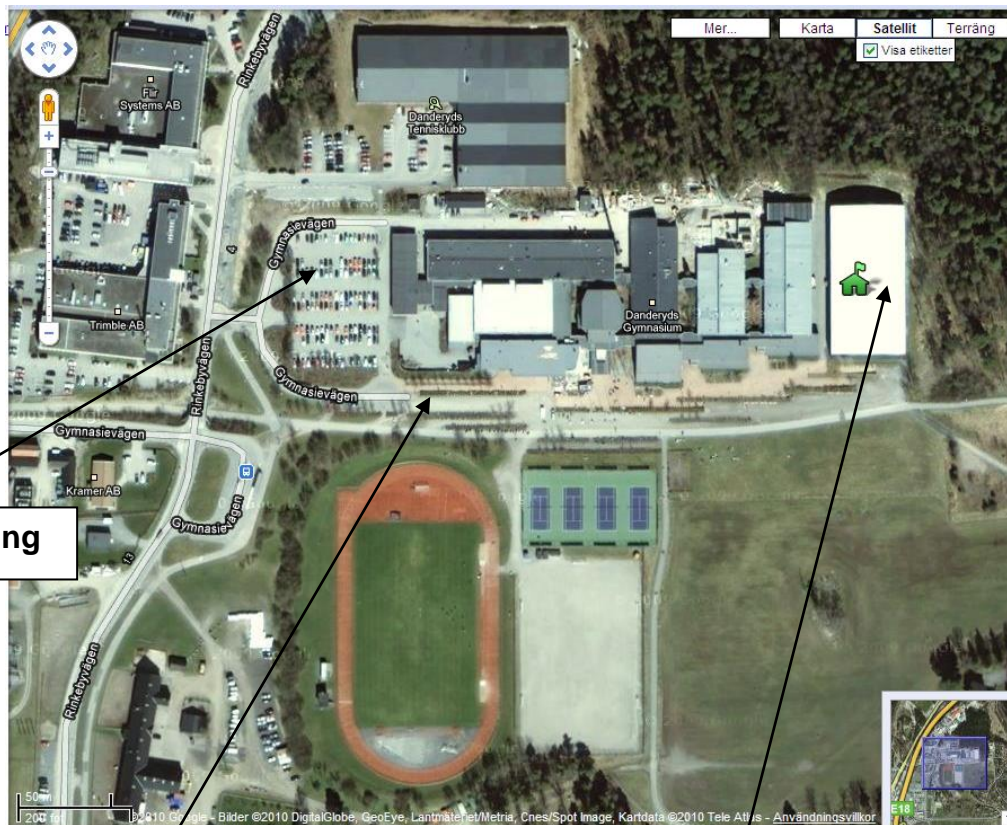
- **DANDERYDS FOTBOLLSHALL** är ett stort tält med konstgräs, adressen till hallen är: Rinkebyvägen 8, hallen ligger bakom Danderyds Gymnasium:  
<https://www.google.se/maps/place/Danderyds+Gymnasium/@59.4153587,18.0417469,16.69z/data=!4m5!3m4!1s0x465f9c72f6afdd4b:0x7bc73dbcc7ca997f!8m2!3d59.4151786!4d18.0431431>

**Klädsel, det är kallt i hallen (hall utan uppvärmning) så långkalsonger under kortbyxorna rekommenderas samt varma överdragskläder.**

- Omklädningsrum finns i byggnaden bredvid hallen (Danderyds Gymnasium), där kan man också gå in i värmen mellan matcherna om man vill. Ingång ca 200 meter från hallen nära parkeringen

**OBS ABSOLUT FÖRBJUDET ATT VISTAS INNE I SPORT & GYMNASTIKHALLARNA SAMT ATT VISTAS PÅ LÄKTAREN I GYMNASIET!**

Lag som ej sköter detta kan få böter.



## Vägbeskrivning till DANDERYDS FOTBOLLSHALL / Danderyds Gymnasium

Sväng vid Danderyds kyrka, kör mot Djursholm. Kör ca 100 meter, sväng till vänster mot Gymnasieskolan (skyltat). Parkering sker på den stora parkeringen vid Gymnasiet. Sedan går man till DANDERYDS FOTBOLLSHALL (förbi gräs och grusplanen) som ligger bakom Gymnasiet ca 300 meter från parkeringen. Ombyte sker i skolan, se skyltar!

**ABSOLUT FÖRBUD ATT PARKERA VID BYGGARBETSPLATSEN BAKOM GYMNASIET SAMT PÅ EKEBY SKOGSVÄG.**

# REGLEMENTE VINTERCUPEN 2020

## Tävlingsformer

### Tävlingsform och slutspel

#### P06-S/ES, P06-L/M, P07-S/ES, P07-L/M

Gruppspel med 4-5 lag i varje grupp genomförs i serieform.

Därefter väntar Slutspel för de **SAMTLIGA LAG** se nedan för mer information vad som gäller per klass.

### Kvalificerade lag Slutspel/åldersklass

Klass	Ant lag	Till Slutspel
P06-S/ES	8	Alla lag går till slutspel: som inleds med kvartsfinaler där 1:or möter 4:or och 2:or möter 3:or
P06-L/M	10	Alla lag går till slutspel: som inleds med åttondelsfinaler för 4:or och 5:or, övriga lag går direkt till kvarstfinaler.
P07-S/ES	13	Alla lag går till slutspel: 1:or går direkt till kvartsfinal, övriga lag inleder med åttondelsfinal
P07-L/M	8	Alla lag går till slutspel: som inleds med kvartsfinaler där 1:or möter 4:or och 2:or möter 3:or

Alla lag i dessa klasser garanteras således minst 4 matcher.

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.

### **Oavgjorda slutspelsmatcher**

Om ställningen är oavgjord vid full tid tillgrips straffsparkstävling i samtliga slutspelsmatcher I. Vid straffsparkstävling ska lagen växelvis slå **3** 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 P2008-P2010**

Klasserna får inte kora slutsegrare och resultat får inte visas officiellt.

### **P2008-S/ES**

Antal lag: 13 lag  
Gruppspel: 4-5 lag i varje grupp (3 st), samtliga lag spelar 3-4 matcher  
Avslutningsgrupper: 3 lag i varje grupp (3st), 4 lag i en grupp. Samtliga lag spelar 2 matcher  
Totalt: 5-6 matcher/lag

### **P2008-L/M**

Antal lag: 8 lag  
Gruppspel: 4 lag i varje grupp (2 st), samtliga lag spelar 3 matcher  
Avslutningsgrupper: 4 lag i varje grupp (2 st). Samtliga lag spelar 2 matcher (man möter inte laget från samma grupp i gruppspel 1.  
Totalt: 5 matcher/lag

### **P2009-S/ES**

Antal lag: 8 lag  
Gruppspel: 4 lag i varje grupp (2 st), samtliga lag spelar 3 matcher  
Avslutningsgrupper: 4 lag i varje grupp (2 st), Samtliga lag spelar 2 matcher (man möter inte laget från samma grupp i gruppspel 1.  
Totalt: 5 matcher/lag

### **P2009-L/M**

Antal lag: 8 lag  
Gruppspel: 4 lag i varje grupp (2 st), samtliga lag spelar 3 matcher  
Avslutningsgrupper: 4 lag i varje grupp (2 st). Samtliga lag spelar 2 matcher (man möter inte laget från samma grupp i gruppspel 1.  
Totalt: 5 matcher/lag

### **P2010-L/M**

Antal lag: 10 lag  
Gruppspel: 5 lag i varje grupp (2 st), samtliga lag spelar 4 matcher  
Avslutningsmatcher: Varje lag spelar ytterligare 1 match mot ett lag från motsatt grupp.  
Totalt: 5 matcher/lag

**Obs! Antal matcher per lag är under förutsättning att inget lag drar sig ur sin klass.**

## 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 mail.

## Speltid

Samtliga matcher spelas 1x16 min. Då det endast är 4 minuter mellan matcherna **så hälsar vi inte på varandra innan match** utan tackar endast efter matchen. Uppvärmning på er spelplan innan match ges **max 1 minut! Övrig uppvärmning sker på uppvärmningsytan inne i hallen. Det finns ingen speaker i hallen så det gäller att ha koll på tiderna. Domaren äger rätt att blåsa igång matchen även om det ena laget ej är på plats!**

## Priser

Pokaler och medaljer (max 13/lag) delas ut till de **2 bäst placerade** lagen i respektive klass dvs. finallagen i klasserna P06-S/ES, P06-L/M, P07-S/ES, P07-LM.

Övriga klasser erhåller varje spelare en medalj (max 11/lag) som hämtas i tävlingskansliet under cupen.

## Antal spelare

Varje lag får bestå av högst 13 och minst 3 spelare per match. Inga begränsningar på antalet deltagare som totalt deltar under turneringen. **Medaljer delas ut till max 11 spelare per lag!** Samtliga åldersklasser spelar med 5 spelare varav en ska vara målvakt.

## Bollen

Vi spelar med utomhusboll storlek 4 i alla klasser!

## Spelplan

Turneringen spelas i Danderyds Fotbollshall, underlaget är konstgräs, vi spelar samtidigt på 3 st 5-mannaplaner i hallen, planernas mått är 20x38 meter.

## Spelarnas utrustning

Skor för konstgräs ska användas. Dessa får **ej ha skruvdoftar**. Benskydd är obligatoriskt i samtliga åldersklasser. Spelare som bryter mot detta utvisas två minuter. Om domaren anser att lagen har förväxlingsbara tröjor skall bortlaget byta. Västar kan också medtas.

## Vid match:

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

### **VIKTIGT**

**Uppvärmning får endast ske på uppvärmningsytan. Inte vid eller mellan planerna då det är för trångt!**

Samtliga spelare måste vara försäkrade. Varje lag är ansvarigt för sina egna supportrars uppträdande. Vi tillämpar givetvis rent spelregler.

## **Laguppställning gäller ENDAST tävlingsklasserna P2006-P2007**

Är obligatorisk för samtliga deltagande lag!

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

<https://vintercupen.cups.nu/2020/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.

## WO

Om ett lag uteblir till match eller inte uppnår lägsta antalet spelare (3st) vinner det närvarande laget med 3-0. En avgift om 1000:- tas ut om ett lag inte meddelar sitt återbud före sina matcher.



## Representation - gäller ENDAST tävlingsklasserna P2006-P2007

**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.

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

Dock får en yngre spelare delta i flera lag för sin förenings olika slutspel men då i olika åldersklasser/nivåer.

En spelare inte får spela i annan klubb/förening än den spelaren är registrerad för (licensierad).

**I övriga klasser är det fritt fram att spela i olika lag men inte äldre spelare i yngre lag.**

## Tävlingsledning

Tävlingsledningen består av representanter från FC Djursholm.

## Force Majeur

Om vi tvingas ställa in matcher, flytta matcher som arrangören inte kan påverka så betalas inga avgifter tillbaka. Vi försöker då avgöra matcherna genom kortare matchtid, straffsparkstävling eller lottning. Tvingas vi ställa in en hel helg så flyttas detta till annat datum under 2020.

## Protest

Protest ska inlämnas skriftligen till matchsekretariatet senast 15 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. Domares resultat kan aldrig ändras i efterhand!

## Dispenser

**Endast godkänd dispens från distriktsförbund** för seriespel under 2019/2020 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!**

## Domare

Förenings och distriktsdomare används.

## Försäkringar

Varje lagledare måste tillse att samtliga deltagare är försäkrade både på och utanför planen.

Vintercupen har inga kollektiva försäkringar som täcker skador, sjukdomar, stölder eller skadegörelse. Vintercupen är inte återbetalningsansvariga för ekonomisk förlust eller skador som kan uppstå p.g.a. myndighets åtgärd, strejk, lockout, blockad eller liknande händelse.

**VI UPPMANAR ALLA DELTAGARE OCH LEDARE ATT ALDRIG LÄMNADEFULLA FÖREMÅL ELLER PENGAR ELLER VÄRDESAKER I OMKLÄDNINGSRUMMEN/HALLEN.**

## Parkering

Obs parkering får endast ske vid Danderyds Gymnasiums stora parkering, det är absolut förbjudet att parkera vid Ekebyskogsväg!

Det är även absolut förbjudet att parkera framför bommarna/vändplatsen vid Danderyds Gymnasium då denna fungerar som utrymningsväg!

## Omklädningsrum

Omklädning sker i Danderyds Gymnasium, många lagdelar på rummen!

## Tävlingskansli

Adress: FC Djursholm

Telefon: 0709-985220

Mail: [kansliet@fcdjursholm.se](mailto:kansliet@fcdjursholm.se)

**VI ÖNSKAR ALLA DELTAGANDE LAG LYCKA TILL!**

# Spelregler FUTSAL Vintercupen 2020

VINTERCUPEN 2020 spelas i enlighet med Spelregler för Futsal med vissa undantag, tillägg och anpassningar som följer nedan:

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 klassen pojkar 2010 L/M**
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 hemåt spel med fot då målvakten vidrör bollen med händerna är otillåtet. Bestraffningen 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 klassen pojkar 2010 L/M**
7. Straffspark slås från straffområdeslinjens mitt. Samtliga spelare, med undantag av straffskytten och motståndarnas målvakt ska befinna sig bakom eller vid sidan om och 5 meter från straffpunkten.
8. Hörnsparck 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 VINTERCUPEN 2020**

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 VINTERCUPEN 2020.**