

# Information och Regler



## FCD INDOOR CUP

21-22/1 2017 • KUNGSÄNGEN



# Kungsängens Sporthall 21 - 22 januari 2017

---

## FÖRORD

---

FC Djursholm hälsar er välkomna till årets upplaga av FCD INDOOR CUP, I detta dokument finner du all viktig information som du behöver för cupen.

Cupen har en egen hemsida:

<http://fcdindoorcup.cups.nu/>

### 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 personalen i entrén i Kungsängens Sporthall

Varmt välkomna!  
Turneringsansvariga FC Djursholm

---

# **SPELPLATS**

---

## **Kungsängens Sporthall / Upplands Bro Gymnasium**

3 hallar A – B – C (hall A länsigt till vänster, B i mitten och C till höger)

Underlag: Sportgolv/plast

Adress: Skolvägen, 196 30 Kungsängen, Kungsängen

GPS: 59.47865, 17.73973

### **Karta**

<http://fcdindoorcup.cups.nu/2017/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 FIVE – A- SIDE**

---

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 straffområdeslinjen som är närmast den plats där förseelsen begicks och spelas som en direkt frispark.

3. Avstånd vid avspark, frispark, inspark och hörna är 5 meter.

4. 4-sekundersregeln (gäller samtliga klasser): inspark, målkast, hörna och frispark ska läggas inom 4 sekunder från det att utförande spelare fått kontroll på bollen. Om så inte sker gäller:

Inspark - insparken ska gå över till motståndarlaget och slås från samma plats.

Målkast - 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 hörnsparken skulle utförts.

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

5. Inspark ersätts med målkast. 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 målkast 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 frispark till motståndarlaget, frisparken ska läggas på den del av straffområdeslinjen som är närmast den plats där förseelsen begicks.

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. Hörnspark slås från den förlängda mållinjen i utmärkt område.

9. Inkast ersätts av inspark då bollen passerar sidlinjen. Mål får ej göras direkt på inspark. Om bollen sparkas i mål utan att vidröra någon spelare återupptas spelet med målkast till motståndarlaget.

10. Om bollen vidrör taket eller därifrån nedhängande föremål tilldöms det icke felande laget inspark. Spelet återupptas från den del av sidlinjen som är närmast den punkt där bollen vidrörde taket.

11. Varning utdelas för förseelser i enlighet med spelregler för fotboll. Andra gången en spelare blir varnad i samma match blir denne utvisad för resten av matchen. I övrigt se regel 12 "Rött kort".

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. 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 åldersgrupp. Tävlingsledningen kan besluta om fler matchers avstängning och/eller avstängning från vidare spel i årets turnering. Anmälan för grov förseelse avseende grovt utvisad spelare insändes till Stockholms Fotbollförbund för ytterligare bedömning.

13. Målchansutvisning innebär rött kort samt två minuters utvisning lagstraff.

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, varnas denne för det felaktiga bytet. Målvaktsbyte får endast göras under spelavbrott och efter domarens medgivande.

15. Glidacklingar är inte tillåtna, oavsett om spelaren träffar en motståndare eller inte. Glidackling

innebär att en spelare försöker bryta eller ta bollen från en motståndare som har den inom spelhåll

genom att gå omkull, kasta sig eller glida mot/med bollen och spelaren. Bestrafningen för detta är frispark och i förekommande fall straffspark. Det är däremot tillåtet att gå omkull, kasta sig eller glida för att spela en boll som ej är under kontroll av en annan spelare. Skuldertackling är inte tillåten.

Spelarnas utrustning

Skor för inomhussport, utan svart sula/dobbar ska användas. Benskydd är obligatoriskt i samtliga åldersklasser. Om domaren anser att lagen har förväxlingsbara tröjor skall bortalaget byta. Västar ska också medtas

---

## **Tävlingsformer**

---

### **Tävlingsform och slutspel**

#### **P04-LM, P04-S/ES, F04-LM, F04-S**

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**

<b>Klass</b>	<b>Ant lag</b>	<b>Till Slutspel</b>
P04-S/ES	10	1:an och 2:an från varje grupp = 4 lag
P04-L/M	8	1:an och 2:an från varje grupp = 4 lag
F04-S	8	1:an och 2:an från varje grupp = 4 lag
F04-LM	6	1:an och 2:an från gruppen = 2 lag

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**

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.

### **Speltid**

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

# Tävlingsform P06-LM, P06-S/ES, P05-LM

## P06-S/ES

Gruppspel: 8 lag fördelat i 2 grupper med 4 lag i varje.

Slutspel: Gruppettorna till slutspelsgrupp 1  
Grupptvåorna till slutspelsgrupp 1  
Grupptreorna till slutspelsgrupp 2  
Gruppfyror till slutspelsgrupp 2

Samtliga lag spelar 6 matcher

Resultat och tabeller redovisas men ingen slutsegrare koras enligt STFF/SVFF regler.

## P06-LM

Gruppspel: 12 lag fördelat i 3 grupper med 4 lag i varje.

Slutspel: Gruppettorna till slutspelsgrupp 1  
Grupptvåorna till slutspelsgrupp 2  
Grupptreorna till slutspelsgrupp 3  
Gruppfyror till slutspelsgrupp 4

Samtliga lag spelar 5 matcher

Resultat och tabeller redovisas men ingen slutsegrare koras enligt STFF/SVFF regler.

## P05-LM

Gruppspel: 12 lag fördelat i 3 grupper med 4 lag i varje.

Slutspel: Gruppettorna till slutspelsgrupp 1  
Grupptvåorna till slutspelsgrupp 2  
Grupptreorna till slutspelsgrupp 3  
Gruppfyror till slutspelsgrupp 4

Samtliga lag spelar 5 matcher

Resultat och tabeller redovisas men ingen slutsegrare koras enligt STFF/SVFF regler.

## 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 spelas 1x16 minuter.

### **Laguppställning OBS VIKTIGT!**

Laguppställning är obligatorisk för samtliga deltagande lag!

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

<http://fcdindoorcup.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**

**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.

### **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 överensstämma 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 speldräkt på grund av likhet i färg med det andra lagets speldräkt, ska bortalaget byta. Kom ihåg att ni har med er extra tröjor eller västar ut till planen i avvikande färg!**

### **Protest**

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

Protestavgift á 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 2016 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

---

Pokaler och medaljer (max 12/lag) delas ut till de **2 bäst placerade** lagen i respektive klass dvs. finallagen i klasserna P04-S/ES, P04-LM, F04-S, F04-LM.

Övriga klasser erhåller varje spelare en medalj (max 12/lag) som hämtas i tävlingskansliet under cupen.

---

# 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 2017.

## Domare

Förenings och distriktsdomare används.

## Försäkringar

Varje lagledare måste se till att samtliga deltagare är försäkrade både på och utanför planen. FCD Indoor Cup har inga kollektiva försäkringar som täcker skador, sjukdomar, stöldar eller skadegörelse. FCD Indoor Cup 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 sms eller [kansliet@fcdjursholm.se](mailto:kansliet@fcdjursholm.se)

**VÄLKOMNA!**