

SPILLEREGLER LOFOT ENTREPRENØRS ROMJULSCUP

1. SPILLEBANEN

Straffesparkfelt: 6 meter ut fra mållinjen.

7'ermål benyttes.

2. ANTALL SPILLERE

Det benyttes fem spillere på hvert lag samtidig, inkludert målvakt.

Ubegrenset antall innbyttere kan byttes ut og inn mens ballen er i spill.

Bytter foregår foran teknisk område, og spiller som byttes ut må være av banen før spiller som byttes inn trer inn på banen.

Ved målvakt bytte må det være stopp i spillet.

Hvert lag må ha minimum 5 spillere for å begynne en kamp.

3. SPILLETS VARIGHET

1 x15 minutters kamper. Finale damer /herrer spilles 2 x 10 minutter.

4. SPILLETS BEGYNNELSE

Motspillere må være minst fem meter unna ved avspark. Ved avspark må ikke ballen spilles fremover, den kan spilles bakover. Det er lov å score direkte fra avspark.

5. FRISPARK

Motspillere må være minst fem meter unna ved frispark.

6. STRAFFESPARK

Tas fra 9 meter. (stiplet linje)

7. INNKAST/INNSPARK

Innspark praktiseres. Det kan ikke scores direkte på innspark.

Motspillere må være minst 2 meter unna ved igangsettelse ved innspark. Om 4-sekunders regelen brytes, gis innsparket til motstander.

Om man ved innspark velger å skyte, og ballen treffer en med- eller motspiller før den går i mål, dømmes det mål. Om ballen går rett i mål uten å treffe noen, dømmes det målspark.

8. BALLEN I OG UTE AV SPILL

Om ballen treffer taket stoppes spillet. Spillet gjenopptas ved at motstander tildeles innspark fra nærmeste sted på sidelinjen der ballen traff taket.

9. MÅLSPARK

Målspark erstattet av målkast i femmer- og sjuerfotball

Dersom målvakten kaster ballen direkte i motstanderlagets mål fra et målkast eller mens ballen er i spill, skal målet ikke godkjennes og motstanderlaget tildeles et målkast. Motstandere skal være utenfor målfeltet ved målkast.

Ved redning kan målvakt kaste eller spille ballen over midtbanen.

Når målvakt redder et skudd, gjelder 4-sekundersregelen når målvakten holder ballen i hendene. Om målvakt ved utspill holder ballen i

hendene over 4 sekunder, dømmes indirekte frispark til motstanderlaget på straffefeltlinjen, og det gis gult kort til målvakt.

10. UTVISNING

Spiller som får rødt kort utvises fra kampen, og kan heller ikke oppholde seg på innbytterbenken. Laget må da spille med én spiller mindre i tre minutter før en annen spiller kan komme inn. Hvis et lag pga. tidsbegrensede utvisninger kun har 3 spillere på banen (inkl. målvakt), og får ytterligere spillere utvist, skal utvist spiller straks forlate spillebanen. Laget som får spiller utvist skal fremdeles ha 3 spillere på banen. 3-minutters-straffen utsettes til tiden for da de tidligere 3-minutters-straffene er utløpt. Utvist spiller må stå over resten av kampen, og må stå over neste kamp. (Dette er en turnering underlagt Hålogaland Fotballkrets, og evt. røde kort vil kunne føre til at spillere må stå over kamper i ordinær serie ved sesongstart.)

11. FEIL OG OVERTREDELSE

Direkte frispark: Som vanlige spilleregler.

Når **to eller flere spillere** på samme lag danner en mur ved et frispark, skal ingen motspillere være nærmere muren enn minimum 1 meter til ballen er satt i spill.

I tillegg til de 9 forseelser som i henhold til de vanlige spillereglene skal straffes med direkte frispark (evt. straffespark), skal – ved kamper innendørs eller på særlig hardt underlag – direkte frispark også dømmes om en spiller:

- a) angriper en motspiller med skulderen, eller
- b) foretar en glidetackling for å nå ballen enten vedkommende treffer ballen eller ikke.

Glidetaklinger skal ikke forekomme. Selv ikke om man bare prøver å blokkere pasning/skudd. Spillet foregår på en relativt liten bane, der alle former for glidetaklinger vil kunne føre til farlige situasjoner. Blokkering av skudd/pasning er lov så lenge det ikke er til fare/hinder for motspillere.

MERKNADER

4-sekunds regelen

Hensikten med denne regelen er at spillet skal settes hurtig i gang etter stans. Det er opp til dommeren å avgjøre når tidsrammen på 4 sekunder er overskredet.

Som en rettesnor gjelder:

Fra det tidspunktet spilleren/laget kan sette ballen i spill og til den blir satt i spill, skal det ikke gå mer enn 4 sekunder.

Et indirekte frispark til det angripende lag skal tas fra det nærmeste sted på straffefeltlinjen dersom forseelsen finner sted innenfor straffesparkfeltet