

Reglement Lillehammer Indoor Cup 2019

Reglene er i samsvar med NFFs og NBIFs regelverk, dette være seg sportslig, men også andre faktorer som for eksempel forbud mot alkohol/rusmidler. Alle unntak for Lillehammer Indoor cup er anført i *kursiv*.

1. Regelverk for klasseinndelingen:

- **Åpen klasse kvinner** (*vennelag, etc.*)
- **Åpen klasse menn** (*vennelag, etc.*)
- **Bedriftsklasse kvinner**
- **Bedriftsklasse menn**
- **Old Boys** (spillere er «lovlig» fra de er fylte 33 år/ fyller 33 år i inneværende år)
- **Mixlag** (minimun 2 spillere av hvert kjønn på banen til enhver tid)

Det skal oppgis spillerliste for alle spillere som skal delta for laget. Spillerlisten skal leveres i hovedsekretariatet før lagets 1. kamp. Hvis et lag ikke har nok spillere for den aktuelle klassen de ønsker å delta i, kan det søkes om dispensasjon. Det er alltid turneringskomiteen som vurderer enkelttilfeller vedrørende tildeling av dispensasjon. Klassene som er betegnet med kvinner/menn er rene klasser, og det vil ikke her være mulig å få innvilget dispensasjoner for det motsatte kjønn.

Én og samme spiller kan spille for to lag så lenge lagene spiller i **ulike** klasser (eks. bedrift dame og mix). Derimot kan spilleren ikke spille for to lag som er påmeldt i samme klasse, da vil spilleren regnes som ulovlig.

Straff:

Ved innmeldt klage vil lag som har benyttet ulovlig spiller blir diskvalifisert fra turneringen umiddelbart.

2. Forsikring

Hvert enkelt lag er selv ansvarlig for at sine spillere er forsikret. Det er ikke obligatorisk å ha gyldig forsikring/tegn forsikring, men dette anbefaler arrangør på det sterkeste. Arrangør presiserer også at hvis uhellet skulle være ute og forsikring ikke er gyldig, står lag/utøver selv ansvarlig for skadene og kostnadene dette ville måtte medføre. Nedenfor er to alternativ til forsikring som arrangør kan anbefale:

- **Behandlingsforsikring:** kr 2000,- pr år for hele laget - Behandlingsforsikring dekker utredning, behandling og ev. utgifter til videre behandlingsforløp ved skade etter aktivitet i regi an Norges Bedriftsidrettsforbund. Se for øvrig forsikringspolise, vilkår og sikkerhetsforskrifter samt meldefrist. Vilkår: <https://blocontent.blob.core.windows.net/files/200000195/2129/2018/3/19/fors.b%20evis-og-vilk-r-for-behandlingsforsikring-bedriftsidrettsforbundet-nbif-fra-01.01.2018-2-.pdf>
- **Skadeforsikring:** kr 1312,- pr år for hele laget. Forsikringen gir engangserstatning ved medisinsk invaliditet. Behandlingsutgifter/operasjon/hjemreise vil kunne dekkes, begrenset opp til 25.000,- Invaliditet under 10 % gir ikke erstatning. Gjelder ved

skade etter aktivitet i regi av Norges Bedriftsidrettsforbund. De for øvrig
forsikringspolise, vilkår og sikkerhetsforskrifter samt meldefrist:

<http://norges-bedriftsidrettsforbund.idrettenonline.no/p/26980/om-forsikring>

3. Spillebanen

- Det spilles på håndballbane.
- Det brukes håndballmål, 2 x 3 meter.
- Straffefeltet er innenfor «6-meteren». Målfeltet = straffefeltet.
- Straffemerket er «7-meteren» rett utenfor 6-metersirkelen.

4. Ball

Det brukes innendørsball av typen Select Futsal Super.

5. Spillere

- Maks 5 spillere på banen fra hvert lag, medregnet målvakten. Det kan byttes inn/ut under hele kampen. Maks 12 spillere pr. lag pr. kamp.
- *Særskilt skjema med fullstendig spillerliste må leveres hovedsekretariatet før lagets 1. kamp. Bare spillere som står oppført her har anledning til å delta i turneringen.*
- *Hvis et lag ikke har møtt til kamp til oppsatt tid, tildeles motstanderen seier på Walk-over med resultatet 3-0.*
- Innbytte kan skje når som helst under spillet.
- *Målvaktbytte kan bare skje under stans i spillet.*
- Innbytte må skje i innbyttesonen.

Straff:

- Kommer spiller inn på banen før den han/hun skal erstatte har forlatt banen, gis spilleren som kommer inn på banen advarsel.
- Dersom det byttes utenfor angitt innbyttesone, gis spiller/spillere advarsel.
- Dommeren skal ikke stoppe spillet slik at det laget som bytter feil får fordel av avblåsningen. Spillet settes i gang fra det stedet der ballen var med indirekte frispark til motstanderen.

6. Spillerens utstyr

- Det er kun tillatt med sko som ikke avsetter svarte merker.
- *Leggskinner er ikke påbudt, men vi anbefaler alle å bruke det.*
**Spill uten bruk leggskinner skjer på eget ansvar og arrangør fraskriver seg ansvar dersom det skulle oppstå skader når leggskinn ikke er brukt (forsikring vil ikke være gyldig ved spill uten leggskinn).*

7. Dommere

- Det benyttes kun 1 dommer pr. kamp i innledende runder.
- Fra semifinaler benyttes 2 dommere som vil være likeverdige.

8. Spilleets varighet

Alle kamper spilles 1 x 14 minutter.

Unntak:

- *Finale i alle klasser spilles i 2 x 10 minutter med 5 min pause.*
- Forlengt spilletid (1 x 5 min):

Ved uavgjort resultat i sluttspillet anvendes "første mål vinner" (sudden death). Når det blåses for fulltid, skal hvert av lagene ta ut 2 spillere. Lagene spiller med 3 spillere i 2 minutter. Etter disse 2 minuttene tas det ut 1 spiller til. De siste 3 minuttene spilles med 2 spillere på hvert lag, hvorav den ene skal være målvakt med avvikende trørefarge. Bytting av spillere er da ikke tillatt. Dommeren dropper ballen på midten. Kampen avbrytes når et lag har fått mål.

Dersom avgjørelsen ikke har falt etter sudden death, stoppes spillet. Vinner av kampen blir da avgjort ved straffekonk, – en og en straffe, kun av spillerne som er igjen på banen. Hvis et lag får utvisning når det kun er 2 spillere igjen på hvert lag, skal den utviste spilleren erstattes med 1 spiller, og motstanderen kan sette inn 1 spiller i tillegg. Det samme gjelder om et lag får utvist 2 eller flere spillere på en gang under sudden death. Motstanderen skal ha 1 spiller i overtall i inntil 3 minutter.

9. Spilleets begynnelse

- Avspark tas av «hjemmelaget» som **alltid** stiller på banehalvdelen til venstre for sekretariatet. Ved draktlikhet skifter bortelaget drakter. Vester lånes i sekretariatet.
- Motspillere må være minst 3 meter unna ballen ved avspark.
- Dersom den spilleren som tar avsparket igjen berører ballen før en annen spiller har berørt den, idømmes indirekte frispark til motstanderlaget.

10. Ballen i og ute av spill

- Ballen er ute av spill når den treffer taket/ uten for oppmerket bane.
- *Spillet gjenopptas av det laget som ikke spilte ballen i taket – ved innspark fra sidelinjen rett utenfor der ballen berørte taket.*

11. Når mål gjøres

Som i de vanlige spillereglene.

12. Offside

Offsideregelen anvendes ikke.

13. Feil og overtredelser

Direkte frispark:

I tillegg til forseelser som i henhold til de vanlige spillereglene skal straffes med direkte frispark (evt. straffespark), skal direkte frispark også dømmes når en spiller:

- a) Angriper en motspiller med skulderen.
- b) Foretar en glidetackling for å nå ballen enten vedkommende treffer ballen eller ikke.

Indirekte frispark:

- Indirekte frispark som idømmes i målfeltet trekkes ut til 6-meterslinjen.

Utvisning:

- Utvisning skal benyttes ved grove forseelser.
- En utvist spiller kan ikke komme på banen igjen og kan heller ikke sitte på innbytterbenken.
- Ved utvisning må laget spille med færre spillere i 2 minutter. Tiden regnes fra det øyeblikket spillet gjenopptas etter utvisningen, og ny spiller kan komme inn på banen etter signal fra sekretariatet.
- Etter en utvisning kan juryen bestemme om karantenen skal gjelde utover 1 kamp.
- Utvist spiller skal sitte ved banesekretariatet til kampen er ferdig.

14. Frispark

- Indirekte frispark skal tas fra det nærmeste punkt på 6-meterlinjen dersom forseelsen skjedde innenfor straffefeltet.
- Motspillerne må være minst 3 meter fra ballen ved frispark. Om dette ikke overholdes, skal spiller som står for nære gis advarsel.
- Hvis et lag drøyer mer enn 4 sekunder med frispark, skal motstanderen tildeles frisparket (dommerne er ansvarlige for telling av sekunder).

15. Straffespark

Tas fra 7-meterstreken.

16. Innspark

- Innkast erstattes med innsparke. Det kan ikke gjøres mål direkte fra innsparke.
- Motspilleren må være minst 3 meter fra ballen.
- Er ikke innsparke tatt innen 4 sekunder, overtar motstanderen innsparke.

17. Målkast

Målsparke erstattes med målkast. Dette skal gjøres av målvakten som:

- a) Må stå innenfor eget straffesparkfelt.
- b) Må sette ballen i spill innen 4 sekunder.
 - Målkastet er derimot korrekt om ballen – før den kommer inn på motstandernes halvdel, treffer gulvet eller berører spiller utenfor straffesparkfeltet.
 - Ballen er i spill når den har passert 6-meterlinjen.
 - Motspiller kan ikke gå inn i straffesparkfeltet etter at de har spilt ballen over mållinjen og før den er i spill igjen. Er ballen ikke vært over mållinjen kan målvakten kaste over midten, til og med rett i motstanderens mål.

Straff:

- a) Hvis ballen passerer midtlinjen uten å ha vært i berøring med en spiller eller gulvet, skal motparten tildeles et indirekte frispark fra et fritt valgt sted på midtlinjen.
- b) Blir ballen rørt av en med- eller motspiller før den har kommet utenfor 6-meters linjen, skal målkastet tas om igjen.
- c) Bruker målvakter mer enn 4 sekunder for å få satt ballen i spill, tildeles motstanderen et indirekte frispark fra nærmeste punkt på 6-meters linjen.
- d) Dersom målvakten etter å ha satt ballen i spill, får et tilbakespill fra en medspiller, kan han ikke ta ballen i hendene (unntak ved brysting og heading). Gjør han det, tildeles motstanderen et indirekte frispark fra det nærmeste punktet på 6-meters linjen hvor målvakten tok i ballen.
- e) Motspiller kan ikke gå inn i straffesparkfeltet etter at de har spilt ballen over mållinjen og før den er i spill igjen.

18. Hjørnespark

- Hjørnespark skal tas fra det stedet hvor side- og kortlinjen møtes.
- Motspillere skal være minst 3 meter unna ballen.

Straff:

- a) Blir ikke hjørnesparket korrekt utført, skal det tas om igjen.
- b) Om hjørnesparket ikke er utført innen 4 sekunder, tildeles motstanderen et indirekte frispark.

19. «4-sek regelen»

Hensikten med denne regelen er at spillet skal settes hurtig i gang etter stans i spillet. 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 til den BLIR satt i spill, skal det ikke gå mer enn 4 sekunder.

20. Sluttspill

Om to lag har fått samme poengsum etter innledende kamper, avgjøres plasseringen slik:

- 1) Målforskjell
- 2) Flest scorede mål
- 3) Innbyrdes oppgjør
- 4) Loddtrekning

21. Protest

- Protest må leveres til hovedsekretariatet skriftlig senest 10 minutter etter kampslutt.
- Dommer skal om mulig gjøres oppmerksom på protesten under kampen.
- Gebyr kr. 300,- (som tilbakebetales dersom protesten blir tatt til følge) må vedlegges sammen med protestskjema.
- Juryens vedtak er endelig og kan ikke påklages.

22. Aktive/ikke-aktive spillere

I klassen «åpen klasse kvinner/menn» er alle spillere tillatt, både aktive og andre.

I øvrige klasser er spillere lovlig utøvere når det er minst ½ år siden de sist spilte terminfestet kamp i divisjonssystemet under Norges Fotballforbund.

Spillere over 30 år og spillere som er ansatt i bedriften de spiller for, er lovlig selv om de er aktive utøvere (NBIFs kampreglement).

23. Oppmøte

- Lag som ikke møter til turneringen utenom å varsle om dette, ilegges en bot pålydende kroner 500,- og utestenges fra neste års arrangement.
- Lag som ikke møter til kamp blir stående med tap 0 – 3, og kan ikke gå videre i turneringen, selv om de i utgangspunktet har gått videre. Neste lag på tabellen rykker opp, og går videre til sluttspill.
- De lagene som benytter berusede spillere på banen, ekskluderes umiddelbart fra turneringen.
 - Dommeren avgjør om en spiller er beruset.

Vi ønsker alle lag velkommen til en sosial og hyggelig helg med fylt av aktivitetsglede og gode opplevelser.

Lillehammer Indoor Cup,

Lillehammer Olympiapark & Hedmark og Oppland Bedriftsidrettskrets