



Idrettsfestivalen

Bedriftsidretten

REGLEMENT FOTBALL IDRETTSFESTIVALEN

Alle kamper spilles i overensstemmelse med det etterfølgende reglement, håndbok for Norges Bedriftsidrettsforbund og NFF's kampregler.

1. KLASSE

Det inviteres til deltagelse i dame, herre og mix-klasse. I tillegg inviteres det til studentklasse for damer og herrer.

2. SPILLEBANEN

Det spilles på håndballbane. Det brukes håndballmål 2x3 meter. Straffefeltet er innenfor «6 meteren». Målfeltet = straffefeltet
Straffemerket er «6 meteren».

3. BALL

Det brukes innendørs dempet futsalball.

4. SPILLERE

Det spilles med 5 spillere på banen. 4 utespillere + målvakt. Det kan byttes inn/ut under hele kampen. En kamp kan ikke starte eller fortsette hvis et lag har færre enn 3 spillere (inkludert målvakt).

I mix-klassen må det være minimum 2 damer på banen til enhver tid.

Spillertroppen skal registreres digitalt i Profixio før første kamp. Troppen kan suppleres med spillere underveis i turneringen, men begrenses til maksimum 14 spillere pr. kamp.

Spillere skal være registrert med for- og etternavn, samt fødselsår. Bare spillere som står oppført på lagets deltagerliste har lov til å delta i turneringen. Spillere kan ikke delta for mer enn ett lag i samme klasse.

Innbytte må skje i innbyttersonen. Kommer spiller inn på banen før den hun/han skal erstatte har forlatt banen, gis spilleren som kommer inn på banen advarsel.

Aktive spillere over 30 år kan delta. Aktive spillere under 30 år kan ikke delta, med følgende unntak:

Bedriftsidrettslag kan benytte aktive spillere også under 30 år dersom de er ansatt i bedriften.

Straff: Lag som ikke overholder dette, vil bli ekskludert fra videre deltagelse i turneringen.

5. SPILLERENS UTSTYR

Det er kun tillatt med sko som ikke avsetter svarte merker.

Det er påbudt med leggbeskyttelse i fotballklassene. I trippelballklassen er det ikke påbudt, men det anbefales at det brukes.

Laget skal benytte nummererte drakter.

6. SPILLESYSTEM

Alle kamper spilles 1 x 18 minutter.

Det spilles i klassene damer, herrer og mix. Herreklassen er delt inn i en A og B klasse. Klasse A er for lag som har spilt en del fotball tidligere. Klasse B er ment for lag med mindre fotballerfaring.

Spilletets begynnelse:

Avspark tas av hjemmelaget som alltid stiller på banehalvdelen til venstra for sekretariatet.

Ved draktlikhet skifter bortelaget drakter. Vester fås lånt i hallsekretariatet.

Motstandere 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 motstanderen.

Ball treffer taket

- En ball er ute av spill om den treffer taket eller gjenstander som er festet til taket.
- Spillet gjenopptas med innspark til motstanderlaget til det lag som sist berørte ballen.
- Innsparket tas etter dommerens skjønn fra det punkt på sidelinja nærmest der ballen traff taket.

Dropp

Ballen skal droppes dersom:

-spillet må stoppes pga skade

- ballen treffer dommeren og treffet påvirker spillet.

Ved dropp skal ballen alltid droppes til det lag som sist berørte ballen.

Sluttspill

Ved uavgjort resultat i sluttspillet, så gjelder «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 3 siste minuttene spilles med 2 spillere på hvert lag, hvorav den ene skal være målvakt med avvikende trøfefarge. Bytting av spillere er da ikke tillatt. I mix-klassen skal det være minst en dame på banen. Dommeren dropper

ballen i midten. Kampen avbrytes når et lag har fått mål. Dersom avgjørelsen ikke har falt etter «sudden death», stoppes spillet. Vinneren av kampen blir da avgjort ved straffekonkurranse, en og en straffe, kun av spillerne som er igjen på banen. Hvis et lag får utvisning når det kun er to spillere igjen på hvert lag, skal den utviste spilleren erstattes med en spiller og motstanderen kan sette inn en spiller i tillegg. Det samme gjelder om et lag får utvist to eller flere spillere på en gang under «sudden death». Motstander skal ha en spiller i overtall i inntil 3 minutter.

7. UTVISNING

Ved utvisning må laget spille med færre spillere i 3 minutter. Tiden regnes fra det øyeblikket spillet gjenopptas etter utvisningen, og ny spiller kan komme inn på banen etter signal fra hovedsekretariatet. Utvist spiller skal sitte ved banesekretariatet til kampen er ferdig. Utvist spiller skal stå over påfølgende kamp. Juryen kan bestemme om ytterligere karantene skal gis.

8. FRISPARK

Indirekte frispark skal tas fra det nærmeste punkt på 6-meterlinjen dersom forseelsen skjedde innenfor straffefeltet. Motspillere 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.

9. STRAFFESPARK

Tas fra 6-meterstreken

10. INNSPARK

Innkast erstattes med innspark. Det kan ikke gjøres mål direkte fra innspark. Motspiller må være minst 3 meter fra ballen. Er ikke innsparket tatt innen 4 sekunder, overtar motstander innsparket.

11. MÅLKAST

Målkast tas hvis ballen går utover mållinjen utenfor målet. Ved målkast skal ballen kastes ut av straffesparkfeltet uten at den må ligge på bakken. Målkast må utføres av målvakten som setter ballen i spill innen 4 sekunder. Hvis ballen ikke er satt i gang i løpet av 4 minutter, må spilleren få tilsnakk første gang. Ved gjentatte overtredelser skal spilleren har gult kort. Spillet må gjenopptas ved nytt målkast, da ballen ikke har vært i spill.

- Ballen skal kastes fra valgfri plass innenfor straffesparkfeltet av målvakten på det forsvarende lag.
- Motspillere må være utenfor straffesparkfeltet til ballen er i spill. Dette innebærer at ingen spillere kan berøre ballen før den er kommet utenfor straffesparkfeltet. Berører noen spillere ballen før den er utenfor straffesparkfeltet skal det tas nytt målkast.
- Ballen er i spill når den er kastet ut av straffesparkfeltet.
- Mål kan ikke gjøres fra målkast.

12. HJØRNESPARK

Hjørnespark skal tas fra det stedet hvor side- og kortlinjen møtes. Motspillere skal være 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.

13. «4 SEKUNDERS 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 er 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.

14. SLUTTSPILL

De to beste lagene går til 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

15. PROTEST

Protest må leveres hovedsekretariatet skriftlig senest 10 minutter etter kampslutt. Dommer skal om mulig gjøres oppmerksom på protesten under kampen. Gebyr kr. 500,- (som tilbakebetales dersom protesten blir tatt til følge) må vedlegges.

Juryens vedtak er endelig og kan ikke påklages.

16. OPPMØTE

Lag som ikke møter til kamp uten å varsle om dette, ilegges en bot pålydende kr. 1000,- pr. kamp. Lag som ikke møter til kamp blir stående med tap 0-1. 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 lag som benytter berusede spillere på banen, ekskluderes umiddelbart fra turneringen.