

# REGLEMENT NATTCUP J/G19



## **SPILLEBERETTIGELSE:**

En spiller er spilleberettiget for sitt lag etter NFF's kampreglement. Dersom det blir krevd må spillere til enhver tid kunne dokumentere sin alder ved å vise legitimasjon.

En spiller kan **KUN** delta på **ETT** lag i samme klasse i turneringen. Det betyr dog at en yngre spiller kan delta i klassen over ved nødvendighet.

## **OVERÅRIGE SPILLERE:**

Ikke tillatt.

## **FRAMMØTE:**

Alle lag plikter å stille ferdigskiftet ved den bane hvor deres kamp skal spilles når kampen skal begynne ihht kampoppsettet. Lag som møter for sent taper kampen på WO.

## **DRAKTLIKHET:**

Dersom lagene har for like drakter skal "bortelaget" skifte drakt. Hjemmelaget er det laget som står oppført først i kampoppsettet.

## **SPILLETID:**

Alle kamper har en spilletid på 1 x 16 minutter. Hjemmelaget starter med ballen.

## **SLUTTSPILL:**

### **I sluttspillet avgjøres vinneren på følgende måte:**

- Ved uavgjort blir det straffesparkkonkurranse med 3 straffer for hvert lag.
- Ved fortsatt likhet tar hvert lag en og en straffe til det er kåret en vinner.

## **JURY OG PROTESTER:**

NFF's kampreglement §12-3 punkt g følges; og lyder:

Til å behandle brudd på turneringsreglene, NFF's kamp og konkurranseregler og protester skal det av arrangøren oppnevnes en jury på minst 3 medlemmer tilsluttet medlemsklubb i NFF. Ingen klubb kan ha flere enn ett jurymedlem.

Eventuelle protester skal nedlegges skriftlig i turneringens sekretariat av lagleder senest 30 min. etter ferdigspilt kamp. Med protesten skal det følge gebyr på kr. 200.- som returneres hvis protesten tas til følge. Protester skal være undertegnet av lagleder eller klubbens fungerende leder.

Juryens avgjørelse er endelig. Blir protesten tatt til følge settes resultatet til 3-0.

### **SPILLEREGLER:**

#### **OBS: Leggbeskyttere skal benyttes.**

- Straffespark tas fra straffesparkmerket, 8 meter fra mållinja.
  - Maksimum 4 fra hvert lag medregnet målvakten på banen samtidig. Antall **ledere** som kan oppholde seg ved innbytterbenken under kampen er begrenset til maksimum **2 personer**.
  - Hvert lag kan ha så mange innbyttere en ønsker. Disse kan byttes ut og inn under hele kampen.
  - Innbytte kan skje når som helst under spillets gang. Unntak for målvakten som kun kan skiftes ved stopp i spillet. Innbytte må foregå fra innbyttersonen foran benkene.
  - Ny spiller kan ikke komme inn før den som skal erstattes har passert sidelinjen.
  - Advarsel kan gis ved feil innbytte.
  - Når forsvarende lag tildeles frispark i eget straffesparkfelt, er ikke ballen i spill før den er utenfor straffesparkfeltet.
  - Det kan ikke scores direkte fra avspark.
  - Ballen er ute av spill når den treffer taket. Spillet settes i gang med dropp fra stedet ballen traff taket.
  - Regelen for offside gjelder ikke.
  - Tilbakespill regelen: se Keeper-regler
  - Innkast erstattes med innspark. Det kan ikke scores direkte fra innspark. Ballen skal ligge stille på sidelinja. Motspilleren skal være minst 3 meter fra ballen. Er ikke innsparket tatt innen 4 sekunder fra hvor sparket kan bli tatt, overtas innsparket av motstander.
  - Ved frispark og hjørnespark skal motspiller være minst 5 meter fra ballen. Er ikke ballen satt i gang i løpet av 4 sekunder, overtas ballen av motstanderen.
  - Fra og med det 4. direkte dømte frisparket (akkumulert feil), dømmes det straffespark til motstanderlaget, uansett hvor på banen forseelsen skjer.
  - Det er ikke tillatt med ørepynt, smykker, piercing og lignende.
- 
- **Keeper-regler:**
  - Målspark (ballen ute av spill) erstattes med utkast (målkast) og må utføres av keeper.
  - Medspiller kan motta ballen innenfor målgården ved målkast.
  - Ballen er i spill når ballen er berørt av forsvarsspiller, eller er utenfor målfeltet.
  - Målkast kan ikke spilles direkte over midten. Keeper kan heller ikke spille ballen direkte fra eget målfelt over midten ved redning. Hvis dette skjer skal det dømmes et indirekte frispark til motparten fra der ballen passerer midten.
  - Fra det tidspunktet keeper kan sette ballen i spill og den blir satt i spill, skal det ikke gå mer enn 4 sekunder. Ved overtredelse tildeles motstander indirekte frispark på 6-meterlinjen.
  - Keeper har ikke lov å være på motstanders banehalvdel. Hvis dette skjer skal det dømmes et indirekte frispark til motparten fra der keeper passerer midten.

- Tilbakespill (uansett kroppsdel) til keeper er ikke tillatt. Gjelder også utenfor målgården. Hvis dette skjer innenfor målgården dømmes indirekte frispark fra 6-meters linje. Hvis dette skjer utenfor målgården dømmes indirekte frispark der keeper mottar ballen.

### Gule/røde kort:

- Ved rødt kort kan laget sette inn ny spiller etter 3 min. Utvist spiller kan ikke settes inn igjen og må i tillegg **stå over neste kamp**. Men, ved grove forseelser kan spilleren få flere kamper karantene og/eller utelukkelse fra turneringen. Dommere fyller ut utvisningsrapport som leveres til sekretariatet.
- Ved gult kort benyttes samme regler som ved seriefotball.

### Det handler om respekt, ikke sant?

Fair Play er mer enn gule og røde kort. Fair Play handler om hvordan vi oppfører oss mot hverandre, både på og utenfor banen!

