

Regelverk som ligger till grund för Sparbanken Skåne cups genomförande.

SvFF:s spelregler för Futsal gäller.

§ 1. Antal spelare

- 1 målvakt, 4 utespelare med fritt antal avbytare.
- Spelare får endast delta i 1 lag per åldersklass, men däremot får spelaren delta i fler åldersklasser.

§ 2. Dispenser

- Ålders legitimation skall på begäran kunna uppvisas.
- Endast egna distriktets dispenser är godkända och ska medtagas och uppvisas i sekretariatet vid ankomst.
- Endast en spelare/lag med dispens på planen samtidigt.

§ 3. Utrustning

- Alla spelare ska bära benskydd (helt täckta av strumporna).
- Tränings eller gymnastikskor med en sula av gummi eller liknade material (ej svarta) är tillåtna.
- Om en utespelare byter med målvakten ska spelaren bära väst i avvikande färg.
- De så kallade knickers och långbyxor är förbjudna (gäller dock ej målvakt).
- Enhetlig matchdräkt för hela laget. Spel med skor som avger märken på hallgolvet är ej tillåtna.
- Vid lika dräktfärg skall bortalaget byta. Skiljevästar finns i cupsekretariatet.
- Inga smycken är tillåtna under match

§ 4. Matchtiden

- 13 min, inget sidbyte.
- Rullande tid - vi tillämpar inte effektiv tid (Klockan stoppas endast på tecken från huvuddomaren, vid ex. skada).

§ 5. Time out

- Lagen har ej rätt till timeout.

§ 6. Spelar byten (flygande byten)

- Vid spelarbyten skall utgående spelare lämna planen innan ingående beträder planen vid anvisad plats.

§ 7. Område för spelarbyte

- Vid resp.avbytarbänk på planens långsida.

§ 8. Spelplan

- Som spelplan gäller handbollens begränsningslinjer.
- Straffpunkten är 6 m från mållinjen. (På handbollens heldragna linje).
- Yttre straffpunkten är 10 m från mållinjen. (1m utanför handbollens streckade linje).

§ 9. Spel start

- Lag ej närvarande vid utsatt tid för avspark förlorar matchen med 3-0 (VO).

§ 10. Spelets start och återupptagande

- Spelet startas med nedsläpp.
- Spelare i det laget som inte gör avspark måste vara minst 3 meter från bollen tills avsparken är gjord.
- Vid avspark måste bollen spelas framåt.
- Mål får inte göras direkt på avspark.
- Vid nedsläpp får en spelare inte vidröra bollen innan denna haft kontakt med golvet.

§ 11. 4 sekunders regeln (utifrån domarens tidsbedömning)

- Inspark, målkast, frispark och hörnspark, utförande max 4 sek annars indirekt frispark utom på hörnspark, då döms ett målkast.
- Målvakten får ha bollen under kontroll i 4 sekunder, oavsett det är med händer eller fötter på sin egen planhalva.

§ 12. Tillbaka spel

- Undantag från 4 sekunders regeln gäller för 12-års lag eller yngre.
- Regler för tillbakaspel till egen målvakt gäller inte för 12-årslag eller yngre.

§ 13. Målkast/utkast (Målvaktens igångsättande av spelet)

- Målvakten får inte kasta bollen direkt i motståndarnas mål
- Mottspelarna måste vara utanför straffområdet tills bollen är i spel.
- Bollen är i spel när den kastats utanför straffområdet.
- Indirekt frispark döms om:
 - Efter att målvakten vidrört bollen på sin egen planhalva, får han inte vidröra bollen igen på sin egen planhalva förrän bollen vidrört en motståndare eller efter ett spelavbrott.
 - Om målvakten vidrör bollen efter att den avsiktligt spelats tillbaka, av en medspelare efter målkast gäller även vid inspark.
 - Med händerna utanför straffområdet blir det direkt och ackumulerad frispark.
 - Om målvakten bryter mot 4-sekundersregeln, så blir det indirekt frispark där förseelsen inträffar. Om det inträffar i straffområdet flyttas bollen rakt bakåt och lägges på 6 meters linjen.
- Målkast och utkast får kastas över halvplan

§ 14. Bollen i och ur spel

- En frispark till det försvarande laget inom eget straffområde får läggas från valfri plats i detta straffområde.
- En indirekt frispark till det anfallande laget inom motståndarnas straffområde flyttas bollen rakt bakåt och lägges på 6 meters linjen.
- Om bollen träffar taket skall spelet startas med en inspark från sidan.

§ 15. Inspark

- Bollen måste ligga stilla på linjen eller max 25 cm utanför linjen
- Mål får inte göras direkt på inspark.
- Spelaren som skall göra inspark måste verkställa detta inom 4 sekunder från att spelaren tagit över bollen.
- Spelare i det försvarande laget måste vara minst 5 meter från bollen.
- Spelaren som utför insparken måste ha ena foten på sidlinjen eller utanför spelplanen

§ 16. Frisparkar

- Samtliga frisparkar är direkta för 12-års lag eller yngre.
- Alla motståndare måste vara minst 5 meter från bollen.
- Spelare som går för tidigt vid frispark ska varnas och frisparken ska gå om, såvida inte frisparken resulterar i mål.
- Laget har 4 sekunder på sig att lägga en frispark. Efter detta döms indirekt frispark till andra laget. (se även 4 sekunders regel).

§ 17. Hörnspark

- Domaren markerar hörna genom att peka med armen nedåt mot hörnkvartscirkeln på sin sida.
- Båda domarna markerar hörnsparke.

§ 18. Ackumulerade direkta frisparkar

- Alla direkta frisparkar räknas som ack. regelbrott.
- Straffspark räknas som ett ack. regelbrott.
- Om man väljer att använda fördelsregeln, och visa fördelstecknet, istället för en direkt frispark skall domaren vid nästa spelavbrott tydligt visa att det var ett ack. regelbrott. Domaren använder det obligatoriska tecknet för ack. regelbrott.
- Vid de 4 första regelbrotten läggs frisparken där förseelsen skedde, motståndarna får formera mur.
- Med början från 5:e regelbrottet gäller följande: Frisparken läggs på 10 m. utan mur (1m utanför handbollens streckade linje).
- Spelaren skall vara identifierad och hans avsikt måste vara att skjuta direkt på mål.
- Om förseelsen sker på egen planhalva mellan mållinjen och 10 m punkten får laget som fått frisparken välja om man vill lägga frisparken från 10 m eller där förseelsen skedde.
- Efter det 4:e ack. regelbrottet och framåt kan domaren välja att använda fördelsregeln om det är en uppenbar målg chans.
- Målvakten måste vara i sitt straffområde och minst 5 m från bollen.
- Alla övriga spelare måste befinna sig bakom bollen och på minst 5 meters avstånd.
- Tiden stannas vid tio meters frispark.

§ 19. Otillåtet spel och olämpligt uppträdande

- Glidacklingar är förbjudna i Futsal. Använd bestraffningstrappan om vi behöver bestraffa med direkt frispark.
- Tacklingar är EJ tillåtna, men fysisk kontakt är tillåten om domaren anser att det är kamp om bollen.
- En tröjdragning är alltid varning.
- Målvakten får lov att glidackla i sitt eget straffområde under förutsättning att han inte spelar på ett oaktsamt sätt eller använder överdriven kraft.

§20. Utvisningar

- Rött kort ger 2 minuters utvisning.
- Utvisning döms vid:
Våldsamt eller obehärskat uppträdande, eller användande av stötande, förolämpande eller smädigt språk och/ eller gester
- Frilägesutvisning (rött kort) och 2 gula kort (=rött) drabbar spelaren personligen för resten av matchen och avstängning i näst kommande match. Laget drabbas i 2 min.
- Den utvisade får ej återinträda i spelet.
- Däremot om motståndaren gör mål under utvisnings tiden så får den utvisade ersättas med en ny spelare.
- Vid grov utvisning blir spelaren avstängd för resten av turneringen samt anmälan till respektive förbund.

§ 21. Resultat

- Seger ger 3 poäng, oavgjort ger 1 poäng under gruppspelen
- Sammanställning av resultat beror på antalet lag som spelar i gruppen och kommer att fastställas när antalet lag är bestämt.

Grunder för resultaträkning/placering

1. Poäng, 2. Målskillnad, 3. Flest gjorda mål, 4. Inbördes möte, 5. Lottning

Vid oavgjort resultat i slutspel tillgrips förläggning enligt Golden Goal principen. Matchen blåses av vid full tid. Därefter spelar man 2 min med fullt lag. Efter 2 min plockar varje lag ut vars en spelare och man spelar ytterligare 2 min. Därefter plockar varje lag ut ytterligare vars en spelare. Sedan pågår spelet tills något lag gör mål.

I klasserna 9 - 12 år spelas bara matcher utan någon inbördes resultaträkning. Samtliga lag är garanterade minst tre (3) matcher. Samtliga spelare, max 10 per lag, erhåller medalj.

§ 22 Protester

- Protest skall meddelas sekretariatet, av ansvarig ledare, senast 20 min efter berörd match avslutats.

Övrig information

- Uppvärmning skall göras i spelargången innan näst kommande match.
- Tänk på att inte lämna kvar värde saker i omklädnings rummen.
- Arrangören ansvarar inte för bortkomna saker.