



Tävlingsregler

Quality Hotel Cup 2024

INNEHÅLL

SPELREGLER	3
TÄVLINGSFORM	3
12-årsklasserna	3
7-MANNASPEL	3
9-MANNASPEL	4
11-MANNASPEL	4
Dispens för 14-årshelgen	4
KLASSINDELNING	4
MATCHTID	4
SPELARE OCH AVBYTARE	4
P12-P16: Dispens för överåriga	4
F12-F16/17: Dispens för överåriga	4
Komplettering av spelare under cupens gång	5
DELTAGARFÖRTECKNING	5
INFÖR MATCH	5
Speldräkter	5
Vid match	5
Bollstorlekar	5
TÄVLINGSJURY	5
PROTESTER OCH BESTRAFFNINGAR	5
Utvisningar	5
WALKOVER	6
SPELPLAN	6
ARRANGÖRER	6
FÖRSÄKRINGAR	6
RÖKFRITT	6

SPELREGLER

Quality Hotel Cup spelas efter svenska Fotbollförbundets spelregler för 9- och 11-mannafotboll som tillämpas med följande tillägg, undantag och förtydligande.

TÄVLINGSFORM

Alla lag i respektive grupp möter varandra. Seger ger 3 poäng, oavgjord match 1 poäng, förlust 0 poäng. Om flera lag i samma grupp efter gruppspels slut har samma antal poäng och samma målskillnad utses placering enligt följande:

1. Flest antal gjorda mål.
2. Inbördes möte
3. Lottning.

SLUTSPEL:

Vi tillämpar A-, B- samt eventuellt C-slutspel.

Vid exempelvis bästa 2:an i gruppspel där det finns både fem- och fyralagsgrupper kan inte några lag ha fler matcher som räknas än andra. I sådana fall multipliceras lagets resultat med en koefficient som ger ett medelvärde av lagets poäng och målskillnad om de hade spelat lika många matcher som de jämförbara lagen. Exempel:

Lag A har spelat 4 gruppsspelsmatcher och lag B har spelat 3. Det går inte att jämföra deras resultat eftersom lag A har haft fler matcher att samla poäng och göra mål. Lag A:s poäng o.s.v. multipliceras med koefficienten $\frac{3}{4}$ för att kunna jämföras med lag B.

Efter det inledande gruppspellet kan match inte sluta oavgjord. Om match vid speltidens slut är oavgjord tillgrips straffsparkstävling. Varje lag skjuter växelvis 5 straffsparkar vardera med olika spelare. Är det fortfarande oavgjort fortsätter lagen att skjuta en straffspark i taget med nya spelare tills avgörande sker

12-årsklasserna

12-årsklasserna spelar gruppspel under fredagen och lördagen. Omlottningsgrupper spelas under söndagen.

Efter gruppspel lottas nya grupper om till söndagens omlottning. Enligt SvFF:s tävlingsbestämmelser spelas inget slutspel, och således koras ingen vinnare i cupen. Under fredagen och lördagen spelas matcherna 2x25 minuter, och under söndagen 2x15. Med anledning av tävlingsbestämmelserna, så kommer inte heller några resultat att publiceras på hemsida.

7-MANNASPEL

Klasserna P12/ F12 spelar 7 mannafotboll. Svenska fotbollsförbundets matchregler gäller. Tyvärr har inte SVFF givit oss dispens för 9 manna i denna klassen i år.

9-MANNASPEL

Klasserna F13 och P13 spelar 9-mannafotboll. Svenska Fotbollförbundets matchregler gäller samt följande:

Matcherna spelas på 9-manna planer med full bredd och indragna hörnor. Målen placeras på straffområdeslinjen, och samma offsideregler gäller som för 11-mannaspel.

11-MANNASPEL

Klasserna F14-F16/17 och P14-P16 spelar 11-mannafotboll. Svenska Fotbollförbundets matchregler gäller i övrigt.

Dispens för 14-årshelgen

Till följd av 7 § i tävlingsbestämmelserna för barn och unga utgiven av SvFF kan vi erbjuda 14-årsklasserna att spela 11-manna.

KLASSINDELNING

F12 & P12 Födda 2012

F13 & P13 Födda 2011

F14 & P14 Födda 2010

F15 & P15 Födda 2009

F16/17 Födda 2007-2008 & P16 Födda 2008

MATCHTID

Under 12-årshelgen gäller 2x25 under fredagen och lördagen och 2x15 under söndagen. Övriga klasser har matchtiden 2 x 25 minuter i både grupp- och slutspel.

SPELARE OCH AVBYTARE

Spelare måste vara registrerad för föreningen som de representerar under cupen.

Ett lag kan använda ett fritt antal spelare under en match. Utbytt spelare får återinsättas i samma match. Byten görs utan domarens avblåsning. Alla byten ska ske inom lagets tekniska område. Felaktiga byten bestraffas med gult kort. Det är tillåtet att använda en spelare från samma klubb i flera lag i turneringen, dock INTE i samma klass. Det finns ingen maxgräns för antalet deltagare på deltagarförteckningen.

P12-P16: Dispens för överåriga

Max två spelare födda ett år tidigare än aktuell årskull får delta per lag. Ex. kan två spelare födda -09 spela med ett -10 lag. Samtliga spelare, även överåriga, måste vara registrerade innan lagets första match.

F12-F16/17: Dispens för överåriga

Max två spelare födda ett år tidigare än aktuell årskull får vara på plan samtidigt. Ex kan valfritt antal spelare födda -10 vara registrerade per lag i 11-klassen, men

det får endast vara två personer födda -10 på planen samtidigt. Samtliga spelare, även överåriga, måste vara registrerade innan lagets första match.

Komplettering av spelare under cupens gång

Alla spelare måste vara registrerade i MyTeam innan cupens start. Det är inte tillåtet att plocka in nya spelare under cupens gång utan att först förankra det med Tävlingsledningen. Först efter tillåtelse från Tävlingsledningen kan de nya spelarna deltaga och läggas in i MyTeam. Skulle det här inte respekteras kommer laget diskvalificeras.

DELTAGARFÖRTECKNING

Alla lag skall lämna en deltagarförteckning över de spelare som kommer att delta i turneringen. Deltagarförteckningen skall ha registrerats i MyTeam innan ankomst till cupen. En spelare får bara spela i ett lag i samma åldersgrupp. Endast spelare som är registrerade i MyTeam:s laguppställning får spela.

INFÖR MATCH

Speldräkter

Samtliga spelardräkter skall vara numrerade och numren skall överensstämma med dem som är angivna på laguppställningen. Numreringen skall finnas på ryggen av spelartröjan. Två spelare får inte ha samma nummer på tröjan under samma match. Om domaren bedömer att ena laget skall ha västar på grund av likhet i färg med det andra lagets speldräkt, skall bortalaget bära västar. Skor med skruvdubb är inte tillåtna (grässkor med fasta dubbar rekommenderas). Benskydd är obligatoriskt

Vid match

Alla lag ska vara omklädda och färdiga vid sin spelplan senast 10 min före matchens början. Samtliga spelare måste vara försäkrade. Samtliga spelare måste bära benskydd. Varje lag är ansvarigt för sina egna supportrars uppträdande.

Bollstorlekar

F12, F13, P12, P13 spelar med storlek 4, alla övriga klasser spelar med storlek 5.

TÄVLINGSJURY

Tävlingsjury består av Vänersborgs FK:s tävlingsledning. Protest- och bestraffningsärenden handläggs av tävlingsledningen. Dess beslut kan ej överklagas eller ändras.

PROTESTER OCH BESTRAFFNINGAR

Protester skall inlämnas skriftligen till tävlingssekretariatet av protesterande lags ansvarige ledare senast 30 minuter efter det att berörd match avslutats. Protestavgift (500 SEK) ska betalas samtidigt som protest inlämnas. Protestavgift återfås om protesten godkänns. Protest behandlas av tävlingsledningen, vars utslag inte kan överklagas.

Utvisningar

Utvisad spelare stängs automatiskt av följande match. Spelare som får grov utvisning kan få ytterligare påföljd. Tävlingsjuryn kan dock besluta om avstängning i ytterligare match/er. Varningar ackumuleras ej från match till match, i övrigt gäller SvFF:s regler

WALKOVER

Lag som uteblivit från match, utan giltig orsak, förlorar matchen med 3-0. Vid upprepade förseelser kan lag uteslutas ur turneringen. Tävlingsjuryn kan dock, om särskilda omständigheter föreligger, besluta att lag skall uteslutas redan vid den första förseelsen. Exempelvis om avsiktlig walkover gynnar det egna laget eller missgynnar annat lag i gruppen.

SPELPLAN

Samtliga matcher spelas på elljusbelysta konstgräsplaner i Vänersborg och Trollhättan.

SPELPROGRAM

Tävlingsledningen förbehåller sig rätten att ändra i spelprogrammet. Både vad det gäller gruppindelning och tider. Meddelande om ändring skall meddelas varje lagledare.

ARRANGÖRER

Quality Hotel Cup arrangeras av Vänersborgs FK. Tävlingen är sanktionerad av SvFF.

FÖRSÄKRINGAR

Varje lagledare måste tillse att samtliga deltagare är försäkrade både på och utanför planen. Quality Hotel Cup har inga kollektiva försäkringar som täcker skador, sjukdomar, stölder eller skadegörelse.

RÖKFRITT

Eftersom barn inte gör vad vi vuxna säger utan vad vi vuxna gör, strävar vi efter att Quality Hotel Cup skall vara helt rökfri, det vill säga rökfritt både på och i närheten av varje arena, cafeteria, hotell etc.