



# Idrettsfestivalen

## Bedriftsidretten

### Reglement Fotball

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

#### 1. 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.

#### 2. Ball

Det brukes innendørs dempet futsalball.

#### 3. Spillere

Maks 5 spillere på banen fra hvert lag, medregnet målvakten. Det kan byttes inn/ut under hele kampen. **Maks 14 spillere pr. lag pr. kamp.**

Spillertroppen skal registreres digitalt i Profixio før 1. kamp. Bare spillere som står oppført her har anledning til å delta i turneringen.

Innbytte må skje i innbyttesonen.

#### 4. 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 evt. spillere advarsel.

#### 5. Spillerens utstyr

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

Det skal benyttes leggskinner.

Lagene skal benytte nummererte drakter.

## 6. Spillesystem

Alle kamper spilles 1 x 18 minutter.

Det spilles i klassene damer, herrer, mix og gåfotball. Herreklassen er delt 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. I mix-klassen må det til enhver tid være minimum 2 damer på banen samtidig. I gåfotball er det to aldersbestemte klasser, men ellers er dette åpne klasser.

### Unntak:

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 siste 3 minuttene spilles med 2 spillere på hvert lag, hvorav den ene skal være målvakt med avvikende trøyefarge. Bytting av spillere er da ikke tillatt. I mixklassen skal det være minst 1 dame på banen.

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 straffekonkurranse, - 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.

### Gåfotball:

Gåfotball følger samme regler som fotballklassen med unntak:

Kamptiden er på 15 minutter, med 3 minutters instruksjon i forkant av kamp. Man spiller med 5 utespillere og keeper.

- Et ben skal hele tiden være i bakken – ikke lov å løpe
- Ballen skal ikke være over hodehøyde
- Taklinger og tøff fysisk kontakt er ikke lov
- Klasse 1: Spillere under 55 år. Åpen klasse
- Klasse 2: Fra fylte 55 år og oppover: Åpen klasse

## Spilletts begynnelse

Avspark tas av «hjemmelaget» som alltid stiller på banehalvdelen til venstre for sekretariatet. Ved draktlikhet skifter bortelaget drakter. Vester lånes i hall-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 motstanderen.

## 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 sekretariatet.

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.

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.

## **9. Straffespark**

Tas fra 7-meterstreken.

## **10. Innspark**

Innkast erstattes med innspark. Det kan ikke gjøres mål direkte fra innspark. Motspilleren må være minst 3 meter fra ballen. Er ikke innsparket tatt innen 4 sekunder, overtar motstanderen 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 sekunder, må spilleren få tilsnakk første gang. Ved gjentatte overtredelser skal spilleren ha 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 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.

## **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 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.

## **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) Loddrekning

#### **15. Protest**

Protest må leveres til 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. Aktive/ikke aktive spillere**

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

Bedriftsidrettslag kan benytte aktive spillere også under 30 år, dersom spilleren er ansatt i bedriften. (gjelder ikke for vennelag/aktivitetslag med tilknytningsavtale).

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

#### **17. Oppmøte**

Lag som ikke møter til kamp uten om å varsle om dette, ilegges en bot pålydende kroner 1000,-.

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 lagene som benytter berusede spillere på banen, ekskluderes umiddelbart fra turneringen.