

Rimbo Cup 2012

Herrar - Information

Spelmodell

I cupen deltar 30 lag, uppdelade i 6 st. femlagsgrupper. Till Slutspelet går 12 lag vidare från Grupp-spelet, det är ettorna och tvåorna i respektive grupp som går till slutspel. Slutspelet spelas söndagen den 29 januari. Slutspelet inleds med poolspel i tre st. fyralagspooler, där ettorna och tvåorna går vidare till utslagsmatcher.

Spelplan

Cupen spelas i Rimbo Sporthall som ligger vid Långsjöskolan i Rimbo, adress: Ängsvägen 7, 762 31 RIMBO. Spelplanen är ca. 40 x 20 meter. Målen som används är de ordinarie handbollsmålen. Spelplanen begränsas av handbollsplanens linjer.

Avbytarbänk och Spelarbyten

Avbytarbänk finns i mitten av hallen längst ned på läktaren. Samtliga spelare och ledare som deltar i matchen ska finnas inom detta område.

Speltid

Ordinarie speltid är 1 x 16 minuter i samtliga matcher.

Slutspelet - Vid oavgjord ställning vid full tid i matcher i slutspelspoolerna går spelet direkt, utan avblåsning efter 16 min, in i "golden goal". Maximal tid för "golden goal" är här 4 minuter. Är matchen därefter fortfarande oavgjord tilldelas respektive lag 1 poäng, matchavgörande under "golden goal" ger vinnande lag 2 poäng och förloraren 1 poäng.

Vid oavgjord ställning vid full tid i kvarts-, semi- och final går spelet direkt, utan avblåsning efter 16 min, in i "golden goal". Maximal tid för "golden goal" är i de matcherna 9 minuter. Är match därefter fortfarande oavgjord slås 3 straffar per lag, därefter en i taget till avgörandet.

I matchen om 3:e pris blir det straffläggning direkt, vid oavgjord ställning efter 16 minuter.

Poängräkning och Avancemang

Vunnen match ger 3 poäng, oavgjord match ger 1 poäng (se undantag vad gäller poäng i slutspelspoolernas matcher).

Om lag drar sig ur eller uteblir från grupp-spelet eller poolspelet räknas 3 poäng och målskillnaden 3-0 till alla motståndarlag i gruppen, detta resultat räknas alltså även i ev. spelade matcher.

Slutar fler lag på samma poäng, när man ska jämföra placering för respektive lag, räknas i turordning; Målskillnad, flest gjorda mål, inbördes möte, jämförelse mellan lagens först gjorda mål i inbördes match i den aktuella gruppen, jämförelse mellan lagens först gjorda mål i den aktuella gruppen. Är det ändå omöjligt att skilja lagen åt sker lottning.

Spelartrupp

Laguppställning inlämnas till sekretariatet senast 15 minuter före lagets första match. Laguppställningen ska innehålla; namn, tröjnummer, fullständigt födelsenummer, namn på alla tränare och ledare om ska leda laget under turneringen. Laguppställningslappar finns vid sekretariatet. Att observera; Texta tydligt så att speakern kan läsa namnen!

Endast spelklara spelare får användas i turneringen. Vanlig spelarlicens gäller (ej futsal licens). Dispens kan lämnas gällande pågående övergång där moderklubben givit sitt medgivande!

Medtag övergångshandling gällande sent genomförda övergångar för uppvisande vid eventuell tvist.

Spelare får endast spela för ett lag i turneringen (att observera för föreningar som anmält två lag).

Maximalt 18 spelare får användas i ett lag under turneringen. Laguppställningen kan kompletteras upp till 18 spelare under turneringens gång, tillägget av spelare måste anmälas till sekretariatet.

Tröjfärg

Om lag med liknande tröjor möts byter bortalaget. Västar finns att låna om man inte har reservtröjor.

Hemma- / bortalag samt avsparkande lag

Lag som står som hemmalag spelar på sidan närmast hallens entré. Hemmalaget gör avspark i alla matcher!

Omklädning

I Rimbo Sporhall finns fyra omklädningsrum. På respektive dörr finns anslaget var lagen har sin plats för ombyte. Observera att flera lag kommer att dela på ett omklädningsrum, lämpligt är att samla ert lag på en halva av rummet. Det allra bästa är att man packar ned sin utrustning i väskorna efter ombytet och tar med allt ut i hallen. Rimbo IF kan ej åta sig ansvar för personliga ägodelar under turneringen!

Bollar

Inomhus futsalbollar används. Vid spelplanen finns tillgång till uppvärmningsbollar.

Jongleringstävling

Inom respektive grupp arrangeras en jongleringstävling med en deltagare från varje lag i gruppen. Tiden för jongleringen i respektive grupp är markerad med ett grövre streck i spalten där respektive matchnummer är angivet!

Under 2 minuter tävlar de fem deltagarna om vem som sist tappar bollen i golvet. Vid fler deltagare än en kvar efter 2 minuter avgörs tävlingen med omstart för dessa, då är det endast tillåtet att nicka bollen!

Segraren i respektive grupp vinner 100:- kontant i handen.

Under slutspelet 29/1 kl.12.45 är det jongleringstävling med en representant från respektive slutspelslag.

Max tiden då är 3 minuter, innan omstart och utslagning med enbart nickar tillgrips. I slutspelet är det 3 personliga priser som utdelas; 1:an=500:-, 2:an=300:-, 3:an=200:-, pengarna kontant i handen till pristagarna!

Uppvärmning

Mellan matcherna är uppehållet oftast bara 4 minuter. Det begränsar möjligheten till uppvärmning på spelplanen.

I övrigt finns bara en mindre smal korridor att jogga i (där även publiken vistas). Vi rekommenderar därför att ni värmer utomhus före er första match (vill ni använda boll under uppvärmning måste den medtagas av er själva).

Vandringspris + 12 000 kr i 1:a pris till vinnande föreningen, 5 000kr till 2:an, 3 000kr till 3:an.

Första pris är 12 000 kr samt en inteckning i vandringspriset som erövrar för alltid efter tre inteckningar.

Arameiska/Syrianska IK 2006 & 2007, Reymersholms IK 2003 & 2005, Huddinge IF 2000 & 2001, Valsta Syrianska IK 1999 & 2002, har två inteckningar var. FoC Farsta 2011, Blue Hill IF 2010, IK Tellus 2009, Mälarhöjdens IK 2008, Lohärad/Estuna IF 2004 och BKV Norrtälje 1998 har en inteckning var.

Priset erövrar för alltid efter 3 inteckningar.

Det från turneringsstarten 1988 först uppsatta priset erövrades 1997 av BKV Norrtälje.

Laget som kommer 2:a i cupen vinner 5 000 kr och laget som vinner matchen om 3:e pris får 3 000 kr.

Prispengarna till respektive lag utbetalas till föreningarnas post- eller bankgiro efter cupen.

Plaketter till spelare och ledare

Plaketter i guld, silver och brons utdelas till de tre främst placerade lagen.

Bästa spelare

En statyett utdelas till den som utses till hela turneringens främsta spelare.

Skyttekung

En statyett utdelas till den som gör flest mål i hela turneringen.

Delar flera spelare flest antal gjorda mål går priset till den som gjort flest mål i slutspelet i första hand och den som gjort mål närmast hela turneringens slut i andra hand.

Mat och cafeteria

I hallen kommer en väl sorterad cafeteria att finnas. Möjlighet finns att få mat, dryck, frukt och godis.

Vi kommer också att erbjuda fräscha, matiga mackor av flera olika typer.

Om ni tänker äta gemensamt hela laget vid en bestämd tidpunkt är kökspersonalen mycket tacksamma om ni föranmäler detta till dem någon timma i förväg.

Logi i samband med cupen eller kanske ni vill boka ett träningsläger?

200 meter från sporthallen, på Rimbo IFs idrottsplats Arkadien kan vi erbjuda er logi i samband med cupen. Där har vi en högklassig anläggning som används för arrangemang av träningsläger (fotboll, ishockey, handboll) i stort sett året runt.

Där finns 15 rum med 4-8 bäddar i respektive samt två stugor med 4 bäddar var. För 190:-/bädd erbjuder vi er logi en natt inkl. frukost. Vill ni boka luncher eller middagar i samband med logi kostar detta bara 65:-/måltid, måltiderna intas i en matsal som ligger invid logirummen. Hör av er till Rimbo IFs kansli Anders Lindberg, kontaktuppgifter enligt nedan.

Vid ett ev. träningsläger finns fina förutsättningar med två fullstora 11-mannaplaner samt fr.o.m. sommaren 2012 även en konstgräsplan.

Rimbo IFs kansli:

Anders Lindberg

0175-705 44, -705 55, 0703-986 213,

kansli@rimboif.com

anders@rimboif.com

Kontaktpersoner i tävlingsledningen:

Anders Lindberg

0703-986 213

Magnus Johansson

073-754 59 67

Kenth Johansson

0708-213 207



SPELREGLER

Nedanstående regler gäller, kompletterade med Sv.F.F.'s regelbok för 5-mannafotboll.

- ❑ Spelplanen begränsas av handbollsplanens linjer. På långsidorna är planens sidlinje så nära väggen att en fotboll ej går helt utanför linjen på alla ställen innan den tar i väggen, därför gäller att då bollen passerar långlinjen, eller tar i väggen, döms inspark från den punkt där bollen passerat linjen eller nuddat väggen. Bollen får läggas in på planen så att rimligt utrymme ges att lägga insparken. Insparken är indirekt! Då bollen passerar kortlinjen utanför målet och försvarande lag vidrört bollen sist döms hörnspark. Om anfallande lag är sist på bollen ska spelet startas med händerna av målvakten. Bollen måste kastas ur straffområdet innan den är i spel. Om bollen avlevereras på felaktigt vis av målvakten ska kastet göras om, avleveringen ska också göras om då en utspelare vidrör bollen innan den passerat ur straffområdet. Motspelare ska stanna utanför straffområdet till dess bollen är i spel. Bollen får ej, då den varit "död", kastas över mittlinjen utan att den berör golvet eller spelare. Frispark döms vid mittlinjen. Målvakten ska avlevera inom 4 sekunder från det att bollen kontrolleras, vid överträdelse döms frispark vid strafflinjen.
- ❑ Målvakten får kasta bollen över hela planen då bollen tagits upp under spelet. Målvaktskast direkt i mål är ej tillåtet.
- ❑ Målvakten får ej ta upp bollen med händerna efter avsiktlig bakåtpassning från medspelares fot. Frispark döms från straffområdeslinjen.
- ❑ Om bollen tar i taket eller i redskap som hänger i taket ska domaren döma indirekt frispark till icke felande lag från närmste sidlinje till den position där bollen tagit i taket.
- ❑ Avståndet vid fasta situationer är fem (5) meter. Av laget upprepad förseelse renderar två (2) min utvisning.
- ❑ Frisparkar, insparkar och hörnsparke ska igångsättas inom fyra (4) sekunder från det att bollen kontrolleras på rätt position av laget som fått frisparken. Frisparken övergår annars till det andra laget.
- ❑ Glidacklingar är ej tillåtna. Spelare får ej kasta sig eller lägga sig ned för att förhindra motståndare att föra bollen. Spelare får kasta sig eller lägga sig ned och spela bollen då kontakt ej förekommer med motståndare.
Förseelse bestraffas med frispark ute på planen och med straffspark inom straffområdet. Är tacklingen direkt farlig döms även utvisning. Utvisning döms om förseelse sker enligt målchansregeln. Regeln omfattar även målvakt som glider utanför straffområdet!
- ❑ Förseelser som i 11-mannafotboll bestraffas med varning ger här två (2) minuters utvisning. Spelare som får sin andra tvåminutersutvisning utvisas för resten av matchen, annan spelare sitter av straffet! Spelaren avstängs i lagets nästa match.
Grov förseelse ger matchstraff, spelaren får ej återinträda i spelet, laget drabbas av fem (5) minuters utvisning, annan spelare sitter av straffet!
Om en spelare har klar möjlighet att göra mål men avsiktligt hindras av en motståndare med otillåtna medel, så att det anfallande laget förlorar sin klara möjlighet att göra mål, ska den felande spelaren utvisas för allvarligt otillåtet spel. Detta gäller såväl frilägesfällningar som avsiktlig hands. Utvisad spelare får ej återinträda i matchen, annan spelare sitter av straffet i fem (5) minuter! Frispark döms om förseelsen sker utanför straffområdet.
Samtliga fall av fem (5) minuters utvisning leder automatiskt till avstängning för spelaren i lagets nästa match i turneringen. Vid fall av grov utvisning avgör turneringens tävlingskommitté avstängningens omfattning.
Om för många spelare vistas på planen samtidigt döms två (2) minuters utvisning, Spelarbyten ska ske vid avbytarbåset/bänken, det är ej tillåtet att spelarbyte sker genom att spelare lämnar planen på annat ställe än vid eget avbytarbås. Vid upprepade felaktiga byten döms två (2) min. utvisning.
Frispark döms till motståndarna från den plats bollen befann sig på då spelet avblåstes.
Om lag i numerärt överläge gör mål får en utvisad spelare återinträda (detta gäller även vid 5 min. utvisn.). Minst tre (3) spelare (inklusive målvakt) måste vara på banan. Vid tre (3) samtida utvisningar för ett lag, tas tiden för den sist utvisade från när den först utvisade återinträder i spelet.
Vid utvisning avseende målvakt ska den felande målvakten själv sitta av straffet. Annan spelare ska iklädas målvaktströja. Målvaktens återinträde i spelet får endast ske då spelet är avblåst. Annan spelare från laget placeras tillsammans med den utvisade målvakten i utvisningsbåset för att kunna återinträda i laget under pågående spel.
- ❑ Straffspark döms för förseelser inom straffområdet. Straffspark skjuts från en central punkt framför målet, sex (6) meter från målet = på straffområdeslinjen. Målvakten måste befinna sig på mållinjen mellan stolparna, till dess bollen är slagen. Övriga spelare ska befinna sig utanför straffområdet minst fem (5) meter från bollen. Returer gäller som i 11-mannafotboll.
- ❑ Byte av målvakt får endast göras när bollen är ur spel. En spelare på planen ska bära målvaktströja med avvikande färg från det egna lagets och från motståndarnas tröjor. Målvakten får agera utspelare över hela planen. Vid felaktigt byte av målvakten döms två (2) minuters utvisning, utvisningen döms på spelaren som går in på planen istället för målvakten.