

# Reglement NNM Fotball for brannfolk

Turneringen skal primært arrangeres 2. helgen i Februar. (2013/2014)

Det blir mulig å føre opp 13 spillere på deltakerlister. Skal laget ha med flere spillere, melder de på 2 lag. (2006)

Påmeldingsgebyret er satt til 3000 kr pr lag. (2010) Arrangør stiller gratis.

Turneringa starter tidligst kl 1400 på fredag. (2005)

Det skal avvikles lagledermøte i forkant av turneringa. (2002)

Ansvarlig dommer skal være med på lagledermøtet i forkant av turneringen. Arrangøren plikter å gjennomgå reglementet med dommer. Dommer skal forholde seg til brannidrettsforbundets særreglement. (2005)

Det skal spilles fotball begge dagene i turneringa. (2004)

Nødvendig informasjon til deltakende lag bør sendes ut senest 1 mnd. i forkant av turneringen. Arrangør og deltakende lag må overholde oppsatte tidsfrister. (2005)

Gjestelag sør for Namsos unngås. Arrangør for hvert års mesterskap gis anledning til å begrense antall deltakende lag til 15/16. Det presiseres fra NBIF at deltakende lag må være medlem og ha betalt kontingent til Norges Brannidrettsforbund. (2003)

Kasernert brannkorps: kun eget vesen. Deltids korps: kan søke dispensasjon sammen med andre deltidskorps. (2005)

Det skal søkes for hver spiller som ikke er innenfor regelverket. Det er arrangørens oppgave å godkjenne eller underkjenne søknaden, her skal det brukes skjønn. (2013)

For å bekrefte deltakernes tilhørighet til det brannvesenet han representerer er: Brannsjefens signatur på deltakerliste endelig og de påmeldte må da aksepteres som brannmannskaper. (2003)

Lag som nyter alkohol i hallen får en sjanse, deretter blir laget bortvist fra hallen. (2012)

Lag som blir forsinket pga. alkohol blir straffet med 0-0 og tap. Ved forsinkelse ved reise, så må arrangøren prøve å sette opp noen tomme kamper der disse kan flyttes inn. (2012)

Skal arrangeres kammeratkveld på fredag med billig mat og drikke. (2014)

Fotballtinget 2005 vedtar at lag som ikke møter til oppsatt kamp, må stå over påfølgende års arrangement. Denne bestemmelsen trer i kraft fra 2006 (2005) Tinget avgjør denne straffen (2015)

Lag som trekker seg fra turneringen og som har betalt påmelding får ikke refundert pengene. (2006)

Medaljer holdes av NBIF. (2005)

Hver enkelt arrangør avgjør hva et evt. overskudd fra turneringa skal gå til. (2010)

# SPILLEREGLER BRANN NNM FOTBALL

Regler som er merket med gult er egne regler for Brann NNM Fotball.

**1. SPILLEBANEN:** Kampene spilles på 2 kunstgressbaner inne i fotballhallen. Spiller banen bør min være. 15 x 30 m – maks. 20 x 40 m. Anbefalt er lengden 20 x 30 m. Målenes størrelse bør være 3 x 2 m (ev. 5 x 2 m). Målene skal være forsvarlig sikret åmot å velte.

**2. BALLEN:** Det benyttes ball nr. 5

**3. ANTALL SPILLERE:** På banen brukes 4 utespillere + keeper. Det anbefales to innbyttere per lag. Innbytte kan skje når som helst (flygende innbytte), og skal foretas i nærheten av midtlinjen. Unntak: keeper kan kun byttes ved stopp i spillet.

**4. SPILLERENS UTSTYR:** I kunstgresshallen kan sko med knotter benyttes (ikke skruknotter). Det er påbudt med leggbeskyttere. Spillere uten leggbeskyttere vil bli tatt av banen. Farlige/skarpe gjenstander skal fjernes (f.eks. smykker, klokker etc.).

**5. DOMMEREN:** Alle kamper skal ledes av en dommer som har full myndighet til å håndheve spillereglene i forbindelse med den kampen han/hun er oppnevnt til.

**6. DRAKTLIKHET:** Ved draktlikhet skal det lag som er nevnt først i programmet, skifte drakter. Sekretariatet har vester for utlån. Sørg for å skifte i god tid, slik at forsinkelser unngås.

**7. SPILLETS VARIGHET:** Alle kamper spilles i 17 minutter uten sidebytte, med 3 minutt pause mellom hver kamp, så alle lag må være snare å komme seg på banen før egen kamp. Finalen spilles det 2x10 minutter med 5 minutter pause.

**8. SPILLETS BEGYNNELSE:** Det laget som er nevnt først i programmet tar avspark. Motspillere må være minimum 5 meter unna. Det kan ikke skytes direkte i mål fra avspark. En kamp kan ikke begynne med mindre laget har keeper og 3 utespillere. Lag som ikke møter til fastsatt tid, taper kampen med resultatet 0-0. Trekker et lag seg fra turneringen etter å ha spilt en eller flere kamper, strykes alle lagets kamper.

**9. BALLEN I OG UTE AV SPILL:** Ballen er ute av spill når hele ballen er utenfor mållinjen, sidelinjen eller når dommeren har stoppet spillet. Dersom et lag skyter ballen i taket er ballen ute av spill. Spillet gjenopptas ved at det andre laget får tildelt et indirekte frispark rett under treffpunktet. Er treffpunktet innenfor straffesparkfeltet skal frisparket tas på det nærmeste sted på straffefeltlinjen.

**10. NÅR MÅL GJØRES:** Når hele ballen har passert målstreken er det mål. Etter godkjent scoring settes spillet i gang fra midten av det laget som ikke scoret målet. Det kan ikke gjøres mål direkte fra avspark.

**11. OFFSIDE:** Benyttes ikke.

**12. FEIL OG OVERTREDELSER:** Direkte frispark Det er ti forseelser som straffes med direkte frispark, og forutsetningene er at · ballen må være i spill · forseelsen må være gjort på spiller banen · forseelsen må være gjort mot en motspiller · dommeren må oppfatte forseelsen som uforsiktig, hensynsløs eller med unødige mye kraft (gjelder punktene a–f).

**Dommeren skal dømme frispark dersom en spiller:**

- a) sparker eller forsøker å sparke en motspiller
- b) feller eller forsøker å felle en motspiller
- c) hopper på en motspiller
- d) angriper en motspiller
- e) slår eller forsøker å slå en motspiller
- f) skyver en motspiller Et direkte frispark skal også dømmes når en spiller gjør seg skyldig i en av de følgende fire forseelser:
- g) under utførelse av en takling treffer motspiller før ballen
- h) spytter på en motspiller
- i) holder en motspiller
- j) med forsett tar i / spiller ballen med hånd eller arm (unntatt keeper i eget straffefelt)

**Straffespark**

Et straffespark blir tildelt motparten hvis en spiller innenfor eget straffesparkfelt begår en av de forannevnte ti forseelser (a–j), uansett hvor ballen befinner seg på spiller banen, forutsatt at den er i spill.

**Indirekte frispark**

Det er ni forseelser som skal straffes med indirekte frispark, og det er ikke et krav at forseelsen skal være «stygg» eller «alvorlig» eller gjort mot en motspiller. Indirekte frispark kan følgelig også dømmes ved forseelser mot en spiller fra eget lag. Forutsetningene er: · Ballen må være i spill · Forseelsen må være gjort på spiller banen Et indirekte frispark tildeles også motstander hvis keeperen innenfor eget straffesparkfelt begår en av følgende fem forseelser:

- a) bruker mer enn seks sekunder når han/hun kontrollerer ballen med hendene før han/hun frigjør den for spill
  - b) berører ballen med hendene igjen etter at han/hun har frigjort den for spill og den ikke er berørt av annen spiller
  - c) tar ballen med hendene etter at den med hensikt er sparket til ham fra en medspiller
  - d) tar ballen med hendene etter å ha mottatt den direkte fra et innkast tatt av en medspiller
- Indirekte frispark tildeles motstanderne hvis en spiller, etter dommerens skjønn:
- e) spiller på en måte som anses som farlig
  - f) stenger en motspiller fra å komme fram
  - g) hindrer keeperen i å frigjøre ballen fra hendene
  - h) begår enhver annen forseelse som ikke tidligere er nevnt i regel 12, hvor spillet stoppes for å advare eller vise ut en spiller

## Gult kort

Vis en spiller oppnår 3 gule kort i turneringa må han stå over neste kamp. Tildeles en spiller som:

- gjør seg skyldig i usportslig opptreden
- ved ord eller handling viser seg uenig i avgjørelser
- har gjentatte overtredelser av spillereglene
- hindrer gjenopptagelse av spillet
- unnlater å respektere foreskrevet avstand når spillet gjenopptas ved frispark, hjørnespark eller innkast
- inntreder eller gjeninntreder på spiller banen uten dommerens samtykke
- med forsett forlater spiller banen uten dommerens samtykke

## Utvising – rødt kort

Ved direkte rødt kort må spilleren stå over minst 1 kamp, det er juryen som avgjør antall kamper.

Laget må da spille med en spiller mindre i tre minutter før en annen spiller kan komme inn. Tildeles spiller som begår en av de sju følgende forseelser:

- er skyldig i alvorlig brudd på spillereglene
- er skyldig i voldsom opptreden
- spytter på en motspiller eller enhver annen person
- fratar motparten et mål eller klar scoringssjansje ved forsettlig bruk av hånden (gjelder ikke keeper i eget straffesparkfelt)
- fratar motparten, som beveger seg mot spillerens mål, en klar scoringssjansje ved å begå en forseelse som skal straffes med frispark eller straffespark
- bruker fornærmende, krenkende eller grov språkbruk/gestikulering
- blir tildelt sin andre advarsel i samme kamp

**13. FRISPARK:** Ved frispark må alle motspillere være minst 5 meter fra ballen inntil den er i spill, og frisparket må tas innen 4 sek. Dersom 4 sekunder overskrids, går ballen til motspiller.

**14. STRAFFESPARK:** Straffespark tas på 6-meterslinjen rett foran mål. Alle spillere med unntak av den som skal ta sparket må være utenfor straffesparkfeltet, bak ballen og minst 5 meter fra straffesparkmerket.

**15. INNKAST:** Innkast erstattes med innspark, som må tas innen 4 sek, og motspiller må være minst 2 meter fra ballen. Innsparkets standbein, skal stå på eller bak sidelinjen. Det kan ikke gjøres mål direkte fra innspark.

**16. MÅLSPARK:** Målspark tas hvis ballen går ut over mållinjen utenfor målet. Ved målspark kan ballen spilles/kastes ut av straffesparkfeltet uten at den må ligge på bakken. Det er ikke lov å kaste eller spille ballen over midtlinjen ved målspark. Hvis dette skjer skal det dømmes frispark til motparten fra der ballen passerer midtlinjen. NB! Keeper kan etter redning kaste/spille ballen over midtlinjen.

**17. HJØRNESPARK:** Hjørnesparket tas fra stedet hvor mållinjen og sidelinjen møtes. Motstander må være minst 5 meter fra ballen. Hjørnesparket må tas innen 4 sekunder.

**18. LAG SOM IKKE MØTER:** Lag som ikke møter til oppsatt kamp uten at det er avtalt med arrangøren vil bli vurdert utestengt til neste års arrangement. Dette vil bli vurdert av tingmøtet det samme året.

**19. SPILLESYSTEM:** Rekkefølgen i hver pulje avgjøres på følgende måte:

1. Antall poeng
2. Målforskjell
3. Mest scorede mål
4. Innbyrdes oppgjør
5. Dersom alt dette likt, vil det bli loddtrekning om retten til å gå videre.

**20. SLUTTKAMPER:** Alle sluttspillkamper skal Karasjok modellen benyttes. Åttendelsfinale, Kvartfinale, Semifinale og Finale. Finalen spilles 2 x 10 minutter.

Karasjok modellen: Ved uavgjort i spiller vi (golden goal) det første målet vinner i fem minutter, etter det tas det en spiller fra hvert lag av banen hvert minutt til det gjenstår kun keepere og 1 utespiller. Disse skal spille til det faller en avgjørelse.

**21. PULJEINDELING:** I turneringer hvor det er mere enn 15 påmeldte lag skal det ikke være mere enn 6 lag i hver pulje.

**22. PROTESTER:** Protester skal være skriftlige, og må leveres sekretariatet senest en time etter kampslutt. Sekretariatet skal ha beskjed senest 5 min etter kampslutt om protest vil bli levert. Protestgebyr er kr 300,- Protestgebyret tilbakebetales hvis protesten taes til følge. Juryens avgjørelse er endelig og kan ikke appelleres.

**23. JURYEN:** Velges på lagledermøtet på fredag. Turneringsleder 1 Dommer 1 spiller

**24. AKTIV SPILLER:** Dersom man kan dokumentere arbeidsforhold til det laget man representerer kan man delta selv om man spiller aktiv fotball på fritiden. Spillere som det ikke kan dokumenteres for, må det søkes dispensasjon. Arrangøren tar stilling til disse søknadene.