

Här följer fullständiga tävlingsregler för Lundaspelen Summer:



§ 1. Arrangör

Lundaspelen Summer arrangeras av LUGI HF.

§ 2. Spelregler

Lundaspelen Summer spelas efter IHF's regler i tillämpliga delar och SHF's tävlingsbestämmelser, med vissa undantag som listas nedan.

§ 3. Tävlingsform

Lagen indelas i grupper om 4 lag. Alla möter alla i en enkelserie. De två bästa lagen i P/F 12-15 (födda 2006-2009) avancerar från varje grupp till A-slutspelet. Övriga lag spelar B-slutspel.

För P/F 9-11 (födda 2010-2012) spelas inte slutspel, "alla möter alla" i gruppen utan resultat.

Klasser med endast en grupp spelar enkel- eller dubbelserier i stället för gruppspel och slutspel.

Ordningsföljden mellan lagen i gruppspel avgörs med ett vanligt poängsystem. Om två eller flera lag har samma antal poäng, och om placeringen är avgörande för avancemang avgörs ordningen enligt följande:

- inbördes möte
- målskillnad
- flest gjorda mål
- lottning

Oavgjorda matcher i gruppspelet tillåts. Oavgjorda matcher i slutspelet avgörs genom straffkast.

§ 4. Klassindelning

P/F 15; - pojkar/flickor födda 2006 eller senare
P/F 14; - pojkar/flickor födda 2007 eller senare
P/F 13; - pojkar/flickor födda 2008 eller senare
P/F 12; - pojkar/flickor födda 2009 eller senare
P/F 11; - pojkar/flickor födda 2010 eller senare (inget slutspel)
P/F 10; - pojkar/flickor födda 2011 eller senare (inget slutspel)
P/F 9; - pojkar/flickor födda 2012 eller senare (inget slutspel)
INGA överåriga spelare är tillåtna i resp kategori.

§ 5. Antal Spelare

Ett lag kan maximalt använda 15 spelare och fyra ledare under en match. Det är tillåtet att använda en spelare i flera av klubbens lag under turneringen, dock INTE i samma åldersklass.

§ 6. Matchtid

P/F 12-15; Samtliga matcher spelas 2 x 12 min. Sidbyte sker, 1 minuts halvtidspaus.

P/F 9-11; Samtliga matcher spelas 2 x 10 min, Sidbyte sker, 1 minuts halvtidspaus.

§ 7. Inför Match

Laguppställning

Laguppställning ska skrivas in i förväg i CupManager på nätet. Listan gäller under hela turneringen, men ni kan komplettera/revidera under cupen. Alla deltagare på laguppställningen betraktas som att de har spelat med laget. Stickprovskontroll av laguppställning kan ske vid utvalda matcher. På laguppställningen måste lagansvarig lämna ett mobiltelefonnummer där laget kan nås under turneringen.

Speldräkter

Vid lika tröjfärg byter bortalaget tröjor.

§ 8. Vid Match

Alla lag ska vara omklädda och färdiga vid spelplanen senast 15 minuter före matchens början (om ett lag är försenat skall tävlingsledningen kontaktas innan beslut tas).

- Lag som står först i spelprogrammet har avkast när matchen börjar.
- Lagen äger ej rätt att begära lag-time-out. Ingen time-out vid straffkast eller utvisning.
- Lag som lämnar spelplanen under pågående match kan uteslutas ur turneringen.
- Efter match ska respektive lagansvarig signera domarkortet.
- Varje lag ansvarar för sina egna supportrars uppträdande.

Bollar

Lag som står först i spelprogrammet ska tillhandahålla 1 spelduglig och godkänd boll.

Matchbollen ska godkännas av domaren.

Gällande bollstorlekar:

P15: Storlek 2 // 54-56 cm // 325-375 gram

F15: Storlek 1 // 50-52 cm // 290-300 gram

P13-P14: Storlek 1 // 50-52 cm // 290-300 gram

P10-P12: Storlek 0 // 46-50 cm // 290-300 gram

F10-F14: Storlek 0 // 46-50 cm // 250-300 gram

P/F 9: Minihandboll // 42-45 cm // 150-200 gram

Match genomförd med annan bollstorlek än angiven räknas som godkänd matchboll och är ej anledning till protest.

§ 9. Planstorlek och storlek på Målet

P/F 11-15; Stor spelplan (40 x 20 m) // Målet är 3 x 2.08 m

P/F 10; Stor spelplan (40 x 20 m) // Målet är 3 x 1,7 m (med påhängsribba)

P/F 9; Minhandbollsplan (20 x 12 m)

§ 10. Särskilda Regler

- Punktmarkering är inte tillåten
- Klister får inte användas förutom i åldersklassen P/F 15
- Domarens resultat gäller som officiellt matchresultat. Domarens tid är den officiella matchtiden.
- Ingen Time out kan tas, däremot så stoppas klockan vid allvarliga skador.

§ 11. Ålderslegitimation

Samtliga spelare ska på begäran av tävlingsjuryn kunna styrka sin ålder. Detta gäller även svenska lag. Lag som använder okvalificerade spelare utesluts ur turneringen.

§ 12. Dispenser

Åldersdispenser kan ges i kategorierna i P/F 9, 10 o 11 och då endast med att det är tillåtet att använda 1 år äldre spelare och max 4 st i laguppställningen och att det är max 2 spelare på plan samtidigt som är överåriga. Dispensansökan ska mailas senast den 1/6 2020 till info@lundaspelen.com och innehålla förening, kategori, överårigas namn och födelsedatum.

Inga åldersdispenser medges i P/F 12-15, men lag med överåriga spelare kan medverka utom tävlan och övriga lag i gruppen kommer att informeras om detta. Lagets resultat anges till 0-10 varje match.

I alla pojkklasserna, under förutsättning att det är anmält till tävlingsjuryn, är flickor tillåtna att medverka i pojkklasserna.

§ 13. Domare & Funktionärer

Domaren har den officiella matchtiden och det officiella matchresultatet.

Samtliga matcher bemannas av Bortalagets ledare som ska sköta resultatet på småtavlor, om det inte finns funktionärer.

Samtliga A-finaler kommer att vara bemannade med en Matchfunktionär.

§ 14. Tävlingsjury

Protest- och bestraffningsärenden handläggs av tävlingsjuryn. Deras beslut kan inte överklagas eller ändras.

§ 15. Protester

Protester skall lämnas in skriftligen inom 15 min efter slutförd match till tävlingsledaren.

§ 16. Spelunderlag och skor.

Turneringen spelas på gräs alt. konstgräs.
Fotbollsskor som ej har skruvdoftar är tillåtna.

§ 17. Diskvalifikation & Uteslutning

Spelare och ledare som diskvalificeras blir automatiskt avstängda en match (nästa påföljande match i turneringen) utan särskilt jurybeslut. Detta gäller vid direkt rött kort, det vill säga ett rött kort efter en enskild händelse. Det gäller inte efter tredje utvisning i samma match. Lagansvarig ansvarar för uppföljningen.

Spelare som utesluts är avstängda från vidare spel i turneringen fram till dess tävlingsjuryn fattat beslut om eventuella åtgärder.

§ 18. Klisterförbud

Det är förbjudet att använda klister i alla åldersklasser förutom P/F 15. Bryter någon mot detta förbud vidtas följande åtgärder:

Före match: Spelaren uppmanas att tvätta bort klistret.

Under match: Spelaren får muntlig tillsägelse och skall omgående tvätta bort klistret. Vid upprepning följer diskvalifikation, som dock ej medför automatisk avstängning.

§ 19. Walkover

Lag som uteblir från match, utan giltig orsak, förlorar matchen med 10-0. 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 WO (walk over) gynnar det egna laget eller missgynnar annat lag i gruppen.

§ 20. Spelprogram

Lundaspelen förbehåller sig rätten att ändra i spelprogrammet både gällande gruppindelning, tider och spelplaner.

§ 21. Resultatservice

Löpande resultat finns också på vår hemsida

§ 22. Ordningsföreskrifter

Allmänt

På laguppställningen angiven ledare är ansvarig för sina spelare vid eventuell skadegörelse. Det är förbjudet att förtära alkoholhaltiga drycker samt att hantera narkotikaklassade substanser.

Samtliga deltagare skall följa anvisningar från Lundaspelens funktionärer.

§ 23. Försäkringar & Ansvar

Varje lagledare måste tillse att samtliga deltagare är försäkrade både på och utanför planen. Lundaspelen har inga kollektiva försäkringar som täcker skador, sjukdomar, stölder eller skadegörelse. Lundaspelen är inte återbetalningsskyldig för ekonomiska förluster eller skadegörelse som kan uppstå av force majeure händelser såsom oväder, krig, krigsliknande händelse, inbördeskrig, revolution eller liknande händelse, strejk, lockout, blockad.

Vi uppmanar alla deltagare och ledare att aldrig lämna värdefulla föremål eller pengar utan uppsyn!!

§ 24. Underrättelse om förändringar

Varje lagledare måste tillse att samtliga deltagare är införstådda i dessa regler. Det åligger lagledaren att försäkra sig om att han/hon har den senaste versionen av detta dokument.

Lund februari 2021

Arne Börjesson, tävlingsledare



SUMMER