

# LUGIs motions- turneringar

LUGIs reception, Victoriastadion, Lovisastigen 2-4, 222 41 LUND  
046-16 22 30 fax 046-211 83 [info@lugimotion.com](mailto:info@lugimotion.com)  
resultat/tabeller: [www.lugimotion.se](http://www.lugimotion.se)



Bestämmelser för  
**innefotboll**  
gällande fr o m ht 2008

LUGIs motionsturnering i innefotboll anordnas varje termin. De anmälda lagen deltar i såväl seriespel som cupturnering. Inbjudan omfattar separata turneringar för herr-, mixed- och damlag. Minst 6 anmälda lag krävs för att turnering skall arrangeras.

## SERIESPEL

I seriespelet består serierna som regel av 7 lag, som spelar en enkelserie. Divisionssystemet är uppbyggt i pyramidform, dvs 1 st div 1-serie, 2 st div II-serier, 4 st div III-serier, 8 st div IV-serier, etc. Lagets placering i sluttabeln fastställs genom följande särskiljningsregler:

1) flest poäng i seriespelet; 2) flest poäng i inbördes möte mellan två eller flera lag; 3) bäst målskillnad i inbördes möte mellan två eller flera lag; 4) bäst målskillnad i seriespelet; 5) flest gjorda mål i seriespelet; 6) lottning.

## CUPSPEL

I cupturneringarna seedas de 16 högst rankade lagen.

## RANKING

Efter varje termins (vår & höst) turnering upprättas en rankinglista som ligger till grund för nästkommande termins serieindelning. Endast seriespel påverkar rankingen. Segrande lag flyttas upp en division och de två sämst placerade lagen nedflyttas en division.

## LAGSAMMANSÄTTNING

I varje match får deltaga 5 spelare på plan + max 2 avbytare. I mixedturneringen får i varje match deltaga 4 manliga spelare, varav max 3 manliga på plan samtidigt.

## ELITSPELARE

I varje match får deltaga max 1 spelare från allsvenska serien div 1-1V.

## REPRESENTATION

**Seriespel:** Deltagare får endast vara ordinarie spelare i ett serielag per grupp (t ex div 3b). I de tre sista seriematcherna får ej nya spelare insättas, om dessa inte tidigare under terminen deltagit i laget. **Cup:** I kvarts-, semi- och finalmatcherna får ej nya spelare insättas, om dessa inte tidigare under terminens cupturnering deltagit i laget.

## MATCHSTART

För att lag skall vara spelklart erfordras 4 spelare på plan. Om lag ej är spelklart vid utsatt matchstart erhåller motståndarlaget 1-0, och matchtiden i första halvlek förkortas. Om båda lagen ej är spelklara vid utsatt matchstart förkortas matchtiden i första halvleken. Lag som ej är spelklart 5 min efter utsatt matchstart har förlorat på walk over (5-0).

## MATCHTID

Seriespel och cupspel: 2 x 18 min med 1 min paus.

## OAVGJORD CUPMATCH

Seriematch får sluta oavgjort. Om resultatet efter full tid i cupmatch är oavgjort lägger lagen växelvis straffspark tills avgörande nåts. En spelare får ej lägga sin andra straffspark förrän samtliga spelare i laget lagt straffspark.

## UPPSKJUTNA MATCHER

Spelprogrammet är oerhört pressat vilket innebär att utrymmet är minimalt för uppskjutna matcher. Om båda lagen önskar uppskjuta en match måste sanktion inhämtas från LUGIs kansli. Uppskjutna matcher skall spelas senast 7 dagar efter ordinarie match - i annat fall förlorar båda lagen poängen.

## BYTEN

Antalet byten under matchen är obegränsat. Byten får göras under pågående spel. Spelarbyte skall ske vid mitten av sidlinjen. Spelarbyte får ej ske förrän den spelare som skall bytas har lämnat spelplanen helt. Målvakten får bytas ut mot vilken annan spelare som helst, förutsatt att bytet är anmält till domaren och godkänt av denne. Felaktigt byte medför varning och frispark.

## VARNING

En spelare varnas om han: a) inträder på spelplanen felaktigt vid byte; b) vid upprepade tillfällen bryter mot reglerna; c) genom ord eller gester visar att han ogillar domarens beslut; d) gör sig skyldig till annat olämpligt uppträdande.

## UTVISNING

En spelare utvisas om han; **a)** gör sig skyldig till allvarligt otillåtet spel; **b)** gör sig skyldig till obehärskat uppträdande; **c)** använder grovt eller smädligt språk som könsord, skällsord, svordomar, obscena eller kränkande gester riktade mot domare, spelare, ledare eller publik; **d)** för andra gången gör sig skyldig till varningsberättigad förseelse. Om en spelare med klar målchans blir hindrad av motståndare med otillåtna medel och därmed förlorar sin klara möjlighet att göra mål, skall den felande spelaren utvisas för allvarligt otillåtet spel. Om en spelare inom sitt eget straffområde hindrar motståndarlaget från att göra mål eller förhindrar en uppenbar målchans genom avsiktlig "hands" skall utvisas för allvarligt otillåtet spel. En utvisad spelare får inte återinträda i spelet. Fem minuter efter utvisningen får en avbytare insättas i spelet i stället för den utvisade. Vid grov utvisning lämnas domarrapport om förseelsen till tävlingsledningen för åtgärder om ev avstängning eller uteslutning av spelare eller hela laget för resten av turneringen.

## INSPARK/HÖRNSPARK

När bollen varit utanför spelplanen (sidlinjen), sättes spelet igång med inspark på sidlinjen och bollen skall ligga still. Hörnor lägges i skärningspunkten vid förlängda mållinjen och långsidan. Vid inspark och hörnspark får ingen motståndare befinna sig närmare bollen än 5 meter. Mål får inte göras direkt på inspark. Har man inte satt igång spelet efter 4 sek går bollen över till motståndarna (vid hörnspark får motståndarna målkast). Bollen är i spel när den sparkats och rör sig.

## BOLLEN I SPEL OCH UR SPEL

Bollen är ur spel när den vidrör taket eller annan anordning ovanför spelplanen. Spelet igångsätts med en inspark till det lag som inte sist vidrörde bollen. Insparken läggs från den del av sidlinjen som är närmast den punkt där bollen vidrörde taket.

## MÅLKAST, TILLBAKASPEL

När hela bollen passerat mållinjen utanför målet, ska målvakten från sitt eget straffområde kasta bollen i spel. Målkast ersätter inspark ute. Målkastet skall ske inom 4 sek och bollen är i spel när den passerat ut ur straffområdet.

Målkastet är korrekt utfört när bollen vidrört eller spelats av annan spelare utanför straffområdet, eller när bollen vidrört golvet innan den passerat mittlinjen. Mottspelarna ska stanna utanför straffområdet till dess bollen är i spel. Målvakt får ej ta upp bollen med händerna vid tillbakaspel. Vid målvaktsräddning får målvakten kasta bollen över mittlinjen.

## AVSPARK, FRISPAK

Matchen startas med avspark från mittlinjen. I första halvlek utföres avspark av det lag som är "bortalag" i spelprogrammet (i andra halvlek av "hemmalaget"). Bortalaget bär spelvästar som tillhandahålls av domaren. Sedan mål gjorts skall spelet igångsättas med avspark, där motståndarna skall vara minst 3 m från avsparkspunkten och på egen planhalva. Mål får göras direkt på avspark. Vid frispark skall motståndarna vara minst 5 m från bollen. Vid frispark inom straffområdet skall straff blåsas, förutom då frisparken är indirekt då flyttas den ut till straffområdeslinjen och blir direkt. Alla frisparkar är direkta. Alla frisparkar skall läggas inom 4 sek annars går frisparken över till motståndarna. Bollen är i spel när den sparkats och rör sig.

## STRAFFSPARK

En straffspark ska läggas från handbollens 6-meterslinje. När bollen spelas ska alla andra spelare befinna sig utanför straffområdet minst 5 m från straffpunkten. Motståndarlagets målvakt skall vara på sin mållinje mellan stolparna tills straffsparken lagts. Han får förflytta sig i sidled men ej framåt eller bakåt innan straffsparken lagts. Han får förflytta sig i sidled men ej framåt eller bakåt innan straffsparken lagts. Straffläggaren får ej spela bollen en andra gång förrän den vidrört eller spelats av en annan spelare.

## ÖVRIGA REGLER

Glidacklingar är inte tillåtet. Glidacklingar innebär att en spelare försöker bryta eller ta bollen från en motståndare som har den inom spelhåll genom att gå omkull, kasta sig eller glida mot/med bollen och spelaren. Det är däremot tillåtet att gå omkull, kasta sig eller glida för att spela en boll som ej är under kontroll av en annan spelare. Detta gäller även målvakt. I övrigt rekommenderas att samtliga spelare använder benskudd och att spelarna i det lag som ej bär spelvästar har liknande färg på tröjorna. Målvakterna får använda långbyxor och skall bära dräkt som tydligt avviker honom från övriga spelare och domare. Spelare får ej bära klocka, armband, halskedjor eller andra föremål som kan vara farliga för spelaren själv eller motståndaren. Ringar (hand, öron, näsa etc) måste tejpas över. I övrigt gäller Skånes Fotbollsförbunds skrivelse om nolltolerans samt Svenska Fotbollsförbundets regler.

## AVGIFTER

Avgiften för deltagande i turneringen skall inbetalas lagvis till LUGIs reception eller på postgirokonto 794549-6, LUGIs Motionsförening. Lag som ej inbetalt avgiften sista anmälningssdag riskerar att inte inlottas i turneringen.

## MEDLEMS-/DELTAGARUPPGIFTER

Kontaktmannen är ansvarig för att medlems-/deltagaruppgifterna redovisas via LUGI Motions hemsida på resp deltagande lags konto .

## PRISER

Seriesegrarlaget erhåller 7 st av LUGIs seriesegrartröjor. Cupvinnarlaget erhåller 7 st cup-segrartröjor. Ytterligare tröjor kan i mån av tillgång köpas till LUGIs självkostnadspris.