

KAMPREGLEMENT

BERGSTADCUPEN



Spilletider

- Kl. **SG, SJ, GU** og **JE**: 2 x 20 min
- Kl. **LG** og **LJ**: 2 x 15 min

Det skal ikke være pause mellom omgangene, kun sidebytte. I finale og bronsefinale i A-sluttspillet er det 2x5 min. ekstra spilletid samt 5 min. pause.

Gult kort

I klassene **LG/LJ** skal en spiller som pådrar seg advarsel vises vekk fra banen. Denne spilleren kan imidlertid erstattes med en reserve. Kort brukes ikke. I øvrige klasser brukes gult kort på vanlig måte.

Rødt kort

Utviste spillere skal automatisk stå over lagets neste kamp. Rapport om dette vil bli levert sekretariatet av kampens dommer.

Målspark og midtstreken i 7er-fotball

Målspark: I alle klasser i sjuerfotball kan ballen ved målspark **sparkes/kastes** ut av straffesparkfeltet uten at den må ligge på bakken. Ballen er i spill når den er kommet utenfor straffesparkfeltet. Når ballen **er i spill**, kan målvakt kaste ballen ut av målfeltet og berøre ballen med beina.

Midtstrek: Det er ikke lov å kaste eller sparke ballen over midten ved målspark, eller når målvakten skal frigjøre ballen etter redning. Hvis dette skjer skal det dømmes et indirekte frispark til motparten fra der ballen passerer midtstreken.



SLUTTSPILL – Uavgjort i avsluttende kamper (kun SG, SJ, GU og JE)

Ved uavgjorte kamper i **kvartfinale**:

- Klassene **GU** og **JE**: Straffesparkkonkurranse
- Klassene **SG** og **SJ**:
 - Det laget som har oppnådd flest hjørnespark er vinner av kampen
 - Loddrekning dersom cornere ikke skiller

Ved uavgjorte kamper i **semifinaler** og **finaler**, spilles ekstraomganger inntil ett av lagene scorer mål, tidsbegrenset til 2 x 5 min. Ved fortsatt uavgjort resultat gjelder følgende:

- Klassene **GU** og **JE**: Straffesparkkonkurranse
- Klassene **SG** og **SJ**:
 - Det laget som har oppnådd flest hjørnespark er vinner av kampen
 - Loddrekning dersom cornere ikke skiller

I **finalen** (SG/SJ) kåres to vinnere dersom mål og hjørnespark ikke skiller.