



# Föreskrifter för Sparika Cup 2017

## Blekinge Fotbollförbundet 2017-01-21

---

"Spelregler för fotboll" samt SvFF:s representations- och tävlingsbestämmelser 2017 gäller i tillämpliga delar och i övrigt föreskrivs:

### Allmänna föreskrifter:

**Sparbanken i Karlshamn** är huvudsponsor för en cuptävling för ungdomar i åldersgrupperna P18, P16, F16, P14 och F14.

BFF:s tävlingskommitté är tävlingsstyrelse och utser medarrangerande förening vid gruppspel.

Samtliga föreningar får anmäla högst ett lag per tävling.

Kombinerat ungdomslag äger rätt att delta.

Överårig spelare får **inte** användas.

### Domare

**Gruppspel:** BFF tillsätter domare och AD vid alla gruppsspelsmatcher.

**Semifinaler och final:** BFF tillsätter domare och AD.

### Spelform

Tävlingen spelas som 11-mannafotboll med kvalificering i gruppspel på konstgräs i distriktet och

*Därefter slutspel med semifinaler och final.*

*Arrangerande förening (hemmalag) avgörs med lottning och står för domarkostnad.*

Speltiden i gruppspel (kvalificeringsspel) är 2x20 minuter per match och i slutspel, 2x45 minuter (P18), 2x40 minuter (P16 och F16) respektive 2x35 (P14 och F14)

Om slutspelsmatch är oavgjord vid ordinarie speltids slut ska speltiden utsträckas med en

förlängning om 2x15 minuter (P18) respektive 2x10 minuter (P16, F16, P14 och F14)

Är matchen efter förlängningstidens utgång fortfarande oavgjord sker avgörande med straffsparkstävling.

### Tabellräkning

Slutställningen i tabell vid gruppspel avgörs genom:

1. Antal poäng
2. Målskillnad (skillnaden mellan gjorda och insläppta mål)
3. Flest antal gjorda mål (om målskillnad är lika)
4. Inbördes möte

Efter oavgjord match i gruppspel tillgrips straffsparkstävling. Segrare i straffsparkstävling används för att skilja två lag åt vid inbördes möte (om det inte gått att göra enligt punkt 1-3 ovan).

5. För att skilja tre eller flera lag: Straffsparkstävling där "alla-möter-alla" med 5 straffsparkar vardera och ny tabell upprättas mellan berörda lag (sådan match kan sluta oavgjord).