



HOSSMO BK



Hossmoligan 5 mot 5
Spelare födda 2011
2020





HOSSMO BK



Hossmoligan 2020 Kontaktlista

	Lag	Kontaktperson	Telefonnummer	Mail
1	Hossmo vit	Magnus Nilmert	076-6336640	m.nilmert@hotmail.com
2	Hossmo röd	Johan Lusth	070-3694003	j.lusth@gmail.com
3	TUFF	Ronny Pettersson	070-4570462	R.Pettersson84@hotmail.se
4	Färjestaden röd	Daniel Møllevi	076-1063634	daniel.mollevi@teliacompany.com
5	Färjestaden vit	Daniel Møllevi	076-1063634	daniel.mollevi@teliacompany.com
6	Färjestaden svart	Daniel Møllevi	076-1063634	daniel.mollevi@teliacompany.com
7	Mönsterås Goif	Fredrik Berg	073-5334203	fredrik_berg@hotmail.com
8	Kalmar FF röd	Peter Rosén	070-3119067	peterrosen79@hotmail.com
9	Kalmar FF vit	Peter Rosén	070-3119067	peterrosen79@hotmail.com
10	Kalmar FF svart	Peter Rosén	070-3119067	peterrosen79@hotmail.com
11	Pukebergs BK 1	Vladimir Lolic Johan Elmqvist Ola Moschna	070-2444727 070-3505757 076-8383961	vladimir.lolic@gmail.com johankarelin@hotmail.com ola.moschna@hotmail.com
12	Pukebergs BK 2	Vladimir Lolic Johan Elmqvist Ola Moschna	070-2444727 070-3505757 076-8383961	vladimir.lolic@gmail.com johankarelin@hotmail.com ola.moschna@hotmail.com
13	Ljungbyholms Goif	David Karlsson	076-1388475	DavidKelsoKarlsson@msn.com
14	Nybro IF röd	Ola Håkansson	070-9349765	ola.hakansson@nybro.se
15	Nybro IF svart	Ola Håkansson	070-9349765	ola.hakansson@nybro.se
16	RM/SSG	Malin Kessén	070-9696081	malin@kessen.se
17	Möre BK	Thorbjörn Jonsson	070-8297729	tobbe988@hotmail.com
18	Timmer nabben IF	Fredrik Bergström	070-9401569	Fredrik.bergstrom@ocab.se
19	IFK Berga vit	Håkan Isfalk	070-6278892	hakan.isfalk@gmail.com



HOSSMO BK



20	IFK Berga blå	Håkan Isfalk	070-6278892	hakan.isfalk@gmail.com
21	Rockneby grön	Pontus Jägerbrink	070-3505250	pontus.jagerbrink@kalmar.se
22	Rockneby vit	Pontus Jägerbrink	070-3505250	pontus.jagerbrink@kalmar.se
23	Glömminge- Algutsrum	Tobias Hedberg	076-1035650	2011@gaifoland.se
24	Smedby Boik	Andreas Fredriksson	076-3433522	fredrikssonandreas2@gmail.com
25	Allmänna frågor	Olof Engblom	073-4010110	olof.engblom@gmail.com



Regler för fotboll i spelformen 5 mot 5

Förklaring till spelreglerna

I spelformen 5 mot 5 tillämpas inte

- Regel 6: Övriga matchfunktionärer.
- Regel 11: Offside.
- Regel 14: Straffspark.

Eftersom "Regel 14: Straffspark" inte tillämpas finns det inte heller något straffområde. I 5 mot 5 får målvakten ta bollen med händerna i närheten av eget mål. I 5 mot 5 får sarg eller nät användas runt planen. Sargen eller nätet måste vara i lämpligt material och konstruktionen får inte vara farlig för spelarna.

Regel 1 Spelplanen

Planytan ska vara 30 x 15–20 meter. 30 x 15 meter med sarg eller nät eller 30 x 20 meter utan sarg eller nät. Ytan kan avgränsas med linjer eller med koner om sarg eller nät inte används.

En mittlinje markeras med linje eller koner. Mittlinjen fungerar även som retreatlinje.

Målet

Målet ska vara maximalt 3 x 1,5-2 meter. Målstolparna och ribban ska vara kvadratiska, rektangulära, runda eller elliptiska, och de får inte vara farliga för spelarna. Målen (även flyttbara mål) måste vara säkert förankrade i marken så att de inte välter.

Straffområde

Straffområde markeras inte på planen.

Målvakten får ta bollen med händerna i området nära det egna målet. Det området sträcker sig fem meter i sidled från vardera målstolpen och fem meter ut i planen. Tar målvakten bollen med händerna långt från sitt eget mål stoppar domaren spelet, visar målvakten var denna får ta med händerna och sätter igång spelet igen med nedsläpp på mittlinjen.

Anpassning av spelytan



HOSSMO BK



Om spelytan är en del av en större fotbollsplan (t.ex. en plan för spel 11 mot 11) får anpassas proportionerligt utifrån planen – se planskiss. Angivna maximala mått bör följas.

Regel 2: Bollen

Bollstorlek 3 ska användas.

Regel 3: Spelarna

En match spelas mellan två lag. Fyra utespelare och en målvakt i varje lag får delta samtidigt i spelet. En match kan inte börja eller fortsätta om något av lagen har färre än fyra spelare.

Vid underläge med fyra eller fler mål får det lag som ligger under spela med fem utespelare tills ställningen är lika.

Byte av målvakt

Vilken spelare som helst får byta plats med målvakten om

- domaren får reda på bytet innan det görs och
- bytet görs under ett spelavbrott.

Avbytare

Rekommenderat antal avbytare i en match är fyra avbytare per lag. Lagen får byta in samtliga avbytare. En utbytt spelare får komma in i spelet igen. Lagen får göra byten när spelet är igång, men de bör göra sina byten i en paus. Byte sker i närheten av mittlinjen. En spelare som ska bytas in väntar utanför planen tills spelaren som ska bytas ut kommit av planen.

Vilken spelare som helst får byta plats med målvakten.

Om något blir fel vid byte blåser domaren av spelet. Spelet startar igen med nedsläpp på mittlinjen.

Regel: 4 Spelarnas utrustning

En spelare får inte använda utrustning som kan vara farligt eller ha på sig något som kan orsaka skada på sig själv eller på andra spelare. Alla typer av smycken (halsband, ringar, armband, öronringar, läderband, gummiband etcetera) är förbjudna och måste tas bort. Att använda tejp för att täcka smycken är inte tillåtet.

Spelarna måste ha på sig

- tröja
- byxor
- strumpor
- benskydd



HOSSMO BK



- skor

Benskydden måste vara av lämpligt material som ger tillräckligt skydd. De ska täckas av strumporna.

De två lagens dräkter ska ha färger som skiljer lagen från varandra och från domaren. Målvaktens dräkt ska ha färger som skiljer sig från de andra spelarnas dräktfärger.

Regel 5: Domaren

Varje match leds av en eller två domare som ser till att spelreglerna följs.

Domarens beslut är alltid slutgiltigt och ska respekteras av spelare, ledare och publik.

Domaren får ändra ett fattat beslut fram till dess att spelet återupptas men spelare och ledare får inte påverka domaren att ändra ett fattat beslut.

Regel 6: Övriga matchfunktionärer

Tillämpas inte.

Regel 7: Speltiden

En match består av tre lika långa perioder. Domaren avgör om det ska läggas till tid i någon period och i så fall hur många minuter.

Speltiden är 3 x 10 minuter vid sammandrag (flera matcher under samma dag) och 3 x 15 minuter vid enskild match. Pauserna är maximalt fem minuter mellan perioderna.

Lagen behöver inte byta sida.

Regel 8: Spelets start och återupptagande

Avspark

Varje period startar med avspark. Även när ett lag har gjort mål sätts spelet igång igen med avspark.

- Det lag som vinner slantsinglingen bestämmer vilket mål laget ska spela mot i första perioden. Det andra laget gör avspark i första och tredje perioden.
- Det lag som vinner slantsinglingen gör avspark i andra perioden.
- Inför andra och tredje perioden kan lagen byta sida.
- När det ena laget har gjort mål gör det andra laget avspark.

Vid avspark gäller följande:

- Alla spelare förutom den som lägger avsparken ska vara på egen planhalva.
- Bollen ska ligga still på mittpunkten.
- Domaren ger signal.
- Spelet sätts igång genom att spelaren driver eller passar på marken.
- Bollen är i spel när spelaren har sparkat på den och bollen tydligt rör sig.
- Mål kan inte göras direkt på avspark.

Om något blir fel vid avspark tas den om.

Spelarna i det lag som inte gör avspark ska vara minst 5 meter från bollen tills bollen är i spel.



HOSSMO BK



Nedsläpp

Domaren släpper bollen på mittlinjen, oavsett var spelet stoppades. Bollen är i spel när den vidrör marken.

Om något blir fel tas nedsläppet om.

Skadad spelare

Om en spelare skadas stoppar domaren spelet direkt. Det gäller oavsett om det är en frisparkssituation eller inte. Ledare får komma in på planen när domaren ger tecken. Domaren sätter igång spelet igen med nedsläpp på mittlinjen eller med en frispark där förseelsen begicks.

Övrigt

Om domaren stoppar spelet av någon annan anledning än de skäl som står i reglerna startar spelet igen med nedsläpp på mittlinjen.

Regel 9: Bollen i och ur spel

Bollen är ur spel när

- hela bollen har passerat mållinjen eller sidlinjen (på marken eller i luften)
- domaren har stoppat spelet.

Bollen är i spel vid alla andra tillfällen så länge den är kvar på spelplanen, även när den studsar mot domare, målstolpe, ribba, hörnflagga eller från sarg eller nät.

Om bollen är fastlåst länge mot sargen/nätet ska domaren blåsa av spelet och sedan sätta igång spelet igen med nedsläpp på mittlinjen.

Regel 10: Mål

Det har blivit mål när hela bollen har passerat mållinjen mellan målstolparna och under ribban. Detta gäller under förutsättning att det lag som gör mål inte har gjort något regelbrott i samband med målet.

När det blir mål pekar domaren mot mittpunkten med armen. Domaren behöver inte blåsa en signal med pipan om bollen tydligt är inne i mål.

Domaren kan förtydliga med en signal om bollen är inne i mål och sedan studsar ut igen.

Om domaren ger signal för mål innan hela bollen har passerat mållinjen ska spelet starta igen med nedsläpp.



HOSSMO BK



Regel 11: Offside

Tillämpas inte.

Regel 12: Otillåtet spel och olämpligt uppträdande

Domaren kan bara döma frispark för regelbrott som sker när bollen är i spel.

Domaren dömer frispark när en spelare gör något oaktsamt mot en spelare i det andra laget.

Att göra något oaktsamt är att

- hoppa mot en spelare
- sparka eller försöka sparka en spelare
- knuffa en spelare
- slå eller försöka slå en spelare
- fälla eller försöka fälla en spelare
- tackla med foten
- avsiktligt röra vid bollen med handen eller armen
- hålla fast en spelare
- spela på ett farligt sätt
- hindra en motspelares förflyttning
- hålla sig fast i sargen eller nätet.

Varningar eller utvisningar tillämpas inte.

En spelare som inte följer reglerna ska bytas ut av ledaren.

Regel 13: Frispark

Domaren dömer frispark för det ena laget när en spelare i det andra laget bryter mot en regel. Vid frispark sätts spelet igång genom att en spelare driver bollen eller passar bollen på marken. Mål kan inte göras direkt från frispark.

En frispark ska slås om ifall en spelare slår frisparken direkt i det andra lagets mål eller i eget mål eller om frisparken görs fel på något annat sätt. Frisparken ska också göras om ifall en spelare driver bollen direkt in i det andra lagets mål eller i eget mål.

Om domaren dömer frispark närmare än fem meter från mållinjen ska platsen för frisparken flyttas bakåt.

Det andra lagets spelare ska stå minst fem meter från bollen. Står en spelare närmare än fem meter uppmanar domaren spelaren att backa, men spelet får sättas igång ändå. Om spelaren rör sig mot bollen och stör spelet stoppar domaren spelet och låter frisparken gå om.

Regel 14: Straffspark



HOSSMO BK



Tillämpas inte.

Regel 15: Sidlinjespark

Domaren dömer sidlinjespark till det ena laget när det andra laget slår bollen över sidlinjen på marken eller i luften.

Spelet sätts igång genom att en spelare driver bollen eller passar den på marken från den plats där bollen hamnade ur spel.

Mål kan inte göras direkt från sidlinjespark.

En sidlinjespark ska slås om ifall en spelare slår sidlinjesparken direkt i det andra lagets mål eller i eget mål eller om sidlinjesparken görs fel på något annat sätt. Sidlinjesparken ska också göras om ifall en spelare driver bollen direkt in i det andra lagets mål eller in i eget mål.

Det andra lagets spelare ska stå minst fem meter från bollen. Står en spelare närmare än fem meter uppmanar domaren spelaren att backa, men spelet får sättas igång ändå. Om spelaren rör sig mot bollen och stör spelet stoppar domaren spelet och låter sidlinjesparken gå om.

Regel 16: Målvaktsutkast/Retreatlinje

Domaren dömer målvaktsutkast när hela bollen har passerat mållinjen på marken eller i luften efter det att den har rört vid en spelare i det anfallande laget. Detta gäller när det inte har blivit mål.

Spelet sätts igång genom att målvakten rullar ut bollen. Målvakten får även rulla eller lägga ner bollen till sig själv och slå en passning på marken.

Bollen är i spel när den har lämnat målvaktens händer.

Målvakten får ta upp bollen med händerna när en medspelare passar bollen. Det gäller vid sidlinjespark och i spelet.

Mål kan inte göras direkt på målvaktsutkast.

Om ett målvaktsutkast inte utförts korrekt ska det göras om.

Retreatlinje

Vid målvaktsutkast eller när målvakten fångar bollen i spel ska andra laget backa till sin egen planhalva (retreatlinje) och stanna där tills bollen har lämnat målvaktens händer.

Står en spelare från motståndarlaget närmare än retreatlinjen uppmanar domaren spelaren att backa, men spelet får sättas igång ändå. Om motspelaren rör sig mot bollen och stör spelet stoppar domaren spelet och låter målvakten sätta igång spelet igen. Detta gäller både när bollen har gått utanför linjen och när målvakten har fångat bollen i spelet.

Regel 17: Hörnspark



HOSSMO BK



Domaren dömer hörnspark när hela bollen har passerat mållinjen på marken eller i luften efter det att den har rört vid en spelare i det försvarande laget. Detta gäller när det inte har blivit mål.

Mål kan inte göras direkt från hörnspark.

En hörna ska slås om ifall en spelare slår hörnan direkt i det andra lagets mål eller i eget mål eller om hörnan görs fel på något annat sätt. Hörnan ska också göras om ifall en spelare driver bollen direkt in i det andra lagets mål eller in i eget mål.

Spelet sätts igång genom att en spelare driver bollen eller passar den på marken från hörnet där kortsidan möter långsidan. Hörnan slås från det hörn som är närmast den punkt där bollen passerade mållinjen.

Det andra lagets spelare ska stå minst 5 meter från bollen. Står en spelare närmare än 5 meter uppmanar domaren spelaren att backa, men spelet får sättas igång ändå. Om spelaren rör sig mot bollen och stör spelet stoppar domaren spelet och låter hörnsparken gå om.

Spelschema



HOSSMO BK



Omgång 1. 29 augusti

1	2	3	4	5	6
Glömminge-Algutsrum	Pukeberg 1	IFK Berga blå	Kalmar FF röd	Färjestaden röd	Timmernabben
RM/SSG	Mönsterås	Färjestaden svart	Hossmo vit	Nybro röd	IFK Berga vit
Hossmo röd	Möre BK	Pukeberg 2	TUFF	Smedby	Rockneby grön
Färjestaden vit	Kalmar FF svart	Ljungbyholm	Rockneby vit	Kalmar FF vit	Nybro svart

Omgång 2. 12 september

1	2	3	4	5	6
Ljungbyholm	RM/SSG	Hossmo vit	Rockneby vit	Färjestaden vit	Nybro röd
Möre BK	Mönsterås	Smedby	Kalmar FF svart	Glömminge-Algutsrum	Färjestaden röd
Rockneby grön	Pukeberg 2	IFK Berga vit	Pukeberg 1	Hossmo röd	Kalmar FF röd
Kalmar FF vit	TUFF	Färjestaden svart	Nybro svart	IFK Berga blå	Timmernabben



HOSSMO BK



Omgång 3. 26 September

1	2	3	4	5	6
TUFF	Smedby	IFK Berga vit	Möre BK	Hossmo röd	Nybro svart
Hossmo vit	Pukeberg 1	Kalmar FF svart	Pukeberg 2	Rockneby vit	Färjestaden vit
Mönsterås	Glömminge-Algutsrum	Färjestaden svart	Ljungbyholm	Kalmar FF vit	Kalmar FF röd
IFK Berga blå	Rockneby grön	Nybro röd	Färjestaden röd	Timmernabben	RM/SSG

Omgång 4. 3 Oktober

1	2	3	4	5	6
Pukeberg 2	Kalmar FF svart	Rockneby grön	Mönsterås	Färjestaden svart	Nybro svart
Kalmar FF vit	Rockneby grön	Nybro röd	RM/SSG	Timmernabben	Kalmar FF röd
Smedby	Glömminge-Algutsrum	Hossmo vit	Färjestaden vit	TUFF	Pukeberg 1
IFK Berga blå	Färjestaden röd	Möre BK	IFK Berga vit	Hossmo röd	Ljungbyholm



HOSSMO BK



Ansvarsområden för "Hemmalag"

- Boka planer - Vi startar alltid kl 10.00
- Boka domare
- Se till att bollar och ev. västar finns
- Göra spelschema för poolspelet
- Bjuda in övriga lag i poolspelet med information om föreningens restriktioner angående Covid-19.

Restriktioner för spel i Hossmoligan med anledning av Covid -19

- Den som är sjuk, även med milda symtom ska inte delta i Hossmoligan.
- Trängsel mellan människor ska undvikas.
- Byt om hemma innan spel.
- Handhälsning och high-fives undviks.
- Dela inte vattenflaskor.
- Uppmana intresserad publik att inte närvara vid matcherna.

Exempel på spelschema

För gärna dialog mellan lag och ledare om ni önskar längre paus mellan matcherna.

2 Planer (Poolspel 4 lag)

	Plan 1	Plan 2
1000	Lag 1 - Lag 2	Lag 3 - Lag 4
1045	Lag 1 - Lag 3	Lag 4 - Lag 2
1130	Lag 4 - Lag 1	Lag 2 - Lag 3

1 Plan (Poolspel 4 lag)

1000	Lag 1 - Lag 2
1045	Lag 3 - Lag 4
1130	Lag 2 - Lag 4
1215	Lag 1 - Lag 3



HOSSMO BK



1300	Lag 1 - Lag 4
1345	Lag 2 - Lag 3

2 Planer (Poolspel 5 lag)

	Plan 1	Plan 2	Vilar
1000	Lag 1 - Lag 2	Lag 3 - Lag 4	Lag 5
1045	Lag 1 - Lag 5	Lag 2 - Lag 3	Lag 4
1130	Lag 4 - Lag 1	Lag 5 - Lag 2	Lag 3
1215	Lag 3 - Lag 1	Lag 5 - Lag 4	Lag 2
1300	Lag 3 - Lag 5	Lag 2 - Lag 4	Lag 1

1 Plan (Poolspel 5 lag)

1000	Lag 1 - Lag 2
1045	Lag 3 - Lag 4
1130	Lag 5 - Lag 1
1215	Lag 2 - Lag 4
1300	Lag 3 - Lag 5
1345	Lag 4 - Lag 1
1430	Lag 3 - Lag 2
1515	Lag 4 - Lag 5
1600	Lag 1 - Lag 3
1645	Lag 2 - Lag 5