



# Varmt välkomna till USMi i Skövde 2025!

## Allmän information:

**Turneringsansvarig:** SM-gruppen SUF  
På plats: Karin Sundström, 0702-913004

**Arena:** Arena Skövde, Hall A, B & C  
Egnells väg 1, 541 30 Skövde

**Tider:** Matcherna börjar 11:00 lördag 15 mars. Finalerna är färdigspelade 16:00 söndag 16 mars. OBS! U11 spelar endast lördag kl 12-18 .

**Logi:** Västerhöjdsgymnasiet  
Gymnasiegatan 1, 541 31 Skövde

För er som kommer på fredag kväll: Ring Karin Sundström när ni närmar er, så möter jag upp vid login. 0702-913004.

**Frukost & lunch:** Serveras i Arena Skövde  
Frukost lördag: kl 8:30-10:30  
Lunch lördag: kl 11:30-13:30  
Frukost söndag: kl 7:15-9:30  
Lunch söndag: kl 11:00-13:00

**Funktionärer:** Vi har ingen förening som är arrangör, utan alla på plats får hjälpas åt. De två föreningar som spelar aktuell match hjälps åt att bemanna poängräkning och streaming.

**Streaming:** Från alla hallar via Solid Sport. Sök på Ulticasts på [www.solid sport.com](http://www.solid sport.com).

# Format

## U11: 3-4 lag

3-4 lag. Om 3 lag så möter alla varandra två gånger. Om 4 lag så möter alla varandra en gång, sedan möts de två starkare i en avslutningsmatch och de två svagare i en match, för att få så många jämna matcher som möjligt. Oavsett vilket blir det fyra matcher per lag. Ingen tabellräkning, alla lag får pokal.

Speciell regel för U11: Matcher spelas till 11 p. Vid tidstak (25 min) spelar man till nästa turn eller mål, då tar matchen slut. **OBS: U11 spelar endast lördag, kl 12:00 – 18:00.**

<b>U11</b>
Frövi IK
KFUM Örebro
SFC
Ev: Mölnlycke

## U14: 8 lag

8 lag fördelade på 2 grupper. Gruppspel plus slutspel (kvart, semi, final/placeringsmatcher), totalt 6 matcher per lag.

Matcher spelas till 11 poäng, tidstak 25 min, halvtid när första laget nått 5 p (se regler nedan).

Föreslagna grupper (seedning inom parentes, grundas på senaste Kung Bore och GoThrow):

<b>Grupp U14 A</b>	<b>Grupp U14 B</b>
KFUM Örebro (1)	Mölnlycke 1 (2)
SFC Vit (4)	Frövi IK Vit (3)
Mölnlycke 2 (5)	SFC Röd (6)
Frövi IK Blå (7)	IK Kongahälla (8)

## U17: 7 lag

En grupp, round robin. De fyra första går till semi (A1-A4, A2-A3), de tre sista går till poolspel om plats 5-8. Totalt 8 matcher per lag.

Matcher spelas till 11 poäng, tidstak 25 min, halvtid när första laget nått 5 p (se regler nedan).

<b>U17</b>
Frövi IK
Göteborg
KFUM Örebro
Kockums
Mölnlycke Ljus
Mölnlycke Mörk
SFC

## U20: 6 lag

En grupp, round robin. De fyra första går till semi (A1-A4, A2-A3), de två sista till placeringsmatch om 5:e plats. Totalt 6-7 matcher per lag.

Matcher spelas till 13 poäng, tidstak 35 min, halvtid när första laget nått 6 p (se regler nedan).

<b>U20</b>
Frövi IK
KFUM Örebro
Mölnlycke
SFC
Solklar
SUFC Midgård

## U20W: 4 lag

Semifinaler direkt sist på lördagen (Kockums mot SFC, Frövi/Örebro mot Mölnlycke/Sthlm, sedan final eller bronsmatch på söndagen. Totalt 2 matcher per lag. Föreslagen seedning inom parentes nedan.

Matcher spelas till 13 poäng, tidstak 35 min, halvtid när första laget nått 6 p (se regler nedan).

<b>U20W</b>
Kockums (1)
Frövi/Örebro (2)
Mölnlycke/Sthlm (3)
SFC (4)

# Regler

## Deltagandekriterier:

Förening med medlemskap i SUF har rätt att delta med lag i USM. Deltagande spelare ska ha en giltig tävlingslicens och vara medlemmar i den förening de representerar.

## Klasser:

U11 : Född 2015 och yngre (spelar Sverigpokalen, inte SM)

U14 : Född 2012 och yngre

U17 : Född 2009 och yngre

U20 : Född 2006 och yngre

U20 Dam : Född 2006 och yngre

## Dispens för överåriga:

En dispensansökan har inkommit och godkänts av SM-gruppen. Denna gäller Kockums U17

som har dispens för en överårig (född sent 2008). Kockums deltar på samma villkor som övriga lag i U17 och kan vara med och spela om medaljer.

### **Spellängd:**

- För U11, U14 och U17 spelas samtliga matcher till 11 poäng, för U20 och U20W till 13 poäng.
- Tidstak 25 minuter för U11, U14 och U17, 35 min för U20 och U20W
- 1 time out á 1 minut per lag.
- Halvlek när första laget når 5 poäng (6 poäng för U20 & U20W), ingen tidsfördröjning, lagen står kvar på den sida de är på när första laget når 5 (6) poäng. Laget som EJ kastade av vid matchstart kastar nu av.

### **Vid tidstak förutom finaler:**

- Om matchtiden går ut under pågående mål spelas målet färdigt.
- Matchen är därefter slut om ett lag 1) har gjort angivet antal mål eller 2) leder med minst fyra mål.
- Matchen fortsätter om ledningen är tre mål eller mindre, och spelas då till ett mål mer än det ledande lagets antal mål.
- Nytt mål startar omedelbart efter att ett mål har gjorts.

### **Vid tidstak i finalerna:**

- Pågående mål spelas färdigt. Matchen är slut om ett lag uppnår angivet antal mål. Annars spelas matchen till ett mål mer än det ledande lagets antal mål, oavsett ställning.

### **Avkastregler:**

EUF's officiella avkastregler gäller, enligt punkt 5 i EUF Indoor Rules Appendix - version 7: [EUF Indoor Rules Appendix -v7.pdf \(ultimatefederation.eu\)](https://www.ultimatefederation.eu/EUF_Indoor_Rules_Appendix_v7.pdf)

Fritt översatt till svenska:

- Avkastet skall nå det mottagande lagets målzon på en fångbar höjd och skall normalt fångas istället för att värdefull speltid åtgår till att hämta discen.
  - a. Ett giltigt avkast är ett kast som passerar genom vilken del som helst av en 2 meter hög låda som avgränsas av fronten, bak- och sidolinjer av det mottagande lagets målzon, utan att först komma i kontakt med golvet eller något out-of-bound-objekt. Ett avkast är också automatiskt giltigt om det berörs under flykten av en medlem i mottagande lag innan det kommer i kontakt med golvet eller ett out-of-bound-objekt.
  - b. Alla andra avkast är ogiltiga och kan gå till brick. Ett avkast som kommer i kontakt med golvet innan målzonen går till brick.

c. Om ett giltigt avkast går genom målzonen utan att fångas, ska mottagande lag spela discen från den punkt vid perimeterlinjen där den gick ut.

d. Om mottagande lag kallar brick och detta bestrids av försvarande lag, ska det mottagande laget spela discen från mittpunkten av främre mållinjen.

e. Om ett giltigt avkast ifrågasätts av mottagande lag, bör det mottagande laget spela discen från mittpunkten av främre mållinjen.

f. Om mottagande lag försöker fånga avkastet men tappar discen i golvet, resulterar detta inte i en turn, så länge discen försökte fångas. Om discen däremot medvetet slås i golvet utan att den försökte fångas, resulterar det i en turn.

**Spirit of the game:** Rapporteras direkt efter match via länk som distribueras innan USMi.

**Officiell matchdisc** är Eurostar 175 g

### **Rankingkriterier/tiebreakers**

- B3.1. Efter gruppspel där alla lag har spelat mot varandra, ranka alla lag i varje grupp efter antal vunna matcher.
- B3.2. Om lag hamnar på samma ranking, ranka dessa lag genom att använda rankingkriterierna.
- B3.3. Varje rankingkriterium ska användas för att ranka alla lag med samma ranking, inte bara för att fastställa det högst rankade laget.
- B3.3.1. Om alla lag fortfarande har samma ranking efter att ett rankingkriterium har tillämpats, gå till nästa kriterium.
- B3.3.2. Om inte alla lag fortfarande har samma ranking, men en eller flera undergrupper av lagen fortfarande har samma ranking, separera dessa undergrupper från rankingen. Varje undergrupp rankas sedan separat, med början från det första rankingkriteriet.

### **Rankingkriterier, i ordning:**

1. Antal vunna matcher där enbart matcher mellan lag med samma ranking räknas.
2. Minst antal uppgivna matcher ("walk-over").
3. Målskillnad där enbart matcher mellan lag med samma ranking räknas.
4. Målskillnad där matcher mot alla gemensamma motståndare räknas.
5. Antal gjorda mål per match, där enbart matcher mellan lag med samma ranking räknas.
6. Antal gjorda mål per match, där matcher mot alla gemensamma motståndare räknas.
7. Varje lag utser en spelare som ska kasta en disc från bakom den främre målzonlinjen till den bortre brickpunkten på en matchplan med ordinarie mått. Kastordning bestäms slumpartat genom "disc-singling" eller liknande. Lag rankas i turordning efter avstånd från där varje disc stannat till brickpunkten, från närmast till längst bort.

### **Eventuella Protester**

Lämnas in till och behandlas av SUF utsedd tävlingsledning

# Spelschema & Resultat

Aktuellt spelschema presenteras inom några dagar och hittas då i appen Svensk Ultimate, där även resultaten rapporteras löpande. Sammanställning av spelschemat nedan (men håll er uppdaterade i appen).