



Reglugerð fyri steypakappingina hjá ungdómsdeildunum

§ 1 - Tilmelding

Øll lið í ungdómsdeildunum, sum hava gildið ásetta luttøkugjaldið fyri steypakappingina, kunnu luttaka í kappingini.

§ 2 - Leikaraloyvi

Leikari er at rokna skrásettur á tí liði, sum hann umboðar fyrsta dystin í kappingini. Dómaraseðilin er at rokna sum skráseting. Leikari kann rykkja upp frá lægri til hægri raðað lið, t.d. frá c- til b-lið ella b- til a-lið. Leikari kann ikki rykkja niður aftur, men er bundin at hægri raðaða liðnum. Leikari kann bert umboða eitt lið í sama aldursbólki í hvørjum leikumfarið.

Leikaralistin (dómaraseðilin) skal vera skrivaður áðrenn fyrsta dyst hjá viðkomandi liði. Tó kunnu fleiri leikarar, sum ikki eru skrásettir á øðrum liði, skrásetast eftir at fyrsti dystur er leiktur.

Tað er loyvi, at strika ikki-nýttan leikara av fyrsta dómaraseðlinum, sum leikarin er skrásettur á. Leikari, sum er strikaður av dómaraseðlinum, verður roknaður sum ikki-nýttur.

Um eitt lið verður tikið úr steypakappingini, kunnu leikarar skrásettir á tí liðnum ikki leika við øðrum liði.

U10 lið kunnu hava upp til 10 leikarar skrásettar á dómaraseðlinum til hvørt umfar.

U12 og U14 kunnu hava upp til 14 leikarar skrásettar á dómaraseðlinum til hvørt umfar.

U16 og U18 kunnu hava upp til 16 leikarar skrásettar á dómaraseðlinum til hvørt umfar.

§ 3 – Bólkaspæl

Undan kappingini styrkismetir kappingarnevndin liðini og bólkar tey soleiðis, at sterkastu liðini fara í hvør sín bólk, næststerkastu í hvør sín bólk o.s.fr.

Eru 20-23 lið í kappingini verður leikt í 5 bólkum fyrsta umfar, har 10 lið koma víðari til A-endaspælið, meðan restin av liðunum leika í B-endaspæli.

Eru 16-19 lið í kappingini verður leikt í 4 bólkum fyrsta umfar, har 8 lið koma víðari til A-endaspælið, meðan restin av liðunum leika í B-endaspæli.

Eru 11-15 lið í kappingini verður leikt í 3 bólkum fyrsta umfar, har 6 lið koma víðari til A-endaspælið, meðan restin av liðunum leika í B-endaspæli.

Eru 6-10 lið í kappingini verður leikt í 2 bólkum fyrsta umfar, har 4 lið koma víðari til A-endaspælið, meðan restin av liðunum leika í B-endaspæli.

Eru fleiri ella færri lið við í kappingini enn ásett omanfyri, ger Kappingarnevndin hósandi leist í trá við omanfyri.

Í øðrum umfari verða liðini bólkaði við lutakasti, har eittarar fara í hvør sín bólk, tvejarar í hvør sín bólk o.s.fr. Er ólíkatal av liðum í somu styrkismeting, verður avgjørt við lutakasti, hvønn bólk liðini skulu í. Stig og mál verða nulstillaði fyri endaspælini.

Har 10, 8 og 6 lið eru í A-endaspælinum, verður leikt í tveimum bólkum, har ovastu tvey liðini vinna seg víðari í hálvfinalurnar.



Har 4 lið eru í A-endaspælinum verður leikt í einum bólki, sum avgerð, hvussu liðini skulu mótast til hálvfinalurnar. Liðið, sum endar nr. 1 skal spæla móti liðnum, sum endar nr. 4 og nr. 2 skal mæta nr. 3

B-endaspælið er skipað á sama hátt, sum A-endaspælið. Eru trý lið í B-endaspælinum, fær vinnarin av umfarinum beinleiðis pláss í B-finaluni, meðan hini bæði liðini leika hálvfinalu.

§ 4 - Hálvfinalur og finalur

Ein hálvfinala verður leikt. Hetta er galdandi fyri bæði A- og B-endaspælið. Bronsudystir verða leiktir í A og B-endaspølunum hjá U10 til U16.

Røkka tvey lið úr sama felagið hálvfinalurnar, verða liðini sett saman soleiðis, at sama felag ikki kann fáa bæði liðini í finaluni.

Finalan í A-endaspælið verður leikt á finaludegnum fyri allar ungdómsdeildirnar. Bronudystir og B-finalur verða leiktar á hálvfinaludegnum.

Um hálvfinala ella finala endar við javnleiki, skal leingjast, so nýggjur vinnari kann finnast. Eftir ein steðg, verður lutakast um vallahálvu og hvør gevur bóltin upp.

Hjá U10 og U12 er steðgurin 3 min., og umdysturin 2x3 min. langur við steðgi í 1 min. millum hálvleikurnar.

Hjá U14, U16 og U18 er steðgurin 5 min., og umdysturin 2x5 min. langur við steðgi í 1 min. millum hálvleikurnar.

Endar longdi dysturin við javnleiki, verður dysturin eftir ein steðg í somu longd, longdur eftir somu leiðreglum.

Endar hesin annar longdi dysturin við javnleiki, verður hildið fram, nú við brotskostum sambært § 6.14. í kappingarreglunum.

§ 5 - Ásetingar

Kappingarnevndin ásetur leikdag og leikstað fyri allar dystir í kappingini. Kappingarnevndin ásetir hóskaði longd á dystunum í kappingini.

Allir dystir skulu spælast ásettu tíðspunkt og flyting av dystum er ikki loyvd. Kappingarnevndin kann í heilt serligum- ella force majeure-støðum geva undantak til hetta.

Viðvíkjandi stigarakning verður víst til kappingarreglu 6.8. Undantøkini í 6.8.4 og 6.8.5 eru ikki galdandi.

§ 6 - Leikbann

Kappingarleiðslan á staðnum skal tryggja, at reyð kort verða skrásett og leikbann sitin. Leikbann fylgja kappingini, tó ikki í seinasta leikta dystinum í kappingini – tá skal leikbannið sitast í fyrst komandi dysti í landskappingini.

§ 8: - Onnur viðurskifti

Viðvíkjandi øðrum viðurskiftum verður víst til kappingarreglurnar hjá HSF og altjóða reglurnar hjá IHF.