



Dansk Lacrosse Liga

Danmarksturneringen

Regler 2009

v. 2.0

Indledning

Dette dokument indeholder reglerne for Dansk Lacrosse Liga¹.

Reglerne kan kun ændres af DLF's bestyrelse, eller den DLL ansvarlige², på eget initiativ eller på baggrund af opfordring fra de deltagende klubber.

DLF bestyrelsen er den beslutningsdygtige instans i tilfælde af klager og disciplinærsager vedrørende Danmarksturneringen, DLL. Ved stemmelighed har DLF formanden det afgørende ord.

Klager skal for så vidt muligt afgøres før næstkommende stævne og inden sejrsceremonien. Straf kan overføres til efterfølgende Danmarksturnering.

Når DLL herefter omtales som myndighed, refereres der til den DLL ansvarlige.

Reglerne kan ikke ændres med tilbagevirkende kraft, men kan godt ændres undervejs i en sæson.

Regler

§2 Deltagere

Stk. 1 Klubberne

Klubberne, som deltager i Danmarksturneringen, skal være medlem af DLF. Klubberne må stille med flere hold.

Stk. 2 Spillerne

Spillerne, som den enkelte klub vælger at stille med, skal være registreret hos DLL, eller falde ind under dispensationsreglerne. Det er klubbernes ansvar at meddele DLL om spilleres eventuelle klubskifte. DLL betragter spillerens tilhørsforhold ud fra den senest indleverede spillerregistrering. Det er op til den enkelte klub hvilke spillere, de vil stille med. Dog må den enkelte spiller ikke være idømt karantæne på spilledagen (se §3).

Stk. 3 Registrering

Klubberne skal registrere deres spillere hos DLL, før Danmarksturneringen påbegyndes, gældende fra og med Danmarksturneringen 2009. Efter Danmarksturneringens påbegyndelse registreres nye spillere løbende.

De indleverede informationer skal indeholde oplysningerne:

- Navn
- Fødselsdato
- Adresse
- Telefonnummer
- E-mail
- Klub tilhørsforhold
- Dommererfaring

Før kampstart skal de to hold udfylde 'Registration Sheet'³ med samtlige navne på deltagende spillere. Kun spillere på denne liste kan deltage for holdet. Alle navne på den til DLL afleverede liste vil få status som deltaget i kampen, også selvom de ikke spiller kampen.

§3 Karantæne

Stk. 1 Klubskifte

Ved klubskifte under et stævne får spilleren karantæne fra at spille samtlige tilbageværende kampe den pågældende weekend.

Stk. 2 Holdskifte

En spiller må, på et stævne, kun være registreret på eet (1) andet hold, udover eget hold. Dette gælder også for klubber, der har tilmeldt flere hold til Danmarksturneringen. Med andre ord: man kan kun gæstespille på eet (1) andet hold i løbet af en turnering.

Stk. 3 Disciplinær straf

DLF kan idømme en spiller et vilkårligt antal spilledages karantæne hvis der indgives en klage over pågældende spillers/klubs handlinger umiddelbart før/under/efter en kamp. Klagen skal være DLF i hænde senest 7 døgn efter hændelsen.

Dommere kan ligeledes indstille spillere til disciplinær straf på baggrund af hændelser før/under/efter en kamp.

Hvis DLF finder det nødvendigt, kan en klub tildeles en disciplinær straf i form af omstødning af kampresultat til 5-0 til fordel for modstanderen.

Der er ingen tidsgrænse på hvornår DLF på eget initiativ kan tildele en disciplinær straf. Det skal dog senest ske inden der er kåret en vinder af turneringen⁴.

§4 Turneringsform

Stk.1 turneringsstruktur

¹ Forkortes DLL, og betegnes Danish Lacrosse League internationalt.

² Udpeges af DLF for en sæson

³ Findes på www.danishlacrosse.com

⁴ Inden sejrsceremonien

Danmarksturneringen er opbygget af et antal stævner.

Hver deltagende klub afholder et stævne.

Hver officiel kamp under stævnet giver point i Danmarksturneringen. Holdet med flest point vinder Danmarksturneringen.

Stk. 2 Point system

Der gives tre point til vinder når kampen bliver afgjort i regulær tid.

Der gives to point til vinder, og et point til taber, når kampen afgøres i overtid⁵.

Stk. 3 Rangering

Ligaens hold rangeres ud fra følgende prioriterede liste:

- Antal point
- Indbyrdes opgør
- Difference ml. mål for og mål imod
- Antal mål for

I tilfælde af lighed summeres interne opgør og sorteres efter ovenstående liste.

I tilfælde af lighed ved turneringens ophør spilles en afgørende kamp på neutral bane.

Stk. 4. Antal kampe

Alle hold spiller 2 kampe mod hinanden.

§5 Kampe

Stk. 1 Regelsæt

De internationale regler er gældende med undtagelse af følgende:

- Dimensioner⁶: Kampens dommere skal acceptere alternative dimensioner inden kampens start.
- Bolden skal være ensfarvet og behøves ikke at være hvid eller orange.
- Der spilles 4x15 minutter.

Er der derudover uoverensstemmelser mellem DLL regler og de internationale regler, er det DLL reglerne der gælder.

Stk. 2 Dommere

DLL aflønner dommerne med 100 kroner hver per dømt kamp.

Klubber, der deltager i et stævne, er forpligtigede til at stille minimum to dommere til rådighed i løbet af den pågældende weekend. Nærmere forhold aftales med værtsklubben.

Kun DLF og DLL kan give dispensation til fravigelse af denne regel.

Dispensationsbegæringen skal være DLF og DLL i hænde senest tre dage før stævnets start.

Overholdes disse forhold ikke vil den pågældende klub kunne idømmes point tab i Danmarksturneringen.

Stk. 3 Forberedelser

- Hjemmeholdet er ansvarligt for, at en bane er malet op senest 30 minutter før kampens start, eller så snart banen bliver ledig.
- Mål skal leveres af hjemmeholdet
- 7 kegler skal leveres af hjemmeholdet
- Der skal benyttes 3 stopure som hjemmeholdets tidtager skal benytte. Stopure skal leveres af hjemmeholdet.
- Hjemmebanehold er ansvarlig for at levere tidtager og en til at notere kampstatistik.
- Hjemmebaneholdet skal stille et bord og en stol til rådighed for stats og tidtager.
- Hjemmeholdet skal i fællesskab med de besøgende hold arrangere overnatningsmulighed for de besøgende hold. Hjemmeholdet har ansvaret.
- Score sheets og to registration sheets⁷ skal være printet ud af hjemmeholdet.
- Efter kampen har hjemmebaneholdet ansvar for oprydning ved banen.
- Score sheets og redigerede registration sheets⁸ sendes til den DLL ansvarlige.

Stk. 4 Omstødning af resultat

Hvis det senere bliver kendt at en klub har spillet med spillere som ikke er registreret eller spillere som havde karantæne eller på anden måde ulovlige spillere, bliver kampens resultat omstødt til en sejr på 5-0 til modstanderen.

- AR 5.0:

Rød spiller mod gul. Kampen ender med sejr til gul. Efter kampen finder rød ud af at gul har spillet med en ulovlig spiller.

Kampens resultat omstødes 5-0 til rød.

Der er ingen tidsgrænse på hvornår omstødning senest kan finde sted. Det skal dog senest ske inden der er kåret en vinder af turneringen⁹.

Stk. 5 Manglende eller mangelfuldt fremmøde

⁷ Findes på www.danishlacrosse.com

⁸ Selv om en spiller står på registration sheet behøves han ikke at stille til kamp.

⁹ Inden sejrsceremoni

⁵ En kamp kan ikke slutte uafgjort.

⁶ Sektion 1 i ILF reglerne.

Hvis et hold ikke stiller med mindst 10 mand til start ved kampstart, vil kampens resultat blive 5-0 mod holdet der ikke kunne stille fuldtalligt op.

- AR 5.2:

Rød skal spille mod gul. Gul stiller kun med 6 stamspillere.

Rød får tildelt en sejr på 5-0.

- AR 5.3:

Rød skal spille mod gul. Hverken Rød eller Gul stiller med 7 stamspillere.

Begge hold får registreret nederlag på 5-0.

Stk. 5 Lån af spillere

Det er tilladt for en klub at låne maksimalt tre spillere af andre deltagende klubber.

Vælger en klub at låne spillere, må klubbens samlede antal tilgængelige spillere (stamspillere + lånte spillere), på turneringsdagen, ikke overskride 13.

Lånte spilleres point og assists, registreres ikke i kampstatistikkerne.

Lånte spilleres straffetid og fejl registreres i kampstatistikkerne.

Stk. 6 Flytning af stævne

Anmodning om flytning af et stævne, samt dato for nyt stævne, skal være DLF i hænde senest 2 måneder før original turneringsdag.

Stk. 7 Mangelfuld forberedelse

Hvis hjemmeholdet ikke opfylder §5 stk. 3 kan modstanderen indgive klage inden kampens start til dommerne. Hvis der ikke klages fortolkes dette som en accept af forholdene.

Hvis der klages meddeler dommerne dette til den DLL ansvarlige.

Findes klagen berettiget, vil DLL beslutte en passende straf.

Klages der inden kampens start vil dette ikke medføre at kampen bliver suspenderet hvis den kan gennemføres.

Stk. 8 Afslutning af kamp før tid

Hvis en påbegyndt kamp ikke kan gennemføres pga. lys- eller vejrforhold kan dommeren vælge at afslutte kampen. Resultatet på det pågældende tidspunkt vil gælde. I tilfælde af pointlighed trækkes der lod om et ekstra mål.

§8 Vandrepokalen

Vinderen af vandrepokalen har ansvaret for pokalen til næste mesterskabs afgørelse. Klubben har erstatningsansvar.

Dispensationsregler

Rookieklausul

Det er klubberne tilladt at stille med en spiller, der ikke er registreret og ikke har betalt spillergebyr til DLL under rookieklausulen.

Spilleren må dog kun deltage i eet (1) stævne under rookieklausulen. Hvis rookiespilleren ønsker at deltage i flere stævner, skal spilleren meldes ind i DLL.

Spillere der benytter sig af rookieklausulen skal oplyses til dommerne, og noteres på registration sheet.

På alle øvrige punkter falder spilleren ind under det gældende regelsæt.

Afsluttende bemærkninger

Nye hold kan ikke deltage i Danmarksturneringen efter først afholdte stævne.

De deltagende hold kan til enhver tid indsende en klage. F.eks. klager over dommere, modstanderes opførsel eller ovenstående regler. Klager indsendes til dll@danishlacrosse.com.

Versioner:

- 0.1: Første udkast
- 0.2: Adskillige tilføjelser.
- 0.3 Rettelser på baggrund af DLF review.
- 0.4 Rettelser til §3.2, klagemuligheder, §5.7, kampprogram
- 1.0 Godkendt af Ballerup, Bagsværd og København.
- 1.1 AR2.2, turneringsform, forberedelser, 4x15.
- 1.2 Flytning af kamp senest 14 dage før.
- 1.3 Flere hold pr. klub. Def. På en spilledags karantæne omdefineret. §3, stk. 2 tilføjet. §4 Turneringsform rettet til. §5 stk 8 tilføjet.
- 1.3a 3 stk. 2 omformuleret.
- 1.3b Andre farver bolde tilladt. 1 døgn ved holdskifte
- 1.4 Ikke registration sheets 5 dage før. Ikke holdskifte i samme klub inden for et døgn.

2009

2.0 Ændringer i samtlige paragrafer. Slettede, ændrede og tilføjede regler udleveres af DLL på forespørgsel.

Kampprogram

Kampprogrammet holdes opdateret på
www.danishlacrosse.com

Sidst ændret 14/2/09. Finalized