

TURNERINGSREGLER 2020 for 5'er, 7'er og 9'er fotball (3v3 følger rett etter)

Antall spillere

- Det benyttes fem/sju/ni spillere på hvert lag samtidig, inkludert keeper.
- Innbytte kan skje når som helst (flygende innbytte), og skal foretas i nærheten av midtlinjen. Unntak: Keeper kan kun byttes ved stopp i spillet.

Ekstra spiller

Når differensen i en kamp blir fire mål, kan det laget som ligger under sette inn en ekstra utespiller. Dersom differansen reduseres til tre mål, går man tilbake til like mange spillere. Det kan ikke settes inn mer enn en ekstra spiller selv om differansen blir mer enn fire mål.

Spillernes utstyr

Spillerne må ha passende tøy, og det er påbudt med leggbeskyttere. Farlige/skarpe gjenstander skal fjernes (f.eks. smykker, klokker etc.).

Dommeren

I Knøttefestivalen har vi unge dommere. Vær så snill å ta vare på de for oss. Dommerens viktigste oppgave er å være veileder, og rettlede spillerne med bruk av sunn fornuft. Dommeren bør informere lagledere/trenere før kampen om følgende forhold:

- Spillerens utstyr (Leggbeskyttere og ikke smykker)
- Pressfrie soner (trener/leders ansvar)
- Opptreden ved skader

Linjevakt

Hvert lag skal stille med en linjevakt. Linjevakt sin oppgave er å vinke når ballen er ute over sidelinjen.

Spilletts varighet

Spilletiden er 2 x 12 minutter – ved pause er det kun avsatt tid til å bytte banehalvdel (max 2 min)

Spilletts begynnelse

Festivalen praktiserer FAIR PLAY og dette innebærer at lagene skal hilse på hverandre før kampen og takke hverandre for kampen etterpå. Før start stiller lagene opp på to linjer på midten. Hjemmelaget går så over til det andre laget og håndhilser. Dommer leder denne seansen.

Ballen i og ute av spill

Ballen er ute av spill når hele ballen er utenfor mållinjen, sidelinjen eller når dommeren har stoppet spillet.

Når mål gjøres

Når hele ballen har passert målstreken er det mål.

Etter godkjent scoring settes spillet i gang fra midten av det laget som ikke scoret målet.

Det kan ikke gjøres mål direkte fra avspark.

Feil og overtredelser

Dommeren bør gi tilsnakk ved gjentatte overtredelser. Kort benyttes ikke.

En spiller som er kvalifisert for advarsel vises vekk fra banen. Bortvisningen har ingen senere følger for spilleren.

Bortvist spiller kan erstattes av en ny spiller.

Det dømmes frispark når en spiller:

1. feller en motspiller
2. holder eller dytter en motspiller
3. tar ballen med hånden (med forsett)
4. gjør noe som kan være farlig for de andre spillerne

Feil og overtredelser ved målspark

Femmer

Det er ikke lov å kaste eller spille ballen direkte over midtlinjen ved målspark, eller når keeperen skal frigjøre ballen etter redning. Hvis dette skjer skal det dømmes frispark til motparten fra der ballen passerer midtlinjen.

NB! Hvis keeperen tar ballen med seg utenfor straffesparkfeltet *etter redning* kan han/hun spille over midtlinjen.

Sjuer

Det er ikke lov å kaste eller spille ballen direkte over midtlinjen ved målspark.

Hvis dette skjer skal det dømmes frispark til motparten fra der ballen passerer midtbanestreken.

NB! Det er lov å kaste eller spille ballen over midtlinjen når keeperen skal frigjøre ballen etter redning i sjuerfotball.

Feil og overtredelser ved tilbakespillsregelen

Spilles ballen (med foten) med vilje til egen keeper, kan han/hun ikke ta ballen med hendene innenfor eget straffesparkfelt.

Eventuell bestrafning i femmer og sjuer

Det skal påpekes at dette ikke er lovlig (dommer er veileder).

Deretter skal keeperen spille ballen ut på vanlig måte.

Skjer dette *gjentatte ganger (I)* skal motstander tildeles et frispark fra midtlinjen.

(I) Med «gjentatte ganger» under brudd på Spilleregul 12 – tilbakespills regelen, gjelder følgende:

Femmerfotball:

Dommer må veilede to ganger (1. opplyse + 2. påminnelse + 3. bestrafning)

Sjuerfotball og nierfotball:

Dommer må veilede én gang. (1. påminnelse + 2. bestrafning)

Frispark

Frispark kan skytes direkte i motstanderens mål.

Frispark satt direkte i eget mål gir corner til motstanderen.

- Alle frispark er direkte frispark.
- Motstanderen må være minst 5 meter fra ballen ved avspark og frispark.

Straffespark

Frispark innenfor straffesparkfeltet tildelt det angripende lag tas som straffespark fra straffesparklinjen (målfeltlinjen).

Femmer

Straffesparket tas 6 meter fra mållinje, på straffesparklinjen.

Sjuer og nier

Straffesparket tas 8 meter fra mållinje, på straffesparklinjen.

Offside

9er fotball spilles med offside-regel.

Innkast

Innkastet skal tas fra det stedet ballen passerte sidelinjen.

Kastet utføres med begge hendene, kaster ballen bakfra og over hodet.

Spilleren skal ha en del av hver fot på sidelinjen eller på bakken utenfor sidelinjen.

- Ved feil utførelse skal dommeren veilede spilleren om hva som var feil og ta det på nytt.
- Hvis samme lag/spiller gjentatte ganger kaster feil, tildeles kastet motstanderen.

Eventuell bestrafning i femmer og sjuer

Hvis keeperen tar opp ballen etter innkast fra medspiller skal det påpekes at dette ikke er lovlig (dommer skal veilede). Deretter skal keeperen spille ballen ut på vanlig måte. Skjer dette gjentatte ganger **(2)** skal motstander tildeles et frispark fra midtlinjen.

(2) Med «gjentatte ganger» under brudd på Spilleregulering 15 – innkast, enten det er feil innkast eller at målvakt tar opp ballen etter innkast fra medspiller, gjelder følgende:

Femmerfotball: Dommer må veilede to ganger (1. opplyse + 2. påminnelse + 3. bestrafning)

Sjuer og nierfotball: Dommer må veilede én gang. (1. påminnelse + 2. bestrafning)

Målspark

Målspark tas hvis ballen går ut over mållinjen utenfor målet. Ved målspark kan ballen sparkes/kastes ut av straffesparkfeltet uten at den må ligge på bakken.

Motstander må være utenfor pressfri sone ved målspark

- Det forsvarende lag kan først bevege seg over presslinjen når en motspiller har mottatt ballen fra keeperen.
- Brudd på regelen fører til ny igangsetting.

Hvis keeperen etter redning tar med seg ballen utenfor målfeltet, kan keeperen spille så langt han/hun vil.

Femmer

Det er ikke lov å kaste eller spille ballen over midtlinjen ved målspark, eller når keeperen skal frigjøre ballen etter redning. Hvis dette skjer skal det dømmes frispark til motparten fra der ballen passerer midtlinjen.

Sjuer

Det er ikke lov å kaste eller spille ballen over midtlinjen ved målspark.

Hvis dette skjer skal det dømmes frispark til motparten fra der ballen passerer midtlinjen.

NB! I sjuerfotball kan keeper etter redning kaste/sparke ballen over midtlinjen.

Hjørnespark

Femmer, sjuer og nier

Hjørnespark tas fra stedet hvor mållinjen og sidelinjen møtes. Motstander må være minst 5 meter fra ballen

Rammene

- Huske Fair play-hilsen før og etter kampen
- Det må være enighet om å gjøre dommeren god
- Husk at god oppførsel også gjelder i tøffe og vanskelige situasjoner.
- Det kåres ingen vinnere i turneringen og alle spillere får deltakerpremie

TURNERINGSREGLER 2019 for 3v3 fotball

Banen

- Banen er 10 m. bred og 15 m. lang.

Kampavvikling

- Kampene startes og avsluttes ved felles start- og sluttsignal for alle kampene samtidig.
- Fra en kamp blåses av til ny kamp startes er det kun 2 minutters pause. Hvert lag er selv ansvarlig for at være klar ved riktig bane i god tid før kampstart.
- Stiller to lag i samme farger, benytter sistnevnte lag i kampprogrammet overtrekveste, hentes i sekretariat.

Spilleregler

- Kamptiden er 2 x 12 minutter.
- Avspark startes av førstnevnte lag i kampprogrammet.
- Hvis ballen spilles ut av banen, igangsettes spillet av motstanderlaget ved innspark fra linjen hvor ballen gikk ut.
- Det spilles ikke med hjørnespark. Uansett hvem som sparker ballen over baklinjen eller ballnettet, er det målspark.
- Sklitaklinger og hardt spill er ikke lov og medfører frispark.
- Avstanden til nærmeste motstander ved innspark og frispark er 3 meter.
- Alle frispark er indirekte.
- Det kan scores mål fra alle steder på banen.
- Hands gir frispark.
- Det spilles ikke med straffespark. Alle forseelser gir frispark.
- Når det scores mål, skal spillet igangsettes fra midten, og motstanderens spillere skal tilbake på egen banehalvdel minimum 3 meter fra ballen.
- Det er flyvende innbytte uten stopp i spillet. Dette skal skje fra midtbanen, og den spiller som byttes ut skal forlate banen innen ny spiller kommer inn på banen.
- Det blåses frispark mot, om en spiller holder seg fast i vantene for å skjerme ballen.
- Alle lag får spille minimum 5 kamper.

Spillernes utstyr

Spillerne må ha passende tøy, og det er påbudt med leggbeskyttere. Farlige/skarpe gjenstander skal fjernes (f.eks. smykker, klokker etc.).

Dommeren

I Knøttefestivalen har vi unge dommere. Vær så snill å ta vare på de for oss. Dommerens viktigste oppgave er å være veileder, og rettlede spillerne med bruk av sunn fornuft. Dommeren bør informere lagledere/trenere før kampen om følgende forhold:

- Spillerens utstyr (Leggbeskyttere og ikke smykker)
- Pressfrie soner (trener/leders ansvar)
- Opptreden ved skader