

SPILLEREGLER FOR 5'ER OG 7'ER FOTBALL FOR BARN

KICK OFF CUP 2017

1. ANTALL SPILLERE

For sjuerfotball

På hvert lag skal det ikke være mer enn 7 spillere (inkl. målvakt). Spillere kan byttes inn når som helst (flyvende innbytte). Keeper kan kun byttes ved stopp i spillet. Innbytte skal skje i nærheten av midtlinjen.

For femmerfotball

Det benyttes 5 spillere på hvert lag samtidig, inkludert målvakt. Spillere kan byttes inn når som helst (flyvende innbytte). Keeper kan kun byttes ved stopp i spillet. Innbytte skal skje i nærheten av midtlinjen.

Når differansen i en kamp blir fire mål (både femmer og sjuer), kan det andre 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 en ekstra spiller selv om differansen blir mer enn fire mål.

2. SPILLERNES UTSTYR

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

3. DOMMEREN

Alle kamper skal ledes av en dommer med full myndighet og godt kjennskap til reglene. Dommerens viktigste oppgave er å være veileder, og rettlede spillerne med bruk av sunn fornuft.

4. LINJEVAKT

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

5. SPILLETS VARIGHET

En kamp består av to like lange omganger, og det er dommeren som bestemmer hvor lang tid som skal legges til.

Spilletider:

Femmer: 7-10 år: 2 x 15 min.

Sjuer: 11-12 år: 2 x 15 min

6. SPILLETS BEGYNNELSE

Det laget som står oppført først i kampoppsettet starter med ballen i 1. omgang. Det kan ikke gjøres mål direkte fra avspark. Dersom dette skjer skal det tas nytt avspark. Avstand ved avspark for motspillere er 5 meter.

9. OFFSIDE

Benyttes ikke.

10. FEIL OG OVERTREDELSER

Det dømmes frispark når en spiller:

- feller en motspiller
- holder eller dytter en motspiller
- tar ballen med hånden (med vilje)
- gjør noe som kan være farlig for de andre spillerne
- kaster eller sparker ballen over midten ved målspark/ målkast, eller når målvakten skal frigjøre ballen etter redning. Hvis dette skjer skal det dømmes frispark til motparten fra der ballen passerer midtstreken.

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.

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.

NB! Det skal påpekes at dette ikke er lovlig. Deretter skal keeper spille ballen ut på vanlig måte. Skjer dette gjentatte ganger skal motstander tildeles et frispark fra midtlinjen. Dette gjelder også når målvakt tar opp ballen etter innkast fra medspiller.

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

Sjuerfotball: Dommer må veilede én gang (1. påminnelse + 2. bestraffes)

13. FRISPARK

Frispark kan skytes direkte i motstanderens mål. Frispark og innkast satt direkte i eget mål gir corner til motstanderen. Motstanderen må være minst 5 meter fra ballen. Direkte innkast i motstanders mål blir utspill fra keeper.

NB! Alle frispark er direkte.

14. STRAFFESPARK

Frispark innenfor straffesparkfeltet tildelt det angripende lag tas som straffespark fra straffesparklinjen (målfeltlinjen). Straffespark tas 6 meter fra mållinjen i femmerfotball og 8 meter fra mållinjen i sjuerfotball. Alle andre spillere må være 5 m bak ballen. Det er ikke tillatt for spiller som utfører straffesparket å ta returen når den kommer direkte tilbake fra stang/tverrligger. Gjøres dette dømmes et direkte frispark til det forsvarende lag. Frisparket tas på 6-meterlinjen i femmerfotball og på 8-meterlinjen i sjuerfotball.

15. INNKAST

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

Sjuerfotball: Dommer må veilede én gang (1. påminnelse + 2. bestraffes).

16. MÅLSPARK

Målspark/ målkast tas hvis hele ballen går ut over mållinjen utenfor målet. Ved målspark/ målkast kan ballen sparkes/kastes ut av straffesparkfeltet uten at den må ligge på bakken. Motstander må være utenfor straffesparkfeltet ved målspark/ målkast. **Det er ikke lov å kaste eller sparke ballen over midten ved målspark, eller når målvakten skal frigjøre ballen etter redning.** Hvis dette skjer skal det dømmes et frispark til motparten fra der ballen passerer midtstreken. Hvis keeper etter redning tar med seg ballen utenfor målfeltet, kan han spille så langt han vil. Ved målspark kan keeper ikke ta med seg ballen utenfor målfeltet. Gjøres dette blir det to berøringer på en dødball fra samme spiller, noe som ikke er lov. Dette bør påpekes før kampstart og praktiseres på samme måte som ved bevisst tilbakespill til keeper.

Pressfri sone

I femmerfotball regnes pressfri sone fram til midten av banen.

I sjuerfotball regnes pressfri sone fram til midten på egen banehalvdel.

Motstander må være bak 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.