

SPILLEREGLER I BØRNEFODBOLD

1

KAMPLEDERES ROLLE



8 gode råd til kamplederen

2

AFVIKLINGEN AF KAMP OG MILJØET OMKRING SPILLET



Fokus på et godt børnemiljø

3

VOKSENADFÆRD UNDER KAMPEN



Fokus på spilleren i centrum

4

SPILLEREGLER



Reglerne når spillet er i gang

5

ADFÆRDS- REGULERENDE REGLER



Regulering af kampens forløb

&

1

KAMPLEDERES ROLLE



8 gode råd til kamplederen



8 GODE RÅD TIL KAMPLEDEREN

Kamplederens vigtigste rolle er at sørge for, at børnene har en god kampoplevelse – det er vigtigere end, at reglerne følges til punkt og prikke. I børnefodbold er det fx ikke afgørende, at benskinne sidder udenpå sokkerne eller om indkastet er udført helt korrekt.

- 1** Husk at børnefodbold er anderledes end voksenfodbold. Led kampen ud fra børnenes niveau og behov.
- 2** Vis engagement og indlevelse i kampen, så børnene ser, at du også synes det er sjovt.
- 3** Betragt dig selv som en vejleder mere end en dommer. Forvent ikke, at børnene, trænerne eller forældrene kender alle regler.
- 4** Reglerne om udstyr er fleksible i børnefodbold. Prioriter børnenes gode oplevelse og sikkerhed.
- 5** Fortæl spillere og trænere hvorfor du dømmer som du gør, og ros gerne begge hold, når de gør deres bedste.
- 6** Undgå at være regelrytter og hindre kampens flow. Dog kan du fx stoppe kampen kort og vise et korrekt indkast undervejs.
- 7** Som vejleder for børnefodboldspillere skal du tilpasse din tilgang. Pas på, at du ikke er for streng eller for kritisk.
- 8** Et smilende ansigt hjælper dig med at skabe en positiv oplevelse for alle.

2

AFVIKLINGEN AF KAMP OG MILJØET OMKRING SPILLET



Fokus på et godt børnemiljø



REGLER FOR KAMPAFVIKLING

FØR KAMPEN

Reglerne for kampafvikling er skabt for at sikre den bedst mulige ramme for kampenes afvikling.

BØR-reglerne: Kraftige opfordringer fra DBU til klubber, trænere og øvrige voksne omkring børnefodboldkampe.

KAN-reglerne: Klare anbefalinger fra DBU til klubber, trænere og øvrige voksne omkring børnefodboldkampe.

KLUB

KAN: Sende en infomail ud til de deltagende hold fx med info om parkeringsmuligheder, cafeteriet, spillested/baner, mødetid, planen før stævne/kampstart, kontaktoplysninger, andre aktiviteter på anlægget den dag.

KAN: Det anbefales, at hjemmeholdet sørger for at have udpeget en person, som kan tage imod det/de gæstende hold samt evt. dommere til at vise vej til omklædningsrum og bane.

Ved at tage ansvar for at skabe en god og venskabelig start på dagen, viser de voksne over for børnene, at fodbold også handler om respekt og anerkendelse af hinanden.



Hjemmeholdet kan med fordel give en kop kaffe til forældre og de øvrige tilskuere

TRÆNER

BØR: Trænerne skal mødes før kampstart til en kort snak om dagens kamp(e). Er der noget, de voksne i fællesskab skal være særligt opmærksomme på i forhold til at give alle børn en god oplevelse i dag?

BØR: Spillerne og trænerne skal line op til Fair Play hilsen inden kampen. De to hold stiller op i en række på hver side af midten, og hjemmeholdet går forbi udeholdet og giver high five, fist bump eller almindeligt håndtryk og siger "god kamp" til alle – også til kamplederen. Herefter går udeholdet forbi kamplederen på samme vis inden kampstart.

KAN: Hvis muligt kan alle hold mødes inden stævnestart til fælles opvarmning, hvor trænerne så får mulighed for at tale sammen om dagen.

UNDER KAMPEN





REGLER FOR KAMPAFVIKLING

UNDER KAMPEN

KLUB

BØR: Spillere og trænere skal have deres egen "forældrefri" zone, hvor det kun er holdene, der må være. Det anbefales, at arrangørklubben tydeligt har markeret grænserne for denne zone eks. med kegler.

BØR: Der må ikke stå tilskuere, forældre eller andre bag mållinjen. Det forstyrrer keeperen og skaber unødige forstyrrelser for spillerne på banen.

BØR: Der skal være ekstra bolde til rådighed, som hurtigt kan bringes i spil, mens nogle af de voksne omkring kampen henter den bold, der blev sparket væk. Dette for at sikre et godt flow og så høj effektiv spilletid som muligt.

BØR: Kamplederne skal selvfølgelig være klædt på til at kunne udføre deres opgave (kamplederkursus eller som minimum se "8 gode råd til kamplederen"). Det anbefales, at kamplederen er minimum 13 år.

TRÆNER

BØR: Alle børn får Lige Meget Spilletid. Det er trænerens ansvar, idet alle børn har ret til at spille lige meget. Der kan være omstændigheder, der gør det legalt at afvige fra denne ret, men muligheden for at få et resultat hjem til sidst er ikke blandt disse omstændigheder.

BØR: Huske på, at børnene spiller kamp mod hinanden, og alle voksne spiller sammen om alle børns gode oplevelse.



TIP

Spilleres drikkedunke mv. er i forældrefri zone, så forældrene ikke behøver at blive involveret undervejs.



TIP

Hvis man fører stort, kan man måske sætte topscoreren på mål, give særlige opgaver til spillerne at løse, gå efter at vinde på andre måder end ved at score flere mål eller lade andre spille lidt mere i lige den kamp. De voksne har ansvar for alle spillernes oplevelse – ikke kun egne spilleres.

ALLE VOKSNE

BØR: Give børnene ro til at tage beslutninger sammen med medspillerne på banen. Det kan være svært, hvis tilskuerne forsøger at styre børnene ved at fortælle dem, hvad de skal gøre.

Derfor bør der ikke komme handlingsanvisende tilråb - særligt ikke til boldholderen. Når børnene selv får lov til at se mulighederne, lærer de selv at træffe beslutninger og bliver bedre til fodbold.

EFTER KAMPEN



1. KAMPLEDERES ROLLE



2. AFVIKLINGEN AF KAMP OG MILJØET OMKRING SPILLET



3. VOKSENADFÆRD UNDER KAMPEN



4. SPILLEREGLER



5. ADFÆRDS-REGULERENDE REGLER



REGLER FOR KAMPAFVIKLING

EFTER KAMPEN

TRÆNER

BØR: Spillerne og trænerne skal line op til Fair Play hilsen efter kampen. De to hold stiller op i en række på hver side af midten, og hjemmeholdet går forbi udeholdet og giver high five, fist bump eller almindeligt håndtryk og siger "tak for kampen" til alle – også til kamplederen. Herefter går udeholdet forbi kamplederen på samme vis.

BØR: Trænerne mødes og runder dagen af. Hvad gik godt i dag? Er der noget, vi kan gøre bedre i fællesskab næste gang?

3

VOKSENADFÆRD UNDER KAMPEN



Fokus på spilleren i centrum



REGLER FOR VOKSENADFÆRD

REGLER OG ANBEFALINGER

Reglerne for voksenadfærd bygger på viden om udviklingsmiljøer, læring og DBU's Børnesyn, så reglerne er med til at sikre børnene den bedst mulige platform for læring og udvikling i fodboldkampene.

Alle voksne har et ansvar i at sikre en god kampoplevelse for alle børnene.

BØR-reglerne: Kraftige opfordringer fra DBU til klubber, trænere og øvrige voksne omkring børnefodboldkampe.

KAN-reglerne: Klare anbefalinger fra DBU til klubber, trænere og øvrige voksne omkring børnefodboldkampe.

KLUB

KAN: Opsæt skilte, der underbygger det gode kampmiljø i børnefodbolden. Det kunne eks. være noget i stil med disse [Det gode kampmiljø](#).

ALLE

Husk på, at børn kopierer den adfærd, de ser fra deres voksne rollemodeller (trænere, forældre, bedsteforældre, klubfolk mv.). Og husk så også på, at selvom fodbold er følelser, så er børnefodbold ikke noget, der skal eller bør påvirke voksne mennesker, så de mister kontrollen over deres følelser. Udvis derfor fairplay, storsind og overskud – for børnenes skyld.

TRÆNER

BØR: Træd 2 skridt tilbage. Dette er ment både i overført betydning og i bogstavelig forstand. Ved at træde 2 skridt tilbage minder man sin krop om, at det er børnene, der spiller kampen. Din fornemmeste opgave som træner er at observere, og derved kunne hjælpe spillerne til at løse spillet. Prøv at fokusere på dem, der ikke har bolden. Alle andre ser på den, der har den. Hvis du observerer på noget andet, kan du bidrage med ny viden.

KAN: Opstil fokuspunkter for børnene (og fortæl dem også gerne til forældrene). Ved at have klare og præcise fokuspunkter, kan børnene godt opleve at have succes med at opnå disse, uagtet kampens resultat. Eller de kan opleve at vinde kampen, men stadig have forbedringspunkter, hvis de ikke har levet op til fokuspunkterne





REGLER FOR VOKSENADFÆRD

ROLLEFORDELING



SPILLEREN SKAL:

- Løse fodboldspillet
- Være en god kammerat og være del af gruppen
- Udvikle sig som spiller og individ



FORÆLDRENE SKAL:

- Bakke op om alle børnene
- Bakke op om barnets træner
- Bidrage til en god kampoplevelse for alle børn

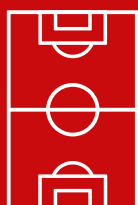


TRÆNEREN SKAL:

- Hjælpe børnene efter behov
- Bidrage til en god kampoplevelse for alle børn

4

SPILLEREGLER



Reglerne når spillet er i gang

5

ADFÆRDS- REGULERENDE REGLER



Regulering af kampens forløb

&

3 MOD 3

SIDE 12

5 MOD 5

SIDE 18

8 MOD 8

SIDE 24



SPILLEREGLER

3 MOD 3

§1 BANEN

- Ydermål: 13 x 21 meter.*
- Målfelt/straffesparkfelt: Anvendes ikke - ingen keeper.
- Målstørrelse: 1 x 1,5 meter.

*Der er en stående dispensation til at benytte en bane, der er op til 10% mindre, men i samme proportioner.

§2 BOLDEN

Str. 3

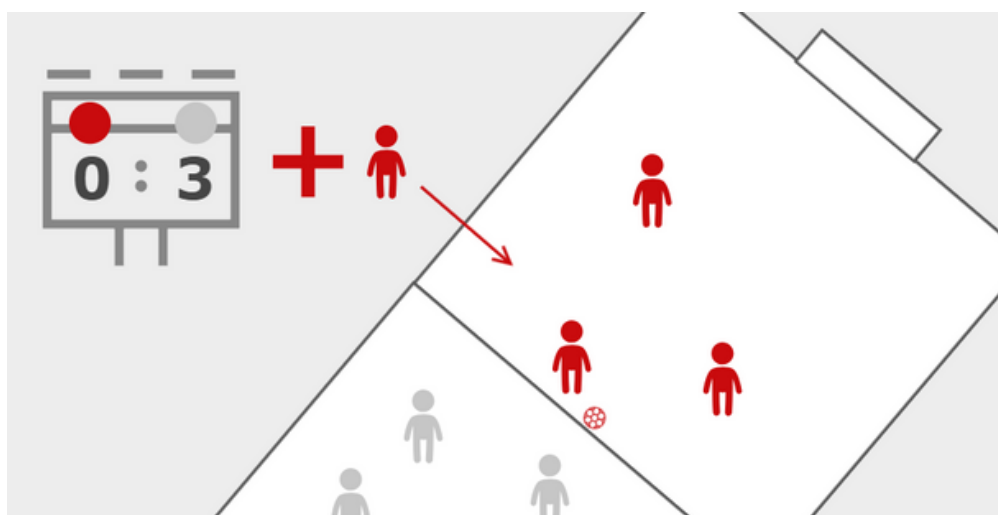
§3 SPILLERNES ANTAL

- 3 mod 3 på banen.*
- Der er ingen fast keeper, og ingen må tage eller parere bolden med hænderne.
- Der er fri indskiftning af spillere uden spilstop. Alle børn skal have lige meget spilletid ([læs mere her](#)).

*Ingen øvre grænse for antal indskiftningsspillere.

ESKTRA SPILLER PÅ BANEN VED -3

Et hold må sætte én ekstra spiller på banen, så længe holdet er bagud med tre mål eller mere. For hver tre mål ekstra et hold kommer bagud, må der indsættes yderligere en spiller, som tilsvarende skal tages ud ved reducering. Hvis man spiller i laveste niveau, gælder reglen "færre spillere på banen ved +3".



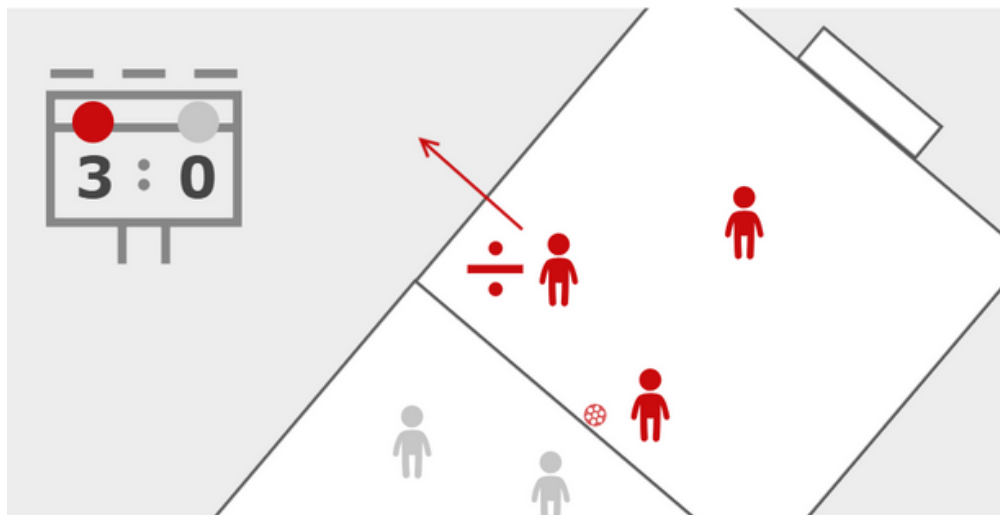


SPILLEREGLER

3 MOD 3

FÆRRE SPILLERE PÅ BANEN VED -3

Gælder kun i laveste niveau (i rækker med flere niveauer) og erstatter reglen med "ekstra spiller på banen". Et hold skal tage én spiller ud, så længe holdet er foran med tre mål eller mere. For hver tre mål ekstra et hold kommer foran, skal der tages yderligere en spiller ud, som tilsvarende genindsættes ved reducere af forspringet.



64 SPILLERNES Udstyr

- Det vigtigste er, at børnene har en god oplevelse, og at de ikke kommer til skade.

65 DOMMEREN

- Der anvendes kampleder.

66 DET ØVRIGE DOMMERTEAM

- Anvendes ikke.

67 SPILLETID

- Den konkrete spilletid pr. kamp/stævne fastsættes af turneringsudbyderen.
- Den enkelte spiller må max. spille 60 min. pr. dag.
- Sørg for, at alle børn får lige meget spilletid ([læs mere her](#)).



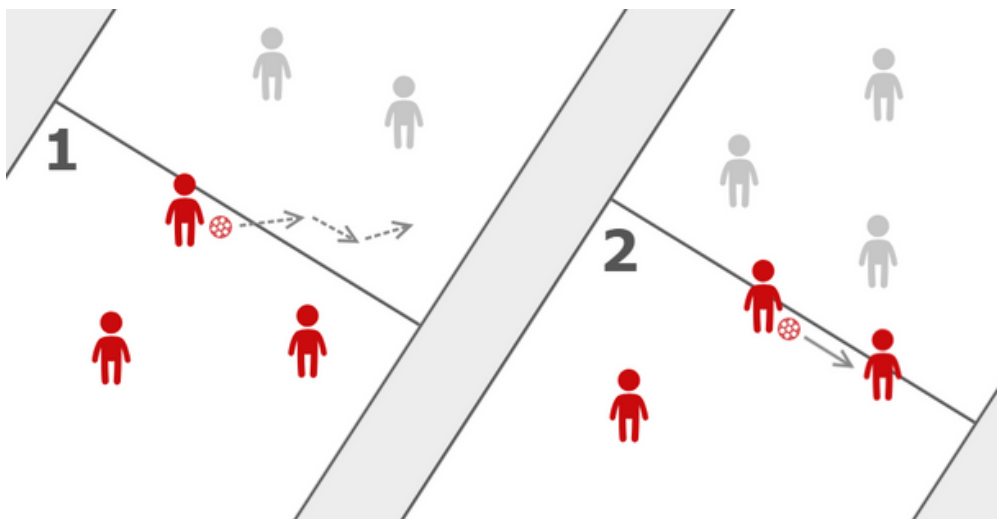
SPILLEREGLER

3 MOD 3

§8 IGANGSÆTTELSE

- Begyndelsesspark er retningsfrit og må dribles eller sparkes.
- Afstandsregel: 3 meter.

Se de to modeller for igangsættelse her:



§9 BOLDEN I OG UDE AF SPIL

- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).

§10 KAMPENS RESULTAT

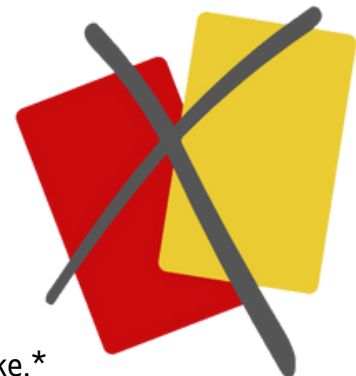
- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).

§11 OFFSIDE

- Anvendes ikke.

§12 UTILLADELIG SPILLEMÅDE OG USPORTSLIG OPFØRSEL

- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)) - dog anvendes advarsel og udvisning ikke.*



*Kamplæderen kan anvise en træner at give en bestemt spiller en pause på 5 minutter, hvis dennes opførsel vurderes upassende. Der må i stedet indsættes en anden spiller.



SPILLEREGLER

3 MOD 3

§13 FRISPARK

- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).
- Afstandsregel: 3 meter.

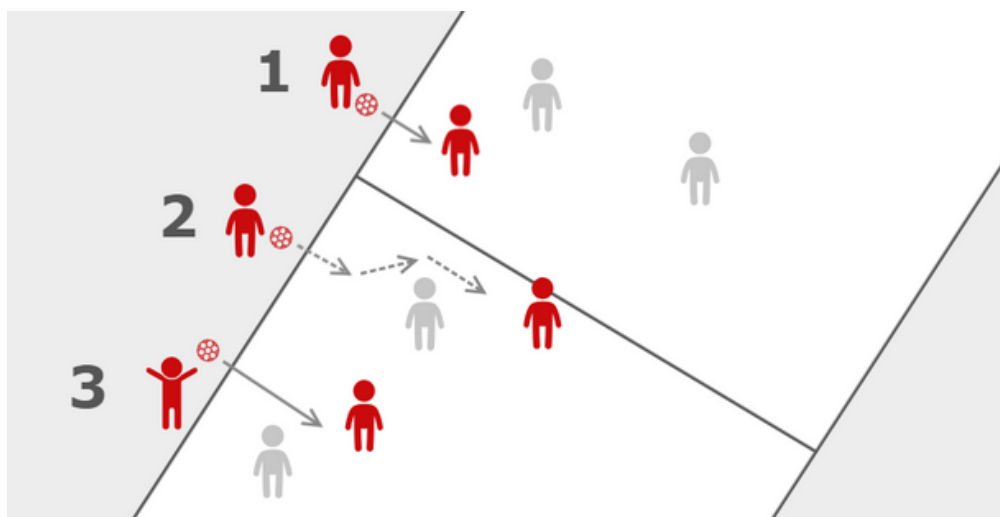
§14 STRAFFESPARK

- Anvendes ikke.

§15 INDKAST

- Kan tages som indspark, inddribling eller indkast.* Bolden skal ligge stille inden igangsættelse. Der kan ikke scores direkte på indspark eller indkast.
- Afstandsregel: 2 meter.

*Det er den enkelte spiller, der beslutter, om det skal være indspark, -dribling eller -kast.





SPILLEREGLER

3 MOD 3

§16 MÅLSPARK

- Tages som spark eller dribling fra eget mål.*
- Afstandsregel: Midterlinjen.**

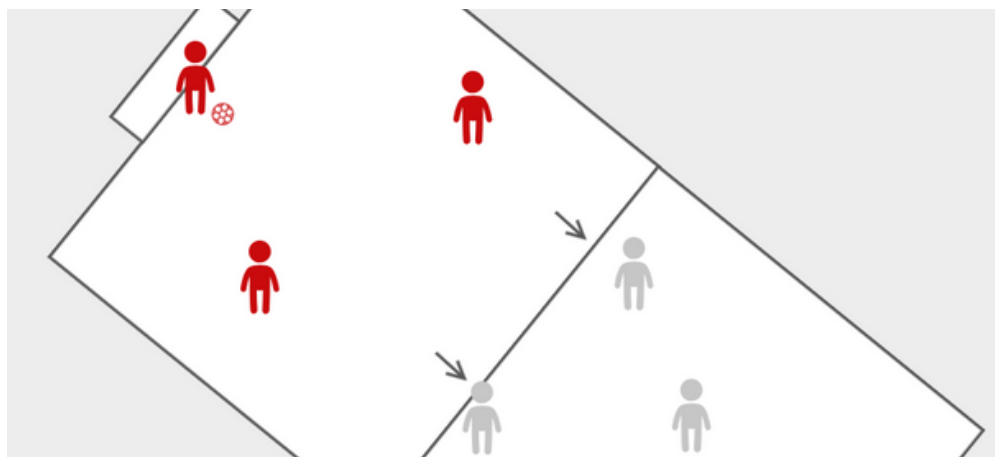
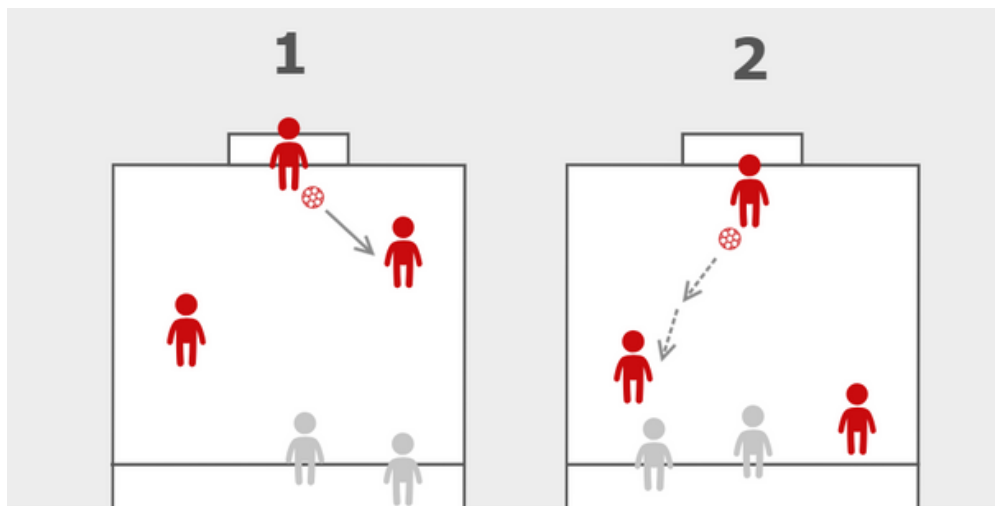
*Det er den enkelte spiller, der beslutter, om det skal være spark eller dribling.

** Presfri zone eller udvidet afstandsregel:

Ved målspark skal det forsvarende hold trække tilbage til midten af banen, og må først krydse midterlinjen, når bolden er sat i spil.

Dette betyder ikke, at der er en bestemt zone, hvor spillerne aldrig må komme ind i, men det er blot for at sikre, at målsparke er beskyttet - præcis som ved et målspark i 11:11 fodbold.

Målsparke må altid gerne sættes i gang, uagtet om modspillerne er nået tilbage over banens midte.





SPILLEREGLER

3 MOD 3

§17 HJØRNESPARK

- Anvendes ikke - der er kun målspark. Hvis bolden ryger ud bag mållinjen, får holdet, der har mållinjen, bolden.

§18 I SPILLET'S ÅND MED SUND FORNUFT

Hvis kamplederen oplever adfærd, det være sig fra spillere eller trænere, som åbenlyst strider mod spillets ånd eller almindelig sund fornuft, så kan kamplederen gå i rette med dette ved at tildele eksempelvis frispark til modstanderne.

Sker dette, er det at betragte som en løftet pegefinger til det pågældende holds træner.

Eksempler:

- Når der bevidst laves eller opfordres til bevidst at lave (grove) frispark på modstanderne, fordi der ikke spilles med udvisninger.
- Når spillerne bevidst sparker bolden ud over egen mållinje i 3 mod 3, fordi der ikke er hjørnespark.
- Når det ene hold bevidst søger at trække tiden ved at undlade at igangsætte spillet.

I det nærmest utænkelige tilfælde, hvor ovenstående ikke måtte være nok til at sikre, at alle implicerede parter, herunder specifikt børnene, har en god oplevelse med kampen, er det kamplederens ret at afbryde kampen før tid, hvis dette skønnes nødvendigt.



SPILLEREGLER

5 MOD 5

§1 BANEN

- Ydermål: 30 x 40 meter.*
- Målfelt/straffesparkfelt: 5 x 13 meter.
- Målstørrelse: 1 x 3 meter.

*Der er en stående dispensation til at benytte en bane, der er op til 10% mindre, men i samme proportioner.

§2 BOLDEN

U8: Str. 4.

U9-U10: Str. 4

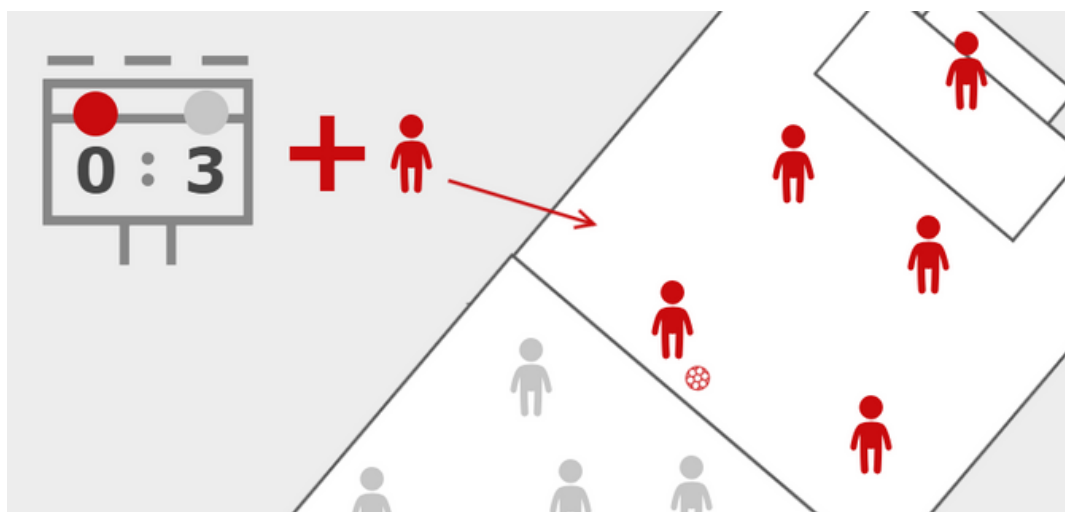
§3 SPILLERNES ANTAL

- 5 mod 5 på banen.*
- Der er fri indskiftning af spillere uden spilstop. Alle børn skal have lige meget spilletid ([læs mere her](#)).

*Ingen øvre grænse for antal indskiftningsspillere.

ESKTRA SPILLER PÅ BANEN VED -3

Et hold må sætte én ekstra spiller på banen, så længe holdet er bagud med tre mål eller mere. For hver tre mål ekstra et hold kommer bagud, må der indsættes yderligere en spiller, som tilsvarende skal tages ud ved reducering. Hvis man spiller i laveste niveau, gælder reglen "færre spillere på banen ved +3".



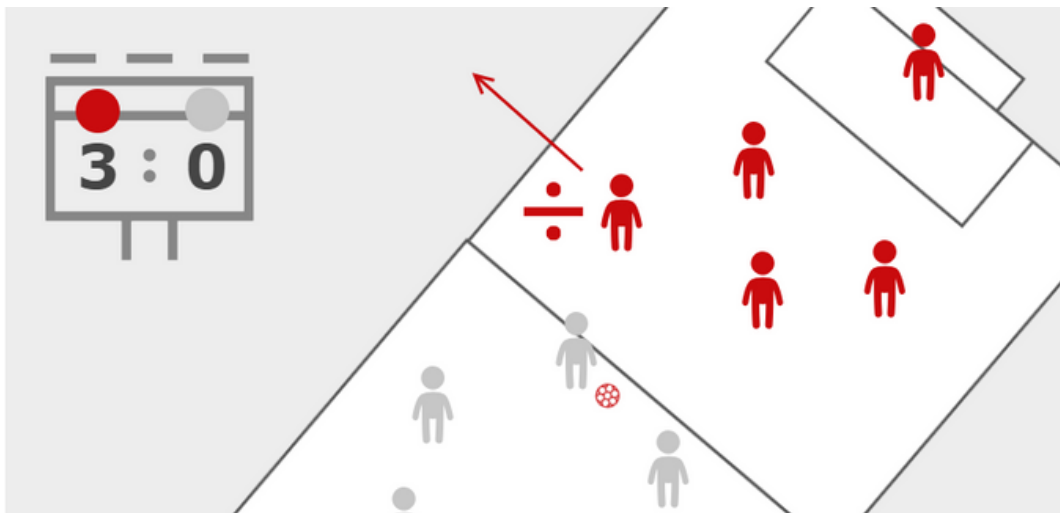


SPILLEREGLER

5 MOD 5

FÆRRE SPILLERE PÅ BANEN VED -3

Gælder kun i laveste niveau (i rækker med flere niveauer) og erstatter reglen med "ekstra spiller på banen". Et hold skal tage én spiller ud, så længe holdet er foran med tre mål eller mere. For hver tre mål ekstra et hold kommer foran, skal der tages yderligere en spiller ud, som tilsvarende genindsættes ved reducere af forspringet.



64 SPILLERNES Udstyr

- Det vigtigste er, at børnene har en god oplevelse, og at de ikke kommer til skade.

65 DOMMEREN

- Der anvendes kampleder.

66 DET ØVRIGE DOMMERTEAM

- Anvendes ikke.

67 SPILLETID

- Den konkrete spilletid pr. kamp/stævne fastsættes af turneringsudbyderen.
- Den enkelte spiller må max. spille 80 min. pr. dag.
- Sørg for, at alle børn får lige meget spilletid ([læs mere her](#)).



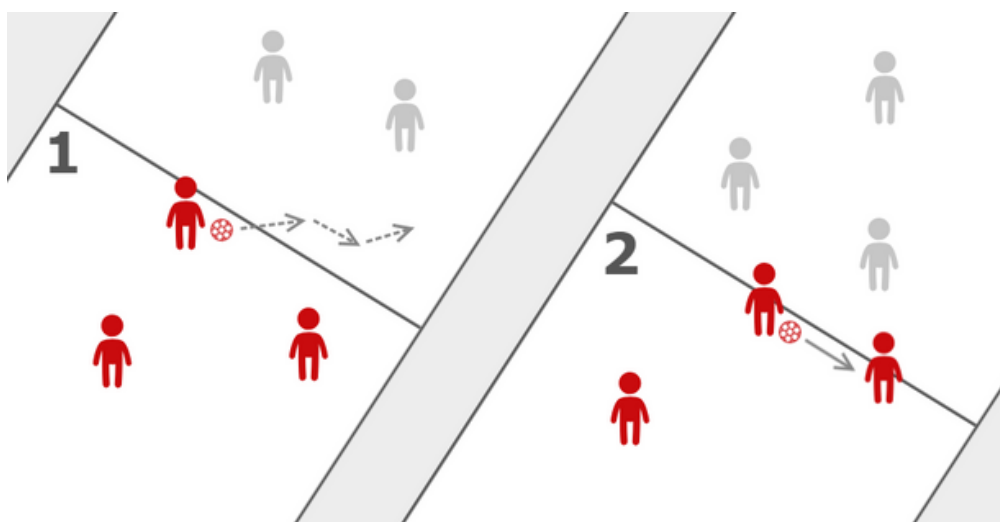
SPILLEREGLER

5 MOD 5

§8 IGANGSÆTTELSE

- Begyndelsesspark er retningsfrit og må dribles eller sparkes.
- Afstandsregel: 5 meter.

Se de to modeller for igangsættelse her:



§9 BOLDEN I OG UDE AF SPIL

- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).

§10 KAMPENS RESULTAT

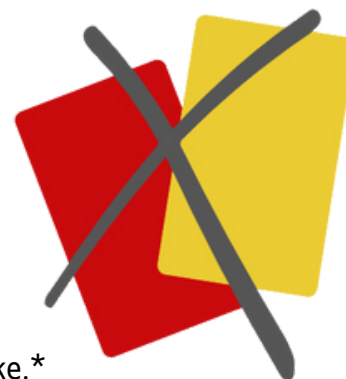
- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).

§11 OFFSIDE

- Anvendes ikke.

§12 UTILLADELIG SPILLEMÅDE OG USPORTSLIG OPFØRSEL

- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)) - dog anvendes advarsel og udvisning ikke.*



*Kamplderen kan anvise en træner at give en bestemt spiller en pause på 5 minutter, hvis dennes opførsel vurderes upassende. Der må i stedet indsættes en anden spiller.

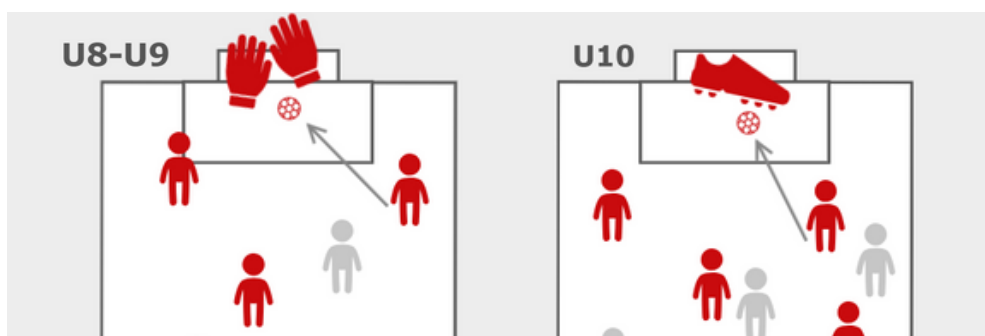


SPILLEREGLER

5 MOD 5

Keeper - tilbagelægningsregel

- U8-U9: Keeperen må gerne samle tilbagelægning op i hænderne (se illustration nedenfor).



- U10 og ældre må samle bolden op med hænder i straffesparksfeltet, dog ikke v. forsætlig tilbagelægning med foden fra en medspiller jf. fodboldloven ([se mere her](#)).

§13 FRISPARK

- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).
- Afstandsregel: 5 meter.

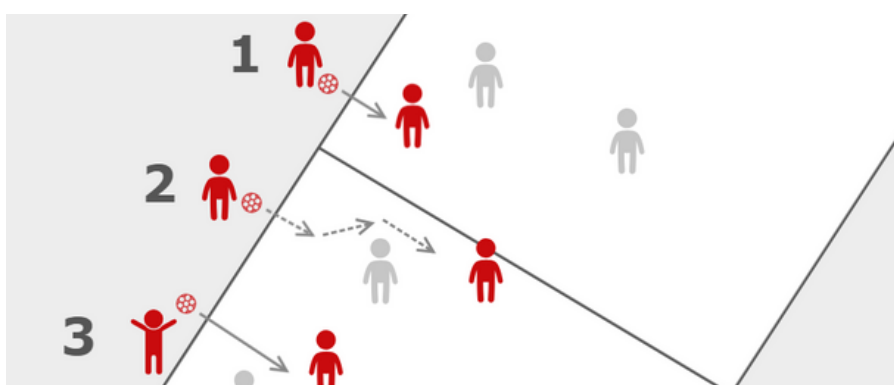
§14 STRAFFESPARK

- Tages fra kanten af målfeltet (5 meter) midt for mål.
- Afstandsregel: 5 meter.

§15 INDKAST

- Kan tages som indspark, inddribling eller indkast.* Bolden skal ligge stille inden igangsættelse. Der kan ikke scores direkte på indspark eller indkast.
- Afstandsregel: 2 meter.

*Det er den enkelte spiller, der beslutter, om det skal være indspark, -dribling eller -kast.





SPILLEREGLER

5 MOD 5

§16 MÅLSPARK

- Tages som spark eller dribling fra eget mål.*
- Afstandsregel: Midterlinjen.**

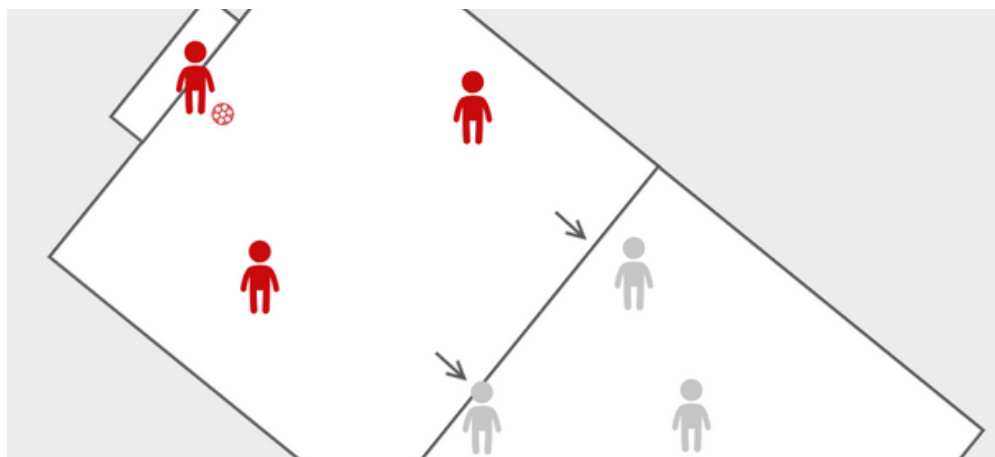
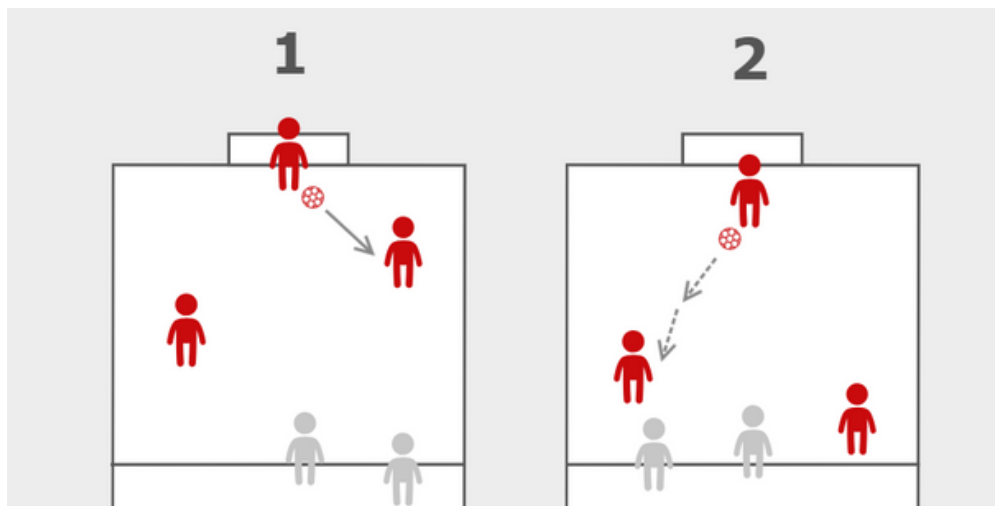
*Det er den enkelte spiller, der beslutter, om det skal være spark eller dribling.

** Presfri zone eller udvidet afstandsregel:

Ved målspark skal det forsvarende hold trække tilbage til midten af banen, og må først krydse midterlinjen, når bolden er sat i spil.

Dette betyder ikke, at der er en bestemt zone, hvor spillerne aldrig må komme ind i, men det er blot for at sikre, at målsparket er beskyttet - præcis som ved et målspark i 11:11 fodbold.

Målsparket må altid gerne sættes i gang, uagtet om modspillerne er nået tilbage over banens midte.





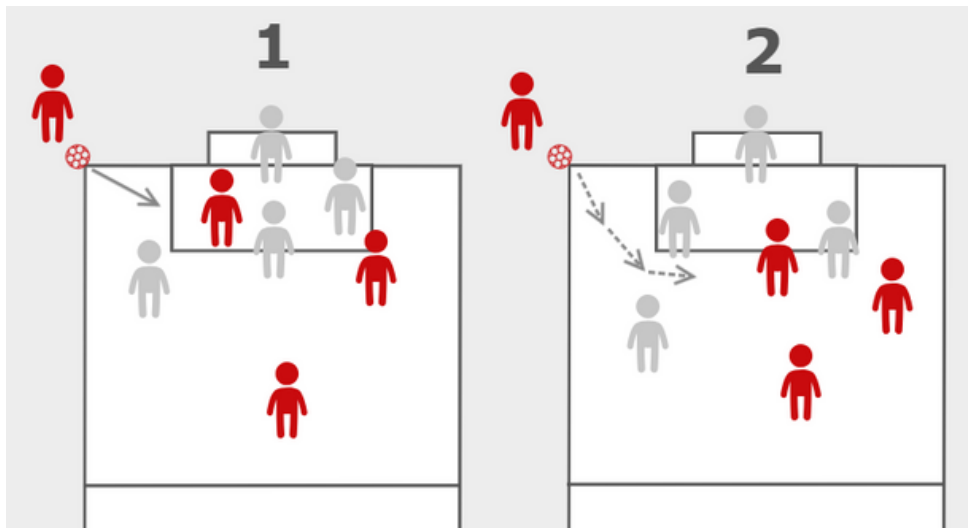
SPILLEREGLER

5 MOD 5

§17 HJØRNESPARK

- Tages som spark eller dribling fra hjørnet.* Bolden skal ligge stille inden igangsættelse.
- Afstandsregel: 5 meter.

*Det er den enkelte spiller, der beslutter, om det skal være spark eller dribling.



§18 I SPILLET'S ÅND MED SUND FORNUFT

Hvis kamplederen oplever adfærd, det være sig fra spillere eller trænere, som åbenlyst strider mod spillets ånd eller almindelig sund fornuft, så kan kamplederen gå i rette med dette ved at tildele eksempelvis frispark til modstanderne.

Sker dette, er det at betragte som en løftet pegefinger til det pågældende holds træner.

Eksempler:

- Når der bevidst laves eller opfordres til bevidst at lave (grove) frispark på modstanderne, fordi der ikke spilles med udvisninger.
- Når spillerne bevidst sparker bolden ud over egen mållinje i 3 mod 3, fordi der ikke er hjørnespark.
- Når det ene hold bevidst søger at trække tiden ved at undlade at igangsætte spillet.

I det nærmest utænkelige tilfælde, hvor ovenstående ikke måtte være nok til at sikre, at alle implicerede parter, herunder specifikt børnene, har en god oplevelse med kampen, er det kamplederens ret at afbryde kampen før tid, hvis dette skønnes nødvendigt.



SPILLEREGLER

8 MOD 8

§1 BANEN

- Ydermål: 52,5 x 68 meter.*
- Målfelt/straffesparkfelt: 8 x 25 meter.
- Målstørrelse: 2 x 5 meter.

*Der er en stående dispensation til at benytte en bane, der er op til 10% mindre, men i samme proportioner.

§2 BOLDEN

Str. 4

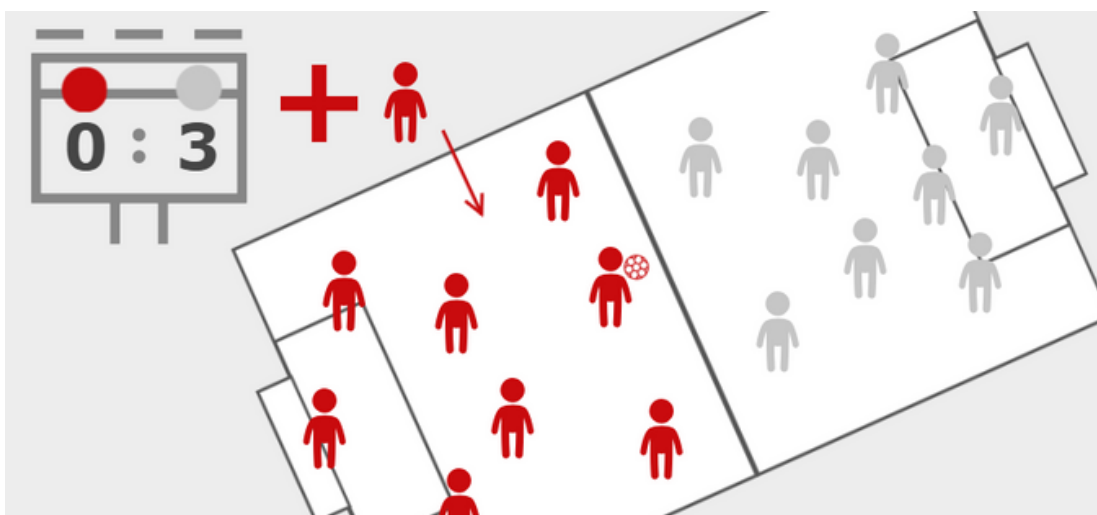
§3 SPILLERNES ANTAL

- 8 mod 8 på banen.*
- Der er fri indskiftning af spillere uden spilstop. Alle børn skal have lige meget spilletid ([læs mere her](#)).

*Ingen øvre grænse for antal indskiftningsspillere.

ESKTRA SPILLER PÅ BANEN VED -3

Et hold må sætte én ekstra spiller på banen, så længe holdet er bagud med tre mål eller mere. For hver tre mål ekstra et hold kommer bagud, må der indsættes yderligere en spiller, som tilsvarende skal tages ud ved reducering. Hvis man spiller i laveste niveau, gælder reglen "færre spillere på banen ved +3".



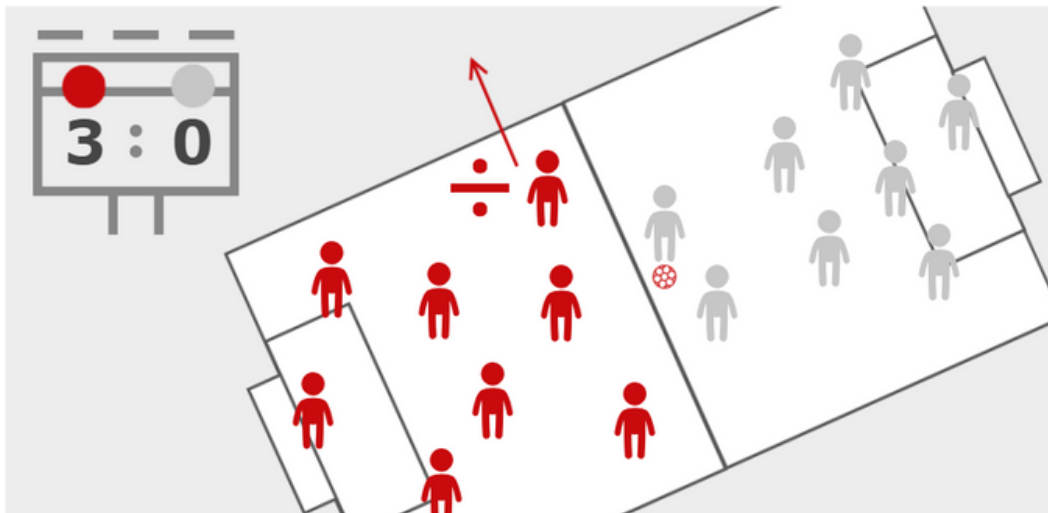


SPILLEREGLER

8 MOD 8

FÆRRE SPILLERE PÅ BANEN VED -3

Gælder kun i laveste niveau (i rækker med flere niveauer) og erstatter reglen med "ekstra spiller på banen". Et hold skal tage én spiller ud, så længe holdet er foran med tre mål eller mere. For hver tre mål ekstra et hold kommer foran, skal der tages yderligere en spiller ud, som tilsvarende genindsættes ved reducere af forspringet.



§4 SPILLERNES Udstyr

- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).

§5 DOMMEREN

- Der anvendes kampleder. (Efter aftale med lokalunion/ region kan der rekvireres ud

§6 DET ØVRIGE DOMMERTEAM

- Anvendes ikke.

§7 SPILLETID

- Den konkrete spilletid pr. kamp/stævne fastsættes af turneringsudbyderen.
- Den enkelte spiller må max. spille 60 min. pr. dag.
- Sørg for, at alle børn får lige meget spilletid ([læs mere her](#)).



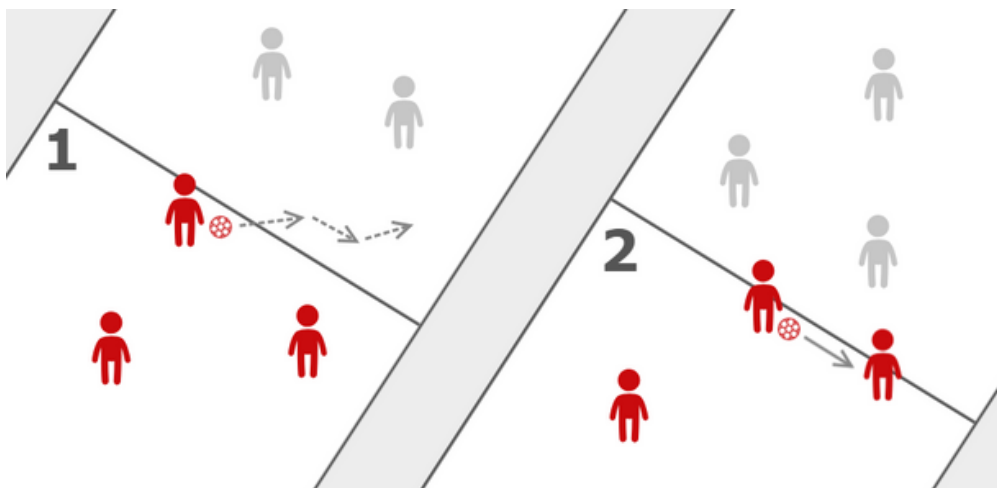
SPILLEREGLER

8 MOD 8

§8 IGANGSÆTTELSE

- Begyndelsesspark er retningsfrit og må dribles eller sparkes.
- Afstandsregel: 3 meter.

Se de to modeller for igangsættelse her:



§9 BOLDEN I OG UDE AF SPIL

- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).

§10 KAMPENS RESULTAT

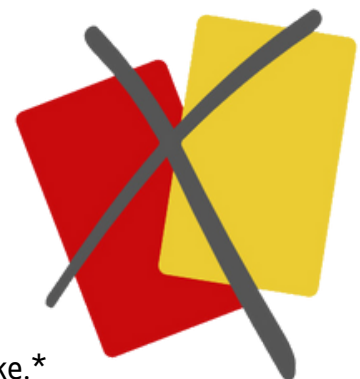
- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).

§11 OFFSIDE

- Anvendes ikke.

§12 UTILLADELIG SPILLEMÅDE OG USPORTSLIG OPFØRSEL

- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)) - dog anvendes advarsel og udvisning ikke.*



*Kamplæderen kan anvise en træner at give en bestemt spiller en pause på 5 minutter, hvis dennes opførsel vurderes upassende. Der må i stedet indsættes en anden spiller.



SPILLEREGLER

8 MOD 8

Keeper - tilbagelægningsregel

- U10 og ældre må samle bolden op med hænder i straffesparksfeltet, dog ikke v. forsætlig tilbagelægning med foden fra en medspiller jf. fodboldloven ([se mere her](#)).

§13 FRISPARK

- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).
- Afstandsregel: 7 meter.

§14 STRAFFESPARK

- Tages fra kanten af målfeltet (8 meter) midt for mål.
- Afstandsregel: 7 meter.

§15 INDKAST

- Der laves et indkast jf. fodboldloven ([se mere her](#)).
- Afstandsregel: 2 meter.

§16 MÅLSPARK

- Der laves et målspark jf. fodboldloven ([se mere her](#)).
- Afstandsregel: Uden for målfeltet.

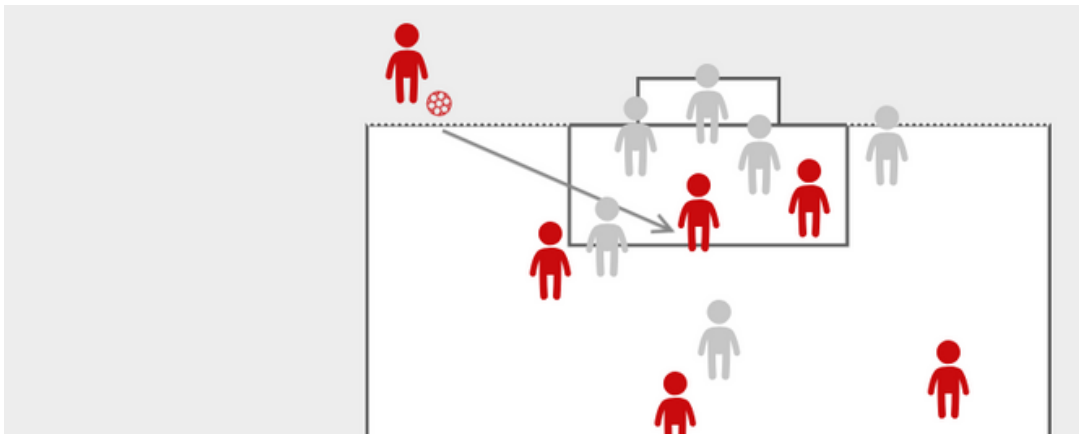


SPILLEREGLER

8 MOD 8

§17 HJØRNESPAK

- Tages som et spark fra et punkt på mållinjen mellem sidelinjen og målfeltet.
- Afstandsregel: 7 meter.



§18 I SPILLETS ÅND MED SUND FORNUFT

Hvis kamplederen oplever adfærd, det være sig fra spillere eller trænere, som åbenlyst strider mod spillets ånd eller almindelig sund fornuft, så kan kamplederen gå i rette med dette ved at tildele eksempelvis frispark til modstanderne.

Sker dette, er det at betragte som en løftet pegefinger til det pågældende holds træner.

Eksempler:

- Når der bevidst laves eller opfordres til bevidst at lave (grove) frispark på modstanderne, fordi der ikke spilles med udvisninger.
- Når spillerne bevidst sparker bolden ud over egen mållinje i 3 mod 3, fordi der ikke er hjørnespark.
- Når det ene hold bevidst søger at trække tiden ved at undlade at igangsætte spillet.

I det nærmest utænkelige tilfælde, hvor ovenstående ikke måtte være nok til at sikre, at alle implicerede parter, herunder specifikt børnene, har en god oplevelse med kampen, er det kamplederens ret at afbryde kampen før tid, hvis dette skønnes nødvendigt.