

BARNDOMARE

3 MOT 3

5 MOT 5

7 MOT 7

2021



INNEHÅLL:

Spelregler

Rekommendationer 3 mot 3, 5 mot 5, 7 mot 7 fotboll

Manual för hantering av ledare och publik

Speltider

Matchvärdar / Grönt kort

Spelarförteckning

Diskussionsfrågor/grupparbete

3 MOT 3

Förutsättningar



Storlek planyta

15 x 10 m med sarg/nät.
15 x 12 m utan sarg/nät.



Storlek mål

Max 1,6 x 1,15 m.



Storlek boll

3.



Urustning spelare

Tröja, byxor och strumpor
Skor och benskydd.



Antal spelare

3 spelare per lag på planen
(ingen målvakt).



Byten

Fria byten.



Speltid

Speltid 4 x 3 minuter.

Regler



Fasta situationer

(avspark, sidlinjespark, hörna, frispark):
Alla fasta situationer startas genom att
driva eller passa bollen efter marken.
Avståndet är alltid tre meter.

Alla fasta situationer är indirekta (får ej
skjutas direkt i mål).

Straff och inkast tillämpas ej.

Gula och röda kort tillämpas ej.

Vid olämpligt uppträdande får
spelaren byta med en annan spelare.

Vid underläge med fyra mål eller mer
får laget som ligger under spela med 4
spelare tills ställningen är lika.

FRISPARK, HÖRNSPARK OCH SIDLINJESPARK

En frispark, hörnspark eller sidlinjespark ska slås om ifall en spelare slår sidlinjesparken direkt mot det andra lagets mål eller i eget mål eller om sidlinjesparken görs fel på något annat sätt tex att spelaren driver bollen och skjuter mot mål eller petar bollen till en medspelare som skjuter bollen direkt mot mål. Sidlinjesparken ska också göras om ifall en spelare driver bollen direkt in i det andra lagets mål eller in i eget mål.

SKADAD SPELARE

Om en spelare skadas stoppar domaren spelet direkt. Ledare får komma in på planen.

NEDSLÄPP

Domaren släpper bollen på mittlinjen till en spelare i det lag som senaste rörde bollen, oavsett var spelet stoppades. Bollen är i spel när den vidrör marken. Om något blir fel tas nedsläppet om.

AVSPARK

Varje period startar med avspark. Även när ett lag har gjort mål sätts spelet igång igen med avspark.

- Det lag som vinner slantsinglingen väljer boll eller sida.
- Det lag som väljer boll gör avspark i första och tredje perioden.
- Det lag som väljer sida gör avspark i andra och fjärde perioden.
- Inför andra, tredje och fjärde perioderna kan lagen byta sida.
- När det ena laget har gjort mål gör det andra laget avspark.

AVSTÅND

Vid avspark, hörnspark, nedsläpp, frispark och sidlinjespark får motståndaren ej befinna sig närmare bollen än 3 meter

5 MOT 5

Förutsättningar



Storlek planyta
30 x 15-20 m.



Storlek mål
3 x 1,5-2 m.



Storlek boll
3.



Speltid
3 x 10 minuter, sammandrag.
3 x 15 minuter, enskild match.



Antal spelare
4 utspelare och 1 målvakt
per lag på planen.



Byten
Fria byten.



Utrustning spelare
Tröja, byxor, strumpor,
skor och benskydd.

Regler



Fasta situationer

(avspark, sidlinjespark, hörna, frispark):
Alla fasta situationer startas genom att
driva eller passa bollen efter marken.

Avståndet är minst fem meter.

Alla fasta situationer är indirekta
(får ej skjutas direkt i mål).

Straff och inkast tillämpas ej.

Gula och röda kort tillämpas ej.

Vid olämpligt uppträdande får
spelaren byta med en annan spelare.

Vid underläge med fyra mål eller mer
får laget som ligger under spela med
6 spelare tills ställningen är lika.

Retreatlinje

Vid målvaktsutkast eller när målvakten fångar
bollen i spel ska det andra laget backa till sin egen
planhalva (retreatlinje) och stanna där tills bollen
lämnat målvaktens händer.

Spelet sätts igång genom att målvakten rullar ut
bollen eller lägger ner bollen och passar efter marken.

FRISPARK, HÖRNSPARK OCH SIDLINJESPARK, AVSPARK

Samma som i 3 mot 3

SKADAD SPELARE

Samma som i 3 mot 3

NEDSLÄPP

Samma som i 3 mot 3

BYTE AV MÅLVAKT

Vilken spelare som helst får byta plats med målvakten om
domaren får reda på bytet innan det görs och bytet görs under ett spelavbrott.

TILLBAKASPEL

I 5 mot 5 får målvakten ta upp bollen med händer vid avsiktlig bakåtpassning.

AVSTÅND

Vid avspark, hörnspark, nedsläpp, frispark och sidlinjespark får motståndaren ej befinna sig
närmare bollen än 5 meter.

STRAFFSPARK / STRAFFOMRÅDE

Eftersom regel 14: straffspark inte tillämpas finns det inte heller något straffområde.
I 5 mot 5 får målvakten ta med händerna i närheten av eget mål.



7 MOT 7

Förutsättningar



Storlek planyta

50-55 meter x 30-35 m.

Straffområde: 19 x 7 m.

Retreatlinje: 7 m från mittlinjen.



Storlek mål

Max 5 x 2 m.



Storlek boll

4.



Speltid

3 x 20 min vid enskild match

3 x 15 min vid sammandrag

(2-3 matcher)



Antal spelare

6 utespelare och 1 målvakt per lag på planen.



Byten

Fria byten.



Utrustning spelare

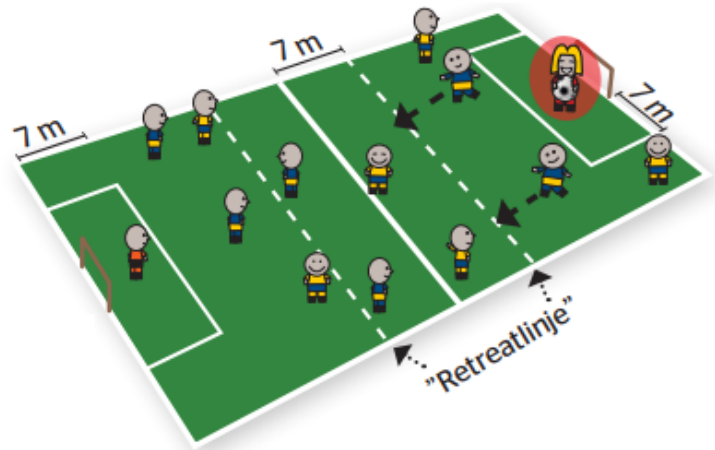
Tröja, byxor, strumpor, skor och benskydd.

Regler



En utvisad spelare får i 7 mot 7 ersättas av en annan spelare.

Vid underläge med fyra mål eller mer får laget som ligger under spela med 8 spelare tills ställningen är lika.



Retreatlinje

När målvakten har bollen i händerna ska det andra laget backa till retreatlinjen och stanna där tills bollen återigen är i spel. Bollen är i spel när den lämnar målvaktens händer. Detta gäller både när bollen har gått utanför mållinjen och när målvakten har fångat bollen i spelet.

Spelet sätts igång genom att målvakten

rullar eller kastar ut bollen från valfri plats. Målvakten får även lägga ner bollen till sig själv och slå en passning med fötterna.

Står en spelare från motståndarlaget närmare än retreatlinjen uppmanar domaren spelaren att backa, men spelet får sättas igång ändå. Om motståndaren rör sig mot bollen och stör spelet stoppar domaren spelet och låter målvakten sätta igång spelet igen.

Detta gäller både vid målvaktsutkast och inspark.

OBS!! Målvakten får inte göra en så kallad utspark från händerna. Ej heller skjuta på studsande boll.

Till säsongen 2020 infördes ett föreklart ingångsättande av spelet vid inspark och frispark i eget straffområde. Det vill säga att bollen behöver då inte spelas ut ur det egna straffområdet för att vara i spel.

NYHET 2021

Indirekt frispark ska dömas om en spelare ställer sig framför målvakten för att skymma och störa målvakten från att ta bollen vid frisparkar och hörnor

SPELREGLER:

AVSPARK

Varje period startar med avspark.

- Det lag som vinner slantsinglingen väljer boll eller sida.
- Det lag som väljer boll gör avspark i första och tredje perioden.
- Det lag som väljer sida gör avspark i andra perioden.
- Inför andra och tredje perioden kan lagen sida
- När det ena laget har gjort mål gör det andra laget avspark.

HANDS

Endast avsiktliga hands skall bestraffas, dvs handen söker bollen.

BAKÅTPASSNING

I 7 mot 7 får målvakten inte ta upp bollen med händerna vid avsiktlig bakåtpassning.

Detta betyder att om mv vidrör bollen med händerna vid avsiktlig bakåtpass eller inkast från en medspelare ska domaren blåsa en indirekt frispark till motståndarna.

Bollen skall läggas på straffområdeslinjen som är parallell med mållinjen, på den plats som är närmast där mv rörde bollen med händerna.

VARNING = 5 min. utvisning (7 mot 7)

Spelaren är tillgänglig för spel efter 5 min.

Domaren tar tiden på utvisningen.

En varnad spelare i 7 mot 7 får ersättas med en annan spelare.

LINDRIG UTVISNING = 2 varningar (gula kort)

Spelaren blir utvisad för resten av matchen. Domaren markerar med ett L på spelarförteckningen och spelaren ska stå över nästkommande match i samma tävling.

GROV UTVISNING

Spelaren blir direkt utvisad för resten av matchen. Tex. spelar på ett våldsamt sätt eller försöker skada en motståndare. Domaren markerar med ett G på spelarförteckningen och spelaren ska stå över nästkommande match i samma tävling.

Domaren ska skriva en anmälan på den utvisade spelaren/ledaren. Ta hjälp av någon i din förening när du ska skriva anmälan.

En utvisad spelare i 7 mot 7 får ersättas med en annan spelare.

UTRUSTNING

En spelare får inte använda utrustning eller bära något som är farligt. Alla typer av smycken (halsband, ringar, armband, öronringar, läderband, gummiband etc.) är förbjudna och måste tas bort. Att använda tejp för att täcka smycken är inte tillåtet.

OBS! Att spela med glasögon är tillåtet.

OBS! Domaren kan inte ställas som ansvarig för ledare som inte följer rekommendationerna om speltidsgaranti, byten och antal avbytare med mera.

INKAST (7 mot 7)

Om en spelare utför inkastet felaktigt ska samma spelare få möjlighet att göra om inkastet, efter att domaren har gett en kort instruktion om hur inkastet ska utföras. Motspelaren skall vara minst 2 meter från den som kastar inkastet.

Om bollen kastas direkt till egen mv får denne inte ta upp bollen med händerna.

INSPARK/MÅLVAKTSUTKAST

Inspark/Målvaktsutkast döms när hela bollen passerar över mållinjen, på marken eller i luften efter att sist ha vidrört en spelare i det anfallande laget och mål inte gjorts.

Mål kan göras direkt, men bara på motståndarlaget; om bollen går direkt i insparksläggarens mål döms hörnspark till motståndarlaget om bollen varit utanför straffområdet.

Om målvakten kastar bollen direkt i det andra lagets mål döms inspark.

Om den som utför insparken/målvaktsutkastet, efter att bollen är i spel, vidrör bollen igen innan den vidrört en annan spelare ska en indirekt frispark dömas.

Vid alla andra brott mot denna regel ska insparken/målvaktsutkastet tas om.

HÖRNA

Hörnsparken slås från hörnet på den sida om målet som bollen gick över linjen. Mål kan göras direkt på hörnspark. OBS!! Gäller all 7 mot 7-fotboll. Finns inga "korta" hörnor.

AVSTÅND

Vid avspark, hörnspark, nedsläpp, och frispark får motståndaren ej befinna sig närmare bollen än 7 meter

FLYGANDE BYTE

Bytet skall ske vid mittlinjen och avbytaren får inte gå in förrän spelaren som skall bytas ut har lämnat planen. Vid brott mot detta varnas avbytaren som går in för tidigt, (5 min. utvisning).

MÅLVAKTSBYTE

Vilken spelare som helst får byta plats med målvakten om domaren får reda på bytet innan det görs och bytet görs under ett spelavbrott.

NEDSLÄPP

Domaren släpper bollen till en spelare i det lag som senast rörde bollen på den plats där den var när spelet stoppades. Om spelet stoppades innanför straffområdet släpps bollen till målvakten på straffområdeslinjen. Alla andra spelare i båda lagen måste befinna sig minst 7 m från bollen till dess den är i spel.

BOLLEN I OCH UR SPEL

Bollen är i spel vid alla andra tillfällen inkl. när den vidrör domaren och när den studsar från en målstolpe, ribba, hörnflaggstång och blir kvar på spelplanen.

FRISPARK

Bollen är i spel när en spelare har sparkat den och bollen tydligt rör sig.

När tre eller fler spelare i det försvarande laget bildar en "mur" måste spelare i det anfallande laget befinna sig minst 1 m från muren till dess bollen är i spel.



STIL OCH PROFIL

KOM IHÅG

- * Att alltid uppträda korrekt och som ett föredöme!
- * Att du representerar din förening!
- * Att komma i god tid till din match (minst 30 minuter).

Praktiska övningar:

Visa tecken för:

Hörnspark
Direkt frispark
Indirekt frispark
Straffspark
Inkast
Fördel

Prova att blåsa:

Frispark
Straff



HANTERING AV LEDARE OCH FÖRÄLDRAR SOM UPPTRÄDER OLÄMPLIGT I SAMBAND MED MATCH

LEDARE / FÖRÄLDRAR

Vad är olämpligt?

1. Försöker att påverka dig att döma eller negativt kommenterar dina domslut:

- "Nu får väl vi också ha några frisparkar"
- "Skärp dig nu domaren"
- "Du är värdelös"

Åtgärd ledare: Gå bort till ledaren och säg att du gör så gott du kan. Istället för att du kommenterar domsluten så ge råd till dina spelare hur dom ska spela och uppträda.

Åtgärd föräldrar: Gå bort till ledaren och be honom/henne att prata med föräldrarna och säga till att dom slutar med detta.

2. Använder svordomar mot spelare eller domare:

- "Du måste för fan blåsa"
- "Passa bollen för helvete"
- "Är du inte klok din djävul"

Åtgärd ledare: Gå bort till ledaren och säg att det inte är tillåtet att svära. – Du ska vara ett föredöme som ledare och därför är det viktigt att du inte använder svordomar. Upprepas detta skall ledaren avvisas.

Åtgärd föräldrar: Gå bort till ledaren och säg att det inte är tillåtet att föräldrar använder svordomar. Be honom/henne att förmedla detta till berörda föräldrar. Upprepas detta skall vederbörande avvisas från idrottsplatsen.

3. Använder obscena gester, könsord och rasistiska ord:

- "Visar långfingret"
- "Könsord"
- "Satans blatte"

Åtgärd ledare: Gå bort till ledaren och säg att han/hon inte får leda laget därför att han/hon betett sig synnerligen olämpligt. Vägrar ledaren detta så bryt matchen. Meddela någon i din förening det som hänt och be om hjälp att skriva en anmälan till Skånes Fotbollsförbund.

Åtgärd föräldrar: Gå bort till ledaren och säg att matchen kommer att brytas om inte berörd förälder/ar lämnar området. Meddela någon i din förening det som hänt och be om hjälp att skriva en anmälan till Skånes Fotbollförbund.

MATCHVÄRDAR

Om där finns en matchvärd så skall han/hon bära en reglementsenslig väst med Skånes FF tryck på bröstet. Matchvärden skall innan match presentera sig för båda lagen och för domaren. Matchvärdens uppgift är att vara ett stöd till domaren innan, under och efter matchen. Matchvärden har inte befogenhet att avbryta en match eller att kasta ut ledare eller föräldrar från idrottsplatsen. Däremot skall matchvärden rapportera händelser som inträffat i samband med matchen till Skånes FF.



GRÖNT KORT

Ledare som har "grönt kort" hängande runt halsen har genomgått Skånes Fotbollförbunds utbildning som bland annat berör nolltollerans under match. Syftet är att vi ska ha en matchmiljö där domare och spelare ska trivas.

Något ur utbildningen:

- * Lämna svordomarna utanför arenan.
- * Låt domaren leda matchen i lugn och ro.
- * Försök aldrig att påverka domaren eller ge negativa kommentarer om domsluten.



SPELARFÖRTECKNING

I alla tävlingsmatcher (9-12 år) tillämpas elektroniska spelarförteckningar från Fogis.

Lagen lämnar in vardera ett ex till domaren innan match.

Följande ska domaren fylla i på lagens spelarförteckning efter match:

- Utvisningar, avvisningar (för att ledarna ska komma ihåg att spelaren/ledaren ska stå över nästkommande match)
- Domaren ska även fylla i sitt namn och telefonnummer.

Domaren ska **inte** fylla i slutresultat, målgörare eller varningar.

I barnfotboll 9-12 år ska **ingen** resultatrapportering via SMS eller Fogis ske eftersom inga tabeller kommer att finnas.

Domaren erhåller ingen kopia av spelarförteckningen efter matchen.

SPELTIDER/BOLLSTORLEK

2009	12 år	Barn	7 _{mot} 7	3x20 min	4	5x2m	55 x 35m**
2010	11 år	Barn	7 _{mot} 7	3x20 min	4	5x2m	50 x 30m**
2011	10 år	Barn	7 _{mot} 7	3x20 min	4	5x2m	50 x 30m**

**Min-Max 55-50x35-30m

2012	9 år	Barn	5 _{mot} 5	3x15 min	3	3x2m*	30 x 15-20m
2013	8 år	Barn	5 _{mot} 5	3x10-15	3	3x2m*	30 x 15-20m

*Rek 3x1,5m

Min; med sarg/nät,
Max; utan sarg/nät

Födelseår	Ålder	Kategori	Spelform	Speltid	Bollstl	Målstorlek	Planstorlek
2013	8 år	Barn	5 _{mot} 5	3x10-15	3	3x2m*	30 x 15-20m

*Rek 3x1,5m

Min; med sarg/nät,
Max; utan sarg/nät

2014	7 år	Barn	3 _{mot} 3	4x3 min*	3	1,6x1,15m**	15 x 10-12m
2015	6 år	Barn	3 _{mot} 3	4x3 min*	3	1,6x1,15m**	15 x 10-12m

* Sammandrag
4 matcher

**Rek 1,5x1m

FRÅGOR ATT DISKUTERA VID UTBILDNING AV BARNDOMARE

1. Vid felaktigt inkast, hur ska du som domare agera då?
2. Hur länge får målvakten hålla bollen med händerna?
3. Om du ser en spelare som har ett smycke, vad gör du då?
4. Förklara vad som gäller vid inspark?
5. Får målvakten ta upp bollen med händerna via en bakåtpassning?
6. En spelare inom sitt eget straffområde knuffar en motståndare i ryggen, domslut?
7. Ena laget har fått en frispark nära motståndarnas straffområde och en spelare begär avstånd. Hur långt från bollen ska muren placeras?
8. Om en tränare/lagledare skäller och skriker på dig hela tiden. Vad ska du som domare göra då?
9. Hur långt innan matchstart måste du vara på IP och vilka förberedelser måste du göra innan du startar matchen?
10. Om du varnar en spelare (gult kort), vad innebär det?



FRÅGOR VID GRUPPARBETE

Vad är det för skillnad på en direkt och en indirekt frispark?

Svar:

Näm 5 förseelser där du blåser direkt frispark?

Svar:

När blir det indirekt frispark?

Svar:

Vad gör du om en indirekt frispark går direkt i mål?

Svar:

Vilken utrustning behöver du för att döma en match?

Svar:

Får du ha ring i örat eller halskedja?

Svar:

Om en spelare blir skadad, hur skall du som domare agera då?

Svar:

Hur tycker du att en bra domare skall vara? Näm minst 5 bra egenskaper.

Svar:



