



# 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

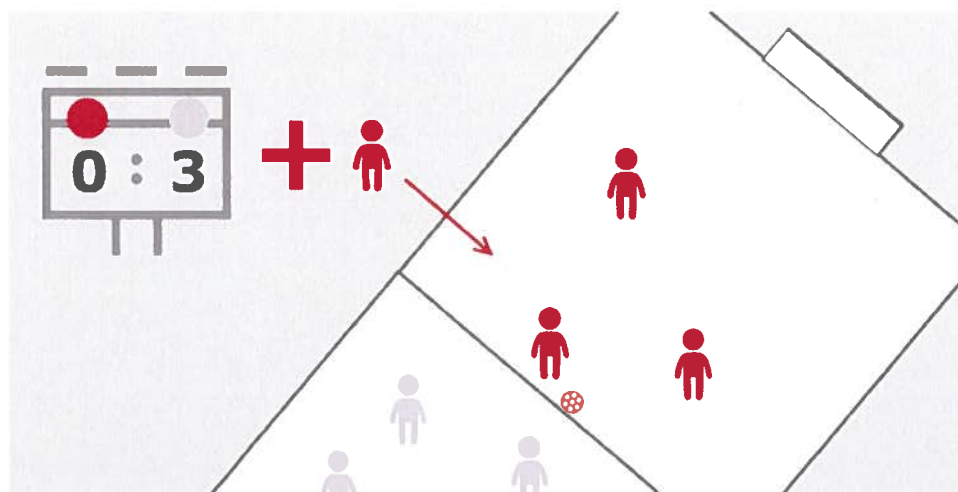
### §3 SPILLERNES ANTAL

- 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".



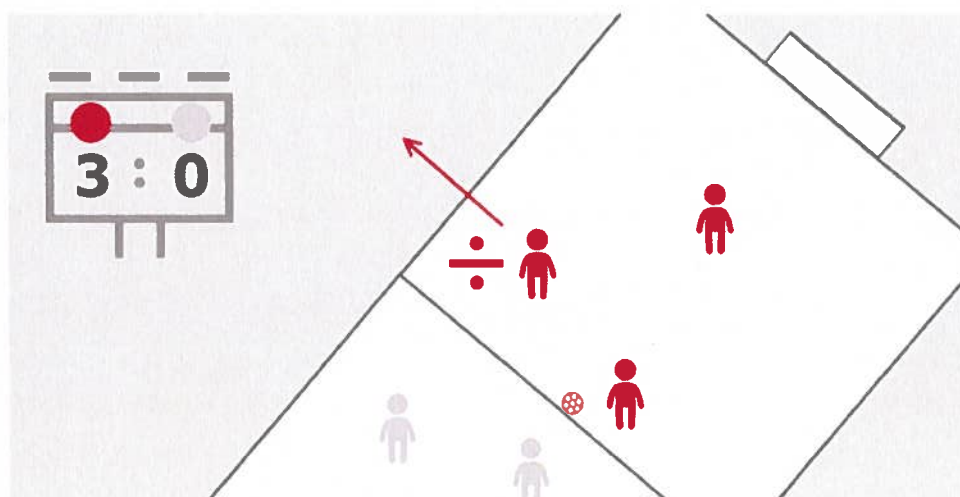


# SPILLEREGLER

## 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.



### 54 SPILLERNES Udstyr

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

### 55 DOMMEREN

- Der anvendes kampleder.

### 56 DET ØVRIGE DOMMERTeam

- Anvendes ikke.

### 57 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](#)).



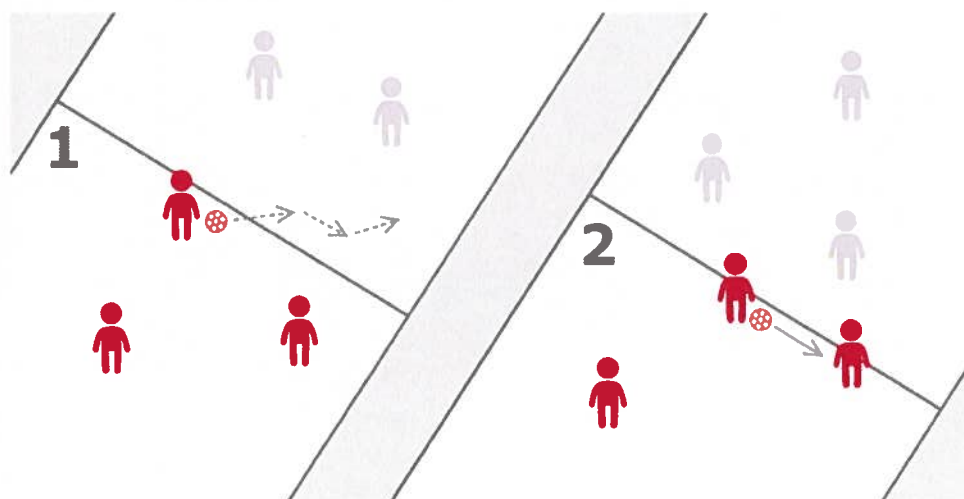
# SPILLEREGLER

## 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

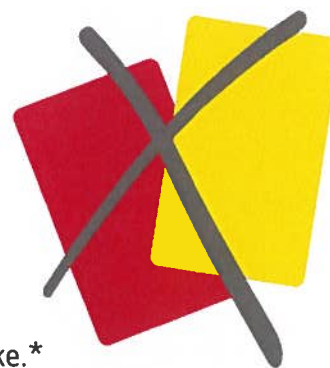
- Jf. fodboldloven ([se mere her](#)).

### §11 OFFSIDE

- Anvendes ikke.

### §12 UTILLADELIG SPILLEMÅDE OG USPORTSLIG OPFØRSEL

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



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



# SPILLEREGLER

## 3 MOD 3

### §13 FRISPARK

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

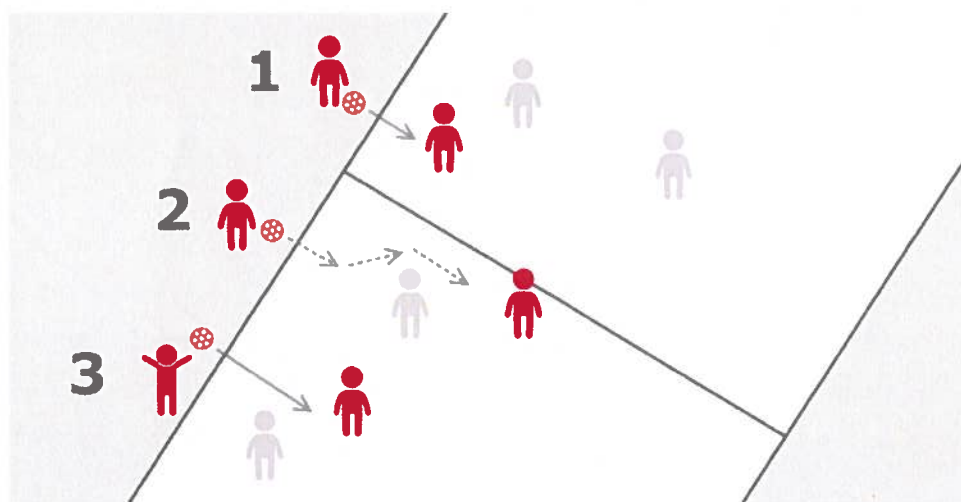
### §14 STRAFFESPARK

- 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.\*\*

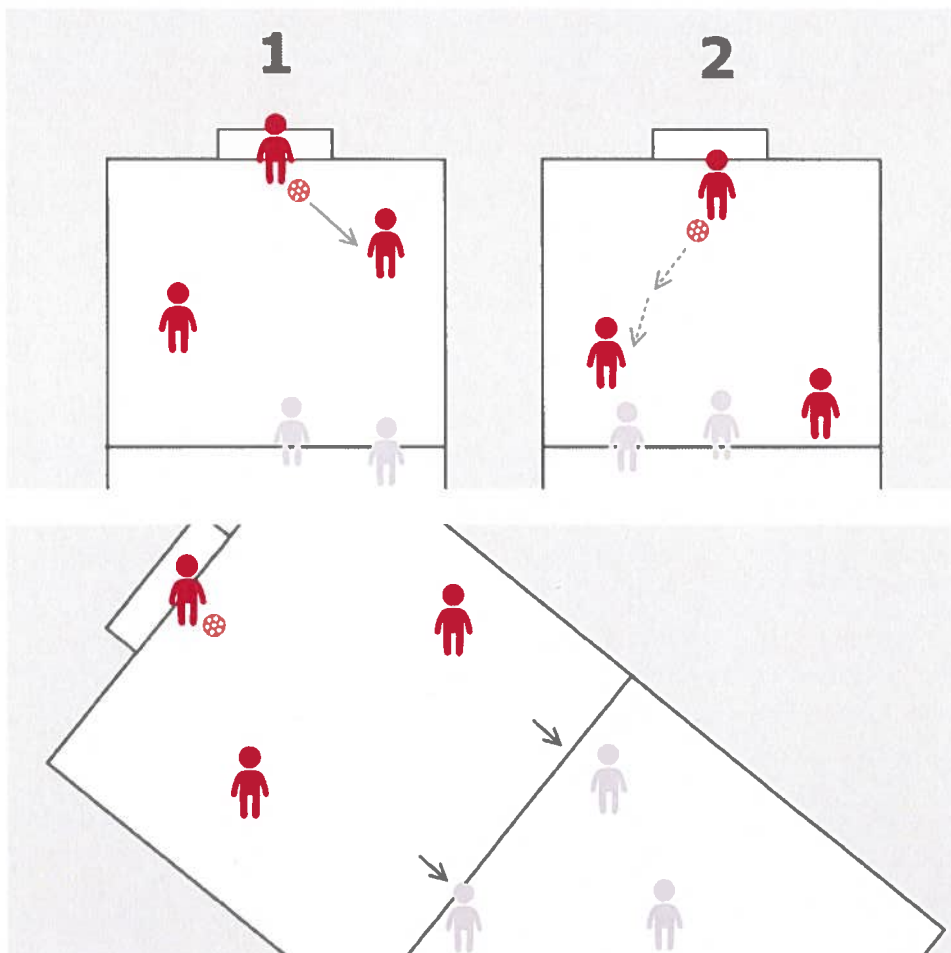
\*Det er den enkelte spiller, der beslutter, om det skal være spark eller dribling.

\*\* 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 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

## 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 SPILLETS ÅND MED SUND FORNUFT

Hvis kamplederen oplever adfærd, der værer 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.