

SPILLEREGLER – KERTEMINDE CUP 2026

- A. Ved pointlighed afgøres placeringen på følgende måde**
1. Indbyrdes kamp(e).
 2. Målforskel for samtlige kampe.
 3. Flest scorede mål for samtlige kampe.
 4. Lodtrækning.
- B. Gult kort** = 5 min. udvisning
Rødt kort = resten af kampen + 1 kamps karantæne
- C. Samme trøjefarve:** Sidstnævnte hold skal skifte
- D. Point**
Vunden kamp = 3 point. Uafgjort kamp = 1 point.
- E. Brug af spillere.** Samtlige tilmeldte spillere kan frit benyttes i alle kampe (dog ikke spillere med evt. karantæne). **En spiller kan KUN deltage på ét hold under Kerteminde Cup.**
- F. Protester indleveres på stævnekontoret straks efter kampen.**
(dommerskøn kan der ikke protesteres imod)
- G. Kampe i slutpil.** Ved uafgjort efter ordinær spilletid:
Straffesparkskonkurrence med 3 spark pr. hold i 5-mands og 5 spark pr. hold i 8-mands
- H.** Såfremt et hold trækker sig, udgår, eller ikke stiller op til en kamp, vil samtlige af holdets kampe blive betragtet som tabte med 3 – 0, så er alle hold i puljen ligestillet.
- I.** Der må IKKE på noget tidspunkt benyttes mere end 1 spiller på 5-mands og mere end 2 spillere på 8-mands som er "for gamle" på banen ad gangen pr. kamp.
- J.** Der må maksimalt benyttes 9 spillere til en 5-mands kamp og maksimalt 12 spillere til en 8-mands kamp.

Kampenes varighed er 2 x 15 min. – det gælder for alle 5-mands og 8-mands kampe.

!! OBS !! Hvor ikke andet er anført gælder, Fodboldlovens nyeste udgave.

VIGTIGT

Det er vigtigt at holdene selv holder sig ajour vedr. spilletider, der kan ske ændringer i programmet. Tjek op på spilletider under stævnet på <https://www.procup.se/cup/39144.htm> Er man i tvivl Spørg i stævnekontoret ☺

HUSK: 8-mands fodbold: Uanset alder, må målmanden på en tilbagelægning/indkast IKKE tage bolden op i hænderne. Målspark SKAL tages som dødbold. Der må ikke foretages udskiftninger i løbet af kampen uden spilstop.

HUSK: 5-mands fodbold: Målmanden må udføre målspark / frispark i målfeltet som spark eller kast, og målmanden må tage bolden op igen når den kommer fra en medspiller, der må benyttes kort hjørnespark (frit valg). Ved målspark skal modstanderholdet rykke tilbage til egen banehalvdel. Ved indkast kan også tages ved at placere bolden på sidelinien og spillet kan igangsættes ved aflevering eller dribling. Der må ikke foretages udskiftninger i løbet af kampen uden spilstop.

U10 drenge og U9-U11 piger: Målmanden må ikke tage bolden op i hænderne når den kommer fra en medspiller. Hvis det sker: Indirekte frispark, som tages fra hjørnet af målfeltet. Indirekte frispark kan afvikles på 3 månder: Drible, aflevere og spark (må ikke score direkte på sparket).

HUSK: Når et hold er foran med 3 mål må modstanderen få 1 spiller mere på banen indtil der bliver reduceret til 2 mål, så skal spilleren ud igen. Gælder til og med U12.

Udarbejdet af Stævnekontoret, juni 2026

Der tages forbehold for evt. justeringer/ændringer i spillereglerne

KVIKGUIDE TIL KAMPLEDERE

5 mod 5



DBU BREDDE

Det praktiske

- › Boldstørrelse: U8 = 3 – U9/U10 = 4
- › Overtræksveste: Førstnævnte hold ved trøjelighed
- › Spilletid: Se spilletid på kampen i Fodbold App'en via knappen "Regler"
- › Udvisninger og advarsler anvendes ikke – dog kan kamplederen bede en træner om at give en bestemt spiller pause i 5 minutter, hvis spillerens opførsel er upassende. Træneren kan så indsætte en anden spiller.

Specialregler

- › U8-U9: Keeperen må samle tilbagelægning op i hænderne, U10 må ikke
- › Når et hold er bagud med tre mål, må holdet, der er bagud, indsætte en ekstra spiller. Men i laveste niveau, i rækker med flere niveauer, skal det førende hold i stedet tage en spiller ud. Ved reducere af forspringet udlignes spillerantallet i begge tilfælde igen

Før kampstart

- › De to hold stiller op til fairplay-hilsen på to rækker
- › Førstnævnte hold starter med bolden. Begyndelsesspark må dribles eller sparkes fra midten i alle retninger

Dødbolde

- › Indkast: Spilleren vælger mellem indkast, -spark eller -dribling – bolden skal nå at ligge stille. Afstand: 2 meter.
- › Målspark: Spilleren vælger mellem spark eller dribling. Afstand: Modstandere skal tilbage på egen banehalvdel (spilleren må dog gerne selv igangsætte, før modspillere er nået over midten)
- › Hjørnespark: Spilleren vælger mellem spark eller dribling fra hjørnet – bolden skal nå at ligge stille. Afstand: 5 meter.
- › Straffespark: Tages fra kanten af målfeltet midt for mål

Kampafslutning

- › De to hold stiller op til fairplay-hilsen på to rækker