



Dessa regler är uppdaterade och gäller från och med 1.1.2019/ba

SKOLIDROTTENS REGLER I FOTBOLL:

Spelsystemet **OBS! Specialreglerna gällande spelsystemet 8mot8 på sida 2.**

Avgörs på Skolidrottens kansli beroende på antalet deltagande lag. Kansliet beaktar höstlov och andra officiella lovdagar. Kansliet kan inte beakta provveckor, permitteringar, lägerskolor osv.

3 eller 4 lag per zon.

Regionala deltagarantalet avgör hur många som avancerar till finalturneringen och hur finalturneringen spelas.

Speltiden

För andra stadiet spelas max 180 min/dag. 1 match är 2 X 30 min. Speltiden kan variera beroende på spelsystemet, arrangören bestämmer.

Högstadiet spelar max 150 min/ dag. Matchtid 2 x 25 min. Speltiden kan variera beroende på spelsystemet arrangören bestämmer.

Lågstadiet spelar max 150 min/ dag. Speltiden kan variera, arrangören bestämmer.

Poängräkning 3 poäng för vinst, 0 poäng för förlust. 1 poäng för oavgjord match

I turneringar och ungdomsserier, där byten fram och tillbaka är tillåtna, avgörs ordningsföljden vid lika många poäng enligt följande:

1. Inbördes matchens poäng
2. Inbördes matchens målskillnad
3. Inbördes matchernas gjorda mål
4. Hela seriens målskillnad
5. Hela seriens gjorda mål
6. Lott

I Finalturnering vid jämt spel avgörs matchen på straffsparkar. Enligt principen 3+1+1+1 och ingen får skjuta en andra gång innan alla spelare som varit på plan vid slutsignal har skjutit.

Antal spelare I ett lag får ingå 16 spelare/match.

Varningar

Rött kort betyder att spelaren avstängs för de två följande matcherna

Gult + gult kort i samma match är rött och spelaren avstängs för de två följande matcherna.

Gult + gult kort i två olika matcher betyder att spelaren står över följande match

Arrangören kontaktar de andra lagen, ordnar planer och domare. Arrangören är skyldig att meddela gula och röda kort till kansliet. Arrangören är också skyldig att meddela resultatet till kansliet.

ALLA SPELARE BÖR ANVÄNDA SMALBENSKYDD !

I övrigt följer vi fotbollsförbundets regler !

sid. 1(2)





SPELSYSTEMET 8 mot 8

- Matchtid 2 x 15 minuter.
- Bollens storlek 4.
- Spelas 8v8, alltså 7+målvakt. Spelarbyten får göras obegränsat. Också utbytta spelare har rätt att återvända.
- Spelaren får medverka endast i ett lag.
- Målstorlek 2x5.
- Spelas utan offsideregler.
- Normalt inkast.
- Hörnspark ges från hörnet.

- Målspark (inspark) får ges från valfritt ställe inom straffområdet. Målvakten får avgöra om han sparkar bollen från marken eller ur händerna.
- Målvaktens öppning ur händerna, utspark eller målspark, måste studsas åtminstone en gång på egen planhalva eller träffa någon spelare, innan den passerar mittstrecket. Regeln gäller inte ifall målvakten släpper bollen ner på marken och den är normalt spelbar. En icke-godkänd öppning resulterar i indirekt frispark för motståndarna och ges från mittstrecket. Regeln gäller inte frisparkar från eget straffområde eller egen planhalva.
- Målvakten får inte ta bollen i händerna, ifall lagkamraten kastar den från inkast eller ger en avsiktlig bakåtpassning.
- Ifall lagen har samma färg i speldräkterna, måste bortalaget använda sig av väst vars färger är olika än motståndartröjorna.
- Vinnarlaget får tre (3) poäng, förloraren noll (0) poäng. Vid oavgjort får båda lagen en (1) poäng.
- Ifall lagen på samma poäng, avgörs skillnaden enligt följande:
 - a) inbördesmöten mellan lag på samma poäng 1) poäng 2) målskillnad 3) gjorda mål;
 - b) inbördesmatch(er), ifall två på samma poäng;
 - c) hela seriens (eller zon) 1) målskillnad 2) gjorda mål;
 - d) inbördesmatch;
 - e) lottning.
- Inför placeringsmatcher ordnas straffsparkstävling (3 straffskyttar/lag). Ifall själva matchen slutar oavgjort, träder straffsparkstävlingen i kraft.

OBS! Utan begränsning flickor med i pojkserier upp till 15 år varefter med arrangörens tillstånd.

Spelsystem 8v8, spel på ½plan, ingen offside. Målvakten får ej sparka/kasta bollen över halva planen. Speltid 2 x 15 minuter.

Den arrangerande skolan ansvarar för att domarna får kopia av dessa regler.

SKOLFOTBOLL SPELAS I FAIR PLAY-ANDA!

sid. 2(2)

