

Indholdsfortegnelse

§1	Banen
§2	Bolden
§3	Antal spillere
§4	Spillernes udstyr
§5	Dommeren
§6	Dommerassistenten
§7	Tidtageren og den 3. dommer
§8	Kampens længde
§9	Spillet start og genstart
§10	Bolden i spil og ikke i spil
§11	Scoring af mål
§12	Frispark og dårlig opførsel
§13	Frispark
§14	Akkumulerede frispark
§15	Straffespark
§16	Indspark
§17	Målkast
§18	Hjørnespark



§1 Banen

Dimensionerne

Banen skal være rektangulær. Banens længde skal altid overstige bredden.

Længde: Minimum 25 m. Maksimum 42 m

Bredde: Minimum 15 m. Maksimum 25 m

Markeringer

Banen er markeret med linjer, der tilhører de områder, de afgrænser. De to linjer, som går på langs ad banen, kaldes sidelinjer. De to kortere linjer, der går på tværs ad banen, kaldes mållinjer. Alle linjer er 8 cm brede.

Banen bliver delt i to halvdele af midterlinjen. Banens midtpunkt er indikeret midt på midterlinjen. En cirkel med en radius på 3 m er optegnet rundt om banens midtpunkt.

Banen og dens tilbehør er vist på følgende illustration:

Straffesparksfeltet

Et straffesparksfelt er angivet i hver ende af banen på følgende måde:

6 m fra hver målstolpe optegnes en halvcirkel med en radius på 6 m, som går ind på banen vinkelret på mållinjen. På den øverste del af hver halvcirkel er der en 3, 16 m linje nøjagtig parallel med mållinjen mellem målstolperne. Det område, som er omfattet af halvcirklen, kaldes straffesparksfeltet.

Straffesparkspletten

En straffesparksplet markeres 6 m fra midtpunktet mellem målstolperne, i lige stor afstand fra dem.

Den anden straffesparksplet

Den anden straffesparksplet markeres på banen 10 m fra midtpunktet mellem målstolperne, i lige stor afstand fra dem.

Hjørnesparksarealet _____ (Bruges ikke i DAI's turnering.)

En kvartcirkel med en radius af 25 cm fra hjørnet er optegnet inde på banen.

Udskiftningsområder

Udskiftningsområderne er placeret på samme side af banen som reservespillernes bænke, direkte foran dem. Det er her, spillerne går ind eller ud af banen under udskiftning.

Udskiftningsområderne er placeret direkte foran reservespillernes bænke, og har en længde på 5 m. De er markeret i hver ende af to linjer, stående vinkelret på sidelinjen. Linjerne er 8 cm brede og 80 cm i længden, af hvilke 40 cm er optegnet inde på banen, og 40 cm uden for banen.

Der er en afstand af 5 m mellem hvert udskiftningsområdes tætteste ende linje og det sted, hvor midterlinjen møder sidelinjen. Dette frie område, lige foran tidtagerbordet, skal holdes frit.

Målene

Målene skal være placeret på midten af hver mållinje. De består af to oprette stolper i samme afstand fra hvert hjørne og forbundet i toppen af en vandret overligger.

Afstanden mellem stolperne (målt på indersiden) er 3 m, og afstanden fra overliggerens underste kant til jorden er 2 m.

Både målstolper og overligger har den samme dybde og bredde på 8 cm. Nettene, lavet af hamp, jute eller nylon, er påsat målstolperne og overliggeren bag på målene. Den lave del er støttet af buede stænger eller anden passende støtte.

Målets dybde, forstået som afstanden fra målstolpernes indre hjørner ud mod banen, er mindst 80 cm ved toppen, og 100 cm ved gulvet.

Sikkerhed

Målene kan være flytbare, men de skal være fastgjort sikkert til gulvet under kampen.

Banens overflade

Overfladen skal være jævn og flad og glat. Det anbefales at bruge træ eller syntetisk materiale. Beton eller asfalt bør undgås.

§2 Bolden

Egenskaber og mål

Bolden:

- Er rund;
- Er lavet af læder eller andet passende materiale;
- Har en omkreds af minimum 62 cm og maksimum 64 cm;
- Vejer minimum 400 gr og maksimum 440 gr ved kampstart;
- Har et tryk, der svarer til 0.4-0.6 atmosfære (400-600 g/cm²) ved havoverfladen

Udskiftning af en defekt bold

Hvis bolden går i stykker under kampen:

- Spillet stoppes.
- Kampen bliver genstartet ved at kaste erstatningsbolden på det sted, hvor den første bold gik i stykker (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

Hvis bolden går i stykker uden for spil (ved kick-off, målspark, hjørnespark, frispark, straffespark, ellers indspark):

- Kampen bliver genstartet i overensstemmelse med Futsal reglerne.

Bolden må ikke udskiftes under kampen uden dommerens tilladelse.

§3 Antal spillere

Spillere

En kamp består af 2 hold, hvor hvert hold har maksimum 5 spillere på banen, af hvilke den ene er målmand.

Udskiftningsprocedure

Udskiftninger er tilladt i en hvilken som helst kamp, som bliver spillet efter reglerne for officielle turneringer i FIFA, forbunds- eller kredsregi.

Det maksimalt tilladte antal af udskiftningsspillere er 7

Der er ingen begrænsninger i antallet af ”flyvende” udskiftninger i løbet af en kamp.

En spiller, der er blevet udskiftet, må gerne komme tilbage på banen som udskiftning for en anden spiller. En udskiftning foretages, når bolden er i eller ude af spil, og følgende betingelser bliver overholdt:

Spilleren, der forlader banen, skal gøre det fra sit eget holds udskiftningsområde.

Spilleren, der bliver skiftet ind, skal også gøre dette fra sit eget holds udskiftningsområde, men ikke før den udskiftede spiller har passeret sidelinjen.

En udskiftningsspiller er underlagt dommerens autoritet og myndighed, uanset om vedkommende er i spil eller ej.

Udskiftningen er fuldført, når udskiftningsspilleren træder ind på banen, fra hvilket tidspunkt han bliver en aktiv spiller, og spilleren, der forlader banen, ophører med at være en aktiv spiller.

En målmand kan bytte plads med hvilken som helst anden spiller.

I DAI Alle spillere ,samt ledere der er til stede på udskiftningsbænken, skal sidde ned når der ikke er en udskiftning i gang.

Forseelser/Sanktioner

Hvis en udskiftningsspiller under en udskiftning træder ind på banen, før den udskiftede spiller har forladt banen:

Spillet stoppes.

Spilleren, der er ved at blive udskiftet, instrueres om at forlade banen.

Udskiftningsspilleren får en advarsel og det gule kort, og beordres til at forlade banen for at fuldføre udskiftningsproceduren.

Spillet genstartes med et indirekte frispark til modstanderholdet fra det sted, hvor bolden var, da spillet blev stoppet (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

Hvis en udskiftningsspiller under en udskiftning træder ind på banen, eller en udskiftet spiller forlader banen fra et andet sted end holdets udskiftningsområde:

Spillet stoppes.

Spilleren, der overtræder reglerne, får en advarsel og det gule kort, og beordres til at forlade banen for at fuldføre udskiftningsproceduren.

Spillet genstartes med et indirekte frispark til modstanderholdet fra det sted, hvor bolden var, da spillet blev stoppet (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

Afgørelser:

1)

*For at starte en kamp skal der være 5 spillere på hvert hold. **I DAI må man starte en kamp med 4 spillere, er holdet ikke 5 spillere efter 5 min, skal dommeren afbryde kampen.***

2)

Hvis et hold på grund af udvisninger har mindre end 3 spillere på banen, inkl. målmanden, skal kampen stoppes.

I DAI hvis et hold på grund af gule kort ikke har flere spillere på banen, skal dommeren afbryde kampen og holdet dømmes som taber med cifrene 3 – 0, eller såfremt der er større målforskel, den aktuelle stilling.

3)

Holdledere må give taktiske instruktioner til spillerne under kampen. Men holdlederne må ikke forstyrre spillerne eller dommernes bevægelser, og de skal altid opføre sig på en hensigtsmæssig måde

§4 Spillernes udstyr

Sikkerhed

En spiller må ikke bære udstyr eller andre ting, der kan være farlige for ham selv eller andre spillere, herunder smykker af enhver slags.

Standardudstyr

Spillerens obligatoriske standardudstyr er:

- En bluse;
- Shorts – hvis der bæres varmebukser under shortsene, skal disse være af samme farve som shortsene;
- Sokker;
- Benskiner;
- Fodtøj – det eneste tilladte fodtøj er kanvas eller bløde gummisko i læder, eller gymnastisko med gummisåler eller lignende materiale.

Spilletrøje

Spillernes trøjer skal være nummererede med tal mellem 1 og 15 på ryggen. **I DAI forskellige tal. Såfremt der er numre på bukserne, skal disse være identiske med trøjenummeret.** Numrenes farve skal adskille sig tydeligt fra trøjens farve.

Benskiner

Skal være fuldstændig dækket af sokkerne;
Skal være lavet af velegnet materiale (gummi, plastic eller lignende materiale);
Skal yde en rimelig grad af beskyttelse.

Målmænd

Det er tilladt for målmanden at bære lange bukser.

Hver målmand skal være iført tøj med farver, der klart adskiller ham fra de andre spillere og dommerne.

Hvis en mark spiller afløser en målmand, skal målmandstrøjen, båret af spilleren, markeres på ryggen med spillerens eget nummer. **I DAI tillades en overtræksvest hvor nummeret kan ses igennem.**

Overtrædelser/Sanktioner

Ved enhver overtrædelse af disse regler:

Den pågældende spiller instrueres af dommerne om at forlade banen for at bringe sit udstyr i orden eller for at fremskaffe den manglende del af udstyret. Spilleren må ikke returnere til banen, før vedkommende har rapporteret til en af dommerne, som derefter skal checke, at udstyret nu er korrekt.

Genstart af spillet

Hvis dommerne stopper spillet for at instruere en spiller, der overtræder reglerne:

Spillet genstartes med et indirekte frispark til modstanderholdet fra det sted, hvor bolden var, da dommerne stoppede spillet (medmindre andet er fastsat i §9 under "Specielle forhold").

Afgørelser:

1)

Spillere må ikke vise undertrøjer, der indeholder slogans eller reklamer. En spiller, der tager sin trøje af for at vise slogans eller reklamer, vil blive straffet af turneringsarrangøren.

2)

Trøjer skal have ærmer

§5 Dommeren

Dommerens autoritet

Hver kamp bliver kontrolleret af en dommer, som har fuld autoritet til at håndhæve spillereglerne i forbindelse med den kamp, til hvilken han er blevet udpeget, fra det øjeblik han træder ind på det område, hvor banen er placeret, til han forlader området igen.

Pligter

Dommeren skal:

- Håndhæve spillereglerne;
- Tillade spillet at fortsætte, når det hold, der er blevet begået et regelbrud mod, står til at drage fordel af dette, og skal straffe regelbruddet, hvis holdet ikke drager den forventede fordel deraf;
- Nedskrive alle episoder, som sker før, under eller efter kampen, og skal til de respektive autoriteter afgive rapport, der inkluderer information om enhver disciplinær handling, der er blevet brugt til at gribe ind over for spillere og/eller holdledere;
- Udøve rollen som tidtager i de tilfælde, hvor denne person ikke er til stede;
- Stoppe, afbryde eller aflyse kampen i alle tilfælde af brud på spillereglerne eller udefrakommende forstyrrelser af nogen art;
- Gripe til disciplinær handling over for spillere, der er skyldige i regelbrud og handlinger, der medfører, at de skal udvises fra kampen;
- Sørge for, at ingen andre end spillerne og dommerne går ind på banen;
- Stoppe kampen, hvis en spiller efter hans mening er blevet slemt skadet, og få ham fjernet fra banen;
- Lade spillet fortsætte indtil bolden ikke længere er i spil, hvis en spiller efter hans mening kun er let skadet;
- Sørge for, at bolden opfylder de krav, der er fastsat i spillereglernes §2;
- Straffe dette mere alvorlige regelbrud, hvis en spiller begår mere end et regelbrud på samme tid.

Dommerens afgørelser

Dommerens afgørelser baseret på forhold i spillet er endelige.

Dommeren og dommerassistenten må kun ændre en afgørelse, hvis de erkender, at de har begået en fejl, eller hvis de skønner det nødvendigt at gøre dette, forudsat at spillet ikke er blevet genstartet eller kampen fløjtet af.

Afgørelser

1)

Hvis dommeren og dommerassistenten begge samtidig angiver, at der er begået et frispark, og der er uenighed om, hvilket hold der har begået det, er det dommerens afgørelse, der har forrang.

2)

Dommeren og dommerassistenten har begge ret til at give advarsler og udvisninger, men i tilfælde af uoverensstemmelse mellem de to, har dommerens afgørelse forrang.

§6 Dommerassistenten

Pligter:

- En dommerassistent skal udpeges til at virke på banens modsatte halvdel i forhold til dommeren. Han har også tilladelse til at bruge en fløjte.
- Dommerassistenten hjælper dommeren med at kontrollere kampen i overensstemmelse med spillereglerne. Dommerassistenten skal også:
- Have bemyndigelse til efter skøn at stoppe kampen i alle tilfælde af brud på spillereglerne;
- Sammen med dommeren sikre, at udskiftninger udføres korrekt.

I tilfælde af unødigt indblanding fra dommerassistentens side vil dommeren fritage vedkommende fra hans pligter og sørge for hans udskiftning, og rapportere sagen til den ansvarshavende.

§7 Tidtageren

Pligter

En tidtager udpeges. Placeres uden for banen ved midterlinjen på samme side som udskiftningsområderne.

Tidtageren skal være udstyret med et passende ur og det nødvendige udstyr for at kunne indikere akkumulerede frispark. Dette skal stilles til rådighed af det forbund eller den klub, på hvis bane kampen blive spillet.

Tidtageren

Sikrer, at kampens varighed overholder bestemmelserne i spillereglernes §8 ved at:

- starte uret, når kampen starter;
- starte uret efter Time out
- stoppe uret ved Time out

Markere slutningen på første halvleg, kampens slutning, slutningen på den forlængede spilletids perioder ved hjælp af en fløjte eller andet akustisk signal, som kan adskilles fra de signaler, der bliver brugt af dommerne;

Notere holdenes resterende time-outs.

Notere de første fem akkumulerede frispark, begået af hvert hold i hver halvleg, som er blevet registreret af dommerne.

Markere, når et hold har begået det femte akkumulerede frispark.

Den 3. dommer (Bruges ikke i DAI's turnering)

§8 Kampens længde

Spille perioder

Kampen er opbygget af to halvlege af hver 20 minutter.

Tidtagningen udføres af en tidtager, hvis pligter er defineret i §7.

Varigheden af hver halvleg kan forlænges for at gøre det muligt at få taget et straffespark eller et direkte frispark mod et hold, der har begået mere end fem akkumulerede fejl.

Time-out

Holdene er berettigede til at bede om en 1-minuts time-out i hver halvleg.

Følgende betingelser gælder for en time-out:

- Holdenes trænere er bemyndigede til at bede **Dommeren** om en 1-minuts time-out.
- Der kan anmodes om en 1-minuts time-out på et hvilket som helst tidspunkt, men den bliver først givet, når holdet, der anmoder om time-outen, er i besiddelse af bolden.
- **Dommeren** skal indikere tilladelsen til time-out, når bolden er ude af spil, ved hjælp af en fløjte eller andet akustisk signal, der adskiller sig fra de signaler, der bliver brugt af dommerne.
- Når der er givet tilladelse til time-out, skal spillerne blive på banen. Hvis de ønsker instruktioner fra en holdleder, må dette kun ske ved sidelinjen ud for udskiftningsbænken. Holdlederen, der giver instruktionerne, må ikke gå ind på banen.

Et hold, der ikke gør brug af en time-out i første halvleg af kampen, er stadig kun berettiget til en time-out i den anden halvleg.

Halvlegsperioden

Halvlegsperioden må ikke overstige 10 min.

Afgørelser

1)

Hvis turneringsreglerne foreskriver, at der skal spilles forlænget spilletid efter normal kamptids ophør, er der ingen time-out i den forlængede spilletid.

§9 Spillets start og genstart

Ved starten på en kamp

Der slås plat og krone, og holdet, der vinder, må vælge banehalvdel i første halvleg. Det andet holdet tager kick-off for at starte kampen.

Holdet, der vinder lodtrækningen, tager kick-off ved anden halvlegs start.

Ved starten på anden halvleg bytter holdene banehalvdel.

Begyndelses spark

Et begyndelses spark starter eller genstarter spillet:

- Ved starten på en kamp;
- Efter der er blevet scoret et mål;
- Ved anden halvlegs start;
- Ved starten på hver halvleg i den forlængede spilletid, hvis der spilles en sådan.

Der kan **I DAI's turnering** scores direkte på begyndelsesspark.

Fremgangsmåde

- Alle spillere er på deres egen banehalvdel.
- Modstanderne skal **I DAI's turnering være 5 meter fra bolden**, indtil den er i spil.
- Bolden ligger stille på banens midtpunkt.
- Dommeren giver signal.
- Bolden er i spil, når den er sparket og bevæger sig. **I DAI's turnering retnings frit.**
- Spilleren, som foretog begyndelses sparket, må ikke røre bolden igen, før den har rørt en anden spiller.

Efter et hold har scoret, tager modstanderholdet et begyndelsesspark.

Forseelser/Sanktioner

Hvis spilleren, der foretog begyndelses sparket, rører bolden igen, før den har rørt en anden spiller:

Et indirekte frispark gives til modstanderholdet fra det sted, hvor overtrædelsen skete (medmindre andet er fastsat i §9 under "Specielle forhold").

Ved ethvert andet brud på begyndelses sparks fremgangsmåden skal et begyndelses spark tages om.

Når dommeren lader bolden falde (Dommerkast)

Dommeren lader bolden falde er en måde at genstarte kampen på efter en midlertidig afbrydelse, som er nødvendig, når bolden er i spil, af hvilken som helst grund, som ikke er nævnt i spillereglerne – forudsat at bolden ikke har passeret side- eller mållinjen før afbrydelsen.

Fremgangsmåde

En af dommerne lader bolden falde på det sted, hvor den befandt sig, da spillet blev stoppet (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

Forseelser/Sanktioner

Dommeren lader bolden falde kan gentages, hvis:

- En spiller rører bolden, inden den rammer jorden;
- Bolden forlader banen, efter den har ramt jorden, uden en spiller har rørt den.

Specielle forhold

Et frispark, der bliver givet til et forsvarende hold i dets eget straffesparksfelt, kan tages fra et hvilket som helst sted i det straffesparksfelt.

Et indirekte frispark, der bliver givet til det angribende hold i modstanderholdets straffesparksfelt, skal tages fra den linje, der markerer straffesparksfeltets grænse, tættest på det sted, hvor forseelsen blev begået.

Et dommerkast til at genstarte spillet i straffesparksfeltet skal udføres på den linje, der markerer straffesparksfeltets grænse, tættest på det sted, hvor bolden var, da spillet blev stoppet.

§10 Bolden i spil og ikke i spil

Bolden ude af spil

Bolden er ude af spil, når:

- Den helt har passeret mål- eller sidelinjen, enten i luften eller på jorden;
- Spillet er stoppet af dommerne;
- Den rammer loftet.

Bolden i spil

Bolden er i spil på alle andre tidspunkter, iberegnet, når:

Den preller af på målstolperne eller overliggeren, og springer ind på banen;
Den rammer en af dommerne, når de er på banen, og springer tilbage.

Afgørelse

Når en kamp spilles på en indendørs bane, og bolden rammer loftet, genstartes kampen med et indspark, tildelt modstanderholdet til det hold, der sidst rørte bolden. Indsparket tages fra det sted på sidelinjen, der er tættest under det sted, hvor bolden ramte loftet.

§11 Scoring af mål

Mål scoret

Udover det allerede oplyste i spillereglerne er der scoret et mål, når hele bolden har passeret mållinjen mellem de to målstolper og under overliggeren, medmindre den er blevet kastet, båret eller forsætligt skubbet frem ved hjælp af en spillers hånd eller arm fra det angribende hold, målmanden inkluderet.

Det vindende hold

Det hold, der scorer det højeste antal mål i løbet af kampen, vinder kampen. Hvis begge hold scorer lige mange mål, eller der ikke bliver scoret nogen mål, er resultatet uafgjort.

Turnerings reglementer

For kampe, der ender uafgjort, kan turneringsregler fastsætte bestemmelser, der involverer forlænget spilletid eller straffespark, for at bestemme vinderen af en kamp.

§12 Frispark og dårlig opførsel

Frispark og dårlig opførsel straffes på følgende måde:

Direkte frispark

Modstanderholdet bliver tildelt et direkte frispark, hvis en spiller ifølge dommeren på en hensynsløs måde eller ved at udøve unødvendig styrke begår en af følgende 6 forseelser:

1. Sparker eller forsøger at sparke en modstander;
2. Tackler eller forsøger at tackle modstanderen, enten ved at glide eller ved at kaste sig ned foran eller bagved modstanderen;
3. Springer hen på en modstander;
4. Angriber en modstander med en skuldertackling;
5. Slår eller forsøger at slå en modstander;
6. Skubber en modstander.

Modstanderholdet bliver også tildelt et direkte frispark, hvis en spiller begår en af følgende 5 forseelser:

1. Holder en modstander;
2. Spyttter på en modstander;
3. Glider ind i et forsøg på at spille bolden, når den bliver spillet eller forsøgt spillet af en modstander (glidende tackling), undtaget for målmanden på tværs i eget straffesparksfelt, medmindre han optræder hensynsløst og udøver unødigt styrke i tacklingen;
4. Rører modstanderen før bolden, når han forsøger at få fat i den;
5. Rører bolden med hånden bevidst, undtaget for målmanden i eget straffesparksfelt.

Et direkte frispark tages fra det sted, hvor forseelsen blev begået, medmindre frisparket er blevet tildelt det forsvarende hold i dets eget straffesparksfelt, i hvilket tilfælde frisparket kan tages fra hvilket som helst sted i straffesparksfeltet.

De ovennævnte frispark er at beregne som akkumulerede frispark.

Straffespark

Et straffespark bliver dømt, hvis en spiller begår en af ovennævnte forseelser i sit eget straffesparksfelt, uanset boldens position, forudsat den er i spil.

Indirekte frispark

Et indirekte frispark bliver tildelt modstanderholdet, hvis en målmand begår en af følgende forseelser:

- Ved målkast, efter at have afleveret bolden får den tilbage fra en medspiller, uden at være blevet spillet eller rørt af en modstander;
- Rører eller kontrollerer bolden med hænderne, efter at den forsætligt er blevet spillet til ham af en medspiller;
- Rører eller kontrollerer bolden med hænderne, efter at en medspiller har spillet den direkte til ham ved et indspark;
- Rører eller kontrollerer bolden med hænder eller fødder på egen banehalvdel i mere end 4 sekunder.

- Et indirekte frispark bliver også tildelt modstanderholdet på det sted, hvor forseelsen blev begået, hvis en spiller ifølge dommeren:
- Spiller på en farlig måde;
- Forsætligt forhindrer en modspillers gang eller løb, når bolden ikke bliver spillet;
- Forhindrer målmanden i at kaste bolden ud;
- Begår en hvilken som helst anden forseelse, der ikke tidligere er nævnt i §12, for hvilken spillet bliver stoppet for at give en spiller en advarsel eller en udvisning.

Det indirekte frispark tages fra det sted, hvor forseelsen blev begået.

Disciplinære sanktioner

Gule og røde kort må kun gives til spillere og reserver.

Dommerne har bemyndigelse til at pålægge spillere disciplinære sanktioner, fra det øjeblik de træder ind på banen, til de forlader banen efter det sidste fløjt.

Forseelser til advarsel

En spiller eller reserve får en advarsel og det gule kort, hvis han begår en af følgende forseelser:

- Er skyldig i usportslig optræden;
- Viser sin foragt for dommerens afgørelser i ord eller handling;
- Konstant bryder spillereglerne;
- Forsinker genstarten af spillet;
- Ikke respekterer den påbudte afstand, når spillet bliver genstartet med et hjørnespark, indspark, frispark, eller målkast;
- Går ind på banen eller returnerer til banen uden dommernes tilladelse, eller bryder udskiftningsfremgangsmåden;
- Forsætligt forlader banen uden dommernes tilladelse.
- **I DAI's turnering er en advarsel lig med 2 minutters udvisning, og en spiller der er udvist i 2 minutter kan først genindtræde i spillet med dommerens tilladelse.**
- **Hvis en spiller der er på banen skal have en advarsel/udvisning, men når at lave en flyvende udskiftning, skal der fjernes en spiller fra banen i 2 minutter.**
- **Hvis en spiller på udskiftningsbænken skal have en advarsel/udvisning, Skal holdet udpege en spiller på banen, som skal afsone den tidsbestemte straf.**

Forseelser til udvisning

En spiller eller reserve får det røde kort og bliver udvist, hvis han begår en af følgende forseelser:

- Er skyldig i alvorlige frispark;
- Er skyldig i voldelig opførsel;
- Spyttter på en modstander eller hvilken som helst anden person;
- Hindrer modstanderholdet i at score eller få en oplagt scoringsmulighed ved forsætligt at røre bolden med hånden (undtaget målmanden i hans eget straffesparksfelt);
- Hindrer en modspiller på vej mod målet i at få en oplagt scoringsmulighed ved at begå en forseelse, der er strafbar som et frispark eller straffespark;
- Bruger stødende, sårende eller krænkende sprog, ved tegn eller kropssprog viser at han er uenig med dommernes afgørelser.
- Får den anden advarsel i samme kamp.

Afgørelser:

1)

En spiller, der er blevet udvist, må ikke genindtræde i spillet eller sidde på udskiftingsbænken, men skal forlade banens område.

En reservespiller må træde ind på banen, 2 minutter efter at en medspiller er blevet udvist.

2)

Under forbehold af betingelserne i §12 må en spiller spille bolden til sin egen målmand med hovedet, brystet eller knæet, forudsat at bolden har været rørt eller spillet af en modspiller. Men hvis spilleren efter dommerens skøn forsætligt forsøger at snyde og omgå spillereglerne, mens bolden er i spil, er spilleren skyldig i usportslig optræden. Han får en advarsel og det gule kort, og et indirekte frispark bliver tildelt modstanderholdet fra det sted, hvor forseelsen blev begået (medmindre andet er fastsat i §9 under "Specielle forhold").

I sådanne tilfælde er det ligegyldigt, hvorvidt målmanden senere rører bolden med hænderne eller ej. Forseelsen er begået af spilleren, der har forsøgt at omgå både ånd og bogstav i §12.

3)

En tackling, der udsætter en modspillers sikkerhed for fare, straffes som farligt spil.

4)

Enhver simulering på banen med den hensigt at narre dommeren skal straffes som usportslig opførsel.

5)

En spiller, der tager sin trøje af, når han fejrer et mål, skal straffes for usportslig opførsel.

§13 Frispark

Typer af frispark

Frispark er enten direkte eller indirekte.

For både direkte og indirekte frispark gælder, at bolden skal ligge stille, når et frispark bliver taget, og spilleren, der tager frisparket, må ikke røre bolden igen, før den har rørt en anden spiller.

Direkte frispark

Hvis et direkte frispark bliver sparket direkte ind i modstanderholdets mål, dømmes der mål.

Indirekte frispark

Et mål kan kun scores, hvis bolden har rørt en anden spiller, før den går i mål.

Frisparkets position

Alle modspillere skal være mindst 5 m fra bolden, indtil den er i spil. Bolden er i spil, når den er blevet rørt eller sparket. Når et forsvarende hold tager et frispark inde fra eget straffesparksfelt, skal alle modspillere være ude af straffesparksfeltet. Bolden er i spil, umiddelbart efter den forlader straffesparksfeltet.

Forseelser/Sanktioner

Hvis en modspiller er tættere på bolden end den påbudte afstand:

Sparket bliver taget om.

Hvis den spiller, der har taget frisparket, rører bolden igen, inden den har rørt en anden spiller:

Modstanderholdet tildeles et indirekte frispark, der skal tages fra det sted, hvor forseelsen blev begået (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

Hvis det hold, der tager frisparket, bruger mere end 4 sekunder:

Dommeren tildeler modstanderholdet et indirekte frispark, der skal tages fra det sted, hvor forseelsen blev begået (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

Markeringer

Direkte frispark:

En af dommerne holder den ene arm i vandret stilling i den retning, sparket skal tages. Dommeren peger mod jorden med den anden arms pegefinger, for at lade tidstageren eller en anden kampofficiel ved bordet vide, at det tæller som et akkumuleret frispark.

Indirekte frispark:

En af dommerne indikerer et indirekte frispark ved at løfte en arm over hovedet. Han holder armen i denne position, indtil sparket er blevet taget, og bolden har rørt en anden spiller eller går ud af spil.

§14 Akkumulerede frispark

Akkumulerede frispark:

Er dem, der bliver straffet med direkte frispark, nævnt i §12.

De første 5 frispark akkumuleret af hvert hold skal registreres i sammenfatningen af kampen.

Dommerne kan lade spillet fortsætte ved at lade fordelsreglen gælde, hvis holdet ikke har begået 5 akkumulerede frispark, og modstanderholdet ikke bliver frataget en oplagt scoringsmulighed.

Hvis de lader fordelsreglen gælde, skal dommerne markere et akkumuleret frispark til tidtageren og 3. dommeren, så snart bolden er ude af spil.

Hvis kampen fortsætter med forlænget spilletid, skal alle akkumulerede frispark fra anden halvleg fortsat gælde. Alle akkumulerede frispark fra den forlængede spilletid bliver lagt til holdets samlede optælling fra anden halvleg.

Frisparkets position

For de første 5 akkumulerede frispark, der er registreret for hvert hold i hver halvleg, og forudsat at kampen er blevet stoppet:

Modstanderholdets spillere må danne en mur til at forsvare sig mod frisparket.

Alle modspillere er mindst 5 m fra bolden, indtil den er i spil.

Der kan scores et mål direkte i modstanderholdets mål på dette frispark.

Ved 6. akkumulerede frispark, registreret for hvert hold i hver halvleg:

Modspillerne må ikke danne en mur til at forsvare sig mod frisparket.

Spilleren, der skal tage sparket, skal kunne identificeres på forhånd.

Målmanden skal blive i sit straffesparksfelt, mindst 5 m fra bolden.

Alle øvrige spillere på banen skal forblive bag en imaginær linje, som er på linje med bolden, parallel med mållinjen, og udenfor straffesparksfeltet. De skal være 5 m fra bolden, og må ikke hindre spilleren i at tage sparket. Ingen spiller må passere denne imaginære linje, før bolden er blevet rørt.

Fremgangsmåde (for 6. og hvert efterfølgende akkumulerede frispark)

Spilleren, som tager frisparket, skal sparke til bolden med den hensigt at score, og må ikke spille bolden til en anden spiller.

Når frisparket er blevet taget, må ingen spiller røre bolden, før målmanden har rørt den, eller bolden er sprunget tilbage fra målstolperne eller overliggeren, eller har forladt banen.

Hvis en spiller begår sit holds 6. akkumulerede fejl på modstanderholdets banehalvdel eller på sit eget holds banehalvdel i området mellem midterlinjen og en imaginær linje passerende igennem den anden straffesparksplet 10 m fra mållinjen, skal frisparket tages fra denne anden straffesparksplet. Den anden straffesparksplet er beskrevet i §1. Frisparket skal tages i overensstemmelse med bestemmelserne foreskrevet i "Frisparkets position".

Hvis en spiller begår sit holds 6. frispark på sin egen banehalvdel mellem 10-meter linjen og mållinjen, men uden for straffesparksfeltet, må holdet, der bliver tildelt frisparket, vælge, om frisparket skal tages fra den anden straffesparksplet, eller fra det sted, hvor forseelsen blev begået.

Tillægs tid skal kunne lægges til hver halvleg af den ordinære spilletid eller hver halvleg af den forlængede spilletid, så man kan få frisparket taget.

Forseelser/Sanktioner

Hvis en spiller fra det forsvarende hold bryder denne regel:

- Sparket tages om, men kun hvis der ikke bliver scoret.
- Sparket tages ikke om, hvis der bliver scoret.

Hvis en medspiller til spilleren, der tager sparket, bryder denne regel:

- Sparket tages om, hvis der bliver scoret.
- Hvis der ikke bliver scoret, stopper dommerne spillet og genstarter kampen med et indirekte frispark til det forsvarende hold, der skal tages fra det sted, hvor forseelsen blev begået (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

Hvis spilleren, der tager sparket, bryder denne regel, efter bolden er kommet i spil:

- Modstanderholdet tildeles et indirekte frispark, der skal tages fra det sted, hvor forseelsen blev begået (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

Hvis en spiller fra det forsvarende hold og en spiller fra det angribende hold bryder denne regel:

- Frisparket tages om.

Hvis en bold rammer en genstand, efter den er blevet spillet fremad:

- Frisparket tages om.

Hvis bolden springer tilbage i spil efter at have ramt målmanden, overliggeren eller målstolperne, og derefter rammer en genstand:

- Dommerne afbryder spillet;
- Spillet genstartes med et dommerkast på det sted, hvor bolden ramte genstanden (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

§15 Straffespark

Straffespark

Et straffespark bliver dømt mod det hold, der inde i dets eget straffesparksfelt, og mens bolden er i spil, begår hvilken som helst af de forseelser, for hvilke der bliver dømt direkte frispark.

Der kan scores direkte på straffespark.

Tillægs tid skal kunne lægges til hver halvleg af den ordinære spilletid eller hver halvleg af den forlængede spilletid, så man kan få straffesparket taget.

Bolden og spillernes position

Bolden: Er placeret på 6 m linjen, midt for målet.

Spilleren, der tager straffesparket: Skal kunne identificeres på forhånd.

Den forsvarende målmand:

Bliver på sin mållinje mellem målstolperne, og er vendt mod sparkeren, indtil bolden er blevet sparket.

De øvrige spillere, udover spilleren, der skal tage sparket, er placeret:

- På banen;
- Uden for straffesparksfeltet;
- Bagved eller ved siden af straffesparkspletten;
- Mindst 5 m fra straffesparkspletten.

Fremgangsmåde

Spilleren, der tager straffesparket, sparker bolden fremad.

Han må ikke spille bolden igen, før den har rørt en anden spiller.

Bolden er i spil, når den bliver sparket og bevæger sig fremad.

Når et straffespark bliver taget i den ordinære spilletid, eller hvis kampen er blevet forlænget ved halvleg eller ved afslutningen på den ordinære spilletid, for at der kan blive taget et straffespark, eller for at et straffespark kan tages om, bliver der dømt mål, når bolden, før den har passeret målstolperne og under overliggeren:

Rører den ene eller begge målstolper og/eller overliggeren og/eller målmanden.

Forseelser/Sanktioner

Hvis en spiller fra det forsvarende hold bryder denne regel:

- Straffesparket tages om, hvis der ikke bliver scoret.
- Straffesparket tages ikke om, hvis der bliver scoret.

Hvis en medspiller til spilleren, der tager straffesparket, bryder denne regel:

- Straffesparket tages om, hvis der bliver scoret.
- Hvis der ikke bliver scoret, afbryder dommerne spillet og genstarter kampen med at tildele det forsvarende hold et indirekte frispark, der skal tages fra det sted, hvor bolden befandt sig, da forseelsen blev begået (medmindre andet er fastsat i §9 under "Specielle forhold").

Hvis spilleren, der tager sparket, bryder denne regel, efter bolden er i spil:

- Modstanderholdet tildeles et indirekte frispark, der skal tages fra det sted, hvor forseelsen blev begået (medmindre andet er fastsat i §9 under "Specielle forhold").

Hvis en spiller fra det forsvarende hold og en spiller fra det angribende hold bryder denne regel:

- Straffesparket tages om.

Hvis bolden rammer en genstand, efter den er blevet spillet fremad:

- Sparket tages om.

Hvis bolden springer tilbage i spil efter at have ramt målmanden, overliggeren eller målstolperne, og derefter rammer en genstand:

- Dommerne afbryder spillet;

Spillet genstartes med at dommeren lader bolden falde på det sted, hvor bolden ramte genstanden (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

§16 Indspark

Et indspark er en måde at genstarte spillet på.

- Der kan ikke scores direkte på et indspark.

Et indspark bliver dømt:

- Når hele bolden har passeret sidelinjen, enten på jorden eller i luften, eller rammer loftet, på det sted, hvor bolden passerede sidelinjen;
- Til modspillerne til den spiller, der sidst rørte bolden.

Boldens position og spillernes

Bolden:

- Skal placeres på sidelinjen eller max 25 cm bag denne, ligge stille ; **I DAI's turnering er det spillerens intention i at ligge bolden stille. d.v.s. forsøge lægge bolden stille med hånden, når han så slipper bolden, bevæger den sig en smule, så skal spilleren ikke straffes.**
- Kan sættes i spil igen i alle retninger.

Spilleren, der tager indsparket:

- Skal, i det øjeblik han sparker til bolden, have en del af den ene fod enten på sidelinjen eller på området uden for sidelinjen. Dvs. Spilleren må ikke have nogen del af foden inde på banen.

Spillerne fra det forsvarende hold:

- Skal være mindst 5 m fra det sted, hvor indsparket bliver taget.

Fremgangsmåde

Spilleren, der tager indsparket, skal foretage dette inden for 4 sekunder fra det tidspunkt, hvor han har taget bolden i besiddelse.

Spilleren, der tager indsparket, må ikke spille bolden igen, før den har rørt en anden spiller.

Bolden er i spil, lige så snart den er blevet sparket eller rørt.

Forseelser/Sanktioner

Et indirekte frispark bliver taget af modstanderholdet, hvis:

- Spilleren, der har taget indsparket, spiller bolden igen, før den har rørt en anden spiller. Det indirekte frispark skal tages fra det sted, hvor forseelsen blev begået (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

Indsparket tages om af en modspiller, hvis:

- Indsparket bliver taget på en forkert måde.
- Indsparket bliver taget fra et andet sted end der, hvor bolden passerede sidelinjen.
- Indsparket ikke er foretaget inden for 4 sekunder fra det tidspunkt, hvor spilleren, som skal tage sparket, har taget bolden i besiddelse.
- Der sker noget som helst andet brud på reglen.

§17 Målkast

Målkast

Et målkast er en måde at genstarte spillet på.

Der kan ikke scores direkte på et målkast.

Et målkast bliver dømt, når:

- Hele bolden, efter sidst at have rørt en spiller fra det angribende hold, passerer mållinjen, enten på jorden eller i luften, og der ikke bliver scoret et mål i overensstemmelse med §11.

Fremgangsmåde:

Bolden kastes ud fra et hvilket som helst punkt inden for straffesparksfeltet af målmanden fra det forsvarende hold.

Modspillere skal blive uden for straffesparksfeltet, indtil bolden er i spil.

Målmanden må ikke spille bolden igen, før den er blevet spillet eller rørt af en modstander.

Målmanden må altid røre bolden på modstandernes halvdel.

Bolden er i spil, når den bliver kastet direkte ud af straffesparksfeltet.

Forseelser/Sanktioner

Hvis bolden ikke bliver kastet direkte ud af straffesparksfeltet:

- Målkastet tages om.

Hvis målmanden rører bolden igen på egen halvdel, når bolden er kommet i spil, inden den er blevet spillet eller rørt af en modspiller:

- Modstanderholdet bliver tildelt et indirekte frispark, der skal tages fra det sted, hvor forseelsen blev begået (medmindre andet er fastsat i §9 under ”Specielle forhold”).

Hvis målkastet ikke er taget inden for 4 sekunder fra det tidspunkt, hvor målmanden har taget bolden i besiddelse:

- Modstanderholdet bliver tildelt et indirekte frispark, der skal tages fra den linje, der markerer straffesparksfeltets grænse, tættest på det sted, hvor forseelsen blev begået

§18 Hjørnespark

Hjørnespark

Et hjørnespark er en måde at genstarte spillet på.

Der kan scores direkte på hjørnespark, men kun mod modstanderholdet.

Et hjørnespark bliver dømt, når:

- Hele bolden, efter sidst at have rørt en spiller fra det forsvarende hold, passerer mållinjen, enten på jorden eller i luften, og der ikke bliver scoret et mål i overensstemmelse med §11.

Fremgangsmåde

Bolden placeres nøjagtigt inden for hjørnesparksarealet ved det nærmeste hjørne. **I DAI's turnering hvor Sidelinien og mållinien mødes.**

Modspillerne skal være minimum 5 m fra bolden, indtil den er i spil.

Bolden bliver sparket af en spiller fra det angribende hold.

Bolden er i spil, efter den er blevet sparket eller rørt.

Spilleren, der tager hjørnesparket, må ikke spille bolden igen, før den har rørt en anden spiller.

Forseelser/Sanktioner

Et indirekte frispark bliver taget af modstanderholdet, hvis:

- Spilleren, der tog hjørnesparket, spiller bolden igen, før den har rørt en anden spiller. Det indirekte frispark skal tages fra det sted, hvor forseelsen blev begået (medmindre andet er fastsat i §9 under "Specielle forhold").
- Hjørnesparket ikke er foretaget inden for 4 sekunder fra det tidspunkt, hvor spilleren, der skal tage hjørnesparket, har taget bolden i besiddelse. Det indirekte frispark skal tages fra hjørnesparksarealet.
- For hvilken som helst anden forseelse:
- Hjørnesparket tages om.

