



Alle som samles i Grei Cup må sammen sørge for at cupen preges av Fair Play både på og utenfor fotballbanen. Foreldres, treneres og spillernes holdninger til eget lag og motstanderlag må preges av respekt og forståelse i alle sammenhenger. negativ atferd sprer uheldige signaler og resulterer oftest i mer negativ atferd.



I Grei Cup gjennomfører vi fair play-hilsen ETTER alle kamper.

SLIK SKAL FAIR PLAY-HILSEN GJENNOMFØRES ETTER KAMPEN:

- *Bortelaget tar initiativet når **alle** spillerne har stilt seg opp*
- *En av spillerne står først i rekken og leder an laget, lagleder er sist i rekken.*
- *Begge lagene takker hverandre for kampen*
- *Lagledere/trenere takker hverandre for kampen*
- *Til slutt hilser lagenes spillere og lagledere på dommer og takker for kampen*

Spillerregler for Grei Cup

Spillereglene bygger på Norges Fotballforbunds "spilleregler for barnefotball" og gjelder for alle fotballkamper i Grei Cup. Det er overordnet for all dømming at dommeren skal betrakte fotball som en lek for spillerne. Dommeren skal ikke unødig avbryte spillet, men sørge for at alle spillerne behandles likt. Dommeren skal i stor grad veilede når spilleren gjør feil.

1. Antall spillere

For sjuerfotball - På hvert lag skal det ikke være mer enn 7 (inkl. målvakt). Ubegrenset antall innbyttere kan byttes inn og ut.

For femmerfotball - Det benyttes fem spillere på hvert lag samtidig, inkludert målvakt. Det anbefales to til fire innbyttere som kan byttes inn når som helst.

2. Ball

Ball nr. 4 (med omkrets 62 – 66 cm.) benyttes.

3. Påkledning

Spillerne må ha passende tøy, og det er påbudt med leggbeskyttere.

4. Dommeren

Dommeren må ha god kjennskap til spillereglene og intensjonen med barnefotball.

5. Spilletid

Spilletiden for alle kamper i både sjuer- og femmerfotball er 2x15 minutter.

6. Avspark

Det laget som står oppført som bortelag på dommerkortet, tar avspark i første omgang. I andre omgang tar laget som står oppført som hjemmelag, avspark.

7. Innkast

Når hele ballen går ut over sidelinjen skal det tas innkast. Ved feil innkast skal dommeren veilede og la spilleren ta nytt innkast. Mål kan ikke gjøres direkte fra innkast.

8. Mål

Når hele ballen har passert målstreken mellom målstengene skal det dømmes mål. Etter godkjent scoring settes spillet i gang fra midten av det lag som ikke scoret målet. Mål kan ikke gjøres direkte fra avspark.

9. Offside

Offside praktiseres ikke.

10. Frispark

Det dømmes direkte frispark når en spiller

- a) feller en motspiller
- b) holder eller dytter en motspiller
- c) tar ballen med hånden (med vilje)
- d) gjør noe som kan være farlig for de andre spillerne

Frispark innenfor straffesparkfeltet tildelt det angripende lag tas som straffespark fra straffesparklinjen. Dommeren bør gi tilsnakk ved gjentatte overtredelser. Kort benyttes ikke. Ved frispark tildelt det forsvarende lag innenfor eget straffesparkfelt, kan ballen spilles til egen målvakt som deretter må frigjøre ballen innen 6 sekunder.

11. Advarsel

En spiller som er kvalifisert for advarsel vises vekk fra banen. Bortvisningen har ingen senere følger for spilleren. Bortvist spiller kan erstattes av en ny spiller.

12. "Målspark" (erstattes av utkast fra keeper)

Hvis hele ballen går ut over mållinjen utenfor målet og det er det angripende lag som sist berørte ballen, settes spillet i gang fra keeper. Ballen må kastes ut av straffesparkfeltet. Motstander må være utenfor straffesparkfeltet når keeper skal kaste ballen ut. Det er ikke lov å kaste ballen over midten ved "målspark", eller når målvakten skal frigjøre ballen etter redning. Hvis dette skjer skal det dømmes et indirekte frispark til motparten fra der ballen passerer midtstreken.

Presisering: Når keeper har reddet ballen og fått kontroll over den, og deretter skal sette spillet i gang igjen, kan ikke ballen sparkes ut. Den kan heller ikke legges ned på bekken og sparkes.

13. Hjørnespark

Hjørnespark tas fra stedet hvor mållinjen og sidelinjen møtes.