

# Spilleregler FUTSAL

## Regel 1

### Regel 1 – SPILLEBANEN

Spillebanen skal være rektangulær. Sidelinjene må være lengre enn mållinjene.

Lengde: Minimum 25 m - maksimum 42 m

Bredde: Minimum 16 m - maksimum 25 m

### INTERNASJONALE KAMPER

Lengde: Minimum 38 m - maksimum 42 m

Bredde: Minimum 20 m - maksimum 25 m

### SPILLEBANENS LINJER

Spillebanen markeres med linjer. Linjene tilhører områdene de avgrensar. De to lange linjene kalles sidelinjer. De to korte kalles mållinjer.

Alle linjer skal være 8 cm brede.

Midtlinjen deler spillebanen i to halvdelar. Midt på midtlinjen markeres midtpunktet. En sirkel med radius 3 m – midtsirkelen – markeres rundt midtpunktet.

Spillebanen og tilhørende linjer er illustrert her:

### STRAFFESPARKFELTET

På hver banehalvdel skal det ved målene markeres et straffesparkfelt på følgende måte:

Fra midten av hver målstolpe utside markeres en kvartsirkel med radius 6 m. Kvartsirkelene trekkes fra mållinjen vinkelrett til tenkte linjer fra målstolpene, parallelt med sidelinjene. Den øvre del av hver kvartsirkel bindes sammen med en 3,16 m lang linje parallell med mållinjen mellom målstolpene.

Linjen som markerer straffesparkfeltet kalles straffefeltlinjen.

## STRAFFESPARKMERKENE

Midt på straffefeltlinjens rette del markeres et straffesparkmerke i 6 m avstand fra midtpunktet i hvert mål.

De ytre straffesparkmerkene:

På hver banehalvdel markeres et ytre straffesparkmerke 10 m ut på banen, målt fra midtpunktet i hvert mål.

## HJØRNESPARKSIRKEL

En kvartsirkel med radius 25 cm inn på banen markeres i hvert av banens fire hjørner. Dette er hjørnesparksirkelene.

## INNBYTTEOMRÅDENE

Innbytteområdene markeres på sidelinjen rett foran og på samme side som innbyttebenkene, og skal være 5 m brede. Herfra skal spillerne gå inn og ut av banen ved bytter.

Innbytteområdene markeres på begge sider med en linje vinkelrett mot sidelinjen, 8 cm bred og 80 cm lang, hvorav 40 cm markeres inn på banen og 40 cm utenfor banen.

Et lags innbytterområdet ligger på den banehalvdelen vedkommende lag forsvarer. Man bytter innbytteområder ved halvtid, og det gjelder også under ekstraomganger der det spilles.

## MÅLENE

Målene står på mållinjen, like langt fra sidelinjene.

Målene utgjøres av to loddrette stolper under en vannrett tverrligger.

Stolpene og tverrliggeren skal være kvadratiske, med målene 8 cm x 8 cm. Avstanden mellom stolpene skal være 3 m. Fra nedre kant av tverrliggeren skal det være 2 m ned til gulvet.

Nett laget av hamp, jute eller nylon skal festes bak på stolpene og i tverrliggeren. Langs gulvet festes nettet til en stang eller annen passende støtte.

Målets dybde ut fra banen skal være 80 cm i toppen og 100 cm langs gulvet, målt fra bakkant av tverrliggeren/ målstengene.

Stolpene og tverrliggeren skal være av en annen farge enn spillbanen.

## SIKKERHET

Målene kan være flyttbare, og skal være sikkert festet i gulvet under spilllets gang.

## UNDERLAG

Spilleflaten skal være slett, plan og ikke ujevn. Parkett eller kunstig underlag anbefales. Sement eller asfalt er ikke tillatt.

## OFFISIELLE BESLUTNINGER:

1. Om banens bredde er mellom 15 og 16 meter, skal radius på kvartsirklene som markerer straffesparkfeltet kun være 4 meter. I slike tilfeller skal straffesparkmerket ikke være på linja som markerer straffesparkfeltet, men 6 meter inn på banen målt fra midt på mållinjen.
2. Et merke kan lages utenfor banen, 5 meter fra hjørnenes kvartsirkel vinkelrett mot mållinjen, for å markere avstanden som skal overholdes ved hjørnespark. Merkets bredde skal være 8 cm.
3. Innbyttebenkene skal plasseres bak sidelinjen og ved innbytteområdene, på hver sin side av tidtakernes bord.

## Regel 2 – BALLEN

### EGENSKAPER OG MÅL

Ballen skal –

- Være rund
- Være av lær eller annet liknende materiale
- Ha en omkrets minst 62 cm og ikke over 64 cm
- Veie 400 – 440 gram
- Ha et trykk 0,6 – 0,9 atmosfæres trykk, tilsvarende 600 – 900 g/cm<sup>2</sup>.
- Ballen skal ikke stusse mindre enn 50 cm og ikke mer enn 65 cm ved første stuss når den slippes fra en høyde på 2 meter. I turneringskamper er det kun tillatt med baller som tilsvarer minimumskravene i regel 2.

### BYTTE AV ØDELAGT BALL

Om ballen går i stykker under spillets gang:

- Spillet stoppes.
- Spillet gjenopptas med dropp med reserveballen der den opprinnelige ballen gikk i stykker.

Om ballen går i stykker når ballen ikke er i spill (avspark, målkast, hjørnespark, frispark, straffespark eller innspark):

- Spillet gjenopptas som foreskrevet i spillereglene, med reserveballen.

Ballen skal ikke byttes uten dommernes godkjenning.

**OFFISIELLE BESLUTNINGER:**

1. Filtball er ikke tillatt i internasjonale kamper.
2. Ballen skal ikke stusse mindre enn 50 cm og ikke mer enn 65 cm ved første stuss når den slippes fra en høyde på 2 meter. I turneringskamper er det kun tillatt med baller som tilsvarer minimumskravene i regel 2.

**Regel 3****REGEL 3 – ANTALL SPILLERE****SPILLERE**

En kamp spilles mellom to lag med ikke flere enn fem spillere. En av disse må være målvakt.

**INNBYTTERE**

Innbyttere kan benyttes i kamper som spilles i henhold til turneringsbestemmelsene for en offisiell turnering på nasjonalt nivå eller arrangert av FIFA.

Hvert lag kan benytte inntil ni innbyttere. Antall bytter under kampen er ubegrenset, En spiller som byttes ut kan komme tilbake på banen i senere bytter.

**INNBYTTEPROSEDYRER**

Et bytte kan utføres når ballen er i spill eller ute av spill, og følgende vilkår oppfylles:

- Spiller som forlater spillebanen må gjøre det i sitt eget lags innbytteområde.
- Spiller som trer inn på spillebanen må gjøre det i sitt eget lags innbytteområde etter at spiller som skal byttes ut er helt ute av spillebanen.
- Et bytte anses fullført når innbytterten har trådt inn på spillebanen og regnes for å være aktiv spiller, og spilleren som har forlatt spillebanen ikke lenger anses som aktiv spiller.
- Innbyttere er underlagt dommerens myndighet, uansett om de spiller eller ikke.
- hvis en omgang forlenges til å tillate et straffespark, 10 meterstraffe eller et direkte friskpark uten mur, kan kun keeper på det forsvarende lag erstattes/ byttes ut.

En målvakt kan når som helst i løpet av en kamp bytte plass med en av sitt lags øvrige spillere.

**REGELBRUDD/ STRAFF**

Om en innbytter kommer inn på spillebanen før spilleren som skal erstattes helt har forlatt banen, skal:

- Spillet stoppes.
- Spilleren som skal erstattes bes om å forlate spillebanen.
- Innbytterten advares med gult kort og beordres av banen for å fullføre innbytteprosedyren ved å gjeninntre på spillebanen.

- Spillet gjenopptas med et indirekte frispark til motstanderne fra det sted på banen der ballen var da spillet ble stoppet. Om ballen var i straffesparkfeltet da spillet ble stoppet, skal det indirekte frisparket tas fra linja som markerer straffesparkfeltet, nærmest der ballen var da spillet ble stoppet.

Om, når et bytte skal finne sted, en innbytter trer inn på spillebanen eller spilleren som skal erstattes forlater spillebanen utenfor innbytteområdet, skal:

- Spillet stoppes
- De spillere som begår regelbrudd advares med gult kort og sendes av banen for å fullføre innbytteprosedyren.
- Spillet gjenopptas med et indirekte frispark til motstanderne fra det sted på banen der ballen var da spillet ble stoppet. Om ballen var i straffesparkfeltet da spillet ble stoppet, skal det indirekte frisparket tas fra linja som markerer straffesparkfeltet, nærmest der ballen var da spillet ble stoppet.

#### OFFISIELLE BESLUTNINGER

1. Ved kampens start må hvert lag ha minimum 3 spillere.
2. Om et lag, som resultat av utviste spillere, har mindre enn tre spillere (inkludert målvakt), skal kampen avbrytes.
3. En leder får gi taktiske instruksjoner under kampen. Ledere må ikke forstyrre spillernes eller dommernes bevegelser, og de må alltid opptre på en sømmelig måte.

#### **Regel 4**

##### REGEL 4 – SPILLERNES UTSTYR

##### SIKKERHET

Spillere kan ikke benytte utstyr eller annet som kan være farlig for spilleren selv eller andre spillere, inkludert alle former for smykker.

##### GRUNNUTSTYR

En spillers obligatoriske utstyr består av:

- Trøye eller skjorte med lange ermer.
- Kortbukse. Om varmebukse benyttes skal den ha samme hovedfarge som kortbuksen.
- Strømper. Om tape eller lignende benyttes må det være av samme farge som strømpene.
- Leggskinner.
- Sko. Kun trenings- eller gymsko av tøy eller mykt lær med gummisåle eller liknende materiale.

## TRØYEN/ SKJORTEN

Et lags spillertrøyer/ -skjorter skal i farge skille seg klart fra hovedfargen i motstanderlagets spillertrøyer/ -skjorter.

Spillertrøyene/ -skjortene skal ha nummer. Fargen på tallene skal skille seg tydelig fra trøyens farge.

I internasjonale kamper skal tall finnes på draktens rygg- og brystside, med mindre tall på draktens brystside.

## LEGGSKINNER

- Må dekket helt av strømpene.
- Må være av tillatt materiale (gummi, plast eller liknende).
- Må gi tilstrekkelig beskyttelse.

## MÅLVAKTER

- Målvakten kan benytte lang bukse.
- Hver målvakt skal ha draktfarge som skiller han fra de andre spillerne og dommerne.
- Om en utespiller erstatter målvakten må keepertrøya som bæres av spilleren være merket med spillerens opprinnelige nummer.

## REGELBRUDD/ STRAFF

For overtredelse av denne regel:

- Dommeren sender spilleren ut av banen for å rette på eller komplettere sitt utstyr. Spilleren kan returnere til spillebanen når en av dommerne har kontrollert at utstyret er i orden.

## IGANGSETTELSE AV SPILLET

Om dommeren stopper spillet for å advare spilleren gjenopptas spillet med et indirekte frispark fra det sted ballen var da dommeren stoppet spillet.

## OFFISIELLE BESLUTNINGER

Spillere kan ikke vise undertrøyer med slagord eller reklame. En spiller som tar av seg spillertrøya for å vise slagord eller reklame skal straffes av turneringens myndighet.

## Regel 5

### Regel 5 – DOMMEREN OG ANDREDOMMEREN

#### DOMMERNES MYNDIGHET

Alle kamper skal ledes av to dommere. Dommerne har myndighet til å håndheve spillereglene fra det øyeblikk de trer inn i det lokale der kamp skal dømmes og til de forlater samme lokale.

Begge dommerne benytter fløyte.

Under kamp beveger andredommeren seg på motsatt side av banen fra dommeren.

#### MYNDIGHETER OG PLIKTER

- Håndheve spillereglene.
- La spillet fortsette hvis det lag som en forseelse er begått mot har fordel av det, og straffe den opprinnelige overtredelsen hvis den forventede fordel ikke oppstår.
- Føre opplysninger om kampen og sende kamprapport til turneringens myndighet. Kamprapporten skal inneholde informasjon om disiplinære reaksjoner mot spillere og eller ledere, samt andre hendelser før, under eller etter kamp.
- Fungere som tidtaker dersom slik funksjon ikke er oppnevnt.
- Stoppe, gjøre opphold eller avbryte kamp ved brudd mot spillereglene eller forstyrrelser fra utenforstående.
- Foreta disiplinære reaksjoner mot spillere som gjør seg skyldig i regelbrudd som skal straffes med advarsel eller utvisning.
- Se til at ingen utenforstående trer inn på spillebanen.
- Stopp kampen om en spiller, etter dommerens mening, er alvorlig skadet, og se til at spilleren flyttes fra spillebanen.
- La spillet fortsette til ballen er ute av spill om spilleren, etter dommerens mening, ikke er alvorlig skadet.
- Se til at ballen er i samsvar med regel 2.

#### DOMMERNES BESLUTNINGER

Dommernes avgjørelse vedrørende fakta i kampen anses som endelige. Dommeren og andredommeren kan bare endre sine beslutninger om de innser at de har gjort en feil, forutsatt at spillet ikke er gjenopptatt eller kampen avsluttet.

#### OFFISIELLE BESLUTNINGER

1. Om dommeren og andredommeren samtidig gir signal for et regelbrudd og de ikke er enige om hvilket lag som skal straffes, skal dommerens beslutning gjelde.
2. Både dommer og andredommer har myndighet til å advare og vise ut spillere, men er de ikke enige skal dommerens avgjørelse gjelde.

## Regel 6

### REGEL 6 – TIDTAKER OG TREDJEDOMMER

#### OPPGAVER

Tidtaker og tredjedommer plasseres utenfor sidelinja, ved midtlinja og på samme side som innbytteområdene. De skal ha klokke og nødvendig utstyr til å vise akkumulerte regelbrudd. Klokken og utstyret skal skaffes av det forbund, krets hvor kampen spilles.

#### TIDTAKEREN

- Påser at kampen spilles etter bestemmelsene i regel 7 gjennom å:
  - starte klokken når ballen er i spill,
  - stoppe klokken når ballen er ute av spill,
  - starte klokken etter innspark, målkast, hjørnespark, frispark, straffespark, timeouts eller dropp.
- Kontrollerer en-minutts timeouts.
- Kontrollerer to-minutters effektiv tid når en spiller vises ut.
- Markerer slutt på første omgang, slutt på kampen, slutt på ekstraomganger og avslutning av timeouts, - alt med en annen fløyte eller et signal som skiller seg fra dommerens fløyte.
- Fører oversikt over timeouts som hvert lag har igjen og informerer lag og dommere om dette, samt gir tillatelse til timeout når dette ønskes av lagene (regel 8).
- Fører oversikt over de fem første akkumulerte regelbrudd dommerne registrerer på de respektive lag i hver omgang, og gir signal ved hvert enkelt lags femte akkumulerte regelbrudd.

#### TREDJEDOMMEREN

Tredjedommeren assisterer tidtakeren, og:

- Fører oversikt over de fem første akkumulerte regelbrudd dommerne registrerer på de respektive lag i hver omgang, og gir signal ved hvert enkelt lags femte akkumulerte regelbrudd.
- Fører oversikt over avbrudd i spillet og årsakene til disse.
- Noterer nummer på spillere som gjør mål.
- Noterer navn og nummer på spillere som får advarsel eller vises ut.
- Gir tilleggsinformasjon som er betydningsfull for kampen.

Om tidtaker eller tredjedommer gjør seg skyldig i unødvendig inngripen eller utilbørlig oppførsel skal dommeren frata han oppdraget, se til at han erstattes og rapportere dette til kampens myndighet.

Om dommeren eller andredommeren skades skal tredjedommeren erstatte andredommeren.



## OFFISIELLE BESLUTNINGER

1. I internasjonale kamper er oppnevning av tidtaker og tredjedommer obligatorisk.
2. I internasjonale kamper skal klokken (kronometer) inneholde alle nødvendige funksjoner (nøyaktig tidtaking, mulighet for å ta tiden på to-minutters utvisning for fire spillere samtidig, og for registrering av akkumulerte regelbrudd i hver omgang).

## Regel 7

### REGEL 7 – SPILLETIDER

#### OMGANGER

En kamp spilles i to omganger á 20 minutter. Tidtakingen gjøres av en tidtaker, med oppgaver definert i regel 6. Spilletiden i hver omgang kan forlenges for å muliggjøre at straffespark utføres korrekt.

Tidstakeren indikerer slutten av hver omgang med en annen fløyte eller et signal som skiller seg fra dommerens fløyte.

Etter å ha hørt tidstakerens signal markerer en av dommerne slutten av omgangen ved å benytte sin egen fløyte, men ved å være oppmerksomme på følgende:

Tillegg i tid skal gjøres for å kunne fullføre et straffespark eller direkte frispark fra det 6.akkumulerte frisparket i hver omgang eller ved slutten av ekstraomgangene.

Hvis ballen har blitt spilt mot et av målene, må dommerne avvente utfallet før tidtakeren og dommeren markerer med signal omgangens slutt. Omgangen avsluttes når:

- ballen går direkte inn i mål og et mål er scoret
- ballen forlater spillbanen
- ballen berører målvakt eller noen av de øvrige spillerne på det forsvarende lag, målstanger, krysser tverrliggeren og, mållinjen, og et mål er scoret
- forsvarende keeperen eller noen av de øvrige spillerne på det forsvarende lag stopper ballen, eller den returnerer fra målstenger eller tverrliggeren, og mål ikke er scoret.

Det skal legges til tid for å gjennomføre et frispark( Både direkte og indirekte) så lenge forseelsen fant sted før kamps slutt.

Omgangen slutter når:

- Ballen berører en spiller i det laget som spilte ballen, unntatt om ett indirekte frispark ble tatt og ballen hadde retning mot motstanderens mål etter at ballen var berørt av en spiller nr 2 fra samme lag.
- Ingen forseelse er gjort som er sanksjonert med direkte frispark, indirekte frispark eller straffespark og disse ikke må tas om igjen

Om en forseelse er begått i denne perioden som er sanksjonert med direkte frispark etter den femte akkumulerte forseelse av ett av lagene, eller sanksjonert med straffespark, vil omgangen stoppe når:

- Ballen ikke er sparket direkte mot motstanders mål
- Ballen går direkte i mål og mål er scoret
- Ballen går ut av spillebanen
- Ballen treffer 1 eller begge stenger, tverrligger, målvakten eller annen spiller på det forsvarende lag og mål er scoret
- Ballen treffer 1 eller begge stenger, tverrligger, målvakten eller annen spiller på det forsvarende lag og mål blir ikke scoret
- Annen forseelse som medfører at en forseelse straffes med direkte frispark, indirekte frispark eller straffespark ikke er begått.

Om en forseelse er begått i denne perioden som er sanksjonert med direkte frispark før den sjette akkumulerte forseelsen av ett av lagene, vil omgangen stoppe når:

- Ballen ikke er sparket direkte mot motstanders mål
- Ballen går direkte i mål og mål er scoret
- Ballen går ut av banen
- Ballen treffer 1 eller begge stenger, tverrligger, målvakten eller annen spiller på det forsvarende lag og mål er scoret
- Ballen treffer 1 eller begge stenger, tverrligger, målvakten eller annen spiller på det forsvarende lag og mål blir ikke scoret
- Annen forseelse som medfører at en forseelse straffes med direkte frispark, indirekte frispark eller straffespark ikke er begått.

Om en forseelse er straffet med ett indirekte frispark, er omgangen slutt når:

- Ballen går direkte i mål uten å være berørt av noen spillere på veien eller borti en eller begge stolper eller tverrligger, og målet vil ikke godkjennes.
- Ballen går ut av spillebanen
- Ballen treffer en eller begge stolpene etter å ha truffet målvakten eller annen spiller på annet lag enn det som tok sparket og mål gjøres
- Ballen treffer en eller begge stolpene eller tverrligger etter å ha truffet målvakten eller annen spiller på det lag som ikke tok sparket og det ikke scores mål
- Annen forseelse som medfører at en forseelse straffes med direkte frispark, indirekte frispark eller straffespark ikke er begått.

## TIME-OUT

Lagene har rett til å be om en ett-minutts time-out i hver omgang. Følgende vilkår gjelder for en time-out:

- Laglederne kan når som helst be tidtaker om time-out.
- Time-out kan kun gis når eget lag har ballen.

- Tidtaker gir tillatelse til time-out når ballen er ute av spill, og gir signal med en fløyte som skiller seg ut fra dommernes fløyter.
- Spillerne kan oppholde seg på eller utenfor banen. Alle innbyttere må oppholde seg utenfor banen. Leder må gi instruksjoner fra sidelinjen ved benkene, *uten* å gå inn på spillebanen.
- Innbytte ved time-out kan først gjøres når signalet for endt time-out markeres.
- Et lag som ikke ber om time-out i første omgang har fortsatt kun krav på en time-out i 2. omgang.

## PAUSE

Halvtidspausen skal ikke overstige 15 minutter.

## OFFISIELLE BESLUTNINGER

Om tidtaker ikke er oppnevnt skal lederen be om time-out hos dommerne. Om turneringsbestemmelsene sier at det skal spilles ekstra tid etter ordinær spilletid, er det ikke tillatt med time-out i ekstraomgangene.

## Regel 8

### REGEL 8 – SPILLET'S BEGYNNELSE OG GJENOPPTAKELSE

#### FORBEREDELSE

Myntkast gjøres, og det lag som vinner dette bestemmer hvilket mål det vil spille mot i første omgang. Det andre laget tar avsparket ved kampens begynnelse. Det lag som vinner myntkastet tar avspark ved starten på andre omgang.

Ved starten på andre omgang bytter lagene side og angriper mot motsatt mål.

#### AVSPARK

Avspark er en måte å starte og gjenoppta spillet på:

- Ved kampens begynnelse;
- Når mål er gjort;
- Ved starten på andre omgang;
- Ved starten på hver ekstraomgang, når slike spilles.

Mål kan ikke gjøres direkte fra avspark.

#### IGANGSETTELSE

- Alle spillere skal være på egen banehalvdel.
- Motspillerne til det lag som tar avspark skal være minst tre meter fra ballen til den er i spill.

- Ballen skal ligge stille på midtpunktet.
- Dommeren skal gi signal ved igangsettelse.
- Ballen er i spill når den spilles fremover.
- Spilleren som tar avspark får ikke berøre ballen igjen før den er spilt av en annen spiller.

Når et lag har gjort mål skal det andre laget ta avspark.

#### REGELBRUDD/ STRAFF

Om den som tar avsparket spiller ballen igjen uten at den har vært berørt av andre spillere, skal et indirekte frispark tildeles motstanderlaget fra det sted der spilleren berørte ballen. Om regelbruddet begås i motstanderens straffeområde skal det indirekte frisparket tas fra straffefeltlinjen, nærmest der regelbruddet ble begått.

Om den som tar avsparket berører ballen med hendende etter at den er spilt, men før den er berørt av en annen spiller:

- Motstanderlaget tildeles et direkte frispark fra det sted forseelsen ble begått.

Ved andre regelbrudd mot denne regel skal avspark tas på nytt.

#### DROPP

Dropp er en måte å gjenoppta spillet på etter tilfeldige avbrudd mens ballen er i spill, - og annen årsak ikke er nevnt i spillereglene.

Om ballen går i mål etter å ha vært i bakken og deretter blitt spilt eller berørt av en spiller:

- Om ballen går i motstanderens mål skal det dømmes målspark.
- Om ballen går i eget mål, skal det dømmes corner.

#### IGANGSETTELSE

Dommeren skal slippe ballen i gulvet der den befant seg da spillet ble stoppet. I straffeområdet skal ballen droppes på straffefeltlinjen nærmest der ballen var da spillet ble stoppet.

#### REGELBRUDD/ STRAFF

Ny dropp foretas dersom:

- Ballen berøres av en spiller før den når gulvet;
- Ballen går ut av spillebanen etter å ha truffet gulvet, men før den er berørt av en spiller.

## **Regel 9**

### **REGEL 9 – BALLEN I OG UTE AV SPILL**

#### **SPESIALTILFELLE**

Et frispark til det forsvarende lag innen eget straffesparkfelt kan tas fra valgfritt sted innenfor straffesparkfeltet.

Et indirekte frispark til det angripende lag innenfor motstanderens straffesparkfelt må legges på straffefeltlinjen nærmest der regelbruddet inntraff.

En dropp for å gjenoppta spillet må gjøres på straffefeltlinjen nærmest der ballen var da spillet ble stoppet.

#### **BALL UTE AV SPILL**

Ballen er ute av spill når:

- Hele ballen har passert mållinjen eller sidelinjen, langs gulvet eller i luften;
- Dommerne har stoppet spillet;
- Den treffer taket.

#### **BALL I SPILL**

Ballen er i spill ved alle andre tilfeller, inklusive når:

- Den spretter inn på banen fra en målstolpe eller tverrligger;
- Den treffer noen av dommerne når de er på banen.

#### **OFFISIELLE BESLUTNINGER**

Når en kamp spilles innendørs og ballen treffer taket skal spillet gjenopptas med innspark til motstanderlaget til det lag som sist berørte ballen. Innsparket tas fra sidelinjen nærmest der ballen traff taket.

## **Regel 10**

### **Regel 10 – HVORDAN MÅL GJØRES**

#### **MÅL**

Mål er gjort når hele ballen har passert mållinjen mellom stengene og under tverrliggeren, dersom ikke annet fremgår av spillereglene eller om ballen er blitt kastet, båret eller forsettlig slått med hånd eller arm av en spiller eller målvakten på det angripende lag.

#### **VINNENDE LAG**

Det lag som har gjort flest mål i løpet av kampen er vinner. Om begge lag gjør like mange mål eller om ingen mål gjøres, er kampen uavgjort.

## TURNERINGSBESTEMMELSER

Turneringsbestemmelsene kan beskrive om ekstraomganger eller straffesparkkonkurranse skal benyttes for å kåre en vinner i uavgjorte kamper.

### Regel 11

Regel11- Offside

Offside praktiseres ikke i Futsal

### Regel 12

REGEL 12 – FEIL OG OVERTREDELSER

#### DIREKTE FRISPARK

Et direkte frispark tildeles motstanderlaget om en spiller begår noen av følgende syv forseelser på en måte som etter dommerens skjønn er uforsiktig, hensynsløs eller med unødvendig stor kraft:

- Sparker eller forsøker å sparke en motspiller.
- Feller eller forsøker å felle en motspiller.
- Hopper på en motspiller.
- Angriper en motspiller, også med skulderen.
- Slår eller forsøker å slå en motspiller.
- Skyver en motspiller
- Dytter en motspiller

Et direkte frispark tildeles også motstanderlaget om en spiller begår noen av følgende fem regelbrudd:

- Holder en motspiller.
- Spytt på motspiller.
- Takler en motspiller ureglementert
- Treffer motspiller før ballen, i sitt forsøk på å spille ballen.
- Med vilje berører ballen med hendene, unntatt målvakten innenfor eget straffesparkfelt.

Ovennevnte forseelser er akkumulerte regelbrudd.

#### STRAFFESPARK

Straffespark dømmes om noen av regelbruddene ovenfor begås av en spiller innenfor eget straffesparkfelt, uansett ballens posisjon, forutsatt at den er i spill.

## INDIREKTE FRISPARK

Et indirekte frispark tildeles motstanderlaget om målvakten begår noen av følgende regelbrudd:

- Etter å ha satt ballen i spill berører ballen igjen på egen banehalvdel etter at den er spilt fra en medspiller, uten at ballen er blitt spilt eller berørt av en motspiller.
- Berører ballen med hendene om den forsettlig er spilt til vedkommende av en medspiller.
- Berører ballen med hendene etter å ha fått den direkte fra et innspark utført av en medspiller.
- Har ballen under kontroll med føttene eller hendene i mer enn fire sekunder før den frigjøres.

Et indirekte frispark fra det sted forseelsen skjedde tildeles også motstanderlaget om en spiller etter dommerens mening -:

- Spiller på en farlig måte.
- Forsettlig legger hindring i veien for motstander når ballen ikke spilles.
- Hindrer målvakten i å kaste ballen ut i spill.
- Glidetakling bestraffes med et indirekte frispark
- Begår en annen forseelse som ikke tidligere er nevnt i regel 12 når spillet er stoppet for å advare eller vise ut en spiller.

Det indirekte frisparket tas fra det sted forseelsen skjedde. Hvis forseelsen skjedde i straffesparkfeltet tas det indirekte frisparket fra straffefeltlinjen nærmest der forseelsen skjedde.

## DISIPLINÆRE BESTRAFNINGER

Gule og røde kort kan kun vises til spillere og innbyttere.

Dommerne har myndighet til å tildele disiplinære reaksjoner til spillere fra det øyeblikk de trer inn på spillebanen og til de forlater spillebanen etter sluttsignal.

## FORSEELSER SOM SKAL GI GULT KORT

En spiller skal advares og vises gult kort om han begår noen av følgende forseelser

- Gjør seg skyldig i usportslig opptreden.
- Ved ord eller handling viser seg uenig i avgjørelser.
- Gjentatte overtredelser av spillereglene.
- Hindrer gjenopptakelse av spillet.
- Unnlater å respektere foreskrevet avstand når spillet gjenopptas ved frispark eller hjørnespark.
- Inntretr eller gjeninntretr på spillebanen uten dommerens samtykke.
- Med forsett forlater spillebanen uten dommerens samtykke.

## UTVISNING

En spiller skal utvises og vises rødt kort om vedkommende gjør seg skyldig i noen av følgende forseelser:

- Alvorlig brudd på spillereglene.
- Voldsom opptreden.
- Spytt på en motspiller eller en hver annen person.
- Fratar motparten et mål eller en klar scoringssjansje ved forsettlig bruk av hånden (gjelder ikke målvakt i eget straffesparkfelt).
- Fratar motspiller som beveger seg forsvarende spillers mål en klar scoringssjansje ved å begå en forseelse som skal straffes med frispark eller straffespark.
- Bruker fornærmende, krenkende eller grovt språk og/ eller gestikulering.
- Blir tildelt sin andre advarsel i samme kamp.
- En innbytter utvises hvis vedkommende gjør seg skyldig i følgende forseelse: Fratar motstanderen en åpenbar scoringssjansje.

## OFFISIELLE BESLUTNINGER

En spiller som er blitt utvist får ikke delta i pågående kamp, og kan heller ikke sitte på innbytterbenken men skal forlate banens nærhet. En innbytter kan, med tidtakers tillatelse, delta på laget to minutter etter at en medspiller er blitt utvist, dersom det ikke er scoret mål i løpet av de to minuttene.

I slike tilfeller gjelder:

- Om det er fem spillere mot fire og laget med flest spillere scorer mål, kan laget med fire spillere sette inn sin femte spiller.
- Om begge lag spiller med fire spillere og det scores mål, fortsetter begge lag med fire spillere.
- Om det er fem spillere mot tre, eller fire mot tre, og det laget som har flest spillere scorer mål, får laget med tre spillere kun sette inn en ny spiller.
- Om begge lag spiller med tre spillere og det scores mål, fortsetter begge lagene med samme antall spillere.
- Om laget som har færrest spillere scorer, fortsetter kampen uten å endre antall spillere.

Innenfor begrensningene i regel 12 kan en spiller spille ballen til sin egen målvakt ved å benytte hode, bryst eller kne e.l., dersom ballen allerede har blitt berørt av en motspiller. Om en spiller, etter dommerens skjønn, bevisst omgår denne regel mens ballen er i spill, gjør spilleren seg skyldig i usportslig opptreden. Vedkommende skal advares og gis gult kort, og et indirekte frispark tildeles motstanderlaget fra det sted forseelsen skjedde.

Ved slike hendelser er det uten betydning om målvakten berører ballen med hendene eller ikke, fordi regelbruddet er begått av spilleren som forsøker å omgå regelen og dens intensjon.

En takling som utsetter motstanderen for fare skal straffes som alvorlig brudd på spillereglene.

Enhver filming på spillebanen for å lure dommerne skal straffes som usportslig opptreden.

En spiller som tar trøyen av seg skal straffes for usportslig opptreden.



**Regel 13****REGEL 13 – FRISPARK****FRISPARKTYPER**

Frispark kan være direkte eller indirekte.

**DIREKTE FRISPARK**

Om et direkte frispark skytes direkte i motstanderens mål skal det dømmes mål.

**INDIREKTE FRISPARK**

Mål kan kun gjøres om ballen berøres av en annen spiller før den går i mål.

**FRISPARKSTEDET**

- Alle motspillere må være minst fem meter fra ballen til den er i spill. Når forsvarende lag har frispark i eget straffesparkfelt, må alle motspillere være utenfor straffesparkfeltet.
- Ballen er i spill når den spilles ut av straffesparkfeltet.

**REGELBRUDD/ STRAFF**

Om en spiller er nærmere ballen enn fem meter når frispark tas skal sparket tas om igjen.

Om den som tar frisparket berører ballen igjen etter at den er spilt, men før den er berørt av en annen spiller -:

- Motstanderlaget tildeles et indirekte frispark fra det sted forseelsen ble begått. Om forseelsen skjedde i straffesparkfeltet skal frisparket tas fra straffefeltlinjen nærmest der forseelsen skjedde.

Om det laget som er tildelt frispark drøyer mer enn fire sekunder med å ta det skal et indirekte frispark tildeles motstanderlaget.

**TEGNING**

Direkte frispark:

- Dommeren holder en arm horisontalt pekende i den retning frisparket skal tas. Om forseelsen skal regnes som et akkumulert regelbrudd skal dommeren vise ned mot gulvet med den andre hånden slik at tredjedommer eller annen kampfunksjonær blir oppmerksom på at det regnes som akkumulert regelbrudd.

Indirekte frispark:

- Dommeren markerer indirekte frispark ved å strekke en arm rett opp, over hodet. Han skal holde armen i denne posisjon til sparket er tatt og ballen igjen er berørt av en annen spiller, eller er ute av spill.

## AKKUMULERT REGELBRUDD

Forseelser som straffes med direkte frispark etter regel 12 er akkumulerte regelbrudd.

De fem første akkumulerte regelbrudd begått av respektive lag i hver omgang skal noteres på kamprapporten.

Dommerne kan tillate at spillet fortsetter etter en forseelse ved å benytte fordelsregelen dersom laget ennå ikke har begått fem akkumulerte regelbrudd og motstanderlaget ikke fratras en åpenbar målsjanse.

Dersom fordelsregelen anvendes må dommerne signalisere akkumulert regelbrudd til tidtaker og tredjedommer så snart ballen er ute av spill.

Om det spilles ekstraomganger regnes fortsatt akkumulerte regelbrudd fra 2. omgang. Alle akkumulerte regelbrudd i ekstraomgangene legges til de tidligere akkumulerte fra 2. omgang.

## FRISPARKSTED

For de fem første akkumulerte regelbrudd registrert for hvert av lagene i hver omgang:

- Spillerne på motstanderlaget kan stille mur som forsvar.
- Alle spillerne må være minst fem meter fra ballen til ballen er i spill.
- Mål kan gjøres direkte.

Med start fra det sjette akkumulerte regelbruddet som registreres i hver omgang:

- Spillerne på motstanderlaget kan ikke stille mur som forsvar.
- Spilleren som tar frisparket skal være tydelig identifisert.
- Målvakten må være i sitt straffesparkfelt og minst fem meter fra ballen.
- Alle andre spillere må befinne seg utenfor straffesparkfeltet og bak en tenkt linje gjennom ballen og parallelt med mållinjen. De må være minst fem meter fra ballen og får ikke hindre spilleren som tar frisparket. Ingen spillere kan overskride den tenkte linjen før ballen er berørt eller spilt.

## IGANGSETTELSE (FOR 6. OG PÅFØLGENDE AKKUMULERTE REGELBRUDD)

- Spilleren som tar frisparket må spille ballen i den hensikt å score mål, og får ikke spille ballen til noen annen spiller.
- Når frisparket tas får ingen annen spiller berøre ballen før den er berørt av målvakten eller returnerer fra stang eller tverrligger, eller har gått ut av banen.
- Om en spiller begår lagets sjette regelbrudd på motstanderens banehalvdel eller på sin egen banehalvdel foran en tenkt linje som går gjennom det ytre straffesparkmerket 10 meter fra mållinjen og er parallell med midtlinjen, skal

frisparket tas fra det ytre straffesparkmerket (beskrevet i regel 1). Frisparket skal utføres i henhold til vilkårene under punktet "Frisparkstedet".

- Om en spiller begår lagets sjette regelbrudd på sin egen banehalvdel mellom den tenkte 10 m-linjen og mållinjen, kan laget som er tildelt frispark velge om det skal tas fra det ytre straffesparkmerket eller fra det sted forseelsen ble begått.
- Tillegg i tid skal gjøres for å kunne fullføre et frispark ved slutten av hver omgang eller ved slutten av ekstraomgangene.
- Om kampen fortsetter med ekstraomganger skal alle akkumulerte regelbrudd fra andre omgang fortsette å telle med under ekstraomgangene.

## REGELBRUDD/ STRAFF

Om en forsvarsspiller bryter denne regel:

- Frisparket tas om igjen dersom ballen ikke går i mål.
- Frisparket tas ikke om igjen dersom ballen går i mål.

Om en medspiller til den som tar sparket bryter denne regel:

- Frisparket tas om igjen dersom ballen går i mål.
- Om ballen ikke går i mål skal dommeren stanse spillet og gjenoppta det med et indirekte frispark til det forsvarende lag fra det sted regelbruddet ble begått.

Om spilleren som tar frisparket bryter denne regel etter at ballen er i spill:

- Et indirekte frispark tildeles motstanderlaget fra det sted forseelsen ble begått. Om forseelsen skjedde i straffesparkfeltet skal det indirekte frisparket tas fra straffefeltlinjen, nærmest der regelbruddet ble gjort.

Om en spiller fra det forsvarende lag og en spiller fra det angripende lag bryter denne regel:

- Frisparket tas om igjen.

Om ballen treffer en gjenstand etter at den er blitt spilt fremover:

- Frisparket tas om igjen.

Om ballen returnerer fra målvakt, stolpe eller tverrligger, og deretter treffer en gjenstand:

- Dommeren stopper spillet og gjenopptar det med dropp der ballen traff gjenstanden.

## Regel 14

### REGEL 14 – STRAFFESPARK

#### STRAFFESPARK

Et straffespark dømmes mot det lag som begår noen av forseelsene som gir direkte frispark (regel 12), når forseelsen skjer innenfor eget straffesparkfelt og ballen er i spill.

Mål kan gjøres direkte fra straffespark.

Tillegg i tid gjøres ved slutten av hver omgang eller ved slutten av hver ekstraomgang for å kunne fullføre et straffespark.

## BALLENS OG SPILLERNES PLASSERING

Ballen:

- Legges på straffesparkmerket.

Spilleren som skal utføre straffesparket:

- Straffesparkeksekutøren skal være tydelig identifisert.

Målvakten på forsvarende lag:

- Skal stå på sin mållinje mellom stengene og være vendt mot straffesparkeksekutøren til ballen er satt i spill.

Øvrige spillere utenom straffesparkeksekutøren plasseres -:

- På spillebanen.
- Utenfor straffesparkfeltet.
- Bak eller på høyde med straffesparkmerket.
- Minst fem meter fra straffesparkmerket.

## UTFØRELSE AV STRAFFESPARKET

- Spilleren som tar straffesparket må spille ballen fremover.
- Vedkommende kan ikke røre ballen igjen før den er berørt av en annen spiller.
- Ballen er i spill når den er spilt fremover.

Mål skal dømmes når ballen passerer mållinjen mellom stengene og under tverrliggeren. Dette gjelder også om ballen berører en eller begge stenger og/ eller tverrligger eller målvakt når straffespark tas i ordinær tid eller ved tidstillegg ved halv tid, full tid eller ekstraomgang for å kunne fullføre et straffespark.

## REGELBRUDD/ STRAFF

De tidligere nevnte regelbrudd/ bestrafninger for direkte frispark etter sjette akkumulerte regelbrudd gjelder også for straffespark.

## **Regel 15**

### REGEL 15 – INNSPARK

#### INNSPARK

Innspark er en måte å gjenoppta spillet på.

Mål kan ikke gjøres direkte fra innspark.

Et innspark tildeles:

- Når hele ballen har passert over sidelinjen, enten på gulvet eller i luften, eller når den har truffet taket.
- Fra det sted der den passerer sidelinjen.
- Til det laget som sist ikke berørte ballen.

## UTFØRELSE

Ballen

- Må ligge stille på sidelinjen, eller utenfor sidelinjen der ballen gikk ut, men ikke mer enn 25 cm fra sidelinjen.
- Kan spilles i alle retninger, inn på banen.
- Hvis motstander er nærmere enn fem meter når innsparket tas og vedkommende stopper ballen. Skal spilleren tildeles gult kort og spillet gjenopptas med nytt innspark.

Spilleren som tar innsparket

- Må ha deler av føttene på sidelinjen eller på gulvet utenfor sidelinja når ballen spilles.

Spillere på forsvarende lag

- Må være minst fem meter fra ballen.

## IGANGSETTELSE

- Spilleren som tar innsparket må gjøre det innen fire sekunder etter å ha fått ballen.
- Spilleren som utfører innsparket kan ikke berøre ballen igjen før den er berørt av en annen spiller.
- Ballen er i spill umiddelbart etter at den er satt i spill.

## REGELBRUDD/ STRAFF

Et indirekte frispark tildeles motstanderlaget dersom:

- Spilleren som tar innsparket berører ballen for andre gang før den er berørt av en annen spiller. Det indirekte frisparket tas fra det sted forseelsen skjedde. Om forseelsen skjedde i straffesparkfeltet skal det indirekte frisparket tas fra straffefeltlinjen, nærmest der forseelsen skjedde.

Innsparket tildeles motstanderlaget dersom:

- Innsparket utføres feil.
- Innsparket tas fra annet sted enn der ballen passerte sidelinjen.
- Innsparket ikke tas innen fire sekunder etter at spilleren har fått ballen.
- Ethvert annet brudd på denne regel.

**Regel 16****REGEL 16 – MÅLKAST****MÅLKAST**

Målkast er en måte å gjenoppta spillet på. Mål kan ikke gjøres direkte fra målkast.

Målkast dømmes:

- Når hele ballen, etter sist å ha blitt berørt av en spiller på det angripende lag, passerer mållinjen, enten på gulvet eller i luften, utenfor målstengene og/ eller tverrliggeren.

**IGANGSETTELSE**

- Ballen skal kastes fra valgfri plass innenfor straffesparkfeltet av målvakten på det forsvarende lag.
- Motspillere må være utenfor straffesparkfeltet til ballen er i spill.
- Målvakten kan ikke spille ballen igjen på egen banehalvdel før den er berørt av en motspiller.
- Ballen er i spill når den er kastet ut av straffesparkfeltet.

**REGELBRUDD/ STRAFF**

Om ballen ikke kastes direkte ut av straffesparkfeltet:

- Målkast tas på nytt, men 4 sekundersregelen startes ikke på nytt, og tellingen fortsetter når keeperen er klar til å utføre nytt målkast.

Om, når ballen er i spill, målvakten berører ballen igjen uten at en annen spiller har berørt ballen:

- Et indirekte frispark tildeles motstanderlaget fra det sted forseelsen ble begått. Om regelbruddet ble begått i straffesparkfeltet skal det indirekte frisparket tas fra straffefeltlinjen nærmest der forseelsen skjedde.

Om, når ballen er i spill, målvakten får ballen tilbake fra en medspiller:

- Et indirekte frispark tildeles motstanderlaget fra straffefeltlinjen nærmest der målvakten mottok ballen med hendene.

Om et målkast ikke tas innen fire sekunder etter at målvakten har fått ballen:

- Et indirekte frispark tildeles motstanderlaget. Frisparket tas fra straffefeltlinjen, nærmest der forseelsen skjedde.

**Regel 17****REGEL 17 – HJØRNESPAK**

Hjørnespark er en måte å gjenoppta spillet på.

Mål kan gjøres direkte fra hjørnespark, men kun i motstanderens mål.

**HJØRNESPAK DØMMES**

- Når hele ballen, etter sist å ha berørt en spiller på det forsvarende lag, passerer mållinjen enten på gulvet eller i luften utenfor målstengene og/eller over tverrliggeren.

**IGANGSETTELSE**

- Ballen plasseres innenfor hjørnekvartarsirkelen ved nærmeste hjørne.
- Motspillere skal være minst fem meter fra ballen til ballen er i spill.
- Ballen skal spilles av en spiller på angripende lag.
- Ballen er i spill når den er satt i bevegelse.
- Den som tar hjørnesparket kan ikke spille ballen igjen før den er berørt av en annen spiller.

**REGELBRUDD/ STRAFF**

Et indirekte frispark tildeles motstanderlaget dersom –

- Spilleren som tar hjørnesparket spiller ballen igjen før den er berørt av en annen spiller. Det indirekte frisparket tas fra der forseelsen skjedde.

Hvis hjørnesparket ikke tas innen fire sekunder etter at spilleren som skal ta hjørnesparket har fått ballen, skal det dømmes målkast til motstanderlaget.

**FOR ØVRIGE REGELBRUDD**

- Hjørnesparket tas om igjen. Dersom forseelsen er gjort av en spiller på det laget som er tildelt hjørnespark, startes ikke 4 sekundersregelen på nytt, men tellingen fortsetter når spilleren er klar til å utføre nytt hjørnespark.