

KVIKGUIDE TIL KAMPLEDERE

3 mod 3

5 TIPS TIL KAMPLEDEREN

- 1 Prioritér en positiv oplevelse over reglerne
- 2 Se dig selv mere som en vejleder end en dommer
- 3 Vær til stede og vis børnene, at det er fedt at være med
- 4 Snak med spillere og trænere og forklar dine aktioner
- 5 Spillerne er børn, ikke mini-voksne



ALT OM AT VÆRE KAMPLEDER



3 MOD 3



Det praktiske

- Boldstørrelse: 3
- Overtræksveste: Førstnævnte hold ved trøjelighed
- Spilletid: 1 x 10 minutter
- Udvisninger og advarsler anvendes ikke – hvis en spillers opførsel er upassende kan kamplederen tildele et frispark eller bede træneren om at give spilleren en pause i 5 minutter, hvor en ny spiller kommer ind. Hvis det fortsætter, kan kamplederen i sidste ende vælge at afbryde kampen.

Specialregler

- Ingen fast keeper: Ingen må tage eller parere med hænder
- 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, der kan ikke scores direkte. 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: Anvendes ikke. Hvis bolden ryger ud bag mållinjen, får holdet, der har mållinjen målspark.
- Straffespark: Anvendes ikke

Kampafslutning

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

+1 spiller på banen ved -3 mål



-1 spiller på banen ved +3 mål (laveste niveau)



Målspark

