

FLICKBALL REGLER

FlickBall spilles som rigtige fodboldkampe. Det gælder om at få kontrol over bolden, positionere sig godt på banen, spille chancen bedre og score mål.

FlickBall spilles efter gældende fodboldregler med følgende præciseringer:

KICK-OFF

- En FLICK[BALL] kamp starter med, at de to hold placerer hver deres spillere på banen
- Bemærk at der i modsætning til rigtig fodbold må stilles op på hele banen - altså også på modstanders banehalvdel.
- Der trækkes lod om hvilket hold der starter. Det startende hold placerer en spiller og bold på midtercirklen. Der foretages nu en spilaktion.

SPILAKTION

- Boldbesidder flick'er bolden. Dette kan ske ved 1) at dribble (bolden lander tættest ved boldbesiddende spiller), 2) aflevering (bolden lander tættest ved anden spiller) eller 3) skud på mål (forsøg på at score)
- Bemærk: Bolden skal bevæge sig minimum en bolds længde for at der er tale om en gyldig spilaktion. Bevæger bolden sig ikke minimum en bolds længde, så flyttes bold tilbage til udgangspunktet og boldbesidder får et nyt forsøg. Efter 3 ugyldige spilaktioner, flyttes bold til nærmeste modspiller.

BOLDBESIDDELSE

- Efter hver spilaktion flyttes nærmeste spiller til bolden. Nærmeste spiller har boldbesiddelse. Undtagelse: Indenfor det lille målfelt er det altid målmanden, der får boldbesiddelse. Udenfor det lille målfelt er det altid nærmeste markspiller, der får bolden.

POSITIONERING

- Når nærmeste spiller er flyttet til bold må begge hold forstærke deres respektive positioner: angribende hold må flytte 2 spillere, forsvarende hold må flytte 1 spiller. Angribende hold flytter først.
- Hvert hold har 10 sekunder (tæl langsomt til 10) til at foretage forstærke deres positioner.
- Bemærk: Modstander må ikke flytte spiller tættere end 5 cm på bolden (Brug for eksempel en FlickBall spiller til at måle med - den er 5 cm).
- Herefter foretages SPILAKTION: Boldbesidder flick'er bolden og sådan fortsætter spillet.

STANDARDSITUATIONER

- Ved standardsituationer (kick-off, målspark, frispark, hjørne, indkast) er det tilladt at repositionere: begge hold må rykke alle deres spillere indenfor 10 sekunder (tæl langsomt til 10).
- Frispark og straffe gives, hvis en spiller vælter modstanders brik med andet end bolden (fx med hånd eller armbevægelse).
- Når hele bolden har passeret linien tæller det som mål eller som ude af spil.

OFFSIDE

- Der spilles som udgangspunkt ikke med offside.

VARIGHED

- I modsætning til rigtige fodboldkampe spilles der her kun med én halvleg og en officiel FlickBall kamp varer 7 min. Det hold der har scoret flest mål vinder. Er der scoret lige mange mål ender kampen uafgjort.

SPIL VARIANTER

- Spil på tid: fx 5 min. eller 10 min.
- Spil til antal mål: fx til 1 mål, til 3 mål eller til 5 mål
- Straffesparkskonkurrence: fx flest mål på 5 forsøg
- Frisparkskonkurrence: fx flest mål på 5 forsøg
- Freestyle konkurrence: fx flest mål fra midterlinien på 5 forsøg
- Præcisionsskud: fx hvem der kan flick'e tættest på aftalt genstand
- Taktisk træning: her kan reglerne justeres som til fodboldtræning, fx overtalssituationer, 4-2, osv. Se mere om træningstilbehør på www.flickball.dk

FAIR PLAY

- Det er god skik at hilse på modstander – både før og efter kampen
- Vis respekt for hinanden og giv hinanden tid til at flytte spillere

FLICKBALL CUP (turneringsregler)

- FlickBall Cup er et landsdækkende mesterskab og består typisk af en række stævner rundt i landet. Til stævnerne vil der være en turnering for de mindste: MIKRO (U6-U9) samt en turnering for de største: JUNIOR (U10-U14). De 4 bedste MIKRO hold og de 4 bedste JUNIOR hold fra hvert stævne kvalificerer sig til landsfinalen.

TURNERINGSPLAN

- FlickBall Cup kan afvikles med få/mange puljer med få/mange hold i hver pulje. Her kan du downloade eksempel på turneringsplan for 32 hold fordelt med 8 puljer á 4 hold: **FBCUP32**

PULJER

- De deltagende hold placeres i puljer. Er der 32 hold kan disse fx placeres i 8 puljer med 4 hold i hver pulje
- Alle hold spiller mod hinanden én gang i hver pulje og en kamp varer 7 min.
- De bedste hold fra hver pulje (fx nr. 1 og 2) går videre til knockout kampe (fx ottendedelsfinaler, kvartfinaler, semifinaler og finaler.
- Går mere end 1 hold videre fra hver pulje, bør holdene seedes i den videre turnering (se TURNERINGSPLAN)
- Giver puljekampene ikke et definitivt billede af hvilke(t) hold der går videre (point og målscore), så afgøres det ved straffespark efter gældende fodboldregler.

KNOCKOUT KAMPE

- Holdene mødes til knock out eller fald kampe, hvor kun det vindende hold fra hver kamp går videre
- Ender en knockout kamp uafgjort, så afgøres det ved straffespark efter gældende fodboldregler.
- Bemærk: Er kampen ikke afgjort efter 5 straffespark, så afgøres kampen ved præcisionsskud. Det hold der begynder kampen, starter.
- Præcisionsskud foregår på en tom banelhalvdel. Begge hold placerer én spiller på midterlinien. Begge hold får en bold og flick'er en gang (SPILAKTION). Det hold der får bold tættest på straffesparkspletten vinder

PRÆMIER

- Taberne af semifinalerne mødes til en kamp om 3. pladsen
- Vinderne af semifinalerne mødes i finalen til kamp om 1 og 2 pladsen
- Der er diplomer til 1-2-3 pladser på almindelige stævner, og de 4 bedste (altså alle semifinalister) går videre til FlickBall Cup landsfinalen
- Til FlickBall Cup landsfinalen er der attraktive præmier til de 3 bedste hold, samt goodies til alle deltagere