



TURNERINGS- REGLEMENT

Samba fotball
13-16 år



Innhold

Innledning	3
Jury	3
KAPITTEL 1 – KAMPREGLEMENT	4
Klasser	4
Ball	4
Banehalvdel.....	4
Drakter	4
Dommer.....	4
Linjevakt.....	4
Sykdom og skade	4
Spillernes utstyr	5
Spillere.....	5
Frammøte.....	5
Spilleplan	5
Forbehold om vær mv.	5
Ballen i og ute av spill.....	5
Mål	6
Pressfri sone (gjelder ikke 9er)	6
Offside	7
Feil og overtredelser	7
Det dømmes frispark når en spiller	6
Frispark.....	7
Straffespark	7
Innkast	7
Feil og overtredelser ved tilbakespillsregelen	7
Målspark for 5er og 7er.....	8
Målspark for 9er	8
Hjørnespark.....	8
Klasser	8
Sluttspill og rangering	8
Protester	9
KAPITTEL 2 – KONKURRANSE- OG SANKSJONSREGLEMENT	9
§ 2-1 Protester.....	9
§ 2-1.1 Tidsfrist.....	9
§ 2-1.2 Varsling.....	9

§ 2-1.3 Protest på alder	9
§ 2-1.4 Protestgebyr	9
KAPITTEL 3 – REGLEMENT FOR SPILLEBERETTIGELSE	10
§ 3-1 Generelt	10
§ 3-2 Sammensatte lag.....	10
§ 3-3 Dokumentasjon for alder	10
§ 3-4 Laglister.....	10
§ 3-5 Bruk av overårige	10
§ 3-5.1 Overårige.....	10
§ 3-5.2 Antall overårige.....	10
§ 3-5.3 Dispensasjon for alder gitt av lokal krets.....	11
§ 3-5.4 Dispensasjon på sosialmedisinsk grunnlag	11
§ 3-5.5 Fremvisning av spillere/dispensasjon.....	11
§ 3-6 Bruk av ikke spilleberettiget spiller.....	11
§ 3-7 Flytting av lag	11



INNLEDNING

Samba Fotball (5er) under Moelven Beach Festival 2026 spilles etter Norges Fotballforbunds (NFF) spilleregler for femmerfotball for aldersgruppen 13 år og eldre, med de tillegg og presiseringer som fremgår av dette reglementet.

Ved motstrid mellom dette reglement og NFFs spilleregler, gjelder dette reglement for turneringens gjennomføring.

Samba Fotball er en egen konkurranseform med fokus på kreativitet, tempo, teknikk og fair play. Spillformen kombinerer ordinær fotball med et bonuspoengsystem og todelt kampstruktur.

Turneringen gjelder aldersklassene 13–16 år og følger sesongen 2025/2026.

JURY

Turneringens jury består av tre medlemmer. Juryens sammensetning:

1. Kine Moen, Moelven IL
2. Kåre Idar Thorsen, Moelven IL
3. John Arne Mathisen, Moelven IL

Alle avgjørelser fattet av juryen er endelige og kan ikke ankes.

Turneringsreglementet er delt opp i tre kapitler: Kapittel 1 Kampreglement
Kapittel 2 Konkurranse- og sanksjonsreglement
Kapittel 3 Reglement for spilleberettigelse



KAPITTEL 1 – KAMPREGLEMENT

KLASSER

Arrangøren forbeholder seg retten til å slå sammen klasser der det er for få påmeldte lag for å få til et best mulig sportslig tilbud.

Klasse	Benevning	Årskull	Bane	Ballstørrelse	Spilletid
G13	Gutter	2013	5er	4	2x7 min + shootout
J13	Jenter	2013	5er	4	2x7 min + shootout
G14	Gutter	2012	5er	4	2x7 min + shootout
J14	Jenter	2012	5er	4	2x7 min + shootout
G15	Gutter	2011	5er	5	2x7 min + shootout
J15	Jenter	2011	5er	5	2x7 min + shootout
G16	Gutter	2010	5er	5	2x7 min + shootout
J16	Jenter	2010	5er	5	2x7 min + shootout

BALL

Ballstørrelse fremgår av tabellen ovenfor. Bruk av feil ballstørrelse er ikke protestgrunnlag.

Det lag som står først i programmet skal stille med godkjent kampball.

BANEHALVDEL

Dommeren foretar myntkast og laget som vinner myntkastet bestemmer om de vil ta avspark først, eller hvilket mål de vil angripe i første omgang.

Det kan ikke gjøres mål direkte fra avspark.

DRAKTER

Bortelaget skal benytte vester dersom dommeren mener draktene er for like.

DOMMER

Kampene dømmes av godkjente dommere.

Dommerens viktigste oppgave er å være veileder, og rettlede spillerne med bruk av sunn fornuft.

LINJEVAKT

Hvert lag skal stille med linjevakt. Linjevaktens oppgaver å vinke når balle er ute over sidelinjen.

SYKDOM OG SKADE

Dersom en spiller blir syk eller blir skadet skal lagleder vurdere situasjonen. Dersom situasjonen tilsier det, skal lagleder tilkalle ambulanse og deretter sørge for at sekretariatet informeres om situasjonen. Ved mindre alvorlige situasjoner kan lagleder varsle sekretariatet. Er det behov for lege, vil sekretariatet bistå med å organisere legetilsyn.

SPILLERNES UTSTYR

Samtlige spillere skal bruke leggbeskyttere. Lagledelsen har ansvar for at spillernes utstyrer i orden ved kampstart. Manglende bruk av leggbeskyttere er ikke protestgrunnlag. Det er ikke tillatt å spille barbeint.

SPILLERE

Lagene kan benytte samtlige spillere som er ført opp på innlevert lagsliste. Det er ingen begrensinger i antall innbyttere som kan benyttes i den enkelte kamp, og en spiller som er byttet ut kan settes inn igjen.

Innbytte kan skje når som helst, og skal foretas i nærheten av midtlinjen.

Unntak: Keeper kan kun byttes ved stopp i spillet.

Det blir ikke tatt hensyn i oppsettet til at klubber har med flere lag (m.a.o. klubbens lag i samme klasse må være forberedt på å spille på samme tid).

FRAMMØTE

En kamp skal begynne til fastsatt tid. Et lag plikter å reise så tidlig at laget er fremme i god tid før kampen starter. Dersom et lag blir forsinket skal teknisk sekretariat varsles om dette. Av hensyn til kort intervall mellom kampene, hilser lagene på hverandre kun etter gjennomført kamp.

Dersom et lag ikke har møtt til fastsatt kampstart regnes det som uteblitt og laget kan, dersom det ikke foreligger gyldig grunn, tape kampen. Dommeren skal dersom lag uteblir umiddelbart varsle teknisk sekretariat og rapportere forholdet til juryen.

Gyldig grunn foreligger der laget er blitt hindret av forhold under reisen som man ikke med rimelighet kunne forutsett eller overvunnet følgene av. Det er juryen som til enhver tid tar standpunkt til om laget som har uteblitt har gyldig grunn, og hva som blir utfallet av kampen, jf. §2-6.

SPILLEPLAN

Kampene spilles på baner utpekt av arrangøren og som hovedregel er dette gress og kunstgress.

FORBEHOLD OM VÆR MV.

Dersom vær- og baneforhold ikke tillater planlagt bruk av spillebanene, forbeholder arrangøren seg retten til å endre spillesystem og spilleplan, eventuelt foreta en fullstendig avlysning av turneringen.

BALLEN I OG UTE AV SPILL

Ballen er ute av spill når hele ballen er passert sidelinje eller mållinje, enten den er på bakken eller i lufta. Likeså når spillet er stanset av dommeren. Ved dropping settes ballen i gang igjen der hvor ballen var da dommeren blåste. Skjer det innenfor målfeltet skal ballen trekkes utenfor. Ballen er fortsatt i spill når den treffer målstenger, hjørnestenger, dommer, og ikke går ut over sidelinjene. Treffer ballen dommeren og går i mål, dømmes det mål. (Gjelder mens ballen er i spill, og fra alle dødballsituasjoner hvor det kan lages mål direkte.)

MÅL

Når hele ballen har passert målstreken mellom målstengene og under tverrliggeren, er det mål. Etter godkjent scoring settes spillet i gang med avspark fra midtlinjen av det laget som ikke scoret. Det kan ikke gjøres mål direkte fra avspark.

Målvakt kan ikke score mål direkte fra eget målkast. Dersom dette skjer, gjenopptas spillet med målkast til motstanderlaget.

BONUSPOENG

Samba Fotball benytter et bonuspoengsystem som en del av kampens resultatberegning.

Bonuspoeng kan kun tildeles innenfor den enkelte omgang. Eventuelle bonuspoeng nullstilles ved pause og overføres ikke til neste omgang.

Bonuspoeng – grunnlag

I tillegg til ordinære mål kan lag tildeles bonuspoeng etter følgende kriterier:

1. Mål etter minst tre (3) sammenhengende pasninger - laget må ha gjennomført minimum tre kontrollerte pasninger mellom egne spillere før scoring.
2. Kreativ scoring - for eksempel hælspark, volley, kombinasjonsspill eller annen teknisk krevende avslutning.
3. Hele laget over midtlinjen før scoring - samtlige utespillere må ha krysset midtlinjen før målet scores.
4. Samba Moment (dommeravgjørelse) - ekstraordinær kreativitet, imponerende samspill, fair play-handling eller annet øyeblikk som vurderes å være i tråd med turneringens formål.

Begrensninger

Det kan maksimalt tildeles tre (3) bonuspoeng per lag per omgang.

Hver enkelt situasjon kan kun gi ett (1) bonuspoeng.

Bonuspoeng er ikke protestgrunnlag.

Dommerens myndighet

Det er kampens dommer som avgjør om vilkårene for bonuspoeng er oppfylt.

Dommerens vurdering er endelig.

Beregning av omgang

Lagets totale poeng i en omgang beregnes som summen av ordinære mål og bonuspoeng.

Laget med høyest totalsum i omgangen vinner omgangen og tildeles 1 omgangspoeng.

Ved lik totalsum tildeles hvert lag 0,5 omgangspoeng.

PRESSFRI SONE

Ved målkast skal motstanderlaget trekke seg tilbake bak midtlinjen.

Det ballførende laget kan sette i gang spillet før motstanderne har trukket seg helt tilbake, dersom de selv ønsker det.



Motspiller kan først krysse midtlinjen når:

- ballen er mottatt av en medspiller, eller
- ballen tydelig er i spill og kontrollert av ballførende lag.

Brudd på bestemmelsen medfører ny igangsetting.

OFFSIDE

Offsideregelen benyttes ikke i Samba Fotball 5er.

FEIL OG OVERTREDELSE

Dommeren skal veilede spillerne og bruke skjønn.

Det benyttes gult og rødt kort i henhold til NFFs spilleregler.

- Gult kort: 2 minutters utvisning (laget spiller med én spiller mindre).
- Rødt kort: Utvisning resten av kampen. Jury kan vurdere ytterligere sanksjoner.

Det dømmes direkte frispark dersom en spiller:

1. feller eller forsøker å felle en motspiller
2. holder, dytter eller takler uforsvarlig
3. berører ballen med hånden/armen med forsett
4. spiller på en måte som anses farlig
5. hindrer en åpenbar scoringsmulighet på ulovlig vis

Alle frispark er direkte frispark.

FRISPARK

Frispark kan skytes direkte i motstanders mål.

Frispark satt direkte i eget mål gir hjørnespark til motstander.

Motspillere skal være minst 5 meter fra ballen ved frispark og avspark.

Ballen er i spill når den er tydelig i bevegelse.

STRAFFESPARK

Frispark innenfor eget straffesparkfelt som begås av forsvarende lag, tas som straffespark.

Straffespark tas fra straffemerket (6 meter fra mållinjen).

Alle spillere, unntatt straffeskytter og keeper, skal være utenfor straffesparkfeltet og minst 5 meter fra ballen.

INNKA

Når ballen har passert sidelinjen, gjenopptas spillet med innkast.

Innkastet tas fra det stedet ballen passerte sidelinjen.

Kastet skal:

- utføres med begge hender
- føres bakfra og over hodet
- utføres med begge føtter i bakken, helt eller delvis på/utenfor sidelinjen

Ved feil utførelse skal dommeren veilede spilleren og la forsøket tas på nytt én gang.

Ved gjentatt feil tildeles innkastet motstanderlaget.

Feil og overtredelser ved tilbakespillsregelen





Dersom en spiller med vilje spiller ballen med foten til egen keeper, kan keeper ikke ta ballen med hendene innenfor eget straffesparkfelt.
Ved overtredelse dømmes indirekte frispark til motstander fra stedet forseelsen fant sted.

MÅLSPARK

Når ballen går over mållinjen utenfor målet og sist berøres av angripende lag, settes spillet i gang med målkast.

Målkast utføres ved at keeper kaster ballen fra eget straffesparkfelt.

Motstander skal trekke seg tilbake bak midtlinjen ved målkast.

Ballen er i spill når den er kastet og tydelig i bevegelse.

Keeper kan ikke kaste eller spille ballen direkte over midtlinjen uten at den har vært i bakken eller berørt en spiller på egen banehalvdel.

Ved brudd dømmes frispark til motstander fra midtlinjen.

HJØRNESPARK

Hjørnespark tas fra hjørnet der mållinjen og sidelinjen møtes.

Motspillere skal være minst 5 meter fra ballen.

KLASSER

Arrangøren forbeholder seg retten til å slå sammen klasser der det er for få påmeldte lag for å få til et best mulig sportslig tilbud.

SLUTTSPILL OG RANGERING

I Samba Fotball benyttes følgende modell:

Gruppespill

Kampen spilles 2 x 7 minutter.

Hver omgang er en egen mini-kamp:

- Vinner av omgang får 1 omgangspoeng
- Uavgjort omgang gir 0,5 omgangspoeng til hvert lag

Rangering i gruppe skjer etter:

1. Flest omgangspoeng
2. Målforskjell
3. Flest scorede mål
4. Innbyrdes oppgjør
5. Loddtrekning

Sluttspill

Alle lag går videre til A- eller B-sluttspill.

Ved uavgjort (1–1 i omgangspoeng) avgjøres kampen med 1v1 shootout:

- 3 spillere per lag
 - Start fra midtlinjen alene mot keeper
 - Maks 8 sekunder per forsøk
 - Deretter sudden death ved behov
- 
- 



PROTESTER

Eventuelle klager knyttet til arrangementet skal fremmes til arrangørene på e-postadressen angitt i invitasjonen, som tar evt. klager med i sin evaluering av arrangementet. Klager over kampresultat behandles ikke, se punktet om dommeren.

KAPITTEL 2 – KONKURRANSE- OG SANKSJONSREGLEMENT

§ 2-1 Protester

NFFs Reaksjonsreglement § 5 om protester gjelder med nødvendige tilpasninger og følgende tillegg:

§ 2-1.1 Tidsfrist

Eventuelle protester skal leveres skriftlig i teknisk sekretariat av lagleder, senest 1 time etter at kampen er ferdigspilt. For kamper spilt på de øvrige arenaer kan protesten leveres i det stedlige sekretariat. Tidsfristen er den samme.

§ 2-1.2 Varsling

Ved enhver protest på forhold under kampen skal dommeren underrettes før dommeren forlater banen eller banens område.

§ 2-1.3 Protest på alder

Ved eventuelle protester på alder må det protesterende lag selv utpeke den eller de spillere det protesteres på. Generell protest på hele laget godtas ikke.

§ 2-1.4 Protestgebyr

Når protesten leveres, skal det betales et gebyr på 200 kroner. Gebyret tilbakebetales dersom protesten tas til følge. Juryens avgjørelse er endelig.



KAPITTEL 3 – REGLEMENT FOR SPILLEBERETTIGELSE

§ 3-1 Generelt

En spiller må være spilleberettiget for den klubb vedkommende representerer i henhold til Norges Fotballforbunds regelverk.

Spilleren må være registrert i klubbens medlemsregister og være forsikret gjennom NFF. Turneringen følger aldersinndelingen for sesongen 2025/2026 for klassene: J/G 13-16 (f.2010-2013).

En spiller kan delta for flere lag fra samme klubb i turneringen, forutsatt at lagene deltar i ulike klasser. En spiller kan ikke delta for to lag i samme klasse. Det er ikke tillatt å bytte lag innen samme klasse etter at første kamp er spilt.

§ 3-2 Sammensatte lag

Sammensatte lag må ha dispensasjon/tillatelse fra NFF krets.

§ 3-3 Dokumentasjon for alder

Samtlige spillere må kunne dokumentere sin alder ved å vise tilfredsstillende legitimasjon medfoto.

Det er til enhver tid juryen som avgjør hva som er tilfredsstillende legitimasjon.

§ 3-4 Laglister

Alle lag skal registrere laglister i Cup Manager systemet før første kamp.

Laglisten skal inneholde:

- Spillernes fulle navn
- Fødselsdato
- Draktnummer
- Navn og kontaktinformasjon til ansvarlig lagleder

Maksimalt 18 spillere kan stå oppført på laglisten.

Maksimalt 14 spillere kan benyttes per kamp.

Spiller må være oppført på laglisten før vedkommende kan delta i kamp.

Etter at lagets første kamp er spilt, kan spillere ikke strykes fra laglisten, men nye spillere kan føres opp innenfor maksimalrammen på 18 spillere.

§ 3-5 BRUK AV OVERÅRIGE

§ 3-5.1 Overårig

Moelven Beach Festival – Samba Fotball følger NFFs Breddereglement § 2-3 (1) om unntak fra kravene til alder.

Begrensningen om at en overårig spiller ikke kan spille på lag i sin egen aldersklasse eller høyere, gjelder for spill i Samba Fotball.



En overårig spiller kan ikke være mer enn ett (1) år eldre enn det aldersinndelingen for vedkommende klasse tilsier.

Overårig spiller kan ikke delta på lag i egen aldersklasse eller høyere i turneringen.

§ 3-5.2 Antall overårige

I Samba Fotball 5er er det tillatt å benytte maksimalt én (1) overårig spiller per lag per kamp. Overårig spiller kan ikke benyttes på lavere lag dersom klubben stiller lag i spillerens egen aldersklasse i turneringen.

Overårig spiller kan ikke være mer enn ett (1) år for gammel, og kan i turneringen ikke spille på lag i sin egen aldersklasse eller høyere.

§ 3-5.3 Dispensasjon for alder gitt av lokal krets

Spillere som har fått dispensasjon for alder fra sin lokale NFF-krets, er spilleberettiget i turneringen innenfor rammen av den innvilgede dispensasjonen.

Spillere som innvilges dispensasjon kan ikke være mer enn to (2) år eldre enn aldersklassen tilsier.

Begrensningene i § 3-5.2 første og andre ledd gjelder tilsvarende.

§ 3-5.4 Dispensasjon på sosialmedisinsk grunnlag

Lag kan, i tillegg til bruk av overårig spiller, benytte spillere som har dispensasjon på sosialmedisinsk grunnlag gitt av NFF-kretsen innen fastsatt frist før sesongstart.

Slik dispensasjon skal vedlegges laglisten.

Dispensasjon kan ikke utstedes utelukkende for deltakelse i Moelven Beach Festival.

§ 3-5.5 Fremvisning av spillere/dispensasjon

Lagledere skal før kampen orientere motstanderen om eventuelle overårige spillere, og vise hvem disse er. Manglende fremvisning av spillerne før kamp er ikke protestgrunnlag.

Eventuelle dispensasjoner skal fremlegges for motstanderens lagledelse før kamp.

§ 3-6 Bruk av ikke spilleberettiget spiller

Dersom en klubb eller et lag bruker en spiller som ikke er spilleberettiget, taper det lagsom har brukt en ikke spilleberettiget spiller kampen. I tillegg kan juryen ilegge sanksjoner.

§ 3-7 Flytting av lag

Juryen kan flytte et lag til en annen klasse dersom sportslige hensyn tilsier dette.

Det er tillatt å bruke spillere fra samme klubb på flere lag under turneringen, men ikke isamme aldersklasse. Denne regelen gjelder ikke for overårige spillere eller spillere som spiller en aldersklasse høyere under turneringen.

