

## **KILPAILUSÄÄNNÖT 2018**

### **PELIAIKA JA KENTTÄ**

Peliaika otteluissa on 1 x 12 minuuttia juoksevaa aikaa. Pelikentän koko on noin 10 x 20 metriä. Maaleina toimivat n. 1m x 1,2m kokoisina.

### **JOUKKUEEN KOKO JA VAIHDOT**

Joukkueelta saa olla kerrallaan kentällä kolme (3) pelaajaa. Pelaajien vaihdot suoritetaan lentävinä. Joukkueiden vaihtopelaajat vastakkaisilla puolilla kenttää sivurajalla. Peliä EI KATKAISTA vaihtojen ajaksi. Suositus joukkueen kokonaisvahvuudeksi on kuusi (6) pelaajaa. Maalivahteja ei pelissä ole. Pelaaja saa pelata vain yhdessä (1) joukkueessa / päivä.

### **PELIN ALOITTAMINEN**

Joukkueet asettuvat omalle kenttäpuoliskolleen pelin aloitushetkellä. Turnauksessa otteluohjelmaan ensimmäiseksi merkitty joukkue valitsee kenttäpuolen, jolla pelaa ja jälkimmäiseksi merkitty joukkue aloittaa pelin. Peli käynnistetään syöttämällä pallo omalle pelaajalle. Pallon saa syöttää aloituksesta taaksepäin. Peli aloitetaan samalla tavalla aina maalienkin jälkeen. Peli käynnistyy ottelun alkaessa ja maalien jälkeen aina erotuomarin vihellyksestä. Pelinohjaaja ohjeistaa/rohkaisee joukkueita aktiiviseen peliin, jotta välttyttäisiin oman maalin puolustamiselta hyökkäystilanteissa.

### **KÄSIVIRHE**

Pelitalanteesta aiheutuneesta käsivirheestä tuomitaan normaalien jalkapallosääntöjen mukaan vapaapotku vastajoukkueelle. 3 v 3 pienpeliturnauksessa vapaapotku on AINA EPÄSUORA. Mikäli pelaaja estää kädellään tahallisesti pallon menemisen omaan maaliin, aiheutuu tästä rangaistuspotku. Alimpana pelaajana tehty käsivirhe aiheuttaa varoituksen (ei suoraa punaista korttia). Mikäli pelaaja saa punaisen kortin, hänet poistetaan kentältä – joukkue saa kuitenkin jatkaa pelaamista kolmella pelaajalla. Maalintekoyrityksen torjuminen kädellä johtaa rangaistuspotkuun joka tehdään ns. tarkkuuspotkuna omalta maalilinjalta. Epäonnistuneenpotkun jälkeen peli jatkuu maalipotkuna.

### **RANGAISTUSPOTKU**

Rangaistuspotku potkaistaan oman maalin maalilinjatan tasolta (mistä tahansa linjaa kentän rajojen sisäpuolella) vastapäätä kenttää olevaan tyhjään maaliin. Rangaistuspotkun potkaisija on ainoastaan pelikentällä ja kaikkien muiden pelaajien on oltava kentän rajojen ulkopuolella. Mikäli pallo ei mene maaliin jatkaa vastustaja peliä oman kenttäpäädyn jommastakummasta kulmauksesta aloituspotkulla. Peliä jatketaan aloituspotkulla myös silloin, kun rangaistuspotku ei mene maaliin saakka ja osuu maalin kehikoihin. Käsivirheen lisäksi rangaistuspotku tuomitaan aina silloin, kun selvässä maalintekotilanteessa olevaa hyökkävään joukkueen pelaajaa rikotaan.

### **SIVURAJAPOTKU TAI -KULJETUS**

Pallon kulkeutuessa yli kentän sivurajojen peliä ei jatketa sivurajaheitolla. Sivurajoilta jatketaan peliä sivurajapotkulla tai sivurajakuljetuksella (ks. viiden sekunnin sääntö). Maalia ei saa tehdä

suoraan sivurajapotkusta. Pallo asetetaan paikalleen sivurajalle josta joko potku tai kuljetus.

### **KULMAPOTKU JA MAALIPOTKU**

Mikäli pallo menee kentän päädyistä yli päätyrajan, jatketaan peliä aina jatketaan peliä kulmapotkulla tai kuljetuksella (ks. viiden sekunnin sääntö) sen päädyn jommastakummasta kulmasta, josta pallo on mennyt yli. Maalia ei saa tehdä suoraan kulmapotkusta. Mikäli pallo menee yli hyökkäävän joukkueen pelaajasta, jatketaan peliä puolustavan joukkueen päätyrajalta mistä tahansa kohdasta maalipotkulla tai kuljetuksella (ks. viiden sekunnin sääntö). Maalia ei saa tehdä suoraan maalipotkusta. Pallo asetetaan paikalleen kulmaa tai maaliviivalle josta joko potku tai kuljetus.

### **VIIDEN (5) SEKUNNIN SÄÄNTÖ**

Joukkueella on viisi (5) sekuntia aikaa toimittaa pallo peliin, kun pallo on asetettu paikalleen kulma-, maali-, vapaa-, sivurajapotkussa tai sivurajakuljetuksessa. Myös erotuomarin vihellyksen jälkeen on peliä aloitettaessa sama aikaraja käytössä. Mikäli näin ei tapahdu, vaihdetaan pelin jatkajaksi vastustajajoukkue (maalipotku vaihdetaan tässä tapauksessa kulmapotkuksi).

### **MAALIERO**

Jos maaliero ottelussa on 3 maalia, niin häviöllä oleva joukkue voi ottaa kentälle ylimääräisen pelaajan. Kun ero kaventuu 1 maaliin, niin jatketaan tasavahvaisina.

### **OTTELUSIIRROT**

Otteluita ei voi siirtää pelattavaksi jonakin toisena ajankohtana kuin mitä otteluohjelmaan on merkitty, luovutusvoitto kirjataan ottelutuloksiin 3 – 0.

### **ERILLISLUPAMÄÄRYKSET**

Joukkueessa voi olla yksi yli-ikäinen (1v.) pelaaja

### **OSALLISTUMISEN PERUUTUS**

Viimeisen ilmoittautumispäivän jälkeen tulleista peruutuksista velvoitamme osallistumismaksun kokonaisuudessaan.