

JALGPALLIREEGLID

Tõlge: Are Habicht, Sten Klaasen, Artur Telling, Sten Kaldma, Hannes Reinald, Ainar Kuusk, Jaan Roos, Kristo Tohver, Maaren Olander, Tõnis Nurk, Indrek Schwede

Toimetajad: Siim Kera, Hannes Kaasik

Keeletoimetaja: Triinu-Mari Vorp

Fotod: Lembit Peegel

Kujundaja: Kaia Saaremets

ISBN 978-9949-38-259-0

Tegemist on raamatu "Laws of the Game" tõlkega. Kõik õigused on kaitstud ning kuuluvad Rahvusvahelisele Jalgpalliliidule FIFA-le. Igasugune autoriõigusega kaitstud materjali ebaseaduslik paljundamine ja levitamine toob kaasa seaduses ettenähtud vastutuse.

Eesti Jalgpalli Liit

A. Le Coq Arena

Asula 4c

11312 Tallinn, Eesti

Telefon: (+372) 627 9960

Faks: (+372) 627 9969

E-post: efa@jalgpall.ee

www.jalgpall.ee

Head lugejad, head jalgpallihuvilised!



Foto: Lembit Peegel

Mul on hea meel tõdeda, et teie kätte on jõudnud uusim väljaanne meie kõigi armastatud mängu – jalgpalli – nüanssidest ning pisiasjadest. Viimane jalgpallireegleid sisaldav trükis nägi eesti keeles päevavalgust lausa eelmisel sajandil, 1999. aastal. Vahepealsete aastatega on jalgpalli roll ja populaarsus Eesti ühiskonnas tohutult kasvanud. Eestis harrastab jalgpalli 2015. aasta veebruari seisuga 18 852 inimest, ülimalt menukas on rahvaliiga, järk-järgult tõuseb huvi koduse Premium liiga vastu, meie koondis suudab heal päeval hammustada kõiki vastaseid ning Bundesligas teeb mehetegusid rahvusesinduse kapten Ragnar Klavan. Just seetõttu on see raamat väga vajalik.

Kus on palju jalgpallureid, seal on ka kohtunikke! Hetkel on Eestis 330 jalgpallikohtunikku, nende hulgas 30 naist. Meie ridades on 15 FIFA kategooria kohtunikku, kes võivad mõista õigust rahvusvahelistel kohtumistel, neist 12 niinimetatud tavajalgpallis. Auväärse tosina hulka kuuluvad peakohtunikuna Kristo Tohver, Eiko Saar, Roomer Tarajev ning Reelika Turi. Neile sekundeerib kaheksa abi-kohtunikku ehk Hannes Reinvald, Dmitri Vinogradov, Jaanus Mutli, Sten Klaasen, Silver Kõiv, Neeme Neemlaid, Triinu Laos ja Anni Rahula. Samal tasemel kohtunike vaatlejaid on meil kaks: Uno Tutk ning Are Habicht. Mainimist väärivad ka Ainar Kuusk, Ago Kärtmann ja Andrei Karhu. Esimene tegutseb saaljalgpalli kohtunikuna, ülejäänud kaks on pühendunud õigusemõistmisele rannajalgpallis.

Niisiis pole käesolev raamat ainult vilemeestele ja abikohtunikele, vaid kõigile huvilistele ning harrastajatele. Loodame, et see on abiks kõigile jalgpallisõpradele, kes soovivad veelgi rohkem jalgpalli sisemusse süüvida ning selle kaunist olemust üdini mõista.

Soovin kõigile toredaid jalgpallielamusi. Kohtumiseni platsil!

Eesti Jalgpalli Liidu peakohtunik **Uno Tutk**

MÄRKUSED JALGPALLIREEGLITE (LAWS of the GAME) KOHTA

Erinevused

Käesolevates reeglites võib olla erinevusi kuni 16-aastaste mängijate, naiste, veteranide (vanemad kui 35-aastased) ja puuetega mängijate puhul, kui liikmesliidu piires saavutatakse asjakohane kokkulepe ning säilitatakse reeglite põhimõtted.

Lubatud on üks, mitu või kõik järgmised erinevused:

- mänguväljaku suurus;
- palli suurus, kaal ja materjal;
- väravapostidevaheline kaugus ning põiklati kõrgus maapinnast;
- mängu kestus;
- vahetused.

Täiendavad erinevused on lubatud ainult Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (International F.A. Board – edaspidi IFAB) nõusolekul.

Ametlikud keeled

FIFA avaldab mängureegleid IFABi nimel inglise, prantsuse, saksa ja hispaania keeles. Kui eri keeltes olevates tekstides esineb erinevusi, loetakse õigeks ingliskeelne sõnastus.

Juhis

Vasakul asetsev ühekordne joon näitab uusi, möödunud aastal tehtud reeglimuudatusi.

Lk	Reegel
6	1. REEGEL – Mänguväljak
15	2. REEGEL – Pall
17	3. REEGEL – Mängijate arv
21	4. REEGEL – Mängijate varustus
24	5. REEGEL – Kohtunik
28	6. REEGEL – Abikohtunikud
29	7. REEGEL – Mängu kestus
30	8. REEGEL – Mängu alustamine ja taasalustamine
33	9. REEGEL – Pall mängus ja mängust väljas
34	10. REEGEL – Mängu tulemus
35	11. REEGEL – Suluseis
36	12. REEGEL – Vead ja distsiplinaarrikkumised
40	13. REEGEL – Karistus- ja vabalöögid
44	14. REEGEL – Penalti
48	15. REEGEL – Küljesissevise
50	16. REEGEL – Väravaesine lahtilöök
52	17. REEGEL – Nurgalöök
54	Võitja selgitamise protseduurid
57	Tehniline ala
58	Neljas kohtunik ja lisaabikohtunik
59	Lisakohtunikud
62	Tõlgendused ja soovituselised kohtunikele
138	IFABi reeglid

Väljakukate

Võistluste juhendi kohaselt võib mängu pidada kas naturaalse murukatte või tehismurukattega väljakutel.

Tehismurukattega väljakud peavad olema rohelist värvi.

Kui FIFA liikmete esindusmeeskondade vahelistes võistlusemängudes või rahvusvahelistes klubidevahelistes võistlusemängudes kasutatakse tehismurukattega väljakut, peab see vastama "FIFA Quality Concept for Football Turfi" või "International Artificial Turf Standardi" nõuetele, välja arvatud juhtudel, kui FIFA annab selleks eraldi loa.

Väljaku tähistus

Mänguväljak peab olema ristkülikukujuline ja tähistatud joontega. Need jooned kuuluvad sellesse mänguväljaku alasse, mida nad piiravad.

Kahte pikemat piirjoont nimetatakse küljejoonteks ja kahte lühemat piirjoont nimetatakse otsajoonteks.

Mänguväljak on jaotatud kaheks pooleks keskjoonega, mis ühendab kahe küljejoone keskpunkte.

Keskjoone keskele on märgitud väljaku keskpunkt, mille ümber on 9,15 meetri (10 jardi) raadiusega märgitud keskring.

Mänguväljakust väljapoole on lubatud märkida lisajooni, mis asetsevad nurgakaarest 9,15 meetri (10 jardi) kaugusel ning on risti otsajoonte ja küljejoontega, tagades selle, et kaitsva meeskonna mängijad asuvad nurgalöögi sooritamise ajal lubatud kaugusel.

Mõõtmed

Küljejoone pikkus peab olema suurem kui otsajoone pikkus.

Väljaku pikkus (küljejoon):	vähemalt	90 meetrit	(100 jardi)
	kõige rohkem	120 meetrit	(130 jardi)
Väljaku laius (otsajoon):	vähemalt	45 meetrit	(50 jardi)
	kõige rohkem	90 meetrit	(100 jardi)

Rahvusvahelised mängud

Väljaku pikkus (küljejoon):	vähemalt	100 meetrit	(110 jardi)
	kõige rohkem	110 meetrit	(120 jardi)
Väljaku laius (otsajoon):	vähemalt	64 meetrit	(70 jardi)
	kõige rohkem	75 meetrit	(80 jardi)

Väravaala

Mõlema väravaposti siseküljest 5,5 meetri kaugusele märgitakse otsajoonega risti 5,5 meetri (6 jardi) pikkused jooned. Need jooned asetsevad mänguväljakul ja on omavahel ühendatud otsajoonega paralleelse joonega. Nende joonte ja otsajoonega piiratud ala nimetatakse väravaalaks.

Karistusala

Mõlema väravaposti siseküljest 16,5 meetri (18 jardi) kaugusele märgitakse otsajoonega risti 16,5 meetri (18 jardi) pikkused jooned. Need jooned asetsevad mänguväljakul ja on omavahel ühendatud otsajoonega paralleelse joonega. Nende joonte ja otsajoonega piiratud ala nimetatakse karistusalaks.

Mõlema karistusala sees märgitakse väravajoone keskkohast 11 meetri (12 jardi) kaugusele penaltikoht, mis asub mõlemast väravapostist võrdsel kaugusel.

Karistusalast väljapoole märgitakse mõlemast penaltikohast 9,15 meetri (10 jardi) raadiusega penaltikaar.

Lipupostid

Igasse mänguväljaku nurka paigaldatakse tõmbiotsaline lipupost, mis on vähemalt 1,5 meetrit (5 jalga) kõrge ja varustatud lipuga.

Lipupostid võivad olla paigaldatud ka keskjoone otstesse vähemalt 1 meetri kaugusele väljaspool küljejoont.

Nurgakaar

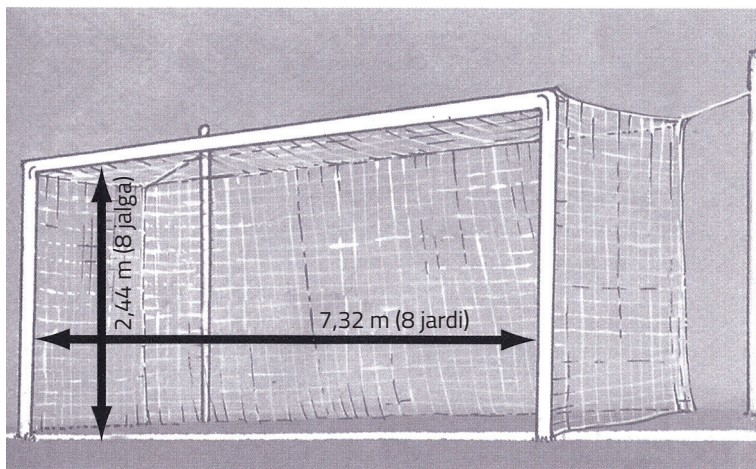
Väljakule märgitakse kõigi nurgalipu postide juurde 1 meetri (1 jardi) raadiusega nurgakaared.

Väravad

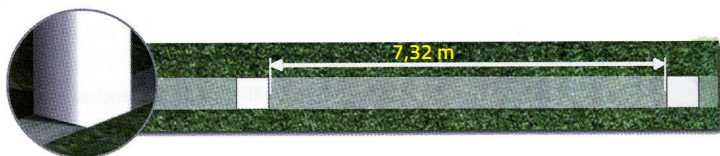
Mõlema otsajoone keskele peab olema paigutatud värav.

Väravad koosnevad kahest vertikaalsest ja nurgalippudest võrdel kaugusel asetsevast postist, mis on omavahel ühendatud horisontaalse põiklatiga. Väravapostid ja põiklatt peavad olema valmistatud puidust, metallist või muust lubatud materjalist. Väravaposti ja põiklati kuju peab olema neljakandiline, ümar või ovaalne ning ei tohi olla mängijatele ohtlik.

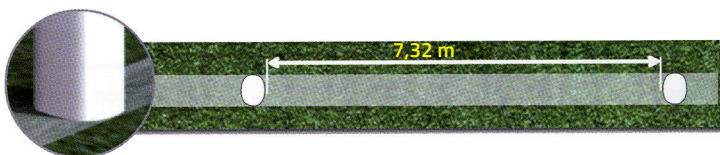
Postidevaheline kaugus on 7,32 meetrit (8 jardi) ja värava kõrgus maapinnast põiklati alumise servani on 2,44 meetrit (8 jalga).



Väravapostide asend peab otsajoone suhtes vastama järgmistele skeemidele.



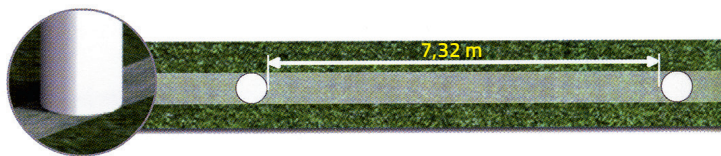
Kui väravapostid on ülevalt vaadates ruudukujulised, peavad väravapostide küljed asetsema paralleelselt või risti otsajoonega. Põiklatti küljed peavad asetsema paralleelselt või risti väljaku tasapinnaga.



Kui väravapostid on ülevalt vaadates ovaalse kujuga, peab väravapostide ristlõike pikim telg asetsema risti otsajoonega. Põiklatti pikim telg peab asetsema paralleelselt väljaku tasapinnaga.



Kui väravapostid on ülevalt vaadates ristkülikukujulised, peab väravapostide laiem külg asetsema risti otsajoonega. Põiklatti pikim külg peab asetsema paralleelselt väljaku tasapinnaga.



Mõlemad väravapostid ja põiklatt on ühesuguse paksuse ja laiusega, mis ei tohi ületada 12 sentimeetrit (5 tolli). Otsajooned peavad olema sama laiusega kui väravapostid ja põiklatt. Väravate ja väravataguse maapinna külge võivad olla paigaldatud võrgud, eeldades, et nad on korralikult kinnitatud ega sega väravavahti.

Väravapostid ja põiklatt peavad olema valged.

Turvalisus

Väravad peavad olema turvaliselt maapinnale kinnitatud. Teisaldatavaid väravaid võib kasutada üksnes, kui see nõue on täidetud.

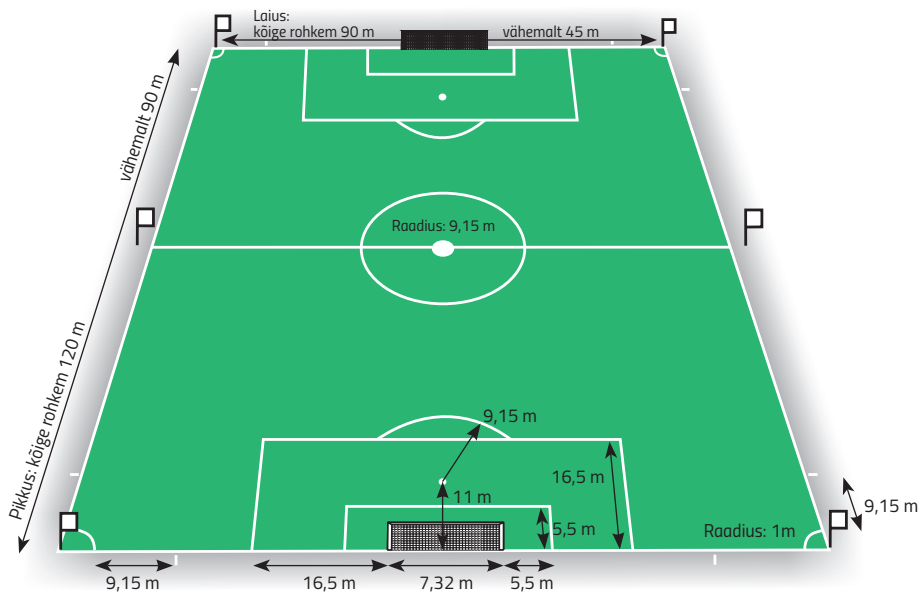
Mänguväljak



Nurgalipu post



Meetermõõdustik



Inglise mõõdustik



Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (IFAB) otsused

Otsus 1

Kui tehniline ala on olemas, peab see vastama IFABi kehtestatud tingimustele, mis on ära toodud käesoleva materjali jaotises "Tehniline ala".

Otsus 2

Kui väravajoone tehnoloogiat on kasutatud, võivad värava konstruktsiooni muudatused olla lubatud. Nad peavad olema kooskõlas FIFA väravajoone tehnoloogia kvaliteediprogrammis toodud kirjeldustega ja vastama ülaltoodud kirjeldusele "Väravad".

Mõõtmed ja omadused

Pall on

- kerakujuline;
- valmistatud nahast või muust sobivast materjalist;
- übermõõduga 68–70 sentimeetrit (27–28 tolli);
- mängu alguses kaaluga 410–450 grammi (14–16 untsi);
- rõhuga 0,6–1,1 atmosfääri (600–1100 g/cm²) merepinnaal (8,5–15,6 naela ruuttolli kohta).

Defektse palli vahetamine

Kui pall lõhkeb või muutub mängukõlbmatuks mängu käigus, siis

- mäng peatatakse;
- võetakse kasutusele uus pall ja mängu jätkatakse kohtuniku palliga kohalt, kus esialgne pall muutus mängukõlbmatuks, välja arvatud juhul, kui mäng peatati väravaalas. Sellisel juhul jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega (väravajoonega) paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Kui pall lõhkeb või muutub mängukõlbmatuks penalti või penaltiseeria ajal ettepoole liikudes ja enne, kui see on puutunud ühte mängijaist või põiklatti või väravaposte, siis

- penaltit koratakse.

Kui pall lõhkeb või muutub mängukõlbmatuks ajal, mil ta ei olnud mängus (lahtilöök, väravaesine lahtilöök, nurgalöök, vabalöök, karistuslööök, penalti või küljesissevise), siis

- mängu jätkatakse vastavalt.

Palli mängu ajal ilma kohtuniku loata vahetada ei tohi.

Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (IFAB) otsused

Otsus 1

FIFA või konföderatsioonide egiidi all toimuvatel ametlikel võistlustel peab pallil peale 2. reeglis kirjeldatud nõuete olema ka üks järgmistest logodest:

- ametlik "FIFA APPROVED"-logo;
- ametlik "FIFA INSPECTED"-logo;
- "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"-logo.



IMS
INTERNATIONAL
MATCHBALL
STANDARD™

Ülaltoodud logo pallil näitab, et peale 2. reeglis kirjeldatud miinimumnõuete on palli ametlikult kontrollitud ja ta vastab igale logole seatud erilistele tehnilistele nõuetele. Iga logo tehniliste nõuete nimekirja peab IFAB heaks kiitma. Kontrollivatel asutustel peab olema selleks FIFA heakskiit.

Liikmesorganisatsioonide korraldatavatel võistlustel võidakse samuti nõuda eespool kirjeldatud logodega pallide kasutamist.

Otsus 2

FIFA, konföderatsioonide või liikmesorganisatsioonide egiidi all korraldatavatel ametlikel võistlustel ei ole mistahes reklaam pallil lubatud, välja arvatud võistluse embleem, võistluse korraldaja embleem ja palli tootja lubatud kaubamärk.

Võistluste juhend võib ette näha nende märgiste arvu ja suuruse.

Otsus 3

Kui kasutatakse väravajoone tehnoloogiat, on lubatud integreeritud tehnoloogiaga pallid, aga nad peavad olema kas "FIFA APPROVED", "FIFA INSPECTED" või "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD" (vt "Otsus 1").

Mängijate arv

Mäng käib kahe võistkonna vahel. Kummaski võistkonnas võib olla kuni 11 mängijat, kellest üks on väravavaht. Mängu ei või alustada, kui ühes võistkonnas on vähem kui 7 mängijat.

Vahetuste arv

Ametlikud võistlused

FIFA, selle konföderatsioonide või liikmesliitude egiidi all korraldatavatel ametlikel võistlustel võib mängus teha kõige rohkem 3 vahetust.

Võistluste juhendis peab olema määratud, mitu vahetusmängijat võib mänguks esitada – 3–12.

Teised mängud

A-rahvuskoondiste mängudel võib teha kuni 6 vahetust.

Kõigis teistes mängudes võib teha rohkem vahetusi, eeldades, et

- võistkonnad lepivad omavahel kokku suurima vahetuste arvu;
- kohtunikku on enne mängu sellest teavitatud.

Kui kohtunikku ei ole teavitatud või enne mängu algust ei jõuta kokkuleppele, võib teha kuni 6 vahetust.

Mängija vahetamine

Kõigis mängudes peab vahetusmängijate nimed teatama kohtunikule enne mängu algust. Vahetusmängija, kelle nime ei ole selleks ajaks esitatud, ei saa mängus osaleda.

Mängijat vahetusmängijaga vahetades peab arvestama järgmiste tingimustega:

- kohtunikku peab olema teavitatud enne kavatsetava vahetuse tegemist;
- vahetusmängija siseneb mänguväljakule üksnes pärast seda, kui välja vahetatav mängija on mänguväljakult lahkunud ja kohtunikult märguande saanud;
- vahetusmängija siseneb mänguväljakule üksnes keskjoonelt ja mängupeatuse ajal;
- vahetus on toimunud, kui vahetusmängija siseneb mänguväljakule;
- sellest hetkest saab vahetusmängijast mängija ja välja vahetatavast mängijast välja vahetatud mängija;
- välja vahetatud mängija selles mängus enam ei osale;
- kohtunikul on otsustusõigus kõigi vahetusmängijate puhul, olenemata sellest, kas nad osalevad mängus või mitte.

Väravavahiga kohtade vahetamine

Iga mänguväljakul viibiv mängija võib väravavahiga kohti vahetada juhul, kui

- kohtunikku on sellest enne teavitatud;
- kohad vahetatakse mängupeatuse ajal.

Rikkumised ja karistused

Kui vahetusmängija või välja vahetatud mängija siseneb mänguväljakule ilma kohtuniku loata, siis

- kohtunik peatab mängu (kuid mitte kohe, kui vahetusmängija või välja vahetatud mängija ei sekku mängu);
- kohtunik hoiatab teda ebasportliku käitumise eest ja käsib tal mänguväljakult lahkuda;
- jätkatakse mängu vabalöögiga vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel – kui kohtunik on mängu peatanud (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui esitatud vahetusmängija siseneb väljakule põhikoosseisu mängija asemel mängu alguses ja kohtunikku ei ole sellest teavitatud, siis

- lubab kohtunik nimetatud vahetusmängijal mängu jätkata;
- distsiplinaarkaristust nimetatud vahetusmängija puhul ei rakendata;
- lubatud vahetuste arvu eksinud võistkonna puhul ei vähendata;
- teavitab kohtunik vahejuhtumist vastavaid ametnikke.

Kui mängija vahetab väravavahiga kohad ilma kohtuniku eelneva loata, siis kohtunik

- lubab mängul jätkuda;
- hoiatab vastavaid mängijaid järgmine kord, kui pall on mängust väljas.

Iga muu käesoleva reegli rikkumise korral

- saavad vastavad mängijad hoiatuse;
- jätkatakse mängu vabalöögiga vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Eemaldatud mängijad ja vahetusmängijad

Enne mängu algust eemaldatud mängijat võib asendada üksnes esitatud vahetusmängijaga.

Enne mängu algust või mängu ajal eemaldatud vahetusmängijat ei tohi asendada uue vahetusmängijaga.

Turvalisus

Mängija ei või kasutada varustust ega kanda midagi, mis on talle endale või teistele mängijatele ohtlik (kaasa arvatud kõikvõimalikud ehted).

Põhivarustus

Mängija kohustuslik põhivarustus koosneb järgmistest eraldi esemetest:

- varrukatega särk – kui kantakse alussärki, siis peab selle varruka värv ühtima mängusärgi varruka põhivärviga;
- lühikesed püksid – kui kantakse aluspesu või retuuse, siis peab nende värv ühtima pükste põhivärviga;
- põlvikud – kui põlvikute peal kasutatakse teipi või muud sarnast materjali, peab see olema sama värvi kui selle alla jääv põlviku osa;
- säärekaitsmed;
- jalanõud.

Säärekaitsmed

- on täielikult põlvikutega kaetud;
- on valmistatud kummist, plastist või sarnasest sobivast materjalist;
- tagavad mõistlikul tasemel kaitstuse.

Värvid

- Võistkonnad peavad kandma värve, mis eristavad neid teineteisest ning kohtunikust ja abikohtunist.
- Mõlemad väravavahid peavad kandma värve, mis eristavad neid teistest mängijatest, kohtunikust ja abikohtunist.

Rikkumised ja karistused

Nimetatud reeglit rikkudes

- ei ole mängu vaja peatada;
- saab süüdi olev mängija kohtunikult korralduse mänguväljakult lahkuda, et ta korrastaks oma varustuse reeglite järgi;
- lahkub mängija mänguväljakult järgmise mängupeatuse ajal, välja arvatud juhul, kui ta on juba oma varustust korrastanud;
- ei tohi ükski mängija, kes on pidanud mänguväljakult lahkuma oma varustuse korrastamiseks, kohtuniku loata mänguväljakule tagasi tulla.
- Enne mängija taas mänguväljakule lubamist kontrollib kohtunik mängija varustuse korrektsust.
- Mängijal on õigus mänguväljakule taassiseneda ainult mängupeatuse ajal.

Mängijat, kes on selle reegli rikkumise tõttu saadetud mänguväljakult välja ning taassiseneb mänguväljakule ilma kohtuniku loata, peab hoiatama.

Mängu taasalustamine

Kui kohtunik on mängu peatanud hoiatuse andmiseks,

- jätkab vastasvõistkonna mängija mängu vabalöögiga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (IFAB) otsused

Otsus 1**Kohustuslik põhivarustus**

Kohustuslikul põhivarustusel ei tohi olla mingisuguseid poliitilisi, usulisi või isiklikke avaldusi ega pilte.

Võistkonda, mille mängija kohustuslikul põhivarustusel on poliitilisi, usulisi või isiklikke loosungeid, avaldusi või pilte, karistab võistluste korraldaja või FIFA.

Alusriided

Mängijad ei tohi paljastada alusriideid, millel on poliitilisi, usulisi või isiklikke loosungeid, avaldusi, pilte või reklaame peale tootja logo.

Mängijat/võistkonda, kes paljastab alusriideid, millel on poliitilisi, usulisi või isiklikke loosungeid, avaldusi, pilte või reklaame peale tootja logo, karistab võistluste korraldaja või FIFA.

Kohtuniku volitused

Iga mängu juhib kohtunik, kellel on kõik volitused rakendada mängureegleid mängul, kuhu ta on määratud.

Õigused ja kohustused

Kohtunik

- nõuab mängureeglite täitmist;
- juhib mängu koostöös abikohtunikega ja koos neljanda kohtunikuga, kui viimane on määratud;
- tagab kõigi kasutatavate pallide vastavuse 2. reegli nõuetele;
- tagab mängijate varustuse vastavuse 4. reegli nõuetele;
- mõõdab mängu aega ja teeb vajalikud mängu puudutavad märkmed;
- peatab, katkestab või lõpetab mängu omal äranägemisel reeglite rikkumise korral;
- peatab, katkestab või lõpetab mängu omal äranägemisel väliste segavate asjaolude korral;
- peatab mängu, kui mängija on tema hinnangul tõsiselt vigastatud, ja tagab selle, et mängija viiakse väljakult ära. Vigastatud mängija võib taassiseneda väljakule pärast mängu taasalustamist;
- lubab mängul jätkuda seni, kui mängija on tema hinnangul kergelt vigastatud; kuni mäng on peatatud;
- tagab, et iga veritseva haavaga mängija lahkub väljakult. Mängija võib taassiseneda väljakule üksnes pärast kohtuniku lubavat märguannet, kui viimane on veendunud, et verejooks on peatunud;
- lubab mängul jätkuda juhul, kui võistkond, kelle vastu rikkumine tehti, suudab antud edu kasutada, ja karistab algse rikkumise eest kohe, kui oodatud edu ei järgnenud;
- karistab tõsisema rikkumise eest juhul, kui mängija teeb rohkem kui ühe rikkumise samal ajal;

- hoiatab või eemaldab vastavad rikkumised sooritanud mängijad. Ta ei ole kohustatud tegema seda kohe, kuid peab seda tegema järgmise mängupeatuse ajal;
- võtab vastu meetmed võistkonna ametiisikute puhul, kes ei käitu vastutustundlikult, ja võib nad ebakohase käitumise korral omal äranägemisel mänguväljakult ja selle vahetust ümbrusest ära saata;
- järgib abikohtunike nõuandeid, kui ise antud juhtumit ei näinud;
- tagab, et kõrvalised isikud ei tule mänguväljakule;
- annab märku mängu taasalustamisest pärast selle peatamist;
- esitab vastavatele ametnikele mängu protokolli, kus sisalduvad kõik mängijatele ja/või võistkonna ametiisikutele määratud distsiplinaarkaristused ning enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu toimunud muud vahejuhtumid.

Kohtuniku otsused

Mängu puudutavad kohtuniku otsused – sealhulgas selle kohta, kas värv loetakse või mitte – ja mängutulemus on lõplikud.

Kohtunik võib muuta oma otsust ainult siis, kui ta leiab, et see on vale, või teeb seda oma äranägemise järgi abi- või neljanda kohtuniku nõuandel, eeldades, et ta ei ole mängu jätkanud või lõpetanud.

Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (IFAB) otsused

Otsus 1

Kohtunik (või määratud abi- või neljas kohtunik) ei vastuta järgneva eest:

- *mängija, ametiisiku või pealtvaataja ükskõik missugune vigastus;*
- *ükskõik missugusele omandile tekitatud kahju;*
- *muu kahju, mis on tekitatud üksikisikule, klubile, firmale, liidule või mõnele teisele organisatsioonile, tulenedes kohtuniku otsusest, mis oli vajalik reeglite täitmiseks ja mängu läbiviimiseks.*

Need otsused võivad sisaldada otsust, kas

- *mänguväljaku või kogu rajatise seisukord või ilmastikuolud võimaldavad mängu läbi viia;*
- *mäng ükskõik mis põhjusel ära jätta;*
- *mänguväljaku varustus ja mängus kasutatav pall vastavad nõuetele;*
- *peatada mäng pealtvaataja sekkumise või mistahes probleemi tõttu pealtvaatajate alas;*
- *peatada mäng vigastatud mängija mänguväljakult äraviimiseks arstiabi saamise eesmärgil;*
- *nõuda vigastatud mängija äraviimist mänguväljakult arstiabi saamise eesmärgil;*
- *lubada mängijal kanda teatud riietust või varustust;*
- *lubada ükskõik mis isikute (sealhulgas võistkonna või staadioni ametiisikud, turvatöötajad, fotograafid või teised meedia esindajad) viibimist mänguväljaku läheduses – kui see kuulub tema kompetentsi.*

Nad võivad sisaldada ka iga muud otsust, mille kohtunik võib vastavalt reeglitele vastu võtta, või mis vastavad tema kohustustele FIFA, konföderatsiooni, liikmesliidu või liiga reeglite või juhendite järgi, mille kohaselt mängu peetakse.

Otsus 2

Turniiridel või võistlustel, kuhu on määratud neljas kohtunik, peavad tema roll ja kohustused olema vastavuses IFABi juhtnõõridega, mis sisalduvad selles väljaandes.

Otsus 3

Kui kasutatakse väravajoone tehnoloogiat (vastavate võistlusjuhendite teema), on kohtuniku kohustus enne mängu kontrollida tehnoloogia toimimist. Kasutatavad testid on kirjeldatud FIFA väravajoone tehnoloogia kvaliteediprogrammi juhendis. Kui tehnoloogia ei toimi juhendi järgi, ei tohi kohtunik süsteemi kasutada ja peab sellest teavitama vastavaid ametnikke.

Kohustused

Mängule võib määrata kaks abikohtunikku, kelle kohustusteks on kohtunikuga kokkulepitult näidata,

- kui kogu pall väljub mänguväljakult;
- millisel võistkonnal on õigus nurgalöögile, väravaesisele lahtilöögile või küljesisseviskele;
- kui mängijat võib karistada suluseisus olemise eest;
- kui soovitakse vahetust;
- kui on distsiplinaarrikkumine või mistahes muu intsident, mida kohtunik ei näe;
- kui on rikkumine, mille korral abikohtunikud näevad olukorda kohtunikust paremini (teatud juhtudel hõlmab see ka karistusalas sooritatud rikkumisi);
- kas väravavaht liigub penaltit sooritades väravajoonelt enne, kui palli on löödud, ja kas pall ületab joone.

Abistamine

Lisaks aitavad abikohtunikud kohtunikul juhtida mängu jalgpallireeglite järgi. Erijuhul võivad nad siseneda mänguväljakule, et aidata kontrollida 9,15 meetri (10 jardi) vahemaad.

Lubamatu vahelesegamise või vääritud käitumise korral vabastab kohtunik abikohtuniku tema kohustustest ja teeb ettekande vastavatele ametnikele.

Mängu poolajad

Mäng kestab kaks võrdset 45-minutilist poolaega, välja arvatud juhul, kui kohtuniku ja võistkondade vahel on kokku lepitud teisiti. Poolaegade kestuse muutmise otsus (näiteks lühendada mõlemat poolaega 40 minutini ebapiisava valgustuse tõttu) peab olema tehtud enne mängu algust ning peab vastama võistlusjuhendile.

Vaheaeg

- Mängijatel on õigus vaheajale poolaegade vahel.
- Vaheaeg ei tohi ületada 15 minutit.
- Vaheaja kestuse peab määrama võistlusjuhend.
- Vaheaja kestust võib muuta ainult kohtuniku nõusolekul.

Lisaminutite määramine

Mõlemal poolal on lisaminutite määramise aluseks aeg, mis kaotatakse seoses

- vahetustega;
- mängijate vigastuste hindamisega;
- vigastatud mängijate mänguväljakult lahkumisega meditsiiniabi saamiseks;
- aja raiskamisega;
- muude põhjustega.

Lisaminutite määramise otsustab kohtunik.

Penalti

Penalti löömiseks või kordamiseks pikendatakse vastavat poolaega, kuni penalti loetakse sooritatuks.

Katkestatud mäng

Katkestatud mäng mängitakse uuesti, kui võistlusjuhend ei sätesta teisiti.

Lahtilöögi määratlus

Lahtilöök on mängu alustamise või taasalustamise viis

- mängu alguses;
- pärast loetud väravat;
- teise poolaja alguses;
- lisaajal mõlema poolaja alguses, kui lisaajaga rakendatakse.

Otse lahtilöögist löödud väravat loetakse.

Protseduur

Enne lahtilööki mängu või lisaaja alguses

- visatakse väljakupoolte loosimiseks münti ja võitnud võistkond saab valida väljakupoolle;
- saab vastasvõistkond õiguse lahtilöögiks;
- saab võistkond, kes võitis loosimise, õiguse lahtilöögiks teise poolaja alguses;
- vahetavad võistkonnad teiseks poolajaks väljakupooled.

Lahtilöök

- Pärast värava löömist sooritab lahtilöögi vastasvõistkond.
- Kõik mängijad on oma väljakupoolel.
- Vastasvõistkonna mängijad on pallist vähemalt 9,15 meetri kaugusel, kuni pall on mängus.
- Pall peab olema liikumatult keskpunktil.
- Kohtunik annab vile.
- Pall on mängus, kui seda on löödud ja ta liigub ettepoole.
- Lööja ei tohi palli uuesti puudutada enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat.

Rikkumised ja karistused

Kui mängija, kes sooritab lahtilööki, puudutab palli uuesti enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat, siis:

- määratakse vabalöök vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus pall asus rikkumise hetkel (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Iga muu lahtilöögi protseduuri rikkumise korral

- lüüakse lahtilöök uuesti.

Kohtuniku palli määratlus

Kohtuniku pall on mängu taasalustamise viis, kui palli mängus olemise ajal oli kohtunikul vaja ajutiselt peatada mäng mistahes reeglites mitte mainitud põhjusel.

Protseduur

Kohtunik kukutab palli kohas, kus pall asus mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Mäng jätkub hetkel, kui pall puutub maapinda.

Rikkumised ja karistused

Kohtuniku palli korratakse, kui

- mängija puudutab palli enne, kui pall puutub maapinda;
- pall väljub mänguväljakult pärast kokkupuudet maapinnaga, ilma et keegi mängijatest oleks palli puudutanud.

Kui pall läheb väravasse

- Kui kohtuniku pall lüüakse otse vastaste väravasse, siis määratakse väravaesine lahtilööks.
- Kui kohtuniku pall lüüakse otse omaväravasse, siis määratakse nurgalööks vastasvõistkonna kasuks.

Pall mängust väljas

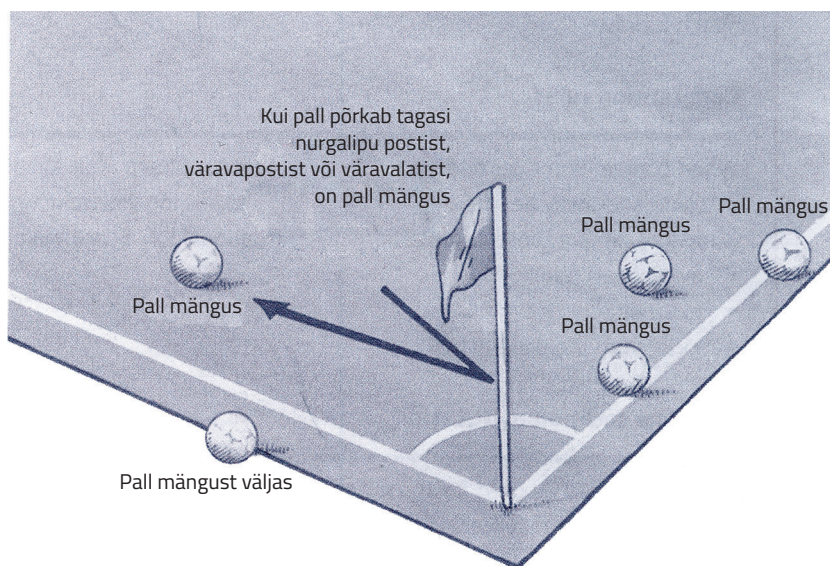
Pall on mängust väljas, kui

- pall on täielikult ületanud otsa- või küljejoone kas mööda maad või õhus;
- kohtunik on peatanud mängu.

Pall mängus

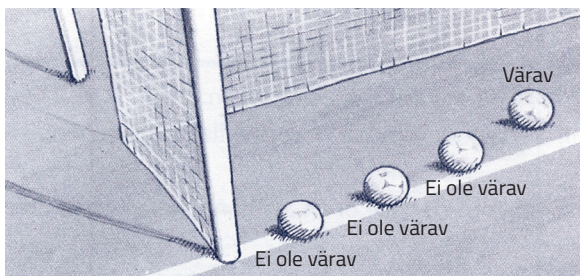
Pall on mängus kogu ülejäänud aja, kaasa arvatud siis, kui

- pall põrkab tagasi väravapostist, latist või nurgalipu postist ja jääb mänguväljakule;
- pall põrkab tagasi kas kohtunikust või abikohtunikust, kui nad on mänguväljakul.



Värava arvestamine

Värvat arvestatakse, kui kogu pall on ületanud väravajoone väravapostide vahel ja põiklati alt, eeldades, et värava löönud võistkond ei ole rikkunud reegleid.



Võitja

Võistkond, kes on löönud mängu ajal rohkem väravaid, on võitja. Kui mõlemad võistkonnad on löönud ühepalju väravaid või ei ole löödud ühtegi väravat, on mäng lõppenud viigiga.

Võistlusjuhend

Kui võistlusjuhend nõuab võitja selgitamist pärast mängu või kahe mängu kokkuvõttes, on lubatud võitja selgitada ainult järgmistel IFABi heaks kiidetud viisidel:

- võõrsil saavutatud värava reegel;
- lisaaeg;
- mängujärgsed penaltid.

Väravajoone tehnoloogia

Kinnitamaks, et pall ületas väravajoone, võidakse kasutada väravajoone tehnoloogiat eesmärgiga toetada kohtuniku otsust. Tehnoloogia kasutamine peab olema kirjeldatud vastava võistluse juhendis.

Suluseisus olemine

Suluseisus olemine ei ole iseenesest reeglite rikkumine.

Mängija on suluseisus, kui ta on

- vastasvõistkonna otsajoonele lähemal kui pall ja eelviimane vastasvõistkonna mängija.

Mängija ei ole suluseisus, kui ta on

- oma mänguväljaku poolel;
- samal joonel eelviimase vastasmängijaga;
- samal joonel kahe viimase vastasmängijaga.

Rikkumine

Mängijat, kes on suluseisus, karistatakse ainult siis, kui ta osaleb kohtuniku arvates aktiivselt mängus hetkel, kui palli puutub või mängib üks tema kaasmängijatest:

- sekkudes mängu;
- segades vastast;
- saades edu antud positsioonil viibimisest.

Ei ole rikkumine

Suluseisu reeglit ei rikuta, kui mängija saab palli otse

- väravaesisest lahtilöögist;
- küljesisseviskest;
- nurgalöögist.

Rikkumised ja karistused

Suluseisu reegli rikkumise korral määrab kohtunik vabalöögi vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

*Vigade ja distiplinaarrikkumiste eest määratavad karistused***Karistuslöök**

Karistuslöök määratakse vastasvõistkonnale, kui mängija teeb ühe järgmisest seitsmest rikkumisest kohtuniku hinnangul hooletult, hoolimatult või üleliigset jõudu kasutades:

- lööb või üritab vastast jalaga lüüa;
- kukutab või üritab vastast kukutada;
- hüppab vastasele peale;
- kasutab kehamängu;
- lööb või üritab vastast käega lüüa;
- lükkab vastast;
- ründab vastast.

Karistuslöök määratakse vastasvõistkonnale ka siis, kui mängija teeb ühe järgmisest kolmest rikkumisest:

- hoiab vastast kinni;
- sülitab vastase poole;
- mängib palli tahtlikult käega (välja arvatud väravavaht oma karistusallas).

Karistuslöök sooritatakse kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Penalti

Penalti määratakse siis, kui mängija teeb ühe eespool nimetatud kümnest rikkumisest oma karistusallas, olenemata palli asukohast, eeldades, et pall on mängus.

Vabalöök

Vabalöök määratakse vastasvõistkonnale, kui väravavaht teeb oma karistusallas ühe järgmisest neljast rikkumisest:

- kontrollib palli kätega rohkem kui kuus sekundit enne palli käest lahti laskmist;
- puudutab palli kätega pärast palli käest lahti laskmist ja enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat;
- puudutab palli kätega pärast seda, kui võistkonnakaaslane on palli talle tahtlikult jalaga löönud;
- puudutab palli kätega, kui see jõuab temani otse võistkonnakaaslase sooritatud küljesisseviskest.

Vabalöök määratakse vastasvõistkonnale ka siis, kui kohtuniku arvates mängija

- mängib ohtlikult;
- takistab vastase liikumist;
- segab väravavahil palli käest lahti mängimast;
- sooritab mõne muu 12. reeglis seni nimetamata rikkumise, mille tõttu mäng peatatakse mängija hoiatamiseks või eemaldamiseks.

Vabalöök sooritatakse kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Distsiplinaarkaristused

Kollast kaarti kasutatakse mängijale, vahetusmängijale või välja vahetatud mängijale tehtud hoiatuse näitamiseks.

Punast kaarti kasutatakse mängija, vahetusmängija või välja vahetatud mängija eemaldamise näitamiseks.

Ainult mängijale, vahetusmängijale või välja vahetatud mängijale võib näidata punast või kollast kaarti.

Kohtunikul on õigus määrata distsiplinaarkaristusi alates mänguväljakule sisenemisest kuni mänguväljakult lahkumiseni pärast lõpuvilet.

Mängijat, kes sooritab hoiatus- või eemaldamisväärse rikkumise, karistatakse rikkumise iseloomu järgi olenemata sellest, kas rikkumine oli mänguväljakul või väljaspool seda ning kas rikkumine tehti vastase, võistkonnakaaslase, kohtuniku, abikohtuniku või mistahes muu isiku suhtes.

Hoiatusega karistatavad rikkumised

Mängijat hoiatatakse ja talle näidatakse kollast kaarti, kui ta sooritab ühe järgmisest seitsmest rikkumisest:

- ebasportlik käitumine;
- eriarvamuse näitamine sõnas või teos;
- jalgpallireeglite korduv rikkumine;
- mängu taas alustamisega viivitamine;
- mängu taas nurgalöögist, karistus- ja vabalöögist või küljesisseviskest alustades ettenähtud vahemaa eiramine;
- kohtuniku loata mänguväljakule sisenemine või taassisenemine;
- kohtuniku loata tahtlikult mänguväljakult lahkumine.

Vahetusmängijat või välja vahetatud mängijat hoiatatakse, kui ta sooritab ühe järgmisest kolmest rikkumisest:

- ebasportlik käitumine;
- eriarvamuse näitamine sõnas või teos;
- mängu taasalustamisega viivitamine.

Eemaldamisega karistatavad rikkumised

Mängija, vahetusmängija või välja vahetatud mängija eemaldatakse, kui ta sooritab ühe järgmisest seitsmest rikkumisest:

- tõsine viga;
- vägivaldne käitumine;
- vastase või mistahes muu isiku poole sülitamine;
- vastasvõistkonnal värava või ilmse väravavõimaluse ärahoidmine, palli tahtlikult käega mängides (see ei kehti väravavahi kohta tema enda karistusalas);
- värava poole liikuval vastasel ilmse väravavõimaluse ärahoidmine karistus-, vabalöögi või penaltiga karistatava rikkumisega;
- ähvardavate, solvavate või sõimavate väljendite ja/või žestide kasutamine;
- samas mängus teise hoiatuse saamine.

Eemaldatud mängija, vahetusmängija või välja vahetatud mängija peab lahkuma mänguväljaku vahetust lähedusest ja tehnilisest alast.

Karistuslöök

Kui pall läheb väravasse

- Kui karistuslöök lüüakse otse vastasvõistkonna väravasse, arvestatakse väravat.
- Kui karistuslöök lüüakse otse oma väravasse, määratakse vastasvõistkonnale nurgalöök.

Vabalöök

Märguanne

Kohtunik näitab vabalööki, tõstes käe pea kohale. Ta hoiab kätt selles asendis, kuni löök on sooritatud ja pall on puutunud teist mängijat või läheb mängust välja.

Pall läheb väravasse

Väravat arvestatakse ainult siis, kui pall puutub enne väravasse minekut teist mängijat.

- Kui vabalöök lüüakse otse vastasvõistkonna väravasse, määratakse väravaesine lahtilöök.
- Kui vabalöök lüüakse otse oma väravasse, määratakse vastasvõistkonnale nurgalöök.

Protseduur

Karistus- ja vabalööki sooritades peab pall olema löögihetkel liikumatu ning lööja ei tohi palli puudutada enne, kui see on puutunud mõnda teist mängijat.

Karistus- ja vabalöögi asukoht

Karistus- ja vabalöök karistusalas

Karistus- või vabalöök kaitsvale võistkonnale

- Kõik vastased peavad olema pallist vähemalt 9,15 meetri (10 jardi) kaugusel.
- Kõik vastased peavad jääma karistusalaist väljapoole, kuni pall on mängus.
- Pall on mängus, kui see lüüakse karistusalaist otse välja.
- Väravaalas määratud karistus- või vabalööki võib sooritada mistahes väravaala punktist.

Vabalöök ründavale võistkonnale

- Kõik vastased peavad olema pallist vähemalt 9,15 meetri (10 jardi) kaugusel, kuni see on mängus, välja arvatud juhul, kui nad on oma otsajoonel väravapostide vahel.
- Pall on mängus, kui seda lüüakse ja see liigub.
- Väravaalas määratud vabalöögi peab sooritama kohalt, mis asub otsajoonega paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus rikkumine tehti.

Karistus- ja vabalöök väljaspool karistusala

- Kõik vastased peavad olema pallist vähemalt 9,15 meetri (10 jardi) kaugusel, kuni see on mängus.
- Pall on mängus, kui seda lüüakse ja see liigub.
- Karistus- ja vabalöök sooritatakse kohalt, kus rikkumine tehti, või kohalt, kus pall asus rikkumise hetkel (olenevalt rikkumisest).

Rikkumised ja karistused

Kui karistus- või vabalöögi sooritamise hetkel on vastane pallile lähemal kui ettenähtud vahemaa,

- lüüakse löök uuesti.

Kui karistus- või vabalööki lööb kaitsev võistkond oma karistusalas ja palli ei lööda otse karistusalast välja,

- lüüakse löök uuesti.

Karistus- või vabalööki sooritab väljakumängija

Kui pall on mängus ja lööja puudutab palli (välja arvatud kätega) uuesti enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse vabalöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui pall on mängus ja lööja puudutab palli tahtlikult käega enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse karistuslöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht);
- määratakse penalti vastasvõistkonnale, kui rikkumine tehti lööja karistusalas.

Karistus- või vabalööki sooritab väravavaht

Kui pall on mängus ja väravavaht puudutab palli (välja arvatud kätega) uuesti enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse vabalöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui pall on mängus ja väravavaht puudutab palli tahtlikult käega enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat

- Kui rikkumine tehti väljaspool väravavahi karistusala, määratakse karistuslöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).
- Kui rikkumine tehti väravavahi karistusalas, määratakse vabalöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Penalti määratakse selle võistkonna vastu, kes sooritab palli mängusoleku ajal oma karistusallas ühe kümnest rikkumisest, mille korral määratakse karistuslööök.

Otse penaltist võib lüüa värava.

Poolaegade või lisaaja poolte lõpus on lubatud lisada aeg penalti sooritamiseks.

Palli ja mängijate asukoht

Pall peab olema asetatud penaltimärgile.

Penaltit sooritav mängija peab olema kindlaks määratud.

Kaitsev väravavaht peab olema väravajoonel väravapostide vahel, näoga lööja poole, kuni palli on löödud.

Ülejäänud mängijad peavad olema

- mänguväljakul;
- väljaspool karistusala;
- penaltimärgist tagapool;
- vähemalt 9,15 meetri (10 jardi) kaugusel penaltimärgist.

Protseduur

- Pärast seda, kui mängijad on võtnud positsioonid käesoleva reegli järgi, annab kohtunik märguande penalti sooritamiseks.
- Penaltit sooritav mängija peab lööma palli ettepoole.
- Ta ei tohi puudutada palli uuesti enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat.
- Pall on mängus, kui seda lüüakse ja see liigub ettepoole.

Kui penaltit sooritatakse mängu ajal, poolaja või mängu lõpus penalti sooritamiseks või selle kordamiseks lisatud ajal, siis väravat arvestatakse, kui enne väravapostide vahelt ja põiklatti alt läbiminekut

- puutub pall kas üht või mõlemat väravaposti ja/või põiklatti ja/või väravavahti.

Kohtunik otsustab, millal on penaltiprotseduur lõppenud.

Rikkumised ja karistused

Kui kohtunik annab märguande penalti sooritada ja enne kui pall on mängus, ilmneb üks järgmistest asjaoludest

Kui penaltit sooritav mängija rikub reegleid

- Kohtunik lubab penalti sooritamist jätkata.
- Kui pall lüüakse väravasse, siis penaltit korratakse.
- Kui palli ei lööda väravasse, siis kohtunik peatab mängu ja mängu jätkatakse vabalöögiga kaitsva võistkonna kasuks kohalt, kus rikkumine tehti.

Kui väravavaht rikub reegleid

- Kohtunik lubab penalti sooritamist jätkata.
- Kui pall lüüakse väravasse, siis väravat arvestatakse.
- Kui palli ei lööda väravasse, siis penaltit korratakse.

Kui penaltilööja võistkonnakaaslane rikub reegleid

- Kohtunik lubab penalti sooritamist jätkata.
- Kui pall lüüakse väravasse, siis penaltit korratakse.
- Kui palli ei lööda väravasse, siis kohtunik peatab mängu ja mängu jätkatakse vabalöögiga kaitsva võistkonna kasuks kohalt, kus rikkumine tehti.

Kui väravavahi võistkonnakaaslane rikub reegleid

- Kohtunik lubab penalti sooritamist jätkata.
- Kui pall lüüakse väravasse, siis väravat arvestatakse.
- Kui palli ei lööda väravasse, siis penaltit korratakse.

Kui nii kaitsva kui ka ründava võistkonna mängijad rikuvad reegleid,

- siis penaltit korratakse.

Pärast penalti löömist

Kui lööja puudutab palli teist korda (välja arvatud kätega) enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse vastasvõistkonna kasuks vabalööök kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui lööja puudutab palli tahtlikult käega enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse vastasvõistkonna kasuks karistuslööök kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui pärast palli liikumist ettepoole puutub seda väline tegur,

- penaltit korratakse.

Kui pall jääb mänguväljakule, pörgates tagasi väravavahist, põiklatist või väravapostidest, ja pärast seda puutub palli väline tegur,

- peatab kohtunik mängu;
- jätkab kohtunik mängu kohtuniku palliga kohalt, kus pall puutus välist tegurit;
- juhul kui pall puudutas välist tegurit väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega (väravajoonega) paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Küljesissevise on mängu taaslustamise viis.

Küljesissevise määratakse palli viimati puudutanud mängija vastastele, kui pall ületab kas maas või õhus täielikult küljejoone.

Otse küljesisseviskest visatud väravat ei arvestata.

Protseduur

Küljesisseviske sooritaja

- asetseb näoga mänguväljaku poole;
- puudutab mõlema jalaga kas küljejoont või maapinda väljaspool küljejoont;
- hoiab palli mõlema käega;
- viskab palli pea tagant ja üle pea;
- viskab palli kohast, kus see väljus mänguväljakult.

Kõik vastased peavad asuma küljesisseviske kohast vähemalt 2 meetri (2 jardi) kaugusel.

Pall on mängus, kui ta siseneb mänguväljakule.

Pärast küljesisseviset ei või viskaja palli puudutada enne, kui see on puutunud mõnda teist mängijat.

Rikkumised ja karistused

Küljesisseviset sooritab väljakumängija

Kui pall on mängus ja viskaja puudutab palli (välja arvatud kätega) uuesti enne, kui see on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse vabalöök vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui pall on mängus ja viskaja puudutab palli tahtlikult käega enne, kui see on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse karistuslöök vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht);
- määratakse penalti, kui rikkumine tehti viskaja karistusallas.

Küljesisseviset sooritab väravavaht

Kui pall on mängus ja väravavaht puudutab palli (välja arvatud kätega) uuesti enne, kui see on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse vabalöök vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui pall on mängus ja väravavaht puudutab palli tahtlikult käega enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat

- Kui rikkumine tehti väljaspool väravavahi karistusala, määratakse karistuslöök vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).
- Kui rikkumine tehti väravavahi karistusallas, määratakse vabalöök vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui vastane segab või takistab viskajat,

- hoiatatakse teda ebasportliku käitumise eest.

Selle reegli iga muu rikkumise korral

- sooritab küljesisseviske vastasvõistkonna mängija.

Väravaesine lahtilöök on üks mängu taasalustamise viise.

Väravaesine lahtilöök määratakse, kui pall ületab kas maas või õhus täielikult otsajoone ja viimasena puudutab palli ründava võistkonna mängija ning seejuures ei ole löödud väravat 10. reegli järgi.

Otse väravaesisest lahtilöögist arvestatakse ainult vastasvõistkonnale löödud väravat.

Protseduur

- Palli lööb kaitsva võistkonna mängija ükskõik millisest kohast väravaalas.
- Vastasmängijad jäävad väljapoole karistusala, kuni pall on mängus.
- Lööja ei tohi palli uuesti puudutada enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat.
- Pall on mängus, kui see lüüakse otse karistusalt välja.

Rikkumised ja karistused

Kui palli ei lööda otse karistusalt välja,

- lüüakse löök uuesti.

Väravaesist lahtilööki sooritab väljakumängija

Kui pall on mängus ja lööja puudutab palli (välja arvatud kätega) uuesti enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse vabalöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui pall on mängus ja lööja puudutab palli tahtlikult käega enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse karistuslöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht);
- määratakse penalti vastasvõistkonnale, kui rikkumine tehti lööja karistusallas.

Väravaesist lahtilööki sooritab väravavaht

Kui pall on mängus ja väravavaht puudutab palli (välja arvatud kätega) uuesti enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse vabalöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui pall on mängus ja väravavaht puudutab palli tahtlikult käega enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat

- Kui rikkumine tehti väljaspool väravavahi karistusala, määratakse karistuslöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).
- Kui rikkumine tehti väravavahi karistusallas, määratakse vabalöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Iga muu käesoleva reegli rikkumise korral

- lüüakse löök uuesti.

Nurgalöök on mängu taasalusamise viis.

Nurgalöök määratakse, kui pall ületab kas maas või õhus täielikult otsajoone ja viimasena puudutab palli kaitsva võistkonna mängija ning seejuures ei ole löödud väravat 10. reegli järgi.

Otse nurgalöögist arvestatakse ainult vastasvõistkonnale löödud väravat.

Protseduur

- Pall peab olema asetatud selle nurgakaare sisse, mis on lähemal kohale, kus pall ületas otsajoone.
- Nurgalippu ei tohi liigutada.
- Vastasmängijad peavad olema vähemalt 9,15 meetri (10 jardi) kaugusel nurgakaarest, kuni pall on mängus.
- Palli peab lööma ründava võistkonna mängija.
- Pall on mängus, kui seda lüüakse ja see liigub.
- Lööja ei tohi palli uuesti puudutada enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat.

Rikkumised ja karistused

Nurgalööki sooritab väljakumängija

Kui pall on mängus ja lööja puudutab palli (välja arvatud kätega) uuesti enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse vabalöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui pall on mängus ja lööja puudutab palli tahtlikult käega enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse karistuslöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht);
- määratakse penalti vastasvõistkonnale, kui rikkumine tehti lööja karistusallas.

Nurgalööki sooritab väravavaht

Kui pall on mängus ja väravavaht puudutab palli (välja arvatud kätega) uuesti enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat,

- määratakse vabalöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui pall on mängus ja väravavaht puudutab palli tahtlikult käega enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat

- Kui rikkumine tehti väljaspool väravavahi karistusala, määratakse karistuslöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).
- Kui rikkumine tehti väravavahi karistusalas, määratakse vabalöök vastasvõistkonnale kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Iga muu rikkumise puhul

- lüüakse löök uuesti.

Kui võistluste juhend nõuab viigilise tulemuse korral võitja võistkonna selgitamist, siis on selleks lubatud kasutada kolme meetodit: võõrsil saavutatud väravad, lisaaeg ja penaltiseeria.

Võõrsil saavutatud väravad

Võistluste juhendis võib olla sätestatud, et kui võistkonnad mängivad teineteisega kodus ja võõrsil ning teise mängu järel on seis kokkuvõttes viigiline, siis arvestatakse võõrsil saavutatud väravad kahekordselt.

Lisaaeg

Võistluste juhendis võib olla sätestatud, et mängitakse veel kaks kõige rohkem 15-minutilist poolaega. Kehtivad 8. reegli tingimused.

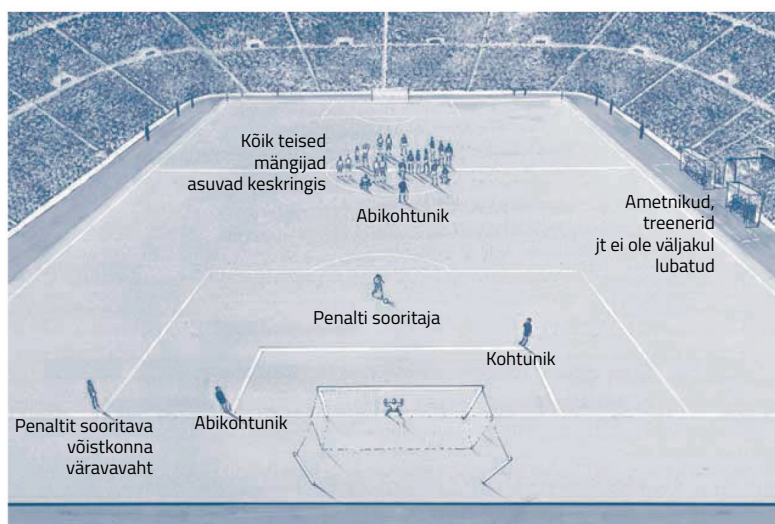
Penaltiseeria

Protseduur

- Kohtunik valib, kumba väravasse penaltteid lüüakse.
- Kohtunik viskab münti ja mündiviske võitnud kapteni võistkond otsustab, kas lüüa penaltteid esimese või teisenä.
- Kohtunik peab sooritataavate penaltite üle arvet.
- Mõlemad võistkonnad sooritavad viis penaltit allpool toodud tingimustel.
- Võistkonnad sooritavad penaltteid vaheldumisi.
- Kui üks võistkond on enne lõõnud rohkem väravaid, kui teine võib viie penaltiga kokku saavutada, siis rohkem penaltteid ei lõõda.
- Kui mõlemad võistkonnad on sooritanud viis penaltit ja saavutanud võrdse arvu väravaid või ei ole lõõnud ühtegi väravat, jätkatakse penaltite sooritamist samas järjekorras, kuni üks võistkond on võrdse arvu penaltitega saavutanud ühe värava rohkem.
- Väravavahi, kes saab penaltiseeria ajal vigastada ning ei ole võimeline väravavahina jätkama, võib välja vahetada esitatud vahetusmängija juhul, kui võistkond ei ole ära kasutanud suurimat arvu võistluste juhendis lubatud vahetusi.

- Eelmine erand välja arvatud, võivad penaltiseerias osaleda üksnes mängu, sealhulgas võimaliku mängitud lisaaja lõpus väljakul viibivad mängijad.
- Iga penaltit sooritab erinev mängija ning enne kui ükskõik milline selle õigusega mängija võib lüüa teise penalti, peavad kõik mängijad olema oma esimese penalti sooritanud.
- Penaltiseeria ajal võib iga penalti sooritamise õigusega mängija igal hetkel väravavahiga kohad vahetada.
- Penaltiseeria ajal võivad väljakul viibida üksnes penalti sooritamise õigusega mängijad ja kohtunikud.
- Kõik mängijad peavad asetsema keskringis, välja arvatud penalti sooritaja ja kaks väravavahti.
- Penaltit sooritava võistkonna väravavaht peab asuma mänguväljakul, väljaspool penaltiseeriaks kasutatavat karistusala, otsajoone ja karistusala joone ristumiskohal.
- Siin sätestamata juhtudel kehtivad penaltiseeria ajal asjakohased jalgpallireeglid ja IFABi otsused.

PENALTISEERIA LÄBIVIIMINE



- Kui mängu lõpus ja enne penaltiseeria algust on ühel võistkonnal rohkem mängijaid kui vastastel, peab see võistkond vähendama oma mängijate arvu vastasvõistkonnaga võrdseks. Võistkonna kapten peab kohtunikule teatama iga välja jäetud mängija nime ja numbrit. Ükski välja jäetud mängija ei või penaltiseerias osaleda.
- Enne penaltiseeria algust peab kohtunik tagama, et keskringis on mõlemast võistkonnast võrdne arv mängijaid ja et nemad sooritavad penaltideid.

Tehnilise ala nõudeid rakendatakse alljärgnevalt näidatud viisil mängudel, mida mängitakse staadionitel, kus on tehnilise personali ja vahetusmängijate jaoks eraldatud istmetega ala.

Kuigi tehnilise ala suurus ja asukoht võivad olla olenevalt staadionist erinevad, on soovitatav arvestada järgnevaga:

- tehniline ala ulatub ettenähtud istumisalast vähemalt 1 meetri kaugusele külgedele ja ettepoole kuni 1 meetri kaugusele küljejoonest;
- soovitatav on tehniline ala tähistada joontega;
- võistlusjuhend määrab tehnilises alas viibida lubatud isikute arvu;
- tehnilises alas viibida lubatud isikud määratakse kindlaks enne mängu algust võistlusjuhendi järgi;
- tehnilisest alast võib korraga ainult üks isik anda taktikalisi juhiseid;
- treener ja teised ametiisikud peavad viibima tehnilises alas. Erijuhtudel võib kohtuniku loal väljakule siseneda arst või füsioterapeut, et hinnata mängija vigastust;
- treener ja teised tehnilises alas viibivad isikud peavad käituma vastutustundlikult.

- Võistluste juhendi kohaselt võib mängule määrata neljanda kohtuniku, kes asendab ühte kolmest kohtunikust juhul, kui üks neist ei ole võimeline mängu jätkama. Kui mängule on määratud varuabikohtunik, asendab abikohtunikku tema. Neljas kohtunik abistab kohtunikku kõigis mänguga seotud küsimustes.
- Enne võistluste algust teatab korraldaja selgelt, kas kohtuniku võimetuse korral asendab mängu jätkates teda neljas kohtunik, või asendab teda kogenum abikohtunik ja neljas kohtunik tegutseb edasi abikohtunikuna.
- Neljas kohtunik abistab kohtunikku tema nõudmiste järgi, täites mistahes mänguga seotud kohustusi enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- Ta vastutab vahetuste läbiviimise eest mängus.
- Tal on õigus kontrollida vahetusmängijate varustust, enne kui nad sisenevad mänguväljakule. Kui nende varustus ei vasta reeglitele, informeerib ta sellest kohtunikku.
- Ta vastutab varupallide eest, kui neid on vaja. Kui mängupall tuleb mängu ajal vahetada, asendab ta selle kohtuniku korralduse järgi, tagades võimalikult vähese ajakaotuse.
- Ta abistab kohtunikku reeglite järgi mängu läbi viies. Sellest hoolimata jääb kohtunikule voli otsustada kõigi mänguga seotud küsimuste üle.
- Pärast mängu peab neljas kohtunik esitama ettekande vastavatele ametnikele iga distsiplinaarrikkumise või muu juhtumi kohta, mis toimus väljaspool kohtunike vaatevälja. Ta peab nõustama kohtunikke iga esitatava ettekande tegemisel.
- Tal on õigus teavitada kohtunikku tehnilises alas viibivate isikute vastutustundetust käitumisest.
- Võistluste juhendi järgi võib mängule määrata ka varuabikohtuniku, kelle ainus ülesanne on asendada abikohtunikku tema võimetuse korral mängu jätkata või vajaduse korral asendada neljandat kohtunikku.

Võistluste juhendi järgi võib mängule määrata lisakohtunikud. Nad peavad olema kõrgeima kategooria kohtunikud. Võistluste juhendis peab olema kirjeldatud kohtuniku vahetamise protseduur, kui ta ei ole võimeline jätkama. Kirjas peab ka olema, kas neljas kohtunik asendab kohtunikku või kogenum lisakohtunik asendab kohtunikku ja neljas kohtunik asendab lisakohtunikku.

Kohustused

Lisakohtunike kohustuseks on kohtunikuga kokkulepitult näidata,

- kui kogu pall on ületanud väravajoone;
- millisel võistkonnal on õigus nurgalöögile või väravaesisele lahtilöögile;
- kui on distsiplinaarrikkumine või mistahes muu intsident, mida kohtunik ei näe;
- kui on tehtud rikkumine, mille korral lisakohtunikud näevad olukorda kohtunikust paremini (eelkõige karistusallas ja selle vahetus läheduses);
- kas värava vaht liigub penaltit sooritades väravajoonelt enne, kui palli on löödud, ja kas pall ületab joone.

Abistamine

Lisakohtunikud aitavad kohtunikul samuti juhtida mängu kooskõlas reeglitega, aga lõpliku otsuse teeb alati kohtunik.

Kui lisakohtunik sekkub mittekohaselt või käitub sobimatult, vabastab kohtunik ta tema kohustustest ja teeb ettekande vastavatele ametiisikutele.



TÕLGENDUSED JA SOOVITUSED KOHTUNIKELE

Väljaku tähistus

Mänguväljakut ei ole lubatud tähistada katkendlike joonte või vagudega.

Kui mängija teeb oma jalaga mänguväljakule lubamatuid tähistusi, siis tuleb teda hoiatada ebasportliku käitumise eest. Kui kohtunik märkab seda ajal, kui pall on mängus, tuleb hoiatada reeglit rikkunud mängijat ebasportliku käitumise eest esimesel võimalusel, kui pall on mängust väljas.

Mänguväljakule tohib märkida ainult reeglis 1 kirjeldatud jooni.

Kunstmuruväljakutel on lubatud ka muud jooned juhul, kui need on teist värvi ja eristuvad selgelt jalgpallis kasutatavatest joontest.

Väravad

Kui värava põiklatt puruneb või nihkub oma kohalt, peatatakse mäng seniks, kuni see on parandatud või oma kohale tagasi paigaldatud. Kui põiklatti parandamine ei ole võimalik, siis mäng katkestatakse. Nööri kasutamine põiklatti asemel ei ole lubatud. Kui põiklatt on parandatud, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, kus pall oli mängu peatamise hetkel, välja arvatud juhul, kui pall oli väravaalas. Sellisel juhul jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega (väravajoonega) paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Reklaam

Maapinnal olev reklaam peab olema vähemalt 1 meetri kaugusel mänguväljaku piirjoontest.

- Püstine reklaam peab olema vähemalt 1 meetri kaugusel mänguväljaku küljejoontest, otsajoonest samal kaugusel kui maapinnani ulatuv väravavõrk ja 1 meetri kaugusel väravavõrgust.

Igasugune reklaam, nii reaalne kui ka virtuaalne, on keelatud mänguväljakul ja sellega külgneval väravavõrguga kaetud alal, tehnilisel alal ja küljejoonele lähemal kui 1 meeter asuval alal, alates mängijate väljakule tuleku hetkest kuni mängijate lahkumiseni vaheajale ning võistkondade taassisenemisest väljakule kuni mängu lõpuni. Samuti on reklaami paigaldamine keelatud väravatele, võrkudele, lipupostidele ja lippudele ning neile ei tohi kinnitada kõrvalisi seadmeid (kaamerad, mikrofonid jne).

Logod ja embleemid

FIFA, konföderatsioonide, liikmesmaade, liigade, klubide või teiste organisatsioonide logo või embleemi kujutamine reaalselt või virtuaalselt väljakul, lipupostidel, lippudel, väravatel, värava võrkudel ning nende piiratud alal on mängu ajal keelatud.

Varupallid

Mänguväljaku ümber võivad asetseda varupallid, mida võib mängu ajal kasutada tingimusel, et nad vastavad reegli nõuetele ja nende kasutamine on kohtuniku kontrolli all.

Vahetuse läbiviimine

- Vahetust tohib teha üksnes siis, kui mäng on peatatud.
- Abikohtunik annab märguande, kui on soovitud vahetust.
- Välja vahetatav mängija saab kohtunikult loa mänguväljakult lahkuda, kui ta ei ole juba mänguväljakult lahkunud põhjustel, mis on reeglitega kooskõlas.
- Kohtunik annab vahetusmängijale loa mänguväljakule siseneda.
- Vahetusmängija ootab enne mänguväljakule sisenemist, kuni välja vahetatav mängija on väljakult lahkunud.
- Välja vahetatav mängija ei ole kohustatud lahkuma väljakult keskjoonelt.
- Vahetuse läbiviimisest võib teatud tingimustel keelduda, näiteks kui vahetusmängija ei ole mänguväljakule sisenemiseks valmis.
- Vahetusmängijal ei ole lubatud küljesisseviset või nurgalööki sooritades mängu jätkata, kui ta ei ole väljakule astudes vahetust lõpule viinud.
- Kui välja vahetatav mängija keeldub mänguväljakult lahkumast, siis mäng jätkub.
- Kui vahetus tehakse poolajal või enne lisaaega, siis viiakse vahetus läbi enne teise poolaja või lisaaja algust.

Üleliigsed inimesed mänguväljakul

Välised tegurid

Väliseks teguriks loetakse kõiki, keda pole mängija, vahetusmängija või ametiisikuna märgitud võistkonna nimekirjas. Väliseks teguriks loetakse ka eemaldatud mängijat.

Kui väline tegur siseneb mänguväljakule,

- peab kohtunik mängu peatama (kuigi mitte kohe, kui väline tegur ei sekku mängu);
- peab kohtunik laskma välise teguri mänguväljakult ja selle vahetust ümbrusest ära saata.
- Kui kohtunik peatab mängu, peab mängu taasalustama kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Võistkonna ametiisikud

Võistkonna ametiisikuteks loetakse treenerit ja teisi ametiisikuid, kes on märgitud võistkonna nimekirja (välja arvatud mängijad või vahetusmängijad).

Kui võistkonna ametiisik siseneb mänguväljakule, peab kohtunik

- peatama mängu (kuigi mitte kohe, kui võistkonna ametiisik ei sekku mängu või on võimalik kasutada eduandmist);
- laskma võistkonna ametiisiku mänguväljakult ära saata. Kui tema käitumine on vastutustundetud, peab kohtunik laskma ta mänguväljakult ja selle vahetust ümbrusest eemaldada.
- Kui kohtunik peatab mängu, peab mängu taasalustama kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Mänguväljakult väljas olev mängija

Kui mängija on kohtuniku loal lahkunud mänguväljakult lubamatu varustuse korrigeerimiseks, vigastuse ravimiseks või verejooksu peatamiseks, verise varustuse tõttu või mistahes muul põhjusel ning mängija taassiseneb kohtuniku loata mänguväljakule, siis peab kohtunik

- peatama mängu (kuigi mitte kohe, kui mängija ei sekku mängu või on võimalik kasutada eduandmist);
- hoiatama mängijat mänguväljakule loata sisenemise eest;
- käskima mängijal vajaduse korral mänguväljakult lahkuda (näiteks 4. reegli rikkumine).

Kui kohtunik peatab mängu, siis seda jätkatakse

- vabalöögiga vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht), juhul kui ei ole olnud muid rikkumisi;
- 12. reegli järgi, juhul kui mängija rikkus seda reeglit.

Kui mängija ületab juhuslikult mänguväljaku piirjooni, siis ei loeta seda rikkumiseks. Mänguväljakult lahkumist võib lugeda mängulise liikumise osaks.

Vahetusmängija või välja vahetatud mängija

Kui vahetusmängija või välja vahetatud mängija siseneb mänguväljakule kohtuniku loata, peab

- kohtunik peatama mängu (kuigi mitte kohe, kui see mängija ei sekku mängu või on võimalik kasutada eduandmist);
- kohtunik hoiatama mängijat ebasportliku käitumise eest;
- mängija mänguväljakult lahkuma.

Kui kohtunik peatab mängu, siis seda jätkatakse vabalöögiga vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Üleliigse inimese mänguväljakul viibimise ajal löödud värav

Kui kohtunik mõistab pärast värava löömist ja enne mängu taasalustamist, et värava löömise hetkel oli mänguväljakul üleliigne inimene, siis

- peab kohtunik värava tühistama, kui üleliigne inimene oli
 - väline tegur ja ta sekkus mängu;
 - värava löönud võistkonna mängija, vahetusmängija, välja vahetatud mängija või ametiisik;
- peab kohtunik värava arvestama, kui üleliigne inimene oli
 - väline tegur ja ta ei sekkunud mängu;
 - mängija, vahetusmängija, välja vahetatud mängija või ametiisik, kes oli seotud võistkonnaga, kellele löödi värav.

Vähim mängijate arv

Kui võistluse reeglid sätestavad, et kõik mängijad ja vahetusmängijad peavad olema esitatud enne avalööki ning võistkond alustab mängu vähem kui 11 mängijaga, siis võivad ainult algkoosseisus nimetatud mängijad võistkonda kuni 11 mängijani täiendada.

Olgugi et mängu ei või alustada, kui üks võistkond koosneb vähem kui 7 mängijast, on mängu jätkamiseks vajalik vähim mängijate arv võistkonnas jäetud liikmesorganisatsioonide otsustada. Siiski arwab Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu, et mäng ei tohiks jätkuda, kui üks võistkond koosneb vähem kui 7 mängijast.

Kui võistkonnas on vähem kui 7 mängijat, kuna üks või mitu mängijat on tahtlikult mänguväljakult lahkunud, siis kohtunik ei ole kohustatud mängu peatama ja võib kasutada eduandmist. Kui pärast palli mängust väljumist on võistkonnas vähem kui 7 mängijat, siis ei tohi kohtunik lubada mängul jätkuda.

Põhivarustus

Värvid

Kui mõlemal väravavahil on sama värvi särk ja kummalgi ei ole teist särki, lubab kohtunik mängul alata.

Kui mängija kaotab juhuslikult oma jalanõu ja seejärel mängib kohe palli ja/või lööb värava, siis ei ole olnud rikkumist ja väravat arvestatakse, sest mängija kaotas jalanõu juhuslikult.

Väravavahid võivad kanda pikki pükse osana nende põhivarustusest.

Muu varustus

Mängija võib peale põhivarustuse kasutada muud varustust tingimusel, et selle ainus eesmärk on teda füüsiliselt kaitsta ja see ei ole talle ega teistele mängijatele ohtlik.

Kogu põhivarustusele lisaks kantava riietuse või varustuse peab kohtunik üle vaatama ja tunnistama ohutuks.

Tänapäevast kaitsvat varustust, nagu pehmest ja kergest polsterdatud materjalist peakate, näomask ning põlve- ja käekaitsmed, ei loeta ohtlikuks ja seetõttu on see lubatud.

Kui kantakse peakatet, peab see olema

- musta värvi või särgi põhivärviga sama värvi (eeldades, et kogu võistkond kannab sama värvi);
- välisuselt kooskõlas mängijate varustusega;
- mitte ühendatud särgiga;
- ohutu nii kandjale kui teistele mängijatele (näiteks kaela ümber olev kinnitus/avamismehhanism);
- ilma väljaulatuvate osadeta.

Uus tehnoloogia on teinud spordiprillid nii varustuse kandjale kui ka teistele mängijatele palju turvalisemaks, mistõttu peaksid kohtunikud nende kasutamist lubades näitama üles tolerantsust, eelkõige noorte mängijate puhul. Kui riietus- või varustuse, mis on enne mängu üle vaadatud ja tunnistatud ohutuks, muutub mängu jooksul ohtlikuks või kui seda kasutatakse ohtlikul moel, siis selle kasutamist ei või enam lubada.

Mängijate ja/või tehnilise personali vaheline elektrooniliste sidesüsteemide kasutamine ei ole lubatud.

Ehted

Kõik ehted (kaelakeed, sõrmused, käevõrud, kõrvarõngad, nahkpaelad, kummipaelad jne) on rangelt keelatud ning need tuleb eemaldada.

Teibi kasutamine ehete katmiseks ei ole lubatud.

Kohtunikel on samuti keelatud kanda ehteid (välja arvatud kell või sellesarnane seade aja mõõtmiseks).

Distsiplinaarkaristused

Mängijad vaadatakse enne mängu algust ja vahetusmängijad enne mänguväljakule sisenemist üle. Kui mängu ajal avastatakse, et mängija kannab lubamatut riietust või ehteid, siis kohtunik peab

- teavitama mängijat, et kõnealune ese tuleb eemaldada;
- käskima mängijal järgmise mängupeatuse ajal mänguväljakult lahkuda, kui ta ei saa või ei soovi nõuet täita;
- hoiatama mängijat, kui ta tahtlikult keeldub nõuet täitmast või kui tal on kästud kõnealune ese eemaldada ja avastatakse, et ta kannab seda taas.

Kui mäng on mängija hoiatamiseks peatatud, siis taasalustatakse seda vabalöögiga vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Õigused ja kohustused

Kohtunikul on õigus mäng peatada, kui tema arvates ei ole kunstvalgustus piisav.

Kui pealtvaataja visatud ese tabab kohtunikku, abikohtunikku, mängijat või võistkonna ametiisikut, võib kohtunik lubada mängu jätkuda, mängu katkestada või mängu lõpetada olenevalt intsidendi tõsidusest. Igal juhul peab ta intsidendist esitama aruande vastavatele ametnikele.

Kohtunikul on õigus näidata kollaseid või punaseid kaarte nii vaheajal, pärast mängu kui ka lisaajal ning mängujärgse penaltiseeria ajal, kuna mäng jääb ka sellel ajal tema kontrolli alla.

Kui kohtunik on mingil põhjusel ajutiselt teovõimetu, võib mäng jätkuda abikohtuniku kontrolli all, kuni pall on väljunud mängust.

Kui pealtvaataja kasutab vilet ja kohtuniku arvates mõjutab see mängu (näiteks mängija võtab palli kätte, arvates, et mäng on peatatud), peab kohtunik mängu peatama ja taasalustama mängu kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega (väravajoonega) paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Kui lisapall, muu ese või loom siseneb mänguväljakule mängu ajal, peab kohtunik mängu peatama vaid juhul, kui see segab mängu. Mängu jätkatakse kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega (väravajoonega) paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Kui lisapall, muu ese või loom siseneb mänguväljakule mängu ajal seejuures mängu segamata, peab kohtunik esimesel võimalusel tagama selle kõrvaldamise.

Eduandmine

Kohtunik võib edu anda iga rikkumise korral.

Kohtunik peab kaaluma järgmisi asjaolusid, et otsustada, kas anda edu või peatada mäng:

- rikkumise tõsidus – kui rikkumine nõuab eemaldamist, peab kohtunik mängu peatama ja mängija eemaldama, kui kohe ei järgne ilmset väravavõimalust;
- rikkumise asukoht – mida lähemal vastase väravale, seda tõhusam võib olla eduandmine;
- kohese lubava rünnaku tekkimise võimalus;
- mängu õhkkond.

Otsus karistada algse rikkumise eest tuleb teha mõne sekundi jooksul.

Kui rikkumine nõuab hoiatamist, tuleb seda teha järgmise mängupeatuse ajal.

Kui veale ei järgne selget edu, soovitatakse kohtunikul kohe mäng peatada ja mängijat hoiatada. Kui hoiatust ei ole tehtud järgneva mängupeatuse ajal, ei saa seda teha ka hiljem.

Vigastatud mängijad

Kohtunik peab vigastatud mängijatega tegeledes kinni pidama järgnevast:

- mäng võib jätkuda, kuni pall on mängust väljas, kui mängija on kohtuniku arvates vaid kergelt vigastatud;
- mäng peatatakse, kui mängija on kohtuniku arvates tõsiselt vigastatud;
- pärast vigastatud mängija küsitlemist võib kohtunik lubada ühel või kõige rohkem kahel arstil siseneda mänguväljakule, et hinnata vigastust ja korraldada mängija turvaline ja kiire eemaldamine mänguväljakult;
- kandjad koos kandraamiga tohivad siseneda mänguväljakule üksnes pärast kohtuniku signaali;
- kohtunik peab tagama, et vigastatud mängija eemaldatakse mänguväljakult turvaliselt;
- mängijat pole lubatud ravida mänguväljakul;
- iga veritsev mängija peab mänguväljakult lahkuma. Ta ei tohi naasta enne, kui kohtunik on veendunud, et veritsemine on peatatud. Mängijal ei ole lubatud kanda verist riietust;
- kui kohtunik on lubanud arstid mänguväljakule, peab mängija sealt lahkuma kas kandraamil või iseseisvalt. Kui mängija ei nõustu lahkuma, tuleb teda hoiatada ebasportliku käitumise eest;
- vigastatud mängija võib mänguväljakule naasta vaid pärast mängu taasalustamist;
- kui pall on mängus, peab vigastatud mängija mänguväljakule naasma küljejoonelt. Kui pall ei ole mängus, siis võib vigastatud mängija mänguväljakule naasta nii külje- kui ka otsajoonelt;
- olenemata sellest, kas pall on mängus või mitte, on üksnes kohtunikul õigus lubada vigastatud mängijal mänguväljakule naasta;
- kohtunik võib anda vigastatud mängijale loa mänguväljakule naasta, kui abikohtunik või neljas kohtunik kinnitab, et mängija on valmis;

- kui mäng ei ole peatatud mõnel teisel põhjusel või kui mängija vigastus pole põhjustatud reeglite rikkumise tõttu, peab mängu taasalustama kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega (väravajoonega) paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel;
- kohtunik peab kogu vigastuse tõttu kaotatud aja lubama ära mängida vastava poolaja lõpus;
- kui kohtunik on otsustanud näidata kaarti mängijale, kes on sunnitud vigastuse ravimiseks mänguväljakult lahkuma, peab kohtunik näitama kaarti enne mängija väljakult lahkumist.

Erandeid võib teha vaid järgmistel juhtudel:

- vigastatud on väravavaht;
- väravavaht ja väljakumängija on kokku põrganud ning vajavad kohest tähelepanu;
- sama meeskonna mängijad on kokku põrganud ning vajavad kohest tähelepanu;
- on tekkinud tõsine vigastus, näiteks lämbumine, põrutus, murtud jalg.

Kui samal ajal tehakse rohkem kui üks rikkumine

- Rikkumised tehakse sama võistkonna kahe mängija poolt
 - Kui mängijad teevad mitu rikkumist samal ajal, peab kohtunik karistama kõige tõsisema rikkumise eest.
 - Mängu tuleb taasalustada kõige tõsisema rikkumise järgi.
- Rikkumised tehakse erinevate võistkondade mängijate poolt
 - Kohtunik peab peatama mängu ja taasalustama kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega (väravajoonega) paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Positsioonivalik, kui pall on mängus

Soovitused

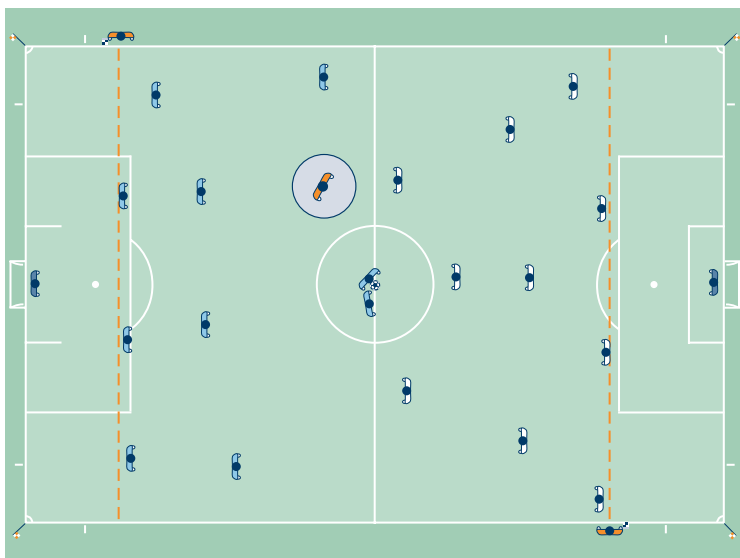
- Mäng peab jääma kohtuniku ja abikohtuniku vahele.
- Abikohtunik peab jääma kohtuniku vaatevälja. Kohtunik peab kasutama laia diagonaali.
- Laia diagonaali kasutamine lihtsustab mängu ja abikohtuniku jäämist kohtuniku vaatevälja.
- Kohtunik peab olema mängule piisavalt lähedal ilma seda segamata.
- Kõik, mida peab nägema, ei ole alati palli läheduses. Kohtunik peab tähelepanu pöörama samuti
 - mängijate agressiivsele vastasseisule pallist eemal;
 - võimalikele rikkumistele kohas, kuhu mäng suundub;
 - rikkumistele pärast palli äramängimist.

Positsioonivalik, kui pall pole mängus

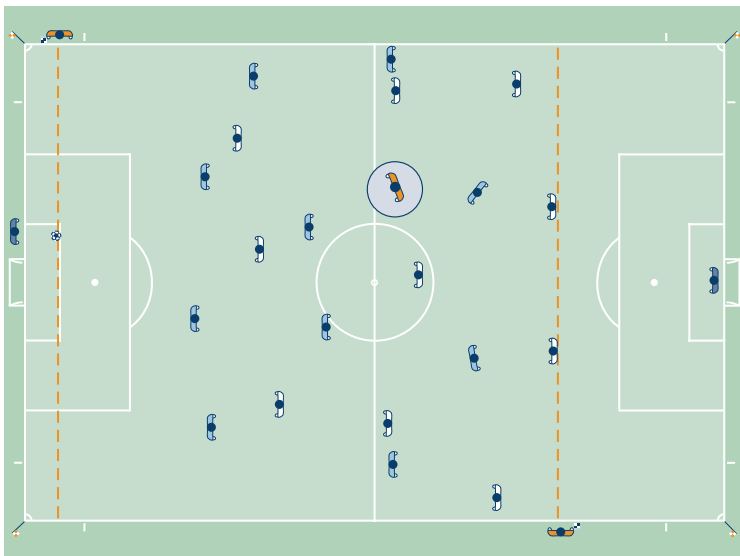
Parim positsioon on see, kus kohtunik saab teha õige otsuse. Kõik positsiooni puudutavad soovitused põhinevad tõenäosusel ja neid tuleb kohandada, arvestades olemasolevat informatsiooni võistkondade, mängijate ja mängus seni olnud sündmuste kohta.

Järgmistel joonistel esitatud positsioonivalikud on kohtunikele soovituslikud. Soovitatud positsioonid on alad, kus kohtunik on suure tõenäosusega kõige efektiivsem. Alad võivad olla suuremad, väiksemad või erineva kujuga olenevalt olukorrast nendel hetkedel.

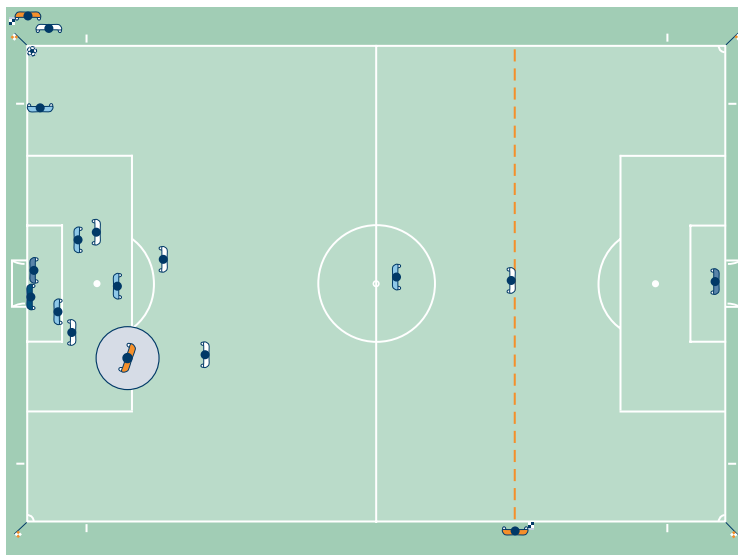
1. Positsioonivalik lahtilöögi ajal



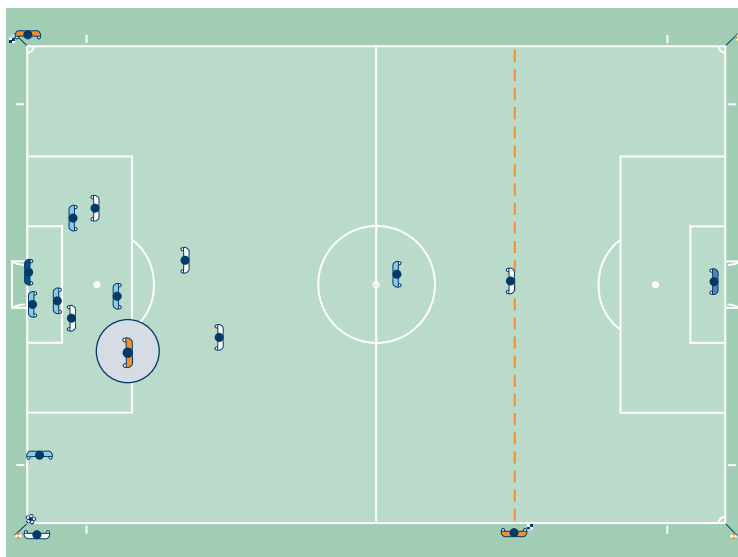
2. Positsioonivalik väravaesise lahtilöögi ajal



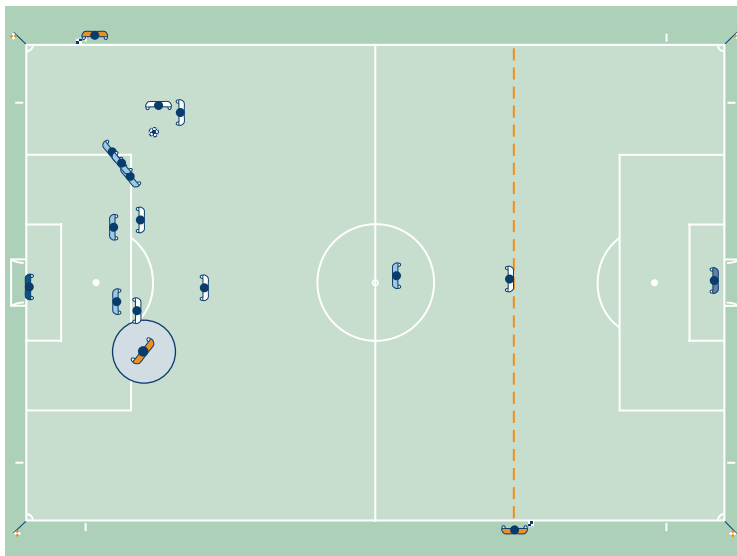
3. Positsioonivalik nurgalöögi ajal (1)



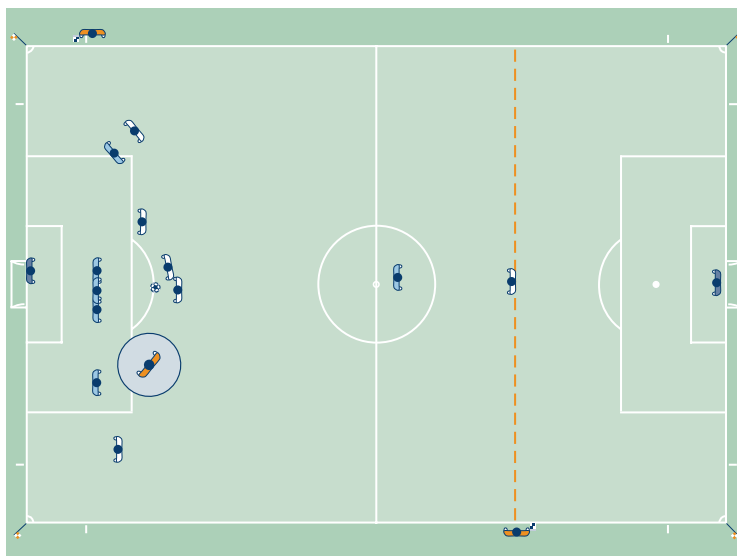
4. Positsioonivalik nurgalöögi ajal (2)

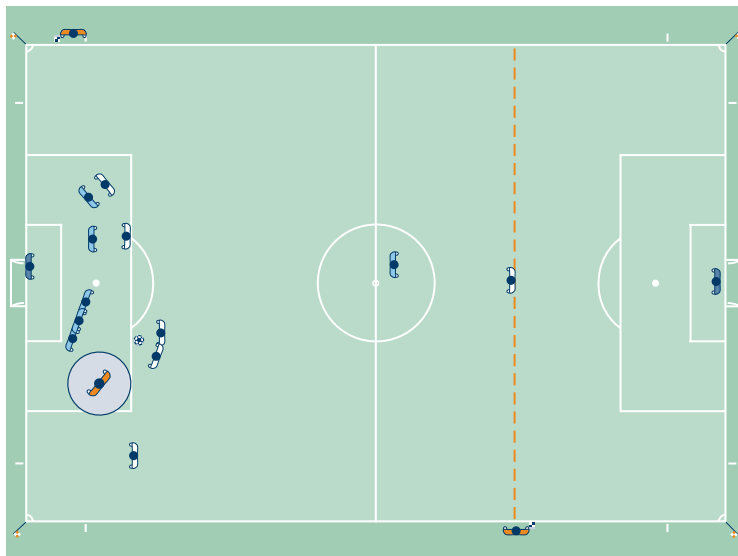
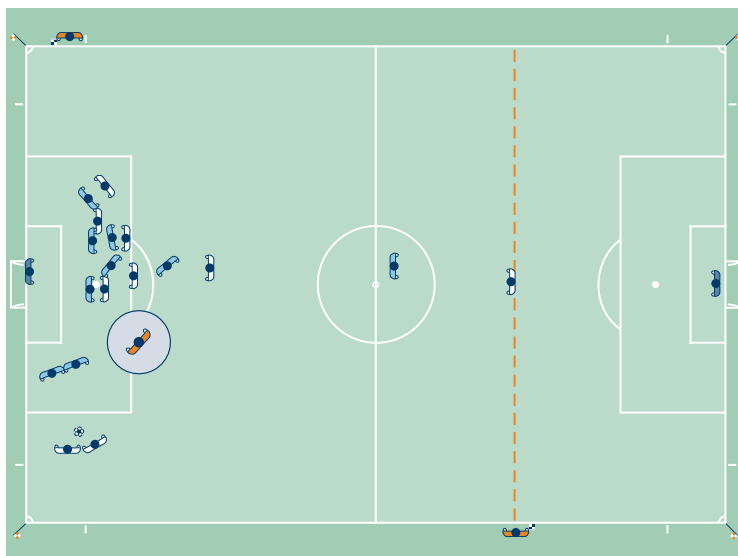


5. Positsioonivalik karistuslöögi ajal (1)

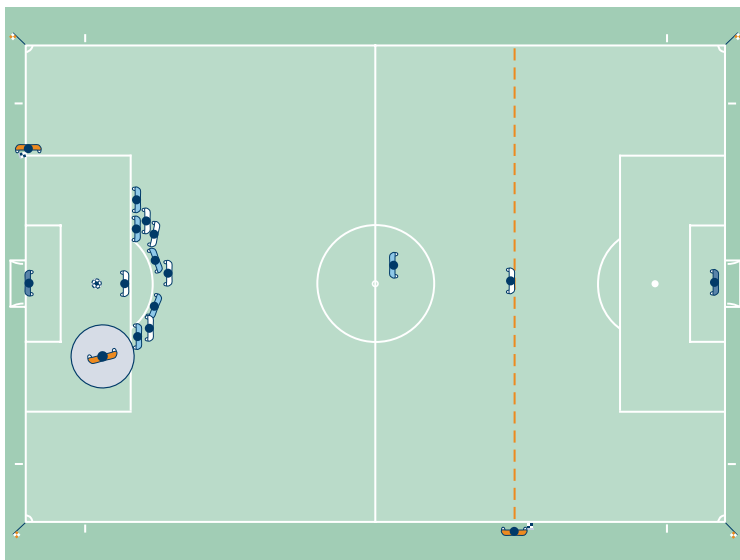


6. Positsioonivalik karistuslöögi ajal (2)



7. Positsioonivalik karistuslöögi ajal (3)**8. Positsioonivalik karistuslöögi ajal (4)**

9. Positsioonivalik penalti ajal





Karistuslöök



Eduandmine



Vabalöök



Kollane kaart



Punane kaart

Vile kasutamine

Vilet on vaja kasutada

- mängu alustamiseks (1. ja 2. poolaeg) ja pärast väravat;
- mängu peatamiseks:
 - karistus- või vabalöögiks, penaltiks;
 - mängu katkestamiseks või lõpetamiseks;
 - kui mänguaeg on lõppenud;
- mängu taasalustamiseks:
 - karistus- või vabalöögiga, kui on vajalik kontrollida 9,15 meetri vahemaad;
 - penaltiga;
- mängu taasalustamiseks, kui mäng on peatatud:
 - kollase või punase kaardi näitamiseks;
 - vigastuse tõttu;
 - vahetuse läbiviimiseks.

Vilet ei ole vaja kasutada

- mängu peatamiseks
 - väravaesise lahtilöögi, nurgalöögi või küljesisseviske puhul;
 - värava puhul;
- mängu taasalustamiseks
 - karistus- või vabalöögiga, väravaesise lahtilöögiga, nurgalöögiga või küljesisseviskega.

Kui vilet kasutatakse põhjendamatult tihti, on tal vajalikul hetkel vähem mõju. Kui kohtunik on otsustanud mängu jätkata vilega, peab ta mängijatele selgelt teatama, et mäng ei tohi jätkuda enne seda signaali.

Kehakeel

Kehakeel on kohtuniku abivahend, mis

- aitab mängu kontrollida;
- näitab autoriteeti ja enesekontrolli.

Kehakeelt ei kasutata

- otsuste selgitamiseks.

Kohustused ja vastutus

Lisakohtunikud aitavad kohtunikul juhtida mängu kooskõlas mängureeglitega. Samuti aitavad nad kohtunikku kõigis mängu puudutavates küsimustes tema soovide ja juhiste järgi.

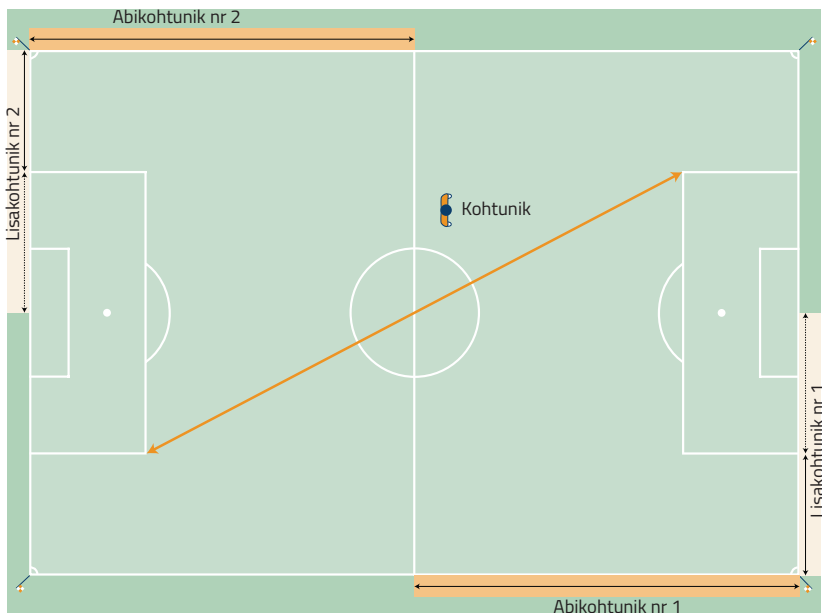
Sealhulgas on tavaliselt järgmised tegevused:

- mänguväljaku, pallide ja mängijate varustuse kontrollimine;
- otsustamine, kas mängijate varustuse või veritsemisega seotud probleemid on lahendatud;
- väravate, kaartide ja nende toimumisaja märkimine.

Positsioneerimine ja meeskonnatöö

1. Üldine positsioneerimine mängu ajal

Lisakohtunike positsioon on otsajoone taga.



Lisakohtunikul ei ole lubatud mänguväljakule siseneda, kui seda ei nõua erakorralised asjaolud.

2. Väravaesine lahtilöök

Lisakohtunikud peavad kontrollima, kas pall asetseb väravaalas. Kui pall ei ole asetatud korrektselt, peab lisakohtunik seda kohe kohtunikule teatama.

3. Penalti

Lisakohtunik peab asetsema otsajoone ja väravaala joone ristumiskohas ja abikohtunik peab positsioneeruma eelviimase kaitsja joonel.

4. Mängujärgne penaltiseeria

Lisakohtunikud peavad asetsema otsajoone ja väravaala joone ristumiskohtades, värava paremal ja vasakul küljel. Nad vastutavad selle eest, et annavad kohtunikule informatsiooni selle kohta, kas pall ületas otsajoone väravapostide vahelt ja põiklati alt.

5. "Värav / ei ole värav"-situatsioonid

Kui värav on saavutatud, peab lisakohtunik seda kohtunikule teatama.

Lisakohtunike kommunikatsioonisüsteem

Lisakohtunikud kasutavad oma otsuste edastamiseks kohtunikule ainult raadioühendust ja mitte lippe.

Raadioühenduse katkemise korral kasutavad nad oma otsuste edastamiseks lipu helisignaali.

Üldiselt ei kasuta lisakohtunik märgatavaid käesignaale.

Mõningatel juhtudel on diskreetne käesignaal siiski väärtuslikuks abiks kohtunikule.

Käesignaali peab olema kindel tähendus.

See tähendus peab olema mängueelsel koosolekul kokku lepitud.

Kohustused ja vastutus

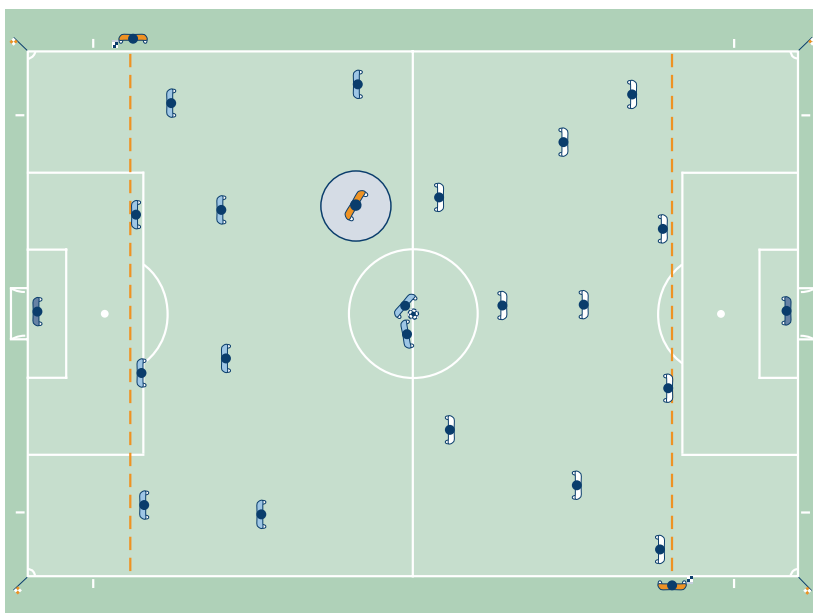
Abikohtunikud aitavad kohtunikul juhtida mängu kooskõlas mängureeglitega. Samuti aitavad nad kohtunikku kõigis mängu puudutavates küsimustes tema soovide ja juhiste järgi. Sealhulgas on tavaliselt järgmised punktid:

- mänguväljaku, pallide ja mängijate varustuse kontrollimine;
- otsustamine, kas mängijate varustuse või veritsemisega seotud probleemid on lahendatud;
- vahetuse protseduuri jälgimine;
- väravate, kaartide ja nende toimumisaja märkimine.

Positsioneerimine ja meeskonnatöö

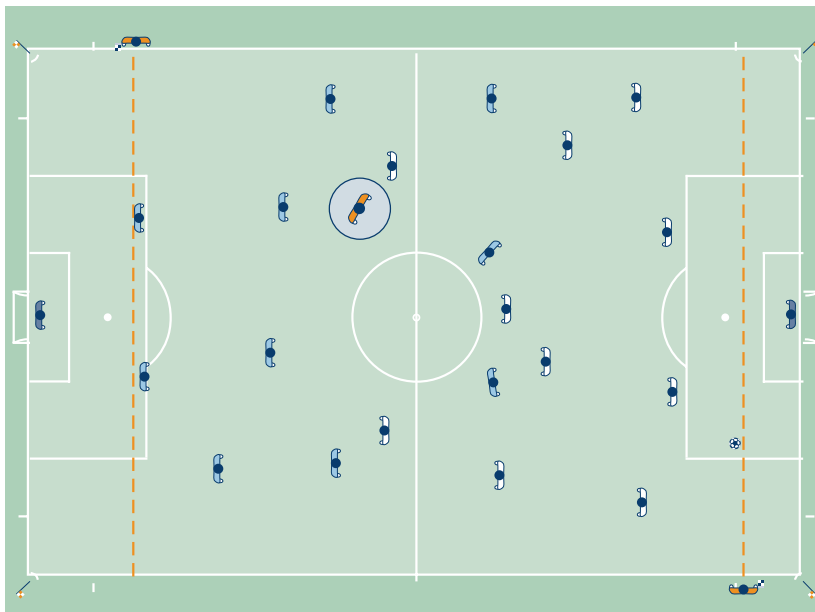
1. Lahtilööök

Abikohtunikud peavad asetsema eelviimase kaitsva mängijaga ühel joonel.



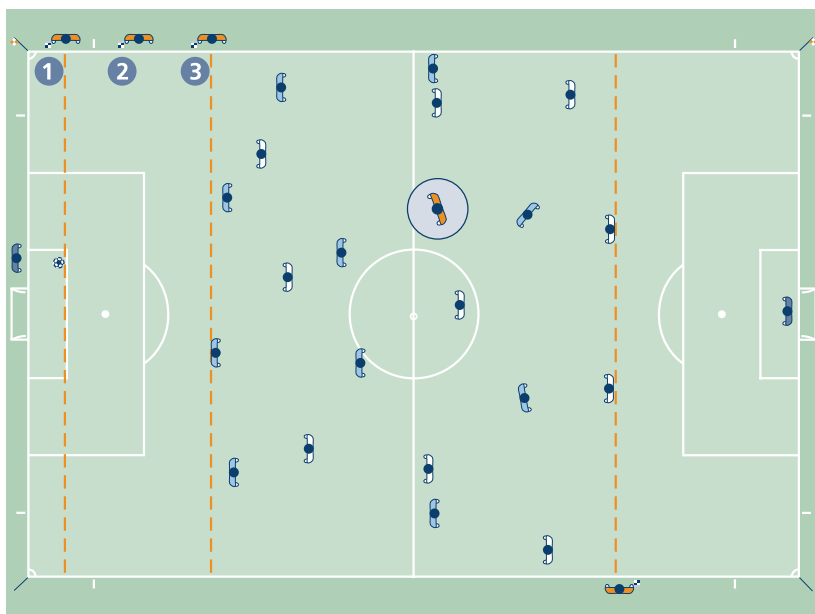
2. Üldine positsioneerimine mängu ajal

Abikohtunikud peavad asetsema ühel joonel eelviimase kaitsva mängijaga või palliga, kui see on otsajoonele lähemal kui eelviimane kaitsev mängija. Abikohtunikud peavad alati olema näoga väljaku poole.



3. Väravaesine lahtilöök

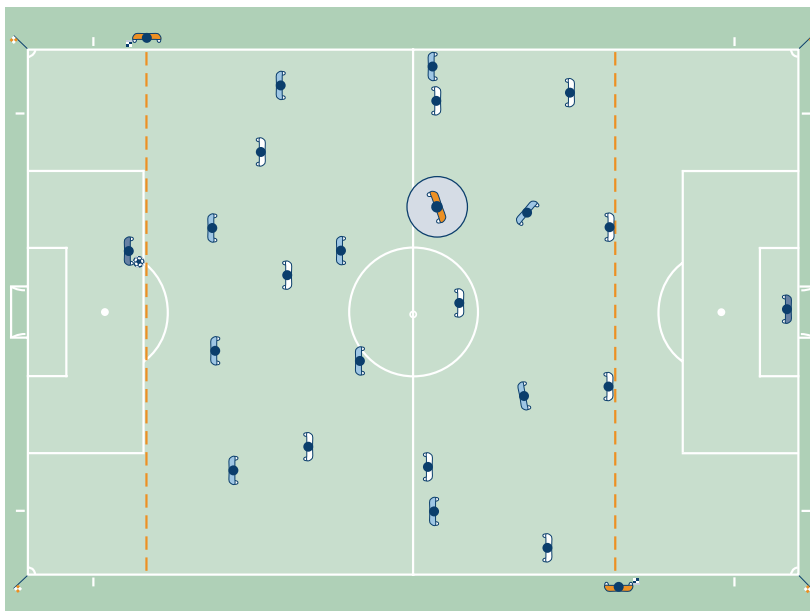
- Abikohtunikud peavad esmalt kontrollima, kas pall asetseb väravaalas. Kui pall ei ole asetatud korrektselt, peab abikohtunik jääma paigale, looma kohtunikuga silmside ja tõstma lipu.
- Kui pall on asetatud väravaalasse korrektselt, peab abikohtunik liikuma karistusala joonele, et kontrollida, kas pall väljub karistuslast (pall on mängus) ja vastased on väljaspool. Kui eelviimane kaitsev mängija sooritab väravaesist lahtilööki, peab abikohtunik liikuma kohe karistusala äärele.
- Viimaks peab abikohtunik võtma positsiooni suluseisu kontrollimiseks, mis jääb igal juhul prioriteediks.



4. Väravavaht lööb palli mängu

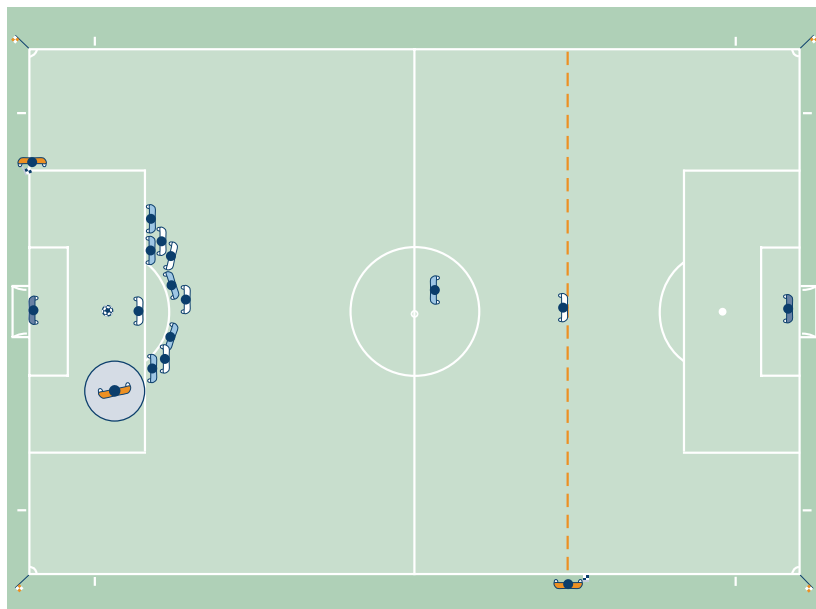
Abikohtunik peab võtma positsiooni karistusala joonel ja kontrollima, et väravavaht ei puudutaks kätega palli väljaspool karistusala.

Kui väravavaht on palli käest lahti lasknud, siis peab abikohtunik võtma positsiooni suluseisu kontrollimiseks, mis jääb igal juhul prioriteediks.



5. Penalti

Abikohtunik peab asetsema otsajoone ja karistuslajajoone ristumiskohas. Kui väravavaht liigub ilmselgelt enne löögi sooritamist väravajoonelt väljakule ja väravat ei saavutata, siis peab abikohtunik tõstma lipu.

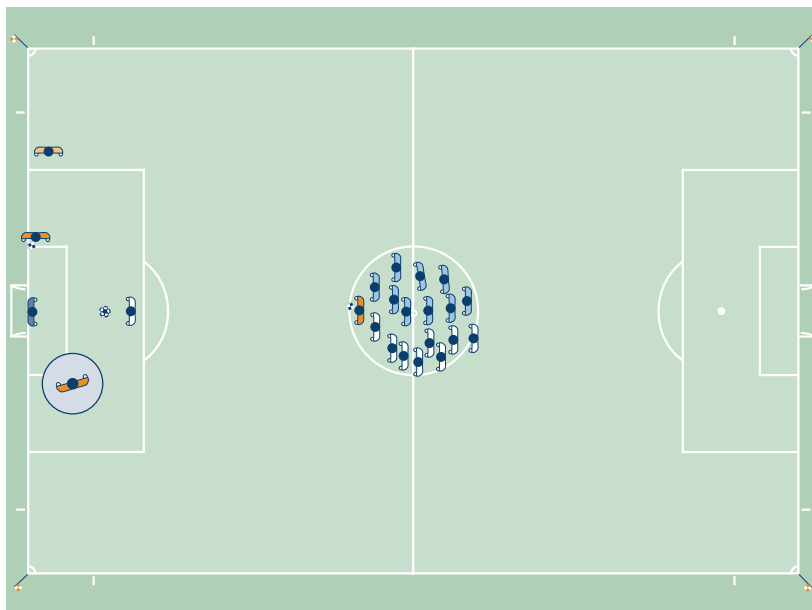


6. Mängujärgne penaltiseeria

Üks abikohtunik peab asetsema otsajoone ja väravaala joone ristumiskohas. Tema peamine ülesanne on kontrollida, kas pall ületab väravajoone.

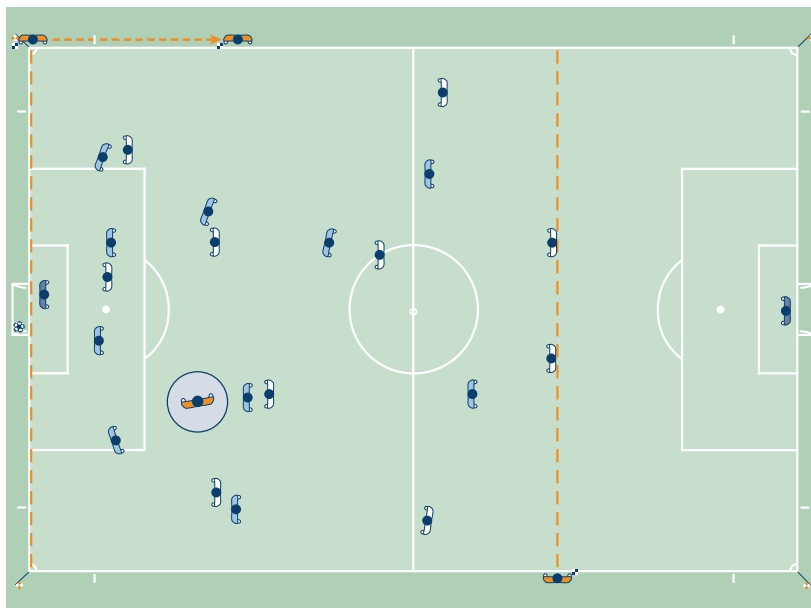
- Kui pall ületab selgelt väravajoone, peab abikohtunik looma kohtunikuga silmside ilma lisasignaali andmata.
- Kui pall ületab väravajoone, aga see ei ole ilmne, peab abikohtunik tõstma kohtuniku tähelepanu saamiseks lipu ja kinnitama värava saavutamist.

Teine abikohtunik peab asetsema keskringis ja kontrollima mõlema meeskonna ülejäänud mängijaid.



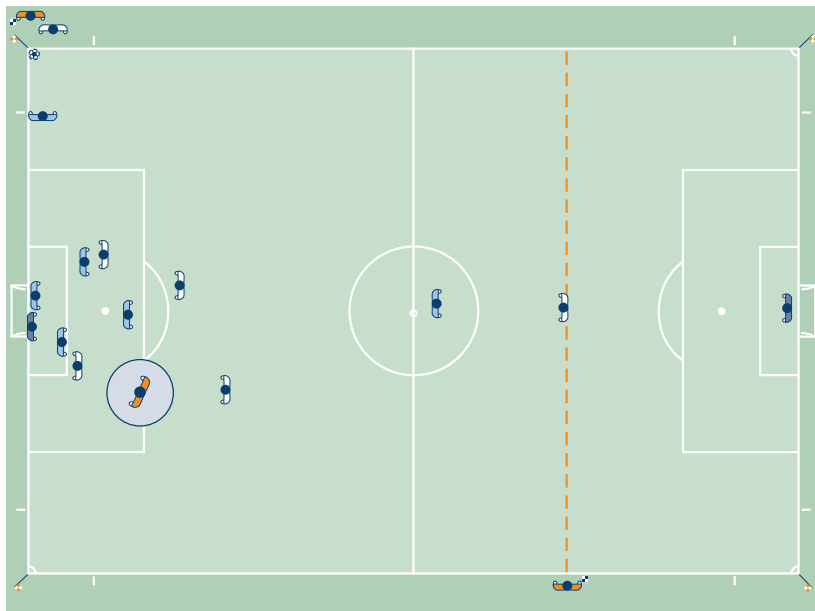
7. "Värav / ei ole värav"-situatsioonid

Kui värav on saavutatud ja selles pole kahtlust, peavad kohtunik ja abikohtunik looma silmside ning seejärel peab abikohtunik jooksma kiiresti 25–30 meetrit mööda küljejoont keskjoone poole ilma lippu tõstmata.



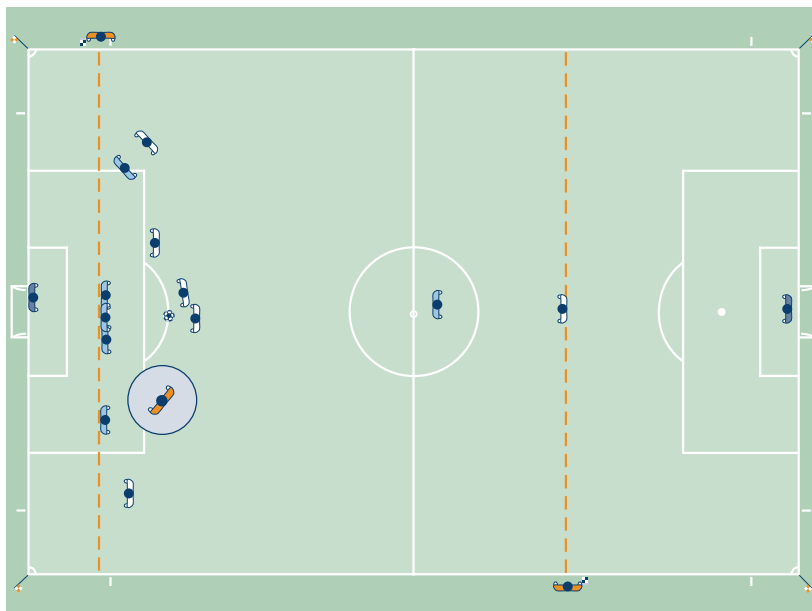
8. Nurgalöök

Nurgalöögi ajal asetseb abikohtunik nurgalipu taga otsajoonega samal joonel, sealjuures ei tohi ta segada nurgalöögi sooritajat. Ta peab kontrollima, et pall oleks korrektselt nurgakaare sisse asetatud.



9. Karistuslöök

Karistuslöögi sooritamisel peab abikohtunik asetsema samal joonel eelviimase kaitsva mängijaga, et kontrollida suluseisu, mis on igal juhul prioriteet. Pealelöögi korral väravale peab ta siiski olema valmis liikuma küljejoonel nurgalipu poole.



Käemärguanded

Üldjuhul ei tohi abikohtunik anda käega silmatorkavaid märguandeid. Siiski võib mõningatel juhtudel olla diskreetsest käega märguandest kohtunikule väärtuslikku abi. Käega märguandel peab olema selge tähendus, mis peab olema läbi arutatud ja kokku lepitud mängueelsel koosolekul.

Jooksutehnika

Üldjuhul peab abikohtunik olema joostes näoga väljaku poole. Lühikesi vahemaid läbides peaks kasutama külgliikumist. See on eriti tähtis suluseisu otsuseid tehes ning annab abikohtunikule parema ülevaate.

Lipu helisignaal

Kohtunikele tuletakse meelde, et lipu helisignaal on lisamärguanne, mida tuleb kasutada üksnes kohtuniku tähelepanu saavutamiseks.

Olukorrad, kus lipu helisignaal on kasulik:

- suluseis;
- vead (mida kohtunik ei näe);
- küljesissevise, nurgalöök või väravaesine lahtilöök (rasked otsused);
- väravaolukorrad (rasked otsused).



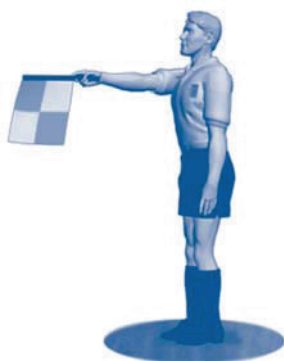
Vahetus



**Küljesissevise
ründaja kasuks**



**Küljesissevise
kaitsja kasuks**



**Väravaesine
lahtilöök**



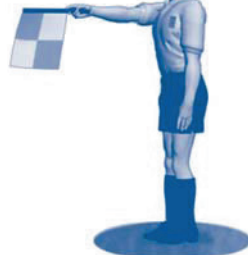
Nurgalöök



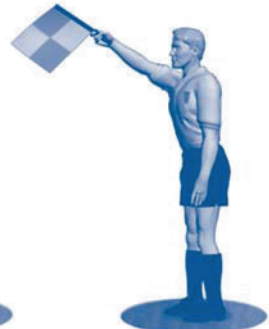
Suluseis



**Suluseis
mänguväljaku
lähemas osas**



**Suluseis
mänguväljaku
keskmises osas**



**Suluseis
mänguväljaku
kaugemas osas**



Kaitsja viga



Ründaja viga

Liputehnika ja meeskonnatöö

Abikohtuniku lipp peab alati olema kohtunikule nähtav, lahti rullitud ja joostes fikseeritud asendis.

Märguande tegemiseks peab abikohtunik lõpetama jooksmise, seisma näoga väljaku poole, looma kohtunikuga silmside ja tõstma lipu kindla (mitte rutaka või liialdatud) liigutusega. Lipp peab olema käe pikendus.

Abikohtunik peab lipu tõstmiseks kasutama sama kätt, mida ta kasutab järgmise märguande tegemiseks. Kui olukord muutub ja järgmiseks märguandeks tuleb kasutada teist kätt, peaks abikohtunik võtma lipu teise kätte allpool vöökohta.

Kui abikohtunik annab märguande, et pall on mängust väljas, peab ta seda jätkama, kuni kohtunik on seda märganud.

Kui abikohtunik annab märguande vägivaldse käitumise kohta ja märguannet kohe ei märgata

- Kui mäng on peatatud distsiplinaarkaristuse määramiseks, peab mängu taasalustamine olema kooskõlas reeglitega (karistus- või vabalööök, penalti jne).
- Kui mängu on juba jätkatud, võib kohtunik endiselt määrata distsiplinaarkaristuse, kuid mitte karistada rikkumist karistus- või vabalöögi või penaltiga.

Küljesissevise

Kui pall ületab küljejoone abikohtuniku lähedal, peab ta andma märguande, et näidata sisseviske suunda.

Kui pall ületab küljejoone abikohtunikust kaugel ja sisseviske suund on ilmne, peab abikohtunik andma samuti märguande sisseviske suuna näitamiseks.

Kui pall ületab küljejoone abikohtunikust kaugel, aga näib endiselt olevat mängus, või kui abikohtunik kahtleb sisseviske suunas, peab abikohtunik tõstma lipu, informeerimaks kohtunikku, et pall on mängust väljas, looma kohtunikuga silmside ja järgima kohtuniku märguannet.

Nurgalööök / väravaesine lahtilööök

Kui pall ületab otsajoone abikohtuniku lähedal, peab ta andma parema käega (et tal oleks parem vaade) märguande, et näidata, kas järgneb väravaesine lahtilööök või nurgalööök.

Kui pall ületab otsajoone abikohtuniku lähedal, aga näib endiselt olevat mängus, peab abikohtunik tõstma lipu informeerimaks kohtunikku, et pall on mängust väljas, ja andma seejärel märguande, et näidata, kas järgneb väravaesine lahtilööök või nurgalööök.

Kui pall ületab otsajoone abikohtunikust kaugel, peab abikohtunik tõstma lipu informeerimaks kohtunikku, et pall on mängust väljas, looma kohtunikuga silmside ja järgima kohtuniku märguannet. Kui otsus on ilmne, siis võib abikohtunik kohe anda märguande, et näidata, kas järgneb väravaesine lahtilööök või nurgalööök.

Suluseis

Pärast suluseisu otsuse tegemist on abikohtuniku esimene tegevus tõsta lipp. Kasutades lippu, näitab ta, millises väljaku osas rikkumine tehti.

Kui kohtunik kohe lippu ei märka, peab abikohtunik lippu üleval hoidma seni, kuni seda on märgatud või kuni pall on selgelt kaitsva võistkonna valduses.

Lippu tuleb tõsta parema käega, et abikohtunikul oleks parem vaade.

Vahetus

Vahetuste tegemiseks peab abikohtunik saama esmalt infot neljandalt kohtunikult. Abikohtunik peab seejärel järgmise mängupausi ajal kohtunikule märku andma. Abikohtunik ei pea liikuma keskjoonele, kuna vahetuse protseduuri teostab neljas kohtunik.

Kui neljandat kohtuniku pole, aitab vahetuse läbi viia abikohtunik. Sel juhul peab kohtunik enne mängu taasalustamist ootama, kuni abikohtunik on tagasi jõudnud oma positsioonile.

Vead

Abikohtunik peab tõstma lipu, kui tema vahetus läheduses või väljaspool kohtuniku vaatevälja tehakse viga või rikkumine. Muudel juhtudel peab ta ootama ja esitama vajaduse korral oma arvamuse. Sellisel juhul peab abikohtunik kohtunikule teatama, mida ta nägi ja kuulis ning millised mängijad olid juhtumiga seotud.

Enne veamärguande andmist peab abikohtunik veenduma, et

- viga tehti väljaspool kohtuniku vaatevälja või kohtuniku vaateväli oli varjatud;
- kohtunik poleks viga nähes edu andnud.

Kui tehakse viga või rikkumine, peab abikohtunik

- tõstma lipu sama käega, millega ta märguande lõpetab, andes sellega kohtunikule selge märgi, kellele viga tehti;
- looma kohtunikuga silmside;
- lehvutama lippu edasi-tagasi (vältides igasugust üleliigset või agressiivset liigutust);
- kasutama vajaduse korral lipu helisignaali.

Abikohtunik peab kasutama "oota ja vaata"-tehnikat, lastes mängul jätkuda, ja mitte tõstma lippu, kui meeskond, kelle vastu viga tehti, saab eduandmisest kasu. Sellisel juhul on väga tähtis abikohtuniku ja kohtuniku vaheline silmside.

Vead väljaspool karistusala

Kui viga on tehtud väljaspool karistusala (karistusala piiri lähedal), peab abikohtunik looma kohtunikuga silmside ja vaatama, kus asub kohtunik ning mida ta teeb. Abikohtunik peab seisma karistusala samal joonel ning tõstma vajaduse korral lipu.

Kiirrünnaku puhul peab abikohtunik olema võimeline andma infot, kas sooritati viga või mitte, kas viga sooritati sees- või väljaspool karistusala – mis jääb igal juhul prioriteediks –, ning milline distsiplinaarotsus tuleb vastu võtta.

Vead karistusala sees

Kui viga tehti abikohtuniku läheduses karistusala sees kohtuniku vaateväljast väljas, peab abikohtunik esmalt looma kohtunikuga silmside ja vaatama, kus asub kohtunik ning mida ta teeb. Kui kohtunik pole veale reageerinud, peab abikohtunik tõstma lipu ja kasutama lipu helisignaali ning liikuma selgelt mööda küljejoont nurgalipu poole.

Massiline vastasseis

Massilise vastasseisu korral korral võib lähim abikohtunik kohtuniku abistamiseks siseneda mänguväljakule. Teine abikohtunik peab samuti olukorda jälgima ja fikseerima vahejuhtumi üksikasjad.

Konsultatsioon

Distsiplinaarküsimustega tegeledes võib mõningatel juhtudel piisata abikohtuniku ja kohtuniku vahelisest silmsidest ja diskreetsest käemärguandest.

Otsest konsultatsiooni nõudvates olukordades võib abikohtunik vajaduse korral siseneda 2–3 meetrit mänguväljakule. Rääkides peavad kohtunik ja abikohtunik pöörduma näoga väljaku poole, et vältida seda, et teised pealt kuulavad.

Nõutud vahemaa

Kui karistuslöök on määratud küljejoone lähedal abikohtuniku läheduses, võib abikohtunik siseneda mänguväljakule, et aidata kohtunikul tagada mängijate asukoht 9,15 meetri kaugusel pallist. Sellisel juhul peab kohtunik enne mängu taasalustamist ootama, kuni abikohtunik on naasnud oma kohale.

Lisaminutite määramine

Mängupeatused on mängu loomulik osa (näiteks küljesissevisked, väravaesised lahtilöögid). Lisamineid määratakse vaid mängupeatuste ülemäärasel venimisel.

Neljas kohtunik näitab kummagi poolaja viimase minuti lõpus kohtuniku määratud vähimat lisatavat aega.

Mängule lisatud aja teatamine ei tähenda alati poolaja lõpuni jäänud täpset aega. Kohtunik võib lisatud aega vajaduse korral omal äranägemisel veel pikendada, kuid mitte kunagi vähendada.

Kohtunik ei tohi esimese poolaja mänguaja arvestusel tehtud viga kompenseerida teise poolaja mänguaega pikendades või vähendades.

Kohtuniku pall

Iga mängija võib osaleda kohtuniku palli lahtimängimisel (kaasa arvatud väravavaht). Ei ole kindlaks määratud vähimat või suurimat mängijate arvu, kes võivad osa võtta kohtuniku palli lahtimängimisest. Kohtunik ei otsusta, kes osaleb kohtuniku palli lahtimängimisel.

Mänguväljakul olev pall puudutab kedagi, kes ei ole mängija

Kui pall on mängus ja puudutab kohtunikku või abikohtunikku, kes on ajutiselt mänguväljakul, siis mäng jätkub, kuna kohtunik ja abikohtunikud on osa mängust.

Ei ole värav

Kui kohtunik fikseerib värava enne, kui pall on täielikult ületanud joone, ning mõistab kohe oma eksimust, peab mäng jätkuma kohtuniku palliga sealt, kus pall oli mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega (väravajoonega) paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Väravajoone tehnoloogia

Printsiibid

- Väravajoone tehnoloogiat rakendatakse ainult fikseerimaks värava saavutamist.
- Väravajoone tehnoloogia peab vastama FIFA kvaliteediprogrammi nõuetele.
- Värava saavutamise fikseerimine peab olema hetkeline ja kinnitatud automaatselt ühe sekundi jooksul.
- Värava saavutamise fikseerimine edastatakse süsteemi kaudu ainult mängu ametiisikutele (kohtuniku kella vibratsiooni visuaalse signaali abil).

Nõuded väravajoone tehnoloogiale ja spetsifikatsioon

Kui tehnoloogiat kasutatakse võistlusmängudes, peavad korraldajad kindlustama, et süsteem vastab FIFA kvaliteediprogrammi kasutusjuhendis toodud nõuetele. Kasutusjuhendi peab heaks kiitma Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu. Iseseisev kontrollorgan peab kinnitama erinevate tootjate süsteemi täpsust ja korrektsust vastavalt kasutusjuhendile.

Määratlused

11. reegli kontekstis kasutatakse järgmisi määratlusi:

- "lähemal vastasvõistkonna otsajoonel" tähendab, et ükskõik milline osa mängija peast, kehast või jalgadest on vastasvõistkonna otsajoonel lähemal kui pall ja eelviimane vastasvõistkonna mängija. Käed ei kuulu selle määratluse alla;
- "sekkub mängu" tähendab palli mängimist või puudutamist, kui palli on söötud või seda puudutanud võistkonnakaaslane;
- "segab vastast" tähendab vastasel palli mängimise või selle mängimise võimaluse takistamist selgelt vastase vaatevälja segades või võideldes vastasega palli pärast;
- "saades edu antud positsioonil viibimisest" tähendab palli mängimist, kui
 - i) see põrkab talle tagasi väravapostist, väravaltist või suunatakse vastasmängijast, kui ta enne oli suluseisus;
 - ii) see põrkab, suunatakse või mängitakse talle tagasi tahtliku tõrje käigus, kui ta enne oli suluseisus.

Kui suluseisus olev mängija saab palli tahtlikult palli mängivalt vastasmängijalt (välja arvatud tahtlik tõrje), ei arvata, et ta saab antud positsioonil viibimisest edu.

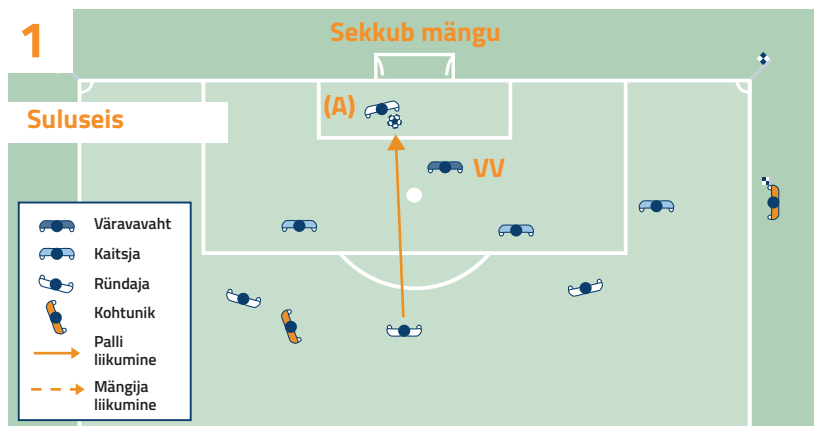
Rikkumised

Suluseisu reegli rikkumise korral määrab kohtunik vabalöögi vastasvõistkonnale kohalt, kus reeglit rikkunud mängija asus hetkel, kui tema võistkonnakaaslane talle palli mängis.

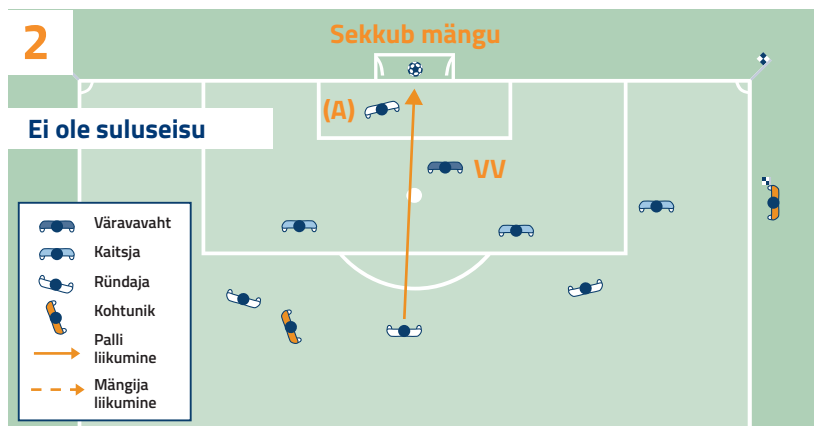
Iga kaitsva võistkonna mängijat, kes lahkub mänguväljakult ilma kohtuniku loata, loetakse suluseisu reegli mõistes asetsevaks oma otsajoonel või küljejoonel kuni järgmise mängupeatuseni. Kui mängija lahkub mänguväljakult tahtlikult, peab ta saama hoiatuse järgmise mängupeatuse ajal.

See ei ole iseenesest rikkumine, kui suluseisus olev mängija astub mänguväljakult välja näitamaks kohtunikule, et ta ei osale aktiivselt mängus. Kuid kui kohtunik hindab, et ta lahkus mänguväljakult taktikalistel kaalutlustel ja sai ebaausalt edu mänguväljakule taassisenemisest, peab mängija saama hoiatuse ebasportliku käitumise eest. Mängija peab küsima kohtuniku luba mänguväljakule taassiseneda.

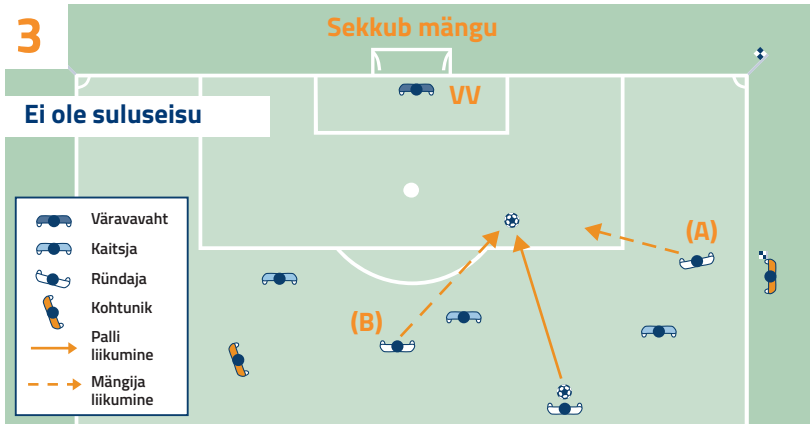
Kui ründemängija on liikumatult väravapostide vahelisel alal värava sees hetkel, kui pall lüüakse väravasse, siis tuleb värav arvestada. Kui ründemängija segab vastast, siis väravat ei loeta ja mängija peab saama hoiatuse ebasportliku käitumise eest. Mängu taasalustatakse kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel, kui mäng ei olnud peatatud väravaalas. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.



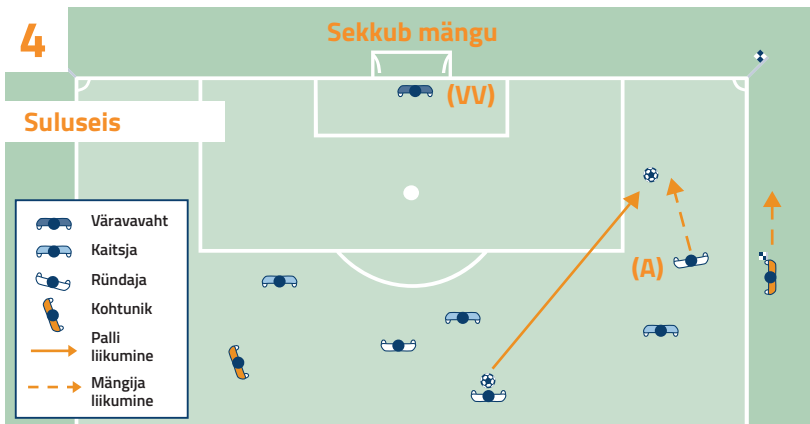
Suluseisus asuv ründaja (A), kes ei sega vastast, puudutab palli.
 Abikohtunik peab tõstma lipu siis, kui mängija **puudutab palli**.



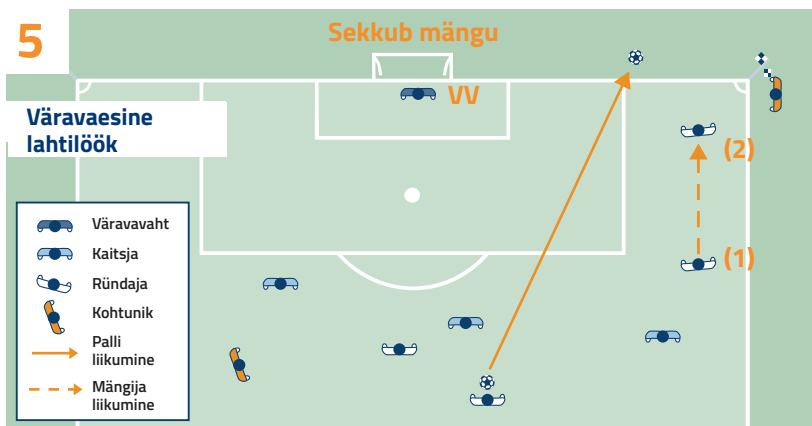
Suluseisus asuv ründaja (A) ei sega vastast ega puuduta palli.
 Mängijat ei saa karistada, kuna ta **ei puudutanud palli**.



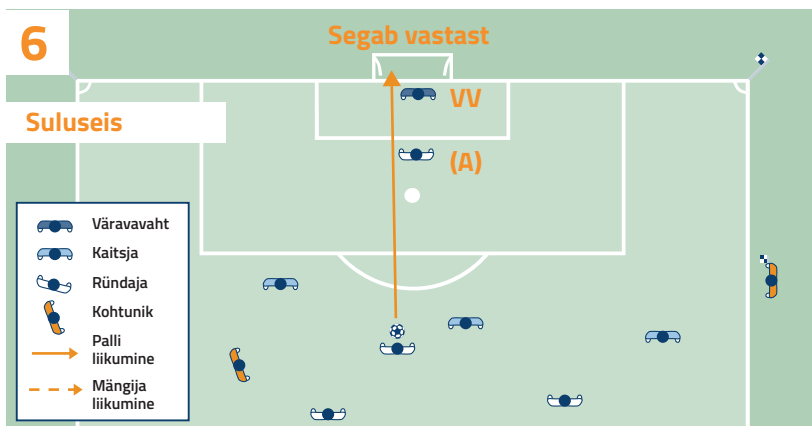
Suluseisus asuv ründaja (A) jookseb palli poole ja tema võistkonnakaaslane (B), **kes ei ole suluseisus**, jookseb samuti palli poole ja puudutab seda. (A)-d ei saa karistada, kuna ta ei puudutanud palli.



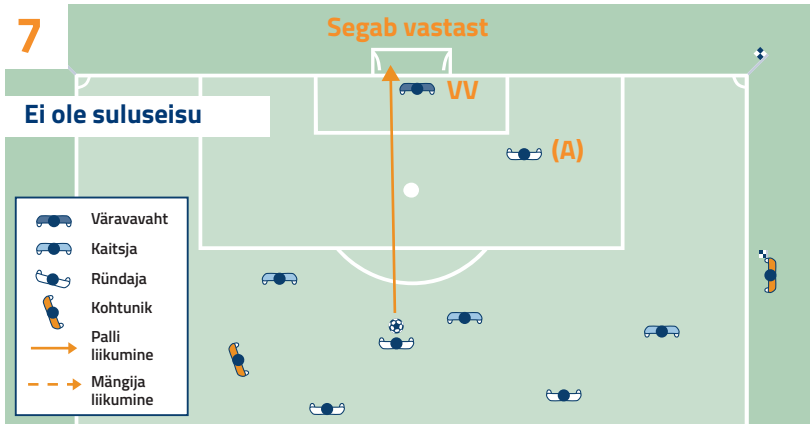
Suluseisus asuvat mängijat (A) saab karistada enne palli puudutamist, kui kohtuniku arvates pole kellelgi tema suluseisus mitte olevatest kaaslastest võimalust palli mängida.



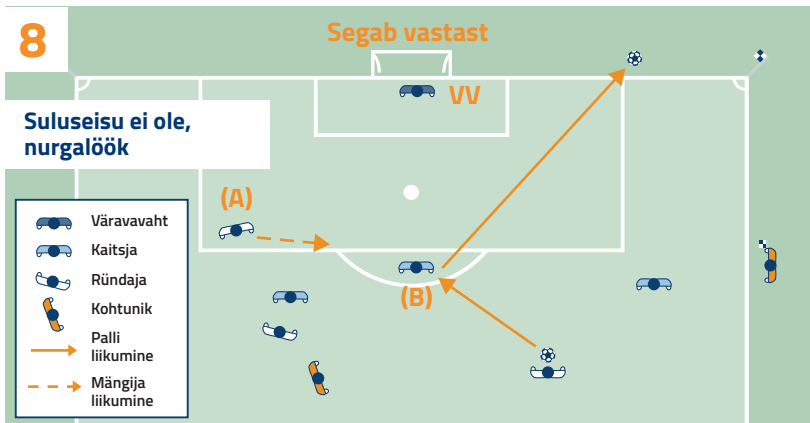
Suluseisus asuv ründaja jookseb palli poole ja ei puuduta palli. Abikohtunik peab näitama **väravaesist lahtilööki**.



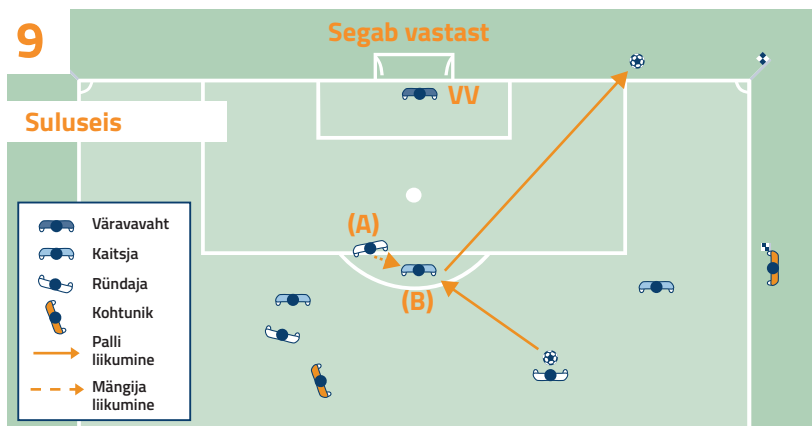
Suluseisus asuv ründaja (A) segab väravavahi vaatevälja. Teda peab karistama, kuna ta takistab vastasel palli mängimast või mängimise võimalust.



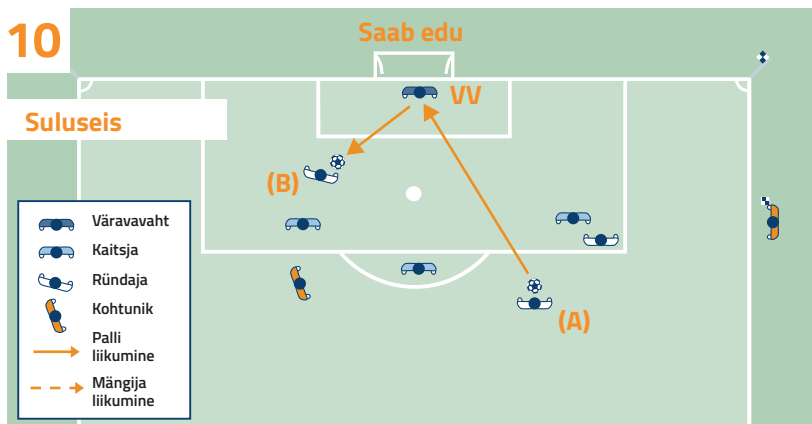
Suluseisu asuv ründaja (A) **ei sega** väravavahi vaatevälja ega võitle vastasega palli pärast.



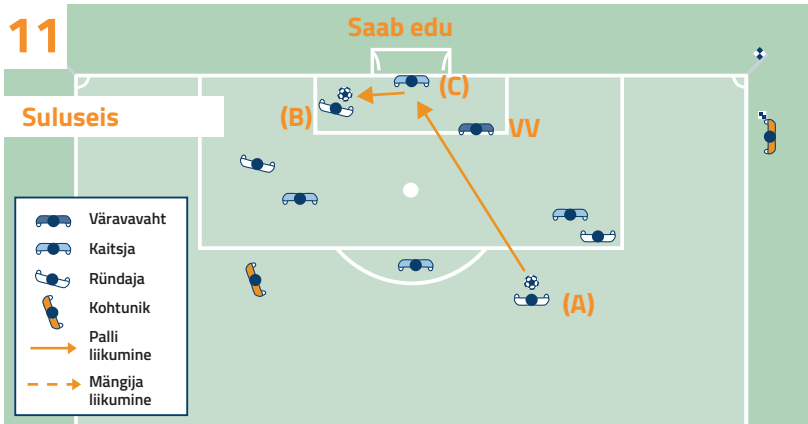
Suluseisu asuv ründaja (A) jookseb palli poole, kuid ta **ei sega** vastast palli mängimast või võimalust palli mängida. (A) ei võitle vastasega (B) palli pärast.



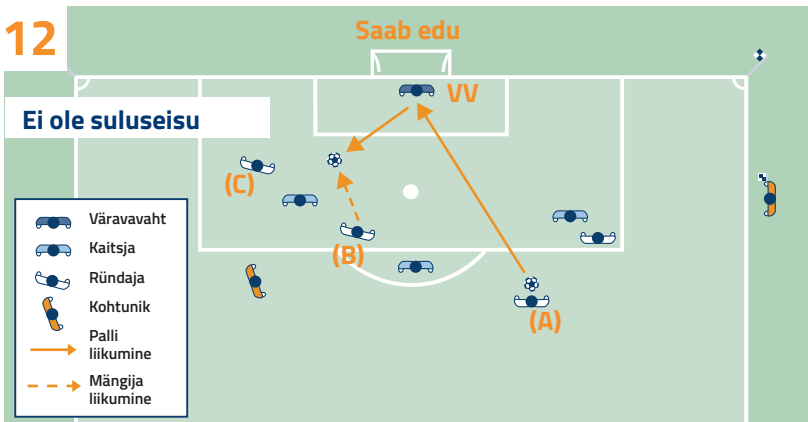
Suluseisus asuv ründaja (A) jookseb palli pärast võideldes palli poole, takistades vastast (B) palli mängimast või võimaldamast palli mängida. (A) võitleb vastasega (B) palli pärast.



Suluseisus asuvat ründajat (B) karistatakse **palli puutumise või puudutamise eest**, kui see põrkab, suunatakse või tõrjutakse tahtlikult väravavahi poolt ja ta asus enne, kui palli puudutas või puutus viimasena tema kaaslane, **suluseisus**.

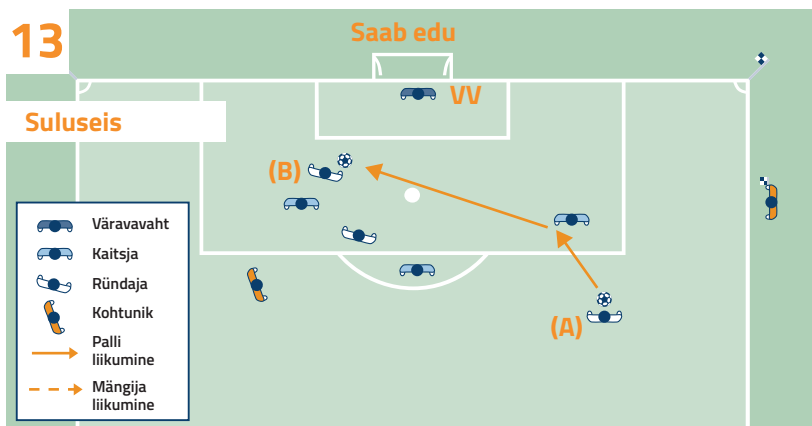


Suluseisus asuvat ründajat (B) karistatakse, kui ta **puutub või puudutab palli**, mis põrkab, suunatakse või tõrjutakse tahtlikult kaitsva võistkonna mängija (C) poolt ja ta asus enne, kui palli puudutas või puutus viimasena tema kaaslane, **suluseisus**.

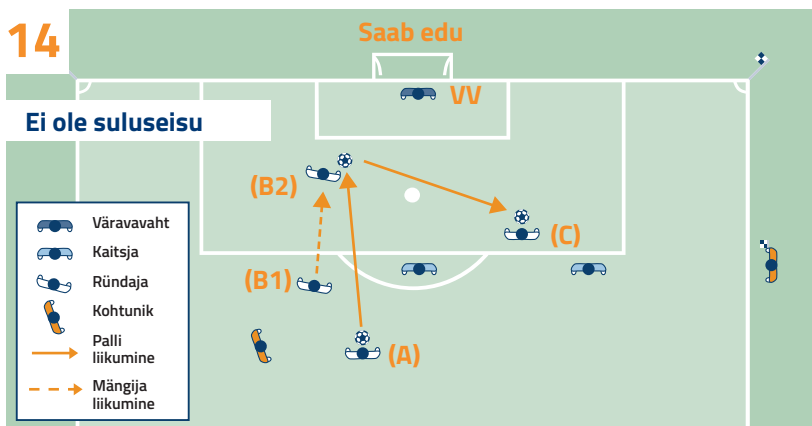


Võistkonnakaaslase (A) pealelööök põrkab tagasi väravavahist. (B) ei ole suluseisus ja puudutab palli.

Suluseisus olevat (C) ei karistata, kuna ta ei saanud edu sellel positsioonil asumisest, sest ta ei puudutanud palli.



Võistkonnakaaslase (A) pealelöök põrkab või suunatakse vastase poolt tagasi ründajale (B), keda karistatakse **palli puutumise või puudutamise eest**, kuna ta asus enne **suluseisus**.



Ründaja (C) **on suluseisus** ega sega vastast. Samal hetkel sööda tema kaaslane (A) palli mängijale (B1), kes ei ole suluseisus ja jookseb otsajoone poole ning annab söödu (B2) kaaslasele (C). Ründajat (C) ei saa karistada, kuna hetkel, kui talle pall söödeti, ei olnud ta **suluseisus**.

Vea põhinõuded

Rikkumine loetakse veaks, kui on täidetud järgmised tingimused:

- selle peab tegema mängija;
- see peab toimuma mänguväljakul;
- see peab toimuma ajal, kui pall on mängus.

Kui kohtunik peatab mängu rikkumise pärast, mis tehti väljaspool mänguväljakut (ajal, kui pall on mängus), tuleb mängu jätkata kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, mis asub otsajoonega paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Hooletu, hoolimatu, üleliigne jõud

“Hooletu” tähendab, et mängija ei ole võitluses vastase vastu piisavalt tähelepanelik või arvestav või toimib ettevaatamatult. Hooletuks hinnatud vea puhul pole distsiplinaarkaristus vajalik.

“Hoolimatu” tähendab, et mängija on toiminud, jättes täielikult arvestamata teo ohtlikkuse või selle võimalikud tagajärjed vastasele. Hoolimatult mängivat mängijat peab hoiatama.

“Üleliigse jõu kasutamine” tähendab, et mängija on kasutanud vastase vastu vajalikust selgelt rohkem jõudu ning loonud vastasele vigastusohhtliku olukorra. Üleliigset jõudu kasutanud mängija peab eemaldama.

Kehamäng vastase vastu

Kehamäng vastase vastu on füüsilise kontaktiga positsioonivõitlus ilma käsi või küünarnukke kasutamata ajal, mil pall on mänguulatuses.

Kehamäng vastase vastu on rikkumine, kui seda teha

- hooletult;
- hoolimatult;
- üleliigset jõudu kasutades.

Vastase kinnihoidmine

Vastase kinnihoidmise all mõeldakse tema liikumise takistamist, kasutades käsi või keha.

Kohtunikud peavad ennetavalt sekkuma ning jälgima kinnihoidmisi kindlameelselt, eriti karistusalas nurga-, karistus- ja vabalöökide ajal.

Nende olukordade lahendamiseks peab kohtunik

- tegema märkuse mängijatele, kes hoiavad vastast enne palli mängu panemist kinni;
- hoiatama mängijat, kui kinnihoidmine jätkub enne palli mängu panemist;
- määrama karistuslöögi või penalti ja hoiatama mängijat, kui kinnihoidmine jätkub pärast palli mängu panemist.

Kui kaitsja alustab ründaja kinnihoidmist väljaspool karistusala ja jätkab seda karistusalas, peab kohtunik määrama penalti.

Distsiplinaarkaristused

- Kui mängija hoiab vastast kinni, et takistada palli saamist või heale positsioonile liikumist, tuleb teda hoiatada ebasportliku käitumise eest.
- Kui mängija hoiab vastast kinni ning hoiab sellega ära ilmse väravavõimaluse, tuleb ta eemaldada.
- Kui kinni hoitakse muudes situatsioonides, pole distsiplinaarkaristus vajalik.

Mängu taasalustamine

- Karistuslööki kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi koht), või penalti, kui rikkumine tehti karistusalas.

Käega mäng

Käega mäng hõlmab olukordi, kus mängija puudutab tahtlikult palli käega. Kohtunik peab arvestama

- käe liikumist palli suunas (mitte palli liikumist käe suunas);
- vahemaad vastase ja palli vahel (ootamatu pall).
- Käe asend ei tähenda ilmtingimata, et tegemist on rikkumisega.
- Palli puudutamist käes oleva esemega (riietuses, säärekaitse jne) loetakse rikkumiseks.
- Palli pihta eseme (jalgpallisaabas, säärekaitse jne) viskamist loetakse rikkumiseks.

Distsiplinaarkaristused

On olukordi, kus tahtliku käega palli mängimise puhul tuleb karistada hoiatusega ebasportliku käitumise eest. Näiteks kui mängija

- mängib palli käega tahtlikult, et takistada vastasel palli saamist;
- üritab tahtlikult käega mängides väravat lüüa.

Mängija tuleb eemaldada, kui ta tahtlikult käega mängides hoiab ära värava või ilmse väravavõimaluse. See karistus ei tulene tahtlikust käega mängust, vaid sobimatust ja ebaausast vahelesegamisest, mis takistab värava saavutamist.

Mängu taasalustamine

- Karistuslöökoht, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi koht), või penalti.

Väljaspool oma karistusala on väravavahil palli käega mängimisel samad piirangud mis teistel mängijatel. Oma karistusalas ei saa väravavaht teha palli käega mängimisega seotud rikkumist, mille eest määratakse karistuslöökoht või distsiplinaarkaristus. Küll aga saab väravavaht teha mitut palli käega mängimisega seotud rikkumist, mille eest määratakse vabalöökoht.

Väravavahtide rikkumised

Väravavahil ei ole lubatud hoida palli käes kauem kui kuus sekundit.

Pall on käes, kui

- pall on väravavahi käte või tema käe ja muu pinna (näiteks maapind, oma keha) vahel;
- väravavaht hoiab palli väljasirutatud käel;
- väravavaht pörgatab palli või viskab seda õhku.

Kui väravavaht hoiab palli käes, ei tohi vastane palli pärast võitlusse minna.

Väravavahil ei ole lubatud oma karistusallas palli kätega puudutada järgmistel juhtudel:

- kui ta on palli käest lahti lasknud ja seda ei ole puudutanud mõni teine mängija;
 - Väravavahi puhul loetakse palli käes hoidmiseks seda, kui ta puudutab seda ükskõik millise käeosaga, välja arvatud olukorras, kus pall pörkab väravavahist juhuslikult tagasi, näiteks pärast tõrjet.
 - Palli käes hoidmine hõlmab olukorda, kus väravavaht tõrjub palli teadlikult endale.
- kui võistkonnakaaslane söötab talle tahtlikult jalaga palli;
- kui ta on saanud palli otse võistkonnakaaslase küljesisseviskest.

Mängu taasalustamine

- Vabalööök kohast, kus tehti rikkumine (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi koht).

Väravavahtide vastu tehtud rikkumised

- Väravavahil palli käest lahti mängimise takistamine on rikkumine.
- Mängijat tuleb karistada ohtliku mängu eest, kui ta lööb või üritab lüüa palli, kui väravavaht on palli käest lahti mängimas.
- Väravavahi liikumise ebaaus takistamine, näiteks nurgalöögi ajal, on rikkumine.

Ohtlik mäng

Ohtlik mäng on iga tegevus, mille käigus palli mängida üritav mängija tekitab vigastusohutliku olukorra (sealhulgas endale). Selleks loetakse olukorda, kui vastane on lähedal ning ohtlikult mängimine takistab vastasel vigastuse kartuses palli mängida.

Käärilöök on lubatud juhul, kui see kohtuniku hinnangul ei ohusta vastast.

Ohtliku mängu puhul ei ole mängijate vahel füüsilist kontakti. Füüsilise kontakti korral toimub rikkumine, mida karistatakse karistuslöögi või penaltiga. Kohtunik peab füüsilise kontakti korral põhjalikult kaaluma võimalust, et väga tõenäoliselt sooritati ka distsiplinaarrikkumine.

Distsiplinaarkaristused

- Kui mängija mängib ohtlikult "normaalses" võitluses, ei pea kohtunik distsiplinaarkaristust määrama. Kui ohtlik mäng tekitab väga selge vigastusohu, peab kohtunik mängijat hoiatama.
- Kui mängija hoiab ohtlikult mängides ära ilmse väravavõimaluse, peab kohtunik mängija eemaldama.

Mängu taasalustamine

- Vabalöök kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).
- Füüsilise kontakti korral toimus teistsugune rikkumine, mis on karistatav karistuslöögi või penaltiga.

Vastase liikumise takistamine

Vastase liikumise takistamine tähendab vastase trajektoorige liikumist siis, kui pall ei ole kummagi mängija mänguulatuses, eesmärgiga segada, blokeerida või aeglustada vastase liikumist või sundida teda suunda muutma.

Kõigil mängijail on õigus oma positsioonile mänguväljakul. Vastase liikumistrajektoorige asumine ei ole sama mis sinna liikumine.

Palli varjamine kehaga on lubatud. Mängija liikumine palli ja vastase vahele taktikalistel põhjustel ei ole rikkumine niikaua, kuni pall on mänguulatuses ja mängija ei hoia vastast pallist eemal, kasutades käsi või keha. Kui pall on mänguulatuses, võib vastane mängija suhtes kasutada lubatud kehamängu.

Mängu taasalustamise edasilükkamine kaardi näitamiseks

Kui kohtunik on otsustanud näidata kaarti mängija hoiatamiseks või eemaldamiseks, ei tohi mängu jätkata, kuni kaart on näidatud.

Hoiatused ebasportliku käitumise eest

On erinevaid põhjuseid, mille puhul peab mängijat hoiatama ebasportliku käitumise eest, näiteks kui mängija

- teeb hoolimatult ühe seitsmest rikkumisest, mille eest määratakse karistuslöök;
- teeb taktikalise vea, et takistada või peatada lubavat rünnakut;
- hoiab taktikalistel põhjustel vastast kinni teda pallist eemale tõmmates või takistades tal pallini jõudmist;
- mängib palli käega, et takistada vastasel palli saamist või rünnaku edendamist (välja arvatud väravavaht oma karistusallas);
- üritab lüüa väravat, mängides palli käega (olenemata sellest, kas katse oli edukas või mitte);
- üritab petta kohtunikku, teeseldes vigastust või vastase tehtud viga (simuleerimine);
- vahetab väravavahiga kohad ilma kohtuniku loata või ajal, kui pall on mängus;
- käitub viisil, mis näitab lugupidamatust mängu vastu;
- mängib palli pärast mänguväljakult lahkumiseks saadud luba;
- segab vastast häälega ajal, kui pall on mängus või mängu taasalustatakse;
- teeb mänguväljakule lubamatuid tähiseid;
- kasutab tahtlikult trikke, söötes mängus olevat palli oma väravavahile pea, rinna, põlvega jne, hoides kõrvale reeglisi sättestatust. Seejuures ei ole tähtis, kas väravavaht tegelikult puudutab palli kätega või mitte. Mängija teeb rikkumise katsega hoida kõrvale 12. reegli sättest ja mõttest ning mängu jätkatakse vabalöögiga;
- kasutab tahtlikult trikki karistus- või vabalööki sooritades, söötes palli oma väravavahile (pärast mängija hoiatamist lüüakse karistus- või vabalöök uuesti).

Värava saavutamise tähistamine

Kuigi mängijal on lubatud näidata rõõmu värava saavutamise puhul, ei tohi sellega liialdada.

Mõistlikud tähistamised on lubatud, kuid koreograafiliste tähistamiste kasutamine ei ole soovitatav, kui sellega kaasneb liigne ajavenitamine, kohtunikele on antud juhised sellistel juhtudel sekkuda.

Mängijat peab hoiatama, kui ta

- teeb kohtuniku arvates žesti, mis on provokatiivne, naeruväärstav või solvav;
- ronib värava tähistamiseks piirdeaiale;
- võtab särgi seljast või katab särgiga pea;
- katab oma pea või näo maski või mõne muu sellesarnase esemega.

Mänguväljakult lahkumine värava tähistamiseks ei ole iseenesest hoiatusega karistatav rikkumine, kuid on oluline, et mängijad naaseksid mänguväljakule võimalikult kiiresti.

Kohtunikult oodatakse värava tähistamise korral ennetavat tegutsemist ja tervet mõistust.

Eriarvamuse näitamine sõnas või teos

Mängijat, kes näitab eriarvamust, protesteerides kohtuniku otsuse vastu sõnas või teos, peab hoiatama.

Jalgpallireeglite kohaselt ei ole võistkonna kaptenil võrreldes teiste mängijatega eristaatust või -õiguseid, kuid tal on teatav vastutus oma võistkonna käitumise eest.

Mängu taasalustamisega viivitamine

Kohtunikud peavad hoiatama mängijaid, kes viivitavad mängu taasalustamisega järgmistel viisidel:

- mängija sooritab karistus- või vabalöögi valest kohast selge kavatsusega sundida kohtunikku määrama uut lööki;
- mängija alustab küljesisseviske sooritamist, kuid seejärel jätab ootamatult palli võistkonnakaaslastele;
- mängija lööb palli ära või kannab seda käes eemale, kui kohtunik on mängu peatanud;
- mängija viivitab üleliia karistuslöögi, vabalöögi või küljesisseviske sooritamiseega;
- mängija viivitab vahetuse ajal mänguväljakult lahkumisega;
- mängija põhjustab pärast seda, kui kohtunik on mängu peatanud, tahtlikult palli puudutades vastasseisu.

Korduv rikkumine

Kohtunikud peavad kogu aeg olema tähelepanelikud korduvalt reegleid rikkuvate mängijate suhtes. Isegi kui mängija sooritab erinevaid rikkumisi, peab teda ikkagi hoiatama korduva reeglite rikkumise eest.

Mõiste "korduv" defineerimiseks ei ole kindlat rikkumiste arvu või rikkumiste sooritamise viisi. Tõlgendus on kohtuniku pädevuses ning sõltub eelkõige mängu efektiivse juhtimise kontekstist.

Tõsine reeglite rikkumine

Mängija sooritab tõsise reeglite rikkumise, kui ta kasutab vastase vastu üleliigset jõudu või jõhkrust ajal, mil pall on mängus.

Palli äravõtmist vastasele ohtlikul moel tuleb tõlgendada tõsise reeglite rikkumisena.

Iga mängija, kes hüppab palli pärast võideldes ühe või mõlema jalaga vastase poole küljelt, eest või tagant, kasutades üleliigset jõudu ning olles vastasele ohtlik, sooritab tõsise reeglite rikkumise.

Tõsise reeglite rikkumise olukorras ei tohi kasutada eduandmist, välja arvatud juhul, kui sellele järgneb vahetult ilmne väravavõimalus. Sel juhul peab kohtunik eemaldama mängija järgmise mängupeatuse ajal.

Mängija, kes on süüdi tõsises reeglite rikkumises, tuleb eemaldada ning mängu jätkatakse karistuselöögiga kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht), või penaltiga (kui rikkumine tehti rikkuja karistusallas).

Vägivaldne käitumine

Mängija on süüdi vägivaldses käitumises, kasutades vastase vastu üleliigset jõudu või jõhkrust, kui ei toimu võitlust palli pärast.

Mängija on süüdi vägivaldses käitumises ka siis, kui ta kasutab üleliigset jõudu või jõhkrust võistkonnakaaslase, pealtvaataja, kohtuniku või mõne muu isiku vastu.

Vägivaldne käitumine võib aset leida mänguväljakul või väljaspool seda, olenemata sellest, kas pall on mängus või mitte.

Vägivaldse käitumise olukorras ei tohi kasutada eduandmist, välja arvatud juhul, kui sellele järgneb vahetult ilmne väravavõimalus. Sel juhul peab kohtunik eemaldama mängija järgmise mängupeatuse ajal.

Kohtunikud peavad meeles pidama, et vägivaldne käitumine viib sageli massilise vastasseisuni, mistõttu selle vältimine nõuab aktiivset sekkumist.

Kohtunik peab eemaldama mängija, vahetusmängija või välja vahetatud mängija, kes on süüdi vägivaldses käitumises.

Mängu taasalustamine

- Kui pall ei ole mängus, jätkatakse mängu eelneva otsuse järgi.
- Kui pall on mängus ja rikkumine tehti mänguväljakult väljas:
 - kui mängija on juba mänguväljakult väljas ning teeb rikkumise, jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse kohalt, mis asub otsajoonega paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel;
 - kui mängija lahkub mänguväljakult selleks, et teha rikkumine, jätkatakse mängu vabalöögiga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).
- Kui pall on mängus ja mängija teeb rikkumise mänguväljakul
 - vastase vastu, siis jätkatakse mängu karistuslöögiga kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht), või penaltiga (kui rikkumine tehti rikkuja karistusallas);
 - võistkonnakaaslase vastu, siis jätkatakse mängu vabalöögiga kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht);
 - vahetusmängija või välja vahetatud mängija vastu, siis jätkatakse mängu vabalöögiga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht);
 - kohtuniku või abikohtuniku vastu, siis jätkatakse mängu vabalöögiga kohalt, kus rikkumine tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht);
 - muu isiku vastu, siis jätkatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel. Kui mängu peatamise hetkel asus pall väravaalas, jätkatakse kohalt, mis asub otsajoonega paralleelsel väravaala joonel ning on lähim sellele kohale, kus pall asus mängu peatamise hetkel.

Eset (või palli) visates tehtud rikkumised

Kui pall on mängus ja mängija, vahetusmängija või välja vahetatud mängija viskab eseme hoolimatult vastase või muu isiku poole, peab kohtunik peatama mängu ja hoiatama mängijat, vahetusmängijat või välja vahetatud mängijat.

Kui pall on mängus ja mängija, vahetusmängija või välja vahetatud mängija viskab eseme üleliigse jõuga vastase või muu isiku poole, peab kohtunik peatama mängu ja eemaldama mängija, vahetusmängija või välja vahetatud mängija vägivaldse käitumise eest.

Mängu taasalustamine

- Kui oma karistusalas olev mängija viskab eseme väljaspool karistusala oleva vastase poole, jätkatakse mängu karistuslöögiga kohalt, kus ese tabas või oleks tabanud vastast.
- Kui väljaspool oma karistusala olev mängija viskab eseme viskaja karistusalas oleva vastase poole, jätkatakse mängu penaltiga.
- Kui mänguväljakul olev mängija viskab eseme mänguväljakult väljas oleva isiku poole, siis jätkatakse mängu vabalöögiga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).
- Kui mänguväljakult väljas olev mängija viskab eseme mänguväljakul oleva vastase poole, siis jätkatakse mängu karistuslöögiga kohalt, kus ese tabas või oleks tabanud vastast, või penaltiga (kui vastane on viskaja karistusalas).
- Kui mänguväljakult väljas olev vahetusmängija või välja vahetatud mängija viskab eseme mänguväljakul oleva vastase poole, siis jätkatakse mängu vabalöögiga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Värava või ilmse väravavõimaluse ärahoidmine

Vastasel värava või ilmse väravavõimaluse ärahoidmisega on seotud kaks eemaldamisega karistatavat rikkumist. Rikkumine ei pea toimuma karistusalas.

Kui kohtunik annab ilmse väravavõimaluse ajal edu ning kohe pärast seda lüüakse värav, ei saa mängijat eemaldada hoolimata vea tegemise või käega tahtlikult mängimise eest, küll aga võib mängijat hoiatada.

Kohtunik peab kaaluma järgmisi asjaolusid, otsustamaks mängija eemaldamise üle värava või ilmse väravavõimaluse ärahoidmise eest:

- vahemaa rikkumise ja värava vahel;
- tõenäosus säilitada või saavutada kontroll palli üle;
- mängu suund;
- kaitsjate asukoht ja arv;
- rikkumine, mis hoiab vastasel ära ilmse väravavõimaluse, võib olla rikkumine, mida karistatakse nii karistus- kui ka vabalöögiga.

Protseduur

Pall on mängus, kui seda lüüakse ja see liigub.

Karistus- või vabalööki võib lüüa palli ühe või mõlema jalaga üles tõstes.

Vastase tüssamiseks mõeldud petteliigutus on karistus- või vabalööki tehes lubatud kui osa jalgpallist. Kui kohtuniku arvates saab petteliigutust tõlgendada ebasportliku käitumisena, peab mängijat hoiatama.

Kui mängija, lüües reeglite kohaselt karistus- või vabalööki, lööb palli tahtlikult vastu vastast eesmärgiga palli ise edasi mängida ning löök ei ole hooletu, hoolimatu või üleliigse jõuga, peab kohtunik laskma mängul jätkuda.

Kui kohtunik pole tõstnud vabalöögi märgiks kätt ja pall lüüakse otse väravasse, tuleb lööki korrata. Esiagne vabalöök ei kaota kohtuniku eksimuse tõttu kehtivust.

Vahemaa

Kui mängija otsustab karistus- või vabalööki kiiresti sooritada ning vastane, kes on pallile lähemal kui 9,15 meetrit (10 jardi), jääb pallile ette, peab kohtunik laskma mängul jätkuda.

Kui mängija otsustab karistus- või vabalööki kiiresti sooritada ning vastane, kes on pallile lähemal kui 9,15 meetrit (10 jardi), segab teda tahtlikult löögi sooritamisel, peab kohtunik hoiatama mängijat mängu taasalustamisega viivitamise eest.

Kui kaitsval võistkonnal on õigus karistus- või vabalöögile oma karistusalas ja kaitsja otsustab selle kiiresti sooritada ning samal ajal on karistusalas üks või rohkem vastasmängija(t), kuna tal/neil ei olnud aega karistus alast lahkuda, peab kohtunik laskma mängul jätkuda.

Protseduur

Petteliigutus penalti sooritamise hoojooksul vastase segadusse ajamiseks on lubatud kui jalgpalli osa.

Pärast hoojooksu lõpetamist tehtud palli löömise petteliigutust loetakse 14. reegli rikkumiseks ja ebasportlikuks käitumiseks, mille eest peab mängijat hoiatama.

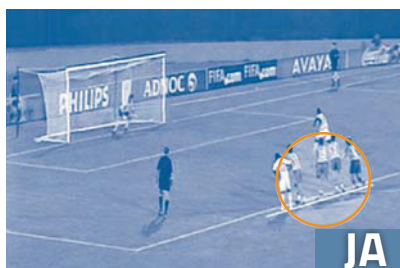
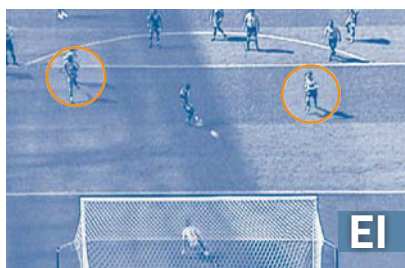
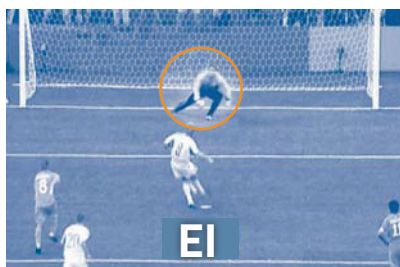
Penaltiks valmistumine

Kohtunik peab veenduma, et enne penalti sooritamist on täidetud järgmised tingimused:

- lööja on kindlaks määratud;
- pall on nõuetekohaselt penaltikohale asetatud;
- väravavaht on väravajoonel postide vahel ja näoga lööja poole;
- lööja võistkonnakaaslased ja väravavaht on
 - väljaspool karistusala;
 - väljaspool penaltikaart;
 - pallist tagapool.

Rikkumised – pärast vilet ja enne, kui pall on mängus

	Löögi tulemus	
RIKKUMINE	VÄRAV	EI OLE VÄRAVAT
Ründav mängija	Penaltit korraldatakse	Vabalööök
Kaitsev mängija	Värav	Penaltit korraldatakse
Mõlemad	Penaltit korraldatakse	Penaltit korraldatakse



Protseduurid – rikkumised

Kohtunikud peavad jälgima, et vastased ei oleks küljesisseviske kohale lähemal kui 2 meetrit. Kohtunik peab vajaduse korral tegema enne küljesisseviske sooritamist märkuse igale lähemal asuvalle mängijale. Kui mängija seejärel keeldub taganemast ettenähtud kaugusele, peab teda hoiatama. Mängu jätkatakse küljesisseviskega.

Kui küljesisseviset korrektselt sooritav mängija viskab palli tahtlikult (kuid mitte hooletult, hoolimatult või ülemäära jõudu kasutades) vastase pihta kavatsusega palli uuesti mängida, peab kohtunik lubama mängul jätkuda.

Kui pall visatakse otse küljesisseviskest vastase väravasse, peab kohtunik määrama väravaesise lahtilöögi. Kui pall visatakse otse küljesisseviskest viskaja oma väravasse, peab kohtunik määrama nurgalöögi.

Kui pall puutub enne mänguväljakule sisenemist maapinda, kordab küljesisseviset sama võistkond samast kohast, eeldades, et see oli sooritatud korrektselt. Kui küljesisseviset ei sooritatud korrektselt, jätkab mängu küljesisseviskega vastasvõistkond.

Protseduurid – rikkumised

Kui väravaesise lahtilöögi korrektselt sooritanud mängija puudutab palli tahtlikult teist korda siis, kui pall on karistuslaskust väljunud, kuid enne, kui mõni teine mängija on palli puudutanud, määratakse vabalööki vastasvõistkonnale kohalt, kus teine puude tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht). Kui mängija puudutab palli käega, peab määrama karistuslöögi ja mängijale vajaduse korral distsiplinaarkaristuse.

Kui vastasmängija siseneb karistuslasku enne, kui pall on mängus, ning kaitsja teeb tema vastu vea, siis lüüakse väravaesine lahtilööki uuesti ja olenevalt rikkumise iseloomust võib kaitsjat hoiatada või ta mängust eemaldada.

Protseduurid – rikkumised

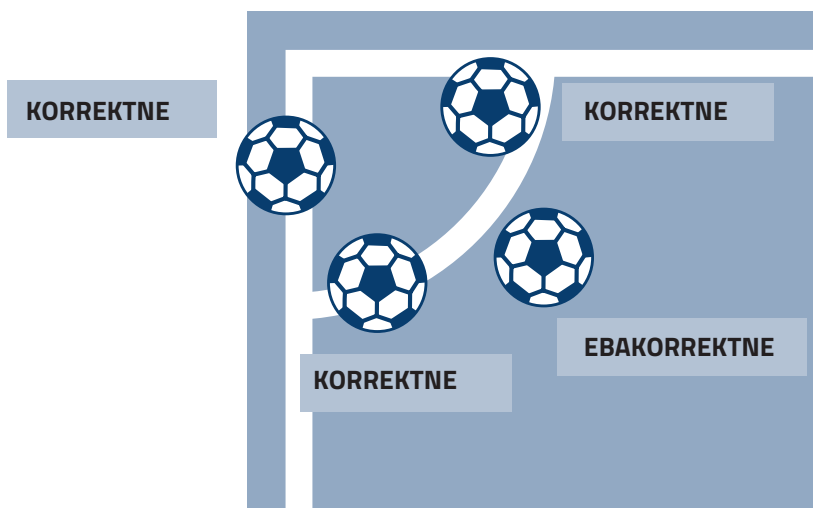
Kohtunikele tuletatakse meelde, et vastased peavad olema vähemalt 9,15 meetri (10 jardi) kaugusel nurgakaarest, kuni pall on mängus (abiks võib kasutada väljaspool mänguväljakut asetsevat lisamärgistust). Vajaduse korral peab kohtunik tegema märkuse igale lähemal asuval vastasmängijale enne nurgalöögi sooritamist. Kui mängija eirab seejärel ikka ettenähtud vahemaad, peab kohtunik teda hoiatama.

Kui lööja puudutab palli teist korda enne, kui pall on puutunud mõnda teist mängijat, määratakse vabalöök vastasvõistkonnale kohalt, kus teine puude tehti (vaata 13. reegel – karistus- ja vabalöögi asukoht).

Kui nurgalööki korrektselt sooritav mängija lööb palli tahtlikult vastu vastasmängijat kavatsusega palli uuesti mängida, kuid mitte hooletult, hoolimatult või ülemääraast jõudu kasutades, peab kohtunik lubama mängul jätkuda.

Pall peab asetsema nurgakaare sees ja pall on mängus, kui seda on löödud. Seega ei pea pall mängus olemiseks väljuma nurgakaare seest.

Joonis näitab mõningaid õigeid ja valesid palli asukohti.



Penaltiseeria

Protseduur

- Penaltiseeria ei ole mängu osa.
- Penaltiseeriaks kasutatavat karistusala võib vahetada ainult juhul, kui värav või mänguväljaku kate muutub kasutuskõlbmatuks.
- Pärast seda, kui kõik penalti sooritamise õigusega mängijad on oma penalti sooritanud, ei pea sooritajate järjekord olema sama kui esimeses ringis.
- Võistkond vastutab mängu lõpus mänguväljakul olnud mängijate hulgast penalti sooritajate ja nende järjekorra määramise eest.
- Penaltiseeria ajal vigastada saanud mängijat ei saa vahetada, välja arvatud juhul, kui ta on väravavaht.
- Penaltiseeria ajal eemaldatud väravavahti peab asendama mängu lõpus väljakul olnud mängija.
- Mängijat, vahetusmängijat või välja vahetatud mängijat võib penaltiseeria ajal hoiatada või eemaldada.
- Kui penaltiseeria ajal jääb võistkonda vähem kui seitse mängijat, ei tohi kohtunik mängu katkestada.
- Kui mängija saab penaltiseeria ajal vigastada või ta eemaldatakse ja seetõttu jääb üks võistkond vähemusse, ei pea kohtunik mängijate arvu võrdsustama. Võrdne arv mängijaid on vajalik ainult penaltiseeria alustamiseks.

(Kinnitatud IFABi poolt veebruaris 1993)

Nimi ja põhialused

Nõukogu nimi on Rahvusvaheline Jalgpalli Nõukogu. Nõukogu koosneb Inglise Jalgpalliliidu, Šoti Jalgpalliliidu, Walesi Jalgpalliliidu, Põhja-iri Jalgpalliliidu ja Rahvusvahelise Jalgpalliliidu (FIFA) (edaspidi liidud) esindajatest. Igal liidul on neli delegaati.

Eesmärgid

Nõukogu eesmärk on arutada jalgpallireegleid ja muid jalgpalli puudutavaid muudatusettepanekuid, mille peab esitama nõukogule pärast arutamist üldkoosolekul või nõukogu liikmesliitude, konföderatsioonide või teiste liikmesliitudega.

Nõukogu koosolekud

Nõukogu kohtub kaks korda aastas. Üldkoosolek toimub kokkuleppe kohaselt veebruaris või märtsis.

Töökoosolek toimub kokkuleppe kohaselt septembris või oktoobris. Nii üldkoosoleku kui ka töökoosoleku aeg ja koht otsustatakse neile eelneval üldkoosolekul.

Jooksva aasta töö- ja üldkoosoleku korraldab sama liikmesliit. Koosolekut juhatab korraldava liidu esindaja. Koosolekute korraldamine liigub kõigi nõukogu liikmesliitude vahel.

Üldkoosolek

Üldkoosolekul on volitus arutada ja otsustada ettepanud reeglite muudatusi ja muid jalgpalli puudutavaid küsimusi, mis on nõukogu pädevuses.

Töökoosolek

Töökoosolek toimub kokkuleppe kohaselt septembris või oktoobris. Töökoosolekul on volitus arutada nõukogule ettepanud üldiseid küsimusi. Töökoosolek võib nimetatud küsimustes otsuseid vastu võtta, kuid töökoosolekul ei ole volitust muuta jalgpallireegleid.

Protseduurid

Üldkoosolek

Iga nõukogu liikmesliit edastab korraldava liidu peasekretärile kirjalikult vähemalt 1. detsembriks soovitud reeglite kohta ja reeglite muudatusettepanekud, taotlused reegleid puudutavaid eksperimente korraldada ning muud aruteluettepanekud. Ettepanekud edastatakse teistele osapooltele vähemalt 14. detsembril. Esitatud ettepanekute muudatusettepanekud tuleb edastada korraldava liidu peasekretärile kirjalikult vähemalt 14. jaanuaril. Vastavad muudatusettepanekud edastatakse teistele osapooltele arutamiseks vähemalt 1. veebruaril.

Töökoosolek

Hiljemalt neli nädalat enne töökoosolekut edastab iga nõukogu liikmesliit töökoosolekut korraldava liidu peasekretärile kirjalikult ettepanekud, taotlused reegleid puudutavaid eksperimente läbi viia ja muud arutelupunktid.

Päevakord ning materjalid jaotatakse kõigile nõukogu liikmesliitudele kaks nädalat enne koosolekut.

Iga konföderatsioon ning FIFA liikmesliit võib esitada FIFA peasekretärile kirjalikult ettepanekuid, taotlusi või arutelupunkte. Need tuleb esitada piisava ajavaruga, et võimaldada FIFA-l ettepanekute kaalumist ning sobivuse korral nende edastamist koosolekut korraldava liidu peasekretärile neli nädalat enne koosolekut.

Protokoll

Koosolekuid protokollib ametlikus protokolliraamatus korraldava liidu peasekretär. Protokolliraamat edastatakse järgmisele koosolekuid korraldavale liidule enne koosolekutele järgneva aasta 1. veebruari.

Kvoorum ja hääleõigus

Koosolekut ei alustata, kui kohal pole vähemalt nelja liitu, millest üks peab olema FIFA. FIFA-l on kõigi oma liikmesliitude nimel neli häält. Igal ülejäänud IFABi liikmesliidul on üks hääl. Ettepaneku heakskiiduks peab see saavutama vähemalt kolm neljandikku kohalolevate hääleõiguslike häälest.

Mängureeglite muudatused

Mängureeglitesse ei tehta muudatusi, välja arvatud nõukogu üldkoosolekul ja ainult siis, kui muudatuse poolt on vähemalt kolm neljandikku kohalolevatest hääleõiguslikest.

Erakorralised koosolekud

Kui jooksva aastal* nõukogu koosolekuid korraldav liikmesliit saab FIFA või kahe liikmesliidu kirjaliku taotluse ning ettepanekud, kutsub ta kokku nõukogu erakorralise koosoleku. Erakorraline koosolek peetakse kahekümne kaheksa päeva jooksul alates taotluse saamisest ning nõukogu liikmed saavad ettepanekud ja teate koosoleku toimumise kohta kaksikümne ühe päeva enne koosolekut.

* Jooksev aasta algab eelmisele üldkoosolekule järgneval päeval.

Nõukogu otsused

Nõukogu töökoosoleku otsused jõustuvad koosolekule järgmisel päeval, kui ei otsustata teisiti.

Nõukogu üldkoosoleku otsused mängureeglite muudatuste kohta on konföderatsioonidele ning liikmesliitudele siduvad alates koosolekule vahetult järgnevast 1. juulist. Konföderatsioonid või liikmesliidud, mille jooksev hooaeg ei ole lõppenud 1. juuliks, võivad reeglite muudatuste kasutuselevõtu lükata edasi oma järgmise hooaja alguseni. Ükski konföderatsioon või liikmesliit ei või reeglite muudatusi kasutusele võtta enne nõukogus vastuvõtmist.**

** Maavõistlustel jõustuvad nõukogu otsused alates sellest üldkoosolekust, kus otsus vastu võeti, vahetult järgnevast 1. juulist.