Saalijalgpalli reeglid 2022/2023

Reegel 1 - Väljak

1. **Väljaku kate**

Vastavalt võistluste juhenditele peab väljaku kate olema lame ja tasane/sile ning koosnema mittehõõrduvast materjalist, eelistatavalt puidust või muust kunstlikust materjalist. Mängijatele, võistkondadele ja mängu ametnikele ohtlike materjalide kasutamine ei ole lubatud.

FIFA liikmesriikide esindusvõistkondade vahelised ja rahvusvahelised klubide mängud on soovitatav pidada saalijalgpalli väljakutel, mis on toodetud ja paigaldatud FIFA „ Quality Programme for Futsal Surfaces“ litsentseeritud ettevõtete poolt ning kannavad ühte järgmistest kvaliteedi märgistest:

FIFA Quality

IMS – International Match Standard

Kunstmuruväljakud on lubatud erandlikel juhtudel ja vaid riikide sisesteks võistlusteks.

2. **Väljaku tähistus**

Mänguväljak peab olema ristkülikukujuline ja tähistatud pidevate joontega (katkendlikud jooned ei ole lubatud), mis ei tohi olla ohtlikud (nt. need ei tohi olla libedad). Jooned kuuluvad sellesse mänguväljaku alasse, mida need piiravad ja peavad olema selgelt eristatavad mänguväljaku värvist.

Mänguväljakule tohib märkida ainult 1. reeglis kirjeldatud jooni.

Multifunktsionaalsetes spordihallides võib olla ka muu märgistus eeldusel, et see on tehtud teise värviga ja on selgelt eristatavad saalijalgpalli joontest.

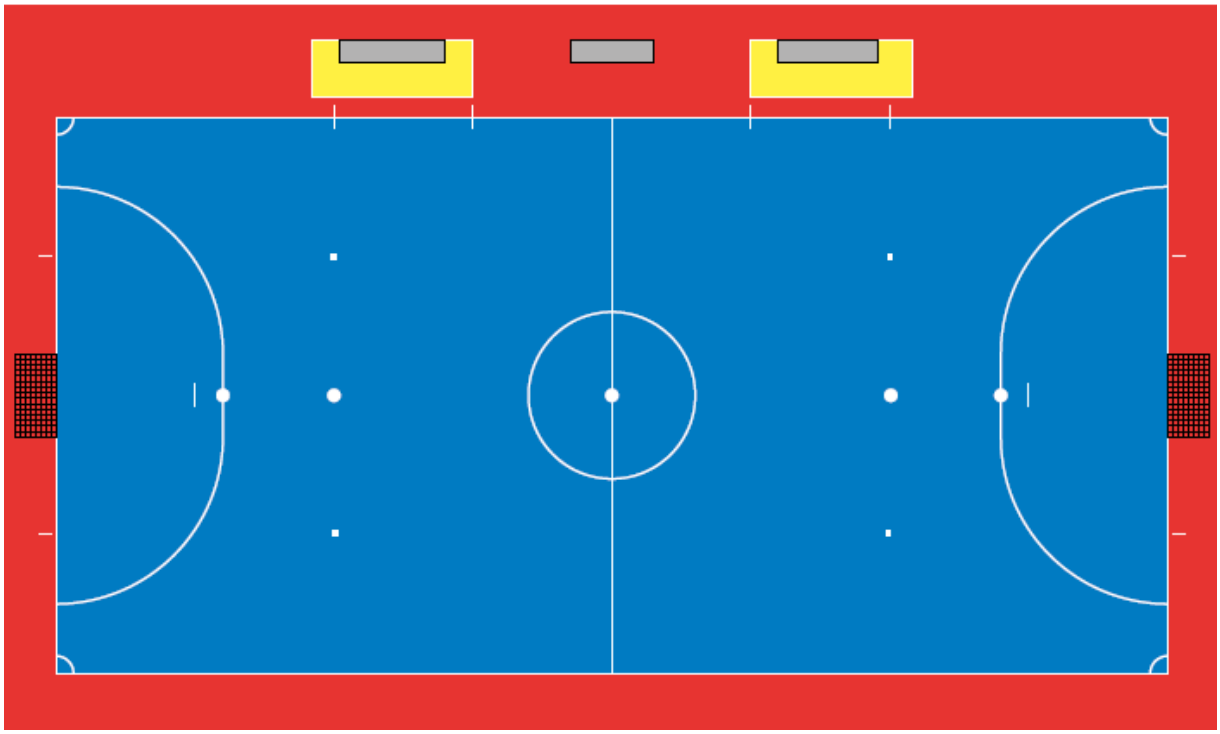
Kui mängija teeb mänguväljakule lubamatuid tähiseid, siis tuleb teda hoiatada ebasportliku käitumise eest. Kui kohtunikud märkavad seda ajal, kui pall on mängus ja edu printsiipi ei saa rakendada, tuleb mäng peatada ja reeglit rikkunud mängijat ebasportliku käitumise eest hoiatada. Mängu taasalustatakse vabalöögiga vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus pall oli mängu peatamise hetkel, v.a juhul kui pall oli karistusalas (vaata 13. reeglit).

Kaks pikemat väljakujoont on küljejooned. Kaks lühemat mänguväljaku joont on väravajooned (otsajooned).

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

Keskjoone keskele on märgitud väljaku keskpunkt raadiusega 6cm. Selle ümber on 3 meetrise raadiusega märgitud keskring.

Märgistus, mis aitab kaitsva võistkonna mängijatel hoida minimaalset vahemaad (5 m) nurgalöökide lahtimängimisel, peab olema tehtud väljaspoole mänguväljakut, 5 meetri kaugusele kõikidest nurgalöögi kaartest moodustades täisnurga otsajoonega ning vahe otsajoonega peab olema 5 cm. See märgistus on 8 cm. lai ja 40 cm. pikk.



3. Mänguväljaku mõõtmed

Küljejoon pikkus peab olema suurem kui otsajoone pikkus..

Kõik jooned peavad olema 8 cm. laiused.

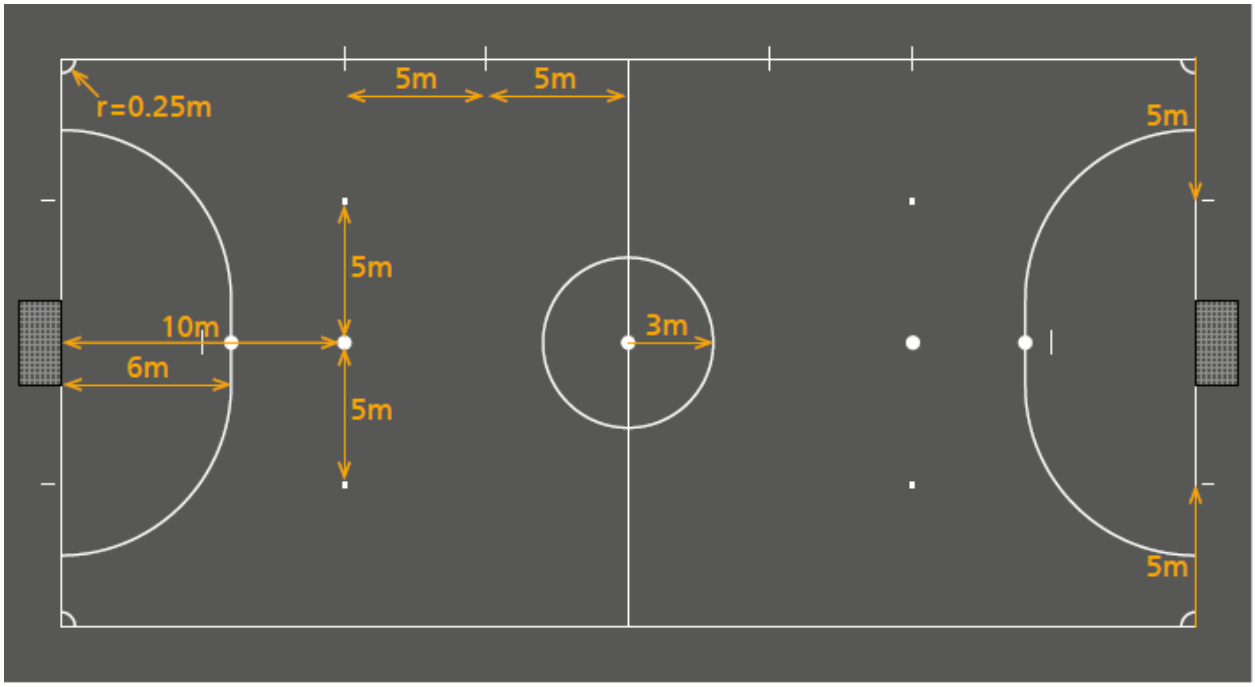
Mitte rahvusvaheliste mängude jaoks on mõõtmed järgmised:

Pikkus (küljejoon):	miinimum	25 m
	maksimum	42 m
Laius (otsajoon):	miinimum	16 m
	maksimum	25 m

Rahvusvaheliste mängude jaoks on mõõtmed järgmised:

Pikkus (küljejoon):	miinimum	38 m
	maksimum	42 m
Laius (otsajoon):	miinimum	20 m
	maksimum	25 m

Võistlusjuhendid võivad määratleda otsa- ja küljejoone pikkused ülaltoodud nõuete vahemikus.

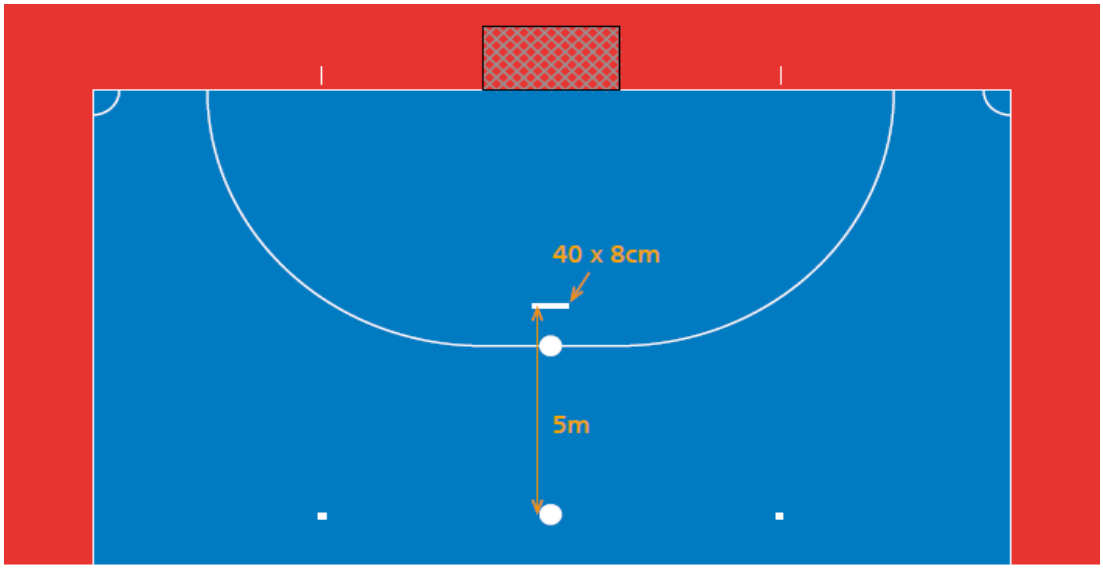


4. Karistusala

Kaks kujutletavat joont pikkusega 6 m on tehtud väravapostide välise külje juurest risti otsajoonega. Nende joonte lõpust suunaga lähima küljejoone poole on joonistatud kaks veerandringi raadiusega 6 m väravaposti välisküljest. Veerandringi ülemised otsad on omavahel ühendatud 3.16 m pikkuse otsajoone suhtes paralleelse joonega. Nende joonte ja otsajoonega piiratud ala nimetatakse karistusalaks.

Mõlemas karistusalas on märgitud penaltipunkt, mis asub 6 m. kaugusel kahe väravaposti vahelise joone keskpunkti kaugusel ning on samal kauguselt mõlemast postist. See on ümmargune märk raadiusega 6 cm.

Lisamärk (joon) peab olema tehtud karistusala sees, 5 m kaugusel 10 m karistuslöögi märgist, mis tagab, et väravavaht näeb ja tajub nõutud vahemaad pärast kuuendat akumuleeruvat viga sooritatava karistuslöögi ajal. See märk on 8 cm laiune ja 40 cm pikkune.



5. 10 m märk

Teine märk on tehtud 10 m. kaugusele kahe väravaposti vahelise joone keskpunktist ning on samal kaugusel mõlemast postist. See on ümmargune märk raadiusega 6 cm.

10 m. märgist paremale ja vasakule 5 m. kaugusele peavad olema väljakule tehtud kaks lisamärki, et määratleda minimaalset distantsi mida mängijad peavad hoidma kui sooritatakse 10 m karistuslööki. Need on ümmargused märgid raadiusega 4 cm.

Kujutletav joon, mis läbib kõiki neid märke asub 10 m kaugusel ja on paralleelne otsajoonega ning määratleb ala piiri, milles tehtud vea puhul saavad võistkonnad pärast kuuendat akumuleerivat viga valida, kas sooritada karistuslöök 10 m märgilt või kohalt, kus viga tehti.

6. Vahetusalad

Vahetusalad on võistkondade pinkide ees küljejoonel asuvad alad:

- Need asuvad tehniliste alade ees, 5 m kaugusel keskjoonest ja on 5 m pikkused. Mõlemas otsas on need märgistatud 80 cm pikkuse ja 8 cm laiuse joonega, millest 40 cm asub mänguväljakul ja 40 cm väljaspool mänguväljakut.
- Võistkonna vahetusala asub sellel mänguväljaku poolele, millel asub nende poolt kaitstav värav. Mõlema võistkonna vahetusala vahetub teisel poolajal ja igal vajalikul lisaaja poolajal.

Rohkem informatsiooni vahetuste ja sellega kaasneva protseduuri kohta on kirjeldatud 3. reeglis.

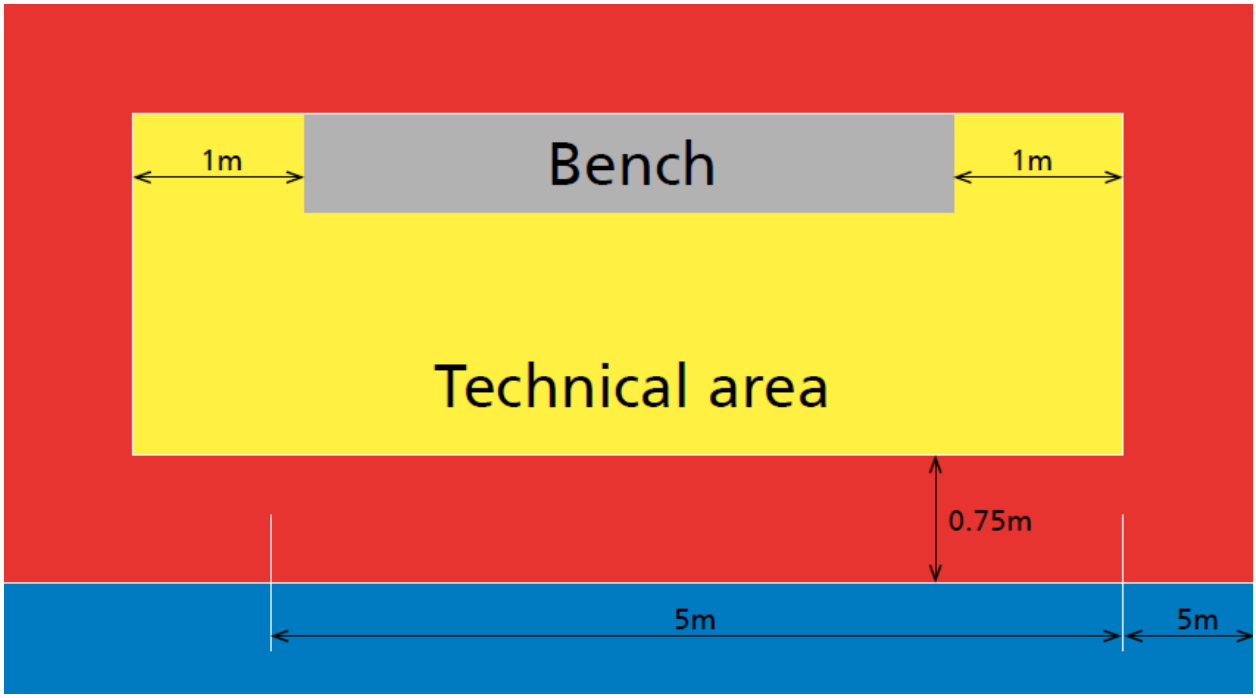
7. Nurgalöögi ala

Igast nurgast on mänguväljaku märgitud 25 cm raadiusega 8 cm laiune veerandring (nurga kaar).

8. Tehniline ala

Tehniline ala määratleb võistkonna ametiisikute ja vahetusmängijate istumisala. Ehkki tehnilise ala suurus ja kuju võivad sõltuvalt mänguväljaku asukohast erineda, siis see peab vastama järgmistele juhistele:

- Tehniline ala võib pikeneda istumisala mõlemast otsast 1 m kaugusele ja ulatuda 75 cm kaugusele küljejoonest.
- Ala peab olema märgistatud.
- Tehnilises alas viibivate isikute arv peab olema sätestatud võistlusjuhendis.
- Tehnilises alas viibivad isikud:
  - on enne mängu algust võistlusjuhendiga kindlaks määratud;
  - peavad käituma vastutustundlikul;
  - peavad jääma antud alasse v.a erijuhtudel, nt füsioterapeudi või arsti sisenemine mänguväljakule mängijale abi osutamiseks, kui nad on saanud selleks kohtunikelt loa.
- Ainult üks isik võib seista püsti ja jagada taktikalisi juhtnööre tehnilisest alast.
- Vahetusmängijad ja kehalise ettevalmistuse eest vastutav treener võivad teha soojendust mängu ajal selleks ette nähtud alas, mis asub tehnilise ala taga. Kui sellist ala ei ole, siis võivad nad teha soojendust küljejoone läheduses niikaua, kuni need ei sega mängijaid ega kohtunikke ning käituvad vastutustundlikult.



Ohutus

Võistluste juhend peab sätestama vähima vahemaa mänguväljaku piirjoonte (küljejooned ja otsajooned) ja pealtvaatajaid eraldatavate piirete vahel (sh piirded reklaamiga, jne.), et tagada mängus osalejate ohutus.

9. Väravad

Värav peab olema asetatud mõlema otsajoone keskele.

Väravad koosnevad kahest vertikaalsest ja mänguväljaku nurkadest võrdsel kaugusel asetsevast postist, mis on omavahel ühendatud horisontaalse põiklatiga. Väravapostid ja põiklatt peavad olema valmistatud lubatud materjalist. Nad peavad olema sama kujuga kas ruudukujulised, ristkülikukujulised, ümmargused, ovaalsed või kombineeritud ning ei tohi olla mängijatele ohtlikud.

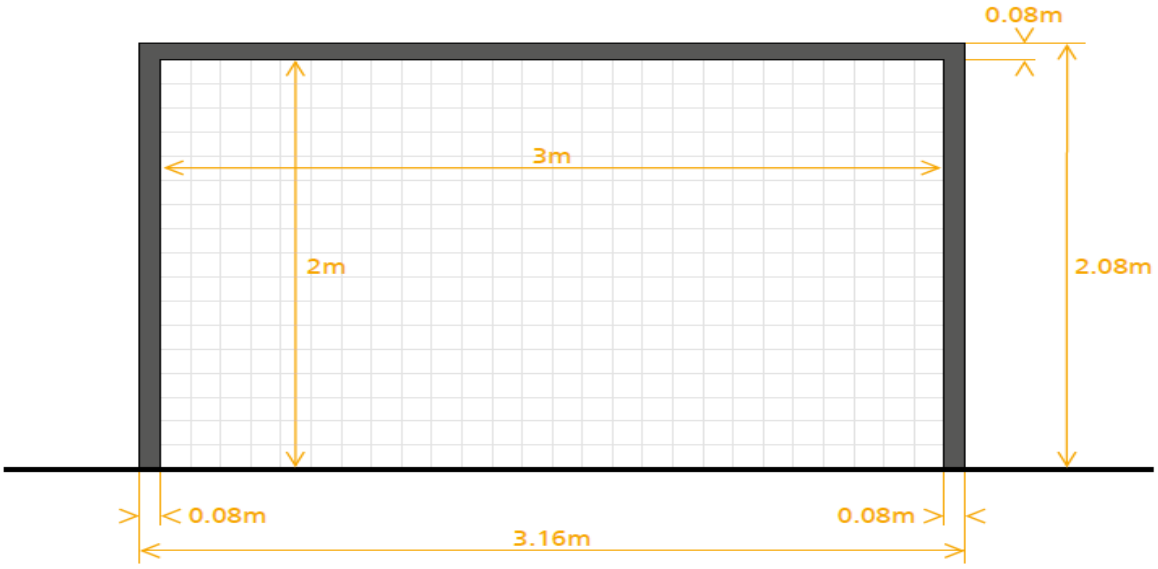
On soovitatav, et kõik väravad, mida kasutatakse ametlikel võistlustel FIFA või alaliitude egiid all, ei sisalda üleliigseid osi (välja arvatud väravapostid ja põiklatt – nt väravaraami tugipostid), mis võiksid takistada pallil väravasse minemist.

Postide vaheline kaugus (siseküljest mõõdetuna) on 3 m ja värava kõrgus maapinnast põiklati alumise servani on 2 m.

Mõlemad postid ja põiklatt on sama laiuse ja sügavusega kui väravajoon, 8 cm. Väravavõrgud peavad olema valmistatud lubatud materjalist ja kinnitatud sobival viisil postide ja põiklati tagumisele servale. Need peavad olema piisavalt kinnitatud ja ei tohi segada väravavahti.

Kui põiklatt muutub mängukõlbmatuks siis mäng peatatakse kuni see on parandatud. Kui põiklati parandamine ei ole võimalik, siis mäng katkestatakse. Nööri kasutamine põiklati asemel ei ole lubatud. Kui põiklati parandamine on võimalik, siis taasalustatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel, v.a juhul kui see asus karistusalas (vt 8. reeglit).

Väravapostide ja põiklati värvus peab erinema mänguväljaku omast.



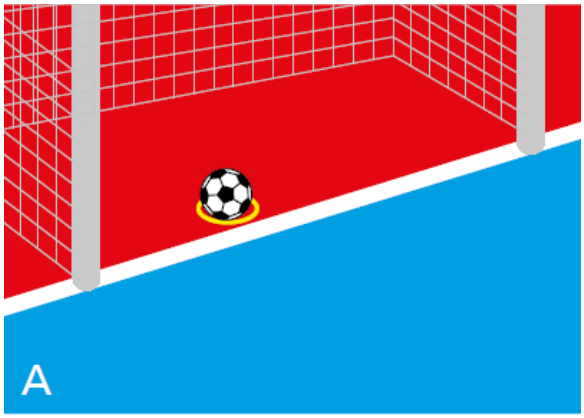
Väravatel peab olema stabiliseerimise süsteem, mis välistab nende ümber kukkumise. Väravad ei tohi olla põrandale kinnitatud, kasutada tuleb sobivaid raskusi tagumisel osal, mis tagab väravate mõistliku liikumise mängus osalejaid ohustamata.

Kaasaskantavaid väravaid võib kasutada vaid juhul, kui need vastavad ülalmainitud tingimusele.

10. Värava liigutamine

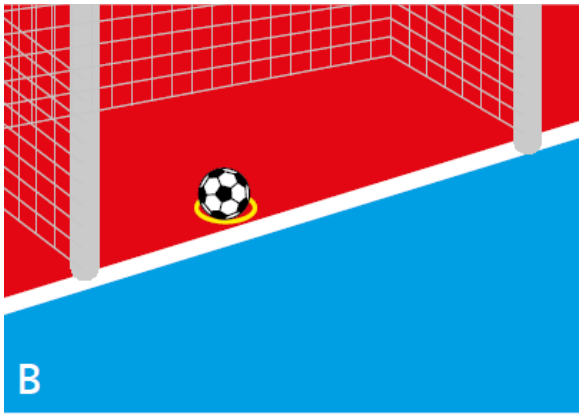
Kohtunikud peavad rakendama järgmised juhised seoses väravate asukoha ja värava saavutamisega.

Värav asetseb korrektselt



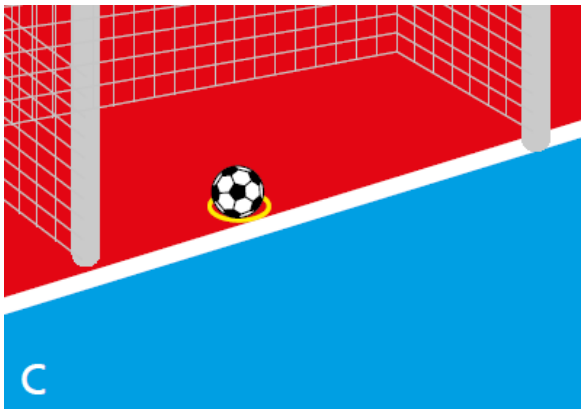
A = Värav loeb.

Värav asetseb korrektselt



B = Kui mõlemad postid puudutavad otsajoont, siis peavad kohtunikud väravat arvestama kui pall ületab täielikult väravajoone.

Värav on liikunud



C = Värav on liigutatud kui vähemalt üks postidest ei puuduta otsajoont.

Juhul, kui kaitsva võistkonna mängija (kaasa arvatud väravavaht), kes tahtlikult liigutab või lükkab ümber oma värava enne, kui pall läheb ületab väravajoone. Värav loetakse, kui pall oleks läinud väravasse normaalse väravapostide asendi korral.

Kui kaitsva võistkonna mängija liigutab või lükkab ümber oma värava ja:

- pall ei lähe väravasse ega puuduta väravat, mäng peatatakse ja:
  - kui see oli kogemata, siis mäng taasalustatakse kohtuniku palliga;
  - kui see oli tahtlik, siis mäng taasalustatakse vabalöögiga ja rikkumise sooritanud mängija saab hoiatuskaardi;
- kui pall puudutab väravaposte või -latti, aga ei lähe väravasse, mäng peatatakse ja:
  - kui see oli kogemata, siis mäng taasalustatakse kohtuniku palliga
  - kui see oli tahtlik, siis mängu taasalustatakse karistuslöögiga ja rikkumise sooritanud mängija eemaldatakse vastasvõistkonnal ilmselge väravavõimaluse ärahoidmise eest.
- pall läheb väravasse (ületades tervenisti väravajoone), kui värav oleks olnud normaalses kohas, puudutades/mitte värava konstruktsiooni puutumata, siis värav loetakse ja rikkumise sooritanud mängijat karistatakse hoiatusega, kui värava liigutamine oli tahtlik.

Juhul kui ründava võistkonna mängija liigutab või lükkab värava ümber kas siis tahtlikult või juhuslikult siis väravat ei arvestata:

- Kui see oli juhuslik, siis taasalustatakse mängu kohtuniku palliga;
- Kui see oli tahtlik ja pall puutus väravat, siis taasalustatakse karistuslöögiga vastasvõistkonna kasuks ja rikkujat hoiatatakse kollase kaardiga.
- Kui see oli tahtlik ja pall ei puutunud väravat, siis taasalustatakse vabalöögiga vastasvõistkonna kasuks ja rikkujat hoiatatakse kollase kaardiga.

11. Reklaam väljakul

Kui võistlusjuhend ei keela, siis mänguväljaku põrandal olev reklaam on lubatud eeldusel, et see ei sega mängijaid ega kohtunikke mänguväljaku märgistuse eristamisel.

12. Reklaam väravavõrkudel

Kui võistlusjuhend ei keela, siis väravavõrkudel olev reklaam on lubatud eeldusel, et see ei sega mängijaid ega kohtunikke.

13. Reklaam tehnilises alas

Kui võistlusjuhend ei keela, siis tehnilise ala põrandal olev reklaam on lubatud eeldusel, et see ei sega alas viibivaid või teisi mänguga seotud isikuid.

14. Reklaam mänguväljaku ümber

Püstine reklaam peab olema vähemalt:

- 1 m küljejoontest, v.a tehnilises alas ja vahetusalas kus igasugune püstine reklaam on keelatud;
- samal kaugusel otsajoontest nagu on värava sügavus/kus lõpeb väravavõrk;
- 1 m kaugusel väravajoonest/otsajoonest.