

Saalijalgpalli reeglid 2025/2026

Reegel 1 - Väljak

1. Väljaku kate

Vastavalt võistluste juhenditele peab väljaku kate olema tasane ja sile ning koosnema mitteabasiivsest materjalist, eelistatavalt puidust. 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

Kunstkattega väljakuid võib kasutada ainult erandjuhtudel ja üksnes kohalikes võistlustes, kui võistlusmäärused seda lubavad.

2. Väljaku tähistus

Mänguväljak peab olema riskülikukujuline 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 vabalöögi vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus pall oli mängu peatamise hetkel, v.a juhul kui pall oli karistusallas (vaata 13. reeglit).

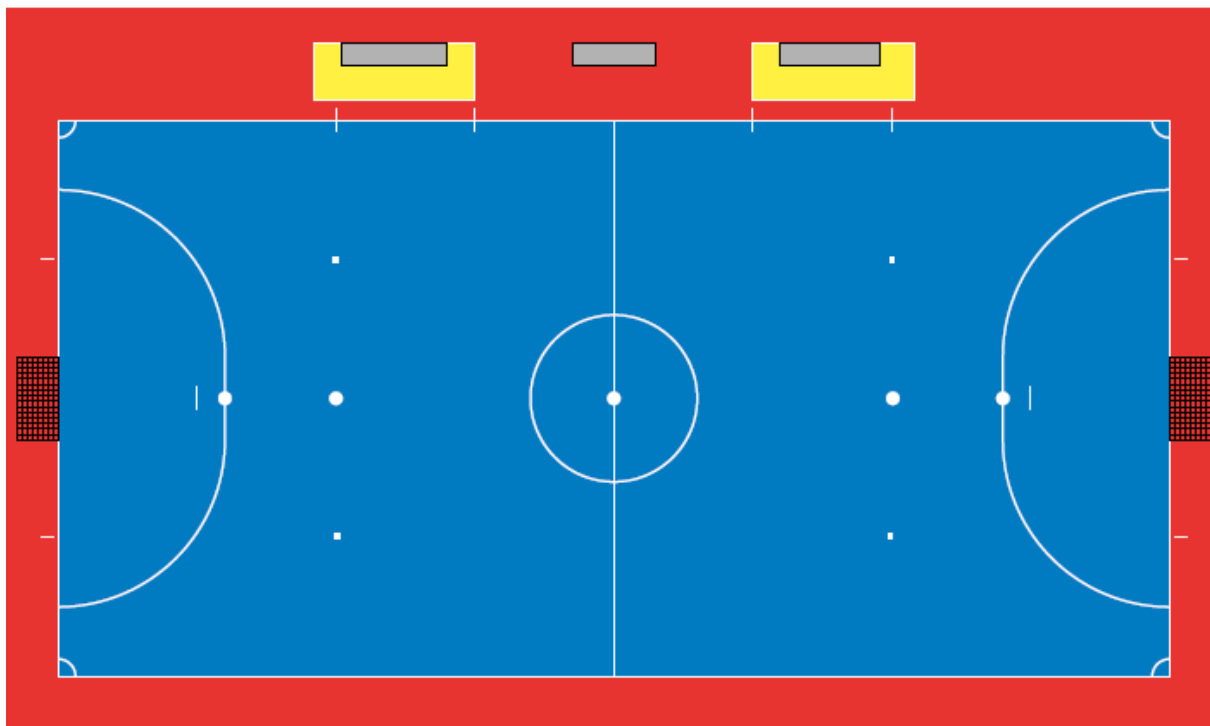
Pikemad piirjooned on küljejooned, lühemad on otsajooneks.

Otsajoone osa väravapostide vahel on väravajoon.

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.

Iga nurgakaare välisküljele märgitakse 5 m kaugusele joon (40 cm pikk ja 8 cm lai), mis on otsajoonega risti ja 5 cm otsajoonest eemal. See tähis tagab, et kaitsjad hoiavad nurgalöögi ajal nõutud 5 m distantssi.



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

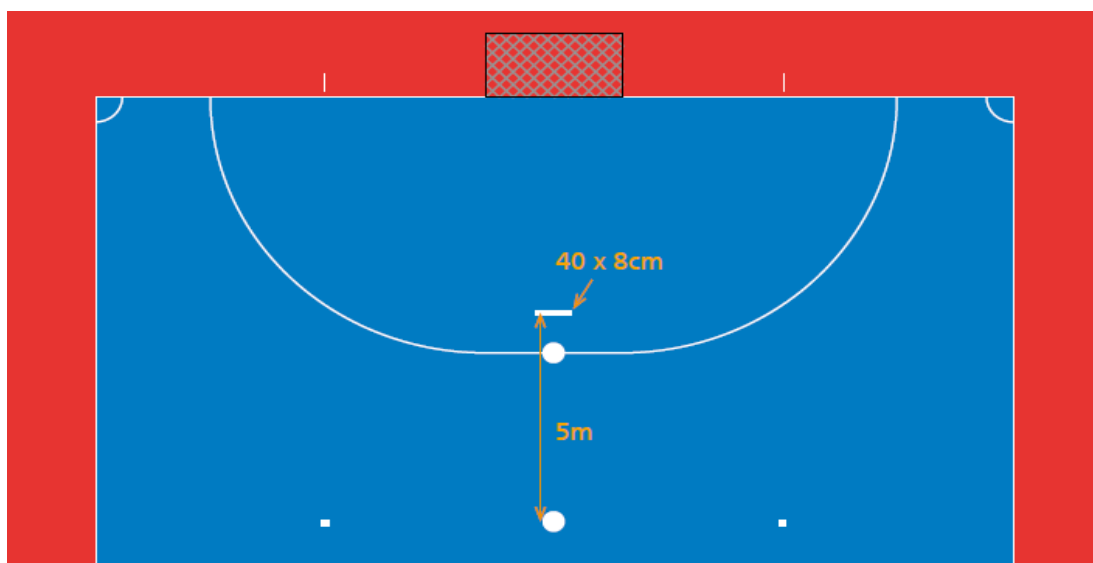
Rahvusvaheliste mängude jaoks on mõõtmed järgmised:

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.



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 karistuslöögi 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 distantssi 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 karistuslööki 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.

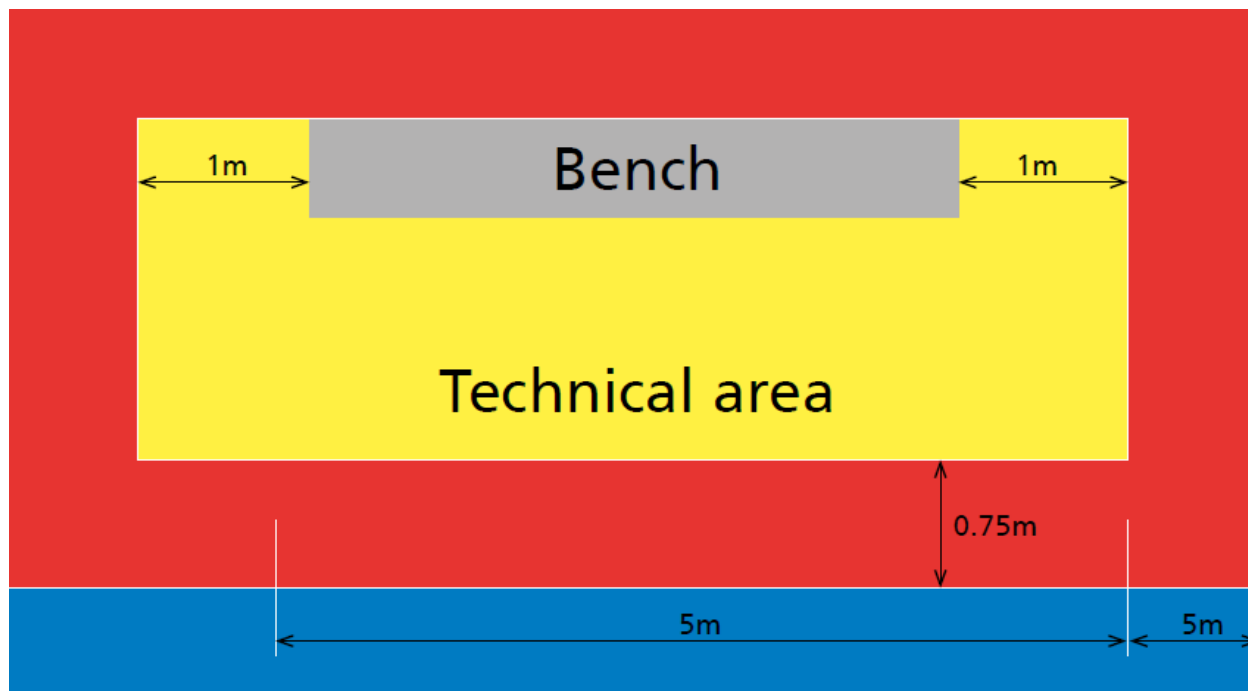
7. Nurgalöögi ala

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

8. Tehniline ala

Tehniline ala määratleb võistkonna ametiisikute ja vahetismängijate 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.
- Vahetismängijad 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

Värv peab olema asetatud mõlema otsajoone keskele.

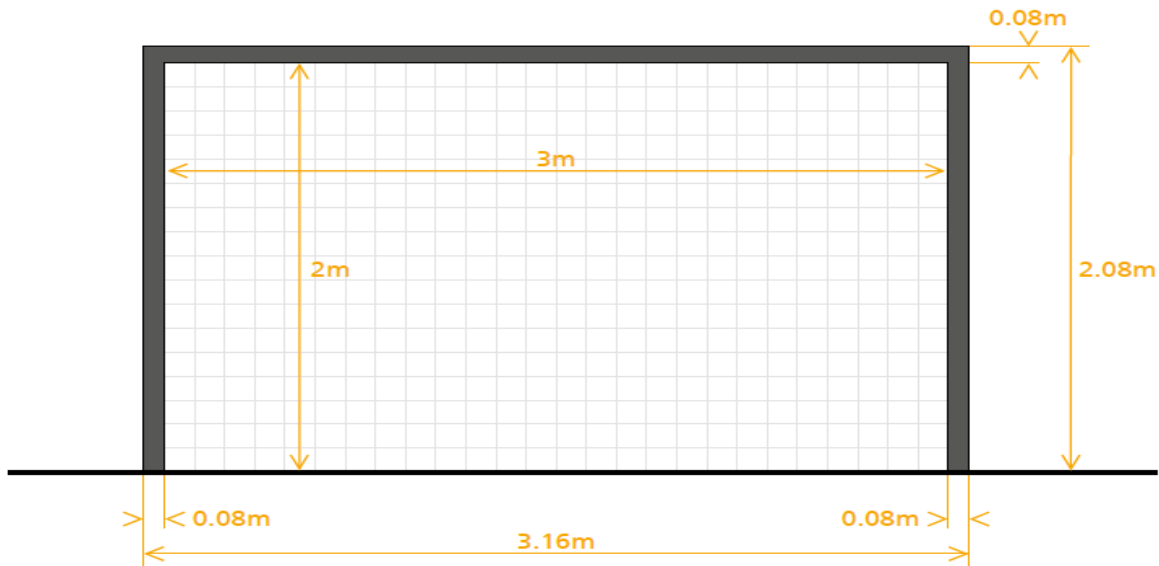
Väravad koosnevad kahest vertikaalsest ja mänguväljaku nurkadest võrdsel kaugusel asetsevast postist, mis on omavahel ühendatud horisontaalse põiklatiga. Väravapostid ja põiklatt peavad olema valmistatud lubatud materjalist. Nad peavad olema sama kujuga kas ruudukujulised, ristkülikukujulised, ümmargused,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

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 taaslustatakse mängu kohtuniku palliga kohalt, kus pall asus mängu peatamise hetkel, v.a juhul kui see asus karistusallas (vt 8. reeglit).

Väravapostide ja põiklati värvus peab erinema mänguväljaku omast.



Väravatel peab olema stabiliseerimise süsteem, mis välistab nende ümber kukkumise.

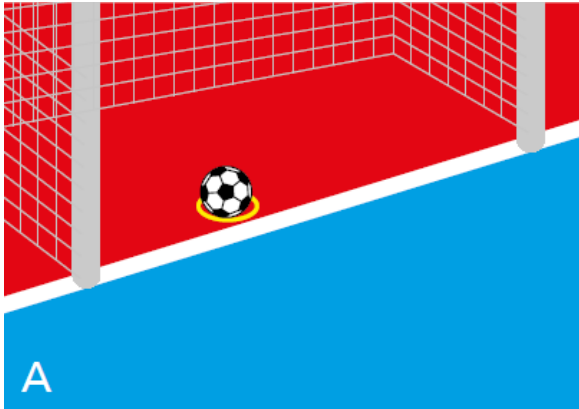
Fikseeritud väravaid ei soovitata kasutada.



10. Värava liigutamine

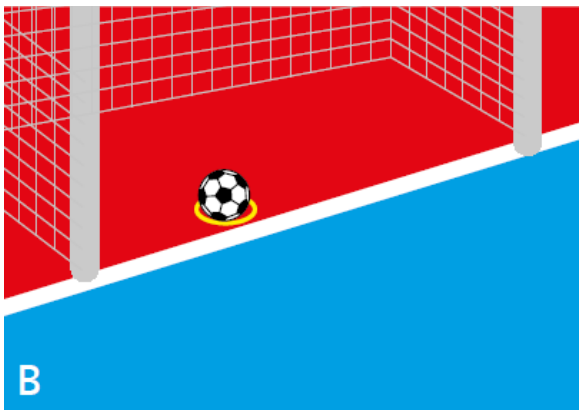
Kohtunikud peavad rakendama järgmised juhised seoses väravate asukoha ja värava saavutamisega.

Värav asetseb korrektselt



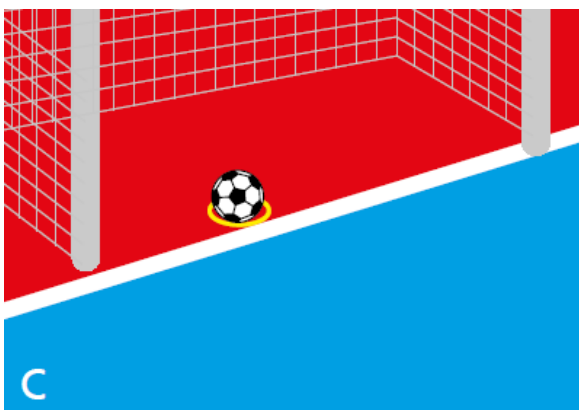
A = Värav loeb.

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.

Värava liigutamise või ümberlükkamise korral määratakse palli väravasse sisenemise asjaolu selle järgi, kas pall on täielikult ületanud väravajoone väravapostide tavapärase asukoha ja lati alt, olenemata sellest, kas pall on väravaposte või latti puudutanud või mitte. Värava ümberlükkamise korral hõlmab see ka lati tavapärase kõrgust.



- Kui kaitsev võistkond (sh väravavaht) liigutab või kallutab väravat ja pall läheb väravasse, loetakse värav. Kui see tehti meelega, saab mängija hoiatuse.

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 võistluste juhend seda ei keela, on reklaam väljaku pörandal ja tehnilises alas lubatud. Kõik sellised reklaamid peavad asuma mänguväljaku piiridest vähemalt 0,75 m kaugusel, reklaam ei ole lubatud ühelgi mänguväljaku piirjoonel.

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 pörandal 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.