

Saalijalgpalli reeglite muudatused 2025-2026

Reegel 1.

1. Mänguväljak

- Pind peab olema tasane, sile ja mitteabasiivne, eelistatult puidust.
- Kunstkattega väljakuid võib kasutada ainult erandjuhtudel ja üksnes kohalikes võistlustes, kui võistlusmäärused seda lubavad.

2. Väljakumärgistused

- Pikemad piirjooned on küljejooned, lühemad on otsajooneks.
- Otsajoone osa väravapostide vahel on väravajoon.
- 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. Väljaku mõõtmed

Kõik jooned on 8 cm laiad. Küljejoon peab olema pikem kui otsajoon.

- **Kohalikud võistlused:**
 - Pikkus: 25–42 m
 - Laius: 16–25 m
- **Rahvusvahelised võistlused:**
 - Pikkus: 38–42 m
 - Laius: 20–25 m

Võistlusmäärused võivad määrata täpsed mõõdud lubatud vahemikus.

4. Karistusala

- Mõlemast väravapostist tõmmatakse 6 m pikkused jooned risti otsajoonega.
- Nende joonte lõppu joonistatakse 6 m raadiusega veerandkaared, suunaga küljejoone poole.
- Veerandkaartele tõmmatakse ülemiseks ühenduseks 3,16 m pikkune sirge, paralleelne väravajoonega.
- Nende joonte ja otsajoone vaheline ala on karistusala.

5. 10 m karistuslöögimärk

- Väljaku laiuses kujutatakse 10 m joont mis on paralleelselt otsajoonega.
- Kui võistkond teeb selles alas reeglite rikkumise, võib vastasvõistkond valida, kas sooritada karistuslöök (DFKSAF) 10 m märgilt või rikkumise kohalt.

8. Tehniline ala ja ohutus

- Võistlusmäärused peavad tagama, et külje- ja otsajoone ning tribüünide/barjääride vaheline kaugus oleks piisav osalejate turvalisuse tagamiseks.

9. Väravad

- Värav asub mõlema otsajoone keskel.
- Väravapostid ja põiklatt on sama laiuse ja sügavusega kui väravajoon, 8 cm.
- Võrk peab olema tugevast materjalist, kinnitatud nii, et ei segaks väravavahi tegevust.
- Kui põiklatiga juhtub midagi, mida saab parandada, jätkatakse mängu kohtuniku palliga.

10. Värava liikumine

Kohtunikud peavad väravate paigutamise ja värava löömise osas otsajoonele järgima järgmisi juhiseid:

- Värav löödud
- Kui värav on oma tavapärasel kohal (puudutab otsajoont) ja pall ületab täielikult väravajoon, loetakse värav.
- Kui vähemalt üks post ei puuduta otsajoont, loetakse värav väravat liigutatuks.

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

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

11. Reklaamid ja logod väljakul

- Kui võistlusmäärused ei keela, võib väljakupinnale ja tehnilisse alas lisada FIFA, konföderatsioonide, alaliitude, võistluste, klubide vms logosid või reklaame.
- Need ei tohi segada mängijaid ega kohtunikke.
- Need peavad asuma vähemalt 0,75 m kaugusel piirjoontest.
- Märgistusjoontele (v.a keskjoonele väljaspool keskringi) ei tohi midagi paigutada.

14. Reklaamid väljaku ümber

- Püstreklaamid peavad paiknema:
 - vähemalt 1 m kaugusel küljejoontest (tehnilises alas ja vahetusala juures need on keelatud);
 - sama kaugusel otsajoonest, kui sügav on väravavõrk;
 - vähemalt 1 m kaugusel väravavõrgust.

15. Taustamuusika ja heliefektid

- Mängu ajal on lubatud taustamuusika ja heliefektid, kuid need ei tohi summutada kohtuniku vile ega tabloo signaale ning ei tohi segada mängijate ja kohtunike suhtlust.

Reegel 2.

3. Defitse palli asendamine

- Kui mängupall läheb mängu käigus katki või muutub kasutuskõlbmatuks, peatatakse mäng ja jätkatakse kohtuniku palliga (vt Reegel 8).
- Erand: kui pall muutub kasutuskõlbmatuks pärast seda, kui ta on tabanud väravaposti või ristlatti ja läheb otse väravasse, siis loetakse värav (vt käesoleva reegli punkt 6).

5. Lisapall väljakul

- Kui mängu ajal siseneb väljakule lisapall, peatavad kohtunikud mängu ainult juhul, kui see segab mängu.
- Mängu jätkatakse kohtuniku palliga (vt Reegel 8).

Reegel 3.

9. Üleliigne isik väljakul

- Kui mäng peatatakse ja segaja on:
 - võistkonna ametnik, vahetusmängija või eemaldatud mängija, jätkatakse mängu **karistuslöögiga** või **penaltiga**. Rikkumine arvestatakse ka **võistkonna akumulieeritud veaks**, välja arvatud juhul, kui määratakse penalti.

10. Üleliigse isiku väljakul viibimise ajal löödud värav

- Kohtunikud peavad värava **tühistama**, kui lisaisikuks oli värava löönud võistkonna mängija, vahetusmängija, eemaldatud mängija või ametnik ja see isik sekkus mängu.
- Mängu jätkatakse **karistuslöögiga** sekkumise kohast või **penaltiga**, kui sekkumine toimus karistusallas. Rikkumine arvestatakse akumulieeritud veaks, välja arvatud juhul, kui määratakse penalti.

11. Mänguväljakult väljas olev mängija

- Kui kohtunikud peatavad mängu lubamatu sisenemise tõttu, jätkatakse mängu:
 - **karistuslöögiga** sekkumise kohast või **penaltiga**, kui sekkumine toimus karistusallas. Rikkumine arvestatakse akumulieeritud veaks, välja arvatud juhul, kui määratakse penalti.

Reegel 4.

6. Rikkumised ja karistused

- Kui mängija siseneb väljakule ilma loata, peab kohtunik talle andma **hoiatuskaardi**.
- Kui mäng peatatakse hoiatuse andmiseks ja muid rikkumisi ei olnud, jätkatakse mängu **vabalöögiga**.
- Kui mängija sekkus mängu, jätkatakse mängu **karistuslöögiga** sekkumise kohast või **penaltiga**, kui rikkumine toimus karistusallas.

- Rikkumine arvestatakse akumulieeritud veaks, välja arvatud juhul, kui määratakse penalti.

Reegel 8.

2. Kohtuniku pall

Protseduur:

- Kohtunik kukutab palli selle võistkonna mängijale, kelle valduses pall oli või kelle valdusesse see tõenäoliselt läinuks mängu peatamise hetkel, kui kohtunikud suudavad selle kindlaks teha.
- Kui seda ei ole võimalik kindlaks teha, antakse pall sellele võistkonnale, kes viimati palli puudutas.
- Pall kukutatakse maha kohas, kus mäng peatati, **välja arvatud** juhul, kui see oli kaitsva võistkonna karistusala ning ründav võistkond oli palli valdamas või oleks tõenäoliselt saanud selle enda valdusesse.
- Sel juhul kukutatakse pall maha ühe ründava võistkonna mängija jaoks karistusala joonel, kõige lähemal kohale, kus pall mängu peatamise hetkel asus, kujuteldava küljejoonega paralleelse joone peal.

Reegel 9.

1. Pall on mängust väljas

Pall on mängust väljas kui:

- ta on **täielikult ületanud otsajoone või küljejoone**, kas maas või õhus.

2. Pall on mängus

- Pall on mängus kõigil muudel juhtudel ja seni, kuni ta on väljaku piires.
- Kui palli mängus oleku ajal puudutab tahtmatult võistkonna ametiisik, vahetusmängija, eemaldatud mängija või mängija, kes on ajutiselt väljakult väljas (vigastuse, varustuse korrigeerimise jms tõttu), ning pall on juba selgelt väljaku piiridest väljumas, määratakse **vabalöök**.
- Sellisel juhul lisakaristust (nt hoiatus- või eemaldamiskaarti) ei kohaldata.

Reegel 12.

1. Karistuslööök

- Kõik selles jaotises loetletud rikkumised arvestatakse **akumulieeritud veana**.
- Kui määratakse penalti, siis seda **akumulieeritud veana ei arvestata**.

2. Vabalöök

- Väravavahti ei tohi survestada, kui ta kontrollib palli käte või käsivarrega.

3. Distsiplinaarkaristused

Hoiatuskaardi väärilised rikkumised

- Kui mängija sooritab kaks eraldi hoiatusväärset rikkumist (isegi üksteisele väga lähedal), peab ta saama **kaks hoiatust**.
 - Näide: mängija siseneb väljakule väljaspool vahetusala ja kohe pärast seda sooritab hoolimatu vea.
- Mängijat tuleb hoiatada ka mitmesuguste **ebasportlike käitumiste** eest (näiteks meelega viivitamine, vastase provotseerimine jms).

Eemaldamisega karistatavad rikkumised

Mängija või vahetusmängija eemaldatakse kui ta:

- takistab vastasvõistkonna värava või ilmse väravavõimaluse, tahtlikult palli käega mängides või liigutades/kallutades väravat (et pall ei ületaks väravajoont);
- takistab vasatasvõistkonna värava või ilmse väravavõimaluse tahtmatu käega mänguga väljaspool oma karistusala;
- takistab vasatasvõistkonna värava või ilmse väravavõimaluse, kelle üldine liikumise on suund on tema värava poole, ja rikkumine ei olnud palli mängimise katse ega palli pärast võitlus (ning rikkumine on karistatav karistuslöögiga või penalti määramisega);
- takistab vasatasvõistkonna värava või ilmse väravavõimaluse, kelle üldine liikumise suund on tema värava poole, tehes seda küll palli mängimise või palli pärast võitlemise käigus, ning värav ei olnud kaitstud väravavahi poolt, kuid rikkumine on siiski karistatav karistuslöögiga või penalti määramisega.

DOGSO – värava või ilmselge väravavõimaluse ärahoidmine

- Kui mängija takistab vastasvõistkonna värava või ilmse väravavõimaluse tahtlikult palli käega mängides, tuleb ta väljakult eemaldada, sõltumata sellest, kus rikkumine aset leidis.

DOGSO hindamisel arvestatakse:

- vahemaad rikkumiskohast väravani;
- rünnaku üldist suunda;
- võimalust säilitada või saada kontroll palli üle;
- kaitsva võistkonna aktiivsete mängijate (sh väravavahi) asukohta ja arvu;
- kas värav on kaitstud või mitte;
- ründava võistkonna aktiivsete mängijate asukohta ja arvu.

Värav loetakse **kaitstuks**, kui väravavaht on oma karistusallas ja asub kujuteldavas kolmnurgas, mille moodustavad kaks väravaposti ja pall.

- DOGSO tõenäosus on suurem, kui värav on kaitseta või kui ründajaid on rohkem kui kaitsjaid (sh väravavaht, v.a rikkuja).
- Kuid ka kaitstud värava korral võib toimuda DOGSO-rikkumine ning kaitseta värava puhul ei ole iga rikkumine automaatselt DOGSO.

Kui ilmse väravavõimaluse rikub **vahetusmängija, eemaldatud mängija või võistkonna ametiisik**, vähendatakse tema võistkonna mängijate arvu vastavalt Reeglile 3.

4. Mängu taasalustamine

- Kui pall on mängus ja **vahetusmängija, eemaldatud mängija või võistkonna ametiisik** rikub reegleid vastase või kohtuniku vastu väljaku välisel alal, jätkatakse mängu **karistuslöögiga** lähimast punktist väljaku piirjoonel.
 - Kui rikkumine on karistuslöögiga karistatav ja lähim punkt on rikkuja karistusala otsajoonel, määratakse **penalti**.
- Kui mängija (väljakul või väljaspool) **viskab või lööb eseme** (v.a mängupall) vastase, vahetusmängija, eemaldatud mängija, ametiisiku või kohtuniku suunas, või kui ta viskab/lööb eseme (sh palli) kohtuniku, ametiisiku, varumängija vms pihta, siis:
 - mäng jätkub **karistuslöögiga** kohast, kus ese vastast või palli tabas või oleks tabanud;
 - kui see koht on rikkuja karistusalas, määratakse **penalti**;
 - kui see koht jääb väljaku piiridest välja, antakse **vabalöök** lähimast piirjoonest;
 - kui lähim punkt on rikkuja karistusala otsajoonel, määratakse **penalti**.

Reegel 13.

2. Protseduur

Kõik löögid sooritatakse:

- rikkumise kohast, **välja arvatud** järgmistel juhtudel:
 - **vabalöögid** rikkumiste eest, mis on seotud mängija loata väljakule sisenemise, naasmise või väljumisega, sooritatakse sellest kohast, kus pall oli mängu peatamise hetkel.
 - Kui mäng peatati palli olles karistusalas, sooritatakse löök **karistusala joonelt** lähimast kohast palli asukohale, kujuteldaval küljejoonega paralleelsel joonel.
 - Kui mängija sooritab rikkumise väljaku välisel alal (v.a mänguväline isik), jätkatakse mängu **löögiga piirijoone lähimast punktist** rikkumiskohale. Kui tegemist oli karistuslöögiga ja lähim punkt asub rikkuja karistusala otsajoonel, määratakse **penalti**.

3. Rikkumised ja karistused

- Kui löögi sooritaja puudutab palli uuesti enne, kui mõni teine mängija on seda puutunud, määratakse vastasele **vabalöök**.
- Kui löögi sooritaja rikub reegleid käega mängides:
 - määratakse **karistuslöök**;
 - kui rikkumine toimus oma karistusalas, määratakse **penalti**, **välja arvatud** juhul, kui löögi sooritaja oli väravavaht. Sel juhul määratakse **vabalöök**.

- Kui löögi sooritaja lahkub väljakult ja teda asendab reeglitekohaselt vahetusmängija, kes puutub palli enne, kui keegi teine on seda puutunud:
 - määratakse vastasele **vabalöök** kohast, kus uus mängija palli puutus;
 - kui see koht oli tema oma karistusallas, määratakse vabalöök vastasele **karistusala joonelt**, lähimast kohast rikkumisele, kujuteldaval küljejoonega paralleelsel joonel.

4. Akumuleeruvad vead

- Akumuleeruvateks vigadeks loetakse kõik rikkumised, mille eest määratakse **karistuslööök** Reeglite 3, 4 ja 12 alusel.

5. Karistuslööök alates kuuendast akumuleeruvast veast (DFKSAF)

Protseduur:

- Pall peab olema paigal ning asetsema:
 - osaliselt või täielikult **10 m märgi peal**, või
 - rikkumiskoha peal (tingimusel, et see asus ala piires, mis jääb kaitsva võistkonna väravajoone ja kujuteldava, otsajoonega paralleelse 10 m kaugusel oleva joone vahele, väljaspool karistusala).

Reegel 15.

2. Rikkumised ja karistused

- Kui pall on mängus ja löögi sooritaja puudutab palli uuesti enne, kui keegi teine mängija seda puutub, määratakse **vabalöök** vastasele.
- Kui löögi sooritaja rikub reegleid käega mängides:
 - määratakse **karistuslööök**;
 - kui rikkumine toimus lööja karistusala sees, määratakse **penalti**, välja arvatud juhul, kui lööja oli väravavaht. Sel juhul määratakse **vabalöök**.
- Kui löögi sooritaja lahkub väljakult ja teda asendab reeglitekohaselt vahetusmängija, kes puutub palli enne, kui keegi teine seda puutunud, määratakse vastasele **vabalöök** kohast, kus uus mängija palli puutus.
 - Kui see koht oli tema oma karistusallas, määratakse **vabalöök** vastasele **karistusala joonelt**, lähimast punktist rikkumiskohta, järgides kujuteldavat küljejoonega paralleelset joont.

Reegel 16.

Väravaesine lahtivise

- **Väravaesine lahtivise** määratakse, kui pall on täielikult ületanud otsajoone maas või õhus, viimati puudutades ründava võistkonna mängijat, ja **värvat ei ole löödud**.

Reegel 17.

Nurgalööök

- **Nurgalöök** määratakse, kui pall on täielikult ületanud otsajoone maas või õhus, viimati puudutades **kaitsva võistkonna mängijat**, ja **väravat ei ole löödud**.

1. Nurgalöögi sooritamise kord

- Pall asetatakse **nurgalöögi alasse**, mis on lähim kohast, kus pall ületas otsajoone.

VS protokoll

1. Põhimõtted

- Kui mängu tulemuse määramiseks viiakse läbi **penaltiseeria**, on igal meeskonnal lubatud üks lisa **vaie** penaltiseeria ajal.
- Mängu käigus kasutamata jäänud vaideid ei saa penaltiseeriasse üle kanda.
- Kui **time-out** on juba antud, ei saa vaideid kasutada sündmuste suhtes, mis toimusid enne time-oute.

3. Praktilised küsimused

- Põhimõtteliselt peaksid kaamerad katma kogu väljakut, tabloo, väravaid ja mõlemaid karistusalasid.
- See tähendab, et peab olema vähemalt **üks kaamera**, mis katab kogu väljakut (põhikaamera), ning soovitatav on kasutada **kaameraid** mõlema karistusala jaoks (st. üks kaamera iga otsajoone jaoks, keskendudes väravajoonele) ja tabloo jälgimiseks.

4. Protseduur – lõplik otsus ja mängu jätkamine

1. **Lõpliku otsuse** teeb ainult kohtunik.
2. Kui **ülevaatuse protsess** on lõpetatud, peab kohtunik:
 - tegema **TV-signaali**,
 - edastama lõpliku otsuse **ajamõõtja laua ees** ning vajadusel mõlema meeskonna peatreeneritele.
- Võistlused võivad rakendada süsteemi, kus kohtunik **avalikult selgitab ja teatab otsuse** ülevaatuse protsessi lõpus.

