**SISEKAITSEAKADEEMIA 2024/2025. ÕPPEAASTA**

### PEHMOJALGPALLI TURNIIRI

### JUHEND

1. **EESMÄRK**

*-* populariseerida jalgpallimängu Sisekaitseakadeemias, selgitada välja 2024/25. õppeaasta parimad segavõistkonnad pehmojalgpallis.

*-* valmistuda Ylispordi poolt korraldatavaks võistluseks Ylipall (09.11.2024 Pärnu).

1. **AEG JA KOHT**

***Esmaspäeval, 21. oktoobril algusega kell 18.30 SKA pallisaalis, Tallinn Kase 61.***

1. **VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA PAREMUSE SELGITAMINE**
   1. Võistkonnad koostatakse kolledžite kaupa.
   2. Mängitakse 10 minutit. Kasutatakse jooksvat aega. Vastavalt registreerunud võistkondade arvule võidakse muuta mänguaja pikkust.
   3. Mängu alguses peab olema platsil mõlemas võistkonnas 5 (4+1) mängijat. Turniiril on segavõistkonnad, maksimaalne mängijate arv ühes võistkonnas on 8 (vähemalt 2 naist). **Platsil mängides peab võistkonnal olema alati üks naine väljakul.**
   4. Kollane kaart tähendab hoiatust. 2 kollast kaarti ühele ja samale mängijale tähendab automaatselt punast kaarti ja eemaldamist. Mängija, kes mängust eemaldatakse (punane kaart), on kohustatud väljakult lahkuma ja järgmise mängu vahele jätma. Tema meeskond jätkab ühemängijalises vähemuses 2 minutit, juhul kui vastane ei löö ennem 2 minuti täitumist väravat.
   5. Libistamine, püüdes mängida palli, on keelatud (nii ründav kui kaitsev mängija), v.a. väravavaht oma karistusalas.
   6. Vahetusalad asuvad samal poolel kus vahetusmängijate pingid ning otse nende ees. Ainult sealt võivad mängijad siseneda ning väljuda vahetuse korral. Juhul kui mängija rikub seda reeglit, antakse kollane kaart! Vahetuste arv mängu jooksul ei ole piiratud. Mängija, kes on välja vahetatud, võib uuesti siseneda mängu nüüd juba teise mängija asemele. Vahetust võib sooritada ajal mil pall on mängus või mängust väljas.
   7. Penaltikoht märgitakse väravapostide keskkohast 6 m kaugusele karistusala joonele. Teine penaltikoht märgitakse väravapostide keskkohast 10 meetri kaugusele.
   8. Juhul kui mängija sooritab oma võistkonna neljanda vea, määratakse karistuslöök teisest penalti punktist 10 meetri kauguselt väravast.

3.9. Kaitsva võistkonna mängijad peavad asetsema vähemalt 5 meetri kaugusel pallist kui mängitakse nurgalööki, karistuslööki, vabalööki või mängitakse küljejoonest lahti.

3.10. Mängija diskvalifitseeritakse automaatselt üheks mänguks pärast igat kolmandat hoiatust.

3.11. Mängust eemaldatud mängija on automaatselt diskvalifitseeritud üheks mänguks.

3.12. Kui pall on ületanud otsajoone läbi vastase kontakti, mängib väravavaht palli lahti käega. **(Palli võib visata üle keskjoone)** Mängust püütud palli võib mängu panna ilma piiranguteta.

3.13. Võistluste süsteem selgub pärast eelregistreerimist.

3.14. Kui võistlus peetakse alagruppides, toimuvad seal üheringilised turniirid.

3.15. Üldine paremusjärjestus alagruppides selgitatakse punktide üldsumma põhjal, kusjuures võit annab 3, viik 1 ja kaotus 0 punkti.

3.16. Gruppides kõikide kohtade paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:

• omavaheliste mängude punkte;

• omavaheliste mängude väravate vahet;

• üldist väravate vahet;

• suuremat löödud väravate arvu.

**4. Autasustamine*.*** Esikolmikule on korraldajad välja pannud meened.

**5. Muud küsimused*.***Võistlustel juhindutakse kehtivatest saalijalgpalli reeglitest, kui tekib küsimusi, pöörduda võistluste peakorraldaja poole.

**6. Registreerimine 18. oktoobrini ahto.liivamae@kad.sisekaitse.ee.** Registreerides märkida kõikide võiskonna liikmete nimed, kolledž ja võistkonna esindaja.

**Osaleda saab ainult tervena.**

Epp Jalakas

spordijuht-vanemlektor