

Rahvusvaheline Saalihoki Föderatsioon

# Saalihokireeglid

Reeglid ja tõlgendused

Kehtivad alates 1. juulist 2026

Rahvusvaheline Saalihoki Föderatsioon, reeglite komitee

© Rahvusvaheline Saalihoki Föderatsioon 2026

Kõik õigused kaitstud

## EESSÕNA

Mängureeglite 2026. aasta väljaanne saadeti liitudele ja avaldati 2026. aasta veebruaris.

Saalihoki on ülemaailmne ja kiiresti arenev spordiala ning on oluline, et reeglid suudaksid selle arenguga sammu pidada. Reeglite muudatused peaksid edendama positiivset ja intensiivset saalihokit, suurendama mängijate ohutust, vähendama mängu katkestusi ning muutma mängu kõigi osapoolte jaoks ilusamaks ja arusaadavamaks. Nende reeglite visioon on, et neid peetakse õiglasteks, kättesaadavateks ja et need oleks võimelised kõikide osapoolte huve võrdselt tasakaalustama.

Usume, et mängureeglite uue väljaandega oleme selles suunas teinud olulisi samme. Sellegipoolest oleme teadlikud, et tulevikus peab tegema veel tööd, et reegleid spordi kui terviku huvides edasi arendada.

On oluline, et mängijad, treenerid ja kohtunikud teeksid koostööd, austades üksteist. On loomulik, et tekivad olukorrad, mis kutsuvad esile vaidlusi, kuna paljud reeglid on subjektiivsed ja kohtunikud, olles inimesed, võivad teha vigu või tõlgendada olukorda erinevalt. Sellisel juhul on äärmiselt oluline austada kohtunike otsuseid ja olla eeskujuks kõigile saalihokimängijatele ning kogu spordialale tervikuna. Reeglites ei ole kõiki olukordi üksikasjalikult käsitletud ning sellistel juhtudel ootame kohtunikelt, et nad teeksid otsuseid reeglite, saalihoki vaimu ja mängu huvide alusel.

Nagu eeskirjades sätestatud, peab kogu varustus olema „vastavalt märgistatud“. Väljakute, väravavõrkude, keppide ja pallide märgistamine on lihtne, sest IFF-logo on lisatud kinnitustähisele. Ka näokaitsete võre vasakul küljel on IFF-silt.

Isikukaitsevahendite puhul ei pea need olema ilmtingimata IFF-i logoga märgistatud. Siiski soovib IFF kasutada saalihokis kasutamiseks heakskiidetud varustust, mida tähistab CE-märgis ja tekst „Recommended by IFF“. IFF soovib riiklikele liitudele, et kaitseprillide kasutamine peaks olema kohustuslik alla 17-aastastele mängijatele ja soovitatav alla 19-aastastele mängijatele.

Materjalieeskirjad ja võistlusmäärused on kättesaadavad veebilehel [www.floorball.sport](http://www.floorball.sport) „Regulations“ all. Kõik erandid mängureeglitest tuleb esitada IFF-ile. Heakskiidetud erandid avaldatakse veebilehel [www.floorball.sport](http://www.floorball.sport) „Regulations / Rules of the Game“ all. Noorte mängude erandeid, välja arvatud need, mis puudutavad sertifitseeritud varustust ja isikukaitsevahendeid, käsitlevad riiklikud liidud ise.

Ettepanekud, mis käsitlevad reeglite muudatusi, parandusi, kordustrukke ja rahvuslike liitude autoriõigusega seonduvat, saata aadressil: International Floorball Federation Competition, Alakiventie 2 FIN-00920 Helsinki, Finland.

E-mail: [competition@floorball.sport](mailto:competition@floorball.sport)

IFF Rules and Competition Committee (RACC)

Mattias Linell

## MÄNGUTINGIMUSED

Saalihokit mängitakse kahe võistkonna vahelise kohtumisena. Mängu eesmärk on lüüa rohkem väravaid kui vastasvõistkond, pidades samal ajal kinni reeglitest.

Saalihokit mängitakse eelistatavalt siseruumides kõval ja tasasel pinnal, administratiivse organisatsiooni poolt heaks kiidetud paigas.

## SÕNASTIK

---

### Edu

Kui kohtunik lubab mängu jätkata pärast rikkumise toimumist, kui see on rikkumist mitte toime pannud võistkonna kasuks.

### Haldav organisatsioon

Mängitava spordiala juhtorgan, nt Rahvusvaheline Saalihoki Föderatsioon või riiklik liit.

### Ründav võistkond

Võistkond, kelle valduses on pall.

### Vahetuspingi karistus

Karistus, mis mõjutab platsil olevate mängijate arvu.

### Piire

Platsi ümbritsev madal, osadest koosnev sein, millel on ümarad nurgad. Tavaliselt plastikust.

### Brutaalne

Metsik või julm tegu, mida peetakse raskemaks rikkumiseks kui vägivaldset tegu.

### Hooletu

Tegu, mille puhul ei ole üles näidatud piisavat hoolt ega ettevaatlikkust. Seda peetakse vähem raskeks kui hoolimatut tegu.

### Keskjoon

Põrandale märgitud joon, mis jagab väljaku kaheks võrdse suurusega pooleks.

### Keskpunkt

Põrandale märgitud koht, mida kasutatakse mängu või perioodi alguses ning pärast värava löömist mängu alustamise punktina.

### Edasilükatud karistus

Kui karistuslöökk määratakse, kuid mäng jätkub, sest palli kontrollib endiselt rikkumist mitte toime pannud võistkond.

### Edasilükatud karistuslöökk

Kui määratakse karistuslöökk, kuid mäng jätkub, sest rikkumist mitte toime pannud võistkond kontrollib endiselt palli ja väravavõimalus on endiselt käimas.

### Kaitsev võistkond

Võistkond, kelle valduses pole pall.

### Lahtilöökk

Kindel olukord, kus kaks vastasmängijat püüavad saada kontrolli nende vahele asetatud palli üle.

### Lahtilöögi punkt

Põrandale märgitud koht, kus toimuvad lahtilöögid. Samuti kasutatakse seda ka sisselöökidest ja vabalöökidest jaoks. Kokku on kuus lahtilöögi punkti.

### Väljakumängija

Võistkonna mängija, kes ei ole väravavaht ja kes mängib kepiga.

### Standardolukorrad

Mängu jätkamine pärast katkestust. Standardolukorrad on lahtilöögid, sisselöögid, vabalöögid ja karistuslöögid.

### Vabalöökk

Kindlaksmääratud olukord, kus rikkumist mitte toime pannud võistkond jätkab mängu pärast rikkumise toimumist.

### Värav

Konstruktioon, mis koosneb latist ja kahest postist, mille vahel on võrk. Võrgu eesmärk on lihtsustada kohtunikel otsustamist, kas pall läbis väravajoone allpool lati kõrgust.

### Väravaala

Suurem kahest riskülikukujulisest alast värava ees.

**Väravavaht**

Mängija, kelle ülesandeks on takistada palli väravasse sattumist.

**Väravavahiala**

Väiksem kahest ristkülikukujulisest alast värava ees.

**Väravajoon**

Põrandale märgitud joon, millest pall peab mööduma, et värav loetaks kehtivaks.

**Sisselöök**

Kindlaksmääratud olukord, kus rikkumist mitte toime pannud võistkond jätkab mängu pärast seda, kui pall käis väljakult väljas.

**Tahtlik**

Eesmärgipäraselt toime pandud tegu.

**Rahvusvaheline Saalihoki Föderatsioon (IFF)**

Saalihoki ülemaailmne juhtorgan.

**Kujuteldav pikendatud väravajoon**

Põrandale märkimata sirge joon, mis on väravajoone pikendus ning kulgeb läbi nurkades asuvate lahtilöögipunktide piirideni.

**Lamades mängimine**

Mängija tegevus, mille puhul ta puudutab põrandat rohkemate kehaosadega kui jalad, üks põlv koos säärega ja keppi hoidev käsi.

**2+2-minutiline võistkonnakaristus**

Karistus, mis määratakse raskemate rikkumiste eest.

**Mängukaristus**

Karistus, mille puhul rikkumise toime pannud mängija või võistkonna personali liige kõrvaldatakse mängust kuni selle lõpuni ning talle võidakse sõltuvalt toime pandud rikkumisest määrata täiendav karistus.

**Mänguprotokoll**

Ametlik võistkonna dokument, milles on loetletud mängijad ja võistkonna personal ning mängu sündmused.

**Mängusekretariaat**

Erapooletud ametnikud, kes abistavad kohtunikke ning vastutavad mängu protokollimise, aja mõõtmise ja kuulutuste eest.

**2-minutiline võistkonnakaristus**

Karistus, mis määratakse vähem raskete rikkumiste eest.

**Riiklik liit**

Saalihoki spordiala riiklik juhtorgan.

**Vea mitte sooritanud võistkond**

Rikkumise toime pannud võistkonna vastasvõistkond.

**Reeglite rikkumine**

Tegevus, mis rikub mängureegleid.

**Vea sooritanud võistkond**

Rikkumise toime pannud võistkond.

**Ametnik**

Neutraalne isik, kellel on mängu ajal kohustused, näiteks võistluse sekretariaadis.

**Lisaaeg**

Meetod, mille puhul püütakse mängu tulemust otsustada, jätkates mängimist kuni üks võistkond skoorib või lisaaeg lõpeb.

**Karistamine**

Karistada rikkumise toime pannud mängijat või võistkonna personali liiget.

**Karistuspink**

Koht, kus karistatud mängija peab terve karistuse kestuse istuma.

**Karistuslöök**

Kindlaksmääratud olukord, kus rikkumist mitte sooritanud võistkonnale antakse võimalus väravat lüüa ilma, et rikkumise sooritanud võistkonna mängijad (välja arvatud väravavaht) seda takistaksid.

**Mängutegevus**

Mängija mis tahes tegevus kepi või kehaga mängu ajal.

**Isiklik karistus**

Karistus, mis mõjutab ainult rikkumise toime pannud mängijat, mitte platsil olevate mängijate arvu.

**Ohtlik**

Tegevus, mille puhul ei võeta arvesse vastaspoole jaoks tekkivaid tagajärgi. Seda peetakse halvemaks kui hooletu, kuid kergemaks kui vägivaldset.

**Kohtunik**

Isik, kes jälgib mängu kulgu ja tagab, et mängureegleid järgitakse.

**Plats**

Mängu toimumise koht, mida on piiretega ümbritsetud.

**Mängukepp**

Varrest ja kõverast labast koosnev vahend, mida kasutatakse palli mängimiseks. Vars on tavaliselt valmistatud süsinikkiust ja laba plastikust.

**Vahetamine**

Platsil oleva mängija asendamine vahetuselast tulnud mängijaga.

**Vahetusala**

Ala, kus asuvad mängijate pingid ja kus peab toimuma mängijate vahetamine.

**Võistkonna kapten**

Tiitel, mis antakse igas võistkonnas ühele mängijale. Võistkonna kaptenil on erilised õigused, kuid ka kohustused.

**Võistkonna ametiisikud**

Võistkonnaliikmed, kes ei osale mängudes, näiteks treenerid.

**Time-out**

Mängu ajaliselt piiratud katkestus, mille jooksul võivad võistkonnad taktikat arutada.

**Mittetahtlik**

Mitteeesmärgipäraselt toime pandud tegu

**Vägivaldne**

Tegevus, mille käigus kasutatakse ülemäärast jõudu ja mis seab vastase tõsisesse ohtu. Seda peetakse halvemaks kui ohtlik, aga kergemaks kui brutaalne.

# 1 VÄLJAK

## 101 Väljaku suurus

- 1) Väljaku suurus on 40x20 meetrit ning seda ümbritseb ümarate nurkadega piire, mis on Rahvusvahelise Saalihoki Föderatsiooni (edaspidi IFF) poolt heaks kiidetud ja vastavalt märgistatud.

Väljak on nelinurkne ja mõõdud on antud pikkus x laius skaalal. Väikseim lubatud väljak on 36x18 m.

## 102 Väljaku märgistus

- 1) Kogu märgistus tehakse joontega, mis on 4-5 cm laiused ja selgesti eristatavat värvi.

- 2) Tähistatakse keskjoon ja keskpunkt.

Keskjoon on väljaku lühemate külgedega paralleelne ja jagab väljaku kaheks mõõtmetelt võrdseks pooleks.

- 3) Väravaalad mõõtudega 4x5 m märgitakse 2,85 m kaugusele väljaku lühemast servast.

Väravaalad on nelinurksed ja mõõdud on antud pikkus x laius skaalal (jooned kaasa arvatud).

Väravaalad paigutatakse piirde pikemate servade suhtes tsentrisse.

- 4) Väravavahialad mõõtudega 1x2,5 m märgitakse väravaala sisse tagumisest joonest 0,65 m kaugusele.

Väravaalad on nelinurksed ja mõõdud on antud pikkus x laius skaalal (jooned kaasa arvatud).

Väravaalad paigutatakse piirde pikemate servade suhtes tsentrisse.

- 5) Väravavahialade tagumised jooned on ühtlasi ka väravajooned. Märgid väravapostide jaoks tehakse väravavahialade tagumisele joonele nii, et nende vahe oleks 1,6 m.

Väravajooned paigutatakse piirde pikemate servade suhtes tsentrisse. Märgid väravapostide jaoks tehakse kas väravajoone katkestustega või lühikeste väravajoonega risti olevate joontega.

- 6) Lahtilöögi kohad, mille maksimaalne diameeter on 30 cm, märgitakse keskjoonele ja väravajoonete mõtteliste pikendustele, 1,5 m kaugusele väljaku pikematest külgedest.

Lahtilöögi kohad võib tähistada ristidega. Keskjoonel võib lahtilöögi kohad ka tähistamata jätta.

## 103 Väravad

- 1) Väravad, mis on IFF-i poolt heaks kiidetud ja vastavalt märgistatud, asetatakse postidega selleks otstarbeks tähistatud kohtadele.

Väravad avanevad keskjoone suunas.

## 104 Vahetusalad

- 1) Vahetusalad peavad hõlmama mängijate pinke ning olema märgistatud väljaku ühe pikema külje ääres, alates 5 m kauguselt keskjoonest kuni kujuteldava pikendatud väravajooneni.

Vahetusalad peab märkima piirde mõlemale poolele. Vahetusalade laius ei tohi ületada 3 m (piirdest mõõdetuna). Vahetismängijate pingid asetatakse piirdest sobivale kaugusele ja mõlema võistkonna vahetuspingil peab olema ruumi 19 inimesele. Vahetusala võib märkida erineva värvi abil ka piirde ülemisele servale.

## 105 Mängu sekretariaat ja karistuspingid

- 1) Mängu sekretariaadi laud ning karistuspingid paigutatakse vahetusalade vastu keskjoone juurde.

Mängu sekretariaadi (lauakohtunike) laud ja karistuspingid paigutatakse piirdest sobivale kaugusele.

Mõlemale võistkonnale on eraldi karistuspingid, mis asetsevad mängu sekretariaadi laua vastaskülgedel. Kummalgi karistuspingil peab olema ruumi vähemalt kahele inimesele. Karistuspinkide ala peab olema 2 m pikk ning vähemalt 1 m kaugusel keskjoonest. Karistuspinkide ala peab olema tähistatud piirde mõlemal küljel. Mängu sekretariaadi laua ja karistuspinkide ala paigutamise kohta võib kohaliku alaliidu otsusega muuta. Sel juhul peab vahetus- ja karistuspinkide ala vahele jääma vähemalt 2 meetrit.

## 106 Väljaku kontroll

Kohtunikud kontrollivad aegsasti enne mängu väljaku vastavust nõuetele ning kindlustavad, et kõik puudused parandatakse. Kõikide puuduste kohta, mida ei saa kõrvaldada, koostatakse raport. Mängu korraldaja vastutab puuduste kõrvaldamise eest ning piirde korrasoleku eest mängu ajal. Kõik ohtlikud objektid tuleb eemaldada või pehmete patjadega katta.

## 107 Pall

Mängupall peab olema IFF-i poolt heakskiidetud ja vastavalt märgistatud. Palli pealispind peab olema üht mittehelendavat värvi. Samamoodi ei tohi mängupalli sisemus olla helendavat värvi.

## 2 MÄNGUAEG

### 201 Mängu normaalaeg

1) Mängu normaalaeg kestab 3x20 minutit. Kolmandike vahel on 10-minutilised vaheajad, mil võistkonnad vahetavad pooli.

Juhul kui mänguaeg on lühem (kuid mitte lühem kui 2x15 minutit) ja/või lühem/pikem, võib administratiivne organisatsioon vaheaegade pikkust muuta. Mängutabloo peaks võimalusel aega lugema 00:00-st üles. Pooli vahetades vahetavad võistkonnad ka vahetusalasid. Koduvõistkond valib poole aegsasti enne kohtumist. Iga uus periood algab lahtilöögiga väljaku keskelt. Mängu sekretariaat on kohustatud perioodi lõppemisest sireeni või muu sobiva heliga märku andma, juhul kui see ei ole automaatne. Periood või mäng on läbi kohe, kui lõpusireen on alanud. Vaheaja mõõtmine algab koheselt pärast perioodi lõppu. Võistkonnad vastutavad oma õigeaegse väljakule naasmise eest, et mängu pärast vaheaja lõppu jätkata. Kui kohtunike meelest pole väljakupooled võrdsed, vahetavad võistkonnad kolmanda perioodi keskel pooli, kuid see tuleb otsustada enne kolmanda perioodi algust. Pärast sellist poolte vahetust jätkub mäng lahtilöögiga keskpunktist. Poolte vahetamine ei ole kohustuslik tippiliigast madalamate liigade põhiturniiride mängudel.

2) Mänguaeg on "seisev".

"Seisev" mänguaeg tähendab, et aeg peatatakse iga kohtunike vile korral ja käivitatakse siis, kui pall mängu pannakse. Kui mängu kulgu segavad ebaloomulikud asjaolud, kasutatakse kolme vile. Kohtunikud otsustavad, millised on ebaloomulikud asjaolud, kuid alati on nendeks: deformeerunud pall, piirde lagunemine, vigastus, varustuse mõõtmine, sobimatute isikute või objektide väljakul olek, tulede kas osaline või täielik kustumine ning lõpusireeni kõlamine valel ajal. Piirde lagunemise puhul ei katkestata mängu enne, kui pall on selle koha lähedal. Vigastuste korral katkestatakse mäng ainult juhul, kui on kahtlus, et tegu võib olla tõsise vigastusega või kui vigastatud mängija mõjutab mängu kulgu. Administratiivne organisatsioon võib teha erandi ja anda loa kasutada "jooksvat" mänguaega. Sel juhul seisatatakse aeg ainult järgmistel juhtudel: värav, karistus, karistusvise, time-out, kohtunike kolm vile mängu kulgu segavate ebaloomulike asjaolude puhul. Mänguaja viimasel kolmel minutil kehtib alati "seisev" aeg. Mänguaeg seisatatakse karistusviske ajal.

### 202 Time-out

1) Mängu jooksul on mõlemal võistkonnal õigus küsida ühte time-out'i, mida kasutatakse esimese mängukatkestuse korral (kohtunikud annavad sel juhul kolmekordse signaali).

Time-out'i ei võimaldata, kui seda küsitakse ajal, kui mäng käib ja järgmine mängukatkestus on vaheaeg. Vaheaeg välistab time-out'i soovi ning võistkond ei kaota võimalust seda järgmise perioodi ajal kasutada. Time-out'i võib küsida igal ajal, kaasa arvatud väravatest ja karistusvisetest tingitud mängukatkestuste ajal, aga mitte lisaaja järgsete karistusvisete seeria ajal. Time-out'i saab küsida ainult võistkonna kapten või ametiisik. Mängukatkestuse ajal küsitud time-out viiakse täide koheselt, kuid kui kohtunike meelest mõjutab see vastasvõistkonna jaoks situatsiooni negatiivselt, viiakse see täide järgmise mängukatkestuse ajal. Küsitud time-out viiakse alati täide, välja arvatud värava puhul või kui määratakse karistuslööki, kui seda küsinud võistkond võib oma soovi tühistada. Time-out algab kohtuniku vilega, mis antakse, kui võistkonnad on oma vahetusalade ja kohtunikud mängu sekretariaadilaua juures. Teine vile 30 sekundi pärast tähistab time-out'i lõppu. Pärast time-out'i jätkatakse mängu vastavalt sellele, mis põhjustas mängukatkestuse. Karistatud mängija ei tohi time-out'is osaleda.

### 203 Lisaag

1) Kui mäng, mis peab lõppema ühe võistkonna võiduga, lõpeb viigiliselt, jätkatakse seda 10-minutilise lisaajaga kuni üks võistkond lööb värava.

Enne lisaaja algust peetakse 2-minutiline vaheaeg, kuid pooli ei vahetata. Lisaajal kehtivad aja seisatamisel ja käivitamisel samad reeglid, mis mängu normaalajalgi. Lisaaga ei jagata perioodideks. Karistusaeg, mis jäi normaalajast alles, jätkub lisaajal. Kui mängu seis on pärast lisaaga endiselt viigis, otsustatakse mängu võitja karistusvisete seerias. Lühema mänguaja korral võib lisaag olla lühem.

## 204 Karistusvisked pärast lisaaga

- 1) Mõlemast võistkonnast sooritavad viis erinevat väljakumängijat ühe karistusviske. Kui seis on ka pärast seda viigiline, sooritavad võistkonnad veel ühe karistusviske, kuni üks võistkond saavutab ülekaalu. Karistusvisked sooritatakse vaheldumisi.

Kohtunikud otsustavad, kumba väravat kasutatakse ja korraldavad võistkondade kaptenite vahel loosimise. Selle võitja otsustab, kumb võistkond alustab karistusvisete sooritamist. Lisakaristusviskeid võib sooritada iga väljakumängija ning ühel mängijal on lubatud sooritada mitu karistusviset.

Korraliste karistusvisete ajal loetakse ülekaalu saavutamiseks olukorda, kui üks võistkond juhib suurema arvu väravatega, kui vastasvõistkonnal veel sooritamata karistusviskeid alles on.

Lisakaristusvisete puhul loetakse ülekaalu saavutamiseks olukorda, kui üks võistkond on löönud ühe värava rohkem kui vastasvõistkond ja mõlemad võistkonnad on sooritanud võrdse arvu karistusviskeid. Kohe, kui üks võistkond on saavutanud karistusvisete sooritamisel ülekaalu, on mäng lõppenud ja võitnud võistkonnale arvestatakse üheväravaline võit.

Kui väljakumängija saab karistusvisete ajal mis tahes karistuse, ei või ta enam karistusviskeid sooritada.

Kui väravavaht saab karistusvisete ajal karistuse, asendatakse ta varuväravavahiga. Kui võistkonnal varuväravavahti ei ole, on neil maksimaalselt 3 minutit aega (seda aega ei tohi kasutada soojenduseks), et riietada väravavahiks mängija, kes ei ole veel viskeseeriaks üles antud. Uus väravavaht ja vahetuse toimumise aeg märgitakse protokollis.

Võistkond, kel ei ole võimalik kasutada viit erinevat väljakumängijat, saab õiguse ainult nii mitmele karistusviskele, kui palju neil üles antud mängijaid on.

## 3 MÄNGUS OSALEJAD

### 301 Mängijad

1) Kumbki võistkond võib kasutada maksimaalselt 20 mängijat. Kõik märgitakse protokollis.

Mängijad võivad olla kas väljakumängijad või väravavahid. Ainult protokollis märgitud mängijad võivad mängust osa võtta või viibida oma võistkonna vahetusalas.

Vahetusalas viibivad mängijad peavad istuma mängijate pingil, välja arvatud vahetuse ajal või juhul, kui see on muul selgelt põhjendatud põhjusel vajalik, näiteks uue kepi võtmiseks, tualeti kasutamiseks või vigastuse raviks.

2) Mängu jooksul võib ühest võistkonnast korraga väljakul viibida maksimaalselt kuus mängijat, sealhulgas ainult üks väravavaht.

Et kohtunikud võiksid mängu alustada, peab võistkonnal olema vähemalt viis väljakumängijat ja reeglite kohaselt riietatud väravavaht. Vastasel juhul määratakse vastasvõistkonnale 5:0 võit. Mängu kestel peab võistkond suutma pidevalt mängida vähemalt nelja mängijaga. Vastasel juhul mäng peatatakse ja vastasvõistkonnale antakse 5:0 või juhul kui see on neile kasulik, selleks hetkeks saavutatud tulemusega võit.

### 302 Mängijate vahetamine

1) Mängijaid võib vahetada ükskõik millal ja ükskõik kui palju kordi.

Kõik vahetused peavad toimuma oma võistkonna vahetusala piires. Väljakult lahkuv mängija peab olema piiret ületamas, kui teda vahetav mängija väljakule tuleb. Mängijat, kes lahkub väljakult väljaspool oma võistkonna vahetusala, ei saa välja vahetada enne järgmist mängukatkestust. Verejooksuga mängija ei tohi osaleda mängus seni, kuni verejooks on kontrolli all.

### 303 Erinõuded väravavahtidele

1) Kõik väravavahid märgitakse protokollis.

Märgistuseks on tähis VV. Mängija, kes on üles antud väravavahina, ei tohi osaleda samas mängus väljakumängijana (mängija mängukepiga). Kui võistkond on kas vigastuse või karistuse tõttu sunnitud väravavahi väljakumängijaga asendama, on neil maksimaalselt 3 minutit aega (mida ei tohi kasutada soojenduseks), et riietada väljakumängija reeglite kohaselt väravavahiks. Uus väravavaht ja vahetuse aeg märgitakse protokollis.

2) Kui väravavaht lahkub mängu ajal täielikult väravaalast, loetakse teda kuni naasmiseni ilma mängukepita väljakumängijaks.

See ei kehti sisseviske sooritamise puhul. Väravavaht loetakse väravaalast täielikult lahkunuks, kui ükski tema kehaosa ei puuduta põrandat väravaala sees. Väravavahil on lubatud oma väravaalas hüpata. Jooned loetakse väravaalasse kuuluvaks.

### 304 Erinõuded võistkonna kaptenitele

1) Igal võistkonnal on kapten, kes märgitakse protokollis.

Märgistuseks on tähis K. Võistkonna kaptenit tohib vahetada ainult vigastuse, haiguse või mängukaristuse tõttu ja see tuleb kanda koos ajaga protokollis. Välja vahetatud kapten ei saa enam samas mängus kaptenina tegutseda.

2) Ainult võistkonna kaptenil on õigus kohtunikega rääkida, samas on ta kohustatud neid aitama.

Kui võistkonna kapten räägib kohtunikega, toimub see vastavalt kehtestatud korrale. Karistatud kapten kaotab õiguse kohtunikega rääkida, välja arvatud juhul, kui nood tema poole pöörduvad. See tähendab, et välja arvatud juhul, kui võistkond küsib time-out'i, pole neil võimalik kohtunikega suhelda. Kui kohtunikud peavad seda vajalikuks, toimub suhtlus kapteniga mitte väljakul, vaid riietusruumide tsoonis, kuid mitte mingil juhul kohtunike riietusruumis.

### 305 Võistkonna ametiisikud

1) Iga võistkond võib protokollis märkida maksimaalselt viis ametiisikut.

Ainult protokollis märgitud isikud võivad viibida oma võistkonna vahetusalas. Välja arvatud time-out'i ajal, ei tohi ametiisik ilma kohtunike loata väljakule siseneda. Kogu võistkonna mängu juhendamine toimub vahetusalas, kuhu võistkonna ametiisikud mängu ajaks on määratud.

Võistkonna ametiisikud peavad viibima mängijate pingi taga, välja arvatud juhul, kui see on muul selgelt põhjendatud põhjusel vajalik. Ühel ametiisikul korraga on lubatud liikuda mängijate pingi ette, et anda väljakul olevatele mängijatele taktikalisi juhiseid. Teistel ametiisikutel on lubatud liikuda mängijate pingi ette üksnes selleks, et anda taktikalisi juhiseid mängijate pingil viibivatele mängijatele.

Kui mängijate pingi taga ei ole piisavalt ruumi, võivad kohtunikud teha erandi, kuid ka sellisel juhul peavad ametiisikud seisma piirdest eemal. Ametiisikud ei tohi seista kõrgemal alusel, näiteks toolil või pingil.

Enne mängu peab ametiisik kontrollima mänguprotokolli ja veenduma, et võistkonna nimekiri on õige. Pärast mängu algust ei tohi protokollit enam muudatusi teha, välja arvatud valesi märgitud numbrite parandamiseks. Kui ametiisik märgitakse protokollis ka mängijana, tuleb teda kõikides ebaselgetes vahetusalas toimunud rikkumistes käsitleda mängijana.

### 306 Kohtunikud

- 1) Mängu juhivad kaks võrdõiguslikku kohtunikku, kes rakendavad mängureegleid ja juhivad mängu koostöös teiste mänguametnikega.

Kohtunikel on õigus rakendada distsiplinaarmedeid enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu. Kohtunikel on õigus mäng katkestada, kui on ilmne oht, et selle reeglitepäraseks jätkamiseks pole võimalust.

### 307 Mängu sekretariaat

- 1) Mängu sekretariaat asub selleks ettenähtud kohas.

Mängu sekretariaat (lauakohtunikud) peab olema neutraalne ja on vastutav protokollis, ajavõtmise ja võimalike teadustamisülesannete eest.

## 4 VARUSTUS

### 401 Mängijate riietus

1) Kõik väljakumängijad kannavad vormi, millesse kuuluvad särgid, lühikesed püksid ja põlvikud.

Kõik ühe võistkonna väljakumängijad kannavad ühesugust vormi. Võistkonna vorm võib olla mis tahes värvikombinatsioonis. Kui kohtunike meelest ei saa võistkondi vormi järgi selgelt eristada, on külalisvõistkond kohustatud vormi vahetama. Kõik sokid peavad olema ühte värvi ning kui administratiivne organisatsioon nii otsustab, siis ka võistkonniti eristatavad. Mängija, kelle mistahes varustusel on nähtav veri, ei tohi mängus osaleda enne, kui varustus on puhastatud või välja vahetatud.

2) Kõik väravavahid peavad olema riietatud pikkade varrukatega särkidesse ja pikkadesse pükstesse.

3) Kõik särgid peavad olema nummerdatud

Võistkonna särgid peavad olema nummerdatud erinevate selgelt nähtavate täisnumbritega (araabia numbrid). Numbrid peavad asuma särgi seljaosal keskel ning esiküljel ülemisel rinnaosal. Selja peal asetsevad numbrid peavad olema vähemalt 200 mm kõrged ja rinna peal asetsevad numbrid vähemalt 70 mm kõrged. Numbrite värvus peab olema särgiga selgelt kontrastne. Särkidel võivad olla numbrid vahemikus 1–99 (kaasa arvatud), kuid väljakumängijad ei tohi kasutada numbrit 1.

Kui mängus osaleb valesti märgitud numbriga mängija, parandatakse mänguprotokoll ning rikkumisest teavitatakse administratiivset organisatsiooni. Kui mängija on sunnitud mängu ajal särki vahetama, märgitakse uus number mänguprotokollis.

4) Kõik mängijad peavad kandma spordijalatsid.

Jalatsid peavad olema sisejalatsi tüüpi. Sokke ei tohi jalatsite peal kanda. Kui mängija kaotab mängu jooksul ühe või mõlemad jalatsid, võib ta jätkata mängimist järgmise mängukatkestuseni.

### 402 Kohtunike riietus

1) Kohtunikud kannavad särke, musti lühikesi pükse ja musti põlvikuid.

Kohtunike vormi värvikombinatsioon peab olema identne.

### 403 Väravavahi erivarustus

1) Väravavaht ei tohi kasutada mängukeppi.

2) Väravavaht peab kandma maski, mis vastab IFF-i varustusreeglitele ja on vastavalt märgistatud.

Seda ainult mängu ajal väljakul viibides. Maski igasugune töötlemine, välja arvatud värvimine, on keelatud.

3) Väravavaht võib kasutada mis tahes kaitsva suunitlusega varustust, mis on kooskõlas IFF-i varustusmäärustega, kuid see ega selle osad ei tohi olla mõeldud värava katmiseks.

Mask ja õhukesed kindad on lubatud. Väravavahi kaitsevarustus peab olema keha järgi vormitud ega tohi katta rohkem pinda kui väravavahi keha. See hõlmab muu hulgas liiga suurte riiete, õlajoont mis tahes suunas suurendavate õlapatjade, kahekordse kaitsevarustuse jms kasutamist. Pükstel peavad kõik tõmbelukud, taskud, rihmad, takjakinнитused jms olema suletud ja kinnitatud.

Kõik kleepjaid elemente sisaldavad või hõõrdumist suurendavad ained, näiteks silikoonmäärdeained, on keelatud. Esemete hoidmine värava sees või peal on keelatud.

### 404 Kapteni erivarustus

Võistkonna kapten peab kandma käepaela.

Käepaela peab kandma õlavarrel ja see peab olema selgelt nähtav. Teipi ei tohi käepaela asemel kasutada.

### 405 Isiklik ja kaitsevarustus

1) Mängija ei tohi kanda isiklikku varustust, mis võib põhjustada vigastusi.

Isikliku varustuse hulka kuuluvad kaitsva ja meditsiinilise otstarbega esemed, kaitseprillid jms.

Kohtunikud otsustavad, mida tuleb pidada ohtlikuks. Kaitsevarustust kantakse võimaluse korral riiete all.

Kõik ehted, nagu kaelakeed, sõrmused, käevõrud, kõrvarõngad, nahkrihmad, kummipaelad jms, on keelatud ning need tuleb eemaldada. Ehete katmine teibiga ei ole lubatud. Mängijate ohutuse tagamiseks peavad kohtunikud mängijate varustust kontrollima ja vajaduse korral sekkuma.

Kui riikliku alaliidu vorminõuded ei sätesta teisiti, peavad alussärgi, aluspükste, retuuside ja kompressioonriietuse nähtavad osad olema sama värvi kui võistlussärgi või -pükste põhivärv. Jalgadel kantava alusriietuse puhul on lubatud ka must värv. Kõik peakatted, välja arvatud ilma sõlmeta elastsed peapaelad, on keelatud. Väljakumängijatel on keelatud kanda pikki retuuse. Erandeid võib kirjaliku taotluse alusel lubada ainult administratiivne organisatsioon.

- 2) Kui mängija kannab kaitseprille, peavad need vastama IFF-i tehnilistele eeskirjadele ja olema vastavalt märgistatud

Kaitseprillide modifitseerimine on keelatud. Kui mängija kaotab mängimise ajal kaitseprillid, võib ta mängimist jätkata kuni järgmise mängukatkestuseni.

## 406 Mängukepp

- 1) Mängukepp peab olema kooskõlas IFF-i varustusmäärustega, IFF-i poolt heaks kiidetud ja vastavalt märgistatud.

Mängukepi igasugune töötlemine, välja arvatud lühendamine, on keelatud. Vart võib ülalpool vastavat märki teipida, kuid ametlikke märke katta ei tohi.

- 2) Laba peab olema kooskõlas IFF-i varustusmäärustega, IFF-i poolt heaks kiidetud ja vastavalt märgistatud. Laba ei tohi olla terav ja selle kumerus ei tohi ületada 30 mm.

Laba ei tohi mingil moel töödelda, välja arvatud pikisuunaline painutamine. Töötlemine hõlmab lihvimist, sulatamist või mis tahes muud laba struktuuri või selle nõgusust muutvat tegevust. Kumerust mõõdetakse laba sisekülje kõrgeima punkti ja tasase pinna, millel mängukepp lebab, vahelise kaugusena. Laba vahetamine on lubatud, kui laba kasutamine koos varrega on heaks kiidetud ning laba ja vars on sama kaubamärki, ent uus laba ei tohi olla nõrgendatud. Varre ja laba vahelise ühenduskoha teipimine on lubatud, kuid laba nähtavast osast ei tohi kaetud olla rohkem kui 10 mm.

## 407 Kohtunike varustus

- 1) Kohtunikud on varustatud keskmise suurusega plastikust vilede, mõõdulintide ja punaste kaartidega.

Administratiivne organisatsioon võib teha erandi ja lubada teist tüüpi vilede kasutamist.

## 408 Mängu sekretariaadi varustus

Mängu sekretariaadil peab olema kogu varustus, mis nende tööks vajalik on.

## 409 Varustuse kontrollimine

- 1) Varustuse kontrollimise üle otsustavad kohtunikud. Varustust kontrollitakse enne mängu ja mängu ajal.

Enne mängu või mängu ajal avastatud ebakorrekse varustuse parandab asjaomane mängija, kellel on seejärel õigus alustada või jätkata mängu. Reeglites eraldi nimetatud ebakorrekse varustuse või nõuetele mittevastava mängukepiga seotud olukordi käsitletakse vastavalt reeglites sätestatule. Võistkonna vormiga seotud rikkumiste eest ei määrata ühele võistkonnale ühe mängu jooksul rohkem kui ühte karistust, kuid kõik ebakorrekse varustuse juhtumid tuleb raporteerida.

Mänguvarustuse kontrollimise ajal ei tohi mängu sekretariaadi juures viibida muud mängijad peale võistkonna kaptenite ja selle mängija, kelle varustust kontrollitakse. Pärast kontrollimist jätkub mäng mängukatkestuse põhjustanud olukorrast.

- 2) Vastasvõistkonna kapten võib taotleda laba kumeruse, mängukepi või väravavahi kiivri võre IFF-i heakskiidumärgistuse, varre ja laba kombinatsiooni ning mängukepi või laba töötlemise kontrollimist.

Võistkonna kaptenil on ka õigus juhtida kohtunike tähelepanu muudele nõuete eiramistele vastasvõistkonna mängijate varustuses, kuid sel juhul on kohtunike otsustada, kas sekkumine on vajalik või mitte. Laba kumeruse, mängukepi või väravavahi kiivri võre IFF-i heakskiidumärgistuse, varre ja laba kombinatsiooni ning mängukepi või laba töötlemise kontrolli võib taotleda igal ajal, kuid seda ei teostata enne mängukatkestust. Kui kontrolli taotletakse mängukatkestuse ajal, teostatakse see koheselt, kaasa arvatud väravatest ja karistusvisetest tingitud mängukatkestuste ajal, välja arvatud juhul, kui kohtunike hinnangul mõjutaks see vastasvõistkonna olukorda negatiivselt. Sellisel juhul teostatakse kontroll järgmise mängukatkestuse ajal.

Kohtunikud on kohustatud kapteni taotluse korral kontrollima laba kumerust, mängukepi või väravavahi kiivri võre IFF-i heakskiidumärgistust, varre ja laba kombinatsiooni ning mängukepi või laba töötlemist,

kuid ühe mängukatkestuse jooksul on lubatud ainult üks kontroll võistkonna kohta. Mänguvarustuse kontrollimise ajal ei tohi sekretariaadi juures viibida muud mängijad peale võistkonna kaptenite ja selle mängija, kelle varustust kontrollitakse. Pärast varustuse kontrolli jätkub mäng mängukatkestuse põhjustanud olukorrast.

## 5 STANDARDOLUKORRAD

### 501 Üldjuhised standardolukordadeks

Pärast mängukatkestust jätkatakse mängu standardolukorrast vastavalt katkestuse põhjusele.

Standardolukorrad on lahtilöögid, sisselöögid, vabalöögid ja karistusvisked.

2) Kohtunikud annavad ühe vile, žestikuleerivad leppemärke ja määravad kindlaks koha standardolukorra jaoks. Palli võib mängida pärast vilet, kui pall on õigel kohal ja ei liigu.

Esmalt näitavad kohtunikud mängukatkestuse tagajärje kindlaks määrava leppemärgi ning pärast seda võimaliku reeglite rikkumise kindlaks määrava leppemärgi. Reeglite rikkumise kindlaks määravat leppemärki peab näitama vaid juhtudel, kui kohtunikud peavad seda vajalikuks, kuid alati olukordades, mis on seotud karistuste või karistusvisetega. Palli võib sisse- või vabalöögil mängida ka siis, kui ta on liikumises või ei ole täpselt kindlaks määratud kohal, kui kohtunike meelest ei mõjuta see mängu kulgu.

3) Standardolukorra lahtimängimist ei tohi ilma põhjuseta edasi lükata.

Kohtunikud otsustavad, mida pidada põhjuseta viivitamiseks. Võimaluse korral hoiatavad kohtunikud enne sekkumist põhjuseta viivitamise eest.

### 502 Lahtilöök

1) Uue perioodi alguses ja pärast löödud väravat sooritatakse lahtilöök keskpunktist.

Lisaajal löödud värava või perioodi lõpu järel karistusviskest löödud värava korral ei kinnitata väravat lahtilöögiga. Seda kohaldatakse ka juhul, kui värav on õigesti löödud perioodi lõpuni jäänud ebaolulise ajaga, kuid lõpusignaali on kõlanud.

2) Kui mängukatkestuse põhjustas situatsioon, pärast mida ei saa kummagi võistkonna kasuks määrata sisse- või vabalööki või karistusviset, jätkatakse mängu lahtilöögiga.

3) Lahtilöök sooritatakse lähimast lahtilöögipunktist vastavalt palli asukohale mängukatkestuse ajal.

4) Kõik mängijad, välja arvatud lahtilöögi sooritajad, peavad koheselt ilma kohtunike vastavate märguanneteta liikuma pallist vähemalt 3 m kaugusele (mängukepid kaasa arvatud).

Enne lahtilööki on kohtunikud kohustatud kontrollima, et võistkonnad on selleks valmis ja mängijad asuvad ettenähtud vahemaa kaugusel.

5) Pall mängitakse lahti mängukepiga ja lahtilöögi sooritavad kaks väljakumängijat eri võistkondadest. Mängijad peavad olema suunatud vastasvõistkonna väljakupoole lühema serva poole ja neil ei tohi enne lahtilöögi sooritamist olla füüsilist kontakti. Jalad peavad olema keskjoonega risti. Mõlemad mängija jalad peavad keskjoonest olema võrdsel kaugusel. Mängukeppi peab hoidma kahe käega normaalses haardes ülalpool vastavat märki. Labad peavad olema keskjoonega risti palli erinevatel pooltel, kuid ei tohi palli puutuda.

Normaalne haare tähendab viisi, kuidas mängija hoiab keppi mängu ajal. Kaitsva võistkonna mängija valib, kummale poole palli oma kepp asetada. Kui lahtilöök sooritatakse keskjoonelt, on valikuõigus külalisvõistkonna mängijal. Kui mängija on valitud lahtilööki sooritama, ei ole lubatud seda mängijat vahetada. Pall peab olema labade keskel. Kui enne lahtilöögi sooritamist tekib vaidlus seoses vahetusega, peab külalisvõistkond oma vahetuse esimesena läbi viima.

6) Lahtilöök võib minna otse väravasse.

### 503 Lahtilöögi tingivad

#### sündmused

1) Kui pall saab tahtmatult kahjustada.

2) Kui palli ei saa reeglitepäraselt mängida.

Kohtunikud annavad enne mängu katkestamist mängijatele piisava võimaluse palli mängida.

3) Kui piirde osad on lahti tulnud ja pall satub selle koha lähedale.

4) Kui värav on juhuslikult paigast nihkunud ja seda ei saa piisava aja jooksul oma kohale tagasi panna.

Väravavaht on kohustatud värava kohe kui võimalik oma kohale tagasi panema.

5) Kui mängija saab tõsiselt vigastada ja ta mõjutab otseselt mängu kulgu.

Kohtunikud otsustavad, kas vigastus on tõsine, kuid selle kahtluse korral katkestatakse mäng koheselt.

6) Kui mängu ajal tekib ebaloosulik olukord.

Kohtunikud otsustavad, mida pidada ebaloosulikuks asjaoluks, kuid see hõlmab muuhulgas mängust kõrvalisi isikuid või esemeid, täielikult või osaliselt kustunud valgust, mängu lõpetav/peatav signaal kõlab ekslikult, kui purunenud mängukepp põhjustab ohtliku olukorra või mõjutab otseselt mängu või siis, kui pall on tabanud kohtuniku ja see mõjutab märkimisväärselt mängu kulgu.

7) Kui värav tühistatakse hoolimata sellest, et vabalööki põhjustavat rikkumist ei olnud.

Siia alla kuulub see, kui pall läheb väravasse, ilma et ületaks väravajoone eestpoolt.

8) Kui karistusvise ei lõpe resultatiivselt.

Siia alla kuulub reeglitele mittevastavalt sooritatud karistusvise.

9) Kui kohtunikud ei suuda otsustada, kumma võistkonna kasuks määrata sisse- või vabalöök.

Siia alla kuulub see, kui reegleid rikuvad mõlemad võistkonnad samaaegselt.

10) Kui kohtunikud peavad oma otsust ebakorrektsesks.

11) Kui viga mitte sooritanud võistkond edasilükatud karistuse aeg kohtunike arvates üritab aega viivitada.

Võimalusel peavad kohtunikud enne karistamist sellele võistkonna tähelepanu juhtima.

## 504 Sisselöök (803)

1) Kui pall läheb üle piirde või tabab lage või mõnda muud väljakust kõrgemal asuvat objekti, määratakse rikkumist mitteteinud võistkonna kasuks sisselöök.

Palli väljakult minema löönud võistkonnaks loetakse seda võistkonda, kelle mängija või mängija varustus puutus palli viimasena, enne kui see väljaku piiridest väljus. Siia alla kuulub ka see, kui palli väravavõrgust eemaldada üritav mängija lööb võrku sealjuures palli tabamata.

2) Sisselöök sooritatakse 1,5 m kaugusel piirdest arvestatuna kohast, kust pall väljaku piiridest väljus, kuid mitte kunagi tagapool väravajoonte kujuteldavaid pikendusi.

Kui kohtunike meelest ei mõjuta see otseselt mängu kulgu, ei pea pall olema paigal ega täpselt samas kohas. Kui võistkonnale on kasulik sooritada sisselöök piirdele lähemalt kui 1,5 m, võib ta seda teha. Sisselöök tagapool väravajoonte kujuteldavaid pikendusi sooritatakse lähimast lahtilöögipunktist. Kui pall puudutab lage või muid väljaku kohal olevaid objekte, sooritatakse sisselöök sama kaugel keskjoonest 1,5 m kauguselt piirdest.

3) Vastavõistkonna mängijad peavad koheselt ilma kohtunike vastava märguandeta liikuma pallist vähemalt 3 m kaugusele (mängukepid kaasa arvatud).

Sisselööki sooritav mängija ei pea ootama, et vastasmängijad reeglitele vastavale kaugusele liiguvad, kuid kui pall lüüakse lahti samal ajal, kui vastasmängija üritab reeglitele vastavale kaugusele liikuda, karistust ei järgne.

4) Palli mängitakse mängukepiga. Palli peab lööma, seda ei tohi vedada, visata ega kepi peale tõsta.

5) Sisselöögi sooritanud mängija ei tohi palli puutuda enne, kui see on puudutanud mõnda teist mängijat või mõne teise mängija varustust.

6) Sisselöök võib minna otse väravasse.

## 505 Sisselöögi tingivad sündmused

1) Kui pall ületab piirde või tabab lage või mõnda muud väljaku kohal olevat objekti.

2) Kui edasilükatud karistus määratakse seetõttu, et rikkumise toime pannud võistkond saab palli enda valdusse või mängib seda kontrollitult.

3) Kui võistkond loobub ausa mängu põhimõtetest lähtudes oma õigusest mängu jätkata, osaledes lahtilöögis.

## 506 Vabalöök (803)

1) Kui rikutakse reegleid, mille kohaselt tuleb määrata vabalöök, määratakse reegleid mitterikkunud võistkonna kasuks vabalöök.

Vabalöögini viivate reeglite rikkumiste puhul tuleb võimaluse korral alati rakendada edu printsiipi. Edu printsiip seisneb selles, et kui võistkond, kelle vastu rikuti reegleid, jääb pärast rikkumist endiselt palli valdajaks, antakse neile võimalus mängu jätkata, kui nad saavad sellest rohkem kasu kui vabalöögist. Kui rakendatakse edu printsiipi ja mäng katkestatakse, sest reegleid mitterikkunud võistkond kaotab palli, määratakse vabalök kohalt, kus toimus viimane reeglite rikkumine.

2) Vabalök sooritatakse kohalt, kus toimus reeglite rikkumine, kuid mitte kunagi tagapool väravajoonte kujuteldavaid pikendusi ega väravavahialadele lähemal kui 3,5 m.

Kui kohtunike meelest ei mõjuta see otseselt mängu, ei pea pall olema paigal ega täpselt samas kohas, kus toimus reeglite rikkumine. Kui koht vabalöögiks on piirdele lähemal kui 1,5 m, võib löögi sooritada 1,5 m kauguselt piirdest. Vabalök tagapool väravajoonte kujuteldavaid pikendusi sooritatakse lähimast lahtilöögipunktist. Kui koht vabalöögiks on väravavahialale lähemal kui 3,5 m, sooritatakse löök väravajoone keskpunktist algava ja läbi reeglite rikkumise koha suunduva mõttelise joone pikendusel 3,5 m kaugusel väravavahialast jättes 0,5 meetrit kaitsemüüri ja 3 meetrit nõutud vahemaa tarbeks. Kaitsval võistkonnal on alati õigus koheselt moodustada kaitsemüür väravavahialast väljapoole. Kui ründav võistkond takistab või segab seda, määratakse vabalök kaitsva võistkonna kasuks. Ründav võistkond ei ole kohustatud ootama, kuni kaitsev võistkond kaitsemüüri moodustab ja neil on õigus asetada oma mängijaid kaitsemüüri ette.

3) Vastavõistkonna mängijad peavad koheselt ilma kohtunike vastava märguandeta liikuma pallist vähemalt 3 m kaugusele (mängukepid kaasa arvatud).

Vabalööki sooritav mängija ei pea ootama, et vastasmängijad reeglitele vastavale kaugusele liiguvad, kuid kui pall lüüakse lahti samal ajal, kui vastasmängija üritab reeglitele vastavale kaugusele liikuda, karistust ei järgne.

4) Palli mängitakse mängukepiga. Palli peab lööma, seda ei tohi vedada, visata ega kepi peale tõsta.

5) Vabalöögi sooritanud mängija ei tohi palli enne puutuda, kui see on puudutanud mõnda teist mängijat või mõne teise mängija varustust.

6) Vabalök võib minna otse väravasse.

## 507 Vabalööki tingivad sündmused

1) Kui mängija lööb, surub, tõstab vastase mängukeppi või vastasmängija keha kas oma mängukepi või jalaga. (901, 910)

Kui kohtunike meelest mängis mängija enne vastase mängukepi tabamist palli, sanktsioone ei järgne.

2) Kui mängija hoiab kinni vastast või vastase mängukeppi. (908)

See tähendab olukorda, kus mängija kasutab oma kätt või käsivart vastase kinnihoidmiseks, tõmbamiseks, sikutamiseks, haaramiseks või tema vaba liikumise füüsiliseks takistamiseks ning olukorda, kus mängija kasutab oma kätt või käsivart vastase kepi eemale tõrjumiseks ilma seda haaramata.

3) Kui mängija mängukepi laba tõuseb enne palli tabamist selja taga või pärast palli tabamist puusatasemest kõrgemale. (902)

See kehtib ka pettelöökide kohta. Kui läheduses ei ole teisi mängijaid ja vigastuste oht puudub, võib pärast palli tabamist mängukepp ka kõrgemale tõusta. Puusatasemeks loetakse puusade kõrgust, kui mängija seisab sirgelt.

4) Kui mängija mängib või üritab mängida palli ükskõik millise mängukepi osaga, jalalabaga või säärega põlvkõrgusest ülalpool. (902, 911)

Palli reiega peatamist ei peeta põlvest kõrgemal mängimiseks, välja arvatud juhtudel, kui see loetakse ohtlikuks.

5) Kui mängija asetab oma mängukepi või jala vastase jalgade vahele. (903)

6) Kui mängija, kes omab palli või püüab seda omandada, surub või lükkab vastast ükskõik millisel muul viisil kui õlg vastu õlga. (905)

7) Kui mängija, kes omab palli või püüab seda omandada või püüab liikuda paremale positsioonile, liigub selg ees vastase otsa või takistab muul viisil vastase liikumist soovitud suunas. (906, 909)

Siia alla kuulub ka ründava võistkonna poolt kaitsemüüri moodustamise takistamine või segamine, kui vabalöögi koht asub väravavahialast 3,5 m kaugusel või lähemal, samuti olukord, kus ründava võistkonna mängija järgib aktiivselt ja korduvalt väravavahi liikumisi ainsa eesmärgiga varjata väravavahi vaadet.

8) Kui väljakumängija asub väravavahialas või läbib väravavahiala või ala, kus tavaliselt asub värav. (912)

Kui vastasvõistkonna vabalöök lüüakse otse väravale ja kaitsva võistkonna väljakumängija asub väravavahialas, väravas või juhul, kui värav on paigast nihutatud, alas, kus värav tavaliselt asub, määratakse alati karistusvise.

Väljakumängija loetakse väravavahialas olevaks, kui ükskõik milline tema kehaosa puudutab väravavahialas asuvat pörandat. Väljakumängijat, kelle mängukepp on ainult väravavahialas, ei loeta väravavahialas viibivaks. Jooned kuuluvad väravavahialasse.

9) Kui väljakumängija lükkab tahtlikult vastasvõistkonna värava paigast. (912)

10) Kui väljakumängija takistab passiivselt väravavahi sisseviset. (913)

See loetakse määruste rikkumiseks ainult sel juhul, kui väljakumängija on väravaala sees või lähemal kui 3 m kohale, kus väravavaht palli omandas. Passiivselt tähendab tahtmatult või kohalt mitteliikumise tõttu.

11) Kui väljakumängija hüppab ja peatab palli. (914)

Hüppeks loetakse, kui mõlemad jalad on täielikult pörandast lahti. Jooksmist ei loeta hüppamiseks. Mängijal on lubatud hüppata üle palli ja mängida, puudutada ning peatada palli allpool põlvkõrgust. Põlvkõrguseks loetakse põlvede kõrgust sirgelt seistes.

12) Kui mängija mängib palli ise väljakul mitte viibides.

Väljakul mitteviibimine tähendab, et üks või mõlemad jalad pole väljakul. Kui mängija mängib palli väljakul mitte viibides vahetuse ajal, loetakse seda vaks vahetuseks. Kui mängija mängib palli väljakul mitte viibides oma vahetusajal, kui ei toimu vahetusi, loetakse seda mängu saboteerimiseks. Mängija võib väljaspool väljakut joosta, kuid ei tohi seal palli mängida.

13) Kui väravavaht lahkub sisseviske ajal täielikult väravaalast. (915)

Sel juhul ei loeta väravavahti väljakumängijaks. Väravavaht loetakse väravaalas mitteviibivaks, kui ükski ta kehaosa ei puutu pörandat väravaalas. Sissevise loetakse lõppenuks, kui väravavaht palli lahti laseb ja kui ta pärast seda väravaalast lahkub, ei loeta seda reeglite rikkumiseks. See reegel kehtib ka juhul, kui väravavaht omandab palli väravaalas olles ja libiseb pärast seda sealt välja. Jooned kuuluvad väravaalasse.

14) Kui väravavaht viskab või lööb palli üle keskjoone. (915)

See loetakse reeglite rikkumiseks vaid juhul, kui pall ei puutu pörandat, piiret, mõnda teist mängijat või mõne teise mängija varustust enne, kui ta keskjoone ületab. Pall peab tervenisti ületama keskjoone.

15) Kui lahtilöök, sisselöök või vabalöök sooritatakse valesti või selle sooritamise viivitatakse tahtlikult. (916)

Siia alla kuulub see, kui reegleid mitterikkunud võistkond viib palli mängukatkestuse ajal eemale, kui palli veetakse, visatakse või tõstetakse kepi peale ning kui mõni mängija viivitab lahtilöögiga. Kui sisselöök või vabalöök sooritatakse valest kohast või pall ei ole täielikult paigal, võib selle uuesti sooritada. Kui sisselöök või vabalöök sooritatakse selgelt valest kohast eesmärgiga saavutada märkimisväärne eelis, loetakse see valesti sooritatuks. Kui kohtunike hinnangul ei mõjuta see mängu kulgu, ei pea pall olema täielikult paigal ega täpselt õiges kohas. Kui lahtilöök, sisselöök või vabalöök sooritatakse valesti või seda tahtlikult viivitatakse, ei rakendata edu.

16) Kui väravavaht hoiab palli kauem kui 3 sekundit. (922)

Kui väravavaht paneb palli maha ja võtab selle uuesti üles, loetakse ta kogu aeg palli kontrollinuks.

17) Kui väravavaht saab söödu või omandab palli väljakumängijast võistkonnakaaslase käest. (922)

See loetakse reeglite rikkumiseks vaid juhul, kui väravavaht mängib palli kohtunike meelest tahtlikult. Söödu saamine tähendab palli kätega puudutamist, see on keelatud ka palli pärast mõne muu kehaosaga peatamist. Väravavaht võib saada söödu väljakumängijast võistkonnakaaslase käest, kui ta söödusaamise hetkel on väravaalast täielikult lahkunud ja teda loetakse seetõttu väljakumängijaks. Olukorda, kui väravavaht lahkub täielikult väravaalast, peatab palli, naaseb väravaalasse ja võtab palli kätte, ei loeta tagasisööduks väravavahile. Tagasisöödu väravavahile ei loeta kunagi väravasituatsiooniks ja selle eest ei saa määrata karistusviset.

18) Kui määratakse karistus mängureeglite rikkumise eest.

Vabalöök määratakse kohast, kus viga tehti. Kui kohtunikud ei suuda otsustada, kus viga tehti, määratakse vabalöök mängu katkestuse hetkel pallile lähimast lahtilöögi punktist.

## 19) Kui mängija viivitab mängu. (922)

Siia alla kuulub olukord, kui mängija, eesmärgiga võita aega, asetab end vastu piiret või väravat viisil, mille tõttu vastasmängija ei saa palli reeglite kohaselt mängida. Siia alla kuulub ka, kui väravavaht blokeerib palli läbi väravavõrgu. Kui võimalik, peab mängijat enne sanktsioonide rakendamist hoiatama.

## 20) Kui võistkond viivitab mänguaega. (922)

Siia alla kuulub olukord, kui võistkond mängib järjekindlalt passiivselt enda värava taga. Kui võimalik, peab võistkonda enne sanktsioonide rakendamist hoiatama.

## 21) Kui väljakumängija mängib palli peaga. (919)

## 22) Kui väljakumängija, kelle valduses on pall või kes üritab palli korrektselt mängida, puudutab põrandat mõlema põlvega või ühe käega, välja arvatud keppi hoidva käega.

Siia alla kuulub ka olukord, kus kaitsva võistkonna mängija mängib palli korrektselt, kuid viisil, mille tulemusena satub mängija vältimatult pikali.

## 508 Karistusvise (805)

1) Kui rikutakse reegleid, mille kohaselt tuleb määrata karistusvise, määratakse reegleid mitterikkunud võistkonna kasuks karistusvise.

2) Karistusviset alustatakse mängukepiga ning see sooritatakse kujuteldavast punktist, mis asub keskjoonest 5 m kaugusel ja on pikkade külgede vahel keskel.

Karistusvise algab kohtuniku vilest ja lõpeb tema järgmise vilega. Kui mängija alustab karistusviset jalaga, sooritatakse karistusvise uuesti.

3) Kõik mängijad, välja arvatud karistusviske sooritaja ja vastasvõistkonna väravavaht, peavad karistusviske sooritamise ajal olema oma võistkonna vahetusallas. Väravavaht peab karistusviske alguses olema väravavahialas.

Kui tekib erimeelsusi, kumb mängijatest läheb enne väljakule, peab väravavaht enne väljakule minema. Väravavahti ei tohi asendada väljakumängijaga. Kui väravavaht rikub karistusviske ajal reegleid, määratakse uus karistusvise ja karistus suunatakse täitmisele. Kui mõni muu mängija või võistkonna ametiisik karistuse saanud võistkonnast rikub karistusviske ajal reegleid, määratakse uus karistusvise. Kui mängija, kes ei ole karistusviske sooritaja või karistusviset sooritava võistkonna ametiisik, rikub karistusviske käigus reegleid, loetakse karistusvise ebaõnnestunuks.

4) Karistusviset sooritav mängija võib palli puudutada piiramatult kordi, kuid peab kogu karistusviske sooritamise ajal liikuma pidevalt värava poole.

Pidev liikumine tähendab, et mängija ja pall ei tohi karistusviske ajal samaaegselt täielikult seisma jääda ega muuta suunda väravast eemale. Zorro-tüüpi liigutus, kus pall jääb laba peale paigale ning pall muudab karistusviske ajal õhus rohkem kui üks kord suunda, ei ole lubatud.

Kohe kui väravavaht on palli puudutanud või pall on puudutanud värava esikülge, ei tohi mängija karistusviske ajal enam palli puutuda. Kui pall tabab värava esikülge ja ilma kujuteldavat pikendatud väravajoont ületamata läbib väravajoone eestpoolt, loetakse värav kehtivaks. Kui pall ületab kujuteldava pikendatud väravajoone, on karistusvise lõppenud.

Mänguaeg peatatakse kogu karistusviske sooritamise ajaks.

5) Mängija, kes kannab 2+2-minutilist võistkonnakaristust, peab karistusviske ajal olema karistuspingil.

Kui mängija saab mängukaristuse, siis kapten valib mängija, kes ei ole juba karistatud, et kanda võistkonnakaristust.

## 509 Edasilükatud karistusvise (806)

1) Edasilükatud karistusvise määratakse, kui võistkond, kelle vastu rikuti reegleid sel moel, et järgnema peab karistusvise, jääb pärast rikkumist endiselt palli valdajaks ja väravasituatsioon kestab edasi.

Edasilükatud karistusviske määramise võib põhjustada rikkumine, mille eest määratakse karistus isegi siis, kui edasilükatud karistust tol hetkel juba rakendatakse. Kõik vead, mille teeb edasilükatud karistuse ajal karistada saav võistkond ning on vabalöögi väärilised, tuleb lugeda korduvateks vigadeks. Kõik karistuse tingivaid veade tuleb fikseerida tulenevalt rikkumise iseloomust. Karistusi kannavad mängijad, kes karistuse said.

2) Edasilükatud karistusvise tähendab, et reegleid mitterikkunud võistkonnale antakse võimalus rünnakut jätkata kuni otsene väravasituatsioon on läbi.

Kui periood või mänguaeg lõpeb, sooritatakse karistusviske ikkagi. Kui reegleid mitterikkunud võistkond lööb edasilükatud karistusviske ajal värava, see fikseeritakse ja karistusviske tühistatakse.

## 510 Karistusviske tingivad sündmused

- 1) Kui kaitsva võistkonna poolt segatakse väravasituatsiooni või takistatakse selle tekkimist reeglite rikkumisega, mille eest määratakse vabalöökk või karistus.

Kohtunikud otsustavad, mida loetakse väravasituatsiooniks. Vead väravaalas ei tingi automaatselt karistusviset. Karistusviske määratakse alati, kui väravasituatsiooni ajal lükkab kaitsev võistkond värava tema õigest asukohast ära või mängib sihilikult liiga mitme mängijaga. Kui vabalöökk lüüakse värava peale ja kaitsva võistkonna väljakumängija on väravavahialas, väravas või on värav tema õigest asukohast ära lükatud, määratakse alati karistusviske.

## 6 KARISTUSED

### 601 Üldjuhised karistuste kohta

1) Kui pannakse toime karistatav reeglite rikkumine, peab reegleid rikkunud mängija kandma karistuse. Kui kohtunikud ei suuda reegleid rikkunud mängijat kindlaks määrata või reegleid rikkus ametiisik, valib võistkonna kapten väljakumängija, kes ei ole juba karistatud, karistust kandma. Kui kapten keeldub seda tegemast või on karistatud, valivad kohtunikud karistuse kandva mängija. Kõik määratud karistused märgitakse protokolli koos aja, mängija numbri, karistuse liigi ja karistuse põhjustanud reeglite rikkumisega. Kui karistuse põhjustas mänguga seotud reeglite rikkumine, määratakse reegleid mitterikkunud võistkonna kasuks vabalööök. Kui karistuse põhjustas reeglite rikkumine mängukatkestuse ajal, jätkatakse mängu vastavalt mängukatkestuse põhjustanud olukorrale. Karistust kandev kapten kaotab õiguse kohtunikega rääkida, erandiks on, kui kohtunikud ise ei pöördu kapteni poole.

2) Karistatud mängija viibib karistuspingil kogu karistuse aja.

Mängijat, kellele määratakse karistus pärast lisaaega toimuvate karistusvisete ajal, ei paigutata karistuspingile.

Karistus, mis ei ole lõppenud normaalaja lõpuks, jätkub lisaajal. Pärast lisaaega loetakse kõik karistused, välja arvatud mängukaristused, lõppenuks.

Karistatud mängija peab asuma samal pool keskjoont, kus asub tema võistkond.

Normaalaja jooksul võib karistatud mängija vaheajaks karistuspingilt lahkuda. Normaalaja ja lisaaaja vahelise vaheaja ajal karistatud mängija karistuspingilt lahkuda ei tohi. Karistatud mängija ei tohi time-out'ist osa võtta. Mängija, kelle karistus lõpeb, peab koheselt lahkuma karistuspingilt, välja arvatud juhul, kui tema võistkonnale määratud karistuste arv muudab selle võimatuks või lõppenud karistus on isiklik karistus. Väravavaht, kelle karistus lõpeb, ei tohi karistuspingilt lahkuda enne järgmist mängukatkestust.

Karistatud mängija, kes on vigastatud, võib karistuspingil asendada väljakumängijaga, kes ei ole juba karistatud. Mõlemad mängijad märgitakse mänguprotokolli, kusjuures sulgudesse märgitakse selle mängija number, kes tegelikult karistust kannab. Kui vigastatud mängija naaseb väljakule enne karistuse lõppemist, määratakse talle mängukaristus.

Kui mängu sekretariaat vastutab selle eest, et mängija lastakse väljakule liiga vara, ja viga avastatakse normaalaja karistusaja jooksul, peab mängija naasma karistuspingile. Täiendavat karistusaega ei määrata ning mängija naaseb väljakule, kui normaalne karistusaeg lõpeb.

3) Kui väravavahile määratakse üks või mitu 2-minutilist võistkonnakaristust, valib võistkonna kapten väljakumängija, kes ei ole juba karistatud, neid väravavahi eest kandma. Väravavaht, kes teenib 2+2-minutilise võistkonnakaristuse või isiklikukaristuse, peab seda kandma ise. Kui väravavaht saab ühe või mitu 2-minutilist võistkonnakaristust juba kandes karistust või seoses 2+2-minutilise võistkonnakaristuse ja/või isiklikukaristusega, peab ta neid kandma ise.

Kui väravavaht kannab karistusi ja kui võistkonnal varuväravavahti ei ole, on neil maksimaalselt 3 minutit aega riietada väljakumängija reeglite kohaselt väravavahiks, kuid seda aega ei tohi kasutada soojenduseks. Uus väravavaht ja vahetuse aeg märgitakse protokolli. Karistuse lõppedes ei tohi väravavaht enne järgmist mängukatkestust väljakule naasta. Seetõttu valib võistkonna kapten väljakumängija, kes ei ole juba karistatud, ja see mängija läheb koos väravavahiga karistuspingile ning lahkub sealt karistuse lõppedes. Protokolli märgitakse ainult karistuse teeninud mängija. Kohtunikud aitavad koostöös sekretariaadiga väravavahil, kelle karistus on lõppenud, esimesel võimalusel karistuspingilt lahkuda.

4) Karistuse aeg sünkroniseeritakse mänguajaga.

### 602 Edasilükatud karistus (806)

1) Kõiki karistusi võib edasi lükata. Edasilükatud karistust kasutatakse, kui reegleid mitterikkunud võistkond jääb palli valdajaks. Korraga võib edasi lükata ainult üht karistust, välja arvatud väravasituatsioonide ajal.

2) Edasilükatud karistus tähendab, et reegleid mitterikkunud võistkonnale antakse võimalus rünnakut jätkata kuni reegleid rikkunud võistkond saab palli enda valdusse, mängib seda kontrollitult või mäng katkestatakse.

Edasilükatud karistus suunatakse täitmisele ka pärast perioodi või mängu lõppu. Kui edasilükatud karistus suunatakse täitmisele, kuna reegleid rikkunud võistkond saab palli enda valdusse, mängib seda kontrollitult või mäng katkestatakse sündmuse tõttu, mis viib sisselöögini, jätkatakse mängu reegleid mitterikkunud võistkonna kasuks määratud sisselöögiga. Sisselõök sooritatakse lähimast lahtilöögpunktist vastavalt sellele, kus pall mängukatkestuse ajal asus.

Reegleid mitterikkunud võistkond peab kasutama edasilükatud karistust konstruktiivseks ründemänguks. Kui kohtunike hinnangul üritab võistkond ainult aega raisata, antakse sellest mängijatele teada. Kui võistkond jätkuvalt ei ürita rünnata, katkestatakse mäng, edasilükatud karistus suunatakse täitmisele ja mängu jätkatakse lahtilöögiga.

Kui edasilükatud karistus suunatakse täitmisele mõne muu mängukatkestuse tõttu, jätkatakse mängu vastavalt sellele, mis põhjustas mängukatkestuse.

Kui reegleid mitterikkunud võistkond lööb edasilükatud karistuse ajal korrektselt värava, värav loetakse ja viimasena määratud edasilükatud väikest võistkonnakaristust ei suunata täitmisele. Muid karistusi see ei mõjuta. Kui reegleid rikkunud võistkond lööb edasilükatud karistuse ajal värava, väravat ei loeta ja mängu jätkatakse lahtilöögiga. Kui reegleid mitterikkunud võistkond lööb omavärava, värav loetakse.

### 603 Võistkonnakaristus

- 1) Võistkonnakaristuse pikkus on 2 minutit.
- 2) Võistkonnakaristus mõjutab tervet võistkonda ja karistatud mängijat ei tohi karistuse ajal asendada teine mängija
- 3) Ühe mängija kohta saab korraga rakendada ühte ja ühe võistkonna kohta korraga kahte võistkonnakaristust.

Kõik võistkonnakaristused rakendatakse nende määramise järjekorras. Mängija, kelle karistusaega ei saa mööda, on karistuspingil karistuse määramise hetkest. Võistkonnale, kes juba kannab ühte võistkonnakaristust, valivad kohtunikud, millist uutest karistustest mõõdetakse esimesena. Võimaluse korral mõõdetakse lühemad võistkonnakaristused alati enne pikemaid.

- 4) Võistkonnal, kellel on rohkem kui kaks võistkonnakaristust kandvat mängijat, on siiski õigus mängida platsil nelja mängijaga.

Võistkond mängib nelja mängijaga väljakul seni, kuni mõõdetavaks on jäänud ainult üks võistkonnakaristus. Mängija, kelle võistkonnakaristus lõpeb enne seda, jääb karistuspingile kuni kohtunikud lubavad tal väljakule naasta või, kui see toimub varem, kuni täiendavad võistkonnakaristused lõpevad ja võistkonnal on mõõdetavaks jäänud ainult üks võistkonnakaristus. Kohtunikud lubavad mängijad väljakule esimesel võimalusel pärast karistuse lõppemist, kui nende hinnangul ei mõjuta väljakule lubamiseks vajalik mängukatkestus mängu kulgu negatiivselt.

Kõik võistkonna karistatud mängijad lahkuvad karistuspingilt samas järjekorras, milles nende võistkonnakaristused lõpevad, kuid reegleid väljakul lubatud mängijate arvu kohta tuleb alati järgida.

Kohtunikud koos mängu sekretariaadiga aitavad mängijal, kelle karistus lõpeb mängu ajal, karistuspingilt lahkuda kohe, kui kohtunikud on selleks loa andnud.

- 5) Kui mängija, kellele on määratud võistkonnakaristus, rikub reegleid, mille eest määratakse uus karistus, mõõdetakse kõik tema karistused üksteise järel.

See kehtib hoolimata sellest, kas esimese karistuse mõõtmine on alanud või mitte. Kui võistkonnakaristus on juba alanud ja samale mängijale määratakse uus karistus, ei mõjuta see esimese karistuse mõõtmist. See jätkub samast kohast, kus ta oli uue karistuse määramise ajal. Üksteise järel tähendab, et koheselt pärast mängija esimese võistkonnakaristuse lõppemist hakatakse mõõtma järgmist, kui võistkonnal ei ole muid mõõtmisele mittesuunatud võistkonnakaristusi, mis määrati esimese mängija võistkonnakaristuste vahepeal. Ühele mängijale võib määrata lugematul hulgal võistkonnakaristusi. Kui mängijale määratakse isiklik karistus, peavad kõik tema võistkonnakaristused enne lõppema, kui isikliku karistuse mõõtmine algab. Kui mängijale, kes kannab isiklikku karistust, määratakse võistkonnakaristus, lükatakse isikliku karistuse mõõtmise jätkumine edasi kohe, kui on võimalik võistkonnakaristust mõõtma hakata, kuni võistkonna karistuse lõppemiseni. Võistkonna kapten valib väljakumängija, kes ei ole juba karistatud, seda võistkonnakaristust kandma. Kui karistatud mängija sooritab reeglite rikkumise, mille eest määratakse mängukaristus, rakenduvad ka mängukaristus(t)ega seotud reeglid.

- 6) Kui vastasvõistkond lööb 2-minutilise võistkonnakaristuse ajal värava, lõpeb karistus automaatselt, välja arvatud juhtudel, kui vastasvõistkond mängib vähemuses või mõlemal võistkonnal on väljakul võrdne arv mängijaid.

Karistus ei lõpe automaatselt, kui värav lüüakse kas edasilükatud karistuse ajal, karistusviskest või edasilükatud karistusviskest.

7) Kui võistkond kannab rohkem kui ühte võistkonnakaristust, lõpevad need allesjäänud karistusaja pikkuse järjekorras, alustades kõige lühema allesjäänud ajaga karistusest.

Suuri võistkonnakaristusi käsitletakse ühe karistusena, kuid neist võib lõppeda ainult üks võistkonnakaristus.

8) Viga, millest tulenevalt antakse karistusvise ei too kaasa võistkonnakaristust, v.a. juhul, kui viga ei ole 2+2-minutiline võistkonnakaristus või mängukaristus. Kõiki muid vigu karistatakse vastavalt veale ning need ei mõjuta teisi karistusi.

9) Võistkondadele samaaegselt määratud võrdsed võistkonnakaristused, mis määratakse sama mängukatkestuse ajal, ei mõjuta väljakul olevate mängijate arvu ning neid käsitletakse nagu isiklikke karistusi.

Karistused võrdsustatakse nende määramise järjekorras, kuid suured võistkonnakaristused võrdsustatakse enne väikeseid võistkonnakaristusi. Kõik võistkonnakaristused tuleb võimaluse korral võrdsustada nii, et väljakul olevate mängijate arvu mõjutab ainult kahe võistkonna võistkonnakaristuste vahe. Võrdsustatud võistkonnakaristused märgitakse mänguprotokolli endiselt võistkonnakaristustena. Võrdsustatud võistkonnakaristusi ei mõjuta ükski löödud värav.

## 604 2-minutiline võistkonnakaristus (minor bench penalty) (807)

1) 2-minutiline võistkonnakaristus koosneb ühest karistusest ja seda kannab vea sooritanud mängija.

## 605 2-minutilise võistkonnakaristuse tingivad sündmused

1) Kui mängija lööb, surub, tõstab vastase mängukeppi või keha kas oma mängukepi või jalaga või hoiab kinni vastast või vastase mängukeppi eesmärgiga saavutada tuntavat edu või ilma võimaluseta mängida palli. (901, 910)

2) Kui mängija hoiab kinni vastast või vastase mängukeppi eesmärgiga saavutada tuntavat edu või ilma võimaluseta mängida palli. (908)

See tähendab olukorda, kus mängija kasutab oma kätt või käsivart vastase kinnihoidmiseks, tõmbamiseks, sikutamiseks, haaramiseks või tema vaba liikumise füüsiliseks takistamiseks ning saavutab sellega märkimisväärse eelise või teeb seda olukorras, kus tal puudub võimalus pallini jõuda. Siia alla kuulub ka olukord, kus mängija haarab vastase kepest.

3) Kui mängija mängib palli mängukepi või jalaga puusatasemest kõrgemal. (902, 911)

Puusatasemeks loetakse puusade kõrgust, kui mängija seisab sirgelt.

4) Kui mängija mängib vastasmängijate suhtes ohtlikult mängukepiga. (901, 902, 907)

Siia alla kuuluvad kontrollimatud löögieelsed ja -järgsed kepi tõstmised ning kepi tõstmine vastasmängija pea kohale juhtudel, kui seda peetakse ohtlikuks või vastasmängijat segavaks.

5) Kui mängija surub või lükkab vastasmängija vastu piiret või väravat. (905)

6) Kui mängija on süüdi hooletus füüsilises mängus. (907)

Siia alla kuulub, kui mängija niidab, komistab või takistab vastast hooletul viisil. Siia alla kuulub ka olukord, kus ründava võistkonna mängija ei tee mõistlikke jõupingutusi, et vältida füüsilist kontakti väravavahiga väravaalas, välja arvatud juhul, kui füüsiline kontakt on ebaoluline.

7) Kui võistkonna kapten taotleb laba kumeruse, mängukepi või väravavahi kiivri võre IFF-i heakskiidumärgistuse, varre ja laba kombinatsiooni või mängukepi või laba töötlemise kontrollimist ning kontrollitud varustus vastab nõuetele. (käemärki ei näidata)

Karistuse kannab kapten.

8) Kui väljakumängija osaleb mängus ilma mängukepita. (käemärki ei näidata)

Siia alla kuulub, kui mängija, kes on mängukepi väljakule maha pillanud, läheb vahetusse ilma seda üles korjamata või kui mängija viskab tahtlikult mängukepi või selle osa maha. Siia alla ei kuulu väravavaht, keda loetakse ajutiselt väljakumängijaks.

9) Kui väljakul viibiv mängija hangib mängukepi mujalt kui oma võistkonna vahetusalast. (käemärki ei näidata)

10) Kui mängija liigub tahtlikult nii, et ta takistab vastasmängijat, kes ei kontrolli palli. (909)

Kui mängija, kes üritab liikuda paremale positsioonile, liigub seljaga vastasesse või takistab vastasmängija liikumist tolle soovitud suunas, määratakse ainult vabalöök.

11) Kui väljakumängija segab aktiivselt väravavahi sisseviset. (915)

Seda loetakse reeglite rikkumiseks vaid juhul, kui mängija on väravaalas või väravavahile lähemal kui 3 m, arvestatuna kohast, kust väravavaht saavutas kontrolli palli üle. Aktiivselt tähendab väravavahiga koos küljele liikumist või palli mängukepiga mängimise üritamist.

12) Kui mängija rikub 3 m reeglit sisse- või vabalöögi sooritamisel. (913)

Kui sisse- või vabalöök sooritatakse siis, kui vastasmängijad üritavad reeglite kohaselt positsioone sisse võtta, karistust ei määrata. Kui võistkond moodustab müüri, mis ei ole õigel kaugusel, karistatakse ainult ühte mängijat.

13) Kui väljakumängija mängib palli lamades ja saavutab sellega märkimisväärse eelise. (917)

Siia alla kuulub, kui mängija mõjutab mängusituatsiooni ilma, et ta tingimata palli mängiks. Siia alla kuulub ka palli peatamine või mängimine mõlema põlvega või ühe käega põrandal, välja arvatud keppi hoidva käega.

14) Kui väljakumängija peatab või mängib palli käe, käsivarre või väljavenitatud särgiga. (918)

15) Kui sooritatakse vale vahetus. (920)

Väljakult lahkuv mängija peab olema piiret ületamas enne, kui uus mängija väljakule võib astuda. Kui juhtum on piiripealne, sekkutakse ainult siis, kui see mõjutab mängu kulgu.

16) Kui võistkond mängib liigsete mängijatega. (920)

Siia alla kuulub, kui vahetusalas või karistuspingialas olev mängija asetab jala piirde peale või ületab muul viisil ükskõik millise kehaosa või varustusega piirde vertikaalse tasapinna, olenemata sellest, kas see mõjutab mängu või mitte. Karistatakse ainult ühte mängijat korraga.

17) Kui karistatud mängija:

- Ilma väljakule astumata lahkub karistuspingilt enne karistusaja (automaatset) lõppemist.
- Keeldub karistuspingilt oma karistusaja lõppedes lahkumast.
- Astub väljakule enne oma karistusaja lõppemist mängukatkestuse ajal. (923)

Mängu sekretariaat annab kohtunikele sellest esimesel võimalusel teada. Mängija, kelle karistus lõpeb, ei lahku karistuspingilt, kui tema võistkonnale määratud karistuste arv ei võimalda seda või kui lõppenud karistus oli isiklik karistus. Väravavaht, kelle karistus lõpeb, ei lahku karistuspingilt enne järgmist mängukatkestust. Kui karistatud mängija astub tahtlikult väljakule mängu ajal, loetakse seda mängu saboteerimiseks.

18) Kui võistkond segab süstemaatiliselt mängu kulgu, rikkudes reegleid nii, et selle eest määratakse vabalöök. (921)

Siia alla kuulub ka see, kui võistkond teeb lühikese ajavahemiku jooksul mitu vabalöögi karistatavat viga. Viimasena reegleid rikkunud mängija kannab karistuse. Kõik vead, mille teeb edasilükatud karistusviske ajal karistada saav võistkond ning on vabalöögi väärilised, tuleb lugeda korduvateks vigadeks. Kõik karistuse tingivad vead tuleb fikseerida tulenevalt rikkumise iseloomust. Karistusi kannavad mängijad, kes karistuse teenisid.

19) Kui mängija või võistkonna ametiisik tahtlikult venitab aega. (922)

Siia alla kuulub mängija või võistkonna ametiisiku poolt palli minema löömine mängukatkestuse ajal, palli tahtlik värava või piirde vastu blokeerimine, palli tahtlik mängukõlbmatuks muutmine või kui kaitsva võistkonna mängija nihutab värava sihilikult paigast.

20) Kui võistkond viivitab sihilikult mänguga. (922)

Kui kohtunike meelest on karistuse määramine lähedal, hoiatatakse võimaluse korral enne sekkumist võistkonna kaptenit. Võistkonna kapten valib väljakumängija, kes ei ole juba karistatud, karistust kandma. Siia alla kuulub ka see, kui võistkond hilineb vaheajalt. Vaheaja lõppedes peab võistkondadel valmis olema vähemalt neli mängijat mänguga jätkamiseks ja karistatud mängijad karistuspingil.

21) Kui mängija või võistkonna ametiisik protesteerib kohtuniku otsus(t)e vastu või võistkonna juhendamist sooritatakse mängu segaval või muul valel viisil. (923)

Siia alla kuulub ka see, kui võistkonna kapten pidevalt ja ilma põhjuseta seab kahtluse alla kohtunike otsused. Kohtunike otsuste vastu protesteerimist ja mängu segaval viisil protesteerimist või juhendamist loetakse ebasportliku käitumisega võrreldes spontaanseks ja väiksemaks rikkumiseks. Siia

alla kuulub ka see, kui võistkonna ametiisik astub väljakule ilma kohtunike loata. Kohtunik teavitab võimaluse korral võistkonna ametiisikuid enne mis tahes tegevuse alustamist.

Siia alla kuulub ka see, kui vahetusalas olev võistkonna ametiisik asetab jala piirde peale või ületab muul viisil ükskõik millise kehaosa või varustusega piirde vertikaalse tasapinna, olenemata sellest, kas see mõjutab mängu või mitte, kui võistkonna ametiisik ei asu pärast kohtunike korraldust mängijate pingi taga või kui võistkonna ametiisik seisab kõrgendatud kohal. Karistatakse korraga ainult ühte võistkonna ametiisikut.

Siia alla kuulub ka see, kui mängija ei istu pingil, välja arvatud vahetuse ajal või juhul, kui see on selgelt vajalik muul põhjusel, näiteks uue mängukepi toomiseks, tualeti kasutamiseks või vigastuse ravimiseks. Kohtunikud teavitavad võimaluse korral võistkonda enne mis tahes tegevuse alustamist. Karistatakse korraga ainult ühte võistkonna ametiisikut.

22) Kui väravavaht keeldub hoolimata kohtunike märguannetest väravat oma kohale tagasi panemast. (923)

Väravavaht on kohustatud esimesel võimalusel värava oma kohale tagasi panema.

23) Kui mängija keeldub hoolimata kohtunike korraldustest oma varustust korrastamast. (käemärki ei näidata)

Siia alla kuulub, kui administratiivne organisatsioon on otsustanud, et kaitseprillid on kohustuslikud, kuid mängija ei kanna neid pärast kohtunike korraldust õigesti. Siia alla kuulub ka see, kui mängija ei korja järgmisel mängukatkestusel üles kaotatud isiklikku varustust. Kui määratakse võistkonnakaristus, tuleb isiklik varustus enne karistuse kandmist korda teha.

24) Kui mängija keeldub hoolimata kohtunike korraldustest üles korjamast oma katkist mängukeppi väljakult. (käemärki ei näidata)

Mängija kelle mängukepp purunes on kohustatud selle üles korjama järgmise mängukatkestuse ajal. Igal mängus osaleval mängijal on lubatud see üles korjata mängu ajal ohutul ja kontrollitud viisil.

25) Kui mängija kannab ebakorrektselt riietust. (käemärki ei näidata)

Ebakorrekse riietuse eest saab määrata ühe karistuse võistkonnale ühe mängu kohta. Ainult puuduvatest rinnanumbritest, koostatakse raport administratiivsele organisatsioonile. Enne sanktsioonide rakendamist üritab kohtunik võimaluse korral võistkonda hoiatada.

26) Kui väravavaht osaleb mängus ebakorrektselt varustatuna. (käemärki ei näidata)

Kui väravavaht kaotab tahtmatult maski, mäng katkestatakse ja seda jätkatakse lahtilöögiga. Kui määratakse võistkonnakaristus, tuleb isiklik varustus enne karistuse kandmist korda teha.

27) Kui mängija on kabluse algataja. (907)

Karistust võib seoses kablusega määrata ainult ühele mängijale. Kohtunikud otsustavad, mida loetakse kabluseks. Kablusel ei pea tingimata olema algatajat ning samuti ei ole nõutav, et selle tulemusena määratakse muid karistusi. Kui kabluse algatanud tegevuse eest määratakse karistus, määratakse lisaks ka väike karistus kabluse algatamise eest.

## 606 2+2-minutiline võistkonnakaristus (major bench penalty) (807)

- 1) 2+2-minutiline võistkonnakaristus koosneb kahest 2-minutilisest võistkonnakaristusest, mida karistatud mängija kannab teineteise järel.

Kui 2+2-minutilist võistkonnakaristust kohaldatakse tulenevalt karistusviskest või edasilükatud karistusviskest, siis rakendub ka karistusviske ja edasilükatud karistusviske reeglistik.

## 607 2+2-minutilise võistkonnakaristuse tingivad sündmused

- 1) Kui väljakumängija vehib oma mängukepiga vägivaldselt või ohtlikult. (901)
- 2) Kui väljakumängija kasutab mängukeppi vastase haakimiseks. (904)
- 3) Kui mängija viskab mängukepi või muu varustuse väljakule, tabades palli või eesmärgiga seda teha. (907)
- 4) Kui mängija on süüdi ohtlikus füüsilises mängus. (907)

Siia alla kuulub, kui mängija lükkab, heidab või kukutab vastase vastu piiret või väravat või ründab vastast mõnel muul tolle tervist ohustaval viisil.

## 608 Isiklik karistus

- 1) Isiklikku karistust saab määrata ainult koos võistkonnakaristusega ja selle mõõtmist saab alustada alles pärast võistkonnakaristuse (automaatset) lõppemist. Korraga saab mõõta lugematul arvul isiklikke karistusi.

Võistkonna kapten valib mängija, kes ei ole juba karistatud, et kanda mängija või ametiisiku isiklikku karistust. Protokolli märgitakse ainult karistada saanud mängija või ametiisik. Kui juba isiklikku karistust kandev mängija saab võistkonnakaristuse, siis isikliku karistuse mõõtmine peatatakse kuni võistkonnakaristus on lõppenud ja siis jätkatakse isikliku karistuse mõõtmist.

- 2) Isiklik karistus mõjutab ainult mängijat ja seetõttu võib teda karistuse ajal väljakul asendada.

Isikliku karistuse lõppedes ei tohi mängija väljakule siseneda enne, kui kohtunikud on selleks loa andnud. Kohtunikud koos mängu sekretariaadiga aitavad mängijal, kelle isiklik karistus lõpeb mängu ajal, karistuspingilt lahkuda esimesel võimalusel pärast karistuse lõppemist, kui nende hinnangul ei mõjuta mängija väljakule lubamine mängu kulgu negatiivselt. Võistkonna ametiisik, kellele määratakse isiklik karistus, peab viivitamatult minema riietusruumi ega tohi mängus enam osaleda. Võistkonna kapten valib väljakumängija, kes ei ole juba karistatud, kandma võistkonnakaristust.

- 3) Mängija või ametiisik, kes saab tehnilise mängukaristuse või mängukaristuse, peab viivitamatult lahkuma riietusruumi ja ei tohi enam mingil määral mängus osaleda.

Korraldaja on vastutav, et rikkumise toime pannud isik läheks riietusruumi ega naaseks ülejäänud mängu, võimaliku lisaaja ja karistusvisete seeria ajal tribüünile ega väljakule. Kõik mängukaristused märgitakse mänguprotokolli ning mängukaristuse kohta koostatakse raport.

Võimalikud isiklikud karistused, mis puudutavad mängijat, kellele määratakse tehniline mängukaristus või mängukaristus, lõpevad. Kui mängija, kellele on määratud tehniline mängukaristus või mängukaristus, sooritab täiendava rikkumise, mille eest määratakse mängukaristus, märgitakse mänguprotokolli rangema karistuseni viinud rikkumine.

Mängija või võistkonna ametiisik saab ühes mängus teenida ainult ühe tehnilise mängukaristuse või mängukaristuse, välja arvatud tehnilise mängukaristuse korral, kui teda ei ole mänguprotokolli märgitud. Järgnevatest tehnilise mängukaristuse või mängukaristuse viivatest rikkumistest koostatakse raport, kuid täiendavat võistkonnakaristust ei määrata, välja arvatud juhul, kui tehniline mängukaristus määratakse mänguprotokolli märkimata mängijale või võistkonna ametiisikule.

Enne mängu toime pandud tehnilise mängukaristuse või mängukaristuse viivatest rikkumistest koostatakse raport, kuid võistkonnakaristust ei määrata. Välja arvatud ebakorrekse varustuse korral (mille mängija peab korda tegema ja võib seejärel mängu alustada), välistavad enne mängu toime pandud tehnilise mängukaristuse või mängukaristuse viivad rikkumised rikkumise toime pannud isiku osalemise mängus, võimalikus lisaajas ja karistusvisete seerias. Pärast mängu toime pandud mängukaristuse viivad rikkumised, kui kohtunikud, mängijad või võistkonna ametiisikud viibivad endiselt väljakul, toovad kaasa mängukaristuse. Mängijale näidatakse punast kaarti ning mängukaristus märgitakse mänguprotokolli. Mängukaristus tähendab mängukeeldu järgmiseks sama võistluse mänguks ning võimalikku täiendavat karistust vastavalt administratiivse organisatsiooni kehtestatud tingimustele ja korrale.

## 609 10-minutiline isiklik karistus (807)

- 1) 10-minutilist isiklikku karistust saab määrata ainult koos väikese võistkonnakaristusega.
- 2) Kui 10- minutilise isikliku karistuse aeg lüüakse värav, siis karistus ei lõppe.

## 610 10- minutilise isikliku karistuse tingivad sündmused

- 1) Kui mängija või võistkonna ametiisik käitub ebasportlikult (923)

Ebasportlikuks käitumiseks loetakse:

Kohtunike, mängijate, võistkonna ametiisikute, ametnike, pealtvaatajate jne suhtes solvavat või ebaausat käitumist. Provokatiivsel, halvustaval või ärritaval viisil tähistamist. Tahtlikult mängupiirde või värava löömist, ümberlökkamist. Tahtlikult mängukepi või muu varustuse kontrollitud viisil löhkumist. Mängukepi või muu varustuse loopimist, sealhulgas mängukatkestuse ajal või vahetusalas.

- 2) Kui mängija simuleerib eesmärgiga petta kohtunikke.

Siia alla kuulub, kui mängija liialdab või võimendab kukkumist. Näitleb, et talle on sooritatud viga või on saanud vigastada. Mängija kes sooritab vea, võib saada karistada ka juhul, kui teist mängijat on karistatud simuleerimise eest. Alaliit võib lisaks karistada pärast mängu, isegi juhul kui kohtunikud on mängijat juba simuleerimise eest mängus karistanud.

## 611 Tehniline mängukaristus (808)

- 1) Tehnilist mängukaristust saab rakendada ainult koos suure võistkonnakaristusega
- 2) Tehnilise mängukaristuse teeninud mängija ei saa osa võtta ülejäänud mängust ning sellega ei kaasne mingeid lisakaristusi.

## 612 Tehnilise mängukaristuse tingivad sündmused

1) Kui väljakumängija kasutas heaks kiitmata mängukeppi või mängukeppi, mille vars ja laba on erinevast brändist või mängukeppi, mille laba kumerus on liiga suur. Kui väravavaht kasutab ebakorrektselt kiivrit.

Ilma heakskiidumärgistusega mängukepp loetakse alati heaks kiitmata varustuseks.

2) Kui mängija või ametiisik, kes ei ole protokolli märgitud, osaleb mängus.

## 613 Mängukaristus

- 1) Mängukaristuse saab määrata ainult koos 2+2-minutilise võistkonnakaristusega
- 2) Mängukaristus viib kohese mängust eemaldamiseni ja keelab osa võtta järgmisest sama võistlussarja mängust. Lisakaristuse vajalikkuse otsustab administratiivne organisatsioon vastavalt oma regulatsioonidele

## 614 Mängukaristuse tingivad sündmused

1) Kui mängija sooritab samas mängus teist korda rikkumise, mille eest määratakse suur võistkonnakaristus. (käemärki ei näidata)

Mängukaristus asendab teise suure võistkonnakaristuse, kuid sellele järgneb siiski suur võistkonnakaristus.

2) Kui mängija või võistkonna ametiisik on süüdi jätkuvas või korduva ebasportlikus käitumises. (925)

Mängukaristus asendab teise 10-minutilise isikliku karistuse ning sellega seoses määratud väikese võistkonnakaristuse, kuid sellele järgneb siiski suur võistkonnakaristus. Jätkuv tähendab samas olukorras või järjestuses toimuvat ning korduv tähendab teist korda samas mängus toimuvat.

3) Kui mängija või võistkonna ametiisik on süüdi jämedas väärkäitumises. (923)

Jäme väärkäitumine tähendab tegutsemist viisil, mis rikub tõsiselt reegleid, eetikat või spordi vaimu, näiteks kohtunike, mängijate, võistkonna ametiisikute, ametnike või pealtvaatajate solvamist.

4) Kui mängija või võistkonna ametiisik on süüdi ähvardavas käitumises.

Ähvardav käitumine tähendab isiku füüsilise puutumatus tahtlikku mõjutamist ilma, et see tingimata hõlmaks füüsilist kontakti või tekitaks füüsilist vigastust. Siia alla kuuluvad suulised ähvardused, mängija suunas sülitamine, kohtuniku või ametnikuga füüsiliselt vastandumine jne.

5) Kui mängija on süüdi vägivaldses mängus. (901, 907)

Siia alla kuulub, kui mängija takistab, lükkab või kukutab vastase vägivaldsel viisil vastu piirdeid või väravat või ründab vastast muul viisil vägivaldselt. Siia alla kuulub ka see, kui mängija kasutab oma mängukeppi vägivaldsel viisil.

6) Kui mängija või võistkonna ametiisik sooritab või üritab sooritada jõhkrat rikkumist. (907)

Siia alla kuulub ka mängukepi või muu varustuse viskamine vastase suunas.

7) Kui mängija või võistkonna ametiisik osaleb rüseluses või kakluses. (907)

Rüselus tähendab kakluse kergemat vormi, kus ei kasutata lööke ega jalalööke ning selles osalevad mängijad arvestavad nende lahutamise katsetega. Mängija osaleb kakluses, kui ta lööb rusika või jalaga.

- 8) Kui mängija või võistkonna ametiisik lahkub vahetusalast või karistuspingilt, et osaleda konfliktis.

Osalemine tähendab seda, kui mängija või võistkonna ametiisik füüsiliselt või suuliselt sekkub konflikti vastasmängijaga või läheneb konflikti ajal kohtunikele.

- 9) Kui mängija lõhub mängukepi või muu varustuse hoolimatul viisil. (923)

10) Kui mängija või võistkonna ametiisik sooritab rikkumise, mille selge eesmärk on mängu saboteerimine.

Siia alla kuulub, kui:

Karistatud mängija siseneb tahtlikult väljakule mängu ajal enne karistuse lõppemist. Kui väljakule sisenetakse mängukatkestuse ajal, määratakse väike võistkonnakaristus. Kui mängu sekretariaadi eksimuse tõttu lastakse mängija väljakule liiga vara ja viga märgatakse karistusaja jooksul, naaseb mängija karistuspingile. Täiendavat karistusaega ei lisata ning mängija naaseb väljakule, kui tema karistusaeg lõpeb. Kui viga märgatakse pärast karistusaja lõppemist, meetmeid ei rakendata.

Vigastatud mängija, kes on karistuspingil asendatud, osaleb mängus enne tema karistusaja lõppemist. Kui mängija, kelle karistus on lõppenud, siseneb väljakule hoolimata mängijate arvulisest olukorrast, võib seda sõltuvalt olukorra põhjusest käsitleda kui „liiga paljude mängijatega mängimist”.

Rikkumise sooritab kumbki võistkond vahetusalast või karistuspingilt karistusviske ajal.

Varustus visatakse vahetusalast mängu ajal.

Mängija, kes ei ole vahetuse käigus, osaleb või üritab osaleda mängus vahetusalast. Siia alla kuulub ka see, kui mängija või võistkonna ametiisik lööb tahtlikult väljaspool väljakut asuvat mängupiiret nii, et see mõjutab mängu.

Mängija osaleb väljakumängijana pärast seda, kui ta on samas mängus osalenud väravavahina.

Võistkond hoiab tahtlikult väljakul liiga palju mängijaid.

11) Kui väljakumängija jätkab katkise mängukepi kasutamist või kasutab tugevdatud või pikendatud vart. (käemärki ei näidata)

12) Kui mängija, kelle varustust hakatakse kontrollima, üritab enne varustuse kontrollimist seda korrigeerida või vahetada. (923)

## 7 VÄRAVAD

### 701 Loetud väravad

1) Värav loetakse, kui see on õigesti löödud ja kinnitatud lahtilöögiga keskpunktist.

Kõik loetud väravad märgitakse protokollis koos löömise aja, lööja ja sööduandja numbritega. Söödu andnud mängijaks loetakse mängija, kes aktiivselt osales värava sünnis. Igale väravale märgitakse ainult üks söötja. Lisaajal löödud värav või karistusviskest pärast perioodi või mängu lõppu löödud väravat ei kinnitata lahtilöögiga keskpunktist, kuid see loetakse, kui mõlemad kohtunikud osutavad keskpunktile ja värav on protokollis kirja pandud.

2) Loetud väravat ei saa pärast lahtilöögi sooritamist tühistada.

Kui kohtunikud on kindlad, et loetud värav on ebaõiglane, tuleb sellest kirjutada raport.

3) Värav loetakse, kui kaitsva võistkonna väravavaht on asendatud väljakumängijaga ja kaitsva võistkonna mängija sooritab rikkumise, mille eest määratakse karistusviske.

Värav asendab karistusviske. Värav märgitakse reegleid mitterikkunud võistkonna mängijale, kes viimati palli puutus.

### 702 Õigesti löödud väravad

1) Kui pall tervikuna ületab väravajoone eestpoolt, olles õigel viisil mängitud väljakumängija kepiga või visatud väravavahi poolt ning ründav võistkond ei ole väravaga seoses või vahetult enne värava löömist sooritanud ühtegi rikkumist, mille eest määratakse vabalööök või karistus.

Sii alla kuulub, kui värav on oma kohalt ära nihkunud ja pall ületab väravajoone postimärkide vahelt ja allpool kujuteldavat põiklatti. Kui lüüakse omavärav. Omaväravaks loetakse kui mängija aktiivselt mängukepi või kehaga suunab palli oma väravasse. Kui reegleid mitterikkunud võistkond lööb edasilükatud karistuse ajal omavärava, värav loetakse. Omavärav märgitakse protokollis kui OV.

2) Kui pall tervikuna ületab väravajoone eestpoolt pärast seda, kui kaitsva võistkonna mängija on seda oma mängukepi või kehaga suunanud või ründava võistkonna mängija on seda tahtmatult oma kehaga suunanud ja vahetult enne värava löömist või seoses sellega ei sooritanud ründav võistkond ühtegi reeglite rikkumist, mille eest määratakse vabalööök või karistus.

Kui mängija on löönud värava ebakorrekse mängukepiga ja viga märgatakse pärast seda, kui pall on ületanud väravajoone, värav loetakse.

3) Kui mängija, kes ei ole protokollis märgitud või on valesti nummerdatud, osaleb värava löömisel. Osalema tähendab lööma või söötma.

### 703 Valesti löödud väravad

1) Kui ründava võistkonna mängija on vahetult enne värava löömist või seoses sellega rikkunud reegleid viisil, et selle eest määratakse vabalööök või karistus.

Sii alla kuulub ka see, kui võistkond lööb värava mängides liigse(te) mängija(te)ga või viibib väljakul karistatud mängija või on ründava võistkonna mängija nihutanud värava oma kohalt ära.

2) Kui ründava võistkonna mängija lööb või suunab palli tahtlikult mõne oma kehaosaga ja pall läheb väravasse, isegi puudutades enne vastest, tema varustust või ründava võistkonna mängijat.

Kuna seda ei loeta reeglite rikkumiseks, jätkatakse mängu lahtilöögiga.

3) Kui pall ületab väravajoone sireeni ajal või pärast seda.

4) Kui pall läheb väravasse ilma väravajoont eestpoolt ületamata.

5) Kui kaitsev võistkond lööb edasilükatud karistuse ajal värava.

Karistus suunatakse täitmisele ja mängu jätkatakse lahtilöögiga.

## Tagajärge omavad märgid

807

Edasilükatud karistus/  
edasilükatud karistusvise  
(käsi vertikaalselt, peopesa esipidi)



808

Edasilükatud karistus/Isiklik karistus  
(käsi vertikaalselt näidates vastava arvu näppudega  
eemaldamise/karistuse pikkust, 10 minuti puhul on  
käsi rusikasse surutud)



809

Mängukaristus  
(käsi vertikaalselt)

## Tagajärge omavad märgid

810

### Värav

(käsi suunatud värava suunas ja  
siis väljaku keskpunktile;  
peopesa allapoole)



811

### Jätka mängu/valesti löödud värav

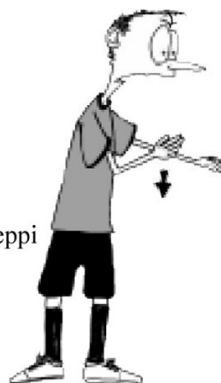
(käed horisontaalselt, peopesa allapoole)

## Rikkumist kirjeldavad märgid

901

Ebaõige löök

sh. löök vastu vastase mängukeppi  
(üks löök vastu kätt)



902

Vastase mängukepi lukustamise/  
blokeerimine

(peopesad allapoole)



903

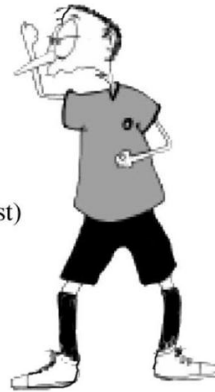
Vastase mängukepi  
ülesse tõstmine

(peopesad allapoole)

## Rikkumist kirjeldavad märgid

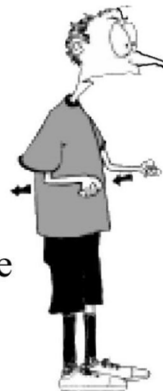
904

**Kõrge mängukepp**  
(imiteerides mängukepi hoidmist)



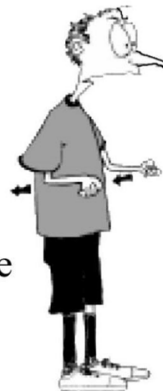
905

**Mängukepi või jala asetamine  
vastase jalgade vahele**



906

**Mängukepiga kinni hoidmine**  
(küünarvarred horisontaalselt  
imiteerides mängukepi hoidmist)



## Rikkumist kirjeldavad märgid

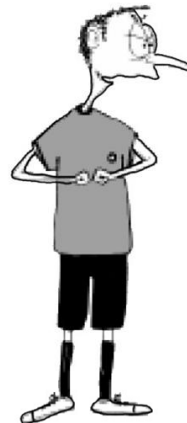
907

Ebaõige lükkamine  
(võib näidata ka ühe käega)



908

Vastasele otsa/sisse jooksmine  
(peopesad ülespoole kõverdatult,  
küünarvarsi enda poole tõmmates)



909

Toorutsemine/jõumäng  
(käeseljad ülespoole)

## Rikkumist kirjeldavad märgid

910  
Kinnihoidmine



911  
Blokeering

912  
Ebaõige jalaga mäng  
(labajalg pööratud väljapoole jäädes  
pahkluga samale kõrhusele)



## Rikkumist kirjeldavad märgid

913

Kõrge jalajöök

(labajalg pööratud väljapoole,  
asetstes põlvega samal kõrgusel)



914

Väravahialasse  
sisenemine



915

Ebaõige vahemaa

## Rikkumist kirjeldavad märgid

916  
Ebaõige hüpe  
(peopesad ülespoole)



917  
Ebaõige väljavise  
(küünarvarred horisontaalselt,  
peopesad vastakuti)



918  
Ebaõige sisselöök/vabalöök  
(peopesad ülespoole algse lahtimängu  
koha suusas, liigutades nii nagu näidatud)

## Rikkumist kirjeldavad märgid

919

Maas lamades palli  
mängimine  
(peopesa allapoole)



920

Käega mäng  
(peopesad ülespoole)



921

Peaga mäng  
(peopesa vastu otsaesist)

## Rikkumist kirjeldavad märgid

922

Ebaõige vahetus  
(küünarvartega ringe tehes)



923

Korduvad rikkumised  
(kolm lööki vastu küünarvart)



924

Mängu viivitamine

## Rikkumist kirjeldavad märgid

925

Ebasportlik käitumine

