

Koolinoorte saaljalgpalli turniir 2019

Juhend

Eesmärk:

- jätkata jalgpalliturniiri traditsiooni;
- ergutada jalgpalliharrastust Peipsiäärses piirkonnas, toetada oskust eakohaselt palliga mängida;
- pakkuda võistlusväljundit Peipsiäärese piirkonna noortele jalgpalliharrastajatele;
- selgitada välja turniiri parimad võistkonnad ja mängijad.

Osavõtjad:

12 kuni 16 - aastased koolinoored. Võistkonna maksimaalne suurus 6+1 mängijat, väljakul 4 väljakumängijat + väravavaht.

Toimumisaeg ja koht:

Vara külas Vara Kogukonnakeskuses **20. märtsil algusega kell 10.00.**

Korraldamine:

- Turniiri korraldavad MTÜ Vara Lastekaitse Ühing ja SA Vara Sport.
- Üldinfo Vaike Torokvei 5669 3734, e-post: varalaps@outlook.com ja Katrin Reimand 5300 9392, e-post: sport.vara@gmail.com.

Registreerimine:

- Igal võistkonnal on nimi ning võistkondade eelregistreerimine toimub kirjalikult e-posti aadressil: varalaps@outlook.com hiljemalt **15. märtsil 2019.**
- Võistkonna täielik nimeline koosseis tuleb esitada võistluspäeval kell 9.30 kuni 10.00. Kasutades mängus registreerimata mängijat, saab võistkond automaatselt tabelisse kaotuse 0:3.

Reeglid:

- igal võistkonnal peab olema esindaja, kes on ühenduslülilik korraldaja ja võistkonna vahel;
- võistkonnakaaslastel peaks olema ühte värvi mängusärk, oodatud on numbrimärgiga mängusärgid või vestid;
- osaledes turniiril kohustuvad mängijad ja võistkonna esindajad austama üldisi käitumisnorme ja tavasid, kinni pidama Ausa Mängu põhimõtetest, täitma käesoleva juhendi reegleid ning korraldajate otsuseid;
- mängu kestuse, süsteemi ja mängupalli otsustab kohtunik sõltuvalt registreerunud võistkondade arvust ning kvalifikatsioonist;
- võistkond peab olema võistluspaigas 5 minutit enne mängu algust, kui 5 minuti jooksul peale ametliku mänguaja algust ei ole väljakul vähemalt 3 mängijat, loetakse mäng loovutatuks ja turniiritabelisse kantakse 0:3 kaotus ning -1 punkti.
- jalgpalliväravad 2x3 m;
- külje auti läinud pall pannakse mängu jalaga;
- audi, vabalöögi või karistuslöögi sooritamisel ei tohi vastasmängija(d) olla pallile lähemal kui 3 m;
- väravavaht võib palli kätte võtta karistusallas ja seejärel võib palli visata ka üle keskjoone;
- otsa auti läinud palli paneb väravavaht või väljakumängija palli karistusallas mängu jalaga; pall on mängus, kui pall on ületanud karistusala joone;
- penalti lüüakse 7 m märgilt;
- kollane kaart - mängija eemaldatakse mängust 2 minutiks;
- punane kaart - kaardi saanud mängija on eemaldatud mängu lõpuni ja võistkond on vähemuses mängu lõpuni;
- kui kollase või punase kaardi saab väravavaht, võib karistuse kandja asendajaks olla üks väljakumängijatest, kes karistuse määramise hetkel mängis;
- võit annab 3 punkti, viik 1 ja kaotus 0 punkti;

Paremuse selgitamine ja autasustamine:

Turniiri võidu saab rohkem punkte kogunud võistkond. Kui kahel võistkonnal on võrdselt punkte, määrab paremuse nende omavahelise kohtumise tulemus. Kohtumise viigilisuse korral arvestatakse esmalt üldist väravate vahet, vajadusel ka turniiril löödud väravate arvu, seejärel selgitatakse võitja penaltitega 3+3. Vajaduse korral lüüakse edasi penaltid ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

Kolme või enama võistkonna punktide võrdsuse korral arvestatakse omavaheliste mängude tulemusi:

- 1) suurem võitude arv
- 2) omavaheliste mängude punktid
- 3) omavaheliste mängude väravate vahe
- 4) üldine väravate vahe
- 5) suurem löödud väravate arv
- 6) viigilise tulemuse korral selgitakse võitja penaltitega 3+3; vajaduse korral lüüakse edasi penaltid ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

☐ Kolme parimat võistkonda autasustatakse karikate ja medalitega.

☐ Parima ründaja, kaitsja ja väravavahi väljaselgitamisel lähtutakse lisaks mänguoskustele ja tulemustele võistleja käitumisest turniiri ajal. Parimateks tunnistatud ründajale, kaitsjale ja väravavahile antakse eriauhind.

Üldiselt:

- Kõik juhendis määratlemata küsimused, protestid ja muud võimalikud erimeelsused lahendavad korraldajad koos võistkondade esindajatega kohapeal ning need otsused on lõplikud.
- Käesolev Juhend on ametlik kutse turniirile.