**Rüütli Arena**

**Inimlauajalgpall spordimuuseumis**

Inimlauajalgpall on meeleolukas mäng, mis sobib igas vanuses tüdrukutele ja poistele, meestele ja naistele. See on jalgpall, kus saad rabeleda, palju tahad ja jaksad. See on jalgpall, mille käigus pole vaja joosta. See on jalgpall lauajalgpalli reeglitega.

**Mängureeglid**

**Väljak.** Inimlauajalgpalli väljaku mõlemas otsas on miniväravad, väljak ise on liigendatud 4 poomiga sel moel, et mõlemale mängus osalevale võistkonnale jagub 2 poomi (1 tagaliinile, 1 eesliinile).

**Mänguvahend.** Turvalisuse huvides on spordimuuseumi inimlauajalgpallis lubatud ainult pehme (nn švamm-)palli kasutamine.

**Jalanõud.** Spordimuuseumi inimlauajalgpalli areenile on väljakukatte kvaliteedi säilimise huvides lubatud minna ainult ilma jalanõudeta.

**Võistkond.** Korraga on mõlemast võistkonnast platsil kuni 6 mängijat – 3 tagaliinimängijat ja 3 eesliinimängijat. Varumängijaid võib olla kuni 3.

**Mängu eesmärk.** Inimlauajalgpalli eesmärk on nagu jalgpallis ikka: palli jala või ükskõik millise muu kehaosaga (välja arvatud käed) tabades see vastaste väravasse lüüa. Ainus erinevus „päris jalgpallist“ on see, et inimlauajalgpallurid peavad kogu mängu vältel püsima endale määratud positsioonil (esimese või teise poomi juures) ning pidevalt kahe käega poomist kinni hoidma. Kui keegi laseb käe(d) mängu ajal poomist lahti ja/või puudutab kätega palli, on reegleid rikutud ja pall läheb üle vastastele.

**Mängu kulg.** Inimlauajalgpalli kohtumine kestab 2x3 minutit jooksvat aega, kahe poolaja vahel vahetavad võistkonnad pooli. Palli panevad alati (poolaegade alguses, peale värava löömist, reeglite rikkumise korral, autide korral) mängu eesliini mängijad, kusjuures mängu palliga alustav võistkond selgitatakse loosiga, teist poolaega alustab aga palliga selle loosi kaotaja.

Pall ei ole audis, kuni püsib areenil, kus see võib põrgata, lennata ja veereda ükskõik mis suunas ja ükskõik, mille vastu (sein, otsasein, pealtvaatajad jne). Audis olevaks loetakse ainult areenilt väljunud pall ning autide korral antakse pall mängu panemiseks sellele võistkonnale, kelle mängijast pall auti ei läinud. Vaidlusalustel puhkudel selgitab pallivaldaja jällegi loos.

Vahetusi saab teha neil hetkedel, kui pall ei ole mängus, vahetuste arv ei ole piiratud. Mängu võidab võistkond, kes on mängu lõppedes löönud rohkem väravaid, viigiga lõppeva mängu korral võib vajadusel võitja selgitamiseks lüüa penalteid, kusjuures distants ja penaltite arv lepitakse sel juhul kokku jooksvalt.

**Kohtunik.** Inimlauajalgpallis ametlikku kohtunikku ei ole, seisu loevad, aega mõõdavad ja reeglitest kinni pidamist jälgivad võistkonnad ise. Soovi korral võivad võistlejad aga omavahel kokku leppida ka kohtuniku olemasolus.

**Fair Play.** Kuna ametlikke kohtunikke inimlauajalgpallis ette nähtud ei ole, muutub eriti tähtsaks Rüütlite traditsiooniline käitumine ja ausa mängu reeglitest kinni pidamine. Fair Play ennekõike!

**Ohutus.** Iga mängija võtab mängus osaledes endale vastutuse vigastuste vältimise ja füüsilise konditsiooni säilitamise eest. Pidagem seda silmas ja ärgem tekitagem vigastusohtlikke olukordi ei endale ega vastasvõistkonna liikmetele!

Kõik mängu!