

Järvamaa koolide 10. – 12. kl saaljalgpalli KV poistele

JUHEND

Toimub **16 veebruaril E -Piim Spordihallis MÄNGUREEGLID:** mänguaeg oleneb osavõtjate võistkondade arvust. Võistkonnas maksimaalselt 10 võistlejat ja 1 õpetaja. Võistlejatele kohustus **ühtne särk või vest. Väljak:** 18 x 38, 4 + 1 mängijat, väravad 2 x 3m.

Külje auti läinud pall pannakse mängu jalaga.

Värvavaht tohib palli kätte võtta karistusallas ja visata üle keskjoone.

Penalti lüüakse 7m märgilt.

Kollane kaart – mängija eemaldatakse mängust 1 minutiks. Punane kaart – võistkond vähemuses 2 min, mille möödudes võib asendada teise mängijaga; kaardi saanud mängija on eemaldatud mängu lõpuni ja järgmises mängus samuti.

Audi ja nurgalöögi sooritamisel ei tohi vastasmängijad olla lähemal kui 2 m, karistuslöögi ja vabalöögi ajal 4 m. **Mängitakse FUTSAL PALLIGA**

PAREMUSE SELGITAMINE: turniirivõidu 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, siis turniiril löödud väravate arvu, seejärel selgitatakse võitja 3+3 penaltidega. Vajadusel lüüakse penaltid ühekaupa kuni võitja selgitamiseni.

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

- Suurem võitude arv;
- Omavaheliste mängude punktid;
- Omavaheliste mängude väravate vahe;
- Üldine väravate vahe;
- Suurem löödud väravate vahe;
- Penaltid 3+3, vajadusel lüüakse ühekaupa edasi võitja selgitamiseks.

Võitjale 3, viiki mänginule 1 ning kaotajaile ja loobunule 0 punkti.

- Kõik tulemused ja pildid on avalikud ja avaldatakse Järvamaa Spordiliidu kodulehel ja facebookis.

REGISTREERIMINE:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1DAXMSS1NwATYrDN9uHM3rLO_Fy30cjLyCUBm7IK34NI/edit?usp=sharing

AUTASUSTAMINE: Kolme parimat kooli võistkonda autasustatakse diplomi ja

karikatega, võistkonna liikmeid diplomi ja meenega. Turniiri parimat mängijat “parima”särgiga.

Peakohtunik Viktor Mets

Peasekretär Piret Reinfeld