Minisoccer 2019

MINISOCCER 3V3 JYVÄSKYLÄN HIPPOSHALLISSA 2.11.2019

INFO JA KILPAILUSÄÄNNÖT 2019

TULOSPALVELU + TURNAUSTOIMISTO: HIPPOSHALLIN pesäpallokentän puoleisessa aulassa. ILMOITA joukkueesi turnaustoimistoon.

KAHVIO: tarjolla suolaista ja makeaa, hedelmiä sekä erilaisia juomia.

RUOKAILU: Monitoimitalon kahviossa mahdollisuus lämpöiseen lounaaseen.

TUOMAROINTI: Pääasiassa Komeettojen nuoria pelinohjaajia. He harjoittelevat tuomarointia. Pyydämme aikuisilta kärsivällisyyttä.

PELIAIKA JA KENTTÄ : Peliaika otteluissa on 1 x 12 minuuttia juoksevaa aikaa. Pelikentän koko on noin 10 x 20 metriä. Maaleina toimivat jääkiekkomaalit.

JOUKKUEEN KOKO JA VAIHDOT Joukkueelta saa olla kerrallaan kentällä kolme (3) pelaajaa. Pelaajien vaihdot suoritetaan lentävinä. Joukkueiden vaihtopelaajat vastakkaisilla puolilla kenttää sivurajalla. Peliä EI KATKAISTA vaihtojen ajaksi. Suositus joukkueen kokonaisvahvuudeksi on yhdeksän (9) pelaajaa. Maalivahteja ei pelissä ole. Pelaaja saa pelata vain yhdessä (1) joukkueessa / päivä.

PELIN ALOITTAMINEN Joukkueet asettuvat omalle kenttäpuoliskolleen pelin aloitushetkellä. Turnauksessa otteluohjelmaan ensimmäiseksi merkitty joukkue valitsee kenttäpuolen, jolla pelaa ja jälkimmäiseksi merkitty joukkue aloittaa pelin. Peli käynnistetään syöttämällä pallo omalle pelaajalle. Pallon saa syöttää aloituksesta taaksepäin. Peli aloitetaan samalla tavalla aina maalienkin jälkeen. Peli käynnistyy ottelun alkaessa ja maalien jälkeen aina erotuomarin vihellyksestä.

KÄSIVIRHE Pelitilanteessa aiheutuneesta käsivirheestä tuomitaan normaalien jalkapallosääntöjen mukaan vapaapotku vastajoukkueelle. 3 v 3 pienpeliturnauksessa vapaapotku on AINA EPÄSUORA.

Mikäli pelaaja estää kädellään tahallisesti pallon menemisen omaan maaliin, aiheutuu tästä rangaistuspotku. Alimpana pelaajana tehty käsivirhe aiheuttaa varoituksen (ei suoraa punaista korttia). Mikäli pelaaja saa punaisen kortin, hänet poistetaan kentältä – joukkue saa kuitenkin jatkaa pelaamista kolmella pelaajalla.

RANGAISTUSPOTKU Rangaistuspotku potkaistaan oman maalin maalilinjan tasolta (mistä tahansa linjaa kentän rajojen sisäpuolella) vastapäätä kenttää olevaan tyhjään maaliin. Rangaistuspotkun potkaisija on ainoastaan pelikentällä ja kaikkien muiden pelaajien on oltava kentän rajojen ulkopuolella. Mikäli pallo ei mene maaliin jatkaa vastustaja peliä oman kenttäpäädyn jommastakummasta kulmauksesta aloituspotkulla. Peliä jatketaan aloituspotkulla myös silloin, kun rangaistuspotku ei mene maaliin saakka ja

osuu maalin kehikoihin. Käsivirheen lisäksi rangaistuspotku tuomitaan aina silloin, kun selvässä maalintekotilanteessa olevaa hyökkäävän joukkueen pelaajaa rikotaan.

SIVURAJAPOTKU TAI -KULJETUS Pallon kulkeutuessa yli kentän sivurajojen peliä ei jatketa sivurajaheitolla. Sivurajoilta jatketaan peliä sivurajapotkulla tai sivurajakuljetuksella (ks. viiden sekunnin sääntö). Maalia ei saa tehdä suoraan sivurajapotkusta. Pallo asetetaan paikalleen sivurajalle josta joko potku tai kuljetus.

KULMAPOTKU JA MAALIPOTKU Mikäli pallo menee kentän päädystä yli päätyrajan, jatketaan peliä aina jatketaan peliä kulmapotkulla tai kuljetuksella (ks. viiden sekunnin sääntö) sen päädyn jommastakummasta kulmasta, josta pallo on mennyt yli. Maalia ei saa tehdä suoraan kulmapotkusta. Mikäli pallo menee yli hyökkäävän joukkueen pelaajasta, jatketaan peliä puolustavan joukkueen päätyrajalta mistä tahansa kohdasta maalipotkulla tai kuljetuksella (ks. viiden sekunnin sääntö). Maalia ei saa tehdä suoraan maalipotkusta. Pallo asetetaan paikalleen kulmaa tai maaliviivalle josta joko potku tai kuljetus.

VIIDEN (5) SEKUNNIN SÄÄNTÖ Joukkueella on viisi (5) sekuntia aikaa toimittaa pallo peliin, kun pallo on asetettu paikalleen kulma-, maali- sivurajapotkussa tai sivurajakuljetuksessa. Myös erotuomarin vihellyksen jälkeen on peliä aloitettaessa sama aikaraja käytössä. Mikäli näin ei tapahdu, vaihdetaan pelin jatkajaksi vastustajajoukkue (maalipotku vaihdetaan tässä tapauksessa kulmapotkuksi).

SIJOITUKSET Mikäli joukkueet (kaksi tai useampia) päätyvät sarjataulukossa tasapisteisiin, ratkaistaan näiden joukkueiden sijoitus seuraavassa järjestyksessä: 1) keskinäisten otteluiden pisteet, 2) keskinäisten otteluiden maaliero, 3) keskinäisten otteluiden tehdyt maalit, 4) koko sarjan maaliero, 5) sarjassa tehtyjen maalien määrä, 6) arpa.

OTTELUSIIRROT Otteluita ei voi siirtää pelattavaksi jonakin toisena ajankohtana kuin mitä otteluohjelmaan on merkitty, luovutusvoitto kirjataan ottelutuloksiin 3 – 0.

ERILLISLUPAMÄÄRYKSET Piirien myöntämillä yli-ikäisyysluvilla voi pelata vuotta nuorempien sarjassa. Kentällä voi olla kuitenkin vain yli-ikäinen pelaaja kerrallaan.

OSALLISTUMISEN PERUUTUS Viimeisen ilmoittautumispäivän jälkeen tulleista peruutuksista velvoitamme osallistumismaksun kokonaisuudessaan.

TURNAUS ON PÄIHTEETÖN Joukkue, joka rikkoo tätä sääntökohtaa suljetaan pois turnauksesta.

SIJOITUKSET/ PALKITSEMINEN

F8 ja F9 poikien sarjoissa ei pidetä sarjataulukkoa ja näissä sarjoissa ei palkita sarjan voittajaa. F9 pojissa otteluohjelmaan on merkattu ns sijoituspelit, jotta viimeiset pelit ovat ns tasopelit. Voittajapokaalia ei jaeta.

E tytöt, D tytöt, D13 pojat/ C14-15 Tytöt, E10 pojat, E11 pojat, D12 pojat sarjoissa voittajajoukkueille jaetaan pokaali.

E tytöt: 2 x 4 joukkueen alkulohkoa (lohko A ja lohko B) , jonka jälkeen välierät + sijoitusottelut -> yhteensä 5 peliä.

D tytöt: 2 x 5 joukkueen alkulohkoa (lohko A ja lohko B), jonka jälkeen sijoituspelit

D13 pojat / C 14-15 tytöt Yhdistelmäsarja: Yksinkertainen sarja. Yhteensä 6 peliä.

E10 pojat: Yksinkertainen sarja, jonka jälkeen sijoituspelit. Yhteensä 6 peliä.

E11 pojat: 1 neljän joukkueen alkulohko. Tämän jälkeen välierä + sijoituspelit. Yhteensä 5 peliä.

D12 pojat: 2 x 4 joukkueen alkulohkoa (lohko A ja lohko B) , jonka jälkeen puolivälierät, välierät + sijoitusottelut -> yhteensä 6 peliä.