

BEACHSOCCERSÄÄNNÖT

SISÄLLYSLUETTELO

BEACHSOCCERSÄÄNNÖT

Sääntö 1: Pelin tarkoitus	
Sääntö 2: Pelikenttä, maalit ja pallo.....	
Sääntö 3: Joukkueiden muodostaminen.....	
Sääntö 4: Pelaajien varusteet	
Sääntö 5: Erotuomaristo.....	
Sääntö 6: Peli-aika, ottelun voittaja ja erotuomaripallo	
Sääntö 7: Kielletty peli ja henkilökohtaiset rangaistukset	
Sääntö 8: Vapaapotku	
Sääntö 9: Rangaistuspotku.....	
Sääntö 10: Maalivahdin pelinavaus	
Sääntö 11: Kulmapotku.....	
Sääntö 12: Pelin jatkaminen sivurajalta.....	

SÄÄNTÖ 1: PELIN TARKOITUS

Beachsocceria pelataan joukkuepelinä, ystävyysotteluna, hovin vuoksi ja vaikkapa oman terveyden edistämiseksi. Fair Play on pelin henki ja olemus.

SÄÄNTÖ 2: PELIKENTTÄ, MAALIT JA PALLO

Pelialueeseen kuuluvat hiekkainen pelikenttä ja suoja-alue.

2.1 PELIKENTTÄ JA SEN MITAT.

- Pelikenttä on suorakaiteen muotoinen hiekka-alue, jonka pituus on 37 metriä ja leveys 28 metriä. Kenttää rajoittaa neljä rajaa: kaksi sivurajaa (37,0 m) ja kaksi päätyrajaa (28,0 m).
- Sivu- ja päätyrajat kuuluvat pelikenttään, jota ne rajoittavat.
- Kentän rajat on tehty hiekasta selvästi erottuvalla kestäväällä teipinkaltaisella materiaalilla tai narulla. Rajat kiinnitetään kenttään kulmapidikkein ja hiekka-ankkurein ja maalipuihin kumirenkaiden avulla.
- Kahden metrin levyinen suoja-alue kiertää pelikenttää.

2.2 RANGAISTUSALUE

- Rangaistusalue merkitään kummallekin kenttäpuoliskolle ja merkintöinä käytetään neljää keltaista lippua.
- Lipputangot lippuineen sijoitetaan suoja-alueille yhdeksän metrin (9,0 m) päähän kulmasta ja metrin (1,0 m) päähän sivurajasta.
- Lipuista päätyrajan suuntaisesti kuviteltujen rajojen ja päätyrajojen välisiä alueita kutsutaan rangaistusalueiksi.
- Näiden kuviteltujen rajojen keskipisteissä ovat rangaistuspotkupisteet.

2.3 PELIKENTÄN KULMAT JA KESKIPISTE

- Pelikentän jokaiseen kulmaan sijoitetaan punainen lippu.
- Näiden lisäksi kentän kummallekin puolelle keskikohdalle metrin (1,0 m) päähän sivurajasta sijoitetaan punainen lippu.
- Kaksi keskelle sivurajoja sijoitettua lippua muodostavat kuvitellun rajan, joka jakaa pelikentän kahteen kenttäpuoliskoon. Tätä kuviteltua rajaa kutsutaan keskirajaksi.

2.4 LIPPUTANGOT

- Lipputankojen pitää olla 1,5 metriä (1,50 m) korkeat tylppäpäiset ja niiden on

oltava murtumatonta muovia, joustavat ja vedenkestävät. Tangot voidaan pystyttää upottamalla varsi suoraan hiekkaan tai niissä voi olla tukijalka, joka ei saa olla vaarallinen pelaajille.

2.5

MAALIT

- Maalit sijoitetaan kummankin päätyrajan keskelle. Ne koostuvat kahdesta maalipylvästä, jotka ovat 5,5 metrin (5,50 m) päässä toisistaan (mitattuna sisäreunasta) ja maalipylväät yhdistävästä poikkipalkista, jonka alareuna on 2,2 metrin (2,20 m) korkeudella hiekan pinnasta.
- Maalipylvään alapäässä hiekan alla on oltava pylvästä leveämpi levy, joka pitää pylvään paikallaan turvallisuussyistä. Maalipylväistä kohtisuoraan taaksepäin on hiekan pinnan tasolla 1,5 metrin pituiset tangot, jotka yhdistetään tangolla tai muovipäällysteisellä ketjulla, joka on kiinnitetty maahan kummastakin päästään.
- Maaliverkot on kiinnitettävä maalipylväisiin, tankoihin ja poikkipuuhun; vain hampusta, juutista tai nailonista tehdyt verkot ovat sallittuja.

2.6

PALLO

- Pallon on oltava pyöreä (ympärysmitta 68-71 cm; paino 396-440g; paine 0,7 ilmakehää), muotonsa säilyttävä sekä vedenpitävä ja tehty nahasta tai nahankaltaisesta keinomateriaalista.
- Jos pallo ottelun aikana tulee pelikelvottomaksi, erotuomarin on katkaistava peli ja peliaika sekä korvattava pallo pelikelpoisella. Peliä jatketaan erotuomaripallolla pelikentän keskeltä. Jos pallo tulee pelikelvottomaksi pelikatkon aikana, peliä jatketaan katkon edellyttämällä tavalla.
- Vain **erotuomarilla** on valta päättää pelipallojen pelikelpoisuudesta

2.7

PALLOJEN MÄÄRÄ

- Kansainvälisissä otteluissa pelissä pitää olla käytettävissä vähintään viisi (5) palloa; yksi pelissä ja muut pallon neljän pallopojan/-tytön hallussa suoja-alueella pelikentän kussakin kulmassa.
- Pallopoikien/-tyttöjen pitää antaa varapallo pelaajalle tai maalivahdille tämän pyytäessä sitä, jos pelipallo menee suoja-alueen ulkopuolelle.

SÄÄNTÖ 3:

JOUKKUEIDEN MUODOSTAMINEN

3.1

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ

- Ottelu pelataan kahden joukkueen välillä. Kummassakin joukkueessa on kentällä enintään **viisi (5)** pelaajaa
- Kummassakin joukkueessa yhden kentällä olevan pelaajan tulee olla **maalivahti**, jolla on oikeus koskea ja pelata palloa käsillään ja/tai

käsivarsillaan omalla rangaistusalueellaan.

- Joukkueella voi olla kentällä olevien pelaajien lisäksi **korkeintaan kuusi (6)** vaihtopelaajaa. (Yhteensä 11 pelaajaa/joukkue)
- Ottelun aikana vaihtopelaajien ja joukkueen toimihenkilöiden on pysyttävä rajatulla vaihtopenkkialueellaan. Vain joukkueen valmentaja on oikeutettu seisomaan vaihtopenkkialueella; vaihtopelaajien on istuttava vaihtopenkillä pelaajavaihtoon asti
- Ottelu voidaan aloittaa, kun kummallakin joukkueella on kentällä vähintään **neljä (4)** pelaajaa
- Joukkuetta voi täydentää milloin tahansa ottelun aikana sellaisella pelaajalla, jonka nimi on erotuomarille ennen ottelua annettussa ottelupöytäkirjassa

3.2

PELAAJAVAIHDOT

- Vaihtojen määrä ja ajankohta ottelun aikana ovat rajoittamattomia.
- Vaihtoalue sijaitsee toimitsijapöydän edessä samalla puolella kuin vaihtopenkit. Toimitsijapöydän ja suoja-alueen ympäröivän aidan välistä on oltava pääsy vaihtoalueelle.
- Kentältä pois vaihdettu pelaaja saa palata takaisin kentälle toisen pelaajavaihdon yhteydessä.

3.3

SÄÄNTÖRIKKOMUKSET PELAAJAVAIHTOJEN YHTEYDESSÄ

- Jos pelaaja rikkoo säännön 3 kohtaa 2 ja astuu kentälle ennen kuin kentältä pois tuleva pelaaja on jättänyt kentän, hänelle näytetään **sinistä korttia**, hän saa kahden (2) minuutin jäähyä ja hänen joukkueensa pitää jatkaa pelaamista vajaalla joukkueella kunnes kahden (2) minuutin jäähy on kärsitty. Ajanottaja mittaa jäähyajan ja erotuomari päästää jäähyllä joutuneen pelaajan kentälle.
- Jos erotuomari katkaisee pelin säännön 3 kohdan 2 rikkomuksesta, peliä jatketaan vastajoukkueen vapaapotkulla pelikentän keskeltä. Jos peli oli jo katkaistu ennen sääntörikkomusta, peliä jatketaan pelikatkon edellyttämällä tavalla.

3.4

MAALIVAHDIN VAIHTO

- Joukkue voi vaihtaa maalivahtia ottelun aikana.
- Joukkueen on ilmoitettava maalivahdin vaihdosta erotuomarille ennen vaihtoa.
- Erotuomarit voivat sallia maalivahdin vaihdon kun pallo on pois pelistä ja aika on poikki.
- Kenttäpelaaja voi toimia maalivahtina, jos hänellä on maalivahdin tai muuten muista kenttäpelaajista erottuva paita.
- Kenttäpelaajan alkuperäisen numeron on oltava näkyvässä myös maalivahdin paidassa tai muuten näkyvällä paikalla. (esim. käsi/käsivarsi ym.)

3.5

PELAAJIEN VÄHIMMÄISMÄÄRÄ

- Joukkueen pelaajien vähimmäismäärä on **kolme (3)**
- Pelaajalle, jolle näytetään sinistä korttia, kun hänen joukkueestaan jo kaksi pelaajaa on jäähyllä, näytetään punaista korttia. Hänet saa korvata välittömästi vaihtopelaajalla, mutta punaisen kortin saanut pelaaja ei saa osallistua enää

tähän otteluun.

- Jos joukkueelle henkilökohtaisten rangaistusten vuoksi jää vähemmän pelaajia kuin kolme (3), se häviää ottelun riippumatta siitä, mikä on pelitilanne tuolla hetkellä. Tässä tapauksessa ottelu päättyy 10 – 0 voittaneelle joukkueelle.

SÄÄNTÖ 4: PELAAJIEN VARUSTEET

4.1 TURVALLISUUS

- Pelaajalla ei saa olla yllään mitään, joka voi erotuomarin mielestä olla vaarallista hänelle itselleen tai muille pelaajille, **ei myöskään koruja.**

4.2 JALKINEET

- Kovien jalkineiden tai muiden pelaajille vaarallisten varusteiden käyttö on ankarasti kielletty
- Pelaajat saavat käyttää sukkaa ja/tai **elastisia nilkka- ja/tai jalkasiteitä**

4.3 PELIASU

- Pelaajien peliasuun kuuluvat lyhyet housut ja paita.
- Muovisten suojalasiens käyttö on sallittu.
- Joukkueen pelaajilla on oltava samanlaista peliasua. Kunkin pelaajan paidassa on oltava selvästi erottuva numero. (tai muuten näkyvällä paikalla kts 3.4)
- Maalivahdin peliasun on erotuttava muiden pelaajien ja erotuomareiden asuista.
- Jos molemmilla joukkueilla on samankaltaiset peliasut, kotijoukkue on velvollinen vaihtamaan peliasua. Puolueettomalla kentällä peliasun vaihtava joukkue arvotaan.

SÄÄNTÖ 5: EROTUOMARISTO JA TOIMITSIJAT

5.1. EROTUOMARIT

- Otteluissa erotuomaristona toimivat: erotuomari, toinen erotuomari, ajanottaja ja kolmas erotuomari

- Erotuomari päättää ennen peliä tai pelin aikana, ovatko pelikenttä ja pelikenttää ympäröivä alue turvalliset ottelun läpiviemiseksi
- Erotuomarilla ja toisella erotuomarilla on joukkueiden peliasuista erottuvat asut. Molemmat erotuomarit käyttävät pilliä pelin tuomitsemiseksi.
- Erotuomari ja toinen erotuomari sijoittuvat toimiessaan vastakkaisille puolille sivurajaa
- Erotuomarilla ja toisella erotuomarilla on täysi toimivalta soveltaa pelin sääntöjä ottelussa, johon heidät on nimetty.
- Erotuomarin ja toisen erotuomarin ottelussa tekemät ratkaisut ja päätökset ovat lopullisia.
- Jos erotuomari ja toinen erotuomari tuomitsevat yhtäaikaaisesti virheen ja heidän välillään on ristiriita rikkomuksesta tai ratkaisusta, heidän on keskusteltava keskenään, mutta erotuomarilla on valta tehdä lopullinen päätös.
- Rikkomuksen viheltänyt erotuomari astuu pelikentälle osoittaakseen rikkomuspaikan ja vastapelaajien sääntöjenmukaisen paikan.
- Erotuomarin tai toisen erotuomarin loukkaantuessa kolmas erotuomari korvaa erotuomarin päätöksen mukaisesti loukkaantuneen erotuomarin, **tai** ottelua jatketaan **yhden** erotuomarin johtamana
- Ottelun päätyttyä erotuomari täyttää ottelupöytäkirjan ja toimittaa sen ottelun järjestäjälle seuraavin tiedoin: päiväys, kelloaika, ottelupaikka, sarja, joukkueiden nimet, lopputulos, otteluun käytetty kokonaisaika, maalintekijät, varoitettut ja kentältä poistetut pelaajat ja joukkueen taustahenkilöt sekä muut ottelua edeltäneet tai sen aikana tai jälkeen ilmenneet otteluun kuulumattomat, **poikkeukselliset tapahtumat**.

5.2

AJANOTTAJA

- istuu vaihtoalueen kohdalla suoja-alueen ulkopuolella sijaitsevan toimitsijapöydän ääressä
- vastaa **pelikellon käyttämisestä** säännön 6 kohdan 2 mukaisesti.
- ilmaisee joko **pillillä tai summerilla** kunkin kahdentoista (12) minuutin erän sekä mahdollisen kolmen (3) minuutin jatkoajan loppumisen
- informoi erotuomaria, kun sinisen kortin saanut kahden minuutin rangaistusta kärsivä pelaaja saa palata peliin.
- informoi erotuomaristoa, milloin ottelua on jatkettava kunkin erän jälkeen, kun kolmen (3) minuutin tauot on pidetty ja joukkueet ovat vaihtaneet kenttäpuoliskoja.

SÄÄNTÖ 6:

PELIAIKA, OTTELUN VOITTAJA JA EROTUOMARIPALLO

6.1

PELIN ALKU

- Erotuomari arpoo kenttäpuolen ja aloittavan joukkueen ennen ottelun alkua molempien joukkueiden kapteenien läsnäollessa. Teikkauksen voittanut joukkue saa valita joko kenttäpuolen tai aloituksen.
- Alkupotku potkaistaan kentän keskeltä erotuomarin vihellyksen jälkeen.

Vihellys käynnistää sekä ottelun että kellon.

- Vastajoukkueen pelaajat sijoittuvat vähintään viiden (5) metrin päähän pallosta erotuomarin osoittamaan paikkaan.
- Pelaajien on oltava omalla kenttäpuoliskollaan kunnes pallo on pelissä.
- Maalin jälkeen alkupotkun potkaisee vastajoukkue edellä kuvatulla tavalla.
- Maalia **ei voi** tehdä suoraan alkupotkusta.

6.2

PELIAIKA

- Pelissä on kaksi (2) kahdentoista (12) minuutin pituista erää.
- Kunkin erän välillä pidetään kolmen (3) minuutin pituinen tauko, jolloin vaihdetaan kenttäpuoliskoja. Tauon jälkeen alkupotkun potkaisee se joukkue, joka ei aloittanut edellistä erää.
- Jos ottelu (pudotuspeleissä) on kahden erän jälkeen tasan, pelataan kolmen (3) minuutin jatkoaika, jossa ensimmäisen maalin tehnyt joukkue voittaa ottelun.
- Pelikello pysäytetään, kun: erotuomari pyytää pysäyttämään kellon, esim. pelaajan loukkaantuessa; Pelikello käynnistetään uudestaan, kun erotuomari viheltää pelin käyntiin.
- Jos rangaistuspotkuun johtava rike on tapahtunut ennen peliajan päättymistä, rangaistuspotku suoritetaan. (kts. seuraava kohta)
- Jos maalia yritetään tehdä juuri ennen erien päättymistä rangaistuspotkusta, ottelu päättyy, jos pallo menee maaliin, jos maalivahti torjuu pallon, jos pallo osuu maalipuitteisiin menemättä maaliin tai pallo menee kentän ulkopuolelle. Kunkin kahdentoista (12) minuutin erän ja mahdollisen kolmen (3) minuutin jatkoajan päättymisen merkiksi soitetaan summeria tai ilmaistaan erän tai ottelun loppuminen pillillä. Erän tai ottelun päättymisen jälkeen syntynyttä maalia ei voi hyväksyä.

6.3

PALLO PELISSÄ JA POISSA PELISTÄ

- Pallo on pelissä koko ajan ottelun alusta sen loppuun saakka, myös kun se palaa pelikentälle maalipuitteista tai se osuu pelikentällä olevaan erotuomariin tai toiseen erotuomariin
- Sivu- ja päätyrajat kuuluvat pelikenttään
- Pallo on poissa pelistä, kun se koskee sivu- tai päätyrajojen ulkopuolelle olevaa hiekkaa tai **pelaajaa, joka on rajojen ulkopuolella.**
- Pelaaja on rajojen ulkopuolella, kun hän koskee sivu- tai päätyrajojen ulkopuolista hiekkaa.

6.4

MAALIN HYVÄKSYMINEN

- Maali on tehty, kun pallo on maassa tai ilmassa kokonaan ylittänyt päätyrajan maalipylväiden välistä poikkipalkin alitse. Maali hyväksytään, jos maalin tehnyt joukkue ei ole syyllistynyt erotuomarin mielestä ennen maalin syntymistä sääntörikkomuksiin ja jos maali on tehty säännön 6 kohdan 2 mukaisesti.

6.5

OTTELUN VOITTAJA

- Ottelun voittaa joukkue, jonka hyväksi ottelun päätyttyä (1) lasketaan useampi maali tai (2) on tehnyt jatkoajamaalin.
- Jos ottelu on jatkoajankin jälkeen tasan, voittaja ratkaistaan rangaistuspotkuilla; voittaja on se joukkue, joka on tehnyt yhden maalin enemmän kuin vastajoukkue kummankin joukkueen potkaistua **viisi (5)** rangaistuspotkua.
- Erotuomari valitsee maalin, johon kaikki potkut potkaistaan.
- **Pelikentällä ottelun päättyessä** olleet pelaajat maalivahti mukaan luettuna potkaisevat vuorotellen rangaistuspotkut. Pelaaja saa potkaista toisen potkun vasta, kun kaikki hänen potkuihin oikeutetut kanssapelaajansa ovat potkaisseet yhden potkun.

6.6

EROTUOMARIPALLO

- Peliä jatketaan erotuomaripallolla, jos peli katkaistaan satunnaisesti pallon ollessa pelissä jostakin syystä, jota ei säännöissä ole mainittu.
- Jompikumpi erotuomareista pudottaa pallon pelikenttään paikassa, jossa pallo oli pelikatkon tapahtuessa.
- Pallo on pelissä, kun se koskettaa pelikenttää.
- Erotuomaripallo uusitaan, jos pelaaja koskettaa palloa ennen kuin se osuu maahan tai jos pallo maahan pudottuaan ylittää pelikentän rajan kenenkään pelaajan siihen koskematta.

SÄÄNTÖ 7:

KIELLETTY PELI JA HENKILÖKOHTAISET RANGAISTUKSET

7.1

KIELLETTY PELI

- Pelaajan syyllistyessä alla mainittuihin rikkomuksiin seurauksena on **suora vapaapotku** vastajoukkueelle rikkomuspaikasta. Aiheutuneen vapaapotkun tai rangaistuspotkun potkaisee **rikottu pelaaja** paitsi jos pelaaja on loukkaantunut erotuomarin mielestä vakavasti. Siinä tapauksessa hänet korvaava vaihtopelaaja potkaisee potkun.
- Erotuomarin on annettava pelin jatkoa, jos joukkue, jota on rikottu, pystyy käyttämään tällaisen hyödyn ja rangaistava rikkomuksesta, jos odotettua hyötyä ei synny tähän tilanteeseen liittyen.
- Jos pelaaja syyllistyy käsivirheeseen, kuka tahansa vastajoukkueen pelaaja saa potkaista aiheutuneen vapaa- tai rangaistuspotkun.

Vastajoukkueelle tuomitaan suora vapaapotku, jos pelaaja syyllistyy johonkin seuraavista rikkomuksista erotuomarin mielestä piittaamattomasti, holtittomasti tai käyttämällä kohtuutonta voimaa:

1. potkaisee vastapelaajaa tai kamppaa tämän.
2. tarttuu vastapelaajaan, pitää tästä kiinni, työntää tai rikkoo vastapelaajaa muutoin kuin jaloin tai estää tarkoituksellisesti tätä.

3. pelaa palloa kädellä tai käsivarrella. Tämä ei koske maalivahtia omalla rangaistusalueellaan tai pelaajaa, jonka käsivarsi on kiinni kehossa eikä hänen tarkoituksenaan ole pelata palloa kädellä eikä käsivarrella.
4. hyppää vastapelaajaa päin.

7.2

KELTAINEN KORTTI

Erotuomarin on näytettävä keltaista korttia pelaajalle, kun tämä:

1. syyllistyy sääntöjen vastaiseen rikkomukseen erotuomarin mielestä varoituksen arvoisesti.
2. ilmaisee elein tai sanoin olevansa eri mieltä erotuomarin ratkaisusta.
3. käyttäytyy epäurheilijamaisesti.
4. estää tai viivyttää vapaapotkun tai alkupotkun potkaisemisen.

7.3

SININEN KORTTI

Erotuomarin on näytettävä keltaista korttia ja sen jälkeen sinistä korttia pelaajalle, kun tämä:

1. saa toisen keltaisen kortin
 2. vie vastustajalta ilmeisen maalintekotilanteen rikkomalla tarkoituksellisesti sääntöjä vastaan
 3. menee pelikentälle pelaajavaihdon aikana ennen kuin pois vaihdettava pelaaja on tullut pois kentältä, tai menee pelikentälle muualta kuin vaihtoalueelta
- Sinisen kortin saatuaan pelaajalle tuomitaan **kahden (2)** minuutin jäähy, jonka ajan joukkue jatkaa pelaamista vajaalla miehistöllä. Ajanottaja mittaa jäähynekulumisen ja erotuomari antaa pelaajalle luvan tulla takaisin kentälle.

7.4

PUNAINEN KORTTI

Erotuomarin on näytettävä pelaajalle sinistä korttia ja punaista korttia ja **poistettava** hänet kentältä ja koko kilpailualueelta, kun tämä:

1. syyllistyy törkeään epäurheilijamaiseen käytökseen
 2. syyllistyy raakaan peliin
 3. käyttää hävytöntä, loukkaavaa tai solvaavaa kieltä
 4. saa toisen sinisen kortin
- Punaisen kortin saaneen pelaajan joukkue jatkaa peliä vajaalukuisena seuraavat kaksi (2) minuuttia
 - Erotuomari laatii raportin punaisen kortin aiheuttaneista tapahtumista kilpailun järjestäjälle tai jurylle, joka päättää mahdollisista jatkoseuraamuksista.

7.5

EPÄURHEILIJAMAINEN KÄYTÖS PELIKENTÄN ULKOPUOLELLA

- Valmentajalle, muulle joukkueen edustajalle tai vaihtopenkillä olevalle pelaajalle, joka osoittaa sanoin tai elein olevansa vahvasti eri mieltä erotuomarin ratkaisujen kanssa tai syyllistyy epäurheilijamaiseen käytökseen vastajoukkuetta, katsojia tai turnausjärjestäjiä kohtaan, erotuomari näyttää **punaista korttia** ja poistaa kilpailualueelta.

- Erotuomarin on raportoitava em. tapahtumasta kilpailun järjestäjälle, joka päättää mahdollisista jatkoseuraamuksista.

SÄÄNTÖ 8: VAPAAPOTKU

8.1 VAPAAPOTKU

- Vapaapotku tuomitaan säännön 7 kohdan 1 vastaisista rikkomuksista.
- Vapaapotkun potkaisee **rikottu pelaaja**.
- Suoran vapaapotkun saa potkaista suoraan vastajoukkueen maaliin.
- Pallon peliin potkaissut pelaaja ei saa koskea palloon uudestaan ennen kuin joku toinen pelaaja on pelannut palloa tai koskenut siihen. Rikkomuksesta aiheutuu vapaapotku vastajoukkueelle rikkomuspaikasta.
- Vapaapotkua potkaistaessa pelaaja saa sijoittaa pallon rikkomuspaikalle tekemänsä hiekkakasan päälle, siis kohottaa palloa.

8.2 EI MUURIA

- Jos rikkomus tapahtuu vapaapotkuun oikeutetun joukkueen **hyökkäysalueella**, pelaajat **eivät saa** muodostaa eteen muuria. Kaikkien pelaajien on oltava pallon **takana** tai sen **tasalla** ja vähintään viiden (5) metrin päässä pallosta, kunnes pallo on pelissä. Vastajoukkueen maalivahdin on oltava omalla rangaistusalueellaan ja vähintään viiden (5) metrin päässä pallosta.
- Jos rikkomus tapahtuu vapaapotkuun oikeutetun joukkueen **puolustusalueella**, kaikkien muiden pelaajien potkaisijaa lukuun ottamatta on oltava vähintään viiden (5) metrin päässä pallosta, kunnes pallo on pelissä. **Kukaan pelaaja puolustavan joukkueen maalivahtia lukuun ottamatta ei saa sijoittaa pallon ja puolustavan joukkueen maalin väliseen sektoriin eikä siirtyä tälle alueelle ennen kuin pallo on pelissä. Kukaan muu pelaaja ei saa koskea palloon ennen kuin pallo osuu hiekkään, puolustavan joukkueen maalivahtiin tai maalipuitteisiin.**

8.3 SÄÄNTÖRIKKOMUKSET VAPAAPOTKUN AIKANA

Jos vapaapotkun aikana sääntöjä rikotaan, noudatetaan seuraavia ohjeita:

- Jos vapaapotkua potkaiseva joukkue syyllistyy rikkomukseen, uusi vapaapotku tuomitaan vastajoukkueelle rikkomuspaikasta. Suoran vapaapotkun saa potkaista kuka tahansa joukkueen pelaaja.
- Jos rikkonut joukkue syyllistyy rikkomukseen eikä maalia synny, koska pallon eteen on menty, uusi vapaapotku tuomitaan rikkomuspaikasta. Jos rikkomuspaikka on rangaistusalueella, peliä jatketaan rangaistuspotkulla.
- Jos rikkonut joukkue syyllistyy rikkomukseen eikä maalia synny, koska pelaaja on rikkonut vapaapotkusektoria, vapaapotkun potkaisee uudestaan sama pelaaja
- Jos rikkonut joukkue syyllistyy rikkomukseen, oikeutta uuteen vapaapotkuun ei synny, jos tilanteesta syntyy hyväksyttävä maali

SÄÄNTÖ 9:

RANGAISTUSPOTKU

9.1 RANGAISTUSPOTKU

- Rangaistuspotku tuomitaan, kun pelaaja omalla rangaistusalueellaan pallon ollessa pelissä syyllistyy vapaapotkun aiheuttavaan rikkomukseen.
- Rikotun pelaajan on potkaistava rangaistuspotku.
- Pallon on oltava yhdeksän (9) metrin päässä maalin keskeltä.
- Kaikkien pelaajien on oltava rangaistusalueen ulkopuolella eivätkä he voi mennä rangaistusalueelle ennen kuin pallo on pelissä.
- Rangaistuspotkua potkaistaessa pelaaja saa sijoittaa pallon rikkomuspaikalle tekemänsä hiekkakasan päälle, siis kohottaa palloa
- Rangaistuspotkua potkaisevan pelaajan on potkaistava pallo peliin yhtäjaksoisella liikkeellä.
- Rangaistuspotkun jälkeen kuka tahansa pelaaja saa pelata palloa kun se kimpoaa puolustavan joukkueen maalivahdista.
- Rangaistuspotkun potkaissut pelaaja **ei saa** pelata palloa, jos se kimpoaa suoraan maalipuitteista.

9.2 MAALIVAHDIN SIJAINTI

- Puolustavan joukkueen maalivahdin on pysyteltävä omalla **maalirajallaan** kunnes pallo on pelissä.

9.3 RIKKOMUKSET RANGAISTUSPOTKUN AIKANA

- Jos rangaistuspotkua potkaisevan pelaajan joukkue syyllistyy rikkomukseen ja pallo menee maaliin, rangaistuspotku uusitaan. Jos pallo ei mene maaliin, puolustavan joukkueen maalivahdilla on oikeus jatkaa peliä.
- Jos rangaistuspotkun aiheuttanut joukkue syyllistyy rikkomukseen eikä maalia synny, rangaistuspotku uusitaan.

SÄÄNTÖ 10:

MAALIVAHDIN PELINAVAUS

- Maalivahdin pelinavaus on pelinjatkamistapa
- Maalivahti avaa pelin, kun pallo on hyökkäävän joukkueen pelaajasta mennyt yli päätyrajan tai pallo on koskenut hyökkäävän joukkueen pelaajaan, joka koskee maahan päätyrajan ulkopuolella ja yrittää pelata palloa.
- Maalivahti avaa pelin käsillään. Hänellä on viisi (5) sekuntia aikaa pelin avaamiseen siitä, kun hän seisoo ja kontrolloi palloa.
- Jos maalivahti ei avaa peliä viidessä sekunnissa tai avaa pelin pudottamalla pallon jalkoihinsa, vastajoukkueelle tuomitaan **suora vapaapotku keskirajalta**.

- Maalivahti **ei voi heittää palloa suoraan vastajoukkueen maaliin**. Tässä tapauksessa vastajoukkueen maalivahti on oikeutettu pelinavaukseen.
- Maalivahti voi tehdä maalin vain kuten kenttäpelaaja, potkaisemalla palloa kun joku toinen pelaaja on syöttänyt pallon tälle

10.1

TAKAISINSYÖTTÖSÄÄNTÖ

- Maalivahti ei saa pelata palloa käsillään eikä käsivarsillaan **kahdesti** peräkkäin saadessaan sen kanssapelaajaltaan
- Kun maalivahti saa pallon kanssapelaajaltaan, erotuomari nostaa käsivartensa ylös kunnes pallo osuu vastapelaajaan.
- Takaisinsyöttösäännön rikkomisesta seuraa vastajoukkueen **rangaistuspotku**.

SÄÄNTÖ 11:

KULMAPOTKU

- Kulmapotku on pelinjatkamistapa
- Kulmapotku tuomitaan, kun pallo on puolustavan joukkueen pelaajasta mennyt yli päätyrajan ja pallo on koskenut puolustavan joukkueen pelaajaan, joka koskee maahan päätyrajan ulkopuolella ja yrittää pelata palloa.
- Kulmapotkun potkaisee hyökkäävän joukkueen pelaaja.
- Kulmapotkua potkaistaessa pallon on oltava pelikentällä yhden (1) metrin säteellä kulmasta.
- Kulmapotkusta **voidaan potkaista** suoraan hyväksyttävä maali.
- Kulmapotku potkaistaan siitä kulmasta, joka on lähinnä paikkaa, jossa pallo ylitti päätyrajan. Erotuomari osoittaa sen kulman, josta kulmapotku potkaistaan.
- Puolustavan joukkueen pelaajien pitää sijoittua vähintään viiden (5) metrin päähän kulmasta.
- Jos puolustavan joukkueen pelaaja koskee palloon tai estää pallon etenemisen viittä metriä lähempänä palloa, potkaistaan kulmapotku uudestaan
- Kulmapotkua potkaistessaan pelaajalla on viisi (5) sekuntia aikaa potkaista pallo peliin siitä, kun hänellä on pallo hallussaan
- Jos kulmapotkua potkaiseva pelaaja ei potkaise palloa peliin viidessä sekunnissa, seuraa vastajoukkueen maaliheitto.
- Kulmapotkua potkaistaessa pelaaja saa sijoittaa pallon tekemänsä hiekkakasan päälle, siis kohottaa palloa.

SÄÄNTÖ 12:

PELINAVAUS SIVURAJALTA

- Pelinavaus sivurajalta on pelinjatkamistapa, kun koko pallo on ylittänyt sivurajan tai osuu pelaajaan, joka koskee maahan sivurajan ulkopuolella ja yrittää pelata palloa
- Pelinavaus sivurajalta tapahtuu sivurajan takaa.
- Peli avataan siitä kohtaa sivurajaa, jossa pallo meni kentän ulkopuolelle
- Avatakseen pelin sivurajalta pelaajan on käytettävä käsiään (molemmat kädet pallossa pään takaa heittäen molemmat jalat maassa) tai jalkojaan.
- Maalia **ei voi tehdä** suoraan pelinavauksesta sivurajalta.
- Pelaajalla on viisi (5) sekuntia aikaa toimittaa pallo peliin. Tämän säännön rikkomisesta aiheutuu pelinavaus sivurajalta vastajoukkueelta.