

Kävelyfutiksen säännöt

K! Kävelyfutis





*Kävelyfutis on joukkuelaji,
johon on helppo osallistua.*

Alkusanat

Kävelyfutis eli kävelyjalkapallo on joukkuelaji, johon on helppo osallistua. Laji sopii melkein kaikille, koska juoksemisen lisäksi on kielletty kovat otteet ja pallon puskeminen päällä. Laji on kehitetty jalkapallon pohjalta. Tässä oppaassa kerrotaan kävelyfutiksen kilpasäännöt.

Kukunori ry:n Kävelyfutis-toiminnan tavoite on saada ihmiset liikkumaan yhdessä. Toimintaa rahoittaa sosiaali- ja terveysjärjestöjen avustuskeskus STEA.

Kukunori auttaa kävelyfutiksen aloittamisessa ja toiminnan jatkamisessa – ota yhteyttä meihin!
www.kukunori.fi/yhteystiedot
(Sivu ei ole selkokielenen.)

Sisällys

1. Ennen peliä	4
Pelikenttä.....	4
Pelaajat.....	5
Pallo ja muut varusteet.....	6
Tuomari.....	7
Peli-aika.....	8
2. Pelaaminen	9
Pelin aloitus ja jatkaminen.....	9
Aloituspotku.....	10
Erotuomaripallo.....	10
Milloin pallo on pelissä ja pois pelistä?.....	11
Pallon korkeusrajoitus.....	12
Kävely.....	12
Sivurajapotku.....	12
Kulmapotku.....	12
Maalipotku.....	13
3. Rikkeet ja sopimaton käytös	14
Epäsuora vapaapotku.....	14
Henkilökohtaiset rangaistukset.....	16
Keltainen kortti eli varoitus.....	16
Punainen kortti eli ulosajo.....	16
Raaka peli.....	17
Väkivaltainen käytös.....	17
Rangaistuspotku.....	18
4. Pelin lopputulos	19

1. Ennen peliä

Kävelyfutista voi pelata ulkona tai sisällä.

Molemmissa joukkueissa on 3–7 pelaajaa.

Vaihtopelaajien määrää ei ole rajattu.

Pelikenttä

Kenttä

Pelikentän muoto on suorakulmio.

Kentän rajat täytyy merkitä viivoilla tai laidoilla eli reunoilla.

Alustan täytyy olla tasainen ja turvallinen.

Esimerkiksi tekonurmi, nurmi ja hiekka sopivat hyvin.

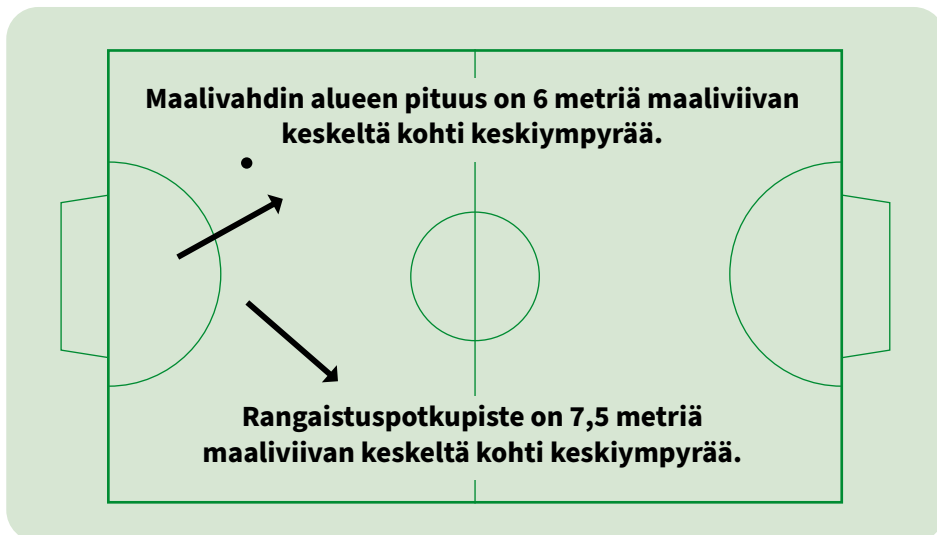
Myös sisällä voi pelata.

Kentän koko:

- pituus 25–50 metriä
- leveys 16–35 metriä.

Suositus on, että jos joukkueissa on 5–6 pelaajaa,

kentän koko on neljäsosa täysmittaisesta jalkapallokentästä.



Maalivahdin alue

Maalivahdilla on oma alue, joka on puoliympyrän muotoinen. Alueita on kaksi, kentän molemmissa päissä.

Maalivahdin alueen koko:

- pituus 6 metriä maaliviivan keskeltä kohti keskiympyrää
- leveys 1 metri molempien maalitolppien ulkoreunoista.

Vain maalivahti saa olla maalivahdin alueen sisällä.

Muut pelaajat eivät saa mennä alueen sisälle, eikä maalivahti saa tulla ulos alueelta.

• Jos vastustaja menee maalivahdin alueelle,

maalivahti saa epäsuoran vapaapotkun.

Maalivahti saa potkaista pallon mistä tahansa maalivahdin alueen sisäpuolelta.

Tämän potkun nimi on maalipotku.

• Jos oman joukkueen pelaaja menee maalivahdin alueelle,

vastustaja saa epäsuoran vapaapotkun.

Silloin vastustaja potkaisee pallon

3 metrin päässä maalivahdin alueen rajasta.

Potku tapahtuu sen paikan lähellä, jossa rike eli virhe tapahtui.

Maalivahti saa juosta omalla alueellaan.

Rangaistuspotkupaiste on 7,5 metriä maaliviivan keskeltä kohti kentän keskipistettä.

Pelaajat

Pelaajien määrä

Pelissä on kaksi joukkuetta.

Molemmissa joukkueissa on 3–7 pelaajaa.

Yksi pelaajista on maalivahti.

Joukkue voi vaihtaa pelaajia kesken pelin.

Vaihtopelaajien määrää ei ole rajattu.



Vain maalivahti saa pelata maalivahdin alueen sisällä.

Pelaajien ja maalivahdin vaihto

Pelaajia saa vaihtaa pelissä vapaasti. Vaihtojen määrää ei ole rajattu, ja pelaajia voi vaihtaa edestakaisin. Pelaaja voi siis pelata kentällä, mennä vaihtoon ja palata taas kentälle.

Pelaajia saa vaihtaa silloin, kun peli on pysähtynyt. Uusi pelaaja saa tulla kentälle vasta, kun vaihtoon tuleva pelaaja on kokonaan pois kentältä.

Jos vaihto tehdään väärin, vastustaja saa potkaista epäsuoran vapaapotkun keskiympyrästä.

Maalivahdin saa vaihtaa silloin, kun peli on pysähtynyt ja tuomari on antanut vaihtoon luvan.

Pallo ja muut varusteet

Pallo

Kun pelataan ulkona, paras pallon koko on 5. Jos pelataan sisällä, futsal-pallo on paras. Myös junioripalloa eli kokoa 4 voi käyttää.

Pallon voi vaihtaa kesken pelin vain, jos tuomari antaa siihen luvan.

Muut varusteet

Pelaamiseen sopivat vaatteet, joissa on hyvä liikkua. Kengät voivat olla lenkkarit, nappulakengät tai sisäpelikengät. Säärisuojat eivät ole pakolliset, mutta niitä saa käyttää.



Pelaajan asu ei saa olla vaarallinen. Esimerkiksi kellot ja korut täytyy ottaa pois. Maalivahdin paidan täytyy olla erivärinen kuin muilla pelaajilla tai tuomarilla.

Kellot ja korut täytyy ottaa pois ennen peliä.

Tuomari

Tuomarilla on oikeus tehdä päätöksiä asioista, joita tapahtuu kentällä. Tuomari päättää asioista pelin alusta pelin loppuun. Tuomarin päätökset ovat lopullisia eikä niistä voi valittaa.

Tuomarin tehtävät:

- Tuomari merkitsee ylös pelin tapahtumat ja virallisen peliajan.
- Jos pelissä tapahtuu rike eli virhe, tuomari viheltää pilliin. Peli pysähtyy, ja tuomari määrää virheestä rangaistuksen.
- Kun tapahtuu rike, tuomari miettii hyödyn näkökulmasta, milloin viheltää pilliin. Tuomari ei pysäytä peliä heti, jos siitä on haittaa joukkueelle, jota vastaan rike on tehty. Esimerkiksi jos joukkue on hyökkäämässä, tuomari viheltää pilliin vasta hyökkäyksen jälkeen. Muuten joukkueen hyökkäys keskeytyy.
- Tuomari pysäyttää pelin, jos pelaaja loukkaantuu eikä voi jatkaa peliä. Tuomari ohjaa hoitajat kentälle.

- Tuomari poistaa kentältä pelaajan, joka vuotaa verta.
- Tuomari voi määrätä peliin lisäaikaa. Hän myös päättää, mikä on lisäajan pituus.
- Tuomari valvoo, että pelaajat noudattavat sääntöjä.
- Jos peli pysähtyy, tuomari kertoo, miten peli jatkuu. Peli voi jatkua epäsuoralla vapaapotkulla tai rangaistuspotkulla.

Peliaika

Pelin kesto

Pelissä on 1–4 jaksoa.
Jakson kesto on 5–30 minuuttia.
Jaksojen välillä on tauko,
joka kestää 5 minuuttia.

Lisäaika

Tuomari voi määrätä peliin lisäaikaa, jos peli on pysähtynyt usein tai pitkäksi aikaa. Lisäaika kestää yleensä 1–5 minuuttia. Lisäajan pituus riippuu siitä, kuinka kauan keskeytykset veivät aikaa pelistä.



Kävelyfutis on joukkuelaji, joka sopii kaikille.

2. Pelaaminen

Kävelyfutiksessa on paljon samaa kuin jalkapallossa, mutta säännöissä on myös eroja.

Pelin aloitus ja jatkaminen

Ennen peliä tehdään arvonta kolikonheitolla. Voittanut joukkue saa valita kenttäpuolen. Hävinnyt joukkue aloittaa pelin ja potkaisee aloituspotkun.

Peli alkaa ja jatkuu aloituspotkulla

- pelin alussa
- jakson alussa
- maalin jälkeen
(pallon potkaisee joukkue, jonka maaliin pallo meni).

Pelissä on 1–4 jaksoa.
Kun jakso vaihtuu, myös kenttäpuolet ja aloittava joukkue vaihtuvat.

Aloituspotku

Kun tuomari viheltää pilliin, peli alkaa aloituspotkulla. Aloittavan joukkueen pelaaja potkaisee pallon keskiympyrästä.

Aloituspotkun aikana kaikki pelaajat ovat omalla puolellaan kenttää. Vastapuolen pelaajien täytyy olla vähintään 3 metrin päässä pallosta.

Aloituspotkun tehnyt pelaaja ei saa koskea palloon uudestaan ennen toista pelaajaa. Jos hän koskee palloon kahdesti peräkkäin, vastustaja saa potkaista epäsuoran vapaapotkun. Suoraan aloituspotkusta ei voi tehdä maalia.

Erotuomaripallo

Peli voi jatkua erotuomaripallolla, jos peliin tulee lyhyt pysähdys. Silloin tuomari pudottaa pallon kohtaan, missä pallo oli viimeksi pelissä. Peli käynnistyy, kun pallo koskettaa maata.

Erotuomaripalloa käytetään esimerkiksi jos pelaaja loukkaantuu ilman vastustajan rikettä ja pallo on loukkaantuneen pelaajan joukkueella. Erotuomaripallon jälkeen pallon täytyy koskea vähintään kahta pelaajaa, ennen kuin se menee maaliin. Muuten maalia ei hyväksytä ja maalivahti saa potkaista maalipotkun.

Milloin pallo on pelissä ja pois pelistä?

Pallo on pelissä

Peliä voi jatkaa näissä tilanteissa:

- Pallo osuu kentän laitaan, maalin tolppaan tai ylärimaan ja kimpoaa takaisin kentälle.
- Pallo osuu tuomariin ja kimpoaa takaisin kentälle.

Pallo on pois pelistä

Peliä ei voi jatkaa näissä tilanteissa:

- pallo ylittää sivurajan tai päätyrajan kokonaan
- tuomari viheltää pelin poikki
- pallo osuu sisällä kattoon.

Jos pallo osuu kattoon, peli jatkuu epäsuoralla vapaapotkulla. Vastustaja potkaisee pallon läheltä kohtaa, jossa pallo osui kattoon.

Pallon korkeusrajoitus

Pallon täytyy pysyä joka hetki maalin yläriman alapuolella. Jos pallo nousee korkealle, vastustaja saa potkaista epäsuoran vapaapotkun.

Mistä epäsuora vapaapotku potkaistaan?

- Jos pelaaja potkaisee pallon korkealle, paikka on sama, mistä potku lähti.
- Jos pallo menee maalin yli, paikka on sama, mistä potku lähti.
- Jos rike tapahtuu maalivahdin alueella, pallo potkaistaan 3 metriä maalivahdin alueen rajan takaa.

Sääntöön on kaksi poikkeusta, joiden jälkeen peli jatkuu normaalisti ilman vapaapotkua:

- Pallo osuu kenttäpelaajaan ja nousee vahingossa korkealle.
- Pallo nousee korkealle maalivahdin torjunnan takia.



Kävelyfutiksessa pelaajat saavat vain kävellä.

Kävely

Kävely tarkoittaa, että toinen jalka on koko ajan maassa. Jos pelaaja juoksee, vastustaja saa epäsuoran vapaapotkun. Jos rike toistuu 3 kertaa, vastustaja saa rangaistuspotkun.

Maalivahti saa juosta omalla alueellaan.

Kävelyssä toisen jalan täytyy olla aina maassa.

Sivurajapotku

Jos pallo ylittää sivurajan, vastustaja saa sivurajapotkun. Paikka on sama, missä pallo ylitti rajan. Kun sivurajapotku potkaistaan, vastapuolen pelaajien täytyy olla vähintään 3 metrin päässä pallosta.

Maalia ei voi tehdä suoraan sivurajapotkusta. Pallon täytyy koskettaa toista pelaajaa, ennen kuin se menee maaliin.

Kulmapotku

Vastustaja saa kulmapotkun, jos pallo ylittää päätyrajan ja siihen on viimeksi koskenut puolustavan joukkueen pelaaja. Pallo potkaistaan siitä kulmasta, jonka lähellä pallo ylitti päätyrajan.

Maalin voi tehdä suoraan kulmapotkusta. Kulmapotkun antaja ei saa koskea palloon kahta kertaa peräkkäin.

Puolustavan joukkueen pelaajien täytyy olla vähintään 3 metrin päässä pallosta kulmapotkun aikana.

Maalipotku

Vastustaja saa maalipotkun, jos

- pallo ylittää päätyrajan hyökkävän pelaajan kosketuksen jälkeen
- jos hyökkävä pelaaja menee maalivahdin alueelle.

Vain maalivahti saa potkaista maalipotkun. Hän saa potkaista pallon mistä tahansa maalivahdin alueen sisäpuolelta. Vastapuolen pelaajien täytyy olla vähintään 3 metrin päässä maalivahdin alueesta maalipotkun aikana.

Maalivahti ei saa koskettaa palloa potkun jälkeen, ennen kuin toinen pelaaja koskee palloon.

Pallo on pelissä vasta, kun se ylittää maalivahdin alueen rajan.

3. Rikkeet ja sopimaton käytös

Kävelyfutiksessa on tärkeää välttää kovia otteita ja kunnioittaa toisia. Sääntöjen rikkomisesta seuraa rangaistus. Yleisin rangaistus on epäsuora vapaapotku.

Epäsuora vapaapotku

Jos pelaaja rikkoo sääntöjä, vastustaja saa yleensä potkaista vapaapotkun. Pallo potkaistaan siitä paikasta, jossa rike tapahtui. Kun vapaapotku potkaistaan, vastapuolen pelaajien täytyy olla vähintään 3 metrin päässä pallosta.

Kaikki vapaapotkut ovat kävelyfutiksessa epäsuoria. Epäsuora tarkoittaa, että palloa ei saa potkaista suoraan maaliin. Pallon täytyy koskea toista pelaajaa, ennen kuin pallo menee maaliin.



Kovat otteet ovat kävelyfutiksessa kiellettyjä.

- Jos pallo menee vapaapotkusta suoraan vastustajan maaliin, vastustajan maalivahti saa antaa maalipotkun.
- Jos pallo menee vapaapotkusta suoraan omaan maaliin, vastustaja saa antaa kulmapotkun.

Vastajoukkue saa epäsuoran vapaapotkun, jos pelaaja

- juoksee
- pelaa palloa päällään
- pelaa palloa tahallaan kädellään
- tekee korkeusrikkeen (eli pallo nousee liian korkealle)
- pitää vastustajaa kiinni
- sylkee vastustajan päälle
- liukuu palloon, kun pallo on vastustajalla
- menee maalivahdin alueelle
- ottaa tukea kentän laidoista, kun pelaa palloa tai suojaa palloa.

Vastajoukkue saa epäsuoran vapaapotkun myös, jos pelaaja

- potkaisee tai yrittää potkaista vastustajaa
- kamppaa tai yrittää kamppata vastustajan eli kaataa hänet jalalla
- hyppää vastustajan päälle
- ryntää eli syöksyy vastustajaa päin
- lyö tai yrittää lyödä vastustajaa
- työntää vastustajaa
- taklaa vastustajaa. (Taklaaminen tarkoittaa, että pelaaja horjuttaa vastustajaa tai kaataa hänet esimerkiksi vartalolla työntämällä).

Maalivahdin rikkeet, joista vastajoukkue saa epäsuoran vapaapotkun:

- Maalivahti poistuu oman alueensa sisältä.
- Maalivahti pitää palloa käsillä tai jaloilla yli 6 sekuntia.
- Maalivahti antaa pallon pysähtyä maalivahdin alueella yli 6 sekuntia eikä koske palloon välillä.
- Maalivahti syöttää pallon oman joukkueen pelaajalle ja ottaa sen vastaan samalta pelaajalta, ilman että pallo koskee välillä muihin.
- Maalivahti heittää tai potkaisee pallon liian korkealle.

Silloin vastustaja potkaisee vapaapotkun 3 metrin päästä maalivahdin alueesta, läheltä rikekohtaa. (Ainoa poikkeus tähän on, jos pallo nousee korkealle torjunnan seurauksena. Silloin peli jatkuu normaalisti, paitsi jos pallo osuu kattoon.)

Vastajoukkue voi saada epäsuoran vapaapotkun, jos pelaaja tuomarin mielestä

- estää tahallaan sellaista pelaajaa liikkumasta, jolla ei ole palloa
- estää maalivahtia pelaamasta palloa pois käsistään
- pelaa vaarallisella tavalla.

Vaarallista pelaamista on kaikki toiminta, jolla pelaaja yrittää satuttaa muita tai itseään. Myös toisten uhkailu satuttamisella on vaarallista pelaamista.

Henkilökohtaiset rangaistukset

Tuomarilla on oikeus määrätä pelaajille henkilökohtaisia rangaistuksia. Tuomari voi määrätä rangaistuksia koko sen ajan, kun joukkueet ovat kentällä.

Henkilökohtaisia rangaistuksia ovat

- varoitus eli keltainen kortti
- ulosajo eli punainen kortti.



Reilu peli on tärkeää.

Keltainen kortti eli varoitus

Keltainen kortti tarkoittaa, että pelaaja saa varoituksen. Jos pelaaja saa kaksi varoitusta, hän joutuu pois pelistä.

Tuomari näyttää keltaisen kortin, jos pelaaja

- käyttäytyy epäurheilijamaisesti, kuten rikkoo sääntöjä tahallaan tai häiritsee vastustajan peliä
- osoittaa sanoilla tai teoilla, että hän ei hyväksy tuomarin ratkaisua
- rikkoo sääntöjä jatkuvasti
- viivyttää pelin jatkamista
- rikkoo 3 metrin etäisyyttä, joka on määrätty seuraaviin tilanteisiin: kulmapotku, sivurajapotku, vapaapotku ja maalipotku.

Punainen kortti eli ulosajo

Punainen kortti tarkoittaa, että pelaaja poistetaan kentältä. Pelaaja ei saa palata peliin, eikä hän saa istua vaihtopelaajien alueella. Joukkue saa korvata poistetun pelaajan vaihtopelaajalla. Vaihtopelaaja saa tulla kentälle, kun kahden minuutin rangaistusaika päättyy.

Tuomari näyttää pelaajalle punaisen kortin, jos pelaaja

- pelaa raakaa peliä
- käyttää väkivaltaa
- sylkee vastustajan päälle
- estää vastustajaa tekemästä maalia pelaamalla palloa kädellä (tämä ei koske maalivahtia omalla alueellaan)
- estää vastustajaa tekemästä maalia rikkeellä, joka on epäsuoran vapaapotkun tai rangaistuspotkun arvoinen
- puhuu rumasti toisille tai loukkaa toisia
- saa toisen varoituksen pelin aikana.

Raaka peli

Raakaa peliä on, jos pelaaja käyttää liikaa voimaa tai raakuutta vastustajaa kohtaan, kun hän kamppailee pallosta.

Raakaa peliä on myös taklaus, joka on vaarallinen vastustajalle. Taklaaminen tarkoittaa, että pelaaja horjuttaa vastustajaa tai kaataa hänet esimerkiksi vartalolla työntämällä.

Raakaa peliä on myös, jos pelaaja syöksyy vastustajaa kohti niin, että käyttää yhtä tai kahta jalkaa ja liikaa voimaa tai aiheuttaa vastustajalle vaaraa.

Väkivaltainen käytös

Pelaaja käyttää väkivaltaa, jos hän käyttää liikaa voimaa tai raakuutta toista pelaajaa kohtaan tilanteessa, jossa ei kamppailla pallosta. Väkivaltaa ei saa käyttää myöskään tuomaria ja muita ihmisiä kohtaan.

Rangaistuspotku

Vastajoukkue saa potkaista rangaistuspotkun, jos

- puolustavan joukkueen pelaaja menee oman maalivahdin alueelle ja yrittää estää maalin syntymisen
- joukkue juoksee 3 kertaa saman jakson aikana
- maalivahti estää maalinteon rikkeen arvoisesti.

Tuomarille täytyy kertoa, kuka antaa rangaistuspotkun. Pallo laitetaan rangaistuspotkupisteeseen, ja pelaaja potkaisee pallon kohti vastustajan maalia. Muut pelaajat ovat potkun antajan takana, vähintään 3 metrin päässä pallosta. Maalivahdin täytyy olla maaliviivalla potkaisun ajan.

Rangaistuspotkun antaja ei saa juosta tai hypätä, kun hän potkaisee pallon. Hän saa ottaa vauhtia enintään 2 askelta.



Vastajoukkue saa rangaistuspotkun, jos joukkue juoksee 3 kertaa saman jakson aikana.

4. Pelin lopputulos

Pelin voittaa joukkue, joka tekee eniten maaleja. Jos tilanne on lopussa tasan, voittaja selviää jatkoajan tai rangaistuspotkujen avulla.

Pelin voittaa se joukkue, jolla on enemmän maaleja peliajan lopussa. Peli voi päättyä myös tasapeliin.

Jos peli on tasan varsinaisen peliajan jälkeen

- pelataan 2 kertaa 5 minuutin jatko aika tai
- ratkaistaan tilanne rangaistuspotkuilla.

Jatko aika pelataan juoksevilla peliajalla. Se tarkoittaa, että kello juoksee eli käy koko ajan. Kelloa ei pysäytetä maalista eikä rangaistuksesta. Voittaja on se joukkue, joka tekee enemmän maaleja 10 minuutin aikana.

Rangaistuspotkuihin valitaan 3 laukojaa eli potkun antajaa molemmista joukkueista. Joukkueet potkaisevat potkut vuorotellen. Voittaja on se joukkue, joka tekee enemmän maaleja 3 kierroksen aikana.

Jos tilanne on 3 kierroksen jälkeen tasan, seuraa kerrasta poikki -systeemi. Kilpailu jatkuu kierros kerrallaan, kunnes toinen joukkue saa maalin.



KUKUNORI

Kävelyfutis