

Naiste gaeli jalgpalli reeglid

Playing Rules of Female Gaelic Football

2011

Tutvustus

Käesolev kogumik on lühiülevaade naiste gaeli jalgpalli reeglitest. Mängureeglite täpse kirjelduse leiab inglisekeelsest kogumikust *Official Guide*.

Ülevaate eesmärgiks on tagada, et kõik mängijad ja asjaosalised oleks tutvunud reeglitega.

Peame oluliseks, et kõigil mängu õpetajatel ning treeneritel oleks olemas lühiülevaade.

Reeglite kokkuvõte aitab paremini mõista jalgpallireegleid ja hinnata kohtunike otsuseid.

Käesoleva brošüüri kaudu rõhutab assotsiatsioon mängust arusaamise tähtsust.

MÄNGUVÄLJAK (*FIELD OF PLAY*)

Naiste gaeli jalgpalli mängitakse täissuuruses *Gaelic Athletic Association*'i (GAA) väljakul alates vanuseklassist U14. Mänguväljaku suurus võib vähendada alates vanuseklassist U13 ja nooremad.

Väljaku suurus ja mängu pikkust võib vähendada korraldajate poolt võistlustel, kus on võistkonnas vähem kui 15 mängijat väljakul.

MÄNGIJA (*PLAYER*)

Naine, kes on lapseootel või põeb teatud raskemat haigust vms, ei tohiks mängida naiste gaeli jalgpalli. Kui naine peaks, vaatamata oma halvale tervislikule seisundile, siiski mängima, siis teeb ta seda täielikult omal vastutusel ning *Ladies Gaelic Football Association* ei vastuta võimalike tagajärgede eest.

MÄNGIJA RIIETUS (*PLAYERS ATTIRE*)

1. Naiste riietusesemeteks on krae ja lühikeste käistega särk, lühikesed püksid, sokid ja jalgpallisaapad. Mängijad ei tohi mängu ajal kanda ehteid, kõrvarõngaid, juuksenõelu või teisi esemeid, mis võivad põhjustada mängu ajal vigastusi.

2. Liibuvate lühikeste pükste kandmine (liibukad, jalgratturi püksid) on keelatud, väljaarvatud arstitõendiga, aga sel juhul peavad need olema **lühikeste pükstega sama värvi**.

MÄNGUDE KESTUS (*DURATION OF GAMES*)

1. Alates vanuseklassist U14 on võistlusmängu poolaja kestuseks 30 minutit, mängu kogukestuseks 1 tund.

2. 7 mängijaga väljakul mängude ja *Blitz* võistlustel (võistlus, kus samal päeval mängitakse alagrupimängud, poolfinaalid ja finaalid) määratakse mängu kestus korraldajate poolt.

3. Vanuseklassist U13 ja nooremate mänguaega võib vähendada sõltuvalt mängu korraldajate otsustest.

VÕISTKONNAD (*TEAMS*)

1. Võistkonnast on 15 mängijat väljakul, kui ei ole korraldajate poolt määratud teisiti.

2. 15-liikmeliste võistkondadega mängude puhul peab olema mängu alustamiseks kohal vähemalt 11 mängijat. Nad võivad lõpetada üheteistkümne või vähema mängijaga.

3. Enne mängu peab kohtunikele olema esitatud varumängijate täisnimedega nimekiri ja maakonnasiseste mängude puhul klubide nimekiri, kuhu mängijad kuuluvad.

4. Maakondlike ja riiklike mängude, sealhulgas rahvusliiga veerandfinaalid, poolfinaalid ja finaalid,

jooksul võib kokku teha 5 vahetust. Siiski kõigi teiste rahvusliigade (iiri rahvuslik liiga) võistlusajakavas võib lubada piiramatult vahetusi. Maakonna alaliidu korraldatavates mängudes võib vahetuste arvu vähendada.

5. Kõikides võistlustes, alates vanuseklassist U11 ja vanemad, kasutatakse jalgpalli suurusega 4. Nooremates gruppides võib kasutada väiksemat suurust 3.

VAHETUSED JA LISAAEG (*SUBS AND EXTRA TIME*)

1. Maakondlikel ja rahvuslikel meistrivõistlustel, välja arvatud rahvusliiga veerand-, pool- ja finaaliid, on mängu normaalajal lubatud 5 vahetust. Täiendavad 5 vahetust on lubatud lisaajal, mis koosneb 10-minutilistest poolaegadest. Viit lisavahetust võib kasutada, kui lisaaja teine pool on mängitud.

2. Maakonnasisestel klubi tasemel mängudel otsustatakse vahetuste arv maakonna alaliidu poolt. Vahetusi ei tohi olla vähem kui 5.

3. Normaalajal punase kaardi saanud mängija võib asendada lisaajal teise mängijaga. Lisaaja esimesel poolajal punase kaardi saanud mängija võib asendada lisaaja teisel poolajal.

4. Kui mängija sai **esimese** kollase kaardi mängu normaalajal ja saadeti pingile, siis võib teda lisaajal asendada vahetusmängijaga, kuni mängija on ära istunud temale karistuseks määratud 5 või 10 minutit **mänguaega**. Teisisõnu tema võistkond peab tegema vahetuse nagu tavaliselt.

Kui karistuspingil olnud mängija jätkab mängu pärast karistust ja teda on asendatud lisaajal vahetusega, siis selleks, et asendaja võiks edasi mängida peab tema võistkond kasutama teist vahetust.

Kaks korda kollase kaardiga väljasaadetud mängijat võib asendada lisaajal.

VEREREEGEL (*BLOOD RULE*)

1. Mängu ajal vigastada saanud mängija, kelle vigastustest jookseb verd või kelle kehal või riietel on verd, peab kohtuniku juhiste järgi koheselt mänguväljakult arstiabi saamiseks lahkuma. Mängija ei või mänguväljakule tagasi pöörduda, kuni verejooks ei ole peatatud, veri kehalt eemaldatud ja verega määratud riided ei ole puhastatud või vahetatud.

2. Vigastatud koht peaks olema kaetud kui võimalik. Vigastatud mängijat võib asendada teine mängija (*blood substitute*), kes annab kohtunikule kirjalikult endast märku kui vigastatud mängija asendajast.

3. Vigastatud mängija asendaja (*blood substitute*) **tagasi vahetamist** ei loeta vahetuseks, kui vigastatud mängija naaseb väljakule.

4. Kui vigastatud mängija naaseb väljakule asendama **mõnda teist mängijat**, mitte seda, kes teda asendas, **läheb see** arvesse tavalise vahetusena.

5. Kui vigastatud mängija asendaja **saadetakse väljakult ära** ja mängu tahetakse tagasi tuua vigastatud mängija, peab võistkond asendama mõne teise mängija väljakul. See EI lähe arvesse tavalise vahetusena.

6. Kui võistkond on ära kasutanud lubatud vahetused normaal- ja lisaajal, siis vigastatud mängijat võib asendada asendusmängijaga (*blood substitute*).

Comment [u1]:

Comment [u2]:

Comment [u3]:

Comment [u4]:

7. Kui vigastatud mängija on valmis mängu naasma, siis annab ta sellest kohtunikule märku, **kui mäng on peatatud**. Kohtunik peab veenduma, et veritsemine haavast on peatatud, riided on vahetatud või puhastatud ja asendusmängija (*blood substitute*) on lahkunud võistlusväljakult. Kui mängija naaseb uue numbriga särgis, siis kohtunik peab uue numbriga üles kirjutama.

Comment [u5]:

MÄNGUREEGLID (PLAYING RULES)

1. Kui mängija on seisvas asendis võib ta palli maast võtta varvastega, ühe või mõlema käega.
2. Pikali olles võib mängija palli endast eemale mängida, kuid ei tohi võtta seda enda omandusse.
3. Kui pall on piütud, siis võib seda lüüa jalaga või rusika või lahtise käega; põrgatada **üks kord** järjest ühe või mõlema käega või *soloda* kätte (*solomiste* arv ei ole piiratud).
4. Palli, mis ei ole piütud võib põrgatada rohkem kui korra ühe või mõlema käega (st kui palli tahetakse kätte saada, siis võib teda põrgatada mitu korda, saamaks pall enda omandisse).
5. Mängija võib palli vahetada ühest käest teise **ühe** korra eeldusel, et algne pallikäsi jääb palliga kontakti, kuni vahetus on lõpetatud.
6. Mängija ei või palli jalaga lüüa sel hetkel, **kui** vastasmängija on palli maast enda kätte või enda omandusse võtnud.
7. Palli ei või hoida kauem, kui on vajalik jalaga löömiseks, kätega edasi andmiseks, põrgatamiseks või nelja sammu tegemiseks. Mängija võib palli kanda **nelja (4)** sammu tegemise ajal ja viienda sammu tegemisel tuleb pall ära lüüa.
8. Mängija ei tohi palli visata.
9. Igasugune **tahtlik** kehaline kontakt on keelatud, kuid lubatud on a) vastase varjutamine (katmine), b) palli püüdmine, c) vastase blokeerimine palli püüdmisel.
10. Õlaga tõukamine pole lubatud.
11. Kui kohtunik peatab mängu vigastatud mängija(te)ga tegelemiseks, siis jääb pall selle võistkonna omandusse, kelle käes see mängu katkestamisel oli: see võistkond alustab mängu uuesti, lüües palli jalaga. Kuid võistkond ei saa skoorida otse sellest väljalöögist ning kõik mängijad peavad mängu jätkumisel olema 13m kaugusel pallist. Kui pall ei olnud mängu katkestamisel ühegi võistkonna valduses, siis visatakse pall lahti kummagi võistkonna mängija vahel.
12. Käega söötes peab käe löömisliigutus olema selgelt eristatav.
13. Pettelöövide tegemine nii jala kui ka kätega **on lubatud**, kui see on tehtud nelja sammu reegli järgi.
14. Mängija võib palli ühe käega õhku visata ja seda lüüa **sama käega**.
15. Noorema vanusgrupi mängijad võivad mängida ainult enda või vanema vanusegrupi võistkonnas.
16. Klubid, maakonnad või külad peavad korraldajaid varustama võistkonnamängijate, vahetuste nimedega, kui see on vajalik avaldamiseks.

Comment [u6]:

Comment [u7]: These words were missing

Comment [u8]:

Märkus: Neid, keda antud nimekirjas ei ole loetletud, ei arvestata mängijatena. Selle reegli vastu eksimisel määratakse korraldajate poolt trahv.

Comment [u9]:

TAKISTAMINE (*THE TACKLE*)

1. Kui mängija **hoiab palli enda keha lähedal, siis ei tohi temalt palli ära võtta**. Selle reegli rikkumist karistatakse vabalöögiga.

Comment [u10]:

2. Kui vastane soovib palli endale saada, peab see juhtuma sel hetkel kui palliga mängija hakkab palli *soloma*, põrgatama, lööma või käelöögiga edasi andma. Palli äravõtmine peab toimuma **lahtise käega**.

EELISREEGEL (*ADVANTAGE RULE*)¹

1. Naiste gaeli jalgpallis kasutatakse eelisreeglit. Eelisreegel ei tähenda, et tehtud viga jääks karistamata. Veategijat võib karistada ka hiljem kui vahetult pärast vea tegemist.

2. Eelisreeglit võib rakendada kui palli valdav mängija on **vaba** ja **võimeline** oma edu ära kasutama. Eelis peab olema ilmselge.

¹ Eelisreegel on kohtuniku õigus mitte peatada mängu vea korral.

MÄNGU ALUSTAMINE (*COMMENCEMENT OF PLAY*)

Mängu alustamiseks toimub lahtivise kohtuniku poolt mõlemast võistkonnast kahe mängija vahel ja kõik teised mängijad peavad olema 45 m joonest tagapool.

PALL MÄNGUS (*BALL IN PLAY*)

1. Pall on mängus alates sellest hetkest kui toimub palli väljalöök või -vise pärast kohtunikult loa saamist.

2. Pall on mängus seni, kuni pall **täielikult** ületab värava-, külg- või otsajoone või kohtunik peatab mängu.

3. Kui pall puutub kohtunikku tavalises mängus, siis tuleb teha lahtivise. Kui pall jääb sama võistkonna kätte, kelle valduses see oli enne kohtuniku puutumist, siis peaks kohtunik laskma mängul jätkuda. Vabalöögi korral sooritatakse vabalöök uuesti.

4. Kohtunik peab igale poolajale lisama mänguseisakutele kulunud aja. Mänguaja lõpus määratud vabalöögid mängitakse lõpuni.

5. Kui pall läheb üle otsajoone, siis loetakse seda möödalöögiks.

PALL MÄNGUST VÄLJAS (*BALL OUT OF PLAY*)

1. Pall on väljas kui pall läheb tervenisti üle väljakupiiride.
2. Kui pall puutub ükskõik millise lipu vastu, on pall mängust väljas. Kui pall puutub **nurga-** või küljelippude vastu, siis loetakse seda **küljeaudiks**.

PUNKTID (*SCORES*)

1. Punktiks loetakse kui pall on löödud väravasse kas käe, jala või **ükskõik, mis teise kehaosaga**. Värav ei loe, kui palli kannab või viskab väravasse ründava võistkonna liige.
2. Kui palli valdav mängija lööb palli käega otse väravasse, siis seda väravat **ei arvestata**.
3. Pikali (kukkunud või maha löödud) olev mängija võib palli **maast** käega lüüa. Nii on lubatud ka väravat lüüa. Comment [u11]:
4. Kui **kaitaja** mängib palli **ükskõik mis viisil** oma võistkonna väravapostide vahelt läbi, siis loetakse see omaväravaks ja vastasvõistkond saab punkti(d). Comment [u12]:
Comment [u13]:
5. **Ründava** võistkonna liikme poolt väravasse kantud või visatud palli väravaks ei loeta.
6. Kui pall põrkab väravapostidest väljakule tagasi, siis on pall endiselt mängus.
7. Punkt loetakse arvestatuks, kui **ründaja** on “väikses karistusalas” (*small square*) ning pall läheb üle väravalati, eeldusel, et ründaja ei seganud kaitset ning pall oli kättesaamatu **kõigile teistele** mängijatele. Comment [u14]:
8. Kui pall läheb üle väravapostide ei loeta seda punktiks - pall peab minema väravapostide vahelt.

MÄNGUST AJUTISELT EEMALDAMINE EHK KARISTUSPINGI REEGEL (*SIN BIN*)

„Karistuspingi“ reegel kehtib kõigi taseme mängijatele **alates vanuseklassist U14**. Comment [u15]:

Kui on tegemist ühetunnise või pikema mänguga ja mängija teeb esimese kollase kaardi vea, siis märgitakse tema nimi üles ja ta saadetakse mänguväljakult ära **kümneks mänguminutiks** (karistuspingile). Karistuse saanud mängija võib istuda varumängijate pingil.

Mängudes, mis kestavad **vähem kui 30 minutit**, saadetakse mängijad **alates vanuseklassist U14** karistuspingile **viieks mänguaja minutiks**. Kui mäng läheb lisaajale, mis võib pikendada mänguaega ühetunniseks või enamaks, kestab mängust ajutiselt eemaldamine siiski vaid 5 minutit, seda reeglite rakendamise lihtsustamise eesmärgil. Comment [u16]:

Mängija võib naasta mängu, kui on möödunud 5 või 10 minutit **mänguaega** ja **ainult kohtuniku või määratud ametniku nõusolekul**.

VEAD (FOULS)

Kolme erinevat tüüpi vigade, milleks on tavavead, kollase ja punase kaardi vead, eristamisel lähtutakse veategija kavatsusest.

Punase kaardi vead

1. Järgnevaid vigu karistatakse vea teinud mängijale punase kaardi näitamisega ja väljakult minema saatmisega ning vastasvõistkonnale vabalöögi andmisega.

- a) Kaasmängija löömine käe, käsivarre, küünarnuki, pea või põlvega;
- b) kaasmängija jalaga löömine;
- c) kaasmängijale peale astumine;
- d) kohtuniku või mänguga seotud isikute löömine või muul moel häirimine;
- e) tahtlik kaasmängija ründamine;
- f) vastase tahtlik õlaga ründamine;
- g) vägivaldne kätega takistamine;
- h) kaasmängija peale sülitamine
- i) tahtlik kaasmängija juustest tirimine;
- j) kaasmängija hammustamine;
- k) ähvardava või solvava sõnavara kasutamine;
- l) rassistliku sõnavara või kehakeele kasutamine vastase, kaasmängija, juhendaja, kohtuniku või pealtvaataja vastu.

Kollase kaardi vead- karistuspingi reegli rakendamine

2. Järgnevaid vigu teinud mängijale alates **vanuseklassist U14** näidatakse kollast kaarti, märgitakse nimi üles ning saadetakse väljakult karistuspingile.

Kui kollase kaardi saanud mängija jätkab lubamatute võtete kasutamist pärast mängu naasmist, siis näidatakse talle teist kollast kaarti, millele järgneb punane kaart. Seejärel saadetakse mängija mänguväljakult ära kogu ülejäänud mängu ajaks, kaasa arvatud lisaajaks.

Vanuseklassides **kuni U13 (k.a) võistlustel karistuspingi reeglit ei rakendata.**

Võistlustel, kus mängivad võistkonnad kuni vanuseklassini **U13 (k.a)**, näidatakse mängijale kollast kaarti ja kui ta kasutab veel lubamatuid võtteid, siis näidatakse talle teist kollast kaarti, millele järgneb punane kaart ja mängija saadetakse mänguväljakult ära kogu ülejäänud mängu ajaks, kaasa arvatud lisaaja ajaks, kui see mängule lisatakse.

- a) Tahtlik vastase või oma meeskonna mängija pikali tõmbamine, jalusttõmbamine jalgade või käte abiga, või vastase või oma meeskonna mängija pihta hüppamine (rammimine);
- b) vastase või oma meeskonna mängija ähvardamine või solvavate väljendite või žestide kasutamine;
- c) käelöögi blokeerimine või blokeerimise üritamine jalaga;
- d) libisedes palli löömine jalaga või palli löömine, kui vastane on palli maast üles võtmas;
- e) katse vastast lüüa;
- f) kohtunikuga vaidlemine või kohtuniku provotseerimine;
- g) pidev tahtlik vigade tegemine;
- h) tahtlik palli löömine jalaga samal ajal kui vastasmängija on seda kätega üles võtmas.

3. Järgnevate vigade tegemisel antakse vastasvõistkonnale vabalöögi õigus. Nimetatud vigade kordamisel karistatakse mängijat kollase kaardiga (punkti nr 2 kohaselt):

- a) vastase kinnihoidmine või lükkamine;
- b) käe või rusikaga vastase keha puutumine eesmärgiga võtta vastaselt pall ära;
- c) kolmanda mängija ründamine, mis sisaldab ka vastase jõuga takistamist;
- d) palli suunas hüppamine kui teine mängija on palli maast üles võtmas;

- e) palli väljalöömise tahtlik venitamine;
- f) palli eemale löömine, kui vabalöök on antud vastasvõistkonnale;
- g) palli kinnihoidmine, kui pall peaks minema vastasvõistkonna kätte, kellel on lubatud vabalöök;
- h) tahtlik taganemisega viivitamine vabalöögi korral;
- i) ebaviisakas või ropp keelekasutus;
- j) vabalöögi tegija segamine hüpates üles-alla, lehvitades või plaksutades käsi või teiste füüsiliste või verbaalsete vahelesegamiskatsetega eesmärgil kõrvale juhtida vabalöögi tegija tähelepanu. Kui see juhtub ajal, kui ründavale meeskonnale on antud vabalöögitegemise õigus 13 m kauguselt vastaste väravast, siis antakse samale meeskonnale penalti. Mängija võib hoida käsi üleval;
- k) küünarnukiga tee tegemine;
- l) mängija rinnust lükkamine;
- m) vastasele vastu kätt löömine;
- n) verbaalsete või füüsiliste vahenditega mängija provotseerimine või ähvardamine;
- o) vastase piiramine.

4. Tehnilised vead

- a) Palli kandmine rohkem kui neli sammu;
- b) palli viskamine;
- c) pallil lamamine;
- d) palli üles võtmine kui mängija ei ole seisvas positsioonis;
- e) palli enda valdusesse võtmine, kui mängija on pikali maas;
- f) palli vahetamine käest kätte rohkem kui ükskord järjest kui üks kord järjest;
- g) palli hüpitamine pärast püüdmist rohkem kui üks kord järjest;
- h) käelöögi tegemine ilma nähtava löögiliigutusega;

- i) käelöögi või rusikaga palli üles löömine ja selle kinni püüdmine enne, kui see puudutab maapinda või seda puudutab teine mängija.

VABALÖÖGID (*FREE KICKS*)

1. Üldjuhul on reeglite rikkumise karistuseks vabalöök. Erandid: lahtivise antakse vastastikuse või samaaegse vea korral; kiire vabalöök antakse vastase vastu tahtlikult mängimisel ja reeglite korduva rikkumise korral.
 2. Kui kohtunik on andnud vabalöögi, siis palli võib välja lüüa või visata kas käest või maapinnalt **kohtuniku poolt määratud kohast**. Kui vabalöök sooritatakse valest kohast, siis sooritatakse vabalöök uuesti kohtuniku poolt näidatud kohast. Pidev selle reegli rikkumine viib vabalöögi mitte lubamiseni ja palli lahtiviseni ühe mängija vahel kummaski võistkonnast. Teised mängijad peavad olema 13 m kaugusel lahtiviske kohast.
- Comment [u17]:**
3. 45 m väljalöögi võib teha maast või käest **kuni U14 vanuseklassis**. Alates vanuseklassist U15 ja vanemad peavad tegema 45 m väljalöögi maast.
- Comment [u18]:**
4. Mängijal on võimalus teha kõik vabalöögid kas maast või käest.
 5. Penaltilöögid tehakse kõigis vanuseklassides maast.
 6. Pall peab seisma enne löögi alustamist maapinnal vabalöögi, küljeaudist sisseviske ja 45 m löögi puhul. Vastasel juhul tuleb löök uuesti sooritada. Reegli korduv rikkumine viib löögi keelamiseni ning mäng jätkub palli lahtiviskega.
 7. Vea korral võib kohtunik lubada mängu jätkamist, kui ta hindab selle olevat eeliseks kannatanud võistkonnale. Kui on antud luba edasi mängida, ei või selle vea eest hiljem vabalööki anda.
 8. **Mängu järjepidevuse** tagamiseks ja järjestikuste vigade vältimiseks võib kõik vabalöögid, va penaltid ja 13 m vabalöögid, teha **kohe kohtuniku poolt määratud kohast**.
 9. Kõik vastasvõistkonna mängijad peavad olema vabalöögi tegemisel 13 m kaugusel pallist.
 10. Kui mängija otsustab iseseisvalt teha kiire vabalöögi edu saavutamise eesmärgil, siis kaotab ta oma vabalöögi õiguse ning toimub lahtivise kahe vastasmängija vahel.
 11. Kui vastasmängija seisab lähemal kui 13 m: vaba-, küljeaudi või 45 m löögi või mittereeglitekohase vabalöögi sooritamisel, siis antakse uus vabalöök kohast, kus vastasmängija seisis või reeglitevastaselt löögi tegi.
 12. Kui vabalöök on sooritatud ning vabalöögi vastuvõtja on lähemal kui 13 meetrit, siis saab vastasmeeskond vabalöögi kohast, kus vastuvõtja seisis.
 13. Vabalöögi tegija ei tohi uuesti palli mängida, kuni teine mängija ei ole seda puutunud, väljaarvatud, kui pall pörkab väravapostist või -latist tagasi. Kui vabalöögi tegija ikkagi palli puutub, annab kohtunik vabalöögi vastasmeeskonnale kohast, kus viga tehti. Kui viga tehakse 13 m joone sees, siis annab kohtunik vabalöögi veale lähimast 13 m joone punktist.
 14. Kui viga tehakse mängijale, kes on just palliga mänginud:

- a) määratakse vabalöök kohast, kuhu pall maandus;
- b) kui mängija sai punkti(d), läheb see arvesse;
- c) kui pall ületab otsajoone või maandub 13 m joone sisse, siis määratakse vabalöök palli maandumise kohale lähimast 13 m joone punktist;
- d) kui pall ületab äärejoone, siis määratakse vabalöök kohast, kus pall ületas äärejoone;
- e) kui pall ületab äärejoont 13 m joone ja lõpujoone vahel, siis tehakse vabalöök 13 m joone otsalt.

15. Kui mõlemad vastasmängijad teevad samal ajal vea ükskõik millisel küljel, siis viskab kohtunik palli lahti 2 vastasmängija vahel. Kõik teised mängijad peavad jääma 13 m kaugusele.

16. Kui kohtunik on andnud vabalöögi ja enne vabalöögi sooritamist on jõutud teha uus viga selle võistkonna poolt, kellele vabalöök anti, siis vabalöök tühistatakse ja kohtunik alustab mängu lahtiviskega sealt, kust esialgne viga sooritati.

17. Kui mängija näitab üles rahulolematust kohtuniku otsusega anda vabalöök vastasvõistkonnale, siis vabalöök antakse sellest punktist 13 meetrit rünnatava värava suunas, maksimaalselt 13 meetri jooneni. Kui esialgne vabalöök antakse äärejoone lähedale või 13 m joone sisse, siis on vabalöök 13 m joonelt ja kuni 13 m lähemale värava keskpunktile.

PENALTID (PENALTIES)

1. Penalti määratakse kui:

- a) kaitse teeb vea väikse karistusala joone (kaasa arvatud) piires;
- b) kaitsja teeb personaalse vea ründajale suure karistusala joone (kaasa arvatud) piires;
- c) ründajal on suures karistusalas käed palli peal ning vastasmängija lööb jalaga palli, siis kohtunik määrab penalti isegi siis, kui jalgpallisaabas pole kontaktis mängija käega.

Comment [u19]:

2. Penalti määratakse, kui kaitsemängija teeb mittereeglitekohaselt 13 m vabalöögi otse värava eest.

3. Penalteid sooritatakse maapinnalt 13 m joone keskpunktist. Kõik teised mängijad peale väravavahi peavad olema väljaspool 20 m joont.

4. Väravavaht võib liikuda vaid mööda väravajoont, kuni pall on löödud.

5. Kui väravavaht liigub väravajoonelt ettepoole enne palli löömist ja pall läheb kas väravast mööda või väravavaht püüab või kaitseb palli, siis antakse uus penalti.

6. Väravahi õigused on vaid teistest mängijatest eristatavat vormi (särki) kandval mängijal.

KARISTUSALA (PARALLELOGRAM)

1. Kui ründaja on mängu ajal väikses karistusallas enne palli, saab kaitsev võistkond teha väljalöögi.
2. Juhul kui ründaja jõuab väiksesse karistusallasse pärast palli, mille järel lüüakse pall karistusallast välja ning enne kui ründaja jõuab sealt lahkuda, lüüakse pall uuesti karistusallasse, siis ei tohi ta palliga mängida või osaleda kaitses, et mitte teha viga.

VÄLJALÖÖK (KICK OUT)

1. Pärast otsajoone ületamist võib võistlustel väljalöök toimuda väikses karistusallas kas käest või maapinnalt 13 meetri joonelt. Seniks kuni pall on löödud, peavad kõik teised mängijad olema vähemalt 13 meetri kaugusel pallist.
2. Väljalöögi hetkel peavad kõik mängijad peale lööja ja väravavahi olema väljaspool 20 m joont.
3. Pall peab liikuma pärast väljalööki vähemalt 13 meetrit ja ületama 20 m joone, enne kui teine mängija võib sellega mängida.
4. Kui mõni mängija teeb vea, siis saab vastasvõistkond vabalöögi, mis sooritatakse vea tegemise kohale lähimast 20 m joone punktist.
5. Pärast punkti(de) saamist sooritatakse väljalöök 20 m joonelt
6. Väljalöögi sooritaja võib palli mängida rohkem kui korra, enne teisi mängijaid, juhul kui ta ei võta palli kätte.

KOHTUNIK (REFEREE)

1. Kohtunik peab olema viisakalt riides või kandma soojendusdressi.
2. Nõuded kohtunikule: vile, kell, münt, pliats, pastakas, paber, punased ja kollased kaardid ning pliiatsiteritaja.
3. Kohtunik peab:
 - a) saabuma mänguväljakule õigeaegselt;
 - b) omama täielikke teadmisi naiste gaeli jalgpalli reeglitest;
 - c) olema vaimselt ja füüsiliselt vormis;
 - d) olema õiglane ja julge;
 - e) edastama otsused üheselt mõistetavalt;
 - f) omama regulaarset ülevaadet otsajoone- ja küljejoonekohtunistest;
 - g) kasutama tervet mõistust.

4. Kohtuniku kohustused ja volitused lisaks eelnevalt märgitule:
- a) **kaitsma** mängijaid, kes tahavad mängida vastavalt reeglitele ja **karistama** neid, kes rikuvad reegleid;
 - b) allkirjastama ja andma võistkonna nimekirja koopia vastasvõistkonnale enne mängu algust. Teavitama nimekirja puudujääkidest vastutavat komiteed;
 - c) vaatama, et mängijad on korralikult riietatud;
 - d) kapteni või ametniku nõudmisel võimaldama iga mängija allkirja, aadressi ja klubi nime, kes on mängu ametlikus nimekirjas või kes võtab osa asendajana;
 - e) arvestama või mitte arvestama punkti/punkte;
 - f) konsulteerima otsajooone- ja küljejoonekohtunikega vajadusel ning vajadusel neid välja vahetama, kui mõni neist peaks lahkuma;
 - g) tegelema kõrvaliste isikutega mänguväljakul;
 - h) võtma iga mängija või ametnike nimed, kes segavad mängu;
 - i) kohtunik peab otsustama, kas väljak on sobilik mänguks ja lõpetama mängu pimeduse tõttu või mõnel muul põhjusel;
 - j) kohtunik ei tohi öelda, kes võitis, kuid võib anda mängu lõpptulemuse.
- 5 Kui mängija, mängijad või võistkond keeldub edasi mängimast peab kohtunik andma võistkonna kaptenile ligikaudu 3 minutit, et otsustada nende lõplikud kavatsused.
- 6 Kui naiskond ikka keeldub mängimast, aga mõni mängija soovib jätkata, siis tuleb anda selle mängija nimi kohtunikule.
- 7 Raporteerima mängijate nimed, kes said vigastada ja vigastuse kirjelduse.
- 8 Kohtunik peab suhtuma personaalsetesse vigadesse tõsiselt. Ebasportliku või ohtliku mängu puhul peab andma hoiatuse või saatma mängija väljakult ära sõltuvalt rikkumise tõsidusest.
- 9 Kohtunikul on õigus tühistada otsajooone- ja küljejoonekohtunike otsuseid.
- 10 Kui võistkond ei saa mängust osa võtta, siis kohtunik peab kontrollima, et kohalolevas võistkonnas on vähemalt 11 mängijat ning koostama mängijate nimekirja.
- 11 Pärast mängu peab kohtunik saatma detailse protokolliga korraldajatele.

OTSASJOONE- JA KÜLJEJOONEKOHTUNIKUD (*UMPIRES & LINEPERSONS*)

1. Otsajoone- ja küljejoonekohtunikud peavad töötama kohtunikuga ühise meeskonnana ja juhtima kohtuniku tähelepanu juhtumitele, mida kohtunik pole märganud. Otsajoone- ja küljejoonekohtunikel on õigus teha märkusi vahejuhtumitele, mis võivad ilmneda ja hoiatada mängijat, kes teeb pallita mängides vigu.