

RED BULL NEYMAR JR'S FIVE

OYUN KURALLARI

2019

VERSİYON 1.0



RED BULL NEYMAR JR'S FIVE – OYUN KURALLARI 2019

Red Bull Neymar Jr's Five Turnuvasının, kendine özgü kuralları vardır.

Bunlar, Red Bull Neymar JR's Five futbol turnuvasına özgü uyarlanmış oyun kurallarıdır.

RED BULL NEYMAR JR'S FIVE – OYUN KURALLARI

İçindekiler

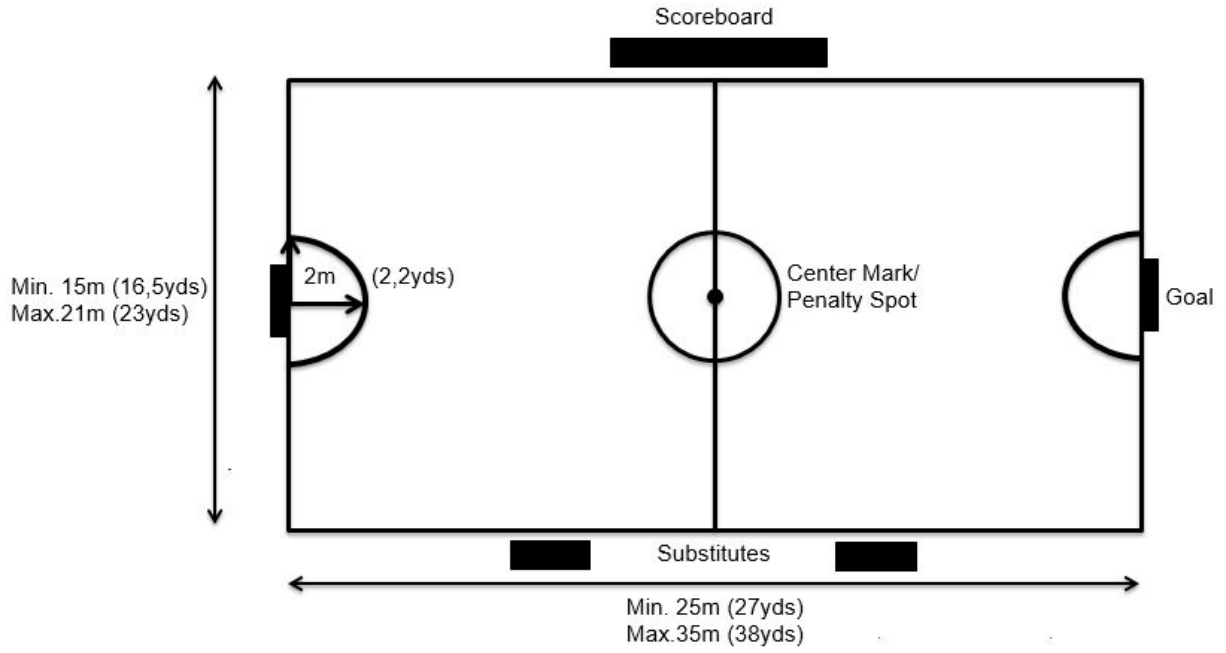
1. 'OUTPLAY THEM ALL'	3
2. OYUN SAHASI	3
3. KALE	4
4. OYUNCU SAYISI	4
5. OYUNCULARIN EKİPMANI	5
6. TOP	6
7. HAKEM	6
8. MAÇIN SÜRESİ	6
9.OYUNUN BAŞLATILMASI VE YENİDEN BAŞLATILMASI	6
10. TOPUN OYUN İÇİ VE OYUN DIŞI OLMASI – PANOLAR OLDUĞUNDA.....	7
11. TOPUN OYUN İÇİ VE OYUN DIŞI – PANOLAR OLMADIĞINDA	9
12. FAULLER VE KUSURLU DAVRANIŞLAR	11
13. DİŞİPLİN CEZALARI	12
14. SERBEST VURUŞLAR	13
15. PENALTI VURUŞU	14
16. ALTIN KURAL 1vs1.....	15
17. TURNUVA FORMATI.....	15
18. SAĞLIK VE GÜVENLİK	15
19. DAVRANIŞ KURALLARI	16

1. 'OUTPLAY THEM ALL'

1.1 Bir takım, bir gol puanı kaydettiğinde, diğer takım bir oyuncu kaybeder.

1.2 Kazanan, 10 dakika sonra veya tüm oyuncular oyundan çıktığı takdirde, sahada en çok oyuncusu (golü) olan takımdır. Her iki takım da eşit sayıda gol kaydederse veya hiç gol kaydedilmezse, maç berabere biter.

2. OYUN SAHASI



2.1 Oyunlar, kenarları panolarla çevrili veya çevrilmemiş, olası her türlü yüzey üzerinde oynanabilir: örneğin, çim, suni çim, beton, kül, sert kort, vb.

2.2 Oyun sahası dikdörtgen şeklindedir ve çizgiler / panolar ile işaretlenmiştir. İki daha uzun sınır çizgisi, taç çizgisi olarak adlandırılır. İki daha kısa çizgi, kale çizgisi olarak adlandırılır. Oyun sahası, orta çizgisi ile ikiye ayrılır.

2.3 Taç çizgisinin uzunluğu, kale çizgisinin uzunluğundan daha büyüktür.

Uzunluk (taç çizgisi): asgari 25 m (27 yds)

azami 35 m (38 yds)

Genişlik (kale çizgisi): asgari 15m (16.5 yds)

azami 21 m (23 yds)

2.4 Kale alanı, her bir kale direğinin içerisinden, 2m (2.2 yds) yarıçapa sahip yarım bir dairedir.

2.5 Bir merkez noktası / penaltı noktası, orta çizgisinin ortasıdır.

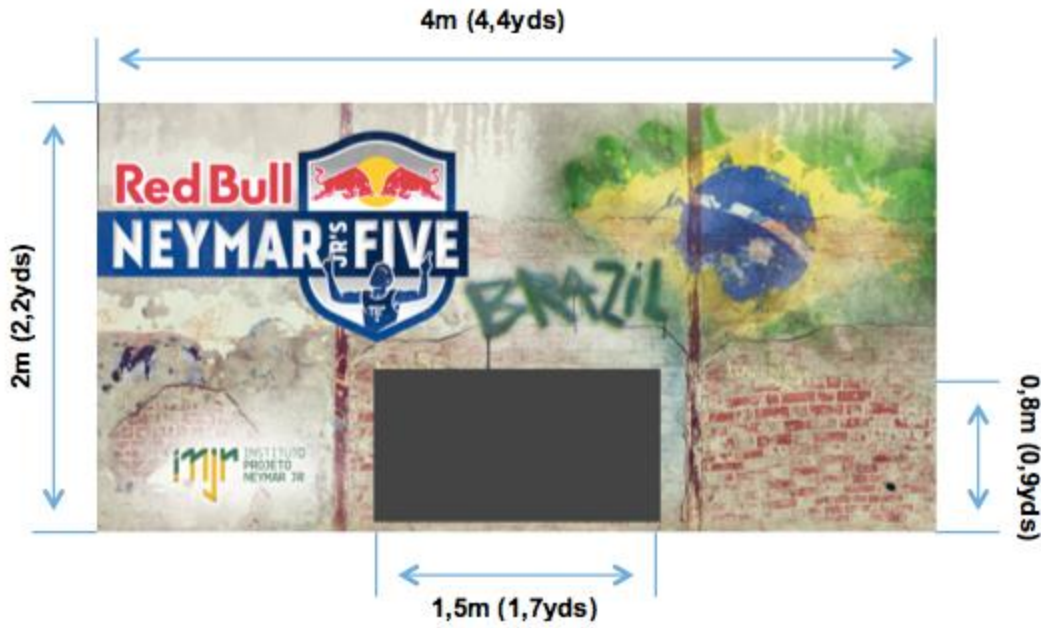
2.6 Kaleler, her bir kale panosunun ortasına yerleştirilir. Kaleler ve kale panolarının boyutu hakkında lütfen 3. kurala bakınız.

2.7 Puan tahtası, oyun sahasından biraz mesafeli olarak, taç çizgisinin ortasına yerleştirilir.

2.8 Oyuncu kulübesi (yedek kulübesi), oyun sahasından biraz mesafeli olarak, taç çizgisinin ortası hizasında puan tahtasının karşı tarafına yerleştirilir.

3. KALE

Kale, özel ve eşsiz kale panosuna entegre edilmiştir.



3.1 Bir kale panosu, 4 m (4.4 yds) eninde ve 2 m (2.2 yds) yüksekliğindedir.

3.2 Kale, 1.5m (1.7 yds) en ve 0.8m (0.9 yds) yükseklik ebatlarında olmak üzere, kale panosunun alt orta noktasındaki bir girintidir.

4. OYUNCU SAYISI

4.1 Bir maç, iki takım arasında oynanır. Her bir takım, 5 oyuncudan oluşur ve bunlardan biri kaptan olarak görev yapar. Takım kaptanının özel bir statüsü

veya ayrıcalığı yoktur ancak takımın davranışları konusunda bir derecede sorumluluğa sahiptir.

4.2 Bir takımın bir oyuncusunun oyun oynayamayacak durumda olduğu hallerde (örneğin, yaralanma, hastalık...) maç 5 oyuncudan eksik sayıda oyuncu ile de oynanabilir.

4.3 Her bir takım, maksimum 7 oyuncu ile (5 oyuncu + 2 yedek) kaydolabilir.

4.4 Cinsiyet sınırlaması yoktur.

4.5 Katılımcı, Turnuva sırasında 18 yaşında veya daha büyük bir gerçek kişi olduğunu ve 01.08.1993'ten daha önce doğmuş olmadığını kabul eder. 18 yaşın altındaki kişiler, bu Turnuvaya katılamazlar veya Red Bull'a Kişisel Veri (irtibat detayları, Promosyon yanıtları ve fotoğraflar gibi, Katılımcı ile ilişkili tüm veriler) iletemez veya sair şekilde Kişisel Veri ibraz edemezler. Yaş kısıtlamalarının ihlal edilmesi, tüm takımın turnuvadan atılmasına neden olacaktır.

4.6 Her bir takım, 25 yaşın üzerinde en fazla 2 oyuncu kullanma iznine sahiptir.

4.7 Hiçbir kaleci (hiçbir oyuncu, golü, kendi elleriyle engelleyemez veya kale alanının içerisine adım atamaz).

4.8 Bir takım, bir gol puanı kaydettiğinde, diğer takım bir oyuncu kaybeder ("outplayed"). En düşük forma numarasına sahip olan oyuncu, sahayı ilk olarak terk etmelidir ve onu, forma numarası iki, forma numarası üç, vb. olanlar takip etmelidir. Outplayed oyuncular, karşı takım için bir "ödül" gibidir ve puan tahtasının rakip tarafında oturmalıdır. Bunlar, puan çizgisinin parçasıdır. Bir oyuncu "outplayed" olduğu takdirde, yedek olarak tekrar sahaya girmesine izin verilmez.

4.9 Bir yedek oyuncu oynatma çağrısı yapıldığında, yedeği oyuna alınan oyuncu, sahadan dışarı çıkmalıdır ve daha sonra, yeni oyuncu sahaya girebilir. Yedeklemelerde Time Out olmaz (yedeklemeler Sürenin dolmasına neden olmaz).

4.10 Bir takım, sahada ekstra oyuncu(lar) ile oynuyor ise, topun olduğu noktadan bir direkt serbest vuruş ödülü verilecektir.

5. OYUNCULARIN EKİPMANI

5.1 Sahadaki tüm oyuncular, takım arkadaşları ile aynı renkte olmak üzere, 1'den 5'e kadar numaralandırılmış formalar veya kolluklar giymeli/takmalıdır.

5.2 Uygun ayakkabı giyilmesi şarttır.

5.3 Bir oyuncu, herhangi bir ekipman kullanmamalı veya tehlikeli bir şey giymemelidir (kolye, yüzük, küpe, bilezik, vb.)

5.4 Ev sahibi takım, gerektiği takdirde, renklerini veya formlarını değiştirir.

6. TOP

6.1 Tüm oyunlar, futbol topu ebatlarında bir top ile oynanır (63,5 – 66cm; 25-26in).

7. HAKEM

7.1 Sahada her maç için bir hakem vardır.

7.2 Hakemin oyun ile ilgili gerçekler hakkındaki kararları, nihaidir.

8. MAÇIN SÜRESİ

8.1 Bir maç, merkezi olarak süresi tutulmak kaydıyla, maksimum 10 dakika sürer.

8.2 Saat herhangi bir nedenle durdurulmamalıdır; Timeout'lara Neymar Jr's Five'da izin verilmez.

8.3 Ciddi bir yaralanma durumunda, maç durdurulabilir.

8.4 Sinyalin sona ermesinden önce ve son düdükten sonra kaleye gitmesi sırasında topa vurulduğu durumlarda, aşağıdaki adımlar atılacaktır:

- Topa, ilerlemesi sırasında, bir hücum oyuncusu değdiği ve top kaleye girdiği takdirde, bu bir goldür.

- Topa, ilerlemesi sırasında, bir hücum oyuncusu değdiği ve top kaleye girdiği takdirde, gol iptal edilir.

9.OYUNUN BAŞLATILMASI VE YENİDEN BAŞLATILMASI

9.1 Başlama vuruşunu hangi takımın yapacağı yazı tura ile belirlenir.

9.2 Başlama vuruşu, maçın başlangıcında ve bir gol puanı kaydedildikten sonra, oyunu başlatmak veya yeniden başlatmanın bir yoludur. Bir takım bir gol puanı kaydettiğinde, başlama vuruşunu diğer takım yapar.

Başlama vuruşu:

9.2.1 Tüm oyuncular, oyun sahasının kendilerine ait yarısında olmalıdır.

9.2.2 Başlama vuruşunu yapan takımın rakipleri, top oyuna girinceye kadar toptan en az 2 m (2.2 yds) orta merkezdedirler.

9.2.3 Top, orta işaretinde durağan durumda olmalıdır.

9.2.4 Hakem sinyal verir.

9.2.5 Topa vurulduğunda ve top herhangi bir yöne hareket ediyor olduğunda top oyundadır.

9.2.6 Vuruşu gerçekleştiren kişi, top, başka bir oyuncuya değmiş oluncaya kadar topa tekrar değmemelidir.

9.2.7 Yalnızca bir oyuncu kaldığı takdirde, topu sürme veya başlama vuruşundan atış yapma iznine sahiptir.

9.2.8 Başlama vuruşu prosedürünün herhangi bir ihlali durumunda, başlama vuruşu tekrarlanır.

9.2.9 Doğrudan başlama vuruşundan bir gol puanı kaydedilmesi mümkündür.

Hava atışı, top halen oyunda iken, hakemin, oyunu, Oyun Kurallarında başka bir yerde belirtilmeyen herhangi bir nedenle geçici olarak sonlandırmak zorunda olduğu durumlarda oyunu yeniden başlatmanın bir yöntemidir. Hakem, oyun durdurulduğu sırada topun bulunduğu yerde topu atar. Top yere temas ettiğinde oyun yeniden başlar. Hava atışı durumunda her ki oyuncu da hakemin en az 2m uzağında durmalıdır.

10. TOPUN OYUN İÇİ VE OYUN DIŞI OLMASI – PANOLAR OLDUĞUNDA

- Topun, kale panoları veya kenar panolarının bitişiğindeki panoları, havada, tamamen geçtiği durumlarda,

- Topun kale alanı içinde duruyor olduğu ve hiçbir oyuncunun bu alan içerisine adım atmaksızın topu dışarı vuramıyor olduğu durumlarda,

- hakemin oyunu durdurmuş olduğu durumlarda

top oyun dışındadır.

Top, kale panolarının bitiřindeki panoları getiđi takdirde, ma, ya bir kşe vuruřu ile ya da bir kale vuruřu ile devam eder.

10.1 Kşe Vuruřu:

10.1.1 En son savunma takımının bir oyuncusuna dokunduktan sonra, topun tamamı, kalenin bitiřindeki panolar üzerinden getiđinde, bir kşe vuruřu verilir.

10.1.2 Top, topun panodan getiđi noktaya en yakın kşenin nne yerleřtirilmelidir.

10.1.3 Rakipler, top oyuna girinceye kadar kşeden en az 2m (2.2 yds) uzakta durmalıdır.

10.1.4 Hcum takımının bir oyuncusu topa vurmalıdır.

10.1.5 Vuruřu yapan oyuncu, top bařka bir oyuncuya deđmiř oluncaya kadar top ile bir daha oynamamalıdır.

10.1.6 Dođrudan bir kşe vuruřundan bir gol puanı kaydedilmesi mmkndr.

10.1.7 Yalnızca bir oyuncu kalmıř olduđu takdirde, bu oyuncu, kşe vuruřundan top srme iznine sahiptir.

10.1.8 Kşe vuruřu prosedrnn herhangi bir ihlali durumunda, kşe vuruřu tekrarlanır.

10.2 Kale Vuruřu:

10.2.1 En son hcum takımının bir oyuncusuna dokunduktan sonra, topun tamamı, kenar panoları üzerinden getiđinde, bir kale vuruřu verilir.

10.2.2 Savunma takımının bir oyuncusu, kalenin bitiřindeki panoların nndeki herhangi bir noktadan topa vurur.

10.2.3 Vuruřu yapan oyuncu, top bařka bir oyuncuya deđmiř oluncaya kadar top ile bir daha oynamamalıdır.

10.2.4 Rakipler, kendi yarılarında durmalıdırlar.

10.2.5 Dođrudan bir kale vuruřundan bir gol puanı kaydedilmesi mmkndr.

10.2.6 Yalnızca bir oyuncu kalmıř olduđu takdirde, bu oyuncu, kale vuruřundan top srme iznine sahiptir.

10.2.7 Kale vuruşu prosedürünün herhangi bir ihlali durumunda, kale vuruşu tekrarlanır.

Top, kenar panolarını geçtiği takdirde, maç, taç atışı ile devam eder.

10.3 Taç atışı:

10.3.1 Topun tamamı, kenar panoları üzerinden geçtiğinde, topa en son dokunmuş olan oyuncunun rakiplerine bir taç atışı verilir.

10.3.2 Topa, topun, oyun sahasından çıkmış olduğu kenar panosunun önündeki noktadan vurulur.

10.3.3 Tüm rakipler, taç atışının yapılmakta olduğu noktanın en az 2m (2.2 yds) uzağında durmalıdır.

10.3.4 Atışı yapan oyuncu, top başka bir oyuncuya değmiş oluncaya kadar top ile bir daha oynamamalıdır.

10.3.5 Doğrudan bir taç atışından bir gol puanı kaydedilemez.

10.3.6 Yalnızca bir oyuncu kalmış olduğu takdirde, bu oyuncu, kale vuruşundan top sürme veya atış yapma iznine sahiptir – direkt olarak bir gol puanı kaydedilebilir.

10.3.7 Taç atışı prosedürünün herhangi bir ihlali durumunda, taç atışı tekrarlanır.

10.4 Topun kale alanı içinde duruyor olduğu ve hiçbir oyuncunun bu alan içerisine adım atmaksızın topu dışarı vuramıyor olduğu durumlarda, maç, orta çizgisinden bir hava atışı ile devam eder.

Top, diğer tüm zamanlarda oyundadır (buna, kale panosundan veya hakemden sektiği ve oyun sahasın içinde kaldığı durumlar da dâhildir).

11. TOPUN OYUN İÇİ VE OYUN DIŞI OLMASI – PANOLAR OLMADIĞINDA

Top aşağıdaki hallerde oyun dışıdır:

- Top kale çizgisini veya taç çizgisini havadan veya yerden tamamen geçtiği zaman,
- Top, kale alanı içinde duruyor olduğu ve hiçbir oyuncu bu alan içerisine adım atmaksızın topu dışarı vuramıyor olduğu zaman
- Oyun hakem tarafından durdurulduğu zaman.

Top, kale çizgisini geçtiği takdirde, maç, ya bir köşe vuruşu ya da bir kale vuruşu ile devam eder.

11.1 Köşe Vuruşu:

11.1.1 Bir köşe vuruşu, topun tamamı, en son, savunma takımının bir oyuncusuna değdikten sonra, kale çizgisi üzerinden geçtiğinde verilir.

11.1.2 Bir köşe vuruşu, topun tamamı, en son, savunma takımının bir oyuncusuna değdikten sonra, kale çizgisi üzerinden geçtiğinde verilir.

11.1.3 Top, topun kale çizgisini geçmiş olduğu noktaya en yakın köşeye yerleştirilmelidir.

11.1.4 Rakipler, top oyuna girinceye kadar köşenin en az 2 m (2.2 yds) uzağında durmalıdırlar.

11.1.5 Topa, hücum takımının bir oyuncusu tarafından vurulmalıdır.

11.1.6 Vuruşu yapan oyuncu, top başka bir oyuncuya değmiş oluncaya kadar top ile bir daha oynamamalıdır.

11.1.7 Bir köşe vuruşundan direkt olarak gol puanı kaydedilmesi mümkündür.

11.1.8 Yalnızca bir oyuncu kalmış olduğu takdirde, bu oyuncu, köşe vuruşundan top sürme iznine sahiptir.

11.1.9 Köşe vuruşu prosedürünün herhangi bir ihlali durumunda, köşe vuruşu tekrarlanır.

11.2 Kale Vuruşu:

11.2.1 Bir kale vuruşu, topun tamamı, en son, hücum takımının bir oyuncusuna değdikten sonra, kale çizgisi üzerinden geçtiğinde verilir.

11.2.2 Topa, savunma takımının bir oyuncusu tarafından kale çizgisinin herhangi bir noktasından vurulur.

11.2.3 Vuruşu yapan oyuncu, top başka bir oyuncuya değmiş oluncaya kadar top ile bir daha oynamamalıdır.

11.2.4 Rakipler, kendi yarılarında durmalıdırlar.

11.2.5 Direkt olarak bir kale vuruşundan gol puanı kaydedilmesi mümkündür.

11.2.6 Yalnızca bir oyuncu kalmış olduğu takdirde, kale vuruşundan top sürme iznine sahiptir.

11.2.7 Kale vuruşu prosedürünün herhangi bir ihlali durumunda, kale vuruşu tekrarlanır.

11.2.8 Top, ta çizgisini getiđi takdirde, ma, bir ta atıřı ile devam eder.

11.3.1 Topun tamamı ta çizgisini getiđinde topa son deđmiř olan oyuncunun rakiplerine ta atıřı verilir.

11.3.2 Topa, ta çizgisi üzerinden, topun oyun sahasını terk ettiđi noktada vurulur.

11.3.3 Tüm rakipler, ta atıřının yapıldıđı noktanın en az 2 m (2.2 yds) uzađında durmalıdır.

11.3.4 Vuruřu yapan oyuncu, top bařka bir oyuncuya deđmiř oluncaya kadar, top ile bir daha oynamamalıdır.

11.3.5 Ta atıřından direkt olarak gol puanı kaydedilemez.

11.3.6 Yalnızca bir oyuncu kalmıř olduđu takdirde, kale vuruřundan top sürme veya atıř yapma iznine sahiptir – direkt olarak gol puanı kaydedilebilir.

11.3.7 Ta atıřı prosedürlerinin herhangi bir ihlali durumunda, ta atıřı tekrarlanır.

11.4 Top, kale alanı içinde duruyor olduđu ve hibir oyuncu bu alan ierisine adım atmaksızın topu dıřarı vuramıyor olduđu takdirde, ma, orta çizgisinden bir hava atıřı ile devam eder.

12. FAULLER VE KUSURLU DAVRANIřLAR

12.1 Bir oyuncunun ařađıdaki ihlallerden herhangi birini, hakemin kanaatince dikkatsiz, kontrolsüz veya ařırı gü kullanarak iřlemesi durumunda, rakip takım lehine bir direkt serbest vuruř verilir.

12.1.1 Rakibe tekme atarsa veya tekme atmaya teřebbüs ederse

12.1.2 Rakibin üzerine atlarsa

12.1.3 Rakibe vurursa veya vurma giriřiminde bulunursa

12.1.4 Rakibi iterse

12.1.5 Bir rakibe ayakla kayarak müdahale ederse

12.1.6 Bir rakibi elmelerse veya elmeleme giriřiminde bulunursa

12.1.7 Bir rakibi tutarsa

12.1.8 Birisini ısırır veya birisine tükürürse

12.1.9 Bilerek topa elle müdahalede bulunursa

12.1.10 Oyuncu, her iki elini, kenar panosu üzerine koyarsa

12.1.11 Topa, rakibe veya hakeme bir nesne atarsa

12.2 Bir oyuncunun aşağıdaki ihlallerden herhangi birini, hakemin kanaatince dikkatsiz bir şekilde işlemesi durumunda, rakip takım lehine bir endirekt serbest vuruş verilir:

12.2.1 Tehlikeli bir tarzda oynarsa

12.2.2 Muhalif, küfürlü, saldırgan veya hakaret edici bir şekilde konuşursa

12.2.3 El kol işaretleri veya diğer sözlü veya sözlü olmayan suçları işlerse

12.2.4 Oyunun yeniden başlatılmasından sonra topa ikinci kez dokunursa.

13. DİSİPLİN CEZALARI

13.1 Sarı Kart

13.1.1 Sarı kart, bir oyuncuya, yedek oyuncuya ya da değiştirilmiş oyuncuya ihtar verildiğini belirtmek amacıyla kullanılır.

13.1.2 Aşağıdaki ihlallerden herhangi birini işlediği takdirde, ilgili oyuncu ihtar edilir ve kendisine sarı kart gösterilir:

13.1.2.1 Sportmenliğe aykırı davranış,

13.1.2.2 Hakeme veya hakemin kararlarına sözle veya hareketle itiraz etme

13.1.2.3 Oyun kurallarını devamlı ihlal etme

13.1.2.4 Oyunun yeniden başlatılmasını geciktirme

13.1.2.5 Oyun bir köşe vuruşu, kale vuruşu, serbest vuruş veya taç atışı ile yeniden başlatıldığında, gerekli mesafeye uymama

13.1.2.6 Topu kasıtlı olarak sınırların dışında atma

13.2 Kırmızı Kart

13.2.1 Bir oyuncu, yedek bir oyuncu ya da değiştirilmiş bir oyuncuya oyundan ihraç edildiğini göstermek üzere kırmızı kart kullanılır.

13.2.1.1 Eęer bir oyuncu, yedek bir oyuncu ya da deęiştirilmiş bir oyuncu ařaęıdaki ihlallerden herhangi birini iřlerse oyundan ihraç edilir:

13.2.1.2. Ciddi faullü oynama

13.2.1.3 Őiddet ierikli davranıř

13.2.1.4 Rakibe veya bir bařkasına tükürme veya rakibi veya bir bařkasını ısırma

13.2.1.5 Topla bilerek elle oynayıp rakip takımın golünü veya bariz gol puanı kaydetme fırsatını engelleme

13.2.1.6 Oyuncunun kalesine doęru ilerleyen bir rakibin bariz gol puanı kaydetme fırsatını, serbest vuruř veya penaltı vuruřu gerektiren bir ihlal ile engelleme

13.2.1.7 Saldırgan, hakaret edici veya küfürlü bir řekilde konuřma ve / veya el kol hareketleri yapma

13.2.1.8 Aynı mata ikinci bir ihtar alma

13.2.1.9 Bir kırmızı kart, kendisine karřı faul yapılan takıma karřı bir gol olarak sınıflandırılır. Oyuncu, sahayı terk etmelidir ve puan panosunun rakip takıma ait tarafında oturmalıdır. Oyun, kırmızı kart nedeniyle oyuncuyu kaybeden takım iin bir bařlama vuruřu ile yeniden bařlar.

13.2.1.10 Bir oyuncuya son düdükten sonra kırmızı kart gösterilmesi halinde, söz konusu oyuncu, bundan sonraki 2 oyunu kaıracaktır.

13.2.1.11 Turnuva Direktörü, turnuvanın herhangi bir ařamasında, saha ii ve saha dıřı ciddi ihlaller nedeniyle herhangi bir takım veya bireyi diskalifiye etme yetkisine sahiptir. Bu ihlaller, turnuva direktörünün kendi takdirine baęlıdır.

14. SERBEST VURUŐLAR

14.1 Serbest vuruř, ihlalin gerekleřtięi yerden yapılır.

14.2. Serbest vuruř yapılırken top hareketsiz durmalı ve top bařka bir oyuncuya deęmiř oluncaya kadar, vuruřu yapan oyuncu, topa tekrar dokunmamalıdır.

14.3 Yalnızca bir oyuncu kaldıęı takdirde, serbest vuruřtan top sürme iznine sahiptir.

14.4 Serbest vuruř, direkt olarak, rakibin kalesine atıldıęı takdirde, gol verilir.

14.5 Serbest vuruş, direkt olarak, takımın kendi kalesine atıldığı takdirde, rakip takıma köşe vuruşu verilir. Eğer top, daha sonra, takımın kendi kalesine girmeden önce, bir başka oyuncuya değer ise, gol verilir.

14.6 Tüm rakipler, topun en az 2 m (2.2 yds) uzağında olmalıdırlar.

14.7 Top, vuruş yapıp hareket ettiği anda oyundadır.

14.8 Serbest vuruş prosedürünün herhangi bir ihlali durumunda, serbest vuruş tekrarlanır.

14.9 Hakemden herhangi bir işaret alınmaksızın serbest vuruş gerçekleştirilebilir. 'Daha uzun' bir ara var ise (örneğin, sarı kart, kırmızı kart, ciddi yaralanma veya oyun akışını engelleyebilecek diğer herhangi bir durum), serbest vuruş, hakemden işaret alınması sonrasında gerçekleştirilir.

15. PENALTI VURUŞU

15.1 Oyuncu, penaltı vuruşunu, kaleci olmaksızın orta işaretinden / penaltı noktasından gerçekleştirir.

15.2 Hakem, penaltı vuruşunun gerçekleştirilmesinden önce bir işaret vermelidir.

15.3 Topa, penaltı vuruşunu gerçekleştiren oyuncu tarafından vurulduğunda ve top, kale panosu veya kenar panolarından geri sekmesi halinde, oyun içinde kaldığında, top oyun içindedir.

15.4 Her iki takımın tüm oyuncuları, penaltı vuruşunun gerçekleştirilmekte olduğu sırada penaltı vuruşunu gerçekleştiren oyuncunun arkasında olmalıdırlar.

15.5 Top, penaltı vuruşunun gerçekleştirildiği sırada hareketsiz duruyor olmalıdır.

15.6 Penaltı atıcısı, top, kale panosundan veya kenar panosundan geri dönse bile, top ile ikinci bir kez oynayamaz, aksi takdirde, endirekt serbest vuruş verilir.

15.7 Bir hücum oyuncusu veya bir savunma oyuncusu, penaltı vuruşu sırasında bir ihlal gerçekleştirirse, aşağıdaki adımlar atılacaktır:

- bir savunma oyuncusu tarafından bir ihlal: GOL = GOL (etki yok), GOL YOK = tekrarlama

- bir hücum oyuncusu tarafından bir ihlal: GOL = GOL (etki yok), GOL YOK = endirekt serbest vuruş

16. ALTIN KURAL 1vs1

16.1 Altın Kural 1vs1, yalnızca, Nakavt Evrelerinde uygulanacaktır. Her takımdan bir oyuncu bir gol puanı kaydedilinceye kadar birbirlerine karşı oynar (1vs1). Oyun, orta daire içinden hakem tarafından bir hava atışı ile başlar. Oyunun başlamasından önce topun yere çarpması gereklidir. Bir takım bir gol puanı kaydettiği takdirde, oyun sona erer – “Altın Kural”.

16.2 Bir oyuncu, bariz bir gol puanı kaydedilmesini engellerse, kırmızı kart gösterilir ve rakip kazanır.

17. TURNUVA FORMATI

17.1 Neymar Jr's Five 2019 aşağıdaki formatta oynanacaktır:

1. Grup Evresi
2. Nakavt Evresi
3. Final

17.2 Grup evresinde, kazanan takımlara 3 puan verilir, kaybedene 0 puan verilir. 10 dakika sonra sahada kalan oyuncu sayısı/puan berabere ise, her iki takıma 1er puan verilir. Grup Evresinde penaltı atışı veya Altın Kural 1vs1 yoktur.

17.3 İki veya daha fazla sayıda takım, grup evresinin sonunda, aynı puana sahip olması halinde, kazanan takım, daha fazla gol farkı olan takımdır. Takımlar yine de eşit durumda ise, daha fazla gol puanı kaydetmiş olan takım, kazanan takımdır. Takımlar yine de eşit durumda ise, takımlar arasındaki sonuç, belirleyici olur. Takımlar yine de eşit durumda ise, bir Altın Kural 1vs1 kazananı belirleyecektir.

17.4 Nakavt Evrelerinde, 10 dakikadan sonra puan/sahada kalan oyuncular, berabere ise, bir sonraki tura kimin ilerleyeceğini bir Altın Kural 1vs1 belirler.

18. SAĞLIK VE GÜVENLİK

18.1 Oyun alanındaki tüm bireylerin sağlık ve güvenliği, Neymar Jr's Five için çok büyük önem taşır. Fiili nitelikte olmasına veya algılanma düzeyinde olmasına bakılmaksızın, organizatörün tehditkâr herhangi bir durum fark etmesi halinde (örneğin, hava durumu, saha işgali, doğal afetler, vb.), oyuncular ve görevlilerden, derhal, oyun sahasını güvenli ve düzenli bir şekilde terk etmeleri ve söz konusu tehdit veya risk, durumun gerektirebileceği üzere, organizatörün, maç hakeminin, ilgili saha kurumunun, saha güvenlik başkanının ve/veya emniyet yetkililerinin makul şekilde tatminkâr bulacağı ölçüde çözümleninceye

veya ortadan kalkıncaya kadar güvenli ve emniyetli bir alana (her bir münferit tehdiide baęlı olarak) gitmeleri istenmelidir.

19. DAVRANIŐ KURALLARI

19.1 Tm oyuncuların, yukarıdaki davranıŐ kurallarına uymaları ve profesyonel ve saygılı bir Őekilde davranmaları beklenir.

19.2 Ciddi kusurlu davranıŐlar, tm takım iin turnuvadan ihra edilmeyele sonulanabilir. Bu tr kusurlu davranıŐlar, turnuva direktrnn takdirindedir.