



## ნეიმარ ჯუნიორ ხუთის თამაშის წესები\*

1. 'OUTPLAY THEM ALL' „დაამარცე ყველა მათგანი“
2. სათამაშო მოედანი
3. გოლი
4. ფეხბურთელთა რაოდენობა
5. ფეხბურთელთა აღჭურვილობა
6. ბურთი
7. მსაჯი
8. მატჩის ხანგრძლივობა
9. თამაშის დაწყება და განახლება
10. ბურთი თამაშშია და თამაშგარეშია – საზღვრებით
11. ბურთი თამაშშია და თამაშგარეშია– საზღვრების გარეშე
12. დარღვევები და დასჯები
13. დისციპლინური სანქციები
14. საჯარიმო დარტყმა
15. 11-მეტრიანი დარტყმა
16. ოქროს გოლი1vs1
17. ტურნირის ფორმატი
18. ჯანმრთელობა და უსაფრთხოება
19. ქცევის კოდექსი
20. საჯარიმო მოედანი

ნეიმარ ჯუნიორ ხუთი ტურნირს აქვს საკუთარი განსაკუთრებული წესები.

მოცემულია კონკრეტულად ნეიმარ ჯუნიორ ხუთი ტურნირისათვის ადაპტირებული თამაშის წესები.

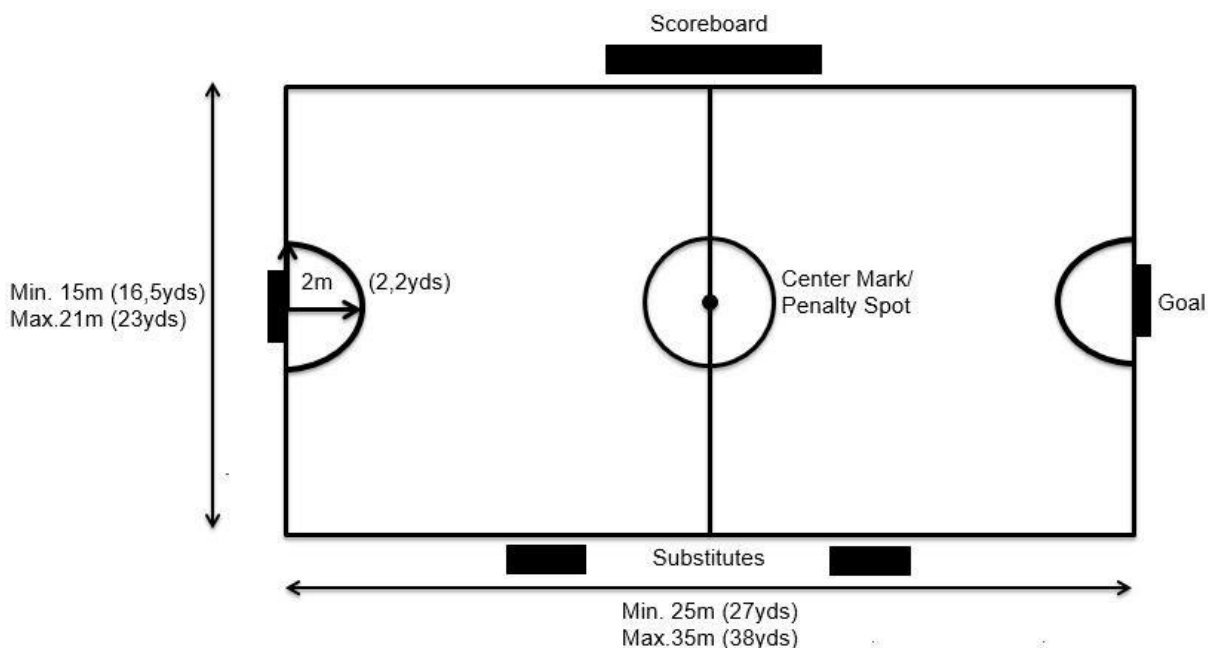
\*ვერსია 1.2 ნომარ ჯუნორ ხუთი2017-ისათვის - ექვემდებარება შეცვლას.

## 1. 'OUTPLAY THEM ALL'

როდესაც ერთ გუნდს გააქვს გოლი, მეორე გუნდი კარგავს მოთამაშეს.

გამარჯვებული არის ის გუნდი რომელსაც მოედანზე ეყოლება უფრო მეტი მოთამაშეების რაოდენობა თამაშის დაწყებიდან 10 წუთის შემდეგ ან იმ შემთხვევაში თუ მეორე გუნდი დარჩება მოთამაშის გარეშე. იმ შემთხვევაში თუ ორივე გუნდი გაიტანს თანაბარი რაოდენობის გოლს ან თუ თამაშის განმავლობაში არ გავა არცერთი გოლი, თამაში ჩაითვლება ფრედ.

## 2. სათამაშო მოედანი



2.1. თამაში შესაძლებელია ნებისმიერი სახის საფარის მქონე მოედანზე, მაგ. ბალახის, ხელოვნური საფარის, ბეტონის, მტვერის, მყარი საფარი და ა.შ- როგორც გვერდითა საზღვრებით ასევე საზღვრების გარეშე.

2.2. სათამაშო მოედანს აქვს მართკუთხედის ფორმა და მონიშნულია ხაზებით/საზღვრებით— ორ გრძელ სასაზღვრო ხაზს უწოდებენ გვერდითა ხაზებს, ხოლო ორ მოკლე ხაზს უწოდებენ კარის ხაზებს. სათამაშო მოედანი იყოფა ორ ნაწილად შუა ხაზის მეშვეობით.

2.3. გვერდითა ხაზების სიგრძე უფრო მეტია ვიდრე კარის ხაზების სიგრძე.

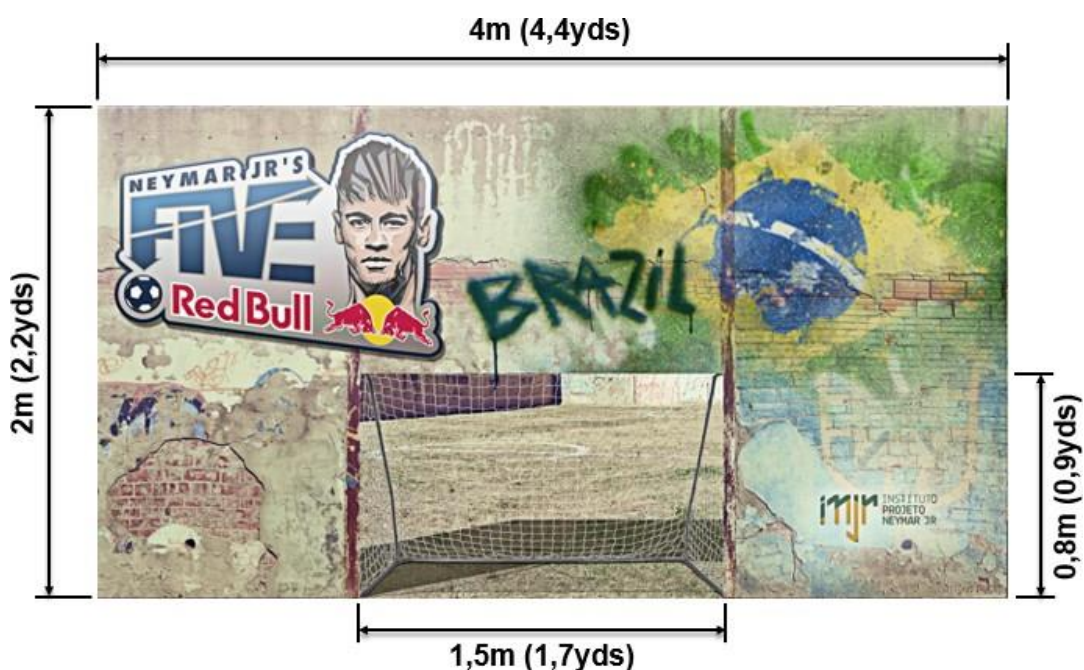
→სიგრძე (გვერდითა ხაზი):	მინიმუმი	25მ	(27 იარდი)
	მაქსიმუმი	35მ	(38 იარდი)
→სიგანე (კარის ხაზი):	მინიმუმი	15მ	(16,5 იარდი)
	მაქსიმუმი	21მ	(23 იარდი)

2.4. გოლის მოედანი არის თითოეული კარის ძელის შიგნიდან 2მ (2,2 იარდი) რადიუსის მქონე წრის ნახევარი.

- 2.5. ცენტრის ნიშნული/ საჯარიმო ადგილი არის მოედნის გამყოფი ზოლის ცენტრში.
- 2.6. გატანილი გოლები თავსდება თითოეული გუნდის გოლების დაფის შუაში. გატანილი გოლების რაოდენობისა და გოლების დაფის განსაზღვრისათვის გთხოვთ იხილოთ წესი 3.
- 2.7. ტაბლო განთავსებულია თაჩლაინის/touchline შუაგულის გასწვრივ სათამაშო მოედნიდან დაშორებით.
- 2.8. მოთამაშეების სკამი (სათადარიგო სკამი) განთავსებულია ტაბლოს მოპირდაპირე მხარეს თაჩლაინის/touchline შუაგულის გასწვრივ სათამაშო მოედნიდან დაშორებით.

### 3. გოლი

გოლის გატანა ხდება სპეციალურ და უნიკალურ გოლის ხაზში.



- 3.1. კარის ხაზი არის 4მ (4,4 იარდი) სიგანის და 2მ (2,2 იარდი) სიმაღლის.
- 3.2. გოლი არის გოლის ხაზის ქვედა ცენტრიდან შეჭრა შემდეგი ზომებით: სიგანე 1,5 მ (1,7იარდი) და სიმაღლე - 0,8მ (0,9იარდი).

### 4. მოთამაშეების რაოდენობა

- 4.1. მატჩი თამაშდება ორ გუნდს შორის. თითოეული გუნდი შედგება 5 მოთამაშისგან და ერთ-ერთი მათგანი არის გუნდის კაპიტანი. გუნდის კაპიტანს არ გააჩნია არანაირი პრივილეგია ან განსაკუთრებული სტატუსი, მაგრამ ის პასუხისმგებელია საკუთარი გუნდის ქცევაზე.
- 4.2. მატჩის თამაში შესაძლებელია ასევე 5-ზე ნაკლები მოთამაშით იმ

შემთხვევაში, თუ გუნდის მოთამაშეს გარკვეული მიზეზების გამო არ შეუძლია თამაში. (მაგ: დაზიანება, ავადმყოფობა და ა.შ). ასეთ შემთხვევაში თამაში დაიწყება ანგარიშიდან 0:0. გამარჯვებული გახდება ის გუნდი, რომელიც გაიტანს მეტ გოლს მატჩისთვის განკუთვნილ 10 წუთში ან იმ შემთხვევაში თუ მოწინააღმდეგის ყველა მოთამაშე დატოვებს მოედანს. იმ შემთხვევაში თუ გუნდი მოთამაშეების მეტი რაოდენობით მოედანზე გამოთიშავს ტურნირს მოწინააღმდეგე გუნდს, ჩაეთვლება გამარჯვება 5:0.

- 4.3. ტურნირის დაწყების შემდეგ, გუნდს არ აქვთ უფლება დაამატონ მოთამაშე, რომელსაც არ ჰქონდა რეგისტრაცია გავლილი, ტურნირის დაწყებამდე რეგისტრაციისთვის განკუთვნილ დროს.
- 4.4. თითოეულმა გუნდმა შეიძლება დაარეგისტრიროს მაქსიმუმ 7 მოთამაშე (5 ძირითადი მოთამაშე + 2 სათადარიგო).
- 4.5. სქესი არ არის შეზღუდული.
- 4.6. ყველა მონაწილე უნდა იყოს 16-დან 25 წლამდე. გუნდში დასაშვებია მხოლოდ 2 მოთამაშე რომლის ასაკი აღემატება 25-ს, თუ მოთამაშის ასაკი არ აღემატება 18 წელს და მონაწილეობს ღონისძიებაში სავალდებულოა წარადგინოს მშობლის ან ოფიციალური მეურვის თანხმობა. ტურნირზე მონაწილეობის უფლება არ აქვთ იმ მონაწილეებს რომელთაც ტურნირის დღისათვის არ შეუსრულდათ 16 წელი. ასაკობრივი ზღვარის დარღვევა გამოიწვევს ტურნირიდან მთელი გუნდის გაძევებას. **ნეიმარ ჯუნიორ ხუთის 2017** მონაწილეთა ბოლო ვადაა: **1991 წლის 1 აგვისტო - 2001 წლის 1 იანვარი**
- 4.7. მეკარის გარეშე (მოთამაშეს არ შეუძლია აიღოს გოლი ხელით და ასევე არ აქვს უფლება შევიდეს მეკარის მოედნის შიგნით).
- 4.8. როდესაც ერთი გუნდი გაიტანს გოლს, მეორე გუნდი კარგავს მოთამაშეს („დამარცხებული მოთამაშე“). მოთამაშე ყველაზე დაბალი ნომრით მაისურზე პირველი ტოვებს მინდორს, შემდეგი მიყვება მეორე დაბალი ნომრით მოთამაშე ფეხბურთელი, შემდეგ მესამე და ა.შ., დამარცხებული მოთამაშე არის 'trophy-მონაპოვარი' მოწინააღმდეგე გუნდისთვის და უნდა იჯდეს მოწინააღმდეგე მხარის ტაბლოს მხარეზე. ისინი წარმოადგენენ გოლების ნაწილს. თუ მოთამაშე „დამარცხებულია“ მას არ აქვს უფლება ხელმეორედ შევიდეს მოედანზე სათადარიგო მოთამაშის სახით.
- 4.9. ცვლილების შემთხვევაში ეგრეთ წოდებულმა შესაცვლელმა მოთამაშემ უნდა დატოვოს მინდორი და ამის შემდეგ ახალ მოთამაშეს ეძლევა უფლება შევიდეს მინდორზე. ცვლილების განხორციელებისათვის არ არის დაშვებული შესვენება/ტაიმ-აუტი.
- 4.10. თუ გუნდი მოედანზე იმყოფება ზედმეტი მოთამაშით, დაინიშნება თავისუფალი დარტყმა იმ ადგილიდან, სადაც ბურთი მდებარეობდა შესაბამისს მომენტში.

## 5. მოთამაშეების აღჭურვილობა

- 5.1. მინდორზე ყველა მოთამაშეს უნდა ეცვას 1 დან 5-მდე დანომრილი მაისურები. ველა თანაგუნდელს უნდა ეცვას ერთიდაიგივე ფერის მაისური.
- 5.2. შესაბამისი ფეხსაცმელი აუცილებელია.
- 5.3. მოთამაშეებს არ აქვთ საკუთარი POV კამერის გამოყენების უფლება ნეიმარ ჯუნიორ ხუთის ტურნირზე, მაგრამ მათ შეიძლება მოსთხოვონ = რედ ბულის მიერ მიწოდებული POV კამერით თამაში მედიისათვის მასალის (როგორც კომერციული, სარეკლამო ან სხვა) შექმნის მიზნით.. ასეთი კამერის ტარება მკაცრად იქნება გაკონტროლებული მოთამაშის საკუთარი შეხედულებისამებრ
- 5.4. მოთამაშეს არ აქვს უფლება გამოიყენოს ან ეცვას სახიფათო აღჭურვილობა ( ყელსაბამი, ბეჭედი, საყურე, ბრასლეტი და ა.შ)

## 6. ბურთი

- 6.1. ყველა თამაში ითამაშება ფეხბურთისათვის დადგენილი ზომის ბურთით (63.5 – 66სმ; 25 -26 ინჩი).

## 7. მსაჯი

- 7.1. მინდორზე თითოეულ მატჩს ყავს მინიმუმ ერთი მსაჯი
- 7.2. თამაშის ფაქტებთან დაკავშირებული მსაჯის მიერ მიღებული გადაწყვეტილება არის საბოლოო.

## 8. მატჩის ხანგრძლივობა

- 8.1. მატჩი გრძელდება მაქსიმუმ 10 წუთი.
- 8.2. საათი არ უნდა გაჩერდეს არავითარ შემთხვევაში; ნეიმარ ჯუნიორ ხუთის ტურნირზე შესვენება არ არის ნებადართული
- 8.3. მატჩის შეჩერება შესაძლებელია მხოლოდ მოთამაშის მძიმე დაზიანების შემთხვევაში.
- 8.4. როდესაც მატჩის სასტვენამდე მოთამაშემ მოასწრო კარის მიმართულებით დარტყმა და საფინალო სასტვენი ამის შემდეგ გაისმა, გათვალისწინებულია შემდეგი წესები:
  - თუ ბურთი დარტყმის შემდეგ შეეხო ან მოხვდა მცველს და გადაკვეთა საგოლე ხაზი, ამ შემთხვევაში გოლი ითვლება.
  - თუ ბურთი დარტყმის შემდეგ შეეხო ან მოხვდა თავდამსხმელი გუნდის მოთამაშეს და ამის შემდეგ გადაკვეთა კარის ხაზი, გოლი არ ჩაითვლება.

## 9. თამაშის დაწყება და განახლება

- 9.1. მონეტით კენჭისყრა განსაზღვრავს თუ რომელი გუნდი დაიწყებს მატჩს პირველი.
- 9.2. მატჩის დაწყება არის თამაშის დაწყების ან დაწყების შემდეგ თამაშის განახლების და გოლის გატანის შემდეგ თამაშის დაწყების გზა. გუნდის მიერ გოლის გატანის შემდეგ, მეორე იწყებს თამაშს.

### თამაშის დაწყება:

- 9.2.1. ყველა მოთამაშე უნდა იყოს სათამაშო მინდორის საკუთარ

ნახევარზე.

- 9.2.2. თამაშის დამწყები გუნდის მოწინააღმდეგენი უნდა იყვნენ სულ მცირე 2მ-ით (2,2იარდი) მოშორებით ბურთისაგან, სანამ მას არ შეიყვანენ თამაშში.
- 9.2.3. ბურთი უნდა იყოს უმოძრაოდ მონიშნულ ცენტრალურ ადგილას.
- 9.2.4. მსაჯი აძლევს სიგნალს.
- 9.2.5. ბურთი თამაშშია როდესაც მას დაარტყამენ და ის შესაბამისად ამოძრავდება.
- 9.2.6. დამრტყმელი არ უნდა შეეხოს ბურთს ხელმეორედ სანამ მას არ შეეხება სხვა მოთამაშე.
- 9.2.7. თუ გუნდში დარჩა მხოლოდ ერთი მოთამაშე, მას უფლება აქვს ატაროს ბურთი ან კვლავ დაარტყას მას თამაშის დაწყების დარტყმის შემდეგ.
- 9.2.8. თამაშის დაწყების დარტყმის წესების ნებისმიერი დარღვევის შემთხვევაში მოხდება თამაშის დაწყების ხელახლა გადათამაშება.
- 9.2.9. გოლის გატანა ნებადართულია მოედნის ცენტრიდან თამაშის განახლების დროს.

9.3. დავარდნილი ბურთი არის თამაშის განახლების მეთოდი როდესაც, ბურთი კვლავ თამაშშია და მსაჯი მოითხოვს თამაშის დროებით შეწყვეტას ნებისმიერი მიზეზით, რომელიც არ არის განსაზღვრული თამაშის კანონში. მსაჯი აგდებს ბურთს იმ ადგილას სადაც ის მდებარეობდა თამაშის შეწყვეტამდე. თამაში განახლდება იწყება როგორც კი ბურთი შეეხება მიწას. ორივე მოთამაშემ სავალდებულოა დაიცვას 2 მეტრიანი დისტანცია მსაჯთან, ბურთის დაგდების დროს.

## 10. ბურთი თამაშში და თამაშგარეთ – საზღვრებით

ბურთი თამაშგარეთაა მაშინ როდესაც:

- მან მთლიანად გადალახა კარის საზღვრების და მონიშნულების შემდეგ არესებული საზღვრები ჰაერში.
- ბურთი იდება მეკარის მოედანზე და მოთამაშეს არ აქვს დარტყმის უფლება მოედანზე ფეხის დადების გარეშე.
- მსაჯმა შეაჩერა თამაში.

თუ ბურთმა გადალახა კარის ხაზების შემდეგ არსებული საზღვრები, მატჩი გრძელდება კუთხური დარტყმით ან თუნდაც კარში დარტყმით.

### 10.1. კუთხური დარტყმა:

10.1.1. კუთხური დარტყმა ინიშნება მაშინ როდესაც ბურთი მთლიანად





გადადის გოლის კარის გვერდით მდებარე საზღვრებს გარეთ და ბურთი ბოლოს შეეხო დამცველი გუნდის მოთამაშეს.

- 10.1.2. ბურთი უნდა დაიდოს კუთხის წინ ბურთის გადაკვეთული ხაზის უახლოეს წერტილში.
- 10.1.3. მოწინააღმდეგე მხარემ უნდა დაიცვას ბურთისაგან სულ მცირე 2 მ (2,2 იარდის) დისტანცია სანამ ბურთი არ იკნება კუთხურიდან ჩაწოდებული თამაშში.
- 10.1.4. თავდამსხმელი გუნდის მოთამაშე არტყავს კუთხურს და შეჰყავს ბურთი თამაშში.
- 10.1.5. კუთხურის დამრტყმელ მოთამაშეს აღარ აქვს ბურთის გათამაშების უფლება სანამ ბურთი არ შეეხება სხვა მოთამაშეს.
- 10.1.6. გოლის გატანა შესაძლებელია პირდაპირ კუთხური დარტყმით.
- 10.1.7. თუ გუნდში დარჩა მოხლოდ ერთი მოთამაშე, მას კუთხურის დარტყმის შემდეგ ეძლევა ბურთის გათამაშების უფლება.
- 10.1.8. კუთხური დარტყმის წესების ნებისმიერი დარღვევის შემთხვევაში, მოხდება კუთხურის ხელთავეიდან დარტყმა.

## 10.2. კარიდან დარტყმა:

- 10.2.1. კარიდან დარტყმა ინიშნება როდესაც ბურთი სრულად გასცდება მოედნის საზღვრებს და ბურთი ბოლოს შეეხო თავდამსხმელი გუნდის ერთ-ერთ მოთამაშეს.
- 10.2.2. გუნდის მცველი ასრულებს დარტყმას კარის შემდგომი საზღვრების წინ ნებისმიერი წერტილიდან.
- 10.2.3. ბურთის დამრტყმელს დარტყმის შემდეგ არ აქვს ბურთის გათამაშების უფლება სანამ ბურთი არ შეეხება სხვა მოთამაშეს.
- 10.2.4. მოწინააღმდეგეები ადიან საკუთარ ნახევარზე.
- 10.2.5. გოლი შეიძლება გატანილ იქნეს პირდაპირ კარიდან დარტყმის შედეგად.
- 10.2.6. თუ გუნდში დარჩა მოხლოდ ერთი მოთამაშე, მას კარიდან დარტყმის შემდეგ ეძლევა ბურთის გათამაშების უფლება.
- 10.2.7. კარიდან დარტყმის შესრულებისას წესების ნებისმიერი დარღვევის შემთხვევაში, დარტყმა ახლიდან ინიშნება.

თუ ბურთი გადაკვეთს გვერდითა საზღვრებში განახლდება კარიდან დარტყმით.

## 10.3. თამაშში ბურთის შეტანა:

- 10.3.1. თამაშში ბურთის შეტანა ინიშნება იმ გუნდის მოწინააღმდეგის სასარგებლოდ რომლის მოთამაშესაც ბოლოს შეეხო ბურტი ვიდრე გადაკვეთდა საზღვრებს.
- 10.3.2. დარტყმა განხორციელდება იმ გვერდითა ხაზიდან საიდანაც ბურთმა დატოვა მოედანი.

- 10.3.3. მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშეები დარტყმის შესრულებამდე ინარჩუნებენ სულ მცირე 2მ (2,2 იარდი) დისტანციას იმ წერტილიდან საიდანაც მოხდება ბურთის თამაშში შეტანა.
- 10.3.4. მოთამაშეს რომელიც ახორციელებს დარტყმას არ აქვს ბურთის გათამაშების უფლება მანამ ბურთს არ შეეხება სხვა მოთამაშე.
- 10.3.5. თამაშში ბურთის შეტანით განხორციელებული დარტყმით დაუშვებელია პირდაპირ გოლის გატანა.
- 10.3.6. თუ გუნდში დარჩა მხოლოდ ერთი მოთამაშე, მას დარტყმის შემდეგ ეძლევა ბურთის გათამაშების უფლება - გულის გატანაც დასაშვებია.
- 10.3.7. ბურთის თამაშში შეტანისას წესების ნებისმიერი დარღვევის შემთხვევაში, ბურთის თამაშში შეტანა ხელახლა დაინიშნება.
- 10.4. თუ ბურთი ძვეს მეკარის მოედანზე და მოთამაშეს არ შეუძლია დარტყმა მოედანზე დაბიჯების გარეშე მაშინ ბურთის თამაშში შეყვანა ხდება მოედნის გამყოფი შუა ხაზიდან.  
ნებისმიერ სხვა შემთხვევაში ბურთი თამაშშია, მათ შორის მაშინ როდესაც მას აისხლეტს კარის ძელი ან მსაჯს მოხვდება და ის რჩება სათამაშო მოედანზე.

## 11. ბურთი თამაშში და თამაშგარეთ – საზღვრების გარეშე

ბურთი საზღვრებს გარეთაა მაშინ როდესაც:

- მან მთლიანად გადალახა კარის ხაზები ან შეეხო ხაზს მიწაზე ან ჰაერში.
- ბურთი რჩება დადებული საჯარიმო მოედანზე და მოთამაშეს არ შეუძლია დაარტყას მას ამ მოედანზე ფეხის დადგმის გარეშე
- მსაჯმა შეაჩერა თამაში.

თუ ბურთმა გადალახა კარის საზღვრები, მატჩი გრძელდება კუთხური დარტყმით ან თუნდაც კარიდან დარტყმით.

### 11.1. კუთხური დარტყმა:

- 11.1.1. კუთხური დარტყმით ინიშნება მაშინ როდესაც ბურთ სრულად გადადის კარის ხაზების გარეთ, ბოლოს ბურთს შეეხო დამცველი გუნდის მოთამაშე.
- 11.1.2. კუთხური დარტყმით ინიშნება მაშინ როდესაც ბურთ სრულად გადადის კარის ხაზების გარეთ, ბოლოს ბურთს შეეხო დამცველი გუნდის მოთამაშე.
- 11.1.3. ბურთი უნდა დაიდოს კუთხის წინ ბურთის გადაკვეთილი ხაზის უახლოეს წერტილში.
- 11.1.4. მოწინააღმდეგე მხარემ უნდა დაიცვას ბურთისაგან სულ მცირე მცირე 2 მ (2,2 იარდის) დისტანცია სანამ ბურთი არ იქნება კუთხურიდან ჩაწოდებული თამაშში.

- 11.1.5. თავდამსხმელი გუნდის მოთამაშე არტყამს კუთხურს და შეყავს ბურთი თამაშში.
- 11.1.6. კუთხურის დამრტყმელ მოთამაშეს აღარ აქვს ბურთის გათამაშების უფლება სანამ ბურთი არ შეეხება სხვა მოთამაშეს.
- 11.1.7. გოლის გატანა შესაძლებელია პირდაპირ კუთხური დარტყმით.
- 11.1.8. თუ გუნდში დარჩა მხოლოდ ერთი მოთამაშე, მას კუთხურის დარტყმის შემდეგ ეძლევა ბურთის გათამაშების უფლება.
- 11.1.9. კუთხური დარტყმის წესების ნებისმიერი დარღვევის შემთხვევაში, მოხდება კუთხურის ახლიდან დარტყმა.
- 11.2. **კარიდან დარტყმა:**
  - 11.2.1. კარიდან დარტყმა ინიშნება როდესაც ბურთი სრულად გასცდება მოედნის საზღვრებს და ბურთი ბოლოს შეეხო თავდამსხმელი გუნდის ერთ-ერთ მოთამაშეს.
  - 11.2.2. გუნდის მცველი ასრულებს დარტყმას კარის შემდგომი საზღვრების წინ ნებისმიერი წერტილიდან.
  - 11.2.3. ბურთის დამრტყმელს დარტყმის შემდეგ არ აქვს ბურთის გათამაშების უფლება სანამ ბურთი არ შეეხება სხვა მოთამაშეს.
  - 11.2.4. მოწინააღმდეგეები ადიან საკუთარ ნახევარზე.
  - 11.2.5. გოლი შეიძლება გატანილ იქნეს პირდაპირ კარიდან დარტყმის შედეგად.
  - 11.2.6. თუ გუნდში დარჩა მხოლოდ ერთი მოთამაშე, მას კარიდან დარტყმის შემდეგ ეძლევა ბურთის გათამაშების უფლება.
  - 11.2.7. კარიდან დარტყმის შესრულებისას წესების ნებისმიერი დარღვევის შემთხვევაში, დარტყმა ახლიდან ინიშნება.
  - 11.2.8. თუ ბურთი გადაკვეთს გვერდითა საზღვარს თამაშში განახლდება კარიდან დარტყმით.
- 11.3. **თამაშში ბურთის შეტანა:**
  - 11.3.1. თამაშში ბურთის შეტანა ინიშნება იმ გუნდის მოწინააღმდეგის სასარგებლოდ რომლის მოთამაშესაც ბოლოს შეეხო ბურთი ვიდრე გადაკვეთდა შეხების ხაზს.
  - 11.3.2. დარტყმა განხორციელდება იმ შეხების ხაზიდან საიდანაც ბურთმა დატოვა მოედანი.
  - 11.3.3. მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშეები დარტყმის შესრულებამდე ინარჩუნებენ სულ მცირე 2მ (2,2 იარდი) დისტანციას იმ წერტილიდან საიდანაც მოხდება ბურთის თამაშში შეტანა.
  - 11.3.4. მოთამაშეს რომელიც ახორციელებს დარტყმას არ აქვს ბურთის გათამაშების უფლება მანამ ბურთს არ შეეხება სხვა მოთამაშე.
  - 11.3.5. თამაშში ბურთის შეტანით განხორციელებული დარტყმით დაუშვებელია პირდაპირ გოლის გატანა.

- 11.3.6. თუ გუნდში დარჩა მხოლოდ ერთი მოთამაშე, მას დარტყმის შემდეგ ეძლევა ბურთის გათამაშების უფლება - გულის გატანაც დასაშვებია.
- 11.3.7. ბურთის თამაშში შეტანისას წესების ნებისმიერი დარღვევის შემთხვევაში, ბურთის თამაშში შეტანა ხელახლა დაინიშნება.
- 11.4. თუ ბურთი ძვეს მეკარის მოედანზე და მოთამაშეს არ შეუძლია დარტყმა მოედანზე დაბიჯების გარეშე მაშინ ბურთის თამაშში შეყვანა ხდება მოედნის გამყოფი შუა ხაზიდან.

## 12. პერსონალური შენიშვნები და მოთამაშის გაძევება

- 12.1. საჯარიმო დარტყმა ინიშნება მოწინააღმდეგე გუნდისთვის, თუ მსაჯი ჩათვლის, რომ მოთამაშემ შეასრულა შემდგომი მოძრაობა დაუდევრად, უხეშად ან ძალის გამოყენებით:
  - 12.1.1. მოწინააღმდეგეზე დარტყმა ან დარტყმის მცდელობა
  - 12.1.2. გადავიდა მოწინააღმდეგეზე
  - 12.1.3. დარტყმა ან დარტყმის მცდელობა მოწინააღმდეგეზე
  - 12.1.4. ხელს ჰკრავს მოწინააღმდეგეს
  - 12.1.5. გამკლავების მცდელობა მოწინააღმდეგეზე
  - 12.1.6. ფეხი გამოუდო ან ჰქონდა ფეხის გამოდების მცდელობა მოწინააღმდეგეზე
  - 12.1.7. დაიჭირა მეტოქე
  - 12.1.8. შეაფურთხა მეტოქეს
  - 12.1.9. განზრახ დაეუფლა ბურთს
  - 12.1.10. თუ მოთამაშემ ორივე ხელი დადო გვერდითა საზღვარზე.
- 12.2. არ არის ნებადართული ბურთის დაბლოკვა ხელებით ან ფეხი გადააბიჯოს მეკარის მოედანს.
  - 12.2.1. თუ მცველი შედის მეკარის მოედანზე ბურთის დასაბლოკად ან სასროლად, ინიშნება ჯარიმა.
  - 12.2.2. თუ თავდამსხმელი შედის მოედანზე რათა შეეცადოს ბურთი შეაგდოს კარში, დაცვის გუნდი ენიჭება თავისუფალ დარტყმა მოედნის წინ ან უპირატესობა თამაშზე.

## 13. დისციპლინარული სანქციები

- 13.1. ყვითელი ბარათი
  - 13.1.1. ყვითელი ბარათი გამოიყენება გუნდის გასაფრთხილებლად.
  - 13.1.2. თუ გუნდი მიიღო ჯამში 3 ყვითელი ბარათი, მის კარში დაინიშნება საჯარიმო დარტყმა ( პენალტი)
  - 13.1.3. 3 ყვითელი ბარათის და საჯარიმო დარტყმის (პენალტის) შესრულების შემდეგი, ყვითელი ბარათები ანულირდება.
  - 13.1.4. მოთამაშე გაფრთხილებულია ან აჩვენეს ყვითელი ბარათი, ჩაიდინა დარღვევები:

- 13.1.5. არასპორტული საქციელი
- 13.1.6. გამოხატავს წინააღმდეგობას სიტყვით ან საქციელით
- 13.1.7. მუდმივად არღვევს თამაშის წესებს
- 13.1.8. აყოვნებს თამაშის დაწყებას
- 13.1.9. არ იცავს მოთხოვნად დისტანციას როდესაც თამაში ახლდება კუთხური დარტყმით, კარიდან დარტყმი, თავისუფალი დარტყმით ან შეჭრით
- 13.1.10. მოედნის საზღვრებიდან ბურთის განზრახ გადაგდება
- 13.2. **წითელი ბარათი**
  - 13.2.1. წითელი ბარათი გამოიყენება ინფორმირებისათვის, რომ მოთამაშე, შემცვლელი ან შემცვლელი მოთამაშე გაძევებულია.
    - 13.2.1.1. მოთამაშე, შემცვლელი ან შემცვლელი მოთამაშე გაიძევა მოედნიდან, თუ ჩაიდინა შემდეგი დარღვევები:
      - 13.2.1.2. უხეში თამაში
      - 13.2.1.3. ძალადობრივი საქციელი
      - 13.2.1.4. მეტოქეზე ან სხვა პიროვნებაზე შეფურთხება
      - 13.2.1.5. მოწინააღმდეგე გუნდის გოლის ან აშკარა საგოლე მომენტზე ხელის შეშლა განზრახ ბურთის გადაცემით
      - 13.2.1.6. აშკარა საგოლე მომენტზე მეტოქისათვის ხელის შეშლა მეტოქეზე მოთამაშე გოლისკენ მოძრაობა დანაშაულის ჩადენით თავისუფალი დარტყმით ან საჯარიმო დარტყმით
      - 13.2.1.7. შეურაცხყოფელი, საწყენი ან სალანძღავი ენის ან/და ჟესტის გამოყენება.
      - 13.2.1.8. მეორე გაფრთხილების მიღება იგივე მატჩში.
      - 13.2.1.9. წითელი ბარათი კლასიფიცირდება როგორც გოლის გამშვები გუნდის წინააღმდეგ. მოთამაშემ უნდა დატოვოს სათამაშო მოედანი და უნდა გადაჯდეს მოწინააღმდეგე მხარის ტაბლოსთან. თამაში ახლდება თამაშში ბურთის შეტანით, რომელიც დაკარგა მოთამაშემ წითელი ბარათი მიღების გამო.
      - 13.2.1.10. საფინალო სასტვენის შემდეგ წითელი ბარათის მიღების შემთხვევაში, დადგება მოთამაშის 2 მატჩით დისკვალიფიკაციის საკითხი.
      - 13.2.1.11. ტურნირის ორგანიზატორს აქვს უფლებამოსილება დისკვალიფიკაცია მიანიჭოს გუნდს ან მოთამაშეს ქვევის კოდექსის დარღვევის შემთხვევაში, როგორც მოედანზე ასევე მის გარეთ.

#### 14. თავისუფალი დარტყმები



- 14.1. თავისუფალი დარტყმა იწყება ადგილიდან, სადაც მოხდა თავდასხმა.
- 14.2. ბურთი უნდა იქნას შეჩერებული თავისუფალი დარტყმის დაწყებისას და დამრტყმელი არ უნდა შეეხოს ბურთს ისევ, სანამ მეორე მოთამაშე მას არ მოკიდებს ხელს.
- 14.3. თუ რჩება მხოლოდ ერთი მოთამაშე, მას უფლება აქვს ატაროს ბურთი თავისუფალი დარტყმიდან.
- 14.4. თუ თავისუფალი დარტყმა მოხდა პირდაპირ მოწინააღმდეგის კარში, გოლი გატანილია.
- 14.5. თუ თავისუფალი დარტყმა მოხდა პირდაპირ გუნდის კარში, კუთხური ენიშნება მოწინააღმდეგე გუნს. თუ ბურთი შემდგომ ეხება სხვა მოთამაშეს სანამ ის შევა გუნდის კარებში, გოლი გატანილია.
- 14.6. ყველა მოწინააღმდეგე უნდა იყოს სულ ცოტა 2მ (2,2იარდი) ბურთიდან.
- 14.7. ბურთი თამაშშია როდესაც მას დაარტყამენ და მოძრაობს.
- 14.8. თავისუფალი დარტყმის დროს რაიმე დარღვევის შემთხვევაში, თავისუფალი დარტყმა ხელახლა ხდება.
- 14.9. თავისუფალი დარტყმის განმეორება შესაძლებელია მოხდეს მსაჯის სიგნალის გარეშე. თუ "გრძელი" შესვენებაა (მაგ: ყვითელი ბარათი, წითელი ბარათი, მძიმე დაზიანება ან რაიმე სხვა, რასაც შეუძლია ჩაშალოს თამაში მიმდინარეობა) თავისუფალი ხელმეორე დარტყმა უნდა შესრულდეს მსაჯის სიგნალის შემდგომ.

## 15. საჯარიმო მოედანი (პენალტის არეალი)

15.1.1 მოთამაშეს არ აქვს უფლება შევიდეს ან ითამაშოს საჯარიმო მოედანში, როდესაც ბურთი არის შიგნით. პენალტი დაინიშნება იმ შემთხვევაში თუ საჯარიმო მოედანში მყოფი მოთამაშე გავლენას მოახდენს ეპიზოდზე.

პენალტი არ დაინიშნება იმ შემთხვევაში თუ ზონა მყოფ მოთამაშეს გავლენა არ ექნება სათამაშო ეპიზოდზე

როგორც არის:

15.1.2 მოთამაშე საჯარიმო ხაზზე დადგამს ფეხს.

15.1.3 მოთამაშე შევა საჯარიმო მოედანში, როდესაც ბურთი მოედნის მეორე მხარეს არის

15.1.4 შემტევი ან დამცველი პოზიციის შესვლისას თუ გადაკვეთს საჯარიმო მოედანს უბურთოდ და არ ექნება ზეგავლენა თამაშის მიმდინარეობაზე.

15.1.5 თუ მოთამაშე მოიგერიებს ბურთს და მიხვდება საჯარიმო მოედანში.

15.1.6 თუ ბურთი საჯარიმო მოედანში გაჩერდა, მოთამაშეებს არ აქვთ უფლება საჯარიმო მოედანში შესვლის, ამ შემთხვევაში თამაში გაგრძელდება მსაჯის მიერ სადაო ბურთით.

## 16. საჯარიმო დარტყმა (პენალტი)

- 16.1. მოთამაშე ასრულებს საჯარიმო დარტყმას ცენტრალური მონიშნიდან/საჯარიმო ხაზიდან მეკარის გარეშე.
- 16.2. მსაჯი ვალდებულია მისცეს გუნდებს ნიშანი ბურთის თამაშში შეყვანამდე.
- 16.3. გუნდის ყველა მოთამაშე უნდა იყოს საჯარიმოს დამრტყმელის უკან, როდესაც შესრულდება საჯარიმო დარტყმა.
- 16.4. ბურთი უნდა იქნას შეჩერებული როდესაც საჯარიმო დარტყმა მოხდება და დამრტყმელმა არ უნდა მოჰკიდოს ბურთს ხელი ისევე სანამ მას სხვა მოთამაშე არ შეეხება.
- 16.5. საჯარიმო დარტყმის დარღვევის შემთხვევაში, საჯარიმო დარტყმა ინიშნება თავიდან.
- 16.6. იმ შემთხვევაში თუ შემტევი ან დამცველი დაარღვევს ქცევის კოდექსს საჯარიმო დარტყმის შესრულების დროს, გათვალისწინებულია შემდეგი წესები:
  - იმ შემთხვევაში თუ დაარღვევს დამცველი: თუ გოლი გავა ჩაითვლება ( არ ექნება არაფერს გავლენა), თუ გოლი არ გავა დარტყმა შესრულდება ახლიდან
  - იმ შემთხვევაში თუ დაარღვევს შემტევი: თუ გოლი გავა ჩაითვლება ( არ ექნება არაფერს გავლენა), თუ გოლი არ გავა, დაინიშნება თავისუფალი დარტყმა დამცველი გუნდის სასარგებლოდ

## 17. "ოქროს გოლი" 1-1 წინააღმდეგ

- 17.1. "ოქროს გოლი" 1-1 წინააღმდეგ გამოიყენება მხოლოდ ნოკაუტის დროს. ერთი მოთამაშე თითოეული გუნდიდან თამაშობს ერთმანეთის წინააღმდეგ (1-1 წინააღმდეგ) სანამ გოლები არ გავა. თამაში იწყება ბურთის დადებით მსაჯის მიერ ცენტრალური წრიდან. ბურთი არ უნდა ხტუნავდეს მიწაზე როდესაც თამაში იწყება. თუ გუნდს გააქვს გოლი თამაში დასრულებულია – "ოქროს გოლი".
- 17.2. თუ მოთამაშე ხელს უშლის გოლის გატანის საშუალებას და თამაშობს საშიში მანერით, ინიშნება საჯარიმო.

## 18. ტურნირის ფორმატი

- 18.1. ნეიმარ ჯუნიორ ხუთი 2017 თამაშდება შემდეგ ფორმატში:
  - 1.ჯგუფური ეტაპი
  - 2.ნოკაუტის ეტაპი
  - 3.ფინალი
- 18.2. ჯგუფურ ეტაპზე გამარჯვებული გუნდი ჯილდოვდება 3 ქულით, ხოლო დამარცხებული 0-ით. თუ მოთამაშეთა ქულა/რიცხვი რჩება



ფრე 10წთ-ის შემდეგ, ორივე გუნდ ენიჭება 1 ქულა. ჯგუფურ ეტაპზე არ არის საჯარიმო დარტყმები ან ოქროს გოლები 1-1 წინააღმდეგ.

18.3. თუ ორ ან მეტ ჯგუფს აქვს ქულათა ერთნაირი რაოდენობა ჯგუფური ეტაპის დასასრულს, შემდგომ გამარჯვებული გუნდი იქნება გოლების მეტი სხვაობით. თუ გუნდები კვლავ თანაბრად არიან, გუნდი, რომელმაც დააგროვა მეტი ქულა გამარჯვებულია. თუ გუნდები კვლავ თანაბრად არიან, შემდეგი მათ შორის დაითვლება გადამწყვეტ შეხვედრაზე. თუ გუნდები კვლავ თანაბრად არიან, ოქროს გოლი 1-1 წინააღმდეგ განსაზღვრავს გამარჯვებულს.

18.4. თუ ქულა/მოთამაშეები რომლებიც დარჩნენ ფრეს 10 წთ შემდეგ ნოკაუტში, ოქროს გოლი 1-1 წინააღმდეგ გადაწყვეტს ვინ იქნება შემდეგ რაუნდში.

## 19. ჯანმრთელობა და უსაფრთხოება

19.1. სათამაშო მოედანზე არსებული ადამიანების ჯანმრთელობა და უსაფრთხოება პირველხარისხოვანი მნიშვნელობისაა Neymar Jr's Five-თვის. მუქარის გარემოებების შემთხვევაში, აქტუალურია ის თუ აღქმადი, ყურადღება ეთმობა ორგანიზატორებს (მათ შორის მაგალითად ამინდი, შემოჭრა, ღმერთის ქმედება და ა.შ., შემდგომ მოთამაშეებს და ოფიციალური პირებს სასწრაფოდ უნდა მოსთხოვონ დატოვონ სათამაშო მოედანი უსაფრთხო და შესაბამისი მანერით და გადაინაცვლონ უსაფრთხო და დაცულ ადგილზე (დამოკიდებულია თითოეულ განსაკუთრებულ შემთხვევაზე) ორგანიზატორის გონივრულ დაკმაყოფილებასთან დაკავშირებულ საფრთხისა და რისკის დამაკმაყოფილებელი მიღწევის ან მოგვარების მიზნით, მატჩის მსაჯს, შესაბამისი სტადიონის ხელმძღვანელობას, სტადიონის უფროსს ან/და პოლიციას, როგორც ამას გარემოებები მოითხოვს.

## 20. ქცევის ნორმები

20.1. მოსალოდნელია, რომ ყველა მოთამაშე თვალყურს ადევნებს მოვლენების ჩატარებას და მოიქცევიან პროფესიონალური და პატივსაცემი

20.2. სერიოზულმა არასათანადო საქციელმა შეიძლება გამოიწვიოს მთელი გუნდის გაძევება ტურნირიდან.