

RED BULL NEYMAR JR'S FIVE - PELIN SÄÄNNÖT 2020

VERSIO 1.0



RED BULL NEYMAR JR'S FIVE - PELIN SÄÄNNÖT 2020

Red Bull Neymar Jr's Five -turnauksella on omat erityissääntönsä.
Nämä ovat nimenomaan Red Bull Neymar Jr s Five -jalkapalloturnausta varten
mukaillut säännöt.

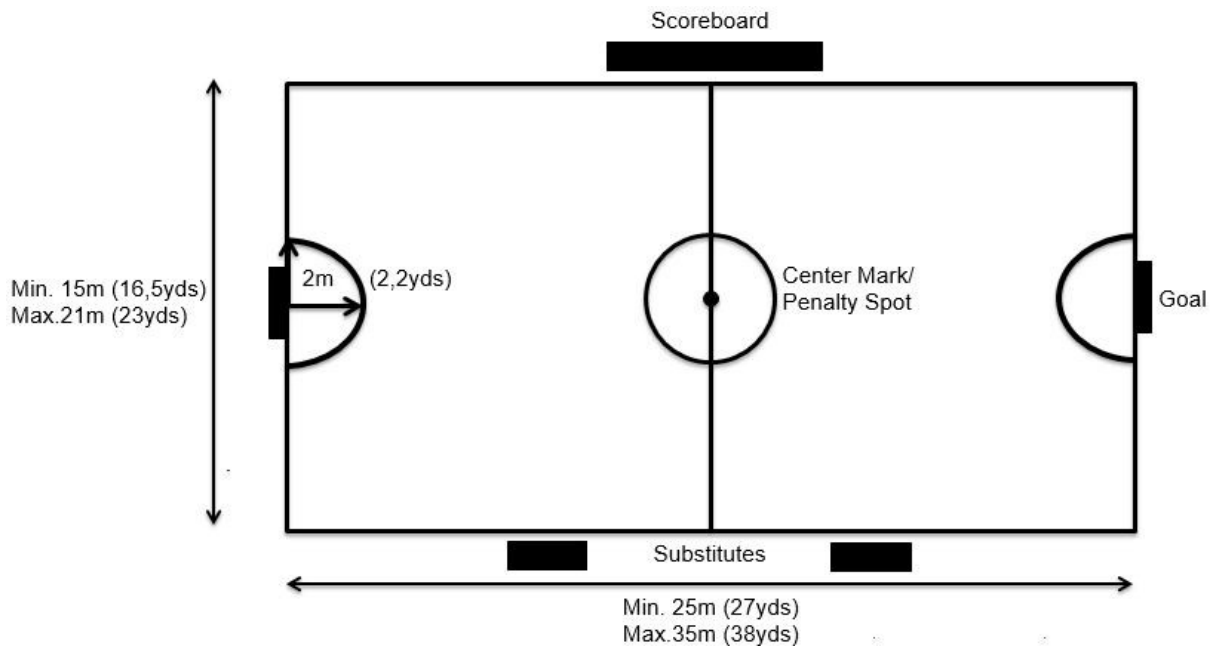
RED BULL NEYMAR JR'S FIVE – PELIN SÄÄNNÖT

1. 'OUTPLAY THEM ALL' – PELAA VASTUSTAJA ULOS
2. PELIKENTTÄ
3. MAALI
4. PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ
5. PELAAJIEN VARUSTEET
6. PALLO
7. EROTUOMARI
8. PELIN KESTO
9. PELIN ALOITUS JA UUELLEEN KÄYNNISTÄMINEN
10. PALLON PELATTAVUUS – KENTÄLLÄ JOSSA ON LAIDAT
11. PALLON PELATTAVUUS – LAIDATTOMALLA KENTÄLLÄ
12. RANGAISTUSALUE
13. RANGAISTUSPOTKU
14. RIKKEET JA SOPIMATON KÄYTÖS
15. HENKILÖKOHTAISET RANGAISTUKSET
16. VAPAAPOTKUT
17. "KULTAINEN MAALI 1v1"
18. TURNAUSFORMAATTI
19. TERVEYS- JA TURVALLISUUSMÄÄRÄYKSET
20. KÄYTTÄYTYMISSÄÄNNÖT

1. 'OUTPLAY THEM ALL' – PELAA VASTUSTAJA ULOS

- 1.1. Kun joukkue tekee maalin, vastustajajoukkue menettää yhden pelaajistaan.
- 1.2. Voittaja on se joukkue, joka on tehnyt eniten maaleja 10 minuutin pelin jälkeen tai jos kaikki pelaajat on eliminoitu. Jos molemmilla joukkueilla on yhtä paljon maaleja, tai jos maaleja ei ole tehty lainkaan, tuloksena on tasapeli.

2. PELIKENTTÄ



- 2.1. Ottelut voidaan pelata millä tahansa alustalla, kuten esimerkiksi ruoholla, tekonurmella, kivituhka-, asfaltti-, betoni- tai hiekkakentällä jne. – laidoilla tai ilman laitoja
- 2.2. Pelikentän tulee olla suorakulmion mallinen, ja sen ulkorajat merkitään rajaviivoin tai laidoin. Kahta pidempää ulkorajaviivaa kutsutaan sivurajoiksi ja kahta lyhyempää päätyrajoiksi. Keskiraja puolestaan jakaa pelikentän kahteen eri kenttäpuoliskoon.
- 2.3. Kentän lyhyt sivu (päätyraja) ei saa olla pidempi kuin pitkä sivu (sivuraja).

à pituus (sivuraja):

minimi	25 m	(27 yd)
maksimi	35 m	(38 yd)

à leveys (päätyraja):

minimi	15 m	(16,5 yd)
maksimi	21 m	(23 yd)

- 2.4. Maalivahdin alue on puoliympyrä, jonka säde on 2 m (2,2 jaardia), kummankin maalitolpan sisäreunasta.
- 2.5. Keskirajan keskellä on keskipiste/rangaistuspotkupiste.
- 2.6. Maalit sijoitetaan kunkin päätyrajan keskelle. Katso maalien ja reunuslevyjen mitat sääntökohdasta 3.
- 2.7. Tulostaulu sijoitetaan keskirajan kohdalle, pelikentän rajojen ulkopuolelle.
- 2.8. Pelaajien penkit (vaihtopenkit) sijoitetaan vastakkaiselle puolelle kenttää tulostauluun nähden, keskirajan molemmin puolin, pelikentän rajojen ulkopuolelle.



3. MAALI

Maali on integroitu ainutlaatuiseen leveään reunustauluun ("goal board").

- 3.1. Maalin reunustaulu on 4 m (4,4 jaardia) leveä ja 2 m (2,2 jaardia) korkea.
- 3.2. Maaliaukko on keskellä taulun alareunaa. Aukon leveys on 1,5 m (1,7 jaardia) ja korkeus 0,8 m (0,9 jaardia).

4. PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ

- 4.1. Ottelu pelataan kahden joukkueen välillä. Jokaisessa joukkueessa on 5 pelaajaa, joista yksi on joukkueen kapteeni. Kapteenilla ei ole erityisasemaa tai -oikeuksia, mutta hän on vastuussa joukkueensa käytöksestä.
- 4.2. Jos joku joukkueen jäsenistä ei pysty pelaamaan (esim. loukkaantumisen, sairauden tai poissaolon takia), ottelu voidaan silti pelata joukkueella, jossa on vähemmän kuin 5 pelaajaa. Tällöin ottelu alkaa tilanteesta 0 - 0. Voittaja on se joukkue, jolla on eniten maaleja 10 minuutin pelin jälkeen tai jos kaikki vastustajan pelaajat on eliminoitu. Jos suuremmalla pelaajamäärällä kentällä ollut joukkue eliminoi toisen joukkueen, lopputulos on 5 - 0.
- 4.3. Turnauksen jo alettua joukkueet eivät saa enää lisätä pelaajia, joita ei ole alun perin nimetty joukkueen jäseniksi turnauksen alkaessa.
- 4.4. Jokainen joukkue voi nimetä enintään 7 pelaajaa (5 pelaajaa + 2 vaihtopelaajaa).
- 4.5. Pelaajien sukupuolella ei ole väliä.
- 4.6. Osallistujia vahvistaa olevansa luonnollinen henkilö, joka on turnauksen ajankohtana 16-vuotias tai sitä vanhempi eikä ole syntynyt ennen päivämäärää 01.08.1994, ja jos Osallistuja on alle 18-vuotias, Osallistuja osallistuu tähän Tapahtumaan vanhemman tai laillisen huoltajan aktiivisessa valvonnassa – eli "Huoltajan", joka on lukenut ja hyväksynyt nämä Ehdot Osallistujan puolesta. Alle 16-vuotiaat henkilöt eivät saa osallistua tähän Turnaukseen tai välittää eikä muutoin lähettää Henkilötietoja (kaikki Osallistujaan liittyvät tiedot, kuten yhteystiedot ja valokuvat) Red Bullille. Ikärajoitusten noudattamatta jättäminen johtaa koko joukkueen sulkemiseen pois turnauksesta.
- 4.7. Jokaisessa joukkueessa saa olla korkeintaan 2 yli 25-vuotiasta pelaajaa.
- 4.8. Ei maalivahteja (pelaajat eivät saa torjua maalia käsillään tai astua maalialueen sisälle).
- 4.9. Kun toinen joukkueista tekee maalin, vastustaja menettää yhden pelaajistaan (eli tämä "pelataan ulos"). Pienimmällä pelinumerolla pelaavan pelaajan on poistuttava kentältä, sen jälkeen toiseksi pienimmällä, kolmanneksi pienimmällä jne. Ulospelatut pelaajat ovat kuin vastustajan "voitonmerkkejä", ja heidän on istuttava vastustajan puolella tulostaulua. He ovat ikään kuin osa pistetilannetta. Ulospelattu pelaaja ei saa enää palata kentälle vaihtopelaajana.
- 4.10. Jos tehdään vaihto, vaihtoon tulevan pelaajan on ensin astuttava pois kentältä ennen kuin uusi pelaaja voi tulla tilalle. Vaihtoihin ei saa käyttää aikalisää!
- 4.11. Jos joukkueella on liikaa pelaajia kentällä, tuomitaan suora vapaapotku siitä kohtaa missä pallo oli.



5. PELAAJIEN VARUSTEET

- 5.1. Joukkueen kaikilla kentällä olevilla pelaajilla pitää olla liivi tai käsinauha, jotka on numeroitu yhdestä viiteen – kaikilla saman väriset.
- 5.2. Asianmukaiset jalkineet ovat pakolliset.
- 5.3. Pelaaja ei saa käyttää mitään varustetta tai pitää yllään mitään mikä voi olla vaarallista (kaulakorut, sormukset, korvakorut, rannekorut jne.)
- 5.4. Kotijoukkue vaihtaa tarvittaessa värejään tai liivejään.

6. PALLO

- 6.1. Kaikissa peleissä on käytössä futsalkokoinen 4 pallo (63,5 - 66 cm / 25 - 26 tuumaa).

7. EROTUOMARI

- 7.1. Kentällä vähintään yksi erotuomari ottelua kohden.
- 7.2. Erotuomarin päätökset peliin liittyvissä asioissa ovat lopullisia.

8. PELIN KESTO

- 8.1. Yksi peli kestää enintään 10 minuuttia, keskitetty ajanotto.
- 8.2. Pelikelloa ei saa pysäyttää mistään syystä. Aikalisät eivät ole sallittuja Red Bull Neymar Jr's Five -turnauksessa.
- 8.3. Vakavan loukkaantumisen sattuessa peli voidaan pysäyttää.
- 8.4. Ennen pillinvihellyksen päättymistä potkaistut pallot, jotka ovat loppuvihellyksen jälkeen matkalla maaliin, tuomitaan seuraavasti:
 - Jos puolustavan joukkueen pelaaja koskee palloon sen matkalla ja pallo menee maaliin, se lasketaan maaliksi.
 - Jos hyökkäävän joukkueen pelaaja koskee palloon sen matkalla ja pallo menee maaliin, maali hylätään.

9. PELIN ALOITUS JA UUELLEEN KÄYNNISTÄMINEN

- 9.1. Kolikonheitolla määritetään kumpi joukkue ottaa pallon ensin haltuunsa – aloituspotku.
- 9.2. Aloituspotkulla käynnistetään tai uudelleen käynnistetään peli ottelun alussa sekä aina maalin jälkeen. Toisen joukkueen tehtyä maalin vastapuoli potkaisee aloituspotkun. **Aloituspotku:**
 - 9.2.1. Kaikkien pelaajien on oltava omilla kenttäpuoliskoillaan.
 - 9.2.2. Vastapelaajien on oltava vähintään 2 m (2,2 jaardin) – keskiympyrän – päässä pallosta, kunnes se on pelattavissa.
 - 9.2.3. Pallon tulee olla paikoillaan keskipisteessä.
 - 9.2.4. Tuomari antaa merkin.
 - 9.2.5. Pallo on pelattavissa, kun se on potkaistu ja liikkuu mihin tahansa suuntaan.
 - 9.2.6. Aloituspotkun antanut pelaaja ei saa koskea palloon uudestaan ennen toista pelaajaa.
 - 9.2.7. Jos jäljellä on vain yksi pelaaja, hän saa kuljettaa palloa tai laukoa aloituspotkusta.



9.2.8. Jos aloituspotkutilanteessa toimitaan väärin, potkaistaan aloituspotku uudelleen.

9.2.9. Maali voidaan tehdä suoraan aloituspotkusta.

Nk. erotuomaripallo on tapa käynnistää peli uudelleen, silloin kun pallo on yhä pelattavissa mutta tuomari joutuu keskeyttämään pelin tilapäisesti syystä, jota ei säännöissä erikseen mainita. Erotuomari pudottaa pallon siihen paikkaan, jossa se oli pelin keskeytyessä. Peli käynnistyy uudelleen, kun pallo koskettaa maata. Erotuomaripallotilanteessa molempien joukkueiden pelaajien tulee olla vähintään 2 m päässä erotuomarista.

10. PALLON PELATTAVUUS – KENTÄLLÄ JOSSA ON LAIDAT

Pallo ei ole pelattavissa, kun:

- è Se on kokonaan ylittänyt maalin reunustaulun vieressä olevat laidat tai sivulaidat, ilmassa.
- è Pallo makaa maalialueella, eikä kukaan pelaajista pysty potkaisemaan sitä ilman että astuu maalialueen sisälle.
- è Tuomari on viheltänyt pelin poikki.

Jos pallo ohittaa laidat maalin reunustaulun vierestä, peli jatkuu joko kulmapotkulla tai maalipotkulla.

10.1. Kulmapotku:

- 10.1.1. Kulmapotku tuomitaan silloin, kun pallo kokonaisuudessaan ylittää maalin vieressä olevat laidat, koskettaen viimeksi puolustavan joukkueen pelaajaa.
- 10.1.2. Pallo on asetettava sen kentälaidan kulmaan, josta pallo meni laidan yli.
- 10.1.3. Vastustajan pelaajien tulee pysyä vähintään 2 m (2,2 jaardin) päässä kyseisestä kulmasta, kunnes pallo on pelattavissa.
- 10.1.4. Hyökkäävän joukkueen pelaajan tulee potkaista pallo.
- 10.1.5. Potkun antanut pelaaja ei saa koskea palloon uudestaan ennen toista pelaajaa.
- 10.1.6. Maali voidaan tehdä suoraan kulmapotkusta.
- 10.1.7. Jos jäljellä on vain yksi pelaaja, hän saa kuljettaa palloa kulmapotkusta.
- 10.1.8. Jos kulmapotkutilanteessa toimitaan väärin, potkaistaan kulmapotku uudelleen.

10.2. Maalipotku:

- 10.2.1. Maalipotku tuomitaan silloin, kun pallo kokonaisuudessaan ylittää sivulaidan, koskettaen viimeksi hyökkäävän joukkueen pelaajaa.
- 10.2.2. Puolustavan joukkueen pelaaja potkaisee pallon mistä tahansa maalin vieressä olevien laitojen edestä.
- 10.2.3. Potkun antanut pelaaja ei saa koskea palloon uudestaan ennen toista pelaajaa.
- 10.2.4. Vastustajan pelaajien on pysyttävä omalla kenttäpuoliskollaan.
- 10.2.5. Maali voidaan tehdä suoraan maalipotkusta.
- 10.2.6. Jos jäljellä on vain yksi pelaaja, hän saa kuljettaa palloa maalipotkusta.



10.2.7. Jos maalipotkutilanteessa toimitaan väärin, potkaistaan maalipotku uudelleen.

Jos pallo ylittää sivulaidan, peli jatkuu sivurajapotkulla.

10.3. Sivurajapotku:

10.3.1. Sivurajapotku myönnetään sen pelaajan vastustajille, joka viimeksi kosketti palloa kun se kokonaisuudessaan ylitti sivulaidan.

10.3.2. Pallo potkaistaan sivulaidan edestä, siitä kohtaa missä pallo poistui kentältä.

10.3.3. Kaikkien vastustajan pelaajien tulee seistä vähintään 2 m (2,2 jaardin) päässä sivurajapotkun antopaikasta.

10.3.4. Potkun antanut pelaaja ei saa koskea palloon uudestaan ennen toista pelaajaa.

10.3.5. Maalia ei voi tehdä suoraan sivurajapotkusta.

10.3.6. Jos jäljellä on vain yksi pelaaja, hän saa kuljettaa palloa tai laukaista sivurajapotkusta – Suora maali mahdollinen.

10.3.7. Jos sivurajapotkutilanteessa toimitaan väärin, potkaistaan sivurajapotku uudelleen.

10.4. Jos pallo makaa maalialueella, eikä kukaan pelaajista pysty potkaisemaan sitä ilman että astuu maalialueen sisälle, peli jatkuu erotuomaripallolla keskirajalta.

Kaikkina muina aikoina pallo on pelattavissa, mukaan lukien silloin, kun se kimpoaa maalin reunustaulusta tai erotuomarista ja pysyy pelikentällä.

11. PALLON PELATTAVUUS – LAIDATTOMALLA KENTÄLLÄ

Pallo ei ole pelattavissa, kun:

è Se on kokonaan ylittänyt päätyrajan tai sivurajan joko maata pitkin tai ilmassa.

è Pallo makaa maalialueella, eikä kukaan pelaajista pysty potkaisemaan sitä ilman että astuu maalialueen sisälle.

è Tuomari on viheltänyt pelin poikki.

Jos pallo ylittää päätyrajan, peli jatkuu joko kulmapotkulla tai maalipotkulla.

11.1. Kulmapotku:

11.1.1. Kulmapotku tuomitaan silloin, kun pallo kokonaisuudessaan ylittää päätyrajan, koskettaen viimeksi puolustavan joukkueen pelaajaa.

11.1.2. Kulmapotku tuomitaan silloin, kun pallo kokonaisuudessaan ylittää päätyrajan, koskettaen viimeksi puolustavan joukkueen pelaajaa.

11.1.3. Pallo on asetettava sen kenttälaidan kulmaan, josta pallo ylitti päätyrajan.

11.1.4. Vastustajan pelaajien tulee pysyä vähintään 2 m (2,2 jaardin) päässä kyseisestä kulmasta, kunnes pallo on pelattavissa.

11.1.5. Hyökkäävän joukkueen pelaajan tulee potkaista pallo.



- 11.1.6. Potkun antanut pelaaja ei saa koskea palloon uudestaan ennen toista pelaajaa.
- 11.1.7. Maali voidaan tehdä suoraan kulmapotkusta.
- 11.1.8. Jos jäljellä on vain yksi pelaaja, hän saa kuljettaa palloa kulmapotkusta.
- 11.1.9. Jos kulmapotkutilanteessa toimitaan väärin, potkaistaan kulmapotku uudelleen.

11.2. Maalipotku:

- 11.2.1. Maalipotku tuomitaan silloin, kun pallo kokonaisuudessaan ylittää päätyrajan, koskettaen viimeksi hyökkäävän joukkueen pelaajaa.
- 11.2.2. Puolustavan joukkueen pelaaja potkaisee pallon mistä tahansa kohtaa päätyrajaa.
- 11.2.3. Potkun antanut pelaaja ei saa koskea palloon uudestaan ennen toista pelaajaa.
- 11.2.4. Vastustajan pelaajien on pysyttävä omalla kenttäpuoliskollaan.
- 11.2.5. Maali voidaan tehdä suoraan maalipotkusta.
- 11.2.6. Jos jäljellä on vain yksi pelaaja, hän saa kuljettaa palloa maalipotkusta.
- 11.2.7. Jos maalipotkutilanteessa toimitaan väärin, potkaistaan maalipotku uudelleen.
- 11.2.8. Jos pallo ylittää sivurajan, peli jatkuu sivurajapotkulla.

11.3. Sivurajapotku:

- 11.3.1. Sivurajapotku myönnetään sen pelaajan vastustajille, joka viimeksi kosketti palloa kun se kokonaisuudessaan ylitti sivurajan.
- 11.3.2. Pallo potkaistaan sivurajalta, siitä kohtaa missä pallo poistui kentältä.
- 11.3.3. Kaikkien vastustajan pelaajien tulee seistä vähintään 2 m (2,2 jaardin) päässä sivurajapotkun antopaikasta.
- 11.3.4. Potkun antanut pelaaja ei saa koskea palloon uudestaan ennen toista pelaajaa.
- 11.3.5. Maalia ei voi tehdä suoraan sivurajapotkusta.
- 11.3.6. Jos jäljellä on vain yksi pelaaja, hän saa kuljettaa palloa tai laukaista sivurajapotkusta – suora maali mahdollinen.
- 11.3.7. Jos sivurajapotkutilanteessa toimitaan väärin, potkaistaan sivurajapotku uudelleen.

12. RANGAISTUSALUE

- 12.1.1. Pelaaja ei saa astua rangaistusalueelle ja/tai pelata palloa sen sisällä. Rangaistus annetaan, jos tällainen tapahtuma on vaikuttanut peliin. Rangaistusta ei anneta, jos tällaisella tapahtumalla ei ole ollut mitään vaikutusta peliin, kuten:
 - 12.1.2. Pelaaja astuu rangaistusalueen viivan päälle.



- 12.1.3. Jos pelaaja astuu rangaistusalueen sisälle, kun pallo on toisella kenttäpuoliskolla, rangaistusta ei anneta.
- 12.1.4. Jos hyökkääjä ja/tai puolustaja vaihtaa laitaa ja ylittää rangaistusalueen pallon ollessa hyökkäävän joukkueen hallussa, rangaistusta ei anneta.
- 12.1.5. Jos pelaaja puskee pallon pois ja laskeutuu purun jälkeen rangaistusalueelle, rangaistusta ei anneta.
- 12.1.6. Jos pallo makaa maalialueella, eikä kukaan pelaajista pysty potkaisemaan sitä ilman että astuu maalialueen sisälle, peli jatkuu erotuomaripallolla keskirajalta.

13. RANGAISTUSPOTKU

- 13.1. Pelaajan tulee potkaista pallo keski-/rangaistuspotkupisteestä.
- 13.2. Rangaistuspotku voidaan laukoa vasta tuomarin merkin jälkeen.
- 13.3. Pallo on pelattavissa sen jälkeen, kun rangaistuspotkun laukoja on potkaissut pallon liikkeelle ja pysyy pelattavissa, vaikka se muuttaisi suuntaa maalin reunustaulusta tai kentän sivulaidoista.
- 13.4. Rangaistuspotkutilanteessa kaikkien muiden pelaajien tulee olla rangaistuspotkun laukoja takana.
- 13.5. Rangaistuspotkua lauottaessa pallon tulee olla liikkumatta paikallaan.
- 13.6. Rangaistuspotkun laukoja ei saa koskea palloon uudelleen, ilman että joku toinen pelaaja on koskenut siihen ennen häntä – ei vaikka pallo palautuisi maalin reunustaulusta tai kentän sivulaidasta. Muuten tuomitaan epäsuora vapaapotku.
- 13.7. Jos joku hyökkäävän tai puolustavan joukkueen pelaajista syyllistyy rikkeeseen rangaistuspotkun aikana, siitä seuraa:
 - Puolustava joukkue rikkoo: MAALI = MAALI (ei vaikutusta), EI MAALIA = rangaistuspotku uusitaan.
 - Hyökkäävä joukkue rikkoo: MAALI = MAALI (ei vaikutusta), EI MAALIA = epäsuora vapaapotku puolustavalle joukkueelle.

14. RIKKEET JA SOPIMATON KÄYTÖS

- 14.1. Vastapuolelle tuomitaan suora vapaapotku, jos pelaaja syyllistyy johonkin seuraavista rikkeistä tavalla, jota erotuomari pitää holtittomana, piittaamattomana tai kohtuuttomana voimankäyttönä:
 - 14.1.1. Potkaisee tai yrittää potkaista vastapelaajaa
 - 14.1.2. Hyppää vastapelaajaa päin
 - 14.1.3. Lyö tai yrittää lyödä vastapelaajaa
 - 14.1.4. Työntää vastapelaajaa
 - 14.1.5. Liukutaklaa vastapelaajaan
 - 14.1.6. Kampittaa tai yrittää kampittaa vastustajan
 - 14.1.7. Vastapelaajan kiinnipitäminen
 - 14.1.8. Puree tai sylkee jonkun päälle
 - 14.1.9. Pelaa palloa kädellä tahallaan
 - 14.1.10. Pelaajan molemmat kädet ovat kentän sivulaidalla
 - 14.1.11. Heittää jotain palloa, vastapelaajaa tai erotuomaria kohti



14.2. Vastapuolelle tuomitaan epäsuora vapaapotku, jos pelaaja syyllistyy johonkin seuraavista rikkeistä tavalla, jota erotuomari pitää piittaamattomana:

- 14.2.1. Pelaa vaarallisella tavalla
- 14.2.2. Käyttää hävytöntä, loukkaavaa tai solvaavaa kieltä
- 14.2.3. Eleet tai muut sanalliset ja sanattomat rikkomukset
- 14.2.4. Koskee palloon toisen kerran pelin uudelleenkäynnistymisen jälkeen

15. HENKILÖKOHTAISET RANGAISTUKSET

15.1. Keltaiset kortit

- 15.1.1. Keltaista korttia käytetään ilmaisemaan, että joukkuetta on varoitettu.
- 15.1.2. Jos joukkue saa pelaajiensa kesken yhteensä 3 keltaista korttia, joukkue saa rangaistuksen.
- 15.1.3. Kun joukkue on saanut 3 keltaista korttia ja rangaistus on annettu, joukkueen keltaiset kortit nollaantuvat.
- 15.1.4. Joukkue saa varoituksen ja keltaista korttia näytetään, jos pelaaja syyllistyy johonkin seuraavista rikkomuksista:
 - 15.1.4.1. Epäurheilijamainen käytös
 - 15.1.4.2. Ilmaisee tyytymättömyyttään sanoin tai teoin
 - 15.1.4.3. Rikkoo jatkuvasti pelisääntöjä
 - 15.1.4.4. Viivyttää pelin jatkamista
 - 15.1.4.5. Laiminlyö vaaditun etäisyyden noudattamisen kulma-, maali-, vapaa- tai sivurajapotkutilanteissa
 - 15.1.4.6. Potkaisee pallon tahallaan rajojen ulkopuolelle

15.2. Punainen kortti

- 15.2.1. Punaista korttia käytetään ilmaisemaan, että pelaaja, vaihtopelaaja tai vaihtoon tullut pelaaja on poistettu kentältä.
 - 15.2.1.1. Pelaaja, vaihtopelaaja tai vaihtoon tullut pelaaja poistetaan kentältä, jos hän syyllistyy johonkin seuraavista rikkomuksista:
 - 15.2.1.2. Raaka peli
 - 15.2.1.3. Väkivaltainen käytös
 - 15.2.1.4. Puree tai sylkee vastapelaajaa tai ketä tahansa kohti
 - 15.2.1.5. Vie vastajoukkueelta maalin tai ilmeisen maalintekomahdollisuuden pelaamalla palloa tarkoituksellisesti käsin.
 - 15.2.1.6. Vie ilmeisen maalintekomahdollisuuden rikkomalla vapaa- tai rangaistuspotkun aiheuttavan rikkomuksen arvoisesti vastapelaajaa, joka on liikkumassa kohti vastajoukkueen maalia.
 - 15.2.1.7. Käyttää hävytöntä, loukkaavaa tai solvaavaa kieltä ja/tai eleitä.
 - 15.2.1.8. Saa toisen varoituksen samassa ottelussa.
 - 15.2.1.9. Punainen kortti luokitellaan vastustajan maaliksi. Pelaajan on poistuttava kentältä ja istuttava vastustajan puolella tulostaulua. Peli jatkuu punaisen kortin seurauksena pelaajansa menettäneen joukkueen sivurajapotkulla.



15.2.1.10. Jos pelaajalle näytetään punaista korttia loppuvihellyksen jälkeen, kyseessä oleva pelaaja joutuu jättämään väliin seuraavat 2 peliä.

15.2.1.11. Turnauksen johtajalla on valtuudet hylätä mitkä tahansa joukkueet tai henkilöt missä tahansa turnauksen vaiheessa vakavien rikkomusten takia niin kentällä kuin sen ulkopuolella. Nämä rikkomukset ovat turnauksen johtajan harkintavallassa.

16. VAPAAPOTKUT

- 16.1. Vapaapotku laukaistaan rikkomuspaikasta.
- 16.2. Vapaapotkun aikana pallon on oltava paikallaan eikä laukaisija saa koskea palloon toistamiseen ennen kuin joku muu pelaaja on koskenut siihen.
- 16.3. Jos jäljellä on vain yksi pelaaja, hän saa kuljettua palloa vapaapotkusta.
- 16.4. Jos vapaapotku potkaistaan suoraan vastustajan maaliin, maali hyväksytään.
- 16.5. Jos vapaapotku potkaistaan suoraan joukkueen omaan maaliin, vastapuoli saa kulmapotkun. Jos pallo kuitenkin osuu toiseen pelaajaan ennen kuin se osuu joukkueen omaan maaliin, maali hyväksytään.
- 16.6. Kaikkien vastapuolen pelaajien on oltava vähintään 2 m (2,2 jaardin) päässä pallost.
- 16.7. Pallo on pelissä, kun sitä on potkaistu ja se liikkuu eteenpäin.
- 16.8. Jos vapaapotkutilanteessa toimitaan väärin, potkaistaan vapaapotku uudelleen.
- 16.9. Vapaapotku voidaan potkaista ilman erotuomarin merkkiä. Jos vapaapotkua edeltää "pidempi" tauko (esim. keltainen tai punainen kortti, vakava loukkaantuminen tai jotain muuta mikä voisi häiritä pelin kulkua), vapaapotku potkaistaan tuomarin merkin jälkeen.

17. KULTAINEN MAALI 1v1

- 17.1. "Kultainen maali" on käytössä ainoastaan pudotuspelivaiheessa. Yksi pelaaja kustakin joukkueesta pelaa vastakkain (1v1) kunnes jompikumpi tekee maalin. Peli alkaa keskiympyrästä erotuomarin pudottamalla pallolla. Pallon tulee pompata maahan ennen kuin peli voi alkaa. Jos toinen joukkueista tekee maalin, peli päättyy välittömästi – "Kultainen maali".
- 17.2. Jos pelaaja vie selkeän maalipaikan, hänelle näytetään punaista korttia ja vastapuoli voittaa.

18. TURNAUSFORMAATTI

- 18.1. Red Bull Neymar Jr's Five -turnaus pelataan seuraavalla formaatilla:
 1. Ryhmävaihe
 2. Pudotuspelivaihe
 3. Finaali
- 18.2. Ryhmävaiheessa voittajajoukkueet saavat 3 pistettä, häviäjät 0 pistettä. Jos tilanne/kentällä jäljellä olevien pelaajien määrä on kymmenen minuutin jälkeen tasan, molemmat joukkueet saavat yhden pisteen. Ryhmävaiheessa ei käytetä rangaistuspotkukilpailua tai Kultainen maali 1v1 -menetelmää.
- 18.3. Jos kahdella tai useammalla joukkueella on ryhmävaiheen lopussa yhtä paljon



pisteitä, voittajajoukkue on se, jolla on suurempi maaliero. Jos joukkueet ovat yhä tasatilanteessa, enemmän maaleja tehnyt joukkue voittaa. Jos joukkueet ovat edelleen tasoissa, ratkaisevana tekijänä on niiden keskinäisen ottelun tulos. Jos joukkueet ovat yhä tasoissa, voittaja ratkaistaan "Kultainen maali 1v1" menetelmällä.

- 18.4. Pudotuspelivaiheessa, jos tilanne/kentällä jäljellä olevien pelaajien määrä on kymmenen minuutin jälkeen tasan, seuraavalle kierrokselle etenijä ratkaistaan "Kultainen maali 1v1" menetelmällä.

19. TERVEYS- JA TURVALLISUUSMÄÄRÄYKSET

- 19.1. Kaikkien pelialueella olevien henkilöiden terveys ja turvallisuus ovat äärimmäisen tärkeä asia Red Bullille. Jos järjestäjän tietoon tulee mikä tahansa uhkaava olosuhde/tilanne, olipa se sitten todellinen tai sellaiseksi mielletty (mukaan lukien esimerkiksi sää, kentänvaltaus, luonnonilmiö jne.), tulee pelaajia ja toimitsijoita pyytää välittömästi poistumaan kentältä turvallisesti ja hyvässä järjestyksessä ja siirtymään suojaisaan ja turvalliseen paikkaan (kyseessä olevasta uhasta riippuen), kunnes uhka tai riski on järjestäjän, ottelun tuomarin, asianomaisen viranomaispäällikön, turvallisuuspäällikön ja/tai olosuhteiden vaatiessa poliisin mielestä mennyt ohi tai saatu tyydyttävällä tavalla hoidettua.

20. KÄYTTÄYTYMISSÄÄNNÖT

- 20.1. Kaikkien pelaajien odotetaan noudattavan tapahtuman yllämainittua kulkua ja käyttäytymistä ammattimaisella ja kunnioittavalla tavalla.
- 20.2. Vakavat rikkomukset voivat johtaa koko joukkueen sulkemiseen pois turnauksesta. Tällaiset vakavat rikkomukset ovat turnauksen johtajan harkintavallassa.