

Pöytäjalkapallon pelisäännöt

Nämä ovat tiivistetty versio Subbuteo pöytäjalkapallon kansainvälisistä pelisäännöistä (*Federation of International Sports Table Football, FISTF, Sports Rules of Table Football, Issue 4.0, 26 June 2005*).

Tiivistetyt säännöt eivät ole täysin kattavat, joten epäselvissä tilanteissa tarkista sääntö virallisista säännöistä. Sääntöasioissa apua saa Suomen Pöytäjalkapalloyhdistyksestä ja yhdistyksen [www-sivuilta www.subu.fi](http://www.sivuilla.www.subu.fi). Pöytäjalkapallon säännöt mukailevat jalkapallon sääntöjä, joten myös niiden tuntemus auttaa sääntötulkintoissa.

MÄÄRITELMÄT

Pohja	Pelifiguurin alaosa. Pohjan avulla pelifiguuri liukuu pelialustalla.
Vartalo	Näissä säännöissä kaikki viittaukset pelaajan vartaloon tarkoittavat kyseisen pelaajan vartaloa mukaan lukien pelaajan vaatteet.
Kenttäpelaajafiguuri	Kaikki pelaajan pelifiguurit pois lukien irtomaalivahti.
Figuuri	Figuuri on pelifiguurin yläosa, joka on kiinnitetty pelifiguurin pohjaan. Figuurin on esitettävä ihmisen vartaloa.
Maalivahti	Maalivahti koostuu erikoisfiguurista ja yleensä pohjasta, joka on kiinnitetty varren päähän. Varressa on kädensija. Pelaajat käyttävät maalivahtia maalivahtipeliin.
Ottelu	Pöytäjalkapallo-ottelussa kaksi pelaajaa tai joukkuetta pelaa vastakkain FISTF:n sääntöjen ja määräysten mukaisesti. Kahden yksittäisen pelaajan välisen ottelun päätteeksi pelaaja, joka on tehnyt enemmän maaleja kuin vastustajansa voittaa ottelun. Joukkueiden välisessä ottelussa saavutetut pisteet ja jos tarpeen maaliero ratkaisevat ottelun voittajan.
Viivan ylittäminen	Pallo tai pelifiguuri on kokonaan ylittänyt viivan, kun tuomari voi nähdä kenttää pallon tai pelifiguurin ja viivan välillä katsottaessa suoraan ylhäältä päin.

Pelaaja	Fyysinen henkilö, joka pelaa yksittäisen pöytäjalkapallo-ottelun.
Pelialue	Pelialustan alue pääty- ja sivurajojen sisäpuolella.
Pelialusta	Nelikulmainen tasainen kangas, johon on painettu pöytäjalkapallon pelaamiseen tarkoitetut viivat.
Pelikenttä	Pelikenttä koostuu kovalevystä tai vastaavasta materiaalista, jonka päällä on pelialusta ja kaksi maalia kunnollisesti kiinnitettynä ja joka on reunustettu aidoin tai muin vastaavin estein.
Pelifiguuri	Pelaajat näpäyttävät pelifiguureja, jotka koostuvat figuurista ja pohjasta. Pelifiguureja on kahta tyyppiä: kenttäpelaajafiguuri ja irtomaalivahti.
Erotuomari	Fyysinen henkilö, joka on nimetty valvomaan sääntöjen toteutumista päättämään pelaajien erimielisyydet yksittäisten ottelujen aikana.
Irtomaalivahti	Pelifiguuri, joka joissain tapauksissa korvaa maalivahdin.
Joukkue	Joukkue koostuu neljästä pelaajasta, jotka pelaavat neljä yksittäistä ottelua yhtä montaa toisen joukkueen pelaajaa vastaan yhtä monella pelikentällä.
Tyyppi	Määritetty pallon, pelifiguurin tai maalivahdin malli. Uudet pallo-, pelifiguuri- ja maalivahtityypit on tyyppihyväksyttävä, jotta niitä voidaan käyttää otteluissa.

PELISÄÄNNÖT

PERUSASIAT	
Pelifiguurien määrä	Molemmilla pelaajilla on käytössä enintään 10 kenttäpelaajafiguuria, yksi maalivahti ja yksi irtomaalivahti
Peliaika	2 * 15 minuuttia juokseva peliaika. Lisääikaa tarvittaessa esim. vaihtojen ja muiden katkojen seurauksena. Cup-peleissä tasatilanteessa 10 minuutin jatkoaika, (Kultainen maali-sääntö voimassa). Rangaistuspotkukilpailussa laukaukset laukaisualueen rajan sisäpuolelta: vasen kulmaus, vasen puoli rangaistuspotkualueen rajan jatkeelta, keskeltä, oikea puoli rangaistuspotkualueen rajan jatkeelta, oikea kulmaus.

PELIFIGUURIN KÄSITTELEMINEN	
Näpäyttäminen	Pelifiguuria on liikutettava sijoittamalla vasemman tai oikean käden etu- tai keskisormi pelifiguurin viereen ja näpäyttämällä kynnellä pelifiguurin pohjaan. Pelifiguuria ei saa työntää. Näpätys on tehty, jos pelaaja on koskettanut jotain pelifiguurin osaa. <i>VIRHE → Vapaapotku tai vapaapotku rangaistuspisteeltä.</i>
Pelaajan sijoittuminen	Pelaaja ei saa laittaa molempia käsiä pelikentälle tai sen päälle yhtäaikaaisesti. Pelikenttää ei saa tönäistä eikä siihen saa nojata. <i>VIRHE → Vapaapotku tai vapaapotku rangaistuspisteeltä.</i> Pelaaja voi käyttää maalivahtia ja näpäyttää samaan aikaan.

PELIFIGUURIN SJOITTAMINEN, NOSTAMINEN JA VAIHTAMINEN	
Pelifiguuri ylittää pelialueen rajan	Pelifiguuri jää sinne, minne se pysähtyy ja sitä voidaan pelata normaalisti. Alle 22 mm päässä rajasta olevan pelifiguurin kautta on mahdollista "kalastaa" sivurajaheitto, kulmapotku tai maalipotku.
Pelifiguuri poistuu pelialueelta, mutta jää pelikentälle	Pelifiguuri laitetaan pelialustan sisäreunalle kohtaan, johon se on pysähtynyt välittömästi, kun pallo on pysähtynyt.
Pelifiguuri kimpoaa aidasta	Pelifiguuri laitetaan pelialustan sisäreunalle kohtaan, johon se on pysähtynyt välittömästi, kun pallo on pysähtynyt. Aidasta kimmonnut pelifiguuri ei saa vaikuttaa peliin, koskettaa pelifiguuria ja/tai palloa. <i>VIRHE (paikallaan olevaan palloon tai pelifiguuriin) → Takaisin (tai jatkuu).</i> <i>VIRHE (liikkuva pallo tai pelifiguuri) → Vapaapotku tai vapaapotku rangaistuspisteeltä.</i>
Pelifiguuri poistuu pelikentältä	Pelifiguuri laitetaan pelialustan sisäreunalle keskiviivan tasolle, sille puolelle, jolta se on poistunut pelikentältä välittömästi, kun pallo on pysähtynyt.
Pelifiguuri on maalialueella	Pallon pysähtymisen jälkeen kaikki maalialueella tai maalissa olevat tai maalialuetta koskevat pelifiguurit laitetaan 1 mm päähän maalialueesta suoraan rangaistusaluetta kohti.
Kaksi tai useampia pelifiguureja olisi laitettava samaan	Jos jokin estää pelifiguurin asettamisen sääntöjen mukaisesti, asetetaan se 1 mm päähän esteestä, oman maalin suuntaan tai kulmalipun

paikkaan	suuntaan, jos pelifiguuri on asetettava päätyrajan taakse.
Pelifiguurin nostaminen	Pelifiguurit on nostettava välittömästi pallon pysähtymisen jälkeen. Myös toisiinsa kiinnittyneet pelifiguurit erotetaan toisistaan ja asetetaan 1 mm päähän toisistaan.
Pelifiguurin vaihtaminen	Vahingoittuneita tai rikkoontuneita pelifiguureja ei saa käyttää ja ne on vaihdettava. Peliakana enintään 3 pelifiguuria voidaan vaihtaa. Pelifiguuri voidaan vaihtaa ainoastaan maalipotkun, kulmapotkun, sivurajan, vapaapotkun ai rangaistuspotkun aikana tai maalin jälkeen.
Etäisyydet	Hyökkääjä voi halutessaan siirättää puolustajan pelifiguureja seuraavasti: • Sivuraja 40 mm puolustavan pelifiguurin ja pallon välillä • Vapaapotku 40 mm puolustavan pelifiguurin ja pallon välillä • Kulmapotku 90 mm puolustavan pelifiguurin ja pallon välillä • Rangaistuspotku Rangaistuspotkun antajaa ja maalivahtia lukuun ottamatta kaikki pelifiguurit asetetaan pois rangaistusalueelta ja sen puoliympyrältä. • Maalipotku Puolustavat pelifiguurit asetetaan vähintään 20 mm etäisyydelle. Maalipotkun antajaa ja maalivahtia lukuun ottamatta kaikki pelifiguurit asetetaan pois rangaistusalueelta, josta maalipotku annetaan. Etäisyys siirrot tehdään siten, ettei paitsiossa oleva hyökkääjä poistu paitsiosta ja päinvastoin.

ALOITUS	
Aloittaminen	Hyökkääjä asettelee pelifiguurinsa (pois lukien aloittava pelifiguuri), jonka jälkeen puolustaja asettelee omat pelifiguurinsa. Tämän jälkeen hyökkääjä asettaa aloittavan pelifiguurin ja aloittaa pelin. Aloittavaa pelifiguuri ei voi näpäyttää ennen kuin: • Toinen hyökkäävä pelifiguuri pelaa palloa • Pallo koskettaa toista hyökkääjän pelifiguuria • Pallon hallinta on vaihtunut.
Aloittaminen maalin jälkeen	• Maalin jälkeen maalin päästänyt pelaaja aloittaa pelin keskipisteeltä. Pelaajilla on enintään 10 sekuntia aikaa asettaa pelifiguurit aloitusta varten.

HYÖKKÄÄMINEN	
Hyökkääjä	Pallon hallinnan omaava pelaaja on hyökkääjä. Pallon hallinta on hyökkääjällä, kunnes joku seuraavista tapahtuu: - Näpätetty hyökkäysfiguuri ei osu palloon. - Pallo osuu paikallaan olevaan puolustuspelifiguuriin tai puolustajan maalivahtiin. Pallon hallinta ei vaihdu maassa makaavasta pelifiguurista. - Puolustajalle tuomitaan sivurajaheitto, maalipotku, vapaapotku, kulmapotku tai rangaistuspotku. Tämän jälkeen puolustajasta tulee hyökkääjä. Jos pallo koskettaa sekä hyökkääjän tai puolustajan pelifiguuria, jää pallon hallinta hyökkääjälle. Jos pallo koskettaa useampaa kuin yhtä pelifiguuria, on hyökkääjän yritettävä pelata palloa siten, että se ei pelaamisen jälkeen kosketa useampaa kuin yhtä pelifiguuria.
Hyökkääminen	Hyökkääjä voi pelata palloa samalla pelifiguurilla enintään 3 kertaa perättäin, kunnes - Toinen pelifiguuri tai maalivahti on pelannut palloa. - Pallo on koskenut toista hyökkääjän pelifiguuria. - Pallon hallinta on vaihtunut. Pallon hallinnan ei katsota vaihtuneen, jos hyökkäävä pelifiguuri pelaa pallon puolustavan pelifiguurin kautta takaisin itselleen. <i>VIRHE → Vapaapotku virheellisen näpäytyksen kohdasta tai vapaapotku rangaistusalueelta.</i>
Hyökkääjän virheet	Hyökkääjä ei saa koskettaa paikallaan olevaa pelifiguuria tai maalivahtia ennen pallon osumista. <i>VIRHE → Vapaapotku paikasta, jossa hyökkäävä pelifiguuri rikkoo pelifiguuria tai maalivahtia. Rangaistusalueella rangaistuspotku.</i> Palloon osumisen jälkeen hyökkäävä pelifiguuri voi koskettaa pelifiguureja. Hyökkäävä pelifiguuri, joka ei osu palloon ei saa koskettaa toista pelifiguuria ennen pysähtymistään. <i>VIRHE → Takaisin (tai jatkuu).</i>
Rajoitettu näpätys	Jos hyökkääjä näpäyttää siten, että hän estää asettumisellaan puolustajan maalivahdin pelaamisen, on hänen odotettava puolustajan puolustusnäpätystä.

PUOLUSTAMINEN	
Puolustaja	Pelaajalla, jolla ei ole pallon hallinta, on puolustaja. Puolustaja saa pallon hallinnan, jos: - Näpätetty hyökkäysfiguuri ei osu palloon. - Pallo osuu paikallaan olevaan puolustuspelifiguuriin tai puolustajan maalivahtiin. Pallon hallinta ei vaihdu maassa makaavasta pelifiguurista. - Puolustajalle tuomitaan sivurajaheitto, maalipotku, vapaapotku, kulmapotku tai rangaistuspotku. Tämän jälkeen puolustajasta tulee hyökkääjä.
Puolustusnäpätys	Aina kuin hyökkääjän näpäyttämä pelifiguuri osuu palloon, voi puolustava pelaaja näpäyttää pelifiguuriaan puolustustarkoituksessa. Puolustusnäpätystä ei saa tehdä ennen kuin hyökkääjä on osunut palloon. <i>VIRHE → Vapaapotku virheellisen näpäytyksen kohdasta tai vapaapotku rangaistuspisteeltä.</i> Puolustusnäpätys sen jälkeen, kun hyökkääjä on missannut pallon, katsotaan hyökkäysnäpättykseksi. Hyökkääjän ei tarvitse odottaa puolustusnäpätystä muuta kuin seuraavissa tilanteissa: - Pelifiguurin asettaminen tai nostaminen. - Rajoitetun näpäyttämisen jälkeen (kts. yllä). - Hajoinneen maalivahdin vaihtaminen. - Irtomaalivahdin poistaminen. - Maalivahdin kosketus palloon - Ennen hyökkääjän tekemää paitsiosta poistoa (kts. alla) - Sivurajaheiton jälkeen. Puolustusnäpätetty pelifiguuri ei saa koskettaa palloa tai muita pelifiguureja. <i>VIRHE:</i> <i>Pallo paikallaan:</i> <i>Osuma paikallaan olevaan pelifiguuriin → Takaisin (tai jatkuu)</i> <i>Osuma paikallaan olevaan palloon → Takaisin (tai jatkuu)</i>

	• <i>Osuma liikkuvaan hyökkäysfiguuriin → Takaisin (tai jatkuu).</i> Jos hyökkääjä valitsee tilanteen takaisin, sijoitetaan hyökkääjäfiguuri figuurien osumakohtaan ja puolustajafiguuri takaisin lähtöpaikkaan (hyökkääjä hyötyy näpätysmatkassa). <i>Pallo liikkeessä:</i> • <i>Osuma paikallaan olevaan pelifiguuriin → Vapaapotku, jos rikotun pelifiguurin pallon pelaaminen estyy rikkeen seurauksena. Muutoin takaisin (tai jatkuu).</i> • <i>Osuma palloon → Vapaapotku tai vapaapotku rangaistuspisteeltä.</i> • <i>Osuma liikkuvaan pelifiguuriin → Vapaapotku tai vapaapotku rangaistuspisteeltä.</i> Puolustusnäpätetty pelifiguuri ei saa hyökkääjän vartaloa niin, että hyökkääjän seuraava näpätys vaikeutuu. <i>VIRHE (pallo paikallaan) → Takaisin (tai jatkuu)</i> <i>VIRHE (pallo liikkeessä) → Vapaapotku tai vapaapotku rangaistuspisteeltä (jos osuma vartaloon rangaistusalueella).</i> Jos hyökkääjä estää puolustusnäpätysten teon vartalollaan tarkoituksellisesti, määrätään vapaapotku puolustajalle. Oikeus puolustusnäpätysten tekemiseen päättyy, kun • Hyökkääjä on osunut palloon seuraavalla hyökkäysnäpätyksellä (puolustusnäpätykset eivät kumuloidu) • Pallon hallinta on vaihtunut puolustajalle • Pallo on ylittänyt pääty- tai sivurajan • Vapaapotku on myönnetty ja rikottu pelaaja ei ole valinnut jatkamista ilman vapaapotkua (play on).
--	--

MAALIN TEKEMINEN	
Hyväksytty maali	Maali hyväksytään, jos pallo on kokonaan ylittänyt maaliviivan tolppien välistä ja yläriman alta, ja • Pallo on ollut laukaisuhetkellä kokonaan laukaisalueen sisäpuolella. • Pallo on laukaistu ennen pelin päätösvihellystä.
Maalin hylkääminen	Jos maalia ei ole tehty hyväksytysti, tuomitaan puolustavalle pelaajalle maalipotku. Maalivahti voi torjua vapaasti laukausta, joka ei ole hyväksyttävä maalilaukaus ilman, että vaarana on oma maali.

Oma maali	Pelaaja voi tehdä oman maalin mistä tahansa pelialueelta riippumatta pelifiguurien ja pallon sijainnista. Omaa maalia ei kuitenkaan voi tehdä suoraan vapaapotkusta, kulmapotkusta, maalipotkusta tai rangaistuspotkusta, vaan tällöin vastustajalle annetaan kulmapotku. Ylärimasta tai tolpasti omaan maaliin kimmonneen pallon seurauksena hyökkääjä jatkaa maalipotkulla.
------------------	---

MAALIVAHTIPELI	
Maalivahdin käyttö	Maalivahtia ei saa heiluttaa edestakaisin ennen kuin hyökkääjä on osunut palloon. <i>VIRHE → Ensimmäisestä rikkeestä vapaapotku rangaistuspisteeltä. Tämän jälkeen (tai tahallisesta virheestä) rangaistuspotku.</i> Jokainen maalivahdin kosketus palloon katsotaan pallon pelaamiseksi. Kuitenkin, jos pallo kimpoaa ei-maalilaukauksesta maalivahdin kautta maaliin tai päätyrajan yli, tuomitaan maalivahtia käyttäneelle pelaajalle maalipotku. Puolustajalla on oikeus tehdä puolustusnäpätys jokaisen maalivahdin pallonkosketuksen jälkeen. Hyökkääjän on odotettava puolustusnäpätysten tekemistä. Maalivahdin varsi on osa maalivahtia ja sitä voidaan käyttää pallon torjumiseen tai pelaamiseen.
Sijoittuminen	Maalivahtia voidaan pitää missä tahansa halutussa asennossa ennen vetoa, sen aikana ja sen jälkeen, kun tarkoituksena on torjua tai pelata palloa maalialueella. Maalivahdin mikään osa ei saa koskea tai ylittää maalialueen rajaa. <i>VIRHE → Ensimmäisestä rikkeestä vapaapotku rangaistuspisteeltä. Tämän jälkeen (tai tahallisesta virheestä) rangaistuspotku.</i> Maalivahti ei saa estää hyökkääjän yritystä näpäyttää hyökkäävää pelifiguuria maalialueen lävitse.

IRTOMAALIVAHTI	
Irtomaalivahdin käyttö	Kun irtomaalivahti otetaan käyttöön, on se asetettava kokonaan maalialueen sisäpuolelle tai päätyrajan taakse maalialueen rajojen jatkeiden sisäpuolelle. Irtomaalivahtia voidaan käyttää, jos irtomaalivahdin pelaajalla on pallon hallinta, maalivahti on poistettu maaliltaan ja puolustajan on annettu tehdä tekemättä jäänyt puolustusnäpätys.

	Kun irtomaalivahti on pelissä, käsitellään sitä kuten normaalia pelifiguuria. Irtomaalivahdilla ei kuitenkaan voi tehdä maalia sen ensimmäisellä näpäytyksellä.
Irtomaalivahdin poistaminen	Irtomaalivahti voidaan ottaa pois pelistä, kun pallo on paikallaan ja sen hallinta on irtomaalivahdin pelaajalla. Tällöin maalivahti laitetaan takaisin maaliin. Jos irtomaalivahdin pelaaja on menttänyt pallon hallinnan, voidaan irtomaalivahti poistaa pelistä vasta, kun • Pallon hallinta on vaihtunut takaisin irtomaalivahdin pelaajalle • Pallo on ylittänyt pääty- tai sivurajan • Irtomaalivahdin pelaajalle on tuomittu vapaapotku tai rangaistuspotku • Irtomaalivahdin pelaajan vastustajalle on tuomittu rangaistuspotku ja hän ei ole valinnut jatkamista ilman vapaapotkua (play on). Irtomaalivahdin poistamisen jälkeen puolustajan annetaan tehdä tekemättä jäänyt puolustusnäpätys. Irtomaalivahtia voidaan käyttää uudelleen vasta sen jälkeen, kun toinen pelifiguuri tai maalivahti on pelannut palloa.

VIRHEET ja RIKKEET	
Keltainen kortti	Tuomari voi antaa pelaajalle keltaisen kortin jatkuvasta sääntöjen rikkomisesta.
Oranssi kortti	Jos varoitettu pelaaja jatkuvasti tai tarkoituksellisesti rikkoo sääntöjä, antaa erotuomari hänelle oranssin kortin ja poistaa varoitettun pelaajan irtomaalivahdin pelistä.
Punainen kortti	Vakavista rikkeistä pelaajalle voidaan antaa punainen kortti, jolloin hänet tuomitaan hävinneksi pelin vähintään 0–3.
Sormirike	Pelaaja ei saa koskettaa muita pelifiguureja kuin sitä, jota hän aikoo näpäyttää. <i>VIRHE → Vapaapotku sormirikkeen tapahtumakohdasta tai rangaistuspotku.</i>
Kädellä pelaaminen	Pelaaja ei saa koskettaa pelissä olevaa palloa vartalollaan <i>VIRHE → Vapaapotku kädellä pelaamisen tapahtumakohdasta tai rangaistuspotku.</i> Jos hyökkääjä pelaa pallon tarkoituksellisesti puolustajan vartaloon, tuomitaan vapaapotku puolustajalle.

Estäminen	Pelaaja ei saa fyysisesti estää vastustajaa näpäyttämästä. <i>VIRHE → Vapaapotku pallon sijaintipaikalta tai rangaistuspotku.</i>
Ajan pelaaminen	Pelaaja ei saa käyttää näpäytykseen enempää aikaa kuin minkä erotuomari katsoo tarpeelliseksi. Yleensä näpäytykseen voi käyttää enintään 5 sekuntia. Hyökkääjä voi käyttää maalilaukausta yrittäessään enintään 10 sekuntia. <i>VIRHE → Vapaapotku pallon sijaintipaikalta tai rangaistuspotku.</i>

VAPAAPOTKU	
Vapaapotkun määritelmä	Kaikki vapaapotkut ovat epäsuoria. Kaikki rangaistusalueella tapahtuneesta rikkeestä aiheutuvat vapaapotkut annetaan rangaistuspisteeltä.
Vapaapotkun antaminen	Vapaapotkun antava pelaaja valitsee vapaapotkun antavan pelifiguurin. Molemmat pelaajat tekevät yhden (1) sijoitusnäpäytyksen. Hyökkääjä näpäyttää ensin. Sijoitusnäpäytetyt pelifiguurit eivät saa osua muihin pelifiguureihin. <i>VIRHE → Takaisin (tai jatkuu).</i> Palloa ja vapaapotkun antajaa voidaan väliaikaisesti siirtää sijoitusnäpäytysten tieltä. Vapaapotkun antaja ei saa pelata palloa uudelleen ennen kuin • Hyökkääjän toinen pelifiguuri tai maalivahti on pelannut palloa. • Pallo on koskenut toista hyökkääjän pelifiguuria. • Pallon hallinta on vaihtunut.

RANGAISTUSPOTKU	
Määritelmä	Rangaistuspotku annetaan seuraavista rikkeistä, jos rike tapahtuu rangaistusalueella: • Hyökkääjän virhe • Maalivahdin virheellinen käsittely • Sormirike • Kädellä pelaaminen

	• Palloon osuminen paitsiosta poistossa Peliakaa jatketaan niin kauan, että antamatta jäänyt rangaistuspotku ehditään antaa.
Rangaistuspotkun antaminen	Pallo asetetaan rangaistuspisteelle ja rangaistuspotkun antava pelifiguuri asetetaan haluttuun paikkaan. Maalivahdin figuurin on oltava maaliviivan tasolla ja maalivahti ei saa liikkua ennen vetäjän osumista palloon.

PAITSIO	
Paitsioasema	Hyökkäävä pelifiguuri on paitsioasemassa, jos seuraavat ehdot täyttyvät • Figuuri on puolustavan pelaajan laukaisualueella • Figuuri on palloa lähempänä puolustajan maaliviivaa • Yhtään puolustavaa pelifiguuria ei ole lähempänä puolustajan maaliviivaa (Jos puolustajan maalivahti normaalisti maalissa). • Korkeintaan yksi puolustava pelifiguuri on lähempänä puolustajan maaliviivaa (Jos puolustajan irtomaalivahti on korvannut maalivahdin).
Paitsio	Paitsio tuomitaan, jos hyökkäävä pelifiguuri on paitsioasemassa ja pallo ohittaa paitsioaseman määrittävän (viimeisen) puolustavan pelifiguurin ja on laukaisualueella. Jos pallo on jo valmiiksi ohittanut paitsioaseman määrittävän puolustavan pelifiguurin, tuomitaan paitsio, jos palloa pelataan kohti puolustajan maaliviivaa. <i>PAITSIO → Vapaapotku syvimmällä paitsiossa olleen pelifiguurin kohdalta.</i> Paitsioasemassa olevaa pelifiguuria ei tuomita paitsioksi, jos pallo pelataan suoraan kulmapotkusta, sivurajaheitosta, maalipotkusta tai rangaistuspotkusta tai kun vastustaja pelaa palloa.
Passiivinen paitsio	Jos näpäytetty pelifiguuri liikkuu ei-paitsioasemasta paitsioasemaan, ei tämä pelifiguuri ole paitsiossa niin kauan, kun pallon on liikkeellä.
Paitsiosta poisto	Jokaisessa pallonhallintajaksossa hyökkääjä voi suorittaa korkeintaan kolme paitsiostapoistonäpäytystä. Yhtä pelifiguuria voidaan poidaan poistaa paitsiosta useammalla kuin yhdellä näpäytyksellä. Pelaajan on ilmoitettava ennen paitsiostapoistonäpäytystä, että hän suorittaa paitsiostapoistonäpäytyksen. Poistonäpäytys voidaan tehdä ainoastaan, jos puolustaja on tehnyt tekemättä jääneen puolustusnäpäytyksen sekä pallo ja kaikki pelifiguurit ovat paikallaan. Paitsiostapoistonäpäytyksen suuntaa ei ole rajoitettu. Poistettava

	pelifiguuri ei saa koskea toiseen pelifiguuriin tai palloon. <i>VIRHE (osuma pelifiguuriin) → Takaisin (tai jatkuu).</i> <i>VIRHE (osuma palloon) → Vapaapotku palloonosumakohdasta.</i> Poistettu pelifiguuri ei saa pelata palloa ennen kuin hyökkääjän toinen pelifiguuri tai maalivahti on pelannut palloa tai pallon hallinta on vaihtunut. Jokaista paitsiostapoistonäpätystä kohden puolustajalla on oikeus puolustusnäpättykseen.
--	--

SIVURAJAHEITTO	
Määritelmä	Jos pallo ylittää kokonaan sivurajan, tuomitaan sivurajaheitto sille pelaajalle, jonka pelifiguuriin tai maalivahtiin pallo ei osunut viimeisenä. Sivurajan "kalastaminen" on mahdollista ainoastaan, jos kalastava hyökkäävä pelifiguuri, puolustajan pelifiguuri ovat samalla kenttäneljänneksellä, mistä pallo menee yli sivurajan.
Sivurajaheiton antaminen	Sivurajaheiton antava pelaaja valitsee heiton antavan pelifiguurin. Molemmat pelaajat tekevät yhden (1) sijoitusnäpättyksen. Hyökkääjä näpättyä ensin. Sijoitusnäpätetyt pelifiguurit eivät saa osua muihin pelifiguureihin. <i>VIRHE → Takaisin (tai jatkuu).</i> Palloa ja sivurajan antajaa voidaan väliaikaisesti siirtää sijoitusnäpätysten tieltä. Sivurajaheiton antamisen jälkeen hyökkääjän on odotettava puolustajan puolustusnäpätystä ennen hyökkäyksen jatkamista. Sivurajaheiton antaja ei saa pelata palloa uudelleen ennen kuin • Hyökkääjän toinen pelifiguuri tai maalivahti on pelannut palloa. • Pallo on koskenut toista hyökkääjän pelifiguuria. • Pallon hallinta on vaihtunut.
MAALIPOTKU	
Määritelmä	Maalipotku tuomitaan puolustajalle, kun • Hyökkääjä pelaa pallon puolustajan päätyrajan yli. • Hyökkääjä pelaa puolustajan laukaisualueen ulkopuolisen pallon puolustajan päätyrajan yli.

	• Puolustajan laukaisualueen ulkopuolelta lähtenyt veto kimpoaa puolustajan maalivahdista maaliin tai puolustajan päätyrajan yli. Hyökkääjä voi "kalastaa" maalipotkun pelaamalla kokonaan hyökkääjän omalla laukaisualueella olevan pallon kokonaan hyökkääjän omalla laukaisualueella olevan puolustavan pelifiguurin kautta hyökkääjän päätyrajan yli. Maalipotkua ei voi kalastaa pelialueen ulkopuolella olevan pelifiguurin kautta. Maalia ei voi tehdä suoraan maalipotkusta.
Maalipotkun antaminen	Molemmat pelaajat voivat asetella omat pelifiguurit haluamallaan tavalla, kuitenkin siten, että: • Hyökkääjä asettelee pelifiguurinsa ensin ja tämän jälkeen puolustaja asettelee omansa. Molemmilla pelaajilla on enintään 10 sekuntia aikaa asetella figuurinsa. • Pelifiguureita (lukuun ottamatta maalipotkun antaja ja maalivahti) ei saa asettaa hyökkääjän rangaistusalueelle tai koskettamaan rangaistusalueen rajaa. • Hyökkääjän ja puolustajan pelifiguurit on asetettava vähintään 20 mm etäisyydelle toisistaan. • Hyökkääjä asettaa maalipotkun antavan pelifiguurin ja pallon haluamaansa paikkaan täysin maalialueen sisäpuolelle. Maalipotku voidaan antaa millä tahansa pelifiguurilla, irtomaalivahdilla tai maalivahdilla. • Maalipotkua annettaessa pallon on poistuttava kokonaan rangaistusalueelta. Maalipotkun antaja ei saa pelata palloa uudelleen ennen kuin • Hyökkääjän toinen pelifiguuri on pelannut palloa. • Pallo on koskenut toista hyökkääjän pelifiguuria. • Pallon hallinta on vaihtunut.

KULMAPOTKU	
Määritelmä	Kulmapotku tuomitaan, jos pallo on ylittänyt päätyrajan seuraavissa tapauksissa: • Hyökkääjä on "kalastanut" kulmapotkun siten, että pallo on ollut ollut kokonaan puolustajan laukaisualueella ja pallo on ennen päätyrajan ylittämistä osunut viimeksi puolustajan pelifiguuriin tai maalivahtiin. • Kulmapotku tuomitaan puolustajalle, jos hyökkääjä pelaa pallon oman

	päätyrajansa yli. Kulmapotkua ei voi kalastaa pelialueen ulkopuolella olevan pelifiguurin kautta.
Kulmapotkun antaminen	Kulmapotkun antava pelaaja valitsee potkun antavan pelifiguurin. Molemmat pelaajat tekevät kolme (3) sijoitusnäpäytyksen. Hyökkääjä näpäyttää ensin. Sijoitusnäpäytetyt pelifiguurit eivät saa osua muihin pelifiguureihin. <i>VIRHE → Takaisin (tai jatkuu).</i> Palloa ja sivurajan antajaa voidaan väliaikaisesti siirtää sijoitusnäpäytysten tieltä. Sivurajaheiton antamisen jälkeen hyökkääjän on odotettava puolustajan puolustusnäpäytystä ennen hyökkäyksen jatkamista. Kulmapotkun antaja ei saa pelata palloa uudelleen ennen kuin • Hyökkääjän toinen pelifiguuri tai maalivahti on pelannut palloa. • Pallo on koskenut toista hyökkääjän pelifiguuria. • Pallon hallinta on vaihtunut.

RANGAISTUSPOTKUKILPAILU	
Määritelmä	Rangaistuspotkukilpailu seuraa cup-muotoisissa otteluissa, jos ottelu on tasan jatkoajan jälkeen. Molemmat pelaajat laukovat viisi laukausta vuorotellen seuraavista kohdista: 1. Pallo asetetaan laukaisualueen sisälle niin lähelle laukaisualueen rajaa ja sivurajaa kuin mahdollista, kuitenkin niitä koskematta. 2. Pallo asetetaan laukaisualueen sisälle niin lähelle laukaisualueen rajaa kuin mahdollista, kuitenkin sitä koskematta niin, että rangaistusalueen rajasta jatkettu viiva kulkee pallon keskellä. 3. Pallo asetetaan laukaisualueen sisälle niin lähelle laukaisualueen rajaa kuin mahdollista, kuitenkin sitä koskematta niin, että pallo on yhtä kaukana molemmista sivurajoista. 4. Kuten kohdassa 2, mutta vastakkaiselta puolelta. 5. Kuten kohdassa 1, mutta vastakkaiselta puolelta. Jos rangaistuspotkukilpailu on tasan viiden laukaisukierroksen jälkeen, jatketaan laukauksia edellä mainitusta kohdasta 1. Voittaja on se pelaaja, joka on tehnyt enemmän maaleja siinä vaiheessa, kun molemmat pelaajat ovat laukoneet yhtä monta laukausta.