

FUTBOLAS 5x5

I. Bendrosios nuostatos

1. **Liberalų sąjūdis** (toliau organizatorius) organizuoja futbolo varžybas 5x5 **Liberalų sąjūdžio** taurei laimėti.
2. **Varžybos vyks 2016 metais liepos 2 dieną.**
3. **Varžybų pradžia 11 val. ryte.**
4. Varžybos gali būti atidėtos arba prasidėti vėliau negu numatyta I.2 ir I.3 punktuose dėl nepalankių oro sąlygų (lietaus, stipraus vėjo ar pan.)
5. Varžybų teisėjai turi teisę varžybų dieną pakeisti taisykles. Jeigu taisyklės pakeičiamos, apie tai privalo būti informuojamos visos komandos.

II. Varžybų dalyviai

1. Varžybų dalyviais gali būti **Liberalų sąjūdžio nariai ir kiti sąskrydžio dalyviai.**
2. Varžybų dalyviai į amžiaus grupes neskirstomi. Turnyre gali dalyvauti 14 m. sulaukę vaikinai ir vyrai, merginos ir moterys. Komandą gali sudaryti 6 žaidėjai (5+1 atsarginis).
3. Šiame turnyre negali žaisti LFF A ir LFF I lygų komandose registruoti futbolininkai bei užsienio profesionalių komandų žaidėjai, buvę įtraukti į šių komandų paraiškas ir sužaidę nors vienas oficialias rungtynes ar įrašyti į oficialių rungtynių protokolą.
4. Prieš kiekvienas varžybas komandos kapitonas turi teisę (teisėjo akivaizdoje) paprašyti varžovų komandos paraiškos ir kiekvieno žaidėjo dokumentų (su nuotrauka), šis prašymas turi būti patenkintas iki antro kėlinio pradžios.

III. Komandos

1. Komandą privalo sudaryti 5 pagrindiniai žaidėjai pagal lytį ir amžių (žr. II.3 punktą).
2. Sekretoriatas turi teisę patikrinti komandos narių tapatybę ir narystę II punkte minimose organizacijose. Komanda, pažeidusi šį reikalavimą, yra diskvalifikuojama ir jos pasiekti rezultatai anuliuojami.
3. Komanda privalo turėti savo pavadinimą ir panašių spalvų aprangą.
4. Atsarginis žaidėjas komandoje **nėra privalomas.**
5. **Draudžiama** vartoti keiksmažodžius, religinius žodžius ar kaip kitaip asmenis įžeidžiančius komandų pavadinimus.
6. Kiekviena komanda gali turėti savo kamuolį ir juo žaisti visas rungtynes, jeigu su tuo sutinka komandos varžovai. Jeigu kyla ginčai dėl kamuolio, organizatorius paskolina rungtynėms savo kamuolį.
7. Visos komandos ir jų žaidėjai turi būti užsiregistravę pas varžybų organizatorius.
8. Rungtynes privalo pradėti 5 žaidėjai.
9. Varžybų organizatorius arba teisėjas turi teisę diskvalifikuoti komandą ar žaidėją:
 - jeigu žaidžia neregistruota komanda ar žaidėjas.
 - pastebėta, kad suklastoti asmens amžių įrodantys dokumentai.
 - dėl nesportinio elgesio.
10. Komandos pradeda žaisti pagal varžybų dieną paskelbtą tvarkaraštį. Jei komanda neatvyksta nurodytu laiku žaisti rungtynių, komandai yra įskaitomas pralaimėjimas rezultatu 5:0.

IV. Komandų registracija

1. Komandų registracija prasideda nuo **2016 metų liepos 2 dieną 9 val. ryto.**
2. Norėdamas užregistruoti savo komandą, komandos žaidėjas prieina prie sekretoriato ir pateikia sąrašą, kuriame nurodyta: komandos pavadinimas, komandos nariai, komandos kapitono vardas, pavardė bei kontaktinis telefonas.
3. **Nėra jokio startinio mokesčio.**
4. Registracija nutraukiama likus 15 min. iki varžybų pradžios arba viršijus komandų skaičiaus limitą.

V. Varžybos

1. Jei varžybų metu vienas komandos žaidėjas gauna traumą arba diskvalifikuojamas ir dėl to negali toliau tęsti rungtynių, likę 4 komandos nariai gali rungtyniauti ir be jo. Šį žaidėją taip pat gali pakeisti atsarginis žaidėjas, jeigu jis buvo registruotas varžyboms.
2. Metant monetą nustatoma komanda, kuri pradės žaidimą, kitos komandos kapitonas pasirenka aikštelės pusę. Komanda varžybas turi pradėti perdavimu (draudžiama smūgiuoti į vartus pirmu prisilietimu).
3. Varžybas sudaro 2 kėliniai po 7 minutes nestabdant laiko. Tarp kėlinių 1 minutės pertrauka skirta komandoms pasikeisti aikštelės pusėmis.
4. Varžybos žaidžiamos pagal bendras futbolo taisykles, išskyrus:
 - nefiksuojiama nuošalė.
 - už šiurkščių pražangą skiriamas baudinys mušamas nuo 7 metrų žymos.
 - neribojamas keitimų skaičius.
5. Rungtynių teisėjas fiksuoja rezultatą, rungtynių laiką, pražangas, galutinį rungtynių rezultatą.

VI. Rezultatas

1. Nugalėtoju skelbiama komanda įmušusi daugiau įvarčių už varžovus.
2. Esant lygiam rezultatui, mušami baudiniai, baudinius muša visi žaidę žaidėjai (ne daugiau 5) po vieną kartą.

VII. Pražangos

1. Už pražangas ir nusižengimus baudžiama:

1.1. Baudos smūgis

Priešininkų komandai skiriamas baudos smūgis šiais atvejais, kai teisėjas mano, kad yra naudojama per didelė jėga ar žaidėjas elgiasi neatsargiai ar nerūpestingai:

- Spyriai priešininkui ar bandymai įspirti.
- Žaidėjo pargriovimas ar bandymas pargriauti.
- Užšokimas ant priešininko.
- Priešininko fizinis puolimas, net ir kludymas pečiu.
- Priešininko smūgiavimas ar bandymas smūgiuoti.
- Priešininko stūmimas.

Sekančiais keturiais atvejais, priešininkų komandai suteikiamas baudos smūgis:

- Kai žaidėjas laiko priešininką.
- Kai žaidėjas apspjauna priešininką.
- Čiuoždamas stengiasi žaisti su kamuoliu, kai kamuolys yra valdomas priešininkų komandos žaidėjo ar kai priešininkas stengiasi pasiekti kamuolį, išskyrus tuos atvejus, kai čiuožiantis žaidėjas yra vartininkas savo aikštelėje ir čiuožia atsargiai, nenaudodamas bereikalingai jėgos.
- Tyčia liečia kamuolį rankomis, išskyrus vartininką savo aikštelėje.

Baudos smūgis atliekamas nuo baudos vietos, išskyrus tuos atvejus, kai laisvas smūgis yra skiriamas besiginančiai komandai jos pačios baudos aikštelėje, tokiu atveju laisvas smūgis yra atliekamas nuo bet kokio taško baudos aikštelėje.

Aukščiau paminėti nusižengimai yra sudedamosios pražangos.

1.2. Baudinys

Baudinys skiriamas visais atvejais, kai žaidėjas padaro bet kokią minėtą pražangą savo baudos aikštelėje, nepaisant kamuolio pozicijos, tačiau kai kamuolys yra žaidime.

1.3. Laisvas smūgis

Laisvas smūgis skiriamas priešininkų komandai tais atvejais, kai vartininkas padaro vienas šių pražangų:

- Kai vartininkas paleidžia kamuolį ir gauną jį antrąsyk, kamuoliui nekirtus vidurio linijos ir kai kamuolys nepalietas priešininko.
- Kai vartininkas liečia kamuolį ranka tyčia po to, kai kamuolys buvo tyčia jam paduotas komandos draugo.
- Vartininkas ranka ar koja liečia ar valdo kamuolį savo pusėje ilgiau nei penkias sekundes.

Laisvas smūgis taip pat yra skiriamas priešininkų komandai nuo tos vietos, kur įvyko pražanga, kai, teisėjo nuomone, žaidėjas:

- Pavojingai žaidžia.
- Tyčia lėtina priešininko žaidimą.
- Neleidžia vartininkui paleisti kamuolio iš rankų.
- Padaro bet kokią kitą pražangą, anksčiau nepaminėtą 11 taisyklėje dėl kurios stabdomas žaidimas įspėti ar pašalinti iš aikštės žaidėją.

Laisvas smūgis yra mušamas nuo artimiausios vietos, kur buvo įvykdyta pražanga, išskyrus tuos atvejus, kai pražanga buvo įvykdyta baudos aikštelėje, tokiu atveju, laisvas smūgis yra mušamas nuo baudos linijos taško, artimiausio tai vietai, kur įvyko pražanga.

2. Drausminės sankcijos

2.1. Pražangos, už kurias žaidėjas yra įspėjamas (rodoma geltona kortelė)

Žaidėjas yra įspėjamas bei jam rodoma geltona kortelė šiais atvejais:

- Kai žaidėjas elgiasi nesportiškai.
- Kai žaidėjas žodžiu ar veiksniu išreiškia nesutikimą su teisėjo nuomone.
- Kai žaidėjas stabdo žaidimo pratęsimą.
- Kai žaidėjas nepaiso reikalavimo laikytis distancijos, mušant kampinį, įvedant kamuolį, mušant laisvą smūgį vartininkui išmetant kamuolį nuo vartų.
- Kai žaidėjas įeina į aikštę be teisėjo leidimo ar pažeidžia keitimo procedūrą.

2.2. Pražangos, už kurias žaidėjas išvaromas iš aikštės (rodoma raudona kortelė)

Žaidėjas yra išvaromas iš aikštės bei jam parodoma raudona kortelė, jei jis prasižengia sekančiais:

- Kai žaidėjas grubiai pažeidžia žaidimo taisykles.
- Kai žaidėjas elgiasi agresyviai.
- Kai žaidėjas apspjauna priešininką ar bet kokį kitą asmenį.
- Kai žaidėjas sutrukdo įvarčio mušimui tyčia liesdamas kamuolį ranka (išskyrus vartininką jo paties baudos aikštelėje).
- Kai žaidėjas sutrukdo priešininkui akivaizdžiai įvarčio galimybę judėdamas į priekį bei nusižengdamas bauda, už kurią baudžiama laisvu smūgiu arba baudiniu.
- Kai žaidėjas naudoja įžeidžiamą kalbą.
- Kai žaidėjas gauna antrą įspėjimą tų pačių varžybų metu.

3. Sprendimai

Išvartytas iš aikštės žaidėjas negali įžengti į aikštę žaidimo metu bei negali sėdėti ant atsarginių žaidėjų suolo. Atsarginis žaidėjas gali įžengti į aikštę praėjus dviem pilnom minutėm po to laiko, kai buvo išsiųstas komandos draugas, išskyrus tuos atvejus, kai dviejų minučių baudos metu buvo įmuštas įvartis bei gavus teisėjo laikininko leidimą.

Tokiais atvejais taikomos sekančios sąlygos:

- Jeigu žaidžia 5 žaidėjai prieš 4, komanda, turinti didesnę įvarčių persvarą, komandai, turinčiai 4 žaidėjus, leidžiama pasikviesti 5 žaidėją.
- Jeigu abiejų komandų sudėtyje yra po 4 žaidėjus ir įmušamas įvartis, komandų sudėtis lieka nepakitusi.
- Jeigu žaidžia 5 žaidėjai prieš 3, ar 4 prieš 3 bei komanda su didesniu žaidėjų skaičiumi įmuša įvartį, komanda, kurioje žaidžia 3 žaidėjai gali būti papildyta vienu žaidėju.
- Jei abi komandos žaidžia su 3 žaidėjais ir įmušamas įvartis, abi komandos lieka su tuo pačiu žaidėjų skaičiumi.
- Jeigu komanda su mažesniu žaidėjų skaičiumi įmuša įvartį, žaidimas tęsiamas nepakeičiant žaidėjų skaičiaus.