

**OSHEE RANNAKÄSIPALLI VÕISTLUSTMÄÄRUSTE TÄHTSAMAD PUNKTID**

1. **2 punkti vääriliseks loetakse:**
  - 1.1. hüppelt püütud ja visatud värav;
  - 1.2. 360° hüppelt visatud värav, ainult kahelt jalalt;
  - 1.3. väravavahi visatud värav;
  - 1.4. tabatud 6m karistusvise.
2. **On lubatud:**
  - 2.1. kasutada käsi ja käsivarsi blokeerimisel või võitluses palli pärast;
  - 2.2. vastaselt lahtise käega pall ükskõik kummalt poolt ära võtta;
  - 2.3. kehaga blokeerida vastasmängijat ka siis, kui tal ei ole palli;
  - 2.4. astuda vastasega kehakontakti, kui ollakse vastasvõistleja poole näoga ja kõverdatud kätega ning hoida kontakti selleks, et vastast jälgida ning talle järgneda.
3. **Ei ole lubatud:**
  - 3.1. vastasmängijalt palli ära tõmmata või ära lüüa;
  - 3.2. blokeerida või takistada vastasmängijat käsivarte, käte või jalgade abil;
  - 3.3. vastasmängijat takistada, kinni hoida, talle otsa joosta või hüpata.
4. **Vabaviske sooritamine**
  - 4.1. Vabaviske sooritamise ajal ei tohi ründava võistkonna mängijad viibida vastasvõistkonna väravajoonele lähemal kui 1 meeter.
  - 4.2. Vabaviske sooritamise ajal ei tohi vastased olla viset sooritavale mängijale lähemal kui 1 meeter.
5. **Väravavahi vise**
  - 5.1. Väravavahi viske peab tegema alati platsil olev väravavaht. Ta võib minna vahetusse pärast lahtiviske sooritamist.
6. **Karistused**
  - 6.1. Ajutiselt eemaldatud mängija võib väljakule astuda või teise mängija vastu vahetada kui on toimunud palli valdamise vahetus.
  - 6.2. Mängija teistkordne eemaldamine toob kaasa diskvalifitseerimise – punane kaart. Antud diskvalifitseerimine on mängijale jõus mänguaja lõpuni. Diskvalifitseerimine toob kaasa võistkonna mängu jätkamise vähendatud koosseisus. Võistkonnal on lubatud mängijate arvu platsil suurendada, kui toimub palli valdamise vahetus.
  - 6.3. Mängija kohene diskvalifitseerimise tulemusel jätab antud mängija vähemalt ühe oma võistkonna järgmisest mängust vahele.
7. **„Shootout“ ehk jooksud**
  - 7.1. 5 võistlejat, kui väravavaht ka jookseb, siis arvestatakse teda väljakumängijana.
  - 7.2. Kui üks võistkond võidab loosi ja otsustab alustada oma jooksu „shootout'i“, siis vastasvõistkonnal on õigus valida väljakupool. Kui aga loosimise võitnud võistkond valib väljakupoole, siis vastasvõistkond alustab oma jooksu „shootout'i“.
  - 7.3. Jooksude alguses on mõlemad väravavahid vähemalt ühe jalaga oma värava joonel, mängija asetseb palliga, kas vasakul või paremal platsi nurgas oma väravapool ühe jalaga platsi ristumiskohas. Pärast vilet söötab mängija palli oma väravavahile ja väravavaht peab 3 sek jooksul söötma palli mängijale tagasi või viskama väravale. Kui väljakumängija on palli ära söötnud, tohivad mõlemad väravavahid ettepoole liikuda. Väravavaht, kes omab palli, peab jääma väravaalasse. Pärast söötu oma mängijale peab mängija selle püüdma ja sooritama viske väravale. Pall ei tohi puudutada kogu selle tegevuse juures maad.
  - 7.4. Kui kaitses olev väravavaht lahkub väravaalast, on tal lubatud oma väravaalasse igal ajal tagasi tulla
  - 7.5. Kui kaitsev väravavaht teeb jooksu ajal määrustevastase vea, siis määratakse selle eest 6-m karistusvise. Iga mängus olev mängija võib minna seda sooritama.
  - 7.6. Võidab võistkond, kes on saavutanud pärast 5 erineva võistleja sooritust rohkem punkte.
  - 7.7. Kui pärast esimest 5 jooksjat ei ole selgunud võitjat, siis valitakse jälle 5 jooksjat (ei pea olema uued), vahetatakse pooled, kusjuures viimasena jooksnud võistkond alustab esimesena. Selles voorus selgub võitja kohe, kui üks võistkond on saanud vähemalt üheväravalise paremuse pärast igat jooksjat mõlemast võistkonnast.
  - 7.8. Kui ühe ringi jooksul langeb võistlejate arv alla 5, siis on vastaval võistkonnal ka vähem viskeid, sest ühelgi võistlejal pole lubatud ühe ringi jooksul teist korda visata.