

# Norsupallon JM turnaussäännöt

## 1 Peliväline

- Virallinen peliväline jumppapallo, jonka halkaisija on 75 cm.

## 2 Pelikenttä

- Norsupallo pelialustana voidaan käyttää hiekka, nurmi tai tekonurmi alustaa
- Virallisten otteluiden pelikentän koko: pituus 40 metriä ja leveys 30 metriä.
- Pelikentän koko voi kuitenkin vaihdella tarjolla olevien peliolosuhteiden mukaan. Kenttän on kuitenkin olla suorakaiteen muotoinen, niin että pituus kentällä on aina suurempi kuin leveys

### 2.1 Merkinnät kentällä

- Kentälle merkitään sivurajat ja päätyrajat
- Kenttä jaetaan kahteen kenttäpuoliskoon keskiviivalla
- Kentän keskipiste merkitään pallon kokoisella ympyrällä
- Kentän kulmat merkitään kulmalipuilla

### 2.2 Maalit

- Norsupallossa käytetään jalkapallomaaleja.
- Maaleina joko normaalit jalkapallomaalit tai juniori maalit
- Virallisissa arvo-otteluissa käytetään normaaleja jalkapallomaaleja, joiden leveys 7,32m ja korkeus 2,44m.

## 3 Peli-aika

- Turnauksissa käytettävä peliaika on 2x8 minuuttia
- Peli-aika on juokseva, jolloin katkot kuuluvat peliaikaan.

#### **4 Pelaajat/joukkueet**

- Joukkueessa saa maksimissaan olla 12 pelaajaa (viralliset pelit)
- Kentällä on saman aikaisesti 5 pelaajaa
- Pelissä ei ole maalivahteja, vaan kaikki pelaajat ovat kenttä pelaajia
- Joukkueet voivat vaihtaa pelaajia lennossa.
- Joukkueen pelaajilla on oltava yhtenäinen pelipaita. Ilman paitaa ei saa pelata.
- Norsupallossa ei saa käyttää nappula- tai muita nasta-/ piikkikenkiä. Turf-kengät ovat sallittuja.

#### **5 Pelin kulku**

- Ottelut lähtevät käyntiin tuomarin keskipisteeseen maahan pomppaavasta pallosta. Pallo, kun on pompannut maasta on se pelattavissa
- Tuomari aloittaa pelin tuomaripallolla aina, pelin alussa ja maalien jälkeen keskipisteestä. Lisäksi tuomarin pallo sellaisen katkon jälkeen minkä jälkeen ei pystytä määrittämään vapaapotkua jommallekummalle joukkueelle. Esimerkiksi pelaajan loukkaantuminen, sellaisessa tilanteessa missä ei ole virhettä ja tuomari on katkaissut pelin.

##### **5.1 SIVURAJAPOTKU**

- Sivuraja- ja päätyrajapotku pallon ylittäessä pelialueen rajan

##### **5.2 KULMAPOTKU**

- Kulmapotku suoritetaan kulmalipulta, päätyrajan ja sivurajan pisteestä

##### **5.3 PAITSIO**

- Norsupallossa ei ole paitsio sääntöä

#### **6 RIKKEITÄ**

- Palloa ei saa pelata kädellä, rikkeestä seuraa vapaapotku.
- Mikäli käsi virhe on tapahtunut maalialueella, tapahtuneesta rikkeestä seuraa rangaistuspotku
  - Rangaistuspotku suoritetaan tyhjäin maaliin keskipisteestä.
- Törkeistä rikkeistä keltainen kortti, jonka jälkeen varoituksen saanut pelaaja siirretään vaihtoon.
- Erittäin törkeästä rikkeestä tai toistamiseen törkeään rikkeeseen syyllistynyt pelaaja saa punaisen kortin, josta seuraa ulosajo. Ulosajon jälkeen joukkue joutuu pelaamaan vajaalla.