

Säännöt

Turnaussäännöt



Tämä turnaussääntö on seuran ohjeellinen malli turnaussääntöjen luomiseen. Turnausjärjestäjät käyvät oman tapahtuman ja säännöt läpi käyttäen tukena seuran laatimaa mallia ja päivittävät & muokkaavat sääntöjen tarpeen tullen.

OTTELUIDEN PELAAMINEN

Ottelut pelataan puolikkaassa kaukalossa kaukalon suuntaisesti. Kotijoukkueeksi merkityn joukkueen maali on kaukalon varsinaisessa päädyssä ja vierasjoukkueen maali punaviivan tuntumassa. Puolia ei vaihdeta. Kentät on erotettu välilaidoilla. Perusperiaate on, että kotijoukkue pelaa omalla värillään ja vierasjoukkue valkoisilla paidoilla. Poikkeustapauksissa joukkueet sopivat keskenään paidan väristä. Kenttä 1 on tulostaulun päädyssä, kenttä 2 on jääkonepäädyssä.

KIEKKO JA MAALIT

Turnauksessa pelataan mustilla kiekkoilla (U10), isoihin maaleihin.

Turnauksessa pelataan mustilla kiekkoilla (U8-U9), isoihin maaleihin.

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ

Ottelut pelataan 4 vs 4 kenttäpelaajalla sekä maalivahdilla.

TUOMAROINTI

Turnauksen tuomaristo muodostuu xx xx joukkueen pelaajien vanhemmista. Ottelut tuomitaan yhdellä tuomarilla. Tuomarit eivät ole ammattituomareita, joka tulee tiedostaa ja ottaa huomioon.

KULKU KENTÄLLE/KENTÄLTÄ

Joukkueiden tulee olla valmiina peliin 5 minuuttia ennen ottelun alkua. Kentille kuljetaan vaihtoitoiden kautta. Kulku vaihtoitioihin tapahtuu pukukoppikäytävältä. Kotijoukkue jää varsinaiseen vaihtoitioon, vierasjoukkue siirtyy jään yli toimitsija-aition puoleiseen aitioon. Pelin jälkeen joukkueet poistuvat kaukalosta pukukopeille samoja teitä käyttäen kuin tullessa kaukaloon. Peleihin tulevat joukkueet voivat mennä vaihtoitioihin vasta, kun edelliset ovat sieltä poistuneet.

OTTELUN KESTO, VAIHDON PITUUS

Ottelut kestävät xx minuuttia. Vaihdonmerkkinä 2 min välein summeriääni, jonka jälkeen pelaajat luopuvat heti kiekosta ja luistelevat vaihtoon. Vasta, kun kentältä poistuvat pelaajat ovat vaihtoalueella, saavat uudet pelaajat tulla kentälle. Tuplavaihdon pelaavan täytyy myös käydä vaihtoalueella. Peli jatkuu keskialoituksella heti kun vaihto on tapahtunut.

PELIN KÄYNNISTÄMINEN

Maalivahdin sulkiessa kiekon, hyökkäävä joukkue siirtyy omalle kenttäpuoliskolle. Maalivahti laittaa kiekon maalin taakse (tarvittaessa tuomarin avustuksella), puolustava joukkue lähtee hyökkäämään ja ottelu jatkuu. Kiekon mennessä keskilaidan yli tuomari heittää kiekon peliin keskilaidan lähetyville. Otteluiden alussa sekä maalien ja tuomarin viheltämän pelikatkon jälkeen peli jatkuu aloituksella pelialueen keskeltä.

MAALINTEKIJÄT JA TILASTOINTI

Otteluissa maalintekijöitä ei tilastoida pöytäkirjaan. Sähköisiin ja paperisiin asiakirjoihin ei tehdä muutoksia peliajan jälkeen. Maalit lasketaan ja maalintekijät kuulutetaan.

YLI-ikäiset PELAAJAT JA SAMAN SEURAN ERI JOUKKUEET

Joukkueen tulee koostua pääosin oikean ikäisistä pelaajista. Y-pelaajista haettava aina poikkeuslupa xx viikkoa ennen turnauksen alkamista turnausjärjestäjältä. Lähtökohtaisesti joukkueessa voivat pelata sellaiset pelaajat Y-pelaajat, jotka ovat koko kauden pelanneet ja harjoitelleet osallistuvan

joukkueen mukana. Y-pelaajilla ei saa tavoitella kilpailullista etua SJL kilpailusääntöjen kohdan 5.4 mukaan.

Yli-ikäisen pelaajan nimen perään merkitään ”Y” ottelupöytäkirjaan. Vain yksi Y-pelaaja saa olla kerrallaan kenttäpelaajana kentällä. Yhteensä Y- pelaajia saa olla joukkueessa kolme.

Kokoonpanoja ilmoittaessa Gameresultsiin, luvattu Y-ikäisen pelaajan nimen perään tulee merkata (Y). Jos turnauksen aikana ilmenee, että Y-ikäistä pelaaja ei ole aiemmin ilmoitettu turnauksen järjestäjälle ja sovittu erikseen osallistumisesta tai havaitaan, että Y-pelaaja, joka on luvattu ja selkeästi erottuu pelillisesti joukkuetta taidoillaan ja kyvyillään vahvistavana, voidaan tässä tapauksessa turnauspäällikön ja/tai turnauksen Joryn päätöksellä mitätöidä joukkueen tulokset joko yksittäisen ottelun tai koko turnauksen osalta.

Pelaajien kierrättäminen saman seuran eri joukkueissa turnauksen aikana on kiellettyä. Maalivahdin loukkaantumis- tai sairaustapauksissa maalivahtia voi kierrättää saman seuran eri joukkueissa. Tällaiselle tapaukselle pitää kuitenkin aina ennen vaihdosta käydä hakemassa turnauspäällikön lupa.

Mikäli turnaukseen osallistuu samasta seurasta useampia joukkueita, tulee joukkueiden olla keskenään mahdollisimman tasavahvoja. Kaikkia joukkueen pelaajia tulee peluuttaa tasaisesti ottelun aikana.

RIKKEET, KURINPITOTOIMET JA EPÄSELVYYDET OTTELUISSA

Kun pelaaja tekee rikkeen, vihelletään peli poikki. Rikkoneelle pelaajalle kerrotaan katkon syy ja poistetaan hänet ko. vaihdosta. Tilalle tulee seuraava vuorossa oleva pelaaja (ei siis alivoimapeliä). Vaihdon jälkeen peli jatkuu keskialoituksella. Jos rike on rangaistuslaukauksen arvoinen, suoritetaan lisäksi rangaistuslaukaus. Rikkonut pelaaja voi osallistua seuraavaan vaihtoon normaalisti. Jos joku pelaaja tekee pelin aikana toistuvasti rikkeitä hyödyntäen rangaistuksen puuttumista, tulee pelinohjaajan poistaa pelaaja ottelun loppuajaksi.

KURINPITOTOIMET TOISEN PELAAJAN TAHALLISEEN VAHINGOITTAMISEEN TAI VAHINGOITTAMIS

YRITYKSEEN LIITTYVISSÄ TAPAUKSISSA

Mikäli pelaaja syyllistyy ottelun aikana toisen pelaajan tahalliseen vahingoittamiseen tai vahingoittamisen yritykseen, tuomari voi tuomita pelaajalle ottelurangaistuksen. Mikäli pelaaja syyllistyy törkeään toisen pelaajan tahalliseen vahingoittamiseen tai vahingoittamisen yritykseen tai syyllistyy toistamiseen toisen pelaajan tahalliseen vahingoittamiseen tai vahingoittamisen yritykseen, voi ottelun tuominnut tuomari yhdessä turnauspäällikön ja/tai turnaussihteerin kanssa langettaa pelaajalle yhden tai kahden ottelun pelikiellon tai sulkea pelaajan pois turnauksesta.

EPÄSELVYYDET OTTELUISSA

Epäselvissä tapauksissa joukkueella on oikeus tehdä kysely ottelun Jurylle. Kysely on tehtävä 15 minuutin kuluessa ottelun päättymisestä. Kysely tehdään kirjallisesti, se osoitetaan turnauspäällikölle ja jätetään kisakansliaan. Kyselystä peritään xxx € käsittelymaksu. Mikäli kysely johtaa toimenpiteisiin, käsittelymaksu palautetaan.

PALKITSEMINEN

Palkinnot jaetaan välittömästi jokaisen joukkueen viimeisen ottelun jälkeen. Sijat 1-3 palkitaan pokaaleilla. Kaikki muut palkitaan osallistumispalkinnolla.

VAKUUTUKSET

Turnauksen järjestäjä ei vastaa tapaturmista. Joukkueet eivät saa nimetä kokoonpanoihin vakuutusetonta pelaajaa. Joukkueet vastaavat myös toimihenkilöidensä vakuutuksista.

SIJOITUKSET

Sijoituksen määräytyminen alkulohkoissa seuraavasti: pisteet, lohkon otteluiden maaliero, lohkon otteluiden tehdyt maalit, keskinäisten otteluiden pisteet, keskinäisten otteluiden maaliero, keskinäisten otteluiden tehdyt maalit ja lohkon rangaistusminuutit. Sijoituksen määräytyminen jatkolohkoissa: Pelin päättyessä tasan voittaja ratkaistaan korkeintaan kolmen parin voittomaalikisalla äkkikuolema periaatteella, mikäli ratkaisua ei saada sen jälkeen voittajan

ratkaisee arpa.

SIOITUKEN MÄÄRÄTYMINEN SIOITUSSOTTELUISSA

Sioitusotteluissa 17-20 ei ole voittomaalikilpailua. Ottelun päättyessä tasan, joukkueet jakavat sijan. Jatkolohkoissa ja sioitusotteluissa 5-16 pelin päättyessä tasan, käydään voittomaalikilpailu yksi pari kerrallaan kunnes voittaja on selvillä. Voittomaalikilpailu voi siis ratketa jo ensimmäiseen pariin. Koko joukkue tulee kierrättää voittomaalikilpailussa läpi, mikäli ratkaisu venyy. Sama vetäjä voi tulla uudelleen vasta kun kaikki joukkueen pelaajat ovat kertaalleen vetäneet.

Sioitusotteluissa 1-4 mukaan lukien semifinaalit, pronssiottelu ja finaali, ottelun päättyessä tasan pelataan voittomaalikilpailu viidellä (5) parilla. Joukkueissa tulee olla valmiina 5 pelaajaa, jotka suorittavat voittomaalikilpailun. Sama pelaaja saa suorittaa vain yhden laukauksen ensimmäisellä viidellä kierroksella. Voittomaalikilpailun päättyessä tasan, jatketaan sitä kierros kierrokselta kunnes voittaja on selvillä. Tällöin joukkue voi halutessaan käyttää ensimmäisellä viidellä kierroksella laukonutta pelaajaa uudelleen niin monta kertaa kuin haluaa.

MUUT ASIAT

Kaikki varusteet on pidettävä päällä pelikentällä turvallisuussyistä, myös hanskat vaikka peli on jo loppunut. Koronapandemian tai muun pakottavan syyn kohdalla (esim. laiterikko), varaa xx xx joukkue oikeuden perua turnauksen. Kaikki tässä vaiheessa maksetut turnausmaksut palautetaan