



**EROTUOMARIN
MEKANIIKAT**

Sisällys

I TOIMINTATAVAT KILPAILUSÄÄNTÖIHIN	3
B. KILPASARJOJEN SÄÄNNÖT.....	3
C. JUNIORISÄÄNNÖT	6
II MEKANIIKAT	7
OHJE VAIHTOSÄÄNTÖÖN	7
TUOMAREIDEN TOIMINTA VÄÄRÄ VAIHTO JA LIIKAA PELAAJIA PÄÄTYALUEELLA TILANTEISSA ..	7
PELIKELLO EI KÄYNNISTY:.....	8
TUOMARIN TOIMINTA JA KÄSIMERKIT	9
YLEISIÄ OHJEITA	9
ALOITUSSYÖTTÖ:	9
LIIKAA PELAAJIA ALUEELLA:.....	10
MAALIVAHDIN RENGAS:	10
RANGAISTUKSET:	11
TUOMARIN SIJOITTUMINEN JA LIIKKUMINEN	12

I TOIMINTATAVAT KILPAILUSÄÄNTÖIHIN

B. KILPASARJOJEN SÄÄNNÖT

B2.6 Ensiapu

Liiton alaisissa kilpasarjoissa sekä liiton alaisissa SM-turnauksissa otteluiden aikana paikalla on oltava ensiapukoulutuksen saanut henkilö. Ottelussa pelaava pelaaja ei voi olla ko. henkilö. Henkilön puuttumisesta kilpailunjärjestäjä voi määrätä tapahtuman järjestäjälle tapauskohtaisesti määrättävän sanktion.

TOIMINTATAPA:

Viimeistään pöytäkirjaa allekirjoitettaessa tarkastetaan, että EA henkilö on kirjattu pöytäkirjaan. Mikäli nimi puuttuu, niin huomautussarakkeeseen kirjataan: ” EA puuttui”.

Kauden aikana tuomarit tarkastavat pistotarkastuksin kilpailupäällikön pyynnöstä EA henkilön pätevyyden.

Tarkastus kirjataan huomautussarakkeeseen: ”EA pätevyys tarkastettu, kunnossa” tai sitten ”EA pätevyys tarkastettu, ei korttia”

B2.12 Ottelun keskeyttäminen

Jos ottelu keskeytyy teknisen häiriön takia, joka kestää kauemmin kuin yhden tunnin, tuomarin on keskeytettävä ottelu. Lyhyemmän teknisen häiriön jälkeen ottelua jatketaan normaalisti.

Jos keskeytyshetkellä ottelua on pelattu vähintään puolet määrätystä otteluajasta, ottelu lopetetaan ja sen hetkinen tilanne jää ottelun lopputulokseksi. Jos ottelua on pelattua vähemmän kuin puolet otteluajasta, tuomarin on määrättävä ottelu uudelleen pelattavaksi. Uudelleen pelattava ottelu toteutetaan kilpailunjärjestäjän ohjeistuksen mukaan.

Jos virallinen ottelu määrätään uudelleen pelattavaksi, saavat otteluun osallistua ne pelaajat, jotka alkuperäisenä ottelupäivänä ovat olleet edustuskelpoisia eivätkä olleet pelikiellossa.

TOIMINTATAPA:

Jos ottelussa esiintyy tekninen häiriö (esim. sähkökatko, jään huono kunto), tuomarit päättävät, keskusteltuaan ottelutoimitsijoiden kanssa häiriön korjaamistoimenpiteistä ja aikataulusta, miten ottelua jatketaan ja miten tauot sekä puoliajat pidetään.

Tuomarit päättävät myös ottelun keskeyttämisestä sääntöjen mukaisesti tarpeen vaatiessa.

Jos ottelu joudutaan keskeyttämään teknisen häiriön takia, tuomarit kirjoittavat tilanteesta otteluraportin kilpailunjärjestäjälle

B2.13 Peli-aika ja tauot

Naisten SM-sarjassa, Ykkössarjassa ja B-nuorten SM-sarjassa:

- peliaika on 4x 15min
- 1. ja 2. sekä 3. ja 4. erän välissä pidetään kahden (2) minuutin tauko
- 2. ja 3. erän välissä pidetään 15 minuutin puoliaika

Puoliajan pituus voi olla tästä poikkeava, jos joukkueet ja erotuomaristo sopivat asiasta ennen ottelun alkua.

- Jää ajetaan ennen ottelua ja ottelun puoliajalla

TOIMINTATAPA:

Puoliajan tai erien välisen tauon aika alkaa käydä välittömästi, kun erän päätössummeri on soinut.

Taukokelloa on käytettävä niissä halleissa missä se on mahdollista.

Toimitsijat ovat velvollisia ilmoittamaan joukkueille ja tuomareille, kun puoliaikaa on jäljellä viisi minuuttia.

C. JUNIORISÄÄNNÖT

C4. JUNIORIPELISÄÄNNÖT

C4.1.2 Vaihtaminen ja aloitukset (koskee E-junioreita)

Jos pelikatkoa ei tule 70 sekuntiin, toimitsijat antavat vaihtoa tarkoittavan äänimerkin ja tuomari pysäyttää pelin ja peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin. Aloituksen saa se joukkue, jolla oli rengas hallussaan, siltä alueelta, jolla rengasta viimeksi koskettiin tai pidettiin hallussa vaihtoa tarkoittavan äänimerkin soidessa.

ESIMERKKI:

Joukkueen A pelaaja syöttää renkaan puolustusalueeltaan keskialueelle ja ennen kuin kukaan muu pelaaja koskettaa rengasta, vaihtosummeri soi. Peli pysäytetään ja aloitus myönnetään joukkueelle A heidän puolustusalueen aloitusympyrästä.

II MEKANIIKAT

OHJE VAIHTOSÄÄNTÖÖN

Kotijoukkueella on viimeinen vaihto-oikeus. Tämä tarkoittaa sitä vierasjoukkueen on asettava ensin kentälle omat pelaajansa. Vierasjoukkueelle annetaan kohtuullinen (n.5sek) aika laittaa kentälle pelaajat, jonka jälkeen kotijoukkueella on kohtuullinen (n.5sek) aikaa laittaa omansa.

Kotijoukkueen viimeinen vaihto-oikeus tarkoittaa sitä, että heidän ei ole laitettava kentälle pelaajia ennen kuin vierasjoukkue on sen tehnyt. Kotijoukkue voi siis pitää pelaajiaan vaihtoaitiossa tai sen välittömässä läheisyydessä siihen asti, että vierasjoukkue on vaihtonsa suorittanut.

Jos kotijoukkue on vaihtonsa tehnyt eli pelaajat ovat jo aloitusalueella odottamassa vierasjoukkueen pelaajia, eivät kotijoukkueen pelaajat voi enää palata vaihtoon sen jälkeen, kun vierasjoukkue on kentällisensä laittanut.

Jos vaihtojen tekeminen kestää, huomautetaan ensiksi sitä joukkuetta, joka viivyttelee ja samalla myös toista joukkuetta.

TUOMAREIDEN TOIMINTA VÄÄRÄ VAIHTO JA LIIKAA PELAAJIA PÄÄTYALUEELLA TILANTEISSA

Väärä vaihto tilanteissa ja pelin viivyttäminen, liikaa pelaajia päätyalueella: lähempi tuomari sulkee vaihtoaition luukun (estää pelaajien vaihtamisen).

Jos tuomarit voivat osoittaa rikkeen tehneen pelaajan, niin hänet määrätään kärsimään rangaistusta.

Muussa tapauksessa ilmoitus valmentajalle "väärä vaihto, määrää jäähylle menevä pelaaja kentällä olleista pelaajista".

Jos ilmoitusta ei tule kohtuullisessa ajassa, tuomari määrää rangaistusaitioon menevä pelaaja kentällä olleista pelaajista.

PELIKELLO EI KÄYNNISTY:

Tuomari pysäyttää pelin, kun virhe huomataan. Aloitus myönnetään rengasta hallussa pitäneelle joukkueelle. Hyökkäysaikakelloa ei palauteta 30 sekuntiin.

Pelikelloon laitetaan oikea peliaika.

Aloitusvihellyksen viheltävän tuomarin vastuulla on seurata, että pelikello käynnistyy.

Pelin pysäyttävän tuomarin vastuulla on seurata, että pelikello pysähtyy.

AIKALISÄ:

Tuomari menee näyttämään aikalisän toimitsija- aitiolle. Samaan aikaan toinen tuomari vie renkaan valmiiksi aikalisän jälkeistä aloitusta varten aloituspisteeseen.

TUOMARIN TOIMINTA JA KÄSIMERKIT

YLEISIÄ OHJEITA

Aloituksissa rengasta ei heitetä tai potkita, vaan se lasketaan aloituspisteeseen.

Lyhyillä erätauoilla tuomarit pysyvät jäällä eivätkä mene rangaistusaitioon. Lyhyillä tauoilla tuomarit siirtyvät aloituspaikoille heti sen jälkeen, kun ovat kutsuteen joukkueet peliin kaksoisvihellyksellä.

ALOITUSSYÖTTÖ:

Molemmat tuomarit varmistavat, että peli on valmis alkamaan tai jatkumaan

Ei-aloittava tuomari ilmoittaa käsimerkillä aloitussuunnan, kun on valmis aloittamaan pelin

Aloittava tuomari aloittaa pelin viheltämällä pilliin ja laskee kädellä viisi sekuntia

RIKE:

Jos joukkue, jolla on renkaan hallinta, tekee:

- a) maalialuerikkeen
- b) aloitussyöttörikkeen
- c) siniviivarikkeen
- d) ringetteviivarikkeen

Tuomari puhaltaa pilliin ja näyttää:

- a) maalialuetta pillittömällä kädellä, joka on ojennettu alaspäin 45-asteen kulmassa ja sanoo "maalialuerike" ja näyttää tämän jälkeen maalivahdin rengas merkin ja huutaa "maalivahdin rengas"
- b) aloitusympyrää ja aloitussuunnan
- c) siniviivarikkeen merkin ja aloitussuunnan
- d) neljä alueella merkkiä (neljä sormeaa pystyssä rinnan korkeudella) ja tämän jälkeen aloitussuunnan

LIIKAA PELAAJIA ALUEELLA:

Jos rikkeen tekee rengasta hallitseva joukkue, tuomari pysäyttää pelin ja näyttää neljä alueella merkkiä ja tämän jälkeen aloitussuunnan.

Jos rikkeen tekee joukkue, jolla ei ole renkaan hallintaa, tuomari nostaa siirretyn rikkeen merkin, kun ylimääräiset pelaajat ylittävät ringetteviivan.

Jos rangaistuksen arvoista pelaamista ei ole, tuomari aloittaa viiden sekunnin laskemisen, kun ylimääräiset pelaajat poistuvat alueelta koskettamalla tai ylittämällä ringetteviivan.

Rike mitätöityy välittömästi, jos rengas sekä ylimääräiset pelaajat poistuvat päätyalueelta koskettamalla tai ylittämällä ringetteviivan.

Jos rangaistuksen arvoista pelaamista on, siirretty rike merkki muuttuu siirretyn rangaistuksen merkiksi. Peli pysäytetään, kun renkaaton joukkue saa renkaan hallinnan tai renkaallinen joukkue tekee rikkeen. Tuomari näyttää rangaistuksen pelin viivytämisestä sekä nimeää ja osoittaa rangaistua pelaajaa.

MAALIVAHDIN RENGAS:

Tuomari pysäyttää pelin ja:

1. osoittaa pillittömällä kädellä, joka on ojennettu alaspäin 45-asteen kulmassa, maalialuetta
2. näyttää maalivahdin rengas -merkin ja huutaa "maalivahdin rengas"
3. Jos maalilla oleva tuomari pysäytti pelin, ringetteviivalla oleva tuomari ei toista merkkiä
4. Jos ringetteviivalla oleva tuomari pysäytti pelin, maalilla oleva tuomari toistaa merkin ja huutaa "maalivahdin rengas".

RANGAISTUKSET:

Rangaistuksenantotilanteissa tuomarin tulee näyttää paikallaan seisten seuraavat merkit.

Jos rangaistus tuomitaan joukkueelle, jolla on renkaan hallinta:

1. peli pysäytetään välittömästi
2. tuomari osoittaa rangaistavaa pelaajaa
3. tuomari nimeää rangaistavan pelaajan sanomalla joukkueen värin ja pelaajan pelinumeron
4. näyttää rangaistusmerkin ja sanoo sen myös suullisesti

Jos rangaistus tuomitaan joukkueelle, jolla ei ole renkaan hallinta:

1. tuomari nostaa siirretyn rangaistuksen merkin
2. pysäyttää pelin, kun renkaan hallinta vaihtuu tai renkaallinen joukkue tekee rikkeen
3. tuomari näyttää syyn pelikatkolle ja näyttää aloitussuunnan
4. osoittaa rangaistavaa pelaajaa
5. tuomari nimeää rangaistavan pelaajan sanomalla joukkueen värin ja pelaajan pelinumeron
6. näyttää rangaistusmerkin ja sanoo sen myös suullisesti

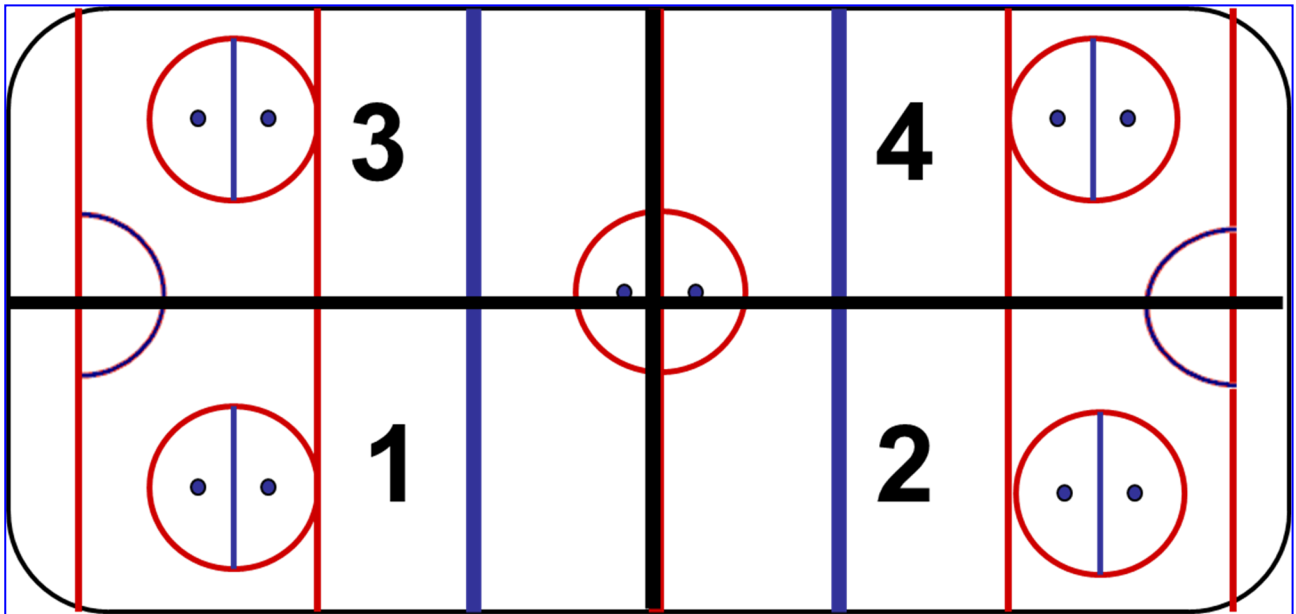
Tilanteessa, jossa molemmilla tuomareilla on siirretty rangaistus ja peli pysäytetään rikkeen takia, vain rikkeen viheltänyt tuomari näyttää rangaistuksen.

Toinen tuomari odottaa ja katsoo, tuleeko rangaistus samalle pelaajalle kuin hänellä oli merkittynä.

Jos rangaistus tulee eri pelaajalle, myös toinen tuomari ilmoittaa oman rangaistuksensa osoittamalla ja nimeämällä pelaajan sekä näyttämällä rangaistuksen syyn.

Tuomari, joka on lähempänä toimitsija-aitiota, käy ilmoittamassa rangaistuksen toimitsijoille sekä huolehtii, että rangaistusta pelaaja menee rangaistusaitioon.

TUOMARIN SJOITTUMINEN JA LIIKKUMINEN NELIKENTTÄ SJOITTUMISEEN



1. Tämä alue on kuvan tuomarin haastavin kiinnostuksen kohde. Tuomari on samalla puolella ja alue on kaukana. Haasteena on ehtiä alueelle riittävän nopeasti, kun hyökkäyssuunta vaihtuu.
2. Tämä alue on sinulle toiseksi tärkein. Tällä alueella pelitapahtumat ovat lähellä.
3. Tämä alue on tuomarille kolmanneksi tärkein. Vaikka alue on kaukana, se on tuomarin toisella laidalla, jolloin tuomarin ei tarvitse varoa niin paljon pelaajia liikkeessaan.
4. Tämä alue on tuomarille vähiten tärkein. Peli on toisella laidalla ja siellä alueella on jo toinen tuomari.

NELIKENTÄN KÄYTTÄMINEN SIJOITTUMISEN APUNA:

Tuomari peilaa oman sijoittumisensa pelaajien liikkeisiin ja pelisuuntaan.

Myös pelin takana tulevan tuomarin pitää peilata sijoittumisensa pelaajien liikkeeseen.

Takatuomarin on liikuttava riittävän lähellä peliä eikä voi jäädä liian kauas.

Kaikissa otteluissa ei voi liikkua samalla opitulla mallilla.

Ringetteviivalta pitää lähteä nopeasti ennakoiden pelin suunnan vaihtuminen sekä havainnoiden renkaattomien pelaajien liike.

Jos peli pysähtyy ja pelisuunta vaihtuu, myös tuomarin liikesuunta vaihtuu.