



**EROTUOMAREIDEN  
TOIMINTATAVAT**

# Sisällys

JOHDANTO.....	3
I TOIMINTATAVAT PELISÄÄNTÖIHIN.....	4
MÄÄRITELMÄT.....	4
KAPPALE 2 - KENTÄN MERKINNÄT.....	6
KAPPALE 3 - PELIASUT.....	7
KAPPALE 4 - VARUSTEET.....	8
KAPPALE 5 - PELIAIKA.....	10
KAPPALE 6 - JOUKKUEET.....	12
KAPPALE 7 - PELIN SÄÄNNÖT.....	14
KAPPALE 8 - MAALIVAHDIN PELAAMINEN.....	22
KAPPALE 9 - ALOITUSSYÖTTÖ JA MAALIVAHDIN ALOITUS.....	25
KAPPALE - 10 MAALINTEKO.....	30
KAPPALE 12 – RIKKEIDEN SEURAUKSET.....	32
KAPPALE 13 - PIENET RANGAISTUKSET.....	34
KAPPALE 18 - RANGAISTUSLAUKAUS.....	41
KAPPALE 19 - RANGAISTUSTEN SEURAUKSET.....	45
KAPPALE 20 - JOUKKUETTA KOSKEVAT RANGAISTUSMÄÄRÄYKSET.....	46
II TOIMINTATAVAT KILPAILUSÄÄNTÖIHIN.....	47
B. KILPASARJOJEN SÄÄNNÖT.....	47
C. JUNIORISÄÄNNÖT.....	50
III MEKANIIKAT.....	51
OHJE VAIHTOSÄÄNTÖÖN.....	51
TUOMAREIDEN TOIMINTA VÄÄRÄ VAIHTO JA LIIKAA PELAAJIA PÄÄTYALUEELLA TILANTEISSA	51
PELIKELLO EI KÄYNNISTY:.....	52
TUOMARIN TOIMINTA JA KÄSIMERKIT.....	53
YLEISIÄ OHJEITA.....	53
ALOITUSSYÖTTÖ:.....	53
LIIKAA PELAAJIA ALUEELLA:.....	54
MAALIVAHDIN RENGAS:.....	54
RANGAISTUKSET:.....	55
TUOMARIN SJOITTUMINEN JA LIIKKUMINEN.....	56

# JOHDANTO

Erotuomareiden toimintatavat on ohjekirja, josta löytyy toimintaohjeita erilaisiin pelitilanteisiin sekä toimintamalleja sääntökohtiin. Ohjekirjaan on koottu erillisiä ohjeistuksia ja tarkennuksia sääntökohtiin sekä toimintamallit tuomareiden sijoittumiseen.

Vihkosen tarkoituksena on toimia tuomarin käsikirjana oikeanlaisiin tulkintoihin pelitilanteissa sekä ohjekirjana oikeanlaisiin toimintatapoihin otteluissa.

Vihkosen ensimmäisessä osassa on toimintatapoja Ringeten pelisääntöihin 2020 - 2021 ja toisessa osassa toimintatapoja Ringeten kilpailusääntöihin. Kolmannessa osassa on ohjeita ja malleja tuomareiden sijoittumiseen ja toimintoihin pelikentällä.

Tämän vihkosen ohella on tärkeää tutustua myös Pelisääntöihin 2020 - 2021.

30.8.2020

Helsingissä

Suomen Ringeteliitto ry

Erotuomari- ja toimitsijatyöryhmä

# I TOIMINTATAVAT PELISÄÄNTÖIHIN

## MÄÄRITELMÄT

### **Karvaaminen**

Pelaajan, jolla ei ole rengas hallussaan, aktiivisella karvaamisella tarkoitetaan toimintaa, jossa pelaaja:

- a) yrittää lyödä mailallaan vastustajan, jolla on rengas hallussaan tai on juuri saamassa renkaan hallinnan, mailan pelipäähän
  
- b) käyttää laillisesti vartaloaan säilyttääkseen asentonsa

### **Renkaan hallinta (control):**

Hallinta renkaaseen syntyy, kun:

- a) kenttäpelaaja sijoittaa mailan renkaan sisään, ohjaa rengasta mailalla tai lyö tai potkaisee tarkoituksellisesti rengasta.
  
- b) maalivahti, ollessaan maalivahdin alueella, estää renkaan menemisen maaliin ja rengas jää pysähtyneenä maalivahdinalueen sisään tai koskettaen aluetta rajaavaa viivaa.
  
- c) maalivahti, muussa kuin torjuntatarkoituksessa, liikuttaa rengasta mailalla, potkaisee tai lyö rengasta.
  
- d) rengas pysähtyy maalialueelle tai koskettaen maalialuetta rajaavaa viivaa.

HUOMIO: Aloituksessa ja maalivahdin renkaassa, renkaan hallinta pysyy aloittavalla joukkueella, kunnes rengas on aloitusympyrän tai maalivahdinalueen ulkopuolella.

HUOMIO: Yhteishallintatilanteessa peli pysäytetään rangaistuksen tai rikkeen seurauksena välittömästi, kun yhteishallinta syntyy.

### **TAPAUS 1:**

Peli on käynnissä ja tuomarilla on siirretyn rangaistuksen tai siirretyn rikkeen merkki ylhäällä joukkueelle A. A1 laittaa mailansa renkaaseen, ohjaa rengasta mailallaan, tai lyö tai potkaisee rengasta.

### **TOIMINTATAPA 1:**

Peli pysäytetään, kun A1 saa renkaan hallinnan jollain edellä mainitulla tavalla.

### **TAPAUS 2:**

Peli on käynnissä ja tuomarilla on siirretyn rangaistuksen tai siirretyn rikkeen merkki ylhäällä joukkueelle A. Pelaaja A1 laittaa mailansa poikittain jäähän. Pelaaja B1 syöttää renkaan jäätä pitkin ja rengas osuu pelaajan A1 paikallaan olevaan mailaan.

### **TOIMINTATAPA 2:**

Peli jatkuu ja se pysäytetään vasta, kun joukkue A saa renkaan hallinnan. Renkaan kimpoamista pelaajan A1 mailasta ei tulkita hallinnaksi.

### **TAPAUS 3:**

Peli on käynnissä ja tuomarilla on siirretyn rangaistuksen tai siirretyn rikkeen merkki ylhäällä joukkueelle A. Pelaajalla B1 on rengas hallussaan. Pelaaja A1 laittaa mailansa renkaaseen ja syntyy yhteishallintatilanne.

- a. Pelaaja A1 nostaa mailansa välittömästi pois renkaasta ja B1 pitää renkaan hallussaan.
- b. Rengas pysähtyy ja molempien pelaajien maila on renkaassa.

### **TOIMINTATAPA 3.**

Peli pysäytetään molemmissa tapauksissa välittömästi.

## KAPPALE 2 - KENTÄN MERKINNÄT

**2.2 Siniviivat.** Siniset, 30cm leveät viivat tulee merkitä maaliviivojen suuntaisesti 22,86 metrin etäisyydelle päädyn suorasta keskiosasta mitattuna viivan keskelle. Viivojen, joita kutsutaan siniviivoiksi, tulee kulkea jään poikki ja jatkua pystysuunnassa molemmissa sivulaidoissa.

### TOIMINTATAPA:

- Etäisyys 22,86 metriä päädystä koskee kaukaloita, jotka ovat 58 – 60 metriä pitkiä.
- Alle 58 metrin pituisissa kaukaloissa siniviivan etäisyys päädystä pienenee suhteessa kaukalon lyhentyessä.

Kaukalon pituus	Siniviivan etäisyys päädystä
60 m	22,86 m
59 m	22,86 m
58 m	22,86 m
57 m	21,71 m
56 m	21,34 m

### 2.3. Aloitusympyrät

**2.3.c Jokainen ympyrä tulee puolittaa punaisella, 5 cm leveällä maaliviivan suuntaisella viivalla.**

### TOIMINTATAPA

Ottelu voidaan pelata, vaikka sääntökohdan määäämiä merkintöjä ei kaukalosta löytyisikään.

## KAPPALE 3 - PELIASUT

**3.1** Samaan joukkueeseen kuuluvien pelaajien, maalivahti mukaan lukien, tulee pukeutua samenvärisiin peliasuihin, joihin kuuluvat pelipaidat ja kenttäpelaajilla myös pelihousut. Peliasujen tulee olla istuvat ja käsivarret ja jalat peittävät.

### TOIMINTATAPA:

Jos maalivahdilla on muusta joukkueesta eroava pelipaita tai muuten joukkueella paljon erivärisiä housuja tai kypäriä, mikä häiritsee tuomareiden työskentelyä tuomari kirjoittaa asiasta huomautuksen pöytäkirjaan.

**3.4** Koruja, kuten rannekelloja, sormuksia, korvakoruja, rannekoruja, kaulakoruja tai muita esineitä, jotka erotuomarin mukaan saattavat aiheuttaa vaaraa, ei tule käyttää ottelun aikana. (Poikkeuksena lääkinnällisistä syistä merkinä olevat ranne- tai kaulakorut).

### TOIMINTATAPA:

Kaikki korut on poistettava tai peitettävä esimerkiksi teipillä tai laastarilla. Joukkueella on oikeus huomauttaa, mutta ei vaatia tuomarilta toimenpiteitä koskien vastustajan peliasuja, esim. koruja. Toistuvasta huomauttelusta tuomitaan huomautuksia tekeväälle joukkueelle rangaistus pelin viivyttämisestä.

## **KAPPALE 4 - VARUSTEET**

### **4.2 Ringettemaila**

**4.2.b Ringettemaila voi olla puuta, muovia, alumiinia tai muuta samankaltaista materiaalia. Käytettäessä komposiittimailoja, jotka koostuvat useasta eri materiaalista, vain varsia ja niitä varten erityisesti valmistettuja kärkiä saa käyttää.**

#### **TOIMINTATAPA:**

Käytettäessä tehdasvalmisteisia mailankärkiä ja komposiittimailojen varsia, jotka ovat eri valmistajien tuotteita, tulee tuotteiden yhteen liitettynä vastata sääntökirjassa määrättyjä mailan mittoja. Kiistatilanteissa ottelun tuomari päättää harkintansa mukaisesti onko maila sääntöjen mukainen.

### **4.9 Maalivahdin varusteet**

**4.9.b Luistimia ja mailaa lukuun ottamatta kaikkien maalivahdin käyttämien varusteiden tulee olla tehty yksinomaan pään ja vartalon suojaamiseen. Varusteisiin ei saa kuulua sellaisia välineitä tai vaatekappaleita, jotka antavat maalivahdille kohtuutonta etua maalivahtityöskentelyssä.**

#### **TOIMINTATAPA:**

Maalivahti ei saa käyttää lisäterällisiä mv-luistimia.

### **4.10 Varusteiden mittaaminen**

**4.10.a Varusteiden mittaaminen suoritetaan vain silloin, kun joukkue on sitä pyytänyt kapteenin, varakapteenin tai joukkueen henkilökuntaan kuuluvan toimesta pelin ollessa katkaistuna. Mailan, maalivahdin säärisuojien, kilpi- tai kiinniottokäsineen todelliset mitat tulee mitata välittömästi pyynnön jälkeen (esim. kärki, leveys, pituus).**

#### **TOIMINTATAPA:**

Joukkueen tulee pyytäessään mailan mittausta tarkentaa mitä siitä mitataan. Pyyntöksi ei esimerkiksi hyväksytä: ”Mittaa maila”, vaan ”Mittaa mailan pelipää.”



Jollei pelikärkeä ole jälkikäteen omatoimisesti ohennettu (esim. viilattu), niin mailan pelikärki on hyväksyttävää mallia.

- Jos joukkue pyytää mittaamaan mailan yläpäästä:
  1. Maila voi olla ohennettu tasaisesti vastakkaisilta puolilta (myös kulmista), kunhan se ei ole ohennettu vaarallisen ohueksi. Vaarallisuus on tuomarin harkinnassa.
  2. Mailan yläpäässä saa olla eristysnauhasta tehty paksunnos, joka ylittää leveyden ja paksuuden maksimimitat.
  3. Mailan tasaisesti ohennetussa yläpäässä tulee pitää minimimitat ylittävää eristysnauhapaksunnosta.
- Jos mailan yläpää on ohennettu vain toiselta puolelta, jolloin asetettaessa maila lappeelleen jälle saavutetaan toispuoleisella sormitilalla etua, on maila laitton.

## KAPPALE 5 - PELIAIKA

### 5.4. Hyökkäysaikakello (sääntö koskee D-junioreiden ja sitä vanhempien otteluita)

- 5.4.c Hyökkäysaikakello palautetaan 30 sekuntiin, kun
- 5.4.c (1) rengasta hallussaan pitävä joukkue laukoo kohti maalia
- 5.4.c (2) renkaan hallinta siirtyy joukkueelta toiselle

#### TOIMINTATAPA:

- A1 laukoo renkaan kohti joukkueen B maalia ja rengas osuu maalitolppaan
  - ➔ Hyökkäysaikakello palautetaan 30 sekuntiin, kun rengas osuu maalitolppaan. Koska joukkue B ei ole saanut renkaan hallintaa, on joukkueella A 30 sekuntia aikaa laukoa uudelleen kohti maalia
  - ➔ Jos rengas menee laukauksen seurauksena kulmaan, käy kello edelleen joukkueelle A
  - ➔ Jos pelaaja B1 ottaa renkaan kulmasta haltuunsa, palautetaan hyökkäysaika uudelleen 30 sekuntiin

### 5.4.d Kun hyökkäysaika saavuttaa nolla, tulee antaa äänimerkki ja:

5.4.d (3) aloitus annetaan tilanteessa puolustaneelle joukkueelle alueella, jossa rengasta viimeksi pelattiin.

#### TAPAUS 1:

A1 syöttää renkaan hyökkäysalueeltaan siniviivan yli keskialueelle ja hyökkäysaika saavuttaa nollan ennen kuin yksikään toinen pelaaja kosketti tai hallitsi rengasta.

#### TOIMINTATAPA 1:

Peli pysäytetään ja tilanteesta tuomitaan maalivahdin rengas joukkueelle B.

**HYÖKKÄYSAIKAKELLOA EI PALAUTETA 30 SEKUNTIIN, jos peli pysäytetään, koska**

- ruuhkatilanteessa aloitus myönnetään rengasta hallinneelle joukkueelle
- rengasta hallitsevan joukkueen pelaaja loukkaantuu
- pelikello ei käynnisty
- tuomari loukkaantuu
- rengas jää jumiin maalikehikon tai laidan alle
- kentällä on vierasesine

Kaikissa tapauksissa aloitus myönnetään rengasta hallinneelle joukkueelle lähimmästä aloitusympyrästä siltä alueelta, jolla rengas oli, kun peli pysäytettiin.

## KAPPELE 6 - JOUKKUEET

**6.2 Ottelun alettua joukkueen tulee pystyä asettamaan jäälle vähintään neljä pelaajaa. Jos joukkue ei pysty asettamaan tarpeeksi pelaajia jäälle, erotuomari keskeyttää ottelun.**

### TOIMINTATAPA:

Pelikatkon jälkeen joukkueen on asetettava neljä pelaajaa jäälle.

Tilanteessa erotuomari kirjoittaa tapahtuneesta raportin kilpailunjärjestäjälle jatkokäsittelyä varten.

### 6.3 Virallinen ottelupöytäkirja.

Ennen ottelun alkua joukkueiden tulee kirjata viralliseen ottelupöytäkirjaan niiden pelaajien nimet ja pelinumerot, jotka ovat pelikelpoisia ottelussa. Pöytäkirjaan tulee lisäksi merkitä maalivahdit, varamaalivahdit, joukkueiden kapteenit ja varakapteenit. Myös joukkueiden toimihenkilöiden nimet tulee kirjata pöytäkirjaan. Ne henkilöt, joiden nimet on kirjattu ottelupöytäkirjaan, katsotaan osallistuviksi otteluun ja vain he ovat oikeutettuja olemaan vaihtovaihtiossa ottelun aikana.

### TOIMINTATAPA:

Jos pelaajan nimi oikein pöytäkirjassa, mutta pelinumero väärin, voidaan pelinumero korjata

**6.3.b Mikäli ottelun aikana havaitaan, että ottelun alusta asti otteluun osallistuneita joukkueen pelaajia on jäänyt merkitsemättä pöytäkirjaan, joukkueelle tuomitaan joukkuerangaistus pelin viivyttämisestä. Kyseisten pelaajien nimet ja numerot voidaan lisätä pöytäkirjaan. Muita lisäyksiä pöytäkirjaan ei saa tehdä.**

### TOIMINTATAPA:

Jos pelaajan nimeä ei löydy pöytäkirjasta, lisätään nimi ja pelinumero pöytäkirjaan ja joukkueelle tuomitaan joukkuerangaistus pelin viivyttämisestä.

Pelaajan, jolle on tuomittu rangaistus ja jonka nimeä ei ole pöytäkirjassa, nimi ja pelinumero lisätään pöytäkirjaan ja pelaaja kärsii tuomitun rangaistuksen itse. Tämän lisäksi joukkueelle tuomitaan joukkuerangaistus pelin viivyttämisestä, jonka kärsii toinen pelaaja.

Pelaajan, joka tekee tai syöttää maalin ja jonka nimeä ei ole pöytäkirjassa, nimi ja pelinnumero lisätään pöytäkirjaan ja maali hyväksytään. Joukkueelle tuomitaan joukkuerangaistus pelin viivytämisestä.

Kaikissa tilanteissa tuomari menee selvittämään puuttuvan pelaajan nimeä ja pelinnumeroa joukkueen vaihtoitioon. Joukkueen velvollisuus on nimetä puuttuvan pelaajan nimi ja pelinnumero tuomarille. Tuomari huolehtii, että toimitsijat lisäävät pelaajan nimen ja pelinumeron pöytäkirjaan.

## **KAPPALE 7 - PELIN SÄÄNNÖT**

**7.3.a Pelaaja voi vaihtaa koska tahansa. Pelaajien tulee kuitenkin aina tulla jälle ja poistua jälle vaihtoaition ovien kautta.**

### **TOIMINTATAPA:**

Jos pelaaja tulee jälle muualta kuin vaihtoaition ovien kautta, tuomitaan pelaajalle rangaistus pelin viivyttämisestä.

### **7.4 Siniviiva**

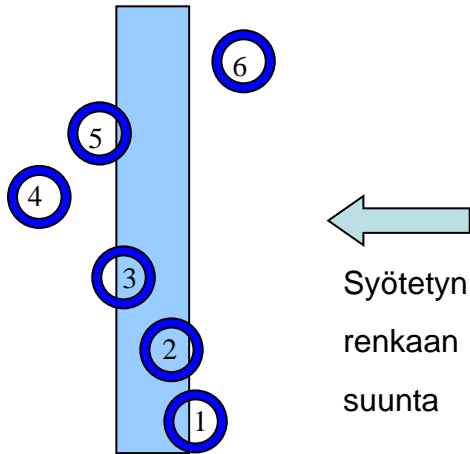
**Rengas tulee syöttää, laukaista, kimmota, lyödä tai sääntöjen mukaisesti potkaista toiselle pelaajalle molempien siniviivojen yli edetessä.**

**7.4.a Pelaaja, joka viimeksi kosketti tai hallitsi rengasta sen ollessa kokonaan siniviivan toisella puolella ei saa koskettaa tai ottaa sitä haltuunsa renkaan ylitettyä kokonaan siniviivan ennen kuin toinen pelaaja on koskettanut tai pitänyt rengasta hallussaan.**

**7.4.b Renkaan, joka on siniviivalla tai siihen kosketuksissa katsotaan olevan samanaikaisesti molemmilla siniviivan rajaamilla alueilla.**

## TOIMINTATAPA:

Siniviiva kuuluu sen rajoittamaan alueeseen eli siniviiva kuuluu hyökkäys-, puolustus- ja keskialueeseen. Jos rengas on pysähtynyt tai syötettynä liikkeessä numeron osoittamassa kohdassa tarkasteluhetkellä:



- Syöttänyt pelaaja: voi vetää renkaan 1, 2, 3, 5 takaisin tuloalueelle tai syöttää (tökätä) sen viivan yli, voi pelata rengasta 6 normaalisti, mutta ei saa pelata rengasta 4.
- Muu pelaaja: voi ottaa renkaan 1, 2, 3, 5 kumpaankin suuntaan tahansa ja pelata rengasta 4, 6 normaalisti.
- Hyökkäävä maalivahti, keskialueella ollessaan, ja renkaat ovat hyökkäyssiniviivalla kuvan mukaisesti: voi ottaa renkaan 1, 2, 3, 5 takaisin siten, ettei maila ylitä siniviivaa (5 ei käytännössä onnistu ja 3 vaikea), voi tökätä 1, 2, 3, 5 yli siniviivan (5 vaikea), ei saa pelata rengasta 4 ja voi pelata rengasta 6 normaalisti.
- Jos maalivahti heittää renkaan siten, että se koskee puolustussiniviivaa, ko. joukkueen pelaajat voivat vetää renkaan puolustusalueelle tai tökätä sen keskialueelle, mutta eivät voi kuljettaa rengasta viivan yli.

Jos pelaaja, jolla on oikeus pelata rengasta (A) ja vastustaja (B, ei pelioikeutta) koskevat samaan aikaan renkaaseen, peli pysäytetään ja tilanteesta tuomitaan siniviivarike.

Jos tilanteessa B pelaa A:n mailaa renkaan tavoitteluhetkellä häiriten A:n vapaata renkaan haltuunottoa, merkki siirretystä rikkeestä annetaan ja peli pysäytetään, jos B saa renkaan haltuunsa viiden sekunnin kuluessa rikkeestä ja tilanteesta tuomitaan siniviivarike.

Jos B tahallisesti liikkumalla ja siirtymällä estää A:n pääsyn renkaan luo, tuomitaan B:lle pieni rangaistus estämisestä.

Jos rengas on paikallaan ja kukaan ei pelaa sitä, tuomari huutaa "Pelaa!"

**HUOM:** "Pelaa!" – huudon jälkeen kaikilla pelaajilla on oikeus pelata rengasta.

## 7.5 Kahden siniviivan syöttö

Rengasta ei voi syöttää saman joukkueen pelaajalle suoraan kahden siniviivan yli.

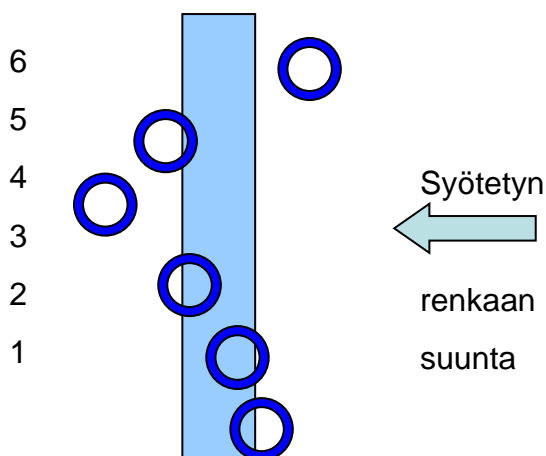
7.5.a Pelaajan, joka viimeiseksi kosketti rengasta ennen sen kulkeutumista koskemattomana kentän molempien siniviivojen yli, joukkueoverit eivät saa koskettaa tai pitää rengasta hallussaan ennen kuin vastustaja on sitä koskettanut tai pitänyt hallussaan.

7.5.c Mikäli rengas kulkeutuu hyökkäys- tai puolustusalueilta siniviivan yli keskialueelle koskemattomana ja jää kosketuksiin toisen siniviivan kanssa, peliä jatketaan, ellei rengasta sitä viimeiseksi hallussa pitäneen pelaajan joukkueoverin toimesta kuljeteta suoraan ko. siniviivan yli.

**HUOMIO:** Kun rengas koskettaa siniviivaa, sen tulkitaan olevan molemmilla alueilla. Jos pelaaja, jonka joukkueoveri syötti renkaan puolustusalueelta, ottaa renkaan siniviivalta eikä vie rengasta hyökkäysalueelle, vaan pitää renkaan keskialueella, kahden viivan rike poistuu. Jos pelaaja vie renkaan suoraan siniviivan yli hyökkäysalueelle, tuomitaan tilanteesta kahden viivan rike.

### TOIMINTATAPA:

Siniviiva kuuluu sen rajoittamaan alueeseen eli siniviiva kuuluu hyökkäys-, puolustus- ja keskialueeseen. Toisen siniviivan takaa syötetty rengas on pysähtynyt tai liikkeessä numeron osoittamassa kohdassa tarkasteluhetkellä:



- Syöttänyt pelaaja ei saa pelata mitään rengasta.
- Muu syöttäneen joukkueen pelaaja voi vetää renkaan 1, 2, 3, 5 takaisin tuloalueelle tai syöttää (tökätä) sen viivan yli, voi pelata rengasta 6 normaalisti, mutta ei saa pelata rengasta 4.
- Vastustajan pelaaja: voi ottaa renkaan 1, 2, 3, 5 kumpaan suuntaan tahansa ja pelata rengasta 4, 6 normaalisti.

**HUOMIO:** Kahden siniviivan syöttö voi tapahtua sekä hyökkäys- että puolustussuuntaan.



## **TOIMINTATAPA:**

Tilanteessa, jossa rengas on kulkeutunut koskemattomana hyökkäys- tai puolustuspuolesta toiseen päähän ja

- pelaaja, jolla on oikeus pelata rengasta (A) ja vastustaja (B, ei pelioikeutta) koskevat rengasta samaan aikaan, peli pysäytetään ja tilanteesta tuomitaan kahden viivan rike. Aloitus myönnetään joukkueelle A heidän hyökkäysalueeltaan.
- renkaan tavoitteluhetkellä B pelaa A:n mailaa ja B saa renkaan hallinnan, peli pysäytetään ja tilanteesta tuomitaan kahden viivan rike. Aloitus myönnetään joukkueelle A heidän hyökkäysalueeltaan.
- renkaan tavoitteluhetkellä B pelaa A:n mailaa, mutta ei saa renkaan hallintaa, pidetään kahden viivan merkki ylhäällä. Kun joukkue A koskettaa tai ottaa renkaan hallintaansa, kahden viivan merkki lasketaan ja nostetaan siirretyn rikkeen merkki. Jos joukkue B saa renkaan hallinnan viiden sekunnin kuluessa, peli pysäytetään ja tilanteesta tuomitaan kahden viivan rike. Aloitus myönnetään joukkueelle A heidän hyökkäysalueeltaan.
- jos B tahallisesti liikkumalla ja siirtymällä estää A:n pääsyn renkaan luo, tuomitaan B:lle siirretty pieni rangaistus estämisestä.
- ja rengas on pysähtynyt. Joukkueen A pelaaja on ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa renkaan pelietäisyyden joukkueen B pelaajan seurattessa lähietäisyydellä. Joukkueen A pelaaja yrittää ottaa renkaan haltuunsa, mutta epäonnistuu eikä kosketa rengasta ja joukkueen B pelaaja saa renkaan hallinnan. Tilanteessa kahden viivan rike kumoutuu ja joukkueen B pelaajalla on oikeus ottaa rengas haltuunsa.

## **TOIMINTATAPA:**

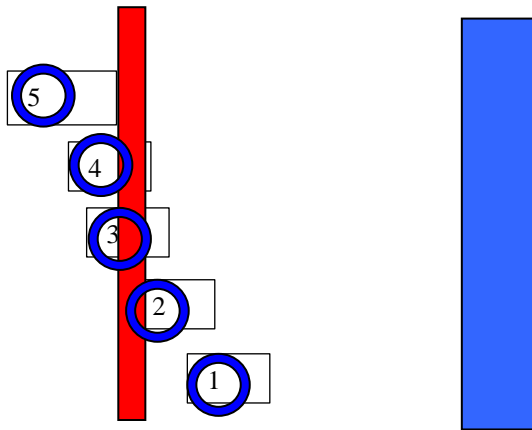
Jos rengas on paikallaan ja kukaan ei pelaa sitä, tuomari huutaa "pelaa rengasta".

**HUOM:** "Pelaa!" - huudon jälkeen kaikilla pelaajilla on oikeus pelata rengasta.

## 7.6 Ringetteviiva

7.6.a Enintään kolme kenttäpelaajaa kummastakin joukkueesta saa olla kerrallaan hyökkäys- tai puolustusalueen päätyalueella, pois lukien maalivahdin poisoton aikana.

### TOIMINTATAPA:



- Jos joukkueella on vähemmän kuin maksimi määrä pelaajia päätyalueella niin myös joukkueen alueen ulkopuoliset pelaajat voivat tulla pelaamaan kaikkia 1, 2, 3, 4, 5 rengaita (kunhan maksimi ei ylity).
- Jos joukkueella on maksimi määrä pelaajia päätyalueella niin alueen ulkopuolelta joukkueen pelaaja:
  - voi pelata rengasta 1 normaalisti
  - voi tökätä rengasta 2, 3, 4 päätyalueen suuntaan
  - voi vetää renkaan 2, 3, 4 keskialueen suuntaan mailallaan edellyttäen, että mikään osa pelaajasta eikä mailasta ylitä ringetteviivaa (4 vaikea)
  - ei voi pelata rengasta 5

**7.6.f Mikäli joukkueella, jolla rengas on hallussa hyökkäys- tai puolustusalueella, on päätyalueella enemmän kuin sallittu määrä kenttäpelaajia, peli keskeytetään välittömästi.**

### TOIMINTATAPA:

Jos pelaaja, jolla ei ole oikeutta pelata päätyalueella, ottaa renkaan haltuunsa (laittaa mailan renkaaseen) päätyalueelta seistessään itse ringetteviivalla tai sen takana, on kyseessä päätyaluerike ja peli pysäytetään välittömästi. Aloitus myönnetään vastustajalle.

## 7.7 Maalialue

Maalivahti, tai maalivahdin poisoton aikana MTK, on ainoa pelaaja, joka saa olla maalialueella oman joukkueensa puolustuspäädystä. Muut pelaajat eivät voi koskettaa tai pitää rengasta hallussaan, ellei se ole kokonaan maalialueen ulkopuolella.

**7.7.a Mikäli rengasta hallitsevan joukkueen kenttäpelaaja menee maalialueelle, peli pysäytetään välittömästi. Kuitenkin renkaan ollessa maalivahdin alueen viivan päällä, rengasta hallitsevan joukkueen pelaaja saa lyödä renkaan ulkoreunasta syvemmälle maalialueelle. Tilanteessa hän ei saa ottaa rengasta haltuunsa takaisin peliin, eikä hän saa rikkoa maalialuetta mailallaan, kädellään tms. Jos tilanteessa lyönnin voimasta rengas menee maaliin, maali hyväksytään.**

### TOIMINTATAPA:

Jos pelaajan maila tai vartalonosa **käy** maalialueella ja samalla hän pelaa hetkellisesti rengasta alueen sisällä, on toiminta tulkittava tahattomaksi. Esimerkiksi:

- puolustava pelaaja antaa maalivahdille renkaan ja rikko maalialueen rajan
- hyökkäävä pelaaja tekee maalin rikkoen maalialueen rajan
- puolustava pelaaja pysäyttää maalialueen läpi menevän syötön maalialueen sisällä.  
Jos tässä tapauksessa rengas ohjautuu maaliin, maali hyväksytään.

Kenttäpelaaja ei voi olla samanaikaisesti kosketuksissa mailallaan renkaaseen, joka on maalivahdin kädessä. Tässä tapauksessa niin kauan kun rengas on maalivahdin kädessä, tulkitaan renkaan olevan maalialueella.

Kun rengas on maalivahdilla, puolustavan joukkueen pelaajat voivat yrittää peittää syöttölinjoja, kuten normaalistikin kenttäpelaajalta mailalla, käsillä tai jaloilla.

## **7.8 Ruuhkatilanne**

**Jos syntyy pelitilanne, jossa rengas on liikkumaton tai sen pelaamista ei voida jatkaa turvallisesti, peli pysäytetään ja aloitus myönnetään joukkueelle:**

**7.8.a joka saavuttaa toisena renkaan hallinnan yhteishallintatilanteessa**

**7.8.b jolla ei ollut alkuperäistä hallintaa**

**7.8.c jolla oli alkuperäinen hallinta edellyttäen, että vastustaja ei aktiivisesti karvannut rengasta**

### **TAPAUS 1:**

A1 ja B1 tavoittelevat vapaana olevan renkaan hallintaa- B1 saavuttaa renkaan ensin ja laittaa mailansa renkaaseen. A1 onnistuu myös laittamaan mailansa renkaaseen. Rengas pysähtyy.

### **TOIMITATAPA 1:**

Peli pysäytetään ja aloitus myönnetään joukkueella A.

### **TAPAUS 2:**

Pelaajalla A1 on rengas hallussaan omalla puolustusalueellaan. A1 luistelee laitaa pitkin tarkoituksenaan viedä rengas pois alueelta. Pelaajat B1 ja B2 karvaavat aktiivisesti pelaajaa A1. Pelaajat A1, B1 ja B2 pysyvät kiinni laidassa.

### **TOIMINTATAPA 2:**

Peli pysäytetään ja aloitus myönnetään joukkueelle B lähimmästä aloitusympyrästä.

### **TAPAUS 3:**

Pelaajalla A1 on rengas hallussaan ja pelaaja B1 karvaa. B1 asettuu laitaan ja sulkee pelaajan A1 tien ja rengas pysähtyy, koska

- a) B2 asettuu pelaajan A1 toiselle puolelle, jättäen pelaajalle A1 vain pienen tilan poistumiseen.
- b) B2 ja B3 asettuvat pelaajan A1 ympärille jättäen vain pienen tilan, josta A1 voi poistua.
- c) B2 ja B3 asettuvat pelaajan A1 ympärille, eivätkä jätä pelaajalle A1 tilaa poistumiseen. B1, B2 ja B3 karvaavat kaikki aktiivisesti.
- d) B2 ja B3 asettuvat pelaajan A1 ympärille, eivätkä jätä pelaajalle A1 tilaa poistumiseen. Tilanteessa B1, B2 tai B3 eivät karvaa pelaajaa A1.

### **TOIMINTATAPA 3:**

Tilanteissa a-c aloitus myönnetään joukkueelle B lähimmästä aloitusympyrästä.

Tilanteessa d aloitus myönnetään joukkueella A lähimmästä aloitusympyrästä.

**HUOMIO:** uutta hyökkäysaikaa ei anneta.

### **HUOMIO:**

Renkaallisella pelaajalla on velvollinen huolehtimaan siitä, että rengas pysyy liikkeessä tilanteissa, joissa vastustajan pelaajat karvaavat aktiivisesti.

Jos rengas pysähtyy siksi, että renkaallinen pelaaja ei pysty rengasta liikuttamaan, peli pysäytetään ja aloitus myönnetään vastustajalle.

Tilanteissa, joissa vastustajan pelaajat eivät aktiivisesti karvaa, vaan pyrkivät vain pysäyttämään renkaan liikkeen, aloitus myönnetään renkaalliselle joukkueelle.

## KAPPALE 8 - MAALIVAHDIN PELAAMINEN

**8.1 Maalivahtit saavat osallistua peliin vain oman joukkueensa puolustusalueella ja keskialueella.**

### **TOIMINTATAPA:**

Mikäli joukkueen vaihtoaition ovi sijaitsee joukkueen hyökkäysalueella, maalivahti saa luistella tarvittavan matkan vaihtoaitioon. Maalivahti ei kuitenkaan saa osallistua tai pelata rengasta hyökkäysalueellaan.

**8.4. Kun Rengas on maalialueen sisällä tai kosketuksissa maalialueeseen, maalivahdin:**

**8.4.b on mahdollista maalialueella ollessaan heittää rengas peliin omalle puolustusalueelleen. Rengasta ei voi heittää oman puolustusalueen siniviivan yli. Mikäli rengas heitetään ja se päättyy kosketuksiin siniviivan kanssa, peliä jatketaan, ellei renkaan heittäneen maalivahdin joukkueoveri jatka renkaan pelaamista suoraan keskialueelle**

### **TOIMINTATAPA:**

Torjunnan jälkeen varsinainen maalivahti voi heittää renkaan maalialueen ulkopuolelle ja hän saa jatkaa renkaan pelaamista mailallaan.

A:n maalivahti heittää renkaan siniviivan yli keskialueelle:

Merkki siirretystä rikkeestä annetaan ja viiden sekunnin laskeminen aloitetaan, kun rengas ylittää siniviivan. Peli pysäytetään ja aloitus annetaan joukkue B:lle B:n hyökkäyspäästä, jos joukkue A:n pelaajat pitävät rengasta hallussaan ennen kuin joukkueen B pelaaja on saanut renkaan hallinnan.

A:n maalivahti heittää renkaan siniviivan yli keskialueelle, rengas osuu keskialueella pelaajaan A2, josta se kimpoaa yli toisen siniviivan joukkueen A puolustusalueelle:

Merkki siirretystä rikkeestä annetaan ja viiden sekunnin laskeminen aloitetaan, kun rengas ylittää ensimmäisen siniviivan. Viiden sekunnin laskeminen aloitetaan alusta, kun rengas koskettaa pelaajaa A2. Merkki siirretystä rikkeestä lasketaan, kun rengas ylittää toisen siniviivan. Rengasta saavat pelata kaikki muut pelaajat paitsi A2.

A:n maalivahti heittää renkaan suoraan molempien siniviivojen yli:

Merkki siirretystä rikkeestä vaihtuu kahden viivan merkiksi, kun rengas ylittää toisen siniviivan. Jos joukkueen A:n pelaaja pitää rengasta hallussaan ennen kuin joukkueen B pelaaja on saanut renkaan hallinnan, peli pysäytetään ja aloitus myönnetään joukkueelle B heidän hyökkäyspäästään.

**8.4.c on mahdollista astua ulos maalialueelta heittäessään rengasta peliin, mutta vähintään toisen luistimen on oltava maalialueella tai maalialuetta rajaavan viivan päällä.**

**TOIMINTATAPA:**

Jos maalivahti astuu ulos alueeltaan ja palaa renkaan kanssa takaisin alueelleen heittääkseen toiseen suuntaan, peli vihelletään poikki ja aloitus annetaan vastustajalle. Maalinvahdin luistin on merkitsevä. Maalivahdin käsi ja rengas voi käydä alueen ulkopuolella ja tulla takaisin

**8.5 Kun rengas on kokonaan maalialueen ulkopuolella, maalivahti:**

**8.5.c voi ottaa renkaan kiinni maalialueen ulkopuolella torjuessaan, mutta tällöin hänen on välittömästi pudotettava rengas ja palautettava se peliin. Jos rengasta heitetään tai ei välittömästi pudoteta peliin, maalivahdille tuomitaan rangaistus pelin viivyttämisestä.**

**TOIMINTATAPA:**

Rangaistusta ei tuomita, jos rengas on juuttunut varusteisiin, eikä maalivahti pysty palauttamaan rengasta heti peliin.

Rangaistus pelin viivyttämisestä tuomitaan, jos maalivahti torjuntatilanteessa ottaa renkaan käteen ja heittää renkaan peliin

## **8.6 Maalivahdin poisoton aikana:**

**8.6.d** kun rengas on maalialueella tai kosketuksissa maalialueeseen, rengas tulee saattaa takaisin pelattavaksi viiden (5) sekunnin kuluessa. Maalivahtia korvaava kenttäpelaaja voi laittaa renkaan peliin ainoastaan puolustusalueelle renkaan siirtotavasta riippumatta. Kun rengas on palautettu peliin maalialueen ulkopuolelle, pelaaja, joka on viimeiseksi renkaaseen maalialueella koskettanut tai pitänyt sitä hallussaan ei saa koskettaa tai ottaa rengasta haltuunsa ennen kuin toinen pelaaja on sitä koskettanut tai pitänyt hallussaan.

### **TOIMINTATAPA:**

MTK voi ottaa renkaan, joka on mv-alueen ulkopuolella haltuunsa ja jatkaa pelaamista ollessaan vielä maalialueella, jos MTK ei ollut viimeinen pelaaja, joka kosketti tai piti rengasta hallussaan. Jos MTK torjuu maalialueella, rengas on heitettävä tai syötettävä toiselle puolustusalueella olevalle pelaajalle. MTK ei voi syöttää tai heittää itselleen, kuljettaa maalialueen viivan yli eikä syöttää siniviivan yli.



## KAPPALE 9 - ALOITUSSYÖTTÖ JA MAALIVAHDIN ALOITUS

### 9.1 Aloitusyöttö

Kaikkia aloitusyöttöjä varten rengas sijoitetaan aloitusympyrän sille puoliskolle, joka on lähempänä syötön antavan joukkueen omaa maalia. Pelin aloittavan vihellyksen jälkeen:

**9.1.c aloitusyöttöä antava pelaaja voi vapaasti liikkua ympyrän puoliskolla ympyrän ulkoreuna mukaan lukien, mutta ei saa poistua puoliskolta ennen kuin rengas on kokonaan aloitusympyrän ulkopuolella.**

#### TOIMINTATAPA:

Aloitusyöttöä antava pelaaja voi laittaa mailan renkaaseen ennen aloitusvihellystä, mutta ei saa liikuttaa rengasta ennen aloitusvihellystä.

### 9.2 Maalivahdin rengas

**Puolustusalueella aloitusyöttö korvataan maalivahdin renkaalla, paitsi silloin, kun pelikatko johtuu pelaajan loukkaantumisesta, rangaistuksen antamisesta, hylätystä maalista tai kun rengas menee kentän ulkopuolelle sekä muusta tuomarin harkinnan mukaisesta aikaa vaativasta viivytyksestä pelikatkon aikana**

#### TOIMINTATAPA:

- Jos maalivahdin renkaaksi tuomitun katkon aikana tapahtuu aikaa vaativa, joukkueista riippumaton viivytys, muutetaan tuomittu maalivahdin rengas aloitusyöttöksi puolustavalle joukkueelle.

#### 9.2.a Rengas toimitetaan puolustavan joukkueen maalivahdille maalialueelle.

#### TOIMINTATAPA:

Maalivahdin renkaassa rengas toimitetaan maalivahdille maalivahdinalueelle. Maalivahti ei saa pysäyttää hänelle toimitettavaa rengasta alueensa ulkopuolella nostaakseen siellä renkaan haltuunsa. Tällaisessa tilanteessa tuomarin on varoitettava maalivahtia rikkeestä. Jos rike varoituksesta huolimatta toistuu, maalivahdille tuomitaan rangaistus pelin viivyttämistä. Maalivahti saa kuitenkin astua alueen ulkopuolelle ottamaan renkaan, joka on pysähtynyt alueen ulkopuolelle ja nostaa sen haltuunsa palaten välittömästi alueelleen.

## 9.4 Pelin jatkaminen

### 9.4.b Rangaistus.

**Mikäli peli on pysäytetty rangaistuksen seurauksena, aloitussyöttö myönnetään sille joukkueelle, jolle rangaistusta ei tuomittu. Aloitus annetaan lähimmästä hyökkäysalueen aloitusympyrästä, seuraavaa poikkeusta lukuun ottamatta:**

**9.4.b(1) mikäli rangaistus johtaa sen joukkueen rikkeeseen, jolle rangaistusta ei ole tuomittu, ja peli pysäytetään tämän rikkeen seurauksena, aloitussyöttö myönnetään tälle joukkueelle lähimmästä hyökkäysalueen aloitusympyrästä.**

#### **TOIMINTATAPA:**

Hyökkääjä B2 kamppaa pelaajan A2 hyökkäysalueellaan. Pelaaja A2 liukuu tämän seurauksena renkaan kanssa maalialueelle. Tuomari pysäyttää pelin, koska A2 tekee rikkeen. Pelaajalle B2 tuomitaan pieni rangaistus kammituksesta. Aloitus myönnetään joukkueelle A heidän hyökkäyspäästään, koska pelaajan A2 rike johtui rangaistavasta teosta.

Pelaaja B2 huitoo rengasta kuljettavaa pelaajaa A2 omalla hyökkäysalueellaan. A2 horjahtaa, mutta pystyy jatkamaan matkaansa. A2 syöttää renkaan kohti keskialuetta pelaajalle A3, joka tekee siniviivarikkeen. Aloitus myönnetään joukkueelle B heidän hyökkäysalueeltaan, koska peli pysäytettiin pelaajan A3 rikkeen takia.

Pelaaja B1 huitoo rengasta kuljettavaa pelaajaa A1 omalla puolustusalueellaan. A1 jatkaa luisteluaan ja pelaaja B2 tulee karvaamaan ja laittaa oman mailansa renkaaseen. Tuomari pysäyttää pelin, koska syntyy yhteishallintatilanne. Pelaajalle B1 tuomitaan pieni rangaistus huitomisesta ja aloitus myönnetään joukkueelle A heidän hyökkäysalueeltaan.

A1 syöttää renkaan omalta puolustusalueeltaan suoraan yli keskialueen hyökkäysalueelleen. A2 menee seisomaan renkaan viereen odottaen, että B1 lähestyy ja pelaa rengasta. B1 törmää pelaajan A2, joka kaatuu renkaan päälle aiheuttaen kahden viivan rikkeen. Peli pysäytetään välittömästi ja pelaajalle B1 tuomitaan rangaistus vartalokontaktista. Aloitus myönnetään joukkueelle A heidän hyökkäyspäästään, koska rike johtui pelaajan B1 rangaistavasta teosta.

#### **9.4.c Rangaistuslaukaus**

**Mikäli pelikatko johtuu rangaistuslaukauksesta ja maalia ei rangaistuslaukauksen seurauksena syntynyt, aloitus myönnetään rangaistuslaukauksen laukoneelle joukkueelle lähimmästä aloitusympyrästä, sillä alueella, jossa peli pysäytettiin.**

#### **TOIMINTATAPA:**

Jos peli on pysäytetty rangaistuksen takia, aloitus myönnetään laukoneelle joukkueelle heidän hyökkäyspäästään.

#### **9.4.d Rike**

**Mikäli ottelu pysäytetään rikkeen vuoksi, aloitus myönnetään sille joukkueelle, joka ei aiheuttanut pelikatkoa, lähimmästä ympyrästä siltä alueelta, jolla ottelu oli pelin keskeytyessä, lukuun ottamatta seuraavia poikkeuksia:**

**9.4.d(1) Aloitus myönnetään tilanteessa puolustavalle joukkueelle, siltä alueelta, joka tuottaa joukkueelle alueellista hyötyä, kun kyseessä on:**

**9.4.d(1) (d) rikkeet, joiden seurauksena rengas päätty kentän ulkopuolelle.**

#### **TOIMINTATAPA:**

- Alueellinen etu määrittää seuraavan aloituspaikan, jos rengas oli viimeiseksi ollut hallussa toisella alueella kuin miltä alueella rengas menee kaukalosta ulos.

Esimerkkejä:

- A1 laukoo hyökkäysalueeltaan renkaan vahingossa ulos kaukalosta
  - 1) hyökkäysalueen laidan yli päätyverkkoihin tai katsomoon
  - 2) keskialueen laidan yli vaihtoaitioon tai katsomoon
  - 3) puolustusalueensa laidan yli katsomoon

Tapauksissa B saa aloituksen

- 1) mv-renkaana tai puolustuspään aloituksena
  - 2) keskialueelta
  - 3) hyökkäyspään aloituksena
- A1 laukoo keskialueelta renkaan vahingossa ulos kaukalosta
    - 1) hyökkäysalueen laidan yli päätyverkkoihin tai katsomoon
    - 2) keskialueen laidan yli vaihtoaitioon tai katsomoon
    - 3) puolustusalueensa laidan yli katsomoon

Tapauksissa B saa aloituksen

- 1) keskialueelta

2) keskialueelta

3) hyökkäyspään aloituksena

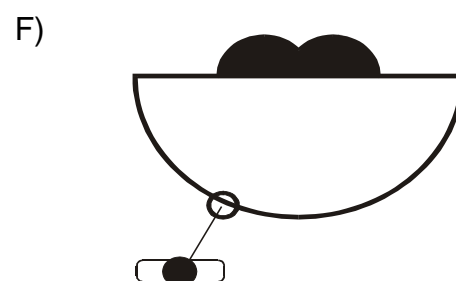
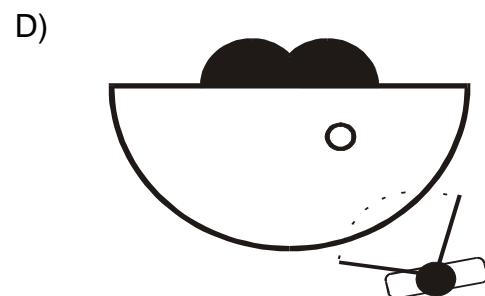
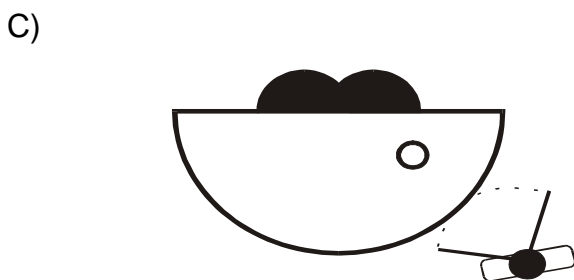
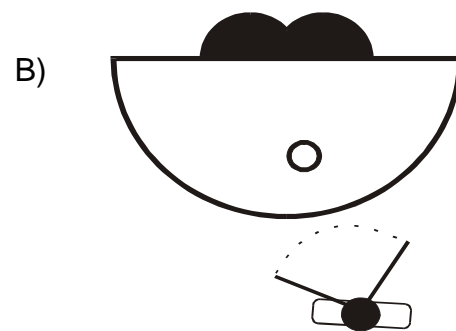
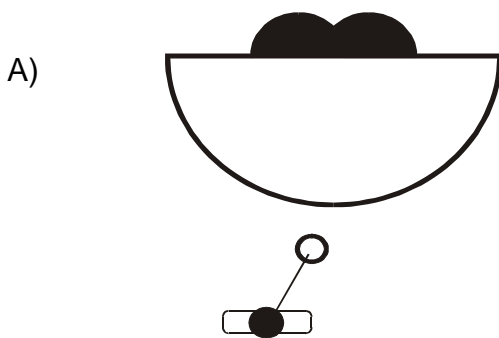
## KAPPALE - 10 MAALINTEKO

10.1 Maali syntyy, kun rengas ylittää kokonaan ja sääntöjen sallimalla tavalla maalitolppien välisen ja ylätolpan alaisen maaliviivan ottelun aikana.

### TOIMINTATAPA:

Maalialuerike maalilaukauksen yhteydessä on tapahtunut, jos maila rikkoo maalialueen viivan tai on kosketuksissa siihen, silloin kun se on vielä kosketuksissa renkaaseen, kuvat E ja F.

Jos maila (laukauksen saatto) rikkoo maalialueen viivan tai on kosketuksissa siihen ilmatilassa, silloin kun rengas on jo irronnut mailasta, kyseessä ei ole maalialuerike. Kuvat A, B, C ja D ovat sallittuja tapauksia.



- Joukkueelle A tulossa siirretty rangaistus, ja joukkue B tekee oman maalin. Maali hyväksytään. Maalin tekijäksi merkitään OM, oma maali. A:n rangaistus laitetaan käytäntöön ja B aloittaa keskeltä.
- Jos laukauksen jälkeen rengas kimpoaa maalivahdista tai maalitolpista kentälle siten, että siitä seuraa suora maalintekotilanne ja tästä ilman viiveitä syntyy maali. Tällöin ensimmäisen laukauksen suorittaja voidaan merkitä syöttäjäksi. Muita syöttäjiä ei merkitä. Jos maalintekoon menee aikaa tai rengasta syötetään välillä, niin tilanne syöttöpisteiden kannalta katsotaan alkaneeksi alusta.

## KAPPALE 12 – RIKKEIDEN SEURAUKSET

### 12.1. Pelikatko

**12.1.a Jos rengasta hallussaan pitävä joukkue tekee rikkeen, peli pysäytetään välittömästi**

**12.1.b Jos joukkue, jolla rengas ei ole hallussaan, tekee rikkeen, peli jatkuu ja merkki siirretystä rikkeestä annetaan. Peli pysäytetään, kun tämä joukkue saavuttaa renkaan hallinnan, ellei rikettä ole ennen sitä mitätöity.**

#### TOIMINTATAPA:

- A1 tekee rikkeen ja joukkueella A on rengas hallussaan.
  - ➔ Peli pysäytetään välittömästi ja aloitus myönnetään joukkueelle B
- A1 tekee rikkeen ja joukkueella A ei ole rengas hallussaan.
  - ➔ Siirretyn rikkeen merkki annetaan ja peli jatkuu, koska joukkueella A ei ole rengas hallussaan
  - ➔ Peli pysäytetään, jos joukkue A saa renkaan haltuunsa siirretyn rikkeen aikana ja aloitus myönnetään joukkueelle B
- A1 syöttää renkaan kohti pelaajaa A2. Ennen kuin kukaan muu pelaaja koskettaa rengasta tai ottaa renkaan haltuunsa, pelaaja A3 tekee rikkeen.
  - ➔ Siirretyn rikkeen merkki annetaan ja peli jatkuu, koska joukkueella A ei ole rengas hallussaan
- A1 syöttää renkaan kohti pelaajaa A2. B2 ja A2 luistelevat kohti rengasta. Matkalla B2 tekee rikkeen ja sitten A2 huitoo pelaajaa B2.
  - ➔ Siirretyn rikkeen merkki annetaan joukkueelle B ja sitten siirretyn rangaistusvihellyksen merkki annetaan joukkueelle A. Peli jatkuu koska kummallakaan joukkueella ei ole rengas hallussaan
- A1 laukoo kohti maalia ja rengas menee kulmaan. Luistellessaan kohti rengasta A1 tekee maalialuerikkeen.
  - ➔ Siirretyn rangaistuksen merkki annetaan, kun A1 tekee rikkeen. Peli jatkuu, koska joukkueella A ei ole rengas hallussa



- Peli pysäytetään, jos joukkue A saavuttaa renkaan hallinnan siirretyn rikkeen aikana ja aloitus myönnetään joukkueella B

## **KAPPALE 13 - PIENET RANGAISTUKSET**

### **13.2 Vartalokontakti**

**Pieni rangaistus tuomitaan, jos pelaaja käyttää mitä tahansa vartalonsa osaa voimakkaaseen kontaktiin vastustajaa kohtaan**

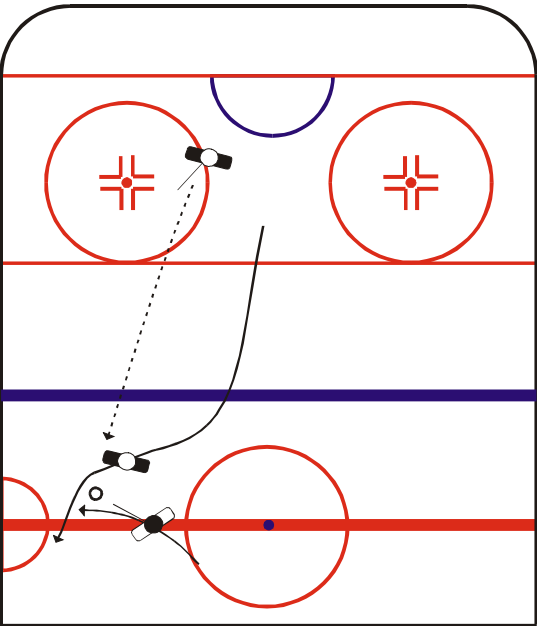
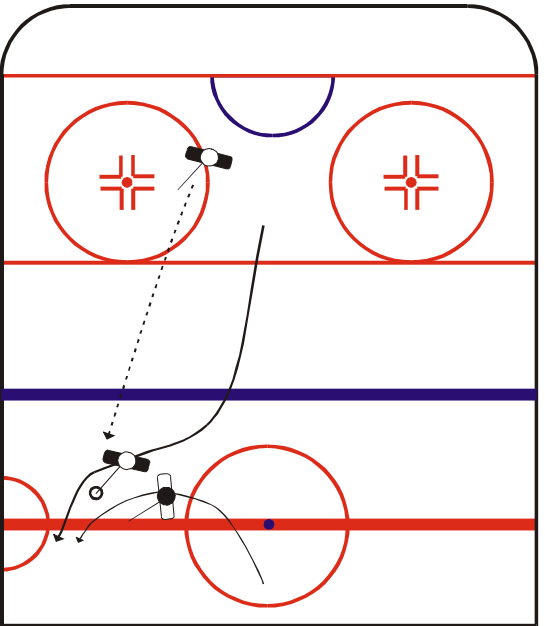
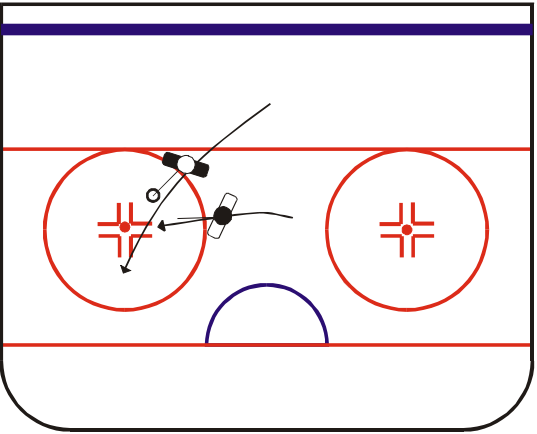
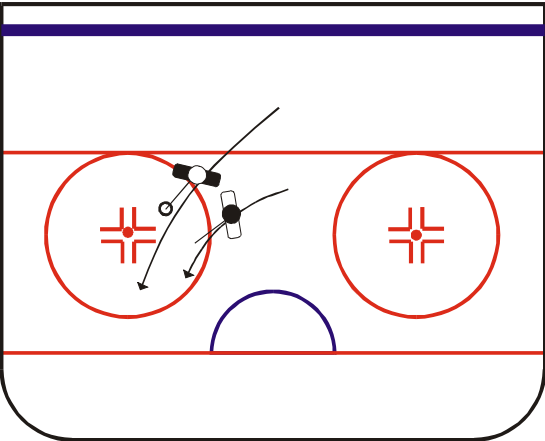
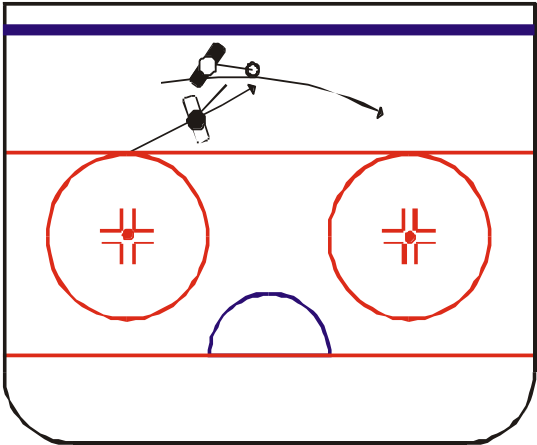
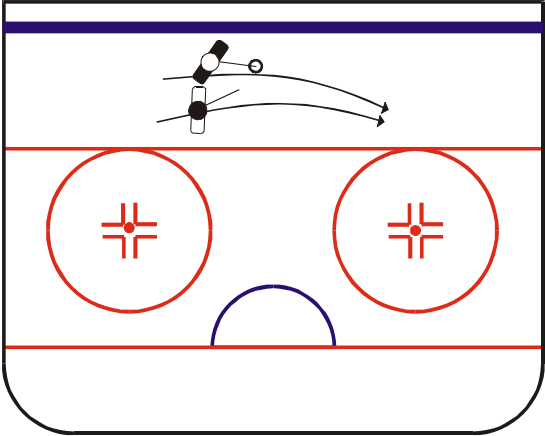
#### **TOIMINTATAPA:**

Jokaisen pelaajan velvollisuutena on pelata ilman tahallista tai tarkoituksenmukaista vartalokontaktia kanssapelaajaa vastaan.

Peruseriaate on että, kontaktit, jotka syntyvät vastaliikkeistä tulkitaan sääntöjen vastaisiksi ja kontaktit, jotka syntyvät myötäliikkeissä normaalin pelitilannepelaamisen johdosta tulkitaan tahattomiksi.

Myötäliikkeessä vastustajan tasapainon horjuttaminen esimerkiksi työntämällä, painamalla tai puskemalla on rangaistavaa

Vertaile seuraavien kuvien puolustavan pelaajan liikeratoja, vasemmalla pääsääntöisesti hyväksytympi myötäliike, oikealla kielletympi vastaliike.



### **13.5 Pelin viivyttäminen**

**Pieni rangaistus tuomitaan, jos:**

**13.5.e** renkaan ollessa hyökkäys- tai puolustusalueella sen joukkueen kenttäpelaaja, jolla ei ole rengasta hallussaan, menee päätyalueelle silloin, kun alueella on jo enimmäismäärä pelaajia, ja kuka tahansa joukkueen kenttäpelaaja osallistuu peliin päätyalueella.

#### **TAPAUS:**

Pelaaja A4 osallistuu peliin päätyalueella ylimääräisenä pelaajana ja erotuomarilla on merkki siirretystä rangaistuksesta ylhäällä. Pelaaja A4 poistuu päätyalueelta ja palaa alueelle takaisin.

#### **TOIMINTATAPA**

Pelaajalle A4 tuomitaan kaksi pientä rangaistusta.

**13.5.f** pelaaja heittää mailan tai kentälle olevalle pelaajalle heitetään maila vaihto- tai jäähyenkiltä.

#### **TAPAUS:**

A1 syöttää renkaan pelaajalle A2. Pelaaja B1 heittää mailansa hidastaakseen pelaajaa A2.

#### **TOIMINTATAPA:**

Pelaajalle B1 tuomitaan rangaistus pelin viivyttämisestä.

#### **TAPAUS:**

Pelaaja B1 menettää mailansa maalin takana ja peli jatkuu ja rengas on pelaajalla A1. Pelaaja B2, joka seisoo ringetteviivan takana, heittää mailansa

- a. ilmassa pelaajalle B1
- b. jäätä pitkin liu'uttaen pelaajalle B1.

#### **RATKAISU:**

Pelaajalle B2 tuomitaan rangaistus pelin viivyttämisestä molemmissa tapauksissa.

**HUOM:**

Jos puolustavan joukkueen pelaaja estää maalin synnyn heittämällä rengasta mailalla, tuomitaan rangaistuslaukaus säännön 18.1.b mukaisesti

**HUOM:**

Jos mailaa heitetään vahingoittamistarkoituksessa, tuomitaan tilanteesta ottelurangaistus säännön 17.1.a mukaisesti

**13.5.m pelaaja tai joukkueen toimihenkilö tahallisesti viivyttää peliä, kuten: vaihtaa ylenmääräisesti ketjuja kentällä, esittää liiallisesti kysymyksiä sääntötulkinnosta, kaatuu toistuvasti renkaan päälle, teeskentelee loukkaantumista, korjaa varusteita ylenmääräisesti tai viivyttää renkaan toimittamista puolustavalle maalivahdille maalivahdin renkaassa.**

#### **TOIMINTATAPA:**

Vaihtojen viivyttelystä annetaan aina ensin huomautus. Huomautus annetaan molemmille joukkueille vaikka syy olisi vain toisessa joukkueessa. Seuraavasta rangaistuksen arvoisesta viivyttelystä tuomitaan pieni rangaistus. Huomautus kohdistetaan valmentajalle tai kapteenille.

Jos pelaajan maila tai vartalonosa on jatkuvasti (esim. 3 – 4 sekunnin ajan yhtäjaksoisesti) alueella, on toiminta tulkittava tahalliseksi.

Esim. Puolustava pelaaja peittää poikittaista syöttölinjaa kulmalta kulmalle pitämällä mailaa alueella yhtäjaksoisesti pidemmän ajan.

Rangaistuksen arvoisesta toiminnasta on huomautettava joukkuetta tai henkilökohtaisesti sääntökohtaa rikkovaa pelaajaa, kerran ennen rangaistustoimenpiteitä.

Pelaajan velvollisuutena on pelata sääntöjen mukaisilla varusteilla. Jos pakollinen varuste putoaa tai rikkoutuu, on mentävä vaihtoon tai puettava varuste välittömästi. Jos pelaaja havaitsee puutteellisen tai rikkonaisen varustuksensa ja silti jatkaa peliä, hänelle tuomitaan pieni rangaistus. Jos esim. kaulasuojus putoaa, eikä pelaaja huomaa tätä, rangaistusta ei tuomita, mutta peli pysäytetään välittömästi, kun ko. joukkue saa renkaan haltuunsa. Aloitus myönnetään vastustajalle.

### 13.10 Väärä vaihto

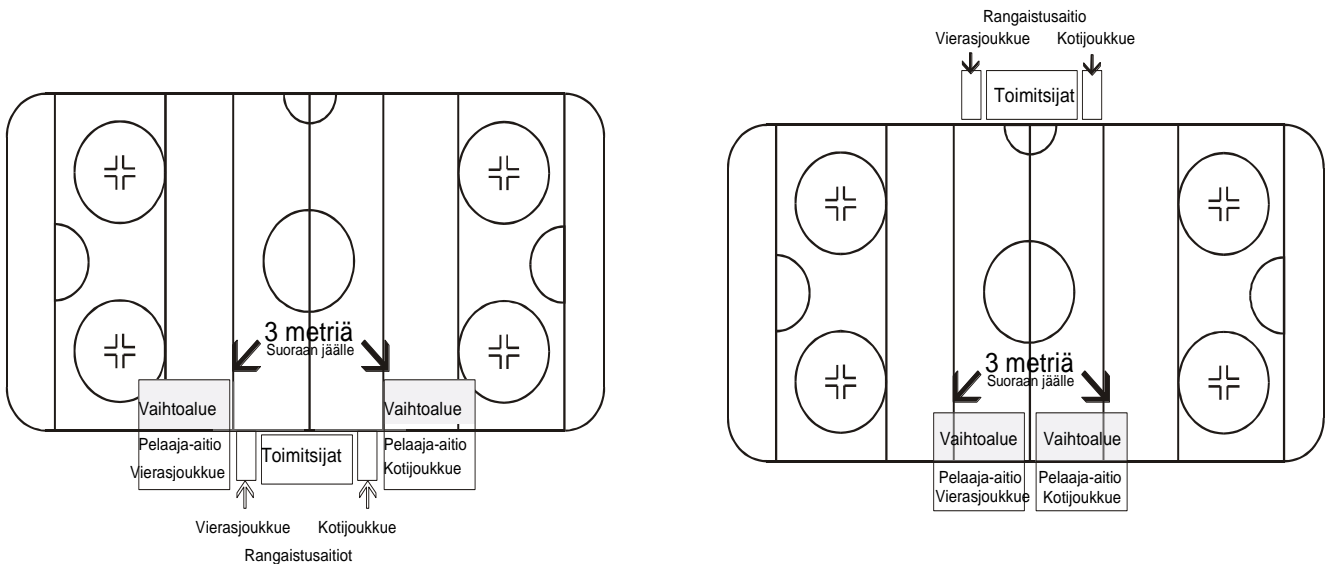
Pieni rangaistus tuomitaan, jos joukkueella on liian monta pelaajaa jäällä pelin ollessa käynnissä mukaan lukien tilanteet, joissa pelaaja poistuu rangaistusaitiosta ilman lupaa ennen rangaistuksen päättymistä.

13.10.a Pelaajia voidaan vaihtaa missä tahansa ottelun vaiheessa vaihtoaitiosta kentälle edellyttäen, että kentältä poistuva pelaaja on 3 metrin päässä vaihtoaitiosta ja jättänyt pelin ennen vaihdon tapahtumista.

#### TOIMINTATAPA:

- Vaihtoalue on 3 metriä vaihtoaitiosta jäälle päin (katso kuvat).

Jos pelistä poistuvan pelaajan luistin on jäässä ja peliin tuleva pelaaja pelaa rengasta, tuomitaan joukkueelle tilanteessa pieni rangaistus väärästä vaihdosta.



## **13.10 Estäminen**

**Pieni rangaistus tuomitaan, jos pelaaja estää renkaallisen tai renkaattoman vastustajan pelaajan etenemisen:**

**13.11.e liikkumalla vastustajan maalivahtin mukana yrittäen estää tämän näkyvyyden**

### **TOIMINTATAPA:**

Jos pelaaja tahallisesti liikkuen, rintamasuunta vastustajan maalivahtia kohden, seuraten hänen liikkeitään, estää maalivahtia näkemästä pelitilannetta torjuntatilanteessa, tuomitaan tilanteesta pieni rangaistus estämisestä.

Normaali hyökkääjien maalinedustoiminta tai maskinteko selkä maalia kohden ei täytä estämisen kriteerejä.



## **KAPPALE 18 - RANGAISTUSLAUKAUS**

**18.1 Rangaistuslaukaus tuomitaan, jos puolustavan joukkueen jäsen estää maalin synnyn:**

**18.1.b heittämällä rengasta mailalla.**

### **TAPAUS:**

Pelaajalla A1 on rengas hallussaan hyökkäysalueella. A1 harhauttaa joukkueen B maalivahdin B1 pois tilanteesta. Kun A1 laukoo renkaan kohti tyhjää maalia, B1 heittää maalivahdin mailansa maalialueen läpi ja:

- a. muuttaa renkaan kulkusuunnan pois maalilta
- b. ei osu renkaaseen. Rengas osuu maalitolppaan ja pysähtyy maalialueelle.

### **TOIMINTATAPA:**

Jotta tilanteessa voidaan tuomita rangaistuslaukaus, heitetyn mailan pitää estää maalin synty estämällä rengasta menemästä maaliviivan yli. Jos puolustavan joukkueen pelaaja heittää mailansa, mutta ei muuta renkaan kulkusuuntaa tai jos rengas olisi mennyt muutoinkin maalin ohi, tuomitaan tilanteesta rangaistus pelin viivyttämisestä. säännön 13.5.f mukaisesti.

- a. Joukkueelle A tuomitaan rangaistuslaukaus
- b. Pelaajalle B1 tuomitaan rangaistus pelin viivyttämisestä

**18.2. Rangaistuslaukaus tuomitaan, jos hyökkäävä pelaaja on päässyt läpiajoon hyökkäysalueella, hänellä on maila renkaan sisällä, eikä muita vastustajia kuin maalivahti ole hänen edessään:**

**18.2.a ja puolustustavan joukkueen pelaaja syyllistyy rangaistavaan tekoon, jolla hän estää hyökkäävää pelajaa laukaisemasta maalia kohtia.**

### **TAPAUS 1:**

Pelaaja B1 on läpiajossa hyökkäysalueellaan rengas hallussaan ja pelaaja A1 kaataa hänet jähän koukkaamalla maillaan ja

- a. B1 menettää renkaan hallinnan
- b. B1 saa kaatuneena laukaistua kohti maalia ja tekee maalin
- c. B1 saa kaatuneena laukaistua kohti maalia, mutta ei tee maalia

## **TOIMINTATAPA 2:**

Merkki siirretystä rangaistuksesta annetaan, kun pelaaja A1 koukkaa pelaajan B1, joka kaatuu jäähän. Kaikissa tilanteissa peli jatkuu, kunnes joukkue A saa renkaan hallinnan, tai joukkue B tekee maalin tai rikkeen.

- a. tilanteesta tuomitaan rangaistuslaukaus, jonka suorittaa B1
- b. Tilanteesta ei tuomita rangaistuslaukausta. Maali hyväksytään ja pelaajan A1 rangaistus voi kumoutua säännön 20.4. mukaisesti.
- c. Tilanteesta ei tuomita rangaistuslaukausta. Pelaajalle A1 tuomitaan sopiva rangaistus koukkaamisesta

## **TAPAUS 2:**

Pelaaja B1 on läpiajossa hyökkäysalueellaan rengas hallussaan ja pelaaja A1 kaataa hänet jäähän koukkaamalla mailallaan ja

- a. B1 menettää renkaan pelaajalle B2, joka laukoo kohti maalia ja tekee maalin
- b. B1 menettää renkaan pelaajalle B2, joka laukoo kohti maalia ja ei tee maalia

## **TOIMINTATAPA 2:**

Merkki siirretystä rangaistuksesta annetaan, kun pelaaja A1 kaataa pelaajan B1. Kaikissa tilanteissa peli jatkuu, kunnes joukkue A saa renkaan hallinnan, tai joukkue B tekee maalin tai rikkeen.

- a. tilanteesta ei tuomita rangaistuslaukausta, koska joukkue B teki maalin. Pelaajan A1 rangaistus voi kumoutua säännön 20.4. mukaisesti.
- b. tilanteesta tuomitaan rangaistuslaukaus, jonka suorittaa B1.

### **TAPAUS 3:**

Pelaaja B1 on läpiajossa hyökkäysalueellaan rengas hallussaan. Maalivahti A1 syöksyy ulos maalialueelta ja taklaa pelaajan B1 jähän ja

- a. menettää renkaan hallinnan
- b. menettää hetkellisesti renkaan hallinnan, mutta saa sen takaisin ja laukoo kohti maalia, mutta ei tee maalia.

### **TOIMINTATAPA 3:**

Merkki siirretystä rangaistuksesta annetaan, kun pelaaja A1 kaataa pelaajan B1. Kaikissa tilanteissa peli jatkuu, kunnes joukkue A saa renkaan hallinnan, tai joukkue B tekee maalin tai rikkeen.

- a. tilanteesta tuomitaan rangaistuslaukaus, jonka suorittaa B1
- b. tilanteesta ei tuomita rangaistuslaukausta, koska pelaaja B1 sai laukaistua kohti maalia.

### **HUOMIO:**

Laukaus kohti maalia tarkoittaa, että yhtään puolustavaa kenttäpelaajaa ei ole maalin ja pelaajan B1 välissä, eikä puolustavalla pelaajalla ole mahdollisuutta estää maalintekoa, kun pelaaja B1 saa uudelleen renkaan haltuunsa ja laukoo.

**18.4 Rangaistuslaukaus tuomitaan pelattaessa varsinaisen pelaaja kahta viimeistä peliminuuttia tai missä tahansa vaiheessa jatkoaikaa/erää:**

**18.4.a jos rengas on hyökkäys- tai puolustusalueella ja puolustuspään päätyalueelle menee sallittua enimmäismäärää enemmän puolustavan joukkueen kenttäpelaajia, jotka osallistuvat peliin sinä aikana, kun alueella on sallitun määrän ylittävä määrä kenttäpelaajia**

**TOIMINTATAPA:**

**Rangaistuslaukaus tuomitaan**, jos pelaaja seisoo puolustusalueen ringetteviivalla ja tarkoituksenomaisesti tahallaan, tietoisesti menee ylimääräisenä pelaajana puolustusalueen päätyalueelle ja osallistuu peliin.

**Rangaistus pelin viivyttämistä tuomitaan**, jos pelaaja menee tietoisesti ylimääräisenä pelaajana puolustuspäätyalueelle ja joku toinen kenttäpelaaja osallistuu peliin.

Peliin osallistunut pelaaja ei voinut tietää, että alueelle oli tullut ylimääräinen kenttäpelaaja.  
VRT sääntö 7.6.g

**Rangaistu pelin viivyttämistä tuomitaan**, jos ylimääräinen pelaaja menee hyökkäyksen mukana ja karvaa rengasta ylittäessään ringetteviivan.

Pelaaja oletti, että muut kenttäpelaajat jäivät viivalle eikä näin voinut tietää olevansa ylimääräinen pelaaja päätyalueella.

## **KAPPALE 19 - RANGAISTUSTEN SEURAUKSET**

### **19.2 Pelikatko**

**19.2.b Jos joukkueelle, jolla ei ole rengasta hallussaan tuomitaan rangaistus, peli jatkuu ja siirretystä jähystä annetaan merkki. Peli pysäytetään:**

#### **TOIMINTATAPA:**

Kaikki rangaistukset voivat olla siirrettyjä rangaistuksia. Tuomarilla on kuitenkin oikeus pysäyttää peli välittömästi, kun sen joukkueen jäsenelle, jolla ei ole rengasta hallussaan, tuomitaan rangaistus sopimattomasta käytöksestä, iso rangaistus tai ottelurangaistus (törkeästä tai vakavasta tilanteesta).

**19.8.d Joukkue. Joukkueelle, joukkueen toimihenkilölle tai vaihtoaitiossa tunnistamattomalle pelaajalle tuomittu rangaistus tulee suorittaa joukkueoverin toimesta.**

#### **TOIMINTATAPA:**

Jos tuomarit eivät pysty määrittämään rikkeen tehnyttä pelaajaa, merkitään pöytäkirjaan "J" pelaajan numeron kohdalle. Vaihtoehdoisen rangaistuksen suorittavan pelaajan numeroa ei laiteta pöytäkirjaan.

## **KAPPALE 20 - JOUKKUETTA KOSKEVAT RANGAISTUSMÄÄRÄYKSET**

**20.3** Kun joukkueella on pelaajia suorittamassa rangaistuksia, mutta yhtään ylimääräistä rangaistua pelaajaa ei ole rangaistusaitiossa odottamassa rangaistuksen suorittamista:

**20.3.a** Pelaaja, jonka rangaistus päättyy, voi palata kentälle

**20.3.b** Pelaajien, jotka ovat suorittaneet rangaistuksensa loppuun, mutta eivät voi palata kentälle, koska heidän joukkueellaan on kentällä sallittu enimmäismäärä pelaajia, tulee jäädä rangaistusaitioon ja odottaa pelikatkoa.

### **TOIMINTATAPA:**

Pelaaja, jonka rangaistus on päättynyt, on ensimmäinen pelaaja, joka palaa peliin.

Noudatetaan periaatetta: ensin vanhentunut, ensin ulos.

## **II 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 15mi
- 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 päätössummi on soinnut.

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 luonnollista katkoa ei tule 70 sekuntiin, toimitsijat antavat vaihtoa tarkoittavan äänimerkin ja tuomari pysäyttää pelin ja peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin. Aloituksen saa se joukkue, jolla on tai oli rengas hallussa tuomarin pysäyttäessä pelin. Aloitus tapahtuu lähimmästä aloituspisteestä.**

#### **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 keskialueen aloitusympyrästä

## III 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.

# 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

## **LIKAA 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 viivyttämisestä 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 joukkeen 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

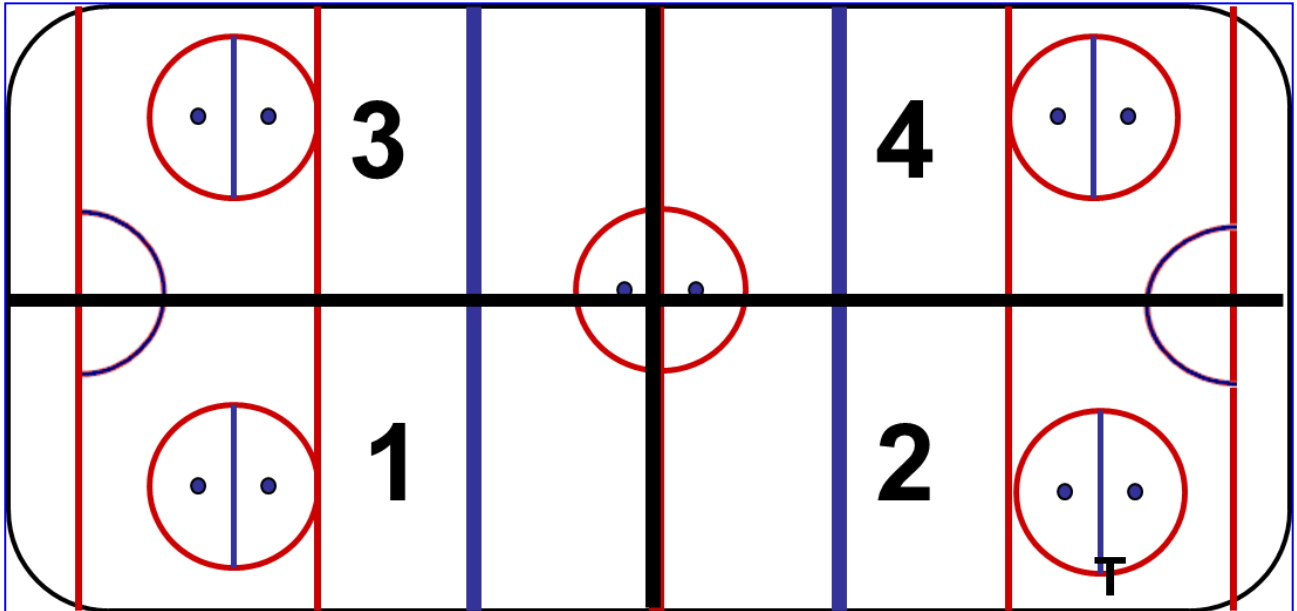
Tilanteessa, jossa molemmilla tuomareilla on siirretty rangaistus ja peli pysäytetään rikkeen takia, vain rikkeen viheltänyt tuomari näyttää rangaistuksen.

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 rangaistettu 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 liikkessaan.
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