

**RINGETEN  
HARRASTESÄÄNNÖT  
2026-2027**

**SUOMEN RINGETTELIIITTO RY**



## JOHDANTO

Tästä kirjasta löytyvät ringeten harrastesäännöt, joita noudatetaan kaikessa ringeten juniori- ja harrastetoiminnassa Suomessa. Nämä säännöt ovat voimassa 1.5.2026 lähtien ja kumoavat aikaisemmin voimassa olleet juniorisäännöt ja harrastesäännöt.

Muut juniori- ja harrastetoimintaan liittyvät mahdolliset poikkeukset sekä erilliset ohjeet löytyvät toiminnan järjestäjän toimittamasta muusta ohjeistuksesta (esim. turnaussäännöistä tai sarjakirjoista).

Asiasisällöltään muuttuneet sääntökohdat on merkitty kappaleiden laidoissa olevilla pystyviivoilla.

Kaikki tässä kirjassa mainitut lomakkeet löytyvät osoitteesta <https://ringette.fi/>

Helsingissä 18.3.2026

Suomen Ringeteliitto ry

## HARRASTESÄÄNTÖJEN MUUTOSKÄYTÄNTÖ

Liittohallitus hyväksyy harrastesäännöt ja ne ovat voimassa, kunnes liittohallitus niitä päätöksellään muuttaa. Liittohallituksen asettama työryhmä valmistelee tarvittavat muutokset päätettäväksi.

Uudet harrastesäännöt toimitetaan jokaiselle uudelle alkavalle kaudelle. Tässä prosessissa liiton jäsenseuroilla ja liiton toimielimillä on oikeus esittää muutoksia sääntöihin. Kaikki ko. muutosesitykset on esitettävä kirjallisesti sääntömuutosesityslomaketta käyttäen ja seuraavaa muutosaikataulua noudattaen:

1. Harrastesääntöjen muutosesitykset tulee toimittaa liiton toimistoon **30.11.2026** mennessä.
2. Työryhmä käsittelee esitykset ja valmistelee tarvittavat sääntömuutokset liittohallitukselle päätettäväksi **31.3.2027** mennessä.  
Liittohallitus käsittelee asian maaliskuun aikana. Ennen päätöksentekoa työryhmän esitys annetaan kommentoitavaksi jäsenseuroille ja toimielimille.
3. Ringeten harrastesäännöt 2027–2028 otetaan käyttöön **1.5.2027**.

## SISÄLLYSLUETTELO

<b>JUNIORISARJAT.....</b>	<b>5</b>
<b>1. KILPAILUT.....</b>	<b>5</b>
1.1 Ikäluokat kilpailuissa.....	5
1.2 Joukkueet.....	6
1.3 Osanotto kilpailuihin.....	6
1.4 Siirto-oikeus seuran sisällä.....	7
1.5 Pelaajasiirto ja pelaajien lainaaminen liiton jäsen seurasta toiseen liiton jäsen seuraan.....	7
1.5.6 Rinnakkaisedustusoikeus (REO).....	9
<b>2. KILPAILUIDEN JA OTTELUIDEN JÄRJESTÄMINEN .....</b>	<b>10</b>
2.1 Ottelupöytäkirja.....	10
2.2 Viestintä ja tulospalvelu.....	11
2.3 Pisteet ja järjestys D-sarjassa.....	11
2.4 Ottelun luovuttaminen ja kilpailusta luopuminen.....	12
2.5 Ottelun järjestäminen.....	12
2.6 Ensiapu.....	13
2.7 Vierailevan joukkueen velvollisuudet.....	13
2.8 Ottelusiirrot.....	13
2.9 Otteluiden alkamisaika.....	13
2.10 Sää- tai teknisistä olosuhteista johtuva ottelun peruuttaminen.....	13
2.11 Ottelun keskeytyminen.....	14
2.12 Peli-aika ja tauot.....	14
2.13 Ottelusta poistamisien kertyminen sarjassa.....	14
<b>3. EROTUOMARIT JA TOIMITSIJAT .....</b>	<b>15</b>
3.1 Erotuomarit ja pelinohjaajat.....	15
3.2 Erotuomareiden nimeäminen.....	15
3.3 Toimitsijoiden nimeäminen.....	15
<b>4. JUNIORIPELISÄÄNNÖT .....</b>	<b>16</b>
4.1 Peluutussääntö juniorisarjoissa.....	16
4.2 Maaliero 15 maalia (koskee E-junioreita lajisääntöjen mukainen kenttä).....	18
4.3 Poikittain pelaaminen RK-G-juniorit.....	19
4.4 Pitkittäin pelaaminen F-juniorit.....	21
4.5 Poikittain pelaaminen E-juniorit.....	23
<b>HARRASTESARJAT .....</b>	<b>25</b>
<b>1. KILPAILUT.....</b>	<b>25</b>
1.1 Joukkueet.....	25
1.2 Ikäraajat harrastekilpailuissa.....	25
1.3 Osanotto kilpailuihin.....	26
1.4 Edustusoikeus.....	26
1.5 Siirto-oikeus seuran sisällä.....	26
1.6 Vapaa edustusoikeus.....	27
1.7 Pelaajasiirto liiton jäsen seurasta toiseen liiton jäsen seuraan.....	27
2.1 Ottelupöytäkirja.....	29
2.2 Viestintä ja tulospalvelu.....	29
2.4 Ottelun luovuttaminen ja kilpailusta luopuminen.....	30
2.5 Ottelun järjestäminen.....	31
2.6 Ensiapu.....	31
2.7 Vierailevan joukkueen velvollisuudet.....	31
2.8 Ottelusiirrot.....	31
2.9 Teknisistä olosuhteista johtuva ottelun peruuttaminen.....	32
2.10 Ottelun keskeytyminen.....	32
2.11 Peli- ja rangaistusajat sekä tauot.....	32
2.12 Ottelusta poistamisien kertyminen sarjassa.....	32
<b>3. EROTUOMARIT JA TOIMITSIJAT .....</b>	<b>33</b>
3.1 Erotuomarit.....	33

3.2 Erotuomareiden nimeäminen.....	33
3.3 Toimitsijat .....	33
3.4 Toimitsijoiden nimeäminen .....	33
<b>4. ULKOMAALAISET JOUKKUEET JA SEURAT.....</b>	<b>34</b>

## JUNIORISARJAT

Harrastesääntöjä noudatetaan Kilpailusääntöjen kohdan A2.2 määrittelemissä juniorisarjoissa.

Lisäksi noudatetaan Kilpailusääntöjen kohdan A. Yleissääntöjä.

[Säännöt – Suomen Ringeteliitto ry](#)

### 1. KILPAILUT

#### 1.1 Ikäluokat kilpailuissa

Kilpailuissa noudatetaan seuraavia ikäluokkia:

G -juniorit	2019 – 2020 syntyneet
F -juniorit	2017 – 2018 syntyneet
E -juniorit	2015 – 2016 syntyneet
D -juniorit	2013 – 2014 syntyneet

Ikäluokasta riippumatta juniori-ikäluokan pelaaja saa pelata vain omassa ikäluokassaan (pelaajan fyysinen ikä) ja yhtä sitä vanhemmassa ikäluokassa ali-ikäisenä. Ali-ikäisen pelaajan syntymävuosi on merkittävä ottelupöytäkirjaan nimen jälkeen.

Jos otteluun osallistuvan juniorijoukkueen kokoonpano sisältää ali-ikäisiä pelaajia, pitää ottelukohtaisessa kokoonpanossa olla vähintään kaksi (2) oikean ikäistä tai enintään yhden (1) vuoden yli-ikäistä pelaajaa. Sääntö koskee E- ja D-ikäluokkia.

G-junioreiden toiminnassa ja otteluiden kokoonpanoissa saa käyttää korkeintaan yhden (1) vuoden yli-ikäisiä pelaajia.

F- ja E-junioreiden toiminnassa ja otteluiden kokoonpanoissa saa käyttää korkeintaan yhden (1) vuoden yli-ikäisiä pelaajia.

D-junioreiden ottelukohtaisessa kokoonpanossa saa käyttää korkeintaan kolmea (3) enintään yhden (1) vuoden yli-ikäistä pelaajaa.

G-, F- ja E-junioreissa yli-ikäisten pelaajien määrälle ei ole ottelukohtaisia rajoituksia, vaan samassa ottelussa voi pelata kaikki kilpailunjärjestäjälle ilmoitetut yli-ikäiset pelaajat. Ottelupöytäkirjaan merkitään syntymävuosi yli-ikäisen pelaajan nimen jälkeen. Kaksi vuotta (2) yli-ikäisestä tulee hakea poikkeuslupaa.

Seuran nimenkirjoitusoikeudellinen henkilö voi hakea poikkeuslupaa ikäluokkiin kilpailuissa kilpailunjärjestäjältä kirjallisesti. Kilpailunjärjestäjä voi myöntää ikärajoja koskevan poikkeusluvan seuralle vain erityisistä ja erittäin painavista syistä.

Seuran on ilmoitettava ko. pelaajat kilpailunjärjestäjälle (sarjavastaavalle) kirjallisesti liiton yli-ikäisyysilmoituslomaketta käyttäen viisi (5) vuorokautta ennen pelaajan kauden ensimmäistä virallista ottelua.

Yli-ikäinen pelaaja voi siirtyä kerran 31.10. mennessä oman seuran sisällä juniorisarjojen joukkueesta toiseen. Paluu takaisin lähtöjoukkueeseen on tehtävä 31.10. mennessä. Tämän jälkeen paluu ei ole mahdollista. Yli-ikäisyyden menettää, jos pelaa 31.10. jälkeen omassa ikäluokassa, myös poikkeusluvalla myönnettyt yli-ikäisyydet. Yli-ikäinen pelaaja, joka käy kokeilemassa kilpasarjaa, menettää yli-ikäisyysluvan juniorisarjaan.

## 1.2 Joukkueet

Otteluun osallistuvalla joukkueella pitää olla D- ja E-junioreissa vähintään seitsemän (7) sekä F- ja G-junioreissa vähintään viisi (5) pelaajaa. Kaikissa ikäluokissa voi olla enintään 20 pelaajaa, joista yhden on oltava maalivahti.

G- ja F-junioreiden toimintaan sekä otteluihin saa osallistua tytöt ja pojat. Poikien osallistumisessa seuraavien ehtojen tulee kuitenkin toteutua:

- G- ja F-junioreiden sarjaturnauksissa yhdessä joukkueessa saa poikia olla alle puolet pelaavan joukkueen kokoonpanosta ja kentällisissä poikien määrä on myös alle puolet.

Otteluun osallistuvalla joukkueella on oltava nimetty joukkueenjohtaja ja valmentaja. Joukkueenjohtaja on joukkueen virallinen yhdyshenkilö kilpailunjärjestäjän suuntaan.

## 1.3 Osanotto kilpailuihin

Kaikista järjestettävistä kilpailuista julkaistaan ilmoittautumishjeet.

Junioreiden kilpailuihin seurasta voi osallistua vain ko. ikäluokan joukkueita. Sarjaan ilmoittautuminen edellyttää, että:

- joukkueessa on oltava vähintään 7 seuran omaa nimettyä pelaajaa.
- joukkueen pelaajista vähintään neljän (4) tulee olla ko. ikäluokan tai yhden vuoden yli-ikäisiä.

Sääntö ei koske F-ikäluokkaa ja nuorempia.

Seurat, joilla ei yhdelläkään ole itsenäisesti tarpeeksi Ice Cardin lunastaneita pelaajia osallistuakseen kilpailuun, voivat yhdessä anoa kilpailunjärjestäjältä lupaa osallistua yhdistelmäjoukkueella kilpailuun. Anomus on tehtävä kilpailunjärjestäjälle viimeistään kaksi viikkoa ennen ilmoittautumisajan päättymistä ja siihen on liitettävä selvitys seurojen pelaajamääristä eri ikäluokissa. Yhdistelmäjoukkueet laativat yhteisen sopimuksen, jossa määritellään joukkueiden toimintatavat, vastuut ja velvollisuudet. Sopimus palautetaan kilpailunjärjestäjälle ennen sarjailmoittautumisen päättymistä.

Kilpailunjärjestäjällä on oikeus hylätä kilpailuun ilmoittautuminen tai siirtää joukkue ennen kilpailuja tai kilpailun aikana kokonaan toiseen ikäluokkaan / sarjaan, jos em. pelaajamäärät eivät toteudu tai seura on todistettavasti antanut virheellistä informaatiota joukkueesta.

Jos seura ei noudata ilmoittautumishjeita tai sillä on hoitamatta kilpailutoimintaan tai liiton jäsenyyteen liittyviä velvoitteita aikaisemmilta kausilta, on kilpailunjärjestäjällä oikeus olla hyväksymättä seuran sarjaan ilmoittautuminen.

#### 1.4 Siirto-oikeus seuran sisällä

Jos seuralla on junioreiden (D-G) kilpailuissa useampia joukkueita samassa ikäluokassa, pelaaja voi siirtyä vapaasti seuransa sisällä joukkueesta toiseen.

#### 1.5 Pelaajasiirto ja pelaajien lainaaminen liiton jäsen seurasta toiseen liiton jäsen seuraan

Kilpailukausi on 1.5.–30.4.

Siirtoaika on 1.5.–30.6.

##### 1.5.1 Pelaajasiirto

Siirtoaikana seuran on annettava pyydetty siirto pelaajalle kahden viikon kuluessa siitä, kun siirtopyyntö on todistettavasti toimitettu seuralle tai samassa ajassa ilmoitettava hänelle kirjallisesti syyt siirron epäämiseen. Muutoin seura menettää oikeuden pelaajan edustusoikeuden rajoittamiseen. Siirron antaminen tarkoittaa siirtotodistusta. Siirtotodistus tehdään liiton edellyttämällä tavalla liiton siirtojärjestelmässä.

Seura voi evätä pelaajan siirron, jos pelaaja ei ole hoitanut velvoitteitaan seuraa kohtaan. Jollei pelaaja ole saanut siirtotodistusta kahden viikon kuluessa eikä em. syytä siirron epäämiseen ei ole esitetty, on hänellä oikeus anoa siirtoa liiton kilpailutyöryhmän kautta.

E-ikäluokassa ja nuoremmissa siirtoajan päättymisen jälkeen 1.7.–30.4. välisenä aikana pelaaja voi siirtyä uuteen seuraan, jos kaikki osapuolet (pelaaja, nykyinen seura ja uusi seura) hyväksyvät yksimielisesti siirron.

D-ikäluokan pelaaja voi siirtyä siirtoajan päättymisen jälkeen 1.7.–31.12. välisenä aikana uuteen seuraan, jos kaikki osapuolet (pelaaja, nykyinen seura ja uusi seura) hyväksyvät yksimielisesti siirron. Kuitenkin pelaaja, joka ei ole pelannut yhtään virallista ottelua kyseisen kilpailukauden aikana, voi siirtyä uuteen seuraan 31.12. jälkeen, jos kaikki osapuolet (pelaaja, nykyinen seura ja uusi seura) hyväksyvät yksimielisesti siirron.

Siirtoajan päättymisen jälkeen liiton kilpailutyöryhmä voi hyväksyä poikkeusluvalla siirron, jos:

- pelaajan viimeksi edustama seura tai joukkue lopettaa ringettetoiminnan tai
- pelaaja vaihtaa asuinpaikkakuntaa kilpailukauden aikana ja harjoitus- ja pelimatkat sille paikkakunnalle, josta pelaaja on muuttanut, katsotaan kohtuuttomiksi
- seuralla ei ole tarjota mahdollisuutta tai seura epää pysyväisluonteisesti pelaajalta mahdollisuuden pelata pelaajan fyysisen iän mukaisessa omassa ikäluokassa.

Pelaaja on oikeutettu siirtymään seuraavan kerran uuteen seuraan 30 vrk pelaajasiirron kirjaamispäivästä.

### 1.5.2 Siirtotodistus ja kirjaamismaksu

Siirtotodistus tehdään liiton edellyttämällä tavalla liiton siirtojärjestelmässä. Alaikäisen pelaajan siirtotodistuksen allekirjoittajana toimii pelaajan huoltaja. Seurojen allekirjoittajana toimii seuran virallinen nimenkirjoittaja.

Siirto on tehtävä liiton siirtojärjestelmässä 30.4. (E-ikäluokka ja nuoremmat) / 31.12. (D-ikäluokka) mennessä tai edellisen vuorokauden aikana ennen pelaajan ensimmäistä virallista ottelua uudessa seurassa.

Seuran on maksettava kirjaamismaksu 25 € / siirto. Jos samaan seuraan siirtyy 4 pelaajaa tai enemmän samasta seurasta, on kirjaamismaksu liitolle yhteensä 100 €. Siirto on ns. ryhmäsiirto. F-ikäluokan ikäisistä ja sitä nuoremmista pelaajista ei tarvitse maksaa kirjaamismaksua.

### 1.5.3 Maalivahdin lainaaminen toisesta seurasta

Maalivahteja voi lainata G–D-ikäluokissa koko kauden seurasta toiseen, jos joukkueen kokoonpanossa ei muuten ole maalivahtia. Maalivahtia lainaava joukkue on ilmoitusvelvollinen ottelutapahtumaan osallistuville joukkueille ennen ensimmäisen ottelun alkua. Maalivahdin lainaamisesta ei peritä kirjaamismaksua. Kuitenkin seuraavat ehdot tulee toteuttaa:

- Maalivahdin saa lainata vain saman ikäluokan samalta sarjatasolta tai alemmalta sarjatasolta tai nuoremmasta ikäluokasta.

Joukkueet eivät voi kesken ottelun vaihtaa maalivahteja keskenään.

### 1.5.4 Kenttäpelaajan lainaaminen toisesta seurasta

Kenttäpelaajia voi lainata G–D-ikäluokissa koko kauden toisesta seurasta, jos joukkue ei saa täydennettyä ottelukohtaista kokoonpanoa seuran sisältä nuoremmista ikäryhmistä. Samaan otteluun saa lainata pelaajia eri seuroista. Pelaajan lainaava joukkue on ilmoitusvelvollinen ottelutapahtumaan osallistuville joukkueille ennen ottelun tai turnauksen alkua. Pelaajan lainaamisesta ei peritä kirjaamismaksua. Kuitenkin seuraavat ehdot tulee toteuttaa:

- Kokoonpano ei saa olla lainapelaajia käytettäessä yli 10 kenttäpelaajaa. Kerralla voi lainata enintään 4 kenttäpelaajaa.
- Pelaajan saa lainata vain saman ikäluokan samalta sarjatasolta tai alemmalta sarjatasolta tai nuoremmasta ikäluokasta.
- Kysyvä joukkue ei saa määrittellä, kenet pelaajista haluaa lainata.
- Pelaajien lainaamisessa tulee huomioida tasapuolisuus joukkueen sisällä.

Joukkueet eivät voi kesken ottelun vaihtaa kenttäpelaajia keskenään.

Kenttäpelaajien lainaaminen E-junioreiden pienellä kentällä poikittain pelatessa, ks. **4.5 Poikittain pelaaminen E-juniorit.**

### 1.5.5. Maalivahdin lainaaminen seuran keskinäisessä ottelussa

Saman seuran joukkueiden keskinäisissä E- ja D-ikäluokkien otteluissa pelaaja ei voi

siirtyä joukkueesta toiseen ottelun alkamisen jälkeen. Ainoa poikkeus tästä on tilanne, jossa toisessa joukkueessa on vain yksi maalivahti ja hän loukkaantuu tai sairastuu kesken ottelun. Tällöin toisesta joukkueesta voi maalivahti siirtyä toiseen joukkueeseen myös kesken ottelun.

#### *1.5.6 Rinnakkaisedustusoikeus (REO)*

Edustuskelpoiselle D-ikäiselle pelaajalle voidaan molempien seurojen luvalla lunastaa yksi rinnakkaisedustusoikeus toisen seuran joukkueeseen. Rinnakkaisedustusoikeuden kriteerit kts. Kilpailusäännöt B4.2 Rinnakkaisedustusoikeus (REO).

## 2. KILPAILUIDEN JA OTTELUIDEN JÄRJESTÄMINEN

### 2.1 Ottelupöytäkirja

Virallisista otteluista tehdään ottelupöytäkirja.

- G-F-junioreissa kilpailujärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti ja tuloksia ja sarjataulukkoa ei ylläpidetä.
- E-junioreissa kahtena (2) kappaleena. Kumpikin joukkue saa yhden kappaleen. Kotijoukkue lähettää yhden kappaleen sarjavastaavalle tai kilpailunjärjestäjän ohjeiden mukaisesti.
- D-junioreissa kilpailujärjestäjän antamien ohjeiden mukaan.

E- ja D-junioreiden ottelupöytäkirja täytetään tarkasti ja siihen tulee olla merkittynä:

1. Ottelunumero
2. Sarjataso
3. Päiväys
4. Pelipaikka ja -aika
5. Alkamis- ja päättymisaika
6. Yleisömäärä
7. Joukkueiden nimet
8. Pelaajien nimet (+synt.vuosi, jos pelaaja on ottelussa yli- tai ali-ikäinen)
9. Joukkueen toimihenkilöt
10. Maalintekijät
11. Syöttäjät
12. Rangaistukset
13. Aikalisät
14. Maalivahtien peliajat

E-junioreiden pelatessa pienellä kentällä poikittain pelistä tehdään ottelupöytäkirja, johon tulee olla merkittynä kohdat 1–9 ja lisäksi täytetään lomake tuloksesta ja rangaistuksista. Ks. tarkemmin kohdat 4.5.4 *Rangaistukset* ja 4.5.6 *Tuloksen ilmoittaminen*.

Ennen ottelun alkua joukkueenjohtaja tarkastaa joukkueensa pelaajaluettelon sekä toimihenkilöt ja vahvistaa näiden oikeellisuuden allekirjoituksellaan.

Pelaaja on pelannut ottelussa, jos hänet on merkitty kyseisen ottelun pöytäkirjaan. Vastaavasti toimihenkilö on osallistunut otteluun, jos hänet on merkitty kyseisen ottelun pöytäkirjaan.

Ottelun jälkeen erotuomarit vahvistavat pöytäkirjan allekirjoituksillaan. Tämän jälkeen pöytäkirjaan ei saa tehdä mitään lisämerkintöjä.

Jos erotuomari on tehnyt pöytäkirjan huomautussarakkeeseen merkinnän otteluraportista, lähettää kotijoukkue ottelupöytäkirjan liiton sarjapäällikölle. Sääntöjen vaatimat erotuomariraportit lähetetään liiton toiminnanjohtajalle.

## 2.2 Viestintä ja tulospalvelu

Liitto tekee kaikki sopimukset.

Osallistumalla kilpailuihin tai tapahtumiin henkilö hyväksyy, että kaikki tapahtumista tallennettu materiaali, esim. valokuvat ja videot, ovat liiton vapaasti käytettävissä (esim. sosiaalinen media, lehti, internetsivut jne.).

Järjestävä seura ilmoittaa pyydyt tiedot kilpailuista tulostiedotukseen kausittain annettavan ohjeistuksen mukaisesti.

Tulosten julkaisu	G	F	E	E 3vs3	D
Ottelutulosten julkaisu	Ei	Ei	Kyllä	Kyllä	Kyllä
Sarjataulukon ylläpito	Ei	Ei	Ei	Ei	Kyllä
Piste, mv, jäähy, ym. -pörssien ylläpito	Ei	Ei	Ei	Ei	Ei

| D-sarjassa julkaistaan maalivahdin torjunnat. |

## 2.3 Pisteet ja järjestys D-sarjassa

### 2.3.1 Pisteet

Sarjaottelussa voittanut joukkue saa kaksi ja hävinnyt nolla pistettä. Jos ottelu päättyy tasan, saavat molemmat joukkueet yhden pisteen.

### 2.3.2 Joukkueiden järjestys sarjataulukossa

Joukkueiden järjestyksen sarjataulukossa ratkaisee joukkueiden sarjaotteluista saamat pisteet. Enemmän pisteitä saanut joukkue sijoittuu korkeammalle.

### 2.3.3 Tasapisteisiin päätyneiden joukkueiden järjestys sarjataulukossa

Tasapisteissä olevien joukkueiden järjestyksen sarjataulukossa ratkaisee näiden joukkueiden:

- sarjassa pelaamien keskinäisten otteluiden pisteet.
- sarjassa pelaamien keskinäisten otteluiden maaliero (tehtyjen ja päästettyjen maalien erotus). Suuremman maalieron omaava joukkue sijoittuu korkeammalle.
- koko sarjan maaliero (tehtyjen ja päästettyjen maalien erotus). Suuremman maalieron omaava joukkue sijoittuu korkeammalle.
- koko sarjassa tekemien maalien lukumäärä. Enemmän maaleja tehnyt joukkue sijoittuu korkeammalle.
- koko sarjan rangaistusminuuttimäärä. Pienemmän minuuttimäärän omaava joukkue sijoittuu korkeammalle.

*Turnauksissa noudatetaan liiton virallisia sääntöjä sekä järjestäjien laatimia tarkentavia turnaussääntöjä.*

## **2.4 Ottelun luovuttaminen ja kilpailusta luopuminen**

Seura ei saa luovuttaa yhtään ottelua, eikä luopua kilpailusta ilmoittautumisensa jälkeen. Kilpailunjärjestäjällä on näissä tilanteissa oikeus ja velvollisuus käsitellä asia ja määrätä rangaistus tapauskohtaisesti.

Kilpailunjärjestäjällä on oikeus pitää maksetut sarjamaksut sekä määrätä mahdollisia lisärangaistuksia. Kilpailunjärjestäjällä on oikeus ja velvollisuus määrätä, mitä tapahtuu vapautuneelle sarjapaikalle.

Sarjaan ilmoittautuneen joukkueen tulee pyrkiä järjestämään jokaiseen otteluun sääntöjen edellyttämä vähimmäispelaajamäärä. Jos E- tai D-juniorijoukkueessa joukkueessa on vähintään seitsemän (6+1) pelaajaa, joista yksi on maalivahti, ottelu voidaan pelata. Joukkue ei voi ennakoon ilmoittaa, ettei se osallistu otteluun tai ettei sillä ole riittävästä pelaajamäärää.

Jos D- tai E-juniorijoukkueessa ei ole ottelun alkaessa ottelupaikalla vähintään seitsemää (6+1) pelaajaa, joista yksi on maalivahti, tuomitaan joukkue hävinneeksi ottelutuloksella 7–0.

Jos sarjan tulos on selvinnyt, voidaan jäljellä olevien kierrosten ottelut jättää pelaamatta kilpailunjärjestäjän ja osallisten seurojen yhteisestä suostumuksesta.

## **2.5 Ottelun järjestäminen**

Järjestävän seuran on ajoissa ennen ottelua varattava ottelupaikka, hankittava mahdollinen ottelulupa, varattava pukeutumistilat vierailvalle joukkueelle ja erotuomareille sekä varattava riittävä määrä renkaita ottelua varten.

Järjestävä seura vastaa, että yleinen järjestys katsomossa ja ottelupaikalla säilyy pelin aikana ja sen päätyttyä. Muussa tapauksessa kilpailunjärjestäjä voi määrätä joukkueen menettämään kotikenttäoikeutensa sekä raportoida asian kurinpitoryhmälle.

Nikotiinituotteiden, alkoholin tai muiden huumaavien aineiden käyttö ja niiden vaikutuksen alaisena esiintyminen ottelutapahtuman yhteydessä on kielletty kaikilta otteluun osallistuvilta pelaajilta, joukkueen toimihenkilöiltä, erotuomareilta ja toimitsijoilta.

Ottelu on pelattava sarjaohjelman määräämänä ajankohtana. Järjestävä joukkue ilmoittaa vierailvalle joukkueelle ja erotuomareille ottelun alkamisajan ja pelipaikan vähintään viisi (5) vuorokautta ennen ottelua. Kilpailunjärjestäjä voi määrätä ottelun pelattavaksi em. aikamääräyksistä poiketen.

## 2.6 Ensiapu

Sarjaotteluissa ja turnauksissa suositellaan ensiapukoulutuksen saaneen henkilön läsnäoloa.

Ensiapukoulutuksen saanut henkilö tai joukkueen toimihenkilö tulee loukkaantumistilanteissa avuksi erikseen pyytämällä.

## 2.7 Vierailevan joukkueen velvollisuudet

Vieraileva joukkue ilmoittaa riittävän ajoissa joukkueensa kokoonpanon. Molempien joukkueiden osalta pöytäkirjan on oltava valmis 15 minuuttia ennen ottelun alkua.

## 2.8 Ottelusiirrot

Sarjaohjelman mukaisia ottelupäiviä ei voi siirtää ilman kilpailunjärjestäjän lupaa. Jos seura ei kykene seurasta riippumattomista syistä järjestämään ottelua sarjaohjelman määräämänä ajankohtana, ottelu voidaan siirtää kilpailunjärjestäjän luvalla. Muuhun ottelusiirtoon kilpailunjärjestäjä voi pyynnön perusteella antaa luvan vain erityisistä syistä.

Ottelua siirrettäessä uusi otteluaika tulee olla tiedossa. Muilta osin noudatetaan kilpailunjärjestäjän antamia ohjeilta ottelusiirroista.

## 2.9 Otteluiden alkamisaika

Sarjaottelun pitää alkaa:

arkisin klo 18.00–20.00, kuitenkin niin

- ettei joukkueen tarvitse lähteä matkalle ennen klo 16.30
- että joukkue on takaisin lähtöpaikassa viimeistään klo 22.30

ja viikonloppuisin klo 9.00–20.00, kuitenkin niin

- ettei joukkueen tarvitse lähteä matkalle ennen klo 7.00
- että joukkue on takaisin lähtöpaikassa viimeistään klo 22.30

Säännöstä voidaan poiketa seurojen keskinäisellä sopimuksella. Otteluiden alkamisajassa on huomioitava pelaajien ikäluokat.

## 2.10 Sää- tai teknisistä olosuhteista johtuva ottelun peruuttaminen

Jos säiden tai teknisten seikkojen vuoksi pelikelpoista jäätä ei määrättyä ottelupäivänä ole paikkakunnalla, on kotijoukkueen viipymättä ilmoitettava asiasta erotuomareille ja vierailevalle joukkueelle. Ilmoitus on tehtävä viimeistään kaksi (2) tuntia ennen vierailevan joukkueen lähtöaikaa.

Jos kaukalossa on pakkasta enemmän kuin -15 C, peruutetaan ottelu toisen joukkueen sitä vaatiessa. Puolueeton lämpötilan mittausta tehdään kaukalon välittömässä läheisyydessä viimeistään kaksi (2) tuntia ennen vierailevan joukkueen ilmoittamaa lähtöaikaa. Kiistatilanteissa erotuomarit ratkaisevat lopullisesti ottelun pelaamisen. Jos ulkojäällä sää muutoin on niin epävakainen, ettei varmuudella voida pelata ottelua, on kotijoukkueen ilmoitettava asiasta erotuomareille ja vierailevalle joukkueelle.

viimeistään kaksi (2) tuntia ennen vierailevan joukkueen ilmoittamaa lähtöaikaa. Tällöin on sovittava, peruutetaanko ottelu vai pelataanko se säästä huolimatta. Jos kotijoukkue menettelee toisin, joutuu se korvaamaan matkakustannukset.

Peruutettujen otteluiden uudet ajat sovitaan joukkueiden kesken ja ilmoitetaan kilpailunjärjestäjälle ja tuomareille.

### 2.11 Ottelun keskeytyminen

Jos ottelu keskeytyy teknisen häiriön takia, joka kestää kauemmin kuin yhden tunnin, tuomarin on keskeytettävä ottelu. Jos keskeytyshetkellä ottelua on pelattu vähintään puolet määrätystä otteluajasta, ottelu lopetetaan ja sen hetkinen tilanne jää ottelun lopputulokseksi. Jos ottelua on pelattu vähemmän kuin puolet otteluajasta, tuomarin on määrättävä ottelu uudelleen pelattavaksi. Uudelleen pelattava ottelu toteutetaan kilpailunjärjestäjän ohjeistuksen mukaisesti.

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

Lyhyemmän teknisen häiriön jälkeen ottelua jatketaan normaalisti.

### 2.12 Peli-aika ja tauot

Jää ajetaan ennen ottelua.

Peli-aika ja tauot	G	F	E	E 3vs3	D
Peli-aika	25 min	26 min	4x10 min	3x15 min	4x12 min
Ajanmittaus	suoraa aikaa	suoraa aikaa	tehokasta	suoraa aikaa	tehokasta
Erätauo	-	-	1 min	-	1 min
Puoliaika	-	-	2 min	-	2 min

Turnauksissa pelataan turnausjärjestäjän ennalta ilmoittaman peliajan mukaan.

### 2.13 Ottelusta poistamisien kertyminen sarjassa

Jos saman kilpailukauden aikana, samassa sarjassa, sama pelaaja tai toimihenkilö poistetaan ottelusta:

- toisen kerran, saa hän automaattisesti yhden ottelun pelikiellon
- neljännen kerran, saa hän automaattisesti kahden ottelun pelikiellon
- kuudennen kerran, saa hän automaattisesti neljän ottelun pelikiellon.

Pelikiellot kertautuvat kahden ottelun välein.

*HUOM! Joukkueenjohtaja on vastuussa siitä, että ottelussa käytettävät pelaajat ja toimihenkilöt ovat edustuskelpoisia.*

### 3. EROTUOMARIT JA TOIMITSIJAT

Erotuomareiden ja ottelutoimitsijoiden tulee aina hoitaa tehtävänsä ehdottoman puoleettomasti ja käyttäytyä asiallisesti muita otteluun osallistuvia henkilöitä kohtaan!

Toimitsijat	G	F	E	E 3vs3	D
<b>Erotuomarit / määrä</b>	1 tuomari	1 tuomari	2 tuomaria	1 tuomari	2 tuomaria
<b>Taso vähintään</b>	Pelinohjaaja	Pelinohjaaja	Alue	Noviisi	Alue
<b>Taso vähintään</b>	-	-	Pelinohjaaja / Noviisi	-	Noviisi / Alue
<b>Ajanottaja</b>	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä
<b>Pöytäkirjanpitäjä</b>	Ei	Ei	Kyllä	Kyllä x 2	Kyllä
<b>Rangaistusajanottaja</b>	Ei	Ei	Kyllä	Ei	Kyllä
<b>Hyökkäysaikakello</b>	Ei	Ei	Ei	Ei	Kyllä

#### 3.1 Erotuomarit ja pelinohjaajat

E-junioreiden otteluissa toisena tuomarina voidaan käyttää koulutettua pelinohjaajaa, jonka hankinnasta vastaa kotijoukkueen joukkueenjohtaja. Pelinohjaaja toimii myös F- ja G-junioreiden otteluissa. Pelinohjaajalla on ottelussa samat oikeudet kuin erotuomarilla. Juniori-ikäisille pelinohjaajille kotijoukkue nimeää ottelutapahtumaan tukihenkilön tai tukihenkilöt. Pelinohjaajalle voidaan maksaa otteluista alueellisesti sovittu korvaus.

#### 3.2 Erotuomareiden nimeäminen

Alueellinen erotuomarikerho tai vastaava nimeää liitto-, alue- ja noviisituomarit. Seura nimeää pelinohjaajat E- ja nuorempien junioriotteluiden tai -turnausten tehtäviin.

#### 3.3 Toimitsijoiden nimeäminen

Ottelutapahtuman järjestävä seura nimeää ottelun toimitsijat.

G-, F- ja E-junioreiden otteluissa suositellaan toimitsija- tai erotuomarikortteja.

D-junioreiden otteluissa hyökkäysaikakellon käyttäjillä, pöytäkirjanpitäjällä ja molemmilla rangaistusajanottajilla on oltava toimitsija- tai erotuomarikortti sekä voimassa oleva Ice Card.

## 4. JUNIORIPELISÄÄNNÖT

Tässä kappaleessa kerrotaan junioritoiminnassa olevat poikkeukset ringeten yleisiin lajisääntöihin.

	RK / G	F	E	E 3vs3	D
<b>Pelikentän koko</b>	pieni kenttä poikittain	pieni kenttä pitkittäin	lajisääntöjen mukaan	pieni kenttä poikittain	lajisääntöjen mukaan
<b>Pelimuoto</b>	3 vs 3	3 vs 3	lajisääntöjen mukaan	3 vs 3	lajisääntöjen mukaan
<b>Pelisaika</b>	RK 20 min / suora aika G 25 min / suora aika	26 min / suora aika	4 x 10 min	3 x 15 min	4 x 12 min
<b>Pieni rangaistus</b>	huomautus	poisto vaihtoi-oon	1 min	1 min	lajisääntöjen mukaan
<b>Epäurheilijamainen käytös</b>	Ei	Ei	1 min korotettuna 5 min	1 min korotettuna 5 min	lajisääntöjen mukaan
<b>Iso rangaistus</b>	Ei	Ei	2 min	2 min	lajisääntöjen mukaan
<b>Rangaistusten kertyminen / otte- lusta poistaminen</b>	Ei	Ei	4 min	4 min	8 min
<b>30 s hyökkäysaika</b>	Ei	Ei	Ei	Ei	lajisääntöjen mukaan
<b>MV-rengas</b>	Ei	Ei	lajisääntöjen mukaan	lajisääntöjen mu- kaan	lajisääntöjen mukaan
<b>Vaihtovihellys / aika</b>	Kyllä / 120 s	Kyllä / 120 s	Kyllä / 50–70 s välillä	Ei	Ei
<b>Aikalisä</b>	Ei	Ei	lajisääntöjen mukaan	Ei	lajisääntöjen mukaan
<b>Erätauko</b>	-	-	1 min	-	1 min
<b>Puoliaika</b>	-	-	2 min	-	2 min
<b>Maalin koko</b>	pieni maali	pieni maali tai lajisääntöjen mu- kaan	lajisääntöjen mukaan	lajisääntöjen mukaan	lajisääntöjen mukaan

### 4.1 Peluutussääntö juniorisarjoissa

#### 4.1.1 Tasapuolinen peluuttaminen

Kaikkia pöytäkirjaan merkittyjä kenttäpelaajia on peluutettava ottelussa tasapuolisesti koko ottelun ajan (= pelaajilla on ottelun päätyttyä muutaman vaihdon tarkkuudella yhtä monta käyntikertaa kentällä. Erikoistilanteet voivat vaikuttaa pelattujen vaihtojen määrään.) Joukkueen valmentajien vastuulla on tasapuolinen peluuttaminen, mikä tarkoittaa, että jokainen pelaaja pääsee vuorotellen tasaisesti kentälle. Tasapuolinen peluuttaminen on osa Ringeten Reilun Pelin periaatteita, joita jokainen on velvollinen noudattamaan. Toimihenkilöiden vastuulla on seurata, että E- ja D-junio-reissa kentälle tulee vaihdosta aina vuorossa seuraavat viisi (5) pelaajaa ellei joukkueella ole pelaajia jäähyllä tai loukkaantuneena (*katso tasapuoliseen peluuttamiseen esimerkkejä sarjakirjasta*). G- ja F-junio-reissa kolme (3) pelaajaa sekä E-junio-reiden pelatessa pienellä kentällä poikittain kolme (3) pelaajaa.

Joukkueen tulee vaihtaa pelaajiaan aina, kun vaihtoaika on täyttynyt (koskee G-E-junioreita). Jäähystä aiheutuneissa vajaalukuisuuksissa tulee jokaisen pelaajan olla vuorollaan pois kentältä (koskee E- ja D-junioreita).

Kaikissa juniorisarjoissa (G-D-juniorit) valmentajalla on joukkueen peluutusjärjestys tai -tapa kirjattuna itselleen. Valmentajan tulee esittää kirjallinen peluutusjärjestys tai -tapa ottelun tuomarille tai pelinohjaajalle joukkueen toimihenkilön tekemästä tarkistuspyynnöstä.

Peluutusjärjestystä tai -tapaa voi muuttaa otteluiden välissä, erätauoilla ja puoli-ajalla. Ottelutapahtumissa ja turnauksissa peluutusjärjestystä tai -tapaa muuttaessa valmentajan on huomioitava kokonaisuus tasapuolisessa peluuttamisessa.

Maalivahteja tulee peluuttaa tasapuolisesti koko kauden aikana. Jos E-junioreissa ja nuoremmissa pöytäkirjaan on merkitty kaksi maalivahtia, tulee heitä peluuttaa tasapuolisesti yhden pelin aikana.

Liitto ja sen alueet voivat erilliseen seurantaan perustuen langettaa rangaistuksen tasapuolista peluutusta rikkoneelle joukkueelle ja seuralle.

#### *4.1.2 Vaihtaminen ja aloitukset (koskee E-junioreita lajisääntöjen mukaisella kentällä pelatessa)*

50 sekunnin tehokkaan peliajan jälkeen tapahtuu vaihto seuraavasta pelikatosta. Toimitsijat antavat vaihtoa tarkoittavan äänimerkin, jolloin peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin. Molemmat joukkueet vaihtavat aina yhtä aikaa. Aloitus tapahtuu pelikatkon mukaisesti.

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. Jos äänimerkki soi kahden viivan rikkeen –merkin aikana, aloituksen saa ei-syöttänyt joukkue lähimmästä aloitusympyrästä.

Jos äänimerkki soi siirretyn rangaistuksen aikana, aloitus myönnetään rengasta hallussa pitäneelle joukkueelle sen hyökkäyspään aloitusympyrästä.

Mikäli vaihtoaika (50 s) ei ole täyttynyt, kentällä ollut kentällinen jatkaa pelaamista seuraavassa erässä. Erätauon jälkeen vaihtoaika alkaa alusta.

Toimitsija ilmoittaa ennen ottelun alkua sekä joukkueille että erotuomareille, millaista äänimerkkiä tullaan käyttämään. "Lennosta vaihtaminen" on kielletty, paitsi rangaistuksen päättymisen yhteydessä.

#### *4.1.3 Erikoistilanteet (koskee E-junioreita lajisääntöjen mukaisella kentällä pelatessa)*

Rangaistuksen päätyttyä pelaaja jää kentälle, jos hän kuuluu kentällä olevaan peluutusjärjestykseen. Muussa tapauksessa pelaaja luistele suoraan vaihtoaitioonsa, jolloin peluutusjärjestyksessä seuraava pelaaja voi tulla kentälle.

Maalivahdin tilalle voidaan ottaa peluutusjärjestyksessä seuraavana vuorossa oleva pelaaja. Pelaaja ei menetä omaa vuoroaan seuraavassa vaihdossa.

Jos pelaaja loukkaantuu, hänen tilalleen tulee seuraava peluutusjärjestyksen mukainen pelaaja. Jos loukkaantunut tervehtyy missä vaiheessa tahansa pelin aikana, palaa hän omalle paikalleen peluutusjärjestyksen mukaan.

#### 4.1.4 Ei maalia

Maali hylätään,

1. jos rengas ei ole ylittänyt maaliviivaa kokonaisuudessaan vaihtoa tarkoittavan äänimerkin soidessa.
2. jos voidaan varmuudella osoittaa, että vaihtoaika on ylittynyt.
3. jos pelaaja väärällä vuorolla pelatessaan tekee maalin tai on syöttäjänä. Lisäksi joukkueelle määrätään peluutussääntörike.

#### 4.1.5 Peluutussääntörike

Liitto ja sen alueet voivat erilliseen seurantaan perustuen langettaa rangaistuksen peluutussääntöä rikkoneelle valmentajalle.

Tuomari tai pelinohjaaja voi halutessaan tai joukkueen toimihenkilön pyynnöstä tarkistaa peluutusjärjestyksen tai -tavan pelin aikana. Joukkueelta tuleva tarkistuspyyntö on esitettävä tuomarille pelikatkon aikana. Tarkistus suoritetaan ennen seuraavan vaihdon alkamista joukkueen valmentajien kirjallisesta peluutusjärjestyksestä tai -tavasta molempien joukkueiden osalta.

Jos peluutussääntöä on rikottu E- ja D-junioreiden otteluissa, tuomitaan rikkoneelle joukkueelle rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Ottelun jälkeen erotuomari kirjoittaa ottelupöytäkirjan huomautuksia -sarakkeeseen "joukkueen x peluutussääntörike". Tällaisissa tapauksissa ottelun tuomari tekee asiasta otteluraportin.

Jos peluutussääntöä ei ole rikottu, tuomitaan tarkistuspyynnön tehneelle joukkueelle rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Jos G- ja F-junioreiden ottelutapahtumissa on rikottu peluutussääntöä, ottelutapahtuman järjestävän joukkueen joukkueenjohtaja on velvollinen ilmoittamaan rikkeestä ko. alueen sarjavastavalle.

#### 4.2 Maaliero 15 maalia (koskee E-junioreita lajisääntöjen mukaisella kentällä pelatessa)

Mikäli jossakin vaiheessa ottelun aikana syntyy 15:n maalin ero, ei pöytäkirjaan merkitä 15:n maalin eron jälkeen syntyneitä maaleja. Peli pelataan loppuun muuten normaalisti.

### 4.3 Poikittain pelaaminen RK-G-juniorit

Peli pelataan poikittaiskentällä mahdollisuuksien mukaan koko kenttää hyödyntäen kolmella pelikentällä kaukalon kummassakin päädyssä (puolustus- ja hyökkäysalueilla) sekä keskialueella. Kolmea pelikenttää käytettäessä vaihtopelaajat sekä toimihenkilöt ovat vaihtoitioissa ja/tai jäähyaitioissa.

Pelialue rajataan esteillä, jotka asetetaan siniviivojen suuntaisesti, 0–2 metriä siniviivasta (siniviivasta kaukalon päätyä kohden mitattuna). Välilaita on jokin helposti siirreltävä ja koottava laitarakenne.

#### 4.3.1 Syöttöviiva

Pelialueen keskellä on syöttöviiva (= kenttään maalattu ringetteviiva), joka tulee ylittää syöttämällä. Jos maalivahti heittää renkaan yli syöttöviivan, peli vihelletään poikki ja aloitus annetaan vastustajalle. Viiva voidaan merkitä ennen pelaamista maalamalla tai muilla tavoin (*katso 4.3.5 Kenttämerkinnät kuva, kohta 1*).

#### 4.3.2 Aloitukset ja vaihdot

Aloitukset tapahtuvat puolustuspään aloitusympyrän keskipisteestä. Pelin aloittaa vierasjoukkue. Katkon jälkeen aloituksen saa se joukkue, jolla on tai oli rengas hallussa pelin katketessa. Pelaaja ja rengas saavat liikkua koko aloitusympyrän alueella, mutta ei maalivahdin alueella. Pelinohjaajan vihellyksen jälkeen pelaaja syöttää renkaan aloitusympyrästä kenelle tahansa toiselle pelaajalle, joka voi olla aloitusympyrän sisä- tai ulkopuolella.

Aloituksissa ei-aloittavan joukkueen pelaajien on oltava aloituksen aikana syöttöviivan takana omalla puolustusalueella, kunnes aloitussyöttö on annettu.

Renkaan ollessa maalivahdin hallussa tuomari / pelinohjaaja ohjaa puhetta käyttäen hyökkävään joukkueeseen kaksi pelaajaa lähimmän aloituspisteen taakse hyödyntäen koko kentän leveyttä ja yksi pelaajista saa jäädä karvaamaan, jotta puolustava joukkue voi jatkaa peliä. Kun maalivahti on avannut renkaan takaisin peliin, hyökkävä joukkue saa taas osallistua peliin. Jos maalivahti avaa pelin ennen kuin pelaajat ovat siirtyneet aloituspisteen taakse, saavat he osallistua heti peliin.

Vaihtojen pituus on poikittaisella kentällä pelatessa 120 sekuntia suoraa peliaikaa, jolloin kaikki kolme peliä voidaan hoitaa yhdellä kellolla.

Vaihtovihellyksen jälkeen peliä jatketaan lentävällä aloituksella, ellei juuri ennen vaihtovihellystä ole tullut luonnollinen pelikatko, tarkoittaen maalia tai rikettä. Tällöin peli jatkuu vaihdon jälkeen aloituksella aloitusympyrästä. Lentävässä aloituksessa tuomari/pelinohjaaja heittää/pudottaa kädestään uuden renkaan pelikentän puolivälin yli, tasapuolisesti pelialueen syöttöviivalle, vastapäätä vaihtopenkkejä. Tuomari/pelinohjaaja hakee pelissä olleen renkaan käteensä heti uuden renkaan heitettyään/pudotettuaan. Vaihdoista tulevat pelaajat luistelevat renkaan luo ja peli jatkuu kuten

minkä tahansa irtorengas-tilanteen jälkeen. Joukkueen pelaajamäärän ollessa vähemmän kuin 6 kenttäpelaajaa, vaihdon tapahtuessa kentälle jäävien pelaajien tulee käydä vaihtoaition luona käännyksessä koskettaen reunaa ennen kuin he voivat jatkaa pelaamista.

#### 4.3.3 Maalit ja maalivaahdin alue RK-G-sarjoissa

Liitto suosittelee, että RK-G-sarjoissa käytetään Leijona-liigan maaleiksi kutsuttuja, suhteellisen kevyestä materialista valmistettuja maaleja. Maalit ovat sisämitoiltaan 90 x 130 cm ja niiden pystyputkien alapää on varustettu pienillä, n. 15 mm:n piikeillä maalin paikoillaan pysymisen varmistamiseksi.

Jos tällaisia maaleja ei ole saatavilla, voidaan käyttää myös normaalikokoisia maaleja.

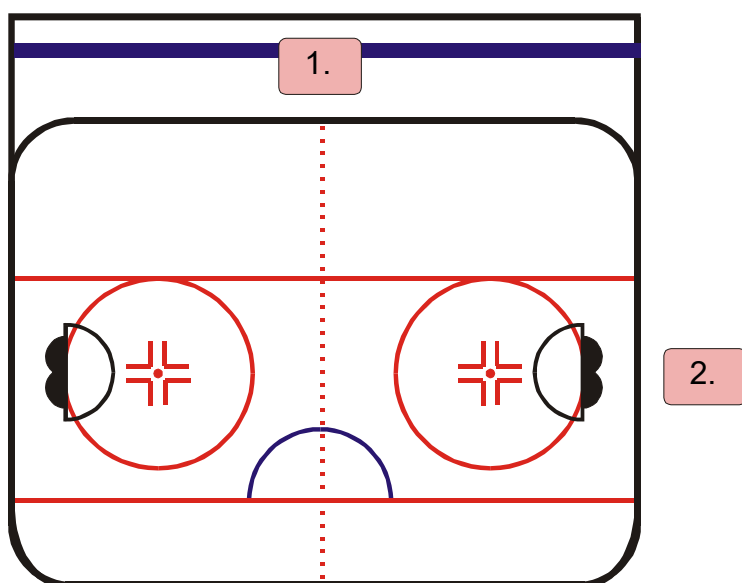
Ottelutapahtuman kotijoukkue ilmoittaa käytettävien maalien koon osallistuville joukkueille.

Maalit sijoitetaan aloituspisteiden tasolle yhden metrin päähän pelialueen päädyistä (katso 4.3.5 Kenttämerkinnät kuva, kohta 2). Maalivaahdin alue merkitään ennen pelaamista maalaamalla se 1,80 m säteelle maaliviivan keskikohdasta.

#### 4.3.4 Rikkeet

Rikkeen tapahtuessa peli vihelletään poikki ja rikkoneelle pelaajalle selvitetään rikkeen syy. Vastustaja saa aloituksen.

#### 4.3.5 Kenttämerkinnät



#### 4.4 Pitkittäin pelaaminen F-juniorit

Kaikki ottelut pelataan puolikkaalla osalla kaukalosta. Peli tapahtuu keskiviivan (punaviivan) ja kaukalon päädyn välillä.

Pelialue rajataan esteillä, jotka asetetaan kaukalon keskiviivalle (punaviiva), viivan suuntaisesti. Välilaita on jokin helposti siirrettävä ja koottava laitarakenne.

Vaihtopelaajat ja toimihenkilöt ovat pelin aikana vaihtoaitiossa.

##### 4.4.1 Syöttöviiva ja aloituspisteet

Pelialueen keskellä on syöttöviiva (= ringetteviiva), joka tulee ylittää syöttämällä. Jos maalivahti heittää renkaan yli syöttöviivan, peli vihelletään poikki ja aloitus annetaan vastustajalle, aloitus suoritetaan aloituspisteestä omalta puolustusalueelta.

Aloituspisteet maalataan tai merkitään muulla tavoin kenttään 5 m päähän syöttöviivasta sen kummallekin puolelle maalin keskikohdan kohdalle.

Mikäli kenttäalueet ovat epäsymmetriset, on sarjapeliturnauksen järjestäjän huolehdittava joukkueiden tasapuolisesta peluuttamisesta kenttäpuoliskoilla.

##### 4.4.2 Aloitukset ja vaihdot

Pelin aloittaa vierasjoukkue oman puolustusalueen aloituspisteestä. Katkon jälkeen aloituksen saa se joukkue, jolla on tai oli rengas hallussa pelin katketessa. Aloitus tapahtuu puolustuspään aloituspisteestä. Aloittava pelaaja voi liikkua pisteen ympärillä, mutta renkaan pitää pysyä pisteessä aloituksessa. Pelinohjaajan vihellyksen jälkeen pelaaja syöttää renkaan pisteestä kenelle tahansa toiselle pelaajalle, joka voi olla puolustus- tai hyökkäysalueella.

Aloituksissa ei-aloittavan joukkueen pelaajien on oltava aloituksen aikana syöttöviivan takana omalla puolustusalueella, kunnes aloitussyöttö on annettu.

Renkaan ollessa maalivahdin hallussa tuomari / pelinohjaaja ohjaa puhetta käyttäen hyökkäävän joukkueen kaksi pelaajaa lähimmän aloituspisteen taakse hyödyntäen koko kentän leveyttä ja yksi pelaajista saa jäädä karvaamaan, jotta puolustava joukkue voi jatkaa peliä. Kun maalivahti on avannut renkaan takaisin peliin, hyökkäävä joukkue saa taas osallistua peliin. Jos maalivahti avaa pelin ennen kuin pelaajat ovat siirtyneet aloituspisteen taakse, saavat he osallistua heti peliin.

Renkaan mennessä pelitilanteessa välilaidan yli, aloitus annetaan kaukalon keskialueelta lähinnä olevalle maalivahdille, jonka tehtävä on palauttaa rengas peliin. Pelinohjaaja antaa maalivahdille vararenkaan käsivarresta. Ylimennyt rengas palautetaan pelinohjaajalle toisen kentän pelinohjaajan toimesta sopivassa hetkessä.

Vaihtojen pituus on pitkittäisellä kentällä pelatessa 120 sekuntia suoraa peliaikaa, jolloin voidaan molemmat pelit hoitaa yhdellä kellolla.

Vaihtovihellyksen jälkeen peliä jatketaan lentävällä aloituksella, ellei juuri ennen vaihtovihellystä ole tullut luonnollinen pelikatko, tarkoittaen maalia tai rikettä. Tällöin peli jatkuu vaihdon jälkeen aloituksella aloitusympyrästä. Lentävässä aloituksessa tuomari/pelinohjaaja heittää/pudottaa kädestään uuden renkaan pelikentän puolivälin yli, tasapuolisesti pelialueen syöttöviivalle (= ringetteviivalle), vastapäätä vaihtopenkkejä. Tuomari/pelinohjaaja hakee pelissä olleen renkaan käteensä heti uuden renkaan heitettyään/pudotettuaan. Vaihdoista tulevat pelaajat luistelevat renkaan luo ja peli jatkuu kuten minkä tahansa irtorengas-tilanteen jälkeen. Joukkueen pelaajamäärän ollessa vähemmän kuin 6 kenttäpelaajaa, vaihdon tapahtuessa kentälle jäävien pelaajien tulee käydä vaihtoaition luona kääntymässä koskettaen laita ennen kuin he voivat jatkaa pelaamista.

#### 4.4.3 Maalit ja maalivahdin alue

Käytetään joko pieniä maaleja tai lajisääntöjen mukaisia maaleja.

Ottelutapahtuman kotijoukkue ilmoittaa käytettävien maalien koon osallistuville joukkueille.

Kaukalon päädyn puolella oleva maali ja maalivahdinalue ovat normaalilla paikallaan. Keskialueen puolella oleva maali sijoitetaan siten, että maaliviiva on yhtä kaukana välilaidasta, kuin se on kaukalon päädyistä, jolloin maalien taakse jää yhtä paljon tilaa. Maaliviiva pitää maalata kenttään. Pienillä maaleilla pelatessa maalivahdin alue maalataan kenttään 1,80 m säteelle maaliviivan keskikohdasta ja lajisääntöjen mukaisilla maaleilla pelatessa 2,43 m säteelle maaliviivan keskikohdasta.

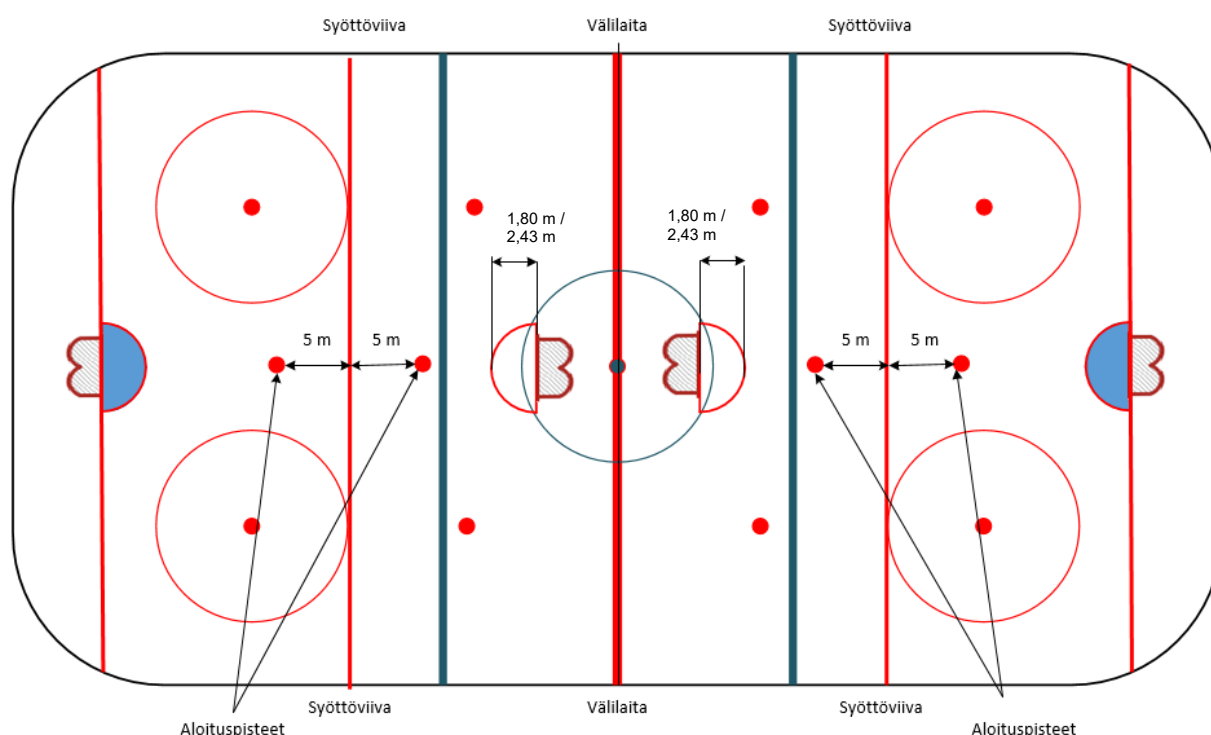
#### 4.4.4 Rikkeet ja pienet rangaistukset

Rikkeen tapahtuessa peli vihelletään poikki ja rikkoneelle pelaajalle selvitetään katkon syy. Vastustaja saa aloituksen.

Pienen rangaistuksen tapahtuessa peli vihelletään poikki, rikkoneelle pelaajalle selvitetään katkon syy ja pelaaja poistetaan omaan vaihtoaitioon. Peluutusjärjestyksessä seuraava pelaaja tulee kentälle. Vastustaja saa aloituksen.

Rangaistu pelaaja palaa peliin peluutusjärjestyksen mukaisesti. Rangaistun pelaajan tilalle tullut pelaaja ei menetä omaa vuoroaan seuraavassa vaihdossa.

#### 4.4.5 Kenttämerkinnät



#### 4.5 Poikittain pelaaminen E-juniorit

E-junioreiden sarja pelataan puoliksi lajisääntöjen mukaisella kentällä ja puoliksi pienpeleinä poikittaisella kentällä. Pienpeleissä noudatetaan Suomen Ringettelii-ton Laji-, Kilpailu- ja Harrastesääntöjä ja määräyksiä seuraavilla poikkeuksilla:

Peli pelataan 3vs3 pelinä poikittaiskentällä kentän molemmissa päissä.

Pelialue rajataan esteillä, jotka asetetaan siniviivojen suuntaisesti, 0–2 metriä siniviivasta (siniviivasta kaukalon päätyä kohden mitattuna). Välilaita on jokin helposti siirreltävä ja koottava laitarakenne.

##### 4.5.1 Syöttöviiva

Pelialueen keskellä on syöttöviiva, joka tulee ylittää syöttämällä. Jos maalivahti heittää renkaan yli syöttöviivan, peli vihelletään poikki ja aloitus annetaan vastustajalle. Viiva voidaan merkitä ennen pelaamista maalaamalla tai muilla tavoin (ks. 4.5.8 Kenttämerkinnät kuva, kohta 1).

##### 4.5.2 Aloitukset

Aloitukset tapahtuvat puolustuspään aloitusympyrän keskipisteestä. Pelin aloittaa vierasjoukkue. Katkon jälkeen aloituksen saa se joukkue, jolla on tai oli rengas hallussa pelin katketessa. Luonnollisen pelikatkon jälkeen, tarkoittaen maalia tai rikettä, peli jatkuu aloituksella aloitusympyrästä. Pelaaja ja rengas saavat liikkua koko aloitusympyrän alueella, mutta ei maalivahdin alueella.

#### 4.5.3 Maalit ja maalivahdin alue

Käytetään lajisääntöjen mukaisia maaleja.

Maalit sijoitetaan aloituspisteiden tasolle yhden metrin päähän pelialueen päädyistä (ks. 4.5.8 Kenttämerkinnät kuva, kohta 2). Maalivahdin alue merkitään ennen pelamista maalaamalla se 2,43 m säteelle maaliviivan keskikohdasta.

#### 4.5.4 Rangaistukset

Rangaistukset määrätään E-junioreiden normaalien sääntöjen mukaisesti (ks. 4. Junioripelisäännöt taulukko). Rangaistuksen saanut joukkue pelaa rangaistuksen ajan kahdella (2) kenttäpelaajalla. Ylivoimamaalin jälkeen pelaaminen jatkuu 3vs3 pelinä. Jos joukkueelle tuomitaan toinen rangaistus, käynnistyy se edellisen jäähyn umpeutuessa.

Rangaistu pelaaja palaa peliin peluutusjärjestyksen mukaisesti.

#### 4.5.5. Vaihtaminen ja tasapuolinen peluuttaminen

Pelaajien vaihtaminen tapahtuu lentävillä vaihdoilla. Joukkueen toimihenkilöiden tulee huolehtia ottelutapahtumissa pelaajien tasapuolisesta peluuttamisesta.

#### 4.5.6. Tuloksen ilmoittaminen

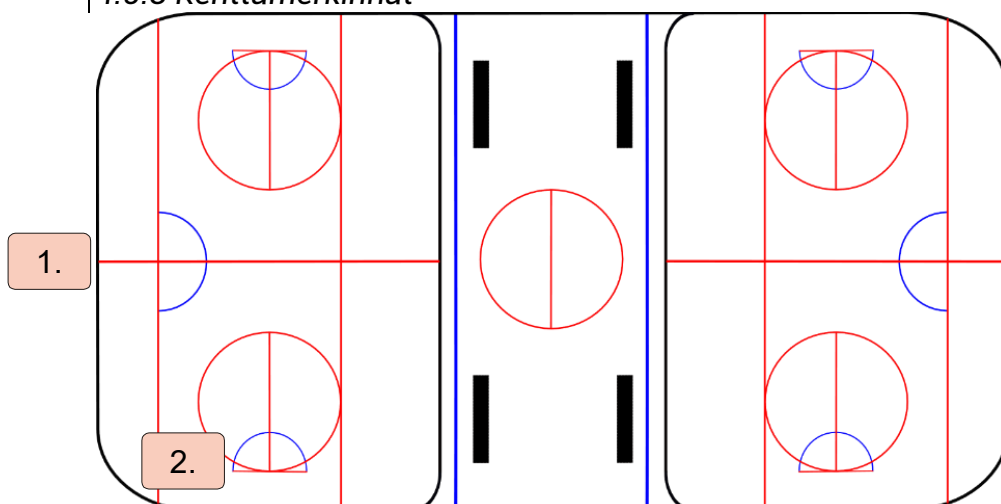
Pöytäkirjaan merkitään joukkueiden erävoitot.

- Pelitapahtumassa pelataan yhteensä 6 erää
- Jokainen erä alkaa tilanteesta 0–0
- Erän päättyessä tasatilanteeseen kummallekaan joukkueelle ei tule merkintää

#### 4.5.7 Pelaajien lainaaminen

Peliryhmän kokoonpano on minimissään 5+1. Joukkue voi lainata kenttäpelaajia noudattaen kohtaa 1.5.4 Kenttäpelaajan lainaaminen siten, että joukkueessa on enintään 12 kenttäpelaajaa, jotka jaetaan kahteen peliryhmään.

#### 4.5.8 Kenttämerkinnät



## HARRASTESARJAT

Harrastesääntöjä noudatetaan Kilpailusääntöjen kohdan A2.2 määrittelemissä Harrastesarjoissa.

Lisäksi noudatetaan Kilpailusääntöjen kohdan A. Yleissääntöjä.

[Säännöt - Suomen Ringeteliitto Ry](#)

### 1. KILPAILUT

Harrastesarjan säännöt määrittelevät alueiden järjestämien sarjojen toimintaa.

Aikuisten harraste – Fast Ringette,

Aikuisten harraste – Flow Ringette,

Aikuisten harraste – Fun Ringette

Fast Ringette on tarkoitettu entisille kilpasarjojen pelaajille, joiden pelaamisen lopettamisesta on kulunut vähän tai melko vähän aikaa.

Flow Ringette on tarkoitettu aikaisemmin pelanneille tai jonkin verran pelikokemusta omaaville.

Fun Ringette on tarkoitettu uusille harrastajille, jotka tulevat lajin pariin tai jotka ovat jonkin aikaan olleet lajin parissa.

Pelaaja määrittelee itselleen sopivan sarjatason. Nämä säännöt koskevat myös ulkomaalaista pelaajaa.

Harrastesarjojen säännöissä kohdassa 1.2 mainitaan myös Nuorten harraste – Friends Ringette sekä Free Ringette. Näissä ei kuitenkaan vielä ole sarjatoimintaa. Mahdolliset pelit pelataan turnausmuotoisesti ja turnausjärjestäjä määrittää näiden pelien säännöt.

#### 1.1 Joukkueet

Otteluun osallistuvalla joukkueella pitää olla vähintään seitsemän (7) ja sillä voi olla enintään 20 pelaajaa, joista yhden on oltava maalivahti. Aikuisten harrastesarjoissa voivat pelata transsukupuoliset harrastajat.

#### 1.2 Ikäraajat harrastekilpailuissa

Kilpailuissa noudatetaan seuraavia ikärajoja:

Aikuisten harraste – Fast Ringette	2012 ja aiemmin syntyneet
Aikuisten harraste – Flow Ringette	2012 ja aiemmin syntyneet
Aikuisten harraste – Fun Ringette	2012 ja aiemmin syntyneet
Nuorten harraste – Friends Ringette	2008–2014 syntyneet
Free Ringette	2012 ja aiemmin syntyneet

Kilpailunjärjestäjä voi myöntää ikärajoja koskevan poikkeusluvan seuralle vain erityisistä ja erittäin painavista syistä.

Suomen Ringeteliitto ry  
Valimotie 10, 00380 Helsinki  
etunimi.sukunimi@ringette.fi  
www.ringette.fi



### 1.3 Osanotto kilpailuihin

Kaikista järjestettävistä kilpailuista julkaistaan ilmoittautumisohjeet.

Seurat, joilla ei yhdelläkään ole itsenäisesti tarpeeksi Ice Cardin lunastaneita pelaajia osallistuakseen kilpailuun, voivat yhdessä anoa kilpailunjärjestäjältä lupaa osallistua yhdistelmäjoukkueella kilpailuun. Anomus on tehtävä kilpailunjärjestäjälle viimeistään kaksi viikkoa ennen ilmoittautumisajan päättymistä ja siihen on liitettävä selvitys seurojen pelaajamääristä eri ikäluokissa.

Kilpailunjärjestäjällä on oikeus hylätä kilpailuun ilmoittautuminen tai siirtää joukkue ennen kilpailuja tai kilpailun aikana kokonaan toiseen sarjaan, jos em. pelaajamäärät eivät toteudu tai seura on todistettavasti antanut virheellistä informaatiota joukkueesta.

Jos seura ei noudata ilmoittautumisohjeita tai sillä on hoitamatta kilpailutoimintaan tai liiton jäsenyyteen liittyviä velvoitteita aikaisemmilta kausilta, on kilpailunjärjestäjällä oikeus olla hyväksymättä seuran sarjaan ilmoittautuminen.

### 1.4 Edustus-oikeus

Ks. Kilpailusäännöt A4. *Edustus-oikeus ja kilpailulupa.*

Pelaaja saa osallistua muun kuin oman seuran harrastesarjan otteluihin siten kuin sääntöjen kohta 1.6 *Vapaa edustus-oikeus* määrittelee. Turnauksissa tarvitaan turnauksen järjestävän seuran lupa.

### 1.5 Siirto-oikeus seuran sisällä

Pelaajan on pelattava siinä joukkueessa, jossa hän pelaa kauden ensimmäisen virallisen ottelunsa. Kuitenkin:

- a) Jos seuralla on joukkueita aikuisten kilpasarjoissa ja Fast Ringette, Flow Ringette tai Fun Ringette -sarjoissa, pelaaja voi siirtyä toiseen joukkueeseen kerran 31.12. mennessä kilpasarjasta harrastesarjaan tai päinvastoin. Paluu takaisin kuluvan kauden aikana ei ole enää mahdollista, ei myöskään mahdollisen seurasiirron jälkeen uudessa seurassa.
- b) Jos samalla seuralla on useampia harrastejoukkueita samalla sarjatasolla, saavat pelaajat pelata näissä kaikissa joukkueissa vapaasti.
- c) Fast Ringette -joukkueessa kauden aloittanut pelaaja voi kerran kauden aikana siirtyä Flow Ringette -harrastesarjaan. Paluu takaisin alkuperäiseen sarjaan kuluvan kauden aikana ei ole enää mahdollista.
- d) Flow Ringette -sarjassa kauden aloittanut pelaaja voi pelata Fast Ringette -sarjan peleissä ja palata takaisin Flow Ringette -sarjaan rajoituksitta.

- e) Flow Ringette -sarjan pelaaja saa pelata Fun Ringette -sarjan peleissä, jos tämä sopii vastustajalle.
- f) Fun Ringette -sarjassa kauden aloittanut pelaaja voi pelata Fast Ringette ja Flow Ringette -sarjojen peleissä ja palata takaisin Fun Ringette -sarjaan rajoituksitta.
- g) Jos Fast tai Flow Ringette -joukkue on seuran ainoa harrastejoukkue, voi tässä joukkueessa pelata pelaaja, joka pelaa myös nuorten kilpasarjoissa (B ja C) kuitenkin noudattaen kohdan 1.2 ikärajoja. Yli-ikäinen pelaaja ei menetä yli-ikäisyysoikeutta, vaikka osallistuisi Fast Ringette -sarjan peliin. Ko. pelaajien käyttäminen tulee olla aina harkittua toiminnan pysyvyyden kautta ja on perusteltua vain, jos muutoin joukkue ei saa tarpeeksi pelaajia ottelun kokoonpanoon. Ko. sääntö ei koske maalivahteja, kts. kohta h.
- h) Harrastesarjan pelissä maalivahtina saa toimia kuka tahansa riippumatta siitä, mitä seuraa hän varsinaisesti edustaa tai onko hän nuorten kilpasarjan pelaaja. Maalivahdin vapaa liikkuvuus koskee myös transsukupuolisia maalivah-teja. Kuitenkin seuraavat ehdot tulee toteutua:
- Pelaajalla tulee olla asianmukainen lisenssi
  - Pelaajan tulee olla syntynyt vuonna 2011 tai ennen sitä
  - Pelaaja ei saa olla pelannut (ts. ollut pöytäkirjassa) aikuisten kilpasarjoissa kuluvan kauden aikana.

## 1.6 Vapaa edustus oikeus

Pelaajalla tulee olla asianmukainen lisenssi.

Fast Ringette -sarjan pelaaja saa pelata minkä tahansa seuran Fast Ringette -joukkueessa rajoituksitta.

Flow Ringette -sarjan pelaaja saa pelata minkä tahansa seuran Fast Ringette ja Flow Ringette -joukkueissa rajoituksitta.

Fun Ringette -sarjan pelaaja saa pelata minkä tahansa seuran Fast Ringette, Flow Ringette tai Fun Ringette -joukkueissa rajoituksitta.

## 1.7 Pelaajasiirto liiton jäsen seurasta toiseen liiton jäsen seuraan

Kilpailukausi on 1.5.–30.4.

Siirtoaika on 1.5.–30.6.

### 1.7.1 Pelaajasiirto

Siirtoaikana seuran on annettava pyydetty siirto pelaajalle kahden viikon kuluessa siitä, kun siirtopyyntö on todistettavasti toimitettu seuralle tai samassa ajassa ilmoitettava hänelle kirjallisesti syyt siirron epäämiseen. Muutoin seura menettää oikeuden pelaajan edustus oikeuden rajoittamiseen. Siirron antaminen tarkoittaa siirtotodistusta. Siirtotodistus tehdään liiton edellyttämällä tavalla liiton siirtojärjestelmässä.

Seura voi evätä pelaajan siirron, jos:

- pelaaja ei ole hoitanut velvoitteitaan seuraa kohtaan.

Jollei pelaaja ole saanut siirtotodistusta kahden viikon kuluessa eikä em. syitä siirron epäämiseen ei ole esitetty, on hänellä oikeus anoa siirtoa liiton kilpailutyöryhmän kautta.

1.7.–30.4. välisenä aikana pelaaja voi siirtyä uuteen seuraan, jos kaikki osapuolet (pelaaja, nykyinen seura ja uusi seura) hyväksyvät yksimielisesti siirron. Jos siirtyvä pelaaja on jo kuluvan kauden aikana käyttänyt seuran sisäisen siirto-oikeutensa kilpasarjasta harrastesarjaan, hän ei voi siirtyä uudessa seurassa takaisin kilpasarjaan.

1.7.–30.4. välisenä aikana pelaaja voi siirtyä kilpasarjasta toisen seuran harrastesarjan joukkueeseen. Pelaaja ei voi pelata kuluvan kauden aikana uuden seuran kilpasarjassa.

Siirtoajan päättymisen jälkeen liiton kilpailutyöryhmä voi hyväksyä poikkeusluvalla siirrot, jos:

- pelaajan viimeksi edustama seura tai joukkue lopettaa ringettetoiminnan tai
- pelaaja vaihtaa asuinpaikkakuntaa kilpailukauden aikana ja harjoitus- ja pelimatkat sille paikkakunnalle, josta pelaaja on muuttanut, katsotaan kohtuuttomiksi.

Jos pelaaja on todistettavasti pelannut ulkomailla yhden kilpailukauden, palautuu hän automaattisesti kauden jälkeen seuraan, josta on lähtenyt.

#### *1.7.2 Siirtotodistus*

Siirtotodistus tehdään liiton edellyttämällä tavalla liiton siirtojärjestelmässä.

Alaikäisen pelaajan siirtotodistuksen allekirjoittajana toimii pelaajan huoltaja. Seurojen allekirjoittajana toimii seuran virallinen nimenkirjoittaja.

Siirto on tehtävä liiton siirtojärjestelmässä 30.4 mennessä tai edellisen vuorokauden aikana ennen pelaajan ensimmäistä virallista ottelua uudessa seurassa.

## 2. KILPAILUIDEN JA OTTELUIDEN JÄRJESTÄMINEN

Otteluun osallistuvalla joukkueella on oltava nimetty joukkueenjohtaja. Joukkueenjohtaja on joukkueen virallinen yhdyshenkilö kilpailunjärjestäjän suuntaan.

### 2.1 Ottelupöytäkirja

Virallisista otteluista tehdään ottelupöytäkirja kahtena (2) kappaleena. Kumpikin joukkue saa yhden kappaleen. Kotijoukkue lähettää yhden kappaleen sarjapäällikölle tai vastaavalle kilpailunjärjestäjän ohjeiden mukaisesti.

Ottelupöytäkirja täytetään tarkasti ja siihen merkitään:

1. Ottelunumero
2. Sarjataso
3. Päiväys
4. Pelipaikka ja -aika
5. Alkamis- ja päättymisaika
6. Yleisömäärä
7. Joukkueiden nimet
8. Pelaajien nimet
9. Joukkueen toimihenkilöt
10. Maalintekijät
11. Syöttäjät
12. Rangaistukset
13. Aikalisät

Ennen ottelun alkua joukkueenjohtaja tarkastaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan. Allekirjoitus vahvistaa pelaajaluettelon.

Pelaaja on pelannut ottelussa, jos hänet on merkitty kyseisen ottelun pöytäkirjaan. Vastaavasti toimihenkilö on osallistunut otteluun, jos hänet on merkitty kyseisen ottelun pöytäkirjaan.

Ottelun jälkeen erotuomarit vahvistavat pöytäkirjan allekirjoituksillaan. Tämän jälkeen pöytäkirjaan ei saa tehdä mitään lisämerkintöjä.

Jos erotuomari on tehnyt pöytäkirjan huomautus sarakkeeseen merkinnän otteluraportista, lähettää kotijoukkue ottelupöytäkirjan liiton kilpailupäällikölle. Sääntöjen vaatimat erotuomariraportit lähetetään liiton kilpailupäällikölle.

### 2.2 Viestintä ja tulospalvelu

Liitto tekee kaikki sopimukset viestintään ja tulospalveluun liittyen.

Osallistumalla kilpailuihin tai tapahtumiin henkilö hyväksyy, että kaikki tapahtumista tallennettu materiaali, esim. valokuvat ja videot, ovat liiton vapaasti käytettävissä (esim. sosiaalinen media, lehti, internetsivut jne).

Järjestävä seura ilmoittaa pyydetty tiedot kilpailuista tulostiedotukseen kausittain annettavan ohjeistuksen mukaisesti.

## **2.3 Pisteet ja järjestys sarjoissa**

### *2.3.1 Pisteet*

Sarjassa voittanut joukkue saa kaksi ja hävinnyt nolla pistettä. Jos ottelu päättyy tasan, saavat molemmat joukkueet yhden pisteen.

### *2.3.2 Joukkueiden järjestys sarjataulukossa*

Joukkueiden järjestyksen sarjataulukossa ratkaisee joukkueiden otteluista sarjassa saamat pisteet. Enemmän pisteitä saanut joukkue sijoittuu korkeammalle.

### *2.3.3 Tasapisteisiin päätyneiden joukkueiden järjestys sarjataulukossa*

Tasapisteissä olevien joukkueiden järjestyksen sarjataulukossa ratkaisee näiden joukkueiden:

- sarjassa pelaamien keskinäisten otteluiden pisteet.
- sarjassa pelaamien keskinäisten otteluiden maaliero (tehtyjen ja päästettyjen maalien erotus). Suuremman maalieron omaava joukkue sijoittuu korkeammalle.
- koko sarjan maaliero (tehtyjen ja päästettyjen maalien erotus). Suuremman maalieron omaava joukkue sijoittuu korkeammalle.
- koko sarjassa tekemien maalien lukumäärä. Enemmän maaleja tehnyt joukkue sijoittuu korkeammalle.
- koko sarjan rangaistusminuuttimäärä. Pienemmän minuuttimäärän omaava joukkue sijoittuu korkeammalle.

Turnauksissa noudatetaan liiton virallisia sääntöjä sekä järjestäjien laatimia tarkentavia turnaussääntöjä.

## **2.4 Ottelun luovuttaminen ja kilpailusta luopuminen**

Seura ei saa luovuttaa yhtään ottelua, eikä luopua kilpailusta ilmoittautumisensa jälkeen. Kilpailunjärjestäjällä on näissä tilanteissa oikeus ja velvollisuus käsitellä asia ja määrätä rangaistus tapauskohtaisesti.

Kilpailunjärjestäjällä on oikeus pitää maksetut sarjamaksut sekä määrätä mahdollisia lisärangaistuksia. Kilpailunjärjestäjällä on oikeus ja velvollisuus määrätä, mitä tapahtuu vapautuneelle sarjapaikalle.

Sarjaan ilmoittautuneen joukkueen tulee pyrkiä järjestämään jokaiseen otteluun sääntöjen edellyttämä vähimmäispelaajamäärä. Jos joukkueessa on vähintään seitsemän (6+1) pelaajaa, joista yksi on maalivahti, ottelu voidaan pelata. Joukkue ei voi ennakkoon ilmoittaa, ettei se osallistu otteluun tai ettei sillä ole riittävää pelaajamäärää.

Jos joukkueessa ei ole ottelun alkaessa ottelupaikalla vähintään seitsemää (6+1) pelaajaa, joista yksi on maalivahti, tuomitaan joukkue hävinneeksi ottelutuloksella 7-0.

Jos sarjan tulos on selvinnyt, voidaan jäljellä olevien kierrosten ottelut jättää pelaamatta kilpailunjärjestäjän ja osallisten seurojen yhteisestä suostumuksesta.

## 2.5 Ottelun järjestäminen

Järjestävän seuran on ajoissa ennen ottelua varattava ottelupaikka, varattava pukeutumistilat vierailevalle joukkueelle ja erotuomareille sekä varattava riittävä määrä renkaita ottelua varten.

Järjestävä seura vastaa, että yleinen järjestys katsomossa ja ottelupaikalla säilyy pelin aikana ja sen päätyttyä. Muussa tapauksessa kilpailunjärjestäjä voi määrätä joukkueen menettämään kotikenttäoikeutensa sekä määrätä mahdollisia muita seuraamuksia.

Nikotiinituotteiden, alkoholin tai muiden huumaavien aineiden käyttö ja niiden vaikutuksen alaisena esiintyminen ottelutapahtuman yhteydessä on kielletty kaikilta otte luun osallistuvilta pelaajilta, joukkueen toimihenkilöiltä, erotuomareilta ja toimitsijoilta.

Ottelu on pelattava sarjaohjelman määräämänä ajankohtana. Järjestävä joukkue ilmoittaa vierailevalle joukkueelle ja erotuomareille ottelun alkamisajan ja pelipaikan vähintään viisi (5) vuorokautta ennen ottelua. Kilpailunjärjestäjä voi määrätä ottelun pelattavaksi em. aikamääräyksistä poiketen.

## 2.6 Ensiapu

Otteluissa ja turnauksissa suositellaan ensiapukoulutuksen saaneen henkilön läsnäoloa.

Ensiapukoulutuksen saanut henkilö tai joukkueen toimihenkilö tulee loukkaantumistilanteissa avuksi erikseen pyytämällä.

## 2.7 Vierailevan joukkueen velvollisuudet

Vieraileva joukkue ilmoittaa riittävän ajoissa joukkueensa kokoonpanon. Molempien joukkueiden osalta pöytäkirjan on oltava valmis 30 minuuttia ennen ottelun alkua.

## 2.8 Ottelusiirrot

Sarjaohjelman mukaisia ottelupäiviä ei voi siirtää ilman kilpailunjärjestäjän lupaa. Jos seura ei kykene seurasta riippumattomista syistä järjestämään ottelua sarjaohjelman määräämänä ajankohtana, ottelu voidaan siirtää kilpailunjärjestäjän luvalla. Muuhun ottelusiirtoon kilpailunjärjestäjä voi pyynnön perusteella antaa luvan vain erityisistä syistä.

Ottelua siirrettäessä uusi otteluaika tulee olla tiedossa. Muilta osin noudatetaan kilpailunjärjestäjän antamia ohjeilta ottelusiirroista.

## 2.9 Teknisistä olosuhteista johtuva ottelun peruuttaminen

Jos teknisten seikkojen vuoksi pelikelpoista jäätä ei määrättyä ottelupäivänä ole paikkakunnalla, on kotijoukkueen viipymättä ilmoitettava asiasta erotuomareille ja vierailevalle joukkueelle.

Peruutusten uudet ottelupäivät sovitaan joukkueiden kesken ja ilmoitetaan kilpailunjärjestäjälle ja tuomareille.

## 2.10 Ottelun keskeytyminen

Jos ottelu keskeytyy teknisen häiriön takia, joka kestää kauemmin kuin 15 minuuttia, tuomarin on keskeytettävä ottelu. Jos keskeytyshetkellä ottelua on pelattu vähintään puolet määrätystä otteluajasta, ottelu lopetetaan ja sen hetkinen tilanne jää ottelun lopputulokseksi. Jos ottelua on pelattu vähemmän kuin puolet otteluajasta, tuomarin on määrättävä ottelu uudelleen pelattavaksi. Uudelleen pelattava ottelu toteutetaan kilpailunjärjestäjän ohjeistuksen mukaisesti.

Lyhyemmän teknisen häiriön jälkeen ottelua jatketaan normaalisti.

## 2.11 Peli- ja rangaistusajat sekä tauot

Jää ajetaan ennen ottelua.

Peliaika ja tauot	Fast Ringette Vaihtoehto 1	Fast Ringette Vaihtoehto 2	Flow Ringette ja Fun Ringette
<b>Peliaika</b>	2x20 min	4x12 min	2x15 min
<b>Ajanmittaus</b>	Tehokasta	Tehokasta	Tehokasta
<b>Erätauko</b>	-	1 min	-
<b>Puoliaika</b>	2 min	2 min	2 min
<b>30 s hyökkäysaika</b>	Kyllä	Kyllä	Ei
<b>Aikalisa</b>	Kyllä	Kyllä	Kyllä
<b>Pieni rangaistus</b>	2 min	2 min	1 min
<b>Iso rangaistus</b>	4 min	4 min	2 min

Kilpailunjärjestäjä päättää peliajan yllä olevista vaihtoehdoista.

Turnauksissa pelataan turnausjärjestäjän ennalta ilmoittaman peliajan mukaan.

## 2.12 Ottelusta poistamisien kertyminen sarjassa

Jos saman kilpailukauden aikana, samassa sarjassa, sama pelaaja tai toimihenkilö poistetaan ottelusta:

- toisen kerran, saa hän automaattisesti yhden ottelun pelikiellon
- neljännen kerran, saa hän automaattisesti kahden ottelun pelikiellon
- kuudennen kerran, saa hän automaattisesti neljän ottelun pelikiellon.

Pelikiellot kertautuvat kahden ottelun välein.

**HUOM!** Joukkueenjohtaja on vastuussa siitä, että ottelussa käytettävät pelaajat ja toimihenkilöt ovat edustuskelpoisia.

### 3. EROTUOMARIT JA TOIMITSIJAT

Erotuomareiden ja ottelutoimitsijoiden tulee aina hoitaa tehtävänsä ehdottoman puoleueettomasti ja käyttäytyä asiallisesti muita otteluun osallistuvia henkilöitä kohtaan!

Toimitsijat	Fast Ringette	Flow Ringette	Fun Ringette
Erotuomarit / määrä	2 tuomaria	2 tuomaria	2 tuomaria
ET 1 taso vähintään	Alue	Alue	Noviisi
ET 2 taso vähintään	Alue	Noviisi	Noviisi
Toimitsijoiden määrä	Vähintään 3	Vähintään 1	Vähintään 1

#### 3.1 Erotuomarit

Ottelut tuomitaan kahdella tuomarilla. Katso yllä olevasta taulukosta tuomareiden tasot.

#### 3.2 Erotuomareiden nimeäminen

Alueellinen erotuomarikerho tai vastaava nimeää erotuomarit Fast Ringette, Flow Ringette ja Fun Ringette -sarjoihin.

Joukkueenjohtaja vastaa pelinohjaajan hankinnasta, jos pelinohjaajaa käytetään.

#### 3.3 Toimitsijat

##### 3.3.1 Fast Ringette -sarjan toimitsijat

Ottelussa on minimissään oltava kolme toimitsijaa (pelikello, pöytäkirja ja 30s kello). Jäähyluukun avaa joku toimitsijoista ja pelaajat voivat päästää itsensä tarvittaessa ulos. 30s kellonkäyttäjälle suositellaan voimassa olevaa toimitsijakorttia.

##### 3.3.2 Flow Ringette ja Fun Ringette -sarjojen toimitsijat

Ottelussa on minimissään oltava yksi toimitsija (pelikello, pöytäkirja, jäähyt). Toimitsija avaa jäähyluukun ja pelaajat voivat päästää itsensä tarvittaessa ulos. Toimitsijalla ei tarvitse olla voimassa olevaa toimitsijakorttia.

Koska Flow Ringette ja Fun Ringette -sarjoissa käytetään puolitetuista rangaistuksia, on myös rangaistuskertymä puolitetu eli pelaaja poistetaan ottelusta 4 rangaistusminuutin jälkeen. (kts. Lajisäännöt 20.9.a.)

#### 3.4 Toimitsijoiden nimeäminen

Ottelutapahtuman järjestävä seura nimeää ottelun toimitsijat.

#### **4. ULKOMAALAISET JOUKKUEET JA SEURAT**

Kilpailunjärjestäjän ja sarjaan osallistuvien liiton jäsenseurojen suostumuksella sarjoihin voidaan ottaa mukaan ulkomaisia joukkueita. Mikäli suomalaiseen sarjaan osallistuu ulkomaalaisia joukkueita, he sitoutuvat noudattamaan ko. sarjan ohjeita, liiton voimassa olevia Lajisääntöjä, Kilpailu- ja Harrastesääntöjä sekä Kurinpitösääntöjä.

Joukkueen pelaajilla ja toimihenkilöillä tulee olla kotimaansa sääntöjen mukainen kilpailulupa ja Suomessa voimassa oleva urheiluvakuutus ennen kuin he saavat osallistua viralliseen otteluun.

Kaikki joukkueen otteluihin osallistuvat pelaajat ja toimihenkilöt sekä heidän vakuustiedot tulee ilmoittaa sarjan sarjavastaavalle viimeistään viisi (5) vuorokautta ennen pelaajan/toimihenkilön ensimmäistä ottelua ko. sarjassa.

Mikäli suomalaiseen sarjaan osallistuvassa ulkomaalaisessa joukkueessa todistettavasti pelannut pelaaja haluaa siirtyä suomalaiseen seuraan tai päinvastoin, tulee noudattaa suomalaisia Kilpailu- ja Harrastesääntöjä pelaajasiirtojen osalta.