



TOIMITSIJAOHJE
2020 – 2021

muutokset kauteen 2019-2020 punaisella



**TOIMITSIJAKOULUTUS**

päivitetty 30.8.2020

Sisältö

TOIMITSIJOIDEN YLEISESTI HUOMIOITAVIA ASIOITA	3
OHJEITA RINGETTEOTTELUN PÖYTÄKIRJAN PITÄJÄLLE	4
PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT ENNEN PELIN ALKUA.....	4
PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA.....	5
PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTTYTTYÄ	7
OHJEITA RINGETTEOTTELUN KUULUTTAJALLE	8
KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT ENNEN PELIÄ, KUULUTA	8
KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA.....	8
KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTTYTTYÄ	9
Muuta huomioitavaa	9
OHJEITA PELIKELLONKÄYTTÄJÄLLE SEKÄ VAIHDOISTA VASTAAVALLE	9
PUOLIAIKA JA PELIAIKA.....	10
PELUUTUSSÄÄNTÖ (koskee G-, F- ja E- junioreita).....	10
Numerojärjestyksessä peluuttaminen.....	10
Vaihtaminen ja aloitukset	10
Erikoistilanteet E juniorit	11
Peluutussääntöriike	11
E -junioreiden pöytäkirjan täyttöohje	11
G-junioreiden ja Ringettekoulun poikittaispelaamisen erikoissäännöt	12
F-junioreiden pitkittäin pelaamisen erikoissäännöt.....	12
PELUUTUSSÄÄNTÖ D –JUNIOREILLE	12
OHJEITA HYÖKKÄYSAJANOTTAJALLE	13
OHJEITA RANGAISTUSAITION VALVOJILLE	16
OHJEITA MAALIVAHDIN TORJUNTOJEN LASKIJALLE.....	16
RANGAISTUKSET	17
Rangaistukset ankaruusjärjestyksessä ovat:	17
Pienet rangaistukset	17
Samalle pelaajalle kaksi pientä rangaistusta yhtä aikaa eli 2 + 2 min	18
Samalle pelaajalle pieni rangaistus ja rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä yhtä aikaa	18
Iso ja pieni rangaistus samalle pelaajalle	18
Siirretty rangaistus.....	19
Iso rangaistus.....	19
Rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä	20
Rangaistus sopimattomasta käytöksestä	20
Ottelurangaistus	20
Joukkuerangaistus	21
Toimihenkilön (valmentaja, huoltaja tms.) rangaistus.....	21
Rangaistusten päättyminen.....	21
VIRALLISET OTTELUPÖYTÄKIRJAAN MERKITTÄVÄT RANGAISTUKSET	24
Otteluvalvoja ja Back Up tuomari (liiton nimeämät henkilöt)	24
EROTUOMAREIDEN KÄSIMERKIT.....	25
 PÖYTÄKIRJAMALLEJA	



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

TOIMITSIJOIDEN YLEISESTI HUOMIOITAVIA ASIOITA

TOIMITSIJATEHTÄVÄT

- pöytäkirjanpitäjä
- kuuluttaja
- ajanottaja
- rangaistusaitioiden valvojat
- vaihtokellonkäyttäjä (G-E juniorit)
- **hyökkäysajanottaja**
- MV-torjuntajen laskija (**Naisten SM- ja Ykkössarja, B-nuorten SM-sarja ja Csarja.**)
- Live-tulospalvelun pitäjä (**Naisten SM- ja Ykkössarja, B-nuorten SM-sarja**)
- EA-henkilö

VÄLINEET

- sekuntikellot
- pöytäkirjanpitovälineet
- pilli
- pelivälineitä (renkaita)
- sääntökirja
- kilpailusäännöt/sarjakirja
- apulomakkeet (pöytäkirjakonsepti, maalivahdin torjunnat, tehopisteet, rangaistukset)
- tämä toimitsijaohje

OHJEITA OTTELUN JÄRJESTÄJÄLLE (joukkueenjohtaja)

- ota kaikki tarvittava välineistö mukaan
- **toimitsija** ole ajoissa ottelupaikalla (VÄHINTÄÄN – puolituntia, pöytäkirjanpitäjä 1 h):
 - joukkueiden ja tuomareiden vastaanotto
 - koppien avaimet
 - kellojen, näyttöjen yms. laitteiden tarkistus
- huolehdi siitä, että toimitsija-aitiossa on vähintään kaksi pelikelpoista rengasta
- varmista, että jäänajon jälkeen maalit siirretään paikoilleen (esim. jäähyaition hoitajat).
 - tämä ei kuulu tuomarin tehtäviin.

YLEISTÄ TOIMITSIJOILLE

- muista, että toimitsijana ollessasi, sinä olet täysin puolueeton henkilö
- toimitsija-aitiossa ei saa kannustaa tai moittia koti- tai vierasjoukkueen tai tuomareiden työskentelyä
- toimitsijana toimit tarvittaessa järjestysmiehenä, vaikka sinulla ei ole ko. tehtävään osoittavaa merkkiä
 - jos et voi itse järjestyksenpidolle mitään, ilmoita tarvittaessa kentänhoitajalle sekä tarvittaessa poliisille.
- älä päästä yleisöä tai muitakaan juttelemaan tai neuvomaan rangaistua pelaajaa, toimitsijoita tai tuomareita toimitsija-aition läheisyydessä
- jos teet virheen, ilmoita asiasta tarvittaessa tuomarille ja tee korjaus
- **ÄLÄ SEURAA PELIÄ, KESKITY TEHTÄVÄÄSI**

Toimitsijana ollessasi tee toisten kanssa yhteistyötä, myös tuomareiden kanssa.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

OHJEITA RINGETTEOTTELUN PÖYTÄKIRJAN PITÄJÄLLE

PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT ENNEN PELIN ALKUA

- muista, että tuomari kertoo pöytäkirjaan tulevat tiedot, ei pelaaja tai muu henkilö
- Tee pöytäkirjasta kolme kopiota, kaksi jos tulospalvelu käytössä
 - alkuperäinen aluesihteerille / sarjapäällikölle / sarjavastaavalle (sarjasta riippuen), tulospalvelusta ei toimiteta
 - 1 kpl vierasjoukkueelle
 - 1 kpl kotijoukkueelle
- Voit tehdä pöytäkirjan myös tietokoneella excel pohjaan (<http://ringette.skrl.fi/fi/Materiaalit.html> -> Ottelupöytäkirja) tai livessä. Tällöin tulosta pöytäkirja ennen peliä, ota siihen joukkueenjohtajien allekirjoitukset ja liitä se pelin jälkeen tulostettavan varsinaisen ottelupöytäkirjan liitteeksi.
- Kirjuri -sarakeeseen kirjoita selkeästi oma nimesi ja merkitse myös toimitsijakorttisi numero. Täytä muut toimitsijanumerot: **hyökkäysajanottaja** omaansa ja "muut"-kohtaan kaikki loput. "Muut toimitsijakortilliset" – kohtaan ei tule uudelleen pk-pitäjän ja **hyökkäysajanottajan** numeroita!
- Kirjoita kaikki merkinnät selvästi, älä sotke päälle. Jos teet kirjoitusvirheen, viivaa se yli ja tee uudelle riville.
- Ennen ottelun alkua pyydä kummaltakin joukkueelta luettelo peliin oikeutetuista pelaajista (max 20)
 - joukkueenjohtajat allekirjoittavat pöytäkirjan täyttämisen jälkeen. Ottelupöytäkirjan on oltava täytettynä kummankin joukkueen osalta 30 min ennen ottelun alkua.
 - vierasjoukkue täyttää pöytäkirjan ensin.
 - tulospalvelua käytettäessä pelipäivää edeltävänä päivänä klo 10 mennessä joukkueenjohtajat lisäävät tiedot tulospalveluun
- Toimita pöytäkirja tuomarille tarkistettavaksi viimeistään 15 min ennen ottelun alkua.
- Täytä pöytäkirja niin, että ensin tulee maalivahdit ja sen jälkeen pelaajat numerojärjestyksessä pienimmästä suurimpaan.
- Tarkista, että kaikki tarvittavat tiedot on annettu:
 - joukkueet A = kotijoukkue, B = vierasjoukkue
 - ottelunumero
 - sarja
 - päiväys
 - ottelupaikkakunta
 - numerojärjestyksessä pelaamisen järjestysnumero
 - kapteeni C
 - varakapteeni(t) A
 - yli- ja ali-ikäisillä pelaajilla syntymävuosi nimen perässä
 - mahdollisilla REO – pelaajille REO – merkintä nimen perässä
 - joukkueen toimihenkilöt
 - toimitsijakorttien numerot
- Älä koske tuomari- ja huomautus- sarakkeisiin.
- Pidä ringeten pelisääntökirja ja kilpailusäännöt sekä alueen/sarjan sarjakirja mukana.
- Opettele tuomarin käsimerkit.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA

- Merkitse pöytäkirjan yläosaan Ottelu alkoi, se kellonaika, jolloin tuomarin vihellyksestä peli alkaa.
- ÄLÄ sulje pelaajasarakkeita pelin alkaessa. Pelisääntömuutoksen vuoksi on mahdollista lisätä pelaajan nimi pöytäkirjaan myös pelin aikana. HUOM! Lisäys on sallittu vain tuomarin kautta.
- Pelin alkamisen jälkeen ET SAA TEHDÄ MUUTOKSIA pelaajien numeroihin, peluuttamisen järjestysnumeroihin (ko. erän osalta) tai nimiin. Tuomarin kautta voit tehdä muutoksia, jos ilmenee väärä tieto tai pelaaja loukkaantuu.
- Jos pöytäkirjassa on pelaajan nimi oikein ja numero väärin, ilmoita tuomarille virheellisestä tiedosta ja toimi tuomarin ohjeen mukaisesti.
- Tee pöytäkirjaan pelin tapahtumamuutoksia koko peliajan (esim. maalintekijän ja syöttäjän muuttaminen) tuomarin ilmoituksen perusteella.
- Jos teet kirjoitusvirheen, vedä koko rivi ylitse ja tee uusi merkintä seuraavalle tyhjälle riville.
- Jos tapahtumien paljoudesta sarakkeet tulevat täyteen, ota uusi sivu käyttöön
 - uudessa sivussa täytä ottelua koskeva sarakkeisto kokonaisuudessaan ja lisää ringettelogan yläpuolelle/viereen merkintä SIVU 2
 - lisää myös pöytäkirjan ensimmäiseen sivuun yllä olevan mukaisesti merkintä SIVU 1
 - joukkuesarakkeisiin merkitse kotijoukkueen nimi ja vierasjoukkueen nimi
 - pelaajien numero – ja nimisarakkeisiin vedä sulkuviivat
 - maali- ja rangaistuslausekkeet täytät normaalisti => toiselle sivulle jatketaan vain niitä tietoja, jotka eivät enää mahdu ensimmäiselle sivulle.
- Kirjoita maalimerkinnot sarakkeessa kohtaan:
 - Maali: monesko joukkueen maali on
 - Aika: se aika, mitä pelikello näyttää, kun maali tehtiin
 - Tekijä: pelaajan numero, jonka tuomari ilmoittaa maalintekijäksi
 - 1 syöttäjä ja 2 syöttäjä
 - pelaajan numero, jonka tuomari ilmoittaa ensimmäiseksi ja toiseksi syöttäjäksi.
 - ellei ole syöttäjiä, vedä sarakkeeseen VIIVA
 - jos maalin on tehnyt tai syöttänyt pelaaja, jonka nimeä ei ole pöytäkirjassa – tuomarin ohjeiden mukaisesti maali voidaan hyväksyä ja pelaajan nimi lisätä pöytäkirjaan. Joukkueelle tuomitaan 2 min. joukkuerangaistus pelin viivytttämisestä.
- Muista ylivoimamaalissa käyttää ympyrää (ylivoimamaali neljää vastaan) tai kolmiota (ylivoimamaali kolme vastaan) ja alivoimamaalissa neliötä.
- Mikäli maali tehdään tyhjiin maaliin (maalivahti otettu pois), merkitään maalin järjestysnumeron perään (samaa sarakkeeseen siis) merkintä TM.
- Kirjoita rangaistuslaukaus maalisarakeeseen kohtaan:
 - Maali:
 - jos maali on hyväksytty, kirjoita seuraavan maalin järjestysnumero
 - jos maalia EI hyväksytä, niin merkitse VIIVA
 - Aika: se aika, mitä pelikello näyttää, kun rangaistuslaukaus tehdään
 - Tekijä: pelaajan numero, joka rangaistuslaukauksen tekee
 - 1. syöttäjä: RL = rangaistuslaukaus
 - 2. syöttäjä: VIIVA



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

- Kirjoita rangaistukset sarakkeeseen kohtaan:
 - No: rangaistun pelaajan numero
 - Min: rangaistuksen kesto minuutteina
 - Syy: rangaistuksen syynumero luettelosta
 - S: siirretty rangaistus, merkitse sarakkeeseen S
 - Rangaistus alkoi:
 - se aika, mitä pelikello näyttää, kun rangaistus määrätään tai
 - kun jonkun muun pelaajan rangaistuksen päättyminen aloittaa ko. rangaistuksen (merkintä S)
 - Rangaistus päättyi:
 - se aika pelikellosta, kun rangaistus ajallisesti on päätynyt tai
 - päättyy mahdollisesta maalista tai ottelun päättymisaika.
 - jos rangaistuksen saa pelaaja, jonka nimeä ei ole pöytäkirjassa, voidaan pelaajan nimi lisätä tuomarin ohjeiden mukaisesti ja pelaaja kärsii saamansa rangaistuksen. Lisäksi joukkueelle tuomitaan joukkuerangaistus pelin viivytttämisestä.
- Aikalisä
 - Sarakkeisiin AIKALISÄT: A (koti) ja B (vieras) merkitse pelikellosta se aika, jolloin ko. joukkue ottaa aikalisän.
 - Molemmilla joukkueilla on oikeus kahteen 30 sekunnin mittaiseen aikalisään ottelussa. Molemmilla joukkueilla on **lisäksi** oikeus yhteen 30 sekunnin mittaiseen aikalisään jokaista jatkoerää kohden. **Merkitään huomautussarakkeeseen, jos varsinaiset aikalisät on käytetty.**
 - Joukkue voi ottaa vain yhden aikalisän erässä.
 - Aikalisä on otettava normaalin pelikatkon aikana.
 - Kapteeni tai varakapteeni ilmoittaa aikalisästä erotuomarille ja hän toimitsijoille, jolloin kuulutetaan joukkueen nimi ja aikalisä.
 - Aikalisä alkaa siitä, kun kuulutus on tapahtunut.
- Aikalisäaika voidaan ottaa vaihtokellolla tai 30 sekunnin kellolla, jos pelikellossa ei ole aikalisämahdollisuutta.

AIKALISÄT:			
A:	32.50	A:	-
B:	28.30	B:	57.17
- Maalivahtien torjunnat, vaihdot ja poisotot
 - merkitse sarakkeeseen "maalivahtien torjunnat / vaihdot" A:n ja B:n numerosarakkeisiin joukkueen maalivahtien numerot
 - merkitse määrä sarakkeeseen pelanneen maalivahdin torjunnat ko. erässä (CSarja, BSM, Ykkössarja, SM-sarja)
 - merkitse aikasarakkeeseen se aika, jonka ko. maalivahti pelasi ko. erässä
 - huom! maalivahtien poisotot (vaihto kenttäpelaajaan) on kellotettava!
 - mv:n poisotto vastustajan siirretyn rangaistuksen aikana ei vaikuta mv:n pelaikaan, jolloin tuota aikaa ei tarvitse kellottaa.
 - laske alimmalle riville (yhteensä) yhteen maalivahdin / maalivahtien torjunnat ja pelaajat sulje tyhjät sarakkeet.
- Pöytäkirjanpitäjänä seuraat yksittäisten pelaajien rangaistusten kertymää suoraan pöytäkirjaan.
 - Näytä tarvittaessa tilastoa tästä tuomareille heidän sitä pyytäessä. Tilaston tulee olla ajan tasalla jatkuvasti.
 - Merkitse pöytäkirjan J (jäähyt) sarakkeeseen tukkimiehen kirjanpidolla rangaistusminuuttien määrä. Yksi viiva = 2 minuuttia.
- Pöytäkirjanpitäjänä merkitset pöytäkirjaan ottelunaikaiset pelaamisen järjestysnumeroiden muutokset (peluuttamissääntö).



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTTYÄ

- Ottelun päättyttyä merkitse pöytäkirjan yläosaan kohtaan "Ottelu päättyi", se kellonaika, jolloin peli päättyi.
- Sulje muut tyhjät kentät paitsi huomautuskenttä ja rangaistuskentät.
- MAALIT- sarakkeeseen merkitse, monta maalia on tehty 1. erässä, 2. erässä, 3. erässä ja 4. erässä. Merkitse myös jatkoajalla tehdyt maalit - jos niitä ei ole, vedä kohtaan viivat. Laske molempien joukkueiden maalit yhteen.
- Laske yhteen maalivahtien torjunnat ja peliajat.
- Niiden sarjojen otteluissa, joissa ylläpidetään pistepörssiä, mutta ei käytetä tulospalvelun Live-seurantaa, täytä pelaajien tehot (T=tehopisteet yhteensä, M = maalit kpl, S = syötöt kpl)
- Rangaistuskentät suljetaan vasta tuomarikopissa, kun tiedetään, että lisärangaistuksia ei ole annettu. Samalla lasketaan rangaistukset yhteensä (kpl ja min). Tämän tekevät tuomarit.
- Erotuomarit – sarakkeisiin ET SAA KIRJOITTA tuomareiden nimenselvennöksiä. AINOASTAAN TUOMARIT allekirjoittavat ja laittavat tuomarinumeroonsa = nimenselvennys.
- Huomautuksia – sarakkeeseen tekevät merkintöjä AINOASTAAN TUOMARIT (esim. raportti, vastalause ym.). Mikäli ottelussa tuomitaan ottelurangaistus tai muusta syystä kirjoitetaan otteluraportti, tulee kotijoukkueen toimittaa pöytäkirja viimeistään seuraavana arkipäivänä liiton kilpailupäällikölle (Suomen Ringeteliitto, Kilpailupäällikkö Päivi Reiman, Valimotie 10, 00380 Helsinki, paivi.reiman@skrl.fi, 040 708 3088). Lisäksi pöytäkirja on toimitettava sarjan ohjeistuksen mukaisesti myös alueen sarjapäällikölle tai sarjan sarjavastaavalle.
- Ottelun päättyttyä täytä pöytäkirja huolellisesti loppuun ja vie sitten se tuomarikoppiin allekirjoitettavaksi.
- Aluesarjapeleissä G-D ota erotuomareiden palkkiokaavakkeet ja toimita ne henkilölle, joka maksun seurassasi / joukkueessasi suorittaa.
- Toimita hyväksytty pöytäkirjan päällimmäinen kappale niin kuin kilpailun ohjeissa on määrätty sarjan sarjapäällikölle tai sarjavastaavalle, sekä kopiot vierasjoukkueelle ja kotijoukkueelle.
- Jos pöytäkirja on tehty tietokoneella (live tai excel pohja), tulosta pöytäkirja ja laita sen liitteeksi ennen peliä joukkueenjohtajien allekirjoittamat pöytäkirjat, ota kopiot pöytäkirjan hyväksymisen jälkeen.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

OHJEITA RINGETTEOTTELUN KUULUTTAJALLE

KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT ENNEN PELIÄ, KUULUTA

- ottelu, sarja, ikäluokka
- joukkueiden kokoonpanot (vierasjoukkue, kotijoukkue, toimihenkilöt)
- tuomarit
- Naisten SM- ja Ykkössarjassa kuuluta aloituskentälliset (maalivahti, puolustajat, hyökkääjät ja keskushyökkääjä).

KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA

- Maalit:
 - joukkueen nimi, joka maalin teki
 - monesko tehty maali on (järjestyksessä oleva maalin numero, avausmaali, tasoittava maali)
 - maalintekoaika
 - maalintekijän numero ja nimi
 - 1. syöttäjän numero ja nimi
 - 2. syöttäjän numero ja nimi
 - jos ei ole syöttäjiä, kuuluta "ei syöttäjiä"
 - yli- tai alivoimamaali: "maali oli ylivoimamaali" tai "maali oli alivoimamaali"
- Rangaistukset:
 - joukkueen nimi, joka saa rangaistuksen
 - pelaajan numero ja nimi
 - rangaistuksen pituus (esim. 2 min.)
 - rangaistuksen syy
 - aika, jolloin rangaistus alkoi
 - kun rangaistus päättyy, kuulutetaan joukkueen nimi ja esim. "täysilukuinen" tai "neljä kenttäpelaajaa".
- Erän päättyminen:
 - ensimmäisen, toisen ja kolmannen erän lopussa kuuluta, "alkoi xx erän viimeinen peliminuutti"
 - ensimmäisen, toisen ja kolmannen erän päättyttyä kuuluta, esim. "ensimmäinen erä päättyi tasan maalein 2-2" tai "johtavan joukkueen nimi johtaessa 1-3"
 - **kokonais**peliajan lopussa kuuluta "alkoi ottelun kaksi viimeistä peliminuuttia".
- Maalivahdin vaihdot:
 - maalivahdin vaihto: "joukkueen nimi vaihtoi maalivahtia ja maaliin *pelaajan numero ja nimi*"
 - SM- ja Ykkössarjassa sekä BSM -sarjassa kaikkien erien päättyttyä kuuluta ko. erän maalivahtien torjunnat: "*kotijoukkueen nimi, maalivahdin nimi ja torjuntojen lukumäärä*". Samoin vierasjoukkueesta.
- Aikalisät:
 - jos jompikumpi joukkue ottaa aikalisän, kuuluta sen joukkueen nimi, joka aikalisän ottaa: esim. "Kotkan aikalisä"
 - kuuluta aikalisä heti, kun tuomari sen ilmoittaa toimitsijoille. Muut kuulutukset siirtyvät aikalisäkuulutuksen jälkeen tehtäviksi.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTTYÄ

- "ottelun on voittanut *joukkueen nimi* maalein $x - x$ "
- MV torjunnat (Naisten SM, Naisten Ykkössarja, B-nuorten SM-sarja sekä CSarja)
- muiden otteluiden lopputulokset/ tilanteet (SM ja Ykkönen), jos näin on sovittu.

- palkitsemiset
 - molemmista joukkueista palkitaan esim. kaksi tsempparia
 - ensin vierasjoukkueen pelaajan numero ja nimi
 - sitten kotijoukkueen pelaajan numero ja nimi

- lopuksi esim. "kiitämme joukkueita, tuomareita, yleisöä ja toivotamme kaikille hyvää ja turvallista kotimatkaa".

Muuta huomioitavaa

- aikalisän ja pelikatkon aikana saa soittaa taustamusiikkia sekä kuuluttaa
- pelikatkojen aikana voi lukea mainoksia, toisten pelien tuloksia yms.
- harkitse, onko pelikatkon pituus sopivan mittainen mainoskuulutuksille
- maalivahdin rengas – tilanne ei ole pelikatko eli sen aikana **ei soiteta** musiikkia
- kuulutuksen ja musiikin voimakkuus ei saa olla liian lujalla.

OHJEITA PELIKELLONKÄYTTÄJÄLLE SEKÄ VAIHDOISTA VASTAAVALLE

- Laita kello käymään ja pysäytä se tuomarin vihellyksestä.

- Pysäytä kello myös:
 - peluutussäännön mukaisesta vaihdosta
 - **hyökkäysajanottajan** pillin vihellyksestä / summerin soitosta.

- Varaa sekuntikello varakelloksi; varakellollasi otat aikaa mm:
 - jos joukkue ottaa aikalisän, aikalisä on 30 sek. Se alkaa kuulutuksesta, näytä tarvittaessa kelloa myös tuomareille
 - jos maalivahdin loukkaantumisen vuoksi kenttäpelaaja puetaan maalivahdiksi (max. 5 min.)
 - jos pelikelloon tulee tekninen vika
 - edellä esitetyt ajanmittaukset voidaan tehdä myös monipuolisemmilla pelikelloilla, jos toiminta on mahdollista ja osaat käyttää pelikellon monipuolisuutta hyväksi.
 - varmistaudu siitä, ETTEI pelattu peliaika tuhoudu näytöltä.

- Varaa muistiinpanopaperia, jolla seuraat vaihtoaikoja. Opettele peluutussäännön mukaiset vaihtajat.

- Opettele, missä järjestyksessä eri rangaistukset kärsitään
 - yksinkertaisemmissa pelikelloissa näkyy ainoastaan pieni rangaistus eli kahden (2) minuutin rangaistukset
 - monipuolisemmilla kelloilla voidaan näyttää myös kellotaulussa ison rangaistuksen aika eli neljä (4) minuuttia
 - opettele käyttämään kellosi ominaisuuksia.

- Ilmoita kuuluttajalle, koska alkaa ensimmäisen / toisen / kolmannen erän viimeinen peliminuutti ja koska alkaa **kokonais**peliajan kaksi viimeistä peliminuuttia.
 - jatkoerää pelattaessa ilmoita jatkoerän kahden viimeisen peliminuutin käynnistymisestä.

- Jos tuomitaan rangaistuslaukaus, niin laukauksen aikana PELIKELLO EI OLE KÄYNNISSÄ.

- Aikalisän aikana PELIKELLO EI OLE KÄYNNISSÄ.

- Kellonkäyttäjänä ilmoitat joukkueille ja tuomareille, milloin erätauco on päättynyt esim. summeria soittamalla.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

PUOLIAIKA JA PELIAIKA

- Pääkellon käyttäjä varmistaa, että puoliajan aika alkaa käydä välittömästi, kun 2.erän päätössummeri on soinut.
- Pääkellon käyttäjä kellottaa puoliajan pituuden pääkellolla ja sen on oltava kaikkien nähtävillä koko puoliajan ajan.
- Naisten SM- ja Ykkössarja ja B-nuorten SM-sarjassa peliaika on 4 x 15 min.
 - 1. ja 2. sekä 3. ja 4 erän välissä pidetään 2 min tauko.
 - 2. ja 3. erän välissä pidetään 15 min puoliaika.
 - Jää ajetaan ennen ottelua ja ottelun puoliajalla.
- C-sarjassa peliaika 4 x 12 min, 1. ja 2. sekä 3.4 erän välissä 1 min tauko ja 2. ja 3. erän välissä 2 min puoliaika. Jää ajetaan ennen ottelua.
- Alueellisten sarjojen peliajoista ja puoliajoista päättää ko. sarjojen kilpailun järjestäjä (tutustu ko. alueen/sarjan sarjakirjaan). Turnauksissa pelataan turnausjärjestäjän ennalta ilmoittaman peliajan mukaan.
- Toimitsijat ovat velvollisia ilmoittamaan joukkueille ja tuomareille, kun puoliaikaa on jäljellä viisi minuuttia.

PELUUTUSSÄÄNTÖ (koskee G-, F- ja E- junioreita)

Numerojärjestyksessä peluuttaminen

- Peluutusjärjestystä ei saa vaihtaa erän aikana tai tauoilla.
- Peluuttamisjärjestystä voi muuttaa puoliajalla, jolloin peluutus aloitetaan numerosta 1.
- Muussa tapauksessa tauon tai puoliajan jälkeen peliä jatkaa numerojärjestyksessä seuraavat pelaajat.
 - Esimerkki: kentällä on ollut erän päättyessä pelaajat 2-6, seuraavan erän aloittaa pelaajat 7-11, jollei peluuttamisjärjestystä ole muutettu puoliajalla.
- Maalivahteja tulee peluuttaa tasapuolisesti koko kauden aikana. Jos pöytäkirjaan on merkitty kaksi maalivahtia, tulee heitä peluuttaa tasapuolisesti yhden pelin aikana.

Vaihtaminen ja aloitukset

- Ilmoita ennen ottelun alkua sekä joukkueille että erotuomareille, millaista vaihtomerkkiä pelissä käytät.
- Anna vaihtomerkki riippumatta siitä, kummalla joukkueella rengas on tai missä tilanteessa peli on.
- Vaihtoaika ei käy silloin, kun tuomari on viheltänyt maalivahdin renkaan ja rengasta toimitetaan maalivahdille. (E-jun)
 - Pelikello ei käy sinä aikana. Kellot käynnistetään taas, kun tuomari viheltää pelin käyntiin (E-jun).
- 50 sekunnin tehokkaan peliajan jälkeen tapahtuu vaihto seuraavasta pelikatkosta. (E-juniorit). Toimitsijat antavat vaihtoa tarkoittavan äänimerkin, jolloin peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin. Molemmat joukkueet vaihtavat yhtä aikaa.
- Jos pelikatkoa ei tule 70 sekuntiin, toimitsijat antavat vaihtoa tarkoittavan äänimerkin ja tuomari pysäyttää pelin ja peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin. (E-juniorit)
- ”Lennosta vaihtaminen” on kielletty, paitsi rangaistuksen päättymisen yhteydessä.
- Maali hylätään,



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

- o jos rengas ei ole ylittänyt maaliviivaa kokonaisuudessaan vaihtoa tarkoittavan äänimerkin soidessa.
 - o jos voidaan varmuudella osoittaa, että vaihtoaika on ylittynyt
 - o jos pelaaja väärällä vuorolla pelatessaan tekee maalin tai on syöttäjänä. Lisäksi joukkueelle määrätään peluutussääntörike
- o F- G-junioreissa vaihtojen pituus on 90 s suoraa peliaikaa. Ringettekoulussa 120 s suoraa peliaikaa. Näin voidaan molemmat pelit hoitaa yhdellä kellolla.

Erikoistilanteet E juniorit

- o Ottelun pelaajan ollessa 40 minuuttia tai vähemmän, pienen rangaistuksen kesto aika on yksi (1) minuutti.
- o Rangaistuksen päätyttyä pelaaja jää kentälle, jos hän kuuluu kentällä olevaan peluutusjärjestykseen.
 - Muussa tapauksessa hän luistelee suoraan vaihtoaitioonsa, jolloin peluutusjärjestyksessä seuraava pelaaja voi tulla kentälle.
- o Maalivahdin tilalle voidaan ottaa peluutusjärjestyksessä seuraavana vuorossa oleva pelaaja. Pelaaja ei menetä omaa vuoroaan seuraavassa vaihdossa.
- o Jos pelaaja loukkaantuu, hänen tilalleen tulee seuraava peluutusjärjestyksen mukainen pelaaja.
 - Joukkueen toimihenkilö ilmoittaa loukkaantuneen numeron toimitsijoille ja tuomarille viimeistään seuraavan pelikatkon aikana.
 - Jos loukkaantunut tervehtyy missä vaiheessa tahansa pelin aikana, palaa hän toimitsijoille tehdyn ilmoituksen jälkeen ”omalle paikalleen” peluutusjärjestyksen mukaan.

Peluutussääntörike

- o Tuomari voi halutessaan tai joukkueen toimihenkilön pyynnöstä tarkistaa peluutusjärjestyksen pelin aikana.
 - Joukkueelta tuleva tarkistuspyyntö on esitettävä tuomarille pelikatkon aikana.
 - Tarkistus suoritetaan seuraavan vaihdon aloittavien pelaajien peluutusnumeroita pöytäkirjassa annettuun peluutusjärjestykseen verraten molempien joukkueiden osalta.
- o Jos peluuttamissääntöä on rikottu, tuomitaan rikkoneelle joukkueelle joukkuerangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.
- o Ottelun jälkeen erotuomari kirjoittaa ottelupöytäkirjan huomautuksia -sarakeeseen ”joukkueen x peluuttamissääntörike”.
 - Kotijoukkue toimittaa pöytäkirjan viimeistään seuraavana arkipäivänä liiton kilpailupäällikölle (Suomen Ringeteliitto, Kilpailupäällikkö Päivi Reiman, Valimotie 10, 00380 Helsinki, paivi.reiman@skrl.fi, 040 708 3088). Lisäksi pöytäkirja on toimitettava sarjan ohjeistuksen mukaisesti myös alueen sarjapäällikölle tai sarjan sarjavastaavalle.
- o Jos peluuttamissääntöä ei ole rikottu, tuomitaan tarkistuspyynnön tehneelle joukkueelle joukkuerangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.

E -junioreiden pöytäkirjan täyttöohje

- o Pöytäkirjasta tulee ilmetä pelaajan numero sekä vaihdon järjestysnumero (peluutusjärjestys) jokaisen erän osalta. Puoliajalla vaihdettu uusi peluutusjärjestys on toimitettava toimitsija-aitioon ennen seuraavan erän käynnistymistä. Mikäli uutta järjestystä ei ole toimitettu ennen seuraavan erän alkua, merkitsee kirjuri saman pelijärjestyksen kuin edellisessä erässä
- o ensimmäisen erän osalta peluutusjärjestyksen merkitsee pöytäkirjaan joukkueenjohtaja. Muiden erien osalta toimitsijat tekevät merkinnät (E-juniorit)



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

- Peluutusjärjestystä voi muuttaa puoliajalla E-sarjassa, jolloin peluutus aloitetaan numerosta 1. Jos uutta järjestystä ei ole toimitettu ennen seuraavan erän alkua, merkitsee pöytäkirjan pitäjä saman pelijärjestyksen kuin edellisessä erässä ja puoliajan jälkeen peliä jatkaa numerojärjestyksessä seuraavat pelaajat

G-junioreiden ja Ringettekoulun poikittaispelaamisen erikoissäännöt

- Peli pelataan poikittaiskentällä kaukalon päädyssä ja mahdollisuuksien mukaan kummassakin päässä kenttää. Pelialue rajataan esteillä, jotka asetetaan poikittaispelaamisessa siniviivojen suuntaisesti, 0-2 metriä siniviivasta (siniviivasta kaukalon päätyä kohden mitattuna)
- Ottelupöytäkirjaan merkitään pelaajat (pelinumero, nimi, numerojärjestyksessä pelaamisen järjestysnumero) ja toimihenkilöt.

F-junioreiden pitkittäin pelaamisen erikoissäännöt

- 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 laitarakennelma.
- Vaihtopelaajat ja toimihenkilöt ovat pelin aikana vaihtoaitiossa
- pelinohjaajalla vararengas käsivarressaan
- normaalikokoiset maalit
- Ottelupöytäkirjaan merkitään pelaajat (pelinumero, nimi, numerojärjestyksessä pelaamisen järjestysnumero) ja toimihenkilöt.

PELUUTUSSÄÄNTÖ D –JUNIOREILLE

- Kaikkia ottelupöytäkirjaan merkityjä pelaajia on peluutettava koko ottelun ajan tasapuolisesti.
- Joukkueen valmentaja laatii otteluun peluutusjärjestyksen erilliselle lomakkeelle, ja sitoutuu noudattamaan sitä. Lomakkeessa kuvataan miten kenttäpelaajia peluutetaan tasapuolisesti läpi koko ottelun.
- Lomakkeeseen merkitään jokainen pöytäkirjaan merkitty kenttäpelaaja käyttäen pelinumeroita.
- Peluutusjärjestyslomake toimitetaan vastuuvallmentajan allekirjoituksella vahvistettuna ennen ottelua pöytäkirjan täytön yhteydessä toimitsijoille.
- Peluutusjärjestystä voi muuttaa puoliajalla, jolloin peluutus aloitetaan uuden järjestyksen mukaisesti. Puoliajalla vaihdettu uusi peluutusjärjestys on toimitettava toimitsija-aitioon ennen seuraavan erän käynnistymistä.
- Mikäli peluutusjärjestystä ei muuteta puoliajalla, peliä jatkaa peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat.
- Ottelun päätyttyä molempien joukkueiden peluutusjärjestyslomakkeet liitetään ottelun pöytäkirjaan, jonka jälkeen ottelun erotuomari voi allekirjoittaa pöytäkirjan.
- Maalivahteja tulee peluuttaa tasapuolisesti koko kauden aikana.
- Toimitsijat näyttävät lomaketta sitä kysyville henkilöille.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

OHJEITA HYÖKKÄYSAJANOTTAJALLE

30 sekunnin kello (sääntö koskee sarjoja D-junioreista naisiin)

- Hyökkäysaikakellon käyttäjällä on oltava hyökkäysajanottajakortti tai erotuomarikortti
- Kellon sijoitus:
 - kentän hyökkäyspäähän oikeassa kulmassa tai keskellä
 - kellossa on oltava juokseva aika ja noin 30 cm:n korkuiset numerot
 - ajanottolaitteiston pitää olla Suomen Ringeteliiton hyväksymää mallia.
- Kellonkäyttäjällä on oltava varalta sekuntikello ja pilli, jos kellolaitteeseen tulee tekninen vika
 - jos joudut käyttämään sekuntikelloa, niin ilmoita kuuluttajalle, kun on kymmenen (10) sekuntia jäljellä hyökkäysaikaa. Kuuluttaja kuuluttaa "kymmenen" (10) ja seuraavan kerran kuuluttaja kuuluttaa "viisi" (5), kun hyökkäysaikaa on jäljellä viisi sekuntia.
 - hyökkäysajan päätyttyä kellonkäyttäjänä puhallat pilliin kaksi (2) peräkkäistä puhallusta, niin voimakkaasti, että vihellys varmasti kuuluu kentälle
 - jos ottelu pelataan jäällä, jossa ei ole 30 sekunnin kelloja ja / tai kuulutusta, ilmoita hyökkäysajan loppumisesta pelaajille huutamalla 10 ja 5. Hyökkäysajan päätyttyä puhalla kaksi kertaa pilliin.
- Käy tapaamassa tuomareita tuomarikopissa n. 15 min. ennen ottelun alkua. Muista ottaa toimitsijakortti mukaan.
- Valitse toimitsija-aitiosta tai sen läheisyydestä paikka, josta näet mahdollisimman hyvin kentän eri puolille, kuitenkin niin että voit kommunikoida tuomareiden kanssa, valitse paikka kuitenkin niin, ettei ole putoamisvaaraa
- Kun joukkue ottaa aikalisän ja kuuluttaja on sen kuuluttanut, käynnistä 30 s. kello.
- Kellon käyttö:
 - Aseta hyökkäysaikakello 30 sekuntiin jokaisen erän alussa.
 - Käytä hyökkäysaikaa vain silloin, kun ottelun varsinainen pelikello käy.
 - Aloita hyökkäysaika, kun peli alkaa ja pysäytä aika, kun peli katkaistaan. **Pääsääntöisesti aina kun pelikello käy, myös hyökkäysaika käy!** Poikkeus: Pelisäännöt 5.4.g (katso lisää seuraavalta sivulta)

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 lyöminen

Renkaan lyöminen tapahtuu, kun pelaaja tarkoituksellisesti liikuttaa kättään, käsivarttaan tai päätään osuakseen renkaaseen ja kontakti renkaan kanssa tapahtuu, kun käsi, käsivarsi tai pää on liikkeessä.

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.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

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.

Kimpoaminen

Kimpoaminen **pelaajan toimesta** aiheutuu, kun mikä tahansa vartalon osa tai varuste on tarkoituksenmukaisesti sijoitettu liikkumattomaan tilaan renkaan ohjaamiseksi.

Kimpoaminen **pelaajasta** aiheutuu, kun rengasta vahingossa ohjataan millä tahansa vartalon osalla tai varustella, huolimatta siitä, onko pelaaja liikkeessä vai ei.

HUOMIO! **Kimpoamista pelaajasta tai pelaajan toimesta ei katsota renkaan hallinnaksi.**

- Palauta hyökkäysaika 30 sekuntiin, kun:
 - rengasta hallussaan pitävä joukkue laukoo kohti maalia; renkaan hallinnassa pelaaja sijoittaa mailan renkaan sisään, ohjaa rengasta mailalla tai lyö tai potkaisee tarkoituksellisesti rengasta
 - **laukaus kohti maalia:**
 - laukaus kohti maalia syntyy, kun rengasta hallussaan pitävä joukkue sääntöjen mukaisesti toimittaa renkaan kohti vastustajan maalia ja:
 - a) rengas menee maaliin;
 - b) rengas osuu maalin sivu- tai ylätolppaan mistä kentän osalta tahansa
 - c) rengas osuu maalivahtiin tai maalivahtina toimivaan kenttäpelaajaan maalialueen sisällä; tai
 - d) rengas osuu maalivahtiin maalialueen ulkopuolella ja tämä kontakti estää renkaan menemisen maaliin.

HUOM! b, c ja d kohdissa hyökkäysaika alkaa uudestaan kulua tilanteessa laukoneelle joukkueelle

- renkaan hallinta siirtyy joukkueelta toiselle;
- tuomari nostaa kätensä siirretyn rangaistusvihellyksen merkiksi;
 - Mikäli siirrettyjä rangaistusvihellyksiä tulee tämän jälkeen lisää ennen pelikatkoa, hyökkäysaikaa ei palauteta enää uudelleen.
- renkaallinen joukkue siirretyn rangaistusvihellyksen merkin aikana ensimmäisen kerran ylittää hyökkäyssiniivian edeten keskialueelta hyökkäyspäätyyn;
- rangaistus saa joukkueen, jolle ei ole tulossa rangaistusta, tekemään rikkeen ja peli katkaistaan tämän seurauksena

Esimerkki: Joukkue A:lla on rengas hallussa omalla hyökkäysalueellaan.

Joukkue B:n pelaaja kamppailee rangaistuksen arvoisesti A:n renkaallisen pelaajan ja kamppailun seurauksena A:n pelaaja kaatuu ja liukuu mv-alueelle ja peli katkaistaan mv-alueen rikkeen vuoksi.

Aloitusta tulee A-joukkueelle ja hyökkäysaika kello palautetaan 30 sekuntiin.

B-joukkueen rangaistus laitetaan käytäntöön.

- sen joukkueen pelaaja, jolla ei ole rengas hallussaan, tekee virheen, ja peli katkaistaan tämän seurauksena
- tai sen joukkueen pelaaja, jolla ei ole rengas hallussaan, loukkaantuu, ja peli katkaistaan tämän seurauksena.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

- **Hyökkäysaikakelloa ei palauteta 30 sekuntiin, jos:**
 - Rengasta hallussa pitävän joukkueen pelaaja loukkaantuu
 - Pelikello ei käynnisty
 - Tuomari loukkaantuu
 - Rengas jää jumiin maalikehikon tai laidan alle
 - Jos peli joudutaan pysäyttämään vierasesineen takia
 - **ruuhkatilanteessa rengasta hallussaan pitänyt joukkue saa aloituksen**
- **Pelikello ei käynnisty:**
 - Tuomari pysäyttää pelin, kun virhe huomataan. Aloitus myönnetään rengasta hallussa pitäneelle joukkueelle. Hyökkäysaikakelloa ei palauteta 30 sekuntiin.
 - Pelikelloon laitetaan oikea peliaika
- Kun hyökkäysaika saavuttaa nollan, anna äänimerkki ja:
 - tuomari keskeyttää ottelun, koska rengasta hallussaan pitänyt joukkue on tehnyt virheen;
 - palauta hyökkäysaika takaisin 30 sekuntiin.
- Jos hyökkäysaikakellon äänimerkki soi virheellisesti:
 - tuomari keskeyttää pelin;
 - palauta hyökkäysaika takaisin 30 sekuntiin.
- Sammuta hyökkäysaikakellon näytöt silloin, kun
 - erästä on vähemmän peliaikaa jäljellä kuin aikaa on hyökkäysaikakellossa. Käynnissä olevaa hyökkäysaikaa ei saa sammuttaa. Pelisäännöt 5.4.g
 - Jos et voi sammuttaa näyttötauluja, palauta se 30 sekuntiin ja pysäytä kello.

MUISTA

- teet omatoimisia päätöksiä, seuraa kuitenkin tuomareiden mahdollisia käsimerkkejä, sillä tuomarin käsimerkki on **MÄÄRÄÄVÄ**
- kelloa käytetään samalla tavalla **oikeudenmukaisesti** molemmille joukkueille
- **erityisesti ruuhkatilanteissa** pillin soidessa älä nolaa kelloa, vaan **jätä aika näkyviin**. Jatka toimintaasi sen mukaan, kun selviää, miksi katko syntyi



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

OHJEITA RANGAISTUSAITION VALVOJILLE

- Avaa luukku kokonaan, kun pelaaja on tulossa rangaistusaitioon – mieluusti jo heti, kun peli katkaistaan. Avoin luukku on vinkki ja kutsu pelaajalle.
- Ennen ottelun alkua ja puoliajan jäänajon jälkeen SINUN TEHTÄVÄSI ON LAITTA MAALIT PAIKOILLEEN, sekä ottelun jälkeen siirrettävä maalit sivuun jäänajoa varten. Tuomareiden tehtäviin ei kuulu maalien paikoilleen laittaminen.
- Sopikaa keskenänne, kumpi avaa jäähyaition oven auki merkiksi tuomareille, että peliä ei saa vielä aloittaa, jos toimitsija-aitiossa on epäselvyyttä.
- Varaa sekuntikello aina mukaasi. Se toimii varakellonasi, jos pelikello ei toimi.
- Varaa itsellesi kynä ja paperia, jotta voit seurata rangaistuksen päättymisiä, jos niitä on useampia yhtä aikaa. Merkitse pelaajan numero, alkamisaika, rangaistuksen pituus minuutteina ja päättymisaika. Laske myös maalivahtien torjunnat C-tasosta ylöspäin.
- Opettele rangaistusten kärsimisjärjestys (sivulla 18).
- Opettele pelikellon näyttö. Yleensä kun pelikellon rangaistusaika häviää näytöstä (nollat), on rangaistusaika päättynyt.
- Kun pelaaja on rangaistusaitiossa, älä anna muiden tulla juttelemaan pelaajan kanssa. Poikkeuksena on loukkaantunut pelaaja.
- Opettele tuomarin käsimerkit.
- Ilmoita kellonkäyttäjälle / pöytäkirjanpitäjälle rangaistusaitioon tulevan pelaajan numero.
- Jos pelaaja-aitiot ovat toimitsija-aition vieressä, niin kotijoukkueen rangaistusaitio on kotijoukkueen pelaaja-aition vieressä ja vierasjoukkue päinvastoin.
- Aikalisän aikana rangaistusaitiossa oleva pelaaja EI PÄÄSE pelaaja-aitioon.
- Rangaistusta suorittavat pelaajat saavat poistua rangaistusaitiosta erien välillä, mutta heidän tulee palata rangaistusaitioon ennen seuraavan erän alkua.
- Sinä valvot, että pelaaja käyttäytyy asiallisesti. Jos ei, niin ilmoita käytöksestä tuomarille.

OHJEITA MAALIVAHDIN TORJUNTOJEN LASKIJALLE

- Torjunnaksi lasketaan kaikki ne suoritukset, joissa maalivahti estää vastustajan maalia kohti lähettämän renkaan menon maaliin. Torjunta edellyttää aina maalivahdin kosketusta renkaaseen.
 - Ohjeita MV-torjuntien laskennasta Naisten SM-sarjan, Naisten Ykkössarjan, B-nuorten SM-sarjan ja CSarjan osalta löydät Ringeteliiton sivuilta:
 - <http://ringette.skrl.fi/File/Saannot/Maalivahtitilastointiohje.pdf>

**TOIMITSIJAKOULUTUS**

päivitetty 30.8.2020

RANGAISTUKSET

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
20	2	12	-	10.09	12.09

Rangaistukset ankaruusjärjestyksessä ovat:

- o pieni rangaistus: kaksi (2) minuuttia.
- o rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä: kaksi (2) minuuttia rangaistusajan loppuun asti kärsittyinä
- o rangaistus sopimattomasta käytöksestä: rangaistun pelaajan poistaminen ottelusta loppuajaksi ja joukkueoverin suorittama rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä
- o iso rangaistus: neljä (4) minuuttia rangaistusajan loppuun asti kärsittyinä
- o ottelurangaistus: rangaistun pelaajan poistaminen ottelusta loppuajaksi sekä pelikielto siihen saakka kunnes tapauksen raportti on käsitelty kilpailunjärjestäjän puolesta, sekä joukkueoverin suorittama iso rangaistus
- o rangaistuslaukaus.

Yleistä rangaistuksista:

- o Pelaajan poisto ottelusta merkitään P-kirjaimella S-sarakkeeseen.
- o Tehdystä raportista tuomari kirjoittaa maininnan huomautuksia-sarakkeeseen.
- o Maalivahdille tuomitut rangaistukset (pieni rangaistus, rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä ja iso rangaistus) tulee suorittaa joukkueoverin toimesta.

Liiallinen määrä rangaistuksia

- o Pelaaja, jolle on tuomittu yhteensä kymmenen (10) minuuttia rangaistuksia ottelun aikana (jatkoerä mukaan lukien) poistetaan ottelusta. Ottelusta poistetun pelaajan jäljellä olevan rangaistuksen suorittaa joukkueoveri.

Pienet rangaistukset

- o Pelaaja pois jäältä kahdeksi minuutiksi (tehokasta peliaikaa), jonka aikana korvaavaa pelaaja ei sallita
- o Rangaistusta joukkueesta ensimmäinen pelaaja on pois kentältä, ei miltään pelipaikalta.
- o Jos vastustaja tekee maalin, katsotaan rangaistus kärsityksi ja pelaaja saa palata jälle
 - koskee vain pientä henkilökohtaista – ja joukkuerangaistusta.
- o Jos joukkueella on jo pelaaja kärsimässä pientä, isoa tai joukkuerangaistusta ja joukkue saa toisen rangaistuksen, on tämä pelaaja pois puolustuksesta.
 - Kun rangaistus normaalissa järjestyksessä päättyy ja joukkueella on taas vain yksi pelaaja rangaistusaitiossa, joukkue saa puolustaa normaalisti kolmella kenttäpelaajalla.
- o Jos joukkueesta on kaksi pelaajaa rangaistusaitiossa ja vastustaja tekee maalin, pääsee peliin se pelaaja, joka on saanut ensimmäisen pienen rangaistuksen.
- o Jos joukkueet pelaavat tasakentän ja tehdään maali, ei yksikään pelaaja pääse pois rangaistusaitiosta.

**TOIMITSIJAKOULUTUS**

päivitetty 30.8.2020

Samalle pelaajalle kaksi pientä rangaistusta yhtä aikaa eli 2 + 2 min

B:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
17	2	11	-	10.00	12.00
17	2	13	-	12.00	14.00

- Pelaaja poistetaan jäältä rangaistuksen ajaksi, jonka aikana vaihtopelaajaa ei sallita.
- Jos vastustaja tekee maalin, katsotaan ensimmäinen rangaistus kärsityksi, eli rangaistusaika päättyy ja toiselle rangaistukselle alkaa käydä aika.
- Jos joukkueet pelaavat tasakentän ja tehdään maali, ei yksikään rangaistus pääty.

Samalle pelaajalle pieni rangaistus ja rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä yhtä aikaa

B:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
17	2	14	-	10.00	12.00
17	2	13	-	12.00	14.00

- Pelaaja poistetaan jäältä rangaistuksen ajaksi, jonka aikana vaihtopelaajaa ei sallita
- Pelaaja kärsii ankaruussäännösten mukaan ensin rangaistuksen epäurheilijamaisesta käytöksestä
- Jos vastustaja tekee maalin, ei ensimmäinen rangaistus pääty vaan se on kokonaan kärsittävä
- Pelaajan kärsittyä rangaistuksen epäurheilijamaisesta käytöksestä kokonaan alkaa käydä aika toiselle rangaistukselle
- Jos vastustaja pienen rangaistuksen aikana tekee maalin, katsotaan pieni rangaistus kärsityksi
- Jos joukkueet pelaavat tasakentän ja tehdään maali, ei yksikään rangaistus pääty

Iso ja pieni rangaistus samalle pelaajalle

N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
5	4	2		12.25	16.25
5	2	13		16.25	18.25

- Jos pelaaja saa ison ja pienen rangaistuksen samanaikaisesti, hänen on ensin kärsittävä iso rangaistus.
- Iso rangaistus kärsitään loppuun, vaikka vastustaja tekisi maalin.
- Kun kärsitään pientä rangaistusta ja vastustaja tekee maalin, katsotaan rangaistus kärsityksi.
- Jos toisena rangaistuksena on rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä, kärsitään sekin kokonaisuudessaan.

**TOIMITSIJAKOULUTUS**

päivitetty 30.8.2020

Siirretty rangaistus

"First in, first out"

- Ottelun alettua joukkueen tulee pystyä asettamaan jäälle vähintään neljä pelaajaa, joista yksi voi olla maalivahti.
- Jos saman joukkueen kolmannelle pelaajalle tuomitaan rangaistus silloin, kun jo kaksi pelaajaa on kärsimässä rangaistusta, ei kolmannen pelaajan rangaistusaika ala, ennen kuin jommankumman aikaisemmin rangaistun pelaajan rangaistus on päättynyt.
- Pelaajan nro 6 rangaistus on tuomittu kahden muun rangaistuksen jo käydessä, joten siihen tulee merkintä S (siirretty) ja sen alkamisajaksi merkitään se aika, jolloin jompikumpi aikaisemmin tuomituista rangaistuksista on päättynyt.

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
5	2	2		12.00	14.00
7	2	3		12.20	14.20
6	2	13	S	14.00	16.00

- Koska joukkueella on ensimmäisen rangaistuksen (nro 5) päättyessä edelleen kaksi rangaistusta käynnissä, ei pelaaja nro 5 voi päästä kentälle rangaistuksensa päättyttyä ajassa 14.00. Toisena tuomittu rangaistuksen päättyttyä (pelaaja nro 7) joukkueella saa olla neljä kenttäpelaajaa ja "first in, first out" perusteella pelaaja nro 5 päästetään kentälle ajassa 14.20. Mikäli ei tule katkoja tai maaleja, pääsee pelaaja nro 7 kentälle kun pelaajan nro 6 rangaistus on päättynyt. Pelaaja nro 6 pääsee kentälle vasta rangaistusaikansa päättymisen jälkeen syntyvästä pelikatkoista (huom! ei kuitenkaan MV-renkaasta).

Iso rangaistus

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
23	4	12	-	10.00	14.00

- Iso rangaistus on pelaajan poisto jäältä neljäksi (4) minuutiksi, jonka aikana vaihtopelaajaa ei sallita
- Maalista ei pääse pois.

**TOIMITSIJAKOULUTUS**

päivitetty 30.8.2020

Rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
6	2	14	-	30.45	32.45

- Pelaaja kärsii kahden minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen.
- Maalista ei pääse pois.

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
6	2	14	-	30.45	32.45
6	2	14	P	42.20	44.20

- Toinen rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä samassa ottelussa aiheuttaa pelaajan poiston ottelusta sen loppuajaksi ja toinen pelaaja kärsii 2 minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen
- Maalista ei pääse pois.

Rangaistus sopimattomasta käytöksestä

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
6	-	15	P	30.45	-

- Pelaaja poistetaan ottelusta ottelun loppuajaksi ja toinen pelaaja kärsii 2 minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen.
- Rangaistus lasketaan rangaistuksia yhteensä sarakkeeseen kappaleina (1), mutta ei minuutteina.
- Maalista ei pääse pois

Ottelurangaistus

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
6	-	16	P	30.45	-

- Ottelurangaistus merkitsee pelaajan poistamista kentältä kokonaan ottelun loppuajaksi.
 - Saman joukkueen toinen pelaaja kärsii 4 minuutin rangaistuksen ja istuu koko 4 minuutin ajan.
- Ottelurangaistus merkitään pöytäkirjaan syynumerolla 16.
 - Sarakkeeseen merkitään alkamisaika
 - Päätymisaika jää auki; sarake vain suljetaan.
- S-sarakkeeseen tulee merkintä P (poistettu).
- Rangaistusta ei lasketa mukaan "rangaistukset min. yhteensä" -sarakkeeseen mutta rangaistusten kappalemäärään kyllä
- Tuomari kirjoittaa raportin.

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

Joukkuerangaistus

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
J	2	5	-	12.56	14.56

- Joukkue voi saada joukkuerangaistuksen useasta syystä. Vaikka aina joku pelaaja joutuu rangaistusta kärsimään, merkitään pöytäkirjaan rangaistuksen saajaksi joukkue eli N:o – sarakkeeseen J. Syy-sarakkeeseen tulee sen syyn koodi, josta joukkuerangaistus tuomittiin.
- Päättyy vastustajan tehdessä maalin

Toimihenkilön (valmentaja, huoltaja tms.) rangaistus

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
T	2	14	-	34.56	36.56
T	-	16	P	34.56	-

- Rangaistus-sarakkeeseen merkitään kohtaan:
 - N:o T = toimihenkilö
 - Min. suljetaan sarake
 - Syy 15 = rangaistus sopimattomasta käytöksestä, 16 = ottelurangaistus
 - S P = poistettu
 - Rangaistus alkoi Se aika, mitä pelikello näyttää, kun rangaistus on määrätty
 - Rangaistus päättyi suljetaan sarake viivalla
- Jos toimihenkilölle tuomitaan rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä, rangaistus kärsitään pelaajan toimesta
- Kenenkään pelaajista ei tule suorittaa rangaistusta joukkueen toimihenkilön ottelusta poistamisen vuoksi.
- **HUOM!** Tuomari merkitsee rangaistun toimihenkilön nimen huomautussarakkeeseen.

Rangaistusten päättyminen

Jos joukkueella, jota vastaan maali syntyi, on enemmän rangaistuja pelaajia siirretyt rangaistukset mukaan lukien kuin maalin tehneellä joukkueella, pieni rangaistus mitätöidään tai hylätään. Kokonaan suoritettavia rangaistuksia ei voi koskaan mitätöidä tai hylätä maalin syntymisen vuoksi.

20.4.a Jos rangaistuksia ei ole käynnissä, pieni siirretty rangaistus hylätään:

20.4.a (1) jos tulossa on siirrettynä vain yksi pieni rangaistus.

20.4.a (2) Mikäli tulossa on enemmän kuin yksi siirretty rangaistus, silloin ensimmäinen siirretty pieni rangaistus hylätään, lukuun ottamatta seuraavia tilanteita:

20.4.a (2) (a) Jos ensimmäinen siirretty rangaistus on kokonaan suoritettava, silloin kaikki samalle henkilölle tulossa olevat jäähyt tuomitaan.

20.4.a (2) (b) Jos kaksi ensimmäistä siirrettyä rangaistusta (kahdelle eri pelaajalle) ovat kokonaan suoritettavia, mitään rangaistusta ei hylätä.

20.4.b Jos yksi pieni rangaistus on käynnissä, se keskeytetään. Kaikki tilanteessa olevat siirretyt rangaistukset tuomitaan.

20.4.c Jos kaksi pientä rangaistusta on käynnissä, rangaistus, josta on kulunut enemmän aikaa, keskeytetään. Kaikki tilanteessa olevat siirretyt rangaistukset tuomitaan.

**TOIMITSIJAKOULUTUS**

päivitetty 30.8.2020

20.4.d Jos käynnissä on pieni rangaistus ja kokonaan suoritettava rangaistus, pieni rangaistus keskeytetään. Kaikki tilanteessa olevat siirretyt rangaistukset tuomitaan.

20.4.e Jos vain yksi kokonaan suoritettava rangaistus on käynnissä ja:

20.4.e (1) tulossa ei ole siirrettyä rangaistusta, rangaistusta ei keskeytetä.

20.4.e (2) ensimmäinen siirretty rangaistus on pieni rangaistus, se hylätään.

20.4.e (3) ensimmäinen siirretty rangaistus on myös kokonaan suoritettava rangaistus, mitään rangaistusta ei keskeytetä tai hylätä.

20.4.f Jos kaksi kokonaan suoritettavaa rangaistusta on käynnissä, mitään rangaistusta ei keskeytetä tai hylätä.

Tulkintaohje 20.4.b ja c

Joukkue A:lla on käynnissä pieni rangaistus, joka päättyy 6.02, joukkueelle A on tulossa siirretty rangaistus, joukkue B tekee maalin ajassa 6.02. **Käynnissä oleva pieni rangaistus päättyy ja siirretyt rangaistuksen saaneen pelaajan rangaistusta ei tuomita. Perustelu: käynnissä oleva pieni rangaistus on päättynyt 6.02.**



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

KOTIJOUKKUE

MAALIT					RANGAISTUKSET						
Maali	Aika	Tekijä	1. syöt.	2. syöt.	N:o	Min	Syy	S	Rangaistus alkoi	Rangaistus loppui	

VIERASJOUKKUE

MAALIT					RANGAISTUKSET						
Maali	Aika	Tekijä	1. syöt.	2. syöt.	N:o	Min	Syy	S	Rangaistus alkoi	Rangaistus loppui	

○ = Ylivoimamaali neljää vastaan △ = ylivoimamaali kolmea vastaan □ = Alivoimamaal

Tulkintaohje: Jos A:lla on jo rangaistus käynnissä ja toinen tulossa ja tulee B:n tekemä maali. Tällöin pöytäkirjaan merkitään Ylivoimamaali neljää vastaan.

**TOIMITSIJAKOULUTUS**

päivitetty 30.8.2020

VIRALLISET OTTELUPÖYTÄKIRJAAN MERKITTÄVÄT RANGAISTUKSET

1. Laitataklous
2. Vartalokontakti
3. Ryntäys
4. Poikittainen maila
5. Pelin viivyttäminen
6. Kynärpäätaklaus
7. Korkea maila
8. Kiinnittäminen
9. Koukkaaminen
10. Väärä vaihto
11. Estäminen
12. Huitominen
13. Kampitus
14. Epäurheilijamainen käytös
15. Rangaistus sopimattomasta käytöksestä
16. Ottelurangaistus

S = siirretty rangaistus

P = pelaaja poistettu ottelusta

J = joukkuerangaistus (pelaajan numeron tilalle)

T = toimihenkilö (pelaajanumero-sarakkeeseen)

TM = tyhjään maaliin

OM = oma maali

RL = rangaistuslaukaus

Otteluvalvoja ja Back Up tuomari (liiton nimeämät henkilöt)

- Naisten ja B-nuorten otteluissa saattaa olla nimettynä back up –tuomari ja/tai otteluvalvoja.
- Back up –tuomari toimii jäälle olevien tuomareiden apuna toimitsija-aitiosta käsin.
- Back up- tuomari allekirjoittaa ottelupöytäkirjan
- Otteluvalvoja auttaa tarpeen mukaan toimitsijoita ja neuvoo heitä ongelmatilanteissa sekä tarkkailee tuomari- ja toimitsijatoimintaa sekä joukkueiden käyttäytymistä.
- Otteluvalvojan saapumisesta paikalle ei tarvitse erikseen informoida otteluun osallistuvia etukäteen.
- Tarkoituksena on kehittää tuomareiden ja toimitsijoiden työtä!
- Otteluvalvoja allekirjoittaa ottelupöytäkirjan

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

EROTUOMAREIDEN KÄSIMERKIT



Siirretty rangaistusvihellys



Maali, siniviarike



Viiden sekunnin laskeminen aloituksessa ja mv:n renkaassa



Uusi hyökkäysaika. Merkissä tuomari pyörittää pystyssä olevaa kättä



Siirretty rike

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020



Viiden sekunnin laskeminen + siirretty rike



Ei vihelletä (All clear)



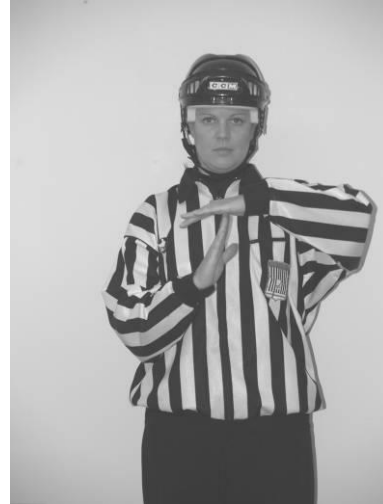
Kahden viivan lähtömerkki

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020



Maalivahdin rengas



Aikalisä



Käsi alemmalla kolmanneksella



Laitataklous (1)



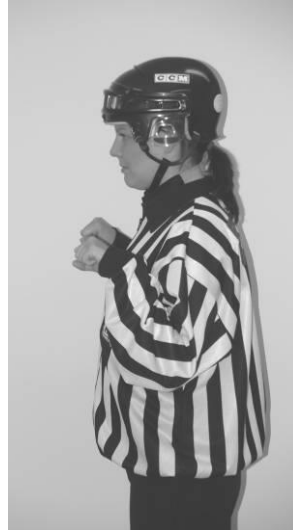
Vartalokontakti (2)

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020



Ryntäys (3)



Poikittainen maila (4)



Pelin viivyttäminen (5)



Kynnärpäätaklaus (6)



Korkea maila (7)



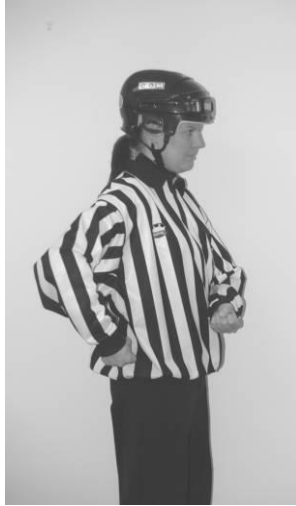
Kiinnittäminen (8)

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020



Koukkaaminen (9)



Väärä vaihto (10)



Estäminen (11)



Huitominen (12)



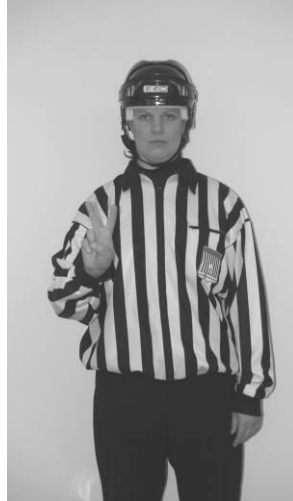
Kampitus (13)

TOIMITSIJAKOULUTUS

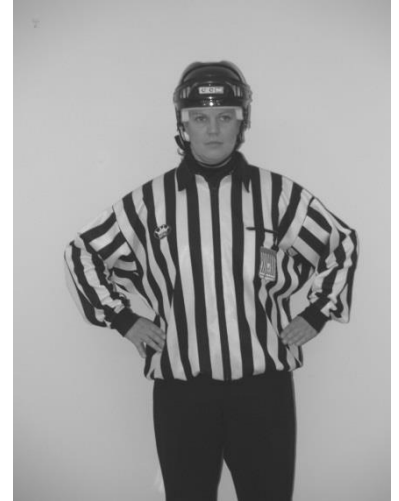
päivitetty 30.8.2020



Epäurheilijamainen käytös (14)
(käden lanteille +
näytetään sormilla 2min)



Rangaistus sopimattomasta
käytöksestä (15)
(käden lanteille)



Ottelurangaistus (16)



Rangaistuslaukaus (17)



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

SUOMEN RINGETTELIIKTO FINNISH RINGETTE ASSOCIATION			Ottelu n:o 1237		Joukkue A TOIMIHENKILÖT													
Hämmentie 105 A FIN-00550 HELSINKI Tel. +358 - (0)9 3296 5500 Fax. +358 - (0)9-3296 5522					J.J. Kähkönen Esa J.J. _____ Valm. Vienmaa Timo Valm. Salmi Saku Valm. _____ Huolt. Anttila Hannele Huolt. Salenius Eero													
OTTELUPÖYTÄKIRJA Sarja <u>SM-runkosarja</u> Päiväys <u>18.9.2010</u> Paikka <u>Kittilän Jäähalli</u> Kirjuri <u>Sini Salenius 4125</u>					Joukkue B TOIMIHENKILÖT J.J. Heilö Karl J.J. _____ Valm. Suominen Unto Valm. Kyllönen Eero Valm. _____ Huolt. Simola Esa Huolt. _____													
			Yleisönnäkö <u>91</u>															
			Ottelu alkoi <u>16.00</u>															
			Ottelu päättyi <u>18.30</u>															
JOUKKUE A			T	M	S	J	A:n maalimerkinnot					A:n rangaistukset						
1	Terävä Teuvo	MV					maal	alk	teho	lehti	2.lehti	kk	kk	kk	kk	alk	paik	
2	Tuppurainen Annika	MV					1	2.11	3	8	9	12	2	11		6.17	8.17	
3	Roininen Salli		f	f			2	4.00	18	-	-	12	2	14		8.17	10.17	
4	Reiman Reetta	A	f	f			3	10.12	25	18	-	13	4	6		18.00	22.00	
5	Salenius Sohvi						(4)	27.52	25	12	18	20	2	7		19.45	21.15	
7	Lahtinen Veera					I	5	29.59	13	RL	-	19	2	11		28.10	30.10	
8	Sillanmäki Heli		f	f			6	32.11	26	31	4	26	2	13		28.50	30.50	
9	Paimu Elma		f	f			7	47.20	19	18	20	7	2	7	S	30.10	32.10	
12	Kähkönen Minna		2	2	II		8	59.34	25	18	12							
13	Anttila Oona	C	f	f		I												
18	Aalto Sini		6	f	4													
19	Lund Maire		f	f		I												
20	Salmi Kerttu	A	f	f		I												
25	Kosonen Sijja		3	3														
26	Suomi Tuuli		f	f		I												
31	Marttila Jaana		f	f														
							Esa Kähkönen					7						
							Pang pit					16						
JOUKKUE B			T	M	S	J	B:n maalimerkinnot					B:n rangaistukset						
3	Salonen Satu	MV					maal	alk	teho	lehti	2.lehti	kk	kk	kk	kk	alk	paik	
20	Kukkonen Marja	MV					1	4.51	11	17	6	5	4	9		9.30	13.30	
4	Nieminen Salli	A	2	f	f		3	9.00	7	12	-	5	2	14		14.30	16.30	
5	Ketaniemi Sini		2	f	f	III	3	17.00	9	10	4	9	2	12		24.11	25.11	
6	Typpö Eija		2	f	f		△	21.15	6	14	-	13	2	4		27.00	27.52	
7	Ketunen Erja		f	f		I	□	24.25	4	16	13	7	2	14		34.01	36.01	
8	Heilö Ina	A					6	35.34	OM	-	-	7	-	15	P	37.31	-	
9	Lipsanen Anni		2	2		I	-	58.45	9	RL	-	10	-	16	P	41.14	-	
10	Kyllönen Aino		f	f														
11	Hietala Heidi	C	f	f														
12	Ontonen Anna		f	f														
13	Mittonen Miisa		f	f		I												
14	Saario Sanna		f	f														
15	Keinonen Heli		f	f														
16	Mikkola Hanna		f	f														
17	Simola Marianne		f	f														
							Karl Heilö					7						
							Pang pit					12						
MAAILIT		MAALIVAIHTIEN TORJUNNAT								AIKAUSJÄT:		HUOMAUTUKSIA:						
Erät	A B	A n:o	1	A n:o	2	B n:o	3	B n:o	20	A:	32.50	A:	-	HUOMAUTUKSIA: Raportti B:n pelaajista nro 10.				
1. erä	3 2	13	15.00	-	-	-	-	10	15.00	B:	28.30	B:	57.15					
2. erä	2 3	11	15.00	-	-	14	14.20			Erotoamit:	Nro:							
3. erä	1 1	8	15.00	-	-	11	13.30			Erotoamit:	Nro:							
4. erä	2 0	5	8.10	6	6.50	10	15.00			Back up:	Nro:							
Yhteensä	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Maikki Mankkainen	1487							
RL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Otteluvalvoja:	Nro:							
yht.	8 6	37	53.10	6	6.50	35	42.50	10	15.00	Maija Mäntö	76							
○ = Yllivomaan vastaan △ = Yllivomaan kolmas vastaan □ = Yllivomaan		S = Sitretyt rangaistus TM = Tyhjä maali OM = Oma maali		Ensiapu: Eija Tähtinen														



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 30.8.2020

SUOMEN RINGETTELIIITTO FINNISH RINGETTE ASSOCIATION Hämeentie 105 A FIN-00550 HELSINKI Tel. +358 - (0)9 3299 5500 Fax. +358 - (0)9 3299 5522				Joukkue A TOIMIHENKILÖT J.J. A. Anikka Vaim. Ville Valmentaja Vaim. Vaim. Huoit. Hille Huotaja Huoit.	
OTTELUPÖYTÄKIRJA		Ottelu n:o 3333		Joukkue B TOIMIHENKILÖT J.J. Hessu Hopo J.J. Vaim. Pentti Matkainen Vaim. Liisa Lilmatalainen Vaim. Huoit. Anni Avullas Huoit.	
Sarja	Hä-Po E	Ottelu n:o			
Taso					
Päiväys	1.10.2010	Yleisö määrä		239	
Paikka	Vammala	Ottelu alkoi		13:00	
Kirjuri	Jouni Kulvanen	Ottelu päättyi		14:20	

JOUKKUE A			1.	2.	3.	4.	A:n maalimerkinnot					A:n rangaistukset					
Nro	Nimi	Luokka	1.	2.	3.	4.	Maali	Aika	Tyhti	1.ryhti	2.ryhti	Nro	Min	Syy	S	Aika	Päättyi
1	Maija Maalivahti	MV															
35	Milna Torjunta	MV					1	1:10	11	13	-	4	2	13		2:12	3:03
3	Paula Pakki		1	1	1	1	2	6:22	6	4	12	12	2	11		2:33	4:10
4	Piia Puolustaja	A	2	2	7	7	3	9:03	11	-	-	3	2	11		5:20	7:20
5	Oona Onnistuja		3	3	2	2	4	15:45	16	17	-	4	2	13		14:30	16:30
6	Kaisa Kaisaniemi		4	4	8	8	5	19:13	6	-	-	3	2	12		17:20	18:10
7	Maisa Majaniemi		5	5	3	3	-	22:23	13	RL	-	14	2	14		17:45	19:45
11	Liisa Laukoja	A	6	6	0	0	6	30:00	16	6	4	7	2	7	S	18:10	19:40
12	Hanna Hyökkääjä		7	7	4	4						1	2	12		27:00	29:00
13	Saara Snaipperi	1997	8	8	10	10						J	2			29:20	31:20
14	Sini Suomalainen		0	0	5	5											
15	Roosa Ruotsalainen	C	10	10	11	11											
16	Tuula Tanskalainen		11	11	6	6											
17	Niina Norjalainen		12	12	12	12											

JOUKKUE B			1.	2.	3.	4.	B:n maalimerkinnot					B:n rangaistukset					
Nro	Nimi	Luokka	1.	2.	3.	4.	Maali	Aika	Tyhti	1.ryhti	2.ryhti	Nro	Min	Syy	S	Aika	Päättyi
1	Vilja Vantinen	MV					△	3:03	13	17	16	12	2	11		15:40	17:40
5	Milja Mahtinen	MV	1	1	1	1	②	4:10	5	-	-	5	2	4		18:00	20:00
6	Silja Sahtinen		2	2	2	2	3	5:00	16	17		8	2	14		28:10	30:10
7	Liija Lahtinen	C	3	3	3	3	△	18:10	17	5	6	8	2	11		30:10	32:10
8	Paula Puputti		4	4	4	4	5	19:40	12	13	14	11	2	13		29:45	30:00
9	Illes Anikka		5	5	5	5											
10	Minni Hirri		6	6	6	6											
11	Roosa Rotta	A	7	7	7	7											
12	Leenu Lilmatalainen	A	8	8	8	8											
13	Liinu Lilmatalainen		9	9	9	9											
14	Tiinu Lilmatalainen		10	10	10	10											
15	Tarja Halonen		11	11	11	11											
16	Stephanie Virtanen		12	12	12	12											
17	Dorothy Järvinen		13	13	13	13											

MAALIT		MAALIVAHTIEN TORJUNNAT								AIKALISÄT:		HUOMAUTUKSIA:	
Erät	A B	A n:o	A aika	B n:o	B aika	A n:o	A aika	B n:o	B aika	A:	A:	B:	B:
1.eri	3 3									05:00	46:00		
2.eri	2 2									Erotuomari: Nro: Tina Tuomari 2233			
3.eri	1 0									Erotuomari: Nro:			
4.eri	0 0									Otteluvalvoja: Nro:			
jatko aika	- -												
RL	- -												
yht.	6 5												

○	- Ylivolmamaali neljää vastaan	S	- Silmety rangaistus
△	- Ylivolmamaali kolmea vastaan	TM	- Tyhtiä maali
□	- Alivolmamaali	OM	- Oma maali

