

Turun Nappulaliiga



pelinohjaajan käsikirja

PELINOHJAAJA

OHJAA reiluun peliin reagoimalla reilun pelin sääntöjen vastaiseen käyttäytymiseen.

OPASTAA oikeisiin suorituksiin antamalla mahdollisuuden uuteen yritykseen.

KANNUSTAA yrittämään ja rohkaise pelaajia myös epäonnistumisen hetkellä.

ENNEN OTTELUN ALKUA

Huolehdi varusteidesi asianmukaisuudesta: Urheiluasu, mielellään tuomari/pelinohjaaja asu joka väriltään erottuu joukkueiden pelipaitojen väristä.

Ei aurinkolaseja, ei lippalakkia.

Kunnollinen pilli

Vihreä/Oranssi kortti, muistiinpanovälineet, kello.

Keskustele ennen ottelua pelaajien ja myös valmentajien kanssa.. Tarkista mahdolliset erikoissäännöt ja sovi niiden noudattamisesta valmentajien kanssa.

Tarkista kenttä, pelipallo ja kentän varusteet ennen alkuvihellystä. Sovi valmentajien kanssa muutamista perusasioista: Vaihdot samalta puolelta kenttää. Ensin vaihtoon menevä pelaaja ulos kentältä – sitten uusi pelaaja sisään kentälle. Jos koko kentällinen pelaajia vaihdetaan kerralla katkaistaanko peli.

Ei vanhempia/valmentajia maalin taakse. Vain rehtiä ohjausta vaihtopenkiltä.



PELIN ALOITTAMINEN

Kutsu joukkueet ajoissa kentälle viheltämällä kuuluvasti keskiympyrästä (noin 5 min. ennen ottelun ilmoitettua alkamisaikaa) näin peli voi alkaa ilmoitetulla hetkellä.

Pelinohjaaja kutsuu joukkueiden kapteenit keskiympyrään, jossa arpoo aloittavan joukkueen.

Neuvo aloitus tarvittaessa.

Aloita ottelu kuuluvalla alkuvihellyksellä ja tarkista, että kellosi toimii.

PELIN AIKANA

Puhalla rohkeasti ja kovaa pilliin niin, että varmasti kaikki kuulevat. Kerro miksi vihelsit ja tarvittaessa opasta ja neuvo vihellyksen jälkeistä suoritusta.

Älä salli kiroilua, toisen haukkumista yms. puutu siihen välittömästi.

Miten puutut vaihtopenkin sopimattomiin kommentteihin?

Mene rohkeasti valmentajan luo. Kerro rauhallisesti, että et hyväksy sopimatonta huutelua vaihtopenkiltä, koska pelaajiltakin vaaditaan reilua peliä. Mikäli sopimaton käytös jatkuu, poista huutelija kenttäalueelta. Kerro, että peli ei jatku ennen kuin huutelija on poistunut. Raportoi huonosta käytöksestä kilpailun järjestäjälle.

Miten puutut vanhempien tai yleisön sopimattomaan käytökseen?

Käy reilusti kertomassa, ettei typerä huutaminen kuulu reilun pelin henkeen. ”kannustakaa pelaajia, jättäkää muu peliin puuttuminen niille, joille se kuuluu (valmentajille)”.

Muista! Ole rauhallinen ja asiallinen (älä lähde itse työkeästi osallistumaan tilanteeseen).

OTTELUN TAPAHTUMIA

ALKUPOTKU Alkupotkun aikana kaikkien pelaajien on oltava omalla kenttäpuolellaan. Vastajoukkueen pelaajien on oltava vähintään 5,5 m. etäisyydellä pallosta. Pallo on pelissä, kun sitä on potkaistu ja se on liikkunut. Alkupotkun potkaisut pelaaja ei saa koskea palloa ennen kuin pallo on koskenut toista pelaajaa. Jos alkupotkun potkaisija koskee palloa uudestaan ennen kuin joku toinen pelaaja on koskettanut sitä seuraa vastustajalle epäsuora vapaapotku. Maali voidaan tehdä suoraan alkupotkusta. 5 v 5 otteluiden sääntöjen mukaan maalia ei voi suoraan alkupotkusta.

MAALIN HYVÄKSYMINEN Kun Pelinohjaajan mielestä on tehty sääntöjen mukaan hyväksyttävä maali, hän viheltää pilliin, näyttää kädellään kentän keskipisteeseen ja kulkee kohti keskiympyrää. Peli jatkuu alkupotkulla.

RAJAHEITTO ja Sivurajapotku(syöttö)/kuljetus

Pallon ylittäessä sivurajan Pelinohjaaja osoittaa käsivarrellaan heittosuuntaan päin ja ilmoittaa selkeästi kumpi joukkue heittää (esim. keltaiset heittää). Heitto-oikeus on sillä joukkueella, josta pallo ei mennyt yli sivurajan. Heittoa ei tarvitse aina viheltää usein pelkkä näyttö riittää. Väärän heiton suorittanut pelaajaa saa pelinohjaajan opastuksella yrittää uudestaan kunnes heitto onnistuu. Sivurajapotku(syöttö)/kuljetus sääntö on mukana F8 vuotiaissa ja nuoremmissa. Sivurajapotku (tai kuljetus) ei suoraa potkua maaliin. Sivurajapotkussa vastustaja antaa tilaa. vastustajan etäisyyden suorituspaikasta: Heitto 2 m ja Potku/kuljetus 5 m

EROTUOMARIPALLO Kun jalkapallosäännöissä ei ole erikseen mainittu, miten peliä jatketaan katkon jälkeen, sitä jatketaan erotuomaripallolla siten, että Pelinohjaaja pudottaa pallon vyötärön korkeudelta kenttään. Pallo on pelissä kun se osuu kentän pintaan. Jos jommankumman joukkueen pelaaja koskettaa palloa ennen kuin se osunut kentän pintaan on erotuomaripallo uusittava.

MAALIPOTKU / MAALIHEITTO Pallon ylittäessä päätyrajan hyökkäävän joukkueen pelaajasta vasta joukkue jatkaa peliä maalipotkulla/maaliheitolla. Maalipotkun saa antaa mistä tahansa rangaistusalueelta vastustajien on oltava vähintään 5,5 m, päässä pallosta.

HUOM! katso G7 ja nuorempien erikoissäännöt. Pallo on pelissä, kun se maalipotkun/maaliheiton jälkeen on tullut rangaistusalueen ulkopuolelle. Näytä selvästi, ohjaa tarvittaessa puheella.

RANGAISTUSPOTKU Puolustavan joukkueen pelaajan rikkoessa omalla rangaistusalueellaan peliä siten, että siitä rangaistusalueen ulkopuolella tapahtuvasta virheestä seuraisi suora vapaapotku tuomitaan siitä vastajoukkueelle rangaistuspotku. Rangaistuspotku annetaan 7,5 m päästä maalirajasta. Maalivahdin on oltava maalirajalla rintamasuunta potkaisijaan päin kunnes palloa on potkaistu. Kaikkien pelaajien on oltava rangaistusalueen ulkopuolella, rangaistuspotkupisteen takana ja vähintään 5,5 m. päässä pallosta.

VAPAAPOTKU Pelaajan rikkoessa vastapelaajaa pelinohjaaja viheltää pelin poikki, jonka jälkeen vastajoukkue jatkaa peliä vapaapotkulla rikkomuspaikasta. Vastapelaajien oltava vähintään 5,5 m. päässä pallosta.

SUORA VAPAAPOTKU tuomitaan jos pelaaja syyllistyy johonkin seuraavista rikkomuksista : * potkaisee tai yrittää potkaista vastapelaajaa * kamppaa tai yrittää kamppata vastapelaajan * hyppää vastapelaajan päälle * lyö tai yrittää lyödä vastapelaajaa * työntää vastapelaajaa * sylkee vastapelaajaa * pitää kiinni vastapelaajasta * pelaa palloa kädellä tarkoituksellisesti

EPÄSUORA VAPAAPOTKU tuomitaan jos pelaaja syyllistyy johonkin seuraavista rikkeistä : * pelaa vaarallisella tavalla * estää vastustajan etenemisen * estää maalivahtia vapauttamasta palloa käsistään * on

paitsiossa paitsioalue E ja F poikien sekä E-tyttöjen ikäluokat) Jos hyökkävälle joukkueelle tuomitaan epäsuora vapaapotku vastustajan rangaistusalueelta, niin vapaapotku suoritetaan rikkomuspaikan kohdalta vähintään 5,5 m etäisyydeltä päätyrajasta. Epäsuoran vapaapotkun merkiksi pelinohjaaja nostaa toisen kätensä suoraksi päänsä yläpuolelle. Epäsuorasta vapaapotkusta ei voi tehdä suoraan maalia.

KULMAPOTKU Pallon mennessä yli päätyrajan puolustavan joukkueen pelaajasta vastajoukkue jatkaa peliä kulmapotkulla. Kulmapotku potkaistaan kentän kulmasta vastajoukkueen pelaajien on oltava vähintään 5,5 m. päässä pallosta. (ei epäsuoria kulmapotkuja).

PAITSIO E ja F- poikien sekä E- tyttöjen 8v8 otteluissa on käytössä paitsioalue. Rangaistusalueen tasalta alkavan ja päätyrajan välinen alue koko kentän leveydeltä on paitsioaluetta, jossa paitsiosääntö on voimassa. Pelaaja on paitsioasemassa jos hän on lähempänä vastajoukkueen päätyrajaa kuin pallo sekä toiseksi alin vastapelaaja. Paitsioasema on tuomittava jos pelaaja paitsioasemassa ollessaan osallistuu peliin. Muissa ikäluokissa paitsiosääntö ei ole voimassa.

OTTELUN PÄÄTTÄMINEN Pelinohjaaja viheltää kuuluvasti pilliin ja ilmoittaa pelin päättyneeksi. Kättele kapteenit, valvo huudot ja pelaajien kättelyt. Puutu kättelyn aikana tapahtuvaan rumaan käytökseen tai puheeseen. Palauta pelipallo, merkitse ottelun lopputulos ottelukorttiin ja allekirjoita kortti. Ole valmis keskustelemaan otteluun liittyvistä asioista asiallisesti. Ota vastaan hyvät vinkit.... niistä voi olla hyötyä sinulle jatkossa.

RANGAISTUSPOTKUKILPAILU Rangaistuspotkukilpailuun saavat osallistua kaikki joukkueeseen nimetyt pelaajat. Valmentaja nimeää näistä 7 pelaajaa, jotka osallistuvat kilpailuun. Näistä kolme pelaajaa aloittaa, jos tilanne kolmen potkaisijan jälkeen on edelleen tasan jatketaan vuorotellen kunnes ratkaisu syntyy. Jokaisen potkun potkaisee eri pelaajaa ja vasta kun kaikki kilpailuun nimetyt pelaajat ovat potkaisseet yhden potkun saa saman joukkueen pelaaja potkaista toisen potkun.

PELAAJIEN VARUSTEET Kaikkien pelaajien on käytettävä säärisuojia. Säärisuojien on oltava kokonaan sukien peittämät. Mikäli joukkueilla on samanväriset pelipaidat vierasjoukkue laittaa päällensä peliliivit. Maalivahdin pelipaidan värin on erotuttava muiden pelaajien paitojen väristä.

Jokaisella kentällä tulee olla seuraavanlainen ensiapuväline: Puhdasta vettä, sideharsoa, pikasiteitä idealisiteitä, kertakäyttöisiä kylmäpusseja /keinokylmää.

Nappulaikäluokkien säännöt

F6 / 2011-syntyneet:

Pelimuoto	5 v 5
Pallo	3
Etäisyysääntö	5,5 m
Rangaistuspiste	7,5 m
Pelikentän koko n	30m x 20m

Puolenkentän vetäytymissääntö (Maalipotku tai –heitto sekä maalivahdin avauksissa).

Maalivahdin nopea avaus mahdollinen, jolloin vetäytymissääntö ei astu voimaan.

Jos rikkomus, maalipotku tai –heitto sekä maalivahdin avaus uusitaan

Maalipotku tai –heitto sekä maalivahdin avauksessa pallo ei saa mennä yli keskiviivan ilman maatai pelaajakosketusta. Jos rikkomus, maalipotku tai –heitto sekä maalivahdin avaus uusitaan

Kulmapotku kulmasta. Huom! kenttä oltava kooltaan SPL/L-S määrittelemä kenttäkoko.

Ei maalialueeseen **alkupotkusta**.

Sivurajakuljetus (huom! etäisyysääntö!)

Pelaajan loukkaantuminen Peli heti poikki.

Rike Rikkeen mukainen pelinjatkamistapa.

Ei rikettä Erotuomaripallolla pallo joukkueelle, jolla pallo hallussa vihellyshetkellä

Vihellettävät rikkeet:

- 1) Tahalliset käsivirheet
- 2) Potku vastapelaajan jalkaan tai kamppaaminen
- 3) Paidasta repimiset sekä käsillä työntämiset

Palautus maalivahdille sallitaan

Ei paitsiota

Vaihdot edestakaisia ja lentäviä (ei vaadi pelikatkoa) keskiviivan tuntumasta. Valmentaja huolehtii, että kentältä pois tuleva pelaaja on lähellä sivurajaa, ennen kuin päästää vaihtopelaajan kentälle.

Vaihtopenkit oltava **samalla sivurajalla** lähellä keskiviivaa. (Vanhemmat eivät saa olla lähellä vaihtopenkkejä)

Lisäpelaajaetu, jos 5 maalin ero. Palautuu 2 maalin erolla. Valmennus vastaa lisäpelaajasäännöstä.

Vihreä kortti; yksi molemmille joukkueille pelin päättyttyä. Oman joukkueen valmennus kertoo pelinohjaajalle, kuka omasta joukkueestaan vihreän kortin saa. Pelinohjaaja ojentaa kortit ottelun jälkeen.

Tämän jälkeen reilun pelin huudot sekä kättelyt.

Pelinohjaaja valvoo yhdessä valmentajien kanssa

Oranssi kortti

F7-F8 / 2010-2009 syntyneet:

Pelimuoto	5 v 5
Pallo	3
Etäisyysääntö	5,5 m
Rangaistuspiste	7,5 m
Pelikentän koko	40m x 30m

Puolenkentän vetäytymissäntö (Maalipotku tai –heitto sekä maalivahdin avauksissa).

Maalivahdin nopea avaus mahdollinen, jolloin vetäytymissäntö ei astu voimaan.

Jos rikkomus, maalipotku tai –heitto sekä maalivahdin avaus uusitaan

Maalipotku tai –heitto sekä maalivahdin avauksessa pallo ei saa mennä yli keskiviivan ilman maa- tai pelaajakosketusta. . Jos rikkomus, maalipotku tai –heitto sekä maalivahdin avaus uusitaan

Kulmapotku kulmasta.

Huom! kenttä oltava kooltaan SPL/L-S määrittelemä kenttäkoko.

Ei maalia suoraan alkupotkusta.

Sivurajakuljetus (huom! etäisyysääntö!)

Pelaajan loukkaantuminen

Peli heti poikki.

Rike

Rikkeen mukainen pelinjakamistapa.

Ei rikettä

erotuomaripallolla pallo joukkueelle, jolla pallo hallussa

vihellyshetkellä

Vihellettävät rikkeet:

- 1) Tahalliset käsivirheet
- 2) Potku vastapelaajan jalkaan tai kamppaaminen
- 3) Paidasta repimiset sekä käsillä työntämiset

Palautus maalivahdille tarkoituksella jalalla.... Ensimmäinen kerta hyväksytään ja ohjataan.

Toisesta epäsuora vp rangaistusalueen viivalta.

Ei paitsiota

Vaihdot edestakaisia ja lentäviä (ei vaadi pelikatkoa) keskiviivan tuntumasta. Valmentaja huolehtii, että kentältä pois tuleva pelaaja on lähellä sivurajaa, ennen kuin päästää vaihtopelaajan kentälle.

Vaihtopenkit oltava samalla sivurajalla lähellä keskiviivaa. (Vanhemmat eivät saa olla lähellä vaihtopenkkejä)

Lisäpelaajaetu, jos 5 maalin ero. Palautuu 2 maalin erolla. Valmennus vastaa lisäpelaajasäännöstä.

Vihreä kortti; yksi molemmille joukkueille pelin päättyttyä. Oman joukkueen valmennus kertoo pelinohjaajalle, kuka omasta joukkueestaan vihreän kortin saa. Pelinohjaaja ojentaa kortit ottelun jälkeen. Tämän jälkeen reilun pelin huudot sekä kättelyt. Pelinohjaaja valvoo yhdessä valmentajien kanssa

Oranssi kortti

F9 / 2008 syntyneet

Pelimuoto	5 v 5
Pallo	3
Etäisyysääntö	5,5 m
Rangaistuspiste	7,5 m
Pelikentän koko	40m x 30m

Ei vetäytymissääntöä

Maalipotku Normaalien sääntöjen mukaan

Maalivahdin avaus Normaalien sääntöjen mukaan.

Kulmapotku kulmasta. Huom! kenttä oltava kooltaan SPL/L-S määrittelemä kenttäkoko.

Ei maalia suoraan alkupotkusta.

Sivurajaheitto, joka kerta väärän heiton jälkeen yksi uusi yritys. (Huom! ohjaaminen)

Ei paitsiota

Normaali palautussääntö; paikka rangaistusalueen viiva, esvp

Pelaajan loukkaantuminen Peli heti poikki.

Rike Rikkeen mukainen pelinjakamistapa.

Ei rikettä erotuomaripallolla pallo joukkueelle, jolla pallo hallussa vihellyshetkellä

Vihellettävät rikkeet:

- 1) Tahalliset käsivirheet
- 2) Potku vastapelaajan jalkaan tai kamppaaminen
- 3) Paidasta repimiset sekä käsillä työntämiset

Vaihdot edestakaisia ja lentäviä (ei vaadi pelikatkoa) keskiviivan tuntumasta. Valmentaja huolehtii, että kentältä pois tuleva pelaaja on lähellä sivurajaa, ennen kuin päästää vaihtopelaajan kentälle.

Vaihtopenkit oltava samalla sivurajalla lähellä keskiviivaa. (Vanhemmat eivät saa olla lähellä vaihtopenkkejä)

Lisäpelaajaetu, jos 5 maalin ero. Palautuu 2 maalin erolla. Valmennus vastaa lisäpelaajasäännöstä.

Vihreä kortti; yksi molemmille joukkueille pelin päättyttyä. Oman joukkueen valmennus kertoo pelinohjaajalle, kuka omasta joukkueestaan vihreän kortin saa. Pelinohjaaja ojentaa kortit ottelun jälkeen. Tämän jälkeen reilun pelin huudot sekä kättelyt. Pelinohjaaja valvoo yhdessä valmentajien kanssa

Oranssi kortti

E10-E11 / 2007-2006 syntyneet:

Pelimuoto	8 v 8 (7v7, 5v5)
Pallo	4.
Etäisyysääntö	5,5 m
Rangaistuspiste	7,5 m
Pelikentän koko	60m x 40m (8v8 ja 7v7) ja 40m x 30m (5v5)

Ei vetäytymissääntöä

Maalipotku,

Maalivahdin potku tai – heitto Normaalien sääntöjen mukaan.

Kulmapotku kulmasta. Huom! kenttä oltava kooltaan SPL/L-S määrittelemä kenttäkoko.

Ei maalia suoraan alkupotkusta.

Sivurajaheitto, joka kerta väärän heiton jälkeen yksi uusi yritys. (Huom! ohjaaminen)

Paitsio voimassa paitsioalueella 8v8 ja 7v7 peleissä (ei 5v5 peleissä)

Normaali palautussääntö; paikka rangaistusalueen viiva, esvp

Pelaajan loukkaantuminen

Peli heti poikki.

Rike

Rikkeen mukainen pelinjakamistapa.

Ei rikettä

erotuomaripallolla pallo joukkueelle, jolla pallo hallussa

vihellyshetkellä

Vihellettävät rikkeet:

- 1) Tahalliset käsivirheet
- 2) Potku vastapelaajan jalkaan tai kamppaaminen
- 3) Paidasta repimiset sekä käsillä työntämiset

Vaihdot edestakaisia ja lentäviä (ei vaadi pelikatkoa) keskiviivan tuntumasta. Valmentaja huolehtii, että kentältä pois tuleva pelaaja on lähellä sivurajaa, ennen kuin päästää vaihtopelaajan kentälle.

Vaihtopenkit oltava samalla sivurajalla lähellä keskiviivaa. (Vanhemmat eivät saa olla lähellä vaihtopenkkejä)

Lisäpelaajaetu, jos 5 maalin ero. Palautuu 2 maalin erolla. Valmennus vastaa lisäpelaajasäännöstä.

Vihreä kortti; yksi molemmille joukkueille pelin päättyttyä. Oman joukkueen valmennus kertoo pelinohjaajalle, kuka omasta joukkueestaan vihreän kortin saa. Pelinohjaaja ojentaa kortit ottelun jälkeen.

Tämän jälkeen reilun pelin huudot sekä kättelyt. Pelinohjaaja valvoo yhdessä valmentajien kanssa

Oranssi kortti

VINKKEJÄ PELINOHJAAJALLE

Tarkista että yhteystietosi ovat oikein nettisivuillamme ja listallamme. Korjaa virheelliset tiedot! Ole yhteydessä oman alueesi joukkueisiin, esittäydy ja kerro että voit toimia pelinohjaajana. Pidä kiinni sovitusta päivämäärästä ja kellonajoista, ilmoita ajoissa mikäli et pääse tulemaan.

Tarkista etukäteen pelaajien ikä, ja muistuta mieleesi säännöt, peliaika ja muut huomioon otettavat asiat.

- Muista ottaa mukaan tuomariasu (pelinohjaajapaita), vihreä kortti, pilli, kello ja muistiinpanovälineet, jotka mahtuvat mukavasti taskuun.

- Ole pelipaikalla aina ajoissa, viimeistään 15-20 minuuttia ennen pelin alkua

- Tervehdi reippaasti molempien joukkueiden valmentajat ja esittele itsesi

- Kysy valmentajilta varmuuden vuoksi, onko pelissä jotain ihmeellistä, vaihdot ym.

Tilanne: Peli

Vinkki: Muista, että olet pelinohjaaja ja yrität parhaasi mukaan myös ohjata ja avustaa pieniä jalkapalloilijoita.

Tilanne: SIVURAJAHEITTO

Vinkki: Ennakoi tilanne liikkumalla heittäjän lähelle ja kerro jo ennen heittoa miten heitetään eli ” heitetään kahdella kädellä pään yli, niin että molemmat jalat pysyvät maassa”

Tilanne: PILLIN KÄYTTÖ

Vinkki: Käytä pilliä rohkeasti. Kovat puhallukset antavat ”jämkän” vaikutelman ja pelinohjaaminen helpottuu, kun pelaajat, valmentajat ja katsojat kuulevat pillin äänen.

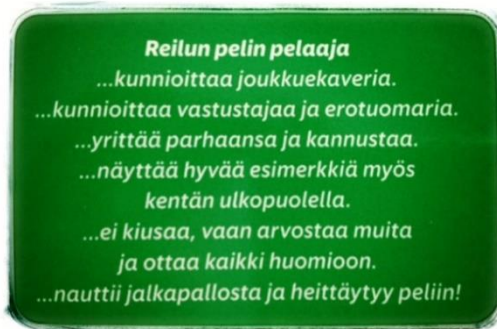
Tilanne: LIKKUMINEN Vinkki: Liiku tilanteen mukaan kentällä. Etäisyys palloon n. 5 metriä. Tällöin näet tilanteet paremmin ja varmemmin. Huom! Tuomarihommissakin saa ja kuuluukin tulla hiki!

Tilanne: KÄSIEN KÄYTTÖ Vinkki: Selkeä suunnan näyttö esim. sivurajatilanteessa kertoo kaikille heti, että mihin suuntaan jatketaan. Näyttöä on hyvä vielä tehostaa sanomalla sen joukkueen paidan väri, joka tilanteesta jatkaa ESIM: SININEN HEITTÄÄ.

Tilanne: Ruma kielenkäyttö ja epäurheilijamainen käytös Vinkki: Varoita pelaaja puhumalla, jos jatkuu kerro valmentajalle, joka toivottavasti ottaa kyseisen pelaajan pois. Jos ei ota ja ruma kielenkäyttö sekä epäurheilijamainen käytös jatkuu, voit poistaa pelaajan.



VIHREÄ KORTTI



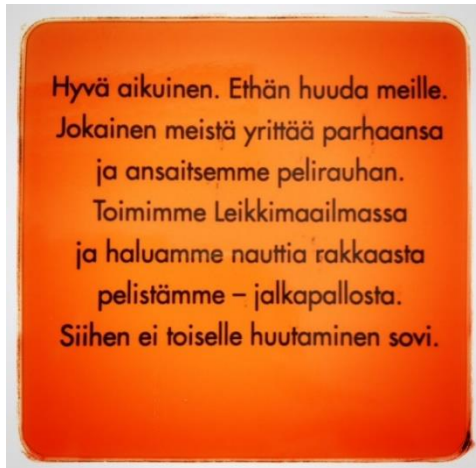
- pelaaja näyttää hyvää esimerkkiä, käyttäytyy hyvin, tuo peliin peli-iloa
- pelaaja tsemppaa pelissä oman osaamisensa ylärajoilla
- pelaaja kannustaa kanssapelaajiaan pelaamaan reilusti ja käyttäytymään hyvin
- pelaaja tekee pelissä huomioitavan reilun pelin teon

Joukkueenjohtajat voivat käydä ilmoittamassa vihreän kortin saaneita pelaajia Palloliiton nettisivuilla: www.kaikkipelaa.fi.

Kaikkien vihreiden korttien saaneiden pelaajien kesken arvotaan kuukausittain palkinto. Kortteja saat Nappulaliigan toimistolta

ORANSSI KORTTI

Peleissä on käytössä Oranssi kortti. Tarkoitus on parantaa ilmapiiriä kentän laidalla puuttamalla katsojien asiattomaan huuteluun kentällä.



Aikuiset katsojat eivät aina muista mistä Leikkimaailman pelissä on kysymys ja tämä on johtanut kovaäänisiin kommentteihin niin vastajoukkueelle, pelinohjaajalle kuin joskus myös omille pelaajille.

Nuorten Pelinohjaajien ei ole kovin helppoa elää asiattoman kritiikin kanssa kentällä, ja toisaalta heidän ei ole helppo myöskään puuttua tähän huuteluun. Moni pelinohjaaja on lopettanut toimintansa juuri saamansa kohtuuttoman kovan kritiikin vuoksi. Puuttumisen kynnyksen ylittämiseksi ja huutelun vähentämiseksi on otettu käyttöön Oranssi kortti seuraavalla ohjeistuksella:

Jos jonkun katsojan asiaton huutelu ylittää puuttumisrajan, luonnollisen pelikatkon yhteydessä Pelinohjaaja vie kyseiselle katsojalle Oranssin kortin ja pyytää tätä kohteliaasti lukemaan mitä kortissa lukee. Pelinohjaaja ei jää keskustelemaan katsojan kanssa vaan pyrkii jatkamaan peliä pikaisesti.

Pelinohjaajallekin on hyötyä siitä, että hän on yrittänyt puuttua häiritsevään toimintaan. Oranssia korttia voidaan soveltaa myös joukkueen toimihenkilöihin. Sen sijaan joukkueilla on halutessaan mahdollisuus saada käyttöönsä Oransseja kortteja, jos ne kokevat itse tarpeelliseksi esim. pelaajien vanhempien ohjaamisen tällä tavalla. Kortteja saat Nappulaliigan toimistolta.