



TOIMITSIJAOHJE
2018 – 2019
päivitetty 4.9.2018



Suomen Kaukalopallo- ja Ringeteliitto
<http://ringette.skrl.fi>



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

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 päätyttyä	7
Ohjeita ringetteottelun kuuluttajalle	8
Kuuluttajan tehtävät ennen peliä	8
Kuuluttajan tehtävät pelin aikana	8
Kuuluttajan tehtävät pelin päätyttyä	9
Muuta huomioitavaa.....	9
OHJEITA PELIKELLONKÄYTTÄJÄLLE SEKÄ VAIHDOISTA VASTAAVALLE	10
PELUUTUSSÄÄNTÖ (koskee G-, F- ja E- junioreita).....	11
Numerojärjestyksessä peluuttaminen	11
Vaihtaminen ja aloitukset	11
Erikoistilanteet	11
Peluutussääntöriike.....	12
G – E -junioreiden pöytäkirjan täyttöohje.....	12
F- ja G-junioreiden poikittaispelaamisen erikoissäännöt.....	12
PELUUTUSSÄÄNTÖ D –JUNIOREILLE.....	13
OHJEITA HYÖKKÄYSAJANOTTAJALLE	14
Ohjeita rangaistusaition valvojille	16
Ohjeita maalivahdin torjuntajen laskijalle.....	16
PUOLIAIKA JA PELIAIKA.....	10
RANGAISTUKSET	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 päätyminen	21
VIRALLISET OTTELUPÖYTÄKIRJAAN MERKITTÄVÄT RANGAISTUKSET	24
EROTUOMAREIDEN KÄSIMERKIT	25
 PÖYTÄKIRJAMALLEJA	



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

TOIMITSIJOIDEN YLEISESTI HUOMIOITAVIA ASIOITA

Huomioi alueelliset määräykset!

TOIMITSIJATEHTÄVÄT

- pöytäkirjanpitäjä
- kuuluttaja
- ajanottaja
- rangaistusaitioiden valvojat
- vaihtokellonkäyttäjä (G-E juniorit)
- 30 sekunnin kellonkäyttäjä
- MV-torjuntajen laskija (CSarja, BSM-sarja, naisten SM- ja Ykkössarja)
- Live-tulospalvelun pitäjä (BSM-sarja, naisten SM- ja Ykkössarja)
- **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
- ole ajoissa ottelupaikalla (VÄHINTÄÄN – ½ tuntia, **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 4.9.2018

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 (<http://ringette.skrl.fi/fi/Materiaalit.html> -> Ottelupöytäkirja).

- Kirjuri -sarakeeseen kirjoita selkeästi oma nimesi ja merkitse myös toimitsijakorttisi numero. Täytä muut toimitsijanumerot: 30s kellonkäyttäjä omaansa ja "muut"-kohtaan kaikki loput. "Muut toimitsijakortilliset" – kohtaan ei tule uudelleen pk-pitäjän ja 30s kellonkäyttäjän 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 4.9.2018

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 pelaajan (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 syöttäjää, 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 viivytämisestä.
- 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 4.9.2018

- o 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 päätyminen 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 viivyttämisestä.

- o Aikalisä
 - Sarakkeisiin AIKALISÄT: A (koti) ja B (vieras) merkitse pelikellosta se aika, jolloin ko. joukkue ottaa aikalisän.
 - Kummallekin joukkueelle sallitaan kaksi 30 sekunnin aikalisää varsinaisen peliajan aikana kaikissa ikäluokissa. Jokainen jatkoerä tuo yhden aikalisän per joukkue per erä.
 - 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.

- o Aikalisäaika voidaan ottaa vaihtokellolla tai 30 sekunnin kellolla, jos pelikellossa ei ole aikalisämahdollisuutta.

AIKALISÄT:			
A:	32.50	A:	-
B:	28.30	B:	57.17

- o 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 peliaikaan, jolloin tuota aikaa ei tarvitse kellottaa.
 - laske alimmalle riville (yhteensä) yhteen maalivahdin / maalivahtien torjunnat ja pelaajat
 - sulje tyhjät sarakkeet.
- o 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.
- o Pöytäkirjanpitäjänä merkitset pöytäkirjaan ottelunaikaiset pelaamisen järjestysnumeroiden muutokset (peluuttamissääntö).

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTTYÄ

- Ottelun päätyttyä merkitse pöytäkirjan yläosaan kohtaan "Ottelu päättyi", se kellonaika, jolloin peli päättyi.
- Sulje muut tyhjät kentät paitsi huomautuskenttä ja rangaistus kentät.
- 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 (M = maalit kpl, S = syötöt kpl)
- Rangaistus kentät suljetaan vasta tuomarikopissa, kun tiedetään, että lisärangaistuksia ei ole annettu. Samalla lasketaan rangaistukset yhteensä (kpl ja min). Tämän tekevät tuomarit.
- Erotuomarit – sarakkeisiin ET SAA KIRJOITTAA tuomareiden nimenselvennöksiä. AINOASTAAN TUOMARIT allekirjoittavat ja laittavat tuomarinumeroinsa = 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 Kaukalopallo- ja Ringeteliitto, Kilpailupäällikkö Päivi Reiman, Hämeentie 105 A, 00550 Helsinki, paivi.reiman@skrl.fi, 040 708 3088). **Lisäksi pöytäkirja on toimitettava sarjan ohjeistuksen mukaisesti myös alueen sarjapäällikölle tai sarjan sarjavastaavalle.**
- Ottelun päätyttyä täytä pöytäkirja huolellisesti loppuun ja vie sitten se tuomarikoppiin allekirjoitettavaksi.
- Aluesarjapeleissä (myös CSarja, BSM ja Ykkössarja) 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, ota kopiot pöytäkirjan hyväksymisen jälkeen.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

OHJEITA RINGETTEOTTELUN KUULUTTAJALLE

KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT ENNEN PELIÄ, KUULUTA

- ottelu, sarja, ikäluokka
- joukkueiden kokoonpanot (vierasjoukkue, kotijoukkue, toimihenkilöt)
- tuomarit
- 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)
 - maalinteko aika
 - 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"
 - varsinaisen 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 4.9.2018

KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTTYTTYÄ

- "ottelun on voittanut *joukkueen nimi* maalein $x - x$ "
- MV torjunnat (SM, Ykkössarja, BSM 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

- aikalisan 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.

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

OHJEITA PELIKELLONKÄYTTÄJÄLLE SEKÄ VAHDOISTA VASTAAVALLE

- Laita kello käymään ja pysäytä se tuomarin vihellyksestä.
- Pysäytä kello myös:
 - peluutussäännön mukaisesta vaihdosta
 - 30 sek. kellonkäyttäjän 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 vaihtoaajat.
- 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 varsinaisen peliajan kaksi viimeistä peliminuuttia.
 - viiden minuutin jatkoaikaa pelattaessa ilmoita jatkoajan kahden viimeisen peliminuutin käynnistymisestä.
 - 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 erätauko on päättynyt esim. summeria soittamalla.

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-sarjassa, SM-karsintasarjassa, Ykkössarjassa 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 alueen/sarjan sarjakirjaan). Turnauksissa pelataan turnausjärjestäjän ennalta ilmoittaman peliajan mukaan.
- Toimitsijat ovat velvollisia ilmoittamaan joukkueille ja tuomareille, kun puoliaikaa on jäljellä viisi minuuttia.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

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

Numerojärjestyksessä peluuttaminen

- Peluuttamisjärjestystä ei saa vaihtaa erän aikana.
- Peluuttamisjärjestystä voi muuttaa puoliajalla, jolloin puoliajan jälkeen aloitetaan peluuttaminen 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.
- 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 luonnollisesta pelikatkoksta tai maalivahdin renkaasta. (E-juniorit)
- Katkon syntyessä pelikellonkäyttäjä antaa vaihtomerkin, jolloin peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin.
- Molemmat joukkueet vaihtavat aina yhtä aikaa.
- Jos luonnollista katkoa ei tule 70 sekuntiin, katkaise peli vaihtomerkillä ja peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin. (E-juniorit)
- ”Lennosta vaihtaminen” on kielletty, paitsi rangaistuksen päättymisen yhteydessä.
- Jos maali tehdään vaihtoa merkitsevän äänimerkin soidessa tai jo soitua eikä rengas ole tuolloin kokonaisuudessaan ylittänyt maaliviivaa, maali hylätään.
- F- G-junioreissa vaihtojen pituus on 90 s suoraa peliaikaa. Näin voidaan molemmat pelit hoitaa yhdellä kellolla.

Erikoistilanteet

- Ottelun peliajan ollessa 40 minuuttia tai vähemmän, pienen rangaistuksen kesto-aika on yksi (1) minuutti.
- Rangaistuksen päätyttyä pelaaja jää kentälle, jos hän kuuluu kentällä olevaan peluutusjärjestykseen.
 - Muussa tapauksessa hän luistelee 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.

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

- 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 mukaisesti.

Peluutussääntöriike

- Tuomari voi halutessaan tai joukkueen toimihenkilön pyynnöstä tarkistaa peluutusjärjestyksen pelin aikana.
 - Joukkueelta tuleva tarkistuspyyntö on esitettävä tuomarille pelikatkon aikana.
 - Tuomari tarkistaa seuraavan vaihdon aloittavien pelaajien peluutusnumerot vertaamalla pöytäkirjassa annettuja peluutusjärjestyksiä molempien joukkueiden osalta.
- Jos peluuttamissääntöä on rikottu, tuomitaan rikkoneelle joukkueelle joukkuerangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.
- Ottelun jälkeen erotuomari kirjoittaa ottelupöytäkirjan huomautuksia -sarakeeseen ”joukkueen x peluuttamissääntöriike”.
 - **Kotijoukkue toimittaa pöytäkirja viimeistään seuraavana arkipäivänä liiton kilpailupäällikölle** (Suomen Kaukalopallo- ja Ringeteliitto, Kilpailupäällikkö Päivi Reiman, Hämeentie 105 A, 00550 Helsinki, paivi.reiman@skrl.fi, 040 708 3088). **Lisäksi pöytäkirja on toimitettava sarjan ohjeistuksen mukaisesti myös alueen sarjapäällikölle tai sarjan sarjavastavalle.**
 - Liiton kurinpitoryhmä käsittelee jokaisen esiin tulleen peluuttamissääntöriikkeen
- Jos peluuttamissääntöä ei ole rikottu, tuomitaan tarkistuspyynnön tehneelle joukkueelle joukkuerangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.

G – E -junioreiden pöytäkirjan täyttöohje

- Joukkueenjohtaja ilmoittaa omiensa peluutusjärjestyksen ensimmäisen erän osalta, jos koko peliä ei haluta ilmoittaa kerralla. Merkitse peluutusjärjestys pöytäkirjaan. (E-juniorit)
- 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-F-junioreissa joukkueenjohtaja ilmoittaa ottelun peluutusjärjestyksen omien osalta ennen ottelun alkua.

F- ja G-junioreiden poikittaispelaamisen erikoissäännöt

- Peli pelataan poikittaiskentällä kaukalon päädyssä tai pitkittäin ja mahdollisuuksien mukaan kummassakin päässä kenttää. Pelialue rajataan esteillä, jotka asetetaan poikittaispelaamisessa siniviivojen suuntaisesti, 2 metriä siniviivasta (siniviivasta kaukalon päätyä kohden mitattuna) tai pitkittäin pelaamisessa punaviivan päälle. HUOM! mikäli hallissa on vielä kauden 2013–2014 mukaiset siniviivat, asetetaan pelialuetta rajaava este suoraan siniviivan päälle. [Kiekkoliiton ohjeesta](#) käyvät ilmi uusittujen siniviivojen paikat. Mikäli viivojen paikat eivät täsmää näihin lukuihin, ovat ne kauden 2013–2014 mukaisilla paikoilla.
- Ottelupöytäkirjaan merkitään pelaajat (pelinumero, nimi, numerojärjestyksessä pelaamisen järjestysnumero) ja toimihenkilöt.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

PELUUTUSSÄÄNTÖ D –JUNIOREILLE

- Kaikkia ottelupöytäkirjaan merkittyjä pelaajia on peluutettava koko ottelun ajan tasapuolisesti.
- Joukkueen valmentaja laatii otteluun peluutusjärjestyksen [erilliselle lomakkeelle](#), jossa 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. Lomake jää liitteeksi ottelun pöytäkirjaan.
- 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.
- Toimitsijat näyttävät lomaketta sitä kysyville henkilöille.

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

OHJEITA HYÖKKÄYSAJANOTTAJALLE

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

- Hyökkäysaikakellon käyttäjien on kaikissa sarjoissa oltava toimitsijakoulutuksen saaneita henkilöitä.
- Kellon sijoitus:
 - kentän hyökkäyspään 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.
- 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)
- 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 hyökkäyssiniiviin 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



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

kampituksen seurauksena A:n pelaaja kaatuu ja liukuu mv-alueelle ja peli katkaistaan mv- aluerikkeen vuoksi.

Aloitus tulee A-joukkueelle ja hyökkäysaikakello 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.

○ 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

○ 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
- pillin soidessa älä nolaa kelloa, vaan **jätä aika näkyviin**. Jatka toimintaasi sen mukaan, kun selviää miksi katko syntyi

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

OHJEITA RANGAISTUSAITION VALVOJILLE

- Avaa luukku kokonaan, kun pelaaja on tulossa rangaistusaitioon – mielusti 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 SM-sarjan, Ykkössarjan, BSM-sarjan ja CSarjan osalta löydät Ringettelion sivuilta: <http://ringette.skrl.fi/File/Saannot/Maalivahtitilastointiohje.pdf>

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

RANGAISTUKSET

Rangaistukset ankaruusjärjestyksessä ovat:

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

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

Yleistä rangaistuksista:

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

Liiallinen määrä rangaistuksia

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

Pienet rangaistukset

- Pelaaja pois jäältä kahdeksi minuutiksi (tehokasta peliaikaa), jonka aikana korvaavaa pelaaja ei sallita
- Rangaistusta joukkueesta ensimmäinen pelaaja on pois kentältä, ei miltään pelipaikalta.
- Jos vastustaja tekee maalin, katsotaan rangaistus kärsityksi ja pelaaja saa palata jälle
 - koskee vain pientä henkilökohtaista – ja joukkuerangaistusta.
- 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.
- Jos joukkueesta on kaksi pelaajaa rangaistusaitiossa ja vastustaja tekee maalin, pääsee peliin se pelaaja, joka on saanut ensimmäisen pienen rangaistuksen.
- Jos joukkueet pelaavat tasakentän ja tehdään maali, ei yksikään pelaaja pääse pois rangaistusaitiosta.

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

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 4.9.2018

Siirretty rangaistus

"First in, first out"

- Jäällä täytyy olla aina vähintään neljä pelaajaa, joista yhden on oltava 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 tuomitun 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 pelikatosta (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 4.9.2018

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 syy-numerolla 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 4.9.2018

Joukkuerangaistus

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

- Joukkue voi saada ottelurangaistuksen 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	-	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
- 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 4.9.2018

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.



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

KOTIJOUKKUE

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

VIERASJOUKKUE

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

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

**TOIMITSIJAKOULUTUS**

päivitetty 4.9.2018

VIRALLISET OTTELUPÖYTÄKIRJAAN MERKITTÄVÄT RANGAISTUKSET

1. Laitataklaus
2. Vartalokontakti
3. Ryntäys
4. Poikittainen maila
5. Pelin viivyttäminen
6. Kynärpäätaklaus
7. Korkea maila
8. Kiinnipitäminen
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

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

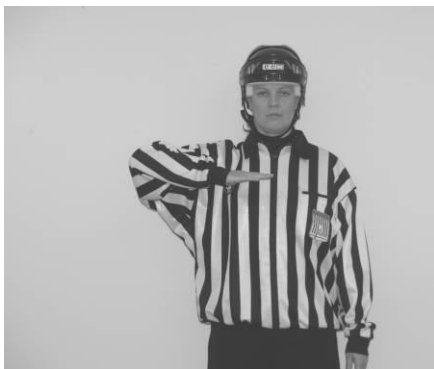
EROTUOMAREIDEN KÄSIMERKIT



Siirretty rangaistusvihellys



Maali, siniviivariike



Viiden sekunnin laskemisen aloituksessa ja mv:n renkaassa



Uusi hyökkäysaika. Merkissä tuomari pyörittää pystyssä olevaa kättä



Siirretty virhe

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018



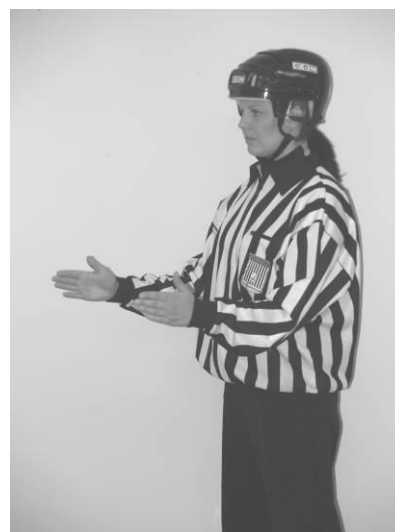
Viiden sekunnin laskeminen + siirretty virhe



Ei vihelletä (All clear)



Kahden viivan lähtömerkki



Kaksi viivaa

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018



Maalivahdin rengas



Aikalisä



Käsi alemmalla kolmanneksella



Laitataklaus (1)



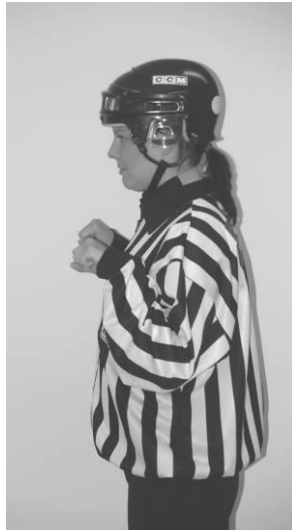
Vartalokontakti (2)

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018



Ryntäys (3)



Poikittainen maila (4)



Pelin viivyttäminen (5)



Kyynärpäätaklaus (6)



Korkea maila (7)



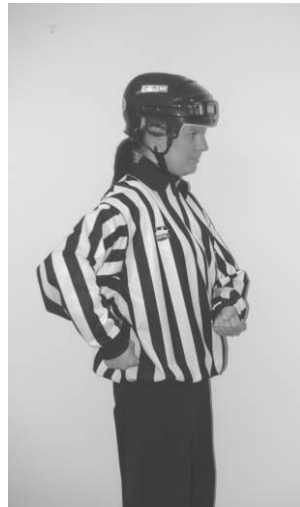
Kiinnittäminen(8)

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018



Koukkaaminen (9)



Väärä vaihto (10)



Estäminen (11)



Huitominen (12)



Kampitus (13)

TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018



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



Rangaistus sopimattomasta
käytöksestä (15)
(kätet lanteille)



Ottelurangaistus (16)



Rangaistuslaukaus (17)



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

SUOMEN RINGETTELIIITTO FINNISH RINGETTE ASSOCIATION Hämeenkatu 105 A FIN-00550 HELSINKI Tel. +358 - (0)9 3299 5500 Fax. +358 - (0)9-3299 5522				Joukkue A TOIMIHENKILÖT J.J. A. Anikka J.J. Valm. Ville Valmentaja Valm. Valm. Huoit. Hille Huotaja HUOIT.													
OTTELUPÖYTÄKIRJA Sarja _____ Hä-Po E _____ Taso _____ Päiväys _____ 1.10.2010 _____ Paikka _____ Vammala _____ Kirjuri _____ Jouni Kulvanen _____		Ottelu n:o 3333		Joukkue B TOIMIHENKILÖT J.J. Hessu Hopo J.J. Valm. Pentti Matikainen Valm. Liisa Lilmatalainen Valm. Huoit. Anni Avullas HUOIT.													
Yleisömaa _____ 239 _____ Ottelu alkoi _____ 13:00 _____ Ottelu päättyi _____ 14:20 _____																	
JOUKKUE A		1.	2.	3.	4.	A:n maalimerkinnot				A:n rangaistukset							
1	Maija Maalivahti	MV				Maal	Aika	Tenki	1.rytt.	2.rytt.	N:o	M:n	Syy	S	Aika	Päätty	
35	Milna Torjuja	MV				1	1:10	11	13	-	4	2	13		2:12	3:03	
3	Paula Pakki		1	1	1	2	6:22	6	4	12	12	2	11		2:33	4:10	
4	Piia Puolustaja	A	2	2	7	3	9:03	11	-	-	3	2	11		5:20	7:20	
5	Oona Onnistuja		3	3	2	4	15:45	16	17	-	4	2	13		14:30	16:30	
6	Kaisa Kaisanlempi		4	4	8	8	19:13	6	-	-	3	2	12		17:20	18:10	
7	Maisa Majanlempi		5	5	3	3	-	22:23	13	RL		14	2	14	17:45	19:45	
11	Liisa Laukoja	A	6	6	9	9	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 Snalpperi	1997	8	8	10	10					J	2			29:20	31:20	
14	Sini Suomalainen		9	9	5	5											
15	Roosa Ruotsalainen	C	10	10	11	11											
16	Tuula Tanskalainen		11	11	6	6											
17	Niina Norjalainen		12	12	12	12											
						joukk. yht.				Rang. yht.				Rang.nit. yht.			
JOUKKUE B		1.	2.	3.	4.	B:n maalimerkinnot				B:n rangaistukset							
1	Vilja Vahtinen	MV				Maal	Aika	Tenki	1.rytt.	2.rytt.	N:o	M:n	Syy	S	Aika	Päätty	
5	Milja Mahtinen	MV	1	1	1	1	3:03	13	17	16	12	2	11		15:40	17:40	
6	Silja Sahtinen		2	2	2	2	4:10	5	-	-	5	2	4		18:00	20:00	
7	Lijla Lahtinen	C	3	3	3	3	5:00	16	17		8	2	14		28:10	30:10	
8	Paula Puputti		4	4	4	4	18:10	17	5	6	8	2	11		30:10	32:10	
9	Ilnes Anikka		5	5	5	5	19:40	12	13	14	11	2	13		29:45	30:00	
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											
						joukk. yht.				Rang. yht.				Rang.nit. yht.			
MAALIT		MAALIVAHTIEN TORJUNNAT								AIKALISÄT:				HUOMAUTUKSIA:			
		A n:o		A n:o		B n:o		B n:o		A: 05:00		A: 46:00					
		B n:o		B n:o		A n:o		A n:o		B:		B:					
Erät	A	B	määrä	aika	määrä	aika	määrä	aika	määrä	aika	Erotuomarit: Nro:						
1. erä	3	3									Tina Tuomaril 2233						
2. erä	2	2									Erotuomarit: Nro:						
3. erä	1	0									Otteluvaivoja: Nro:						
4. erä	0	0															
alkoaika	-	-															
RL	-	-															
yht.	6	5															
○ - Ylivomamaali neijää vastaan △ - Ylivomamaali kolmea vastaan □ - Alivomamaali S - Siiretty rangaistus TM - Tytjä maali OM - Oma maali																	



TOIMITSIJAKOULUTUS

päivitetty 4.9.2018

SUOMEN RINGETTELIITTO

FINNISH RINGETTE ASSOCIATION

Hämeentie 105 A

FIN-00550 HELSINKI

Tel. +358 - (0)9 3299 5500

Fax. +358 - (0)9-3299 5522



OTTELUPÖYTÄKIRJA

Ottelu n:o

4

Sarja F-juniorit
Taso Etelä-Suomen aluesarjaYleisömäärä 15Päiväys 28.3.2009Ottelu alkoi 15:00Paikka Hyvinkään jäähalliOttelu päättyi 16:15

Joukkue A TOIMIHENKILÖT

J.J.	nimi
J.J.	nimi
Valm.	nimi
Valm.	nimi
Valm.	nimi
Huolt.	nimi
Huolt.	nimi

Joukkue B TOIMIHENKILÖT

J.J.	nimi
J.J.	nimi
Valm.	nimi
Valm.	nimi
Valm.	nimi
Huolt.	nimi
Huolt.	nimi

joukkueA		1	2	3	A:n maalimerkinnät					A:n rangaistukset					
1 nimi	MV				Maali	Aika	Tekijä	1syött.	2.syött.	N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
2 nimi		1	1												
3 nimi	C	2	2												
4 nimi		3	3												
5 nimi		4	4												
6 nimi		5	5												
7 nimi	A	6	6												
8 nimi		7	7												
9 nimi		8	8												
10 nimi		9	9												
30 nimi		MV			Joukk.joht.					Rang.yht.			Rang.min.yht.		

joukkueB		1	2	3	B:n maalimerkinnät					B:n rangaistukset					
30 nimi	MV				Maali	Aika	Tekijä	1syött.	2.syött.	N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
2 nimi		1	1												
3 nimi		2	2												
5 nimi		3	3												
8 nimi	A	4	4												
9 nimi		5	5												
10 nimi		6	6												
15 nimi		7	7												
16 nimi		8	8												
17 nimi	C	9	9												
20 nimi		10	10												
1 nimi		MV			Joukk.joht.					Rang.yht.			Rang.min.yht.		

MAALIT		MAALIVAHTIEN TORJUNNAT								AIKALISÄT:		HUOMAUTUKSIA	
Erät	A	B	A n:o		A n:o		B n:o		B n:o		A:		A:
	määrä	aika	määrä	aika	määrä	aika	määrä	aika	määrä	aika	B:		B:
1.erä	3	2									Erotuomari:		Ohjaaja
2.erä	1	1									Linjatuomari:		Ohjaaja
3.erä	-	-									Linjatuomari:		
jatko aika	-	-									Kirjuri	nimi	
yht.	4	3										Liite:	

○ = Ylivoimamaali

□ = Alivoimamaali

S = Siirretty rangaistus