



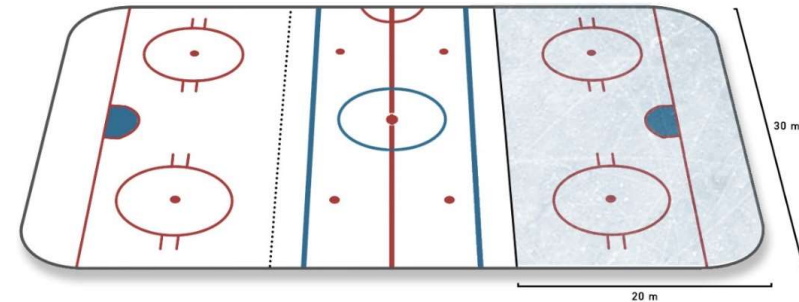
# PIENPELIT U11- JA U12-SARJOIHIN

4.6.2020 / SARJATYÖRYHMÄ



# NÄIN PELATAAN U11- JA U12-PIENPELIT OSANA SARJATOIMINTAA

- 1/3-kenttä 3 vs. 3
- Pelataan poikittain, molemmat päädyt erotetaan leijonaliigalaidalla tai sen puuttuessa vaikka köydellä tms.
- Keskialue on vaihtoalue
- Normaalikokoiset maalit sijoitetaan B-pisteen kaarille
- Alueen päätöksen tai seuralla käytettävissä olevan jäävuoron mukaan joko tunnin (50 min) tai puolentoista tunnin (1h 15 min) jäävuoroilla
- U11-ikäluokassa 50 % sarjan otteluista pelataan pienen kentän pelitapahtumina, U12-ikäluokassa 30 % otteluista.
- Sarjan aikana voidaan kohdata eri joukkueita pienen kentän peleissä eri määrä tai ei lainkaan.



# NÄIN PELATAAN U11- JA U12-PIENPELIT OSANA SARJATOIMINTAA

- Yksi ottelutapahtuma on yksi ottelu sarjaohjelmassa sisältäen kummassakin päädyssä tapahtuvan pelitoiminnan. Jos alueella pelataan sarjaa turnausmuotoisesti, on rakenne sama. Paikalle tuleva joukkue, joka pelaisi muuten yhden ison kentän pelin, pelaa samassa ajassa pelaajillaan kahdessa päädyssä pienen kentän pelejä.
- Kumpikin joukkue tuo ottelutapahtumaan suosituksen (voi olla enemmän tai vähemmän) 12 pelaajaa + 2 maalivahtia. Täten kummassakin pelissä on aina kaksi ketjullista (3 pelaaja/ketju = 6 pelaajaa sekä maalivahti). Näin joukkueella on ottelutapahtumassa mukana 12+2 pelaajaa normaalin ison kentän 10+1 pelaajan sijaan. Mikäli seuralla ei ole kuin esim. 7 kenttäpelaajaa ja vain yksi maalivahti, voi seura joko pelata jakamalla pelaajat eri päätyihin 3-4 tai pelaajia voi lainata muista seuran joukkueista tahi pelaajaliikennesopimusseuroista. Maalivahdin voi lainata mistä tahansa seurasta. Jokainen tapahtuma pelataan kahdella peliryhmällä kahdessa päädyssä.
- Pelitapahtuma koostuu eristä seuraavasti
  - Jos tunnin (50 min) vuoro, pelataan 2 x 20 min (5 min tauko) suoraa aikaa.
  - Jos puolentoista tunnin (1 h 15 min) vuoro, pelataan 3 x 20 min (5 min tauko) suoraa aikaa.
  - Kahden erän peleissä tauolla toinen joukkue vaihtaa peliryhmät päittäin toiseen kaukaloon, näin kohdataan eri vastustaja.
  - Kolmen erän peleissä toimitaan kahden ensimmäisen erän osalta samalla lailla. Kolmanteen erään voidaan joko vaihtaa takaisin samat peliryhmät kuin ensimmäisessä pelissä, tai jos peli on ollut epätasaisempi, voi joukkueita "tasoittaa" kolmanteen peliin sekoittamalla oman joukkueen pelaajat uusiin peliryhmiin kolmanteen erään.



# NÄIN PELATAAN U11- JA U12-PIENPELIT OSANA SARJATOIMINTAA

- Pelit alkavat ja loppuvat saman aikataulun mukaan. Yksi pelikello (juoksevaa aikaa) kumpaankin peliin.
- Kummassakin päädyssä olevassa pelissä toimii yksi virallinen ja yksi seuratuomari (tapahtumassa 2+2). Mikäli seuratuomarin hankkimisessa on vaikeuksia, on kummassakin pelissä oltava minimissään yksi virallinen tuomari.
- Kussakin erässä suoritetaan vain yksi aloitus kuvitellulta keskipisteeltä tuomarin toimesta erän alkaessa. Pelaajien vaihtaminen tapahtuu minuutin välein annettavalla äänimerkillä, jolloin pelaajat vaihtavat ”lennosta”. Äänimerkin soidessa kiekko jää siihen paikkaan, jossa se on ja kentälle tulevat pelaajat jatkavat peliä siitä. Peli jatkuu kenen tahansa ehdittyä kiekkoon. Jos kiekko päättyy maalivahdin haltuun tai tulee maali, hyökkäävä joukkue vetäytyy kohti keskialuetta jolloin maalivahti laittaa kiekon peliin omalle joukkueelle. Mikäli kiekkoa pelataan äänimerkin jälkeen, tuomari määrää ei rikkoneen joukkueen jatkamaan peliä kiekon kanssa. Jos pelaaja tulee vaihdosta liian aikaisin, tuomari määrää ei rikkoneen joukkueen jatkamaan peliä kiekon kanssa. Mikäli kaikki pelaajat eivät vaihda (pelaajia vähemmän kuin kaksi kentällistä), toimitaan seuraavasti:
  - \* jos kiekollinen pelaaja ei vaihda, hän jää paikalleen kiekon kanssa kunnes vaihto on suoritettu. Peli jatkuu kun kummankin joukkueen pelaajat ovat omalla puolella kiekkoa.
  - \* jos kiekko oli joukkueella jonka kaikki pelaajat vaihtavat, vastustaja odottaa omalla puolellaan kunnes vaihto on suoritettu ja kiekollinen joukkue jatkaa peliä. KAIKISSA tilanteissa vaihtotilanne EI saa muuttaa kiekon hallintaa eikä edistää hyökkäystä.



# NÄIN PELATAAN U11- JA U12-PIENPELIT OSANA SARJATOIMINTAA

- Jos kiekko menee yli laidan, heittää tuomari uuden kiekon peliin siihen kohtaan, josta kiekko ylitti laidan/kentän rajan.
- Maalin jälkeen maalin tehneen joukkueen pelaajien on yhtä aikaa vetäydyttävä omalle kenttäpuoliskolleen ennen kuin saavat jatkaa pelaamista.
- Tulospalvelu: Tapahtuma on sama kuin yksi ottelu tulospalvelussa. Poiketen ison kentän peleistä, kokoonpanoja, maaleja, rangaistuksia tms. ei syötetä tulospalveluun. **Kummassakin päädyssä joka erässä tehdyt maalit lasketaan yhteen ja se jolla on enemmän maaleja, voittaa erän. Tulospalveluun merkitään voitettut erät, ei enää maaleja. Tasatilanteesta ei tule kummallekaan merkintää. Esimerkki: toisessa päädyssä pienpelit päättyvät 5-6, 2-2 ja 1-0 ja toisessa 5-5, 6-8 ja 3-6. Tulospalveluun merkitään voitettut erät eli tässä tapauksessa toisessa päädyssä 1-1 ja toisessa 0-2, tulospalveluun merkitään lopputulos 1-3.** Kotijoukkueen toimihenkilöt suorittavat laskennan.
- Rangaistukset: Rangaistukset määrätään normaalien sääntöjen mukaan. Rikkoneen joukkueen saadessa kiekon peli keskeytetään hetkeksi ja rangaistu pelaaja poistetaan kentältä. Sen jälkeen peli jatkuu ko. vaihdon loppuun vajaalla kokoonpanolla ja seuraavassa vaihdossa rikkonut joukkue jatkaa alivoimalla. Jos vastustaja tekee ylivoimamaalin, maalia seuraava vaihto pelataan täydellä kentällisellä. Jos joukkueelle tuomitaan toinen rangaistus edellisen rangaistuksen ollessa vielä käynnissä ja joukkue pelaa jo kahdella kenttäpelaajalla, rikkonut pelaaja jää kentälle vaihdon loppuun. Rangaistus kärsitään seuraavassa vaihdossa. Mikäli rangaistuksia on enemmän, menevät ne kaikki ”jonoon” eli jokaisessa vaihdossa kärsitään yksi pieni rangaistus. Viiden (5) minuutin rangaistusta kärsitään vastaavasti viisi (5) kokonaista minuutin vaihtoa. Rangaistuslaukaukset tuomitaan normaalisti. Muut kuin laukoja vetäytyvät laidan viereen oman vaihtopenkin kohdalle. Laukauksen jälkeen puolustava joukkue hakee kiekon ja peli jatkuu sen jälkeen.

