

SUOMEN LIITOKIEKKOLIITTO RY:N AIKUISTEN SARJAMÄÄRÄYKSET SISÄKAUDELLE 2024–2025

SUOMEN LIITOKIEKKOLIITTO RY:N AIKUISTEN SARJAMÄÄRÄYKSET SISÄKAUDELLE 2024–2025

	0
1. Yleistä	1
2. Pelisäännöt	1
3. Piste- ja aikarajat	4
4. Sarjatasot	4
4.1 Sarjatasojen määrä	4
4.2 Sarjatasolta toiselle siirtyminen	5
5. Osaturnausmuotoisen sarjan formaatti	5
5.1 Alkulohkojen jakaminen	6
5.2. Ottelujärjestys (round robin)	6
6 Sarjapisteet	6
6.1 Projektijoukkueet ja sarjapisteet	7
7. Pelaajan rekisteröiminen joukkueeseen	7
8. Pelaajasiirrot ja -lainat	7
9. Mitaliottelut	8
9.1 Mitaliotteluiden ajankohta	8
10. Runkosarjamuotoista sarjaa koskevat poikkeussäännöt	9

Nämä sarjamääräykset koskevat: Suomen liitokiekkoliitto ry:n (SLKL) sisäkauden aikuisten sarjoja (avoin, naiset, mixed).

Sarjamääräykset ovat voimassa: 24.9.2024 alkaen.

Sarjamääräysten muuttaminen: sarjamääräyksiä voidaan muuttaa SLKL:n kilpailutoimikunnan päätöksellä kilpailukausien välissä. Joukkueen, seuran tai muun liiton organisaation ulkopuolisen tahon esitys sarjamääräysten muuttamisesta on lähetettävä liitolle kirjallisesti viimeistään viikkoa ennen kilpailutoimikunnan kokousta liiton hallitukselle kirjallisesti viimeistään kesäkautta edeltävän maaliskuun aikana – ja viimeistään viikkoa ennen kilpailutoimikunnan kokousta. Päätös sarjamääräysten muuttamista on tehtävä ennen sarjaan ilmoittautumisen päättymistä.

1. Yleistä

Sarjamuoto: Sarjamuotoja on kaksi: osaturnausmuotoinen sarja ja runkosarjamuotoinen sarja. Suomen mestaruus naisten, avoimen ja mixedin sarjoissa ratkotaan osaturnausmuotoisena sarjana. Single gender -sarjat koostuvat kolmesta osaturnauksesta ja finaalitapahtumasta ja mixedin sarja kahdesta osaturnauksesta ja finaalitapahtumasta.

Sarjan minimijoukkumäärä: Neljä (4) joukkuetta.

Sarjan maksimijoukkumäärä: [Sarjan kokoa ei ole rajoitettu.](#)

2. Pelisäännöt

Otteluissa noudatetaan World Flying Disc Federationin (WFDF) julkaisemien ja SLKL:n hyväksymien ultimatien pelisääntöjen uusinta versiota. Jos näissä sarjamääräyksissä on poikkeavuuksia WFDF:n julkaisemiin sääntöihin, noudatetaan ensisijaisesti näitä sarjamääräyksiä. Samaten jos näissä sarjamääräyksissä on poikkeavuuksia SLKL:n kilpailusääntöjen perusosaan, noudatetaan ensisijaisesti näitä sarjamääräyksiä.

Sarjassa ei käytetä EUF:n laatimia halli-EM-kisoihin luotuja poikkeussääntöjä, pois lukien aloitusheittosäännöt:

Aloitushieiton tarkoituksena on tulla vastaanottavan joukkueen maalialueelle [millä tahansa](#) kiinniotettavalla korkeudella ja tulla kiinniotetuksi ennemmin kuin tuhлата arvokasta peliaikaa kiekon hakemiseen.

(The pull should reach the receiving end zone at [any](#) catchable height and should normally be caught, rather than waste a lot of valuable playing time fetching it.)

Laillinen avausheitto on heitto, joka lävistää vastaanottavan joukkueen maalialueen päällä olevan 2 metrin korkuisen ilmatilan ilman, että kiekko ensin osuu maahan tai mihinkään pelin ulkopuolella olevaan kohteeseen. Avausheitto on automaattisesti laillinen, jos se osuu ilmassa vastaanottavan joukkueen pelaajaan ennen kuin se osuu maahan tai mihinkään pelin ulkopuolelle olevaan kohteeseen.

(A 'valid' pull is a throw-off that passes through any part of a 2 meter-high box bounded by the front, back and side lines of the receiving teams' end zone, without first contacting the ground or any out-of-bounds object. A pull is also automatically 'valid' if it is touched in flight by a member of the receiving team before it contacts the ground or an out-of-bounds object.)

Kaikki muut avausheitot ovat laittomia, jolloin kiekon saa viedä brick-pisteelle. [Mutta vastaanottava joukkue voi myös päättää pysäyttää kiekon ja käynnistää pelin heti.](#)

(All other pulls are 'invalid' and may be bricked. [But the receiving team can also decide to stop the disc and start play immediately.](#))

[Liukuva tai rullaava avausheitto.](#) Jos avausheitto osuu lattiaan maalialueella ja liukuu/rullaa ulos, avausheitto on laillinen. Jos avausheitto osuu lattiaan ennen maalialuetta ja liukuu/rullaa ulos maalialueelta, se on laitton ja voidaan brickata. [Mutta vastaanottava joukkue voi myös päättää pysäyttää kiekon ja käynnistää pelin heti.](#)

(Sliding pull. [If a pull touches the floor for the first time in the end zone and then slides out, it's a valid pull. If it lands before the end zone and slides out of the end zone it's an invalid pull and may be bricked. But the receiving team can also decide to stop the disc and start play immediately.](#))

(Roller pull. [If a roller pull lands in the end zone and then rolls out, it's a valid pull. If it lands before the end zone and then rolls on, it's an invalid pull and may be bricked. But the receiving team can also decide to stop the disc and start play immediately.](#))

Jos laillinen avausheitto lävistää maalialueen ilmatilan ilman, että se otetaan kiinni, vastaanottavan joukkueen täytyy laittaa kiekko peliin siitä kohdasta maalialueen sivu- tai takarajaa, josta kiekko meni ulos.

(If a valid pull goes through the end zone without being caught, then the receiving team should bring the disc in play from the point at the perimeter line where it went out.)

Jos puolustava joukkue kiistää vastaanottavan joukkueen aikomuksen brickata (huudon laittomasta avausheitosta), vastaanottava joukkue laittaa kiekon peliin maalialueen etuviivan keskeltä.

(If a brick call by the receiving team is contested by the defence, then the receiving team should bring the disc in play on the goal line, front centre of the end goal line.)

Jos hyökkäys kiistää avausheiton olleen laillinen, vastaanottava joukkue laittaa kiekon peliin maalialueen etuviivan keskeltä.

(If a valid pull is contested by the offence, then the receiving team should bring the disc in play at the center of the goal line.)

Pudotettu avausheitto ei johda kiekonmenetykseen, jos kosketus oli yritys ottaa kiekko kiinni. Pudotetun avausheiton jälkeen kiekon pudottanut pelaaja laittaa kiekon peliin sen mukaan, mihin kiekko pysähtyi.

(A dropped pull does not result in a turnover as long as it was an attempt at a catch. After a dropped pull the player who dropped the pull should bring the disc into play at the spot where the disc stops.)

Tahallinen kiekon torjuminen ilman kiinniottoyritystä johtaa kiekon menetykseen.

(A deliberate mac of the disc is still a turnover.)

Hyökkäävällä joukkueella on [sarjamääräysten mukainen aika] ilmoittaa valmius avausheittoon nostamalla käsi ylös. Jos hyökkäys ei ole valmis aikarajassa, puolustus voi heittää avausheiton.

(Offence has maximum 30 seconds to signal readiness for the pull by raising an arm. If the offence is not ready after 30 seconds, the defence may pull.)

Puolustavalla joukkueella on [sarjamääräysten mukainen aika] heittää avausheitto. Jos puolustava joukkue ei ole heittänyt avausheittoa aikarajassa, hyökkäävä joukkue saa tuoda kiekon peliin brick-pisteeltä.

(Defence has maximum 35 seconds to pull. If the defence has not pulled in time, the offence may claim an automatic brick.)

Avasheitto katsotaan ajoissa heitetynsi, jos heittoliike käynnistyy samalla sekunnilla, kun aikaraja tulee täyteen.

[Yllä olevat avausheittosäännöt on vapaasti suomennettu. Tulkintaerimielisyyksissä tulee ensisijaisesti käyttää alkuperäiskielisiä sääntöjä, toim.huom.]

3. Piste- ja aikarajat

Pysäytyslaskenta: 8 sekuntia.

Voittamiseen tarvittava maalimäärä: 15 maalia.

Ottelun aikakatto: 50 minuuttia.

Puoliaika alkaa kun ensimmäinen joukkue tekee kahdeksannen (8) maalin ja kestää yhden (1) minuutin.

Puoliaikakatto: 30 minuuttia.

Aikalisät: kaksi (2) aikalisää per joukkue [per ottelu](#). Aikalisä kestää yhden (1) minuutin.

Pisteiden välinen aika: Hyökkäävän joukkueen on oltava valmiina 45 sekunnissa.

Puolustavan joukkueen on oltava valmiina 60 sekunnissa.

Liiton hallitus, sarjavastaavat tai turnausjärjestäjä voivat tehdä piste- ja aikarajoihin tarvittaessa turnauskohtaisia poikkeuksia, jos erityisen pakottavat syyt tai poikkeusolot näin vaativat. Muutokset tulee tehdä käytettävissä olevan kenttäajan puitteissa.

4. Sarjatasot

Sarjatasot ovat kilpasarjan sisäisiä tasolohkoja, joiden välillä joukkueet siirtyvät automaattisesti ylös tai alas seuraavaan osaturnaukseen riippuen edellisen osaturnauksen loppusijoituksista.

4.1 Sarjatasojen määrä

[Naisten](#) ja mixedin sarjat pelataan yhtenä sarjatasona.

Avoimen sarjan sarjatasojen määrä riippuu sarjaan ilmoittautuneiden joukkueiden määrästä. Sarjavastaavat voivat muuttaa sarjatasojen määrää kauden aikana, jos muutokset joukkueiden määrässä sitä vaativat.

Kilpasarjan joukkuemäärä	SM-sarjan joukkuemäärä	1. divarin joukkuemäärä	2. divarin joukkuemäärä	3. divarin joukkuemäärä
0-3	Sarjaa ei pelata			
4-8	4-8			
9-11	5-7	4		
12-16	8	4-8		
17-21	8	5	4-8	

22-26	8	5	5	4-8
-------	---	---	---	-----

Jos ilmoittautumistakarajan jälkeen yksittäisen sarjataso joukkue määrä putoaa alle kolmen (3), tarjotaan joukkueille mahdollisuutta pelata seuraavaksi alemman sarjataso kanssa. Jos alemmaa sarjatasoa ei ole (harrastesarjaa ei huomioida), tarjotaan mahdollisuutta seuraavaan ylempään sarjatasoon. Jos aikataulut on lähetetty joukkueille, uusintajärjestelyjä ei lähtökohtaisesti tehdä.

Jos ilmoittautumistakarajan jälkeen tapahtuneista äkillisistä joukkue määrän muutoksista huolimatta sarjataso joukkue määrä on edelleen vähintään kolme (3), pelaa sarjataso itsenäisesti. Alemmilla sarjatasoilla ei nosteta lisää joukkueita täyttämään sarjatasoa.

4.2 Sarjatasolta toiselle siirtyminen

Jos osaturnausmuotoisessa kilpasarjassa on useampia sarjatasoja, jokaisen osaturnauksen jälkeen sarjatasolla vähiten pisteitä kerännyt joukkue putoaa seuraavaksi alemmalle sarjatasolle ja eniten pisteitä kerännyt joukkue nousee seuraavaksi ylemmälle sarjatasolle.

5. Osaturnausmuotoisen sarjan formaatti

Yksittäisen osaturnauksen formaatti riippuu joukkue määrästä. Taulukon mukaisista formateista voidaan poiketa, jos erityisen pakottavat syyt tai poikkeusolot näin vaativat.

Joukkueiden määrä	Formaatti	Pelejä per joukkue	Pelejä per osaturnaus
4	1 lohko rr + 1.-4. sijoitusottelut	4	8
5	1 lohko rr	4	10
6	1 lohko rr	5	15
7	1 lohko rr (yhennetty peliaika)	4-5	17
8	2 alkulohkoa rr + 1.-4./5.-8. semit & sijoitukset	5	20
9	2 alkulohkoa rr + 1.-4./5.-9. semit & sijoitukset	5-6	24
10	3 alkulohkoa rr + 1.-4. semit & sijoitukset + 5.-7./8.-10. rr	4-5	29
11	3 alkulohkoa rr + presemi + 1.-4./5.-8. semit & sijoitukset + 9.-11. rr	4-6	27
12	4 alkulohkoa rr, 1.-8. presemi, 1.-4./5.-8./9.-12. semit & sijoitukset	4-5	28

rr = round robin eli kaikki joukkueet pelaavat kerran toisiaan vastaan

5.1 Alkulohkojen jakaminen

Yksittäisen osaturnauksen alkulohkot jaetaan turnaukseen ilmoittautuneiden joukkueiden määrän sekä senhetkisen sarjatilanteen perusteella.

Joukkumäärä	Lohkojako
8	A: 1, 3, 6, 8 B: 2, 4, 5, 7
9	A: 1, 3, 6, 8 B: 2, 4, 5, 7, 9
10	A: 1, 3, 6, 8, 10 B: 2, 4, 5, 7, 9
11	A: 1, 6, 7, 10 B: 2, 5, 8, 11 C: 3, 4, 9
12	A: 1, 8, 9 B: 2, 7, 10 C: 3, 6, 11 D: 4, 5, 12

5.2. Ottelujärjestys (round robin)

Otteluaikatauluja laadittaessa noudatetaan seuraavia prioriteetteja:

1. Pitkämatkalaisten aloitus- ja lopetusajat siltä osin, kun niihin on esitetty toiveita ilmoittautumisen yhteydessä.
2. Saman seuran joukkueiden keskinäinen ottelu pelataan mahdollisimman varhaisessa vaiheessa round robinia.
3. Korkeimmalle seedatun joukkueen ottelujärjestys alimmaksi seedatusta vastustajajoukkueesta alkaen ja korkeimmalle seedattuun vastustajajoukkueeseen päättyen.
4. Alkuse dauksen mukaiset lähimmäksi toisiaan seedatut joukkueet kohtaavat viimeisenä.

6 Sarjapisteet

Sarjapisteitä jaetaan kunkin osaturnauksen jälkeen sarjatason ja loppusijoituksen mukaisesti: ylimmän sarjatason voittajalle 100 pistettä ja seuraaville sijoituksille aina piste

vähemmän kuin edelliselle niin, että sama sääntö pätee läpi kaikkien sarjatasojen ylimmästä alkaen. Lisäksi kaikkien sarjatasojen voittajat saavat yhden (1) ylimääräisen sarjapisteen.

Sarjapisteet jaetaan myös harrastesarjassa, jos sellainen pelataan. Harrastesarjan sarjapisteitä voidaan käyttää alkusijoituksessa, jos joukkue siirtyy harrastesarjasta kilpasarjaan.

Esimerkkikaavio sarjapisteistä, jos sarjatasojen koot ovat: SM-sarja 8, 1. div 5, 2. div. 6 ja harrastesarja 7 joukkuetta.

	SM-sarja	1. divari	2. divari	Harrastesarja*
Osaturnauksen voittaja	100+1	92+1	87+1	81+1
Osaturnauksen 2.	99	91	86	80
3.	98	90	85	79
4.	97	89	84	78
5.	96	88	83	77
6.	95		82	76
7.	94			75
8.	93			

*Jos kilpasarja on runkosarjamuotoinen, harrastesarjan voittaja saa 100+1 pistettä, toiseksi tullut 99 ja seuraavat sijoitukset aina yhden pisteen vähemmän kuin edellinen.

6.1 Projektijoukkueet ja sarjapisteet

Projektijoukkueet eivät saa sarjapisteitä. Sarjapisteitä jaettaessa projektijoukkueen pisteet annetaan seuraavaksi sijoittuneelle ja tämän pisteet seuraavaksi sijoittuneelle ja niin edelleen läpi kaikkien sarjatasojen.

7. Pelaajan rekisteröiminen joukkueeseen

Seuraavat ylärajat ovat voimassa, jos viranomais määräykset eivät vaadi tiukentamaan osallistujamäärärajoituksia:

Pöytäkirjaan yksittäiseen otteluun merkittävä pelaajamäärä voi olla korkeintaan 13 pelaajaa. Joukkueeseen kauden aikana rekisteröityjen pelaajien määrän yläraja on 17 pelaajaa. Kauden aikaiseen rekisteröityjen pelaajien määrän ylärajaan lasketaan myös pelaajat, jotka on siirretty toiseen joukkueeseen.

Minimipelaajamäärä ottelussa: neljä (4) pelaajaa.

8. Pelaajasiirrot ja -lainat

Ylimmällä kilpasarjatasolla (SM-sarja) ei ole rajoitettu sitä, kuinka moni joukkueen pelaajista pelaa myös saman sarjan alemmilla sarjatasoilla.

Alemmilla kilpasarjatasoilla (divarit) joukkueen kokoonpanossa voi olla per tour korkeintaan neljä pelaajaa, jotka pelaavat samalla tourilla useammassa joukkueessa samaa sarjaa.

- Jos alemman sarjatason joukkueen osallistuminen uhkaa peruuntua force majeure -tilanteen aiheuttamien esteiden takia, voi kyseisen joukkueen kokoonpanossa olla per tour yksi ylimääräinen pelaaja, joka pelaasamalla tourilla useammassa joukkueessa.
- Jos joukkueessa on enemmän kuin kaksi pelaajaa, jotka pelaavat samalla tourilla useammassa joukkueessa, ei joukkue voi nousta sarjatasoa ylemmäksi, vaikka se voittaisi oman sarjatasonsa. Nousupaikkaa tarjotaan sarjamääräysten mukaisesti muille joukkueille samalla tavalla kuin sarjanoususta kieltäytymisen kohdalla.

Projektijoukkueen kokoonpanossa ei ole rajoitettu sitä, kuinka moni joukkueen pelaajista voi pelata samaa sarjaa myös muissa joukkueissa.

Harrastesarjoissa ei ole rajoitettu sitä, kuinka moni joukkueen pelaajista pelaa myös kilpasarjaa.

Pelaajalainat ja -siirrot ilmoitetaan sarjavastaaville sähköisellä lomakkeella:

<https://forms.gle/sqznBNvwYBcM7J4TA>. Sarjavastaavat eivät lähetä erillistä hyväksyntää vaan ilmoittajan vastuulla on etukäteen tutustua pelaajasiirtoja ja -lainoja koskeviin osioihin SLKL kilpailusäännöissä ja sarjamääräyksissä.

9. Mitaliottelut

SM-finaalissa pelaavat kaksi eniten sarjapisteitä kerännyttä kilpasarjan joukkuetta. SM-pronssiottelussa pelaavat 3. ja 4. eniten sarjapisteitä kerännyttä kilpasarjan joukkuetta. Mitaliottelun lopputulos määrittää joukkueen loppusijoituksen sarjassa.

Harrastesarjassa ei pelata erillisiä mitaliotteluita.

9.1 Mitaliotteluiden ajankohta

SM-finaali pelataan erillisessä finaalitapahtumassa.

SM-pronssiottelu pelataan [finaalitapahtumassa](#), jos kilpasarjaan on osallistunut vähintään viisi (5) joukkuetta, [joista jokainen on osallistunut jokaiseen osaturnaukseen](#). Jos joukkueita on neljä (4) tai vähemmän, ei pronssiottelua pelata.

Joukkue voi päästä finaaliotteluun vain osallistumalla kaikkiin osaturnauksiin tai runkosarjakierroksiin. Pronssiottelussa pelaavat 3. ja 4. eniten sarjapisteitä saaneet joukkueet, jotka ovat osallistuneet vähintään viimeiseen otteluviikonloppuun.

10. Runkosarjumuotoista sarjaa koskevat poikkeussäännöt

Runkosarjumuotoisessa sarjassa jokaisesta otteluvoitosta saa yhden sarjapisteen.

Joukkueiden määrä	Formaatti	Pelejä per joukkue (kausi / viikonloppu)	Pelejä per otteluviikonloppu
4	Round Robin x 4	12 / 4	8
5	Round Robin x 3	12 / 4	10
6	Round Robin x 2 + 1.-3. rr ja 4.-6. rr	12 / 4	12
7	Round Robin x 2	12 / 4	14
8	Round Robin x 2	14 / 4-5	18-19

rr = round robin eli kaikki joukkueet pelaavat kerran toisiaan vastaan