

Toimitsijan ohjeet U17 SM-sarja kesä 2026 ->

(päivitetty 24.6.2026)

Lue nämä ohjeet kokonaan ennen ottelua.

Säännöt piste- ja aikarajoineen löytyvät viimeiseltä sivulta.

Ennen ottelua

Varmista että sinulla on kaikki tarvittava materiaali:

- Pelikiekot (väh. 2 kappaletta)
- Tulostaulu
- Ottelun pelaajalista ja pöytäkirja
- 2x kynä
- 2x sekuntikello

Toimitsijoiden roolien sopiminen:

- Kumpi kellottaa ja ilmoittaa aikarajoista joukkueille?
- Kumpi täyttää pöytäkirjaa?

Pyydä molempia joukkueita täydentämään pelaajalista:

- Pelaavat pelaajat pitää merkitä ruksilla Pelaa -sarakkeeseen.
- Pelaavien pelaajien pelinumerot pitää olla merkittynä # -sarakkeeseen.
- Joukkueen kapteeni merkittynä C-kirjaimella pelaajan nimen jälkeen.
- Jatkosarjoissa joukkueiden pitää lisätä pelaajien nimet pöytäkirjoihin.

Pöytäkirjan valmistelu:

- Lisää toimitsijoiden nimet.
- Täydennä joukkueiden nimet (jatkosarjoissa).

Ottelun aloittajan arvonta:

- Arvonta tulisi olla suoritettu 5 minuuttia ennen ottelun alkua (suositus).
- Merkitse hyökkäämään lähtevä joukkue pöytäkirjaan.
- Joukkueiden asettuessa viivalle toimita pelikiekko puolustavalle joukkueelle aloitusheittoa varten.

Ottelun käynnistäminen:

- 5 minuuttia ennen ottelun alkua ilmoita joukkueille: **"Ottelun alkuun 5 minuuttia."**
- 1 minuutti ennen ottelun alkua ilmoita joukkueille: **"Ottelun alkuun 1 minuutti."**
- Käynnistä pelikello ja ilmoita joukkueille: **"Pelikello käy!"**
- Pelikello pysäytetään vain seuraavista syistä:
 - Jos peli on ollut pysähdyksissä loukkaantumisen takia yli kaksi minuuttia
 - Jos peli on ollut pysähdyksissä teknisen pysähdyksen takia yli kaksi minuuttia
 - Joukkue ottaa Spirit aikalisän
 - Pelikello käynnistetään pelin jatkuessa siitä ajasta uudelleen, missä se oli pelikellon pysähtyessä

Ottelun aikana

Maalit:

- Merkitse pöytäkirjaan
 - Koti- vai vierasjoukkueen maali (rasti).
 - Syöttäjän pelinumero ja tekijän pelinumero (oltava sama kuin pelaajalistassa). Jos et nähnyt pelinumeroa, niin kysy se maalintehneeltä joukkueelta: Syöttäjän numero? Tekijän numero?
 - Jos pelaajalla ei ole näkyvillä pelinumeroa, merkitse pöytäkirjaan viiva. Pistepörssitiedot jäävät hänen kohdaltaan vain puuttumaan.
 - Callahan maaliin merkitse syöttäjäksi XX.
 - Maalin aika (kymmenen sekunnin tarkkuudella muodossa minuutit: sekunnit).
 - Ottelun tilanne maalin jälkeen.
- Päivitä tulostaulu
- Pisteiden väliset aikarajat:
 - Seuraava piste alkaa välittömästi maalin syntymisen jälkeen.
 - Maalin jälkeen hyökkävällä joukkueella on 45 sekuntia aikaa asettua viivalle ja nostaa käsi ylös valmiuden merkiksi.
 - Maalin jälkeen puolustavalla joukkueella on 60 sekuntia aikaa asettua viivalle ja heittää aloitusheitto.
 - Huuda hyökkävälle joukkueelle: ”**Hyökkäys 15**”, kun aikaa on kulunut 30 sekuntia.
 - Huuda puolustavalle joukkueelle: ”**Puolustus 15**”, kun aikaa on kulunut 45 sekuntia.
 - Huuda ”**pelatkaa**”, kun aikaa on kulunut 60 sekuntia ja jos aloitusheitto ei ole lähtenyt.

Aikalisät:

- Aikalisä kestää **60 sekuntia**.
- Pöytäkirjassa merkitse aikalisän alkamisaika sille varattuun kohtaan.
- Merkitse aikalisä tulostaululle.
- Jos aikalisä otetaan pisteiden välissä tai puoliajalla, kasvatetaan kyseistä aikarajaa aikalisän mittaisella ajalla.
- Jos joukkue huutaa aikalisän, kun niitä ei ole enää käytössä markkeri lisää +2 laskuun.
- Jos joukkue kysyy, montako aikalisää on jäljellä (ko. puoliajalle) ole valmis ilmoittamaan sääntöjen mukainen määrä.
- Aikarajat:
 - Kun aikalisää on jäljellä 30 sekuntia huuda: ”**aikalisää 30 sekuntia!**”
 - Kun aikalisää on jäljellä 15 sekuntia huuda: ”**hyökkäys 15!**” (hyökkäyksellä on 15 sekuntia aikaa asettua paikoilleen)
 - Kun aikalisä on loppunut huuda: ”**puolustus 15!**” (puolustuksella on 15 sekuntia aikaa asettua paikalleen)
 - 15 sekunnin jälkeen, jos peli ei ole käynnissä huuda: ”**Pelatkaa!**”

Puoliaika:

- Puoliaika kestää **kaksi (2) minuuttia**.
- Merkitse puoliajan loppumisaika sille varattuun kohtaan.
- Jos kumpikaan joukkueista ei saavuta puoliajan alkamiseen edellytettävää maalimäärää (7) ja ottelun puoliaikakatto (20 minuuttia) täyttyy kesken pisteen, piste pelataan loppuun. Tämän jälkeen pidetään puoliaika huolimatta pistetilanteesta.
- Aikarajat:
 - 1 minuutti ennen puoliajan päättymistä ilmoita joukkueille: **"Puoliaikaa 1 minuutti."**
 - Huuda: **"Puoliaika päättynyt!"**
 - Joukkueilla on samat aikarajat kuin pisteiden välissä asettua viivalle ja heittää aloitusheitto.

Virheet/rikkheet:

- Joukkueilla on 60 sekuntia aikaa ratkaista kiistatilanne. Jos ratkaisu ei tule 30 sekunnissa, kapteenien pitää neuvotella ratkaisusta. Jos ratkaisu ei synny 60 sekunnissa, tulkitaan virhe kiistetyksi ja pelataan tilanne uusiksi.
- Ilmoita aikarajat: **"30 sekuntia"** ja **"60 sekuntia!"**.

Ottelun jälkeen

- Merkitse ottelun lopputulos sille varattuun paikkaan.
- Kun joukkueet ovat pitäneet loppuringin, pyydä joukkueiden kapteeneilta pöytäkirjaan allekirjoitukset. Jos kapteeneilla on tarvetta tehdä ottelun kulusta vastalause, on asiasta tehtävä merkintä pöytäkirjaan allekirjoituksen yhteydessä.
- ANNA PÖYTÄKIRJA KOTIJOUKKUEELLE, joka syöttää pelin lopputuloksen Pelikoneeseen. Jos kotijoukkue ei ole suomalainen, anna pöytäkirja suomalaiselle joukkueelle. Jos kumpikaan joukkue ei ole suomalainen, toimita pöytäkirja turnauksen järjestäjälle).

Säännöt pähkinäkuoressa:

- **Ottelut pelataan 13 pisteeseen, aikaraja on 40 minuuttia.** Yli 13 pisteeseen ei pelata missään tapauksessa; **ikinä!** Jos peliaika päättyy ottelun ollessa kesken, pelataan piste loppuun. Tämän jälkeen lasketaan uusi absoluuttinen pistekatto lisäämällä 1 piste johtavan joukkueen pistemäärään. Joukkue, joka saavuttaa tämän pistekaton ensimmäisenä (tai alkuperäisen pisterajan 13, jos tämä oli alempi kuin uusi pistekatto), voittaa ottelun.
- Peliajan päättyessä pelin ollessa kesken pelataan piste loppuun. Tämän jälkeen uusi absoluuttinen pistekatto on johtava joukkue +1 maalia.
- Puoliaika on ensimmäisen joukkueen saavutettua 7 pistettä tai puoliaikakaton 20 minuuttia jälkeen. **Puoliaika kestää 2 minuuttia.**
- **Joukkueilla on kaksi 60 sekunnin pituista aikalisää puoliaikaa kohden; peliajan päättyminen ei vaikuta oikeuteen käyttää aikalisää.**
- Piste alkaa välittömästi, kun edellinen maali on tehty (tai kun puoliaika alkaa) ja päättyy kun maali syntyy.

Ongelmatilanteissa soita sarjavastaavalle (tälle hetkellä junioreilla ei ole sarjavastaavaa):

Pelikonetta koskevissa ongelmissa, ota yhteyttä Kari Hulkkoon p. 040 673 1613