

# Toimitsijan ohjeet kesän SM-sarja ja Mixed-SM 2020

(päivitetty 5.8.2020)

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
- Kilpailu- ja pelisäännöt

Toimitsijoiden roolien sopiminen:

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

Pyydä molempia joukkueita täydentämään pelaajalista:

- Pelaavat pelaajat pitää merkitä ruksilla Pelaa -sarakeeseen.
- Pelaavien pelaajien pelinumerot pitää olla merkittynä # -sarakeeseen.
- 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 pelinnumero ja tekijän pelinnumero (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. Pistepöytäkirjat 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 hyökkäävällä joukkueella on 60 sekuntia aikaa asettua viivalle ja nostaa käsi ylös valmiuden merkiksi.
  - Maalin jälkeen puolustavalla joukkueella on 75 sekuntia aikaa asettua viivalle ja heittää aloitusheitto.
  - Huuda hyökkäävälle joukkueelle: ”**Hyökkäys 15**”, kun aikaa on kulunut 45 sekuntia.
  - Huuda puolustavalle joukkueelle: ”**Puolustus 15**”, kun aikaa on kulunut 60 sekuntia.
  - Huuda ”**pelatkaa**”, kun aikaa on kulunut 75 sekuntia ja jos aloitusheitto ei ole lähtenyt.

### Aikalisät:

- Aikalisä kestää **75 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 **viisi minuuttia**.
- Merkitse puoliajan loppumisaika sille varattuun kohtaan.
- Jos kumpikaan joukkueista ei saavuta puoliajan alkamiseen edellytettävää maalimäärää (8) ja ottelun puoliaikakatto (45min) täyttyy kesken pisteen, niin piste pelataan loppuun. Tämän jälkeen johtavan joukkueen maalimäärään lisätään yksi (1) maali, mikä määrittelee uuden puoliajan maalimäärän. Tämä maalimäärä ei kuitenkaan koskaan voi olla suurempi kuin alkuperäinen maalimäärä. Ottelu jatkuu ja puoliaika pidetään, kun ensimmäinen joukkue saavuttaa uuden puoliaikaan edellytettävän maalimäärän.

- Aikarajat:
  - Käy ilmoittamassa aikaraja 2-3 minuuttia ennen puoliajan päättymistä joukkueille, jos ne eivät ole kentän laidalla valmiina (esim. pelaajat menneet varjoiseen paikkaan).
  - 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/rikkeet:

- 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 (kesä 2020 toistaiseksi poikkeusjärjestelyin), 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).
- Desinfioi kiekot ja muut tarvittavat toimitsijatarvikkeet

#### Säännöt pähkinäkuoressa:

- **Ottelut pelataan 15 pisteeseen, aikaraja on 75 minuuttia.** Yli 15 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 15, 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 8 pistettä tai puoliaikakaton 45 minuuttia jälkeen. **Puoliaika kestää 5 minuuttia.**
- **Joukkueilla on kaksi 75 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.

HUOM! Jos pelataan lyhennetty peliaika (vain erityistapauksissa)

- Aikaraja 60 min
- Pistekatto 13
- Puoliaika 7 pistettä tai (30min aikakatto)

#### Ongelmatilanteissa soita sarjavastaaville:

Heidi Malinen p. 040 728 6646  
Kari Hulkko p. 040 673 1613

[sarjavastaava@liitokiekkoliitto.fi](mailto:sarjavastaava@liitokiekkoliitto.fi)