

# SUOMEN LIITOKIEKKOLIITTO RY:N MIXED-SM SARJAMÄÄRÄYKSET TALVIKAUDELLE 2023–2024

## SUOMEN LIITOKIEKKOLIITTO RY:N MIXED-SM SARJAMÄÄRÄYKSET TALVIKAUDELLE 2023–2024

	<b>0</b>
1. Yleistä	0
Kenttä	1
Pelialusta	1
Pelisäännöt	1
2. Sarjatasot	3
3. Sarjamuodot	3
4. Sarjaan ilmoittautuminen	4
Ilmoittautumistakarajat	4
Lisääajan pyytäminen ilmoittautumiseen	4
Anomuksen esittäminen otteluaikatauluihin	4
Projektijoukkuestatuksen anominen	5
Sarjan koko	5
5. Joukkueiden alkusijoitus (seeding)	5
6. Joukkueiden keskinäinen sijoitus kauden aikana	5
Sarjapisteet	6
7. Piste- ja aikarajat	7
8. Ottelun kesto ja puoliaikakatko	7
9. Ilmoittautumisen peruminen	8
Sanktion myöhäisestä perumisesta	8
10. Ottelun luovuttaminen	9
11. Ottelun siirtäminen force majeure -tilanteen takia	9
12. Ottelun peruuntuminen force majeure -tilanteen aiheuttamasta syystä	9
13. Sarjan keskeytyminen force majeure -tilanteen aiheuttamasta syystä	10
14. Pelaajan rekisteröiminen joukkueeseen	10
15. Pelaajasiirrot ja -lainat	10
Pelaajasiirto / -laina tourien välissä	10
Pelaajasiirto / -laina kesken tourin	11
Pelaajasiirtojen ja -lainten aikataulut	11
16. Mitaliottelut	12

**Nämä sarjamääräykset koskevat:** Suomen liitokiekkoliitto ry:n (SLKL) talvikauden mixed-SM-sarjaa

**Sarjamääräykset ovat voimassa:** 22.10.2023 alkaen.

**Sarjamääräysten muuttaminen:** Liiton kilpailusääntöjen sarjamääräyksiä voidaan muuttaa kilpailukausien välissä seuran, joukkueen, liiton sarjavastaavan tai hallituksen aloitteesta. Sääntömuutokset käsittelee ja hyväksyy liiton hallitus tai muu liiton hallituksen nimeämä taho, kuten esimerkiksi sarjavastaavat tai turnausjärjestäjä. Joukkueen, seuran tai muun liiton organisaation ulkopuolisen tahon esitys sarjamääräysten muuttamisesta on tehtävä liiton hallitukselle kirjallisesti viimeistään talvikautta edeltävän syyskuun aikana. Päätös sarjamääräysten muuttamisesta on tehtävä ennen sarjaan ilmoittautumisen päättymistä.

## 1. Yleistä

Talvikaudella mixedin SM-sarja pelataan kahden turnausviikonlopun sarjana. Pronssiottelu pelataan toisena turnausviikonloppuna. Finaaliottelu pelataan talvikauden finaali tapahtumassa.

Joukkueen on mahdollista ilmoittautua vain toiseen turnausviikonloppuun, mutta vain koko sarjaan ilmoittautuneet joukkueet voivat päästä pelaamaan Suomen mestaruudesta.

### **Kenttä**

Talvella kenttä on 40 metriä pitkä ja 20 metriä leveä ja maalialueen syvyys on noin 7 metriä. Maalialue voi maksimissaan olla 8 metriä syvä, jos tämä esimerkiksi on teippauksen kannalta oleellisesti käyttökelpoisempi mitta. Kentäksi voidaan hyväksyä myös kenttä, joka on vähintään 36 metriä pitkä ja 18 metriä leveä. Maalialueen tulee olla vähintään 6 metriä syvä. Nyrkkisääntönä maalin syvyys tulisi olla 18 prosenttia koko kentän pituudesta.

Brick-piste on maalialueen syvyyden verran kohti keskikenttää maalin etuviivan keskeltä.

Maalialueen rajat tulee merkitä selkeästi.

### **Pelialusta**

Pelialustana voi olla parketti tai muovimatto.

### **Pelisäännöt**

Otteluissa noudatetaan World Flying Disc Federationin (WFDF) julkaisemia ja liiton hyväksymiä Ultimaten pelisääntöjen uusinta versiota. Mikäli näissä sarjamääräyksissä on poikkeavuuksia WFDF:n julkaisemiin sääntöihin, noudatetaan ensisijaisesti näitä sarjamääräyksiä.

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

Aloitushetken tarkoituksena on tulla vastaanottavan joukkueen maalialueelle kiinni otettavalla korkeudella ja tulla kiinnitetuksi ennemmin kuin tuhlata arvokasta peliaikaa kiekon hakemiseen.

*(The pull should reach the receiving end zone at a 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 korkeisen 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. Avausheitto, joka osuu lattiaan ennen maalialuetta ja liukuu ulos maalialueelta voidaan brickata.

*(All other pulls are 'invalid' and may be bricked. A pull that touches the floor before the end zone and slides out of the end zone may be bricked.)*

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 zone.)*

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 on the goal line, front centre of the end zone.)*

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 kiinni ottoyritystä johtaa kiekon menetykseen.

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

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

Vastaanottava joukkue saa tuoda kiekon peliin brick-pisteeltä, jos puolustava joukkue ei heitä avausheittoa ennen aikarajan täyteen tulemistä.

### **Mixed-säännöt**

Mixed-sääntönä rule A eli arvonnin yhteydessä ratkaistu joukkue päättää sukupuolijakauman 1. pisteeseen ja jakauma käännetään 2. ja 3. pisteeseen ja sen jälkeen jakauma kääntyy aina kahden pisteen välein ottelun loppuun asti.

Esimerkki: Arvonnin voittanut joukkue A saa valita, millä sukupuolijakaumalla lähtee pelaamaan ensimmäisen pisteen ja valitsee kolme naista ja kaksi miestä. Pelin toinen ja kolmas piste tulee pelata silloin jakaumalla kolme miestä ja kaksi naista.

Lisäksi käytössä on gender pull -sääntö eli avausheiton heittää enemmistösukupuolen edustaja.

## **2. Sarjatasot**

Mixed-sarja pelataan yhtenä sarjatasona.

### 3. Sarjamuodot

Mixed-SM-sarja koostuu kolmesta osasta, jotka jakautuvat kahdelle otteluviikonlopulle: ensimmäisenä viikonloppuna pelataan 1. ottelukierros ja toisena otteluviikonloppuna pelataan 2. ottelukierros ja sijoituspelit – finaaliottelua lukuunottamatta. Sarjapisteitä jaetaan 1. ja 2. ottelukierroksen jälkeen ja nämä yhteispisteet määräävät joukkueiden paikat sijoituspeleissä.

Käytettävä formaattiin vaikuttaa osallistuvien joukkueiden määrä sekä se, tuleeko toiseen otteluviikonloppuun uusia joukkueita.

Joukkue- määrä	Formaatti 1. kierros		Formaatti 2. kierros		Formaatti sijoituspelit	
4	1 lohko rr + semit & sijoitukset 1.-4.	5	1 lohko rr	3	Semit & sij. 1.-4.	2
5	1 lohko rr	4	1 lohko rr	4	Sij. 1.-4.	1
6	1 lohko rr	5	2 alkulohkoa rr + 1.-4. semit & sij. + 5.-6. sij.	3-4	Sij. 1.-6.	1
7	2 alkulohkoa rr + 1.-4. semit & sijoitukset + 5.-7. rr	4-5	2 alkulohkoa rr + 1.-4. rr (pelatut jää voimaan) + 5.-7. rr	4-5	Sij. 1.-4.	0-1
8	2 alkulohkoa rr + 1.-4./5.-8. semit & sijoitukset	5	*2 alkulohkoa rr + sij. 1.-8.	4	Sij. 1.-8.	1
9	2 alkulohkoa rr + 1.-4./5.-9. semit & sijoitukset	5-6	**top5 / bottom4 rr	3-4	Sij. 1.-6. + rr 7.-9.	1-2
10	3 alkulohkoa rr + 1.-4. semit & sijoitukset + 5.-7./8.-10. rr	4-5	**top5 / bottom5 rr	4	Sij. 1.-10.	1
11	3 alkulohkoa rr + presemi + 1.-4./5.-8. semit & sijoitukset + 9.-11. rr	4-6	**top5 / bottom6 rr	4-5	Sij. 1.-6.	0-1
12	4 alkulohkoa rr, 1.-8. presemi, 1.-4./5.-8./9.-12. semit & sijoitukset	4-5	***top 6 / bottom6 2 alkulohkoa (molemmissa) rr + 1.-4. / 5.-8. / 9.-12. semit & sij.	4	Sij. 1.-12.	1

rr = round robin eli kaikki lohkon joukkueet pelaavat kerran toisiaan vastaan

\*Jos mukana on joukkueita, jotka eivät olleet 1. kierroksella (seedaus kyseenalainen), pelataan myös semit 1.-4. ja 5.-8.

\*\*Top 5-6 muodostuu 1. kierroksen lopputulosten perusteella. Jos koko sarjaa pelaavia joukkueita on vain 4, pelataan top4. Jos joku top5-6 oikeutettu joukkue haluaa ennemmin pelata alalohkossa, tarjotaan paikkaa seedauksen perusteella seuraavana olevalle joukkueelle.

Ylle kirjattuja formaatteja voidaan tarvittaessa muuttaa esimerkiksi halliajan vaatiessa.

## 4. Sarjaan ilmoittautuminen

### **Ilmoittautumistakarajat**

Joukkue voi ilmoittautua 1) koko sarjaan tai 2) yksittäisiin otteluviikonloppuihin erikseen. Vain ilmoittautumalla koko sarjaan voi päästä pelaamaan Suomen mestaruudesta.

### **Lisäajan pyytäminen ilmoittautumiseen**

Jos joukkue tarvitsee lisää aikaa ilmoittautumiseen, tulee pyyntö lisäajasta perusteluineen lähettää sarjavastaavalle sähköpostitse viimeistään neljä (4) vuorokautta ennen ilmoittautumisen päättymistä. Sarjavastaavan tulee hyväksyä tai hylätä pyyntö viimeistään kahta (2) vuorokautta ennen ilmoittautumisen päättymistä.

### **Anomuksen esittäminen otteluaikatauluihin**

Painavasta syystä voi joukkue ilmoittautumisen yhteydessä jättää sarjavastaavalle anomuksen otteluaikatauluihin liittyen. Jos joukkue ei ilmoittautumisen yhteydessä lähetä aikatauluanomusta, ei anomuksia enää oteta vastaan ennen aikataulujen julkaisemista. Aikataulujen julkaisemisen jälkeen joukkue voi anoa ottelun siirtoa (kts kohta 11 Ottelun siirtäminen).

### **Projektijoukkuestatuksen anominen**

Projektijoukkuestatus anotaan ilmoittautumisen yhteydessä.

Jos joukkueen osallistuminen osaturnaukseen uhkaa peruuntua force majeure -tilanteesta johtuvista syistä, voi joukkue anoa projektijoukkueen statusta vielä ilmoittautumisen päätyttyä.

- Anomus voidaan lähettää sarjavastaavalle sähköpostitse viimeistään yhtä (1) vuorokautta ennen otteluviikonlopun alkua. Sarjavastaavan tulee vahvistaa projektijoukkuestatus viimeistään ennen joukkueen seuraavan ottelun alkua.

Määritelmä projektijoukkuestatuksesta on määritelty liiton kilpailusäännöissä.

## Sarjan koko

Sarjan koko on lähtökohtaisesti kahdeksan (8) joukkuetta. Jos halliaika antaa myöten, voidaan sarjan kokoa kasvattaa.

Tarvittaessa joukkueiden karsinta suoritetaan seuraavilla kriteereillä:

1. Edellisen talvikauden mixed-SM-turnauksen top4-seurat ja järjestävät seurat saavat jokainen yhden paikan.
2. Muut seurat saavat yhden paikan ilmoittautumisjärjestyksessä.
3. Seurat saavat toisen joukkueen ilmoittautumisjärjestyksessä.

Etusijalla ovat ne joukkueet, jotka ilmoittautuvat koko sarjaan eivätkä vain yksittäiseen otteluviikonloppuun.

## 5. Joukkueiden alkusijoitus (seeding)

Joukkueiden alkusijoitus määräytyy ensisijaisesti edellisen talvikauden mixed-SM-sarjan loppusijoitusten perusteella.

Sarjavastaavat voivat käyttää harkintaa uusien joukkueiden alkusijoituksen määrittämisessä.

## 6. Joukkueiden keskinäinen sijoitus kauden aikana

Alla olevaa tasapistesysteemiä käytetään Round Robin -muotoisen osaturnauksen tai lohkon loppusijoituksen ratkaisemiseen.

Jos kahdella tai useammalla joukkueella on yhtä paljon otteluvoittoja, ratkaistaan niiden keskinäinen sijoittuminen seuraavasti:

1. Jokaista tässä esitettyä tasapistesääntöä sovelletaan yhtäläisesti kaikkiin tasapisteissä oleviin joukkueisiin. Jos säännön soveltamisen jälkeen kaikki samat joukkueet ovat edelleen tasoissa, siirrytään järjestyksessä seuraavaan sääntöön. Jos vain yksi tai useampia alaryhmiä ao. joukkueista on yhä tasapisteissä, palataan sääntöön nro 2 yksitellen jokaisen ryhmän kanssa.
2. Keskinäisten otteluiden voitot; jos useampi kuin kaksi joukkuetta on tasapisteissä, käytetään keskinäisten otteluiden voittoprosenttia.
3. Keskinäisten otteluiden maaliero.
4. Kaikkien otteluiden maaliero.
5. Keskinäisissä otteluissa tehtyjen maalien keskiarvo.

## 6. Kaikissa otteluissa tehtyjen maalien keskiarvo.

Mikäli joukkueiden järjestystä ei voida edellä mainitulla tavoilla ratkaista, määrätään joukkueiden keskinäinen järjestys liiton edustajan valvonnassa suoritettavalla arvonnalla. Mikäli liiton edustaja ei ole saatavilla, otetaan valvojaksi kaksi henkilöä muista seuroista.

Jos kahdella tai useammalla joukkueella on yhtä paljon sarjapisteitä viimeisen osaturnauksen jälkeen, joukkueiden keskinäinen järjestys määräytyy viimeisen osaturnauksen loppusijoitusten perusteella.

### **Sarjapisteet**

Sarjapisteet jaetaan joukkueiden sijoitusten perusteella ensimmäisestä otteluviikonlopusta koko viikonlopun päätteeksi ja toisesta otteluviikonlopusta alkusarjan päätteeksi. Korkeimmalle sijoittunut saa sarjapisteitä yhtä monta kuin kierroksella oli mukana joukkueita. Viimeiseksi sijoittunut joukkue saa yhden sarjapisteen.

*Joukkuemäärä	12	10	8
1. sij pst	12	10	8
2. sij pst	11	9	7
3. sij pst	10	8	6
4. sij pst	9	7	5
Viimeisen pst	1	1	1

\*Joukkuemäärään ei lasketa projektijoukkueita, myöhässä peruneita joukkueita tai ottelun luovuttaneita joukkueita

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

### **Mitalipelit ja sarjan loppusijoitukset**

Joukkue voi päästä finaaliotteluun vain osallistumalla molempiin otteluviikonloppuihin.

Pronssiottelussa pelaavat 3. ja 4. eniten sarjapisteitä saaneet joukkueet, jotka ovat osallistuneet vähintään viimeiseen otteluviikonloppuun.

Jos joukkue osallistuu jälkimmäiseen otteluviikonloppuun, mutta jättää väliin sarjapisteiden edellyttämän mitaliottelun, tulkitaan se ottelun luovuttamiseksi ja joukkue sijoittuu sarjan viimeiseksi. Tämä koskee myös erikseen finaaliapahtumassa pelattavaa finaaliottelua.



## 7. Piste- ja aikarajat

Minimipelaajamäärä ottelussa: neljä (4) pelaajaa.

Maksimipelaajamäärä ottelussa: 15 pelaajaa.

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 pelijaksoa kohden. 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.*

## 8. Ottelun kesto ja puoliaikakatto

Joukkue joka ensin saavuttaa ottelussa voittamiseen tarvittavan maalimäärän, voittaa ottelun.

Jos kumpikaan joukkueista ei saavuta voittamiseen tarvittavaa maalimäärää ja ottelun aikakatto täyttyy kesken pisteen, pelataan käynnissä oleva piste loppuun. Tämän jälkeen johtavan joukkueen maalimäärään lisätään yksi (1) maali, mikä määrittää uuden ottelun pistekaton. Tämä maalimäärä ei kuitenkaan koskaan voi olla suurempi kuin ottelun voittamiseen alunperin tarvittu maalimäärä. Tämän jälkeen peli jatkuu, ja ensimmäisenä uuden pistekaton saavuttanut joukkue voittaa ottelun.

Jos kumpikaan joukkueista ei saavuta puoliajan alkamiseen edellytettävää maalimäärää ja ottelun puoliaikakatto täyttyy kesken pisteen, niin piste pelataan loppuun. Tämän jälkeen johtavan joukkueen maalimäärään lisätään yksi (1) maali, mikä määrittää uuden puoliajan pistekaton. Tämä maalimäärä ei kuitenkaan koskaan voi olla suurempi kuin alkuperäinen puoliajan pistekatto. Ottelu jatkuu, ja puoliaika pidetään kun ensimmäinen joukkue saavuttaa uuden puoliaikaan edellytettävän maalimäärän.

Pelikello ei pysähdy aikalisien tai puoliaikojen ajaksi. Seuraava piste alkaa välittömästi maalin jälkeen.

Jos otteluaikataulut uhkaavat venyä yllättäen yli kentän aikavarauksen esim. keskeytyneiden otteluiden tai otteluiden venymisen takia, tulee kilpailutapahtuman järjestäjätahon tarvittaessa sopia lyhennyksestä peliajasta yhdessä asianomaisten joukkueiden sekä turnausjärjestäjän kanssa. Järjestelyyn tulee mahdollisuuksien mukaan hakea hyväksyntä myös sarjavastaavilta tai muulta liiton edustajalta. Poikkeusjärjestelystä tulee tällöin tehdä merkintä ottelupöytäkirjaan, ja sarjavastaavia tulee informoida heti ottelun päätyttyä.

## 9. Ilmoittautumisen peruminen

Joukkue, joka peruuttaa osallistumisensa sen jälkeen, kun otteluviikonlopun otteluaikataulu on laadittu ja julkaistu katsotaan hävinneeksi kaikissa joukkueelle merkityissä otteluissa.

Jos joukkue peruuttaa osallistumisensa turnausviikonloppujen välissä, ei kyseessä ole ottelun luovuttaminen (kts. 10. Ottelun luovuttaminen) eikä poisjääminen siten vaikuta jo annettuihin sarjapisteisiin.

### **Sanktion myöhäisestä perumisesta**

Joukkue on veloitettu maksamaan osallistumismaksu, mikäli se peruu ilmoittautumisensa ilmoittautumistakarajan jälkeen.

Osaturnausmuotoisessa sarjassa sakko on yksittäisen osaturnauksen joukkuemaksu. Runkosarjumuotoisessa sarjassa sakko on koko sarjan joukkuemaksu jaettuna otteluviikonloppujen määrällä. Finaalitapahtumassa sakko on sama kuin kyseisen sarjan yksittäisen osaturnauksen tai otteluviikonlopun sakko.

## 10. Ottelun luovuttaminen

Ottelun luovuttamiseen liittyviä sääntöjä sovelletaan, jos otteluviikonloppu on alkanut. Otteluviikonloppu katsotaan alkaneeksi, kun sarjataso ensimmäinen ottelu on pelattu.

Jos joukkue luovuttaa SM-sarjassa ottelun, joukkue suljetaan sarjasta ja se menettää kaikki sarjapisteensä. Sarjasta suljetun joukkueen katsotaan jääneen koko sarjan viimeiseksi.

Jos joukkue poistuu osaturnausmuotoisesta sarjasta kesken otteluviikonlopun, sarjavastaavat tai tarvittaessa liiton hallitus päättävät, miten otteluviikonloppua jatketaan. Ensisijaisesti joukkueen siihen mennessä pelaamat ottelut merkitään vastustajan voitoksi (voittoon tarvittava maalimäärä) - 0.

## 11. Ottelun siirtäminen force majeure -tilanteen takia

Jos joukkue on estynyt pelaamaan sille aikataulutetun ottelun force majeure -tilanteesta johtuvasta syystä, voi joukkue hakea sarjavastaavilta lupaa ottelun siirtoon. Tällöin korvaava ajankohta ottelulle pyritään löytämään yhteisymmärryksessä vastustajajoukkueen kanssa ja vallitsevat olosuhteet huomioiden. Lähtökohtaisesti siirtolupaa hakenut joukkue on vastuussa siirretyn ottelun selvittelyistä ja järjestelyistä.

Force majeure -esteitä voivat olla muun muassa:

- Joukkueen pelaajista yli 25 % on viranomais määräysten tai -ohjeiden mukaisessa virallisessa karanteenissa
- Joukkue on estynyt osin tai kokonaan matkustamaan ottelupaikalle viranomaisten asettamista matkustusrajoituksista johtuen.
- Jokin muu syy, mikä voidaan todentaa poikkeustilan aiheuttamaksi.

## 12. Ottelun peruuntuminen force majeure -tilanteen aiheuttamasta syystä

Force majeure -esteiden vuoksi peruuntunutta ottelua ei katsota ottelun luovuttamiseksi eli joukkuetta ei suljeta sarjasta eikä se menetä keräämiään sarjapisteitä.

Mahdolliset myöhäisen ilmoittautumisen perumisen sanktiot ovat edelleen voimassa. Jos ottelun peruuntuminen johtuu joukkueesta riippumattomista syistä, esimerkiksi turnauksen ajankohtaa joudutaan siirtämään kauden alussa sovitusta, ei sanktiota myöhäisestä perumisesta laiteta täytäntöön.

## 13. Sarjan keskeytyminen force majeure -tilanteen aiheuttamasta syystä

Jos sarja joudutaan keskeyttämään ennen kuin kaikki pelit on pelattu, jää sarjan sen hetkinen tilanne voimaan SM-sarjan lopputuloksena. Kesken jääneestä sarjasta ei jaeta mestaruuksia tai mitaleja.

## 14. Pelaajan rekisteröiminen joukkueeseen

Pelaaja rekisteröityy joukkueeseen, kun hänet merkitään joukkueen kausikohtaiseen kokoonpanoon. Rekisteröitymiseen ei vaikuta se, pelaako pelaaja missään yksittäisessä ottelussa kyseisen joukkueen kokoonpanossa.

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.

## 15. Pelaajasiirrot ja -lainat

Pelaajasiirtojen ja -lainten kannalta käytetään seuraavia määritelmiä:

- Otteluviikonloppu = kalenterin mukainen viikonloppu; kausi koostuu kahdesta otteluviikonlopusta.
- Tour = yhden tourin aikana jokainen sarjataso pelaa joko osaturnauksen tai runkosarjakierroksen. Käytännössä mixed-SM-sarjassa tour = otteluviikonloppu.

Lähtökohtana on, että joukkue pelaa samassa sarjassa koko sarjan samalla kokoonpanolla. Tämä koskee myös finaalityttöä.

### **Pelaajasiirto / -laina tourien välissä**

- Pelaajat voivat siirtyä saman seuran eri joukkueiden välillä tourien välissä.
- Seurojen väliset pelaajasiirrot ovat mahdollisia mm. silloin, jos pelaaja kesken kauden muuttaa asumaan toiselle paikkakunnalle tai jos pelaajan aiempi joukkue ei osallistu osaturnaukseen.
  - Seurojen välinen pelaajasiirto tourien välillä vaatii ilmoituksen sarjavastaavalle.
  - Jos alkuperäinen joukkue osallistuu seuraavaan osaturnaukseen, palaavat pelaajat automaattisesti alkuperäiseen joukkueeseen. Palaamisesta ei tarvitse tehdä erikseen anomusta sarjavastaavalle.
- Sarjakausi katsotaan alkaneeksi, kun sarjan ensimmäinen ottelu on pelattu, vaikka siirtoa hakeva pelaaja ei olisikaan vielä pelannut itse yhtään ottelua.

### **Pelaajasiirto / -laina kesken tourin**

- Jos joukkue on joutumassa luovuttamaan ottelun akuutin pelaajapulaa, voidaan joukkueeseen siirtää pelaajia muista saman sarjan joukkueista vielä otteluviikonlopun aikana.
- Hyväksyntä pyydetään vastustajajoukkueelta ja päätös ilmoitetaan välittömästi sarjavastaavalle (sarjavastaavat [a] liitokiekkoliitto.fi).
  - Jos otteluita on useita, hyväksyntä pyydetään jokaiselta vastustajalta.
  - Jokaisella vastustajajoukkueella on oikeus tehdä itsenäinen päätös, mutta se tulee tehdä viipymättä pyynnön esittämisen jälkeen.
  - Vastustajajoukkueilla on oikeus ensisijaisesti keskittyä käynnissä olevaan valmistautumiseen ja otteluun ja sen jälkeen antaa vastaus.

- Siirretyt pelaajat eivät enää siirtymisen jälkeen voi pelata alkuperäisessä joukkueessaan kyseisenä otteluviikonloppuna (mukaan luettuna sijoitusottelut).
- Hätäsiirtopelaajan vastaanottanut joukkue saa tourin päätteeksi sijoituksen (ja siihen kuuluvat sarjapisteet), joka vastaa alinta mahdollista loppusijoitusta siinä vaiheessa, kun hätäpelaaja jouduttiin ottamaan kokoonpanoon.
  - Esim. 8 joukkueen sarjatasolla joukkue A on voittanut alkulohkonsa ja päässyt top4:ään. Joukkue joutuu ottamaan semifinaaliin hätäsiirtopelaajan, jolloin riippumatta pelien lopputuloksista joukkueen loppusijoitus on neljäs.

### **Pelaajasiirtojen ja -lainojen aikataulut**

- Vastaanottavan joukkueen tulee ilmoittaa siirretyt tai lainatut pelaajat sarjavastaavalle sähköpostitse viimeistään neljä (4) vuorokautta ennen otteluviikonloppun alkua.
- Sarjavastaavan tulee hyväksyä siirto- tai lainapelaajan pelaaminen viimeistään kaksi (2) vuorokautta ennen ottelun alkua.
- Akuuteissa poikkeustilanteissa pelaajasiirto- tai laina voidaan ilmoittaa viimeistään yhtä (1) vuorokautta ennen otteluviikonloppun alkua. Sarjavastaavan tulee hyväksyä siirto- tai lainapelaajan pelaaminen viimeistään ennen vastaanottavan joukkueen seuraavan ottelun alkua.
- Pelaajasiirtojen ja -lainojen osalta otteluviikonloppu katsotaan alkaneeksi, kun vastaanottavan sarjatasen ensimmäinen ottelu on pelattu, vaikka pelaajasiirron vastaanottava joukkue ei olisikaan vielä pelannut itse yhtään ottelua.

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.

## **16. 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.

### **Mitaliottelupaikasta luopuminen**

Yksittäiseen kilpasarjan osaturnaukseen tai koko kilpasarjaan ilmoittautuminen tarkoittaa automaattisesti myös ilmoittautumista sarjan mitaliotteluihin, jos joukkueen sarjapisteet oikeuttavat mitaliottelupaikkaan.

Mitaliottelupaikan saavuttanut joukkue voi erikseen peruuttaa osallistumisensa mitaliotteluun viimeistään sarjan viimeistä ottelupäivää seuraavana päivänä. Peruutus ilmoitetaan sarjavastaaville (sarjavastaava [a] liitokiekkoliitto.fi). Jos joukkue peruu osallistumisensa myöhemmin, sovelletaan myöhäisen perumisen osiota (kts. 9. Osallistumisen peruminen).

Mitaliottelupaikan peruuttanut joukkue sijoittuu sarjan lopputuloksissa viidenneksi.

Jos mitaliottelupaikka vapautuu, tarjotaan paikkaa sarjapisteiden perusteella seuraavaksi parhaiten sijoittuneelle joukkueelle ja tämän jälkeen tarvittaessa vielä sitä seuraavaksi parhaiten sijoittuneelle joukkueelle. Paikka pitää ottaa vastaan viimeistään tarjoutua seuraavan päivän aikana.

Jos joukkue ei ota tarjottua mitalipeliä vastaan, joukkueen sijoitus sarjan lopputuloksissa ei muutu sarjapisteiden mukaisesti loppusijoituksesta.

Jos kolme joukkuetta (alkuperäinen ja kaksi muuta) on jättänyt mitalipeliä ottamatta, ottelu perutaan.

Jos mitaliottelu perutaan, alkuperäinen osallistumisensa peruuttanut joukkue saa mitaliottelun hävinneen joukkueen sijoituksen sarjan lopputuloksissa.

## **Mitaliotteluiden ajankohta**

SM-finaali pelataan erillisessä finaalitytymässä.

SM-pronssiottelu pelataan viimeisen osaturbauksen lopuksi, jos kilpasarjaan on osallistunut vähintään viisi (5) joukkuetta. Jos joukkueita on osallistunut neljä (4) tai vähemmän, ei pronssiottelua pelata.

## **Mitaliotteluita koskevat pelaajasiirrot**

Mitaliottelun katsotaan olevan osa samaa sarjakokonaisuutta aikaisemmin pelatun SM-sarjan otteluiden kanssa.

Mitaliotteluissa joukkueiden väliset pelaajasiirrot tai -lainat eivät ole sallittuja eli toisen ottelukierroksen ja sijoitusotteluiden välissä pelaajia ei voida siirtää joukkueesta toiseen.

Mitaliotteluissa voivat pelata vain sellaiset pelaajat, jotka on lisätty kyseisen joukkueen kausikohtaiseen kokoonpanoon ennen viimeisen otteluviikonlopun (osaturnauksen) alkua. Muut siirtomääräykset pätevät.

Jos mitaliottelussa pelaa vastakkain kaksi saman seuran joukkuetta, seura voi jakaa pelaajat vapaasti joukkueisiin. Kausikohtaista rekisteröityjen pelaajien ylärajaa ei sovelleta kyseisiin joukkueisiin.