



**TOIMITSIJAKOULUTUS**

**2008 - 2009**

## TOIMITSIJOIDEN YLEISESTI HUOMIOITAVIA ASIOITA

### TOIMITSIJAT

- pöytäkirjanpitäjä
- kuuluttaja
- ajanottaja
- rangaistusaitioiden valvojat
- vaihtokellonkäyttäjä
- 30 sekunnin kellonkäyttäjä

### VÄLINEET

- kellot
- pilli
- pelivälineitä
- sääntökirja
- sarjakirja
- apulomakkeet

## OHJEITA

- ole ajoissa ottelupaikalla (n. 45 min – 1 tunti): joukkueiden ja tuomareiden vastaanotto, koppien avaimet, kellojen, näyttöjen yms. laitteiden tarkistus
- ota kaikki tarvittava välineistö mukaan
- huolehdi siitä, että toimitsija-aitiossa on vähintään kaksi pelikelpoista rengasta
- siirrä jäänajon jälkeen maalit paikoilleen esim. jäähyaition hoitajat. **Ei kuulu tuomarin tehtäviin.**
- kun aukaiset jäähyaition portin, on se merkki tuomareille siitä, että toimitsijat eivät ole valmiita pelin aloitukseen
- muista, että tuomari kertoo pöytäkirjaan tulevat tiedot, ei pelaaja
- muista toimitsijana ollessasi, että **sinä olet täysin puolueeton henkilö**
- toimitsija-aitiosta **ei saa kuulua** minkäänlaista kannustusta tai moitetta koti- tai vierasjoukkueen tai tuomareiden työskentelystä
- toimitsijat toimivat tarvittaessa järjestysmiehinä vaikka heillä ei ole ko. tehtävään osoittavaa merkkiä. Jos et voi itse järjestyksenpidolle mitään, ilmoita tarvittaessa kentänhoitajalle sekä tarvittaessa poliisille.
- älä päästä yleisöä juttelemaan, neuvomaan rangaistua pelaajaa, toimitsijoita tai tuomareita toimitsija-aition läheisyydessä
- jos teet virheen ilmoita tarvittaessa tuomarille ja tee korjaus

○ **ÄLÄ SEURAA PELIÄ, KESKITY TEHTÄVÄÄSI**

○ toimitsijana ollessasi tee toisten kanssa yhteistyötä, myös tuomareiden kanssa

### **PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT ENNEN PELIN ALKUA:**

○ Pöytäkirja täytetään kolmena kappaleena

- alkuperäinen aluesihteerille / sarjapäällikölle (/ tuomareille)
- 1 kpl vierasjoukkueelle
- 1 kpl kotijoukkueelle

○ Pöytäkirja voidaan tehdä myös tietokoneella.

○ Pöytäkirja täytetään niin, että ensin tulee aloittava maalivahti ja sen jälkeen pelaajat numerojärjestyksessä pienimmästä suurimpaan.

○ Kirjoita kaikki merkinnät selvästi, **ei sotketa päälle**, jos kirjoitusvirhe, viivaa yli ja tee uudelle riville.

○ Ennen ottelun alkua kumpikin joukkue antaa luettelon peliin oikeutetuista pelaajista ja joukkueenjohtajat allekirjoittavat pöytäkirjan täyttämisen jälkeen. Ottelupöytäkirjan on oltava täytettynä kummankin joukkueen osalta 30 min ennen ottelun alkua.

○ Vierasjoukkue täyttää pöytäkirjan ensin.

○ Pöytäkirja annetaan kirjurille 30 min ennen ottelun alkua.

## **PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT ENNEN PELIN ALKUA:**

- Kirjurin on toimitettava pöytäkirja tuomarille tarkistettavaksi viimeistään 15 min ennen ottelun alkua.
- Pöytäkirja täytetään niin, että ensin tulee aloittava maalivahti ja sen jälkeen pelaajat numerojärjestyksessä pienimmästä suurimpaan.
- Tarkista, että kaikki tarvittavat tiedot on annettu:
  - joukkueet A = kotijoukkue, B = vierasjoukkue
  - ottelunumero
  - sarja
  - päiväys
  - ottelupaikkakunta
  - hihanauhat
  - kapteeni C
  - varakapteeni(t) A
  - joukkueen toimihenkilöt

**Älä koske tuomari- ja huomautus sarakkeisiin.**

**Pidä ringeten sääntökirja ja sarjakirja mukana.**

**Opettele tuomarin käsimerkit ja pidä voimassaolevat piirrosmerkit mukana.**

## PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA:

- Kun peli on alkanut, joukkuesarakkeet suljetaan (numero ja nimisarakkeet).
- Pelin alkamisen jälkeen pelaajien numeroihin, käsivarsinauhojen väriin tai nimiin **EI SAA TEHDÄ MUUTOKSIA**, paitsi tuomarin kautta jos ilmenee väärä tieto tai pelaaja loukkaantuu.
- Pöytäkirjaan pelin tapahtumamuutoksia saa tehdä koko peliajan (esim. maalintekijän ja syöttäjän muuttaminen).
- Jos pöytäkirjassa on pelaajan nimi oikein ja numero väärin voidaan numero muuttaa oikeaksi mutta ei nimeä eli **nimi on se joka on pätevämpi**.
- Jos teet kirjoitusvirheen vedä koko rivi ylitse ja tee uusi merkintä seuraavalle tyhjälle riville.
- Jos tapahtumien paljoudesta sarakkeet tulee täyteen otetaan uusi sivu käyttöön
  - uudessa sivussa täytetään oikeassa yläkulmassa oleva ottelua koskeva sarakkeisto kokonaisuudessaan **lisättynä ringettelogon yläpuolelle merkintä SIVU 2**
  - joukkuesarakkeisiin merkitään kotijoukkueen nimi ja vierasjoukkueen nimi
  - pelaajien numero – ja nimisarakkeisiin vedetään sulkuviivat
  - maali- ja rangaistussarakkeet täytetään normaalisti

## PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA:

- Pöytäkirjan yläosaan **Ottelu alkoi** merkitään se kellonaika jolloin tuomarin vihellyksestä peli alkaa.
- Kirjoita maalimerkinnät sarakkeesta kohtaan:
  - Maali monesko joukkueen maali on
  - Aika se aika mitä pelikello näyttää kun maali tehtiin
  - Tekijä pelaajan numero jonka tuomari ilmoittaa maalintekijäksi
  - 1 syött. ja 2 syött.
    - pelaajan numero jonka tuomari ilmoittaa ensimmäiseksi ja toiseksi syöttäjäksi, ellei ole syöttäjää vedetään sarakkeeseen **VIIVA**
    - Maalin tehnyt pelaaja, jonka nimeä ei ole pöytäkirjassa – maali hylätään, pelaaja poistetaan kentältä ja joukkueelle tuomitaan 2 min. joukkuerangaistus. **Maali voidaan hylätä pöytäkirjan allekirjoittamiseen asti.**
- Muista ylivoimamaalissa käyttää ympyrää ja alivoimamaalissa neliö maalinumeron ympärillä.

- **Pöytäkirjanpitäjän tehtävät pelin aikana**

- Maalimerkinnät sarakkeissa

- Maali – monesko joukkueen maali on kyseessä
    - Aika – pelikellon aika jona maali tehtiin
    - Tekijä – tuomarin ilmoittaman maalintekijän numero

A:n maalimerkinnät				
Maali	Aika	Tekijä	1.syött.	2.syött.
1	7.06	11	13	—
2	9.12	11	15	7

- Jos kyseessä on oma maali, tekijäksi OM ja jos maalivahti on otettu pois, maalin tehneen pelaajan numeron lisäksi merkitään TM

6	35.34	OM	—	—
---	-------	----	---	---

8 TM	59.34	25	18	12
------	-------	----	----	----

- 1. ja 2. syöttäjä – Tuomarin ilmoittamien pelaajien numerot. Ellei tuomari ilmoita syöttäjiä, vedä sarakkeisiin viiva. Huom. Apulomake - > siisteys
    - Ellei maalin tehneen pelaaja nimeä PK:ssa - > maali hylätään+2min JR
    - Maali voidaan hylätä ja muutoksia tehdä PK:n allekirjoittamiseen asti

## PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA:

- Jos suoritetaan rangaistuslaukaus kirjoita maalisarakkeeseen kohtaan:
  - Maali - jos maali on hyväksytty seuraava järjestyksessä oleva maalinumero  
- jos maalia **EI** hyväksytä niin **VIIVA**
  - Aika se aika mitä pelikello näyttää kun rangaistuslaukaus suoritetaan
  - Tekijä pelaajan numero joka rangaistuslaukauksen suorittaa
  - 1. syött. **RL** = rangaistuslaukaus
  - 2. syött. **VIIVA**

A:n maalimerkinnät				
Maali	Aika	Tekijä	1.syött.	2.syött.
1	2.11	3	8	9
2	4.00	18	—	—
3	10.12	25	12	18
4	27.52	25	12	18
5	30.00	13	RL	—
6	32.11	26	7	4
7	47.20	19	18	20
8 TM	59.34	25	18	12

## PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA:

o Kirjoita rangaistukset sarakkeeseen kohtaan:

N:O rangaistun pelaajan numero

Min rangaistuksen kesto minuutteina

Syy rangaistuksen syynumero luettelosta

S jos tulee siirretty rangaistus sarakkeeseen merkitään S

Rangaistus alkoi se aika mitä pelikello näyttää, kun rangaistus määrätään tai kun jonkun muun rangaistuksen päättymisen aloittaa ko. rangaistuksen

Rangaistus päättyi se aika pelikellosta, kun rangaistus ajallisesti on päättynyt tai päättyy mahdollisesta maalista tai ottelun päättymisaika

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
20	2	12	-	10.09	12.09

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
23	4	12		10.00	14.00

## PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA:

### o Aikalisä

Sarakkeisiin AIKALISÄT: A (koti) ja B (vieras) merkitään pelikellosta se aika jolloin ko. joukkue ottaa aikalisän.

Kummallekin joukkueelle sallitaan kaksi 30 sekunnin aikalisää varsinaisen peliajan aikana kaikissa ikäluokissa. Jokainen jatkoerä tuo yhden aikalisän per joukkue per erä.

Joukkue voi ottaa vain yhden aikalisän erässä.

Aikalisä on otettava normaalin pelikatkon aikana.

Kapteeni tai varakapteeni ilmoittaa aikalisästä erotuomarille ja hän toimitsijoille, jolloin kuulutetaan joukkueen nimi ja aikalisä.

**Aikalisä alkaa siitä kun kuulutus on tapahtunut.**

Aikalisäaika voidaan ottaa vaihtokellolla tai 30 sek. kellolla, jos pelikellossa ei ole aikalisä mahdollisuutta.

AIKALISÄT:			
A:	11.23	A:	23.15
B:	5.20	B:	23.45

## PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA:

- o Maalivahtien torjunnat, vaihdot ja poisotot
  - sarakkeeseen maalivahtien torjunnat / vaihdot A:n ja B:n ensimmäiseen numerosarakkeeseen merkitään sen maalivahdin numero joka aloittaa ottelun
  - määrä sarakkeeseen tulee pelanneen maalivahdin torjunnat ko. erässä (niissä sarjoissa, joissa torjunnat lasketaan)
  - aika sarakkeeseen tulee aika, jonka ko. maalivahti pelasi ko. erässä (huom! maalivahtien poisotot (vaihto kenttäpelaajaan) on kellotettava!)
  - vastaavasti A:n ja B:n toiseen numerosarakkeeseen merkitään ns. kakkosmaalivahdin numero
  - alimmalle riville (yhteensä) lasketaan yhteen maalivahdin / maalivahtien torjunnat ja peliajat
  - tyhjät sarakkeet suljetaan

MAALIVAHTIEN TORJUNNAT							
A n:o 1		A n:o 30		B n:o 1		B n:o 31	
määrä	aika	määrä	aika	määrä	aika	määrä	aika
13	20.00	-	-	10	20.00	-	-
15	20.00	-	-	5	10.00	10	10.00
12	18.23	-	-	14	19.40	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
40	58.23	-	-	23	59.40	10	10.00

## PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTYTTYÄ:

1. Ottelun päätyttyä sulje muut tyhjät kentät paitsi huomautuskenttä ja rangaistus kentät.
2. Merkitse pöytäkirjan yläosaan se kellonaika jolloin peli päättyi kohtaan Ottelu päättyi
3. MAALIT- sarakkeeseen merkitään montako maalia on tehty 1. erässä, 2. erässä ja 3. erässä. Merkitse myös jatkoajalla tehdyt maalit, jos niitä ei ole vedetään kohtaan viivat. Laske molempien joukkueiden maalit yhteen.
4. Laske yhteensä maalivahtien torjunnat ja peliajat.
5. Rangaistus kentät suljetaan vasta tuomarikopissa kun tiedetään että lisärangaistuksia ei ole annettu. Samalla lasketaan rangaistukset yhteensä (kpl ja min).
6. Kirjuri – sarakkeeseen pöytäkirjanpitäjän allekirjoitus ja toimitsijakortin numero = nimenselvennys
7. Erotuomarit – sarakkeisiin EI KIRJOITETA tuomareiden nimenselvennöksiä. AINOASTAAN TUOMARIT allekirjoittavat ja laittavat tuomarinumeroinsa = nimenselvennys

## PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTYTTYÄ:

8. Huomautuksia – sarakkeeseen tekevät merkintöjä AINOASTAAN TUOMARIT (esim. raportti, vastalause ym.). Tässä tapauksessa tuomari voi ottaa pöytäkirjan päällimmäisen kappaleen ja toimittaa sen asiaan liittyvälle työvaliokunnalle jatkotoimenpiteitä varten.
9. Ottelun päätyttyä täytä pöytäkirja rauhallisesti loppuun ja vie sitten se tuomarikoppiin allekirjoitettavaksi.
10. Aluesarjapeleissä ota erotuomareiden palkkiokaavakkeet ja toimita ne henkilölle, joka maksun seurassasi / joukkueessasi suorittaa. SM- ja Ykkössarjan-peleissä kuittaa erotuomareiden palkkiokaavakkeet ja ota seurantaosa seuralle / joukkueelle.
11. Toimita hyväksytty pöytäkirjan päällimmäinen kappale niin kuin on ohjeissa määrätty sarjapäällikölle, vierasjoukkueelle ja kotijoukkueelle.

Jos pöytäkirja on tehty tietokoneella, kopiot pitää ottaa pöytäkirjan hyväksymisen jälkeen.







## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun kuuluttajalle

### Ennen peliä

- ottelu, sarja, ikäluokka
- joukkueitten kokoonpano
- tuomarit
- SM- ja Ykkössarjassa aloituskentälliset

### Pelin aikana

- joukkueen nimi, joka maalin teki
- monesko tehty maali on (järjestyksessä oleva maalin numero, avausmaali, tasoittava maali )
- maalinteko aika
- maalintekijän numero, etu- ja sukunimi
- 1. syöttäjän, numero, etu- ja sukunimi
- 2. syöttäjän numero, etu- ja sukunimi
- jos ei ole syöttäjiä, kuulutus "ei syöttäjiä"
- hylätyt maalit (kuuntele mitä tuomari ilmoittaa – yleishyvä on "maalivahdinaluerike")
- jos on yli- tai alivoimamaalista kyse, kuulutetaan: "maali oli ylivoimamaali" tai "maali oli alivoimamaali"

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun kuuluttajalle

### Pelin aikana

- joukkueen nimi, joka saa rangaistuksen
- pelaajan numero, etu- ja sukunimi
- rangaistuksen pituus (esim. 2 min.)
- rangaistuksen syy
- aika jolloin rangaistus alkoi
- kun rangaistus päättyy, kuulutetaan joukkueen nimi ja esim. "täysilukuinen" tai "neljä kenttäpelaajaa"
- ensimmäisen ja toisen erän lopussa kuuluta, "alkoi ensimmäisen erän viimeinen peliminuutti"
- ensimmäisen ja toisen erän päätyttyä kuulutetaan, esim. "ensimmäinen erä päättyi tasan maalein 2-2" tai "johtavan joukkueen nimi johtaessa 1-3"
- kolmannen erän lopussa kuuluta "alkoi ottelun **kaksi viimeistä peliminuuttia**"

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun kuuluttajalle

### Pelin aikana

- Maalivahdin vaihto: *"joukkueen nimi vaihtoi maalivahtia ja maaliin pelaajan numero, etu- ja sukunimi"*
- SM- ja Ykkössarjassa kaikkien erien päätyttyä ko. erän maalivahtien torjunnat: *"kotijoukkueen nimi, maalivahdin nimi ja torjuntojen lukumäärä"*. Samoin vierasjoukkueesta.
- jos jompikumpi joukkue ottaa aikalisän, niin kuulutetaan sen joukkueen nimi joka aikalisän ottaa: esim. *"Kotkan aikalisä"*

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun kuuluttajalle

### Pelin päätyttyä

- "ottelun on voittanut *joukkueen nimi* maalein  $x - x$ "
  
- palkitsemiset
  - Molemmista joukkueista palkitaan esim. kaksi tsempparia
  - Ensin vierasjoukkueen pelaajan numero, etu- ja sukunimi
  - Sitten kotijoukkueen pelaajan numero, etu- ja sukunimi
  
- lopuksi esim. "kiitämme joukkueita, tuomareita, yleisöä ja toivotamme kaikille hyvää ja turvallista kotimatkaa"

### Muuta huomioitavaa

- aikalisän ja pelikatkon aikana saa soittaa taustamusiikkia
- pelikatkojen aikana voi lukea mainoksia, toisten pelien tuloksia yms.
- harkitse onko pelikatkon pituus sopivan mittainen mainoskuulutuksille
- kuulutuksen ja musiikin voimakkuus ei liian lujalla

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun pelikellonkäyttäjälle

- Kello laitetaan käymään ja pysäytetään tuomarin pillinvihellyksestä
  
- Kellon pitää pysäyttää myös:
  - hihanauhallisten vaihdonvalvojan pillin vihellyksestä / summerinsoitosta
  - 30 sek. kellonkäyttäjän pillin vihellyksestä / summerin soitosta
  
- Varaa sekuntikello varakelloksi; varakellollasi otat aikaa mm:
  - jos joukkue ottaa aikalisän, aikalisä on 30 sek. Se alkaa kuulutuksesta, näytä tarvittaessa kelloa myös tuomareille
  - jos maalivahdin loukkaantumisen vuoksi kenttäpelaaja puetaan maalivahdiksi  
(max. 5 min. )
  - edellä esitetyt ajanmittaukset voidaan suorittaa myös monipuolisemmilla pelikelloilla jos toiminta on mahdollista ja **osataan** käyttää pelikellon monipuolisuutta hyväksi. On varmistauduttava siitä **ETTEI** pelattu peliaika tuhoutu näytöltä.
  - jos pelikelloon tulee tekninen vika

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun pelikellonkäyttäjälle

- Opettele missä järjestyksessä eri rangaistukset kärsitään
  - yksinkertaisemmissa pelikelloissa näkyy ainoastaan pieni rangaistus eli kahden (2) minuutin rangaistukset
  - monipuolisemmilla kelloilla voidaan näyttää myös kellotaulussa ison rangaistuksen aika eli neljä (4) minuuttia
  - opettele käyttämään kellosi ominaisuuksia
  
- Ilmoita kuuluttajalle koska alkaa ensimmäisen / toisen erän viimeinen peliminuutti ja koska alkaa varsinaisen peliajan kaksi viimeistä peliminuuttia. Viiden minuutin jatkoaikaa pelattaessa ilmoitetaan jatkoajan kahden viimeisen peliminuutin käynnistyminen. Jatkoerää pelattaessa ilmoitetaan jatkoerän kahden viimeisen peliminuutin käynnistyminen.
  
- Jos tuomitaan rangaistuslaukaus niin suorituksen aikana **PELIKELLO EI OLE KÄYNNISSÄ.**
  
- Aikalisän aikana **PELIKELLO EI OLE KÄYNNISSÄ.**
  
- Kellonkäyttäjän tulee ilmoittaa joukkueille ja tuomareille milloin erätauko on päättynyt esim. summeria soittamalla.

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun vaihtokellonkäyttäjälle

Juniorisääntö (sääntö koskee F-, E- ja D-junioreita)

### 1. Numerojärjestyksessä peluuttaminen

Tasapuolisen peluuttamisen (=vaihtojen) tarkkailemiseksi kaikilla kenttäpelaajilla täytyy olla näkyvällä paikalla varusteissaan vähintään 10cm korkeat peräkkäiset numerot 1:stä eteenpäin niin monelle, kuin pöytäkirjaan on pelaajia merkitty. Numerot voivat olla joko erillisissä hihanauhoissa tai pelipaitaa, näkyvälle paikalle (esim. tarranauhalla) kiinnitettävissä kankaisissa lapuissa. Myös pelipaitojen numeroita voidaan käyttää tähän tarkoitukseen. Käytettäessä pelipaitojen numeroita numerosarja alkaa pienimmästä numerosta ja jatkuu järjestyksessä. Numerosarjasta voi puuttua numeroita välistä. Kentälle tulee vaihdossa aina numerojärjestyksessä seuraavat viisi (5) pelaajaa (F-junioreissa kolme (3)). Peluuttamisjärjestystä voi muuttaa erätauoilla. **Erätauon jälkeen aloitetaan peluuttaminen alusta pienimmästä numerosta.**

### 2. Viisikon peliaika

50 sekunnin tehokkaan peliajan jälkeen tapahtuu vaihto seuraavasta luonnollisesta katkosta, paitsi jos katkoa ei tule ennen 70 sekuntia . Tämän jälkeen toimitsijat viheltävät katkon kaikilla kentän osilla riippumatta siitä, kummalla joukkueella rengas on.

**F-junioreissa (poikittaiskentällä) kokonaispeliaika on alueen päätöksestä ja kilpailumuodosta riippuen 30-50min suoraa aikaa. Vaihtojen pituus puolestaa on 60s tai 90s suoraa peliaikaa (näin voidaan molemmat pelit hoitaa yhdellä kellolla).**

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun vaihtokellonkäyttäjälle

### **3. Vaihdesta ilmoittaminen**

Ottelun toimitsijat katkaisevat summerilla tai pillillä annettavalla äänimerkillä pelin, jolloin järjestyksessä seuraavat kentälliset vaihtuvat peliin. Toimitsija ilmoittaa ennen ottelun alkua sekä joukkueille, että erotuomareille, millaista äänimerkkiä tulee käyttämään. "Lennosta vaihtaminen" on kielletty, paitsi rangaistuksen päättymisen yhteydessä.

### **4. Erikoistilanteet**

Ottelun kokonaispeliajan ollessa 3x 10 minuuttia tai vähemmän, pienen rangaistuksen kestoaika on yksi (1) minuutti.

Rangaistuksen päätyttyä pelaaja jää kentälle, jos hänen viisikollaan on peliaikaa jäljellä. Muussa tapauksessa pelaaja luistelee suoraan vaihtoaitioonsa, jolloin oikeanvärisen hihanauhan omaava pelaaja voi tulla kentälle.

**Maalivahdin tilalle voidaan ottaa numerojärjestyksessä seuraava vuorossa oleva pelaaja.**

**Pelaaja ei menetä omaa vuoroaan seuraavassa vaihdossa.**

### **5. Pelaajan vaihtaminen**

Pelaajien peräkkäisiä järjestysnumeroita ei saa vaihtaa erän aikana. Erätauolla vaihtaminen on sallittua. Jos pelaaja loukkaantuu, hänen tilalleen tulee seuraavan peräkkäisen numeron haltija.

Jos loukkaantunut tervehtyy missä vaiheessa tahansa pelin aikana, hän palaa toimitsijoille suoritettua ilmoituksen jälkeen "omalle paikalleen" numerojärjestyksen mukaan.

## **E-D -junioreiden pöytäkirjan täyttöohje**

- Ennen pelin alkua pöytäkirjasta tulee ilmetä pelaajan pelinumero sekä numerojärjestyksessä pelaamisen numero ensimmäisen erän osalta.
- Mikäli erätaucojen aikana toimitsijoille ei ilmoiteta muutoksia numerojärjestyksessä peluuttamiseen, täyttävät toimitsijat toisen ja kolmannen erän numerojärjestyksessä peluuttamiset omatoimisesti.
- Pöytäkirja tulee täyttää numerojärjestyksessä.
- Maalivahdille / maalivahdeille on oma paikkansa pöytäkirjassa.
- Toimitsijat merkitsevät pöytäkirjaan ottelunaikaiset kentällismuutokset.
- Maalit, rangaistukset, aikalisät, maalivahdin vaihdot ja poisotot merkitään nomaalisti

## **F-junioreiden poikittaispelaamisen erikoissäännöt**

- ottelupöytäkirjaan merkitään pelaajat (pelinumero, nimi, numerojärjestyksessä pelaamisen järjestysnumero) ja toimihenkilöt
- maalit lasketaan yhteensä (per pääty), mutta maalintekijöitä ja syöttäjiä ei kirjata ylös

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun hyökkäysaikakellon käyttäjälle

**30 sek. kello** (säätö koskee C – naiset)

1. Hyökkäysaikakellon käyttäjien on kaikissa sarjoissa oltava toimitsijakoulutuksen saaneita henkilöitä.
2. Kellon sijoitus:
  - kentän hyökkäyspään oikeassa kulmassa tai keskellä
  - kellossa on oltava juokseva aika ja noin 30 cm : n korkuiset numerot
  - ajanottolaitteiston pitää olla Suomen Ringeteliiton hyväksymää mallia
3. Kellonkäyttäjällä on oltava varalta sekuntikello ja pilli (jos kellolaitteeseen tulee tekninen vika)
  - jos joudutaan sekuntikellolla ottamaan aikaa niin kellomies ilmoittaa kuuluttajalle kun on kymmenen (10) sekuntia jäljellä hyökkäysaikaa, jolloin kuulutetaan "kymmenen" (10) ja seuraavan kerran kuulutetaan "viisi" (5) kun hyökkäysaikaa on jäljellä viisi sekuntia.
  - hyökkäysajan päätyttyä kellomies puhalttaa pilliin kaksi (2) peräkkäistä puhallusta, niin voimakkaasti, että vihellys varmasti kuuluu kentälle
  - mikäli ottelu pelataan jäällä, jossa ei ole 30 sek. kelloja ja / tai kuulutusta, hyökkäysajan loppumisesta ilmoitetaan pelaajille huutamalla 10 ja 5 sekä hyökkäysajan päätyttyä puhalletaan kaksi kertaa pilliin.

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun hyökkäysaikakellon käyttäjälle

4. Kellonkäyttäjän ja tuomareiden palaveri tuomarikopissa n. 15 min. ennen ottelun alkua.

5. Kun joukkue ottaa aikalisän ja kuuluttaja on kuuluttanut, laita 30 s. kello käymään.

6. AJANOTTO:

- 30 s. kello lähtee käymään kun rengas on hyökkävän joukkueen toimesta ylittänyt puolustussiniviivan tai joukkue muuten saa renkaan haltuunsa keski- tai hyökkäysalueella ja laukauksen on lähdettävä 30 sekunnin kuluessa
- kellonkäyttäjä käyttää kelloa pääsääntöisesti omatoimisesti
- tilanteissa, joissa uutta aikaa ei virheellisesti ole annettu, tuomari näyttää käsimerkillä (nostaa käden ylös ja pyörittää kättään) määräyksen uuden ajan antamisesta



7. Hyväksytyksi laukaukseksi katsotaan maalintekoyritys, jossa rengas osuu maalivahtiin tai maalin etuosan kehyksiin.

8. Jos rengas laukausyrityksessä osuu puolustavaan pelaajaan, peli ja aika jatkuvat normaalisti (aika ei ala alusta). Edellä mainitussa tapauksessa rengas ei ollut puolustavan pelaajan hallussa (rengas on puolustavan joukkueen hallussa silloin kun maila on renkaan sisällä).

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun hyökkäysaikakellon käyttäjälle

9. Jos puolustava pelaaja lakaisee, potkaisee tai syöttää kädellä renkaan pois omalta puolustusalueelta, katsotaan se kontrolloiduksi syötöksi eli rengas on ollut pelaajan hallussa.

10. Jos laukausta ei saada aikaiseksi 30 s. kuluessa ja summeri soi, tulee maalivahdinrengas, jolloin 30 s. kello pysäytetään.

11. UUSI 30 s. ALKAA SEURAAVISSA TAPAUKSISSA:

- rengasta hallussaan pitävä joukkue laukoo hyväksytysti kohti maalia
- renkaan hallinta siirtyy joukkueelta toiselle
- tuomari nostaa kätensä siirretyn rangaistusvihellyksen merkiksi (vain ensimmäinen!)
- rangaistus saa joukkuee, jolle ei ole tulossa rangaistusta, tekemään rikkeen ja peli katkaistaan tämän seurauksena
- sen joukkueen pelaaja, jolla ei ole rengas hallussaan, tekee virheen, ja peli katkaistaan tämän seurauksena
- sen joukkueen pelaaja, jolla ei ole rengas hallussaan, loukkaantuu, ja peli katkaistaan tämän seurauksena

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun hyökkäysaikakellon käyttäjälle

UUSI 30 sek. **EI ALA SEURAAVISSA TAPAUKSISSA**

- rengas menee maalialueen läpi osumatta maalivahtiin
- rengas toimitetaan hyökkäävän joukkueen toimesta puolustusalueelle
- rengas osuu vastustajaan (rengas ei kuitenkaan ole vastustajan hallussa)
- jos puolustavan joukkueen pelaaja pistää mailansa renkaaseen, joka on hyökkäävän pelaajan hallussa (ns. kiista tilanne)

### 12. MUISTA

- teet omatoimisia päätöksiä, seuraten kuitenkin tuomareiden mahdollisia käsimerkkejä
- ole kellonkäytössä **oikeudenmukainen** molemmille joukkueille
- pillin soidessa älä nolaa kelloa, vaan **jätä aika näkyviin** jatka toimintaasi sen mukaan, kun selviää miksi katko syntyi
- **sinä olet puolueeton henkilö**

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun rangaistusaition hoitajille

1. Ole ajoissa ottelupaikalla
2. Ennen ottelun alkua ja erätaucojen jäänajon jälkeen **SINUN TEHTÄVÄ ON LAITTA MAALIT PAIKOILLEEN** (ei tuomareiden), sekä ottelun jälkeen siirrettävä maalit sivuun jäänajoa varten.
3. Sopikaa keskenänne kumpi avaa jäähyaition oven auki merkiksi tuomareille, että peliä ei saa vielä aloittaa (epäselvyyttä toimitsija-aitiossa).
4. Varaa sekuntikello aina mukaasi, se toimii varakellonasi kun pelikello ei toimi.
5. Varaa kynä ja paperia itsellesi rangaistuksen merkitsemistä varten, jotta voit seurata rangaistuksen päättymisiä jos niitä on useampia yhtä aikaa (merkitse pelaajan numero alkamisaika, rangaistuksen pituus minuutteina ja päättymisaika).
6. **Opettele rangaistusten kärsimisjärjestys.**

## TOIMITSIJAKOULUTUS - Ohjeita ringetteottelun rangaistusaition hoitajille

7. Opettele pelikellon näyttö (yleensä kun pelikellon rangaistusaika häviää näytöstä (nollat) on rangaistusaika päättynyt)
8. Kun pelaaja on rangaistusaitiossa **ÄLÄ** anna muiden tulla juttelemaan pelaajan kanssa (ellei ole loukkaantunut pelaaja).
9. Opettele tuomarin käsimerkit.
10. Ilmoita kellonkäyttäjälle / pöytäkirjanpitäjälle rangaistusaitioon tulevan pelaajan numero.
11. Jos pelaaja-aitiot ovat toimitsija-aition vieressä, niin kotijoukkueen rangaistusaitio on kotijoukkueen pelaaja-aition vieressä ja vierasjoukkue päinvastoin.
12. Aikalisän aikana rangaistusaitiossa oleva pelaaja **EI PÄÄSE** pelaaja-aitioon.
13. Sinä valvot että pelaaja käyttäytyy asiallisesti, jos ei niin ilmoita tuomarille.

## ERÄTAUKO

Erätauco aika alkaa käydä välittömästi kun erän päätössummeri on soinut. Erätauon pituus on maksimissaan 15 minuuttia. Erätauon aika juoksee pääkellossa koko erätauon ajan (oltava kaikkien nähtävillä). Kello sammutetaan vasta kun ollaan valmiita aloittamaan peli. Joukkueiden, tuomarien ja toimitsijoiden on oltava valmiit aloittamaan peli kun erätauoksi määrätty aika on päättynyt.

**Toimitsijat ovat velvollisia ilmoittamaan** joukkueille ja tuomareille kun erätaucoa on jäljellä viisi minuuttia.

## RANGAISTUKSET

Rangaistukset ankaruusjärjestyksessä ovat:

- pieni rangaistus: kaksi (2) minuuttia
- rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä: kaksi (2) minuuttia rangaistusajan loppuun asti kärsittynä
- rangaistus sopimattomasta käytöksestä: rangaistun pelaajan poistaminen ottelusta loppuajaksi ja joukkueoverin suorittama rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä
- iso rangaistus: neljä (4) minuuttia rangaistusajan loppuun asti kärsittynä
- ottelurangaistus: rangaistun pelaajan poistaminen ottelusta loppuajaksi sekä pelikielto siihen saakka kunnes tapauksen raportti on käsitelty kilpailunjärjestäjän puolesta, sekä joukkueoverin suorittama iso rangaistus
- rangaistuslaukaus

## RANGAISTUKSET

Yleistä rangaistuksista:

- Pelaajan poisto ottelusta merkitään P-kirjaimella S-sarakkeeseen.
- Tehdystä raportista tuomari kirjoittaa maininnan huomautuksia-sarakkeeseen.
- Maalivahdille tuomitut rangaistukset (pieni rangaistus, rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä ja iso rangaistus) tulee suorittaa joukkueoverin toimesta.

Liiallinen määrä rangaistuksia

- Pelaaja, jolle on tuomittu yhteensä kymmenen (10) minuuttia rangaistuksia ottelun aikana (jatkoaika mukaan lukien) tulee poistaa ottelusta. Ottelusta poistetun pelaajan jäljellä oleva rangaistus tulee suorittaa joukkueoverin toimesta.

## Pienet rangaistukset

A:n rangaistukset					
N:o	Mn	Syy	S	Alkoi	Päättyi
20	2	12	-	10.09	12.09

- Pelaaja pois jäältä kahdeksi minuutiksi (tehokasta peliaikaa), jonka aikana korvaavaa pelaajaa ei sallita.
- Rangaistusta joukkueesta ensimmäinen pelaaja on pois kentältä, ei miltään pelipaikalta..
- Jos vastustaja tekee maalin, katsotaan rangaistus kärsityksi, (koskee vain pientä henkilökohtaista- ja joukkuerangaistusta) ja pelaaja saa palata jälle.
- Jos joukkueella on jo pelaaja kärsimässä pientä, isoa tai joukkuerangaistusta ja joukkue saa toisen rangaistuksen, on tämä pelaaja pois puolustuksesta. Kun jäähyjä normaalissa järjestyksessä päättyy, niin siinä vaiheessa, kun joukkueella on taas vain yksi pelaaja jäähyaitiossa, joukkue saa puolustaa normaalisti kolmella kenttäpelaajalla, jolloin tullaan tilanteeseen, että rangaistu pelaaja on pois kentältä ei miltään pelipaikalta.
- Jos joukkueesta on kaksi pelaajaa jäähyllä ja vastustaja tekee maalin pääsee peliin se pelaaja, joka on saanut ensimmäisen pienen rangaistuksen.
- Jos joukkueet pelaavat tasakenttin ja tehdään maali ei yksikään pelaaja pääse pois rangaistusaitiosta.

## Rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Aikoi	Päättyi
6	2	14	-	30.45	32.45

- o pelaaja kärsii kahden minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Aikoi	Päättyi
6	2	14	-	30.45	32.45
6	2	14	P	42.20	44.45

- o toinen rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä samassa ottelussa aiheuttaa pelaajan poiston ottelusta sen loppuajaksi ja toinen pelaaja kärsii 2 minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen

## Rangaistus sopimattomasta käytöksestä

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
6	-	15	P	30.45	-

- o pelaaja poistetaan ottelusta ottelun loppuajaksi ja toinen pelaaja kärsii 2 minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen
- o rangaistus lasketaan rangaistuksia yhteensä sarakkeeseen kappaleina (1), mutta ei minuutteina

## Iso rangaistus

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
23	4	12		10.00	14.00

- o iso rangaistus on pelaajan poisto jäältä neljäksi (4) minuutiksi, jonka aikana vaihtopelaajaa ei sallita.
- o maalista ei pääse pois.

## Ottelurangaistus

A:n rangaistukset					
No	Min	Syy	S	Aika	Päättyi
6	-	16	P	30.45	-

- Ottelurangaistus merkitsee pelaajan poistamista kentältä ottelun loppuajaksi (pukuhuoneeseen). Saman joukkueen toinen pelaaja kärsii 4 minuutin rangaistuksen ja istuu koko 4 minuutin ajan.
- Ottelurangaistus merkitään pöytäkirjaan syy-numerolla 16
- Merkitään alkamisaika, päättymisaika jää auki (suljetaan vain sarake)
- S-sarakkeeseen tulee merkintä P (poistettu)
- ei lasketa mukaan "rangaistukset min. yhteensä"-sarakeeseen (mutta rangaistusten kappalemäärään kyllä)
- tuomari kirjoittaa raportin

Samalle pelaajalle kaksi pientä rangaistusta yhtä aikaa eli 2 + 2 min

B:n rangaistukset					
No	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
17	2	11		10.00	12.00
17	2	13		12.00.	14.00

- Pelaaja poistetaan jäältä rangaistuksen ajaksi, jonka aikana vaihtopelaajaa ei sallita.
- Jos vastustaja tekee maalin, katsotaan ensimmäinen jäähy kärsityksi, eli rangaistusaika päättyy ja toiselle rangaistukselle alkaa aika käydä.
- Jos joukkueet pelaavat tasakenttin ja tehdään maali ei yksikään rangaistus pääty.

### Iso ja pieni rangaistus samalle pelaajalle

A:n rangaistukset					
N:o	Mn	Syy	S	Alkoi	Päättyi
15	4	10	-	10.00	14.00
15	2	15	-	14.00	16.00

- Jos pelaaja saa ison ja pienen rangaistuksen samanaikaisesti, hänen on ensin kärsittävä iso rangaistus.
- Iso rangaistus kärsitään loppuun vaikka vastustaja tekisi maalin.
- Kun kärsitään pientä rangaistusta ja vastustaja tekee maalin, katsotaan rangaistus kärsityksi. Jos toisena rangaistuksena on rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä, kuten esimerkissä, kärsitään sekin kokonaisuudessaan.

## Siirretty rangaistus

B:n rangaistukset						
No	Min	Syy	P/H	S	Rangaistus annettu	Rangaistus päättyy
7	2	10			7,56	9,56
15	2	13			8,24	10,24
9	2	12		S	9,56	11,56

- Jäällä täytyy olla aina vähintään neljä pelaajaa, joista yhden on oltava maalivahti.
- Jos saman joukkueen kolmannelle pelaajalle tuomitaan rangaistus silloin kun jo kaksi pelaajaa on kärsimässä rangaistusta, ei kolmannen pelaajan rangaistusaika ala ennen kuin jommankumman aikaisemmin rangaistun pelaajan rangaistus on päättynyt.
- Koska siirretyn rangaistuksen takia on korvaava pelaaja jäällä, korvattu pelaaja ei saa tulla jäälle ennen kuin rangaistusaika on päättynyt ja peli katkaistu.
  - ↳ Rangaistusta joukkueesta ensimmäinen pelaaja on pois kentältä, ei milään pelipaikalta (**NO 7**).
  - ↳ Jos joukkueella on jo pelaaja kärsimässä pientä, isoa tai joukkuerangaistusta ja joukkue saa toisen rangaistuksen on tämä pelaaja pois puolustuksesta (**NO 15**).
  - ↳ Jos saman joukkueen kolmannelle pelaajalle tuomitaan rangaistus silloin kun jo kaksi pelaajaa on kärsimässä rangaistusta, on tämä pelaaja pois puolustuksesta, mutta S-sarakkeeseen merkitään S – kirjain =siirretty (**NO 9**).

## Valmentajarangaistus (hihanauhalliset)

A:n rangaistukset					
No	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
V	-	16	P	34.56	-

Rangaistus-sarakkeeseen merkitään kohtaan:

N:O        V = valmentaja

Min.        suljetaan sarake

Syy         16 = ottelurangaistus

S            P = poistettu

Rangaistus alkoi        Se aika mitä pelikello näyttää, kun rangaistus on määrätty

Rangaistus päättyi     suljetaan sarake viivalla

### **HUOM!**

Tuomari merkitsee rangaistun valmentajan tehtävän ja nimen huomautussarakkeeseen.



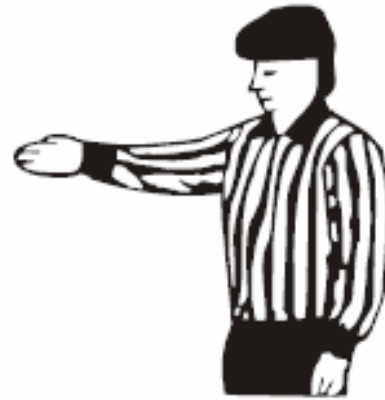
## VIRALLISET OTTELUPÖYTÄKIRJAAN MERKITTÄVÄT RANGAISTUKSET

- 1.Laitataklaus
- 2.Vartalokontakti
- 3.Ryntäys
- 4.Poikittainen maila
- 5.Pelin viivyttäminen
- 6.Kyynärpäätaklaus
- 7.Korkea maila
- 8.Kiinnipitäminen
- 9.Koukkaaminen
10. Väärä vaihto
11. Estäminen
12. Huitominen
13. Kampitus
14. Eräurheilijamainen käytös
15. Rangaistus sopimattomasta käytöksestä
16. Ottelurangaistus
17. Rangaistuslaukaus

## RINGETTE-EROTUOMAREIDEN KÄSIMERKIT



Siirretty rangaistusvihellys, vaihtomerkki



Maali, siniviivariike



Viiden sekunnin laskeminen aloituksessa, mv:n renkaassa tai siirretyssä virheessä





Siirretty virhe lisättynä viiden sekunnin laskemiseen



"Anna uusi hyökkäysaika" - merkki

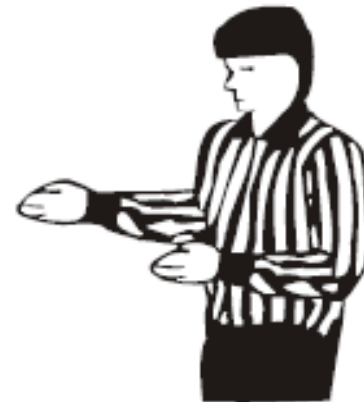


Ei vihelletä (Wash out)





Kahden viivan lähtömerkki



Kaksi viivaa



Maalivahdin rengas



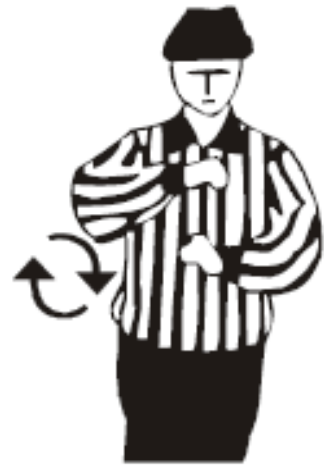
Aikalisä



Laitataklaus ( 1 )



Vartalokontakti ( 2 )



Ryntäys ( 3 )



Poikittainen maila ( 4 )



Pelin viivyttäminen ( 5 )



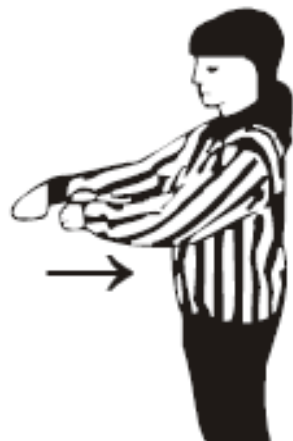
Kyynärpäätaklaus ( 6 )



Korkea maila ( 7 )



Kiinnittäminen ( 8 )



Koukkaaminen ( 9 )



Väärä vaihto ( 10 )



Estäminen ( 11 )



Huitominen ( 12 )



Kampitus ( 13 )



Epäurheilijamainen käytös ( 14 )



Ottelurangaistus ( 16 )



Rangaistuslaukaus ( 17 )