

## LEIJONA-LIIGAOTTELUIDEN JÄRJESTÄMISOHJEET

### 1. Pelialue, laidat ja maalit

#### 1.1. Pelialue

Kaikki ottelut pelataan kolmella eri vaihtoehdolla liitteen 1 mukaisesti: ¼ osa kentällä, 1/3 osa kentällä tai ½ kentällä (liite 1). Järjestävä seura vastaa pelimuodosta yhteistyössä pelaavien seurojen kanssa. Pelialue määräytyy tapahtumakohtaisesti.

#### 1.2. Välilaita

Pelialue tulee rajata mm. käyttämällä laitoja, paksua köyttä, paloletkua, maalatuilla viivoilla tms. Rajaus tapahtuu pelialueen mukaisesti (liite 1)

#### 1.3. Maalit

Suosittelaaan käyttämään eri kokoisia maaleja. Samalla pelikentällä tulee käyttää samankokoisia maaleja. Mahdollisuus on myöskin pelata ilman maalivahteja, jos maalivahteja ei ole ja hallissa on käytössä liitteen mukaiset/ tapaiset pienet maalit (liite 2)

### 2. Pelin järjestäminen

#### 2.1. Pelaajien lukumäärä

Ottelut pelataan riippuen pelialueesta 3 vastaan 3 tai 4 vastaan 4. Jos pelaajamäärä tapahtumassa on pieni, niin peli voidaan myöskin pelata tarvittaessa muodossa 2 vastaan 2.

#### 2.2. Toimitseminen

Pelin ohjaajina toimii vähintään kotijoukkueen järjestämä seuratuomari tai joukkueen ohjaaja, mutta mieluummin yksi ohjaajakummastakin joukkueesta. Ohjaajien on käytettävä kypärää. Kotijoukkue (= otteluparista ensin mainittu) järjestää vaihtojen ajanottajan ja pöytäkirjan pitäjän.

Ottelusta tehdään pöytäkirja. Vain maaleista pidetään lukua. Ottelun lopputulosta ei kirjata tulospalveluun sarjakauden aikana, vaan se kirjataan sarjan päätyttyä alueen tiedottamalla tavalla.

#### 2.3. Pelin käynnistäminen

Peli käynnistetään pelialueen oletetusta keskipisteestä pelin ja erän aluksi. Maalin jälkeen aloitetaan pisteeltä, kun molempien joukkueiden ensimmäiset pelaajat ovat valmiina aloittamaan. Vaihtomerkin jälkeen pelinohjaaja heittää kiekon kentän oletetulle keskialueelle (ei laidan lähelle), eikä aloitusta erikseen suoriteta. Pelinohjaajalla tulee olla vähintään 1 ylimääräinen kiekko taskussa mikä heitetään/ asetetaan kentän oletetulle keskialueelle, jonka jälkeen pelissä ollut kiekko haetaan taskuun. Kiekko tulee heittää/ asettaa turvalliseen paikkaan kentällä (tarpeeksi etäältä laidasta). Kiekon voi asettaa myöskin hieman sivummalle oletetusta keskipisteestä, jos vaihtamisen yhteydessä syntyy jatkuvasti läpiajoja (kuitenkin tarpeeksi etäälle laidasta). Näin mahdollistetaan turvallinen ja hyvä pelaaminen.

Jos pelaaja suorittaa kaksi peräkkäistä vaihtoa, tulee hänen käydä vaihtojen välissä vaihtoaitiolla ennen pelin jatkamista.

#### 2.4. Ottelun kesto, kentällisen peliaika

Kokonaispeliaika määritellään aluekohtaisesti niin, että se sopii kotijoukkueen otteluvuoroon sekä alueella toteutettavaan sarjajärjestelmään. Peliaika voi olla esim. 25 – 50 minuuttia. Suositellaan vaihtamaan päätyjä ottelun puolessa välissä. Vaihtojen pituus on 90-120 sekuntia juoksevaa aikaa. Vaihtojen pituus pidetään vakiona ottelutapahtumassa.

### *2.5. Vaihdoista ilmoittaminen*

Ottelun ajanottaja katkaisee pelin lyhyellä äänimerkillä, jolloin järjestyksessä seuraavat pelaajat kummastakin joukkueesta vaihtuvat peliin.

### *2.6. Rikkeen tekeminen ja rangaistukset*

Kun pelaaja tekee rikkeen, vihelletään peli poikki ja kerrotaan rikkoneelle pelaajalle katkon syy ja poistetaan hänet ko. vaihdosta. Tilalle tulee seuraava vuorossa oleva pelaaja. Rikkonut pelaaja voi osallistua seuraavaan vaihtoonsa normaalisti. Jos joku pelaaja tekee pelin aikana toistuvasti rikkeitä hyödyntäen rangaistuksen puuttumista, tulee pelin ohjaajan poistaa pelaaja ottelun loppuajaksi.

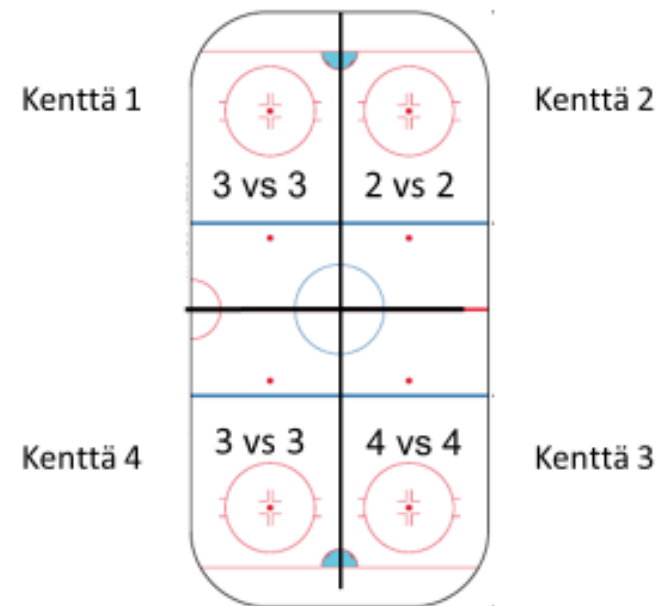
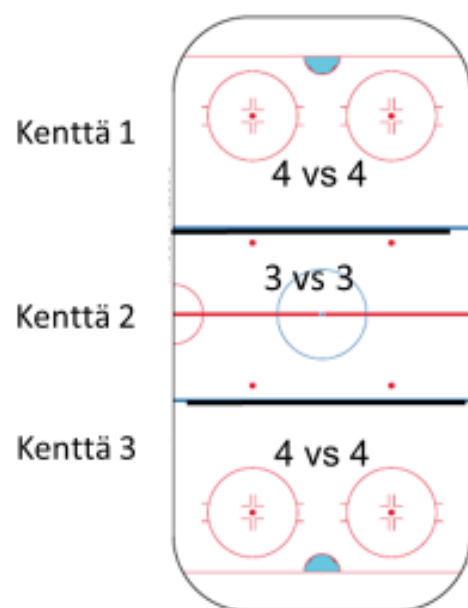
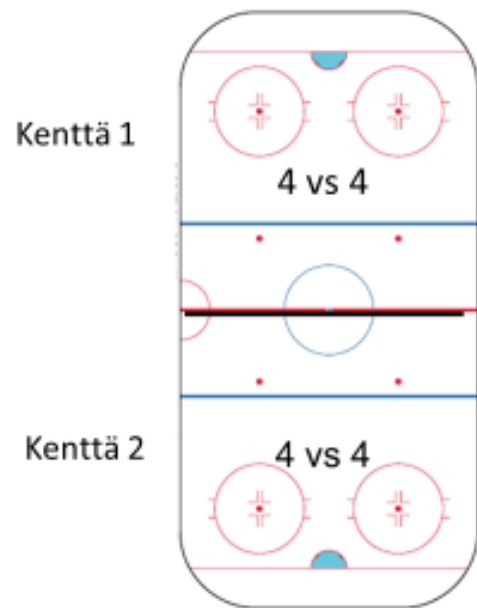
### **3. Tasapuolinen peluuttamispakko ottelussa**

Kaikkia pöytäkirjaan merkittyjä pelaajia, myös maalivahteja on peluutettava ottelussa tasapuolisesti.

### **4. Peluuttaminen turnauksissa ja harjoitusotteluissa**

Kaikissa alueella järjestettävissä turnauksissa ja harjoitusotteluissa on noudatettava näitä sääntöjä. F1 -juniorien sarjakauden jälkeisissä harjoitusotteluissa ja turnauksissa voidaan siirtyä pelaamaan nuoremman E –juniori-ikäluokan säännöillä 1.4 alkaen. Otteluissa voi käyttää nk. juniorituomaria

# LIITE 1



## LIITE 2

