



HOCKEY5s -FIH

SÄÄNTÖTIIVISTELMÄ 2024

Hockey5s on kansainvälisen Hockeyliiton kehittämä kevennetty pelimuoto normaalista Hockey11:sta. **Kenttä pienentynyt 2021. Hockey5s:ssa kenttä on 40 metriä pitkä ja 23,70 metriä leveä.** Tilanteen, pelaajien iän, taitotason ym. tekijöiden mukaisesti kenttä voi olla pienempi.

Hockey5:ssä kentällä on yhtä aikaa 4 kenttäpelaajaa sekä maalivahti. Edestakaiset vaihdot vaihtoalueelta on sallittu.

Suomessa sovelletaan ensisijaisesti Kansainvälisen Hockeyliiton (FIH, www.fih.ch) Rules of Hockey5s –sääntöjä.

Merkittävimmät Hockey5s –säännöt (poikkeavat Hockey11:sta):

1. kenttään on merkitty neljännesviiva (10 m) 2 kpl ja puolenkentän viiva (jokainen neljännes on yhtä suuri). **Puhutaan myös 10 m viivasta** tarkoittaa samaa.
2. **maalin saa tehdä puolen kentän jälkeen**, kunhan alla olevat säädökset ovat täyttyneet.

3. **a. VAPAALYÖNNIN SÄÄNNÖT: Keskialoitukset, sivurajalyönnit, neljännesviivan/ hyökkäyspään vapareissa palloa ei saa lyödä suoraan maaliin, pallon pitää LIIKKUA 4 metriä ennen maalilaukausta, EI TARVITSE LIIKKUA 4 metriä neljänneksen ulkopuolella. Eli saa pelata neljännesalueen sisään, kunhan liikkuu 4m ennen maalilaukausta tai koskettaa toista pelaajaa.**

ps. pyritään siihen, että ei maalitolppien väliin kohdistuvaa ensimmäistä vaparin vetoa näin vältytään epäselvyyksiltä. Palloa ei saa vetää kohti maalia ohjuria hakien. Eli ohjuria ei saa hakea muuten kuin selvästi ohi maalin menevällä syötöllä. Jos tehdään selkeä syöttö niin silloin voi pallo mennä maalia kohti mutta se pitää ottaa haltuun eikä sitä saa ohjata.

4. **vapaalyönneissä, keskialoituksessa, sivuraja- sekä maalilyönneissä KAIKKI muut kuin antaja pitää olla 4 m päässä pallosta, jos pelaaja (joka lähempänä kuin (4m) ei vaikuta/osallistu peliin voidaan peli aloittaa ja peliä jatkaa.**

5. Rangaistuskortti käytäntö: vihreä kortti on vähintään 1 minuutin jäähy, joka päättyy jos vastustaja tekee maalin. Maalivahdin ei tarvitse itse kärsiä jäähyä, toinen kenttäpelaaja voi hoitaa asian. Keltainen on vähintään 2 min jäähy ja se kärsitään loppuun asti, myös maalivahti menee jäähyille. Jokainen rangaistus vähentää kenttäpelaajien lukumäärää kentällä.

6. Hockey5s peliaika virallisesti 2 * 10 min ja 2 min erätauot. Virallisissa SM otteluissa noudatetaan virallista peliaikaa. Soveltaa voidaan sarjan mukaan.

7. tahallisesta tai tahattomasta rikkeestä omalla puolustus alueella (puolikentän jälkeen) voidaan tuomita Haaste/”Challenge” eli rangaistuskuljetus, jossa EI ole aikarajaa. Voidaan antaa, jos rike mahdollisesti olisi estänyt maalin synnyn.

Annetaan neljännesviivalta antaja viivan takana, lupa annetaan tuomarin pillillä ja maalivahdin tarvitsee olla maaliviivalla, muut menevät puolikenttään ja saavat lähteä osallistuman peliin heti kun laukoja lähtee liikkeelle. Tilanne pelataan loppuun saakka, **vaikka jakson peliaika loppuisi kesken tapahtuman.**

8. "pitkä kulma" pallo päädyistä käynnistetään keskiviivalta siinä linjassa mistä pallo meni päätyrajasta yli. Vapaalyönnin säännöt!

9. vapari annettu puolustajalle heidän oman neljänneksen sisällä, vaparin saa antaa mistä vain alueelta.



jatkuu tässä sivulla 2 laajemmalla versiolla säännöistä:
Suomen

Hockey5s säännöt pähkinänkuoressa. 30.4.2024

Liitteessä esitetään yksinkertaistettu kuvaus pelistä. Peliä pelataan noin puolikkaalla kentällä normaalista kentästä.

1. Kenttä

- 1.1 pelikentältä on suorakaiteen muotoinen, ideaali mitat 40 metriä pitkä ja 23,70 metriä leveä . (Vanhat mitat oli 50-55 ja 30-35 leveä)
- Ideaali koko kentälle on yllä oleva, mutta kentän koko voi vaihdella sen mukaan, mitä on käytettävissä, nuoren ikä, koko, vahvuus ja taitotaso voivat määrätä kentän koon..
- Suomessa Hockey5 pelataan lähtökohtaisesti **nyt** 40 metriä pitkällä ja 27,30 metriä leveällä kentällä. Voidaan tehdä kenttä mitoilla 36-48m pitkä ja 19-34,5 leveä.
- 1.2 Sivurajat ovat se pidempi viiva, ja takaraja on se lyhempi viiva, jossa maalit sijaitsevat.
- 1.3 Maaliviiva on osa takarajaa paikka, jossa maalit ovat.
- 1.4 Boundary-boards eli kentän sivulaidat ideaali korkeus niillä 25 cm, joka kiertää koko kentän pois lukien maalin kohdan. Laidat tulee sijoittaa viivan ulkoreunaan. Laitoja ei ole pakko käyttää.
- 1.5 Kentän keskellä on merkittynä keskiviiva
- 1.6 **Neljännesviivat** (merkitään mieluiten katkoviivalla) molemmille kenttäpuoliskoille on merkitty keskiviivan ja takarajan puoliväliin (10 m viiva näin muuttuu neljännesviivaksi)
- 1.7 Pilkun paikka/ penalty spot merkitään maalinkeskeltä 6,40 m päähän maaliviivasta.
- 1.8 Kentän rajat ovat mielellään 75 mm leveät ja kuuluvat kenttään.
- 1.9 Maalit on asetettu kenttäviivan ulkoreunaan ja sivulaidat tolppiin kiinni.

2. Joukkueen kokoonpano

- 2.1 **Enintään viisi (1+4=5) pelaajaa kummastakin joukkueesta saa olla kentällä pelaamassa ottelun aikana.** Jos joukkueella on enemmän kuin sallittu määrä pelaajia kentällä, aika on pysäytettävä ja tilanne korjattava. Henkilökohtainen rangaistus tulisi tuomita rikkoneen joukkueen kapteenille. Peliä jatketaan vastapuolen joukkueen vaparilla ellei jotain toista rangaistusta ole annettu ennen ajan pysäytystä.
- 2.2 **Jokaisella joukkueella on oltava maalivahti kentällä koko ottelun.**
- 2.3
- 2.4 Molemmilla joukkueilla saa olla useita vaihtopelaajia.
- a. Pelaajia saa vaihtaa koska tahansa.
- b. mitään rajaa sille, monta pelaajaa saa vaihtaa yhdellä kertaa tai kuinka monta kertaa sama pelaaja vaihdetaan kentälle, ei ole.
- c **vaihto tulee suorittaa siten, että kentältä tuleva pelaaja poistuu kentältä ennen kuin vaihdettava pelaaja tulee/astuu rajan yli kentälle.** • Selvennys vaihtopaikasta: sen on oltava samalla puoliskolla, jossa joukkueen penkki sijaitsee.

d rangaistua pelaajaa ei voida vaihtaa rangaistuksen voimassa olo aikana. Mutta kun rangaistus päättyy hänet saa korvata heti uudella pelaajalla.

f aikaa ei pysäytetä vaihtojen yhteydessä muulloin kun maalivahti loukkaantuu ja tarvitaan vaihtoa, tai rangaistuksen saaneen maalivahdin korvaamiseen uudella.

2.5 Pelaajien tulee suorittaa vaihto neljännesviivan ja keskiviivan välissä, toisin sanoen vaihto tapahtuu kosketus etäisyyden vallitessa.

2.6 Vain pelaajat, maalivahdit ja tuomarit saavat olla kentällä pelin aikana. Tuomarilta tarvitaan lupa muille astua kentälle esim lääkäri.

2.7 Pelaajat kentällä ja kentän ulkopuolella ovat tuomareiden käskyvallan piirissä koko ottelun ajan.

2.8 Loukkaantunut tai verta vuotava pelaaja on poistettava kentältä, ellei lääketieteellinen asia estä tätä. Hän saa palata kentälle, kun vuotavat haavat on piilossa, ja pelaaja ei saa käyttää veristä peliasua.

3. Kapteenit

3.1 Joukkueessa tulee olla nimetty kapteeni

3.2 Varakapteeni tulee nimetä silloin, jos kapteeni on poistettu kentältä, esim keltainen kortti



3.3 Kapteenilla tulee olla muusta peliasusta erottuva käsinauha tai jokin vastaava erottuva artikkeli hihassaan, olkapäässä tai pelisukan yläosassa.

3.4 Kapteenit ovat vastuussa joukkueensa käytöksestä. Kapteenin tulee pitää huolta, että joukkueensa pelaajat noudattavat vaihtokäytäntöjä.

Kapteenia, joka ei noudata hänelle annettuja velvollisuuksia voidaan rangaista henkilökohtaisella rangaistuksella

4. Pelaajien vaatetus ja varusteet

5. Ottelu ja tulokset

*Hockey5 peliaika virallisesti 2 * 10 min ja 2 min erätauot Suomessa Kilpailuvaliokunta voi päättää harrasteturnauksessa pelaajan olevan myös jokin muu, yleensä 2x15, 2x12*
Virallisissa SM-otteluissa noudatetaan virallista peliaikaa.

6. Ottelun aloittaminen ja uudelleen aloittaminen

6.1 Kolikon heitto

- joukkue, joka voittaa kolikonheiton saa valita, joko puolen tai keskialoituksen
- jos joukkue valitsee puolen, vastustaja joukkue aloittaa pelin keskialueelta.
- jos joukkue valitsee aloituksen, vastustaja saa valita minkä puolen valitsevat ensimmäisellä jaksolla.

6.2 Suunta vaihdetaan toisella jaksolla, ja kolmannella pelataan taas samaan suuntaan kuin ensimmäisellä jaksolla.

6.3--

6.4 Aloitus keskeltä

- Keskialoitus sen saa pelata mihin suuntaan tahansa.
- muiden pelaajien paitsi antajan tulee olla omalla kenttäpuoliskollaan.
- Vapaalyönnin säännöt pätevät peliä uudelleen käynnistettäessä**

6.5

Bully tilanteessa, jos on loukkaantuminen tai vastaavaa ja aika on pysäytetty ja rangaistusta ei ole annettu.

- peleä aloitetaan keskiympyrästä.
- kaikkien muiden pelaajien paitsi bullyyn osallistuvien 2 pelaajan täytyy olla 4 m:n etäisyydellä pallosta

7. Pallo kentän ulkopuolella

7.1 Pallo on pois pelistä silloin kun se on ylittänyt sivurajan tai takarajan.

7.2 peli käynnistetään sen joukkueen toimesta, joka ei viimeiseksi koskettanut palloa, pallon mennessä rajan yli.

7.3 Kun pallo menee **yli sivurajan**:

- Peli käynnistetään uudelleen sivurajalta (jos on laidat käytössä enintään yhden metrin päässä), kohdasta jossa pallo ylitti sivurajan.
- jos pallo menee **yli neljännesviivan sisällä** ja oli viimeksi koskettanut puolustajaa, hyökkäävän joukkueen etu, peli käynnistetään uudelleen neljännesviivan ulkopuolelta ja enintään yhden metrin päästä sivurajasta.
- Vapaalyönnin säännöt pätevät peliä uudelleen käynnistettäessä.

7.4 Kun pallo on pelattu **päädystä yli** ja maalia ei tilanteesta synny:

a jos pallo on pelattu hyökkääjän toimesta päätyrajan yli, peli käynnistetään uudelleen neljännesviivan sisäpuolelta, paikka on VAPAA.

b jos pallo pelataan päätyrajan yli puolustajan, maalivahdin torjunnasta. Hyökkäävän joukkueen peli käynnistetään **keskiviivalta siinä linjassa mistä pallo meni päätyrajasta yli.**
Vapaalyönnin säännöt!

c jos pallo pelataan päätyrajan yli tahallisesti puolustajan tai maalivahdin toimesta, peliä käynnistetään hyökkäävän joukkueen challengella.



8. Maalin teko

Maalin saa tehdä vain puolen kentän jälkeen

8.1 Maali syntyy, kun pallo pelataan hyökkäävän joukkueen toimesta kokonaisuudessaan maaliviivan yli ja yläriman ali.

8.2 Maalivahti ei saa tehdä maalia hanskoilla, jaloilla, varusteillaan ylipäättään vain mailalla tehtynä se on hyväksytty.

8.3 Jos maalia kohti suuntautuva laukaus on lyönti (toisin kuin työntö, vippi tai kauhaisu) ja se tehdään keskiviivan ja hyökkäysneljänneslinjan välistä, pallon tulee ylittää maaliviiva tai tulee olla menossa maaliin enintään 460 mm korkuisena (maalin takalaudan korkeus) ennen minkäänlaisia kimmokkeita, jotta maali voidaan hyväksyä.

9. Käyttäytyminen kentällä: pelaajat

Pelaajien odotetaan käyttäytyvän vastuuntuntoisesti

9.1 ottelu käydään kahden joukkueen välillä ja kentällä saa olla samaan aikaan enintään viisi (1+4) pelaajaa per joukkue

9.2 Pelaajan tulee pitää huolta, että mailalla pelataan ainoastaan palloa, mailalla tulee pelata niin, ettei sen käyttö aiheuta vaaratilanteita vastustavan joukkueen pelaajia kohtaan.

mailan nostaminen toisen pelaajan päälle on kielletty - vaara!

9.3 pelaaja ei saa koskettaa, käsitellä tai estellä toista pelaajaa tai toisen pelaajan mailaa tai vaatetusta

9.4 toisen pelaajan uhkailu tai pelin estäminen on kielletty

9.5 palloa ei saa pelata mailan takaosalla

9.6 Pelaaja saa pelata palloa olkapään yläpuolella kaikkialla. Pelaajat voivat pysäyttää, vastaanottaa ja siirtää tai pelata palloa hallitusti missä osassa kenttää tahansa, pelata olkapään yläpuolella ellei tämä ole vaarallista tai johda vaaraan. Eli korkea maila ei enää ole.

9.7 Pelaaja ei saa pelata palloa vaarallisesti tai siten, että pelaajan toimet aiheuttavat vaarallista peliä.

Pallo katsotaan vaarallisesti pelatuksi, jos se aiheuttaa oikeutetun väistöliikkeen pelaajassa.

9.8 Pelaaja ei saa tahallisesti nostaa palloa maasta lyömällä. Nostaminen on sallittua silloin kun pelaaja yrittää tehdä maalia.

Lyömällä maasta nostettu pallo tulee tuomita selkeästi riippumatta siitä onko se nostettu tahallisesti tai tahattomasti. Rikettä ei tapauksessa synny, jos pallo on nostettu tahattomasti lyönnin seurauksena, mukaan lukien vapaalyönti, missä tahansa kentän osassa jos tapaus ei johda vaaralliseen peliin. Jos pallo on nostettu puolustavan pelaajan maassa olevan mailan tai kehon yli, rinki mukaan lukien se ei ole rike jos tapaus ei johda vaaralliseen peliin.

pelaajan on sallittu nostaa pallo vipaamalla (flick) tai kauhaisemalla (scoop) jos tilanne ei johda vaaralliseen peliin. Pallon nostaminen edellä mainituin menetelmin katsotaan vaaralliseksi, jos vastustavan joukkueen pelaaja on sijoittunut 4 metrin sisään nostosta. Jos vastustaja on selvästi juoksemassa kohti nostoa tai hyökkääjän eteen ilman yritystä pelata palloa mailalla, toimenpide katsotaan vaaralliseksi peliksi ja tilanne tulee tuomita puolustavan pelaajan rikkeeksi.

9.9 **Toinen pelaaja ei saa lähestyä 4 metriä lähemmäksi pelaajaa, joka on vastaanottamassa nostettua palloa.** Vastaanottajaa saa lähestyä vasta sitten kun pallo on vastaanottajan kontrollissa ja pallo on maassa.

Pelaaja jota kohti pallo on nostettu, on ensisijaisesti oikeutettu vastaanottaa pallo. Jos ei ole selvää kenelle pallo on ensisijaisesti tarkoitettu, pallon nostaneen joukkueen tulee sallia myös vastustajan vastaanottaa se.

9.10 **Kenttäpelaaja ei saa pysäyttää, potkaista, nostaa, heittää tai kantaa palloa millään ruumiinosalla.**

Pallon osuessa jalkaan käteen tai muuhun ruumiinosaan, sitä ei automaattisesti saa tulkita virheeksi. Pelaaja tekee virheen silloin, jos hän tahallisesti käyttää kättä, jalkaa tai jotain muuta ruumiinosaa pallon pelaamiseksi tai silloin kun pelaaja asettaa itsensä niin, että hänellä on tarkoitus pysäyttää pallo tällä tavoin.



10 Käyttäytyminen kentällä: Maalivahdit

10.1 maalivahti ei saa osallistua peliin oman puollustalueen ulkopuolella -eli puolikenttä. Suojaava päähine (kypärä) tulee pitää päässä kaikkina aikoina.

10.2 a maalivahdin on sallittu pelata palloa omalla kenttäpuoliskollaan, kunhan on maila kädessä, pelata siis mailaa, jalkoja, potkukärkiä tai jalkasuojia pallon liikuttamiseksi ja käyttää mailaa, jalkoja potkukärkiä, jalkasuojia tai mitä tahansa kehon osaa pallon pysäyttämiseksi ja torjumiseksi mihin tahansa suuntaan, mukaan lukien takarajan yli

Maalivahdit eivät saa käyttäytyä tavalla, joka on vaarallista muille pelaajille hyödyntämällä suojavarusteita jotka heillä on.

10.3 maalivahti ei saa sulkea palloa alleen.

10.4 Maalivahdin sallitaan siirtää palloa kädellään /käsipanssarilla/vartalolla pelastaakseen maalin /maali yrityksen. Jos pallo lyödään kauas kovalla voimalla hanskalla/ käsipanssarilla tästä pitää tuomarin rangaista haasteella/Challenge.

11 Tuomarit

11.1 Ottelussa on joko yksi tai kaksi tuomaria jotka kontrolloivat ottelua, huolehtivat että noudatetaan sääntöjä ja tuomitsevat reilun pelin sääntöjen mukaisesti

11.2 Jos ottelussa on kaksi tuomaria

a. kumpikin tuomari on pääsääntöisesti vastuussa päätöksistä omalla kenttäpuoliskollaan pelin aikana.

b. kumpikin on vastuussa omassa päässä tapahtuneista challengen päätöksistä sekä maaleista.

11.3. Tuomarien vastuulla on pitää kirjaa maalien tekijöistä, syöttäjistä ja annetuista

rangaistuskorteista.

11.7 Jos pallo osuu tuomariin, henkilöön, joka on luvattomasti kentällä tai luvattomaan esineeseen, peli jatkuu.

12 Seuraamukset /rangaistukset

12.1 etu: rangaistus tulee viheltää ainoastaan silloin kun pelaaja tai joukkue kärsii vastustajan tekemästä rikkeestä

jos rangaistuksen antaminen ei ole sen joukkueen edun mukaista, jota rikottiin, pelin tulee jatkua.

12.2 Vapaalyönti myönnetään vastapuolelle:

a kenen pelaajan tahansa tekemästä tahattomasta virheestä neljännesviivojen välillä.

b hyökkääjän tekemästä virheestä neljännesalueen sisällä, jota vastapuoli puolustaa

c puolustajan tekemästä tahattomasta virheestä neljännesalueen sisällä, jota hän

puolustaa, mukaan lukien tilanne kun pallo pelaajan vaatteisiin tai varusteisiin.

12.3 **Haaste/challenge tuomitaan** puolustavan pelaajan rikkeestä heidän omalla

kenttäpuoliskollaan siis puolikentästä alaspäin, joka estää luultavan maalin synnyn. **Challenge pelataan loppuun saakka vaikka jakson peliaika loppuisi kesken tapahtuman.**

b puolustajan tahallista rikkeestä hänen omassa päädyssään oman neljänneksen sisäpuolella pallollista pelaajaa kohtaan tai pelaajaa, jolla on mahdollisuus pelata palloa

Tuomarin merkkisignaali haasteelle on sama kuin signaali lyhyelle kulmalle. Molemmat kädet osoittavat vaakasuorassa maalia kohden.

12.4 Jos virheitä tai väärinkäytöksiä syntyy ennen kuin tuomittu rangaistus saadaan täytäntöön:

a. henkilökohtainen rangaistus voidaan myöntää

b. vakavampi rangaistus voidaan antaa

c. rangaistus voidaan muuttaa toisen joukkueen hyödyksi, jos ensimmäistä rikettä seurannut toinen rike on tehty ensimmäisestä rikkeestä edun saaneen joukkueen toimesta



13. Rangaistuksia koskevat käytännöt

13.1 vapaalyönnin paikka

a vapaalyönti suoritetaan läheltä sitä paikkaa missä rike on tapahtunut.

”läheltä” tarkoittaa pelietäisyyden päästä rikkeen teko paikasta, niin että merkittävää hyötyä ei synny

b. vapari annettu **hyökkävälle joukkueelle** joka sattui neljännes alueen sisällä annetaan **neljännesviivan** ulkopuolelta mahdollisimman läheltä rikkeen tapahtumapaikkaa.

c. vapari annettu puolustajalle heidän oman neljänneksen sisällä, vaparin saa antaa mistä vain alueelta.

13.2 Menettely annettaessa vaparia, keskialoitusta tai annettaessa sivurajalyöntiä kun pallo on mennyt laidoita yli.

a pallon tulee olla liikkumatta

b. kaikkien pelaajien tulee olla vähintään 4 metrin päässä pallosta paitsi vaparin suorittajan. *jos vastustaja/ tai oma pelaaja on lähempänä kuin 4 metriä pallosta, hän ei saa millään lailla häiritä vapaalyönnin antoa, pelata tai yrittää pelata palloa. Jos pelaaja, joka on lähempänä sallittua neljää (4) metriä ei puutu millään lailla peliin, vapaalyönti voidaan antaa välittömästi.*

c. puolenkentän jälkeen hyökkävälle joukkueelle tuomittua/ annettua vapaalyöntiä ei saa pelata / lyödä maalia kohti ennen kuin se on liikkunut 4 metriä tai jokin muu pelaaja on koskenut palloon kuin vapaalyönnin antaja ennen maalilaukausta.

- Jos vapaalyönnin antaja jatkaa peliä pallo hallussaan (yksikään muu pelaaja ei ole koskenut palloon vapaalyönnin annon jälkeen) palloa saa kuljettaa vapaasti, mutta

- pallon tulee liikkua vähintään 4 metriä ennen maalilaukausta.

13.3 Rankkari /Challenge eli rangaistuskuljetus ilman aikarajaa.

a. Kaikkien muiden kentällä olevien pelaajien paitsi challengea suorittavan pelaajan ja puolustavan maalivahtin täytyy olla keskiviivan takana.

c. challengea suorittajan on seistävä pallon takana suorituksen alkaessa.

d. challengea puolustavan maalivahtin täytyy seistä molemmat jalat joko maaliviivan päällä tai sen takana eikä maalivahti saa lähteä maaliviivalta ennen kuin palloa on pelattu

e. tuomari viheltää pilliin, kun challengea suorittava pelaaja ja sitä puolustava maalivahti ovat valmiina aloittamaan challengea.

f. challengea suorittava pelaaja ei saa pelata palloa ennen kuin tuomari on viheltänyt pilliin.

g. challengea suorittava pelaaja saa pelata palloa, mutta ei saa tehdä maalia ennen kuin pallo on kulkenut vähintään 4 metriä. Pallon saa kohottaa mille korkeudelle hyvänsä.

h. sen jälkeen, kun hyökkääjä on pelannut palloa, puolustava maalivahti saa liikkua.

i. sen jälkeen, kun hyökkääjä on pelannut palloa, peli jatkuu ja muut pelaajat molemmista joukkueista (jotka ovat olleen keskiviivan takana) voivat liittyä peliin.

j. kun challenge on tuomittu, se pelataan loppuun, vaikka puoliaika loppuisi challengea aikana.

Challenge ja samalla puoliaika päättyy kun:

- tulee maali;

- hyökkääjä tekee rikkeen;

- joku muu pelaaja kuin alkuperäinen challengea suorittaja tai maalivahti koskee palloon;

jos joku muu puolustava pelaaja kuin maalivahti tekee tahallisen rikkeen ennen tai heti palloon koskemisen jälkeen, challenge uusitaan.

jos joku muu puolustava pelaaja kuin maalivahti tekee tahallisen rikkeen ennen tai heti sen jälkeen kun

joku muu kuin alkuperäinen challengea suorittaja tai puolustava maalivahti koskee palloon, rangaistusvippaus tuomitaan;

- pallo menee yli pääty- tai sivurajan

Jos maalivahti pelaa pallon tahallaan takalaudan /päätyrajan yli, haaste/challenge uusitaan

Challenge uusitaan, jos puolustava maalivahti rikkoo tahattomasti challengea suorittavaa pelaajaa;

Rangaistusvippaus tuomitaan, jos puolustava maalivahti rikkoo tahallisesti challengea suorittavaa pelaajaa;



13.4

Rikkeet challengen aikana

- a. jos challenge aloitetaan ennen vihellystä, challenge suoritetaan uudelleen
- b. mikä tahansa virhe pelaajalta joka tekee challengea, vapaalyönti puolustavalle joukkueelle
- c. mikä tahansa tahaton virhe maalivahdilta joka puolustaa challengea sitä pelaajaa kohtaan joka suorittaa challengea
mukaanlukien liikkuminen ennenkuin challenge on alkanut: challenge suoritetaan uudelleen
- d. mikä tahansa tahallinen virhe maalivahdilta, joka puolustaa challengea sitä pelaajaa kohtaan joka suorittaa challengea:
rangaistusvippaus tuomitaan.
Rangaistusvippaus suoritetaan kuten maahockeyssä.

14 Henkilökohtaiset rangaistukset

14.1 mistä tahansa rikkeestä, rikkovaa pelaajaa voidaan:

- a. kehottaa varovaisuuteen (sanallisesti)
- b. väliaikaisesti poistaa pelistä 1 minuutin mittaisella jäähyrangaistuksella (osoitetaan **vihreällä kortilla**) jos maalivahti saa vihreän kortin hänet voi korvata kenttäpelaajalla joka kärsii rangaistuksen. Jos vastustaja tekee maalin rangaistus päättyy.
- c. väliaikaisesti poistaa pelistä vähintään 2 minuutin mittaisella jäähyrangaistuksella (**keltainen kortti**)
jokainen jäähyrangaistus vähentää, jäähyn keston ajaksi, rangaistun joukkueen kenttäpelaajia yhdellä. **Jos maalivahti saa keltaisen kortin (joutuu veskari jäähyille) rangaistu joukkue pelaa yhden vähemmällä, korvaava maalivahti tulee peliin. Jos 2 maalivahtia ei ole puettuna taysiin varusteisiin, kenttäpelaaja voi korvata maalivahdin kun laittaa suojaavat varusteet päälle.**
- d. Ulosajolla (osoitetaan **punaisella** kortilla)
jokainen ulosajo vähentää, rangaistun joukkueen kenttäpelaajia yhdellä loppuottelun ajan.



Rules of Hockey5s /

HOCKEY5s



TERMINOLOGIAA

Pelaaja

Joukkueen jäsen

Joukkue

Joukkue koostuu maksimissaan kahdestatoista henkilöstä, viiteen kentällä olevaan pelaajaan ja seitsemään vaihtomieheen

Kenttäpelaaja

pelaaja, joka osallistuu peliin ja ei toimi maalivahtina

Maalivahti

Joukkueen pelaaja, jonka peliasu koostuu vähintään kypärästä, jalkasuojista ja potkukärjistä. Maalivahti on myös oikeutettu pitämään maalivahdille tarkoitettuja käsisuoja ja muita suojaavia varusteita.

Kenttäpelaaja jolla on maalivahdin oikeudet

Kenttäpelaaja joka ei käytä täysiä maalivahdin suojavaarusteita, mutta jolla on maalivahdin oikeudet; Tällä pelaajalla tulee olla muista joukkueensa pelaajista poikkeavan värinen paita tunnistettavuuden vuoksi.

Hyökkäys/hyökkääjä

Joukkue (pelaaja), joka yrittää tehdä maalin

Puolustava joukkue/puolustaja

Joukkue (pelaaja), joka yrittää estää maalinteon

Takaviiva

Lyhyempi (27,30 metriä) pitkä rajaviiva

Maaliviiva

Maalitolppien väliin jäävä takaviiva JOLLA ON MYÖS LAIDAT.

Laidat

Laidat, jotka rajaavat pelialueen sen pidemmiltä sivuilta (40 metriä) ideaali korkeus 25cm

Kenttä alue

Alue on jaettu 4 neljännekseen jotka kaikki ovat yhtä suuria.

Pallon pelaaminen, Kenttäpelaaja

pysäyttäminen, torjuminen tai pallon liikuttaminen mailaa apuna käyttäen

"Työntäminen"

Pallon liikuttaminen mailalla lattiaa/maata pitkin käyttäen työntävää liikettä sen jälkeen kun maila on asetettu lähelle palloa.

Vippi

Pallon työntäminen niin, että se nousee ilmaan

Nosto/"kauhaisu"

Pallon nostaminen maasta käyttäen nostavaa liikettä. lavan kärki sijoittuu pallon alle ja pallo nousee ilmaan nostavaa liikettä apuna käyttäen

Lyönti (kielletty indoohockeyssä)

pallon pelaaminen heiluriliikettä käyttäen, "swingiä", (pallon lyöminen niin että lavan kärki nousee ennen lyöntiä lähelle olkapäälinjaa ennen sen alaspäin saattamista pallolle)

Laukaus maalia kohti

Maalilaukauksessa hyökkäävä pelaaja yrittää pelata palloa maaliin. Pallo voi mennä yrityksessä ohi maalista, mutta se lasketaan kuitenkin laukaukseksi maali kohti, jos pelaajan tarkoituksena on ollut saattaa pallo maaliin.

Peli etäisyys

Etäisyys, jolla pelaaja on kykenevä yltämään palloon ja pelaamaan sitä

Riisto

Toiminta, jolla estetään vastustajaa saamasta palloa takaisin itselleen

Rike

Sääntöjen vastainen toimenpide, josta tuomari voi rangaista

Aikalisa katkaisee pelin ja peliajan ennalta määrätyksi ajanjaksoksi. Aikalisa voi pyytää joukkueen kapteeni tai joukkueenjohtaja

<https://www.fih.hockey/static-assets/pdf/fih-rules-of-hockey-5s-jan-2024-final.pdf?v=1.01>