



# MAAHOCKEY SÄÄNNÖT

1.5.2022

---

SUOMEN HOCKEYLIITTO

Klaus Saijonkivi ja Jouni Lounaskorpi

# Sisällys

<b>TERMINOLOGIAA .....</b>	<b>2</b>
<b>PELIN PELAAMINEN.....</b>	<b>3</b>
1. <i>Kenttä.....</i>	3
2. <i>Joukkueiden kokoonpanot .....</i>	3
3. <i>Kapteenit.....</i>	4
4. <i>Pelaajien vaatetus ja varusteet.....</i>	4
5. <i>Ottelu ja tulokset.....</i>	6
6. <i>Ottelun aloittaminen ja uudelleen aloittaminen .....</i>	6
7. <i>Pallo kentän ulkopuolella.....</i>	7
8. <i>Maalin teko .....</i>	7
9. <i>Käyttäytyminen kentällä: pelaajat.....</i>	7
10. <i>Käyttäytyminen kentällä: maalivahdit tai pelaajat .....</i>	8
11. <i>Käyttäytyminen kentällä: Tuomarit .....</i>	9
12. <i>Rangaistukset .....</i>	9
13. <i>Rangaistuksia koskevat käytännöt .....</i>	10
14. <i>Henkilökohtaiset rangaistukset .....</i>	14
<i>Tavoitteet.....</i>	14
<i>Sääntöjen soveltaminen.....</i>	15
<i>Tuomarin taidot .....</i>	16
<i>Tuomarin merkinanto .....</i>	18

## Terminologiaa

### **Pelaaja**

Joukkueen jäsen.

### **Joukkue**

Joukkue koostuu maksimissaan kuudestatoista (16) henkilöstä, yhdestätoista (11) kentällä olevasta pelaajasta ja viidestä (5) vaihtomiehestä. Tämä voidaan muuttaa säännöillä enintään (18) kahdeksaksitoista pelaajaksi tällöin 2 pelaajaa pitää olla maalivahteja (Molemmat puettuna).

### **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 suojavarusteita, mutta jolla on maalivahdin oikeudet; Pakollinen kokeilu: ei ole sallittua käyttää kenttäpelaaja, jolla on maalivahdin oikeudet

### **Hyökkäys/hyökkääjä**

Joukkue (pelaaja), joka yrittää tehdä maalin.

### **Puolustava joukkue/puolustaja**

Joukkue (pelaaja), joka yrittää estää maalinteon.

### **Päätyraja**

Lyhyempi (55 metriä) pitkä rajaviiva.

### **Maaliviiva**

Maalitolppien väliin jäävä takaviiva.

### **Sivuraja**

Rajat, jotka rajaavat pelialueen sen pidemmiltä sivuilta (91,40 metriä).

### **Rinki**

Alue, joka rajoittuu neljännesympyrän ja takaviivan väliin, molemmissa päissä kenttää

### **Neljännesviiva**

Neljännesviiva ulottuu 22,90 metrin päähän takarajasta ja sulkee yhdessä takarajan ja sivurajojen kanssa 23 metrin alueen.

### **Pallon pelaaminen, kenttäpelaaja**

Pysäyttäminen, torjuminen tai pallon liikuttaminen mailaa apuna käyttäen.

### **Laukaus maalia kohti**

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

### **Lyönti**

Pallon pelaaminen heiluriliikettä käyttäen, ”swingiä”, (pallon lyöminen niin että lavan kärki nousee ennen lyöntiä lähelle olkapäälinjaa ennen sen alaspäin saattamista pallolle) lisäys: ”Slap” lyödä palloa, johon liittyy pitkä työntö tai lakaisu liike mailalla, ennen kuin kosketus palloon saadaan, tätä pidetään lyöntinä.

### **”Työntäminen”**

Pallon liikuttaminen mailalla maata pitkin käyttäen työntävää liikettä sen jälkeen, kun maila on asetettu lähelle palloa. Työnnössä pallo ja mailan kärki ovat kosketuksissa maanpintaan.

### **Vippi**

Pallon työntäminen niin, että se nousee ilmaan. Pallon pelaaminen takakäden puolelta Pallon pelaaminen eteenpäin mailaa apuna käyttäen silloin, kun pallo sijoittuu pelaajan oikealle puolelle.

### **Pelietäisyys**

Etäisyys, jolla pelaaja on kykenevä yltämään palloon ja pelaamaan sitä.

### **Riisto**

Toiminta, jolla estetään vastustajaa pitämästä pallon hallinta itsellään.

### **Rike**

Sääntöjen vastainen toimenpide, josta tuomari voi rangaista.

# Pelin pelaaminen

## 1. Kenttä

Alla oleva kuvaus kentästä on yksinkertaistus. Yksityiskohtainen kuvaus kentästä ja välineistöstä on kirjattuna erilliseen liitteeseen sääntökirjan lopussa.

- 1.1. Kenttä on suorakaide, 91,40 metriä pitkältä sivultaan ja 55 metriä leveä.
- 1.2. Sivurajat rajaavat pitkät sivut pelikentästä ja takaviivat lyhyemmät sivut.
- 1.3. Maaliviiva on maalitolppien väliin jäävä viivan osa päätyviivaa.
- 1.4. Keskiviiva jakaa kentän kahteen yhtä suureen osaan
- 1.5. Neljännesviiva sijoittuu 22,90 metrin päähän takaviivoista
- 1.6. Alueet, joita kutsutaan ringeiksi, on merkattuna maalien ympärille kumpaankin päähän kenttää
- 1.7. 150 mm rangaistusvippaukseen käytetty piste (pilkku) tulee olla merkattuna kummankin maalin keskilinjalle. Piste tulee olla 6,40 metrin päässä maaliviivasta, maaliviivan sisemmästä reunasta mitattuna
- 1.8. Kaikki viivat ovat 75 mm leveitä ja ovat osa kenttää
- 1.9. Kentän neljässä kulmassa tulee olla 1.2–1.5 metriä korkeat rajaliput
- 1.10. Maalit tulee asettaa kenttäalueen ulkopuolelle maalin keskipiste kohdistettuna takaviivan keskipisteeseen, koskettaen takaviivaa.

## 2. Joukkueiden kokoonpanot

- 2.1. Yhdestä joukkueesta peliin voi osallistua yhtäaikaisesti enintään yksitoista pelaajaa.

*Jos joukkueella on kentällä enemmän kuin yksitoista pelaajaa kerrallaan, peliaika tulee pysäyttää ja tilanne korjata. Sääntöä rikkoneen joukkueen kapteenia tulee rangaista henkilökohtaisella rangaistuksella, tilannetta edeltäviä päätöksiä ei saa muuttaa. Peli ja aika käynnistetään uudelleen vapaalyönnillä sääntöä*

*rikkonutta joukkuetta vastaan. Jos ennen ajan pysäyttämistä on sattunut sääntöriike, tulee se asettaa täytäntöön.*

- 2.2. Joukkue pelaa joko maalivahdin kanssa tai joukkue pelaa vain kenttäpelaajilla.

Joukkue voi siis pelata:

*- Maalivahdilla; Maalivahdilla tulee olla kenttäpelaajista poikkeavan värinen paita ja maalivahdille tarkoitetut suojat. Suojiin kuuluu vähintään kypärä, jalkasuojat ja potkukärjet; tätä pelaajaa kutsutaan näissä säännöissä maalivahdiksi*

*- tai yhdellätoista kenttäpelaajalla. Kenttäpelaaja pelaavat samanvärisillä paidoilla ja yhdelläkään kenttäpelaajista ei ole maalivahdin oikeuksia. Yksikään pelaajista ei voi käyttää kypärää, kasvomaskin käyttö on kumminkin sallittua, kun joukkuetta vastaan on tuomittu lyhyt kulma tai rangaistusvippaus.*

Muutoksia näihin joukkueen kokoonpanoihin kentällä voidaan tehdä silloin kun pelaajan vaihtaminen on sallittua.

- 2.3. Kenttäpelaajan vaihtaminen

- a) Pelaajan saa vaihtaa vapaasti toiseen lukuun ottamatta ajanjaksoa lyhyenkulman antamisesta sen päättämiseen. Tämän jakson aikana on sallittu ainoastaan vaihtaa loukkaantunut tai jäähyyn saanut puolustavan joukkueen maalivahti.

*Jos ensimmäistä lyhyttä kulmaa seuraa välittömästi*

*Toinen lyhyt kulma. Muut kun edellä mainitut vaihdot voidaan suorittaa vasta kun välittömästi ensimmäistä lyhyttä kulmaa seuranneet lyhyet kulmat on pelattu loppuun.*

*Lyhyessä kulmassa puolustava maalivahti, joka on loukkaantunut tai saanut jäähyyn voidaan vaihtaa toiseen maalivahtiin tai kenttäpelaajaan. Lyhyessä kulmassa puolustavan joukkueen loukkaantunut tai rangaistuksen saanut pelaaja, pelaajaa ei voida vaihtaa maalivahtiin tai kenttäpelaajaan.*

*Jos joukkueella on ainoastaan kenttäpelaajia kentällä, mitään vaihtoja ei voida suorittaa lyhyen kulman aikana.*

*Jos maalivahti saa jähyn, rikkeen aiheuttanut puoli jatkaa peliä yhtä pelaajaa vähemmällä.*

- b) Mitään rajaa sille, montako 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 kentälle.
- d) Rangaistua pelaajaa ei voida vaihtaa rangaistuksen voimassa olo aikana. Jäähyrangaistuksen keston ajan rangaistu joukkue pelaa vajaamiehenä. Ulosajon sattuessa rangaistu joukkue pelaa vajaamiehenä pelin loppuun.
- e) Jähyn jälkeen pelaaja voidaan vaihtaa toiseen ilman, että rangaistu pelaaja käy kentällä.
- f) Pelaajan tulee poistua tai saapua kentälle vaihdon aikana kolmen metrin sisältä keskiviivasta, tuomarin kanssa sovitulta kenttäpuoliskolta.
- g) Aika pysäytetään maalivahdin vaihto tilanteessa. Muussa tapauksessa aikaa ei pysäytetä vaihdon tapahtuessa

*Aika pysäytetään siksi ajaksi, että maalivahti pystyy osallistumaan vaihtotilanteeseen. Pysäytettyä aikaa ei pidennetä siitä syystä, että maalivahdin vaihdon yhteydessä täydennetään vaihdettavan maalivahdin varusteita mukaan lukien tilanteet, missä tapahtuu loukkaantuminen tai sääntöriike.*

**2.4.** Kenttäpelaaja, joka jättää kentän loukkaantumisen hoidon, juomisen, varusteiden vaihdon tai jonkin muun syyn takia, mitä ei voida katsoa vaihdoksi, on velvollinen saapumaan takaisin kentälle päätyviivan ja neljännesviivan rajaamalta alueelta siltä puolelta kenttää, jolta vaihtojen sallitaan tapahtuvan

*Pelaaja on oikeutettu poistumaan ja palaamaan takaisin kentälle mistä tahansa osasta kenttää silloin kun asia liittyy osaksi peliä (esimerkiksi silloin kun puolustaja pukee päälleen kasvosuojan lyhyttä kulmaa varten)*

**2.5.** Pelin aikana kentällä saa olla ainoastaan kenttäpelaajat, tuomarit ja maalivahdit. Muun

henkilön tulee pyytää tuomarilta lupa astuakseen pelikentälle.

**2.6.** Pelaajat kentällä ja kentän ulkopuolella ovat tuomarin vallan alla ottelun ajan, mukaan lukien puoliajat.

**2.7.** Pelaaja, joka on loukkaantunut tai verta vuotava tulee poistua pelikentältä, jos sairaanhoidolliset syyt eivät tätä estä. Loukkaantunut tai verta vuotava pelaaja saa palata kentälle sen jälkeen, kun verta vuotavat haavat on peitetty ja pelaaja on vaihtanut mahdolliset veriset asusteensa uusiin.

### 3. Kapteenit

**3.1.** Joukkueessa tulee olla nimetty kapteeni

**3.2.** Varakapteeni tulee nimetä silloin, jos kapteeni on poistettu kentältä

**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

**4.1.** Joukkueella tulee olla yhtenäinen peliasu.

**4.2.** Pelaajalla ei saa olla mitään sellaista päällään, mikä voi aiheuttaa vaaratilanteen kanssapelaajille.

Kenttäpelaajat:

- Kenttäpelaajan on sallittu pitää suojaavia hansikkaita. Hansikas ei saa kooltaan olla merkittävästi kättä kookkaampi. Mikä tahansa käsisuoja, jota käytetään sekä normaalissa pelissä että rangaistuskulman aikana, täytyy käden sopia mukavasti (ilman on tarve puristaa kättä mitenkään kasaan) avoimena laatikoon, jonka sisämitat ovat 290 mm pitkä x 180 mm leveys x 110 mm /korkeus.

- Pelaajan on suositeltavaa käyttää sääri-, nilkka- ja hammassuojia
- Pelaaja saa käyttää koko ottelun ajan, ainoastaan terveydellisiin syihin perustuen, sileää mielellään läpinäkyvää tai valkoista, mutta muuten yksiväristä kasvosuojusta tai muovisia suojalaseja (esimerkiksi laseja, joissa on pehmeä sankaosa ja muovilinssit). Kasvosuojuksen tulee olla hyvin istuva. Terveydellisiin syihin perustuvista vaihtoehtoisista suojavarusteista tulee olla todistus. Pelaajan tulee olla tietoinen myös niistä riskeistä, mitä pelaamiseen liittyy. Pelaajan sallitaan käyttää todistuksen mukaista suojavarustetta myös lyhyen kulman aikana ja rangaistusvippauksen aikana ja silloin kun he ovat puolustuspuolella ringin sisällä. Muiden kuin pelaajien, jolla on maalivahdin oikeudet ei sallita käyttää päätä suojaavaa suojusta (kasvosuojusta tai muuta päätä suojaavaa muissa tilanteissa).
- Saa käyttää kaikenlaista vartaloa suoja (mukaan lukien jalkasuojat tai polvisuojat, kun puolustetaan rangaistuskulmaa) normaalin pelivaatteen alla. Tähän tarkoitukseen käytettyjä Polvisuojapehmusteita voidaan käyttää sukkiensa ulkopuolella, jos niiden väri on täsmälleen sama väri kuin sukanväri tai musta.
- Saavat käyttää suoja, joka on mieluiten sileä läpinäkyvä tai yksivärisen kasvonaamio tai metallinen grillikasvomaski, joka seuraa kasvojen ääriviivoja, puolustaessaan rangaistuskulmaa tai rangaistusvippausta.

Kaikkien pelaajien on poistettava kaikki suojat ennen kuin he poistuvat 23 metrin alueelta tai toimittava tuomarin ohjeiden mukaan tai kun tuomari määrää ne poistettavaksi. Ensisijainen tavoite käyttää kasvonaamaria puolustaessaan rangaistuskulmaa on turvallisuus. Olisi sallittava sellaisten kasvosuojainten käyttö, jotka ovat näiden ohjeiden taustalla olevan hengen mukaisia. Pelaajat eivät saa käyttäytyä muille pelaajille vaarallisella tavalla käyttämällä suojavarusteita, jotka heillä on yllään.

- 4.3.** Maalivahdeilla paita on eri väriä kuin oman ja vastustajan paidan väri. Kynärpääsuojukset voivat olla paidan/vaateen päällä.

*Maalivahdin tulee pitää paita/vaate yläruumista suojaavien varusteiden päällä.*

- 4.4.** Maalivahdin tulee pitää suojaavia varusteita, jotka koostuvat ainakin; Kypärästä, jalkasuojista ja potkukärjistä. Kypärä ja käsisuojat voidaan poistaa siinä tapauksessa, jossa maalivahti menee laukaisemaan rangaistusvippausta.

*Seuraavat suojat ovat sallittuja ainoastaan maalivahdilla: Rinta-, olkapää-, käsi-, kyynär-, reisi-, ja polvisuojat sekä jalkasuojat ja potkukärjet.*

- 4.5.** Pelaaja, jolla on maalivahdin oikeudet voi pitää kypärää päässään silloin, kun palloa pelataan neljännesviivan sisäpuolella joukkueen puolustuspäässä; Kypärä tulee olla pelaajan päässä silloin kun puolustettavaan päähän suoritetaan lyhyttä kulmaa tai rangaistusvippausta. *Maalivahdille ja pelaajalle, jolla on maalivahdinoikeudet, suositellaan pääsuojusta, joka koostuu pään kokonaan peittävästä kypärästä, tähän yhdistetystä kasvosuojuksesta ja kaulasuojasta.*
- 4.6.** Maalivahdin luonnollista kokoa merkittävästi suurentavaa vaatetusta tai suojavarustetta, ei saa käyttää
- 4.7.** Mailan tulee olla lajille perinteisen muotoinen. Maila koostuu varresta ja käyrästä päästä, joka on vasemmalta puoleltaan tasainen.
- a) Mailan tulee olla sileä, eikä siinä saa olla karkea tai teräviä kohtia.
  - b) Maila tulee mahtua kokonaisuudessaan läpi halkaisijaltaan 51 mm rinkulasta
  - c) Mailan varren kaaren tulee olla profiililtaan jatkuvan tasainen koko mailan mitan. Kaari tulee olla mailan lavanpuolella tai mailan takapuolella, muttei molemmilla puolilla. Kaari saa olla maksimissaan 25 mm syvä.).
  - d) Mailan tulee täyttää FIH sääntökomitean määritelmät.

- 4.8.** Pallon tulee olla pyöreä, kova ja valkoinen (tai sen värinen, että pallo erottuu selkeästi pelikentästä) Yksityiskohtaiset määritelmät koskien mailaa, palloa ja maalivahdin välineitä löytyy sääntökirjan liitteestä

## 5. Ottelu ja tulokset

- 5.1.** Ottelu koostuu neljästä 15 minuutin neljänneestä, 2 minuutin tauko sekä 1. Ja 2. Neljänneksen että 3. Ja 4. Neljänneksen välissä. 5 minuutin puoliaika 2. Ja 3. Neljänneksen välissä.

*Ottelu- ja puoliajan pituuksista voidaan sopia joukkueiden kesken. Sovittaessa normaalista poikkeavista otteluajan tai puoliajan pituuksista, tulee ottaa huomioon kyseisen kilpailun asettamat määräykset peliajan tai puoliajan pituuksille.*

*Jos aika loppuu juuri ennen kuin tuomari olisi muuten tehnyt päätöksen, tuomarin on sallittu tehdä tämä päätös välittömästi aikalisän täytäntöönpanon tai neljänneksen päättymisen jälkeen. Jos tapahtuma tapahtuu juuri ennen; aikalisän pyytämistä, neljänneksen päättymistä tai ottelun päättymistä, joka vaatii tuomarin uudelleen katselun (review) Tuomarilla on oikeus uudelleen katseluun, vaikka peliaika olisi vihelletty poikki. Uudelleenkatselu ja siihen liittyvät toimenpiteet tulee antaa/ toteuttaa välittömästi tilanteen korjaamiseksi.*

Joukkue, joka on tehnyt enemmän maaleja otteluajan aikana, on voittaja. Jos maaleja ei tehdä tai joukkueet päätyvät samaan maalimäärään, ottelu tuomitaan tasapeliksi.

## 6. Ottelun aloittaminen ja uudelleen aloittaminen

### 6.1. Kolikon heitto

- Joukkue, joka voittaa kolikonheiton saa valita, joko puolen, jolla pelaa kaksi ensimmäistä neljänneistä tai keskialoituksen.
- Jos joukkue valitsee puolen, jolla pelaa kaksi ensimmäistä neljänneistä, vastustaja joukkue aloittaa pelin keskialoituksella.
- Jos kolikonheiton voittanut joukkue valitsee aloituksen, vastustava joukkue saa valita puolen, jolla pelaa kaksi ensimmäistä neljänneistä.

### 6.2. Pelin suunta vaihtuu kolmannella neljänneksellä

### 6.3. Keskialoitus suoritetaan:

- Joukkue, joka valitsi aloituksen, aloittaa ottelun ja toisen neljänneksen. Muussa tapauksessa toinen joukkue aloittaa ne.

- Puoliajan jälkeen ja neljännen neljänneksen aloittaa se joukkue, mikä ei tehnyt aloitusta ensimmäisellä puoliajalla.
- Maalin jälkeen peli aloitetaan keskialueelta, aloituksen suorittaa joukkue, jolle maali oli tehty.

### 6.4. Keskialoitus

- Keskialoituksessa pallo viedään keskelle kenttää.
- Aloittava joukkue saa pelata pallon haluamaansa suuntaan
- Kaikkien pelaajien, pois lukien aloittaja, tulee olla aloituksessa oman maalinsa puolella.

Keskialoituksessa noudatetaan samoja sääntöjä kuin vapaalyönnin suorittamisessa.

### 6.5. Bully-aloitus suoritetaan peliä uudelleen käynnistettäessä, jos peli on pysähtynyt loukkaantumisen tai jonkin muun syyn takia ja kumpaakaan joukkuetta ei rangaista tapahtuneesta.

- Bully suoritetaan siitä paikasta, missä palloa pelattiin ennen kuin peli vihellettiin poikki. Pallon tulee kumminkin olla 15 metriä kauempana takarajasta ja 5 metrin päässä ringin rajasta.
- Pallo asetetaan kahden eri joukkueen pelaajan väliin, jotka sijoittuvat kasvotusten toisiaan vasten niin, että oma maali jää pelaajan oikealle puolelle.
- Pelaajat aloittavat mailankärki asetettuna maata vasten, pallon oikealle puolelle. Maila nostetaan maasta ja mailan litteällä puolella kosketetaan vastustajan mailaa pallon yläpuolella. Tämän jälkeen palloa saa pelata vapaasti.
- Muiden pelaajien tulee asettautua vähintään 5 metrin päähän pallosta.

Jos rangaistuskulman aikana tuomitaan bully, eikä mikään pykälän 13.5 ehtoista (a:sta f:ään) ei täyty, rangaistuskulma uusitaan.

### 6.6. Peliä jatketaan puolustavan joukkueen vapaalyönnillä 15 metrin päästä maalista, silloin kun rangaistusvippaus on suoritettu ja maalia ei tilanteesta ole syntynyt. Pallo asetetaan maalin keskilinjalle.

## 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 lentäessä rajan yli.
- 7.3.** Kun pallo lentää yli sivurajan, peli käynnistetään uudelleen siitä paikasta, mistä pallo on mennyt yli rajan. Vapaalyönnin säännöt pätevät peliä uudelleen käynnistettäessä
- 7.4.** Kun pallo on pelattu päädyistä yli ja maalia ei tilanteesta synny:
- Jos pallo on pelattu hyökkääjän toimesta päätyrajan yli, peli käynnistetään uudelleen 15 metrin päästä takarajasta siinä linjassa, missä pallo lensi päätyrajasta yli. Vapaalyönnin säännöt pätevät peliä uudelleen käynnistettäessä.
  - Jos pallo pelataan tahattomasti puolustajan, maalivahtin torjunnasta Hyökkäävä joukkueen peli käynnistetään uudelleen 23 metrin päästä takarajasta siinä linjassa, missä pallo meni päätyrajasta yli. Kulmalyöntiä ei enää ole!
  - Kun pallo pelataan päätyrajan yli tahallisesti puolustajan toimesta, ellei maalivahti tai pelaaja sitä torju, peliä jatketaan hyökkäävän joukkueen lyhyellä kulmalla.

## 8. Maalin teko

- 8.1.** Maali syntyy, kun pallo pelataan ringin sisältä hyökkäävän joukkueen toimesta kokonaisuudessaan maaliviivan yli ja yläriman ali, eikä pallo ei käy ringin ulkopuolella maalintekoyrityksen aikana.

## 9. Käyttäytyminen kentällä: pelaajat

*Pelaajien odotetaan käyttäytyvän vastuuntuntoisesti*

- 9.1.** Ottelu käydään kahden joukkueen välillä ja kentällä saa olla samaan aikaan enintään yksitoista (11) 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
- 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.** Pelaajan ei tule lyödä palloa kovaa mailan alaosan reunalla.
- 9.7.** Pelaaja saa pelata palloa olkapäänyläpuolella 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 mailaa ei enää ole.
- 9.8.** Pelaaja ei saa pelata palloa vaarallisesti tai siten, että pelaajan toimet aiheuttavat vaarallista peliä. Pallo katsotaan vaarallisesti pelatuksi, jos se aiheuttaa oikeutetun väistöliikkeen pelaajassa. Rangaistus pannaan täytäntöön, missä siihen johtava toiminta tehtiin.
- 9.9.** Pelaaja ei saa tahallisesti nostaa palloa maasta lyömällä. Nostaminen on sallittua silloin kun pelaaja yrittää tehdä maalia ringin sisäpuolelta.

*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 5 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.*

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

Sytön saa katkaista alle 5 metriä vastaanottajasta, mutta pelietäisyyden ulkopuolella, kunhan se tehdään turvallisesti. 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.

- 9.11.** 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 ruumiinosaan pallon pelaamiseksi tai silloin kun pelaaja asettaa itsensä niin, että hänellä on tarkoitus pysäyttää pallo tällä tavoin. Virhettä ei tapahdu myöskään silloin kun pallo osuu mailasta kiinni pitävään käteen, jos pallo olisi muuten osunut mailaan.*

- 9.12.** Pelaaja ei saa estää toista pelaajaa pelaamasta palloa

Pelaaja estää, jos hän

- Peruuttaa vastustajaa päin
- Fyysisesti estää vastustajaa pääsemästä pallolle mailaa tai ruumista apuna käyttäen
- Suojaa palloa säännön mukaiselta riistolta mailaa tai ruumista apuna käyttäen. Eli shielding the ball.
- Tuomarin pitää myös puuttua pelaajiin, joka työntämällä tai nojaamalla saa

vastustajan menettämään pallonhallintansa.

*Paikallaan olevan pelaajan, joka vastaanottaa palloa, rintamasuunta saa olla mihin suuntaan tahansa.*

*Pallollisen pelaaja saa liikkua pallon kanssa haluamaansa suuntaan. Kiellettyä on liikkua pallollisena vastustajaa päin vartaloa apua käyttäen tai liikkua vastustajan pelaajan ja pallon väliin, joka on pelietäisyydellä pallosta ja yrittää pelata sitä.*

*Pelaaja, joka juoksee pallollisen pelaajan editse tai estää toista pelaajaa pääsemästä pelaamaan palloa on estämistä (kolmannen osapuolen estäminen tai varjo obstruktio).*

*Sääntöä noudatetaan myös tilanteessa, jossa hyökkäävä pelaaja juoksee poikki, tai estää vastustajaa pääsemästä pelaamaan palloa annettaessa lyhyttä kulmaa.*

- 9.13.** Pelaajan ei tule yrittää riistää palloa vastustajalta, jos hänellä ei ole mahdollista pelata palloa ilman ruumiillista kontaktia.

- 9.14.** Pelaajan ei tule mennä vastustajan maaliin tahallisesti tai juosta kummankaan maalin takaa.

- 9.15.** Pelaaja ei saa vaihtaa mailaa sinä aikana, kun lyhyt kulma tai rangaistusvippaus on tuomittu ja loppuun saatettu. Mailan saa vaihtaa, jos peliväline ei enää noudata sille annettuja laatuvaatimuksia (ts. Rikkoontuneen mailan saa vaihtaa toiseen).

- 9.16.** Kentälle, kohti palloa tuomaria, tai muuta henkilöä päin ei saa heittää mitään vierasta esinettä tai ylimääräistä pelivälinettä.

- 9.17.** Tahallinen pelin viivyttäminen on kielletty.

## **10. Käyttäytyminen kentällä: maalivahdit tai pelaajat**

- 10.1.** Maalivahti, jolla on päällään vähintään kypärä, jalkasuojat ja potkukärjet, ei saa puuttua peliin oman neljännesviivan ulkopuolella. Poikkeus sääntöön; maalivahdin sallitaan laukoa rangaistusvippaus.

*Maalivahdin tulee pitää kypärä päässään koko pelin ajan, poikkeuksellisesti kypärän voi ottaa päästä rangaistusvippauksen laukomisen ajaksi.*

- 10.2.** Kun pallon on puolustus pään ringin sisäpuolella ja maalivahdilla on maila kädessään.
- a) Maalivahdin on sallittu käyttää 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. Maalivahdin ei saa käyttäytymisellään saattaa kanssapelaajiaan vaaratilanteisiin.

*Maalivahti ei saa käyttää hyväksi suojaavia pelivarusteitaan pelitilanteissa niin, että se aiheuttaa vaaratilanteen kanssapelaajille.*

- 10.3.** Maalivahti ei saa sulkea palloa alleen.
- 10.4.** Kun pallo on puolustettavan ringin ulkopuolella, maalivahti saava ainoastaan pelata palloa mailallaan.

## 11. Käyttäytyminen kentällä: Tuomarit

- 11.1.** Kaksi tuomaria tuomitsee ottelun, soveltaa sääntöjä ja katsoo, että ottelu käydään reilun pelin hengessä.
- 11.2.** Kumpikin tuomari on pääasiallisesti vastuussa oman kenttäpuoliskonsa tapahtumista.
- 11.3.** Tuomari, jonka kenttäpuoliskolla peli kulloinkin on, on päävastuussa vapaalyöntien, lyhyiden kulmien ja maalien tuomitsemisesta.
- 11.4.** Tuomari on velvollinen pitämään kirjaa maaleista, varoituksista ja pelikielloista.
- 11.5.** Tuomarit ovat vastuussa siitä, että ottelu käydään sovitun peliajan puitteissa. Tuomari on velvollinen ilmoittamana neljännesten ja peliajan päättymisestä” sekä ilmoittamaan lyhyen kulman päättymisestä tilanteessa, jossa lyhyt kulma pelataan loppuun peliajan päättymisen jälkeen.
- 11.6.** Tuomari viheltää pilliin:
- a) Neljännesten käynnistymisen ja loppumisen merkiksi
- b) Bullyn käynnistämiseksi.

- c) Rangaistuksen vahvistamiseksi
- d) Pysäyttää aika, kun lyhyt kulma on tuomittu
- e) Uudelleen käynnistää aika, kun lyhyt kulma annetaan
- f) Pelin uudelleen käynnistämiseksi maalin jälkeen
- g) Pelin uudelleen käynnistämiseksi rangaistusvippauksen jälkeen, jos maalia ei tilanteesta synny
- h) Ajan pysäyttämiseksi maalivahdin vaihdon yhteydessä sekä pelin uudelleen käynnistämiseksi vaihdon tapahduttua
- i) Ottelun pysäyttämiseksi jostain muusta syystä ja uudelleen käynnistämiseksi
- j) Jos on tarpeen merkiksi pallon menemisestä rajojen yli.

**11.7.** Tuomari ei saa valmentaa ottelun aikana.

**11.8.** Jos pallo osuu tuomariin, luvattomaan henkilöön tai mihin tahansa irtonaiseen esineeseen kentällä, peli jatkuu.

## 12. 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 tuomitaan rikkeen kärsineelle joukkueelle:
- a) Rikkeestä neljännesviivan sisäpuolella
- b) Hyökkääjän tekemästä rikkeestä neljännesviivan sisäpuolella
- c) Puolustajan tahattomasta rikkeestä ringin ulkopuolella, puolustajan neljännesviivan sisäpuolella.
- 12.3.** Lyhyt kulma annetaan:

- a) Puolustajan tekemästä rikkeestä ringin sisäpuolella, joka ei estä todennäköistä maalintekoa
- b) Tahallisesta virheestä ringin sisäpuolella pallotonta pelaajaa kohtaan
- c) Puolustajan tahallisesta rikkeestä ringin ulkopuolella, mutta oman neljännesviivan sisäpuolella
- d) Pallo pelataan tahallisesti päätyrajan yli puolustajan toimesta

*Maalivahdit saavat mailalla, suojavarusteillaan tai millä tahansa ruumiinosalla torjua pallon mihin tahansa suuntaan mukaan lukien takarajan yli.*

- e) Jos pallo jää jumiin (lodged) puolustavan pelaajan vaatetukseen ringin sisällä.

#### 12.4. Rangaistusvippaus tuomitaan

- a) Puolustavan pelaaja rikkeestä, joka estää maalin synnyn. Jos pallo osuu ringissä lojuvaan esineeseen ja siitä olisi tullut maali, rangaistusvippaus voidaan tuomita.
- b) Puolustajan tahallisesta rikkeestä puolustettavan ringin sisäpuolella pallollista pelaajaa kohtaan tai pelaajaa, jolla on mahdollisuus pelata palloa.

#### 12.5. Jos virheitä tai väärinkäytöksiä syntyy ennen kuin tuomittu rangaistus saadaan täytäntöön:

- a) Ei enää kymmenen metrin siirtoa, tilanteessa kortti rikkomisesta kohdat b, c ja d.

Erillinen 10 metrin siirretty vapari ylöspäin on poistettu. Tämä on tullut tarpeettomaksi uuden säännön kanssa, kun vavarin saa antaa itselle.

- b) Vakavampi rangaistus voidaan antaa.
- c) Henkilökohtainen rangaistus voidaan myöntää.
- d) 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 tekopaikasta niin, että merkittävää hyötyä ei synny.*

*Vapaalyönnin paikka tulee määrittää tarkemmin neljännesviivan sisäpuolella.*

- b) Puolustavan joukkueen vapaalyönti, joka tuomitaan lähempää kuin 15 metriä takarajasta, viedään annettavaksi 15 metrin päähän takarajasta suorassa linjassa tapahtuneeseen rikkeeseen nähden, sivurajan suunnassa Ringin sisällä puolustavalle joukkueelle tuomittu vapaalyönti voidaan antaa mistä tahansa ringin sisältä.

### 13.2 Vapaalyöntiä, keskialoitusta ja pelin uudelleen käynnistämistä silloin, kun pallo on lentänyt sivurajan yli, koskevat käytännöt;

Vapaalyönti ringin läheltä (Kohta 13.2): kaikkien pelaajien vapaalyönnin antajaa lukuun ottamatta täytyy olla 5 metrin etäisyydellä pallosta, vaikka he ovat ringin sisäpuolella. Jos hyökkääjä kuitenkin päättää antaa vapaalyönnin välittömästi, silloin puolustajat, jotka ovat ringin sisäpuolella alle 5 metrin päässä pallosta saavat varjostaa ringin sisäpuolella kuten ennenkin säännöissä on selitetty.

### Alla olevat säännöt koskevat kaikkia em. tapauksia

- a) Pallon tulee olla liikkumatta.
- b) Vastustajan tulee olla vähintään 5 metrin päässä pallosta.

*Jos vastustaja on lähempänä kuin viisi metriä pallosta, hän ei saa millään lailla häiritä vapaalyönnin antoa, pelata tai yrittää pelata palloa. Jos pelaaja, joka on lähempänä sallittua viittä metriä ei puutu millään lailla peliin, vapaalyönti voidaan antaa välittömästi.*

- c) Hyökkääjän eduksi, neljännesviivan sisäpuolella tuomitussa vapaalyönnissä kaikkien pelaajien, pois lukien vapaalyönnin antaja tulee olla 5 metrin päässä pallosta.

- d) Pallo voidaan antaa lyömällä, työntämällä vipaamalla tai kauhaisemalla
- e) Pallo voidaan saattaa ilmaan suoraan vapaalyönnistä työntämällä, vipaamalla tai kauhaisemalla. Pallo ei saa kohottaa ilmaan tahallisesti lyömällä.
- f) Neljännesviivan (23 m) sisäpuolella hyökkävälle joukkueelle annettua vapaalyöntiä ei saa pelata ringin sisäpuolelle ennen kuin pallo on liikkunut 5 metriä tai puolustava pelaaja on koskenut palloa.
- Jos vapaalyönnin antaja jatkaa peliä pallo hallussaan (yksikään puolustava pelaaja ei ole koskenut palloon vapaalyönnin annon jälkeen) palloa saa kuljettaa vapaasti,
- Pelaaja voi pelata palloa, kuinka monta kertaa tahansa, **mutta**
- Pallon tulee liikkua vähintään 5 metriä ennen sen syöttämistä, lyömistä ringin sisään.

Vaihtoehtoisesti:

- Hyökkävän joukkueen vapaalyönnissä, joka on alle 5 m ringistä, palloa ei saa pelata rinkiin ennen kuin pallo on kulkenut vähintään 5 metriä tai puolustava pelaaja on koskenut palloa
- Kun puolustava pelaaja on koskettanut palloa, pallon voi pelata rinkiin kuka tahansa pelaaja mukaan lukien vapaalyönnin antaja
- Jos vapaalyönti, joka on alle 5 metriä ringistä, annetaan välittömästi, puolustaja, joka on ympyrän sisällä lähempänä kuin 5 metriä varamin antajaa voi varjostaa ei häiritä varamin antajaa seuraten häntä ringin sisällä, kunnes pallo on liikkunut sen 5 metriä ja sen jälkeen yrittää saada palloa, tai vaihtoehtoisesti jos laillisesti paikalle saapunut puolustaja on koskettanut palloa voi sitä pelata. Jos hyökkääjä ei anna vapaalyöntiä välittömästi, kaikkien muiden pelaajien täytyy olla vähintään 5 metrin päässä pallosta, kun vapaalyönti annetaan.”

Pelaaja joko sisä- tai ulkopuolella ringin, joka oli 5 m tai yli 5 m varamin antopaikasta ei saa siirtyä lähemmäksi ja pysähtyä uudelleen paikoilleen paikkaan, jossa hän on 5 m lähempänä palloa/ siis varamin antopaikkaa.

Muuta, jota ei mainittu yllä, pelaaja ei saa yrittää (puolustaja/hyökkääjä) pelata palloa,

joka on ollut lähempänä kuin 5 m pallosta, häntä pitäisi rangaista sen mukaisesti, jos hän pyrkii osallistumaan peliin. Ajan pysäyttäminen hyökkääjän eduksi, neljännesviivan sisäpuolella tuomitussa vapaalyönnissä kaikkien pelaajien, pois lukien vapaalyönnin antaja tulee olla 5 metrin päässä pallosta,

Sallittua on pelata pallo korkeana hyökkäysringin yli niin, että pallo laskeutuu ringin ulkopuolelle. Tapauksessa tulee ottaa huomioon, mitä aiemmin on mainittu vaarallisesta pelaamisesta ja seikka, että yksikään pelaaja ei voi sallituin keinoin pelata palloa ringin sisä- tai yläpuolelta pallon ilmassa olon aikana.

**13.3** Lyhyen kulman antaminen:

- a) Aika ja peli keskeytetään sen jälkeen, kun lyhyt kulma on myönnetty ja aika ja peli käynnistetään uudelleen, kun joukkueet ovat valmiina.
- b) Pallo asetetaan takaviivalle, ringin sisään vähintään 10 metrin päähän maalitolpasta, hyökkävän joukkueen valitsemalle puolelle hyökkävän joukkueen pelaaja syöttää pallon. Syöttö tulee antaa maata pitkin, eikä sitä saa tarkoituksella nostaa.
- c) Hyökkääjällä, joka syötön antaa tulee olla vähintään toinen jalka takaviivan takana, kentän ulkopuolella.
- d) Muiden hyökkääjien tulee sijoittua ringin rajan ulkopuolelle niin, etteivät hyökkääjän jalat kädet tai maila kosketa maata ringin sisäpuolella.
- e) Yksikään muu hyökkääjä ei saa olla lähempänä kuin 5 metriä pallosta ennen syötön antamista.
- f) Lyhyeen kulmaan saa osallistua enintään viisi puolustavaa pelaajaa, mukaan lukien maalivahti. Pelaajien tulee sijoittua takaviivan ulkopuolelle. Puolustajien jalat kädet tai maila eivät saa koskea maata ringin sisäpuolella. Jos puolustava joukkue on päättänyt pelata ainoastaan kenttäpelaajilla, yhdelläkään puolustajalla ei ole maalivahdin oikeuksia.
- g) Ne puolustajat, jota eivät sijoitu takaviivan taakse tulevat sijoittua keskiviivan taakse.
- h) Yhdenkään hyökkääjän, syöttäjä pois lukien, ei sallita astua ringin sisään ennen kuin lyhyen kulman syöttö on annettu. Puolustajat eivät saa

ylittää takaviivaa eivätkä keskiviivaa ennen kuin syöttö on annettu.

- i) Lyhyen kulman antanut hyökkääjä ei saa koskettaa palloa, eikä liikkua pelietäisyydelle pallosta, ennen kuin sitä on pelannut jokin toinen pelaaja.
- j) Maalia ei voida tehdä ennen kuin pallo on käynyt ringin rajan ulkopuolella
- k) Jos ensimmäinen maalilaukaus on lyönti, pallon tulee ylittää maaliviiva tai tulee olla menossa maaliin enintään 460 mm korkuisena (maalin takalaudan korkeus) ennen minkäänlaisia kimmokkeita, jotta maali voidaan hyväksyä.

*Tämän säännön vaatimukset tulee täytyä, vaikka pallo koskettaisikin puolustajan mailaa tai ruumista ennen ensimmäistä maalilaukausta.*

*Jos ensimmäinen laukaus on lyönti ja pallo on tai tulee olemaan liian korkea ylittäessään maalilinjan tulee se tuomita virheenä vaikkakin pallo olisi myöhemmin torjuttu käyttäen mailaa tai ruumiinosaa.*

*Lyöty pallo voi olla korkeampi kuin 460 mm ennen pallon menoa maaliviivan yli, jos sen katsotaan olevan vaaraton ja pallo putoaa itsellään alle 460 mm ennen maaliviivan ylitystä.*

*Lyönniksi katsotaan myös pallon pelaaminen pitkällä työntävällä tai lakaisevalla liikkeellä ennen sen saattamista pallolle.*

- l) Toisen ja sitä seuraavien maaliyritysten sekä vippien ohjausten ja kauhaisujen on sallittu nostaa palloa mille korkeudelle tahansa, mutta ne eivät saa aiheuttaa vaarallista peliä.

*Puolustajaa, joka selvästi juoksee laukauksen eteen tai laukaisijaa päin ilman, että hänellä on aikomustakaan pelata palloa mailalla, tulee rangaista vaarallisesta pelistä.*

*Muuten, jos puolustaja, joka on lähempänä kuin viisi metriä ensimmäisestä maalia kohti menevästä laukauksesta lyhyessä kulmassa saa alle polven korkuisen laukauksen jalkaansa, hyökkäävälle joukkueelle tulee tuomita uusi lyhyt kulma. Jos puolustaja saa pallon polven yläpuolelle normaalissa peliasennossa, laukaus tulkitaan vaaralliseksi ja vapaalyönti tulee tuomita puolustavan joukkueen eduksi.*

- m) Lyhyen kulman säännöt eivät enää päde, jos pallo käy ringin ulkopuolella, yli (5) viiden metrin päässä ringin rajasta.

**13.4** Peliäikää pidennetään neljännesten tai otteluajan päättymisen jälkeen, jos peliäika loppuu kesken lyhyen kulman, tai sitä seuraavien lyhyiden kulmien aikana tai rangaistuslaukauksen vuoksi.

**13.5** Lyhyt kulma katsotaan pelatuksi, kun:

- a) Maali on tehty
- b) Vapaalyönti on tuomittu puolustavalle joukkueelle
- c) Pallo käy ringin ulkopuolella yli (5) viiden metrin päässä ringin rajasta
- d) Pallo pelataan päätyrajan yli, eikä uutta lyhyttä kulmaa tilanteesta koidu
- e) Puolustaja tekee rikkeen, joka ei aiheuta uutta lyhyttä kulmaa
- f) Rangaistusvippaus on tuomittu

**13.6** Rikheet lyhyen kulman aikana.

- a) Pelaaja, joka antaa lyhyttä kulmaa takarajalla ei ole vaadittua toista jalkaa kentän ulkopuolella. Lyhyt kulma tulee suorittaa uudelleen.
- b) Pelaaja, joka antaa kulmaa takarajalla ja harhauttaa pelatakseen palloa, tämä ei sallittua ja hänen on poistuttava antajan paikalta keskiviivalle, tämän pelaajan saa korvata uudella antajalla. Lyhyt kulma tulee suorittaa uudelleen. Jos tämä antajan harhautus johtaa puolustajan rikkeeseen (rajan ylitykseen) vain antajaa (hyökkääjää) rangaistaan ja hän siirtyy keskiviivalle.
- c) Puolustaja, muu kuin maalivahti ylittää takaviivan tai maaliviivan enenaikaisesti, rikkonut pelaaja siirtyy keskiviivalle ja häntä ei saa korvata uudella puolustajalla, lyhyt kulma uusitaan.

Jos puolustaja tässä tai muissa myöhemmin uusittavissa lyhyissä kulmissa ylittää päätyrajan ennen lupaa, rikkonut pelaaja siirtyy keskiviivan taakse, häntä ei saa korvata.

Jos puolustaja ylittää keskiviivan ennen antoa, lyhytkulma uusitaan.

- d) Maalivahti ylittää maaliviivan ennenaikaisesti, puolustava joukkue joutuu jatkamaan yhdenmiehen alivoimalla, lyhyt kulma uusitaan.

Rangaistu joukkue määrää kuka pelaajista menee keskiviivan taakse, häntä ei saa korvata uudella puolustajalla.

Jos rajan ennenaikainen rikkominen jatkuu, toistetaan toimenpiteet saman rangaistuskulman aikana, puolustava joukkue on velvollinen nimeämään lisää pelaajia keskiviivan taakse ja niitä ei voi korvata

- Rangaistus kulman (lyhyt kulma) antoa on jatkettava, kunnes säännöt 13.5 toteutuu/täyttyy.
- Myöhemmin annettu lyhyt kulma, silloin saa taas pelata/ puolustaa 5 pelaajalla.
- e) Maalivahti ylittää päätyrajan ennenaikaisesti, puolustava joukkue joutuu laittamaan yhden määräämänsä pelaajan keskiviivalle, häntä ei saa korvata. Jos maalivahdin ennenaikaiset päätyrajan ylitykset jatkuvat, joukkue joutuu taas laittamaan uuden pelaajan keskiviivalle., eikä häntä saa korvata.
- Myöhemmin annettu lyhyt kulma, silloin saa taas pelata/ puolustaa 5 pelaajalla.
- f) Hyökkääjä astuu ringin sisään ennenaikaisesti, pelaajan, joka antaa lyhyttä kulmaa päätyrajalta on siirryttävä keskiviivan taakse: lyhyt kulma uusitaan.  
  
Hyökkääjä, joka on komennettu keskiviivan taakse ei saa antaa saman tilanteen uusintoja, mutta seuraavissa tilanteissa annetuissa lyhyissä kulmissa saa olla mukana.
- g) Jokin muu rike hyökkäävältä joukkueelta; vapaalyönti tuomitaan puolustavalle joukkueelle lukuun ottamatta yllä mainittuja tapauksia vapaalyönti, lyhyt kulma tai rangaistusvippaus tuomitaan niin kuin säännöissä on muualla todettu

### 13.7 Rangaistusvippauksen antaminen.

- a) Aika ja peli pysäytetään, kun rangaistusvippaus on tuomittu.
- b) Kaikki muut kentällä olevat pelaajat, paitsi rangaistusvippauksen suorittaja ja pelaaja, joka maalialueella puolustaa, tulee seistä neljännesviivan takana. Muut pelaajat eivät saa vaikuttaa

millään lailla rangaistusvippauksen suorittamiseen

- c) Pallo asetetaan rangaistusalueelle
- d) Pelaaja, joka laukausta suorittaa tulee seistä pallo takana, pelietäisyydellä pallosta ennen laukauksen suorittamista.
- e) Pelaajan, joka tilannetta puolustaa tulee seistä molemmat jalat maaliviivalla. Pelaaja ei saa liikkua pois, eikä liikuttaa kumpaakaan jalkaa maaliviivalta ennen kuin palloa on pelattu. Jos pelaaja, joka torjuu rangaistusvippausta, on kenttäpelaaja, hän saa pitää vain kypärää lisävarusteenaan.”

Jos rangaistusvippausta puolustava joukkue käyttää kenttäpelaajaa eikä käytä vaihtomaalivahtia torjumiseen, puolustaja saa käyttää vain mailaa torjunnan tekemiseen.

- f) Tuomari viheltää pilliin rangaistusvippauksen laukojan ja vastaanottajan ollessa valmiit suorittamaan vippauksen.
- g) Rangaistusvippauksen saa suorittaa vasta kun pilliin on vihelletty.  
  
*Rangaistusvippaus tulee suorittaa heti kun se on mahdollista, viivytely puolustajan tai hyökkääjän taholta ei ole sallittu.*
- h) Hyökkäävä pelaaja ei saa tehdä hämäysliikkeitä laukausta suorittaessaan.
- i) Laukaus saa olla ”työntö, vippi tai kauhaisu”. Pallon sallitaan nousta laukauksen yhteydessä mille korkeudelle tahansa. Pallon raahaaminen mailan vartta pitkin laukauksen aikana on kielletty

- j) Laukauksen aikana palloa saa pelata ainoastaan yhden kerran. Pelaaja ei saa merkittävässä määrin lähestyä joko palloa tai maalialueella puolustavaa pelaajaa.

### 13.8 Rangaistusvippaus on suoritettu kun;

- a) Pallo on mennyt maaliin
- b) Pallo pysähtyy ringin sisälle, jää kiinni maalivahdin varusteisiin, maalivahti on torjunut laukauksen tai pallo päättyy ringin ulkopuolelle.

### 13.9 Rangaistusvippauksen aikana tapahtuneet rikkeet.

- a) Laukaus on suoritettu ennen annettua lupaa ja laukaus päätyy maaliin: rangaistusvippaus uusitaan.
- b) Laukaus on suoritettu ennen annettua lupaa ja laukaus torjutaan tai menee ohi maalista: tapahtuneesta tuomitaan puolustavan joukkueen vapaalyönti.
- c) Jokin muu rike hyökkäävältä pelaajalta: tapahtuneesta tuomitaan puolustavan joukkueen vapaalyönti.
- d) Puolustavan pelaajan rike aiheuttaa rangaistusvippauksen uusimisen. Vippauksen uusimisen aiheuttaa myös jalan liikuttaminen ennen pallon pelaamista. Jos puolustava pelaaja estää maalin syntymisen, mutta liikuttaa kumpaa tahansa jaloistaan ennen aikaisesti, pelaajaa tulee varoittaa ja seuraavasta rikkeestä tulee tuomita väliaikainen pelistä poistaminen (vihreä kortti ja sitä seuraavasta rikkeestä keltainen kortti).
- Jos maali tehdään puolustavan pelaajan rikkeestä huolimatta, maali tulee hyväksyä.
- e) Jos maalia ei tehdä puolustavan pelaajan rikkeen tapahtuessa, rangaistusvippaus uusitaan.
- f) Jonkin toisen hyökkäävän pelaajan rikkeestä, joka ei rangaistusvippausta ole suorittamassa ja maali tilanteesta syntyy. Rangaistusvippaus tulee tuomita uusittavaksi.

ajan. Henkilökohtainen rangaistus voidaan antaa asianmukaisen rangaistuksen lisäksi.

- 14.2.** Väliaikaisesti kentältä poistetun pelaajan tulee suorittaa rangaistuksensa ennalta määrättyllä paikalla, kunnes heille annetaan lupa palata kentälle. Luvan antaa rangaistuksen antanut tuomari.
- 14.3.** Väliaikaisesti kentältä poistetut pelaajat voivat osallistua neljännesten välisellä tauolla muun joukkueen toimintaan. Tauon päättyessä, jos jäähy jatkuu, pelaajan tulee palata jäähyenkille.
- 14.4.** Jäähyrangaistusta voidaan pidentää ennalta aiotusta jäähyllä olevan pelaajan käytöksestä johtuen.
- 14.5.** Ulosajettu pelaaja tulee poistua kentältä ja sitä ympäröivältä alueelta

## 14. Henkilökohtaiset rangaistukset

- 14.1.** Mistä tahansa rikkeestä, rikkovaa pelaajaa voidaan:
- a) Kehottaa varovaisuuteen (sanallisesti)
- b) Väliaikaisesti poistaa pelistä 2 minuutin mittaisella jäähyrangaistuksella (osoitetaan vihreällä kortilla)
- c) Väliaikaisesti poistaa pelistä vähintään 5 minuutin mittaisella jäähyrangaistuksella (keltainen kortti) jokainen jäähyrangaistus vähentää, jäähyen keston ajaksi, rangaistun joukkueen kenttäpelaajia yhdellä
- d) Ulosajolla (osoitetaan punaisella kortilla). Jokainen ulosajo vähentää, rangaistun joukkueen kenttäpelaajia yhdellä loppuottelun

## Tavoitteet

- Hockeyyn pelin tuomitseminen on haastavaa, mutta palkitseva tapa osallistua peliin**
- Tuomarit parantavat kenttäpeliä toimillaan:**
  - Auttavat nostamaan pelien tasoa kaikilla asteilla varmistamalla, että pelaajat noudattavat pelisääntöjä
  - Pitävät huolta siitä, että peliä pelataan rehdissä urheilun hengessä

- c) Auttavat toimillaan parantamaan pelien mielenkiintoa pelaajissa, katsojissa ja muissa tahoissa.

### 3. Nämä tavoitteet voidaan saavuttaa tuomarien toimesta, jos tuomaritoiminta on:

- a) Johdonmukaista: tuomarit säilyttävät pelaajien kunnioituksen olemalla johdonmukaisia päätöksissään
- b) Oikeudenmukaisin päätöksin. Päätökset tulee tehdä oikeudenmukaisesti ja puolueettomasti
- c) Olemalla valmis: tuomarin on tärkeää olla hyvin valmistautunut jokaiseen viheltämäänsä otteluun
- d) Keskittynyt: keskittyminen tulee säilyttää läpi joka ottelun, huomion ei saa missään tilanteessa häiriintyä
- e) Lähestyttävä: hyvä tietämys säännöistä tulee yhdistää hyvään suhteeseen pelaajien kanssa
- f) Parantaa tuomitsemistaitojaan: hyvä tuomari tähtää olemaan vieläkin parempi tuomari jokaisessa ottelussaan.
- g) Luonnollinen: tuomarin tulee olla oma itsensä.

### 4. Tuomarin pitää

- a) Tulee olla hyvä käsitys hockeyn säännöistä, mutta muistaa, että sääntöjen henki ja maalaisjärki tulee hallita sääntöjen tulkintaa
- b) Kannustaa ja edistää taitavaa peliä, rikkeet tulee käsitellä ripeästi ja päättäväisesti ja soveltaa asianmukaista rangaistusta sattuneeseen rikkeeseen
- c) Vakiinnuta hyvä pelikontrolli ja pidä se itselläsi koko pelin ajan
- d) Käytä kaikkia sallittuja keinoja pelikontrollin säilyttämiseksi
- e) Sovella etusääntöä niin paljon kuin mahdollista luodaksesi sujuvan ja avoimen pelin järjestämiseksi, säilyttäen kumminkin hyvän kontrollin pelinkulusta.

## Sääntöjen soveltaminen

### 1 Taitavan pelin suojele ja rikkeiden rankaiseminen

- a) Rikkeen suhteellinen vakavuus tulee tunnistaa ja vakavat rikkeet kuten vaaralliseen tai kovaan peli tulee puuttua heti.
- b) Tahallisista rikkeistä tulee rankaista vahvasti.
- c) Tuomarin tulee osoittaa, että jos pelaajat ovat yhteistyössä, taitavaa peliä varjellaan ja ottelun kulku keskeytyy ainoastaan silloin kun se on välttämätöntä.

### 2 Etu

- a) Sellaista rikettä ei ole tarpeen tuomita, josta rikottu joukkue ei hyödy; tarpeettomat pelikatkot



rikkovat pelin luonnollisen kulun aiheuttaen viivästyksiä ja ärsyyntymistä.

- b) Kun sääntöjä on rikottu, tuomarin tulee soveltaa etua, jos etu katsotaan olevan tilanteesta ankarin rangaistus.
- c) Pallon hallinta ei automaattisesti tarkoita, että etusääntöä hyödynnetään; etua hyödynnetään silloin kun pallollinen pelaaja tai joukkue pystyy sen avulla kehittämään peliään eteenpäin.
- d) Jos etua hyödynnetään, toista mahdollisuutta ei pidä antaa palaten alkuperäiseen rikkeeseen
- e) Tärkeätä on ennakoida ottelun kulkua, katsoa tapahtumien edelle ja tiedostaa mahdolliset ottelunkulun muutokset.

### **3 Kontrolli**

- a) Päätökset tulee tehdä täsmällisesti, positiivisesti, selvästi ja johdonmukaisesti.
- b) Jämäkkä puuttuminen rikkeisiin ottelun alussa yleensä estää rikkeiden toistumisen.
- c) Ei ole hyväksyttävää käytöstä pelaajalta solvata tai halventaa vastustajaa, tuomareita tai muita toimitsijoita verbaalisesti asenteellisesti tai ruumiinkieltä käyttäen. Tuomareiden tulee puuttua tilanteeseen jämäkästi ja tilanteeseen sopivalla rangaistuksella, antamalla kehoitus käyttäytymisen lopettamiseksi, varoituksen (vihreä kortti), tilapäisellä (keltainen kortti) tai pysyvällä ottelukiellolla (punainen kortti).
- d) Kehotus ei toivotun käyttäytymisen loppumisesta voidaan antaa pelaajalle, joka on lähietäisyydellä tuomarista ilman pelin keskeyttämistä.
- e) Mahdollista on, mutta ei suositeltavaa, antaa pelaajalle kaksi vihreää korttia tai kaksi keltaista korttia kahdesta eri rikkeestä saman pelin aikana. Kuitenkin jos kyseessä on sama rike kuin mistä aikaisemmin pelaajaa oli jo varoitettu, samanarvoista korttia ei tule antaa. Toistuvan rikkeen tapauksessa rikkeen uusiminen johtaa ankarampaan rangaistukseen.
- f) Kun toinen keltainen kortti annetaan, aiheutunut jäähy tulee olla ensimmäistä jäähyä huomattavasti pidempi.
- g) Keltaisen kortin saaneen jäähyajan pituudessa tulee olla selvä ero, jos rike on myönnetty vähäisestä rikkeestä tai vakavammasta/fyysisestä rikkeestä.

- h) Kun pelaaja käyttäytyy tahallisesti ja törkeästi väärin toista pelaajaa, tuomaria tai jotain muuta kenttävirkaileijaa kohtaan punainen kortti tulee myöntää välittömästi

### **4 Rangaistukset**

- a) Laaja skaala rangaistuksia on käytössä
- b) Kahta eri rangaistusta voidaan käyttää yhdessä vakavan tai toistuvan rikkeen tuomitsemisessa

## **Tuomarin taidot**

### **Päätaidot tuomaritoiminnalle ovat:**

- a) Valmistautuminen otteluun
- b) Yhteistyökyky niin pelaajien kuin toisen tuomarin kanssa
- c) Hyvä liike ja sijoittuminen
- d) Viheltäminen
- e) Merkinanto.

### **1 Otteluun valmistuminen**

- a) Tuomareiden tulee valmistautua jokaiseen otteluun hyvin. Pelipaikalle saavutaan hyvissä ajoin ennen ottelun käynnistymistä.
- b) Ennen ottelun aloitusta molemmat tuomarit tarkastavat kenttämerkinnät, maalit ja maaliverkot, tarkistaa kaikkien pelaajien ja kentän varusteiden turvallisuus.
- c) Tuomareiden tulee esiintyä samanvärisessä vaatetuksessa, väritys tulee olla poikkeava kenttäpelaajien ja maalivahtien paitojen värien kanssa.
- d) Vaatetus valitaan peliolosuhteiden mukaan.
- e) Kenkien tulee sopia pelialustalle ja edistää liikkuvuutta.
- f) Tuomarivarusteet sisältävät: kopion säännöistä, pillin, kellon peliajan mittaamiseen, kortit (vihreä, keltainen, punainen) ja kynän sekä paperia ottelutapahtumien kirjaamiseen.

## 2 Yhteistyö

- a) Hyvä yhteispeli ja yhteistyö tuomareiden kesken on esiarvoisen tärkeää.
- b) Ennen ottelua tuomareiden tulee keskustella ja sopia miten he tulevat toimimaan keskenään. Katsekontaktia tuomareiden välillä tulee harjoitella ja ylläpitää.
- c) Tuomareiden tulee ottaa vastuuta ja olla valmiita auttamaan kollegaa tilanteissa, jossa toisella tuomarilla on huono näkyvyys tilanteeseen tai johonkin osaan kentästä.

*Jos on tarpeen ja jos tuomarin liike on hyvää, tuomareiden tulee olla valmistautuneita ylittämään keskiviiva ja jatkaa tuomarointia kollegan puolikentällä niin pitkälle kuin tilanne sitä vaatii. Tämä helpottaa vakuuttamaan tuomioiden oikeellisuuden pelaajissa.*

- d) Kummankin tuomarin tulee pitää kirjallista selvitystä pelitapahtumista (maalit myönnetyt kortit). Kirjaukset tarkistetaan peliajan päättymisen jälkeen.

## 3 Liikkuminen ja sijoittuminen

- a) Tuomareiden tulee olla liikkeessä, jotta he voiva sijoittua aina parhaaseen asemaan koko pelin ajan.
- b) Paikallaan oleva tuomari ei näe tilanteita tarvittavan hyvin tehdäkseen oikeita ratkaisuja.
- c) Hyvässä fyysisessä kunnossa, liikkeessä ja hyvin sijoittuneena tuomari voi paremmin keskittyä peliin ja niihin ratkaisuihin mitä eri tilanteissa tulee tehdä.
- d) Kumpikin tuomari hallinnoi pääosin sitä osaa kentästä, joka jää keskiviivalta katsottuna tuomarin vasemmalle puolelle.
- e) Pääosin tuomarin kannattaa sijoittua hyökkäävän joukkueen edellä, oikealla puolella.
- f) Kun peliä käydään keskialueen ja neljännesviivan alueella tuomarin tulee sijoittua lähelle sivurajaa.
- g) Kun pelitapahtumat ovat neljännesviivan sisäpuolella, tuomareiden tulee siirtyä lähemmäksi maalia, pois päin sivurajalta. Jos on tarpeen, tuomarin tulee liikkua ringin sisään nähdäkseen paremmin pelitilanteet, ja tuomitakseen onko laukaukset maalia kohti laillisia.
- h) Lyhyissä kulmissa ja kun pallo lentää sivurajan yli tuomarin tulee asettua niin, että tuomari näkee selvästi kaikkialle.
- i) Rangaistusvippauksessa, tuomarin tulee asettua laukauksen antajan taakse ja oikealle puolelle.
- j) Tuomarin sijoittuminen ei saa häiritä kenttätapahtumia.
- k) Tuomarin rintamasuunta tulee olla aina pelaajia päin.

## 4 Viheltäminen

- a) Pilli on tuomarin pääkommunikointiväline pelaajien ja muiden peliin osallistujien kanssa.
- b) Pilliin tulee puhaltaa päättäväisesti ja niin kovaa, että kaikki otteluun osallistujat kuulevat sen. Tämä ei tarkoita pitkiä kovia vihellyksiä joka tilanteesta.
- c) Vihellyksen sävy, kovuuden ja pituuden tulee indikoida pelaajille tilanteen vakavuudesta.

## 5 Käsimerkit

- a) Käsimerkkien tulee olla selkeät ja niitä tulee ylläpitää niin kauan, että varmistetaan kaikki pelaajat ja toinen tuomari ovat tietoisia tuomiosta.
- b) Vain virallisia käsimerkkejä tulee käyttää.
- c) On suositeltavaa olla paikallaan käsimerkkiä näytettäessä.
- d) Suuntaa näyttäviä käsimerkkejä ei tule näyttää "kehon yli".
- e) Merkkiä näytettäessä tulisi katsoa pelaajiin, jotta kaikki mahdolliset rikkeet nähdään ja keskittyminen säilyy, pois katsominen voidaan myös tulkita epävarmuudeksi.

## Tuomarin merkinanto

### 1 Ajan ottaminen

- a) Peliajan käynnistäminen: käänny kohti toista tuomaria toinen käsi suorana ylhäällä.
- b) Ajan pysäyttäminen käänny kohti toista tuomaria kokonaan suoristettuna ja risti kädet pään päällä.
- c) Kaksi minuuttia peliaikaa jäljellä: nosta molemmat kädet suoraksi kohti kattoa ja etusormet suoristettuna.
- d) Minuutti peliaikaa jäljellä: nosta yksi käsi suoraksi kohti kattoa etusormi suoristettuna, kun aikamerkit on nähty muita aikamääreitä ei tarvitse näyttää.

## 2 *Bully*

Liikuta käsiä vuorotellen ylös alas ruumiisi edessä kämmenet asetettuina toisiaan vasten.

## 3 *Pallo pelialueen ulkopuolella*

- a) Pallo lentää pelialueen ulkopuolelle laidan yli: näytä pelisuunta yksi käsi horisontaalisesti suoristettuna pelisuuntaa kohden.
- b) Pallo lentää takarajan yli hyökkääjän toimesta tai tahattomasti puolustajasta: käänny kasvot keskialetta kohden ja suorista kädet vaakasuoraan sivuille.
- c) Pallo pelialueen takarajan ulkopuolella tahattomasti puolustajan toimesta. Osoita yhdellä kädellä kohti lähintä kulmalippua, mistä pallo lensi takarajan yli.

## 4 *Maali*

Osoita molemmat kädet vaakasuoraan kohti keskipistettä.

## 5 *Pelin ohjaaminen*

Merkki tapahtuneesta rikkeestä tulee näyttää, jos on epäily mistä rike syntyi.

- a) Vaarallinen peli: aseta yksi kyynärvarsi poikittain rinnan yli.
- b) Huono käytös: pysäytä peli ja tee rauhoittava ja tee rauhoittava liike liikuttamalla molempia käsiä rauhallisesti ylös alas kämmenet alaspäin kehon edessä.
- c) Potku: nosta jalkaa hiukan ja kosketa jalkaa tai nilkkaa kädellä.
- d) Nostettu pallo: pidä kämmenet toisiaan vasten horisontaalisesti irti toisistaan noin 150 mm.
- e) Estäminen: pidä ristittyjä kyynärvarsia rinnan edessä.
- f) Kolmannen osapuolen estäminen/"väli": liikuta kyynärvarsia ristiin ja irti toisistaan rinnan tasolla.
- g) Mailalla estäminen: pidä toista kättä puoliksi alaspäin
- h) Suoristettuna ruumiisi edessä ja kosketa toisen käden kyynärvarrella alaspäin asetettua kättä.

- i) Viiden metrin etäisyys: suorista toinen käsi suoraan ylös kaikki sormet ylhäällä.

## 6 *Rangaistukset*

- a) Etu: suorista yksi käsi ylös olkapään korkeudelle osoittaen siihen suuntaan, mihin edun saava joukkue pelaa.
- b) Vapaalyönti: osoita suunta yksi käsi kohotettuna vaakasuuntaan.
- c) Vapaalyönti eteenpäin 10 metriä: nosta yksi käsi pystysuuntaan nyrkki suljettuna.
- d) Lyhyt kulma: osoita molemmat kädet vaakasuorassa maalia kohden.
- e) Rangaistusvippaus: osoita yhdellä kädellä kohti rangaistuslaukauksen antopaikkaa toinen käsi suoraan ylöspäin nostettuna; merkillä osoitetaan myös ajan pysäyttäminen.