

SUOMEN HOCKEYLIITTO PÄIVITYS

14.6.2020 Indoor / **Hockey5**

1 Rangaistuskuljetuskilpailu / Shoot-out

Kummankin joukkueen valmentaja/joukkueenjohtaja valitsee pöytäkirjaan merkityistä pelaajista kolme (3) pelaajaa (pois lukien erotuomareiden samassa pelissä **punaisella** kortilla ulos ajamat pelaajat) suorittamaan rangaistuskuljetuksen vuorotellen toisen joukkueen yhtä ja samaa maalivahtia vastaan (ellei tämä ole tullut pelikyvyttömäksi ja siten vaihdetuksi) tehden yhteensä kuusi (6) rangaistuskuljetusta, kolme (3) kuljetusta kumpaakin joukkuetta kohti. Pelaajien rangaistuskuljetusten suoritusjärjestys tulee kirjata paperille, joka toimitetaan toimitsijoille/erotuomareille ennen rangaistuskuljetuskilpailun alkua. Jos pelaaja tai maalivahti saa keltaisen tai punaisen kortin rangaistuskuljetuskilpailun kuluessa, ei hän saa enää osallistua ko. kilpailuun (hänen seuraavat vippauksensa merkitään ohi menneiksi), eikä häntä saa vaihtaa, jollei ole maalivahti. Tällöin maalivahdiksi on mentävä jonkun kolmesta valitusta rangaistuskuljetusten suorittajasta.

2) Erotuomarit valitsevat käytettävän maalin ja heittävät kolikkoa kapteenien kanssa, joukkue joka voittaa saa valita ottaako ensimmäisen vai toisen vuoron kuljettaa shoot-out. Voittaja on suuremman hyväksytyin maalimäärän saavuttanut joukkue.

3) Jos maalilukemat ovat ensimmäisen rangaistuskuljetussarjan jälkeen tasan, samat kolme (3) pelaajaa molemmista joukkueista aloittavat toisen kierroksen rangaistuskuljetukset. Toisella kierroksella kilpailu päättyy heti, kun jompikumpi joukkue on saanut enemmän hyväksytyjä maaleja silloin, kun molemmat joukkueet ovat suorittaneet saman määrän rangaistuskuljetuksia. Toinen kierros voi täten enimmillään käsittää 6 rangaistuskuljetusta, 3 kumpaakin joukkuetta kohti. Toisen kierroksen aloittaa pelaaja siitä joukkueesta, joka ei aloittanut ensimmäistä kierrosta, toisin sanoen kuljetusjärjestys joukkueiden kesken vaihtuu. Kummankin joukkueen ensimmäisen rangaistusvippauksen suorittaja toisella kierroksella voi olla eri pelaaja kuin ensimmäisen kierroksen aloittanut pelaaja, toisin sanoen kuljetusjärjestys joukkueen sisällä voi vaihtua. Valmentaja / joukkueenjohtaja voi nimetä rangaistuskuljetuksen suorittajat yksitellen juuri ennen omaa vippausvuoroa käyttäen kuitenkin kaikkia kolmea nimettyä pelaajaa kierrosta kohden. Jos maalit ovat vielä toisenkin rangaistuskuljetussarjan jälkeen tasan (kaikkiaan 12 rangaistuskuljetusta, 6 kuljetusta kumpaakin joukkuetta kohti), samat kolme pelaajaa kummastakin joukkueesta jatkavat edelleen kolmannen rangaistuskuljetussarjan samoin säännöin kuin toinen sarja suoritettiin jne. Rangaistuskuljetuskilpailu päättyy joka tapauksessa heti ja vasta silloin, kun joukkueiden hyväksytyjen maalien määrään tulee ero silloin, kun sama määrä pelaajia molemmista joukkueista on suorittanut rangaistuskuljetukset (tasaparien jälkeen).

4) Rangaistuskuljetuskilpailun aikana vain valmentaja/joukkueenjohtaja, maalivahdit sekä nimetyt rangaistuskuljetusten suorittajat saavat olla pelikentällä. Heidän tulee pysytellä poissa päätyneljännekseltä kunnes heidät kutsutaan suoritusvuoroon.

5) Pallo asetetaan kolme (3) metriä ringin rajasta kohtisuoraan maalin keskilinjaa pitkin. Rangaistuskuljetusta suorittavan pelaajan tulee olla 3 metriä ringin ulkopuolella (12m) **neljännesviivan** takana pallon kanssa. Maalivahdin/puolustava pelaaja tulee olla maaliviivan takana. Kun tuomari antaa luvan, molemmat pelaajat saavat liikkua. Aikaa suoritukseen on **kuusi (6) sekuntia**, jonka mittaa yksi erotuomari selin suorittavaa pelaajaa ja maalivahtia kohden. Yksi tai kaksi (1-2) tuomaria tuomitsee kuljetuksen sääntöjenmukaisuuden. Maali tulee tehdä indoor sääntöjen mukaan maaliringin sisältä /neljännesviivan ja kuljetus päättyy siihen, kun pallo on joko maalissa, kentän rajojen ulkopuolella tai annettu kuuden sekunnin aika loppuu. Mikäli kuljetusta suorittava

pelaaja tekee rikkeen kuuden sekunnin suorituksensa aikana, tilanne päättyy siihen = ei maalia. Mikäli maalivahti/puolustava pelaaja tekee tahallisen rikkeen ringin sisä- tai ulkopuolella, tässä tapauksessa "pilkku" rangaistusvippaus annetaan ja toteutetaan. Epäselvissä tapauksissa tuomari(t) voivat päätyä uusintayritykseen.

RANGAISTUSKULJETUS/ Shoot-Out INDOOR / Hockey5

Kolme pelaajaa (3) kummastakin joukkueesta suorittaa vuorotellen rangaistuskuljetuksen, vastassaan maalivahti / puolustava pelaaja. Pelissä tehdään yhteensä 6 shoot-out jos asia vaatii.

1. maalivahti / puolustava pelaaja aloittaa maaliviivalla maalitolppien välissä
2. pallo asetetaan Hockey5 neljänneksen rajalta 12m (neljännesviiva) etäisyydelle maalista, maalin keskilinjalle, ja Indoor 3 metriä ringin rajalta (12m) keskiviivalle päin.
3. hyökkääjä seisoo 12m /neljännesviiva linjan ulkopuolella (pallon takana) lähellä palloa.
4. Tuomari antaa merkin ajanottajalle (toimihenkilö toinen tuomari) että aika voi alkaa;
5. Toimihenkilö antaa äänimerkin/vihellys ja aloittaa ajanoton.
6. hyökkääjä ja maalivahti / puolustava pelaaja voivat nyt liikkua mihin suuntaan tahansa. **Hockey5 pallon pitää liikkua pelaajan kuljettamana 4 metriä ennen laukausta maalia kohti.**

rangaistuskuljetus/ shoot-out päättyy, kun:

- 7.1 **6 sekuntia on kulunut lähtövihellyksestä.**
- 7.2 maali syntyy;
- 7.3 hyökkääjä syyllistyy rikokseen;
- 7.4 maalivahti / puolustava pelaaja syyllistyy tahattomaan rikkeeseen ringin sisä- tai ulkopuolelle tällöin shoot-out pelataan uudestaan, pelaaja vastaan maalivahti / puolustava pelaaja;
- 7.5 **maalivahti / puolustava pelaaja syyllistyy tahalliseen rikkeeseen ringin sisä- tai ulkopuolella, tässä tapauksessa "pilkku" rangaistusvippaus annetaan ja toteutetaan.**
- 7.6 pallo menee yli päätyrajasta tai sivurajasta; maalivahti / puolustava pelaaja saa tarkoituksellisesti pelata pallon yli takarajan.
- 7.6 Jos rangaistusvippaus myönnetään edellä esitetyllä tavalla, sen voi antaa kuka tahansa pelaaja joka on ottelupöytäkirjassa.