

KILPAILUSÄÄNNÖT VOIMASSA 2009 – 2010

<http://www.ringette.fi/srl/sääntökirja.htm>

Otteluiden, turnausten ja kilpailujen järjestäminen, pelin ulkopuoliset määräykset ja toimintatavat

s. 10 Erotuomarimääräykset

s. 26 Juniorisäännöt

s. 32 Erotuomareiden käsimerkit

s. 38 Ottelupöytäkirjan merkintöjä

PELISÄÄNNÖT VOIMASSA 2009 – 2012

<http://www.ringette.fi/srl/sääntökirja.htm>

Määrittelee pelaajien ja toimitsijoiden toimintaa ottelun aikana

Toimitsijakortit taas kaikki uusiksi.

Koulutuksen käynnin kautta toimitsijakortti voimassa Pelisääntökirjan voimassaolon ajan

Koulutuksia vuosittain

Kertaus ei haittaa

4 kortillista / ottelu, hyökkäysaikakellon käyttäjä aina kortillinen

Keskeisiä muutoksia edelliseen sääntökirjaan

JUNIORISÄÄNNÖT

I PELUUTTAMISSÄÄNTÖ (sääntö koskee G-, F-, E- ja D- junioreita)

1. Numerojärjestyksessä peluuttaminen

Kaikkia pöytäkirjaan merkittyjä kenttäpelaajia on peluutettava ottelussa tasapuolisesti. Tasapuolisen peluuttamisen (**peluuttamisjärjestys**) tarkkailemiseksi kaikilla kenttäpelaajilla täytyy olla **pelipaidan etupuolella** vähintään 10 cm korkeat peräkkäiset numerot 1:stä eteenpäin niin monelle, kuin pöytäkirjaan on kenttäpelaajia merkitty. **Numeroina käytetään** erillisiä pelipaitaan (esim. tarranauhalla) kiinnitettäviä kankaisia lappuja. **Pelipaitojen pelinumeroita voidaan käyttää tähän tarkoitukseen ainoastaan siinä tapauksessa, että pelinumerot alkavat 1:stä ja jatkuvat katkeamattomasti eteenpäin.** Kentälle tulee vaihdossa aina numerojärjestyksessä seuraavat viisi (5) pelaajaa **ellei joukkueella ole pelaajia jäähyllä.** (F- junioreissa ja nuoremmissa kolme pelaajaa).

Peluuttamisjärjestystä ei saa vaihtaa erän aikana. Peluuttamisjärjestystä voi muuttaa erätauoilla. Erätauon jälkeen aloitetaan peluuttaminen alusta pienimmästä numerosta.

Maalivahteja peluutetaan tasapuolisesti koko kauden aikana.

Keskeisiä muutoksia edelliseen sääntökirjaan

5. E – D -junioreiden pöytäkirjan täyttöohje

- Pöytäkirjasta tulee ilmetä pelaajan pelinumero sekä vaihdon järjestysnumero (peluutusjärjestys) jokaisen erän osalta. Erien välissä vaihdettu uusi peluutusjärjestys on toimitettava toimitsija-aitioon ennen seuraavan erän käynnistymistä. Mikäli uutta järjestystä ei ole toimitettu ennen seuraavan erän alkua, merkitsee kirjuri saman pelijärjestyksen kuin edellisessä erässä.
- Ensimmäisen erän osalta peluutusjärjestyksen merkitsee pöytäkirjaan joukkueenjohtaja. Muiden erien osalta toimitsijat tekevät merkinnät.
- Maalivahdille / maalivahdeille on oma paikkansa pöytäkirjassa.

Poikittaispelaaminen

3. Katkon jälkeen aloitukset tapahtuvat puolustuspään aloitusympyrän **keskipisteestä**. Pelaaja ja rengas saavat liikkua koko aloitusympyrän alueella pois lukien maalivahdin alue.
Ringettekoulujen ja G-junioreiden aloituksissa on, ei aloittavan joukkueen pelaajien, oltava aloituksen aikana syöttöviivan takana omalla puolustusalueella.

Keskeisiä muutoksia edelliseen sääntökirjaan

JOHDANTO

Nämä ovat ringeten viralliset pelisäännöt, joita tulee käyttää kaikissa ringetteotteluissa Suomessa. Säännöt on suomennettu Kansainvälisen Ringetteliiton säännöistä.

Suomen Ringetteliiton kilpailutoiminnassa noudatetaan pääsääntöisesti kansainvälisiä sääntöjä. Suoraan sääntöihin liittyvät suomalaiset poikkeukset tai lisäykset kansainvälisiin sääntöihin verrattuna on kirjoitettu alleviivattuna.

Muut kilpailuihin liittyvät mahdolliset poikkeukset sekä kilpailuja säätelevät erilliset ohjeet löytyvät kilpailusäännöistä tai kilpailun järjestäjän toimittamasta muusta ohjeistuksesta (mm. eri kilpailuiden otteluissa käytettävät peliajat).

Muutokset aikaisempaan sääntökirjaan nähden on merkitty kyseisen kappaleen laidoissa olevilla viivoilla.

4.2 Ringettemaila

- 4.2.a Kenttäpelaajat voivat pelatessaan käyttää vain ringettemailaa. Kenttäpelaajat eivät voi pelatessaan käyttää maalivahdin mailaa

ES – alueella noudatettava käytäntö?

Kappale 5 – Peli-aika

- 5.1 Varsinaisen peliajan tulee koostua neljästä 15 minuuttia tehokasta peliaikaa käsittävästä erästä.
- 5.2 Mikäli neljän yllämainitun mittaisen erän pelaaminen ei ole mahdollista, tulee pelata neljä kes-
toltaan yhtä pitkää erää.

HYÖKKÄYSAIKAKELLO

Pääsääntö

5.4.b Hyökkäysajan tulee käydä vain silloin, kun ottelun varsinainen pelikello käy. Hyökkäysaika alkaa kun peli aloitetaan ja aika tulee pysäyttää, kun peli katkaistaan.

- A laukoo kohti B:n maalia.
 - B:n MV torjuu kulmaukseen. Uusi hyökkäysaika torjunnasta käy A:lle
 - Rengas pysähtyy B:n MV:n haltuun. Uusi hyökkäysaika alkaa B:lle
 - Uusi hyökkäysaika aina kun renkaan hallinta vaihtuu

ALOITUS

9.1.a aloitussyötön antava pelaaja saa olla vain aloitusympyrän sillä puoliskolla mihin rengas on asetettu ja hän on ainoa pelaaja joka saa olla aloitusympyrässä. Mikäli syötön antavasta joukkueesta kukaan pelaaja ei ole aloitusympyrässä vihellyksen soidessa, ympyrään ensimmäisenä menevän kyseisen joukkueen pelaajan on annettava aloitussyöttö.

MAALIVAHDIN RENGAS

9.2 **Maalivahdin rengas (sääntö koskee E-junioreiden ja sitä vanhempien otteluita)**
Puolustusalueella aloitussyöttö korvataan maalivahdin renkaalla, paitsi silloin, kun pelikatko johtuu pelaajan loukkaantumisesta, rangaistuksen antamisesta, hylätystä maalista tai muusta tuomarin harkinnan mukaisesta aikaa vaativasta viivytyksestä pelikatkon aikana.

9.3.a Peli alkaa vierasjoukkueen vapaasyötöllä keskialueen aloitusympyrästä. Toinen erä alkaa kotijoukkueen vapaasyötöllä keskialueen aloitusympyrästä. Kolmas erä alkaa vierasjoukkueen vapaasyötöllä keskialueen aloitusympyrästä. Neljäs erä alkaa kotijoukkueen vapaasyötöllä keskialueen aloitusympyrästä.

ALOITUS

9.4.d Virhe.

Mikäli ottelu katkaistaan rikkeen vuoksi, aloitus myönnetään sille joukkueelle, joka ei aiheutanut pelikatkoa, lähimmästä ympyrästä siltä alueelta, jolla ottelu oli pelin keskeytyessä, lukuun ottamatta seuraavia poikkeuksia:

- 9.4.d (1) Aloitus myönnetään tilanteessa puolustavana olleelle joukkueelle sillä alueella, joka tuottaa joukkueelle alueellista hyötyä, kun kyseessä on:
 - 9.4.d (1) (a) siniviivarike;
 - 9.4.d (1) (b) hyökkäävän joukkueen ringetteviivarike;
 - 9.4.d (1) (c) maalivahdin rikkeet, jossa maalivahti on osallistunut peliin hänelle kielletyllä alueella;
 - 9.4.d (1) (d) rikkeet, joiden seurauksena rengas päättyy kentän ulkopuolelle.
- 9.4.d (2) Mikäli peli katkaistaan kahden siniviivan syötöstä aiheutuvan rikkeen vuoksi, aloitussyöttö myönnetään tilanteessa puolustavana olleelle joukkueelle heidän hyökkäysalueeltaan.
- 9.4.d (3) Mikäli rangaistus tuomitaan joukkueelle, jolla ei tilanteessa ole rengasta hallussaan ja rengas kulkeutuu koskemattomana hyökkäys/puolustusalueelta toiselle:
 - 9.4.d (3) (a) peli katkaistaan, jos rengas pysähtyy ylitettyään toisen siniviivan tai jos rangaistu joukkue saa renkaan haltuunsa. Aloitussyöttö myönnetään ei-rangaistavalle joukkueelle keskialueen aloitusympyrästä.
 - 9.4.d (3) (b) peli katkaistaan, jos ei-rangaistu joukkue tekee kahden viivan syöttörikkeen. Aloitussyöttö myönnetään rangaistulle joukkueelle heidän hyökkäysalueeltaan.

RIKE

11.2 Rike aiheutuu, jos pelaaja;

11.2.a vahingossa laukaisee renkaan ulos pelistä, pitää rengasta pelin ulottumattomissa, on viimeinen pelaaja joka oli kosketuksessa renkaaseen ennen kuin rengas joutuu ulos pelistä tai siirtää maalia;

11.2.b joka kuljettaa rengasta, siirtää käden mailan pelipäähän tai pitää rengasta laitaa vasten estääkseen renkaan poisottoyritykset;

11.2.c estämällä vastustajaa pelaamalla mailalla vastustajan mailaa niissä tilanteissa, kun itsellä ei ole oikeutta pelata vapaana olevaa rengasta;

RIKKEIDEN SEURAUKSET

12.2 Siirretyt rikkeet, muut kuin ringetteviivarikkeet tai rikkeet korujen tai asiattomien varusteiden käytöstä, mitätöidään, kun rengas poistuu kokonaan siltä alueelta, jolla rike syntyi.

12.2.a Siirretyt ringetteviivarikkeet mitätöidään, kun rengas sekä ylimääräiset pelaajat poistuvat päätyalueelta koskettamalla tai ylittämällä ringetteviivan kyseisellä hyökkäys / puolustusalueella.

YLEISTÄ EROTUOMARITOIMINNASTA

Monin tavoin antoisa harrastus. Vaatii sitoutumista, korkeaa motivaatiota ja itsensä likoon laittamista.

Tuomarikurssi 9. ja 10.9. Järvenpään jh. klo 1800

Alaikäraja 15v. ETT myöntää kortin. Luokitus 1 – 5 kokemuksen mukaan

Kerho kouluttaa C-juniorit -> juniorituomari E-otteluissa. Koulutus n 2 tuntia sopimuksen mukaan. Pelaajille maksuton. Seura hankkii tilan

Turnauskaavio karl.loveson@phnet.fi mielellään 2vko ennen

Kaikki turnaukset on kyetty viheltämään

YLEISTÄ EROTUOMARITOIMINNASTA

Kustannukset joukkueiden / harrastajien harteilla

Erotuomaripalkkiot+kulukorvaukset / kerhoraha 20€

-> luulisi kiinnostavan seuroja nykyistä enemmän aktivoida jäseniään erotuomareiden rekrytoinnissa

Aloittaneiden lopettamis-% liian suuri! Miksi? Katsotaanpa itse kukin peiliin pelin jälkeen. Ja ennen peliä ja päätetään, että tästä tulee parempi tilaisuus kuin edellisestä

Erehtymättömyyttä ei ole edes Olkiluodossa

Ottelu pelataan ja lopputulos ratkaistaan tuomareista huolimatta. Heihin on pelin aikana turha tuhlata energiaa. Rakentava kritiikki, analyysi, kasvatus, kasvaminen ja kannustus ovat ottelun jälkeen tervetulleita.

EROTUOMARIPALKKIOT ALUEELLA

Liiton ETT:n suositus erotuomaripalkkioiksi

SLU:n suositus oman auton käytöstä 43 snt/km

Kerhoraha 20€ / joukkue / kausi

Palkkiosuosituksset alueiden erotuomaritoimintaan

Kulukorvaukset SLU:n suosituksen mukaisesti. Poikkeuksena yksittäisen ottelun ateriakorvaus, joka maksetaan vasta kun tuomarin yhdensuuntainen matka on yli 60 km.

Erotuomaripalkkiot (varustekorvaus sisältyy palkkioon) peliajan mukaisesti:

- ✓ 30min 20€/peli/tuomari
- ✓ 45min 25€/peli/tuomari
- ✓ 60min 35€/peli/tuomari

Turnauksissa palkkiot ovat seuraavat (ei koske turnausmuotoisena pelattavia sarjoja):

Peliaika

30min ja alle 5,00 € / peli

yli 30 min 7,00 € / peli

HUOM ! Kilometrikorvauksen kohdalla oman auton käytössä kaikkien aseteltujen erotuomareiden on käytettävä kimppakyytejä aina kun se tulee halvemmaksi kuin kahden auton käyttö.

Erotuomaritarinaa Onnelassa

5.9.2009, K. Loveson