

SEURATOIMITSIJAKOULUTUS

14.9.2015

Ottelutapahtuma

- Ole ajoissa paikalla
- Valmistaudu olemaan puolueeton
- Ennen ottelua kertaa tehtäväsi ja siihen liittyvät säännöt
- Yhteistyö → Toimitsija - Tuomari - Toimitsija

Ottelutapahtuma

- Seuran on nimettävä jokaiseen otteluun vähintään seuraavat toimitsijat
 - Kaksi rangaistusaition valvojaa
 - Kirjuri = Tulospalveluvastaava (TiTu)
 - Ajanottaja
 - (kuuluttaja)

TiTun tehtävät

- **on toimitsijoiden esimies**
- saapuu otteluun hyvissä ajoin ennen ilmoitettua pelin alkamisaikaa.
- Ottelun aikana tehtävänä on saattaa ottelupöytäkirja siihen kuntoon, että se on oikein täytetty ja vastaa pelin kulkua ja että tuomaristo voi hyväksyä sen pelin päätyttyä.
- merkitsee ottelutapahtuman **ensin** apupaperille
- (varusteisiin kuuluvat kuivamustekynät (musta ja sininen) viivoitin, apupaperia, pöytäkirjan täyttöohje.)

Kuuluttajan tehtävät

- Kuuluttajan on oltava asiallinen molempia joukkueita ja toimitsijoita kohtaan, ja hänen asenteensa tulee säilyä muuttumattomana pelitilanteesta riippumatta.
- Mikäli samalla katkolla kuulutetaan molempien joukkueiden saamista rangaistuksista, kuulutetaan aina vierasjoukkueen rangaistukset ensin.
- Ensimmäisen ja toisen erän viimeinen peliminuutti kuulutetaan
- Kun kolmatta erää on pelaamatta kaksi peliminuuttia se kuulutetaan
- Aikalisä kuulutetaan vasta sitten kun siitä on saatu tieto tuomarin välityksellä, myös aikalisän päätyminen kuulutetaan.
- Pelin ollessa käynnissä voidaan kuuluttaa vain viralliset ottelutapahtumat.
- Kaikki korjaukset jotka tehdään maalintekijöihin yms kuulutetaan
- Jäähyjen päättymiset kuulutetaan
- Varusteina kuuluttajalla tulee olla muistiinpanovälineet.

Rangaistusaition valvojat

- Rangaistusaition valvojien tehtävänä on huolehtia siitä, että rangaistut pelaajat pääsevät oikeassa järjestyksessä oikea-aikaisesti takaisin peliin.
- Rangaistusaitioiden valvojien on
 - Luetteloitava kaikki rangaistukset.
 - Merkittävä ylös niiden alkamis- ja päättymisajat.
 - Oltava koko ajan selvillä rangaistusten kulusta ja siirrettyjen rangaistusten alkamisesta
 - Kirjata kiistan aikana 5 ensimmäistä pelajaa jotka tulevat jäälle
- Oltava koko ajan selvillä siitä kuka rangaistusta pelaajista tai heidän sijaisistaan pääsee mahdollisesti pois vastustajan maalista.
- Vastustajan tehdessä maalin ylivoimalla
 - **päättyy kellossa oleva vanhin pieni rangaistus**
 - **paitsi silloin kun vanhin kellossa oleva rangaistus on tuomittu samanaikaisesti vastustajalle tuomitun rangaistuksen kanssa, jolloin päättyy vajaalukaiseksi tekevä rangaistus.**
- Varusteina rangaistusaition valvojalla tulee olla muistiinpanovälineet ja käsiajanottokello.

D ja E-juniori ottelut

- Hämeen alueen erikoisohjeet
- Peliaika 2 x 15 min turnauksissa, ei erätaukoa
- Yksittäisissä otteluissa 2 x 25 min

Yleisiä pelaajista

- 2 maalivahtia ja 19 kenttäpelaajaa
- Jos pelaaja unohtuu pöytäkirjasta, saa lisätä erotuomarin luvalla
- Pelaaja voi vaihtaa joukkuetta saman ikäluokan rinnakkaisjoukkueiden välillä rajattomasti koko kauden ajan (myös samana päivänä, pl AAA)
- Jos joukkueella on pöytäkirjassa vain yksi maalivahti, voi joukkue ainoan maalivahdin loukkaantuessa tai saadessa peli- tai ottelurangaistuksen, pukea tilalle kenttäpelaajan.
- Mikäli toisella joukkueella on varamaalivahti puettuna, voidaan lainata toisen joukkueen varamaalivahtia pukemisen ajaksi.
- Joukkueen vaihtoitiossa olevilla toimihenkilöillä oltava pelipassi

Pöytäkirja

- Dokumentti ottelutapahtumista
- <http://www.finhockey.fi/@Bin/9413486/uusi-pk-2014-09-03.pdf>
- Täytetään mustalla kynällä
- Täyttöohje <http://www.finhockey.fi/@Bin/9324140/Mestis-pk-malli-2014-08-29.pdf>
- Vain **allekirjoitukset** sinisellä
- Kaikki viivat viivottimella
- Jos tulee virhe ei sotketa.
 - Viivataan joko yli ja tehdään uusi rivi
 - Tai käytetään lakkaa

Ennen ottelua tarkista

- Ottelunumero (Alueen tulospalvelusta)
- Päivämäärä
- Sarja
- Paikka ja halli

Ennen ottelua

- Joukkueen nimi täydellisenä + lyhenne ja **ikäluokka**
- **Kokoonpanoluettelo, jossa oltava**
 - joukkueen pelaajien nimet ja numerot
 - joukkueen toimihenkilöiden nimet
 - joukkueenjohtajan allekirjoitus
 - **Jojon puhelinnumero**
 - Maalivahdit aina ensimmäiseksi numerojärjestyksessä
 - Kenttäpelaajat numerojärjestyksessä pienimmästä suurimpaan
 - Nimet: SUKUNIMI, Etunimi
 - Kapteeni "C" ja varakapteenit "A" (voi olla 2)
 - toimihenkilöt merkitään niille varattuihin kohtiin

Ottelun alkaessa

- Näytä pöytäkirja tuomareille
- Merkitse alkamisaika
- (sulje pelaajaluettelot)

Maalit

- Juokseva numeroiti molemmille joukkueille 1-2-3 jne
- Maalintekoaika (esim 05:00, 22:31)
- Maalintekijät ja syöttäjät
- Erikoistilanteet: (E)
 - YV, AV, SR, TV, RL, IM, TM
 - Mikäli kaksi erikoistilannetta (YV + IM)
 - Merkitään toinen uudelle riville

Rangaistuslaukaus

- Suoritus aika
- Laukaisija
- E-sarakkeeseen RL
- Jos maali niin numeroidaan seuraavan järjestysluvun mukaan
- Jos epäonnistuu niin viiva (-)
- Torjunnat maalivahti 2.syöttösarakkeeseen

M	E	AIKA	T	S	S
1	RL	24:12	10		MV 30
-	RL	26:40	11		MV 30

- Aiheuttaneelle pelaajalle ns 0-min (RL) jäähy syykoodin kanssa

NR	MIN	SYK	L	ALKAA	PÄÄTTYI
9	RL	HUI		48:24	48:24

Rangaistukset

- Pieni rangaistus = 2´
- Iso rangaistus = 5´
- Käytösraugaistus = 10´
- Pelirangaistus käytöksestä (PRK) = 20´
 - Pöytäkirjassa PRK merkitään päättyneeksi aina ottelun päättymisajassa huomioiden jatkoajat yms.
- Ottelurangaistus (OR) = 25´
- Ottelurangaistus => Joukkue pelaa 5 min. vajaalla.
 - Pöytäkirjaan merkitään ottelurangaistus päättyneeksi 5 min kuluttua antamisajasta (tai enemmän mikäli OR alkaa siirrettynä rangaistuksena)

Rangaistukset

- **HUOM ! JOKAINEN RANGAISTUS MERKITÄÄN OMALE RIVILLE !**

→ rivejä ei jätetä koskaan yhtään väliin

- **Pelaajan numero**

– aina se pelaaja, joka rangaistuksen on hankkinut, huolimatta siitä kuka rangaistuksen kärsii **pl. joukkuerangaistus**

- **Rangaistuksen pituus**

– 2, 5, 10, 20 tai OR min. **Rangaistuksen syy numeroin (tehdään käsin) tai kirjaimin**
– (syykoodiluettelo)

http://www.finhockey.fi/palvelut/_materiaalisalkku/

- **Antoaika**

– aina aika, jolloin rangaistus on annettu, vaikka rangaistus ei alakaan heti => siirretty rangaistus

Rangaistukset

Kun pelaaja saa pelirangaistuksen tai ottelurangaistuksen esimerkiksi korkeasta mailasta, niin jäähyn syykoodin kohdalle tulee 15 eikä 5.

Pelkkä ottelurangaistuksen koodi 5 taas tulee käyttöön esimerkiksi tapauksissa, joissa pelaaja näyttää kv. käsimerkkejä (keskisormi ym.), sylkee toimitsijan päälle, pitää kiinni tai lyö ottelun toimitsijaa.

PRK:n kohdalla automaattinen PRK laitetaan koodilla 28-PRK, koska jo ison rangaistuksen kohdalle (josta nykyään aina seuraa automaattinen PRK) voidaan laittaa rangaistuksen syykoodi.

Pelirangaistuksen koodi 3 tulee käyttöön esimerkiksi tapauksissa, joissa pelaaja saa toisen käytösrangaistuksen (10 min) samassa ottelussa tai jatkuvasta sopimattomasta käytöksestä toimitsijaa (tuomaria) kohtaan tai jatkaa sellaista käytöstä josta on jo tuomittu käytösrangaistus.

Sama käytäntö pätee joukkuerangaistuksissa:

- joukkuerangaistus pelin viivyttämisestä aloituksessa 31
- liikaa pelaajia jäällä 25

Joukkuerangaistus 22 tulee esim. jos pelaaja ei saatuaan rangaistuksen etene suoraan rangaistusaitioon tai pukuhuoneeseen tai ollessaan poissa jäältä käyttää säädyttöä, herjaavaa tms. kieltä kenelle tahansa tai ollessaan poissa jäältä estää toimitsijoiden työtä (erotuomari, linjuri, ajanottaja jne.) tai aiheeton varusteen mittauspyyntö.

Rangaistuksia

- ▶ L-kenttään tyyppimerkintä KR, kun minuutit ovat 10.

NR	MIN	SYK	L	AIKA	PÄÄTTYI
12	2	PTK		27:12	29:12
12	10	PTK	KR	27:12	39:12

- ▶ L-kenttään tyyppimerkintä PR, kun minuutit ovat 20

NR	MIN	SYK	L	AIKA	PÄÄTTYI
24	5	RYN		44:32	49:32
24	20	RYN	PR	44:32	60:00

- ▶ L-sarake tulee ottelurangaistuksessa jättää vapaaksi, jotta saadaan mahdollinen kumoutumista ilmoittava K siihen.

NR	MIN	SYK	L	AIKA	PÄÄTTYI
32	OR	JAL		42:33	47:33

Siirretty rangaistus

- **Pöytäkirjassa oma sarake (L) siirretyille = S ja kumoutuville = K**
- L-kohtaan merkitään (S)
- Kolmas rangaistus jota ei laiteta kelloon heti

Huomio päättymisaika

NR	MIN	SYY	L	ALKOI	PÄÄTTYI
9	2	HUI		7:00	9:00
10	2	KAM		7:00	9:00
12	2	VÄK	S	7:00	11:00

Kumoutuvat rangaistukset

- Ovat samalla pelikatolla annettuja rangaistuksia
- Molemmille joukkueille samoja rangaistuksia
- **EI MERKITÄ PELIKELLOON** ja joukkue saa asettaa toisen pelaajan kentälle → Kumoutuviissa rangaistuksissa **ei tapahdu muutoksia kenttäpelaajien määrässä**

NR	MIN	SYY	L	Alkaa	Päätyi
7	2	HUI		10:00	12:00
5	2	VÄK		11:00	13:00

NR	MIN	SYY	L	Alkaa	Päätyi
10	2	VÄK	K	11:00	13:00

- POIKKEUSTAPPAUS: 5 vastaan 5 tilanteessa molemmille joukkueille tuomitaan **yksi pieni** rangaistus → **EIVÄT KUMOUDU !**

Kumoutuvat rangaistukset

- Kumoavia rangaistuksia kärsiviä pelaajia ei saa päästää kentälle heti rangaistuksen päätyttyä
 - Kentälle vasta rangaistuksen päätyttyä seuraavalla normaalilla pelikatolla.
- Jos ottelussa on kumoutuvia rangaistuksia, niin K-sarakkeessa tulee olla **yhtä monta k:ta molemmilla joukkueilla**

Jos kumoutuviissa rangaistuksissa samalle pelaajalle jää kumoutumatta rangaistuksia, tulee joukkueen asettaa sijainen istumaan näitä rangaistuksia.

Sijaisen rangaistukset merkitään kelloon ja ne kärsitään ennen kumoavia rangaistuksia

Kellossa on aina rangaistuksen hankkineen pelaajan numero, muttei sijaisen numeroa; Poikkeuksena joukkuerangaistukset

NR	MIN	SYY	L	Alkaa	Päättyi
5	2	HUI	K	10:00	12:00
5	2	VÄK		10:00	14:00

NR	MIN	SYY	L	Alkaa	Päättyi
10	2	VÄK	K	10:00	12:00

**KUMOUTUVAT RANGAISTUKSET OVAT KÄYTÖSSÄ E-JUNIOREISTA
ALKAEN KAIKISSA SARJOISSA**

Rangaistuksissa huomioitavaa

- Samalle pelaajalle samalla katkolla 2' ja 5'
 - Merkitään ja kärsitään ensin 5' ja sitten 2' (SR)
- Eri pelaajille samalla katkolla 2' ja 5'
 - Merkitään ensin 2'
- Jos samalle pelaajalle 2' + 10' merkitään ensin 2' ja sitten 10' (SR)
 - Tarvitaan sijainen 2' ja rangaistuksen saanut istuu 12'

Maalivahdin- ja joukkuerangaistukset

- Kärsii katkaisuhetkellä jäällä ollut pelaaja

Maali - jähyn päättyminen

- Jos joukkue on **vajaalukuinen** (=kenttäpelaajia vähemmän kuin vastustajalla) ja **vastustaja tekee maalin → rangaistusaitiosta pääsee pois joukkueensa vanhinta kellossa olevaa pientä rangaistusta kärsivä pelaaja.**
- **Myös siirretyissä rangaistuksissa!!** (Tuomarilla käsi pystyssä jähyn merkiksi...)
- **POIKKEUS 1:** Vanhin kellossa oleva rangaistus on tuomittu samanaikaisesti vastustajalle tulleen rangaistuksen kanssa. Tällöin päättyy joukkueensa **vajaalukuiseksi** tekevä pieni rangaistus.
- **POIKKEUS 2:** mikäli RANGAISTUSLAUKAUKSESTA tehdään maali niin mikään rangaistus **ei** pääty

Maali - jään pättyminen

Jos joukkueet ovat **tasalukuiset** (yhtä monta kenttäpelaajaa molemmilla joukkueilla) **kentälle ei pääse kukaan rangaistusaitiossa olevista pelaajista vastustajan tehdessä maalin**

Iso rangaistus (5') ei pääty koskaan maalista, vaikka joukkue olisikin vajaalukuinen.

Erän jälkeen

- Merkitse joukkueiden **maalit** tilasto-osaan.
- **MV-poissa -sarake**
 - Jos MV otetaan pois merkitään aika, jolloin MV poistui kentältä sekä kentälle paluu-aika esim. **poissa 27.05-27.45**
- Mikäli jatkoaikaa ei pelata, suljetaan se sarake viivalla.
- Vaakaviivat erän tapahtumien jälkeen

Ottelun jälkeen

- **Päätymisaika** min.tarkkuudella
- **Yleisömäärä** merkittävä aina / jos ei lipunmyyntiä, kirjuri arvioi paikalla olleen yleisömäärän 10 tarkkuudella.
- Maalit joukkueittain yhteensä = **LOPPUTULOS**
- **Laske rangaistusten määrä kpl / joukkue.**
- **Laske rang.minuuttien yhteismäärä / joukkue.**
- **Tarkistuta pöytäkirja tuomareilla** → tuomareiden allekirjoitukset
 - Samoin kirjurin omakätinen allekirjoitus tulee löytyä pöytäkirjasta.
- **Paperisessa pöytäkirjassa sulje rangaistussarakkeet vaakaviivoilla** ottelun päättymisen merkinä **vinoviivoin** tyhjiksi jääneet rangaistussarakkeet → **EROTUOMARIN LUVALLA !**

Huomautuksia

- Pöytäkirjan huomautuksia-sarakkeeseen saa tehdä merkintöjä vain ottelun tuomari tai kirjuri tuomarin määräyksestä.
- Huomautussarakkeeseen EI saa kirjoittaa kukaan joukkueen valmentaja tai joukkueenjohtaja, eikä myöskään ottelun tarkkailija.
- **VASTALAUSEET** jos joukkue aikoo tehdä ottelusta vastalauseen, merkitään : ”Joukkue A vastalause”

