



PELIMAAILMAN OHJEITA / KS

KAUDELLA 2011-2012 F-JUNIOREIDEN JA E-TYTTÖJEN SARJOJA KUTSUTAAN KISAMAAILMAKSI JA D-JUNIOREIDEN JA E-POIKIEN SARJOJA PELIMAAILMAKSI

KISAMAAILMA:

- koskee F-junioreita ja E-tyttöjä
- pelejä pelataan pienennetyllä kentällä (kentän minimikoko 24 X 12 m ja maksimikoko 30 X 15 m). Maalialueita ja kulmapisteitä ei tarvitse välttämättä merkitä. Jos maalialuetta ei ole teipattu on maalialue n. kaksi askelta.
- **otteluissa on kaksi pelinohjaajaa / erotuomaria.**
- pelimuotona 4 vs. 4
- peliaika otteluissa on 2 x 15 min. Joukkueilla ei ole mahdollisuutta aikalisään. Ottelut pelataan kokonaisuudessaan juoksevalla peliajalla.
- joukkueiden **maksimikoko 14 pelaajaa (sis. maalivahdit)**. Otteluissa käytetään pelaajalista (max. 14 pelaajaa, maalivahteja ei tarvitse merkitä) ja turnauskortteja, joihin merkitään maalit tukkimiehen kirjanpidolla.
- F-junioreiden peleistä ei pidetä sarjataulukkoa, pelit koostuvat erillisistä turnauksista kauden aikana. E-tyttöjoukkueet voivat ilmoittautua kilpa- tai haastajasarjaan ja otteluista pidetään sarjataulukkoa. **E-tyttöissä voi kauden loppuhuipentumissa merkitä pelaajalistaan enemmän kuin 14 pelaajaa.** Näin loppuhuipentuma on kaikkien tyttöjen tapahtuma. Kauden aikana joukkueet kierrättävät tasaisesti pelaajia jos joukkuekoko suurempi kuin 14.
- tuomarien / pelinohjaajien tulee sisäistää PeliMaailman henki. Peliä myös ohjataan: kerrotaan minkä virheen pelaaja teki, miten peliä jatketaan tms.
- Pienen kentän pelissä pyritään peli pitämään "juoksevana", ei vihelletä liian pedantististi. Selvät pelin kulkuun vaikuttavat rikkeet ja vaaralliset virheet (esim. korkeat mailat, selästä työntämiset) tulee viheltää pois. **Otteluissa opetetaan pelaajille sääntöjä, mutta yritetään pitää pelit liikunnallisena tapahtumana, joten peliä ei katkaista jokaisesta pienestä rikkeestä. Pelaajia voi sopivissa väleissä (pelin ohessa, vaihtojen aikana ja erätauoilla) ohjeistaa rikkeettömään peliin. Jatkuvat saman pelaajan pienemmät rikkeet tulee viheltää.**
- muistetaan myös se seikka, että maalieron tullessa neljään maaliin, voidaan häviöllä olevaan joukkueeseen lisätä 1 kenttäpelaaja. Maalieron tasoituessa kahden maaliin eroon pelaajamäärä palautuu ennalleen.
- joukkueiden tulee vaihtaa kentälliset aina 1,5 min välein. Toimitsijat antavat äänimerkin 1,5 välein. Jos maali syntyy yliajalla, esim. ajassa 1.31, niin maali tulee hylätä yliajalla tehtynä. Pienimpien PeliMaailmassa ajatuksena on yksinkertaisesti se, että "erän" loppuja tulee enemmän kuin muissa peleissä. Yksinkertaisimmillaan ajateltuna pelissä on 1,5 min leikkejä.



Suomen Salibandyliitto ry
Alakiventie 2
00920 Helsinki
puh. 09- 4542 140
fax. 09- 4542 1420
web: www.salibandy.net

JUNIORIVALIOKUNTA, Kausi 2011-12

PELIMAAILMAOHJEITA

JUNIORIVALIOKUNTA

Sivu 2/5

Versio 1, voimassa 01.07.2011 alkaen

- **erätauko 2 min**
- valmentajat ohjaavat pelaajia reippaisiin vaihtoihin: summerin soidessa kentällä olijat reippaasti vaihtopenkille ja vaihdosta ripeästi neljä seuraavaa keskialoitukseen. Erotuomari / pelinohjaaja toimittaa pallon keskikipiteelle ja peli käyntiin!
- peleissä käytetään YHTÄ pelikelloa ja aika juoksee vaihtoon (1,5 min) asti (kelloa ei pysäytetä maalin jälkeen, vaan jatketaan ripeästi peliä keskialoituksella). Toimitsija pysäyttää kellon ainoastaan 1,5 min välein tai erotuomarin merkistä/kehotuksesta.
- vaihdon jälkeen aloitetaan AINA keskialoituksella (ei luonnollisella pelitavalla)
- kaikille tulee olla yhtä paljon peliaikaa. Selvät peluuttamisrikkomukset huomataan 1,5 min vaihtosäännön ansiosta. Mikäli tuomari/pelinohjaaja huomaa, että tasainen peliaika -periaate ei toteudu, niin hänen tulisi huomauttaa siitä ko. joukkuetta. Mikäli epätasainen peluuttaminen jatkuu, niin tuomari merkitsee F-junioreissa turnauskortin tasainen peliaika kohtaan merkinnän: *Tasainen peliaika ei toteutunut ottelussa joukkue A – joukkue B!* Merkinnän voi laittaa oman tai vastustajan huomion perusteella. Lajiliitosta ollaan tarvittaessa tämän jälkeen yhteydessä tuomareihin ja pyydetään heidän näkemys asiasta. Tämän jälkeen lajiliiton toimihenkilöt ovat yhteydessä tarvittaviin seuroihin.
- jäähyjen antamista pyritään välttämään. Rikkeen jälkeen kerrotaan pelaajalle mitä hän on tehnyt väärin. Jos sama pelaaja syyllistyy toistuvasti samaan rikkeeseen ja neuvoista huolimatta hän jatkaa rikkeitä, niin pelaajalle voi antaa jäähyn. Epäurheilijamaisesta käytöksestä voi myös antaa välittömästi jäähyn.
- rangaistuslaukauksen aiheuttavan rikkeen jälkeen on rikotun joukkueen hyväksi tuomittava rangaistuslaukaus
- Saman seuran sisällä sallitaan rinnakkaisedustus ilman rajoituksia. Yhdessä pelissä voi käyttää kerrallaan neljää yli-ikäistä. Pelaaja voi edustaa myös useampaa joukkuetta / päivä.
- sarjoissa on suojalaseien käyttöpakko. Ilman suojalaseja ei voi osallistua peliin, sanktioita ei kuitenkaan anneta ilman laseja pelaamisesta, vaan ohjataan ilman laseja pelaava seuraavan katkon aikana vaihtoaitioon ja muistutetaan säännöstä.

PELIMAAILMA:

- koskee D-junioreita ja E-poikia
- pelimuotona 5 vs. 5. Kentän koko voi olla virallista kokoa (40 X 20 m) pienempi. Minimikoko kentälle on 32 X 16 m.
- **joukkueen maksimikoko on 17 pelaajaa (sis. maalivahdit)** otte-
lua kohden. Otteluissa käytetään virallisia pöytäkirjoja, joihin voi siis
merkitä maksimissaan 17 pelaajaa. D-E –junioreiden **loppuhuipen-**



tumissa saa pöytäkirjaan merkitä 22 pelaajaa (20 + 2). Kaksi "ylimääräistä" pelaajaa merkitään pöytäkirjaan joukkueen toimihenkilöt kohtaan

- Maalivahteja ei tarvitse erikseen merkitä pöytäkirjaan. Y-pelaajat (max. kaksi pelaajaa/joukkue/pöytäkirja) tulee merkitä kapteenin lisäksi pöytäkirjaan. Muuten pöytäkirjoja täytetään samalla tavalla kuin aikuisten sarjoissa. Myös jäähyt vihelletään normaalisti.
 - epätasainen peluuttaminen: huomautus joukkueelle → jos epätasainen peluuttaminen jatkuu, niin tuomari merkitsee pöytäkirjan huom.-kohtaan tekstin: *Tasainen peliaika ei toteutunut!* Merkinnän voi laittaa oman tai vastustajan huomion perusteella. Lajiliitosta ollaan tarvittaessa tämän jälkeen yhteydessä tuomareihin ja pyydetään heidän näkemys asiasta. Tämän jälkeen lajiliiton toimihenkilöt ovat yhteydessä tarvittaviin seuroihin.
- Pelisääntöjen mukaan väärästä varusteesta (esim. liian käyrä maila, yhdistelmämaila, suojalasien puuttuminen -99 ja nuoremmat) seuraa pelaajalle Pelirangaistus (PR). **D-F -junioreissa** (PeliMaailma) pelaajaa kuitenkin vain **huomautetaan** väärästä varusteesta ja vaaditaan vaihtamaan varuste oikeanlaiseen, ts. estetään väärällä varusteella pelaaminen. Jos pelaaja huomautuksen jälkeen yrittää vielä pelata väärällä varusteella, määrätään hänelle kilpailusääntöjen mukaisesti Pelirangaistus (PR).
- Jos pelaaja on unohdettu merkitä pöytäkirjaan, niin ko. pelaaja kärsii viiden minuutin joukkuerangaistuksen. Pelirangaistusta (PR) hänelle ei kuitenkaan tuomita. Pelaaja lisätään tuomareiden luvalla toimitsijoiden toimesta pöytäkirjaan ja merkintä pöytäkirjaan huom.-kohtaan, että pöytäkirjasta puuttui pelaaja.
- D-F -junioreissa toimihenkilön on täytynyt täyttää 12 vuotta (kilpailusäännöissä 15 vuotta). Lisäksi yhden toimihenkilön / joukkue täytyy olla täysi-ikäinen (vähintään 18 vuotta).

huomioita:

- tuomariasetteluissa toivottaisiin tilannetta, että ainakin toinen erotuomareista/pelinohjaajista olisi kokeneempi
- D-E -joukkueessa voi yhdessä pelissä olla korkeintaan KAKSI yli-ikäistä pelaajaa. Pelaajat merkitään y-pelaajina (B-E -juniorit) pöytäkirjaan (samaa sarakkeeseen kuin maalivahti ja kapteenit). F-joukkueen ja E-tyttöjen pelaajaluetteluun saa merkitä maksimissaan NELJÄ yli-ikäistä pelaajaa. Yli-ikäiset pelaajat voivat enintään yhden vuoden vanhempia. Yli-ikäisistä pelaajista (D-juniorit ja E-pojat) joukkueet tekevät y-ilmoituksen Salibandyliittoon. Yli-ikäiset pelaajat eivät voi pelata kauden aikana muissa joukkueissa.



Suomen Salibandyliitto ry
Alakiventie 2
00920 Helsinki
puh. 09- 4542 140
fax. 09- 4542 1420
web: www.salibandy.net

JUNIORIVALIOKUNTA, Kausi 2011-12

PELIMAAILMAOHJEITA

JUNIORIVALIOKUNTA

Sivu 5/5

Versio 1, voimassa 01.07.2011 alkaen

Toimihenkilöt			

L= lisätietoja (esim. kapteeni=C, yli-ikäinen pelaaja= Y)