

C4.1.6 E -junioreiden pöytäkirjan täyttöohje

- Pöytäkirjasta tulee ilmetä pelaajan pelinumero sekä vaihdon järjestysnumero (peluutusjärjestys) jokaisen erän osalta. Puoliajalla 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.
- Koska E-junioreilla käytetään puolitetuista rangaistuksia, on myös rangaistuskertymä puolitetuista eli pelaaja poistetaan ottelusta 4 rangaistusminuutin jälkeen. (kts. Lajisäännöt 20.9.a.)

C4.2 Peluutussääntö D -junioreille

Kaikkia pöytäkirjaan merkittyjä kenttäpelaajia on peluutettava koko ottelun ajan tasapuolisesti. Joukkueen valmentaja laatii otteluun peluutusjärjestyksen erilliselle lomakkeelle ja sitoutuu noudattamaan sitä. Lomakkeessa kuvataan, miten kenttäpelaajia peluutetaan tasapuolisesti läpi koko ottelun. Lomakkeeseen merkitään jokainen pöytäkirjaan merkitty kenttäpelaaja käyttäen pelinumeroita.

Peluutusjärjestyslomake on toimitettava vastuupalmentajan allekirjoituksella vahvistettuna ennen ottelua pöytäkirjan täytön yhteydessä toimitsijoille.

Peluutusjärjestystä voi muuttaa puoliajalla, jolloin peluutus aloitetaan uuden järjestyksen mukaisesti. Puoliajalla vaihdettu uusi peluutusjärjestys on toimitettava toimitsija-aitioon ennen seuraavan erän käynnistymistä. Mikäli peluutusjärjestystä ei muuteta puoliajalla, peliä jatkaa peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat.

Ottelun päätyttyä molempien joukkueiden peluutusjärjestyslomakkeet liitetään ottelun pöytäkirjaan, jonka jälkeen ottelun erotuomari voi allekirjoittaa pöytäkirjan.

Maalivahteja tulee peluuttaa tasapuolisesti koko kauden aikana.

Liitto ja sen alueet voivat erilliseen seurantaan perustuen langettaa rangaistuksen peluutussääntöä rikkoneelle joukkueelle ja seuralle.

C4.3 Poikittain pelaaminen G -juniorit ja Ringettekoulu

Peli pelataan poikittaiskentällä kaukalon päädyssä (puolustus- ja hyökkäysalueilla) ja mahdollisuuksien mukaan kummassakin päässä kenttää. Pelialue rajataan esteillä, jotka asetetaan siniviivojen suuntaisesti, 0-2 metriä siniviivasta (siniviivasta kaukalon päätyä kohden mitattuna). Välilaita on jokin helposti siirreltävä ja koottava laitarakenne.

C4.3.1 Syöttöviiva

Pelialueen keskellä on syöttöviiva, joka tulee ylittää syöttämällä. Jos maalivahti heittää renkaan yli syöttöviivan, peli vihelletään poikki ja aloitus annetaan vastustajalle. Viiva voidaan merkitä ennen pelaamista maalaamalla tai muilla tavoin.

C4.3.2 Aloitukset ja vaihdot

Aloitukset tapahtuvat puolustuspään aloitusympyrän keskipisteestä. Pelin aloittaa vierasjoukkue. Katkon jälkeen aloituksen saa se joukkue, jolla on tai oli rengas hallussa pelin katketessa. Pelaaja ja rengas saavat liikkua koko aloitusympyrän alueella mutta ei maalivahdin alueella. Tämän lisäksi ringettekoululaisilla aloitussyötön voi suorittaa kaksi pelaajaa saman aloitusympyrän sisällä.

Aloituksissa ei-aloittavan joukkueen pelaajien on oltava aloituksen aikana syöttöviivan takana omalla puolustusalueella.

Vaihtojen pituus on G-junioreilla 90 sekuntia ja ringettekoululaisilla 120 sekuntia suoraa peliaikaa, jolloin voidaan molemmat pelit hoitaa yhdellä kellolla.

C4.3.3 Maalit ja maalivahdin alue

Liitto suosittelee, että poikittaispeleissä käytetään Leijona-liigan maaleiksi kutsuttuja, suhteellisen kevyestä materialista valmistettuja maaleja. Maalit ovat sisämitoiltaan 90 x 130 cm ja niiden pystyputkien alapää on varustettu pienillä, n. 15 mm:n piikeillä maalin paikoillaan pysymisen varmistamiseksi.

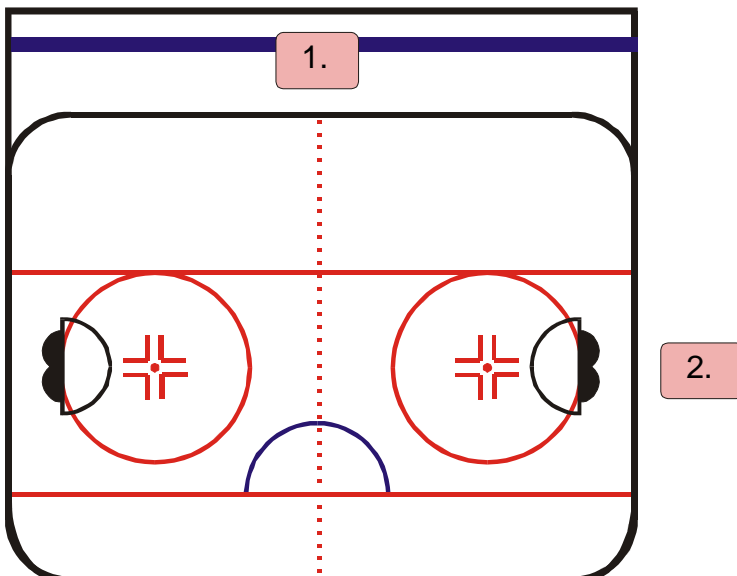
Jos tällaisia maaleja ei ole saatavilla, voidaan käyttää myös normaalikokoisia maaleja.

Maalit sijoitetaan aloituspisteiden tasolle yhden metrin päähän pelialueen päädystä (katso kuva kohta 2). Maalivahdin alue merkitään ennen pelaamista maalaamalla se 1,80 m säteelle maaliviivan keskikohdasta.

C4.3.4 Rikkeet

Rikkeen tapahtuessa peli vihelletään poikki ja rikkoneelle pelaajalle selvitetään katkon syy. Vastustaja saa aloituksen.

C4.3.5 Kenttämerkinnät



C4.4 Pitkittäin pelaaminen F-juniorit

Kaikki ottelut pelataan puolikkaalla osalla kaukalosta. Peli tapahtuu keskiviivan (punaviivan) ja kaukalon päädyn välillä.

Pelialue rajataan esteillä, jotka asetetaan kaukalon keskiviivalle (punaviiva), viivan suuntaisesti. Välilaita on jokin helposti siirrettävä ja koottava laitarakenne.

Vaihtopelaajat ja toimihenkilöt ovat pelin aikana vaihtoaitiossa.

C4.4.1 Syöttöviiva

Pelialueen keskellä on syöttöviiva (= kenttään maalattu ringetteviiva), joka tulee ylittää syöttämällä. Jos maalivahti heittää renkaan yli syöttöviivan, peli vihelletään poikki ja aloitus annetaan vastustajalle, aloitus suoritetaan aloituspisteestä omalta puolustusalueelta.

Aloituspisteet maalataan tai merkitään muulla tavoin kenttään 5 m päähän syöttöviivasta sen kummallekin puolelle maalin keskikohdan kohdalle.

Mikäli kenttäalueet ovat epäsymmetriset, on sarjapeliturnauksen järjestäjän huolehdittava joukkueiden tasapuolisesta peluuttamisesta kenttäpuoliskoilla.

C4.4.2 Aloitukset ja vaihdot

Pelin aloittaa vierasjoukkue oman puolustusalueen aloituspisteestä. Katkon jälkeen aloituksen saa se joukkue, jolla on tai oli rengas hallussa pelin katketessa. Aloitus tapahtuu puolustuspuolelta aloituspisteestä. Aloittava pelaaja voi liikkua pisteen ympärillä, mutta renkaan pitää pysyä pisteessä aloituksessa. Pelinohjaajan vihellyksen jälkeen pelaaja syöttää renkaan pisteestä kenelle tahansa toiselle pelaajalle, joka voi olla puolustus- tai hyökkäysalueella.

Aloituksissa ei-aloittavan joukkueen pelaajien on oltava aloituksen aikana syöttöviivan takana omalla puolustusalueella, kunnes aloitussyöttö on annettu.

Renkaan mennessä pelitilanteessa välilaidan yli, aloitus annetaan kaukalon keskialuetta lähinnä olevalle maalivahdille, jolla on 5 s aikaa palauttaa rengas peliin. Pelinohjaaja antaa maalivahdille vararenkaan käsivarresta. Ylimennyt rengas palautetaan pelinohjaajalle kolmannen henkilön toimesta sopivassa hetkessä.

Vaihtojen pituus on 120 sekuntia suoraa peliaikaa, jolloin voidaan molemmat pelit hoitaa yhdellä kellolla.

C4.4.3 Maalit ja maalivahdin alue

Otteluissa käytetään normaalikokoisia maaleja.

Kaukalon päädyn puolella oleva maali ja maalivahdinalue ovat normaalilla paikallaan. Keskialueen puolella oleva maali sijoitetaan siten, että maaliviiva on yhtä kaukana välilaidasta, kuin se on kaukalon päädyistä, jolloin maalien taakse jää yhtä paljon tilaa. Maaliviiva pitää maalata kenttään. Maalivahdin alue maalataan kenttään 2,43 m säteelle maaliviivan keskikohdasta.

C4.4.4 Rikkeet ja pienet rangaistukset

Rikkeen tapahtuessa peli vihelletään poikki ja rikkoneelle pelaajalle selvitetään katkon syy. Vastustaja saa aloituksen.

Pienen rangaistuksen tapahtuessa peli vihelletään poikki, rikkoneelle pelaajalle selvitetään katkon syy ja pelaaja poistetaan omaan vaihtoitioon. Numerojärjestyksessä seuraava pelaaja tulee kentälle. Vastustaja saa aloituksen.

Rangaistu pelaaja palaa peliin peluutusjärjestyksen mukaisesti. Rangaistun pelaajan tilalle tullut pelaaja ei menetä omaa vuoroaan seuraavassa vaihdossa.

C4.4.5 Kenttämerkinnät

