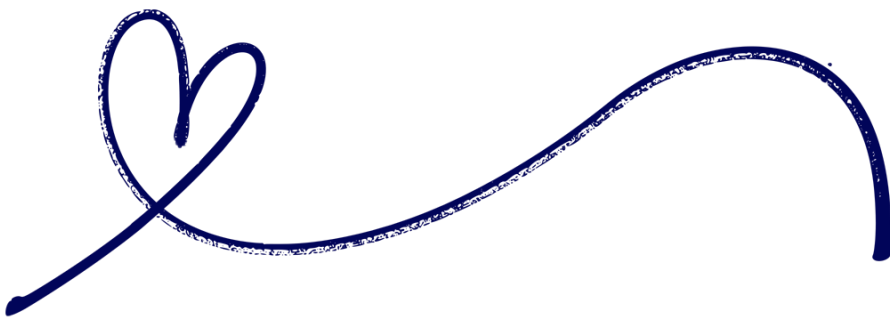




TOIMITSIJAOHJE 2024-2025





TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

Sisältö

TOIMITSIJOIDEN YLEISESTI HUOMIOITAVIA ASIOITA	3
OHJEITA RINGETTEOTTELUN PÖYTÄKIRJAN PITÄJÄLLE.....	4
PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT ENNEN PELIN ALKUA	4
PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA.....	5
PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTYTTYÄ	7
Ohjeita ringetteottelun kuuluttajalle	8
KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT ENNEN PELIÄ, KUULUTA.....	8
KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA	8
KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTYTTYÄ.....	9
Muuta huomioitavaa	9
OHJEITA PELIKELLONKÄYTTÄJÄLLE SEKÄ VAIHDOISTA VASTAAVALLE.....	9
PUOLIAIKA JA PELIAIKA	11
PELUUTUSSÄÄNTÖ (koskee G-, F- ja E- junioreita).....	11
Numerojärjestyksessä peluuttaminen	11
Vaihtaminen ja aloitukset.....	11
Erikoistilanteet E juniorit	12
Peluutussääntöriike	12
E -junioreiden pöytäkirjan täyttöohje.....	12
G-junioreiden ja Ringettekoulun poikittaispelaamisen erikoissäännöt.....	13
F-junioreiden pitkittäin pelaamisen erikoissäännöt.....	13
Peluutus D –junioreille.....	13
OHJEITA HYÖKKÄYSAJANOTTAJALLE	14
Ohjeita rangaistusaition valvojille.....	17
Ohjeita maalivahdin torjuntajalle.....	17
RANGAISTUKSET.....	18
Rangaistukset ankaruusjärjestyksessä ovat.....	18
Pienet rangaistukset	18
Samalle pelaajalle kaksi pientä rangaistusta yhtä aikaa eli 2 + 2 min.....	19
Samalle pelaajalle pieni rangaistus ja rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä yhtä aikaa	19
Iso ja pieni rangaistus samalle pelaajalle.....	19
Siirretty rangaistus	20
Iso rangaistus.....	20
Rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.....	21
Rangaistus sopimattomasta käytöksestä.....	21
Ottelurangaistus.....	22
Toimihenkilön (valmentaja, huoltaja tms.) rangaistus.....	23
Rangaistusten päätyminen	23
VIRALLISET OTTELUPÖYTÄKIRJAAN MERKITTÄVÄT RANGAISTUKSET	26
Otteluvalvoja ja Back Up tuomari (liiton nimeämät henkilöt).....	26
EROTUOMAREIDEN KÄSIMERKIT	27
PÖYTÄKIRJAMALLEJA	

**TOIMITSIJAOHJE** Päivitetty 20.09.2024**TOIMITSIJOIDEN YLEISESTI HUOMIOITAVIA ASIOITA****TOIMITSIJATEHTÄVÄT**

- Pöytäkirjanpitäjä
- Kuuluttaja
- Ajanottaja
- Rangaistusaitioiden valvojat
- Vaihtokellonkäyttäjät (G-E juniorit)
- Hyökkäysajanottaja (SM- ja Ykkössarja, B-nuoret, C- ja D- sarja)
- MV-torjuntajen laskija (SM- ja Ykkössarja, B-nuoret ja C-Sarja)
- Live-tulospalvelun pitäjä (SM- ja Ykkössarja, B-nuoret ja C-Sarja)
- EA-henkilö

VÄLINEET

- Sekuntikellot
- Pöytäkirjanpitovälineet
- Pilli (G-E-juniorit)
- Pelivälineitä (renkaita), varmista että ehjiä.
- Säännöt/sarjakirja
- Apulomakkeet (pöytäkirjapohja, maalivahdin torjunnat, tehopisteet, rangaistukset)
- Tämä toimitsijaohje

OHJEITA OTTELUN JÄRJESTÄJÄLLE

- ota kaikki tarvittava välineistö mukaan
- toimitsija ole ajoissa ottelupaikalla (VÄHINTÄÄN – puolituntia, pöytäkirjanpitäjä 1 h):
 - joukkueiden ja tuomareiden vastaanotto
 - koppien avaimet
 - kellojen, näyttöjen yms. laitteiden tarkistus
- huolehdi siitä, että toimitsija-aitiossa on vähintään kaksi pelikelpoista rengasta
- varmista, että jäänajon jälkeen maalit siirretään paikoilleen (esim. jäähyaition hoitajat). **Tämä ei kuulu tuomarin tehtäviin.**

YLEISTÄ TOIMITSIJOILLE

- Muista, että toimitsijana ollessasi, sinä olet täysin puolueeton henkilö
- Toimitsija-aitiossa ei saa kannustaa tai moittia koti- tai vierasjoukkueen tai tuomareiden työskentelyä
- Toimitsijana toimit tarvittaessa järjestysmiehenä, vaikka sinulla ei ole ko. tehtävään osoittavaa merkkiä
 - jos et voi itse järjestyksenpidolle mitään, ilmoita tarvittaessa kentänhoitajalle sekä tarvittaessa poliisille.
- Älä päästä yleisöä tai muitakaan juttelemaan tai neuvomaan rangaistua pelaajaa, toimitsijoita tai tuomareita toimitsija-aition läheisyydessä
- Jos teet virheen, ilmoita asiasta tarvittaessa tuomarille ja tee korjaus
- **KESKITY TEHTÄVÄÄSI, älä siis jää seuraamaan peliä.**

Toimitsijana ollessasi tee toisten kanssa yhteistyötä, myös tuomareiden.

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024**OHJEITA RINGETTEOTTELUN PÖYTÄKIRJAN PITÄJÄLLE****PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT ENNEN PELIN ALKUA**

- Muista, että tuomari kertoo pöytäkirjaan tulevat tiedot, ei pelaaja tai muu henkilö
- Mikäli sarjassa pidetään paperista pöytäkirjaa, voit tehdä pöytäkirjan myös tietokoneella excel pohjaan <https://www.ringette.fi> >Materiaalipankki >Muut materiaalit> Ottelupöytäkirja (+liitteet). Tällöin tulosta pöytäkirja ennen peliä, ota siihen joukkueenjohtajien allekirjoitukset ja liitä se pelin jälkeen tulostettavan varsinaisen ottelupöytäkirjan liitteeksi.
- Kirjuri -sarakeeseen kirjoita selkeästi oma nimesi ja merkitse myös toimitsijakorttisi numero. Täytä muut toimitsijanumerot: hyökkäysajanottaja omaansa ja "muut"-kohtaan kaikki loput. "Muut toimitsijakortilliset" – kohtaan ei tule uudelleen pk-pitäjän ja hyökkäysajanottajan numeroita!
- Kirjoita kaikki merkinnät selvästi, älä sotke päälle. Jos teet kirjoitusvirheen, viivaa se yli ja tee uudelle riville.
- Ennen ottelun alkua pyydä kummaltakin joukkueelta luettelo peliin oikeutetuista pelaajista (max 20)
 - joukkueenjohtajat allekirjoittavat pöytäkirjan täyttämisen jälkeen. Ottelupöytäkirjan on oltava täytettynä kummankin joukkueen osalta 30 min ennen ottelun alkua.
 - vierasjoukkue täyttää pöytäkirjan ensin.
 - Tulospalvelua käytettäessä joukkueenjohtajat lisäävät tiedot tulospalveluun.
- Toimita pöytäkirja tuomarille tarkistettavaksi viimeistään 15 min ennen ottelun alkua.
- Täytä pöytäkirja niin, että ensin tulee maalivahdit ja sen jälkeen pelaajat numerojärjestyksessä pienimmästä suurimpaan.
- Tarkista, että kaikki tarvittavat tiedot on annettu:
 - joukkueet A = kotijoukkue, B = vierasjoukkue
 - ottelunumero
 - sarja
 - päiväys
 - ottelupaikkakunta
 - numerojärjestyksessä pelaamisen järjestysnumero
 - kapteeni C
 - varakapteeni(t) A
 - yli- ja ali-ikäisillä pelaajilla syntymävuosi nimen perässä
 - mahdollisilla REO – pelaajille REO – merkintä nimen perässä
 - joukkueen toimihenkilöt
 - toimitsijakorttien numerot
- Älä koske tuomari- ja huomautus- sarakkeisiin.
- Pidä ringeten lajisääntökirja ja kilpailusäännöt sekä alueen sarjakirja mukana.
- Opettele tuomarin käsimerkit.

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA

- Merkitse pöytäkirjan yläosaan Ottelu alkoi, se kellonaika, jolloin tuomarin vihellyksestä peli alkaa.
- ÄLÄ sulje pelaajasarakkeita pelin alkaessa. Pelaajan nimi voidaan lisätä pöytäkirjaan myös pelin aikana. HUOM! Lisäys on sallittu vain tuomarin kautta.
- Pelin alkamisen jälkeen ET SAA TEHDÄ MUUTOKSIA pelaajien numeroihin, peluuttamisen järjestysnumeroihin (ko. erän osalta) tai nimiin. Tuomarin kautta voit tehdä muutoksia, jos ilmenee väärä tieto tai pelaaja loukkaantuu.
- Jos pöytäkirjassa on pelaajan nimi oikein ja numero väärin, ilmoita tuomarille virheellisestä tiedosta ja toimi tuomarin ohjeen mukaisesti.
- Tee pöytäkirjaan pelin tapahtumamuutoksia koko peliajan (esim. maalintekijän ja syöttäjän muuttaminen) tuomarin ilmoituksen perusteella.
- Jos teet kirjoitusvirheen, vedä koko rivi ylitse ja tee uusi merkintä seuraavalle tyhjälle riville.
- Jos tapahtumien paljoudesta sarakkeet tulevat täyteen, ota uusi sivu käyttöön
 - uudessa sivussa täytä ottelua koskeva sarakkeisto kokonaisuudessaan ja lisää ringettelogan yläpuolelle/viereen merkintä SIVU 2
 - lisää myös pöytäkirjan ensimmäiseen sivuun yllä olevan mukaisesti merkintä SIVU 1
 - joukkuesarakkeisiin merkitse kotijoukkueen nimi ja vierasjoukkueen nimi
 - pelaajien numero – ja nimisarakkeisiin vedä sulkuviivat
 - maali- ja rangaistusloikka sarakkeet täytät normaalisti => toiselle sivulle jatketaan vain niitä tietoja, jotka eivät enää mahdu ensimmäiselle sivulle.
- Kirjoita maalimerkinnot sarakkeessa kohtaan:
 - Maali: monesko joukkueen maali on
 - Aika: se aika, mitä pelikello näyttää, kun maali tehtiin
 - Tekijä: pelaajan numero, jonka tuomari ilmoittaa maalintekijäksi
 - 1 syöttäjä ja 2 syöttäjä
 - pelaajan numero, jonka tuomari ilmoittaa ensimmäiseksi ja toiseksi syöttäjäksi.
 - jos maalin on tehnyt tai syöttänyt pelaaja, jonka nimeä ei ole pöytäkirjassa – tuomarin ohjeiden mukaisesti maali voidaan hyväksyä ja pelaajan nimi lisätä pöytäkirjaan. Joukkueelle tuomitaan 2 min. joukkuerangaistus pelin viivyttämisestä.
- Muista ylivoimamaalissa käyttää ympyrää (ylivoimamaali neljää vastaan) tai kolmiota (ylivoimamaali kolme vastaan) ja alivoimamaalissa neliötä.
- Mikäli maali tehdään tyhjään maaliin (maalivahti otettu pois), merkitään maalin järjestysnumeron perään (samaa sarakkeeseen siis) merkintä TM.
- Kirjoita rangaistuslaukaus maalisarakeeseen kohtaan:
 - Maali:
 - jos maali on hyväksytty, kirjoita seuraavan maalin järjestysnumero
 - jos maalia EI hyväksytä, niin merkitse VIIVA
 - Aika: se aika, mitä pelikello näyttää, kun rangaistuslaukaus tehdään
 - Tekijä: pelaajan numero, joka rangaistuslaukauksen tekee
 - 1. syöttäjä: RL = rangaistuslaukaus
 - 2. syöttäjä: VIIVA

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

- Kirjoita rangaistukset sarakkeeseen kohtaan:
 - No: rangaistun pelaajan numero
 - Min: rangaistuksen kesto minuutteina
 - Syy: rangaistuksen syynumero luettelosta
 - S: siirretty rangaistus, merkitse sarakkeeseen S
 - Rangaistus alkoi:
 - se aika, mitä pelikello näyttää, kun rangaistus määrätään tai
 - kun jonkun muun pelaajan rangaistuksen päätyminen aloittaa ko. rangaistuksen (merkintä S)
 - Rangaistus päättyi:
 - se aika pelikellosta, kun rangaistus ajallisesti on päätynyt tai
 - päätty mahdollisesta maalista tai ottelun päättymisaika.
 - jos rangaistuksen saa pelaaja, jonka nimeä ei ole pöytäkirjassa, voidaan pelaajan nimi lisätä tuomarin ohjeiden mukaisesti ja pelaaja kärsii saamansa rangaistuksen. Lisäksi joukkueelle tuomitaan joukkuerangaistus pelin viivyttämisestä.

• Aikalisa

- Sarakkeisiin AIKALISÄT: A (koti) ja B (vieras) merkitse pelikellosta se aika, jolloin ko. joukkue ottaa aikalisän.
 - Molemmilla joukkueilla on oikeus kahteen 30 sekunnin mittaiseen aikalisään ottelussa. Molemmilla joukkueilla on lisäksi oikeus yhteen 30 sekunnin mittaiseen aikalisään jokaista jatkoerää kohden. Merkitään huomautussarakkeeseen, jos varsinaiset aikalisät on käytetty.
 - Joukkue voi ottaa vain yhden aikalisän erässä.
 - Aikalisa on otettava normaalin pelikatkon aikana.
 - Kapteeni tai varakapteeni ilmoittaa aikalisästä erotuomarille ja hän toimitsijoille, jolloin kuulutetaan välittömästi joukkueen nimi ja aikalisä.
 - Aikalisa alkaa siitä, kun kuulutus on tapahtunut.
- Aikalisa-aika voidaan ottaa vaihtokellolla tai 30 sekunnin kellolla, jos pelikellossa ei ole aikalisämahdollisuutta.

AIKALISÄT:			
A:	32.50	A:	-
B:	28.30	B:	57.17

- Maalivahtien torjunnat, vaihdot ja poisotot
 - merkitse sarakkeeseen "maalivahtien torjunnat / vaihdot" A:n ja B:n numerosarakkeisiin joukkueen maalivahtien numerot
 - merkitse määrä sarakkeeseen pelanneen maalivahdin torjunnat ko. erässä (CSarja, BSM, Ykkössarja, SM-sarja)
 - merkitse aikasarakkeeseen se aika, jonka ko. maalivahti pelasi ko. erässä
 - huom! maalivahtien poisotot (vaihto kenttäpelaajaan) on kelloitettava!
 - mv:n poisotto vastustajan siirretyn rangaistuksen aikana ei vaikuta mv:n peliaikaan, jolloin tuota aikaa ei tarvitse kellottaa.
 - laske alimmalle riville (yhteensä) yhteen maalivahdin / maalivahtien torjunnat ja peliajat
 - sulje tyhjät sarakkeet.
- Pöytäkirjanpitäjänä seuraat yksittäisten pelaajien rangaistusten kertymää suoraan pöytäkirjaan.
 - Näytä tarvittaessa tilastoa tästä tuomareille heidän sitä pyytäessä. Tilaston tulee olla ajan tasalla jatkuvasti.
 - Merkitse pöytäkirjan J (jäähyt) sarakkeeseen tukkimiehen kirjanpidolla rangaistusminuuttien määrä. Yksi viiva = 2 minuuttia.
- Pöytäkirjanpitäjänä merkitset pöytäkirjaan ottelunaikaiset pelaamisen järjestysnumeroiden muutokset (peluuttamissääntö).

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024**PÖYTÄKIRJANPITÄJÄN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTTYTTYÄ**

- Ottelun päätyttyä merkitse pöytäkirjan yläosaan kohtaan "Ottelu päättyi", se kellonaika, jolloin peli päättyi.
- Sulje muut tyhjät kentät paitsi huomautuskenttä ja rangaistuskentät.
- MAALIT- sarakkeeseen merkitse, monta maalia on tehty 1. erässä, 2. erässä, 3. erässä ja 4. erässä. Merkitse myös jatkoajalla tehdyt maalit - jos niitä ei ole, vedä kohtaan viivat. Laske molempien joukkueiden maalit yhteen.
- Laske yhteen maalivahtien torjunnat ja peliajat.
- Niiden sarjojen otteluissa, joissa ylläpidetään pistepörssiä, mutta ei käytetä tulospalvelun Live-seurantaa, täytä pelaajien tehot (T=tehopisteet yhteensä, M = maalit kpl, S = syötöt kpl)
- Rangaistuskentät suljetaan vasta tuomarikopissa, kun tiedetään, että lisärangaistuksia ei ole annettu. Samalla lasketaan rangaistukset yhteensä (kpl ja min). Tämän tekevät tuomarit.
- Erotuomarit – sarakkeisiin ET SAA KIRJOITTA tuomareiden nimenselvennöksiä. AINOASTAAN TUOMARIT allekirjoittavat ja laittavat tuomarinumeroinsa = nimenselvennys.
- Huomautuksia – sarakkeeseen tekevät merkintöjä AINOASTAAN TUOMARIT (esim. raportti, vastalause ym.). Mikäli ottelussa tuomitaan ottelurangaistus tai muusta syystä kirjoitetaan otteluraportti. Kotijoukkueen tulee toimittaa pöytäkirja sarjan ohjeistuksen mukaisesti sarjapäällikölle tai sarjan sarjavastaavalle.
- Ottelun päätyttyä täytä pöytäkirja huolellisesti loppuun ja vie sitten se tuomarikoppiin allekirjoitettavaksi.
- Toimita hyväksytty pöytäkirjan niin kuin kilpailun ohjeissa on määrätty sarjan sarjapäällikölle tai sarjavastaavalle, sekä pyydetäessä kopiot vierasjoukkueelle.
- Jos pöytäkirja on tehty tietokoneella (excel pohja), tulosta pöytäkirja ja laita sen liitteeksi ennen peliä joukkueenjohtajien allekirjoittamat pöytäkirjat, ota kopiot pöytäkirjan hyväksymisen jälkeen.
- Mikäli pöytäkirja on täytetty kokonaisuudessaan livessä, niin pöytäkirja allekirjoitetaan sähköisesti omilla laitteilla.

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

OHJEITA RINGETTEOTTELUN KUULUTTAJALLE

KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT ENNEN PELIÄ, KUULUTA

- ottelu, sarja, ikäluokka
- joukkueiden kokoonpanot (vierasjoukkue, kotijoukkue, toimihenkilöt)
- tuomarit
- SM- , Ykkös- ja B-sarjassa kuuluta aloituskentälliset (maalivahti, puolustajat, hyökkääjät ja keskushyökkääjä).

KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT PELIN AIKANA

- Maalit:
 - joukkueen nimi, joka maalin teki
 - monesko tehty maali on (järjestyksessä oleva maalin numero, avausmaali, tasoittava maali)
 - maalintekoaika
 - maalintekijän numero ja nimi
 - 1. syöttäjän numero ja nimi
 - 2. syöttäjän numero ja nimi
 - jos ei ole syöttäjiä, kuuluta "ei syöttäjiä"
 - yli- tai alivoimamaali: "maali oli ylivoimamaali" tai "maali oli alivoimamaali"
- Rangaistukset:
 - joukkueen nimi, joka saa rangaistuksen
 - pelaajan numero ja nimi
 - rangaistuksen pituus (esim. 2 min.)
 - rangaistuksen syy
 - aika, jolloin rangaistus alkoi
 - kun rangaistus päättyy, kuulutetaan joukkueen nimi ja esim. "täysilukuinen" tai "neljä kenttäpelaajaa".
- Erän päättyminen:
 - ensimmäisen, toisen ja kolmannen erän lopussa kuuluta, "alkoi xx erän viimeinen peliminuutti"
 - ensimmäisen, toisen ja kolmannen erän päättyttyä kuuluta, esim. "ensimmäinen erä päättyi tasan maalein 2-2" tai "johtavan joukkueen nimi johtaessa 1-3"
 - kokonaispeliajan lopussa kuuluta "alkoi ottelun kaksi viimeistä peliminuuttia".
- Maalivahdin vaihdot:
 - maalivahdin vaihto: "joukkueen nimi vaihtoi maalivahtia ja maaliin pelaajan numero ja nimi"
 - SM- ja Ykkössarjassa sekä BSM -sarjassa kaikkien erien päättyttyä kuuluta ko. erän maalivahtien torjunnat: "kotijoukkueen nimi, maalivahdin nimi ja torjuntojen lukumäärä". Samoin vierasjoukkueesta.
- Aikalisät:
 - jos jompikumpi joukkue ottaa aikalisän, kuuluta sen joukkueen nimi, joka aikalisän ottaa: esim. "Kotkan aikalisä"
 - kuuluta aikalisä heti, kun tuomari sen ilmoittaa toimitsijoille. Muut kuulutukset siirtyvät aikalisäkuulutuksen jälkeen tehtäviksi.

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT PELIN PÄÄTYTTYÄ

- "ottelun on voittanut *joukkueen nimi* maalein $x - x$ "
- MV torjunnat (SM, Ykkössarja, B-nuorten SM-sarja sekä CSarja)
- muiden otteluiden lopputulokset/ tilanteet (SM ja Ykkönen), jos näin on sovittu.

- palkitsemiset
 - molemmista joukkueista palkitaan esim. kaksi tsempparia
 - ensin vierasjoukkueen pelaajan numero ja nimi
 - sitten kotijoukkueen pelaajan numero ja nimi

- lopuksi esim. "kiitämme joukkueita, tuomareita, yleisöä ja toivotamme kaikille hyvää ja turvallista kotimatkaa".

Muuta huomioitavaa

- pelikatkon aikana saa soittaa taustamusiikkia sekä kuuluttaa
- aikalisän aikana saa soittaa taustamusiikkia, mutta ei kuuluttaa
- pelikatkojen aikana voi lukea mainoksia, toisten pelien tuloksia yms.
- harkitse, onko pelikatkon pituus sopivan mittainen mainoskuulutuksille
- maalivahdin rengas – tilanne ei ole pelikatko eli sen aikana **ei soiteta** musiikkia
- kuulutuksen ja musiikin voimakkuus ei saa olla liian lujalla.

OHJEITA PELIKELLONKÄYTTÄJÄLLE SEKÄ VAIHDOISTA VASTAAVALLE

- Laita kello käymään ja pysäytä se tuomarin vihellyksestä.

- Pysäytä kello myös:
 - peluutussäännön mukaisesta vaihdosta
 - hyökkäysajanottajan pillin vihellyksestä / summerin soitosta.

- Varaa sekuntikello varakelloksi; varakellollasi otat aikaa mm:
 - jos joukkue ottaa aikalisän, aikalisä on 30 sek. Se alkaa kuulutuksesta, näytä tarvittaessa kelloa myös tuomareille
 - jos maalivahdin loukkaantumisen vuoksi kenttäpelaaja puetaan maalivahdiksi (max. 5 min.)
 - jos pelikelloon tulee tekninen vika
 - edellä esitetyt ajanmittaukset voidaan tehdä myös monipuolisemmilla pelikelloilla, jos toiminta on mahdollista ja osaat käyttää pelikellon monipuolisuutta hyväksi.
 - varmistaudu siitä, ETTEI pelattu peliaika tuhoudu näytöltä.

- Varaa muistiinpanopaperia, jolla seuraat vaihtoajoja. Opettele peluutussäännön mukaiset vaihtoajat.

- Opettele, missä järjestyksessä eri rangaistukset kärsitään
 - yksinkertaisemmissa pelikelloissa näkyy ainoastaan pieni rangaistus eli kahden (2) minuutin rangaistukset
 - monipuolisemmilla kelloilla voidaan näyttää myös kellotaulussa ison rangaistuksen aika eli neljä (4) minuuttia
 - opettele käyttämään kellosi ominaisuuksia.

- Ilmoita kuuluttajalle, koska alkaa ensimmäisen / toisen / kolmannen erän viimeinen peliminuutti ja koska alkaa kokonaispeliajan kaksi viimeistä peliminuuttia.
 - jatkoerää pelattaessa ilmoita jatkoerän kahden viimeisen peliminuutin käynnistymisestä.

- Jos tuomitaan rangaistuslaukaus, niin laukauksen aikana PELIKELLO EI OLE KÄYNNISSÄ.

- Aikalisan aikana PELIKELLO EI OLE KÄYNNISSÄ.

- Kellonkäyttäjänä ilmoitat joukkueille ja tuomareille, milloin erätauko on päättynyt esim. summeria soittamalla.



TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024**PUOLIAIKA JA PELIAIKA**

- Pääkellon käyttäjä varmistaa, että puoliajan aika alkaa käydä välittömästi, kun 2.erän päätössummeri on soinut.
- Pääkellon käyttäjä kellottaa puoliajan pituuden pääkellolla ja sen on oltava kaikkien nähtävillä koko puoliajan ajan.
- SM- ja Ykkössarja ja B-nuorten SM-sarjassa peliaika on 4 x 15 min.
 - 1. ja 2. sekä 3. ja 4 erän välissä pidetään 2 min tauko.
 - 2. ja 3. erän välissä pidetään 15 min puoliaika.
 - Jää ajetaan ennen ottelua ja ottelun puoliajalla.
- C-sarjassa peliaika 4 x 12 min, 1. ja 2. sekä 3.4 erän välissä 1 min tauko ja 2. ja 3. erän välissä 2 min puoliaika. Jää ajetaan ennen ottelua.
- Alueellisten sarjojen peliajoista ja puoliajoista päättää ko. sarjojen kilpailun järjestäjä (tutustu ko. alueen/sarjan sarjakirjaan). Turnauksissa pelataan turnausjärjestäjän ennalta ilmoittaman peliajan mukaan.
- Toimitsijat ovat velvollisia ilmoittamaan joukkueille ja tuomareille, kun puoliaikaa on jäljellä viisi minuuttia.

PELUUTUSSÄÄNTÖ (koskee G-, F- ja E- junioreita)**Numerojärjestyksessä peluuttaminen**

- Peluutusjärjestystä ei saa vaihtaa erän aikana tai tauoilla.
- Peluuttamisjärjestystä voi muuttaa puoliajalla, jolloin peluutus aloitetaan numerosta 1.
- Muussa tapauksessa tauon tai puoliajan jälkeen peliä jatkaa numerojärjestyksessä seuraavat pelaajat.
 - Esimerkki: kentällä on ollut erän päättyessä pelaajat 2-6, seuraavan erän aloittaa pelaajat 7-11, jollei peluuttamisjärjestystä ole muutettu puoliajalla.
- Maalivahteja tulee peluuttaa tasapuolisesti koko kauden aikana. Jos pöytäkirjaan on merkitty kaksi maalivahtia, tulee heitä peluuttaa tasapuolisesti yhden pelin aikana.

Vaihtaminen ja aloitukset

- Ilmoita ennen ottelun alkua sekä joukkueille että erotuomareille, millaista vaihtomerkkiä pelissä käytät.
- Anna vaihtomerkki riippumatta siitä, kummalla joukkueella rengas on tai missä tilanteessa peli on.
- Vaihtoaika ei käy silloin, kun tuomari on viheltänyt maalivahdin renkaan ja rengasta toimitetaan maalivahdille. (E-jun)
 - Pelikello ei käy sinä aikana. Kellot käynnistetään taas, kun tuomari viheltää pelin käyntiin (E-jun).
- 50 sekunnin tehokkaan peliajan jälkeen tapahtuu vaihto seuraavasta pelikatkosta. (E-juniorit). Toimitsijat antavat vaihtoa tarkoittavan äänimerkin, jolloin peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin. Molemmat joukkueet vaihtavat yhtä aikaa.
- Jos pelikatkoa ei tule 70 sekuntiin, toimitsijat antavat vaihtoa tarkoittavan äänimerkin ja tuomari pysäyttää pelin ja peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin. (E-juniorit)

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

- "Lennosta vaihtaminen" on kielletty, paitsi rangaistuksen päättymisen yhteydessä.
- G-junioreissa vaihtojen pituus on 90 s suoraa pelaikaa. Ringettekoulussa ja F-junioreissa 120 s suoraa pelaikaa. Näin voidaan molemmat pelit hoitaa yhdellä kellolla.

Erikoistilanteet E juniorit

- Ottelun pelaajan ollessa 40 minuuttia tai vähemmän, pienen rangaistuksen kesto aika on yksi (1) minuutti.
- Rangaistuksen päätyttyä pelaaja jää kentälle, jos hän kuuluu kentällä olevaan peluutusjärjestykseen.
 - Muussa tapauksessa hän luistelee suoraan vaihtoitioonsa, jolloin peluutusjärjestyksessä seuraava pelaaja voi tulla kentälle.
- Maalivahdin tilalle voidaan ottaa peluutusjärjestyksessä seuraavana vuorossa oleva pelaaja. Pelaaja ei menetä omaa vuoroaan seuraavassa vaihdossa.
- Jos pelaaja loukkaantuu, hänen tilalleen tulee seuraava peluutusjärjestyksen mukainen pelaaja.
 - Joukkueen toimihenkilö ilmoittaa loukkaantuneen numeron toimitsijoille ja tuomarille viimeistään seuraavan pelikatkon aikana.
 - Jos loukkaantunut tervehtyy missä vaiheessa tahansa pelin aikana, palaa hän toimitsijoille tehdyn ilmoituksen jälkeen "omalle paikalleen" peluutusjärjestyksen mukaan.

Peluutussääntöriike

- Tuomari voi halutessaan tai joukkueen toimihenkilön pyynnöstä tarkistaa peluutusjärjestyksen pelin aikana.
 - Joukkueelta tuleva tarkistuspyyntö on esitettävä tuomarille pelikatkon aikana.
 - Tarkistus suoritetaan seuraavan vaihdon aloittavien pelaajien peluutusnumeroita pöytäkirjassa annettuun peluutusjärjestykseen verraten molempien joukkueiden osalta.
- Jos peluuttamissääntöä on rikottu, tuomitaan rikkoneelle joukkueelle joukkuerangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.
- Ottelun jälkeen erotuomari kirjoittaa ottelupöytäkirjan huomautuksia -sarakeeseen "joukkueen x peluuttamissääntöriike".
 - Kotijoukkue toimittaa pöytäkirjan viimeistään seuraavana arkipäivänä liiton kilpailupäällikölle (Suomen Ringeteliitto, Kilpailupäällikkö Päivi Reiman, Valimotie 10, 00380 Helsinki, paivi.reiman@ringette.fi, 040 708 3088). Lisäksi pöytäkirja on toimitettava sarjan ohjeistuksen mukaisesti myös alueen sarjapäällikölle tai sarjan sarjavastaavalle.
- Jos peluuttamissääntöä ei ole rikottu, tuomitaan tarkistuspyynnön tehneelle joukkueelle joukkuerangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.

E -junioreiden pöytäkirjan täyttöohje

- Pöytäkirjasta tulee ilmetä pelaajan numero 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 (E-juniorit)
- Peluutusjärjestystä voi muuttaa puoliajalla E-sarjassa, jolloin peluutus aloitetaan numerosta 1. Jos uutta järjestystä ei ole toimitettu ennen seuraavan erän alkua, merkitsee pöytäkirjan pitäjä saman

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

pelijärjestyksen kuin edellisessä erässä ja puoliajan jälkeen peliä jatkaa numerojärjestyksessä seuraavat pelaajat

G-junioreiden ja Ringettekoulun poikittaispelaamisen erikoissäännöt

- Peli pelataan poikittaiskentällä kaukalon päädyssä ja mahdollisuuksien mukaan kummassakin päässä kenttää. Pelialue rajataan esteillä, jotka asetetaan poikittaispelaamisessa siniviivojen suuntaisesti, 0-2 metriä siniviivasta (siniviivasta kaukalon päätyä kohden mitattuna)
- Ottelupöytäkirjaan merkitään pelaajat (pelinumero, nimi, numerojärjestyksessä pelaamisen järjestysnumero) ja toimihenkilöt.

F-junioreiden pitkittäin pelaamisen erikoissäännöt

- 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 laitarakennelma.
- Vaihtopelaajat ja toimihenkilöt ovat pelin aikana vaihtoaitiossa
- pelinohjaajalla vararengas käsivarressaan
- normaalikokoiset maalit
- Ottelupöytäkirjaan merkitään pelaajat (pelinumero, nimi, numerojärjestyksessä pelaamisen järjestysnumero) ja toimihenkilöt.

Peluutus D –junioreille

- Kaikkia ottelupöytäkirjaan merkittävät pelaajia 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 toimitetaan vastuuvallmentajan 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 päättyttyä molempien joukkueiden peluutusjärjestyslomakkeet liitetään ottelun pöytäkirjaan, jonka jälkeen ottelun erotuomari voi allekirjoittaa pöytäkirjan.
- Maalivahteja tulee peluuttaa tasapuolisesti koko kauden aikana.
- Toimitsijat näyttävät lomaketta sitä kysyville henkilöille.

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

OHJEITA HYÖKKÄYSAJANOTTAJALLE

30 sekunnin kello (sääntö koskee sarjoja D-junioreista – SM-sarjaan)

- Hyökkäysaikakellon käyttäjällä on aina oltava voimassa oleva hyökkäysajanottajakortti tai erotuomarikortti
- Kellon sijoitus:
 - kentän hyökkäyspäähän oikeassa kulmassa tai keskellä
 - kellossa on oltava juokseva aika ja noin 30 cm:n korkuiset numerot
 - ajanottolaitteiston pitää olla Suomen Ringeteliiton hyväksymää mallia.
- Kellonkäyttäjällä on oltava varalta sekuntikello ja pilli, jos kellolaitteeseen tulee tekninen vika
 - jos joudut käyttämään sekuntikelloa, niin ilmoita kuuluttajalle, kun on kymmenen (10) sekuntia jäljellä hyökkäysaikaa. Kuuluttaja kuuluttaa "kymmenen" (10) ja seuraavan kerran kuuluttaja kuuluttaa "viisi" (5), kun hyökkäysaikaa on jäljellä viisi sekuntia.
 - hyökkäysajan päätyttyä kellonkäyttäjänä puhallat pilliin kaksi (2) peräkkäistä puhallusta, niin voimakkaasti, että vihellys varmasti kuuluu kentälle
 - jos ottelu pelataan jäällä, jossa ei ole 30 sekunnin kelloja ja / tai kuulutusta, ilmoita hyökkäysajan loppumisesta pelaajille huutamalla 10 ja 5. Hyökkäysajan päätyttyä puhalla kaksi kertaa pilliin.
- Käy tapaamassa tuomareita tuomarikopissa n. 15 min. ennen ottelun alkua. Muista ottaa toimitsijakortti mukaan.
- Valitse toimitsija-aitiosta tai sen läheisyydestä paikka, josta näet mahdollisimman hyvin kentän eri puolille, kuitenkin niin että voit kommunikoida tuomareiden kanssa, valitse paikka kuitenkin niin, ettei ole putoamisvaaraa
- Kun joukkue ottaa aikalisän ja kuuluttaja on sen kuuluttanut, käynnistä 30 s. kello, mikäli aikaa ei saada pelikelloon.
- Kellon käyttö:
 - Aseta hyökkäysaikakello 30 sekuntiin jokaisen erän alussa.
 - Käytä hyökkäysaikaa vain silloin, kun ottelun varsinainen pelikello käy.
 - Aloita hyökkäysaika, kun peli alkaa ja pysäytä aika, kun peli katkaistaan. **Pääsääntöisesti aina kun pelikello käy, myös hyökkäysaika käy!** Poikkeus: **Lajisäännöt 6.4.g** (katso lisää seuraavalta sivulta)

Karvaaminen

Pelaajan, jolla ei ole rengas hallussaan, aktiivisella karvaamisella tarkoitetaan toimintaa, jossa pelaaja:

- a) yrittää lyödä mailallaan vastustajan, jolla on rengas hallussaan tai on juuri saamassa renkaan hallinnan, mailan pelipäähän
- b) käyttää laillisesti vartaloaan säilyttääkseen asentonsa

Renkaan lyöminen

Renkaan lyöminen tapahtuu, kun pelaaja tarkoituksellisesti liikuttaa kättään, käsivarttaan tai päätään osuakseen renkaaseen ja kontakti renkaan kanssa tapahtuu, kun käsi, käsivarsi tai pää on liikkeessä.

Renkaan hallinta (control)

Hallinta renkaaseen syntyy, kun:

- a) kenttäpelaaja sijoittaa mailan renkaan sisään, ohjaa rengasta mailalla tai lyö tai potkaisee tarkoituksellisesti rengasta.
- b) maalivahti, ollessaan maalivahdin alueella, estää renkaan menemisen maaliin ja rengas jää pysähtyneenä maalivahdinalueen sisään tai koskettaen aluetta rajaavaa viivaa.

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

- c) maalivahti, muussa kuin torjuntatarkoituksessa, liikuttaa rengasta mailalla, potkaisee tai lyö rengasta.
- d) rengas pysähtyy maalialueelle tai koskettaen maalialuetta rajaavaa viivaa.

HUOMIO: Aloituksessa ja maalivahdin renkaassa, renkaan hallinta pysyy aloittavalla joukkueella, kunnes rengas on aloitusympyrän tai maalivahdinalueen ulkopuolella.

HUOMIO: Yhteishallintatilanteessa peli pysäytetään rangaistuksen tai rikkeen seurauksena välittömästi, kun yhteishallinta syntyy.

Kimpoaminen

Kimpoaminen **pelaajan toimesta** aiheutuu, kun mikä tahansa vartalon osa tai varuste on tarkoituksenmukaisesti sijoitettu liikkumattomaan tilaan renkaan ohjaamiseksi.

Kimpoaminen **pelaajasta** aiheutuu, kun rengasta vahingossa ohjataan millä tahansa vartalon osalla tai varustella, huolimatta siitä, onko pelaaja liikkeessä vai ei.

HUOMIO! Kimpoamista pelaajasta tai pelaajan toimesta ei katsota renkaan hallinnaksi.

- Palauta hyökkäysaika 30 sekuntiin, kun:
 - rengasta hallussaan pitävä joukkue laukoo kohti maalia; renkaan hallinnassa pelaaja sijoittaa mailan renkaan sisään, ohjaa rengasta mailalla tai lyö tai potkaisee tarkoituksellisesti rengasta
 - **laukaus kohti maalia:**
 - laukaus kohti maalia syntyy, kun rengasta hallussaan pitävä joukkue sääntöjen mukaisesti toimittaa renkaan kohti vastustajan maalia ja:
 - a) rengas menee maaliin;
 - b) rengas osuu maalin sivu- tai ylätolppaan mistä kentän osalta tahansa
 - c) rengas osuu maalivahtiin tai maalivahtina toimivaan kenttäpelaajaan maalialueen sisällä; tai
 - d) rengas osuu maalivahtiin maalialueen ulkopuolella ja tämä kontakti estää renkaan menemisen maaliin.

HUOM! b, c ja d kohdissa hyökkäysaika alkaa uudestaan kulua tilanteessa laukoneelle joukkueelle

- renkaan hallinta siirtyy joukkueelta toiselle;
- tuomari nostaa kätensä siirretyn rangaistusvihellyksen merkiksi;
 - Mikäli siirrettyjä rangaistusvihellyksiä tulee tämän jälkeen lisää ennen pelikatkoa, hyökkäysaikaa ei palauteta enää uudelleen.
- renkaallinen joukkue siirretyn rangaistusvihellyksen merkin aikana ensimmäisen kerran ylittää hyökkäyssiniiviivan edeten keskialueelta hyökkäyspäätyyn;
- rangaistus saa joukkueen, jolle ei ole tulossa rangaistusta, tekemään rikkeen ja peli katkaistaan tämän seurauksena

Esimerkki: Joukkue A:lla on rengas hallussa omalla hyökkäysalueellaan.

Joukkue B:n pelaaja kamppailee rangaistuksen arvoisesti A:n renkaallisen pelaajan ja kammituksen seurauksena A:n pelaaja kaatuu ja liukuu mv-alueelle ja peli katkaistaan mv-alueen rikkeen vuoksi.

Aloitukset tulevat A-joukkueelle ja hyökkäysaikakello palautetaan 30 sekuntiin.

B-joukkueen rangaistus laitetaan käytäntöön.

- sen joukkueen pelaaja, jolla ei ole rengas hallussaan, tekee virheen, ja peli katkaistaan tämän seurauksena

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

- tai sen joukkueen pelaaja, jolla ei ole rengas hallussaan, loukkaantuu, ja peli katkaistaan tämän seurauksena.
- **Hyökkäysaikakelloa ei palauteta 30 sekuntiin, jos:**
 - Rengasta hallussa pitävän joukkueen pelaaja loukkaantuu
 - Pelikello ei käynnisty
 - Tuomari loukkaantuu
 - Rengas jää jumiin maalikehikon tai laidan alle
 - Jos peli joudutaan pysäyttämään vierasesineen takia
 - ruuhkatilanteessa rengasta hallussa pitänyt joukkue saa aloituksen
- **Pelikello ei käynnisty:**
 - Tuomari pysäyttää pelin, kun virhe huomataan. Aloitus myönnetään rengasta hallussa pitäneelle joukkueelle. Hyökkäysaikakelloa ei palauteta 30 sekuntiin.
 - Pelikelloon laitetaan oikea peliaika
- Kun hyökkäysaika saavuttaa nollan, anna äänimerkki ja:
 - tuomari keskeyttää ottelun, koska rengasta hallussa pitänyt joukkue on tehnyt virheen;
 - palauta hyökkäysaika takaisin 30 sekuntiin.
- Jos hyökkäysaikakellon äänimerkki soi virheellisesti:
 - tuomari keskeyttää pelin;
 - palauta hyökkäysaika takaisin 30 sekuntiin.
- Sammuta hyökkäysaikakellon näytöt silloin, kun
 - erästä on vähemmän peliaikaa jäljellä kuin aikaa on hyökkäysaikakellossa. Käynnissä olevaa hyökkäysaikaa ei saa sammuttaa. **Lajisäännöt 6.4.g**
 - Jos et voi sammuttaa näyttötauluja, palauta se 30 sekuntiin ja pysäytä kello.

MUISTA

- teet omatoimisia päätöksiä, seuraa kuitenkin tuomareiden mahdollisia käsimerkkejä, sillä tuomarin käsimerkki on **MÄÄRÄÄVÄ**
- kelloa käytetään samalla tavalla **oikeudenmukaisesti** molemmille joukkueille
- erityisesti ruuhkatilanteissa pillin soidessa älä nolaa kelloa, vaan **jätä aika näkyviin**. Jatka toimintaasi sen mukaan, kun selviää, miksi katko syntyi

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024**OHJEITA RANGAISTUSAITION VALVOJILLE**

- Avaa luukku kokonaan, kun pelaaja on tulossa rangaistusaitioon – mieluusti jo heti, kun peli katkaistaan. Avoin luukku on vinkki ja kutsu pelaajalle.
- Ennen ottelun alkua ja puoliajan jäänajon jälkeen SINUN TEHTÄVÄSI ON LAITTAA MAALIT PAIKOILLEEN, sekä ottelun jälkeen siirrettävä maalit sivuun jäänajoa varten. Tuomareiden tehtäviin ei kuulu maalien paikoilleen laittaminen.
- Sopikaa keskenänne, kumpi avaa jäähyaition oven auki merkiksi tuomareille, että peliä ei saa vielä aloittaa, jos toimitsija-aitiossa on epäselvyyttä.
- Varaa sekuntikello aina mukaasi. Se toimii varakellonasi, jos pelikello ei toimi.
- Varaa itsellesi kynä ja paperia, jotta voit seurata rangaistuksen päättymisiä, jos niitä on useampia yhtä aikaa. Merkitse pelaajan numero, alkamisaika, rangaistuksen pituus minuutteina ja päättymisaika. Laske myös maalivahtien torjunnat C-tasosta ylöspäin.
- Opettele rangaistusten kärsimisjärjestys (sivulla 18).
- Opettele pelikellon näyttö. Yleensä kun pelikellon rangaistusaika häviää näytöstä (nollat), on rangaistusaika päättynyt.
- Kun pelaaja on rangaistusaitiossa, älä anna muiden tulla juttelemaan pelaajan kanssa. Poikkeuksena on loukkaantunut pelaaja.
- Opettele tuomarin käsimerkit.
- Ilmoita kellonkäyttäjälle / pöytäkirjanpitäjälle rangaistusaitioon tulevan pelaajan numero.
- Jos pelaaja-aitiot ovat toimitsija-aition vieressä, niin kotijoukkueen rangaistusaitio on kotijoukkueen pelaaja-aition vieressä ja vierasjoukkue päinvastoin.
- Aikalisän aikana rangaistusaitiossa oleva pelaaja EI PÄÄSE pelaaja-aitioon.
- Rangaistusta suorittavat pelaajat saavat poistua rangaistusaitiosta erien välillä, mutta heidän tulee palata rangaistusaitioon ennen seuraavan erän alkua.
- Sinä valvot, että pelaaja käyttäytyy asiallisesti. Jos ei, niin ilmoita käytöksestä tuomarille.

OHJEITA MAALIVAHDIN TORJUNTOJEN LASKIJALLE

- Torjunnaksi lasketaan kaikki ne suoritukset, joissa maalivahti estää vastustajan maalia kohti lähettämän renkaan menon maaliin. Torjunta edellyttää aina maalivahdin kosketusta renkaaseen.
 - Ohjeita MV-torjuntajen laskennasta SM-sarjan, Ykkössarjan, B-nuorten SM-sarjan ja C-Sarjan osalta löydät Ringettelion sivuilta:
 - <https://www.ringette.fi/File/Saannot/Maalivahtitilastointiohje.pdf>

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

RANGAISTUKSET

Rangaistukset ankaruusjärjestyksessä ovat:

- pieni rangaistus: kaksi (2) minuuttia.

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
20	2	12	-	10.09	12.09

- rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä: kaksi (2) minuuttia rangaistusajan loppuun asti kärsittyinä
- rangaistus sopimattomasta käytöksestä: rangaistun pelaajan poistaminen ottelusta loppuajaksi ja joukkueoverin suorittama rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä
- iso rangaistus: neljä (4) minuuttia rangaistusajan loppuun asti kärsittyinä
- ottelurangaistus: rangaistun pelaajan poistaminen ottelusta loppuajaksi sekä pelikielto siihen saakka kunnes tapauksen raportti on käsitelty kilpailunjärjestäjän puolesta, sekä joukkueoverin suorittama iso rangaistus
- rangaistuslaukaus.

Yleistä rangaistuksista:

- Pelaajan poisto ottelusta merkitään P-kirjaimella S-sarakkeeseen.
- Korotettu epäurheilijamainen käytös merkitään K-kirjaimella S-sarakkeeseen.
- Tehdystä raportista tuomari kirjoittaa maininnan huomautuksia-sarakkeeseen.
- Maalivahdille tuomitut rangaistukset (pieni rangaistus, rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä ja iso rangaistus) tulee suorittaa joukkueoverin toimesta.

Liiallinen määrä rangaistuksia

- Pelaaja, jolle on tuomittu yhteensä kahdeksan (8) minuuttia rangaistuksia ottelun aikana (jatkoerä mukaan lukien) poistetaan ottelusta. Ottelusta poistetun pelaajan jäljellä olevan rangaistuksen suorittaa joukkueoveri.

Pienet rangaistukset

- Pelaaja pois jäältä kahdeksi minuutiksi (tehokasta peliaikaa), jonka aikana korvaavaa pelaaja ei sallita
- Rangaistusta joukkueesta ensimmäinen pelaaja on pois kentältä, ei miltään pelipaikalta.
- Jos vastustaja tekee maalin, katsotaan rangaistus kärsityksi ja pelaaja saa palata jälle
 - koskee vain pientä henkilökohtaista – ja joukkuerangaistusta.
- Jos joukkueella on jo pelaaja kärsimässä pientä, isoa tai joukkuerangaistusta ja joukkue saa toisen rangaistuksen, on tämä pelaaja pois puolustuksesta.
 - Kun rangaistus normaalissa järjestyksessä päättyy ja joukkueella on taas vain yksi pelaaja rangaistusaitiossa, joukkue saa puolustaa normaalisti kolmella kenttäpelaajalla.
- Jos joukkueesta on kaksi pelaajaa rangaistusaitiossa ja vastustaja tekee maalin, pääsee peliin se pelaaja, joka on saanut ensimmäisen pienen rangaistuksen.
- Jos joukkueet pelaavat tasakenttin ja tehdään maali, ei yksikään pelaaja pääse pois rangaistusaitiosta.

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024
Samalle pelaajalle kaksi pientä rangaistusta yhtä aikaa eli 2 + 2 min

B:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
17	2	11	-	10.00	12.00
17	2	13	-	12.00	14.00

- Pelaaja poistetaan jäältä rangaistuksen ajaksi, jonka aikana vaihtopelaajaa ei sallita.
- Jos vastustaja tekee maalin, katsotaan ensimmäinen rangaistus kärsityksi, eli rangaistusaika päättyy ja toiselle rangaistukselle alkaa käydä aika.
- Jos joukkueet pelaavat tasakentän ja tehdään maali, ei yksikään rangaistus pääty.

Samalle pelaajalle pieni rangaistus ja rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä yhtä aikaa

B:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
17	2	14	-	10.00	12.00
17	2	13	-	12.00	14.00

- Pelaaja poistetaan jäältä rangaistuksen ajaksi, jonka aikana vaihtopelaajaa ei sallita
- Pelaaja kärsii ankaruussäännösten mukaan ensin rangaistuksen epäurheilijamaisesta käytöksestä
- Jos vastustaja tekee maalin, ei ensimmäinen rangaistus pääty vaan se on kokonaan kärsittävä
- Pelaajan kärsittyä rangaistuksen epäurheilijamaisesta käytöksestä kokonaan alkaa käydä aika toiselle rangaistukselle
- Jos vastustaja pienen rangaistuksen aikana tekee maalin, katsotaan pieni rangaistus kärsityksi
- Jos joukkueet pelaavat tasakentän ja tehdään maali, ei yksikään rangaistus pääty

Iso ja pieni rangaistus samalle pelaajalle

N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
5	4	2		12.25	16.25
5	2	13		16.25	18.25

- Jos pelaaja saa ison ja pienen rangaistuksen samanaikaisesti, hänen on ensin kärsittävä iso rangaistus.
- Iso rangaistus kärsitään loppuun, vaikka vastustaja tekisi maalin.
- Kun kärsitään pientä rangaistusta ja vastustaja tekee maalin, katsotaan rangaistus kärsityksi.
- Jos toisena rangaistuksena on rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä, kärsitään sekin kokonaisuudessaan.

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

Siirretty rangaistus

"First in, first out"

- Ottelun alettua joukkueen tulee pystyä asettamaan jäälle vähintään neljä pelaajaa, joista yksi voi olla maalivahti.
- Jos saman joukkueen kolmannelle pelaajalle tuomitaan rangaistus silloin, kun jo kaksi pelaajaa on kärsimässä rangaistusta, ei kolmannen pelaajan rangaistusaika ala, ennen kuin jommankumman aikaisemmin rangaistun pelaajan rangaistus on päättynyt.
- Pelaajan nro 6 rangaistus on tuomittu kahden muun rangaistuksen jo käydessä, joten siihen tulee merkintä S (siirretty) ja sen alkamisajaksi merkitään se aika, jolloin jompikumpi aikaisemmin tuomituista rangaistuksista on päättynyt.

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
5	2	2		12.00	14.00
7	2	3		12.20	14.20
6	2	13	S	14.00	16.00

- Koska joukkueella on ensimmäisen rangaistuksen (nro 5) päättyessä edelleen kaksi rangaistusta käynnissä, ei pelaaja nro 5 voi päästä kentälle rangaistuksensa päättyttyä ajassa 14.00. Toisena tuomitun rangaistuksen päättyttyä (pelaaja nro 7) joukkueella saa

olla neljä kenttäpelaajaa ja "first in, first out" perusteella pelaaja nro 5 päästetään kentälle ajassa 14.20. Mikäli ei tule katkoja tai maaleja, pääsee pelaaja nro 7 kentälle kun pelaajan nro 6 rangaistus on päättynyt. Pelaaja nro 6 pääsee kentälle vasta rangaistusaikansa päättymisen jälkeen syntyvästä pelikatosta (huom! ei kuitenkaan MV-renkaasta).

Poikkeus First in- First out sääntöön:

Korotettua epäurheilijamaista rangaistusta kärsivää ei koske First in- First out sääntö. Pelaaja pääsee pois rangaistuksen kärsittyään seuraavalla pelikatolla !

Iso rangaistus

- Iso rangaistus on pelaajan poisto jäältä neljäksi (4) minuutiksi, jonka aikana vaihtopelaajaa ei sallita
- Maalista ei pääse pois.

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
23	4	12	-	10.00	14.00

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024
Rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
6	2	14	-	30.45	32.45

- Pelaaja kärsii kahden minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen.
- Maalista ei pääse pois.

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
6	2	14	-	30.45	32.45
6	2	14	P	42.20	44.20

- Toinen rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä samassa ottelussa aiheuttaa pelaajan poiston ottelusta sen loppuajaksi ja toinen pelaaja kärsii 2 minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen
- Maalista ei pääse pois.

Rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä korotettuna

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
15	2	14	K	10.25	12.25

- Pelaaja kärsii 10 minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen
- Joukkuetoveri kärsii kahden minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen
- Mikäli 10 minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen saaja saa samalla pelikatolla esim rangaistuksen kampituksesta, rangaistuksen kärsii toinen pelaaja. Eli "sijaiskärsijä" istuu ensin kokonaan kärsittävän 2 min rangaistuksen ja sen jälkeen rangaistuksen kampituksesta. Korotetun epäurheilijamaisen 10 minuutin rangaistus alkaa käymään samaan aikaan ensimmäisen rangaistuksen kanssa. Muut rangaistukset ankaruusjärjestyksessä.
- Muista merkitä S- sarakkeeseen K (korotettu epäurheilijamainen)!
- Maalista ei pääse pois.

Rangaistus sopimattomasta käytöksestä

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
6	-	15	P	30.45	-

- Pelaaja poistetaan ottelusta ottelun loppuajaksi ja toinen pelaaja kärsii 2 minuutin kokonaan kärsittävän rangaistuksen.
- Rangaistus lasketaan rangaistuksia yhteensä sarakkeeseen kappaleina (1), mutta ei minutteina.
- Maalista ei pääse pois

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024**Ottelurangaistus**

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
6	-	16	P	30.45	-

- Ottelurangaistus merkitsee pelaajan poistamista kentältä kokonaan ottelun loppuajaksi.
 - Saman joukkueen toinen pelaaja kärsii 4 minuutin rangaistuksen ja istuu koko 4 minuutin ajan.
- Ottelurangaistus merkitään pöytäkirjaan syynumerolla 16.
 - Sarakkeeseen merkitään alkamisaika
 - Päätymisaika jää auki; sarake vain suljetaan.
- S-sarakkeeseen tulee merkintä P (poistettu).
- Rangaistusta ei lasketa mukaan "rangaistukset min. yhteensä" -sarakkeeseen mutta rangaistusten kappalemäärään kyllä
- Tuomari kirjoittaa raportin.

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

Joukkuerangaistus

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
J	2	5	-	12.56	14.56

- Joukkue voi saada joukkuerangaistuksen useasta syystä. Vaikka aina joku pelaaja joutuu rangaistusta kärsimään, merkitään pöytäkirjaan rangaistuksen saajaksi joukkue eli N:o – sarakkeeseen J. Syy-sarakkeeseen tulee sen syyn koodi, josta joukkuerangaistus tuomittiin.
- Päättyy vastustajan tehdessä maalin

Toimihenkilön (valmentaja, huoltaja tms.) rangaistus

A:n rangaistukset					
N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
T	2	14	-	34.56	36.56
T	-	16	P	34.56	-

- Rangaistus-sarakkeeseen merkitään kohtaan:
 - N:o T = toimihenkilö
 - Min. suljetaan sarake
 - Syy 15 = rangaistus sopimattomasta käytöksestä, 16 = ottelurangaistus
 - S P = poistettu
 - Rangaistus alkoi Se aika, mitä pelikello näyttää, kun rangaistus on määrätty
 - Rangaistus päättyi suljetaan sarake viivalla
- Jos toimihenkilölle tuomitaan rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä, rangaistus kärsitään pelaajan toimesta
- Kenenkään pelaajista ei tule suorittaa rangaistusta joukkueen toimihenkilön ottelusta poistamisen vuoksi.
- HUOM!** Tuomari merkitsee rangaistun toimihenkilön nimen huomautussarakkeeseen.

Rangaistusten päättyminen

Jos joukkueella, jota vastaan maali syntyi, on enemmän rangaistuja pelaajia siirretyt rangaistukset mukaan lukien kuin maalin tehneellä joukkueella, pieni rangaistus mitätöidään tai hylätään. Kokonaan suoritettavia rangaistuksia ei voi koskaan mitätöidä tai hylätä maalin syntymisen vuoksi.

21.4.a Jos rangaistuksia ei ole käynnissä, pieni siirretty rangaistus hylätään:

21.4.a (1) jos tulossa on siirrettynä vain yksi pieni rangaistus.

21.4.a (2) Mikäli tulossa on enemmän kuin yksi siirretty rangaistus, silloin ensimmäinen siirretty pieni rangaistus hylätään, lukuun ottamatta seuraavia tilanteita:

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

21.4.a (2) (a) Jos ensimmäinen siirretty rangaistus on kokonaan suoritettava, silloin kaikki samalle henkilölle tulossa olevat jäähyt tuomitaan.

21.4.a (2) (b) Jos kaksi ensimmäistä siirrettyä rangaistusta (kahdelle eri pelaajalle) ovat kokonaan suoritettavia, mitään rangaistusta ei hylätä.

21.4.b Jos yksi pieni rangaistus on käynnissä, se keskeytetään. Kaikki tilanteessa olevat siirretyt rangaistukset tuomitaan.

21.4.c Jos kaksi pientä rangaistusta on käynnissä, rangaistus, josta on kulunut enemmän aikaa, keskeytetään. Kaikki tilanteessa olevat siirretyt rangaistukset tuomitaan.

21.4.d Jos käynnissä on pieni rangaistus ja kokonaan suoritettava rangaistus, pieni rangaistus keskeytetään. Kaikki tilanteessa olevat siirretyt rangaistukset tuomitaan.

21.4.e Jos vain yksi kokonaan suoritettava rangaistus on käynnissä ja:

21.4.e (1) tulossa ei ole siirrettyä rangaistusta, rangaistusta ei keskeytetä.

21.4.e (2) ensimmäinen siirretty rangaistus on pieni rangaistus, se hylätään.

21.4.e (3) ensimmäinen siirretty rangaistus on myös kokonaan suoritettava rangaistus, mitään rangaistusta ei keskeytetä tai hylätä.

21.4.f Jos kaksi kokonaan suoritettavaa rangaistusta on käynnissä, mitään rangaistusta ei keskeytetä tai hylätä.



TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

KOTIJOUKKUE

MAALIT					RANGAISTUKSET						
Maali	Aika	Tekijä	1. syöt.	2. syöt.	N:o	Min	Syy	S	Rangaistus alkoi	Rangaistus loppui	

VIERASJOUKKUE

MAALIT					RANGAISTUKSET						
Maali	Aika	Teki- jä	1. syöt.	2. syöt.	N:o	Min	Syy	S	Rangaistus alkoi	Rangaistus loppui	

○ = Ylivoimamaali neljää vastaan △ = ylivoimamaali kolmea vastaan □ = Alivoimamaali

Tulkintaohje: Jos A:lla on jo rangaistus käynnissä ja toinen tulossa ja tulee B:n tekemä maali. Tällöin pöytäkirjaan merkitään Ylivoimamaali neljää vastaan.

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024**VIRALLISET OTTELUPÖYTÄKIRJAAN MERKITTÄVÄT RANGAISTUKSET**

1. Laitataklaus
2. Vartalokontakti
3. Ryntäys
4. Poikittainen maila
5. Pelin viivyttäminen
6. Kynärpäätaklaus
7. Korkea maila
8. Kiinnipitäminen
9. Koukkaaminen
10. Väärä vaihto
11. Estäminen
12. Huitominen
13. Kampitus
- 14. Epäurheilijamainen käytös**
- 15. Rangaistus sopimattomasta käytöksestä**
- 16. Ottelurangaistus**
- 17. Väkivaltaisuus**

S = siirretty rangaistus

P = pelaaja poistettu ottelusta

K = epäurheilijamainen käytös korotettuna

J = joukkuerangaistus (pelaajan numeron tilalle)

T = toimihenkilö (pelaajanumero-sarakkeeseen)

TM = tyhjään maaliin

OM = oma maali

RL = rangaistuslaukaus

Otteluvalvoja ja Back Up tuomari (liiton nimeämät henkilöt)

- Aikuisten ja B-nuorten otteluissa saattaa olla nimettynä back up –tuomari ja/tai otteluvalvoja.
- Back up –tuomari toimii jäälle olevien tuomareiden apuna toimitsija-aitiosta käsin.
- Back up- tuomari allekirjoittaa ottelupöytäkirjan
- Otteluvalvoja auttaa tarpeen mukaan toimitsijoita ja neuvoo heitä ongelmatilanteissa sekä tarkkailee tuomari- ja toimitsijatoimintaa sekä joukkueiden käyttäytymistä.
- Otteluvalvojan saapumisesta paikalle ei tarvitse erikseen informoida otteluun osallistuvia etukäteen.
- Tarkoituksena on kehittää tuomareiden ja toimitsijoiden työtä!
- Otteluvalvoja allekirjoittaa ottelupöytäkirjan

EROTUOMAREIDEN KÄSIMERKIT



Siirretty rangaistusvihellys

Maali

Siniviivarike



Viiden sekunnin laskeminen aloituksessa ja mv:n renkaassa

Uusi hyökkäysaika



Siirretty rike



Viiden sekunnin laskeminen + siirretty virhe

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024



Kahden viivan lähtömerkki



Kaksi viivaa



Maalivahdin rengas



Aikalisä



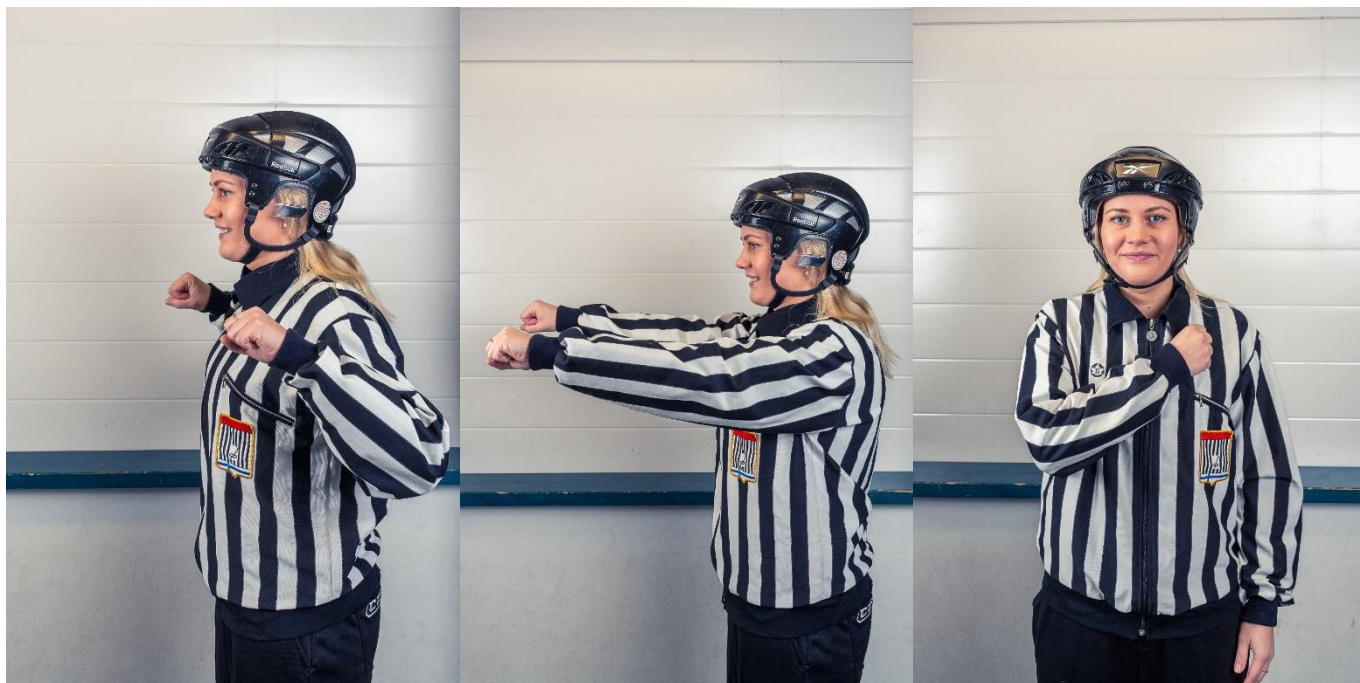
Käsi mailan alemmalla kolmanneksella



Laitataklus (1)

Vartalokontakti (2)

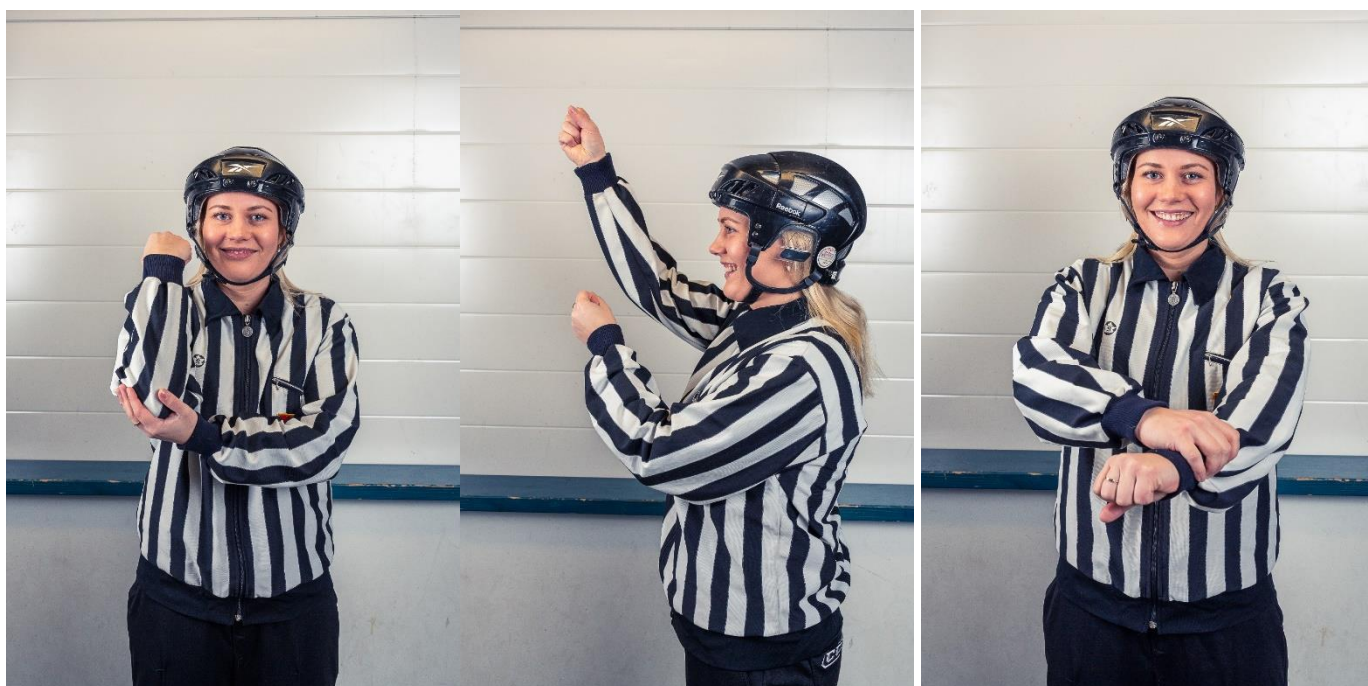
Ryntäys (3)



Poikittainen maila (4)

viivyttäminen (5)

Pelin



Kynnärpäätaklaus (6)

Korkea maila (7)

Kiinnipitäminen (8)

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024



Koukkaaminen (9)

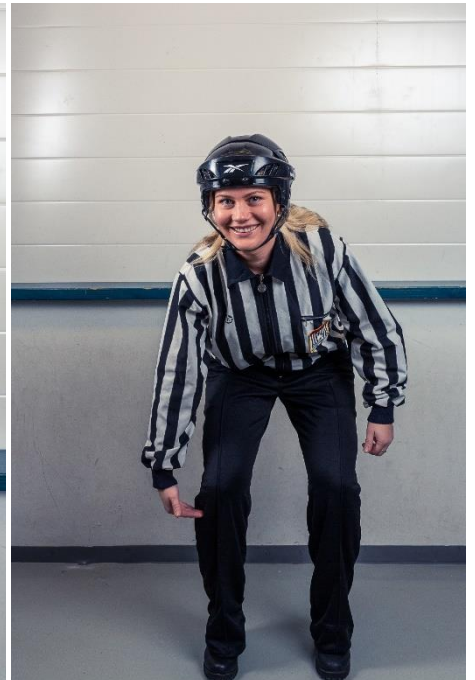


Väärä vaihto (10)



Estäminen (11)

Huitominen (12)



Kampitus (13)

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024



Epäurheilijamainen käytös (14) (kädet lanteille + näytetään sormilla 2 min)



Rangaistus sopimattomasta käytöksestä (15) (kädet lanteille)

Ottelurangaistus (16)

TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024



Väkivaltaisuus (17)
Käsi ojennettuna suoraan
eteenpäin



Rangaistuslaukaus (RL)



TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

SUOMEN RINGETTELIIKTO FINNISH RINGETTE ASSOCIATION Hämmeentie 105 A FIN-00550 HELSINKI Tel. +358 - (0)9 3299 5500 Fax. +358 - (0)9 3299 5522																				Joukkue A TOIMIHENKILÖT J.J. Kähkönen Esa J.J. _____ Valm. Vienmaa Timo Valm. Salmi Saku Valm. _____ Huolt. Anttila Hannele Huolt. Salenius Eero																			
OTTELUPÖYTÄKIRJA										Ottelu n:o 1237										Joukkue B TOIMIHENKILÖT J.J. Heilö Karl J.J. _____ Valm. Suominen Unto Valm. Kyllönen Eero Valm. _____ Huolt. Simola Esa Huolt. _____																			
Sarja SM-runkosarja										Yleisömaãrã 91										Ottelu alkoi 15.00																			
Pãivãys 18.9.2010										Ottelu pããtyi 18.30																													
Paikka Kitalan Jãssãhalli																																							
Kirjuri Sini Salenius 4125																																							
JOUKKUE A										A:n maalimerkinnãt										A:n rangaistukset																			
1	Tervã Teliervo	MV								maal	ala	teiga	laski	laski	no	no	no	no	no	alku	paãty																		
2	Tuppurainen Annika	MV								1	2.11	3	8	9	12	2	11			6.17	8.17																		
3	Roininen Sall									2	4.00	18	-	-	12	2	14			8.17	10.17																		
4	Reiman Reetta	A	f	f						3	10.12	25	18	-	13	4	6			18.00	22.00																		
5	Salenius Sahl									(4)	27.52	25	12	18	20	2	7			19.45	21.15																		
7	Lahtinen Veera									5	29.59	13	RL	-	19	2	11			28.10	30.10																		
8	Sillanmãkki Hele		f	f						6	32.11	26	31	4	26	2	13			28.50	30.50																		
9	Palmu Elma		f	f						7	47.20	19	18	20	7	2	7	S		30.10	32.10																		
12	Kãhkönen Mirva		2	2	II					8	59.34	25	18	12																									
13	Anttila Oona	C	f	f																																			
18	Aalto Sini		6	f	4																																		
19	Lund Maire		f	f																																			
20	Salmi Kerttu	A	f	f	f	I																																	
25	Kosonen Sija		3	3																																			
26	Suomi Tuuli		f	f																																			
31	Marttila Jaana		f	f																																			
										Joukk. piti: Esa Kãhkönen										Ranga. piti: 7										Rangaist. piti: 16									
JOUKKUE B										B:n maalimerkinnãt										B:n rangaistukset																			
3	Salonen Satu	MV								maal	ala	teiga	laski	laski	no	no	no	no	no	alku	paãty																		
20	Kukkonen Marja	MV								1	4.51	11	17	6	5	4	9			9.30	13.30																		
4	Niemelã Satu	A	2	f	f					(2)	9.00	7	12	-	5	2	14			14.30	16.30																		
5	Keltaniemi Sini									3	17.00	9	10	4	9	2	12			24.11	26.11																		
6	Typpö Eija		2	f	f					4	21.15	6	14	-	13	2	4			27.00	27.52																		
7	Kettunen Erja		f	f						5	24.25	4	16	13	7	2	14			34.01	36.01																		
8	Heilö Ina	A								6	35.34	OM	-	-	7	-	15	P		37.31	-																		
9	Lipsanen Anni		2	2						-	58.45	9	RL	-	10	-	16	P		41.14	-																		
10	Kyllönen Aino		f	f																																			
11	Hietala Heidi	C	f	f																																			
12	Ontonen Anna		f	f																																			
13	Miljonen Miisa		f	f																																			
14	Saario Sanna		f	f																																			
15	Keinonen Hele		f	f																																			
16	Mikkola Hanna		f	f																																			
17	Simola Martanne		f	f																																			
										Joukk. piti: Karl Heilö										Ranga. piti: 7										Rangaist. piti: 12									
MAALIT										MAALIVAHTIEN TORJUNNAT										AIKALISÃT:										HUOMAUTUKSIA:									
										A n:o	1	B n:o	2	B n:o	3	B n:o	20			A:	32.50	A:	-	Raportti B:n pelaajasta nro 10.															
Erãt	A	B	mããrã	ala	mããrã	ala	mããrã	ala	mããrã	B:	28.30	B:	57.15	Erotuomarit: Nro: _____ Tino Tuomi 182 Erotuomarit: Nro: _____ An Simola 185																									
1. erã	3	2	13	15.00	-	-	-	-	10	15.00									Back up: Nro: _____ Matti Mekãlãinen 1487																				
2. erã	2	3	11	15.00	-	-	-	14	14.20									Otteluvahti: Nro: _____ Maja Mõisã 76																					
3. erã	1	1	8	15.00	-	-	-	11	13.30									Enãlepu: _____ Eija Tãhtinen																					
4. erã	2	0	5	8.10	6	6.50	10	15.00																															
jakoaika	-	-	-	-	-	-	-	-	-																														
RL	-	-	-	-	-	-	-	-	-																														
yht.	8	6	37	53.10	6	6.50	35	42.50	10	15.00																													
○ = Ylivõimamaali neljãã vastaan S = Siirretty rangaistus △ = Ylivõimamaali kolmeã vastaan TM = Tyhjã maali □ = Alivõimamaali OM = Oma maali																																							



TOIMITSIJAOHJE Päivitetty 20.09.2024

<p>SUOMEN RINGETTELIITTO FINNISH RINGETTE ASSOCIATION Hämeentie 105 A FIN-00550 HELSINKI Tel. +358 - (0)9 3299 5500 Fax. +358 - (0)9-3299 5522</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>OTTELUPÖYTÄKIRJA</p> <p>Sarja <u>F-juniorit</u> Taso <u>Etelä-Suomen aluesarja</u></p> <p>Päiväys <u>28.3.2009</u> Paikka <u>Hyvinkään jäähalli</u></p>										<p style="text-align: center;">Joukkue A TOIMIHENKILÖT</p> <p>J.J. nimi _____ J.J. nimi _____ Valm. nimi _____ Valm. nimi _____ Huolt. nimi _____ Huolt. nimi _____</p> <p style="text-align: center;">Joukkue B TOIMIHENKILÖT</p> <p>J.J. nimi _____ J.J. nimi _____ Valm. nimi _____ Valm. nimi _____ Huolt. nimi _____ Huolt. nimi _____</p>																																																																																																																																																																														
<p>Ottelu n:o 4</p> <p>Yleisömäärä <u>15</u> Ottelu alkoi <u>15:00</u> Ottelu päättyi <u>16:15</u></p>																																																																																																																																																																																								
Joukkue A										A:n maalimerkinnät										A:n rangaistukset																																																																																																																																																																				
1	nimi	MV				Maali	Aika	Tekijä	1.syött.	2.syött.	N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi	2	nimi		1	1												3	nimi	C	2	2													4	nimi		3	3													5	nimi		4	4													6	nimi		5	5													7	nimi	A	6	6													8	nimi		7	7													9	nimi		8	8													10	nimi		9	9																												
30 nimi MV										Joukk. joht. _____										Rang. yht. - Rang. min. yht. -																																																																																																																																																																				
Joukkue B										B:n maalimerkinnät										B:n rangaistukset																																																																																																																																																																				
30	nimi	MV				Maali	Aika	Tekijä	1.syött.	2.syött.	N:o	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi	2	nimi		1	1											3	nimi		2	2													5	nimi		3	3													8	nimi	A	4	4													9	nimi		5	5													10	nimi		6	6													15	nimi		7	7													16	nimi		8	8													17	nimi	C	9	9													20	nimi		10	10												
1 nimi MV										Joukk. joht. _____										Rang. yht. - Rang. min. yht. -																																																																																																																																																																				
MAALIT		MAALIVAHTIEN TORJUNNAT								AIKALISÄT:								HUOMAUTUKSIA																																																																																																																																																																						
Erät	A	B	A n:o		A n:o		B n:o		B n:o		A:				A:				<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; position: relative;"> Liite: _____ </div>																																																																																																																																																																					
	määrä	aika	määrä	aika	määrä	aika	määrä	aika	määrä	aika	B:				B:																																																																																																																																																																									
1.erä	3	2									Erotuomari: Ohjaaja																																																																																																																																																																													
2.erä	1	1									Linjatuomari: Ohjaaja																																																																																																																																																																													
3.erä	-	-									Linjatuomari: _____																																																																																																																																																																													
jatko aika	-	-									Kirjuri nimi _____																																																																																																																																																																													
yht.	4	3																																																																																																																																																																																						

○ = Ylivoimamaali □ = Alivoimamaali S = Siirretty rangaistus