



**RINGETEN
JUNIORISÄÄNNÖT
2024 - 2025**

SUOMEN RINGETTELIITTO RY

JOHDANTO

Tästä kirjasta löytyvät ringeten juniorisäännöt, joita noudatetaan kaikessa ringeten junioritoiminnassa Suomessa. Nämä säännöt ovat voimassa 1.5.2024 lähtien ja kumoavat aikaisemmin voimassa olleet juniorisäännöt.

Muut junioritoimintaan liittyvät mahdolliset poikkeukset sekä erilliset ohjeet löytyvät toiminnan järjestäjän toimittamasta muusta ohjeistuksesta (esim. turnaussäännöistä tai sarjakirjoista).

Asiasisällöltään muuttuneet sääntökohdat on merkitty kappaleiden laidoissa olevilla pystyviivoilla.

Kaikki tässä kirjassa mainitut lomakkeet löytyvät osoitteesta <https://ringette.fi/>

Helsingissä 19.3.2024

Suomen Ringeteliitto ry

JUNIORISÄÄNTÖJEN MUUTOSKÄYTÄNTÖ

Liittohallitus hyväksyy juniorisäännöt ja ne ovat voimassa, kunnes liittohallitus niitä päätöksellään muuttaa. Liittohallituksen asettama kilpailusääntötyöryhmä valmistelee tarvittavat muutokset päätettäväksi.

Uudet juniorisäännöt toimitetaan jokaiselle uudelle alkavalle kaudelle. Tässä prosessissa liiton jäsenseuroilla ja liiton toimielimillä on oikeus esittää muutoksia sääntöihin. Kaikki ko. muutosesitykset on esitettävä kirjallisesti sääntömuutosesityslomaketta käyttäen ja seuraavaa muutosaikataulua noudattaen:

1. Juniorisääntöjen muutosesitykset tulee toimittaa liiton toimistoon **30.9.2024** mennessä.
2. Kilpailusääntötyöryhmä käsittelee esitykset ja valmistelee tarvittavat sääntömuutokset liittohallitukselle päätettäväksi **31.1.2025** mennessä.
Liittohallitus käsittelee asian helmikuun aikana. Ennen päätöksentekoa työryhmän esitys annetaan kommentoitavaksi jäsenseuroille ja toimielimille.
3. Ringeten Juniorisäännöt 2025 - 2026 otetaan käyttöön **1.5.2025**.

SISÄLLYSLUETTELO

JUNIORISÄÄNNÖT	4
1. KILPAILUT.....	4
1.1 Ikäluokat kilpailuissa	4
1.2 Joukkueet	4
1.3 Osanotto kilpailuihin	5
1.4 Rinnakkaisedustusoikeus (REO)	5
1.5 Siirto-oikeus seuran sisällä	5
1.6 Pelaajasiirto liiton jäsen seurasta toiseen liiton jäsen seuraan	5
1.6.1 Pelaajasiirto	5
1.6.2 Siirtotodistus ja kirjaamismaksu	6
2. KILPAILUIDEN JA OTTELUIDEN JÄRJESTÄMINEN	7
2.1 Ottelupöytäkirja	7
2.2 Viestintä ja tulospalvelu	7
2.3 Pisteet ja järjestys sarjoissa	8
2.3.1 Pisteet	8
2.3.2 Joukkueiden järjestys sarjataulukossa	8
2.3.3 Tasapisteisiin päätyneiden joukkueiden järjestys sarjataulukossa	8
2.4 Ottelun luovuttaminen ja kilpailusta luopuminen	8
2.5 Ottelun järjestäminen	9
2.6 Ensiapu	9
2.7 Vierailevan joukkueen velvollisuudet	9
2.8 Ottelusiirrot	9
2.9 Otteluiden alkamisaika	9
2.10 Sää- tai teknisistä olosuhteista johtuva ottelun peruuttaminen	10
2.11 Ottelun keskeytyminen	10
2.12 Peli-aika ja tauot	10
3. EROTUOMARIT JA TOIMITSIJAT	11
3.1 Erotuomarit	11
3.2 Erotuomareiden nimeäminen	11
3.3 Toimitsijoiden nimeäminen	11
4. JUNIORIPELISÄÄNNÖT	12
4.1 Peluutussääntö E-, F- ja G -junioireille	12
4.1.1 Tasapuolinen peluuttaminen	12
4.1.2 Vaihtaminen ja aloitukset (koskee E-junioireita)	13
4.1.3 Ei maalia	13
4.1.4 Erikoistilanteet (koskee E-junioireita)	13
4.1.5 Peluutussääntöriike	14
4.2 Peluutussääntö D -junioireille	14
4.3 Poikittain pelaaminen G -juniorit ja Ringettekoulu	15
4.3.1 Syöttöviiva	15
4.3.3 Maalit ja maalivahdin alue	16
4.3.4 Rikkeet	16
4.3.5 Kenttämerkinnät	16
4.4 Pitkittäin pelaaminen F-juniorit	17
4.4.1 Syöttöviiva	17
4.4.2 Aloitukset ja vaihdot	17
4.4.3 Maalit ja maalivahdin alue	18
4.4.4 Rikkeet ja pienet rangaistukset	18
4.4.5 Kenttämerkinnät	18

JUNIORISÄÄNNÖT

Juniorisääntöjä noudatetaan Kilpailusääntöjen kohdan A2.2 määrittelemissä juniori-sarjoissa.

Lisäksi noudatetaan Kilpailusääntöjen kohdan A. Yleissääntöjä.

[Säännöt – Suomen Ringeteliitto ry](http://www.ringette.fi)

1. KILPAILUT

1.1 Ikäluokat kilpailuissa

Kilpailuissa noudatetaan seuraavia ikäluokkia:

G -juniorit	2017 – 2018 syntyneet
F -juniorit	2015 – 2016 syntyneet
E -juniorit	2013 – 2014 syntyneet
D -juniorit	2011 – 2012 syntyneet

Ikäluokasta riippumatta juniori-ikäluokan pelaaja saa pelata vain omassa ikäluokassaan (pelaajan fyysinen ikä) ja yhtä sitä vanhemmassa ikäluokassa ali-ikäisenä. Ali-ikäisen pelaajan syntymävuosi on merkittävä ottelupöytäkirjaan nimen jälkeen.

Jos otteluun osallistuvan juniorijoukkueen kokoonpano sisältää ali-ikäisiä pelaajia, pitää ottelukohtaisessa kokoonpanossa olla vähintään kaksi (2) oikean ikäistä tai enintään yhden (1) vuoden yli-ikäistä pelaajaa. Sääntö ei koske F -ikäluokkaa ja nuorempia.

D-junioreiden ja nuorempien kilpailuissa saa ottelukohtaisessa kokoonpanossa käyttää korkeintaan kolmea (3) enintään yhden (1) vuoden yli-ikäistä pelaajaa.

Seuran on ilmoitettava ko. pelaajat kilpailunjärjestäjälle (sarjapäällikölle) kirjallisesti liiton yli-ikäisyysilmoituslomaketta käyttäen viisi (5) vuorokautta ennen pelaajan kauden ensimmäistä virallista ottelua. Yli-ikäisten pelaajien määrälle ei ole rajoituksia mutta samassa ottelussa voi pelata vain kolme (3) yli-ikäistä pelaajaa. Ottelupöytäkirjaan merkitään syntymävuosi yli-ikäisen pelaajan nimen jälkeen.

Jos yli-ikäinen pelaaja pelaa 1.9. jälkeen oman ikäluokkansa virallisen ottelun, menettää hän yli-ikäisysoikeutensa.

Kilpailunjärjestäjä voi myöntää ikärajoja koskevan poikkeusluvan seuralle vain erityisistä ja erittäin painavista syistä.

1.2 Joukkueet

Otteluun osallistuvalla joukkueella pitää olla D- ja E-junioreissa vähintään seitsemän (7) sekä F- ja G -junioreissa vähintään viisi (5) pelaajaa. Kaikissa ikäluokissa voi olla enintään 20 pelaajaa, joista yhden on oltava maalivahti.

Otteluun osallistuvalla joukkueella on oltava nimetty joukkueenjohtaja. Joukkueenjohtaja on joukkueen virallinen yhdyshenkilö kilpailunjärjestäjän suuntaan.

1.3 Osanotto kilpailuihin

Kaikista järjestettävistä kilpailuista julkaistaan ilmoittautumisohjeet.

Junioreiden kilpailuihin seurasta voi osallistua vain ko. ikäluokan joukkueita. Sarjaan ilmoittautuminen edellyttää, että:

- joukkueessa on oltava vähintään 11 nimettyä pelaajaa.
- joukkueen pelaajista vähintään neljän (4) tulee olla ko. ikäluokan tai yhden vuoden yli-ikäisiä.

Sääntö ei koske F -ikäluokkaa ja nuorempia.

Seurat, joilla ei yhdelläkään ole itsenäisesti tarpeeksi Ice Cardin lunastaneita pelaajia osallistuakseen kilpailuun, voivat yhdessä anoa kilpailunjärjestäjältä lupaa osallistua yhdistelmäjoukkueella kilpailuun. Anomus on tehtävä kilpailunjärjestäjälle viimeistään kaksi viikkoa ennen ilmoittautumisajan päättymistä ja siihen on liitettävä selvitys seurojen pelaajamääristä eri ikäluokissa.

Kilpailunjärjestäjällä on oikeus hylätä kilpailuun ilmoittautuminen tai siirtää joukkue ennen kilpailuja tai kilpailun aikana kokonaan toiseen ikäluokkaan / sarjaan, jos em. pelaajamäärät eivät toteudu tai seura on todistettavasti antanut virheellistä informaatiota joukkueesta.

Jos seura ei noudata ilmoittautumisohjeita tai sillä on hoitamatta kilpailutoimintaan tai liiton jäsenyyteen liittyviä velvoitteita aikaisemmilta kausilta, on kilpailunjärjestäjällä oikeus olla hyväksymättä seuran sarjaan ilmoittautuminen.

1.4 Rinnakkaisedustusoikeus (REO)

Edustuskelpoiselle D -ikäiselle pelaajalle voidaan molempien seurojen luvalla lunastaa yksi rinnakkaisedustusoikeus toisen seuran joukkueeseen, joka pelaa vanhemmassa ikäluokassa kuin sen seuran joukkueet, missä pelaajan ensisijainen edustusoikeus on. Kts. tarkemmin B4.2

1.5 Siirto-oikeus seuran sisällä

Jos seuralla on junioreiden (D-G) kilpailuissa useampia joukkueita samassa ikäluokassa, pelaaja voi siirtyä vapaasti seuransa sisällä joukkueesta toiseen.

1.6 Pelaajasiirto liiton jäsenseurasta toiseen liiton jäsenseuraan

Kilpailukausi on 1.5. – 30.4.

Siirtoaika on 1.5. – 30.6.

1.6.1 Pelaajasiirto

Siirtoaikana seuran on annettava pyydetty siirto pelaajalle kahden viikon kuluessa siitä, kun siirtopyyntö on todistettavasti toimitettu seuralle tai samassa ajassa ilmoitettava hänelle kirjallisesti syyt siirron epäämiseen. Muutoin seura menettää oikeuden pelaajan edustusoikeuden rajoittamiseen. Siirron antaminen tarkoittaa siirtotodistusta. Siirtotodistus tehdään liiton edellyttämällä tavalla liiton siirtojärjestelmässä.

Seura voi evätä pelaajan siirron, jos pelaaja ei ole hoitanut velvoitteitaan seuraa kohtaan. Jollei pelaaja ole saanut siirtotodistusta kahden viikon kuluessa eikä em. syytä siirron epäämiseen ei ole esitetty, on hänellä oikeus anoa siirtoa liiton kilpailutyöryhmän kautta.

E-ikäluokassa ja nuoremmissa 1.7. – 30.4. välisenä aikana pelaaja voi siirtyä uuteen seuraan, jos kaikki osapuolet (pelaaja, nykyinen seura ja uusi seura) hyväksyvät yksimielisesti siirron.

D-ikäluokan pelaaja voi siirtyä 1.7. – 31.12. välisenä aikana uuteen seuraan, jos kaikki osapuolet (pelaaja, nykyinen seura ja uusi seura) hyväksyvät yksimielisesti siirron. Kuitenkin pelaaja, joka ei ole pelannut yhtään virallista ottelua kyseisen kilpailukauden aikana, voi siirtyä uuteen seuraan 31.12. jälkeen, jos kaikki osapuolet (pelaaja, nykyinen seura ja uusi seura) hyväksyvät yksimielisesti siirron.

Siirtoajan päättymisen jälkeen liiton kilpailutyöryhmä voi hyväksyä poikkeusluvalla siirron, jos:

- pelaajan viimeksi edustama seura tai joukkue lopettaa ringettotoiminnan tai
- pelaaja vaihtaa asuinpaikkakuntaa kilpailukauden aikana ja harjoitus- ja pelimatkat sille paikkakunnalle, josta pelaaja on muuttanut, katsotaan kohtuuttomiksi
- seuralla ei ole tarjota mahdollisuutta tai seura epää pysyväisluonteisesti pelaajalta mahdollisuuden pelata pelaajan fyysisen iän mukaisessa omassa ikäluokassa.

Pelaaja voi edustaa uutta seuraansa 5 vuorokauden päästä viimeisen pelaamansa virallisen ottelun jälkeen.

Pelaaja on oikeutettu siirtymään seuraavan kerran uuteen seuraan 30 vrk pelaajasiirron kirjaamispäivästä.

1.6.2 Siirtotodistus ja kirjaamismaksu

Siirtotodistus tehdään liiton edellyttämällä tavalla liiton siirtojärjestelmässä.

Alaikäisen pelaajan siirtotodistuksen allekirjoittajana toimii pelaajan huoltaja. Seurojen allekirjoittajana toimii seuran virallinen nimenkirjoittaja.

Siirto on tehtävä liiton siirtojärjestelmässä 30.4. (E-ikäluokka ja nuoremmat) / 31.12. (D-ikäluokka) mennessä tai edellisen vuorokauden aikana ennen pelaajan ensimmäistä virallista ottelua uudessa seurassa.

Seuran on maksettava kirjaamismaksu 25 € / siirto. Jos samaan seuraan siirtyy 4 pelaajaa tai enemmän samasta seurasta, on kirjaamismaksu liitolle yhteensä 100 €. Siirto on ns. ryhmäsiirto. F-ikäluokan ikäisistä ja sitä nuoremmista pelaajista ei tarvitse maksaa kirjaamismaksua.

2. KILPAILUIDEN JA OTTELUIDEN JÄRJESTÄMINEN

2.1 Ottelupöytäkirja

Virallisista otteluista tehdään ottelupöytäkirja.

- F -junioreissa ja nuoremmissa kilpailujärjestäjän antamien ohjeiden mukaan.
- D- ja E -junioreissa kolmena (3) kappaleena. Kumpikin joukkue saa yhden kappaleen. Kotijoukkue lähettää yhden kappaleen sarjapäällikölle tai vastaavalle kilpailunjärjestäjän ohjeiden mukaisesti.

D- ja E -junioreiden ottelupöytäkirja täytetään tarkasti ja siihen merkitään:

1. Ottelunumero
2. Sarjataso
3. Päiväys
4. Pelipaikka ja -aika
5. Alkamis- ja päättymisaika
6. Yleisömäärä
6. Joukkueiden nimet
7. Pelaajien nimet (+ synt. vuosi, jos pelaaja on ottelussa yli-ikäinen)
8. Peluuttamisen numerojärjestys erittäin (E -juniorit)
9. Joukkueen toimihenkilöt
10. Maalintekijät
11. Syöttäjät
12. Rangaistukset
13. Aikalisät
14. Maalivahtien peliajat
15. **Liitteeksi** pöytäkirjaan molempien joukkueiden peluutuslomakkeet (D -juniorit)

Ennen ottelun alkua joukkueenjohtaja tarkastaa joukkueensa pelaajaluettelon sekä toimihenkilöt ja vahvistaa näiden oikeellisuuden allekirjoituksellaan.

Pelaaja on pelannut ottelussa, jos hänet on merkitty kyseisen ottelun pöytäkirjaan.

Vastaavasti toimihenkilö on osallistunut otteluun, jos hänet on merkitty kyseisen ottelun pöytäkirjaan.

Ottelun jälkeen erotuomarit vahvistavat pöytäkirjan allekirjoituksillaan. Tämän jälkeen pöytäkirjaan ei saa tehdä mitään lisämerkintöjä.

Jos erotuomari on tehnyt pöytäkirjan huomautussarakkeeseen merkinnän otteluraportista, lähettää kotijoukkue ottelupöytäkirjan liiton kilpailupäällikölle. Sääntöjen vaatimat erotuomariraportit lähetetään liiton kilpailupäällikölle.

2.2 Viestintä ja tulospalvelu

Liitto tekee kaikki sopimukset.

Osallistumalla kilpailuihin tai tapahtumiin henkilö hyväksyy, että kaikki tapahtumista tallennettu materiaali, esim. valokuvat ja videot, ovat liiton vapaasti käytettävissä (esim. sosiaalinen media, lehti, internetsivut jne).

Järjestävä seura ilmoittaa pyydyt tiedot kilpailuista tulostiedotukseen kausittain annettavan ohjeistuksen mukaisesti.

Tulosten julkaisu	G	F	E	D
Ottelutulosten julkaisu	Ei	Ei	Kyllä	Kyllä
Sarjataulukon ylläpito	Ei	Ei	Ei	Kyllä
Piste, mv, jäähy, ym. -pörssien ylläpito	Ei	Ei	Ei	Ei

2.3 Pisteet ja järjestys sarjoissa

2.3.1 Pisteet

Sarjaottelussa voittanut joukkue saa kaksi ja hävinnyt nolla pistettä. Jos ottelu päättyy tasan, saavat molemmat joukkueet yhden pisteen.

2.3.2 Joukkueiden järjestys sarjataulukossa

Joukkueiden järjestyksen sarjataulukossa ratkaisee joukkueiden sarjaotteluista saamat pisteet. Enemmän pisteitä saanut joukkue sijoittuu korkeammalle.

2.3.3 Tasapisteisiin päätyneiden joukkueiden järjestys sarjataulukossa

Tasapisteissä olevien joukkueiden järjestyksen sarjataulukossa ratkaisee näiden joukkueiden:

- sarjassa pelaamien keskinäisten otteluiden pisteet.
- sarjassa pelaamien keskinäisten otteluiden maaliero (tehtyjen ja päästettyjen maalien erotus). Suuremman maalieron omaava joukkue sijoittuu korkeammalle.
- koko sarjan maaliero (tehtyjen ja päästettyjen maalien erotus). Suuremman maalieron omaava joukkue sijoittuu korkeammalle.
- koko sarjassa tekemien maalien lukumäärä. Enemmän maaleja tehnyt joukkue sijoittuu korkeammalle.
- koko sarjan rangaistusminuuttimäärä. Pienemmän minuuttimäärän omaava joukkue sijoittuu korkeammalle.

Turnauksissa noudatetaan liiton virallisia sääntöjä sekä järjestäjien laatimia tarkentavia turnaussääntöjä.

2.4 Ottelun luovuttaminen ja kilpailusta luopuminen

Seura ei saa luovuttaa yhtään ottelua, eikä luopua kilpailusta ilmoittautumisensa jälkeen. Kilpailunjärjestäjällä on näissä tilanteissa oikeus ja velvollisuus käsitellä asia ja määrätä rangaistus tapauskohtaisesti.

Jos D- tai E-juniorijoukkueessa ei ole ottelun alkaessa vähintään seitsemää (6+1) pelaajaa, joista yksi on maalivahti, tuomitaan joukkue hävinneeksi ottelutuloksella 7-0.

Jos sarjan tulos on selvinnyt, voidaan jäljellä olevien kierrosten ottelut jättää pelaamatta kilpailun järjestäjän ja osallisten seurojen yhteisestä suostumuksesta.

2.5 Ottelun järjestäminen

Järjestävän seuran on ajoissa ennen ottelua varattava ottelupaikka, hankittava mahdollinen ottelulupa, varattava pukeutumistilat vierailevalle joukkueelle ja erotuomareille sekä varattava riittävä määrä renkaita ottelua varten.

Järjestävä seura vastaa, että yleinen järjestys katsomossa ja ottelupaikalla säilyy pelin aikana ja sen päätyttyä. Muussa tapauksessa kilpailunjärjestäjä voi määrätä joukkueen menettämään kotikenttäoikeutensa sekä raportoida asian kurinpitoryhmälle.

Tupakan, nuuskan, alkoholin tai muiden huumausaineiden käyttö ja niiden vaikutuksen alaisena esiintyminen ottelutapahtuman yhteydessä on kielletty kaikilta otte- luun osallistuvilta pelaajilta, joukkueen toimihenkilöiltä, erotuomareilta ja toimitsijoilta.

Ottelu on pelattava sarjaohjelman määräämänä ajankohtana. Järjestävä joukkue ilmoittaa vierailevalle joukkueelle ja erotuomareille ottelun alkamisajan ja pelipaikan vähintään viisi (5) vuorokautta ennen ottelua. Kilpailunjärjestäjä voi määrätä ottelun pelattavaksi em. aikamääräyksistä poiketen.

2.6 Ensiapu

Sarjaotteluissa ja turnauksissa suositellaan ensiapukoulutuksen saaneen henkilön läsnäoloa.

2.7 Vierailevan joukkueen velvollisuudet

Vieraileva joukkue ilmoittaa riittävän ajoissa joukkueensa kokoonpanon. Molempien joukkueiden osalta pöytäkirjan on oltava valmis 15 minuuttia ennen ottelun alkua.

2.8 Ottelusiirrot

Joukkueet voivat keskinäisellä sopimuksella siirtää otteluita. Ottelua siirrettäessä uusi otteluaika tulee olla tiedossa. Muilta osin noudatetaan kilpailunjärjestäjän antamia ohjeilta ottelusiirroista.

2.9 Otteluiden alkamisaika

Sarjaottelun pitää alkaa:

arkisin klo 18.00 - 20.00, kuitenkin niin

- ettei joukkueen tarvitse lähteä matkalle ennen klo 16.30
- että joukkue on takaisin lähtöpaikassa viimeistään klo 22.30

ja viikonloppuisin klo 9.00 - 20.00, kuitenkin niin

- ettei joukkueen tarvitse lähteä matkalle ennen klo 7.00

- että joukkue on takaisin lähtöpaikassa viimeistään klo 22.30

Säännöstä voidaan poiketa seurojen keskinäisellä sopimuksella.

2.10 Sää- tai teknisistä olosuhteista johtuva ottelun peruuttaminen

Jos säiden tai teknisten seikkojen vuoksi pelikelpoista jäätä ei määrättyä ottelupäivänä ole paikkakunnalla, on kotijoukkueen viipymättä ilmoitettava asiasta erotuomareille ja vierailevalle joukkueelle. Ilmoitus on tehtävä viimeistään kaksi (2) tuntia ennen vierailevan joukkueen lähtöaikaa.

Jos kaukalossa on pakkasta enemmän kuin -15 C, peruutetaan ottelu toisen joukkueen sitä vaatiessa. Puolueeton lämpötilan mittausta tehdään kaukalon välittömässä läheisyydessä viimeistään kaksi (2) tuntia ennen vierailevan joukkueen ilmoittamaa lähtöaikaa. Kiistatilanteissa erotuomarit ratkaisevat lopullisesti ottelun pelaamisen.

Jos ulkojäällä sää muutoin on niin epävakainen, ettei varmuudella voida pelata ottelua, on kotijoukkueen ilmoitettava asiasta erotuomareille ja vierailevalle joukkueelle viimeistään kaksi (2) tuntia ennen vierailevan joukkueen ilmoittamaa lähtöaikaa. Tällöin on sovittava, peruutetaanko ottelu vai pelataanko se säästä huolimatta. Jos kotijoukkue menettelee toisin, joutuu se korvaamaan matkakustannukset.

Peruutettujen otteluiden uudet ajat sovitaan joukkueiden kesken ja ilmoitetaan kilpailunjärjestäjälle ja tuomareille.

2.11 Ottelun keskeytyminen

Jos ottelu keskeytyy teknisen häiriön takia, joka kestää kauemmin kuin yhden tunnin, tuomarin on keskeytettävä ottelu. Jos keskeytyshetkellä ottelua on pelattu vähintään puolet määrätystä otteluajasta, ottelu lopetetaan ja sen hetkinen tilanne jää ottelun lopputulokseksi. Jos ottelua on pelattu vähemmän kuin puolet otteluajasta, tuomarin on määrättävä ottelu uudelleen pelattavaksi. Uudelleen pelattava ottelu toteutetaan kilpailunjärjestäjän ohjeistuksen mukaisesti.

Jos virallinen ottelu määrätään uudelleen pelattavaksi, saavat otteluun osallistua ne pelaajat, jotka alkuperäisenä ottelupäivänä ovat olleet edustuskelpoisia eivätkä olleet pelikiellossa.

Lyhyemmän teknisen häiriön jälkeen ottelua jatketaan normaalisti.

2.12 Peli-aika ja tauot

Jää ajetaan ennen ottelua.

Peli-aika ja tauot	G	F	E	D
Peli-aika	20-30 min	20-30 min	2x20 min	4x12 min
Ajanmittaus	suoraa aikaa	suoraa aikaa	tehokasta	tehokasta
Erätauko	ei	ei	ei	1 min
Puoliaika	-	-	2 min	2 min

Turnauksissa pelataan turnausjärjestäjän ennalta ilmoittaman peliajan mukaan.

3. EROTUOMARIT JA TOIMITSIJAT

Erotuomareiden ja ottelutoimitsijoiden tulee aina hoitaa tehtävänsä ehdottoman puoleettomasti ja käyttäytyä asiallisesti muita otteluun osallistuvia henkilöitä kohtaan!

Toimitsijat	G	F	E	D
Erotuomarit / määrä	1 tuomari	1 tuomari	2 tuomaria	2 tuomaria
Taso vähintään	Pelinohjaaja	Pelinohjaaja	Alue	Alue
Taso vähintään	-	-	Pelinohjaaja	Noviisi
Ajanottaja	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä
Kirjuri	Ei	Ei	Kyllä	Kyllä
Rangaistusajanottaja	Ei	Ei	Kyllä	Kyllä
Hyökkäysaikakello	Ei	Ei	Ei	Kyllä

3.1 Erotuomarit

E -junioreiden otteluissa toisena tuomarina voidaan käyttää koulutettua pelinohjaajaa, jonka hankinnasta vastaa kotijoukkueen joukkueenjohtaja. Pelinohjaaja toimii myös F- ja G -junioreiden otteluissa. Pelinohjaajalla on ottelussa samat oikeudet kuin erotuomarilla. Pelinohjaajalle voidaan maksaa otteluista alueellisesti sovittu korvaus.

3.2 Erotuomareiden nimeäminen

Alueellinen erotuomarikerho tai vastaava nimeää liitto-, alue- ja noviisituomarit. Seura nimeää pelinohjaajat E- ja nuorempien junioriotteluiden tai -turnausten tehtäviin.

3.3 Toimitsijoiden nimeäminen

Ottelutapahtuman järjestävä seura nimeää ottelun toimitsijat.

D -junioreiden ottelussa hyökkäysaikakellon käyttäjillä on oltava toimitsija- tai erotuomarikortti.

4. JUNIORIPELISÄÄNNÖT

Tässä kappaleessa kerrotaan junioritoiminnassa olevat poikkeukset ringeten yleisiin lajisääntöihin.

	G	F	E	D
Pelikentän koko	Pieni kenttä poikittain	Pieni kenttä pitkittäin	lajisääntöjen mukaan	lajisääntöjen mukaan
Pelimuoto	3 vs 3	3 vs 3	lajisääntöjen mukaan	lajisääntöjen mukaan
Peliaika	20-30 min / suora aika	20-30 min / suora aika	2 x 20min	4 x 12min
Pieni rangaistus	Huomautus	Poisto vaihtoitioon	1 min	lajisääntöjen mukaan
Epäurheilijamainen käytös	Ei	Ei	1 min korotettuna 5 min	lajisääntöjen mukaan
Iso rangaistus	Ei	Ei	2 min	lajisääntöjen mukaan
30 s hyökkäysaika	Ei	Ei	Ei	lajisääntöjen mukaan
MV-rengas	Ei	Ei	lajisääntöjen mukaan	lajisääntöjen mukaan
Peluuttaminen	Peluutussääntö	Peluutussääntö	Peluutussääntö	Peluutussääntö
Vaihtovihellys / aika	Kyllä / G 90s, RK 120s	Kyllä / 120s	Kyllä / 50-70s välillä	Ei
Aikalisa	Ei	Ei	lajisääntöjen mukaan	lajisääntöjen mukaan
Erätauko	-	-	1 min	1 min
Puoliaika	-	-	2min	2min
Maalin koko	Pieni maali	lajisääntöjen mukaan	lajisääntöjen mukaan	lajisääntöjen mukaan

4.1 Peluutussääntö E-, F- ja G -junioreille

4.1.1 Tasapuolinen peluuttaminen

Kaikkia pöytäkirjaan merkittyjä kenttäpelaajia on peluutettava ottelussa tasapuolisesti. Tasapuolisen peluuttamisen (peluutusjärjestys) 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- ja G -junioreissa kolme (3) pelaajaa.

Peluutusjärjestystä ei saa vaihtaa erän aikana tai tauoilla. Peluutusjärjestystä 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 peluutusjärjestystä ole muutettu puoliajalla.

Maalivahteja tulee peluuttaa tasapuolisesti koko kauden aikana. Jos pöytäkirjaan on merkitty kaksi maalivahtia, tulee heitä peluuttaa tasapuolisesti yhden pelin aikana.

4.1.2 Vaihtaminen ja aloitukset (koskee E-junioreita)

50 sekunnin tehokkaan peliajan jälkeen tapahtuu vaihto seuraavasta pelikatosta. Toimitsijat antavat vaihtoa tarkoittavan äänimerkin, jolloin peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin. Molemmat joukkueet vaihtavat aina yhtä aikaa. Aloitus tapahtuu pelikatkon mukaisesti.

Jos pelikatkoa ei tule 70 sekuntiin, toimitsijat antavat vaihtoa tarkoittavan äänimerkin ja tuomari pysäyttää pelin ja peluutusjärjestyksessä seuraavat pelaajat vaihtuvat peliin. Aloituksen saa se joukkue, jolla oli rengas hallussaan, siltä alueelta, jolla rengasta viimeksi koskettiin tai pidettiin hallussa vaihtoa tarkoittavan äänimerkin soidessa.

Jos äänimerkki soi kahden viivan rikkeen –merkin aikana, aloituksen saa ei-syöttänyt joukkue lähimmästä aloitusympyrästä.

Jos äänimerkki soi siirretyn rangaistuksen aikana, aloitus myönnetään rengasta hallussa pitäneelle joukkueelle sen hyökkäyspään aloitusympyrästä.

Toimitsija ilmoittaa ennen ottelun alkua sekä joukkueille että erotuomareille, millaista äänimerkkiä tullaan käyttämään. "Lennosta vaihtaminen" on kielletty, paitsi rangaistuksen päättymisen yhteydessä.

4.1.3 Ei maalia

Maali hylätään,

1. jos rengas ei ole ylittänyt maaliviivaa kokonaisuudessaan vaihtoa tarkoittavan äänimerkin soidessa.
2. jos voidaan varmuudella osoittaa, että vaihtoaika on ylittynyt.
3. jos pelaaja väärällä vuorolla pelatessaan tekee maalin tai on syöttäjänä. Lisäksi joukkueelle määrätään peluutussääntörike.

4.1.4 Erikoistilanteet (koskee E-junioreita)

Rangaistuksen päätyttyä pelaaja jää kentälle, jos hän kuuluu kentällä olevaan peluutusjärjestykseen. Muussa tapauksessa pelaaja luistelee suoraan vaihtoaitioonsa, 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 ja loukkaantuneen numero on ilmoitettava toimitsijoille (tuomarille) viimeistään seuraavan pelikatkon aikana. Jos loukkaantunut tervehtyy missä vaiheessa tahansa pelin aikana, palaa hän toimitsijoille suoritettua ilmoituksen jälkeen "omalle paikalleen" peluutusjärjestyksen mukaan.

4.1.5 Peluutussääntöriike

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

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 peluutussääntöä on rikottu, tuomitaan rikkoneelle joukkueelle rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Ottelun jälkeen erotuomari kirjoittaa ottelupöytäkirjan huomautuksia -sarakkeeseen "joukkueen x peluutussääntöriike". Tällaisissa tapauksissa ottelun tuomari tekee asiasta otteluraportin.

Jos peluutussääntöä ei ole rikottu, tuomitaan tarkistuspyynnön tehneelle joukkueelle rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä.

4.1.6 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 rangaistuksista, on myös rangaistuskertymä puolitettu eli pelaaja poistetaan ottelusta 4 rangaistusminuutin jälkeen. (kts. Lajisäännöt 20.9.a.).

4.2 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.

4.3 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). Vätilaita on jokin helposti siirreltävä ja koottava laitarakenne.

4.3.1 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.

4.3.2 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 suoraan peliaikaa, jolloin voidaan molemmat pelit hoitaa yhdellä kellolla.

Vaihtovihellyksen jälkeen peliä jatketaan lentävällä aloituksella. Lentävässä aloituksessa tuomari / pelinohjaaja heittää kädestään uuden renkaan kaukalon laidan viereen, pelialueen syöttöviivalle, vastapäätä vaihtopenkkejä. Vaihdesta tulevat pelaajat luistelevat renkaan luo ja peli jatkuu kuten minkä tahansa irtorengas-tilanteen jälkeen. Tuomari/pelinohjaaja hakee ennen vaihtovihellystä pelissä olleen renkaan käteensä uutta vaihtovihellystä varten.

4.3.3 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.

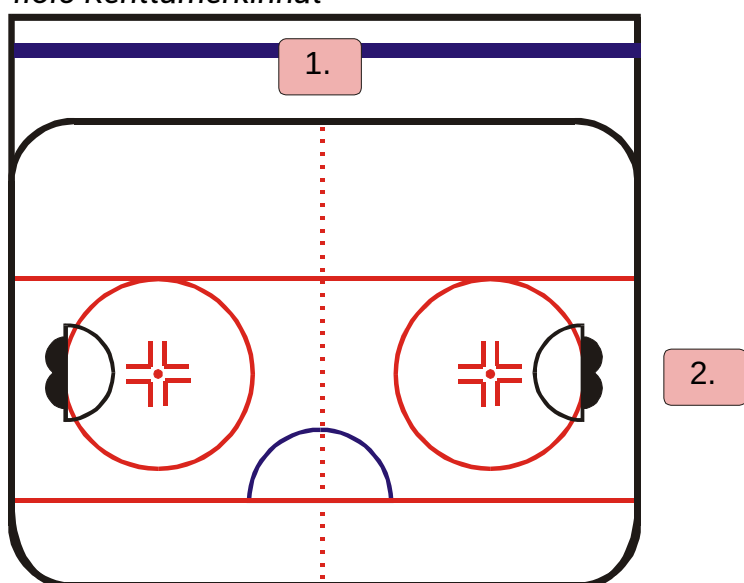
Jos tällaisia maaleja ei ole saatavilla, voidaan käyttää myös normaalikokoisia maaleja.

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

4.3.4 Rikkeet

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

4.3.5 Kenttämerkinnät



4.4 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 siirreltävä ja koottava laitarakenne.

Vaihtopelaajat ja toimihenkilöt ovat pelin aikana vaihtoaitiossa.

4.4.1 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.

4.4.2 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 puolustuspään 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 keskialueella 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.

Vaihtovihellyksen jälkeen peliä jatketaan lentävällä aloituksella. Lentävässä aloituksessa tuomari / pelinohjaaja heittää kädestään uuden renkaan kaukalon laidan viereen, pelialueen syöttöviivalle (= ringetteviivalle), vastapäätä vaihtopenkkejä. Vaihdoista tulevat pelaajat luistelevat renkaan luo ja peli jatkuu kuten minkä tahansa irtorengas-tilanteen jälkeen. Tuomari/pelinohjaaja hakee ennen vaihtovihellystä pelissä olleen renkaan käteensä uutta vaihtovihellystä varten.

4.4.3 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 päädyssä, jolloin maalien taakse jää yhtä paljon tilaa. Maaliviiva pitää maalata kenttään. Maalivahdin alue maalataan kenttään 2,43 m säteelle maaliviivan keskikohdasta.

4.4.4 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.

4.4.5 Kenttämerkinnät

