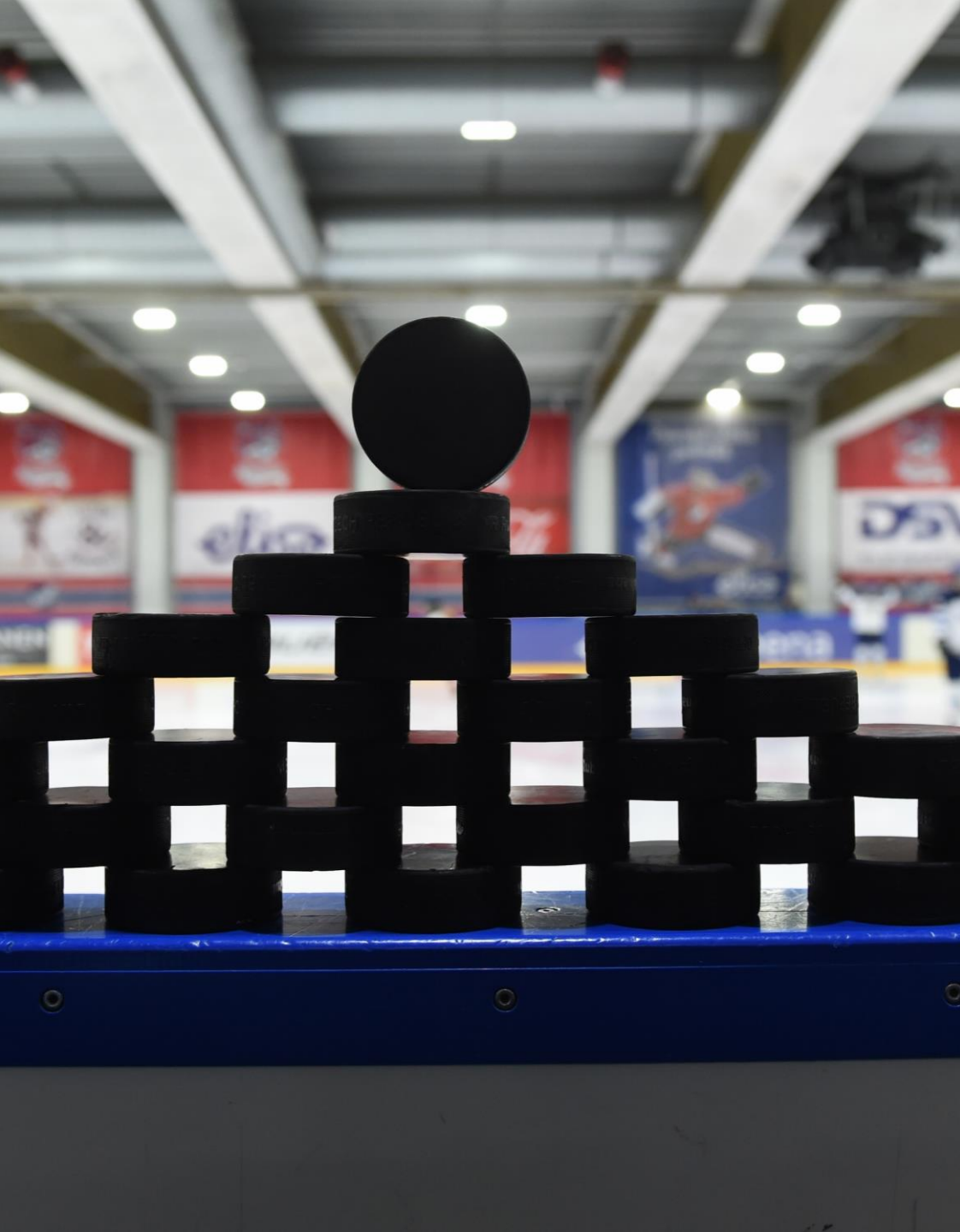




KAUSI-INFO 2021-2022

21.9.2021 / TERO KETTUNEN



TUPLAJÄÄT

- **Huomioikaa pukukopit lukkoon pelien ajaksi ja avaimet aitioihin...**
 - Ulkopuolista väkeä pyörii halleilla (varsinkin Lippumäki)
- **Hallit nuuskattomia**
 - Nöllit roskiin, ei jäälle tai suihkun kattoon!
- **Kotijoukkueen vastuu huolehtia maalit ottelua ennen ja jälkeen!**





PELAAJIEN LIIKKUMINEN

- Sarjatasojen välillä siirtyvät pelaajat (alemman sarjan pelaaja käy pelaamassa ylemmän sarjan pelejä) vaativat luvan, hakemus sähköpostissa tero.kettunen@finhockey.fi
- Sarjatasojen välillä, ylemmän sarjan pelaajat eivät pelaa alemman sarjan joukkueissa
- Saman sarjan sisällä yksi pelaaja saa pelata vain kahdessa joukkueessa (saa olla lainalla vain yhdessä joukkueessa oman joukkueen lisäksi).
- Lainapelaajien määrää rajoitetaan, niin että jos joukkue lainaa pelaajia toisesta joukkueesta, kenttäpelaajien määrä ei saa ylittää kymmentä (10) pelaajaa. Joukkueen omien pelaajien määrä on rajoitettu sääntökirjan mukaiseen määrään.
- Kymmenen pelaajan sääntö koskee siis vain niitä tapauksia, kun pelaajia joudutaan lainaamaan toisesta joukkueesta.
- Lainaamisrajoitukset eivät koske maalivahteja
- +40 alkusarjassa voimassa muokatut pelaajien lainaamissäännöt, jatkosarjassa jälleen normaalit.





JOUKKUE HUOLEHTII

1. Jokaisella pelaajalla on voimassa oleva pelipassi
2. Joukkueen yhteyshenkilöllä on voimassa oleva toimihenkilörekisteröinti
3. Joukkueen yhteyshenkilö luo palvelusivustolle sarjakokoonpanon (ottelukokoonpanojen pohjaksi)
4. Joukkueen yhteyshenkilö luo ottelukohtaisen kokoonpanon ja vahvistaa sen omalla ID:llä

<http://www.finhockey.fi/index.php/pelaajalle/pelipassit>



SÄÄNTÖMUUTOKSET 2021-2022





SJL LOGIIKKA POIKKEUKSIIN SÄÄNTÖKIRJASSA

Turvallisuus

- rikkeistä ei anneta aiempaa pienempiä rangaistuksia

Käytösasiat

- rikkeistä ei anneta aiempaa pienempiä rangaistuksia

Taidon kehittyminen

- ei rajata mv:n liikkumista (maalin takana)

Tekniikka

- tekniikan rajoitteet (haastot ja tarkistukset)



RANGAISTUKSET

Joukkuerangaistuksen voi kärsiä kuka tahansa pelaaja

-Aikaisemmin kärsijä jäältä.

Viiden viimeisen minuutin ja jatkoajan aikana 2 min ja 5 min jäähyjä supistetaan samalla periaatteelle kuin molemmin puolisia 2 min jäähyjä.

- Aikaisemmin 2 min ja 5 min jäähyjä ei ole supistettu keskenään.

**Huono käytös tuomaristoa kohtaan → 2 min
”unspormanlike conduct”**

- Aikaisemmin ollaan käytetty 10 min käytösrangaistusta





PELAAJIEN VAIHTAMINEN

Pelaajien vaihtaminen → Penkiltä oleva pelaaja ei voi tulla jäälle ennen kuin vaihtava pelaaja on 1,5 metrin vaihtoalueella.

Hyökkäävä joukkue saa valita aloituspuolen:

- Pitkän jälkeen
- Tahattoman maalinsiirron jälkeen
- Kun maalivahti sulkee keskiviivan takaa tulleen laukauksen
- Vastustajalle tuomitun rangaistuksen jälkeen

Kilpailusääntö 7.20

11. Molemmat joukkueet saavat vaihtaa pelaajia vapaasti kaikilla pelikatkoilla.





ALOITUSTAPAHTUMA

Toinen mikä tahansa rike aloitustapahtumassa aiheuttaa 2 min JR:n.

- Pitkän jälkeinen viivyttely aloitustapahtumassa on jo yksi rike, jos pelaajat ovat omalla aloituspuolellaan.
- SK 76.6. = jos pelaajat viivyttelevät tulemista omalle puolelleen, varoitetaan penkkiä kerran ja varoitus on voimassa koko ottelun ajan. (Ei lasketa aloitustapahtuman 1. rikkeeksi)

Hyökkäävä joukkue on itse vastuussa, että heillä on tarpeeksi pelaajia jäällä. Linjatuomari jatkaa aloitusta normaalisti vaikka hyökkäävällä joukkueella ei olisi tarpeeksi pelaajia jäällä.





ALOITUSTAPAHTUMA

Jos jompikumpi aloittava pelaaja kiekkoa tarkoituksellisesti kädellään voittaakseen aloituksen ennen kuin joku ”kolmas pelaaja” on koskenut kiekkoon, hänelle tuomitaan 2 min pelin viivyttämistä.

Jos pelaaja aiheuttaa kiekon ulosmenon pelistä tai kiekosta tulee pelaamaton millä alueella tahansa, seuraava aloitus suoritetaan sen alueen lähimmästä aloituspisteestä, mistä kiekko laukaistiin. Jos kiekko kimpoaa ulos pelistä, toimitaan samoin.

Hyökkääjästä kimmonnut tai hänen laukaisema kiekko hyökkäysalueelta ulos pelistä → aloitus hyökkäysalueelta





RANGAISTUSLAUKAUS

Läpiajon uuden tulkinnan mukaan kiekko ei pidä olla lavassa. Se tosiasia, että pelaaja on selvästi läpi ja saamassa myöhemmin kiekon haltuunsa ja häntä rikotaan takaapäin, aiheuttaa RL:n.

Pelaajat voivat jäädä jäälle vaihtopenkin eteen RL:n aikana.

Jos pelaaja häiritsee ampujaa tai maalivahtia RL:n yhteydessä ja RL epäonnistuu, tunnistamaton pelaaja → JR, tunnistettavalle pelaajalle 2+PR, joukkueen toimihenkilölle JR+PR. RL uusitaan tässä tilanteessa.

Pelaaja voi nostaa kiekon mailansa lavan päälle RL/VL (lacrosse-like move).

(Spin o rama ei ole sallittu edelleenkään)





VARUSTEET – KAULASUOJA ON PAKOLLINEN VARUSTE

Varusterikkeistä varoituksen jälkeen aina pelaajalle henkilökohtainen 2 min. (U20 ja nuoremmat, suojavarusteisiin liittyvät rikkeet > varoitus molemmille joukkueille ja KR seuraavalle pelaajalle)

- Aikaisemmin käytetty eri rikkeistä henk.koht. 2 min, JR tai 10 min

Kypärän kiinnitys: Kypärän katsotaan olevan väärin kiinnitetty, jos se lähtee pelitilanteessa pois päästä ilman että vastustaja ottaa/työntää kypärän pois vastustajan päästä.

- Aikaisemmin remmin kiinnitys määriteltiin sormien leveydellä leukaan.





VARUSTEET

Mailan liu´utus jäähy tulee takaisin.

Pelaaja ei voi liu´uttaa mailaa toiselle pelaajalle. Ehjän mailan saa liu´uttaa maalivahdille. Rikkinäistä MV:n mailaa ei saa liu´uttaa maalivahdille. Mailat pitää viedä toiselle ”kädestä käteen”.

Maalivahti voi jatkaa peliä rikkinäisellä mailalla seuraavaan pelikatkoon asti.

- Aikaisemmin mv ei ole saanut jatkaa peliä rikkinäisellä mailalla.





MAALIVAHTTEJA KOSKEVAT SÄÄNTÖMUUTOKSET

MV ei voi hakea uutta mailaa pelaajapenkiltä pelin käydessä.

- Aikaisemmin tämä mahdollisuus on ollut olemassa.

Pitkän tilanteessa MV teeskentelee pelaavansa kiekkoa ollessaan jalalla maalialueella

- Pitkää ei tuomita.

Maalivahdille tuomitaan OR jos hän lyö vastustajaa kilpikäsineellä niin, että pelaaja todennäköisesti loukkaantuu.

- Aikaisemmin minkälainen tahansa lyönti kilpikäsineellä vastustajan päähän aiheutti OR:n.





MAALIVAhteJA KOSKEVAT SÄÄNTÖMUUTOKSET

MV heittää kiekkoa eteenpäin → hänelle tuomitaan 2 min. pelin viivytämisestä.

MV joka tulee ulos alueeltaan "race puck" – tilanteessa ja sulkee kiekon, tuomitaan 2 min. pelin viivytämisestä.

- Aikaisemmin tämä ollut sallittu tietyllä alueella MV alueen ulkopuolella.

→ "Race puck" = keskialueelta tuleva kiekko. (Sääntöä tarkennetaan peittämisten osalta kauden aikan)

Uusi määritelmä MV toiminnalle maalialueella: Jos ei ole kyse torjuntatilanteesta ja pelaaja luistelee mv-alueen läpi, maalivahti ei voi liikkua tahallaan viime hetkellä pelaajan eteen → MV:lle 2 min sukeltamisesta/estämisestä.





MAALIN TEKEMINEN

Luistimella voit ohjata kiekon maaliin, mutta esim. luistimen yläpuolella tahallinen sääriontaus hylkää maalin.

Maali hyväksytään jos pelaaja potkaisee kiekkoa ja kiekko menee maalin osuen johonkin kenttäpelaajan mailaan (pois lukien maalivahti).

- Aikaisemmin kaikki potkumaalit hylätty, vaikka kiekko olisi osunutkin johonkin mailaan.





PAITSIO

Puolustava pelaaja laukaisee/pelaa kiekon oman siniviivansa yli keskialueelle, josta se kimpoaa saman joukkueen pelaajasta takaisin hyökkäysalueelle → tilanne ei ole paitsio

Tiukoissa paitsion puhdistustilanteissa, joissa kiekko menee maalia kohti, tilannetta ei tulkita automaattisesti tahalliseksi paitsioksi. Aloitus siis lähelle siniviivaa.

Pelaaja menee siirrettyssä paitsiossa pois jäältä hyökkäysalueen puolella. Tässä tilanteessa hänen katsotaan olevan pois jäältä, kun molemmat luistimet ovat vaihtoaitiossa → Normaalitilanteessa pelaajan katsotaan olevan pois jäältä, kun toinen luistin on vaihtoaitiossa.

Siniviiva muuttuu 3-uloitteiseksi paitsiossa, eli luistimen ei pidä enää koskettaa viivaa. Paitsiota purettaessa luistimen pitää koskettaa viivaa.

Kimmoke-/syötöt, joissa siirretty paitsio → aloitus lähelle syöttökohtaa.

-Aikaisemmin kimmoke katsottiin siirretyksi paitsioksi.

