



**SUOMEN  
KÄSIPALLOLIITTO**  
Finlands  
Handbollförbund

# PELISÄÄNNÖT

Versio 1.7.2025

# SISÄLLYSLUETTELO

## Alkulause

Sivu

3

## Sääntöteksti

|                                                                                                                         |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1 Pelikenttä                                                                                                            | 4-10  |
| 2 Peli aika, loppumerkki ja peliaikakatko                                                                               | 11-16 |
| 3 Pallo                                                                                                                 | 17-18 |
| 4 Joukkue, vaihdot, varusteet                                                                                           | 19-25 |
| 5 Maalivahti                                                                                                            | 26-27 |
| 6 Maalialue                                                                                                             | 28-30 |
| 7 Pallon pelaaminen, passiivinen peli                                                                                   | 31-35 |
| 8 Rikkomukset ja epäurheilullinen käytös                                                                                | 36-49 |
| 9 Maalin tekeminen                                                                                                      | 50-51 |
| 10 Alkuheitto                                                                                                           | 52-54 |
| 11 Sisäänheitto                                                                                                         | 55    |
| 12 Ulosheitto                                                                                                           | 56    |
| 13 Vapaaheitto                                                                                                          | 57-61 |
| 14 7 metrin heitto                                                                                                      | 62-64 |
| 15 Yleisiä ohjeita heittojen<br>(alkuheiton, sisäänheiton, ulosheiton,<br>vapaaheiton ja 7 metrin heiton) suorituksesta | 65-69 |
| 16 Rangaistukset                                                                                                        | 70-76 |
| 17 Erotuomarit                                                                                                          | 77-79 |
| 18 Ajanottaja ja sihteeri                                                                                               | 80-81 |

## Käsimerkit

82-91

## Pelisääntöjen tulkintaohjeet

92-122

## Vaihtoaluesäännöstö

123-126

## Ohjeita ja selityksiä

127-142

## Ohjeita pelikenttää ja maaleja varten

144-148

## Peliasu- ja suojavaarustesäännöstö

149-174

## **ALKULAUSE**

Nämä pelisäännöt astuivat voimaan **heinäkuun 1. päivänä 2025**.

Sääntöteksti, selitykset, käsimerkit, sääntöjen tulkintaohjeet ja vaihto-  
aluesäännöstö ovat kaikki yleissääntöjen osia.

Liitettynä myös osa ”Ohjeita ja tulkintoja”, joka antaa lisäapua joidenkin sääntöjen tulkitsemiseen. Tätä osaa tullaan jatkossa laajentamaan tarvittaessa.

Osa ”Ohjeita pelikenttiä ja maaleja varten” on sisällytetty sääntökirjaan vain tuon sääntötekstin käyttömukavuutta ajatellen, se ei ole varsinaisen sääntökirjan osa.

Lopussa osa ”Peliasu- ja suojavaarustesäännöstö” on suomenkieliseen sääntökirjaan liitetty omana osanaan, kansainvälisesti tämä on omana säännöstönään.

# Sääntö 1 Pelikenttä

- 1:1** Pelikenttä (katso kuvat 1a ja 1b) on 40 metriä pitkä ja 20 metriä leveä suorakaide, joka koostuu kahdesta maalialueesta (katso 1:4 ja 6) sekä pelialueesta. Pitempiä rajaviivoja kutsutaan sivurajoiksi ja lyhempiä kutsutaan maalirajoiksi (maalipylväiden välissä) ja päätyrajoiksi (maalin molemmin puolin).

Pelikenttää tulisi ympäröidä turvavyöhyke vähintään yhden metrin levyisenä sivurajoilla ja kahden metrin levyisenä päätyrajojen takana.

Pelikentän ominaisuuksia ei saa ottelun aikana muuttaa siten, että toinen joukkue siitä hyötyisi.

## ***SKPLn selitys:***

*Kilpailun järjestäjällä on oikeus antaa poikkeavia määräyksiä pelikentän mitoista.*

- 1:2** Maali (katso kuvat 2a ja 2b) sijaitsee kummankin päätyrajan keskustassa. Maalien täytyy olla lujasti kiinnitetyt lattiaan tai niiden takana oleviin seiniin. Niiden sisäkorkeus on 2 metriä ja leveys 3 metriä.

Maalipylväät yhdistää vaakasuora poikkipuu. Maalipylväiden takasivun pitää olla samassa tasossa maalirajan takareunan kanssa. Maalipylväiden ja poikkipuun poikkileikkauksen täytyy olla 8 cm leveä neliö. Niiden täytyy niiltä kolmelta puolelta, jotka näkyvät pelikentälle, olla maalatut kahden vastakkaisen värin jaksoin, jotka selvästi erottuvat myös taustasta.

Maaleissa täytyy olla verkko, jonka pitäisi olla kiinnitetty siten, että maaliin heitetty pallo normaalisti jää maaliin.

- 1:3** Kaikki kentän rajat ovat kokonaisuudessaan osa sitä aluetta, jota ne rajaavat. Maalirajojen tulee olla 8 cm leveitä maalipylväiden välissä (katso kuva 2a), kun taas

kaikkien muiden rajojen tulee olla 5 cm leveitä.  
Kahden vierekkäisen alueen väliset rajat saa korvata vierekkäisten alueiden lattian värien eroavuudella.

- 1:4** Kummankin maalin edessä on maalialue (katso kuva 5, sivu 153). Maalialuetta rajaa maalialueraja (6 metrin raja), joka piirretään seuraavasti:
- a) 3 metriä pitkä viiva suoraan maalin eteen; tämä viiva on yhdensuuntainen maalirajan kanssa ja 6 metrin etäisyydellä siitä (mitattuna maalirajan takareunasta maalialuerajan etureunaan);
  - b) 2 neljännesympyrää kumpikin 6 metrin säteellä (mitattuna maalipylväiden sisemmästä takakulmasta) yhdistämään 3 metrin pituinen viiva päätyrajaan (katso kuvat 1a, 1b ja 2a).
- 1:5** Vapaaheittoraja (9 metrin raja) on maalialuerajan ulkopuolelle siitä 3 metrin päähän piirretty katkoviiva. Sekä rajan osat että niiden välit ovat 15 cm:n mittaisia (katso kuvat 1a ja 1b).
- 1:6** 7 metrin raja on yhden metrin pituinen viiva suoraan maalin edessä. Se on maalirajan suuntainen ja 7 metrin päässä siitä (mitattuna maalirajan takareunasta 7 metrin rajan etureunaan); (katso kuvat 1a ja 1b).
- 1:7** Maalivahdin rajaviiva (4 metrin raja) on 15 cm:n pituinen viiva suoraan maalin edessä. Se on yhdensuuntainen maalirajan kanssa ja 4 metrin päässä siitä (mitattuna maalirajan takareunasta 4 metrin rajan etureunaan); (katso kuvat 1a ja 1b).
- 1:8** Keskiraja yhdistää molempien sivurajojen keskipisteet (katso kuvat 1a ja 3).

- 1:9** Keskirajan keskelle tulee 4 metrin halkaisijaltaan oleva ympyrä, alkuheittoalue (katso kuva 1b ja sääntö 10:3b). Alkuheittoalue voi olla:
- Pelikentästä väriltään erottuva alue (läpimitta 4 m)
  - Piirretty ympyrä

**Huom!**

Alkuheittoalueen käyttö on pakollista IHFn alaisissa tapahtumissa sekä aikuisten ammattilaissarjoissa ja valinnanvarainen maanosa- sekä kansallisten liittojen järjestämissä tapahtumissa ja sarjoissa.

- 1:10** Kummankin joukkueen vaihtoraja (sivurajan osa) ulottuu keskirajasta 4,5 metrin etäisyydellä olevaan pisteeseen. Tämä vaihtorajan loppupiste merkitään keskirajan kanssa yhdensuuntaisella viivalla, joka ulottuu 15 cm:n päähän sivurajan sisäpuolelle ja 15 cm:n päähän sivurajan ulkopuolelle (katso kuvat 1a, 1b ja 3).

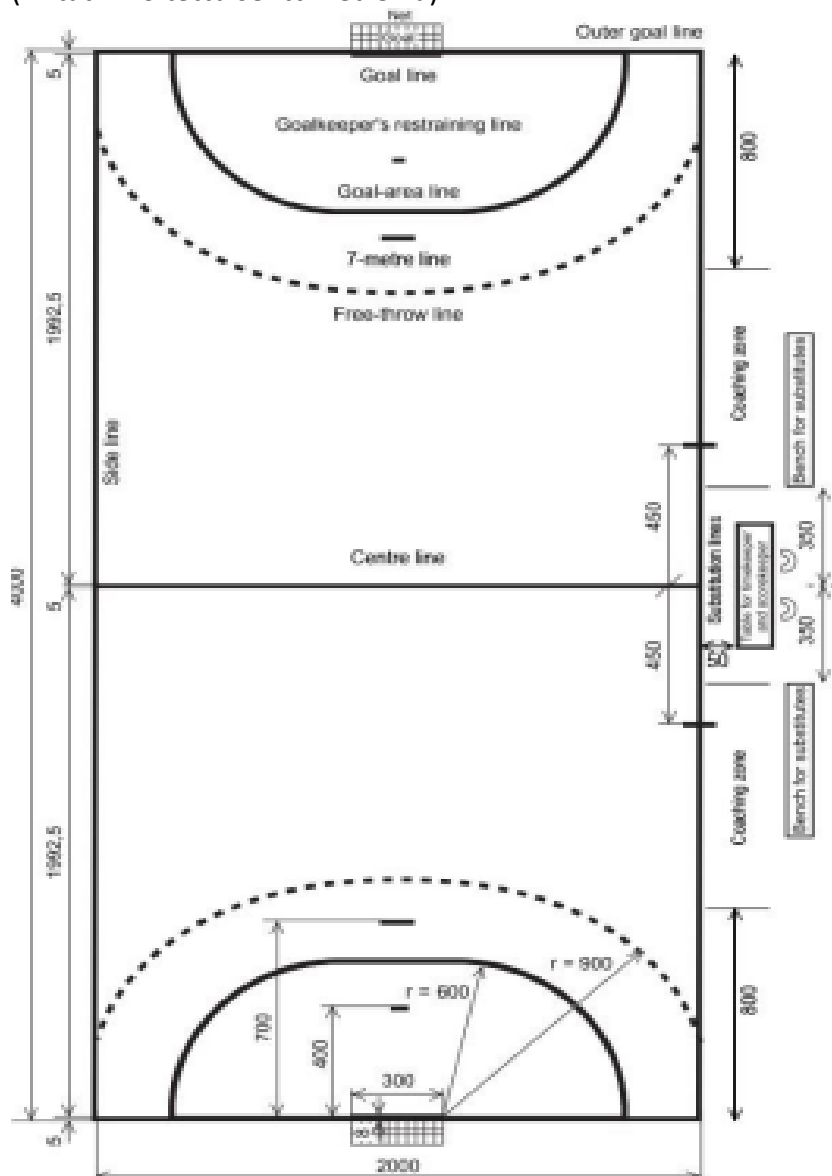
- 1:11** Valmennusalue alkaa 3,5 metriä keskirajasta ja päättyy 8 metriä päätyrajasta. Mahdollisuuksien mukaan se koostuu myös vaihtopenkkien takana olevasta alueesta (tämä ei kuvossa 1a ja 1b piirettynä!).

**Huom!**

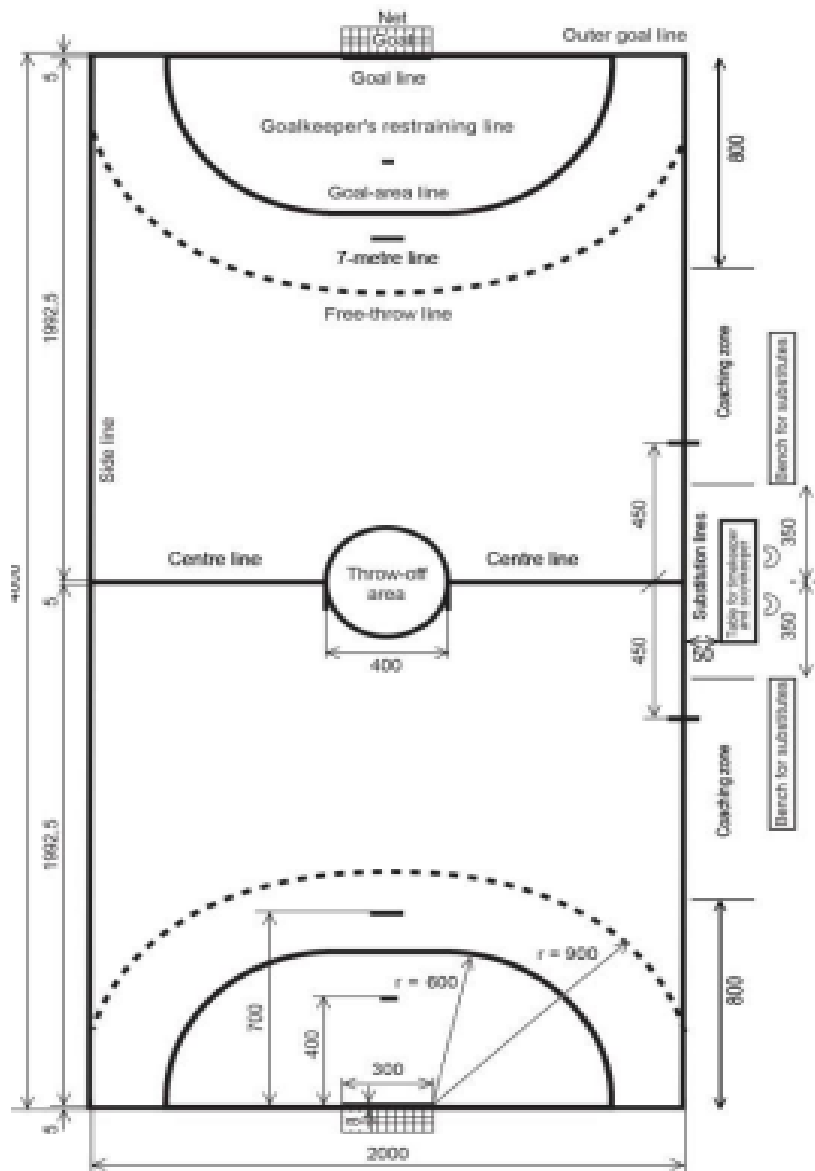
Yksityiskohtaisempia pelikentän ja maalien teknisiä vaatimuksia löytyy ohjeistosta "Ohjeita pelikenttiä ja maaleja varten" sivulta 144 alkaen.

# Kuva 1a: Pelikenttä - keskirajalla

(Mitat ilmoitettu senttimetreinä)

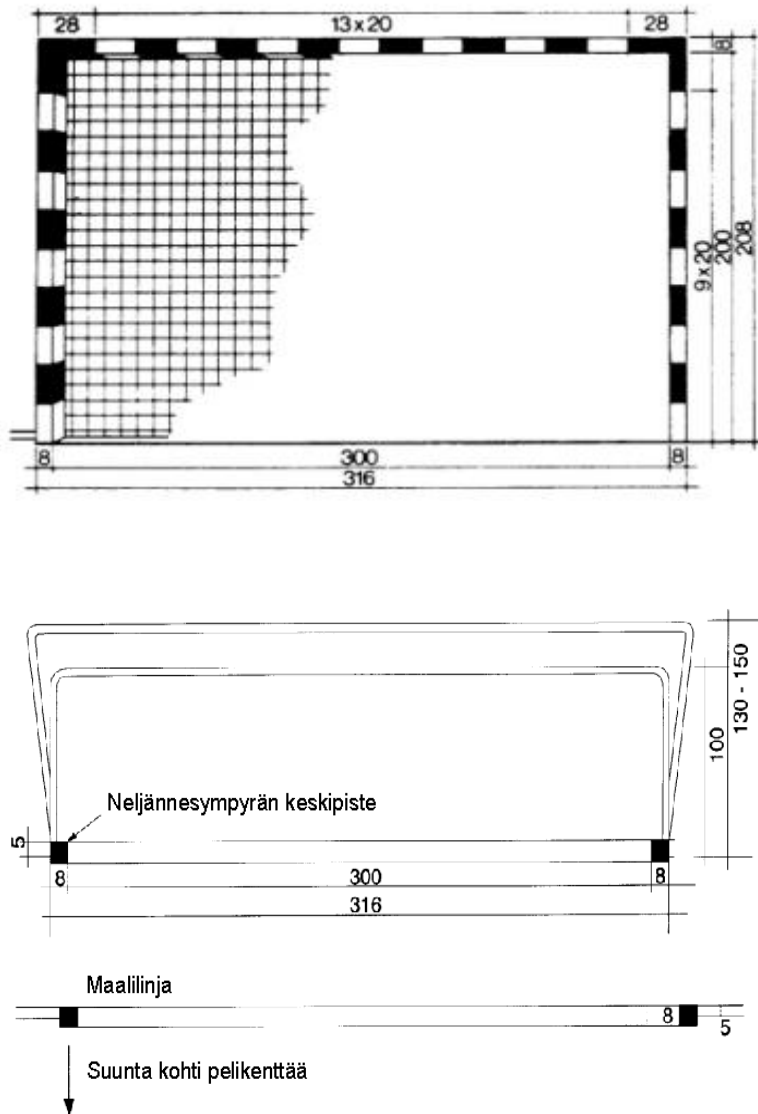


## Kuva 1b: Pelikenttä – alkuheittoalueella

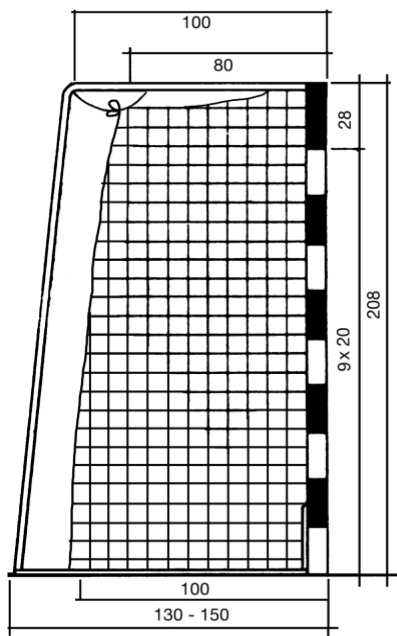


Maalialue: Katso myös kuva 5 (sivu 148).

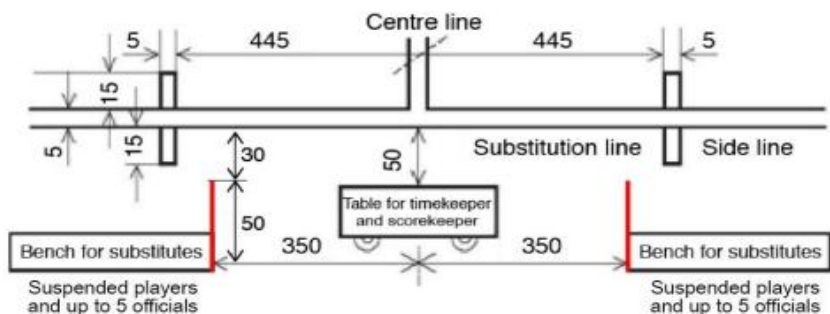
Kuva 2a: Maali



### Kuva 2b: Maali – sivulta katsottuna



### Kuva 3: Vaihtorajat ja vaihtoalue



Ajanottajan ja sihteerin pöytä sekä vaihtopelaajien penkit on sijoitettava siten, että sihteeri/ajanottaja voi nähdä vaihtorajat. Pöytä tulisi sijoittaa lähemmäksi sivurajaa kuin penkit, mutta vähintään 50 cm sivurajan ulkopuolelle.

## Sääntö 2 Peli aika, loppumerkki ja peliaikakatko

### Peliaika

- 2:1** Normaali pelialika kaikille 16-vuotiaiden ja vanhempien pelaajien joukkueille on kaksi 30 minuutin puoliaikaa. Puoliaikatauko on normaalisti 10 minuuttia.

Normaali peliaika nuorten joukkueille on 2 x 25 minuuttia ikäryhmässä 12–16 ja 2 x 20 minuuttia ikäryhmässä 8–12. Molemmissa tapauksissa puoliaikatauko on normaalisti 10 minuuttia.

#### ***Huom!***

*Kilpailun järjestäjällä on oikeus antaa poikkeavia määräyksiä puoliajan kestosta, puoliajan kesto on kuitenkin maksimissaan 15 minuuttia.*

- 2:2** Jatkoaika pelataan 5 minuutin tauon jälkeen, jos ottelu on tasan säännönmukaisen peliajan päättyessä ja voittaja on määritettävä. Jatkoaikajakson muodostaa kaksi 5 minuutin puoliaikaa yhden minuutin puoliaikatauoin.

Jos peli jälleen on tasan ensimmäisen jatkoaikajakson jälkeen, pelataan 5 minuutin tauon jälkeen toinen jakso. Tälläkin jatkoaikajaksolla on kaksi 5 minuutin puoliaikaa yhden minuutin puoliaikatauoin.

Jos peli vielä on tasan, voittaja ratkaistaan asianomaisen kilpailun sääntöjen mukaisesti. Siinä tapauksessa, että on päätetty käyttää 7 metrin heittoja voittajan ratkaisemiseksi, on noudatettava alla esitettyjä menettelytapoja:

## **α Selitys:**

*Jos 7 metrin heittoja käytetään voittajan ratkaisemiseksi, pelaajat, jotka eivät ole ulosajettuina tai suljettuina peliajan päättyessä, ovat oikeutetut osallistumaan (katso myös Sääntö 4:1 4. kappale).*

*Kumpikin joukkue nimeää 5 pelaajaa, heittojärjestystä ei tarvitse nimetä etukäteen. Nämä pelaajat suorittavat kukin yhden heiton vuorotellen toisen joukkueen pelaajien kanssa. Maalivahdit saa vapaasti valita ja vaihtaa osallistumiskelpoisten pelaajien joukosta. Pelaajat saavat osallistua 7 metrin heittoihin sekä heittäjinä että maalivahteina.*

*Erotuomarit päättävät, kumpaa maalia käytetään.*

*Erotuomarit suorittavat arvonnän ja voittanut joukkue valitsee, haluaako heittää ensimmäisenä vai jälkimmäisenä. Heittoparin aloittava joukkue vaihtuu jokaisen 5 heittoparin jälkeen, jos heittämistä on jatkettava siksi, että tulos yhä on tasan kummankin joukkueen viiden heiton jälkeen.*

*Tätä jatkoa varten kummankin joukkueen tulee jälleen nimetä viisi pelaajaa. Heistä kaikki tai osa saa olla samoja kuin ensimmäisellä kierroksella. Tätä viiden pelaajan kerrallaan nimeämisen menetelmää jatketaan niin kauan kuin on tarpeellista. Kuitenkin voittaja on ratkaistu niin pian kuin on olemassa maaliero kummankin joukkueen suoritettua yhtä monta heittoa. Jos 7 metrin heitot ratkeavat ensimmäisellä heittokierroksella ennen kuin kumpikin joukkue on suorittanut viisi heittoa, ei ole tarpeen suorittaa jäljellä olevia heittoja.*

*Pelaajia voidaan sulkea 7 metrin heittoihin osallistumisesta merkitsevän tai toistetun epäurheilullisen käytöksen tapauksissa (16:6e). Jos tämä kohdistuu pelaajaan, joka juuri on nimetty viiden heittäjän joukkoon, joukkueen täytyy nimetä toinen heittäjä.*

## Loppumerkki

- 2:3** Peliäika alkaa erotuomarin vihellyksestä ensimmäisen alkuheiton suorittamiseksi. Se päättyy julkisen kellon automaattiseen tai ajanottajan antamaan loppumerkkiin. Jollei sellaista merkkiä tule, ajanottaja tai delegaatti viheltää osoittaakseen, että peliäika on päättynyt (17:9).

### ⌘ *Selitys:*

*Jollei julkista kelloa automaattisin loppumerkein ole käytettävissä, ajanottajan on käytettävä pöytäkelloa tai sekuntikelloa ja päätettävä peli loppumerkillä (18:2, 2. kohta).*

- 2:4** Rikkomuksista ja epäurheilullisesta käytöksestä, jotka tapahtuvat ennen loppumerkkiä (puoliajan tai ottelun päättymisen merkiksi) tai samanaikaisesti sen kanssa, on rangaistava, vaikka seurauksena oleva vapaaheitto (säännön 13:1 mukaan) tai 7 metrin heitto voitaisiinkin suorittaa vasta loppumerkin jälkeen. Samoin heitto on uusittava, jos loppumerkki (puoliajan tai ottelun päättymisen merkiksi, myös jatkoajalla) kuuluu juuri, kun vapaaheittoa tai 7 metrin heittoa ollaan suorittamassa tai kun pallo jo on ilmassa. Molemmissa tapauksissa erotuomarit päättävät pelin vasta kun vapaaheitto tai 7 metrin heitto on suoritettu (tai uusittu) ja sen välitön tulos on määritetty.
- 2:5** Säännön 2:4 mukaan suoritettavien (tai uusittavien) vapaaheittojen yhteydessä ovat voimassa pelaajien sijoittumista ja vaihtoja koskevat erityisrajoitukset. Poikkeuksena säännön 4:4 normaalisti sallimaan, heittäville joukkueelle on sallittu vain yhden pelaajan vaihto. Puolustavalle joukkueelle vuorostaan on sallittu vain yhden kenttäpelaajan vaihtaminen maalivahtiin, jos se peliajan päättyessä pelaa ilman maalivahtia.

Rikkomuksista rangaistaan säännön 4:5 1. kappaleen mukaan. Lisäksi heittäjän kaikkien kanssapelaajien täytyy olla sijoittuneina vähintään 3 metrin päähän heittäjästä sen lisäksi, että he ovat vastajoukkueen vapaaheittorajan ulkopuolella (13:7, 15:6; katso myös Tulkintaohje nro 1). Puolustavien pelaajien sijoittuminen on määritetty säännössä 13:8.

**2:6** Pelaajat ja joukkueiden johtajat pysyvät henkilökohtaisen rankaisemisen alaisina rikkomuksista ja epäurheilullisesta käytöksestä, jotka tapahtuvat säännöissä 2:4-5 kuvatuissa olosuhteissa suoritettavan vapaaheiton tai 7 metrin heiton suorituksen aikana. Sellaisen heiton suorituksen aikana tapahtunut rikkomus ei kuitenkaan voi johtaa vapaaheittoon vastakkaiseen suuntaan.

**2:7** Jos erotuomarit toteavat, että ajanottaja on antanut loppumerkin (puoliajan tai ottelun päättymisen merkiksi, myös jatkoajalla) liian aikaisin, heidän täytyy pysyttää pelaajat kentällä ja pelauttaa jäljellä oleva aika. Joukkue, jolla oli pallo hallinnassaan liian varhaisen äänimerkin aikana, säilyttää pallon hallinnan, kun peliä jatketaan. Jos pallo oli poissa pelistä, peliä on jatkettava tilanetta vastaavalla heitolla. Jos pallo oli pelissä, peliä on jatkettava vapaaheitolla säännön 13:4a-b mukaan. Jos ottelun (tai jatkoaikajakson) ensimmäinen puoliaika on päätetty liian myöhään, toista puoliaikaa täytyy vastaavasti lyhentää. Jos ottelun (tai jatkoaikajakson) toinen puoliaika on päätetty liian myöhään, erotuomareilla ei enää ole mahdollisuutta puuttua tilanteeseen.

## Peliaikakatko

**2:8** Erotuomarit päättävät peliaikakatkon alkamisesta ja kestosta.

Peliaikakatko on pakollinen, kun:

- a) on tuomittu 2 minuutin ulosajo tai sulkeminen;
- b) aikalisä on myönnetty;
- c) ajanottaja tai delegaatti antaa vihellysmerkin;
- d) tarvitaan neuvotteluja erotuomareiden välillä sääntöjen 17:6-7 17:7 mukaan.

Peliaikakatko määrätään normaalisti olosuhteitten mukaan myös tietyissä muissa tilanteissa (katso Tulkintaohje nro 2).

Peliaikakatkon aikana tapahtuvilla rikkomuksilla on samat seuraamukset kuin peliajan aikana tapahtuvilla rikkomuksilla (16:10).

**2:9** Periaatteessa erotuomarit päättävät milloin kello on pysäytettävä ja käynnistettävä peliaikakatkon yhteydessä. Peliajan katkaiseminen on osoitettava ajanottajalle kolmella lyhyellä pillin vihellyksellä ja käsimerkillä nro 15. Kuitenkin pakollisten peliaikakatkojen tapauksissa, joissa ajanottajan tai delegaatin (2:8b-c) vihellys on katkaissut pelin, ajanottajan tulee välittömästi pysäyttää virallinen pelikello odottamatta erotuomareiden vahvistusta. Pelin jälkeen käynnistämisen merkiksi peliaikakatkon jälkeen on aina annettava vihellysmerkki (15:5b).

## **⌘ Selityksiä:**

*Ajanottajan/delegaatin vihellysmerkki pysäyttää pelin. Myös vaikka erotuomarit (ja pelaajat) eivät välittömästi tiedosta, että peli on pysäytetty, kaikki vihellysmerkin jälkeiset suoritukset kentällä ovat mitättömiä. Tämä tarkoittaa, että jos maali on saavutettu pöydän vihellysmerkin jälkeen, ”maalia” ei saa hyväksyä. Samoin heittotuomio (7 metrin heitto, vapaaheitto, sisäänheitto, alkuheitto tai ulosheitto) jommallekummalle joukkueelle on myös mitätön. Peli on sen sijaan jälleen käynnistettävä tavalla, joka vastaa ajanottajan/delegaatin viheltäessä vallinnutta tilannetta. (Tulisi muistaa, että tyypillinen syy tilanteeseen puuttumiseen on aikalisä tai virheellinen vaihto).*

*Kuitenkin kaikki erotuomareiden toimitsijapöydän vihellyksen ja erotuomareiden suorittaman toiminnan pysäyttämisen välillä tuomitsevat henkilökohtaiset rangaistukset jäävät voimaan. Tämä koskee kaiken tyyppisiä rikkomuksia riippumatta rangaistuksen ankaruudesta.*

**2:10** Kummallakin joukkueella on oikeus saada yksi yhden minuutin aikalisä varsinaisen peliajan kummallakin puoliajalla, mutta ei jatkoajalla (*Tulkintaohje nro 3*).

## **Huom!**

Kansainvälisillä ja kansallisilla liitoilla on oikeus poiketa aikalisien määrästä siten, että molemmilla joukkueille sallitaan kolme yhden minuutin aikalisää ottelun aikana (jatko aika pois lukien) mutta korkeintaan kaksi saman puoliajan aikana (katso Tulkintaohje 3).

## Sääntö 3 Palo

**3:1** Palo on nahkaa tai keinoainetta ja sen täytyy olla pyöreä. Pinta ei saa olla kiiltävä eikä liukas (17:3).

**3:2** Seuraavia kahta pallotyyppiä voidaan käyttää:

a) Liisterin kanssa käytettävät pallot:

- Ympärysmitta 58–60 cm ja paino 425–475 g (IHF-koko 3) miehille ja miespuolisille (yli 16-vuotiaille) nuorille;
- Ympärysmitta 54–56 cm ja paino 325–375 g (IHF-koko 2) naisille, naispuolisille (yli 14-vuotiaille) nuorille ja miespuolisille (12–16-vuotiaille) nuorille;
- Ympärysmitta 50–52 cm ja paino 290–330 g (IHF-koko 1) naispuolisille (8–14-vuotiaille) nuorille ja miespuolisille (8–12-vuotiaille) nuorille.

b) Ilman liisteriä käytettävät pallot:

- Ympärysmitta 55,5-57,5 cm ja paino 400-425 g (IHF-koko 3) miehille ja miespuolisille (yli 16-vuotiaille) nuorille;
- Ympärysmitta 51,5-53,5 cm ja paino 300-235 g (IHF-koko 2) naisille, naispuolisille (yli 14-vuotiaille) nuorille ja miespuolisille (12-16-vuotiaille) nuorille;
- Ympärysmitta 49-51 cm ja paino 290-315 g (IHF-koko 1) naispuolisille (8-14-vuotiaille) ja miespuolisille (8-12-vuotiaille) nuorille

## **⌘ Selityksiä**

*Kaikissa virallisissa kansainvälisissä otteluissa käytettävien pallojen tekniset vaatimukset sisältyvät "IHF:n pallosäännöstöön".*

*"Minikäsipallossa" käytettävien pallojen kokoa ja painoa ei ole määrätty normaaleissa pelisäännöissä.*

- 3:3** Jokaista ottelua varten täytyy olla käytettävissä vähintään kaksi palloa. Varapallojen täytyy ottelun aikana olla välittömästi saatavilla ajanottopöydällä. Pallojen täytyy olla sääntöjen 3:1-2 mukaisia.
- 3:4** Erotuomarit ratkaisevat, milloin varapalloa käytetään. Tällöin erotuomareiden tulisi saada varapallo peliin nopeasti pelikatkojen minimoimiseksi ja peliaikakatkojen välttämiseksi.

## Sääntö 4 Joukkue, vaihdot, varusteet

### Joukkue

- 4:1** Joukkue koostuu enintään **14 16** pelaajasta. Enintään 7 pelaajaa saa samanaikaisesti olla kentällä. Loput pelaajat ovat vaihtopelaajia.

Maalivahdiksi osoitetusta pelaajasta voi milloin tahansa tulla kenttäpelaaja (katso kuitenkin sääntö 8:5 selitys 2. kappale). Samoin kenttäpelaajasta voi milloin tahansa tulla maalivahti (katso kuitenkin säännöt 4:4 ja 4:7). **Joukkueella voi olla kentällä vain yksi maalivahtina erottuva pelaaja kerrallaan.**

Jos joukkue pelaa ilman maalivahtia voi se käyttää samanaikaisesti enintään 7 kenttäpelaajaa. (katso säännöt 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a). Säännöt 4:4-4:7 koskevat myös maalivahdin vaihtoa kenttäpelaajaan.

Joukkueella täytyy olla vähintään 5 pelaajaa kentällä ottelun alkaessa.

Joukkueen pelaajamäärää voidaan lisätä **16:een** asti milloin tahansa ottelun aikana mukaan lukien jatkoajan. (IHF:n ja maanosaliittojen tapahtumissa noudatetaan tältä osin asianomaisia säännöstöjä.)

Ottelu voi jatkua, vaikka joukkue on vajentunut alle viiteen pelaajaan kentällä. Erotuomareiden tehtävänä on päättää, onko - ja jos, niin milloin - ottelu lopullisesti keskeytettävä (17:12).

### ✂ Selityksiä

*Kansainväliset ja kansalliset liitot voivat soveltaa poikkeavia sääntöjä koskien pelaajamääriä mutta kuitenkin siten, että maksimipelaajamäärä joukkuetta kohti on*

*16. SKPLn otteluissa maksimipelaajamäärä joukkuetta kohti on 16.*

#### **4:2**

Joukkueella saa olla enintään 4 5 joukkueen johtajaa ottelun aikana. Näitä joukkueen johtajia ei ottelun aikana saa vaihtaa. Yksi heistä on osoitettava joukkueen ”vastaavaksi johtajaksi”. Ainoastaan tälle johtajalle on sallittua puhutella ajanottajaa/sihteeriä ja mahdollisesti erotuomareita (katso kuitenkin Tulkintaohje nro 3).

Joukkueen johtajalle ei yleensä ole sallittua astua kentälle ottelun aikana. Tämän säännön rikkomisesta on rangaistava epäurheilijamaisena käytöksenä (katso säännöt 8:7-10, 16:1b, 16:3e-g ja 16:6c). Peliä jatketaan vastustajien vapaaheitolla (13:1a-b; katso kuitenkin Tulkintaohje nro 7).

Joukkueen ”vastaavan johtajan” tulee varmistaa sen jälkeen, kun ottelu on alkanut, että muita henkilöitä kuin ottelupöytäkirjaan kirjatut joukkueen johtajat (enintään 4 5) ja osallistumisoikeuden omaavat (katso 4:3) pelaajat ei ole vaihtoalueella. Hän on myös vastuussa siitä, että hänen joukkueensa noudattaa Vaihtoaluesäännöstöä. Tämän säännön rikkominen johtaa joukkueen ”vastaavan johtajan” nousevaan rankaisemiseen (16:1b, 16:3e ja 16:6c).

#### **⌘ Selityksiä**

*Kansainväliset ja kansalliset liitot voivat soveltaa poikkeavia sääntöjä koskien joukkueen johtajien määrää mutta kuitenkin siten, että maksimimäärä joukkuetta kohti on 5.*

*SKPLn otteluissa maksimimäärä joukkueen johtajia joukkuetta kohti on 5.*

#### 4:3

Pelaajalla tai joukkueen johtajalla on osallistumisoikeus, jos hän on läsnä ottelun alkaessa ja merkitty ottelupöytäkirjaan.

Pelaajien ja joukkueen johtajien, jotka saapuvat ottelun alkamisen jälkeen, täytyy saada osallistumisoikeus ajanottajalta/sihteeriltä ja olla merkittyjä ottelupöytäkirjaan.

Pelaaja, jolla on osallistumisoikeus, saa periaatteessa astua kentälle joukkueen oman vaihtorajan kautta milloin tahansa (katso kuitenkin säännöt 4:4 ja 4:6). Joukkueen ”vastaavan johtajan” tulee varmistaa, että ainoastaan osallistumisoikeuden omaavat pelaajat astuvat pelikentälle. Rikkomuksesta rangaistaan joukkueen ”vastaavan johtajan” epäurheilullisena käytöksenä (13:1a-b, 16:1b, 16:3d ja 16:6c; katso kuitenkin Tulkintaohje nro 7).

#### Pelaajavaihdot

#### 4:4

Vaihtopelaajat saavat astua kentälle milloin tahansa ja toistuvasti (katso kuitenkin säännöt 2:5 ja 4:11) ilmoittamatta ajanottajalle/sihteerille, kunhan pelaajat, joita he korvaavat, ovat jo poistuneet kentältä (4:5).

Vaihtoon osallistuvien pelaajien pitää aina poistua kentältä ja astua sille oman joukkueensa vaihtorajan kautta (4:5). Nämä vaatimukset koskevat myös maalivahdienten vaihtoa (katso myös säännöt 4:7 ja 14:10).

Vaihtosäännöt ovat voimassa myös peliaikakatkon aikana (paitsi aikalisän aikana).

#### ***⌘ Selityksiä:***

*”Vaihtorajan” käytön tarkoitus on varmistaa vaihtojen rehtiys ja oikeellisuus. Sen ei ole tarkoitus aiheuttaa rangaistuksia muissa tilanteissa, joissa pelaaja astuu sivu- tai päätyrajan yli merkityksettömällä tavalla ja ilman mitään*

*hyötymistarkoitusta (esim. hakeakseen vettä tai pyyhkeen juuri vaihtorajan ulkopuolelta, tai poistuen kentältä urheilijamaisella tavalla tultuaan ulosajetuksi ylittäen sivurajan penkin kohdalta, mutta juuri 15 cm:n rajan ulkopuolelta). Kentän ulkopuolisen alueen taktista ja kiellettyä käyttöä käsitellään erikseen säännössä 7:10.*

**4:5** Virheellisestä vaihdosta on rangaistava syyllisen pelaajan 2 minuutin ulosajolla. Jos saman joukkueen useampia pelaajia syyllistyy samassa tilanteessa virheelliseen vaihtoon, on rangaistava vain ensimmäistä rikkomuksen tehnyttä pelaajaa.

Peliä jatketaan vastustajien vapaaheitolla (13:1a-b; katso kuitenkin Tulkintaohje nro 7).

**4:6** Jos ylimääräinen pelaaja astuu pelialueelle ilman vaihtoa, tai jos pelaaja sääntöjenvastaisesti puuttuu peliin vaihto-alueelta, hänelle on tuomittava 2 minuutin ulosajo. Tällöin joukkuetta on vajennettava kentällä yhdellä pelaajalla seuraavien kahden minuutin ajaksi (sen lisäksi, että kentälle astuneen ylimääräisen pelaajan on poistuttava kentältä).

Jos pelaaja astuu kentälle ulosajonsa aikana, on hänelle tuomittava uusi 2 minuutin ulosajo. Tämän ulosajon on alettava välittömästi, joten joukkuetta on lisäksi vajennettava kentällä ensimmäisen ja toisen ulosajon päällekkäisen ajan ajaksi.

Peliä jatketaan molemmissa tapauksissa vastustajien vapaaheitolla (13:1a-b; katso kuitenkin Tulkintaohje nro 7).

## Varusteet

- 4:7** Joukkueen kaikilla kenttäpelaajilla tulee olla samanlaiset peliasut. Joukkueiden värien ja kuvioiden yhdistelmien täytyy selvästi erottua toisistaan. Joukkueen kaikkien pelaajien täytyy maalivahtina pelatessaan käyttää samanväristä peliasua, jonka väri selvästi erottaa heidät molempien joukkueiden kenttäpelaajista sekä vastajoukkueen maalivahd(e)ista (17:3).
- 4:8** Pelaajilla täytyy olla vähintään 20 cm korkeat numerot paitansa selässä sekä vähintään 10 cm korkeat numerot rinnassa. Käytettävien numeroiden tulee olla 1:stä 99:ään. Pelaajalla, joka vaihdellen pelaa kenttäpelaajana ja maalivahtina, täytyy olla sama numero kummassakin asemassa. Numeroiden värien täytyy selvästi erottua paidan väreistä ja kuvioinnista.
- 4:9** Pelaajilla täytyy olla urheilukengät. Ei ole sallittua pitää yllään esineitä, jotka voisivat olla vaarallisia pelaajille. Näihin kuuluvat esimerkiksi pään suojukset, kasvonaamarit, hanskat, rannerenkaat, kellot, sormukset, näkyvät lävisteet, kaulakorut tai ketjut, korvarenkaat, silmälasit ilman kiinnitysnauhoja tai lujilla kehyksillä, mahdollisesti haavoja tai naarmuja aiheuttavat esineet (kynsien on oltava lyhyiksi leikatut) tai mitkä tahansa muut esineet, jotka voisivat olla vaarallisia (17:3).

Pelaajien, jotka eivät täytä näitä vaatimuksia, ei sallita osallistua, ennen kuin he ovat korjanneet ongelman.

Litteät renkaat, pienet korvakorut ja näkyvät lävisteet voidaan sallia, mikäli ne peitetään esimerkiksi teipillä siten, etteivät ne ole pelaajille vaarallisia. Päänauhat, huivit ja ”kapteenin nauhat” ovat sallittuja, mikäli ne ovat tehtyjä pehmeästä, joustavasta materiaalista.

Joukkueen ”vastaava johtaja” varmentaa ennen ottelun alkua allekirjoittamalla ottelupöytäkirjan, että kaikki hänen joukkueensa pelaajat pelaavat oikeanlaisissa varusteissa. Jos erotuomarit ottelun alkamisen jälkeen havaitsivat pelaajalla sääntöjenvastaisia varusteita (säännön 4:9 mukaan), kyseisen pelaajan on poistuttava pelikentältä korjaamaan varusteet ja joukkueen ”vastaavaa johtajaa” tulee rangaista henkilökohtaisella nousevalla rangaistuksella.

Jos joukkueella on kysymyksiä koskien varusteita, joukkueen ”vastaavan johtajan” tulee olla yhteydessä erotuomareihin ja valtuutettuun ennen ottelun alkua (katso myös ”Peliasu- ja suojaruustesäännöstö”).

## **Pelaajan loukkaantuminen**

**4:10** Jos pelaajasta vuotaa verta, tai jos hänellä on verta keholleen tai peliasussaan, pelaajan täytyy välittömästi ja vapaaehtoisesti (normaalia vaihtoa käyttäen) poistua kentältä, saadakseen verenvuoto pysäytetyksi, haava peitettyksi sekä keho ja peliasu puhdistetuksi. Pelaaja ei saa palata kentälle ennen kuin näin on tehty.

Pelaajan, joka ei noudata erotuomareiden tätä asiaa koskevia määräyksiä, katsotaan syyllistyneen epäurheilijamaiseen käytökseen (8:7, 16:1b ja 16:3d).

**4:11** Loukkaantumistapauksessa erotuomarit voivat antaa luvan (käsimerkeillä nro 15 ja 16) kahdelle niistä henkilöistä, joilla on ”osallistumisoikeus” (katso 4:3), astua kentälle peliaikakatkon aikana nimenomaisena tarkoituksenaan auttaa joukkueensa loukkaantunutta pelaajaa. Saatuaan lääkintäapua pelikentällä, pelaajan on poistuttava pelikentältä heti. Hän saa palata pelikentälle vasta oman joukkueensa tätä seuranneen kolmannen hyökkäysvuoron päätyttyä (toimintatapojen ja poikkeavuuksien suhteen katso Tulkintaohje nro 8).

Pelaaja saa palata pelikentälle puoliaikatauon jälkeen riippumatta siitä, kuinka monta hyökkäysvuoroa hänen joukkueellaan on ollut tätä ennen.

Jos pelaajaa palaa pelikentälle liian aikaisin häntä tulee rangaista sääntöjen 4:4-4:6 mukaisesti.

### **Huom!**

Ainoastaan kansalliset liitot voivat rajata säännön 4:11 2. kappaleen pois käytöstä juniorisarjoissa.

Jos ylimääräisiä henkilöitä astuu kentälle kahden henkilön jo astuttua sille, mukaan lukien toinen joukkue, siitä on rangaistava vääränä kentälle astumisena, pelaajan tapauksessa sääntöjen 4:6 ja 16:3a sekä joukkueen johtajan tapauksessa sääntöjen 4:2, 16:1b, 16:3d ja 16:6c mukaan.

Henkilön, jolla on ollut lupa astua kentälle säännön 4:11 1. kappaleen mukaan, mutta joka sen sijaan, että auttaisi loukkaantunutta pelaajaa, antaa ohjeita pelaajille, puhuttelee vastapelaajia tai erotuomareita jne., tulee katsoa syyllistyneen epäurheilijamaiseen käytökseen (16:1b, 16:3d ja 16:6c).

## Sääntö 5 Maalivahti

Maalivahdille on **sallittua**:

- 5:1** koskettaa palloa kehonsa millä osalla tahansa torjunta-toiminnoissa maalialueella;
- 5:2** liikkuu pallon kanssa maalialueella olematta kenttäpelaajia koskevien rajoitusten alainen (7:2-4, 7:7); maalivahdille ei kuitenkaan ole sallittua viivyttää ulosheiton suoritusta (6:4-5, 12:2 ja 15:5b);
- 5:3** poistua maalialueelta ilman palloa ja osallistua peliin pelialueella; niin tehdessään maalivahdista tulee pelialueella olevia pelaajia koskevien määräysten alainen (paitsi säännössä 8:5 selitys 2. kappale kuvatussa tilanteessa). Maalivahdin katsotaan poistuneen maalialueelta niin pian kuin hänen kehonsa jokin osa koskettaa lattiaa maalialuerajan ulkopuolella;
- 5:4** poistua maalialueelta pallon kanssa ja pelata sitä jälleen pelialueella, jollei hänellä tällöin ole pallon ja/tai kehon hallintaa ole saanut sitä hallintaansa.

Maalivahdille **ei ole sallittua**:

- 5:5** vaarantaa vastapelaajaa torjuntatoiminnoissaan (8:3, 8:5, 8:5 selitys, 13:1b);
- 5:6** poistua maalialueelta pallo hallinnassaan; tämä johtaa vapaaheittoon (6:1, 13:1a ja 15:7 3. kappale) jos erotuomarit olivat viheltäneet ulosheiton käynnistysvihellyksen; muutoin ulosheitto vain uusitaan (15:7 2. kappale); katso kuitenkin hyötytulkinta 15:7, jos maalivahti oli menettämässä pallon maalialueen ulkopuolella ylitettyään rajan pallo kädessään;

- 5:7** koskettaa palloa, kun se on paikallaan tai vierii lattialla maalialueen ulkopuolella, hänen itsensä ollessa maalialueella (6:1, 13:1a);
- 5:8** ottaa pallo maalialueelle, kun se on paikallaan tai vierii lattialla maalialueen ulkopuolella (6:1, 13:1a);
- 5:9** palata pelialueelta maalialueelle pallon kanssa (6:1, 13:1a);
- 5:10** koskettaa palloa alaraajan polven alapuolisella osalla, kun pallo on liikkumassa ulospäin kohti pelialuetta (13:1a);
- 5:11** ylittää maalivahdin rajaviivaa (4 metrin rajaa) tai sen jatketta kummaltakaan puolelta ennen kuin pallo on irronnut 7 metrin heittoa suorittavan vastapelaajan kädestä (14:9).

***⌘ Selitys:***

*Niin kauan kuin maalivahti pitää toisen jalkansa lattialla rajaviivalla (4 metrin rajalla) tai sen takana, hänelle on sallittua liikuttaa toista jalkaansa tai kehonsa mitä tahansa muuta osaa rajan yli ilmassa.*

## Sääntö 6 Maalialue

- 6:1** Vain maalivahdille on sallittua astua maalialueelle (katso kuitenkin 6:3). Maalialueelle, johon maalialueraja kuuluu, katsotaan astutun, kun kenttäpelaaja koskettaa sitä kehonsa jollakin osalla.
- 6:2** Kun kenttäpelaaja astuu maalialueelle, tulee tuomita seuraavasti:
- a) ulosheitto, kun palloa hallitsevan joukkueen pelaaja astuu maalialueelle pallo hallinnassaan, tai ilman palloa mutta saavuttaen etua niin tehdessään (12:1);
  - b) vapaaheitto, kun puolustavan joukkueen kenttäpelaaja astuu maalialueelle ilman palloa, mutta saavuttaen etua niin tehdessään, kuitenkin riistämättä maalinsaantitilaisuutta (13:1b; katso myös 8:7f);
  - c) 7 metrin heitto, kun puolustavan joukkueen kenttäpelaaja astuu maalialueelle ja tämän vuoksi riistää selvän maalinsaantitilaisuuden (14:1a, **katso myös 8:8i 8:8h**); tässä säännössä ”maalialueelle astuminen” **ei tarkoittaa pelkästään** maalialuerajan koskettamista, **vaan tai** selkeästi maalialueen sisälle astumista.
- 6:3** Maalialueelle astumisesta ei rangaista kun:
- a) pelaaja astuu maalialueelle pelattuaan palloa, kunhan tästä ei aiheudu haittaa vastustajille;
  - b) pelaaja astuu maalialueelle ilman palloa saavuttamatta mitään etua niin tehdessään;
- 6:4** Pallon katsotaan olevan ”poissa pelistä”, kun **maalivahdilla on pallon ja kehonsa hallinta** maalialueella (12:1). Pallo on toimitettava takaisin peliin ulosheitolla (12:2).

**6:5**

Jos pallo vierii lattialla maalialueella, sen katsotaan olevan "pelissä" ja maalivahdin joukkueen hallinnassa ja vain maalivahti saa koskettaa sitä.

Maalivahti voi nostaa pallon ylös lattiasta, jolloin se on "poissa pelistä" ja tämän jälkeen suorittaa ulosheiton sääntöjen 6:4 ja 12:1-2 mukaisesti (katso kuitenkin 6:7b). Jos maalivahdin kanssapelaaja koskettaa vierivää palloa seuraa vapaaheitto vastajoukkueelle (13:1a, katso kuitenkin 14:1a ja Tulkintaohje 6c) ja jos vastajoukkueen pelaaja koskettaa sitä seuraa ulosheitto (12:1c).

Pallo on "poissa pelistä" heti kun se pysähtyy maalialueelle (12:1b). Se on maalivahdin joukkueen hallinnassa ja vain maalivahti saa koskettaa sitä. Maalivahdin tulee palauttaa pallo peliin sääntöjen 6:4 ja 12:2 mukaisesti (katso kuitenkin 6:7b).

Peli jatkuu ulosheitolla, jos jommankumman joukkueen pelaaja koskee palloon (12:1 2. kappale, 13:3)

On sallittua koskettaa palloa, kun se on ilmassa maalialueen yläpuolella, kunhan tämä tapahtuu sääntöjen 7:1 ja 7:8 mukaisesti.

**6:6**

Peli jatkuu (ulosheitolla sääntöjen 6:4-5 mukaan), jos puolustavan joukkueen pelaaja koskettaa palloa torjuntatoimintoa suorittaessaan, ja tämän jälkeen maalivahti vangitsee pallon tai se pysähtyy maalialueelle.

**6:7**

Jos pelaaja pelaa pallon omalle maalialueelleen, tulee tuomita seuraavasti:

- a) maali, jos pallo menee maaliin;
- b) vapaaheitto, jos pallo pysähtyy maalialueelle tai jos maalivahti koskettaa palloa eikä se mene maaliin (13:1a-b);

- c) sisäänheitto, jos pallo menee päätyrajan yli (11:1);
- d) peli jatkuu, jos pallo kulkee maalialueen kautta takaisin pelialueelle ilman että maalivahti sitä koskettaa.

**6:8** Pallo, joka palaa maalialueelta pelialueelle, jää peliin.

## Sääntö 7 Pallon pelaaminen, passiivinen peli

### Pallon pelaaminen

Pallon katsotaan olevan ”pelissä” siitä hetkestä, kun peliä jatkava heitto on suoritettu siihen hetkeen, kun peli katkaistaan erotuomareiden, ajanottajan tai delegaatin vihellyksellä, tai kun erotuomarit tuomitsevat ulos- tai sisäänheiton.

#### On sallittua:

- 7:1** heittää, vangita, pysäyttää, työntää tai lyödä palloa, käyttäen käsiä (avoimina tai nyrkissä), käsivarsia, päätä, vartaloa, reisiä ja pölvä;
- 7:2** pitää palloa hallussa enintään 3 sekuntia, myös kun se on lattialla (13:1a);
- 7:3** ottaa enintään 3 askelta pallon kanssa (13:1a) vastaan-  
otettuaan pallon toiselta pelaajalta tai otettuaan pallon  
haltuunsa pomputtamisen / kuljettamisen jälkeen. Mikäli  
pelaaja vastaanottaa tai ottaa pallon haltuunsa, kun hä-  
nen jalkansa eivät kosketa lattiaa, yhden jalan to molem-  
pien jalkojen samanaikainen lattiaan koskettamista / alas-  
tuloa ei lasketa askeleeksi;  
Askel katsotaan otetuksi kun:
- a) pelaaja, joka seisoo molemmin jaloin lattialla nostaa toista jalkaansa ja laskee sen jälleen lattiaan tai liikuttaa toista jalkaansa paikasta toiseen;
  - b) pelaaja koskettaa lattiaa vain toisella jalallaan, vangitsee pallon ja sitten koskettaa lattiaa toisellakin jalallaan;

- c) pelaaja koskettaa hypyn jälkeen lattiaa vain toisella jalallaan ja hyppää sitten samalla jalallaan tai koskettaa lattiaa toisellakin jalallaan;
- d) pelaaja koskettaa hypyn jälkeen lattiaa samanaikaisesti molemmin jaloin ja nostaa sitten toista jalkaansa ja laskee sen jälleen lattiaan, tai liikuttaa toista jalkaansa paikasta toiseen.

#### **α Selitys:**

*Jos toista jalkaa liikutetaan paikasta toiseen ja toinen jalka vedetään lattiaa pitkin sen viereen, katsotaan otetuksi yhteensä vain yksi askel.*

*On sääntöjen mukaista, että pelaaja kaatuu pallon kanssa maahan, liukuu lattiaa pitkin ja tämän jälkeen nousee seisomaan pelatakseen palloa eteenpäin. Sama pätee, mikäli pelaajaa heittäytyy pallon perään, saa sen haltuunsa ja nousee seisomaan pelatakseen sen eteenpäin.*

#### **7:4**

paikallaan tai juosten:

- a) pomputtaa palloa kerran ja vangita se uudelleen yhdellä tai kahdella kädellä;
- b) pomputtaa palloa toistuvasti yhdellä kädellä (kuljetus) ja sitten vangita tai ottaa se jälleen ylös yhdellä tai kahdella kädellä;
- c) vierittää palloa lattialla toistuvasti yhdellä kädellä ja sitten vangita se tai ottaa se jälleen ylös yhdellä tai kahdella kädellä.

Niin pian kuin pallo sen jälkeen otetaan haltuun yhdellä tai kahdella kädellä, se on pelattava edelleen 3 sekunnin kuluessa tai enintään 3 askeleen jälkeen (13:1a).

Pomputus tai kuljetus katsotaan alkaneeksi, kun pelaaja koskettaa palloa jollakin kehonsa osalla ja ohjaa sen lattiaa kohti.

Sen jälkeen, kun pallo on koskettanut toista pelaajaa tai maalia, pelaajalla on oikeus ponnahduttaa palloa tai pomputtaa sitä ja vangita se uudelleen (katso kuitenkin 14:6).

**7:5** siirtää pallo kädestä toiseen.

**7:6** pelata palloa polvillaan, istuen tai maaten lattialla (katso kuitenkin 15:1)

**Ei ole sallittua:**

**7:7** sen jälkeen, kun pallo on saatu hallintaan koskettaa palloa useammin kuin kerran, jollei se välillä ole koskettanut lattiaa, toista pelaajaa tai maalia (13:1a); sen koskettamisesta useammin kuin kerran ei kuitenkaan rangaista, jos pelaaja ”toheloi” pallon kanssa eli ei saa sitä hallintaansa yrittäessään vangita tai pysäyttää sitä;

**7:8** koskettaa palloa polven alapuolisella alaraajan osalla, lukuun ottamatta, kun vastapelaaja on heittänyt pallon päin pelaajaa (13:1a-b, katso myös 8:7e, **8:8f 8:8e**);

**7:9** Peli jatkuu, jos pallo koskettaa erotuomaria pelikentällä.

**7:10** Ei ole sallittua koskettaa palloa, jos mikä vaan kehon osa samanaikaisesti koskettaa pelikentän ulkopuolista lattiaa. Jos pelaaja liikkuu pallo hallinnassaan toinen tai kumpikin jalka pelikentän ulkopuolella (kun pallo on vielä kentän sisäpuolella), esimerkiksi päästäkseen kiertämään puolustavan pelaajan. Tämän tulee johtaa vapaaheittoon vastajoukkueelle (13:1a).

Jos palloa hallitsevan joukkueen pelaaja sijoittuu ilman palloa kentän ulkopuolelle, erotuomareiden on huomautettava pelaajalle, että hänen on siirryttävä kentälle. Jollei pelaaja tee näin tai jos sama joukkue myöhemmin toimii samoin, tulee tuomita vapaaheitto vastajoukkueelle (13:1a) ilman enempiä ennakkovaroituksia. Tällaisten toimintojen ei tule johtaa sääntöjen 8 ja 16 mukaiseen henkilökohtaiseen rankaisemiseen.

## Passiivinen peli

**7:11** Ei ole sallittua pitää palloa joukkueen hallinnassa tekemättä mitään tunnistettavia yrityksiä hyökätä tai heittää maalia kohti. Samoin ei ole sallittua toistuvasti viivyttää oman joukkueen alkuheiton, vapaaheiton, sisäänheiton tai ulosheiton suoritusta (katso Tulkintaohje nro 4). Tämä katsotaan passiiviseksi peliksi, josta on rangaistava vapaaheittolla palloa hallitsevaa joukkuetta vastaan, **periaatteessa passiivisen pelin ennakkovaroitusmerkin näyttämisen jälkeen jollei peli muutu aktiivisemmaksi** (13:1a). Vapaaheitto suoritetaan siitä paikasta, missä pallo oli pelinkatkaisuhetkellä.

**7:12** Jos pyrkimys passiiviseen peliin tunnistetaan, näytetään ennakkovaroitusmerkki (Käsimerkki nro 17). Tämä antaa palloa hallitsevalle joukkueelle mahdollisuuden muuttaa hyökkäystapaansa aktiivisemmaksi välttääkseen pallon menetyksen. Jollei hyökkäystapa muutu sen jälkeen, kun ennakkovaroitusmerkki on näytetty, erotuomarit voivat milloin vain viheltää passiivisen pelin. Jos hyökkäävä joukkue ei viimeistään 4 syötön jälkeen, eli viidennen syötön kiinniottamisen jälkeen, heitä vastustajan maalia kohti, vastustajalle tuomitaan vapaaheitto (13:1a, koskien toimintatapaa ja poikkeuksia katso Tulkintaohje 4 osa D).

Erotuomareiden päätös koskien syöttöjen määrä on heidän omien, säännön 17:11 mukaisten, tapahtumatoimuksiensa perusteella tehty ratkaisu.

Tietyissä tilanteissa erotuomarit voivat tuomita vapaaheiton palloa hallitsevaa joukkuetta vastaan ilman edeltävää ennakkovaroitusmerkkiä, esim. kun pelaaja tahallisesti jättää yrittämättä selvän maalinsaantitilaisuuden hyödyntämistä.

## Sääntö 8 Rikkomukset ja epäurheilijamainen käytös

### Sääntöjenmukainen toiminta

On sallittua:

- 8:1**
- a) käyttää avokämmenä pallon pelaamiseen toisen pelaajan kädestä
  - b) taivutetuin käsivarsin ottaa vartalokosketus vastapelaajaan sekä säilyttää tämä kosketus vastapelaajan valvomiseksi ja seuraamiseksi
  - c) käyttää vartaloa vastapelaajan estämiseen pelitilasta taisteltaessa.

#### **⌘ Selitys:**

*Estäminen tarkoittaa vastapelaajan vapaaseen tilaan siirtymisen estämistä. Estämisasennon hakemisen, siinä pysymisen ja siitä irtautumisen on periaatteessa tapahduttava vastustajaan passiivisella tavalla suhtautuen (katso kuitenkin sääntö 8:2b).*

**Rikkomukset, jotka tavallisesti eivät johda henkilökohtaisiin rangaistuksiin (huomioi kuitenkin päätöksentekokriteerit säännöissä 8:3 a-d)**

**Ei ole sallittua:**

- 8:2**
- a) vetää tai lyödä pallo pois vastapelaajan kädestä;
  - b) estää vastapelaajaa käsivarsilla, käsillä tai jaloilla, ei myöskään käyttää kehoa hänen siirtämiseensä tai pois työntämiseen, sisältäen myös kyynärpään vaarallisen käytön, sekä lähtötilanteessa että liikkeessä;
  - c) sitoa tai pitää kiinni (kehosta tai peliasusta) vastapelaajasta, vaikka hän pystyisikin tämän jälkeen vapaasti jatkamaan peliä;
  - d) juosta tai hypätä päin vastapelaajaa;

### SKPLn lisäys:

*C-nuorten ja sitä nuorempien otteluissa on kiellettyä oman joukkueen vapaaheittorajan ulkopuolella pelaajakohtaisesti seurata yhtä tai kahta vastajoukkueen pelaajaa.*

Käsipallossa tulee pyrkiä pois passiivisesta puolustamisesta ja siirtyä kohti aktiivista puolustuspelaamista:

| Ikäluokka  | Puolustusmuodot                                                                             | Ohjeistus                                                                |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Minit      | Vapaa peli                                                                                  | Kannustetaan pelaajia pallonriistoihin ja aktiiviseen jalkatyöskentelyyn |
| F-juniorit | Vapaa peli                                                                                  | Kannustetaan pelaajia pallonriistoihin ja aktiiviseen jalkatyöskentelyyn |
| E-juniorit | Vähintään 2 pelaajaa 9 m rajan ulkopuolella tai yhtä monta puolustus- kuin hyökkäyspelaajaa | Kannustetaan pelaajia pallonriistoihin ja aktiiviseen jalkatyöskentelyyn |
| D-juniorit | Vähintään 2 pelaajaa 9 m rajan ulkopuolella tai yhtä monta puolustus- kuin hyökkäyspelaajaa | Kannustetaan pelaajia pallonriistoihin ja aktiiviseen jalkatyöskentelyyn |
| C-juniorit | Vähintään 1 pelaajaa 9 m rajan ulkopuolella tai yhtä monta puolustus- kuin hyökkäyspelaajaa | Kannustetaan pelaajia pallonriistoihin ja aktiiviseen jalkatyöskentelyyn |

| <u>Ikäluokka</u> | <u>Puolustusmuodot</u>                                                                     | <u>Ohjeistus</u>                                                         |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| B-juniorit       | Vähintään 1 pelaajaa 9 m rajan ulkopuolella tai yhtä monta puolustus kuin hyökkäyspelaajaa | Kannustetaan pelaajia pallonriistoihin ja aktiiviseen jalkatyöskentelyyn |
| A-juniorit       | Vapaa peli                                                                                 | Kannustetaan pelaajia pallonriistoihin ja aktiiviseen jalkatyöskentelyyn |

Mikäli joukkue rikkoo peluuttamissääntöä, voidaan joukkueen johtajia rangaista nousevasti.

Peluuttamissääntöä ei kuitenkaan tarvitse noudattaa, mikäli hyökkäävällä joukkueella on kentällä enemmän hyökkäykseen osallistuvia pelaajia kuin puolustavalla joukkueella on kentällä pelaajia maalivahti pois lukien.

Lisäksi huomioidaan, että 9 metrin ulkopuolella olevat pelaajat voivat vaihtua pelitilanteen mukaan kesken puolustusvuoron

## Rikkomukset, jotka sääntöjen 8:3-6 mukaan johtavat henkilökohtaiseen rangaistukseen

**8:3** Rikkomusten, joissa toiminto pääosaltaan tai pelkästään suuntautuu vastapelaajan kehoon, on johdettava henkilökohtaiseen rangaistukseen. Tämä tarkoittaa, että vapaaheiton tai 7 metrin heiton lisäksi on tarpeen rangaista nousevasti alkaen varoituksesta (16:1) ja jatkuen ulosajoilla (16:3b) ja sulkemisella (16:6d).

Vakavammille rikkomuksille on lisäksi seuraavien päätöksentekokriteereiden mukaan 3 eri rangaistustasoa:

- rikkomukset, joista tulee heti rangaista 2 minuutin ulosajolla (8:4)
- rikkomukset, joista tulee rangaista sulkemisella (8:5)
- rikkomukset, joista tulee rangaista sulkemisella ja joista tulee seurata kirjallinen raportti (8:6).

### Päätöksentekokriteerejä

Seuraavat päätöksentekokriteerit pätevät arvioitaessa yksittäisistä rikkomuksista seuraavien henkilökohtaisten rangaistusten tasoa; näitä kriteereitä tulee käyttää jokaiseen tilanteeseen sopivassa kombinaatiossa:

- a) rikkomuksen suorittavan pelaajan **sijoittuminen** (edessä, sivulla, takana);
- b) mihin **ruumiinosaan** rikkomus kohdistuu (vartalo, heittokäsi, jalat, pää/kaula);
- c) rikkomuksen **kovuus** (vartaloon kohdistuneen kosketuksen kovuus ja/tai oliko vastapelaaja liikkeessä);

d) rikkomuksen **seuraamus**

- vaikutus kehon ja pallon hallintaan
- haitattiinko vai estettiinkö liikkumista
- haitattiinko pelin jatkumista

Rikkomusten arviointiin vaikuttaa myös pelitilanne (heittotilanne, avoimeen pelitilaan liikkuminen, rikkomus vastapelaajan ollessa nopeassa liikkeessä).

## **Rikkomukset, joista tulee seurata suora ulosajo**

### **8:4**

Tietyistä rikkeistä rangaistus on 2 minuutin ulosajo, riippumatta siitä oliko pelaajalla edeltävää varoitusta. Tämä koskee erityisesti tilanteita, joissa rikkova pelaaja ei huomioi vastapelaajalle koituvaa vaaraa (katso myös säännöt 8:5 ja 8:6).

Huomioiden säännön 8:3 päätöksentekokriteerit, tällaisia rikkomuksia voisivat esimerkiksi olla:

- a) rikkomukset, jotka tapahtuvat suurella voimalla ja / tai kohdistuvat nopeasti liikkuvaan vastapelaajaan;
- b) vastapelaajasta kiinni pitäminen pitkän aikaa tai hänen kumoon vetämisensä;
- c) rikkomukset, jotka kohdistuvat päähän/kaulaan;
- d) kova lyönti heittokäteeseen tai vartaloon;
- e) yritys saada vastapelaaja menettämään kehonsa hallinta (esim. yritys ottaa kiinni vastapelaajan jalasta/alaraajasta; katso kuitenkin 8:5a);
- f) kovalla vauhdilla vastapelaajaa päin juokseminen tai hyppääminen.

## Rikkomukset, joista tulee seurata suora sulkeminen

**8:5** Pelaaja, joka vaarantaa vastapelaajan terveyden hyökätessään hänen kimppuunsa, on suljettava (16:6a). Vastapelaajan terveyden vaarantaminen on seuraus rikkomuksen suuresta voimasta tai siitä, että vastapelaaja on tilanteeseen valmistautumaton ja täten puolustuskyvytön (katso sääntö 8:5 selitys).

Sääntöjen 8:3 ja 8:4 kriteerien lisäksi myös seuraavat päätöksentekokriteerit ovat voimassa:

- a) todellinen kehon hallinnan menettäminen juostessa, hypätessä tai heittäessä;
- b) erityisen voimakas toiminta vastapelaajan kehoa kohtaan, erityisesti päähän tai kaulaan kohdistuva; (kehokosketuksen voimakkuus);
- c) rikkomuksen suorittaneen pelaajan välinpitämättömyys rikettä suorittaessa.

### ***⌘ Selitys:***

*Myös fyysiseltä voimaltaan hyvin pieni rikkomus voi olla todella vaarallinen ja mahdollisesti johtaa erittäin vakavaan loukkaantumiseen, mikäli rikkomus tapahtuu tilanteessa, jossa pelaaja hyppää tai juoksee ja on näin ollen puolustuskyvytön.*

*Tässä tilanteessa pelaajaan kohdistuva vaara eikä keho kosketuksen vähäinen voima on perustana arviolle, tulisi-ko tilanteesta tuomita sulkeminen.*

*Tämä koskee myös maalivahtia hänen poistuessaan maalialueeltaan katkaistakseen vastapelaajalle tarkoitetun syötön. Tällöin maalivahdilla on vastuu siitä, ettei kehity tilannetta, joka vaarantaisi vastapelaajan terveyden.*

*Hänet tulee sulkea mikäli:*

- a) hän saa pallon haltuunsa mutta liikkeessaan aiheuttaa törmäyksen vastapelaajan kanssa*
- b) hän ei yllä palloon mutta aiheuttaa törmäyksen vastapelaajan kanssa*

*Mikäli tuomarit ovat vakuuttuneita siitä, että vastapelaaja olisi ilman maalivahdin sääntöjen vastaista tekoa saanut pallon haltuunsa, pitää heidän tuomita 7 metrin heitto.*

**Sulkeminen erityisen välinpitämättömyydestä, erityisen vaarallisesta tai etukäteen harkitusta teosta johtuen (josta tulee myös seurata kirjallinen raportti)**

**8:6** Jos tuomarit arvioivat teon erityisen välinpitämättömäksi, erityisen vaaralliseksi tai etukäteen harkituksi, heidän tulee ottelun jälkeen toimittaa kirjallinen raportti, jotta asianomainen taho pystyy päättämään jatkotoimista. Tunnusmerkkejä, jotka voivat säännössä 8:5 mainittujen seikkojen lisäksi toimia päätöksentekokriteereinä, ovat:

- a) erityisen välinpitämätön tai erityisen vaarallinen teko;
- b) etukäteen harkittu tai ilkeä/häijy teko, joka ei ole missään tekemisessä pelitilanteen kanssa.

**⌘ Selitys:**

*Jos säännöissä 8:5 ja 8:6 mainittu rikkomus tapahtuu peliajan viimeisen 30 sekunnin aikana tarkoituksena estää maali, se tulee tulkita säännön 8:11b mukaan ”erittäin törkeäksi epäurheilijamaiseksi käytökseksi” ja siitä on rangaistava sen mukaan.*

## **Epäurheilijamainen käytös, josta tulee seurata henkilökohtainen rangaistus sääntöjen 8:7-11 mukaan**

Epäurheilijamaiseksi käytökseksi katsotaan kaikenlainen sanallinen ja kehollinen toiminto, joka ei ole hyvän urheiluhengen mukainen. Tämä koskee sekä pelaajia että joukkueen johtajia, niin pelikentällä kuin sen ulkopuolella. Kun rangaistaan epäurheilijamaisesta, törkeän epäurheilijamaisesta ja erittäin törkeän epäurheilijamaisesta käytöksestä, tehdään ero neljän eritasoisen teon välille:

- teot, joista tulee rangaista nousevasti (8:7);
- teot, joista tulee rangaista suoralla ulosajolla (8:8);
- teot, joista tulee rangaista sulkemisella (8:9);
- teot, joista tulee rangaista sulkemisella ja kirjallisella raportilla (8:10a,b)

## **Epäurheilijamainen käytös, josta tulee seurata nouseva rangaistus**

**8:7** Alla kohdissa a–f mainitut teot ovat esimerkkejä epäurheilijamaisesta käytöksestä, joista tulee rangaista nousevasti, alkaen varoituksella (16:1b):

- a) protesti erotuomarin tuomiota vastaan, tai sanallinen tai kehollinen teko tarkoituksena vaikuttaa tuomioihin
- b) vasta- tai kanssapelaajan ahdistelu sanallisesti tai kehonkielellä, tai häirintämielessä tapahtuva vastapelaajalle huutaminen
- c) vastajoukkueen heiton suorittamisen häiritseminen olemalla pitämättä 3 metrin etäisyyttä tai muulla tavoin

- d) yrittämällä harhauttaa erotuomareita koskien vasta-pelaajan tekoa tai tehostamalla teon vaikutusta, saadakseen aikaan peliaikakatkon ja/tai ansaitsemattoman rangaistuksen vastapelaajalle (katso myös säännöt 8:8h 8:8g)
- e) aktiivinen syötön tai heiton estäminen alaraajan polven alapuolella olevalla osalla, kun tämä suurentaa pelaajan kehon pinta-alaa; puhtaista refleksinomaisista toiminnoista, esimerkiksi jalkojen yhteen vetämisestä, ei rangaista (katso myös säännöt 7:8 ja 8:8f 8:8e)
- f) toistuva maalialueelle astuminen taktisessa mielessä.

### **Epäurheilijamainen käytös, josta tulee seurata suora ulosajo**

#### **8:8**

Tietyt epäurheilijamaiset teot katsotaan luonteeltaan vakavammiksi ja niistä tulee seurata suora ulosajo, riippumatta siitä oliko pelaajilla tai joukkueen johtajilla ennestään varoitus. Tämä sisältää:

- a) kovaääniset tai suurieleiset protestit, tai provosoivat eleet
- b) tuomittaessa palloa hallitsevaa joukkuetta vastaan, kun palloa hallitseva pelaaja ei välittömästi pudota tai aseta sitä lattialle
- c) vaihtoalueelle menneen pallon hakemisen estäminen
- d) kun avoimessa heittotilanteessa, ilman häneen kohdistuvaa rikettä, olevan pelaajan heitto osuu maalivahtia päähän; tai kun 7 metrin heiton suoritus osuu maalivahtia päähän ilman että maalivahti selvästi liikuttaa päätään palloa kohti

- e) pallon heittäminen puolustuspelaajan päähän, säännön 2:4 mukaisen ja loppumerkin jälkeen suoritettavan vapaaheiton yhteydessä, jos puolustuspelaaja ei liikuttanut päätään palloa päin;
- f) yhden tai molempien alaraajojen tai jalkojen selvä nostaminen tai liikuttaminen tarkoituksena potkaista/torjua syöttö tai heitto, mikäli tällä on selvä vaikutus pelitilanteeseen (katso myös säännöt 7:8 ja 8:7e)
- g) aktiivisesti vastajoukkueen heiton suorittamisen häiritseminen olemalla pitämättä 3 metrin etäisyyttä tai muulla tavoin
- h) vastustajan hyvin vähäisen tai olemattoman kyseiseen kehonosaan kohdistuneen kontaktin yhteydessä näyttelemällä yrittää harhauttaa erotuomareita katkaisemaan peli ja syyttää rankaisemaan vastapelaajaa (katso myös sääntö 8:7d)
- i) kenttäpelaajan astuessa maalialueelle torjuakseen tyhjää maalia kohti suuntautunutta heittoa
- j) pelikentän ulkopuolella seisovan joukkueen johtajan vahingossa, antaessaan joukkueelleen ohjeita, häiritessä peliä koskemalla palloon tai pelaajaa (katso myös sääntö 8:10b I))

Huom!

Päätöksentekokriteerejä koskien maalivahdin päähän avoimessa heittotilanteessa heitettävää palloa

- Sääntö on sovellettavissa vain avoimessa heittotilanteessa, eli heittäjän ja maalivahdin välissä ei saa olla puolustavaa pelaajaa

- Pallon tulee osua ensiksi päähän. Sääntö ei ole sovellettavissa, mikäli pallo ensin osuu maalivahdin muuhun ruumiinosaan ja kimpoaa siitä päähän
- Sääntö ei ole sovellettavissa, mikäli maalivahti selvästi liikuttaa päätään palloa kohti
- Mikäli maalivahti yrittää johtaa erotuomareita harhaan ja täten saada heitä rankaisemaan heittäjää (esimerkiksi pitelemällä päätään, vaikka pallo osui rintakehään) maalivahtia tulee rangaista säännön 8:8h 8:8g mukaisesti

## **Törkeän epäurheilijamainen käytös, josta tulee seurata sulkeminen**

**8:9** Tietyt epäurheilijamaiset teot katsotaan luonteeltaan niin vakaviksi, että niistä tulee seurata sulkeminen.

Seuraavassa esimerkkejä tällaisista teoista:

- a) pallon heittäminen tai potkaiseminen pois mielenosoituksellisesti erotuomareiden tuomion jälkeen
- b) maalivahdin mielenosoituksellinen kieltäytyminen 7 metrin heiton torjumisesta
- c) pallon tahallinen heittäminen päin vastapelaajaa pelikatkon aikana; jos se tehdään suurella voimalla ja lähietäisyydeltä, se on oikeammin katsottava ”erityisen välinpitämättömäksi teoksi” edellä mainitun säännön 8:6 mukaan
- d) kostaminen itseensä kohdistuneen virheen jälkeen

### **8 Selitys**

7 metrin heiton ja vapaahiton yhteydessä heittäjällä on vastuu, ettei maalivahti tai puolustuspelaaja vaarannu.

**Sulkeminen erittäin törkeän epäurheilijamaisesta käytöksestä (josta tulee myös seurata kirjallinen raportti)**

**8:10**

Jos tuomarit luokittelevat käytöksen erittäin törkeän epäurheilijamaiseksi, rangaistus määräytyy seuraavien sääntöjen mukaan.

Seuraavissa esimerkinomaisissa tapauksissa (a, b) erotuomareiden tulee pelin jälkeen toimittaa kirjallinen raportti, jotta asianmukainen taho pystyy päättämään jatkotoimista.

- a) loukkaava tai uhkaava käyttäytyminen toista henkilöä (esimerkiksi tuomari, ajanottaja/sihtööri, delegaatti, joukkueenjohtaja, pelaaja, katsoja) kohtaan; käytös voi olla sanallista tai ei-sanallista muotoa (esimerkiksi kasvojen tai kehon eleet, kehon kieli tai kehollinen kontakti);
- b) I) joukkueen johtajan puuttuminen peliin, joko pelikentällä tai vaihtoalueella, tai  
II) pelaajan suorittama selkeä maalinsaantitilaisuuden riistäminen joko väärällä pelikentälle astumisella (sääntö 4:6) tai vaihtoalueelta (katso myös sääntö 8:8j)

**Sulkeminen ja 7 metrin heitto tiettyjen pelaajan viimeisten 30 sekuntien aikana tapahtuneiden epäurheilijamaisten tai sääntöjen vastaisten tekojen takia**

**8:11**

Seuraavissa tapauksissa (a, b) vastustajalle tuomitaan 7 metrin heitto.

- a) jos pelaajan viimeisillä 30 sekunneilla pallo on poissa pelistä, ja pelaaja tai joukkueen johtaja, estääkseen vastajoukkuetta saamasta heitto- tai selkeää maalinsaantitilaisuutta, viivyttää vastajoukkueen heiton suo-

ritusta, syyllistynyt pelaaja tai johtaja tulee sulkea ottelusta ja vastustajalle tulee tuomita 7 metrin heitto. Tämä koskee kaikenlaista häirintää (esimerkiksi vähäinen fyysinen kosketus, syötön katkaiseminen, pallon vastaanottamisen estäminen, pallosta irtipäästämisen laiminlyönti);

- b) jos pelaajan viimeisillä 30 sekunnilla pallo on pelissä ja vastustaja
- 1) pelaajan sääntöjen 8:5, 8:6, 8:9, 8:10a tai 8:10b (II) kuvaamalla rikkomuksella
  - 2) johtajan sääntöjen 8:10a tai 8:10b (I) kuvaamalla rikkomuksella

estää palloa hallitsevaa joukkuetta saamasta heittoa kohti maalia tai saavuttamasta selkeää maalinsaantitilaisuutta, syyllistynyt pelaaja tai johtaja tulee kyseisen sääntökohdan perusteella sulkea ottelusta ja vastustajalle tulee tuomita 7 metrin heitto.

Jos rikottu pelaaja tai hänen joukkueoverinsa tekee maalin ennen pelin katkaisemista, 7 metrin heittoa ei tule tuomita.

**Huom:**

Erotuomareiden tulee toimittaa kirjallinen raportti sääntöjen 8:6 ja 8:10 vastaisista teoista.

## Sääntö 9 Maalin tekeminen

**9:1** Maali on tehty, kun koko pallo on ylittänyt maalirajan (katso kuva 4), edellyttäen, ettei heittäjä eikä hänen kansapelaajansa tai joukkueenjohtajansa ole syyllistynyt mihinkään sääntörikkomukseen ennen heittoa eikä sen aikana.

Maalierotuomari vahvistaa kahdella lyhyellä vihellyksellä ja käsimerkillä nro 12, että maali on tehty.

Maali on hyväksyttävä, jos puolustaja tekee sääntörikkomuksen, mutta pallo menee silti maaliin.

Maalia ei voida hyväksyä, jos erotuomari, ajanottaja tai delegaatti on katkaissut pelin ennen kuin pallo on kokonaan ylittänyt maalirajan.

On hyväksyttävä maali vastustajille, jos pelaaja pelaa pallon omaan maaliinsa, paitsi tilanteessa, jossa maalivah ti on suorittamassa ulosheittoa (12:2, 2. kappale).

### ⌘ *Selitys:*

*Maali on tuomittava, jos joku tai jokin otteluun osallistumaton (katsojat jne.) estää palloa menemästä maaliin ja erotuomarit ovat vakuuttuneet siitä, että pallo muuten olisi mennyt maaliin.*

**9:2** Hyväksyttyä maalia ei enää voida mitätöidä sen jälkeen, kun erotuomari on viheltänyt sen jälkeisen alkuheiton suorittamiseksi (katso kuitenkin säännön 2:9 selitys).

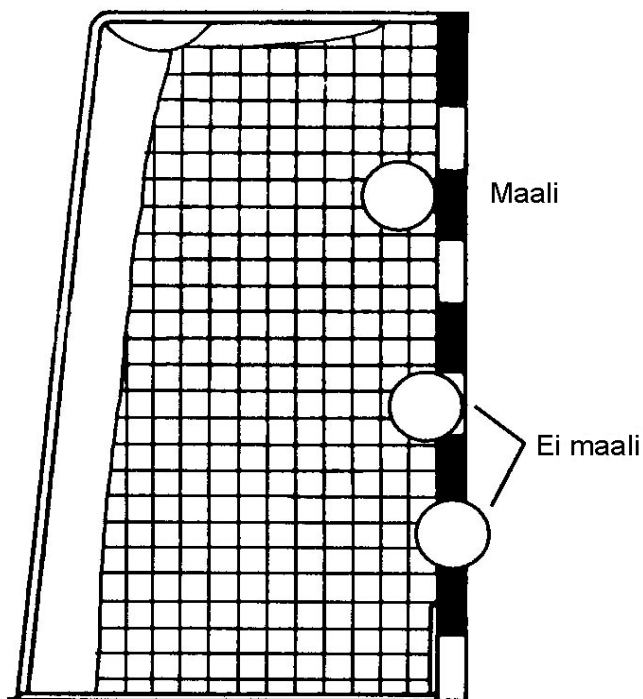
Erotuomareiden täytyy (ilman alkuheittoa) ilmaista, että he ovat hyväksyneet maalin, jos puoliajan loppumerkki kuuluu välittömästi sen jälkeen, kun maali on tehty, ja ennen kuin alkuheitto voidaan suorittaa.

## α Selitys

*Maali tulisi merkitä tulostaululle heti kun erotuomarit ovat hyväksyneet sen.*

- 9:3** Joukkue, joka on tehnyt enemmän maaleja kuin vastustajat, on voittaja. Ottelu on tasapeli, jos molemmat joukkueet ovat tehneet saman määrän maaleja tai eivät yhtään maalia (katso 2:2).

**Kuva 4:** Maalin tekeminen



## Sääntö 10 Alkuheitto

**10:1** Ottelun alkaessa alkuheiton suorittaa se joukkue, joka voittaa arvonnan ja valitsee aloituksen pallo hallinnassaan. Vastustajilla on sitten oikeus valita kenttäpuolet. Vaihtoehtoisesti, jos joukkue, joka voittaa arvonnan, valitsee mieluummin kenttäpuolet, niin vastustajat suorittavat alkuheiton.

Joukkueet vaihtavat kenttäpuolia ottelun toista puoliaikaa varten. Toisen puoliajan alussa alkuheiton suorittaa se joukkue, jolla ei ollut alkuheittoa ottelun alkaessa.

Uusi arvonta suoritetaan ennen jokaista jatkoaikajaksoa, ja kaikki yllä mainitut säännön 10:1 määräykset koskevat myös jatkoaikaa.

**10:2** Kun maali on tehty, peli käynnistetään sen joukkueen alkuheitolla, jonka maaliin maali on tehty (katso kuitenkin sääntö 9:2, 2. kappale).

**10:3** Seuraavat kaksi vaihtoehtoa koskien alkuheittoa ovat voimassa.

a) Alkuheitto keskirajalta

Alkuheitto suoritetaan mihin suuntaan tahansa kentän keskustasta (sallituin sivusuuntaisin noin 1,5 metrin poikkeamin).

Sitä edeltää vihellysmerkki, jonka jälkeen se on suoritettava 3 sekunnin kuluessa (13:1a, 15:7 3. kappale). Alkuheittoa suorittavan pelaajan täytyy seistä vähintään toinen jalka keskirajalla ja toinen rajalla tai sen takana (15:6), pysyen tässä asennossa, kunnes pallo on irronnut hänen kädestään (13:1a, 15:7 3. kappale) (katso myös Tulkintaohje nro 5).

Heittäjän kanssapelaajat eivät saa ylittää keskirajaa ennen vihellysmerkkiä (15:6).

b) Alkuheitto alkuheittoalueelta

- Alkuheitto suoritetaan alkuheittoalueelta mihin pelikentän suuntaan tahansa. Sitä edeltää erotuomarin käynnistysvihellys, jonka jälkeen se tulee suorittaa kolmen sekunnin sisällä (13:1a, 15:7 3.luku)
- Alkuheiton käynnistysvihellys voidaan suorittaa ainoastaan, kun pallo on alkuheittoalueen sisällä ja heiton suorittajalla ovat kokonaan vähintään yksi jalka alkuheittoalueen alkuheittoalueen sisällä (15:6)
- Heiton suorittaja ei saa millään kehon osallaan ylittää alkuheittoalueen rajaa ennen kuin alkuheitto katsotaan suoritetuksi (13:1a, 15:7 3. luku)
- Heiton suorittaja saa käynnistysvihellyksen jälkeen liikkua vapaasti alkuheittoalueella mutta hän ei saa pomputtaa palloa (13:1, 15:7 3. luku)
- Heitto voidaan suorittaa juosten. Hyppääminen ei ole sallittua heittoa suoritettaessa (13:1a, 15:7 3. luku)
- Alkuheitto katsotaan suoritetuksi kun
  - o Pallo on irronnut heiton suorittajan kädestä, ja sen jälkeen kokonaan ylittänyt alkuheittoalueen rajan  
TAI
  - o Vaikka tämä tapahtuisi alkuheittoalueen sisäpuolella, pallo on syötetty kanssapelaajalle ja tämä on kosketanut sitä tai saanut sen haltuunsa
- Heiton suorittajan kanssapelaajat eivät saa ylittää keskirajaa ennen käynnistysvihellystä, paitsi jos he ovat alkuheittoalueen sisäpuolella (15:6)

- Puolustavan joukkueen pelaajien on oltava alkuheittoalueen ulkopuolella ja he eivät saa koskettaa alkuheittoalueen sisäpuolella olevaa palloa tai vastustajaa ennen kuin alkuheitto katsotaan suoritetuksi (15:4, 8:7c, 8:8g 8:8f). He saavat seisoa välittömästi alkuheittoalueen ulkopuolella.

#### 10:4

Kummankin puolijan (mukaan lukien jatkoajan jaksot) alussa suoritettavia alkuheittoja varten kaikkien pelaajien täytyy olla omilla kenttäpuolillaan tai, suorittavan joukkueen osalta, alkuheittoalueella.

Kuitenkin maalin jälkeen suoritettavia alkuheittoja varten heittäjän vastustajien sallitaan olevan kentän molemmilla puolilla.

Jos alkuheitto suoritetaan keskirajalta (10:3a), vastustajien täytyy olla vähintään 3 metrin päässä alkuheittoa suorittavasta pelaajasta (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8g 8:8f).

Jos alkuheitto suoritetaan alkuheittoalueelta (10:3b), vastustajien täytyy olla koko kehollaan alueen ulkopuolella (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8g 8:8f)

## Sääntö 11 Sisäänheitto

**11:1** Sisäänheitto tuomitaan, kun pallo on kokonaisuudessaan ylittänyt sivurajan, tai kun puolustavan joukkueen kenttäpelaaja on viimeisenä koskettanut palloa ennen kuin se ylittää hänen joukkueensa päätyrajan.

Se tuomitaan myös, kun pallo on koskettanut kattoa tai kiinnitettyä laitetta pelikentän yläpuolella.

**11:2** Sisäänheiton suorittavat ilman erotuomareiden vihellysmerkkiä (katso kuitenkin 15:5b) sen joukkueen, jonka pelaaja viimeksi kosketti palloa ennen kuin se ylitti rajan tai kosketti kattoa tai kiinnitettyä laitetta, vastustajat.

**11:3** Sisäänheitto suoritetaan siitä pisteestä, missä pallo ylitti sivurajan tai, jos se ylitti ulkopäätyrajan, sivurajan ja ulkopäätyrajan leikkauspisteestä ao. puolelta.

Sisäänheitto pallon kosketettua kattoa tai kiinnitettyä laitetta pelikentän yläpuolella suoritetaan kosketuspaikka lähimpänä sijaitsevan sivurajan lähimmästä pisteestä.

**11:4** Heittäjän täytyy seistä jalka sivurajalla ja pysyä oikeassa paikassa, kunnes pallo on irronnut hänen kädestään. Toisen jalan sijoittumiselle ei ole rajoituksia (13:1a, 15:6, 15:7 2. ja 3. kappale).

**11:5** Kun sisäänheittoa suoritetaan, vastustajat eivät saa olla 3 metriä lähempänä heittäjää (15:4, 15:9, 8:7c, **8:8g 8:8f**).

Heille on kuitenkin sallittua seistä välittömästi oman maalialuerajansa ulkopuolella, vaikka etäisyys heidän ja heittäjän välillä tällöin on alle 3 metriä.

## Sääntö 12 Ulosheitto

### 12:1 Ulosheitto tuomitaan kun:

- a) vastajoukkueen pelaaja on astunut maalialueelle rikkoen sääntöä 6:2a;
- b) maalivahdilla on ollut pallon **ja kehonsa hallinta** maalialueella tai pallo on ollut pysähtyneenä maalialueella (6:4-5);
- c) vastajoukkueen pelaaja on koskettanut palloa sen vieressä tai ollessa paikallaan lattialla maalialueella (6:5 1. kappale); tai
- d) pallo on ylittänyt päätyrajan kosketettuaan viimeksi maalivahtia tai vastajoukkueen pelaajaa.

Tämä tarkoittaa, että kaikissa näissä tilanteissa pallon katsotaan olevan poissa pelistä ja että peliä jatketaan ulosheitolla (13:3), jos tapahtuu rikkomus ulosheiton tuomitsemisen ja sen suorituksen välillä (**katso myös säännön 7 määritelmä milloin ”pallo on pelissä”**).

### 12:2 Maalivahti suorittaa ulosheiton ilman erotuomarin vihelysmerkkiä (katso kuitenkin 15:5b), maalialueelta maalialuerajan yli.

Jos joukkueen, jonka tulee suorittaa ulosheitto pelaa ilman maalivahtia, maalivahti tulee vaihtaa yhden kenttäpelaajan tilalle (4:4). Erotuomarit päättävät onko peliaikatarkko tarpeen (Sääntö 2:8 2. kappale, Tulkintaohje nro 2).

Ulosheitto katsotaan suoritetuksi, kun maalivahdin heittäämä pallo on kokonaan ylittänyt maalialuerajan.

Toisen joukkueen pelaajat saavat sijoittua välittömästi maalialuerajan ulkopuolelle, mutta he eivät saa koskettaa palloa ennen kuin se on kokonaan ylittänyt rajan (15:4, 15:9, 8:7c, **8:8g 8:8f**).

## Sääntö 13 Vapaaheitto

### Vapaaheittotuomio

**13:1** Periaatteessa erotuomarit katkaisevat pelin ja määräävät sitä jatkettavaksi vastustajien vapaaheittolla, kun:

- a) palloa hallitseva joukkue tekee sääntörikkomuksen, jonka täytyy johtaa pallon hallinnan menetykseen (katso säännöt 4:2-3, 4:5-6, 4:9, 5:6-10, 6:5 1. kappale, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 3. kappale ja 15:8);
- b) vastajoukkue tekee sääntörikkomuksen, joka aiheuttaa palloa hallitsevalle joukkueelle pallon hallinnan menetyksen (katso säännöt 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10).

**13:2** Erotuomareiden tulisi sallia pelin jatkuminen välttämättä pelin katkaisemista liian aikaisin vapaaheittotuomiolla.

Tämä tarkoittaa, että säännön 13:1a kohdalla erotuomareiden ei pitäisi tuomita vapaaheittoa, jos puolustava joukkue saa pallon hallintaansa välittömästi hyökkäävän joukkueen tekemän sääntörikkomuksen jälkeen.

Vastaavasti säännön 13:1b kohdalla erotuomareiden ei tulisi puuttua tilanteeseen ennen kuin on selvää, että hyökkäävä joukkue on menettänyt pallon hallinnan tai ei pysty puolustavan joukkueen tekemän rikkomuksen takia jatkamaan hyökkäystään.

Jos sääntörikkomuksen vuoksi on määrättävä henkilökohtainen rankaiseminen, erotuomarit voivat päättää katkaista pelin välittömästi, jollei tämä aiheuta haittaa rikkomuksen tehneen joukkueen vastustajille. Muutoin rankaisemista tulisi siirtää, kunnes olemassa oleva tilanne on ohi.

Sääntö 13:2 ei periaatteessa koske säännön 4:2-3 tai 4:5-6 rikkomuksia, jolloin peli on katkaistava välittömästi, normaalisti ajanottajan, delegaatin tai erotuomarin toimesta.

### 13:3

Jos rikkomus, joka normaalisti johtaisi vapaaheitto säännön 13:1a-b mukaan, tapahtuu pallon ollessa poissa pelistä, peliä jatketaan heitolla, joka vastaa meneillään olevan pelikatkon syytä. (katso myös sääntö 8:11a, peliajan viimeisiä 30 sekuntia koskevat erityisohjeet sekä sähköisen aikalisäjärjestelmän säännöt)

### 13:4

Lisänä säännössä 13:1a-b mainittuihin tilanteisiin, vapaaheittoa käytetään myös pelinjakamistapana tietyissä tilanteissa, joissa peli on katkaistu (pallon ollessa pelissä), vaikkei mitään sääntörikkomusta ole tapahtunut:

- a) jos toisella joukkueella on pallo hallinnassaan pelin katkaisuhetkellä, tämän joukkueen tulee säilyttää pallon hallinta;
- b) jollei kummallakaan joukkueella ole palloa hallinnassaan, pallon hallinta annetaan sille joukkueelle, jonka hallinnassa pallo viimeksi oli.

### 13:5

Jos vapaaheitto tuomitaan sitä joukkuetta vastaan, jolla on pallo hallinnassaan, kun erotuomari viheltää, täytyy pelaajan, jolla pallo tuolla hetkellä on, välittömästi pudottaa tai asettaa se lattialle, jotta se on pelattavissa (8:8b).

## Vapaaheiton suoritus

### 13:6

Vapaaheitto suoritetaan normaalisti ilman erotuomarin vihellysmerkkiä (katso kuitenkin 15:5b) ja periaatteessa siitä paikasta, missä rikkomus tapahtui.

Seuraavat ovat poikkeuksia tästä periaatteesta:

Säännössä 13:4a-b kuvatuissa tilanteissa vapaaheitto suoritetaan vihellysmerkin jälkeen periaatteessa siitä paikasta, missä pallo pelinkatkaisuhetkellä oli.

Jos erotuomari tai delegaatti (kansainvälisen tai kansallisen liiton) katkaisee pelin puolustavan joukkueen pelaajan tai johtajan rikkomuksen takia, ja tämä johtaa suulliseen huomautukseen tai henkilökohtaiseen rangaistukseen, vapaaheitto tulisi suorittaa siitä paikasta, missä pallo pelinkatkaisuhetkellä oli, jos tämä on sijainniltaan edullisempi kuin paikka, jossa rikkomus tapahtui.

Sama poikkeus kuin edellisessä kohdassa pätee myös, jos ajanottaja katkaisee pelin sääntöjen 4:2-3 tai 4:5-6 rikkomusten vuoksi.

Kuten mainittu säännössä 7:11, passiivisen pelin vuoksi tuomitut vapaaheitot on suoritettava paikasta, jossa pallo oli, kun peli katkaistiin.

Edellä olevien kohtien määrittämisestä periaatteista ja menettelytavoista poiketen vapaaheittoa ei milloinkaan voida suorittaa heittävän joukkueen omalta maalialueelta eikä vastustajien vapaaheittorajan sisäpuolelta.

Kaikissa tilanteissa, joissa jokin edellä olevista kohdista vie jommallekummalle näistä alueista, suorituspaikka täytyy siirtää lähimpään pisteeseen välittömästi poisrajatun alueen ulkopuolelle.

## ⌘ Selitys:

*Jos vapaahieiton oikea paikka on puolustavan joukkueen vapaahieitorajalla, suorituksen täytyy tapahtua jokseenkin tarkasta pisteestä. Kuitenkin mitä kauempana paikka on puolustavan joukkueen vapaahieitorajasta, sitä enemmän on varaa sallia vapaahieiton suoritus lyhyen etäisyyden päästä tarkasta pisteestä. Tämä vara kasvaa asteittain 3 metriin asti, mikä soveltuu tapaukseen, jossa vapaahieitto suoritetaan juuri heittävän joukkueen oman maalialueen ulkopuolelta.*

*Edellä selvitetty vara ei koske säännön 13:5 rikkomisen jälkeistä tilannetta, jos tästä rikkomuksesta rangaistaan säännön 8:8b mukaisesti. Sellaisissa tapauksissa suorituksen tulisi aina tapahtua siitä tarkasta pisteestä, missä rikkomus on tapahtunut.*

### 13:7

Heittävän joukkueen pelaajat eivät saa koskettaa eivätkä ylittää vastustajien vapaahieitorajaa ennen kuin vapaahieitto on suoritettu. Katso myös säännön 2:5 mukainen erityisrajoitus.

Erotuomareiden täytyy oikaista hyökkäävien pelaajien, jotka ovat vapaahieitorajan ja maalialuerajan välissä vapaahieiton suorituksen aikana, sijoittumiset, jos virheellisillä sijoittumisilla on vaikutusta peliin (15:3, 15:6).

Vapaahieitto on sitten suoritettava vihellysmerkin jälkeen (15:5b).

Samaa menettelyä noudatetaan (sääntö 15:7, 2. kappale), jos heittävän joukkueen pelaajat astuvat vapaahieiton suorituksen aikana kielletylle alueelle (ennen kuin pallo on irronnut heittäjän kädestä), jollei heiton suoritusta ole edeltänyt käynnistysvihellys.

Jos tapauksessa, jossa vapaaheiton suoritukseen on annettu lupa vihellysmerkillä, hyökkäävän joukkueen pelaajat koskettavat vapaaheittorajaa tai ylittävät sen ennen kuin pallo on irronnut heittäjän kädestä, on tuomittava vapaaheitto puolustavalle joukkueelle (15:7 3. kappale, 13:1a).

### 13:8

Vapaaheittoa suoritettaessa vastustajien täytyy pysyä vähintään 3 metrin etäisyydellä heittäjästä. Heidän sallitaan kuitenkin seistä välittömästi maalialueajansa ulkopuolella, jos vapaaheitto suoritetaan heidän vapaaheittorajaltaan. Vapaaheiton suorittamisen häirinnästä rangaistaan sääntöjen 15:9, 8:7c ja **8:8g 8:8f** mukaan.

## Sääntö 14 7 metrin heitto

### 7 metrin tuomio

**14:1** 7 metrin heitto tuomitaan kun:

- a) vastajoukkueen pelaaja tai johtaja sääntöjen vastaisesti riistää selvän maalinsaantitilaisuuden missä tahansa kentällä;
- b) annetaan, **jonkun muun kuin erotuomareiden toimesta**, aiheeton vihellysmerkki selvän maalinsaantitilaisuuden aikana;
- e) riistetään selvä maalinsaantitilaisuus jonkun otteluun osallistumattoman peliin puuttumisen vuoksi, esimerkiksi katsojan astuessa pelikentälle tai pysäyttäessä pelaajia vihellysmerkillä (paitsi säännön 9:1 selityksen tarkoittamissa tapauksissa).
- f) sääntöjä 8:11a tai 8:11b koskevien rikkomusten yhteydessä (katso kuitenkin 8:11 viimeinen kappale)

Yhdenmukaisuuden perusteella tätä sääntöä noudatetaan myös "force majeure"-tapauksessa, kuten äkillisen sähkökatkon sattuessa selvän maalinsaantitilaisuuden aikana.

"Selvän maalinsaantitilaisuuden" määritelmästä katso Tulkintaohje nro 6.

## 14:2

Jos hyökkäävä pelaaja säilyttää pallon ja kehon täyden hallinnan säännön 14:1a rikkomuksesta huolimatta, ei ole mitään syytä antaa 7 metrin heittoa, vaikkei pelaaja sen jälkeen onnistukaan hyödyntämään selvää maalinsaanti-tilaisuutta.

Aina kun kysymyksessä on mahdollinen 7 metrin tuomio, erotuomareiden tulisi pidäytyä puuttumasta tilanteeseen kunnes he voivat selkeästi määrittää, onko 7 metrin tuomio todella oikeutettu ja tarpeellinen.

Jos hyökkäävä pelaaja etenee maalin tekoon huolimatta puolustajien sääntöjenvastaisesta estämisestä, ei selvästikään ole mitään syytä 7 metrin heittoon.

Toisaalta jos käy ilmeiseksi, että pelaaja todella on menettänyt pallon tai kehon hallinnan rikkomuksen takia niin, ettei selvää tilaisuutta enää ole, on 7 metrin heitto tuomittava.

Sääntö 14:2 ei ole voimassa säännöissä 4:2-3 tai 4:5-6 mainituissa tilanteissa, jolloin peli on ajanottajan, delegaatin tai erotuomarin toimesta katkaistava heti.

## 14:3

Tuomitessaan 7 metrin heiton erotuomarit voivat määrätä peliaikakatkon, mutta vain, jos kysymyksessä on olennainen esimerkiksi maalivahdin tai heittäjän vaihtamisesta johtuva viivytyks, ja peliaikakatkon määrääminen olisi Tulkintaohje 2:ssa määritettyjen periaatteiden ja perusteiden mukaista.

### 7 metrin heiton suoritus

## 14:4

7 metrin heitto on suoritettava heittona maalia kohti 3 sekunnin kuluessa erotuomarin vihellysmerkistä (15:7 3. kappale, 13:1a).

- 14:5** 7 metrin heittoa suorittavan pelaajan täytyy sijoittua 7 metrin rajan taakse, enintään yhden metrin päähän rajasta (15:1, 15:6). Erotuomarin vihellyksen jälkeen heittäjä ei saa koskettaa eikä ylittää 7 metrin rajaa ennen kuin pallo on irronnut hänen kädestään (15:7 3. kappale 13:1a).
- 14:6** Heittäjä tai hänen kanssapelaajansa ei saa pelata palloa uudelleen 7 metrin heiton suorituksen jälkeen ennen kuin pallo on koskettanut vastapelaajaa tai maalia (15:7 3. kappale, 13:1a).
- 14:7** Kun 7 metrin heittoa suoritetaan, heittäjän kanssapelaajien täytyy pysyä vapaaheittorajan ulkopuolella, kunnes pallo on irronnut heittäjän kädestä (15:3, 15:6). Jolleivät he noudata tätä, tuomitaan vapaaheitto 7 metrin heittoa suorittavaa joukkuetta vastaan (15:7 3. kappale, 13:1a).
- 14:8** Kun 7 metrin heittoa suoritetaan, vastajoukkueen pelaajien täytyy pysyä vapaaheittorajan ulkopuolella ja vähintään 3 metrin päässä 7 metrin rajasta, kunnes pallo on irronnut heittäjän kädestä. Jolleivät he noudata tätä, 7 metrin heitto uusitaan, jos se ei johda maaliin, mutta tästä ei rangaista henkilökohtaisesti.
- 14:9** 7 metrin heitto on uusittava, jollei maalia ole tehty, jos maalivahti ylittää rajaviivansa, eli 4 metrin rajan (1:7, 5:11), ennen kuin pallo on irronnut heittäjän kädestä. Tämä ei kuitenkaan aiheuta maalivahdin henkilökohtaista rankaisemista.
- 14:10** Ei ole enää sallittua vaihtaa maalivahteja sen jälkeen, kun heittäjä on valmiina suorittamaan 7 metrin heiton seisten oikealla paikalla pallo kädessään. Jokainen yritys suorittaa vaihto tässä tilanteessa on rangaistava epäurheilijamaisena käytöksenä (8:7c, 16:1b ja 16:3d).

## **Sääntö 15 Yleisiä ohjeita heittojen (alkuheiton, sisäänheiton, ulosheiton, vapaaheiton ja 7 metrin heiton) suorituksesta**

### **Heittäjä**

**15:1** Ennen heiton suorittamista heittäjän täytyy olla sijoittunut oikein heittoa koskevien määräysten mukaisesti. Pallon täytyy olla heittäjän kädessä (15:6).

Suorituksen aikana, ulosheittoa (katso 12:2) ja alkuheitto-alueelta suoritettavaa alkuheittoa (10:3b) lukuun ottamatta, heittäjän saman jalan yhden osan täytyy jatkuvasti koskettaa lattiaa, kunnes pallo irtoaa (katso kuitenkin 10:3b). Toista jalkaa saa nostaa ja laskea alas toistuvasti (katso myös sääntö 7:6).

Heittäjän täytyy pysyä oikein sijoittuneena, kunnes heitto on suoritettu (15:7, 2. ja 3. kappale).

### **HUOM!**

Heittoa suorittaessa (ulosheittoa lukuun ottamatta) heittäjän tulee seistä, eli mikään muu ruumiinosa kuin jalka ei saa koskettaa lattiaa.

**15:2** Heitto katsotaan suoritetuksi, kun pallo on irronnut heittäjän kädestä (katso kuitenkin 12:2, 10:3a 2. kappale ja 10:3b).

Heittäjä ei saa koskettaa palloa uudelleen ennen kuin se on koskettanut toista pelaajaa tai maalia (15:7, 15:8). Katso myös säännön 14:6 mukaisten tilanteiden lisärajoitukset.

Maali voidaan tehdä suoraan mistä heitosta tahansa, paitsi että ”omaa maalia” ei voi tehdä suoraan ulosheitosta (12:1), eli pudottamalla pallo omaan maaliin.

## Heittäjän kanssapelaajat

**15:3**

Kanssapelaajien täytyy sijoittua asianomaista heittoa koskevien määräysten mukaisesti (15:6). Pelaajien täytyy pysyä oikein sijoittuneina, kunnes pallo on irronnut heittäjän kädestä, paitsi säännön 10:3a 2. kohdan mukaisessa tilanteessa. (katso kuitenkin sääntö 10:3b)

Suorituksen aikana kanssapelaaja ei saa koskettaa palloa, eikä sitä saa hänelle siirtää (15:7 2. ja 3. kappale).

## Puolustavat pelaajat

**15:4**

Puolustavien pelaajien täytyy sijoittua heittoa koskevien määräysten mukaisesti ja pysyä oikein sijoittuneina, kunnes pallo on irronnut heittäjän kädestä (katso kuitenkin säännöt 10:3b, 12:2 ja 15:9)

Erotuomarit eivät saa oikaista puolustavien pelaajien väärin sijoittumista, jos hyökkäävät pelaajat eivät kärsi haittaa heiton välittömästä suorittamisesta. Jos haittaa syntyy, sijoittumiset on oikaistava.

## Käynnistysvihellys

**15:5**

Erotuomarin täytyy viheltää pilliin pelin uudelleen käynnistämiseksi:

- a) aina alkuheiton (10:3) tai 7 metrin heiton (14:4) yhteydessä;
- b) vapaaheiton, ulosheiton ja vapaaheiton yhteydessä:
  - pelin käynnistämiseksi peliaikakatkon jälkeen;
  - pelin käynnistämiseksi vapaaheitolla säännön 13:4 mukaan;
  - kun suoritus on viivästynyt;
  - pelaajien sijoittumisten oikaisemisen jälkeen;
  - huomautuksen tai varoituksen jälkeen.

Erotuomari voi arvioida selvyuden vuoksi tarpeelliseksi viheltää käynnistysvihellys missä muussa tilanteessa tahansa.

Periaatteessa erotuomarin ei pidä antaa käynnistysvihellystä ennen kuin sääntöjen 15:1, 15:3 ja 15:4 vaatimukset on täytetty (katso kuitenkin 13:7 2. kappale ja 15:4 2. kappale).

Jos erotuomari viheltää heiton suorittamiseksi huolimatta osan pelaajista väärästä sijoittumisesta, nämä pelaajat ovat täysin oikeutettuja osallistumaan peliin.

Vihellysmerkin jälkeen heittäjän täytyy pelata pallo 3 sekunnin kuluessa.

### Rangaistukset

**15:6** Heittäjän tai hänen kanssapelaajiensa rikkomusten ennen heiton suoritusta, tyypillisesti virheellisten sijoittumisten tai kanssapelaajan pallokosketuksen muodossa, tulee johtaa oikaisuun (katso kuitenkin 13:7 2. kappale).

**15:7** Heittäjän tai hänen kanssapelaajiensa (15:1-3) heiton suorituksen aikana suorittamien seuraamukset riippuvat ensisijaisesti siitä, edelsikö pelinkäynnistysvihellys suoritusta.

Periaatteessa kaikki rikkomukset suorituksen aikana, jota pelinkäynnistysvihellys ei edeltänyt, on hoidettava oikaisemalla ja suorittamalla heitto uudelleen vihellysmerkin jälkeen.

Kuitenkin tässä noudatetaan säännön 13:2 kanssa yhdenmukaista hyötyperiaatetta. Jos heittäjän joukkue välitörmästi väärän suorituksen jälkeen menettää pallon hallinnan, heitto yksinkertaisesti katsotaan suoritetuksi ja peli jatkuu.

Periaatteessa kaikista rikkomuksista käynnistysvihellyksen jälkeen on rangaistava.

Tätä noudatetaan esimerkiksi, jos heittäjä hyppää suorituksen aikana, pitää palloa hallussaan kauemmin kuin 3 sekuntia tai liikkuu pois oikeasta paikasta ennen kuin pallo on irronnut hänen kädestään.

Sitä noudatetaan, jos kanssapelaajat liikkuvat väärin paikkoihin vihellysmerkin jälkeen, mutta ennen kuin pallo on irronnut heittäjän käsistä (poikkeus: 10:3a 2. kappale). Sellaisissa tapauksissa alkuperäinen heitto menetetään ja vastajoukkueelle tuomitaan vapaaheitto (13:1a) rikkomuspaikasta (katso kuitenkin sääntö 2:6).

Säännön 13:2 mukainen hyötynäkökohta on voimassa eli jos heittäjän joukkue menettää pallon ennen kuin erotuomareilla on tilaisuus puuttua asiaan, peli jatkuu.

#### 15:8

Periaatteessa kaikista suoritusta välittömästi seuraavista mutta siihen liittyvistä rikkomuksista on rangaistava.

Tämä koskee säännön 15:2 2. kappaleen rikkomusta eli jos heittäjä koskettaa palloa toisen kerran ennen kuin se on koskettanut toista pelaajaa tai maalia. Se voi tapahtua kuljettamalla tai tarttumalla palloon uudelleen sen jälkeen, kun se on ilmassa tai on laskettu lattialle.

Tästä rangaistaan vastajoukkueen vapaaheitolla (13:1a). Kuten säännön 15:7 3. kappaleen tapauksessa, hyötyperiaate on voimassa.

#### 15:9

Lukuun ottamatta säännöissä 14:8, 14:9, 15:4 2. kappale ja 15:5 3. kappale esitettyjä tapauksia, puolustavia pelaajia, jotka estävät vastajoukkueen heiton suoritusta esimerkiksi olemalla alun perin sijoittumatta oikein tai siirtymällä myöhemmin väärään paikkaan, tulee rangaista. Tämä pätee riippumatta siitä, tapahtuuko se ennen suoritusta vai sen aikana (ennen kuin pallo on irronnut heittäjän kädestä).

Se pätee myös, edelsipä heittoa käynnistysvihellys tai ei. Säännöt 8:7c tai 8:8g 8:8f ovat voimassa yhdessä sääntöjen 16:1b ja 16:3d kanssa.

Jos puolustajan estäminen vaikutti kielteisesti heittoon, tämän tulee periaatteessa johtaa palloa hallitsevan joukkueen vapaaheittoon. Mikäli estäminen vaikutti kielteisesti 7 metrin heittoon, heitto tulee uusia. Jos heitto, johon puolustajan estäminen on kielteisesti vaikuttanut, on periaatteessa uusittava.

## Sääntö 16 Rangaistukset

### Varoitus

**16:1** Varoitus on sopiva rangaistus:

a) rikkomuksista, joista tulee rangaista nousevasti (8:3; vertaa kuitenkin 16:3b ja 16:6d);

b) epäurheilijamaisesta käytöksestä, josta tulee rangaista nousevasti (8:7);

### ⌘ *Selitys:*

*Yksittäiselle pelaajalle ei tulisi antaa enempää kuin yksi varoitus, eikä joukkueelle enempää kuin 3 varoitusta. Sen jälkeen rangaistuksen tulisi olla vähintään 2 minuutin ulosajo.*

*Pelaajalle, jolla on jo ollut 2 minuutin ulosajo, ei sen jälkeen tulisi antaa varoitusta.*

*Yhden joukkueen johtajille ei tulisi yhteensä antaa enempää kuin yksi varoitus.*

**16:2** Erotuomarin tulee näyttää varoitus syylliselle pelaajalle tai johtajalle sekä ajanottajalle/sihteerille pitämällä ylhäällä keltaista korttia. (Käsimerkki nro 13).

## Ulosajo

**16:3**

Ulosajo (2 minuuttia) on sopiva rangaistus:

- a) virheellisestä vaihdosta, jos ylimääräinen pelaaja astuu kentälle tai jos pelaaja luvottomasti estää peliä vaihtoalueelta (4:5-6); huomioi kuitenkin sääntö 8:10b (II);
- b) säännössä 8:3 mainituista rikkomuksista, jos pelaaja/joukkue on jo saanut maksimimäärän varoituksia (katso 16:1 selitys);
- c) säännössä 8:4 mainituista rikkomuksista;
- d) säännössä 8:7 mainitusta epäurheilijamaisesta käytöksestä, jos pelaaja ja/tai joukkue on jo saanut maksimimäärän varoituksia;
- e) joukkueen johtajan säännössä 8:7 mainitusta epäurheilijamaisesta käytöksestä, jos yksi joukkueen johtajista on jo saanut varoituksen;
- f) pelaajan tai johtajan säännössä 8:8 mainitusta epäurheilijamaisesta käytöksestä, katso myös 4:6;
- g) seuraamuksena pelaajan tai johtajan sulkemisesta (16:8 2. kappale; katso kuitenkin 16:11b);
- h) pelaajan epäurheilijamaisesta käytöksestä ennen kuin peli on jälleen käynnistetty hänen saatuaan juuri 2 minuutin ulosajon (16:9a).

## α Selitys:

*Saman joukkueen johtajille ei ole mahdollista antaa yhteensä enempää kuin yksi 2 minuutin ulosajo. Kun 2 minuutin ulosajo tuomitaan joukkueen johtajalle 16:3e:n mukaisesti, johtaja saa jäädä vaihtoalueelle ja suorittaa tehtäviään. Joukkueen vahvuutta kentällä vajennetaan kuitenkin 2 minuutiksi.*

**16:4** Määrättyään peliaikakatkon erotuomarin pitää selvästi näyttää ulosajo syylliselle pelaajalle tai johtajalle sekä ajanottajalle/sihteerille määräysten mukaisella käsimerkillä, eli käsivarsi ylhäällä kaksi sormea ojennettuina (Käsi-merkki nro 14).

**16:5** Ulosajo on aina peliajan 2 minuutiksi; saman pelaajan kolmas ulosajo johtaa aina sulkemiseen (16:6d).

Ulosajettu pelaaja ei ulosajonsa aikana saa osallistua peliin, eikä joukkue saa korvata häntä pelikentällä.

Ulosajoaika alkaa, kun peli jälleen käynnistetään vihellysmerkillä.

2 minuutin ulosajo jatkuu ottelun toisella puoliajalla, jollei se ole päättynyt ensimmäisen puoliajan päättyessä. Sama pätee siirryttäessä varsinaiselta peliajalta jatkoajalle sekä jatkoajan aikana.

Jatkoajan päättyessä täyttymätön 2 minuutin ulosajo merkitsee sitä, ettei pelaaja ole oikeutettu osallistumaan tällöin seuraavaan ottelun pikaratkaisuun, kuten 2:2 selityksen mukaisiin 7 metrin heittoihin.

## Sulkeminen

### 16:6

Sulkeminen on sopiva rangaistus:

- a) säännöissä 8:5 ja 8:6 mainituista rikkomuksista;
- b) pelaajan tai johtajan törkeän, säännössä 8:9 mainitusta, ja erittäin törkeän, säännöissä 8:10 mainitusta, epäurheilijamaisesta käytöksestä kentällä tai sen ulkopuolella;
- c) joukkueen kenen tahansa johtajan säännössä 8:7 mainittu epäurheilijamainen käytös heidän saatuaan sitä ennen sekä varoituksen että 2 minuutin ulosajon sääntöjen 16:1b ja 16:3e mukaan;
- d) saman pelaajan kolmannen ulosajon vuoksi (16:5);
- e) merkittävästä tai toistetusta epäurheilijamaisesta käytöksestä ottelun pikaratkaisun (esim. 7 metrin heiton) aikana (2:2 selitys ja 16:10).

### 16:7

Määrättyään peliaikakatkon erotuomareiden pitää selvästi näyttää sulkeminen syylliselle pelaajalle tai johtajalle sekä ajanottajalle/sihteerille pitämällä ylhäällä punaista korttia (Käsimerkki nro 13, katso myös sääntö 16.8).

### 16:8

Pelaajan tai joukkueen johtajan sulkeminen tapahtuu aina koko jäljellä olevaksi peliajaksi. Pelaajan tai johtajan täytyy poistua kentältä ja vaihtolueelta välittömästi. Poistumisensa jälkeen pelaajalle tai johtajalle ei ole sallittua olla minkäänlaisessa yhteydessä joukkueen kanssa.

Pelaajan tai joukkueen johtajan sulkemiseen pelikentällä tai sen ulkopuolella peliajan aikana liittyy aina 2 minuutin ulosajo joukkueelle.

Tämä tarkoittaa, että joukkueen vahvuutta kentällä vajennetaan yhdellä (16:3f).  
Vajentaminen kentällä kestää kuitenkin 4 minuuttia, jos pelaaja on suljettu säännössä 16:9b-d mainituissa olosuhteissa.

Sulkeminen vajentaa joukkueen käytettävissä olevien pelaajien tai johtajien lukumäärää (paitsi 16:11b:n tapauksessa). Joukkueen sallitaan kuitenkin jälleen lisätä kentällä olevaa pelaajamääräänsä 2 minuutin ulosajon kuluttua umpeen.

Kuten säännöissä 8:6 ja 8:10a-b mainitaan, näitten sääntöjen mukaiset sulkemiset tulee raportoida kirjallisesti asianomaisille tahoille jatkotoimista päättämistä varten.

Tällaisissa tapauksissa asiasta tulee informoida ”vastaavaa johtajaa” ja delegaattia (katso Tulkintaohje 7) heti päätöksen jälkeen.

Tätä varten erotuomari näyttää punaisen kortin näyttämisen jälkeen myös sinistä korttia.

### **Useita rikkomuksia samassa tilanteessa**

#### **16:9**

Jos pelaaja tai joukkueen johtaja syyllistyy useampaan kuin yhteen rikkomukseen samanaikaisesti tai välittömästi peräkkäin ennen kuin peli on uudelleen käynnistetty, ja nämä rikkomukset edellyttävät eri rangaistuksia, niin periaatteessa on määrättävä vain ankarin näistä rangaistuksista.

Kuitenkin on olemassa seuraavat erityiset poikkeukset, joissa kaikissa tapauksissa joukkueen täytyy pelata kentällä vajaavahvuisena 4 minuutin ajan:

- a) jos pelaaja, jolle juuri on tuomittu 2 minuutin ulosajo, syyllistyy epäurheilijamaiseen käytökseen ennen pelin uudelleen käynnistämistä, pelaajalle tuomitaan uusi 2 minuutin ulosajo (16:3g); jos lisäulosajo on pelaajan kolmas, pelaaja suljetaan;
- b) jos pelaaja, jolle juuri on tuomittu sulkeminen (suoraan tai kolmannen ulosajon takia) syyllistyy epäurheilijamaiseen käytökseen ennen pelin uudelleen käynnistämistä, hänen joukkueelleen tuomitaan lisärangaistus, niin että vajennus tapahtuu 4 minuutiksi (16:8 2. kappale);
- c) jos pelaaja, jolle juuri on tuomittu 2 minuutin ulosajo, syyllistyy törkeään tai erittäin törkeän epäurheilijamaiseen käytökseen ennen pelin uudelleen käynnistämistä, pelaajalle tuomitaan lisäksi sulkeminen (16:6b), jolloin nämä rangaistukset yhdistettyinä johtavat 4 minuutin vajennukseen (16:8 2. kappale);
- d) jos pelaaja, jolle on juuri tuomittu sulkeminen (suoraan tai kolmannen ulosajon takia) syyllistyy törkeän tai erittäin törkeän epäurheilijamaiseen käytökseen ennen pelin uudelleen käynnistämistä, hänen joukkueelleen määrätään lisärangaistus, jolloin nämä rangaistukset yhdistettyinä johtavat 4 minuutin vajennukseen (16:8 2. kappale).

### **Rikkomukset peliajan aikana**

#### **16:10**

Peliajan aikana tapahtuvista rikkomuksista määritellyt rangaistukset on määritelty säännöissä 16:1, 16:3 ja 16:6.

Näiden sääntöjen tarkoittamassa mielessä ”peliaika” käsittää jatkoajan, peliaikakatkot, kaikki puoliaikatauot ja keskeytykset.

Muissa kaikenlaisissa pikaratkaisuvaiheissa (esim. 7 metrin heitot) ainoastaan sääntö 16:6 on voimassa. Näin ollen, mikäli pelaaja syyllistyy merkittävään tai toistettuun epäurheilulliseen käytökseen hän ei voi enää osallistua otteluun (katso 2:2 selitys).

### **Rikkomukset peliajan ulkopuolella**

#### **16:11**

Pelaajan tai joukkueen johtajan epäurheilijamainen käytös, törkeän epäurheilijamainen käytös, erittäin törkeä epäurheilijamainen käytös tai erityisen välinpitämätön teko (katso säännöt 8:6-10), joka tapahtuu ottelupaikalla, mutta peliajan ulkopuolella, on rangaistava seuraavasti:

#### **Ennen ottelua:**

- a) on annettava varoitus, joka lasketaan mukaan pelaajan, johtajan ja/tai joukkueen kokonaismäärään, säännöissä 8:7-8 mainitussa epäurheilijamaisen käytöksen tapauksessa;
- b) on tuomittava syyllisen pelaajan tai johtajan sulkeminen säännöissä 8:6 ja 8:10a mainituissa tapauksissa, mutta joukkue saa aloittaa 16 pelaajalla ja 5 johtajalla;  
Sääntö 16:8 2. kappale koskee vain rikkomuksia peliajan aikana; vastaavasti sulkeminen ei aiheuta 2 minuutin ulosajoa.

Nämä rangaistukset ottelua edeltäneistä rikkomuksista voidaan panna täytäntöön milloin tahansa ottelun aikana, kun havaitaan syyllisen henkilön olevan ottelun osanottaja, koska tätä seikkaa ei ole ollut mahdollista todeta vielä tapahtuman aikana.

#### **Ottelun jälkeen:**

- c) kirjallinen raportti.

## Sääntö 17 Erotuomarit

- 17:1** Kahden tasa-arvoisen erotuomarin on johdettava jokaista ottelua. Ajanottaja ja sihteeri avustavat heitä.
- 17:2** Erotuomarit valvovat pelaajien käyttäytymistä siitä hetkestä, kun he saapuvat kilpailupaikalle, siihen asti, kun he poistuvat sieltä.
- 17:3** Erotuomarit vastaavat pelikentän, maalien ja pallojen tarkastamisesta ennen ottelun alkamista; he ratkaisevat, mitä palloja käytetään (säännöt 1 ja 3:1).  
Erotuomarit myös toteavat kummankin joukkueen läsnäolon asianmukaisissa peliasuissa.  
He tarkistavat ottelupöytäkirjan ja pelaajien varusteet.  
He varmistavat, että pelaajien ja johtajien lukumäärä vaihtoalueella on sääntöjen mukainen, sekä toteavat kummankin joukkueen "vastaavan johtajan" läsnäolon ja henkilöllisyyden. Kaikki ristiriitaisuudet on oikaistava (4:1-2 ja 4:7-9).
- 17:4** Toinen erotuomareista suorittaa arvonnalla toisen erotuomarin ja kummankin joukkueen "vastaavan johtajan" tai vastaavan johtajan nimeämän johtajan tai pelaajan (esimerkiksi joukkueen kapteeni) läsnä ollessa.
- 17:5** Periaatteessa samojen erotuomareiden on johdettava koko ottelu.  
Heidän velvollisuutenaan on varmistaa, että ottelu pelataan sääntöjen mukaisesti, ja heidän täytyy rangaista kaikenlaatuiset rikkomukset (katso kuitenkin säännöt 13:2 ja 14:2).  
Jos toinen erotuomareista ei pysty jatkamaan ottelua loppuun asti, eikä ole mahdollista löytää korvaavaa erotuomaria/paria, toinen erotuomari jatkaa ottelua yksin.

## **Huom!**

*Kansainvälisillä sekä kansallisilla liitoilla on oikeus poiketa säännön 17:5 1. ja 3. kappaleen määräyksistä ja menetellä omien asianomaisten säännöstöjensä mukaisesti.*

- 17:6** Jos molemmat erotuomarit viheltävät sääntörikkomuksen vuoksi ja ovat yhtä mieltä rangaistavasta joukkueesta, mutta eri mieltä rangaistuksen asteesta, heidän yhteisen keskustelunsa pohjalta päättämänsä rangaistus jää voimaan. Jos he eivät pääse yhteisymmärrykseen on tuomittava ankarampi noista kahdesta rangaistuksesta.
- 17:7** Jos molemmat erotuomarit viheltävät sääntörikkomuksen vuoksi tai jos pallo on mennyt ulos kentältä, ja kaksi erotuomaria ilmaisevat eri mielipiteet siitä, kumman joukkueen tulisi saada pallo, noudatetaan yhteispäätöstä, jonka erotuomarit saavuttavat neuvoteltuaan keskenään. Jolleivät he pysty saavuttamaan yhteispäätöstä, kenttäerotuomarin mielipide saa etusijan.  
Peliaikakatko on pakollinen.  
Erotuomareiden keskinäisen neuvottelun jälkeen erotuomarit antavat selkeät käsimerkit ja peli käynnistetään vihellysmerkin jälkeen (2:8d, 15:5).
- 17:8** Molemmat erotuomarit vastaavat maalien laskemisesta. He myös merkitsevät muistiin varoitukset, ulosajot ja sulkemiset.
- 17:9** Molemmat erotuomarit vastaavat peliajan seurannasta. Jos syntyy epäilystä ajanoton oikeellisuudesta, erotuomarit tekevät yhteispäätöksen (katso myös sääntö 2:3).

### **Huom!**

*Kansainvälisillä sekä kansallisilla liitoilla on oikeus poiketa sääntöjen 17:8 ja 17:9 määräyksistä ja menetellä omien asianomaisten säännöstöjensä mukaisesti.*

- 17:10** Erotuomarit vastaavat ottelupöytäkirjan oikean täytön varmistamisesta ottelun jälkeen.  
Säännöissä 8:6 ja 8:10 mainituista sulkemisista täytyy kirjoittaa raportti ottelupöytäkirjan liitteeksi.
- 17:11** Erotuomareiden heidän omien tapahtumatoteamustensa perusteella tekemät ratkaisut ja tuomiot ovat lopullisia. Vastalauseita voidaan tehdä vain sellaisia ratkaisuja vastaan, jotka eivät ole yhdenmukaisia sääntöjen kanssa.  
  
Ottelun aikana ainoastaan kummankin joukkueen ”vastaavalla johtajalla” on oikeus puhutella erotuomareita.
- 17:12** Erotuomareilla on oikeus keskeyttää ottelu väliaikaisesti tai pysyvästi.  
Kaikki voitava on tehtävä ottelun jatkamiseksi ennen kuin tehdään päätös sen keskeyttämisestä pysyvästi.
- 17:13** Musta-asu on ensisijaisesti tarkoitettu erotuomareita varten. Erotuomarit voivat käyttää videouusintaa (VR) ottelun aikana kuten Videouusintaa koskevassa säännöstössä sanotaan. Kansainväliset ja kansalliset liitot päättävät missä otteluissa erotuomarit voivat käyttää videouusintaa (VR).
- 17:14** Erotuomarit ja delegaatti voivat käyttää elektronisia laitteita keskinäiseen kommunikointiin. Säännöt niitten käytölle määrittämään jokaisen kansallisen liiton toimesta erikseen.

## Sääntö 18 Ajanottaja ja sihteeri

**18:1** Ajanottajalla on periaatteessa päävastuu peliajasta, peliaikakatkoista ja ulosajettujen pelaajien ulosajoajasta.

Sihteerillä on päävastuu joukkueiden pelaajaluetteloista, ottelupöytäkirjasta, ottelun alkamisen jälkeen saapuvien pelaajien peliin astumisesta ja osallistumisoikeudettomien pelaajien peliin astumisesta.

Muut tehtävät, kuten pelaajien ja joukkueen johtajien lukumäärän valvonta vaihtovaluella sekä vaihtopelaajien kentältä poistuminen ja peliin astuminen, kuten myös hyökkäysvuorojen laskeminen, kun pelaaja on saanut lääkinnällistä apua pelikentällä (viimeksi mainittu katsotaan tapahtumatoteamuksien perusteella tehdyksi ratkaisuksi) katsotaan yhteisvastuuksi.

Yleensä vain ajanottajan (ja soveltuviissa tapauksissa, järjestävän liiton delegaatin) tulisi katkaista peli silloin, kun se on tarpeellista.

Katso myös Tulkintaohje nro 7 koskien ajanottajan / sihteerin oikeita menettelytapoja asioihin puuttumiseksi heidän täyttyessään yllä lueteltuja velvoitteitaan.

**18:2** Jollei julkista kellotaulua ole käytettävissä, ajanottajan täytyy pitää kummankin joukkueen vastaava johtaja tietoisena siitä, kauanko peliaikaa on pelattu tai kauanko sitä on jäljellä, erityisesti peliaikakatkosten jälkeen.

Jollei kellotaulua automaattisin loppumerkein ole käytettävissä, ajanottajalla on vastuu loppumerkin antamisesta puoliajan täytyessä ja ottelun päättyessä (katso 2:3).

Jollei julkinen kellotaulu pysty osoittamaan myös ulosajo-aikaa (IHF:n otteluissa joukkuetta kohden vähintään kolmea), ajanottajan pitää asettaa ajanottopöydälle kortti osoittamaan kunkin ulosajon päättymisaikaa yhdessä pelaajan numeron kanssa.

## IHF:N KÄSIMERKIT

Kun vapaaheitto tai sisäänheitto on tuomittu, erotuomareiden täytyy **välittömästi** näyttää seuraavan heiton suunta (merkit 7 tai 9).

Sen jälkeen tilanteen mukaan tulisi näyttää asianomaiset pakolliset käsimerkit osoittamaan kulloistakin henkilökohtaista rangaistusta (merkit 13-14).

Jos näyttää olevan hyödyllistä selittää vapaaheitto- tai 7 metrin heittotuomion syy, asianomainen merkeistä 1-6 ja 11 voidaan näyttää informaationa (merkki 11 tulisi kuitenkin näyttää aina niissä tilanteissa, joissa merkki 17 ei ole edeltänyt passiivisen pelin vapaaheittotuomiota). Merkit 12, 15 ja 16 ovat pakollisia tilanteissa, joihin ne liittyvät. Merkkejä 8, 10 ja 17 käytetään silloin, kun erotuomarit katsovat ne tarpeellisiksi.

### Käytössä olevat käsimerkit:

- |    |                                                                                   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Maalialueelle astuminen                                                           |
| 2  | Kuljetusvirhe                                                                     |
| 3  | Askel- tai 3 sekunnin virhe                                                       |
| 4  | Kiinnipitäminen, sitominen, työntäminen                                           |
| 5  | Lyöminen                                                                          |
| 6  | Hyökkääjän virhe                                                                  |
| 7  | Sisäänheitto – suunta                                                             |
| 8  | Ulosheitto                                                                        |
| 9  | Vapaaheitto - suunta                                                              |
| 10 | 3 metrin etäisyyden oikaisu                                                       |
| 11 | Passiivinen peli                                                                  |
| 12 | Maali                                                                             |
| 13 | Varoitus (keltainen), sulkeminen (punainen), kirjallinen raportti (sininen)       |
| 14 | Ulosajo (2 minuuttia)                                                             |
| 15 | Peliaikakatko                                                                     |
| 16 | Lupa kahdelle ”osallistumisoikeutetulle” astua pelikentälle peliaikakatkon aikana |
| 17 | Passiivisen pelin ennakkovaroitusmerkki                                           |



1 - Maalialueelle astuminen



2 - Kuljetusvirhe



3 - Askel- tai 3 sekunnin virhe



4 - Kiinnipitäminen, sitominen, työntäminen



5 - Lyöminen



6 - Hyökkääjän virhe



7 - Sisäänheitto – suunta



8 - Ulosheitto



9 - Vapaaheitto - suunta



10 - 3 metrin etäisyyden oikaisu



11 - Passiivinen peli



12 - Maali



13 - Varoitus, sulkeminen, raportti  
(kelt.) (pun.) (sin.)



14 - Ulosajo (2 minuuttia)



15 - Peliäikakatko



16 - Lupa kahdelle "osallistumis-  
oikeutetulle" astua pelikentälle  
peliäikakatkon aikana



17 - Passiivisen pelin  
ennakkovaroitus



# **PELISÄÄNTÖJEN TULKINTAOHJEITA**

## 1. Vapaaheiton suoritus loppumerkin jälkeen (2:4-6)

Monissa tapauksissa joukkue, jolla on tilaisuus suorittaa vapaaheitto pelaajan päättymisen jälkeen, ei ole niinkään kiinnostunut yrittämään maalin tekemistä, joko koska ottelun tulos jo on selvä tai koska vapaaheiton paikka on liian kaukana vastustajien maalista. Vaikka säännöt teknisesti vaativatkin, että vapaaheitto on suoritettava, erotuomareiden tulisi osoittaa hyvää harkintaa ja katsoa vapaaheitto suoritetuksi, jos pelaaja, joka on suunnilleen oikealla paikalla, yksinkertaisesti antaa pallon pudota tai ojentaa sen erotuomareille.

Niissä tapauksissa, joissa on selvää, että joukkue haluaa yrittää maalin tekemistä, erotuomareiden täytyy löytää tasapaino tämän mahdollisuuden (vaikka se olisi hyvin pienikin) sallimisen ja sen varmistamisen, ettei tilanne etene ajanhukaksi ja turhauttavaksi ”teatteriksi”, välillä. Tämä tarkoittaa, että erotuomareiden tulisi saada molempien joukkueiden pelaajat oikeisiin paikkoihin päättäväisesti ja nopeasti, niin että vapaaheitto voidaan viivytyksettä suorittaa.

Säännön 2:5 pelaajien sijoittumisia ja vaihtoja koskevat rajoitukset täytyy panna täytäntöön (4:5 ja 13:7).

Erotuomareiden täytyy olla myös hyvin valppaina molempien joukkueiden muiden rangaistavien rikkomusten suhteen. Puolustajien jatkuvia rikkomuksia täytyy rangaista (15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d). Lisäksi hyökkäävät pelaajat usein rikkovat sääntöjä suorituksen aikana, esim. yksi tai useampi pelaaja ylittää vapaaheittorajan vihellyksen jälkeen, mutta ennen heittoa (13:7, 3. kappale), tai heittäjä tosiasiaa liikkuu tai hyppää heittäessään (15:1, 15:2, 15:3).

On hyvin tärkeätä olla hyväksymättä sääntöjenvastaisesti tehtyjä maaleja.

## 2. Peliakakatko (2:8)

Säännössä 2:8 lueteltujen tilanteiden lisäksi, joissa peliakakatko on pakollinen, erotuomareiden odotetaan käyttävän harkintaansa koskien peliakakatkojen tarvetta muissa tilanteissa. Joitakin tyypillisiä tilanteita, joissa peliakakatkot eivät ole pakollisia, mutta siitä huolimatta yleisesti annettuja normaaleissa olosuhteissa, ovat:

- a) esiintyy ulkopuolisia vaikutuksia, esim. kenttää täytyy pyyhkiä;
- b) pelaaja näyttää loukkaantuneen;
- c) joukkue kuluttaa selvästi aikaa, esim. viivyttyessään sääntöjenmukaisen heiton suoritusta, tai kun pelaaja heittää pallon pois tai ei luovuta sitä;
- d) jos pallo koskettaa kattoa tai laitteita pelialueen yläpuolella (11:1), ja pallo ponnahtaa niin, että se menee kauas seurauksena olevan vapaahetken suorituspaikasta aiheuttaen viivytyksen.
- e) maalivahti pitää vaihtaa kenttäpelaajan tilalle suorittamaan ulosheittoa

Määrittäessään peliakakatkon tarvetta näissä ja muissa tilanteissa, erotuomareiden tulisi ennen kaikkea ottaa huomioon, luoko katko ilman peliakakatkoa epäoikeudenmukaisen haitan toiselle joukkueista. Esimerkiksi jos toinen joukkue johtaa selvällä erolla ottelun lopussa, ei välttämättä ole tarpeen määrätä peliakakatkoa kentän pyyhkimisen aiheuttaman lyhyen katkon vuoksi. Samoin jos joukkue, joka kärsisi haittaa peliakakatkon puutteesta, jostakin syystä itse aiheuttaa viivytystä tai ajanhukkaa, ei ilmeisestikään ole mitään syytä peliakakattoon.

Toinen tärkeä tekijä on katkon odotettu kesto. Loukkaantumisen aiheuttaman katkon pituutta on usein vaikea arvioida, joten on ehkä turvallisinta määrätä peliakakatko. Toisaalta erotuomareiden ei pitäisi liian nopeasti määrätä peliakakatkoa vain siksi, että pallo on mennyt ulos kentältä. Noissa tapauksissa pallo usein palaa ja on pelikelpoinen mel-

kein välittömästi. Jollei, erotuomareiden pitäisi keskittyä saamaan varapallo nopeasti peliin (3:4), nimenomaan tehdäkseen peliaikakatkon tarpeettomaksi.

7 metrin yhteydessä voi yhä olla tarpeellista antaa peliaikakatko henkilökohtaisen tilannearvion perusteella joissakin tapauksissa noudattaen edellä mainittuja periaatteita. Näihin voivat kuulua tilanteet, joissa toinen joukkue selvästi viivyyttää suoritusta esimerkiksi vaihtaessaan maalivahvia tai heittäjää.

### 3. Aikalisä (2:10)

Kummallakin joukkueella on oikeus saada yksi yhden minuutin aikalisä varsinaisen peliajan kummallakin puoliajalla (mutta ei jatkoajalla).

Joukkueen, joka haluaa pyytää aikalisää, täytyy tehdä se niin, että joukkueen johtaja asettaa 'vihreän kortin' pöydälle ajanottajan eteen. (Suositetaan, että vihreän kortin mitat ovat noin 15 x 20 cm ja sen molemmilla puolilla on suuri "T").

Joukkue saa pyytää aikalisäänsä vain, kun sillä on pallo hallinnassaan (kun pallo on pelissä tai pelikatkon aikana). Edellyttäen, ettei joukkue menetä pallon hallintaa ennen kuin ajanottajalla on aikaa viheltää (jossa tapauksessa vihreä kortti palautetaan joukkueelle), joukkueelle annetaan aikalisä välittömästi.

Tällöin ajanottaja katkaisee pelin pillin vihellyksellä ja pysäyttää kellon (2:9). Hän antaa peliaikakatkon käsimerkin (nro 15) ja osoittaa ojentulla käsivarrella joukkuetta, joka on pyytänyt aikalisää.

Vihreä kortti asetetaan pöydälle sen joukkueen puolelle, joka on pyytänyt aikalisää, ja pysyy siinä aikalisän ajan.

Erotuomarit toteavat peliaikakatkon ja ajanottaja käynnistää erillisen kellon aikalisän keston tarkkailua varten. Sihteeri merkitsee aikalisän ajankohdan pöytäkirjaan sitä pyytäneen joukkueen kohdalle.

Aikalisän aikana pelaajat ja joukkueen johtajat pysyvät vaihtoalueittensa tasalla, joko kentällä tai vaihtoalueella. Erotuomarit seisovat kentän keskustassa, mutta toinen heistä voi lyhyeksi aikaa mennä ajanottopöydän luo neuvottelua varten.

Koskien säännössä 16 mainittu rangaistuksia aikalisä määritellään olevan osa peliaikaa (16:10), joten rikkomukset ja epäurheilijamainen käytös rangaistaan sen mukaisesti.

On samantekevää tässä yhteydessä, ovatko ao. pelaajat kentällä vai sen ulkopuolella. Näin ollen sääntöjen 16:1-3 ja 16:6-9 mukaan varoitus,

ulosajo tai sulkeminen voidaan tuomita epäurheilijamaisesta käytöksestä (8:7-10) tai säännön 8:6b mukaisista rikkomuksista.

50 sekunnin kuluttua ajanottaja antaa äänimerkin ilmoittaakseen, että peliä tulee jatkaa 10 sekunnin kuluttua.

Joukkueet ovat velvolliset olemaan valmiina jatkamaan peliä, kun aikalisä päättyy. Peliä jatketaan joko sillä heitolla, joka vastaa tilannetta, joka vallitsi aikalisää myönnettäessä tai, jos pallo oli pelissä, aikalisän pyytäneen joukkueen vapaahetkellä siitä paikasta, missä pallo pelinkatkaisuhetkellä oli.

Kun erotuomari viheltää pilliin, ajanottaja käynnistää kellon.

Joukkue voi myös pyytää aikalisää painamalla sihteeripöydän vieressä olevaa nappia. Jos tämä on käytössä, tulee välineistön olla kytkettynä ajanottoon ja automaattisesti pysäyttää peliajan. Jotta kaikki huomaavat aikalisän tulee se osoittaa myös äänimerkillä. Tarkemmat ohjeet löytyvät elektronisten apuvälineiden ohjeistuksista.

## **Huom!**

Jos kansainväliset tai kansalliset liitot soveltavat poikkeusta säännön 2:10 huomautuksen mukaisesti, kummallakin joukkueella on oikeus saada korkeintaan 3 aikalisää ottelua kohden, muttei jatkoajan aikana. Kummallakaan puoliajalla joukkue ei voi saada enempää kuin 2 aikalisää. Saman joukkueen 2 aikalisän välissä vastustajalla tulee olla ollut pallo hallinnassaan ainakin kertaalleen.

3 vihreää korttia, numeroituina 1-3 tulee olla molempien joukkueiden käytössä. Joukkue saa ensimmäisen puoliajan alussa käyttöönsä kortit 1 ja 2 ja jos ensimmäisellä puoliajalla on käytetty korkeintaan yksi aikalisä, toisen puoliajan alussa kortit 2 ja 3.

Jos ensimmäisellä puoliajalla on käytetty kaksi aikalisää, saa joukkue toisen puoliajan alussa käyttöönsä ainoastaan kortin 3.

Varsinaisen peliajan viiden viimeisen minuutin aikana sallitaan korkeintaan 1 aikalisä joukkuetta kohti.

## 4. Passiivinen peli (7:11-12)

### A. Yleisiä ohjeita:

#### Yleinen pelikäsitys

Passiivisen pelin säännöillä IHF haluaa edistää miellyttävää pelitapaa, jossa korostuu korkea tempo (vastahyökkäykset, nopea alkuheitto), vähäiset pelikatkot (jatkuvuus) ja hyvä tasapaino hyökkäys- ja puolustuspeleiden välillä.

Siksi erotuomareiden tulisi passiivista peliä arvioidessaan palkita aktiivista ja sääntöjen mukaista puolustamista.

Nopeaa peliä, joka selvästi pyrkii maalintekopaikkojen luomiseen, ei tulisi laskea mukaan, kun arvioidaan passiivista pelitapaa.

#### Tavoitteet

Passiivisen pelin säännön käytöllä pyritään seuraaviin tavoitteisiin:

- vähentämään tapahtumaköyhiä vaiheita pelissä (esim. pelaajat kävelevät hitaasti omalta kenttäpuoliskoltaan vastustajan puoliskolle; taktiset tavat hyökkäyksessä, joiden tarkoitus on vain kuluttaa peliaikaa)
- estämään epämiellyttäviä pelitapoja ja tarkoituksellista pelin viivyttämistä
- vähentämään pelikatkojen määrää
- edistämään aktiivista palloon kohdistuvaa puolustustapaa, jossa tavoitteena on pallonriisto ja hyökkäyksen pysäyttäminen sääntöjen mukaisesti

Tämä vaatii, että erotuomarit koko ottelun ajan johdonmukaisesti tunnistavat ja arvioivat passiiviset pelitavat.

#### Tilanteita

Passiiviset pelitavat voivat esiintyä joukkueen hyökkäyksen kaikissa vaiheissa esimerkiksi:

- kun pallo liikutetaan **hitaasti** hyökkäyspäästä kohti
- ensimmäisen hyökkäysvaiheen / normaalin pelinrakennusvaiheen aikana

- epäonnistuneiden hyökkäystoimien tai vapaahetillä keskeytyneiden hyökkäystoimien (eli lyhemmän rakennusvaiheen) jälkeen
- pelikatkojen (esimerkiksi aikalisa) jälkeen

Passiivisia pelitapoja käytetään useimmin seuraavissa tilanteissa:

- pelitilanne on ottelun loppuvaiheessa tasainen
- joukkueella on pelaaja ulosajettuna (5vs6, 4vs6 tms)
- joukkue pelaa ilman maalivahtia (7vs6, 6vs6 tms)
- aktiivinen puolustustapa ehkäisee/keskeyttää hyökkäyksen vauhdin ja estää kohdennetun vauhdin liisäyksen
- joukkueiden eri taso (vastustaja, erityisesti puolustuksessa on ylivertainen)
- toisen joukkueen pidempään jatkuneet epäonnistuneet hyökkäykset

### **Passiivisen pelin havainnointi**

Erilaisia havainnointikriteerejä on käytettävä joukkueen hyökkäyksen, siitä lähtien kun se saa pallon haltuunsa siihen asti, kun se sen menettää, mahdollisen passiivisen pelityylin havainnoimiseksi. Kuitenkin on olemassa erityistilanteita, joissa erotuomari voi välittömästi tuomita passiivisen pelin.

Seuraavissa tarkennuksissa mainitut kriteerit pätevät harvoin yksinään vaan erotuomareiden tulee arvioida niitä kokonaisuutena.

Tästä huolimatta on tilanteita (katso kappale E), joissa erotuomarit voivat välittömästi tuomita passiivisen pelin.

### **HUOM:**

Vaikka passiivista peliä ei voi tuomita pallon ollessa pelistä pois, palloa hallitsevan joukkueen teot tulisi huomioda myös tällaisissa tilanteissa, joissa peliä ei ole katkaistu.

Erotuomareiden arvio passiivisen pelin merkeistä tulisi perustua seuraaviin kriteereihin:

- ottelua edeltäviin peruskriteereihin (ottelun merkityksellisyys [sarjasijoitus, lopputuloksen tärkeys, cupmuotoinen ottelu jne], ottelun perusluonne jne)

- tietyn ottelutilanteen mukanaan tuomat lisäkriteerit (peli aika, tulos, miten ottelu muotoutunut, rangais-  
tukset, jatkoaika, joukkueen suoritus)
- pelin eri vaiheet (nopea peli vastahyökkäyksillä [en-  
simmäinen, toinen ja kolmas aalto], nopea alkuheitto,  
ensimmäinen hyökkäysvuoro normaalilla rakennus-  
vaiheella vs katkon jälkeinen lyhyempi uudelleenra-  
kennusvaihe)
- erityiset kriteerit pelin eri vaiheissa (katso kappale B,  
"Ennakkovaroitusmerkin käyttö")

Erityisesti aktiivinen ja sääntöjen mukainen puolustustyöskentely on aina otettava huomioon.

Passiivista peliä koskevien sääntöjen tarkoituksena on ehkäistä epämiel-  
lyttäviä pelitapoja ja pelin tahallisia viivytyksiä. Tämä vaatii, että ero-  
tuomarit koko ottelun ajan johdonmukaisesti tunnistavat ja arvioivat  
passiiviset pelitavat.

Passiiviset pelitavat voivat esiintyä joukkueen hyökkäyksen kaikissa  
vaiheissa, so. kun palloa liikutetaan kentän omassa päässä, rakennusvai-  
heen aikana tai päätösaiheen aikana.

Passiivisia pelitapoja käytettäneen useimmin seuraavissa tilanteissa:

- joukkueella on niukka johto ottelun loppuvaiheessa;
- joukkueella on pelaaja ulosajettuna;
- kun vastustajan puolustus on ylivoimainen

Alla mainituissa tarkennuksissa mainitut kriteerit pätevät harvoin yksi-  
nään, vaan erotuomareiden tulee arvioida niitä kokonaisuutena. Erityi-  
sesti aktiivinen ja sääntöjen mukainen puolustustyöskentely pitää huo-  
mioida.

## **B. Ennakkovaroitusmerkin käyttö:**

Ennakkovaroitusmerkki tulisi näyttää varsinkin seuraavissa tilanteissa:

## **1. Kun pallo on saatu joukkueen hallintaan: pelaajat kävelevät hitaasti omalta kenttäpuoliskoltaan vastustajan puoliskolle**

Passiivinen peli voi alkaa välittömästi, kun joukkue saa pallon hallintaansa omalla kenttäpuoliskollaan. Tärkeä havainnoin aihe tässä on, miten joukkue siirtyy omalta kenttäpuoliskoltaan vastustajan puoliskolle. Tämä koskee myös tilanteita, joissa pallo on pois pelistä (katso myös Tulkinta-ohje 2).

### **HUOM:**

Vastaavia tilanteita voi tulla myös hyökkäyksen asemapelissä, jotta hidastetaan puolustusta.

Tyypillinen havainnointikriteeri on:

- pallon hallintaan saamisen jälkeen pelaajat kävelevät hitaasti omalta kenttäpuoliskoltaan vastustajan puoliskolle

### **HUOM:**

Erotuomarit voivat näyttää ennakkovaroitusmerkin ensimmäisen, normaalin rakennusvaiheen sisältävän, hyökkäyksen asemapelin alussa, jos pallo viedään hyvin hitaasti vastustajan kenttäpuoliskolle.

## **2. Pelaaja viivyttlee heiton suorittamisen yhteydessä**

Esimerkkejä:

- viivyttlee vapaahiton suorittamisessa (esittää ettei tiedä suorituspaikkaa tms)
- viivyttlee alkuheiton suorittamisessa (maalivahti noutaa pallon hitaasti, syöttää tahallaan huonon syötön alkuheittoalueelle tai kävelee pallo kädessään alkuheittoalueelle)
- viivyttlee ulos- tai sisäänheiton suorittamisessa

### **HUOM:**

Erotuomareiden tulee huomauttaa joukkueita välttämään tällaisia viivyttelyjä heti huomattuaan tämän.

Ennakkovaroitusmerkkiä ei voi näyttää pallon ollessa pois pelistä; se voidaan näyttää välittömästi, kun pallo on taas pelissä. Pelistä pois ollut aika tulee kuitenkin huomioida osana hyökkäyksen rakennusvaihetta. Tietyissä tapauksissa (esimerkiksi juuri ennen peliajan päättymistä tai pelatessa vajaalla) erotuomareita kehoitetaan pysäyttämään peliaika sen

sijaan että annettaisiin peliajan kulua. Peliä jatketaan sitten peliaikakatkoa edeltäneen tilanteen mukaisella tavalla/heitolla.

### **3. Ennakkovaroitusmerkki normaalin rakennusvaiheen aikaisen myöhäisen vaihdon yhteydessä**

Tyypillisiä tunnusmerkkejä ovat:

- kaikki pelaajat ovat jo sijoittuneet hyökkäysasemiinsa
- joukkue aloittaa rakennusvaiheen valmistavalla syötöpelillä
- tässä vaiheessa joukkue suorittaa pelaajavaihdon

**HUOM:**

Erotuomareiden tulee olla varmoja, että kyseessä on hyökkäävän joukkueen kenttäpelaajan vaihto eikä maalivahdin palaaminen pelikentälle (ei vaikutusta mahdolliseen passiiviseen peliin)

- lisäkriteeri: joukkue odottaa vaihdosta tulevaa pelaajaa

**α Selitys:**

Joukkueelle, joka aloittaa hyökkäyksensä nopeasti (vastahyökkäys, nopea alkuheitto) omalta kenttäpuoliskoltaan mutta epäonnistuu välittömän maalisaantitilaisuuden luomisessa vastustajan kenttäpuoliskolle, tulee siirryttyessä normaaliin rakennusvaiheeseen sallia nopea yhden tai useamman kenttäpelaajan vaihto, ilman että sitä tule erotuomareiden osalta tulkita passiiviseksi peliksi

### **4. Ennakkovaroitusmerkki ylipitkän rakennusvaiheen aikana**

Periaatteessa joukkueelle pitää aina sallia rakennusvaihe ennen siirtymistä päämäärään tähtäävää hyökkäystoimintoa. On olemassa kahden tyyppisiä rakennusvaiheita:

#### **Ensimmäinen asemapeli normaalilla rakennusvaiheella**

Saatuaan pallon hallintaansa joukkueen ensimmäinen asemapeli tapahtuu vastustajan kenttäpuoliskolla, mikäli puolustava joukkue ei pelaa pelaaja pelaajaa vastaan puolustusta jo hyökkäävän joukkueen kenttäpuoliskolta lähtien (mahdollisesti myös epäonnistuneen vastahyökkäyksen tai nopean alkuheiton jälkeen).

Tämä ensimmäinen asemapeli saa kestää kauemmin esimerkiksi pelaajavaihtojen takia.

Tyypillisiä ensimmäisen asemapelin normaalin rakennusvaiheen tunnusmerkkejä ovat:

- pelaajavaihdot
- pelaajien hakeutuminen asemapelin pelipaikoilleen
- hyökkäävän joukkueen valmistelevat syötöt ja hyökkäysliikkeet (esimerkiksi ristiin ajot, paikanvaihdot ilman pelitempon vaihtoa) taktisilla sopimuksilla (kommunikointi)
- päämäärään tähtäävän hyökkäystoiminnon valmistelu ja suorittaminen (esimerkiksi: tilan luominen henkilökohtaisilla [1 vs 1]) tai yhdessä tehdyillä [ristiin ajot, paikanvaihdot] liikkeillä jne)

**HUOM:**

Rakennusvaiheen jälkeen seuraavat kriteerit antavat viitteitä siitä, pyrkiikö joukkue päämäärään tähtäävään hyökkäystoimintoon:

- suunniteltu tempon vaihto kaikissa toimissa (syötöt, liikkeet jne)
- hyökkäystoiminnot maalia kohti vaarallisilta alueilta
- toiminnot, joissa hyökkääjät ovat kontaktissa puolustajiin (eli puolustajat sitovat ja/tai sääntöjen vastaisesti estävät hyökkääjiä)

### **Lyhyemmät rakennusvaiheet**

On kaksi erilaista tilannetta, joissa hyökkäävä joukkue voi aloittaa seuraavan päämäärään tähtäävän hyökkäystoiminnon lyhyemmällä rakennusvaiheella;

1. Peli jatkuu epäonnistuneen hyökkäystoiminnon jälkeen (epäonnistunut yritys ilman pelikatkoa [eli heittotuomioita])

Rakennusvaiheen jälkeen hyökkäävä joukkue suorittaa päämäärään tähtäävän hyökkäystoiminnon tempon lisäyksellä, joka ei kuitenkaan johda hyökkäyksen läpivientiin (ei maalintekotilaisuutta, hyökkäävä joukkue säilyttää pallon hallinnan epäonnistuneen tai torjutun heiton jälkeen jne).

2. Päämäärään tähtäävän hyökkäystoiminnon jälkeen peli katkaistaan ja sitä jatketaan vapaa-, sisään- tai muulla vastaavalla heitolla.

Seuraava koskee molempia edeltäviä tilanteita:

Hyökkäävä joukkue voi pelata uuden rakennusvaiheen, jotta se voi valmistautua seuraavaan päämäärään tähtäävään hyökkäystoimintaan. Mutta tämän rakennusvaiheen on oltava **lyhyempi**.  
Lisäkritერი: Lyhyemmän rakennusvaiheen suositellaan vapaa-/sisäänheiton tai maalia kohti suuntautuneen ja puolustuksen toimesta torjutun heiton jälkeisen ulosheiton jälkeen olevan neljästä kuuteen syötön pituinen.

### Pelin jatkaminen eri tilanteissa

Alla oleva englanninkielinen taulukko antaa katsauksen eri tilanteista, jotka voivat alkaa joko normaalilla tai lyhyemmällä rakennusvaiheella.

**Taulukko 1: Pelin jatkaminen eri tilanteissa**

| Situation                                                                                                                                                                                                                          | Game continues with |                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                    | normal build-up     | shorter build-up |
| <b>Fast play</b>                                                                                                                                                                                                                   |                     |                  |
| Fast break/quick throw-off (first, second, third wave) – interruption by free throw or discontinuation and transition to the build-phase                                                                                           | X                   |                  |
| Fast break/quick throw-off – targeted transition from third wave to positional attack (several passing sequences with targeted tactical actions) – interruption by free throw or discontinuation and transition to the build-phase | X                   |                  |
| Fast break/quick throw-off – targeted transition from third wave to positional attack – faking a transition to the normal build-up phase – targeted final action – interruption by free throw                                      | X                   |                  |
| <b>Beginning of positional attack</b>                                                                                                                                                                                              |                     |                  |
| Normal build-up phase – tactical means with unsuccessful change of pace – reorganisation (without interruption)                                                                                                                    |                     | X                |
| Normal build-up phase – tactical means with unsuccessful change of pace – interruption by free throw                                                                                                                               |                     | X                |
| Normal build-up phase – tactical means with unsuccessful change of pace – blocked shot or pass (the attacking team remains in ball possession)                                                                                     |                     | X                |
| <b>Note:</b> Ball is loose for a certain period of time                                                                                                                                                                            |                     |                  |

|                                                                                                                                                                                                                                    |   |   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|
| <b>During (a longer) positional attack</b>                                                                                                                                                                                         |   |   |
| Free throw/throw-in after a shorter build-up phase                                                                                                                                                                                 |   | X |
| Unsuccessful attack after a shorter build-up phase – game continues                                                                                                                                                                |   | X |
| Shorter build-up phase – tactical means with unsuccessful change of pace – blocked shot or pass (the attacking team remains in ball possession)<br><u>Note: Ball is loose for a certain period of time</u>                         |   | X |
| <b>Team time-out</b>                                                                                                                                                                                                               |   |   |
| Team takes possession of the ball in their own half – immediate TTO                                                                                                                                                                | X |   |
| All players in position/team starts the first normal build-up phase – immediate TTO                                                                                                                                                | X |   |
| Normal build-up phase – tactical means with unsuccessful change of pace – TTO                                                                                                                                                      |   | X |
| <b>Special situations</b>                                                                                                                                                                                                          |   |   |
| Suspension against the team in defence ( <b>with or without forewarning signal being shown</b> ) – game continues without forewarning signal being shown                                                                           | X |   |
| 7-metre throw – the ball is saved by the goalkeeper – the attacking team remains in ball possession – positional attack continues                                                                                                  | X |   |
| The attacking team takes a shot on goal ( <b>with or without a forewarning signal being shown</b> ) – the ball rebounds from the goal or the goalkeeper directly to the attacking team or the attacking team is awarded a throw-in | X |   |

## 5. Tyypillisiä havainnointikriteerejä ylipitkästä rakennusvaiheesta

Seuraavat, usein yhdessä esiintyvät, havainnointikriteerit ovat olennaisia ylipitkissä rakennusvaiheissa:

- hyökkäävä joukkue ei onnistu tempon lisäyksessä rakennusvaiheen ja päämäärään ja maalintekotilanteeseen tähtäävän hyökkäystoiminnon välillä
- pelaajat vastaanottavat pallon toistuvasti paikallaan seisten tai liikkeessään maalista poispäin
- toistuva pallon pomputtelu paikallaan seisten tai liikkeessä maalista poispäin (ilman suoraa puolustajan vaikutusta tähän)

α *Selitys:* **Valmistavat** 1 vs 1-tilanteet, joissa palloa hallitseva pelaaja, usein palloa pomputtaen, yrittää saada vastustajan liikkumaan tiettyyn suuntaan voidakseen sitten

tehdä päämäärään tähtäävän hyökkäystoiminnon, ei tule huomioida.

- useat syötöt kahden pelaajan kesken ilman puolustuksen kontaktia (ei hyökkäystoimintoja maalia kohti)
- pallo pelataan takaisin hyökkäävän joukkueen kenttäpuoliskolle vaikeivat vastustajat kohdista mitään painetta hyökkääjiin
- aktiivinen puolustusmuoto hidastaa hyökkääjien syöttöjä / juoksulinjoja
- ylipäänsä kun kohdatessaan vastustajan hyökkäävä pelaaja kääntyy liian aikaisin pois, odottaa erotuomarien katkaisevan pelin eikä tavoittele mitään tilaetua puolustajaan nähden
- palloa liikutellaan kaukana vastustajan maalista ja puolustajista

#### **HUOM:**

Lisäkriteereitä koskien lyhyemmän rakennusvaiheen havainnointia:

Lyhyemmässä rakennusvaiheessa, neljästä kuuteen syötön jälkeen (riippuen joukkueiden taitotasosta) hyökkäävän joukkueen on aloitettava seuraava hyökkäystoiminto lisäämällä vauhtia ja pyrkimällä maalia kohti (esimerkiksi 1 vs 1, yhdessä ristiin ajaen tai paikkaa vaihtaen). Tämä syöttömäärä on viitteellinen eikä erotuomareiden tule laskea syöttöjä tässä tilanteessa.

Jos joukkue tarvitsee vielä useamman rakennusvaiheen saman hyökkäyksen aikana voi valmistavien syöttöjen määrä olla vähemmän kuin neljästä kuuteen mutta joka tapauksessa erotuomareiden tulee lyhyemmässä rakennusvaiheessa suoda hyökkäävälle joukkueelle ainakin kolme syöttöä, mikäli puolustava joukkue ei ole häirinnyt heiton suoritusta.

#### **Aktiivinen puolustus**

Arvioidessaan hyökkäyksen ja puolustuksen tasapainoa, erotuomareiden tulee myös ottaa huomioon aktiivisen puolustamisen vaikutus.

Puolustajat pyrkivät aktiivisella puolustamisella luomaan painetta hyökkäyspelaajiin rikkomatta peliä (aiheuttamatta rikkeitä / vapaahetkoja). Joukkueet pyrkivät aktiivisella puolustamisella seuraaviin taktisiin päämääriin:

- estämään syöttöjä / tiloja

- pakottamaan hyökkääjiä perääntymään (esimerkiksi voidakseen turvallisesti vastaanottaa syötön)
- estämään hyökkäyksen vauhtia
- estämään hyökkääjien ajoitusta
- pakottaa huonoihin heittoihin ja/tai syöttöihin
- pakottaa teknisiin ja/tai taktisiin virheisiin

#### **HUOM:**

Erotuomareiden tulisi tehdä selvä ero pääasiallisesti rikkeisiin tähtäävän puolustuksen sekä aktiiviseen ja ilman rikkeitä aktiivisesti hyökkääjiin painetta kohdistavan puolustamisen välillä.

#### **Rikkeet, jotka johtavat vapaaheittoon**

Tiheään tulevia ja vapaaheittoihin johtavia pelikatkoja voidaan myös käyttää arvioimaan passiivista peliä. Havainnointikriteerinä toimii:

- Palloa hallitseva pelaajaa hyväksyy pelikatkon (pysäyttää maalia kohti suuntautuvan liikkeen, kääntyy maalista pois päin, odottaa erotuomareiden vihellystä)

#### **HUOM:**

Selvästi rikkeisiin ja niitten jälkeisiin vapaaheittoihin johtaviin pelikatkoihin tähtäävät hyökkäystoiminnot ovat merkkejä passiivisesta pelistä.

On tärkeää huomata ero taktisessa päämäärässä verrattuna normaaliin 1 vs 1-tilanteeseen, jossa pyritään onnistuneeseen maalia kohti suuntautuneeseen läpimurtoon tai tilaetuun puolustajaan nähden.

Tärkeää: normaalin fyysisen kontaktin voima ja laatu tulee aina arvioida erotuomareiden toimesta.

#### **YLEISIÄ SUOSITUKSIA:**

Erotuomareiden tulee aina arvioida koko tilanne aina hyökkäyksen alusta asti:

- onko heti alusta lähtien viitteet passiivisesta pelitavasta?
- mikä on pelitilanne (tulos, peliaika, rangaistus menossa, toisen joukkueen kokonaisvaltainen ylivoima jne)?

#### **Hyökkäyksen taktiset tavat harhaanjohtaa erotuomareita**

Osana nykyistä pelin kehittymistä on ollut huomattavissa, että erityisesti tilanteissa, joissa joukkue pelaa vajaamiehisenä tai ilman maalivahtia, joukkueet tekevät hyökkäystoimintoja (esimerkiksi ristiin ajoja, paikan vaihtoja) ilman tarkoitusta päästä maalintekotilaisuuteen. Tällaisten

toimintojen ainoa tarkoitus on harhaanjohtaa erotuomareita ja pelata aikaa.

Havainnointikriteerit ovat:

- pelaajat juoksevat vapaahetkorajan suuntaisesti (usein kaukana maalista) ilman kontaktia puolustajiin
- palloa hallitseva pelaaja kääntyvät maalista pois päin (aikainen kehon kääntäminen tulevan syötön suuntaan, silmäkontakti tulevan syötön vastaanottajaan **eikä pelaaja katso maalia päin**), erityisesti 1 vs 1-tilanteissa
- takapelaajat näyttävät syöttöä viivapelaajalla ilman, että he muodostaisivat tällä tavoin uhkaa (yrittäen avata tilaa mahdolliselle avaavalle syötölle joko syvyyteen tai leveyteen)
- toistuvat paikanvaihdot ilman hyökkäystoimintoa vaarallisille alueille (esimerkiksi kahden puolustajan väliin)

### **Passiivisen pelin arviointi pelattaessa 7 vs 6**

Erotuomareiden on tärkeää harkita muuttunutta pelitilannetta. Yleensä voimme nähdä erilaisia taktiikoita joukkueiden pelatessa seitsemällä kenttäpelaajalla kuutta vastaan:

- vähemmän liikkumista (ei selkää liikettä eteenpäin eikä ristiin ajoja)
- takapelaajat pelaavat lähempänä puolustusta
- tempon nosto räjähtävillä ja nopeilla syötöillä
- taktinen pomputtelu, jotta puolustajat pysyisivät asemissaan
- toistuvat samalle pelaajalle tapahtuvat palautus-syötöt, jotta puolustus pysyisi yhdellä puolella pelikenttää

Muutoin passiiviseen peliin pätevät samat havainnointikriteerit. On huomioitava, että joukkueet tällaisissa tilanteissa usein pelaavat pidempää hyökkäyksiä koska pallon menetys johtaisi vastustajan mahdollisuuteen hyökätä tyhjää maalia kohti.

Puolustuspelaajien käyttäytyminen on toinen tärkeä havainnointikriteeri (aktiivista puolustusta (ilman rikkeitä), jossa pyritään häiritsemään yli-voimalla hyökkäävän joukkueen pelivauhtia, tulisi palkita).

## **Passiivisen pelin hallinta ottelun loppuvaiheissa**

Yleensä passiivisen pelin tulkintalinjan tulisi olla sama koko ottelun ajan. Kuitenkin ottelun viimeisellä minuutilla tapahtuvassa hyökkäyksessä, joka voi olla koko ottelun viimeinen hyökkäys, hyökkäävä joukkue voi yrittää suorittaa päämäärään tähtäävä hyökkäystoimintoa niin, että maalintekopaikkaan päästään vasta juuri ennen peliajan päättymistä. Tässä tapauksessa ennakkovaroituserkin näyttäminen muutama sekunti ennen peliajan päättymistä (muun ottelun linjan mukaisesti) ei olisi järkevää, koska sillä ei olisi mitään käytännön merkitystä.

Sen takia erotuomareiden tulisi näyttää ennakkovaroituserkkiä heti kun passiivisen pelin kriteerit täyttyvät (puolustavan ja hyökkäävän joukkueen tasapaino), pelitilanteesta (jäljellä oleva peliaika, yleinen pelitilanne [tämänhetkinen tilanne, lopputuloksen merkitys]) ja hyökkäävän joukkueen käytöksen mukaan, heti kun hyökkäävä joukkue on saanut pallon hallintaansa.

Hyökkäävälle joukkueelle on kuitenkin suotava riittävästi aikaa normaalille rakennusvaiheelle.

## **B1. Ennakkovaroituserkki kun vaihdot tehdään hitaasti tai kun palloa liikutetaan hitaasti kentän omassa päässä:**

Tyypillisiä tunnusmerkkejä ovat:

- pelaajat seisovat keskellä kenttää odottaen vaihtojen suoritusta;
- pelaaja viivyttelää vapaaheitossa (pomputtaen palloa ympäriinsä tai teeskennelleen olevansa tietämätön oikeasta paikasta), alkuheitossa (maalivahdin toimittaessa pallon hitaasti tai antaessa harhasyötön taikka käveltäessä pallon kanssa hitaasti kohti keskustaa), ulosheitossa tai sisäänheitossa sen jälkeen, kun joukkue on aikaisemmin huomautettu tällaisesta viivytystaktiikasta;
- pelaaja seisoo paikallaan palloa pomputtaen;
- pallo pelataan takaisin joukkueen omalle kenttäpuolelle, vaikkeivät vastustajat aseta mitään painetta

## **B2. Ennakkovaroituserkki myöhäisen vaihdon tapahtuessa sen jälkeen kun rakennusvaihe on jo alkanut.**

Tyypillisiä tunnusmerkkejä ovat:

- kaikki pelaajat ovat jo sijoittuneet hyökkäysasemiinsa;
- joukkue aloittaa rakennusvaiheen valmistavalla syöttöpelillä;
- joukkue ei tähän vaiheeseen mennessä suorita vaihtoa.

### **✖ Selitys:**

Joukkueelle, joka on pyrkinyt nopeaan vastahyökkäykseen omalta kenttäpuoleltaan, mutta on epäonnistunut välittömän maalintekotilaisuuden luomisessa päästyään vastustajien kenttäpuolelle, täytyy sallia suorittaa nopea pelaajien vaihto tuossa tilanteessa.

### **B3. Ennakkovaroitusmerkki ylipitkän rakennusvaiheen aikana**

Periaatteessa joukkueelle täytyy aina sallia rakennusvaihe valmistavan syöttöpelin kera ennen kuin sen voidaan odottaa aloittavan päämäärään tähtäävän hyökkäystilanteen.

Tyypillisiä ylipitkän rakennusvaiheen tunnusmerkkejä ovat:

- joukkueen hyökkäys ei johda mihinkään päämäärään tähtäävään hyökkäystoimintoon;

### **✖ Selitys:**

”Päämäärään tähtäävä hyökkäystoiminto” esiintyy varsinkin, kun hyökkäävä joukkue käyttää taktisia menetelmiä liikkuaakseen niin, että tavoittelee tilaetua puolustajiin nähden, tai lisää hyökkäyksen vauhtia verrattuna rakennusvaiheeseen):

- pelaajat vastaanottavat pallon toistuvasti paikallaan seisten tai liikkuen kaukana maalista;
- toistuva pallon pomputtelu paikallaan seisten;
- kohdatessaan vastustajan hyökkäävä pelaaja kääntyy liian aikaisin pois, odottaa erotuomarien katkaisevan pelin eikä tavoittele mitään tilaetua puolustajaan nähden;
- aktiiviset puolustustoiminnot: aktiiviset puolustusmenetelmät estävät hyökkääjiä lisäämästä vauhtia, koska puolustajat katkaisevat tarkoitetut pallon liikkeet ja juoksulinjat;
- hyökkäävä joukkue ei saavuta mitään selvää vauhdin lisäystä siirryttäessä rakennusvaiheesta päätös vaiheeseen.

### **C. Kuinka ennakkovaroitusmerkki tulisi näyttää:**

Jos erotuomari (joko kenttäerotuomari tai maalierotuomari) tiedostaa passiivisen pelin pyrkimyksen, hän nostaa käden (Käsimerkki nro 17) ja pitää sen ylhäällä seuraavaan pelikatsoon asti osoittaakseen sen arvion, ettei palloa hallitseva joukkue yritä päästä maalintekotilanteeseen. Erotuomareiden tulisi näyttää ennakkovaroitusmerkki samaan aikaan, kun

yhdellä pelaajalla on pallo hallussaan. Toisen erotuomarin tulisi myös näyttää ennakkovaroitusmerkkiä.

Ennakkovaroitusmerkki on viesti siitä, että palloa hallitseva joukkue ei aktiivisesti yritä luoda maalinsaantitilaisuutta tai että se toistuvasti hidastelee pelin uudelleen käynnistämisessä.

Ennakkovaroitusmerkkiä näytetään kunnes:

- hyökkäys päättyy tai
- se ei enää ole voimassa (katso alla)

Hyökkäys alkaa, kun joukkue saa pallon hallintaansa, ja katsotaan päättyneen joukkueen joko tehdessä maalin tai menettäessä pallon hallinnan.

Ennakkovaroitusmerkki on tavallisesti voimassa hyökkäyksen koko jäljellä olevan ajan. Kuitenkin hyökkäyksen aikana on kaksi tilannetta, joissa passiivisen pelin päätös ei enää ole voimassa, ja ennakkovaroitus-merkki on välittömästi lopetettava:

1. palloa hallitseva joukkue suorittaa heiton maalia kohti ja pallo palautuu joukkueelle maalikehikosta tai maalivahdista, tai hyökkäävälle joukkueelle tuomitaan sisään- tai ulosheitto
2. puolustavan joukkueen pelaajalle tai johtajalle määrätään henkilökohtainen rangaistus säännön 16 mukaan sääntörikkomuksesta tai epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Näissä kahdessa tapauksessa palloa hallitsevalle joukkueelle on suotava uusi normaali rakennusvaihe.

### **Ohjeita ennakkovaroitusmerkin näyttämisestä**

Ennakkovaroitusmerkkiä ei tulisi näyttää

- hyökkäävän joukkueen selvän ja voimakkaan eteenpäin liikkumisen yhteydessä
- kun taktinen liike alkaa tempon vaihdolla

Ennakkovaroitusmerkkiä ei periaatteessa tulisi näyttää heti vapaahetken suorittamisen jälkeen. Hyökkäävälle joukkueelle on annettava mahdollisuus uuteen rakennusvaiheeseen (katso Taulukko 1)

Pelitilanteita, joissa on sopivaa näyttää ennakkovaroitusmerkkiä:

- taaksepäin, maalista pitkälle pois päin suuntautuvat syötöt
- taaksepäin liikkuville kanssapelaajille syöttäminen
- aktiivinen puolustus peittää palloa hallitsevan pelaajan syöttölinjat

- palloa hallitseva pelaaja kääntyy maalista pois päin  
Yleisellä tasolla tämä koskee kun (hyökkäyksen asemapelin) vauhti tai taktinen tarkoitus tuhotaan / epäonnistuu.

#### **D. Ennakkovaroitusmerkin näyttämisen jälkeen**

Erotuomareiden näytettyä ennakkovaroitusmerkin, hyökkäävällä joukkueella on maksimissaan neljä syöttöä aikaa päättää hyökkäys heitolla maalia kohti (katso säännöt 7:11-12).

HUOM:

Kansallisilla liitoilla on oikeus heidän alaisissa kilpailuissansa päättää syöttöjen määrästä huomioiden pelaajien ikä ja taitotaso. Korkein sallittu syöttöjen määrä on kuitenkin kuusi.

Näytettyään ennakkovaroitusmerkin, erotuomareiden tulisi sallia palloa hallitsevalle joukkueelle ainakin hieman aikaa muuttaa pelitapaansa ja pyrkiä maalinsaantitilaisuuden luomiseen. Erotuomareiden tulisi tiedottaa, että nuoremmat pelaajat ja alemman tason joukkueet saattavat tarvita tähän enemmän aikaa.

Jos palloa hallitseva joukkue ei tällöin suorita tunnistettavia yrityksiä päästä maalintekotilanteeseen (päättökriteerit D1 ja D2), toinen erotuomareista viheltää passiivisesta pelistä viimeistään, jos palloa hallitseva joukkue ei 4 syötön jälkeen ole heittänyt maalia kohti (katso säännöt 7:11-12).

Seuraavia tapahtumia ei lasketa syötöiksi:

- jos syöttöyritystä ei voida kontrolloida puolustavan joukkueen sääntöjenvastaisen toimen takia
- jos syöttöyritys menee puolustajan kautta sivu- tai päätyrajan yli
- jos puolustava pelaaja torjuu maalia kohti suuntautuvan heittoyrityksen ja pallo kimpoaa sivu- tai päätyrajan yli

#### **Päättökriteerit ennakkovaroitusmerkin näyttämisen jälkeen**

##### **D1. Hyökkäävä joukkue**

- ei selkeää vauhdin lisäämistä
- ei selkeää yritystä maalia kohti
- 1-1-tilanteissa vastustajan kohtaaminen ilman aikomusta saavuttaa tilaetua

- viivytely pallon pelaamisessa eteenpäin (esim. puolustava joukkue peittää syöttömahdollisuudet).

## **D2. Puolustava joukkue**

- puolustava joukkue yrittää estää vauhdin lisäämisen ja maalia kohti yrittämisen sääntöjenmukaisella ja aktiivisella puolustuspelaamisella
- jos puolustava joukkue yrittää häiritä hyökkäävän joukkueen syöttelyä toistetuilla säännön 8:3 vastaisilla teoilla, tätä tulee johdonmukaisesti rangaista nousevasti.

## **Huomioita koskien syöttöjen enimmäismäärää**

### **1. Ennen neljättä syöttöä**

- Jos erotuomarit ennakkovaroitusmerkin näyttämisen jälkeen tuomitsevat hyökkäävälle joukkueelle vapaa- tai sisäänheiton, tämä ei keskeytä syöttöjen määrän laskemista.
- **Samoin** Jos puolustavan joukkueen pelaaja estää / torjuu syötön tai maalia kohti suuntautuneen heiton ja pallo palautuu hyökkäävälle joukkueelle (mukaan lukien ulosheiton muodossa), **tämä lasketaan syötöksi** **tämä ei keskeytä syöttöjen määrän laskemista**

### **2. Neljännen syötön jälkeen**

- Jos neljännen syötön jälkeen hyökkäävälle joukkueelle tuomitaan vapaa- tai sisäänheitto (tai ulosheitto), joukkueelle suodaan yksi ylimääräinen syöttö mahdollistamaan hyökkäyksen vieminen loppuun
- Sama koskee tilannetta, jossa neljännen syötön jälkeinen maalia kohti suuntautunut heitto torjutaan puolustavan joukkueen kenttäpelaajan toimesta ja pallo ohjautuu takaisin hyökkäävälle joukkueelle tai menee sivu- tai päätyrajan yli. **Näissä Tässä** tapauksessa hyökkäävälle joukkueelle suodaan yksi ylimääräinen syöttö mahdollistamaan hyökkäyksen vieminen loppuun.

### **3. Ennen viidennen syötön vastaanottamista**

**Erotuomarit voivat tuomita passiivisen pelin seuraavissa tapauksissa:**

- palloa hallitseva pelaaja seisoo paikallaan pidemmän aikaa etsien syöttöpaikkaa
- hyökkäävät pelaajat yrittävät toistuvasti saada puolustavat pelaajat rikkomaan saadakseen itse vapaaheiton
- hyökkäävät pelaajat peruuttavat
- aktiivisen puolustuksen takia hyökkäävä pelaaja syöttää pallon reilusti taaksepäin
- mikäli hyökkäävällä pelaajalla ei aktiivisen puolustuksen takia ole syöttömahdollisuutta

## **E. Erikoistilanteita, joissa erotuomarit voivat suoraan tuomita passiivisen pelin**

Erityisissä tilanteissa erotuomarit voivat tuomita passiivisen pelin välittömästi, näyttämättä sitä ennen ennakkovaroitusmerkkiä

### **1. Selvän maalisaantitilaisuuden käyttämättä jättäminen**

Havainnointikriteerejä ovat:

- palloa hallitsevalla hyökkääjällä on avoin väylä maalia kohti
- palloa hallitsevan hyökkääjän ja maalin välissä ei ole yhtään puolustajaa
- Palloa hallitseva hyökkääjä pysähtyy eikä käytä selvää maalinsaantitilaisuutta tai mahdollisuutta syöttää vielä paremmassa paikassa olevalle kansapelaajalle. Erotuomareiden tulisi kuitenkin tällaisessa tilanteessa arvioida mahdollisen syötön vaikutus, koska mikäli syöttö pelataan vielä paremmassa paikassa olevalle kansapelaajalle ei passiivista peliä voi tuomita.

Tyypillisiä pelitilanteita:

- nopean vastahyökkäyksen keskeyttäminen (ei vastustajia hyökkäävän pelaajan ja maalin välissä)
- asemapelissä tai 1 vs 1-tilanteessa esiin tulevan selvän läpimurtotilanteen käyttämättä jättäminen (isot tyhjät/avoimet tilat)

### **2. Vapaat heittopaikat laidasta**

Tilanteessa, jossa laidasta avoimesta heittopaikasta ja täydellä kehon sekä pallon hallinnalla oleva pelaaja hyppää maalialueen ylä-

puolelle mutta maalia kohti heittämisen sijaan syöttää pallon taaksepäin kauempana pelikentällä olevalle joukkueoverilleen (tilanne, jossa ei yhteispeliä kahden maalialueen yläpuolelle sisään hyppäävän hyökkääjäpelaajan välillä).

### **3. Pelaaja pelaajaa vastaan-puolustaminen vastustajan kenttäpuoliskolla**

Puolustava joukkue pelaa pelaaja pelaajaa vastaan-puolustamista vastustajan kenttäpuoliskolta lähtien eikä hyökkäävä joukkue tee mitään selvää yritystä hyökätä vastustajan maalia kohti.

Havainnointikriteerejä ovat:

- teot (pomputtaminen, syöttäminen), joilla palloa hallitseva muttei puolustukseen paineen alla oleva hyökkäävä pelaaja ei pyri hyökkäämään maalia kohti
- pitkä, omalle kenttäpuoliskolle suuntautunut syöttö, vaikka muitakin vaihtoehtoja oli olemassa
- palloa hallitseva pelaajaa pomputtelee palloa paikallaan seisten

### **Merkkejä vauhdin vähenemisestä**

- sivuttainen, eikä syvyyssuuntaan maalia kohti tapahtuva liike
- toistuva puolustuspelaajien edestä juoksu ilman, että heitä kohtaan kohdistetaan painetta
- ei syvyyssuuntaan maalia kohti tapahtuvaa toimintaa, kuten vastustajan 1 vastaan 1 kohtaaminen tai pallon syöttäminen kanssapelaajalle maalialuerajan ja vapaaheittorajan väliin,
- toistuva kahden pelaajan välinen syöttely ilman selkeää vauhdin lisäämistä tai pyrkimystä maalia kohti
- minkä tahansa pelipaikkojen (laitapelaaja, 6m viivapelaaja, takapelaaja) pelaajien välinen syöttely ilman selkeää vauhdin lisäämistä tai tunnistettavaa toimintaa maalia kohti

### **Merkkejä 1 vastaan 1 tilanteista, joissa ei saavuteta tilaetua**

- 1 vastaan 1 -tilanne, jossa on ilmeistä (useampi vastustaja estää) ettei ole tilaa läpimurrolle
- 1 vastaan 1 -tilanne, jossa ei ole yritystä murtautua läpi maalia kohti
- 1 vastaan 1 -tilanne, jossa pyritään saavuttamaan ainoastaan vapaaheitto (esim. tietoisesti "jäää kiinni" tai jättää 1 vastaan 1 -tilanne kesken vaikka oli vielä mahdollisuus läpimurtoon).

### **Merkkejä aktiivisesta ja sääntöjenmukaisesta puolustuspelaamisesta**

- yrittää välttää virheen/rikkomuksen, jotta vältettäisiin pelin katkaiseminen
- hyökkäyspelaajan juoksulinjan estäminen, mahdollisesti kahdenkin puolustuspelaajan toimesta
- eteenpäin liikkuminen estääkseen syöttölinjoja
- puolustuspelaajien eteenpäin liikkuminen, jotta saataisiin hyökkääjät perääntymään
- hyökkääjät pelaajien painostaminen syöttämään pallo vaarattomiin paikkoihin.

## 5. Alkuheitto (10:3)

Johtavana periaatteena säännön 10:3 tulkitsemisessa erotuomareiden tulisi muistaa tavoite kannustaa joukkueita hyödyntämään alkuheiton nopeaa suoritusta. Tämä tarkoittaa, että erotuomareiden tulisi välttää pikkutarkkuutta eikä heidän tulisi etsiä tilaisuuksia estää tai rangaista joukkuetta, joka yrittää suorittaa heiton nopeasti.

Erotuomareiden täytyy esimerkiksi välttää antamasta muistiinpanojensa tekemisen tai muiden tehtäviensä estää valmiuttaan tarkistaa pelaajien sijoittumiset nopeasti. Kenttäerotuomarin tulisi olla valmis viheltämään, sillä hetkellä, kun heittäjä tulee oikealle paikalle edellyttäen, ettei ole selvää tarvetta oikaista toisten pelaajien sijoittumisia. Erotuomareiden täytyy myös muistaa, että heittäjien kanssapelaajien sallitaan liikkua keskirajan yli niin pian kuin vihellys on annettu. (Tämä on poikkeus perusperiaatteesta sääntöjen määräämien heittojen suorittamisessa).

### **Alkuheiton suoritus ilman alkuheittoaluetta**

Vaikka sääntö määrää, että heittäjän täytyy astua keskirajalle ja olla 1,5 metrin sisällä keskustasta, ei erotuomareiden tulisi olla äärimmäisen tarkkoja senttimetrien suhteen. Pääasia on välttää epärealisuus sekä vastustajien epävarmuus sen suhteen, milloin ja mistä alkuheitto suoritetaan.

Edelleen useimmilla kentillä ei keskipistettä ole merkitty ja joillakin kentillä keskiraja on katkaistu keskustassa olevan mainoksen vuoksi. Niissä tapauksissa sekä heittäjän että erotuomarin tulee tietenkin arvioida oikea paikka, ja kaikenlainen tarkkuuspyrkimys olisi tällöin epärealistinen ja tilanteeseen sopimaton.

## 6. ”Selvän maalinsaantitilaisuuden” määrittäminen (14:1)

Säännön 14:1 tarkoittamassa mielessä ”selvä maalinsaantitilaisuus” on olemassa, kun:

- a) pelaajalla, jolla jo on pallon ja kehon hallinta, on vastustajien maalialuerajalla tilaisuus tehdä maali ilman, että kukaan vastapelaaja pystyisi estämään heittoa sääntöjen mukaisesti.

Tämä koskee myös tilannetta, jossa pelaajalla ei ole vielä palloa hallussaan, mutta hän on valmis pallon välittömään kiinniottamiseen; yhdelläkään vastapelaajalla ei tule olla mahdollisuutta sääntöjen mukaisin keinoin estää pallon vastaanottoa;

- b) pelaaja, jolla on pallon ja kehon hallinta, juoksee (tai kuljettaa) yksin kohti maalivahtia vastahyökkäyksessä, ilman että kukaan muu vastapelaaja voisi tulla hänen eteensä ja pysäyttää vastahyökkäyksen.

Tämä koskee myös tilannetta, jossa pelaajalla ei ole vielä palloa hallussaan mutta hän on valmis pallon välittömään kiinniottamiseen ja maalivahti säännön 8:5 selvityksen mukaisesti estää pallon vastaanottamisen. Tässä erityistapauksessa puolustuspelaajien sijoittumisella ei ole merkitystä;

- c) maalivahti on poistunut maalialueeltaan, ja vastapelaajalla, jolla on pallon ja kehon hallinta, on selvä ja esteetön tilaisuus heittää pallo tyhjään maaliin.

## 7. Ajanottajan tai delegaatin pelikatkomerkki (18:1)

Jos ajanottaja tai delegaatti puuttuvat tilanteeseen, kun peli on jo katkaistu, peliä jatketaan edeltävää pelin katkaisua vastaavalla heitolla.

Jos ajanottaja tai delegaatti katkaisee peliin pallon ollessa pelissä, seuraavat ohjeet ovat voimassa:

### A. Virheellinen vaihto tai sääntöjenvastainen peliin astuminen (säännöt 4:2-3. 5-6)

Ajanottajan (tai delegaatin) tulee **periaatteessa** välittömästi katkaista peli soveltamatta yleisiä ”hyötysääntöjä” (katso säännöt 13:2 ja 14:2). Jos tällaisella katkolla, kun se on aiheutunut puolustavan joukkueen sääntörikkomuksesta, riistetään selvä maalinsaantitilaisuus, tuomitaan 7 metrin heitto säännön 14:1a mukaisesti. Kaikissa muissa tilanteissa peliä jatketaan vapaaheitolla.

Rikkomukseen syyllistynyttä pelaajaa rangaistaan säännön 16:3a mukaan. Kuitenkin sääntövastaisesta peliin astumisesta säännön 4:6 mukaan, riistään selvä maalinsaantitilaisuus, pelaajaa rangaistaan säännön 16:6b mukaan huomioiden sääntö 8:10b.

### B. Pelin katkaiseminen muusta syystä, esimerkiksi vaihtoalueella tapahtuvan epäurheilijamaisen käytöksen takia

#### 1) Ajanottaja puuttuu tilanteeseen

Ajanottajan tulisi odottaa seuraavaa pelikatkoa ja tuolloin ilmoittaa erotuomarille.

Jos ajanottaja kuitenkin katkaisee pelin pallon ollessa pelissä, peliä jatketaan sen joukkueen vapaaheitolla, joka hallitsi palloa pelin katkaisuhetkellä. Jos katko kuitenkin aiheutui puolustavan joukkueen rikkomuksesta ja erotuomarit arvioivat ennenaikaisen katkon riistäneen selvän maalinsaantitilaisuuden vastustajilta, tulee tuomita 7 metrin heitto yhdenmukaisesti säännön 14:1b kanssa.

(Sama pätee, mikäli ajanottaja katkaisee pelin pyydettyä aikalisää varten, ja erotuomarit eivät tätä joukkueelle myönnä pyynnön väärän ajoituksen takia. Jos katko riistää selvän maalinsaantitilaisuuden vastustajilta, tulee tuomita 7 metrin heitto).

Ajanottajalla ei ole oikeutta antaa henkilökohtaista rangaistusta pelaajalle tai johtajalle. Sama koskee erotuomareita, jos he eivät itse ole havainneet rikkomusta. Tässä tapauksessa he voivat antaa vain epävirallisen huomautuksen. Mikäli heille ilmoitettu rikkomus koskee säännöissä 8:6 ja/tai 8:10 mainittuja asioita, heidän tulee toimittaa asiasta kirjallinen raportti.

## **2) Delegaatti puuttuu tilanteeseen**

Kansainvälisen tai kansallisen liiton delegaatilla on oikeus ilmoittaa erotuomareille mahdollisista sääntörikkomuksista (lukuun ottamatta tilanteita, jotka perustuvat erotuomareiden omiin tapahtumatoteamuksiin) tai vaihtoluesäännösten rikkomisesta.

Delegaatti voi katkaista pelin välittömästi. Tässä tapauksessa peliä jatketaan sen joukkueen vapaaheitolla, joka ei tehnyt pelin katkaisuun johtavaa rikkomusta.

Jos katko kuitenkin johtui puolustavan joukkueen rikkomuksesta, ja tämä riisti selvän maalinsaantitilaisuuden vastustajilta, tulee tuomita 7 metrin heitto säännön 14:1a mukaan.

Erotuomareiden tulee tuomita henkilökohtaiset rangaistukset delegaatin ohjeiden mukaan.

Sääntöjen 8:6 ja 8:10 mainitsemista rikkomuksista tulee toimittaa kirjallinen raportti.

## 8. Loukkaantunut pelaaja (4:11)

Jos pelikentällä oleva pelaaja vaikuttaa loukkaantuneen, tulee toimia seuraavasti:

- a) Jos erotuomarit ovat aivan varmoja, että loukkaantunut pelaaja tarvitsee lääkinnällistä apua pelikentällä, heidän tulee välittömästi määrätä peliaikakatko ja näyttää käsimerkit 15 sekä 16. Tässä tapauksessa pelaajan tulee, saatuaan lääkinnällistä apua, seurata säännön 4:11 2. kappaleen määräyksiä.

Kaikissa muissa tapauksissa erotuomarit pyytävät pelaajaa siirtymään pelikentän ulkopuolelle saamaan lääkinnällistä apua. Jos tämä ei pelaajalta onnistu, erotuomarit määräävät peliaikakatkon ja näyttävät käsimerkit 15 sekä 16. Säännön 4:11 2. kappaleen määräyksiä tulee seurata tämän jälkeen.

Näitä sääntöjä ja ohjeita koskevista rikkomuksista tulee epäurheilijamaisena käytöksenä rangaista nousevasti.

Jos pelaajalle, jonka tulee poistua pelikentältä kolmen hyökkäysvuoron ajaksi, samalla tuomitaan 2 minuutin ulosajo, hän saa palata pelikentälle ulosajon päättymisen jälkeen riippumatta siitä kuinka monta hyökkäysvuoroa hänen joukkueellaan on ollut sen aikana.

Jos joukkueen johtajat kieltäytyvät tulemasta pelikentälle antamaan pelaajalle lääkinnällistä apua, joukkueen vastaavaa johtajaa tulee rangaista nousevasti (katso sääntö 4:2 3. kappale).

- b) Ajanottaja ja sihteeri tai valtuutettu ovat vastuussa hyökkäysvuorojen laskemisesta. He kertovat joukkueelle, milloin pelaajan on taas sallittua astua pelikentälle.

Hyökkäysvuoro alkaa toisen joukkueen pallon menetyksellä ja loppuu hyökkäävän joukkueen maalin saavuttamiseen tai pallon menetykseen.

Jos lääkinällistä apua tarvitsevan pelaajan joukkueella on pelin katkaisemisen yhteydessä pallon hallinta, meneillään oleva hyökkäysvuoro lasketaan ensimmäiseksi.

- c) Säännön 4:11 2. kappale ei ole voimassa seuraavissa tapauksissa:

- jos tarvittava lääkinällinen apu on seurausta vastustajajoukkueen pelaajan sääntöjen vastaisesta toimesta, josta erotuomarit ovat rankaisseet nousevasti
- jos pallo osuu maalivahtia päähän ja hän tarvitsee lääkinällistä apua pelikentällä.



# **VAIHTOALUE- SÄÄNNÖSTÖ**

1. Vaihtoalueet sijaitsevat sivurajan ulkopuolella keskirajan vastakkaisella ja oikealla puolella kummankin joukkueen penkkien (tai tuolirivin) päähän asti sekä myös penkkien takana, jos siellä on tilaa (Pelisäännöt: kuvat 1a ja 1b).

IHF:n ja maanosaliittojen kilpailujen säännöt määräävät, että penkkien, ja näin ollen myös ”valmennusalueen” (katso sääntö 11:1), tulee alkaa 3,5 metrin etäisyydeltä keskirajasta. Tämä on myös suositus kaikkien muiden tasojen otteluita varten.

Mitään esineitä ei saa sijoittaa sivurajalle joukkueiden penkkien eteen (vähintään 8 metrin etäisyydelle keskirajasta).

2. Vain pöytäkirjaan merkittyjen pelaajien ja joukkueiden johtajien sallitaan olla vaihtoalueella (säännöt 4:1-2).

Jos tulkkia tarvitaan, hänen täytyy sijoittua joukkueen penkin taakse.

3. Vaihtoalueella olevien joukkueiden johtajien täytyy olla täysin pukeutuneita urheiluasuun tai tavanomaiseen vaatetukseen. Värit, jotka voivat aiheuttaa sekaannusta vastajoukkueen pelaajien värien kanssa, ovat kiellettyjä.
4. Ajanottajan ja sihteerin tulee tukea erotuomareita vaihtoalueen miehityksen valvonnassa ennen ottelua ja sen aikana.

Jos ennen ottelua on vaihtoaluetta koskevia mitä tahansa sääntöjenvastaisuuksia, ottelu ei saa alkaa ennen kuin sääntöjenvastaisuudet on korjattu. Jos näitä sääntöjä rikotaan ottelun aikana, ottelu ei voi jatkua seuraavan pelikatkon jälkeen ennen kuin asia on selvitetty.

5. Joukkueiden johtajilla on oikeus ja velvollisuus ohjata ja johtaa joukkuettaan myös ottelun aikana rehdistä ja urheilullisessa hengessä sääntöjen puitteissa. Periaatteessa heidän tulisi istua joukkueen penkillä.

Johtajien sallitaan kuitenkin liikkua ”valmennusalueella” (katso sääntö 1:11).

”Valmennusalue” alkaa 3,5 metriä keskirajasta ja loppuu 8 metriä päätyrajasta, mikäli mahdollista sisältäen heti vaihtopenkin takana olevan alueen.

”Valmennusalueen” päättyminen tulee merkitä 50 cm pitkällä ja 5 cm leveällä viivalla tai teipillä, joka jatkuu sivurajaan asti.

Liikkuminen ja seisominen ”valmennusalueella” on sallittua taktisten neuvojen ja lääkinällisen avun antamista varten. Periaatteessa vain yhden johtajan on kerrallaan sallittua seistä tai liikkua. Hänen käytöksensä ja toimintansa ei kuitenkaan tällöin saa häiritä pelikentällä olevia pelaajia. Jos johtaja rikkoo näitä ohjeita, häntä tulee rangaista nousevasti.

Yhden joukkueen johtajan on tietysti sallittu poistua ”valmennusalueelta” kun hän välittömästi haluaa ojentaa ”vihreän kortin” aikalisän pyytämistä varten. Joukkueen johtajan ei kuitenkaan ole sallittu poistua ”valmennusalueelta” ”vihreän kortin” kanssa ja jäädä toimitsijapöydälle odottamaan oikeaa hetkeä aikalisän pyytämiselle.

”Vastaavan joukkueen johtajan” on myös sallittu poistua ”valmennusalueelta” erikoistapauksissa, esimerkiksi kun on tarve olla yhteydessä sihteeriiin tai ajanottajaan.

Periaatteessa vaihtoalueella olevien pelaajien tulisi istua vaihtopenkillä.

Pelaajien sallitaan kuitenkin:

- liikkua penkin takana verryttelyä varten ilman palloa edellyttäen, että siellä on tarpeeksi tilaa eikä se ole häiritsevää.

Joukkueen johtajien tai pelaajien ei sallita:

- häiritä tai loukata erotuomareita, delegaatteja, ajanottajaa / sihteeriä, pelaajia, joukkueiden johtajia tai katsojia käyttäytymällä provosoivasti, protestoimalla tai muuten epäurheilijamaisella tavalla (puhein, ilmein tai elein);
- poistua vaihtoalueelta tarkoituksenaan vaikuttaa peliin;

Joukkueen johtajien ja pelaajien edellytetään periaatteessa pysyttelevän vaihtoalueellaan. Jos johtaja kuitenkin poistuu vaihtoalueeltaan, hän menettää oikeuden huoltaa ja johtaa joukkuettaan, ja hänen on palattava vaihtoalueelle saadakseen oikeutensa takaisin.

Ylipäänsä pelaajat ja johtajat pysyvät erotuomareiden toimivallan alaisina koko ottelun ajan, ja normaalit henkilökohtaisia rangaistuksia koskevat säännöt koskevat myös kentältä tai vaihtoalueelta poistunutta pelaajaa tai johtajaa. Näin ollen epäurheilijamainen käytös, törkeän epäurheilijamainen käytös ja erittäin törkeä epäurheilijamainen käytös tulee rangaista samalla tavoin kuin, jos rikkomus olisi tapahtunut kentällä tai vaihtoalueella.

6. Jos vaihtoaluesäännöstöä rikotaan, erotuomarit ovat velvolliset menettelemään sääntöjen 4:2 3. kappale, 16:1b, 16:3d-f tai 16:6b-d (varoitusta, ulosajo, sulkeminen) mukaisesti.

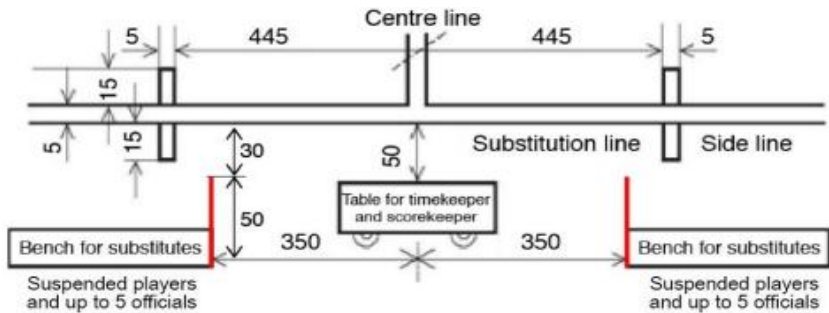


# **OHJEITA JA SELITYKSIÄ**

## Pelikentän merkinnät (Sääntö 1, Vaihtoaluesäännöstö 1)

”Valmennusalueen” raja on olemassa apuna.

Tämä raja on 50cm pitkä ja se vedetään 350cm päähän keskiviivasta 30cm pelikentän ulkopuolelle (suositus) keskiviivan suuntaisesti.



## Maalin kaatumisen ehkäiseminen (Sääntö 1:2)

Maalien tulee olla kiinnitettyjä lattiaan tai niitten takana olevaan seinään, vaihtoehtoisesti olla malleina sellaisia, jotka eivät voi kaatua. Tällä ohjeella halutaan välttää onnettomuuksia ja loukkaantumisia.

## Loukkaantunut maalivahti ja vapaaheittotilanne (Sääntö 2:5)

Jos maalivahti loukkaantuu juuri ennen peliajan päättymisen jälkeen suoritettavaa vapaaheittoa, puolustava joukkue saa vaihtaa maalivahtia. Tämä poikkeus ei koske puolustavan joukkueen kenttäpelaajia.

## Vapaaheitto tai 7 metrin heitto peliajan päättymisen jälkeen (Säännöt 2:6 ja 8:11a)

Jos puolustavan joukkueen pelaaja peliajan päättymisen jälkeen suoritet-tavan suoran vapaaheiton tai 7-metrin heiton yhteydessä syyllistyy rik-keeseen tai epäurheilijamaiseen käytökseen, tulee tätä pelaajaa rangais-ta henkilökohtaisesti sääntöjen 16:3, 16:6 tai 16:9 mukaan. Heitto tulee uusia (sääntö 15:9 3. kappale). Sääntö 8:11a ei ole voimassa.

### **Aikalisä (Sääntö 2:10, Tulkintaohje nro 3)**

Pelaajan viimeiset viisi minuuttia alkavat, kun pelikellossa on aika 55:00 (pelikello laskee ylöspäin) tai 5:00 (pelikello laskee alaspäin).

### **Varapallon käyttäminen (Sääntö 3:3)**

Kansainvälisillä ja kansallisilla liitoilla on oikeus sallia muualle kuin ajan-ottopöydälle sijoitettujen varapallojen käyttö. Varapallon käyttöönotosta päättävät erotuomarit säännön 3:4 mukaisesti.

### **Pelaajan tai toimitsijan korvaaminen (Säännöt 4:1-4:2)**

Jos joukkueella ei ottelupöytäkirjassa jo ole enimmäismäärää pelaajia (sääntö 4:1) tai johtajia (sääntö 4:2), on sallittua:

- kirjata alun perin pelaajaksi kirjattu henkilö johtajaksi
- kirjata alun perin johtajaksi kirjattu henkilö pelaajaksi

Pelaajien ja johtajien enimmäismäärä ei kuitenkaan saa ylittyä.

Pelaajan tai johtajan alkuperäinen tehtävä tulee poistaa pöytäkirjasta.

Pelaajaa tai johtajaa ei tämän jälkeen saa uudelleen kirjata hänen alkuperäiseen tehtäväänsä. Myöskään ei ole sallittua poistaa henkilöä vain, jotta tilalle voitaisiin vaihtaa toinen henkilö enimmäismäärän sallimissa rajoissa. Samaa henkilöä ei voi kirjata sekä pelaajaksi että johtajaksi.

Kansainvälisellä ja kansallisilla liitoilla on oikeus poiketa edellä olevasta omissa kilpailuissaan.

Mahdolliset henkilökohtaiset rangaistukset (varoitus, ulosajo) siirtyvät henkilön mukana hänen uuteen tehtäväänsä ja lasketaan sen jälkeen mukaan sekä henkilökohtaiseen että tehtäväkohtaiseen (pelaaja vs johtaja) kokonais- ja enimmäismäärään.

### **Pelaajavaihdot (Sääntö 4:4)**

Pelaajien tulee aina astua pelikentälle ja poistua siltä oman vaihtoaluerajan kohdalla.

Loukkaantunut pelaaja, joka poistuu kentältä muodostaa tästä poikkeuksen. Jos on selvää, että loukkaantunut pelaaja tarvitsee lääkinnällistä apua vaihtoalueella tai pukusuojassa, häntä ei tule pakottaa poistumaan

kentältä vaihtoluerajan kohdalta. Lisäksi erotuomareiden tulisi sallia loukkaantuneen pelaajan tilalle tulevan pelaajan astua kentälle ennen ensiksi mainitun poistumista, jotta pelikatko olisi mahdollisimman lyhyt.

### **Kentälle astuminen (Säännöt 4:4-4:6)**

Väärä vaihto katsotaan tapahtuneeksi, mikäli sekä pelikentältä poistuvalla että sinne menevällä pelaajalla on vähintään yksi jalka pelikentällä samanaikaisesti.

Ylimääräisenä pelaajana pelikentälle astuminen katsotaan tapahtuneeksi, kun pelikentälle menevällä pelaajalla on molemmat jalat pelikentällä eikä kukaan kanssapelaajista ole poistunut pelikentältä.

Vaihtorajan rikkomuksen katsotaan tapahtuneeksi, kun pelikentältä poistuvalla tai sinne menevällä pelaajalla on molemmat jalat väärällä puolella vaihto- tai keskirajaa.

### **Ylimääräinen pelaaja (Sääntö 4:6 1. kappale)**

Jos ylimääräinen pelaaja astuu pelikentälle ilman pelaajavaihtoa, häntä tulee rangaista 2 minuutin ulosajolla.

Jos pelaaja ei pystytä nimeämään, tulee toimia seuraavasti:

- Delegaatti tai erotuomarit pyytävät joukkueen ”vastaavaa johtajaa” nimeämään syyllisen pelaajan.
- Tämä pelaaja saa 2 minuutin henkilökohtaisen ulosajon.
- Jos ”vastaava johtaja” kieltäytyy nimeämästä syyllistä pelaajaa, delegaatti tai erotuomarit nimeävät pelaajan ja hän saa 2 minuutin henkilökohtaisen ulosajon.

#### ***Huom!***

- *Vain pelin katkaisemishetkellä pelikentällä oleva pelaaja voidaan nimetä syylliseksi pelaajaksi.*
- *Mikäli syyllinen pelaaja tässä yhteydessä saa kolmannen henkilökohtaisen ulosajonsa, hänet tulee säännön 16:6d mukaisesti sulkea ottelusta.*

## Väärän värisellä pelipaidalla tai väärällä pelinumerolla kentälle astuva pelaaja (Säännöt 4:7, 4:8)

Sääntöjen 4:7 tai 4:8 rikkominen ei tule johtaa pallon hallinnan menettämiseen vaan ainoastaan pelikatsoon, jotta pelaaja voi korjata virheensä. Peliä jatketaan tämän jälkeen pelikatkoa edeltävästi palloa hallinneen joukkueen pelitilannetta vastaavalla heitolla

## Tekninen varustus vaihtoalueella (Säännöt 4:7-4:9)

Kansainväliset ja kansalliset liitot saavat sallia teknisen varustuksen käytön vaihtoalueella. Varustusta tulee käyttäen reilulla tavalla eikä siihen kuulu varustusta, jolla voi kommunikoida suljetun pelaajan tai johtajan kanssa.

## Kielletyt varusteet, kypärät, kasvo- ja kyynärpääsuojat (Sääntö 4:9)

Kaikenmalliset ja -kokoiset kasvosuojat sekä kypärät ovat kiellettyjä, ei ainoastaan kokokasvomaskit vaan myös osan kasvoista peittävät maskit. Polvisuojien ja -tukien suhteen metalliosat eivät ole sallittuja.

Muoviosien tulee olla kauttaaltaan pehmustettuja.

Nilkkatukien suhteen kaikkien kovien, metallista tai muovista valmistettujen, osien tulee olla kauttaaltaan pehmustettuja.

Kyynärpääsuojat ovat sallittuja vain, jos ne ovat pehmeästä materiaalista valmistettuja.

Liitoilla tai erotuomareille **ei ole lupaa** sallia minkäänlaisia poikkeuksia. Kuitenkin jos joukkueen ”vastaava johtaja” kysyy epäselvässä tilanteessa neuvoa valtuutetulta ja/tai erotuomareilta, heidän tulee tehdä päätös säännön 4:9 määräyksiin sekä ”Peliasu- ja suojavarustesäännöstöön” pohjautuen. Näissä tilanteissa tärkeimmät ohjeet ovat, etteivät suojat ”ole vaarallisia pelaajalle itselleen tai vastustajalle” eivätkä ”anna epäreilua etua”.

Nämä ohjeet ja päätökset on tehty yhdessä IHF:n lääketieteellisen komission kanssa.

Lisätietoa ”Peliasu- ja suojavarustesäännöstyössä”.

## Liisterin käyttö (Sääntö 4:9)

Liisterin käyttö on sallittua. Sitä saa varastoida kengän päälle olevalle teipinpalalle koska tämä ei vaaranna vastustajan terveyttä.

Kansallisilla liitoilla on oikeus poiketa tästä ohjeesta.

### **SKPLn lisäys:**

Liisterin varastoiminen kengän päälle olevalle teipinpalalle ei ole sallittua!

Kuitenkaan ei ole sallittua varastoida liisteriä kädessä tai ranteessa olevalle teipinpalalle. Koska liisteri voi näistä paikoista joutua vastustajan silmään tai kasvoihin tämä voi vaarantaa heidän terveytensä ja näin olen säännön 4:9 mukaisesti tämä ei ole sallittua.

## Loukkaantuneiden pelaajien auttaminen (Sääntö 4:11)

Tapauksissa, joissa useampi saman joukkueen pelaaja on esimerkiksi yhteentörmäyksen yhteydessä loukkaantunut, erotuomarit tai valtuutettu voivat antaa luvan ylimääräisille henkilöille, kuitenkin korkeintaan kaksi / loukkaantunut pelaaja, astua pelikentälle auttamaan loukkaantuneita pelaajia. Lisäksi erotuomarit tai valtuutettu antavat tarvittaessa ensiapuhenkilöstölle luvan tulla kentälle.

## Loukkaantunut maalivahti (Sääntö 6:8)

Tilanteessa, jossa pallo osuu maalivahtiin ja tämä loukkaantuu siten, ettei välittömästi voi osallistua peliin, tulee ensisijaisesti vaalia maalivahdin terveyttä. Pelin jatkamisen kannalta seuraavat tilanteet ovat mahdollisia:

Maalialueelta pelikentällä palaava pallo on edelleen pelissä.

- a) Pallo menee sivurajan tai päätyrajan yli tai vierii maalialueella tai pysähtyy maalialueelle.

Oikea sääntötulkinta: Välitön pelin katkaiseminen ja peliä jatketaan katkon jälkeen sisään-, ulos- tai vapaaheitolla (riippuen pelitilanteesta pelin katkaisemishetkellä)

- b) Erotuomarit katkaisivat pelin ennen kuin pallo meni sivu- tai päätyrajan yli tai ennen kuin pallo vierii maalialueella tai pysähtyi maalialueelle.

Oikea sääntötulkinta: Peliä jatketaan katkon jälkeen pelitilannetta vastaavalla heitolla.

- c) Pallo on ilmassa maalialueen yläpuolella.

Oikea sääntötulkinta: Odotetaan muutama sekunti, kunnes jommallakummalla joukkueella on pallo hallinnassaan, katkaistaan peli ja peliä jatketaan katkon jälkeen palloa hallitsevan joukkueen vapaahetkellä.

- d) Erotuomari katkaisee pelin pallon ollessa vielä ilmassa.

Oikea sääntötulkinta: Peliä jatketaan katkon jälkeen viimeksi palloa hallinneen joukkueen vapaahetkellä.

- e) Pallo kimpoaa maalivahdista, joka ei välittömästi voi jatkaa peliä, takaisin hyökkäävän joukkueen pelaajalle.

Oikea sääntötulkinta: Katkaistaan peli välittömästi ja jatketaan peliä katkon jälkeen palloa hallitsevan joukkueen vapaahetkellä.

### **Huom!**

*Näissä tapauksissa 7 metrin heitto ei ole koskaan mahdollinen.*

*Erotuomarit katkaisevat pelin suojellakseen maalivahdin terveyttä ja näin ollen ei ole kyseessä säännössä 14:1b mainittu ”aiheeton vihellysmerkki”.*

### **Askeleet ja kuljetuksen aloittaminen (Sääntö 7:3)**

Sääntöjen 7:3c-d mukaisesti hypyn jälkeen jalalla lattiaan koskettaminen ensimmäistä kertaa pallon kiinniottamisen jälkeen ei lasketa askeleeksi (”nolla askel”). Kuitenkin ”pallon kiinniottaminen” tarkoittaa syötön kiinniottamista.

Pallon uudelleen kiinniottamista pomputtamisen jälkeen ei tulkita tässä säännössä tarkoitetuksi ”pallon kiinniottamiseksi”, ja näin ollen pomputtamisen jälkeen jalalla lattiaan koskettaminen tulkitaan poikkeuksetta askeleeksi.

## Syöttöjen laskeminen passiivisen pelin ennakkovalitusmerkin näyttämisen jälkeen (Sääntö 7:11)

| Training support for the rules changes to "passive play"                              |                   |                                                                 |                                                   |                          |                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|--------------------------|------------------------------|
| Is this action considered as pass? (Situations before the execution of the 4th pass!) |                   |                                                                 |                                                   |                          |                              |
| Ex.                                                                                   | Action attacker 1 | Action defender                                                 | Action attacker 2                                 | Continuation of the game | Decision                     |
| 1                                                                                     | Pass to teammate  | No contact with the ball                                        | Getting ball under control                        | Match continuation       | Pass is counted              |
| 2                                                                                     | Pass to teammate  | Touching the ball                                               | Getting ball under control                        | Match continuation       | Pass is counted              |
| 3                                                                                     | Pass to teammate  | Touching / blocking the ball; ball is passed back to attacker 1 | No contact with the ball                          | Match continuation       | Pass is counted              |
| 4                                                                                     | Pass to teammate  | Directing the ball behind side line or outer goal line          | No contact with the ball                          | Throw-in for attacker    | Pass is not counted          |
| 5                                                                                     | Pass to teammate  | Foul on attacker 1 during passing                               | Cannot get ball under control                     | Free throw for attacker  | Pass is not counted          |
| 6                                                                                     | Pass to teammate  | Foul on attacker 2                                              | Cannot get ball under control                     | Free throw for attacker  | Pass is not counted          |
| 7                                                                                     | Shot on goal      | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Attacker getting ball under control again         | Match continuation       | Forewarning signal nullified |
| 8                                                                                     | Shot on goal      | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Ball passing the side line                        | Throw-in for attacker    | Forewarning signal nullified |
| 9                                                                                     | Shot on goal      | No action                                                       | No action                                         | Goal, throw-off          | Attack finished              |
| 10                                                                                    | Shot on goal      | Goalkeeper getting ball under control                           | No action                                         | Goalkeeper throw         | Ball lost / attack finished  |
| 11                                                                                    | Shot on goal      | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Teammate of goalkeeper getting ball under control | Match continuation       | Ball lost / attack finished  |
| 12                                                                                    | Shot on goal      | Defender blocking the ball behind side line or outer goal line  | No action                                         | Throw-in for attacker    | Pass is not counted          |
| 13                                                                                    | Shot on goal      | Defender blocking the ball                                      | Getting ball under control                        | Match continuation       | Pass is counted              |
| 14                                                                                    | Shot on goal      | Defender blocking the ball                                      | Attacker 1 getting ball under control again       | Match continuation       | Pass is counted              |
| 15                                                                                    | Shot on goal      | No action                                                       | Getting ball under control                        | Match continuation       | Pass is counted              |

## Training support for the rules changes to "passive play"

### Situations after the execution of the 4th pass!

| Ex. | Action attacker 1 after the 4th pass | Action defender                                                 | Action attacker 2                           | Continuation of the game | Decision                     |
|-----|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------|------------------------------|
| 1   | Shot on goal                         | No action                                                       | Getting ball under control                  | Free throw for defence   | Passive play                 |
| 2   | Shot on goal                         | Defender touching the ball                                      | Getting ball under control                  | Match continuation       | Additional pass allowed      |
| 3   | Shot on goal                         | Defender blocking the ball                                      | Attacker getting ball under control         | Match continuation       | Additional pass allowed      |
| 4   | Shot on goal                         | Defender blocking the ball                                      | Attacker 1 getting ball under control again | Match continuation       | Additional pass allowed      |
| 5   | Shot on goal                         | Defender blocking the ball behind side line or outer goal line  | No action                                   | Throw-in for attacker    | Additional pass allowed      |
| 6   | Shot on goal                         | Foul on attacker 1 during passing                               | No contact with the ball                    | Free throw for attacker  | Additional pass allowed      |
| 7   | Shot on goal                         | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Attackers getting ball under control again  | Match continuation       | Forewarning signal nullified |
| 8   | Shot on goal                         | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Ball passing the side line                  | Throw-in for attacker    | Forewarning signal nullified |
| 9   | Shot on goal                         | No action                                                       | No action                                   | Goal, throw-off          | Attack finished              |
| 10  | Shot on goal                         | Goalkeeper getting ball under control                           | No action                                   | Goalkeeper throw         | Ball lost / attack finished  |
| 11  | Shot on goal                         | Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the goal frame | Defender getting ball under control         | Match continuation       | Ball lost / attack finished  |

## **Maalivahdin ottelusta sulkeminen (Sääntö 8:5 Selitys)**

Tämä koskee tilannetta, jossa maalivahti tulee maalialueelta tai vastavasta maalialueen ulkopuolisesta asemasta ja aiheuttaa törmäyksen vastustajan kanssa. Se ei koske tilannetta jossa:

- a) Maalivahti juoksee samaan suuntaan hyökkäävän pelaajan kanssa, esimerkiksi tullessaan vaihtoalueelta pelikentälle.
- b) Pallo on hyökkäävän pelaajan ja maalivahdin välissä ja pallon perässä juoksevilla hyökkääjällä on mahdollisuus välttää törmäys.

Sellaisissa tilanteissa erotuomarit tekevät päätöksensä tapahtumahavaintojensa perusteella.

## **Ylimääräisen pelaajan tai johtajan puuttuminen peliin (Säännöt 8:5, 8.6, 8:9 ja 8:10b)**

Tapauksissa, joissa ylimääräinen pelaaja tai johtaja puuttuu peliin rangaistus ja pelin jatkamistapa määräytyy seuraavin kriteerein:

- pelaaja vai johtaja
- selvän maalinsaantitilaisuuden riistäminen

Edellä mainitun takia seuraavat tilanteet ovat mahdollisia:

- a) Selvän maalinsaantitilaisuuden aikana ylimääräinen pelaaja, joka ei ole osallistunut normaaliin pelaajavaihtoon on pelikentällä.  
Oikea sääntötulkinta: 7 metrin heitto + ottelusta sulkeminen ja raportti
- b) Väärä pelaajavaihto ja ajanottaja tai delegaatti katkaisevat pelin selvän maalinsaantitilaisuuden aikana.  
Oikea sääntötulkinta: 7 metrin heitto + 2 minuutin ulosajo
- c) Joukkueen johtaja astuu pelikentälle selvän maalinsaantitilaisuuden aikana.  
Oikea sääntötulkinta: 7 metrin heitto + ottelusta sulkeminen ja raportti
- d) Kuten kohdassa c muttei selvää maalinsaantitilaisuutta.  
Oikea sääntötulkinta: vapaaheitto + nouseva rankaiseminen

## Toimenpiteitä raportin vaativan ottelusta sulkemisen yhteydessä (Säännöt 8:6, 8:10a ja 8:10b)

Korkeimman rankaisemisasteen kriteerit ovat määritelty säännöissä 8:6 (rikkomukset) ja 8:10 (epäurheilijamainen käytös), katso myös sääntö 8:3 2. kappale.

Koska sääntöjen 8:6 ja 8:10 mukaisen rankaisemisen seuraamukset eivät ottelun aikana poikkea säännöistä 8:5 ja 8:9 IHF on lisännyt seuraavan lauseen kumpaankin sääntöön: ”... heidän tulee ottelun jälkeen toimittaa kirjallinen raportti, jotta asianomainen tahoo pysty päättämään jatkotoimista.”

Tämä lisälause muodostaa pohjan asianomaiselle taholle päättää jatko-toimista. Sanamuotoa ”pystyy päättämään” ei tule tulkita antavan asianomaiselle taholle oikeutta päättää tuleeko jatkotoimia vai ei. Tämä muuttaisi nimittäin niitä faktoja, joita tuomareilla oli päätöstä tehdessään käytössä.

## Kriteereitä milloin sulkemisen yhteydessä tulee / ei tule tehdä kirjallinen raportti (Säännöt 8:5 ja 8:6)

Seuraavat kriteerit auttavat erottamaan sääntöjen 8:5 ja 8:6 välillä:

- a) Mitä tarkoittaa ”erityisen välinpitämätön”?
  - pahoinpitely tai siihen verrattava teko
  - häikäilemätön tai edesvastuuton teko ilman minkäänlaista kunnioitusta
  - hillitön lyöminen
  - pahantahtoinen teko
- b) Mitä tarkoittaa ”erityisen vaarallinen”?
  - suojaamattomaan vastustajaan kohdistunut teko
  - erityisen vaaralliset ja vakavat teot vaarantaen vastustajan terveyden
- c) Mitä tarkoittaa ”häijy teko”?
  - petollinen ja salainen teko valmistautumatonta vastustajaa kohti
- d) Mitä tarkoittaa ”joka ei ole missään tekemisessä pelitilanteen kanssa”?
  - kaukana palloa hallitsevasta pelaajasta tapahtuneet teot

- o teot, joilla ei ole mitään tekemistä pelitaktiikan kanssa

**Kenttäpelaajan tai maalivahtin astuminen maalialueelle torjuessaan tai ottaessaan kiinni maalia kohti suuntautuneen heiton (Sääntö 8:7f 8:8i)**

Jos joukkue pelaa ilman maalivahtia ja menettää pallon hallinnan, maalialueelle etua saavuttamaan astunutta kenttäpelaajaa tulee rangaista nousevasti.

- a) Puolustavan joukkueen kenttäpelaajaa ottaa pelikentällä, maalialueen ulkopuolella, juostessaan pallon kiinni ja koskettaa tämän jälkeen millä tahansa kehon osallaan maalialuetta -> vapaaheitto vastustajalle, ei henkilökohtaista rangaistusta
- b) Puolustavan joukkueen kenttäpelaaja hyppää pelikentällä, maalialueen ulkopuolella, ilmaan ja ottaa pallon ilmassa kiinni, laskeutuen sen jälkeen pallo kädessään maalialueelle -> 7 metrin heitto vastustajalle, 2min ulosajo
- c) Puolustavan joukkueen kenttäpelaaja juoksee pelikentällä ja koskettaa millä tahansa kehon osallaan maalialuetta ennen kuin koskettaa palloa -> 7 metrin heitto vastustajalle, 2min ulosajo
- d) Puolustavan joukkueen maalivahti ottaa pelikentällä, maalialueen ulkopuolella, juostessaan pallon kiinni ja koskettaa tämän jälkeen millä tahansa kehon osallaan maalialuetta -> vapaaheitto vastustajalle, ei henkilökohtaista rangaistusta
- e) Puolustavan joukkueen maalivahti juoksee pelikentältä maalialueelle ja koskettaa palloa samalla kun hän millä tahansa kehon osallaan koskettaa sekä maalialuetta että sen ulkopuolista pelikenttää -> 7 metrin heitto vastustajalle, ei henkilökohtaista rangaistusta
- f) Puolustavan joukkueen maalivahti hyppää pelikentällä, maalialueen ulkopuolella, ilmaan ja ottaa pallon ilmassa kiinni, laskeutuen sen jälkeen pallo kädessään maalialueelle -> 7 metrin heitto vastustajalle, ei henkilökohtaista rangaistusta

## Sylkeminen (Säännöt 8:9 ja 8:10a)

Jotakuta kohti sylkeminen tulkitaan pahoinpitelyyn verrattavaksi teoksi ja siitä tulee rangaista säännön 8:10a mukaisesti (ottelusta sulkeminen ja kirjallinen raportti). Erotus ”onnistuneen päälle sylkemisen” (rangaistus säännön 8:10 mukaisesti) ja ”päälle sylkemisen yrittämisen” välillä (rangaistus säännön 8:9 mukaisesti) on edelleen voimassa.

## Pelijaan viimeiset 30 sekuntia (Säännöt 8:11a ja 8:11b)

Viimeisiksi 30 sekunniksi lasketaan varsinaisen peliajan toisen puoliskon sekä molempien jatkoaikojen toisten puoliskojen viimeiset 30 sekuntia. Nämä sekunnit alkavat siis pelikellon näyttäessä 59:30 ja 69:30 sekä 79:30 (pelikellon laskiessa ylöspäin) tai 00:30 (pelikellon laskiessa alaspäin).

## 3m etäisyyden pitämisen laiminlyönti (Sääntö 8:11a)

”Etäisyyden pitämisen laiminlyönti” johtaa ottelusta sulkemiseen ja 7 metrin heittoon ainoastaan, jos tämän takia peliajan 30 viimeisen sekunnin aikana ei voida lainkaan suorittaa peliä jatkavaa heittoa. Sääntö on voimassa, mikäli rike tapahtuu peliajan viimeisen 30 sekunnin aikana tai samaan aikaan loppusummerin kanssa (katso sääntö 2:4 1. kappale). Tässä tapauksessa erotuomarit tekevät päätöksensä omiin tapahtumatoteamuksiinsa perustuen (katso sääntö 17:11).

Jos peli peliajan viimeisen 30 sekunnin aikana keskeytetään rikkomuksen takia, joka ei suoraan liity heiton suorittamiseen (esim. väärä vaihto, epäurheilullinen käytös vaihtoalueella) sovelletaan sääntöä 8:11a.

Jos heitto esimerkiksi suoritetaan mutta torjutaan liian lähellä seisovan ja heiton lopputulosta tai heiton suorittamista **aktiivisesti häiritsevän** pelaajan toimesta, niin sääntöä 8:11a tulee soveltaa myös tässä tapauksessa.

Jos pelaaja seisoo lähempänä heiton suorittajaa kuin kolme metriä muttei aktiivisesti häiritse heiton suorittamista tästä ei tule rangaista. Jos pelaaja seisoo liian lähellä ja aktiivisesti yrittää estää heittoa tai syöttöä niin sääntöä 8:11a tulee soveltaa.

## Ottelusta sulkeminen peliajan viimeisen 30 sekunnin aikana (sääntö 8:11b)

Jos puolustavan joukkueen pelaaja suljetaan ottelusta sääntöjen 8:5 tai 8:6 mukaisesti peliajan viimeisen 30 sekunnin aikana, ainoastaan säännön 8:6 selityksen mukaisesta rikkeestä seuraa sulkeminen ja kirjallinen raportti sekä 7 metrin heitto.

Puolustavan joukkueen pelaajan säännön 8:5 mukaisista rikkeistä peliajan 30 viimeisen sekunnin aikana seuraa ottelusta sulkeminen ilman raporttia sekä 7 metrin heitto.

## Hyötytulkinta peliajan viimeisen 30 sekunnin aikana (sääntö 8:11b viimeinen kappale)

Erotuomarit katkaisevat pelin ja tuomitsevat 7 metrin heiton viimeistään, kun rikkeen jälkeen syötön saanut pelaaja ei onnistu maalinteossa tai syöttää pallon eteenpäin.

Sääntö 8:11b on voimassa, mikäli rike tapahtuu peliajan viimeisen 30 sekunnin aikana tai samanaikaisesti loppusummerin kanssa (katso sääntö 2:4 1. kappale). Tässä tapauksessa erotuomarit tekevät päätöksensä omiin tapahtumatoteamuksiinsa perustuen (katso sääntö 17:11).

Säännön 8:5 selityksen mukainen maalivahdin ottelusta sulkeminen (maalialueelta poistuminen ja hyökkäävään pelaajaan törmääminen) johtaa peliajan 30 viimeisen sekunnin aikana 7 metrin heittoon, mikäli säännön 8:5 viimeisen kappaleen ehdot täyttyvät tai rike tapahtuu säännön 8:6 mukaisesti.

## Videousinnan käyttäminen (Säännöt 9:2 ja 17:13)

Jos päätöstä maalin hyväksymisestä tai hylkäämisestä tarkastellaan videolta, maalin hylkäämisen takarajaa siirretään jatkettavaksi seuraavasta alkuheitosta aina toiseen pallon hallinnan vaihtumiseen asti tai siihen asti, että pallon hallinnan vaihtumiseen liittyvä heitto on suoritettu. Katso tarkempia ohjeita varten ”Ohjeistus elektronisten apuvälineiden käytöstä”.

## Sisäänheiton suorittaminen (Sääntö 11:4)

Sisäänheitto suoritetaan suorana, sivurajan ylittävänä ja pelikenttää kohti suuntautuvana heittona.

## Hyötytulkinnan soveltaminen väärän vaihdon tai ylimääräisen pelaajan astuessa pelikentälle (Sääntö 13:2)

Mikäli sääntöjen vastainen astuminen pelikentälle (väärä vaihto tai ylimääräinen pelaaja) tapahtuu selvän maalinsaantitilaisuuden aikana eikä tämä suoraan häiritse maalinsaantitilaisuutta, on erotuomareilla ja delegaattilla oikeus soveltaa säännön 13:2 mukaista hyötytulkintaa kunnes selvä maalinsaantitilaisuus on ohi. Mikäli hyötytulkintaa sovelletaan säännön 8:10b kohta II) ei ole voimassa.

## 7 metrin heiton tuomitseminen, kun maali on tyhjä (Sääntö 14:1, Tulkintaohje nro 6c)

Tulkintaohjeessa nro 6c mainittu selvän maalinsaantitilaisuuden ja selkeän tyhjää maalia kohti tapahtuvan heiton mahdollisuus vaatii toteutukseen, että pelaajalla on pallo hallussaan ja, että hän selkeästi yrittää suoraa heittoa tyhjää maalia kohti. Tämä selkeän maalinsaantitilaisuuden määritelmä koskee rikkomuksen tyyppistä riippumatta ja riippumatta siitä onko pallo pelissä vai pois pelistä. Se vaatii myös kaikenlaisten heittojen suorittamista oikeasta paikasta ja heittäjän sekä kanssapelaajien oikeaa sijoittumista.

## Heiton suorittaminen (Sääntö 15)

Säännön 15:7 3 kappale sekä sääntöä 15:8 sisältävät esimerkkejä mahdollisista virheistä heittojen suorittamisen yhteydessä.

Pomputtaminen tai pallon lattialle laskeminen (ja sen jälkeen uudestaan käteen ottaminen) ovat virheitä, kuten myös pallon kosketus lattiaan heiton suorittamisen yhteydessä (lukuun ottamatta ulosheittoa).

Näissä tapauksissa, virheissä tulee soveltaa sääntöjen 15:7 ja 15:8 mukaisia määräyksiä (korjaaminen tai rankaiseminen).

## Ottelusta suljetut pelaajat / johtajat (Sääntö 16:8)

Ottelusta suljettujen pelaajien ja johtajien on poistuttava pelikentältä heti, heidän ei ole sallittua olla tämän jälkeen missään tekemisissä joukkueensa kanssa, **ja heidän tulee jäädä hallille ottelun loppuun asti.** Tapauksissa, joissa erotuomarit toteavat pelin uudelleen käynnistämisen jälkeen ottelusta suljetun pelaajan tai johtajan syyllistyvän uuteen rikkomukseen, **tai suljettu pelaaja/johtaja ei jää hallille ottelun loppuun asti,** tulee raportoida kirjallisesti. Ei kuitenkaan ole mahdollista tuomita lisärangaistuksia kyseiselle pelaajalle tai johtajalle ja näin ollen heidän tekonsa ei tule johtaa pelaajamäärän lisävajennukseen pelikentällä. Tämä koskee myös tilannetta, jossa ottelusta suljettu pelaaja astuu pelikentälle.

## Erittäin törkeä epäurheilijamainen käytös sulkemisen jälkeen (Sääntö 16:9d)

Jos pelaaja, tultuaan suljetuksi ottelusta, syyllistyy erittäin törkeään epäurheilijamaiseen käytökseen säännön 8:10a mukaisesti, häntä tulee rangaista toisella sulkemisella ja kirjallisella raportilla ja joukkuetta vähentää yhdellä pelaajalla 4 minuutin ajaksi.

## Katsojat vaarantavat pelaajien terveyden (Sääntö 17:12)

Sääntöä 17:12 sovelletaan myös, mikäli katsojat toimillaan vaarantavat pelaajien terveyden esimerkiksi käyttämällä laser-pointtteria tai heittämällä vaarallisia esineitä. Tällaisessa tapauksessa tulee toimia seuraavalla tavalla:

- tarpeen mukaan peli on keskeytettävä heti eikä sitä jatketa;
- katsojia pyydetään lopettamaan pelin häiritseminen;
- mikäli tarpeen, katsojat poistetaan kyseisestä katsomon osasta eikä peliä jatketa ennen kuin he kaikki ovat poistuneet hallista;
- kotijoukkuetta pyydetään lisäämään turvallisuutta
- kirjallinen raportti

Jos peli oli jo keskeytyksissä häirinnän tapahtuessa, sääntö 13:3 on voimassa.

Jos peli keskeytetään selvän maalinsaantitilaisuuden aikana, sääntö 14:1c on voimassa.

Kaikissa muissa tapauksissa tuomitaan palloa hallitsevalle joukkueelle vapaaheitto siitä paikasta, jossa pallo oli pelin keskeyttämishetkellä.



# **OHJEITA PELIKENTTÄÄ JA MAALEJA VARTEN**

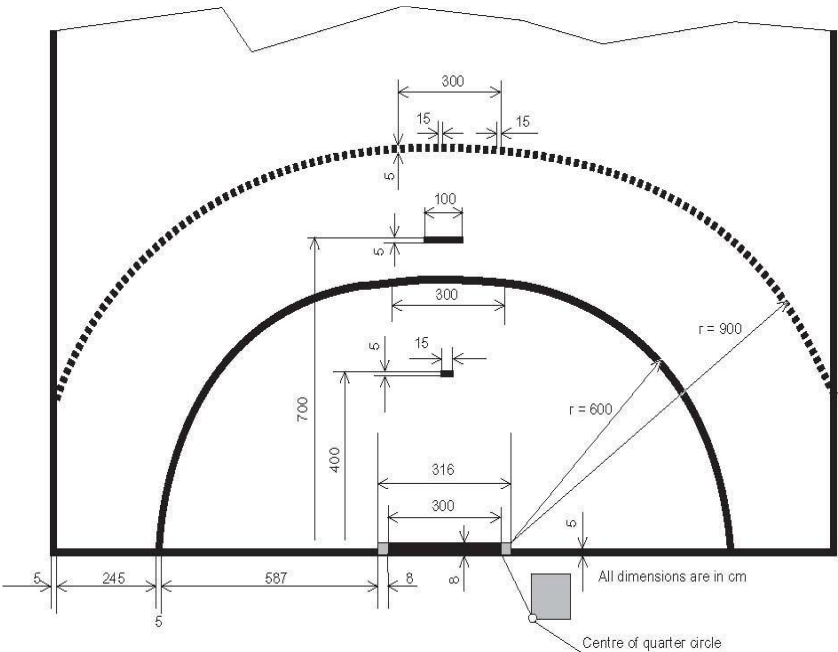
- a) Pelikentän (kuvat 1a ja 1b) muodostaa suorakaide mitoiltaan 40 x 20 metriä. Se tulisi tarkistaa mittaamalla sen molemmat vinohalkaisijat. Etäisyyden kunkin kulman ulkoreunasta vastapäisen kulman ulkoreunaan tulisi olla 44,72 metriä.  
Kentän yhden puolikkaan vinohalkaisijoiden tulisi olla 28,28 metrin mittaisia kunkin kulman ulkoreunasta keskirajan vastapäisen ulkoreunan keskipisteeseen.  
Pelikenttä on varustettu merkkiviivoin, joita kutsutaan ”rajoiksi”. Maalirajojen (maalipylväiden välissä) leveys on 8 cm kuten maalipylväidenkin, kaikki muut rajat ovat 5 cm:n levyisiä. Rajat, jotka erottavat vierekkäisiä pelikentän alueita, voidaan korvata vierekkäisten alueiden värien vaihtelulla.
- b) Maalien edessä oleva maalialue muodostuu 3 x 6 metrin suorakaiteesta ja kahdesta siihen liittyvästä 6 metrin säteisestä neljännesympyräsektorista.  
Se tehdään piirtämällä 3 metriä pitkä maalirajan suuntainen viiva 6 metrin etäisyydelle maalirajan takareunasta maalialuerajan etureunaan. Tämä viiva jatkuu molemmista päistään kahtena neljännesympyrän kaarena keskipisteinä kulloisenkin maalipylvään taaempi sisäkulma ja säteenä 6 metriä.  
Viivoja ja kaaria, jotka rajaavat maalialuetta, kutsutaan maalialuerajoiksi.  
Pisteiden, joissa kumpikin kaari yhtyy päätyrajaan, ulkoreunojen etäisyys on näin ollen 15 metriä (kuva 5).
- c) Katkotettu vapaaheittoraja (9 metrin raja) on tehty yhdensuuntaiseksi ja samoin keskipistein maalialuerajan kanssa 3 metriä pitemmälle etäisyydelle kuin maalialueraja.  
Osaviivojen samoin kuin niiden välien tulee olla 15 cm:n mittaisia.  
Osaviivojen tulisi vastaavasti olla suorakulmaisia ja säteittäisiä.  
Kaarevien osaviivojen mitat otetaan ulkoreunasta (kuva 5).
- d) 1 metrin pituinen 7 metrin raja piirretään suoraan maalin eteen maalirajan suuntaiseksi 7 metrin etäisyydelle maalirajan takareunasta 7 metrin rajan etureunaan (kuva 5).

- e) Maalivahdin rajaviiva (4 metrin raja) suoraan maalin edessä on 15 cm:n pituinen.  
Se on maalirajan suuntainen ja 4 metrin päässä siitä mitattuna maalirajan takareunasta 4 metrin rajan etureunaan, mikä tarkoittaa, että molempien rajojen leveys sisältyy tähän mittaan.
- f) Pelikentän ympärillä tulisi olla sivurajoilla vähintään 1 metrin ja päätyrajoilla 2 metrin levyinen turvavyöhyke.
- g) Maali (kuva 2) sijaitsee kummankin päätyrajan keskustassa. Maalien täytyy olla lujasti kiinnitetyt lattiaan tai niiden takaiseen seinään.  
Sisämitat ovat leveys 3 metriä ja korkeus 2 metriä.  
Maalikehysten täytyy olla suorakaide, mikä tarkoittaa, että sisäpuoliset vinohalkaisijat ovat 360,5 cm:n (enintään 361 cm:n - vähintään 360 cm:n) mittaisia (kunkin yksittäisen maalin sisällä ero saa olla enintään 0,5 cm).  
Maalipylväiden takareunan tulee olla samassa tasossa kuin maalirajan (ja päätyrajan) takareunan, mikä tarkoittaa, että maalipylväiden etureuna sijaitsee 3 cm päätyrajan etureunan etupuolella.  
Maalipylväiden ja niitä yhdistävän poikkipuun pitää olla tehty yhtenäisestä aineesta (esim. puusta, kevytmetallista tai keinoaineesta).  
Niiden poikkileikkauksen tulee olla 8 cm:n levyinen neliö 4+1 mm:n pyöristysäteellä pyöristetyin kulmin.  
Niiltä kolmelta sivulta, jotka näkyvät pelikentälle, maalipylväiden ja poikkipuun täytyy olla maalatut kahden värin jaksoin, jotka selvästi erottuvat toisistaan ja taustasta; saman pelikentän molemmissa maaleissa täytyy olla samat värit.  
Maalien värijaksot ovat pylväiden ja poikkipuun välisessä kulmassa 28 cm kaikkiin suuntiin samanvärisinä. Kaikkien muiden värijaksojen tulee olla 20 cm:n pituisia.  
Maaleissa täytyy olla maaliverkko, joka tulee kiinnittää siten, ettei maaliin heitetty pallo voi välittömästi ponnahtaa ulos tai mennä maalin läpi. Tarvittaessa voidaan käyttää maalin sisään

maalirajan taakse sijoitettua lisäverkkoa. Etäisyyden maalirajasta tähän lisäverkkoon tulisi olla 70 cm, kuitenkin vähintään 60 cm.

- h) Maaliverkon syvyyden tulisi ylhäällä olla 0,9 metriä maalirajan takana ja pohjalla 1,1 metriä molemmat mitat + 0,1 metrin sallituin poikkeamin.  
Verkon silmäkoko ei saisi ylittää 10 x 10 cm:ä.  
Verkon tulee olla kiinnitettynä pylväisiin ja poikkipuuhun vähintään 20 cm:n välein.  
On sallittua sitoa yhteen maaliverkko ja lisäverkko siten, ettei pallo pääse menemään niiden väliin.
- i) Maalin takana päätyrajan keskustassa suunnilleen 1,5 metrin etäisyydellä, tulisi olla poikittainen suojaverkko pituudeltaan 9-14 metriä ja korkeudeltaan lattiasta 5 metriä.
- j) Vaihtoalueen keskustassa toisen sivurajan lähellä sijaitsee ajanotto-pöytä.  
Enintään 4 metrin pituinen pöytä tulisi sijoittaa 30–40 cm pelikentän lattian yläpuolelle näkökentän varmistamiseksi.
- k) Ilman sallitun poikkeaman määrittämistä annettujen mittojen täytyy vastata ISO-normia (International Standard Organization – 180 2768 – 1:1989).
- l) European Committee for Standardization, CEN (Comité Européen de Normalisation) on standardisoinut käsipallomaalit numerolla 749 liittyen EN 202.10-1:een.

Kuva 5: Maalialue ja sen ympäristö





# **PELIASU- JA SUOJAVARUSTE- SÄÄNNÖSTÖ**

# PERUSAJATUKSIA

## 1. PELIASUT

### a) Alusasut ja kompressiovaatteet

Pelaajat saavat peliasunsa alla käyttää kompressiovaatteita kuten shortseja, leggingsiä tai pitkähihaisia paitoja.

Näkyvien alusasujen suhteen pätevät seuraavat ehdot:

- pelipaidan alla pidettävien varusteiden/vaatteiden tulee näkyviltä osiltaan olla samanvärisiä kuin pelipaidan pääväri
- shortsien alla pidettävien varusteiden/vaatteiden tulee, mustaa väriä lukuun ottamatta, olla samanvärisiä kuin shortsit
- koko joukkueelle tulee olla samanväriset alusasut ja kompressiovaatteet

Yllä mainitut rajoitukset eivät koske peliasun alla täysin näkymättömiä alusasuja ja kompressiovaatteita.

Yllä mainitut rajoitukset koskevat myös erotuomareita.

### b) Sukat

Joukkueen kaikilla pelaajilla tulee olla samanväriset sukat.

Kaikkien pohkeiden alueella käytössä olevien varusteiden (kompressiosukat ja -pohjelämmittimet, nilkkatuet jne) tulee olla sukkiensa kanssa samanväriset.

Jos pelaaja käyttää pitkää alusasuja shortsien alla, sukkiensa tulee olla saman väriset kuin muun joukkueen sukat.

### c) Päähineet

Pelaajat saavat käyttää uskonnollisia päähineitä kuten hijabia, turbaania, patkasta yms mikäli ne ovat nimenomaan urheilua varten suunniteltuja eikä käyttö vaadi pinnejä tms. Lisäksi niitten tulee täyttää seuraavat ehdot:

- Päähineet eivät saa vaarantaa sitä käyttävän pelaajan tai muiden pelaajien terveyttä
- Päähineitä ei saa millään tavoin kiinnittää pelipaitaan eikä niissä saa olla minkäänlaista kiinnitysmekanismia
- Päähineet eivät peitä kasvoja (silmät, nenä, suu jne) kokonaan tai osittain

- Päähineiden tulee olla joko samanvärisiä kuin pelipaidan pääväri tai vaihtoehtoisesti mustat tai valkoiset. Koko joukkueella on oltava samanväriset päähi-  
neet.

Yllä mainitut rajoitukset koskevat myös erotuomareita.

## **2. VARUSTEET JA ESINEET**

Pelaajille vaarallisten varusteiden ja esineiden pitäminen ei ole sallittua. Tämä sisältää esimerkiksi pään suojat, naamarit, rannekkeet, kellot, sormukset, näkyvät lävistyksset, kaula- ja korvakorut, kovasankaiset ja ilman kuminauhakiinnikkeitä olevat silmälasit tai mitkä vaan muuten vaaralliset varusteet/esineet (Pelisäännöt 17:3).

Pelaajat, jotka eivät täytä edellä mainittuja ehtoja eivät voi osallistua peliin ennen kuin ongelma on korjattu.

Litteät renkaat, pienet korvakorut ja näkyvät lävistyksset voidaan sallia, kunhan ne peitetään teipillä niin, ettei niistä enää aiheudu vaaraa muille pelaajille.

Hiki- ja otsanauhat ovat sallittuja, kunhan ne ovat pehmeästä ja joustavasta materiaalista valmistettuja.

### **HUOM:**

Kansallisilla liitoilla on oikeus poiketa näistä säännöistä alemman tason kilpailuissa.

## ESIMERKKEJÄ

### PELIASUT, ALUSASUT JA KOMPRESSIOVAATTEET

Pelaajilla täytyy olla vähintään 20 cm korkeat numerot paitansa selässä sekä vähintään 10 cm korkeat numerot rinnassa. Käytettävien numeroiden tulee olla 1:stä 99:ään. Numerot 1-9 tulee olla painettuina yksinumeroisina ilman edeltävää nollaa (eli 01, 02 jne **ei ole sallittua**).



Pitkähihaiset, ohuet aluspaidat **ovat sallittuja**, jos ne ovat samanvärisiä kuin pelipaidan pääväri.



Pitkähihaiset alusasut **eivät ole sallittuja**, jos ne ovat erivärisiä kuin pelipaidan pääväri.



Kompressiohihat **ovat sallittuja**, jos ne ovat saman tai samantapaisen värisiä kuin pelipaidan pääväri.



Alus-/kompressiohousut, jotka eivät ole samanvärisiä kuin shortsit **eivät ole sallittuja**, lukuun ottamatta **mustia alus-/kompressiohousuja**.



Ohuet, alus-/kompressiohousut, jotka ovat samanvärisiä kuin shortsit tai mustat ovat sallittuja.



Maalivahdit saavat pitää mitä vaan pitkiä housuja, leggingsejä tai alusasuja ja ne saavat olla minkäväriset vaan.

Kenttäpelaajat saavat pitää pitkiä alus- tai kompressiohousuja kunhan ne ovat samanväriset kuin shortsit tai mustat.



Kompressiosukat / pohjelämmittimet, jotka ovat sukkien kanssa samanväriset **ovat sallittuja**.



Kompressiosukat / pohjelämmittimet, jotka ovat sukkien kanssa eriväriset **eivät ole sallittuja**.



Kaikilla joukkueen pelaajilla tulee olla samanväriset sukat.



Maalivahtina toimivien kenttäpelaajien paidat tulee olla identtiset maalivahtien paitojen kanssa (eli numeron tulee näkyä sekä edessä että takana ja tätä varten mahdollisesti tehdyt reiät tulee peittää läpinäkyvällä materiaalilla).



## YLÄVARTALON SUOJAVARUSTEET

Olkapään, pehmeästä ja ohuesta materiaalista valmistetut tuet **ovat sallittuja** ja ne saavat olla minkävärisiä vaan.



Hyvin pehmustetut ja pehmeästä sekä ohuesta materiaalista valmistetut kyynärpään pehmusteet **ovat sallittuja** ja saavat olla minkävärisiä vaan.



Pehmeästä ja ohuesta materiaalista valmistetut kyynärpääsuojat tai (neopreenistä valmistetut) kyynärpäätuet, joissa on yksi tai useampi suurempi suojatyyny ovat sallittuja. Suojatyynyllä tulee olla kohokuvioitus ja sen tulee mahdollistaa kyynärpään liukuminen lattiaa vasten.



Minkäänlaisella kovalla osalla varustettu kyynärpääsuoja ei ole sallittu.



## ALAVARTALON SUOJAVARUSTEET

Pehmeästä ja ohuesta materiaalista valmistetut polvisuojat ovat sallittuja ne saavat olla minkävärisiä vaan.

Jos polvitueessa on kovia osia, tulee ne peittää kokonaan pehmustetuilla teipeillä tms (etteivät vaaranna vastustajaa).



Pehmeästä ja ohuesta materiaalista valmistetut polvisuojat tai (neopreenistä valmistetut) polvituet, joissa on yksi tai useampi suurempi suojatyynty **ovat sallittuja**. Ne saavat olla minkävärisiä vaan. Suojatyynyillä tulee olla kohokuvioitus ja sen tulee mahdollistaa liukuminen lattialla.



Polvituet, joissa on jonkinlainen suojaamaton/peittämättä jätetty kova osa, **eivät ole sallittuja**.



Nilkkatuett **ovat sallittuja**, jos kaikki kovat osat ovat kokonaan pehmusteilla teipeillä tms peitettyjä (etteivät vaarana vastustajaa). Tukien tulee olla sukkiensa kanssa samanväriset.



Nilkkatuett, joissa on jonkinlainen suojaamaton/peittämättä jätetty kova osa tai jos tuet ja/tai teipit eivät ole sukkiensa kanssa samanväriset, **eivät ole sallittuja**.



Nilkkatuet, joissa on kiinnitysteipit ovat sallittuja, mikäli niissä ei ole kovia osia. Tukien ja kiinnitysteippien tulee olla sukien kanssa samanväriset.



## PÄÄN JA KASVOJEN ALUEEN SUOJAT JA VARUSTEET

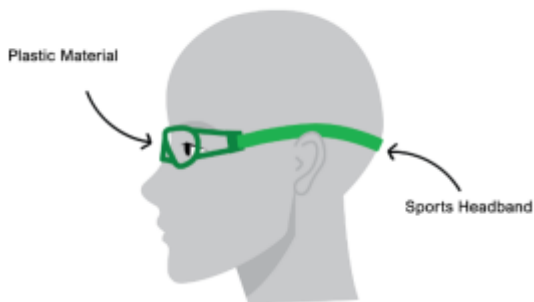
Maskit eivät ole sallittuja.



Pehmeästä ja yksivärisestä materiaalista tai teipistä valmistetut nenän suojat **ovat sallittuja**.



Urheiluun tarkoitettut silmälasit, joissa on urheiluun tarkoitettu kumi- nauha-kiinnitys, yhtenäiset muovilinssit ja silikonista tai muusta joustavasta materiaalista valmistetut sangat **ovat sallittuja**. Silmälasit kovilla sangoilla **eivät ole sallittuja**.



Kypärät eivät ole sallittuja.



Korvakorut ja lävistyksset, joita ei ole kokonaan peitetty teipillä eivät ole sallittuja.



Pienet korvakorut ja lävistyksset ovat sallittuja, jos ne ovat kokonaan teipillä peitettyjä.



Vain ohuet, kapeat ja elastiset hiki-/otsanauhat ovat sallittuja.



Hiki-/otsanauhat, jotka ovat ei-elastisia, liian paksuja tai liian leveitä, eivät ole sallittuja.



Elastiset ja yksiväriset urheiluhiivit ovat sallittuja. Jos joukkueessa useampi pelaaja käyttää huivia niitten pitää olla samanväriset.



Huivit, joita ei ole valmistettu urheiluhuiveiksi **eivät ole sallittuja**.



Pehmeästä materiaalista valmistetut hiuspinnit **ovat sallittuja**.  
Metalliset ja/tai muoviset hiuspinnit on poistettava tai kokonaan peitettävä teipillä.



Läpinäkyvät ja yhdenväriset suu- ja hammassuojat ovat sallittuja.



Läpinäkymättömät ja monenväriset suu- ja hammassuojat eivät ole sallittuja.



## MUUT VARUSTEET

Yksiväriset, olkavarressa pidettävät, noin 5 cm leveä kapteeninnauha **on sallittu**.



Lyhyet rannenaumat **ovat sallittuja**, jos ne ovat elastiset sekä ohuet ja pehmeät.



Pitkät rannenuhat **ovat sallittuja**, jos ne ovat elastiset sekä ohuet ja pehmeät.



Lyhyet, pehmeästä ja ohuesta materiaalista valmistetut, rannetuet **ovat sallittuja**.



Hanskat **eivät ole sallittuja**. Tämä koskee myös maalivahteja.



Sormiteipit **ovat sallittuja**.



Sormia yhdistävät nauhat **eivät ole sallittuja.**



Liisteriä saa varastoida vain kengän päällä olevalle teipinpalalle (ja ottaa siitä sormiin).

**SKPLn lisäys: Liisterin varastoiminen kengän päälle olevalle teipinpalalle ei ole Suomessa sallittua.**



Mahdollisesti haavoja tai naarmuja aiheuttavat esineet **eivät ole sallittuja**, toisin sanoen kynsien on oltava lyhyiksi leikatut

