

SÄHKÖISEN AIKALISÄJÄRJESTELMÄN (nk. Buzzer) KÄYTÖN SÄÄNNÖT



ALUSTUS

Sähköinen aikalisäjärjestelmä tarkoittaa, että joukkueet voivat pyytää aikalisää painamalla sähköisen järjestelmän nappia. Sitä voidaan järjestäjän arvion mukaan käyttää kansainvälisissä ja kansallisissa sarjoissa korvaamaan nk. ”vihreä kortti”.

Nappi on liitetty suoraan viralliseen ajanottojärjestelmään. Peli-aika pysähtyy heti kun nappia on painettu, **jolloin aikalisä myös automaattisesti alkaa**. Jotta kaikki osapuolet huomaavat aikalisän, järjestelmän tulee ilmoittaa siitä myös äänimerkillä/summerilla.

Napin painallushetki on se aika, joka merkitään aikalisän pyytämisaikaksi.

Napit asetetaan ajanottopöydän viereen, yksi kummankin vaihtoalueen puolella.

SÄÄNNÖT

Normaalit aikalisien määriä koskevat säännöt ovat voimassa ja aikalisää voi pyytää vain, kun omalla joukkueella on pallon hallinta.

Vain joukkueen johtajilla on oikeus pyytää aikalisää.

Mikäli nappia vahingossa tai tahallisesti painetaan väärään aikaan, seuraavat säännöt ovat voimassa:

1. Jos joukkue pyytää aikalisää, kun vastustajalla on pallo hallussaan, riippumatta siitä oliko pallo pelissä vai pois pelistä, seuraavat tuomiot ja rangaistukset pätevät:
 - a. Progressiivinen rangaistus aikalisää pyytäneelle joukkueen johtajalle (katso kuitenkin kohta 9).
 - b. 7 metrin heitto palloa hallinneelle joukkueelle
 - c. Väärin aikalisää pyytäneeltä joukkueelta vähennetään kokonaismäärästä yksi aikalisä
2. Jos joukkue pyytää aikalisää, kun vastustajalla on pallo hallussaan ja selvä maalinsaantitilaisuus, seuraavat tuomiot ja rangaistukset pätevät:
 - a. Ottelusta sulkeminen ja kirjallinen raportti (punainen ja sininen kortti) säännön 8:10b mukaisesti aikalisää pyytäneelle joukkueen johtajalle (katso kuitenkin kohta 9)
 - b. 7 metrin heitto palloa hallinneelle joukkueelle
 - c. Väärin aikalisää pyytäneeltä joukkueelta vähennetään kokonaismäärästä yksi aikalisä
3. Jos kohdissa 1 ja 2, 6 tai 8 mainitut asiat tapahtuvat ottelun viimeisten 30 sekunnin aikana, palloa hallitsevan joukkueen vastaavalla johtajalla on oikeus valita suorittaako hänen joukkueensa 7 metrin heiton vai pitääkö pallon hallinnan. Jos päätös on pitää pallon hallinta, ottelua jatketaan vapaahetkellä kentän siitä kohdasta, jossa pallo oli pelin katkaisuhetkellä.
4. Jos joukkue pyytää aikalisää välittömästi menetettyään pallon hallinnan ja on selvää, että pyynnön ajoitus ei ollut tahallinen seuraavat tuomiot pätevät:
 - a. Väärin aikalisää pyytäneeltä joukkueelta vähennetään kokonaismäärästä yksi aikalisä
 - b. Peliä jatketaan pelitilannetta vastaavalla heitolla
5. Jos joukkue palloa hallitessaan pyytää aikalisää jossain seuraavissa tilanteissa:
 - a. Joukkue pyytää neljänneksen aikalisän
 - b. Joukkue pyytää peliajan viimeisen viiden minuutin aikana toisen aikalisän
 - c. Joukkue pyytää samalla puoliajalla kolmannen aikalisän
 - d. Joukkue pyytää aikalisän jatkoajalla
 - e. Joukkue pyytää saman hyökkäysvuoron aikana toisen aikalisän

Jos pallo on pelin katkaisemishetkellä **pelissä** seuraavat tuomiot ja rangaistukset pätevät:

- A. Progressiivinen rangaistus aikalisää pyytäneelle joukkueen johtajalle (katso kuitenkin kohta 9)
- B. Peliä jatketaan vastustajan vapaaheitolla

Jos pallo on pelin katkaisemishetkellä **pois pelistä** seuraavat tuomiot ja rangaistukset pätevät:

- A. Progressiivinen rangaistus aikalisää pyytäneelle joukkueen johtajalle (katso kuitenkin kohta 9)
- B. Peliä jatketaan pelitilannetta vastaavalla heitolla

Tilanteissa 5c ja 5e, väärin aikalisää pyytäneeltä joukkueelta vähennetään kokonaismäärästä yksi aikalisä.

6. Jos kohdassa 5 mainittu asia tapahtuu, kun vastustajalla on pallo hallinnassaan, tuomio ja rangaistus määräytyy säännön 8:10b mukaisesti (punainen + sininen kortti) ja palloa hallitsevalle joukkueelle tuomitaan 7 metrin heitto.
7. Jos nappi/summeri aktivoituu vahingossa, sen aktivoineelle henkilölle ei tuomita rangaistusta. Vahingosta päättävät ottelun tuomarit ja delegaattit tarvittaessa videota apuna käyttäen. Ottelua jatketaan pelitilannetta vastaavalla heitolla.
8. Jos pelaaja tahallisesti painaa nappia seuraavat tuomiot ja rangaistukset pätevät:
 - a. Henkilökohtainen rangaistus pelaajalle sääntöjen 4:6 (progressiivinen) tai 8:10b (punainen ja sininen kortti) riippuen missä tilanteessa tämä tapahtuu
 - b. Ottelua jatketaan vastustajan vapaaheitolla, jos pallo oli **pelissä** ja pelin katkaisuhetkellä aikalisää pyytäneen joukkueen hallinnassa.
Ottelua jatketaan vastustajan 7 metrin heitolla, jos pallo oli pelin katkaisuhetkellä vastustajan hallinnassa.
 - c. Väärin aikalisää pyytäneeltä joukkueelta vähennetään kokonaismäärästä yksi aikalisä
9. Jos erotuomarit tai delegaatti eivät huomaa kuka on syyllistynyt väärään aikalisän pyytämiseen, joukkueen vastaavaa johtajaa rangaistaan yllä olevien ohjeiden mukaisesti.
10. Mikäli järjestelmään tulee tekninen häiriö, joukkueen johtaja voi suullisesti pyytää aikalisää ajanottajalta/delegaatilta. Tässä tapauksessa napin painamishetki merkitään ajaksi, jolloin aikalisää pyydettiin.