

1. Pelikenttä ja maalit

1.1 Pelikenttä on suorakaiteen muotoinen, 27 m pitkä ja 12 m leveä. Pelikenttä koostuu pelialueesta sekä kahdesta maalialueesta.

1.2 Vaihtoalueena toimivat sivurajat kokonaisuudessaan, ts. vaihtoalue on 15 m pitkä ja n. 3 m leveä. Joukkueet vaihtavat kentän vastakkaisilla puolilla.

1.3 Maalit ovat 3 m leveät ja 2 m korkeat.

1.4 E-ikäluokissa käytetään madallettua ylärimaa (1.70 m). Sama sääntö pätee myös tätä nuoremmissa ikäluokissa.

2. Peli aika

2.1 Peli aika on 2 x 10 minuuttia noin 1 minuutin tauolla, peli aikaa voidaan muuttaa osanottajamäärästä riippuen.

2.2 Molemmat jaksot käynnistetään erotuomariheitolla.

2.3 Molemmat jaksot käynnistyvät tilanteessa 0-0.

2.4 Mikäli toinen joukkue voittaa molemmat jaksot, ottelu päättyy 2-0, pisteet 3-0.

2.5 Mikäli kumpikin joukkue voittaa yhden jakson, tai jos molemmat päättyvät tasan, seuraa kontrauskilpailu. Pisteet 2-1 voittajalle.

2.6 Mikäli toinen joukkue voittaa yhden jakson ja toinen jakso päättyy tasan, ottelun tulos on 1-0 yhden jakson voittaneelle joukkueelle, pisteet 2-0.

3. Joukkueet

3.1 Joukkueeseen kuuluu korkeintaan kaksitoista pelaajaa. A- ja B-ikäluokissa on samanaikaisesti kentällä neljä pelaajaa (kolme kenttäpelaajaa + maalivahti), C- ja E-ikäluokissa kentällä on samanaikaisesti viisi pelaajaa (neljä kenttäpelaajaa + maalivahti).

3.2 Kaikki pelaajat pelaavat ilman jalkineita.

4. Maalivahti

4.1 Maalivahti saa osallistua kenttäpeliin. Maalivahti ei saa siirtyä maalialueelta pelialueelle pallon ollessa hänellä.

4.2 Maalivahtia saa vaihtaa ainoastaan omalla maalialueella.

4.3 Mikäli maalivahti tekee maalin ns. kentän puolelta, saa joukkue yhden (1) lisäpisteen.

4.4 Mikäli maalivahti heittää pallon omalta alueeltaan suoraan vastustajan maaliin kontrauskilpailunaikana, saa joukkue tästä kaksi (2) pistettä. Muutoin joukkue saa yhden (1) pisteen maalivahdin omalta maalialueeltaan tekemästä maalista.

4.5 Tehdyn maalin jälkeen peli käynnistetään maalialueelta suoritettulla maalivahdin heitolla.

5. Maalialue

5.1 Vierivän tai makaava pallon pelaaminen on sallittua maalialueella. Pelaaja ei kuitenkaan saa astua kyseiselle alueelle.

6. Pallon pelattavuus

6.1 Pallon perään heittäytyminen on sallittua.

6.2 Pelaaja EI saa ottaa kolmea askelta lisää jos hän asettaa pallon maahan ja nostaa sen maasta kolmen sekun- nin kuluessa. Pallon pomputtaminen on kuitenkin sallittu.

7. Maalien laskeminen

7.1 Pallon täytyy ylittää maaliviiva kokonaisuudessaan jotta maali hyväksytään. Jokainen maali antaa yhden (1) pisteen.

7.2 Joukkue saa yhden (1) lisäpisteen seuraavasti:

1) mikäli maali tehdään ns. ”japsilla”. 2) jos maalivahti tekee maalin ns. kentän puolelta. 3) maaliin menneestä 7 metrin heitosta (toinen piste jaetaan hyökkäävälle joukkueelle hyvityksenä sääntörikkomuksesta ja toinen onnistuneesta 7 metrin heitosta). 4) mikäli maalivahti omalta alueeltaan heittää pallon suoraan vastustajan maaliin kontraus kilpailun aikana. Ts. nämä suoritukset ovat kahden (2) pisteen arvoisia.

7.3 Joukkue saa kaksi (2) lisäpistettä seuraavasti:

1) mikäli maalivahti tekee maalin ns. ”japsilla”. 2) mikäli maali tehdään päällä. Ts. nämä suoritukset ovat kolmen (3) pisteen arvoisia.

7.4 Joukkue saa kolme (3) lisäpistettä mikäli maalivahti tekee maalin päällään. Ts. tämä suoritus on neljän (4) pisteen arvoinen.

8. Rangaistukset

8.1 Varoitus (korkeintaan 1 / joukkue / ottelu) ei aiheuta pisteitä.

8.2 Kahden minuutin rangaistuksia ei sovelleta. Mikäli pelaajaa syyllistyy rikkeeseen, joka aiheuttaisi 2 min. ran- gaistuksen, pelaajaa ei joudu ”jäähylle”, vaan vastustajille annetaan yksi piste.

8.3 Toinen ulosajo johtaa ottelusta sulkemiseen, ja siihen että vastustajalle annetaan kaksi (2) pistettä. Rangais- tun pelaajan saa korvata toisella pelaajalla.

8.4 Myös pelistä erottaminen törkeän käytöksen seurauksena johtaa siihen, että vastustajalle annetaan kaksi (2) pistettä, mutta erotettua pelaajaa ei tällöin saa korvata.

8.5 7 metrin heiton tuomitsemisen johdosta hyökkäävälle joukkueelle annetaan yksi piste (tämän lisäksi joukkue saa toisen pisteen mikäli 7 metrin heitto menee maaliin).

9. Vapaaheitot

9.1 Vapaaheitot suoritetaan siitä kohdasta missä rike tapahtui, kuitenkin vähintään metrin päästä maali- alueviivasta.

10. Sivurajaheitot

10.1 Sivurajaheittoa ei saa heittää suoraan maaliin.

10.2 Ns. ”kulmaheittoja” ei suoriteta. Mikäli pallo menee maalivahdin alueen rajojen ulkopuolelle puolustavan pelaajan kautta, peli jatkuu maalivahdin heitolla.

11. Kontrauskilpailu

11.1 Tätä ratkaisua käytetään jos kumpikin joukkue on voittanut yhden jakson tai jos molemmat jaksot ovat päättyneet tasan. Tällöin kolme pelaajaa / joukkue saa yrittää maalintekoa. Suoritus alkaa siten että kenttäpelaaja seisoo pallo kädessä oman maalialuerajan ja sivurajan leikkauspisteessä ja maalivahdit seisovat omilla maaliviivoillaan. Vihellyksestä kenttäpelaaja syöttää pallon maalivahdille, joka nyt saa liikkua ja syöttää omalta alueeltaan pelaajalle, joka on lähtenyt oman puolustusalueen kulmasta. Pelaaja saa liikkua vapaasti kentällä vihellyksen jälkeen. Mikäli pelaaja saa maalivahdin syötön haltuunsa pudottamatta tai pomputtamatta, hän voi ottaa kolme askelta ja pelata vastustajan maalivahtia vastaan. Jos pallo osuu maahan yllä mainitun suorituksen aikana (ennen kenttäpelaajan heittoa) suoritus hylätään, eli pisteitä ei anneta. Maalivahti, jota vastaan pelataan, saa tulla omalta alueeltaan heti kun pallo on irronnut avaavan kenttäpelaajan kädestä.

Sääntöjen puitteissa maalivahti saa pelata palloa ts. yrittää esim. avauksen katkoa.

Maalista joukkue saa yhden (1) pisteen, mutta mikäli maali on tehty ns. ”japsilla” joukkue saa siitä kaksi (2) pistettä. Mikäli (ennen hyökkäävä maalivahti omalta alueeltaan heittää pallon suoraan vastustajan maaliin, saa tästä kaksi (2) pistettä.

11.2 Jos puolustava maalivahti estää maalin syntymisen sääntöjen vastaisesti, hyökkäävälle joukkueelle tuomiotaan 7 m heitto. Onnistuneesta 7 m heitosta joukkue saa tässä tilanteessa kolme (3) pistettä. Mahdollinen 2 min. tuomio maalivahdille johtaa lisäpisteisiin hyökkäävälle osapuolelle.

11.3 Jos ensimmäinen kierros kontrauskilpailussa ei tuo ratkaisua otteluun joukkueet yrittävät ratkaisua yksi heittäjäpari kerrallaan. Joukkueet saavat käyttää samoja pelaajia jotka heittivät kolme ensimmäistä heittoa. Näiden pelaajien suoritusten jälkeen joukkueiden on kuitenkin käytettävä joukkueen muita pelaajia ennen kuin näitä kolmea pelaajaa saa käyttää uudestaan.

12. Muutoin seurataan SKPL:n sääntöjä.