

IFF Referee Playbook v. 3.0, Asiasisältökäännös

Tämän käännöksen tarkoitus on jalkauttaa IFF:n erotuomaritoiminnan Playbook Suomeen asiasisällöllisesti. Käännös on vapaamuotoinen ja tärkeys painottuu asioiden ymmärtämiseen, eikä täydelliseen tekniseen käännökseen. Olen kirjoittaessa lisännyt tai muokannut sisältöä sen ymmärryksen mukaan, mitä Playbook-ryhmän jäsenenä olen sisällön merkityksen tarpeesta ymmärtänyt.

Pyrkimys on ollut tuottaa mahdollisimman kansantajuinen ja jokaiselle helpoimmalla mahdollisella tavalla avautuva tekstisisältö. Alkuperäinen dokumentti on siis oikea, tämä käännetty versio pyrkii lisäämään ymmärrystä Suomeksi. Playbookin idea on myös tämä: jokainen kansallinen lajiliitto voi painottaa ja muokata sisältöä kehittääkseen erotuomaritoimintaa ja ottelutapahtumia kokonaisuudessaan, kunhan pääasiasisällöt ja säännöt pysyvät ennallaan, eikä synny tulkinnallisuuksia.

Koulutettuani erotuomareita yli kaksi vuosikymmentä, olen usein törmännyt ihmetykseen, miksi eri puolilla maailmaa toimitaan joissain yksityiskohdissa (tai suuremmissakin asioissa) eri tavoin ja miksi joku muu ei toimi siten, kuin joku toinen muu on juuri minulle kouluttanut.

Playbookin lähtökohtainen tavoite on yhtenäistää erotuomaritoimintaa isossa kuvassa tärkeiden asioiden osalta, joista monet kuitenkin lähtevät yksityiskohdista. Kaikkea ei voida saattaa valmiiksi kerralla, siksi tämäkin dokumentti elää jatkuvasti – ja jokainen maa, alue, yksittäinen kouluttaja sekä erotuomari pyrkivät varmasti parhaansa mukaan muodostamaan Playbookin tahtotilan kautta oikean tavan erotuomaroida salibandya. Tämä tahtotila vaaditaan yhtenäisyyden parantamiseksi.

Kaikki muutosehdotukset, kommentit ja toiveet itse käännöksestä pyydetään lähettämään Erotuomarivaliokunnalle. Huomattavaa kuitenkin on, että sisällön varsinainen asiaoikeus on IFF:llä, eli mielipiteet itse aiheesta tulee osoittaa IFF:n toimistolle.

Käännösdokumentin tarkoitus on – kuten Playbookinkin – olla varsin helposti ja nopeasti muokattavissa ohittamatta kuitenkaan mm. sääntöjä.

Kesäkuussa 2019, Sami Rahikainen

Alkusanat

Playbookin tarkoitus on yhtenäistää erotuomareiden toimintaa kansainvälisissä otteluissa sekä toimia ohjaavana tekijänä kansallisissa lajiliitoissa kattaen kaikki IFF:n alaiset ottelut. Näin taataan koko salibandy-yhteisölle yhteiseen toimintaperiaatteeseen nojaava tapa toimia, sekä erotuomareille maailmanlaajuisesti yhtenäinen ohjeistus tuomaritoimintaan.

Playbook 3.0 on ajantasainen julkaisuhetkellään. Kevyt videoarkisto on julkaistu aiemmin IFF:n nettisivuilla ja videoita julkaistaan lisää kauden 2019-20 aikana.

On tärkeää, että Playbook otetaan osaksi erotuomarikoulutuksia kaikissa IFF:n jäsenmaissa. IFF:n Playbook 3.0 astuu voimaan 1.7.2019, mutta se otetaan käyttöön erotuomarikoulutuksissa ja niiden suunnittelussa kaudelle 2019-2020 välittömästi julkaisun jälkeen.

Yhteiset toimintaohjeet IFF:n erotuomareilla kuinka toimia otteluissa

Playbook koostuu kymmenestä eri sisältöosasta, jotka ovat:

1. Pelin tarkoitus
2. Ennen ottelua
3. Kommunikaatio
4. Erotuomaribrändi ja luonne
5. Liikkuminen ja sijoittuminen
6. Ottelun aikana
7. Pelin rikeäso / toleranssi
8. Sääntötulkinnot ja koulutukselliset ohjeet
9. Pelin jälkeen
10. Playbookin jatkokehitysaiheet

Pelin tarkoitus

Pelin tarkoitus on saada se pelattua, mutta kansainvälisellä tasolla peli on muutakin kuin tekninen ottelutapahtuma itsessään. Pelaajat ovat pelaamassa, yleisö katsomassa viihdyttävää ottelussa, TV ja media jakamassa sitä laajemmallekin yleisölle maailmanlaajuisesti. Kansainväliset ottelut ovat ainutlaatuisia tapahtumia, joissa on mukana paljon taitoa, tunnetta, intensiteettiä, voittajia, häviäjiä ja urheilusankareita.

Salibandyottelu ja ottelutapahtuma voidaan käsittää tuotteeksi. Hyvä määritelmä on ”Taitopeli fyysisellä elementillä, ei päinvastoin.” (Jonas Ahlehjelm, SIBF 2017, Playbook-ryhmä). Pelinopeus kasvaa koko ajan ja myös tuomareiden tulee miettiä sekä puhua tuotteesta nimeltä Salibandyottelu.

Keskusteluaiheita koulutuksissa voivat olla esimerkiksi:

- Taito (pelitaito, taitopelin merkitys)
- Intensiteetti, pelinopeus
- Reiluus
- Tunteet
- Lajin/pelin helppous
- Maailmanlaajuisuus

Erotuomareiden tulee ymmärtää, että he ovat osa tätä tuotetta ja heidän tehtävänään ottelussa on jalkauttaa yllämainittuja tuotteen elementtejä osaksi pelitapahtumaa. Erotuomarit eivät ole pelissä itseään varten – eivätkä ketään salibandyn päättävistä tahoista vuoksi. He ovat ottelussa yksi osa isompaa kokonaisuutta, joka voidaan määritellä kansainväliseksi salibandyksi.

Ennen ottelua

1. Saavu pelipaikalle ajoissa, tervehdi toimitsijat ja joukkueet, mikäli mahdollista. Muista huomioida molemmat joukkueet tasapuolisesti avoimin mielin.
2. Toimikaa erotuomarijoukkueena – ja antakaa sen näkyä
3. Älkää lämmitelkö kaukalossa, tehkää se mieluiten hallin ulkopuolella. Mikäli tämä ei ole mahdollista, niin hallin käytävillä.
4. Tarkastakaa maalit ennen ottelua ja erätauon päätteeksi – yksi erotuomari kumpaakin maalia kohden. Tarkastakaa myös kentän ja pelialueen pelikelpoisuus sekä turvallisuus.
5. Varmistakaa, että vaihtoalueet on merkitty selkeästi, sillä vaihtaminen ja valmentaminen on yleistynyt alueiden ulkopuolelta.
6. Saapuessanne kentälle voitte pitää lämmittelyasua, mutta esittelyihin mennään aina erotuomariasussa, vastaavasti kuin pelaajatkin.
7. Noudattakaa ottelutapahtuman järjestäjän ohjeita alkuseremonioista. Kansainvälisissä otteluissa paikallisella järjestäjällä on suunniteltu toimintamalli kentälle menosta sekä esittelyistä. Kentälle mennään täsmällisesti järjestäjän aikataulun mukaisesti oikeaan aikaan. Mikäli esittelyjä ei ole tai niitä ei ole ohjeistettu, niin erotuomarit eivät mene kentälle ennen pelaajia.
8. Ennen ottelun aloitusta varmista, että kaikki ovat valmiina: toimitsijat, joukkueet ja etenkin maalivahdit. Aloita ottelu ajallaan, ei koskaan etuajassa.
9. Kiistapalloaloituksissa noudata sääntökirjaa. Huomioi oikea aloitusasento, mailojen asennot sekä kolmen metrin etäisyys aloitukseen koskien kaikkia pelaajia mailoineen.

Kommunikaatio

1. Älä näytä erotuomarinäyttöjä liikkuessasi, pois lukien siirretty rangaistus ja hyöty
2. Tärkeää on näyttää pelinjakamissuunta heti vihellyksen jälkeen
3. Rikkeen syynäytön näyttää viheltänyt erotuomari, mikäli tarpeellista. Maalintekosektorilla tapahtuneissa rikkeissä on yleensä hyvä viestiä rikkeen syy.
4. Huomioi erotuomareiden "lisänäytöt", joilla on tavoite kommunikoida "ei rikettä" tai pallon osumisesta maalikehikkoon tms. Yleensä erotuomareiden välinen kommunikaatio ei ole ongelma (etenkin mikäli headsetit ovat käytössä).

Monimutkaisten ja liian suurien näyttöjen ja eleiden käyttö ei aina palvele tilannetta, kun vaihtoehtona voi olla pelkkä äänellä viestiminen tarvittaessa. Esimerkiksi jos kaksi pelaajaa taistelee pallosta ja mailat osuvat yhteen ja erotuomarit haluavat viestiä tästä, voi pelkkä yksinkertainen huuto "palloon" riittää sen sijaan, että kaksin käsin näytetään laajaeleisesti näyttöjä.

5. Viestintä toimitsijoiden kanssa tapahtuu vain suullisesti, ei näyttöjä näyttäen.
6. Erotuomarit kokoontuvat toimitsijapöydällä maalin tai rangaistuksen jälkeen vain, mikäli tarpeellista. Etenkin, mikäli headsetit ovat käytössä kokoontumisia ei tarvita.
7. Syynäytöt toimitsijapöydällä (yleisölle esim. rangaistuksen yhteydessä) näytetään ainoastaan, mikäli ottelussa ei ole kuuluttajaa.
8. Wash-out -näyttöä käytetään ainoastaan maalin hylkäyksen yhteydessä sekä niissä tilanteissa, jolloin erityisesti halutaan painottaa, että pallo EI käynyt maalissa. Näyttöä tulee välttää tavanomaisissa tilanteissa, kuten silloin kun pallo kimpoaa maaliraudoista ulos tai maalivahti torjuu normaalin pelitilanteen.
9. Merkittävissä päätöksissä muista, että ihmiset katsovat tuomaria vasta hetken vihellyksen jälkeen. Viestinnän tulee olla riittävän rauhallista ja odottaa pienen hetken ennen näyttöjen näyttämistä.
10. Viestinnässä muita käyttää erilaisia pillin ääniä eri tilanteissa. Sisäänlyönti, vapaalyönti ja rangaistus ovat erilaisia vihellyksiä pituudeltaan ja ääneltään.
11. Maalin hyväksymisvihellys on kaksiosainen ja jatkuva. Näyttö ensin kohti maalia ja sen jälkeen kohti keskipistettä.
12. Pyri välttämään rangaistuksia ennakoivalla ja positiivisella kommunikaatiolla pelaajien ja joukkueiden kanssa, kun pelitilanne tämän mahdollistaa.
13. Laita pilli suuhusi ainoastaan, kun aiot käyttää sitä. Älä jätä pilliä suuhusi, kun et käytä sitä.
14. Kaikki keskustelut joukkueiden kanssa käydään hallin käytävillä erätauoilla. Keskusteluja ei tule käydä kaukalossa tai sen laidalla erän päättyessä (erätauon alussa). Ohjaa keskustelut ystävällisesti, mutta määrätietoisesti pois kaukalosta.
15. Otteluvalvoja voi käydä erotuomareiden pukuhuoneessa erätauolla, mutta hänen täytyy noudattaa otteluvalvojen ohjeistuksia, joissa myös todetaan, että erotuomarit voivat kieltää otteluvalvojaa tulemasta pukuhuoneeseen erätauon aikana. Otteluvalvojan tärkein tehtävä erätauolla on tukea ja auttaa erotuomareita.

Erotuomaribrändi ja luonne

Tämän osion tarkoitus on selkeyttää mitä erotuomareilta tavoitellaan pidemmällä aikavälillä. Yleisesti voidaan todeta, että erilaisia tapoja toimia tuomarina on yhtä monta kuin on erotuomareitakin. Playbookin ydintarkoitus onkin pyrkiä kaventamaan näitä eroja sekä luomaan tuomareille samanlainen käsitys pelistä.

Erotuomaribrändi tarkoittaa sitä, että erotuomarit toimivat samoilla tavoilla ennen otteluita, pyrkivät löytämään samanlaisen linjan tuomita otteluita (riippuen tietenkin ottelun tasosta ja luonteesta) sekä luoda erotuomarituote, jossa joukkueet, pelaajat ja muut sidosryhmät ymmärtävät erotuomareiden päätökset, tai ainakin tuomareiden toiminta luo edellytykset ymmärrykselle.

Tämä työ on vasta alkanut ja vie pitkään ennen kuin toimintaa saadaan jalkautettua kaikille erotuomaroinnin tasoille ja kuten yleensäkin, kouluttaminen ja kehitystyö alkaa huipulta ja ajan kanssa siirtyy osaksi muidenkin tasojen erotuomaritoimintaa.

Johtajuudessa yleensä vahvat persoonat onnistuvat parhaiten ottelujohtajina. Tämä on ydinosamisalue intensiivisen ottelun jouhevassa läpiviennissä. Tarkoitus ei kuitenkaan ole pyrkiä kloonamaan erotuomareita, sillä huippuerotuomareina menestyvät useat erilaiset persoonat, jotka kykenevät johtamaan otteluita kaikilla tasoilla käyttäen omia persoonallisia vahvuuksiaan ja luonteenpiirteitään johtajina.

Toimiva erotuomaripersona onnistuu saavuttamaan hyvän yhteistyön pelaajien, valmentajien ja urheilun muiden sidosryhmien kanssa. Heidän esiintymistään voidaan kuvailla sanoilla ilo, intohimo, lajin ymmärrys ilman, että heidän täytyy olla parrasvaloissa.

Joitain onnistuneen erotuomaritoiminnan vaatimuksia ovat:

- Hyvät kommunikaatiokyvyt sisältäen ennakoivan puheen käytön IFF:n koulutusohjeiden mukaisesti
- Selkeä ja vakuuttava käytös sekä hyvä itsevarmuus
- Positiivinen asenne
- Rehellinen ja aito luonne

Erotuomarit ovat elintärkeä osa ottelua, mutta pelin itsessään täytyy pysyä keskiössä. Erotuomareiden ei tule ottaa tarpeettoman suurta roolia pelissä tai sen ulkopuolella. On positiivista, että erotuomarit aktiivisesti rakentavat brändiään mahdollistaakseen helpomman toiminnan tulevissa otteluissaan, mutta tuomareiden on myös tarkkaan harkittava missä kulkevat toiminnan rajat. Tämä korostuu etenkin otteluiden ulkopuolella, esimerkiksi sosiaalisessa mediassa.

Sosiaalinen media on luonnollinen osa yhteiskuntaa ja sosiaalisuutta, mutta erotuomaritoiminnan näkökulmasta se ei voi olla keskeisessä roolissa. Fokuksen täytyy aina pysyä ottelutapahtumien kautta muodostuvassa erotuomaribrändissä.

Liikkuminen ja sijoittuminen

Erotuomareiden liikkumisella ja sijoittumisella on monta tarkoitusta ottelussa, mutta Playbookissa on vain rajoitetusti ohjeita tätä koskien, pääasiassa kattaen perusasiat. Pelin nopeutuessa tuomareiden tulee aina olla valmiina uuteen tilanteeseen ottelussa. Heidän tulee varmistaa, että liikkuminen ja sijoittuminen on optimaalista ottelun suhteen. Eri ottelutasoilla sekä kansallisten lajiliittojen koulutuksissa voidaan kouluttaa liikkumista ja sijoittumista tarkemminkin määriteltynä.

Erotuomareiden tulee aina noudattaa liikkumisessa ja sijoittumisessa seuraavia perusasioita:

- 1. Maaliviiva tulee olla valvottuna aina tilanteen sitä vaatiessa**
- 2. Tuomari ei ole pelin tiellä tai ”pelin sisällä”**
- 3. Tuomareilla on harkittu ja yhdessä sovittu liikkumismalli ja aluejako**

Joitain muita ehdotuksia, muttei ehdottomia toimintatapoja, liikkumisen kehittämiseksi ovat:

- Liikkuminen ja sijoittuminen noudattaa IFF:n ohjeistuksia. Kokeneemmat tuomarit voivat toimia muillakin tavoilla nähdäkseen paremmin, mutta aina siten, etteivät he ole pelin tiellä
- Tuomareiden tulee vaihtaa päätyjä säännöllisesti läpi koko ottelun. Tällä taataan, etteivät erotuomarit kohtaa vain saman joukkueen hyökkäys- tai puolustuspään tilanteita liian pitkää aikaa. Vaihtojen osalta tulee huolehtia, ettei maaliviivan valvontavelvollisuus tarpeen vaatiessa vaarannu. Aikaa vaihtoon voi olla parhaiten, kun hyökkäävällä joukkueella on sisään/vapaalyönti kulmasta tai vihellyksen jälkeen joukkueiden vaihtaessa.
- Rangaistuslaukauksen aikana erotuomaripari sopii keskenään sijoittumisensa. Kentän puolen tuomari valvoo rangaistuslaukaussuorituksen sääntöjenmukaisuuden (keskeytyksetön jatkuva liike kohti maalia ilman pysähdystä), eikä liiku kuljetuksen rinnalla, vaan on paikallaan.

Tärkeää:

Liikkumisen ja sijoittumisen tulee yleisesti näyttää hyvältä (urheilullisuus, aktiivisuus, mutta peliä häiritsemättömyys sekä sopivuus otteluun) ja tuomariparin täytyy tuntea liikkumismallin sopivan itselleen.

Aluejako ja liikkumismallit, perusteet kuinka vastuunjako tapahtuu kaukalossa

- Erotuomarit jakavat alueensa nk. perusdiagonaalin mukaisesti riippuen siitä missä pallo ja pelaajat ovat. Tällä lähestymistavalla varmistetaan, etteivät molemmat erotuomarit seuraa palloa tai samaa tilannetta ja koko kenttä on valvottuna.
- On monta eri tapaa jakaa kentän vastuualueet erotuomariparin kesken. Mikäli aluejaosta ei ole sovittu, saattavat erotuomarit seurata samaa tilannetta, mikä voi johtaa esimerkiksi tuplavihellyksiin.

Perussijoittuminen

Perussijoittuminen kentällä on 3-5 metriä kaukalon pitkästä sivusta kentälle päin, mikäli pelitilanne tämän sallii. Esimerkiksi mikäli kentällä on koripallokentän pelimerkinnot, tulee pyrkiä pysymään niiden sisäpuolella.

Perussijoittuminen hyökkäyspelissä

- Maalituomari sijoittuu valvomaan maaliviivaa ja palloa maalin edustalla
- Maalituomari pyrkii säilyttämään sijoittumisensa, kun pallo on kentän puolella maaliviivaan nähden
- Maalituomari ei ole koskaan maali- tai maalivahdin alueella pelin käydessä
- Maalituomarin sijainti määrittää takatuomarin sijaintia
- Maalintekosektorilta annettavien vapaalyöntien paikat tulee näyttää takatuomarin toimesta välittömästi mahdollistaakseen nopeiden vapaalyöntien antamisen
- Maalituomari näyttää puolustavan joukkueen vapaalyöntien paikat, mikäli tarpeellista

Liikkumismallin tarkoitus pelitilanteessa

Liikkumismallin tarkoitus on estää erotuomareita joutumasta laitoihin tai keskialueella pelin käännoissa jäädä pelaajien blokkamaksi, kun peli etenee kohti vastakkaista hyökkäyspäätyä. Takatuomarin siirtyessä maalituomariksi on puolen valinta pelitilanteen mukaisesti tärkeää, jottei ole pelin tiellä tai joudu ansaan ja kulmaan, laitaa tai joudu ylittämään kaukalon laitaa pitkän sivun puolelta. Tavoite on olla maalin lähellä ennen hyökkäystä ja näin pitää maaliviiva hyvin valvottuna.

Pysy kaukalossa

Erotuomarin tavoite on pysyä kaukalossa niin paljon kuin mahdollista. Kaukalosta poistuminen lyhyeltä sivulta (kaukalon päädyistä) tilanteen niin vaatiessa ei ole väärin ja tulee tehdä aina tarvittaessa, mutta kaukaloon palataan niin pian kuin pelitilanne sen sallii. Päädyissä erotuomarin on varottava olemasta pelin tiellä ollessaan kaukalossa – erotuomarin on tällöin syytä pysyä kaukalon ulkopuolella niin kauan kun tilanne päädyssä kestää.

Astuminen yli pitkän sivun (kaukalon sivulla) ei ole tarkoituksenmukaista, vaan osoittaa itseasiassa heikkoa liikkumista tai tilanteen lukemista.

Lähellä peliä, sopivalla etäisyydellä

Erotuomareiden tulee pysyä niin lähellä peliä kuin mahdollista, muttei kuitenkaan pelin tiellä. Peliä tulee lukea aktiivisesti ja pyrkiä näkemään minne pallo pelataan ja ikään kuin katsoa tulevaan: mitä tapahtuu ja minne pelaajat pyrkivät liikkumaan. Pelitilanteisiin tulee pitää sopivaa etäisyyttä, jotta voidaan nähdä riittävä kokonaisuus tilanteesta, myös vyötärölinjan yläpuolella.

Maalituomari pelin kääntyessä

1. Kun takatuomarista tulee maalituomari, hänen tulee pyrkiä maalialueen lähelle valvoakseen maalia ja mahdollistaakseen johtamisen ennakoivalla puheellaan maalinedustan tilanteeseen.
2. Kääntöpelissä tuomarilla on myös lyhyempi matka keskialueelle.
3. Maalituomarina hakeudu hyvään paikkaan ja oikeaan kulmaan valvoaksesi maalinedustalle muodostuvat kamppailutilanteet ja sinne tulevat syötöt. Myös maalialueen vastakkaisen puolen näkymä tulee huomioida sekä se, että välissä on mahdollisimman vähän pallottomia pelaajia.

Takatuomari pelin kääntyessä

1. Takatuomarin tulee lukea peliä ja huomioida mitä laitaa joukkue käyttää hyökätäkseen.
2. Jos joukkue pääasiassa käyttää yhtä laitaa, on tuomarin syytä sijoittua vastakkaiselle laidalle, ellei peli muuta vaadi.
3. Jos joukkue pelaa useammalla puolustajalla alempana, ei takatuomari voi ohittaa näitä pelaajia. Ohittaessaan nämä pelaajat tuomarilla on pelin kääntyessä riski joutua pelaajien ja aktiivisen pelin ohittamaksi ja lopulta joutua ylittämään kaukalo pitkältä sivulta tavoitellessaan maaliviivan valvontaa siirtyessään toisen päädyn maalituomariksi. Näissä tilanteissa maaliviivan tilanteenmukainen valvonta on usein riittämätöntä.
4. Tavoite on nousta hyökkäyksen mukana keskiviivalle ja pelin salliessa myös sen ylitse. Tämä tulee tehdä nopeasti ja aktiivisesti, jotta takatuomari voi auttaa maalituomaria aktiivisen pelitilanteen ja maalinedustan valvonnassa. Erotuomareiden tulee arvioida aina tilannekohtaisesti, minne ja miten nopeasti liikutaan oman aluejaon ja liikkumismallinsa mukaisesti. Luonnollisesti tavoite on edelleen olla niin lähellä kuin mahdollista kuitenkin häiritsemättä peliä ja pelaajia.

Maalituomari pitkässä hyökkäyksessä

1. Hyvä paikka on lähellä maalia, muttei koskaan pelin tiellä.
2. Tärkeää on nähdä ylittääkö pallo maaliviivan sekä mitä tapahtuu maalin edustalla.
3. Pelin tullessa kohti tuomaria, tulee liikkua kohti kaukalon laitaa ja tarvittaessa sen yli kaukalon lyhyeltä sivulta (päädyistä). Tuomarin ei tule peruuttaa kohti kulmaa tai kaukalon laitaa pitkällä sivulla – tällöin tuomari on liian kaukana maalista ja riskeeraa joutumisen kaukalon yli pitkällä sivulla. Kun palloa pelataan maalinedustalla, riippuu tilanteesta, kumpi erotuomari on vastuussa maalinedustasta.
4. Tavoittele aina paikkaa maalin lähellä, kun hyökkäävä joukkue laukaisee kohti maalia.
5. Mikäli erotuomari juoksee toiselle puolelle maalia, tulee hakea vastaavasti hyvä paikka läheltä maalia tilanteen valvomiseksi vastaavalla tavalla. Tällöin takatuomari vaihtaa myös puolta, ellei tilanteen kannalta ole parempi säilyttää puolta. Maalituomarin on myös oltava valmiina liikkumaan kohti kulmia, mikäli siellä tapahtuu jotain ja tuomarin läsnäoloa siellä tarvitaan. Tavoite on tässäkin pyrkiä lähelle maalia olevaan sijoittumiseen, kun tilanne sen muutoin mahdollistaa.
6. Hyökkäävän joukkueen vapaa- tai sisäänlyönnissä kulmapisteeltä maalituomarin tavoite on olla mainitun kulmapisteen puolella. Tällöin erotuomari voi johtaa puolustavien pelaajien

etäisyyttä tilanteeseen ja välttää turhia rangaistuksia. Poikkeuksena on alivoimatilanne, jossa puolustava joukkue harvoin tuo karvauksensa niin lähelle hyökkäystilannetta.

Takatuomari pitkässä hyökkäyksessä

1. Takatuomarin tehtävä on pääasiassa tukea maalityomaria sijoittumisellaan maalityomariin nähden, mikäli tarpeellista. Takatuomarin tulee harkita paras paikka valvoa aluejaon mukaisia pelitilanteita.
2. Takatuomari valvoo yleensä pelaajia (etenkin pallottomia!) ja tilanteita maalinedustalla. Myös muita pallottomia tilanteita, etenkin niitä, jonne hetken päästä palloa pelataan, tulee olla valvottuina.
3. Takatuomarin tulee olla valmiina näyttämään hyökkäävän joukkueen vapaa- ja sisäänlyöntien paikat.
4. Takatuomarin tulee olla valmiina liikkumaan maalityomariksi pelin kääntyessä.

Sijoittuminen rangaistuslaukauksen aikana

Sijoittumiseen rangaistuslaukauksen aikana on kaksi vaihtoehtoa.

Maalityomari sijoittuu maalin lähelle, joko maaliviivan jatkeelle tai hieman sen takapuolelle, joko sille puolelle kenttää missä vaihtoaitiot ovat, tai vastakkaiselle puolelle kenttää. Takatuomari (kentän puolen tuomari) sijoittuu kentän vastakkaiselle pitkälle sivulle noin 5-7 metriä maaliviivasta keskiviivalle päin, niin lähelle kaukalon laitaa, ettei ole rangaistuslaukaussuorituksen tiellä. Kentän puolen tuomari valvoo rangaistuslaukaussuorituksen kuljetuksen sääntöjenmukaisuutta.

Tuomaripari valitsee sijoittumisensa oman tuntumansa perusteella ja minkä kokevat parhaaksi tavaksi valvoa samanaikaisesti myös vaihtoalueiden tapahtumia ja siellä mahdollisesti tapahtuvia rikkeitä, joilla voi olla suuri merkitys tilanteeseen.

Ottelun aikana

Hyöty

Hyöty on yksi tärkeimmistä pelinjohdollisista työkaluista. Etenkin kansainvälisissä otteluissa hyötyä on käytettävä aina kuin mahdollista. Niinkutsutuilla ”pitkillä hyödyillä” palvellaan ottelua ja näin ottelun virtaus säilyy katkottomana. Hyöty tulee aina indikoida niin selkeästi, että joukkueet ja pelaajat ovat selvillä siitä. Etenkin alemmilla tasoilla on ratkaisevan tärkeää selkeästi viestiä, jotta pelaajat ymmärtävät hyödyn olevan päällä.

Hyöty tulee muuttaa vapaalyönniksi, mikäli hyökkäävä joukkue menettää pallon rikkeen seurauksena tai vastustajan peliasetelma poistaa muutoin hyödyn tarkoituksen.

Mikäli pallonmenetys johtuu palloa pelaavan pelaajan omasta huonosta ratkaisusta tai suorituksesta, tulee hyöty katsoa menetetyksi joukkueen oman heikon suorituksen vuoksi.

Erotuomarikoulutuksissa on erittäin tärkeää painottaa hyödyn käytön tärkeyttä sekä pyrkiä parantamaan ymmärryksen tasoa hyödystä. Erotuomareiden tulee harjoitella ja hyödyn käyttöä otteluissa. Hyödyn tärkeys korostuu pelin kehittyessä nopeammaksi. Erotuomarille on tärkeää omata hyvät pelinluvun taidot – taidokkaat joukkueet hyötyvät usein pallon hallinnan jatkumisesta ilman pelikatkoa, jossa vastajoukkue pääsee helpommin järjestämään puolustuksensa uudelleen. Tämä saattaa olla joukkueiden toive jopa melko hyvistäkin vapaalyöntipaikoista pelin jatkumiseen nähden.

Hyödyn huutaminen tulee tehdä myös selkeästi ja oikealla sanalla siten, ettei sitä voida sekoittaa muihin pelinjohtollisiin viesteihin, joita erotuomarit usein käyttävät. Englanninkielisessä viestinnässä erotuomarit usein käyttävät huutoa ”Play”, minkä myös joukkueet tunnistavat. Ongelmaksi muodostuu se, että erotuomarit käyttävät samaa termiä kertoakseen pelin jatkumisesta pallonkamppailutilanteesta ilman rikettä. Tällöin sekaantumisen vaara on suuri. Hyödystä käytetään suomeksi huutoa ”Pelaa” ja englanniksi **käytetyksi termiksi muutetaan huuto ”Play”**.

Erotuomareiden koulutuksessa on huomioitava, että muita ”Play”-liitännäisiä huutoja ei käytetä enää sekoittamaan hyötyä. Esim. ”Play on” tulee jättää pois ja kaikki ”Play”-liitännäiset vaihdetaan tarkoittamaan hyötyä. Mitään muutosta suomenkielisessä hyödyn viestinnässä ei tehdä.

Headsetit

Headsetit, eli viestintään käytettävät kuuloke-mikrofonilaitteet, ovat yleistyneet salibandyssä voimakkaasti. IFF on saanut myös vahvoja positiivisia kokemuksia laitteiden käyttöön sopivien laitteiden hyödystä ottelutapahtumissa.

Suurimmat hyödyt ovat yleisesti parantunut pelin hallinta ja johtajuus sekä merkittävästi erotuomareiden keskinäiseen viestintään käytettävä aika pelin odottaessa tavallisissakin tilanteissa, kuten maalin hyväksymisen tai rangaistuksen antamisen yhteydessä.

Headsetin tyyppi

IFF ei suosittele erityisesti minkään valmistajan merkkiä tai mallia käytettäväksi, mutta huomioitavaksi tulee kuitenkin laitehankintojen yhteydessä seuraavat asiat:

- Full-duplex intercom -mahdollisuus (molemminsuuntainen yhtäaikainen puhe linja avoimena)
- Korkealaatuinen, melua vaimentava mikrofoni (vältetään ympäröivien häiriöäänien välittyminen)
- Käyttömukavuus, paikallaanpysyvyys, soveltuvuus urheiluun
- Riittävä akunkesto
- Mahdollisuus kytkeä enemmän yksiköitä kuuntelemaan (esim. otteluvalvojat)
- Salattu yhteys
- Ei tarvetta erilliselle tukiasemayksikölle
- Yhteensopivuus paikallisten radiotaajuusviranomaisten säädösten kanssa

IFF:n tapahtumissa headsettien käyttö sekä käytettävien laitteiden tyyppin päättää yksinomaan IFF:n erotuomarivaliokunta.

Viestintäkonsepti

Headsetteja käyttävien tuomariparien tulee harkita ja muodostaa käyttöön sopivat toimintamallit otteluissa. Seuraavat seikat tulee huomioida käytettäessä headsetteja:

- Headsetit vähentävät merkittävästi tuomareiden tarvetta kokoontua ja keskustella pelikatkoilla. Tämä mahdollistaa tehokkaan viestinnän toimitsijoiden kanssa (maalintekijän ja syöttäjän sekä rangaistusten ilmoittaminen). Ottelua voidaan näin jatkaa viiveettä.
- Headseteilla mahdollistetaan tilanneläheisyys ja yhteistyö – rikkeen voi nähdä kauempi erotuomari, mutta lähempi voi sen siltikin viheltää. Myös yhteistyö hyötyjen takaisinvedon osalta on helpompaa.
- Erotuomarit voivat tarkentaa ja täsmentää aluejakoaan välttääkseen saman tilanteen katsomisen sekä ettei joitain tilanteita havaita lainkaan.
- Erotuomarit voivat jakaa omia tuntemuksiaan ottelusta, linjasta, yksittäisistä pelaajista tai tilanteista sekä olla valmiimpia erilaisiin tilanteisiin ottelun edetessä.

IFF on saanut yleisesti positiivisia kokemuksia otteluvalvojan mahdollisuudesta kuunnella erotuomareita ottelussa. Valvojat tuntevat olevansa lähempänä erotuomareita, joka mahdollistaa valmentamisen paremmin. On kuitenkin muistettava, että otteluvalvojalla ei tule olla kuin kuuntelumahdollisuus, ei koskaan mahdollisuutta puhua erotuomareille ottelussa.

Headsetit ovat myös erinomainen koulutustyökalu esimerkiksi kokeneemman erotuomarin viheltäessä uudempien erotuomareiden kanssa sekä parantaa johdonmukaisuutta sellaisten erotuomareiden kesken, jotka yleensä eivät tuomitse yhdessä.

Potentiaaliset riskit sekä ei-toivotut seuraamukset headsettien käytössä:

Headsettien käytössä on joitain riskejä ja seurauksia, jotka erotuomareiden tulee huomioida.

- Erityisesti tottumattomat käyttäjät voivat kokea vaikutukset viestintään pelaajien ja joukkueiden kanssa negatiivisiksi. Erotuomareista tulee vähemmän proaktiivisia ja heillä on haasteita löytää oikea kommunikaatitasapaino, äänen ja vihellysten taso, kun toinen korva on jatkuvasti suljettuna muilta ääniltä.
- Headsetit voivat johtaa ei-toivottuun tilanteeseen, jossa molemmat erotuomarit katsovat samaa tilannetta keskustellakseen siitä.
- Headset-viestinnän liiallisuus tai päällekkäisyys (parin kesken tai ulkoisen ja headset-viestinnän välillä) voi olla häiritsevää.
- Headsetit eivät korvaa hyvin mallinnettua muuta toimintaa, kuten liikkumista, sijoittumista ja aluejakoa. Erotuomariparin tulee aina voida hallita ottelu kunnolla myös ilman headsetteja – vain tällöin headseteista on täysi hyöty lisätyökaluna erotuomareille.

Rangaistustaso vertautuen vapaalyönteihin ja hyötyyn

Rangaistuslinjauksen saaminen yhtenäiseksi kaikkien erotuomareiden kesken lienee mahdottomuus, mutta tavoitteena tulee olla yhteinen näkemys sen tavoittelemisesta. Erotuomarit ovat lopulta aina ne, jotka päättävät rangaistuslinjauksen ottelussa, mutta

keskustelua linjan yhtenäistämisestä tarvitaan koulutuksissa ja erotuomarivalmennuksissa. Linja ei saa olla liian salliva tai tiukka haitaten ottelutapahtumaa kokonaisuudessaan.

Yleensä hyöty on hyvä työkalu keskialueella ja sitä tulee käyttää aina kun se sääntöjen kannalta on mahdollista ja rikottu joukkue saavuttaa hyötyä tilanteesta.

Rangaistuksista ja niiden käyttämisestä ottelun linjaamisessa päättävät erotuomarit sääntöjen ja niiden tulkintojen puitteissa. Salibandyn kaikki sidosryhmät, erotuomarit mukaan luettuna, haluavat pelin pysyvät mahdollisimman jouhevana, muttei koskaan hinnalla millä hyvänsä. Selkeät rikkeet tulee poistaa ja mikäli rangaistuksiin on tarvetta, ne tulee myöskin tuomita.

Isot rangaistukset

Isot rangaistukset tarkoittavat tässä viiden minuutin rangaistuksista aina Pelirangaistus 3:een. Näiden käsitteleminen erilaisissa koulutuksissa tulee pohjautua kansallisten pelien tarpeen mukaisesti. IFF:n otteluiden historiassa on tullut vain vähän pelirangaistuksia. Ei voida toki sanoa, että niitä olisi tarvittukaan, mutta ottaen huomioon ottelumäärän on annettujen rangaistusten luku todella alhainen. Toki tulee myös huomioida, että maajoukkueiden väliset ottelut ovat yleensä vähempirikkeisiä, kuin kansallisen tason ottelut.

Rikkeet ja muut toimet kanssapelaajia kohtaan vihellyksen jälkeen ovat epäurheilijamaista käytöstä. Säännöissä on varsin selkeät määrittelyt kaikille isoille rangaistuksille, mutta on ilmennyt tapauksia, joissa erotuomarit eivät ole määränneet sääntöjen määräämiä rangaistuksia. On epäselvää, miksi näin toimitaan, mutta ehkäpä jotkut haluavat vältellä ongelmia tai asioiden raportointia pelin jälkeen. Tämä ei saa olla erotuomarin motiivi päättää tuomioista – mikäli iso rangaistus on määrättävä sääntöjen mukaan, niin se on erotuomarin ainoa vaihtoehto toimia.

Yksi sääntöjen avaintarkoituksista on pelaajaturvallisuuden takaaminen. Isoja rangaistuksia tulee käyttää rangaistuksina kovista ja vaarallisista rikkeistä (esimerkiksi taklaukset), jotka voivat johtaa loukkaantumisiin. Useimmiten puhutaan taklauksista polvella tai osumista päähän – joko mailalla, kyynärpäällä tai olkapäällä. Myös fyysiset rikkeet täysin ilman pallofokusta tulee sanktoida selkeästi tiukemmin, etenkin mikäli rike tapahtuu kaukalon laidan lähellä. Näissä tapauksissa ottelun tasolla tai pelaajien taitotasolla ei tule olla merkitystä päätöstä tehtäessä.

Yleisesti pelaajien käyttäytymiseen liittyvistä rangaistuksista; Käyttäytyminen voi olla myös ilmeitä, eleitä tai muita väheksyviä tekoja. Tämä ei rajoitu vain verbaaliseen käyttäytymiseen, vaan epäurheilijamaista käyttäytymistä voi erotuomarin tulkinnan mukaan olla myös muunlaista.

Termi ”pelitilanne” mainitaan säännöissä ja sen täsmentäminen tarkasti on varsin vaikeaa. Erotuomarit päättävät mikä on pelitilanne tai osa sitä. Sen ei välttämättä tarvitse olla pelin käydessä, sillä aivan välittömästi vihellyksen jälkeen tapahtuvat asiat voivat liittyä pelitilanteeseen – pelaajat eivät ole välttämättä ehtineet reagoida vihellykseen ja seuraukset ovat jatkumoa aiemmista tapahtumista. Erilliset tapahtumat vihellyksen jälkeen eivät voi olla osa pelitilannetta.

Pelitilanne ei rajaudu ainoastaan aktiivisesti palloa pelaaviin tai pallosta taisteleviin pelaajiin, vaan voidaan tulkita käsittävän myös muut kaukalossa pelin käydessä olevat pelaajat. Lopullisen tulkinnan kustakin tilanteesta tekee erotuomari havaintojensa mukaisesti.

Rangaistuslaukaus

Rangaistuslaukauksen tuomitseminen pelitilanteessa voi joskus olla erittäin vaikea päätös, eikä selvää edes kokeneemmillekaan erotuomareille. Avainasia salibandyssa rangaistuslaukaustuomion määrittelyssä on maalintekotilanne – rike, jolla maalin tekeminen tai maalintekotilanteen syntyminen estyy johtaa tyypillisesti rangaistuslaukaukseen.

Salibandyssa ei vaadita muita seikkoja tämän lisäksi. Esimerkiksi puolustajien sijainti lähempänä maalia kuin rikepaikka ei estä rangaistuslaukauksen tuomitsemista, mikäli rikkeellä vaikutetaan selkeään maalintekotilanteeseen estäväsi.

Toisaalta joskus pelaaja voi olla nk. ”yksin läpi”, mutta laukaisukulma on niin pieni, ettei voida olettaa tilanteen olevan maalintekotilanne.

On mahdotonta määritellä kaikkia erilaisia pelitilanteita, joista tulee määrätä rangaistuslaukaus. Tärkeintä on keskustella ja kouluttaa laajalti erotuomareita aiheesta ja luoda yhteinen ymmärrys erilaisista tilanteista. (IFF:n videopankkiin tulee erilaisia tilanteita avuksi.)

Pelin riketaso / toleranssi

Mailarikkeet

Pelaajan tulee aina pyrkiä pelaamaan palloa. Mikäli pelaaja epäonnistuu yrityksessään tavoitella tai pelata palloa, ei rangaistus ole ainoa vaihtoehto.

Avainkysymyksiä tapahtumassa ovat:

- Oliko pelaajalla mahdollisuus tavoittaa pallo?
- Missä mailarike tapahtui (= pelitilanteen kehittyminen ilman rikettä)?
- Oliko rikkova pelaaja rikutun edessä, rinnalla vai takana (= koko pelitilanteen asemointi)?
- Oliko rikkova pelaaja liikkeessä vai paikallaan yrittäessä tavoitella palloon (= pelaajien liike-ero ja sen vaikutus pelitilanteeseen)?

Avainasiat pelin tuhoamiseen mailarikkeillä:

Mikä oli rikkeen vaikutus? Entä rikkeen syy? Mikä oli kenttätilanne ja rikkeen sijainti? Mitä hyökkäävä joukkue menetti rikkeen johdosta? Millainen tilanne olisi voinut muodostua ilman rikettä?

Fyysinen toleranssi

Mitä on fyysinen peli? On sallittua nojata olkapäällä olkapäätä vastaan taisteltaessa pallosta. Taklaaminen on kiellettyä.

Olkapää olkapäätä vastaan tarkoittaa, kun kaksi pelaajaa menee tilanteeseen samalla tavoin, olkapäät vastakkain.

Taisteltaessa pallosta tarkoittaa kaksinkamppailua pallosta, molemmat kädet mailoissa, molemmilla pelaajilla pallofokus (= pyrkimys pelata palloa) ja nopeampi, taitavampi tai vahvempi pelaaja voittaa kaksinkamppailun.

Estäminen

Salibandy on nopea peli ja vauhdin poisottaminen nopeammalta ja taitavammalta pelaajalta estämällä kaikin tavoin on kiellettyä. Erityistä huomiota tulee kiinnittää käsien käyttämiseen (sekä mailaa pitävä, että vapaa käsi) etenevän pelaajan estämiseen tai saavuttaakseen taktista etua.

Tällaista estämistä voi tapahtua myös tilanteissa, joissa muuten tavoitellaan palloa sääntöjen mukaisesti. Tätä voi esiintyä esimerkiksi tilanteessa, jossa pallollista etenevää pelaajaa puolustava asettaa kätensä ja mailansa vastustajan eteen muuten sääntöjen mukaisesti (esim. lyömättä mailaan), mutta käyttää kättään hidastaakseen vastustajan vauhtia – usein tarkoituksellisesti.

Tuomareiden tulee ymmärtää ja erotella pyrkimys pallon pelaamisesta pyrkimyksestä estää ja/tai estämällä hidastaa nopeampaa vastustajaa.

Estäminen vartalolla on usein selvempää ottelussa, eikä myöskään ole sallittua, kun tarkoitus on vain estää vastustajaa etenemästä. Kaukalon laidan lähellä se on myös vaarallisempaa ja sääntöjenkin nojalla määritelty suuremmaksi rikkeeksi.

Estäminen polvella on erityisesti kiellettyä salibandyssä ja erotuomareiden tulee puuttua tiukasti kaikkiin estämisrikkeisiin, joissa käytetään polvea.

Kamppailutilanteet laidassa voivat johtaa estämisiin, joissa pelaaja estää vastustajaa vartalollaan toiselta puolelta ja käsivarrellaan/mailallaan toiselta puolelta. Teknisesti tilanteessa ei ole työntämistä tai mailarikettä, mikäli mailalla tavoitellaan palloa, mutta vastustajan sitominen laitaan tällä tavalla on myös estämistä, eikä sitä tule sallia.

Nähdäkseen nämä tapahtumat hyvin, tulee erotuomareiden pallollisen tilanteen ja mailarikkeiden (ts. vyötäröstä alaspäin tapahtuvien asioiden) lisäksi huomioida koko kuva tilanteesta ja pelaajien tarkoituksesta. Pyrkimys tulee olla hyvä kokonaisymmärrys – ”mitä kukakin yrittää ja mitä kukakin todella tilanteessa tekee”.

Pelin tuhoaminen

Salibandyssä jotkut tilanteet sisältävät rikkeen, jolla on merkittävä vaikutus hyökkäykseen tai sen muodostumiseen. Tyypillisesti nämä rikkeet kohdistuvat etenevään pelaajaan, jolla on pallo hallussaan sekä omaavat selkeän mahdollisuuden maalintekomahdollisuuden sisältävän hyökkäystilanteen luomiseen. Vastajoukkue voi joskus näissä tilanteissa – tarkoituksellisesti tai ilman tarkoitusta – tehdä rikkeen, jolla on merkittävä vaikutus pallollisen tai etenevän joukkueen hyökkäykseen.

Rikkeet tällaisissa tilanteissa tulee sanktioida kovemmin kuin vastaavanlaiset rikkeet staattisemmissa tilanteissa – yleensä tällaisten hyökkäyksen tuhoavien rikkeiden tulee johtaa rangaistukseen. Huomio tulee kiinnittää siihen, ettei tämä ole automaatio, vaan kehoitus erotuomareille kiinnittää näihin tapahtumiin erityistä huomioita sekä miettiä oikeita

toimintatapoja tehdä päätöksiä näissä tilanteissa. Tavoite on lopulta johtaa ottelua ennaltaehkäisten tämänkaltaiset rikkeet.

Ymmärtääkseen tilanteiden taktisen näkökulman ja hyökkäyksiä tuhoavat rikkeet, joilla on merkittävä vaikutus eteneviin tilanteisiin, tulee erotuomareiden tarkastella tilannetta laajemmin kuin rike / ei rikettä. Tilanteessa tulee ymmärtää suurempi kuva, kuinka tilanne muodostuu ja kehittyä sekä millaisella taktiikalla joukkueet pelaavat. Pelaajat, jotka rikkovat ollessaan myöhässä tai ilman mahdollisuutta pelata palloa etenevässä hyökkäystilanteessa tekevät sääntöjen mukaan suuremman rikkeen kuin vastaavanlaisessa tavallisessa pelitilanteessa.

Sääntötulkinnat ja koulutukselliset ohjeet

Vuoden 2018 sääntökirja astui voimaan 1.7.2018. Tässä määritellään toimintaohjeita koskien joitain sääntökohtia, jotka tulee kouluttaa erotuomareille maailmanlaajuisesti.

507.16

Oikeassa kiista-aloituksen toimintatavassa pelaajat tulevat aloitukseen ja erotuomarit tarvittaessa muistuttavat oikeasta, sääntöjenmukaisesta toiminnasta aloituksessa. Mikäli kuka tahansa kentällä olevista pelaajista rikkoo sääntöjä kiista-aloitusta koskien, tuomitsee erotuomari suoraan vapaalyönnin vastajoukkueelle. Tämä koskee myös muita kuin palloa pelaavia aloittavia pelaajia sisältäen väärän etäisyyden aloituksessa mukaan luettuna mailat sekä siirtymisen yli keskiviivan ennen vihellystä keskipistealoituksissa. Nämä ohjeet kattavat kaikki kiistapalloaloitukset koko ottelussa, myös ottelun aloituskiistapallon.

Mikäli erotuomari havaitsee rikkeen ennen kiistapallovihellystään, ei hänen tule viheltää vapaalyöntiä, vaan suullisesti ja käsimerkein osoittaa vapaalyöntipäätös sekä kertoa, että peliä saa jatkaa vasta erotuomarin vihellyksen jälkeen. Vapaalyöntiä ei saa siis tällöin pelata nopeana tilanteen mahdollisen epäselvyyden vuoksi.

Mikäli kiistapallotilanteessa tuomitaan rike väärin suoritetusta kiistapallosta, on pelinjakamisaikana kyseinen kiistapallopiste.

507.21

Toimintamalli erotuomareilla on käytännössä sama kuin siirretyn rangaistuksen aikaisen aktiivisuussäännön osalta **pelinjatkamistapaa lukuun ottamatta.**

Jos joukkue pelaa, syöttelee tai pitää palloa oman maaliviivansa (ja sen jatkeen) takana ilman karvausta / painetta vastajoukkueelta, tuomari ensin kertoo joukkueelle, että heidän tulee pelata aktiivisemmin, eli pallo maaliviivan jatkeen yläpuolelle sekä voi myös mainita, että seurauksena säännön rikkomisesta on vapaalyönti. Asian kertominen ei ole pakollista, eikä estä vapaalyönnin tuomitsemista.

Koulutuksellinen ohje on muistuttaa erotuomareita siitä, etteivät ole liian nopeita tämän tilanteen kanssa – kyseessä tulee olla selkeä passiivinen pelitapa ja joukkueilla tulee voida olla erilaisia taktisia pelityylejä ja mahdollisuuksia esimerkiksi vaihtaa pelaajia.

507.22

Vapaalyönti tuomitaan, kun pelaaja on selkeästi ja aktiivisesti pelannut palloa. On erotettava milloin pelaaja pelaa palloa sekä milloin pallo vain osuu pelaajaan tai pallo pelataan pelaajan päähän ilman aktiivista pelaamista päällä. On myös muistettava, että kaikki liike ei ole aktiivista. Ihmisillä on taipumus suojata päätään ja liikkua pyrkimyksenä estää pallon osuma päähän.

508.4

Rangaistuslaukauksessa pelaaja saa pelata palloa rajoittamattoman monta kertaa. Tärkeintä on, että joko pelaaja tai pallo on etenevässä liikkeessä kohti maalia. Mikäli molemmat, sekä pallo että pelaaja pysähtyvät yhtäaikaaisesti tai liikkuvat poispäin maalista (eli kohti keskiviivaa), tulee rangaistuslaukaussuoritus tuomita epäonnistuneeksi.

Jos pallo ylittää oletetun maaliviivan jatkeen, rangaistuslaukauksen suorittaminen päättyy.

Sivuttaisliikkeet, joissa edetään poispäin keskiviivan tasosta eivät ole pysähtymistä tai liikkumista poispäin maalista.

508.5

Rangaistuslaukaukseen johtavasta rikkeestä ei tuomita kahden minuutin rangaistusta, **mutta rangaistukset suoritettavan rangaistuslaukauksen tai siirretyn rangaistuslaukauksen aikana tuomitaan pelisääntöjen mukaisesti. Esimerkiksi maalivahdin siirtäessä tarkoituksellisesti maalikehikkoa rangaistuslaukauksen aikana.**

605.14

Maasta peluu tuomitaan, kun pelaaja koskettaa pelialustaa sääntökohdassa mainituilla tavoilla tai kehonsa osillaan, sekä pelaa aktiivisesti palloa koskettaen sitä. Pallon pysäyttäminen ilman aktiivista pelaamista on rike ainoastaan, mikäli pelaaja on tarkoituksellisesti tai huolimattomuuttaan asennossa, josta maasta pelaaminen aiheutuu.

Tilanteeseen vaikuttaminen muulla tavoin – mahdollisesti koskettamatta palloa – tarkoittaa sitä, että pelaaja koskettaa pelialustaa sääntökohdassa mainituilla tavoilla tai kehonsa osillaan ja pyrkii aktiivisesti pelaamaan palloa suurentaen aluetta, jolla tavoittelee palloa tai käyttää vartaloaan estääkseen vastustajaa laukomasta, syöttämästä tai liikkumasta parempaan paikkaan.

Mailaa pitelevä käsi saa koskettaa pelialustaa, eikä tämä ole maasta pelaamista. Erotuomareiden on myös huomioitava, että pelaaja saattaa liukastua, eikä pelata aktiivisesti. Mikäli maasta pelaaminen tuomitaan, tulee aikomus tai saavutettava mahdollinen hyöty olla selkeästi nähtävissä.

607.1

Viiden minuutin rangaistus ei ole ainoa vaihtoehto mailan osuessa vastustajaa päähän.

Viiden minuutin rangaistus tuomitaan pelaajalle, mikäli mailan liike voidaan tulkita väkivaltaiseksi tai vaaralliseksi (kontrolloimaton mailan nosto pään tasolle).

Mikäli pelaaja nostaa mailansa toisen pelaajan ylitse ja maila koskettaa kevyesti vastustajan päätä, ei viiden minuutin rangaistus ole pakollinen, mikäli erotuomari näin tulkitsee. Kahden minuutin rangaistus tai vapaalyönti ovat myös mahdollisia.

Tehdessään päätöstä kahden ja viiden minuutin ratkaisun välillä erotuomarin on tärkeää arvioida tekijöitä, kuten toimiko rikkonut pelaaja huolimattomasti ja että hänen olisi pitänyt tiedostaa riski vastapelaajan päähän osumiseen, vai oliko kyseessä esimerkiksi tavallinen laukaisuyritys osana normaalia peliä.

Mikäli pelaaja on kumartuneena ja pää on normaalia pään tasoa selvästi alempana tai pelaajan oma asento aiheuttaa mailan osumisen häneen, tulee erotuomareiden noudattaa vapaalyöntisääntöä korkean mailan polvitasosta sekä kahden minuutin rangaistusta vyötärötasosta.

Pelin jälkeen

Pelin päättyttyä tuomarit noudattavat ottelutapahtuman järjestäjän määrittelemiä päättymisseremonioiden ohjeistuksia. Tuomarit valvovat joukkueet ja ~~pelaajat~~ myös pelin jälkeen, jottei mitään odottamatonta pääse syntymään.

Seremonioiden jälkeen tuomarit kättelevät ainakin joukkueiden kapteenit ja valmentajat sekä valvovat joukkueiden poistumisen pelialueelta. Yleensä kansainvälisissä otteluissa pelaajat poistuvat suoraan määritellyn media-alueen kautta joukkueen pukuhuoneisiin.

Pöytäkirjan tarkastamisen ja allekirjoituksen jälkeen erotuomarit menevät pukuhuoneisiinsa ja valmistautuvat otteluvalvontapalautteeseen otteluvalvojan kanssa, mikäli ottelussa on otteluvalvonta.

Playbookin jatkokehityssaiheet

- Videoarkiston kehittäminen uudelle alustalle