

KerhoMaailma – Pelinohjaajan ohjeet

Ennen pelin alkua

Varmista seuraavat asiat jo hyvissä ajoin ennen pelin alkua! Pelien välissä on vain kolmen minuutin tauko.

Pelinohjaaja:

- pilli kaulaan (oma pilli mukaan!).
- tarkista, että maaleissa on maalinpienennyselementit ja kummankin maalin katolla on vähintään kolme varapalloa. Vastuuseura vastaa palloista. Niitä voi pyytää lisää toimitsijoilta.

Pelin kulku

Peliaika on 12 min ja se kulkee koko ajan. Kiista-aloituksella peli ja (mahdollinen) oma varakello käyntiin. Maalien jälkeen ripeästi pallo keskelle ja aloitus. Varmista, että toimitsija merkkää maalin ylös tukkimiehen kirjanpidolla. Jos pallo menee kaukalon laidan yli, niin pelinohjaaja näyttää käden ojennuksella pallon ylimenopuoleiselle maalivahdille, että hän voi heittää uuden pallon peliin. Myös sanallinen ohjeistus tarvittaessa maalivahdille.

Vihelletään selkeät peliin vaikuttavat rikkeet (yli lantion tason korkeat mailat, selkeät ja peliin vaikuttavat mailaan lyönnit/painamiset/nostot ja pelaajan työntämiset/taklaukset).

Näistä tuomitaan vapaalyönnit. Pienempiä rikkeitä ohjataan sanallisilla ohjeistuksilla esim. sininen nro 8 älä nostaa mailaa niin korkealle. Jäähyjä ei vihelletä. Rikkeestä selkeässä maalintekotilanteessa voidaan tuomita rangaistuslaukaus. Tämä suoritetaan kuljettamalla kentän keskipisteestä. Muut pelaajat ovat kaukalon laidan ulkopuolella. Pallon tulee olla liikkeessä koko ajan.

Tarkoituksena on pitää peli Non Stop -toimintana. Tärkeintä on pitää siis peli juoksevana ja liikunnallisena tapahtumana. Valmentajat huolehtivat vaihdoista esim. tekemällä vaihtoparit. Pelinohjaaja laittaa omalla aktiivisella toiminnalla pelin aina nopeasti maalin jälkeen käyntiin kiista-aloituksella.

Pelin päätyttyä

Varmistetaan tulos toimitsijalta ja ilmoitetaan tulos joukkueille. Tarkistetaan, että maalien katoille jää kolme varapalloa.