



SÄBÄTAITURI
Powered by **stadium®**

2021

Säbätaituri 2021

Salibandyn taitokilpailu Säbätaituri koostuu neljästä lajista: **1) Tykkivedosta** (laukauksen kovuus), **2) Nappisyötöstä** (syöttötarkkuus), **3) Napakympistä** (laukauksen tarkkuus) sekä **4) Kentän valtiasta** (pallonkäsittelytaito). Lajit suoritetaan aina mainitussa järjestyksessä. Lajit suoritetaan yksittäin lukuun ottamatta viimeistä lajia Kentän valtiasta, joka kilpaillaan kaksintaisteluna.

Sarjat

Seura voi soveltaa sarjoja haluamilleen ikäluokille. Sarjoihin kannattaa yhtä osakilpailua varten ottaa noin 6-8 osallistujaa/sarja.

Kilpailu

Kolmessa ensimmäisessä lajissa lajin voittaja saa 4, toinen 3, kolmas 2 ja viimeinen 1 pisteen. Voittaja, eli oman ikäluokkansa Säbätaituri, ratkaistaan finaalilaji Kentän valtiaassa, jossa kilpaillaan ensin välieräkierros kokonaispistetilanteen 1. ja 4. sekä 2. ja 3. kilpailijan välillä, jonka jälkeen kilpaillaan välierävoittajien välinen finaalikierros.

Säbätaituri 2021

Vaadittavat tarvikkeet seuroilta 4. eri taitokilpailun järjestystä varten.

1. Tykkiveto

- Tutka, maali sekä muutamia palloja

2. Nappisyöttö

- Kaukalo, 2 isoa maalia, 4 pikkumaalia (60cm x 45cm), 5 palloa, 5 kartiota, 2 aikuisten mailaa, sekuntikello (esim. puhelin).

3. Napakymppi

- Tarkkuuslaukauskangas, maali, 5 palloa, sekuntikello (esim. puhelin)

4. Kentän valtias

- 20 kartiota, 2 laitapalaa, ainakin 6 palloa ,maali ja laukaisukangas

HUOM! Tarkemmat ohjeistukset löytyvät lajien omista dioista.

1 Tykkiveto

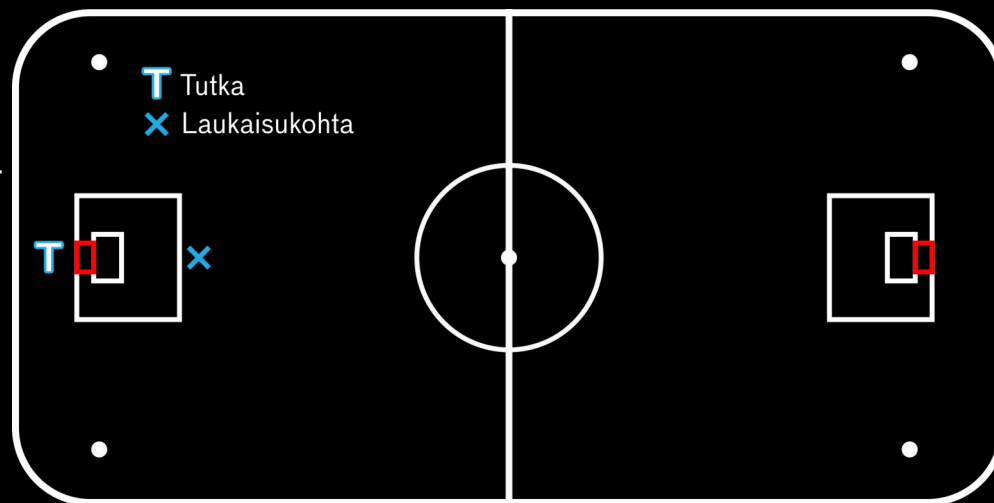
Säännöt:

Tykkivedossa kilpailijat laukovat pallon mahdollisimman kovalla nopeudella maalialueen takaa maaliin. Vedon kovuus mitataan maalin taakse asetettavalla laukaisututkalla. Kilpailijalla on käytössään kolme laukausta, joista kovin määrää kilpailijan tuloksen. Vetotyyli on Tykkivedossa vapaa. Laukauksen tulee lähteä kuitenkin maalialueen takaa. Tuomari kirjaa jokaisen laukauksen tuntinopeuden ylös. Kilpailijoiden järjestys määräytyy kunkin kilpailijan laukausten kilometrituntivauhdin suuruusjärjestyksen mukaisesti. Jos lajissa syntyy kilpailijoiden välillä tasatilanne, järjestyksen määrää toiseksi (ja mahdollisesti 3.) kovin laukaus.

Sovellus seuroille:

Jos seuralla ei ole omissa kilpailuissaan käytössä oikeaa laukaisututkaa, voidaan nopeuden mittaamiseen käyttää puhelinsovellusta. Ilmaisia nopeustutkasovelluksia löytyy sovelluskaupoista helposti esimerkiksi hakusanalla ”speed radar”.

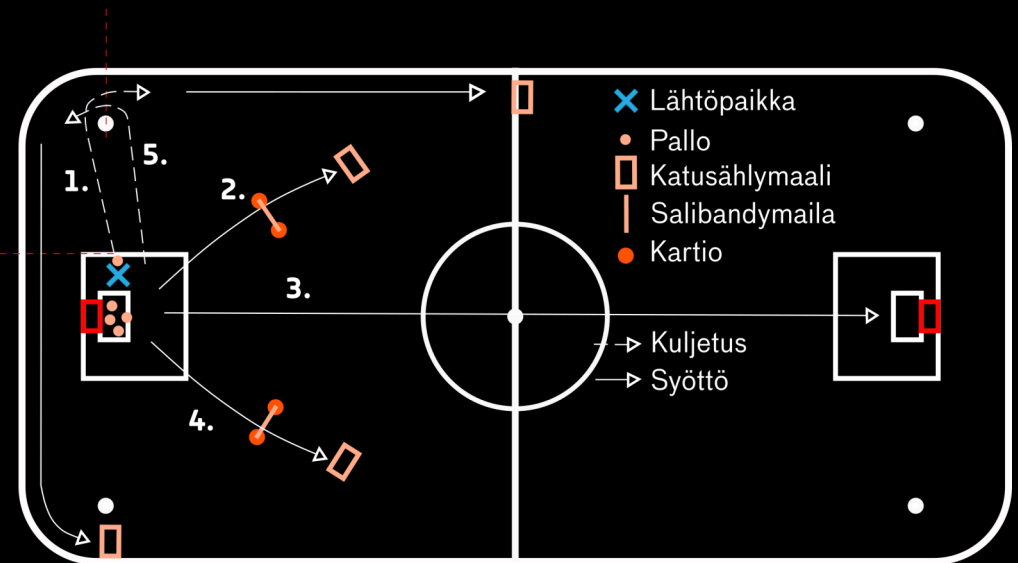
Tarvikkeet: Tutka, maali ja muutamia palloja.



2 Nappisyöttö

Säännöt:

Nappisyötössä kilpailija suorittaa syöttöradan, johon kuuluu viisi erilaista syöttöä. Syötön täytyy mennä maaliin. Tolppaa ei lasketa onnistuneeksi syötöksi. Paremmuusjärjestyksen ratkaisee ensiksi onnistuneiden syöttöjen määrä ja mahdollisessa tasatilanteessa tuomarin lähetysmerkin ja viimeisen syötön lavasta lähdön väliin kelloitettu aika. Viimeisen syötön tulee lähteä kulmapistekartion ja sivulaidan välille piirrettävästä kuvitellusta linjasta katsoen päädyn puolelta. Kilpailijan käsisyys ei vaikuta radan suorittamisperiaatteeseen. Kilpailija lähtee liikkeelle yhden pallon kanssa maalivahdin alueen sisään. Ensimmäinen syöttö tehdään vasemman kulmapisteen päällä olevan kartion ja laidan välistä keskiviivalle asetettuun pikkumaaliin. Syöttöjä 2-4 varten kilpailija palaa maalialueelle. Siellä kilpailija syöttää ensin lättysyötön esteen yli vasempaan pikkumaaliin, sitten pitkän syötön vastapäädyn isoon maaliin ja viimeisenä lättysyötön esteen yli oikealla olevaan pikkumaaliin. 5. syöttö suoritetaan kiertämällä vasemmalle kulmapisteelle asetettu kartio oikealta puolelta ja syöttämällä pallo rännisyöttönä viimeistään ennen maalivahdin alueen reunaa oikean kulmapisteen tasolle laitaa vasten asetettuun maaliin.



2 Nappisyöttö

Tarvikkeet: Kaukalo, 2 isoa maalia, 4 pikkumaalia (60cm x 45cm), 5 palloa, 5 kartiota, 2 aikuisten mailaa, sekuntikello (esim. puhelin).

Sovellus seuroille: Jos käytössänne ei ole pikkumaaleja, voi 2. ja 4. syöttöjen kohteet korvata 60cm päähän toisistaan asetetuilla kartioilla.

Radan kokoaminen: Neljä palloista asetetaan maalivahdin alueen rajojen sisäpuolelle ja yksi maalialueen vasempaan reunaan, kuitenkin kokonaan rajan taakse. Maalialueesta katsoen vasemmalle kulmapisteelle asetetaan kartio. Maalit ja syöttöesteet asetetaan kuvassa esitetysti:

1. maali: Kulmapisteen kohdalle laitetaan kiinni.

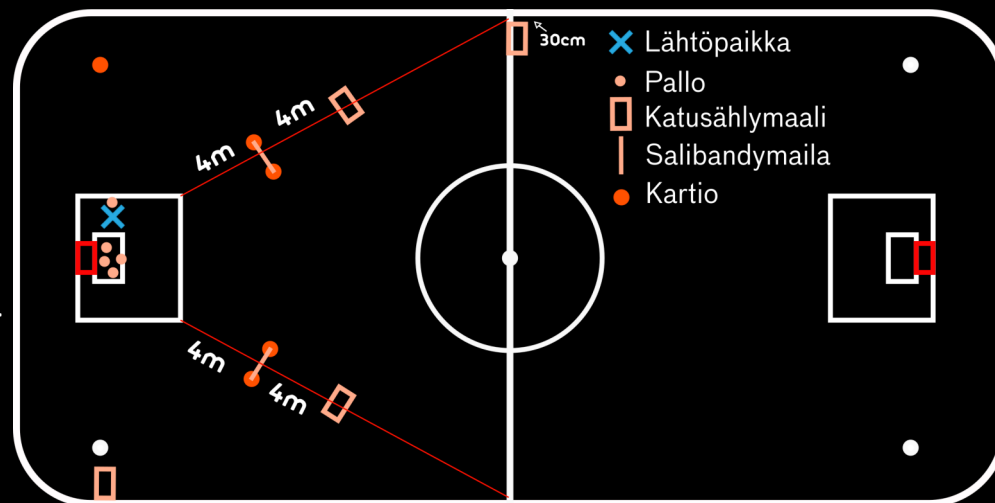
2. maali: 8 metriä maalialueen kulmasta. Maali asetetaan keskelle kuvitteellista linjaa, joka kulkee maalialueen kulmasta laidan keskikohtaan.

3. maali: Keskiviivalle keskelle kenttää.

4. maali: Vastaavasti kuin 2. maali, mutta toiselle puolelle.

5. maali: On vastapuolen paikallaan oleva iso maali.

2. ja 4. syötössä käytettävään esteen tulisi olla leveydeltään noin metrin ja korkeudeltaan noin 15 senttiä. Sopiva este on esimerkiksi kahden kartion päälle asetettu salibandymaila.



3 Napakymppi

Säännöt: Perusideana laukoa pallot laukaisukankaan läpi maaliin mahdollisimman nopeasti. Kilpailijoiden järjestyksen määrää lajissa ensi sijassa tehdyt maalit ja mahdollisessa tasatilanteessa suoritukseen käytetty aika. Ajanotto alkaa tuomarin lähetysmerkistä ja loppuu kilpailijan viimeisen laukauksen lähtiessä la- vasta. Kilpailija saa ”käsitellä palloa” ennen laukausta vapaasti, mutta laukauksen on lähdettävä paikoiltaan, eli askelia maalia kohden ei saa ottaa ennen laukausta. **Vasemmalta laukovat aloittavat laukomisen oikealta ja oikealta laukovat vasemmalta.**



Virallinen laukaisukangas

Sovellus seuroille: Laukaisukankaan voi korvata vaihtoehtoisesti esimerkiksi sitomalla kaksi narua maalin tolppien väliin poikittaisesti ja kaksi narua roikkumaan ylärimasta siten, että ne muodostavat laukauksille kuvassa olevaa laukaisukangasta vastaavat kohdet ylänurkkiin ja alanurkkiin.

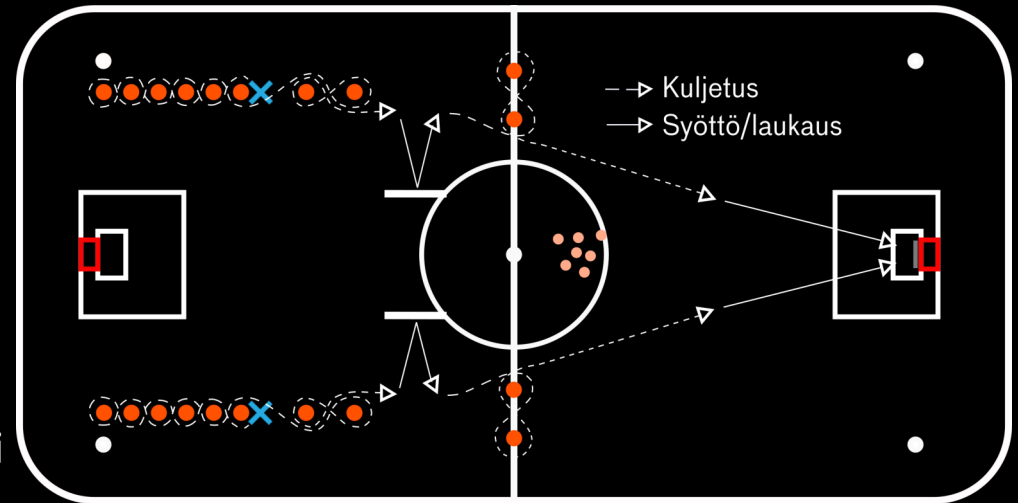
Pallojen sijoittelu: Viisi palloa sijoitetaan 5m etäisyydelle maalin keskustasta siten, että laitimmaiset pallot ovat maalin keskustasta maalialueen nurkan kautta vedetyllä kuvitellulla viivalla. Keskimmäinen pallo on keskellä maalia ja kaksi muuta laitimmaisten ja tämän välissä.

Tarvikkeet: Tarkkuuslaukaisukangas, maali, 5 palloa, sekuntikello (esim. puhelin)



4 Kentän valtias

Säännöt: Kentän valtiaassa perusideana on saada pallo vastapuolen isoon maaliin mahdollisimman nopeasti. Kilpailijan on suoritettava kuljetusradalla maalia yrittääkseen ensin 4 ”estettä”. Rata aloitetaan pujottelusta keskiviivan puolelta. Noudatettava radan suorittamisperiaate on kuvattu oheisessa grafiikassa. Mikäli kilpailija tekee radalla virheen, on tämän palattava aina virheellisesti suoritettuun kohtaan. Kilpailijan kätsiys ei vaikuta radan suorittamisperiaatteeseen. Ensimmäisen esteen kartiot pujotellaan aloittamalla pujottelu laidan puolelta ja rata suoritetaan edestakaisin kiertämällä viimeinen kartio ympäri. Pujottelukartioiden jälkeen edetään pitkittäissuuntaiseen kahdeksikkoon. Se aloitetaan niin ikään aina laidan puolelta. Kahdeksikko on suoritettu, kun kilpailija läpäisee kiertäessään kahdeksikon kolmannen kerran ja päätyy keskustan puolelle kartioihin nähden. Kolmantena esteenä kilpailija syöttää pallon kerran syöttöseinän kautta itselleen. Syötön jälkeen kilpailija etenee poikittaissuuntaiseen kahdeksikkoon. Poikittainen kahdeksikko aloitetaan aina keskustan puoleisen kartion keskustan puolelta ja läpäistään kaksi kertaa. Läpäistyään poikittaissuuntaisen kartion toisen kerran ja ylitettyään kentän keskiviivan kilpailija voi yrittää maalintekoa vastapäädyn maaliin. Mikäli laukaus epäonnistuu, ei samaa palloa voi laukoa uudelleen, vaan kilpailijan on haettava uusi pallo keskiympyrästä. Palloa saa käyttää maalintekoyritykseen vain kerran, eli maalintekoyrityksiä on ainoastaan keskiympyrään asetettujen pallojen lukumäärän verran.



4 Kentän valtias

Tarvikkeet: 20 kartiota, 2 laitapalaa, ainakin 6 palloa (4 keskiympyrään), maali ja laukaisukangas.

Sovellus seuroille: Tarkkuuslaukauskankaan voi korvata naruilla, kuten Napakymppin kohdalla on kuvattu, tai sitten maalin keskelle asetetulla pienellä laitapalalla. Laitapalan voi korvata esimerkiksi penkeillä.

Radan kokoaminen: (Huom! Havaintokuvan mittasuhteet väärin, luvut oikein!)

Pujotteluosiossa kartioita on kuusi. Ne lähtevät kulmapisteen kohdalta, 3m laidasta. Pujottelun kartioita tulee kahden metrin matkalle siten, että kartioiden väliin jää tilaa noin 20cm. Pitkittäiskahdeksikon kaksi kartiota tulevat samalle linjalle pujotteluosuuden kanssa. Ensimmäinen kartio on 3m päässä pujottelun viimeisestä kartiosta ja väli toiseen kartioon on 3 metriä. Syöttöseinä (yksi laitapala) asetetaan kahdeksikon viimeisen kartion ja keskiviivan puoleen väliin. Se tulee samalle linjalle maalialueen sivuviivan kanssa. Poikittaiskahdeksikko rakennetaan siten, että sen keskikohta on pitkittäiskartioiden linjassa. Varapallot asetetaan keskiympyrään.

