



SALIBANDY

Love the way you play.

SPT-SALIBANDYN PELISÄÄNNÖT

Voimassa 1.7.2023 alkaen

Peliä pelataan näiden Suomen Salibandyliiton spt-salibandyn pelisääntöjen ja Suomen Salibandyliiton spt-salibandyn kilpailumääräysten mukaan.

Erotuomareilla on valtuudet tehdä päätökset kaikista niistä asioista, joita nämä pelisäännöt ja kilpailumääräykset eivät määrittele.

SISÄLLYS

SPT-SALIBANDYN PELISÄÄNNÖT

1 KAUKALO

101 Kaukalon mitat

102 Kaukalon merkinnät

103 Maalikehikko

104 Kaukalon tarkastaminen

2 MAALIT

201 Maalin syntyminen

202 Hyväksytyt maalit

203 Hylätyt maalit

3 PELIAIKA

301 Varsinainen peliaika

302 Aikalisä

303 Jatkoaika

304 Rangaistuslaukauskilpailu jatkoajan jälkeen

4 OSALLISTUJAT

401 Pelaajat

402 Pelaajien vaihtaminen

403 Maalivahtien erityismääräykset

404 Joukkueiden kapteenien erityismääräykset

405 Joukkueiden toimihenkilöt

406 Erotuomarit ja toimitsijat

5 VARUSTEET JA ASUSTEET

501 Pelaajien asusteet

502 Maalivahdin erityisvarusteet

503 Henkilökohtaiset varusteet

504 Sähköpyörätuoli

505 Sp-tuolin ajaminen

506 Erotuomarien asusteet ja varusteet

507 Toimitsijoiden varusteet

508 Varusteiden tarkastaminen

509 Pallo

510 Mailat

511 Pallon pelaaminen

512 Mailan käyttäminen

6 PELINJATKAMISTAVAT

Yleismääräykset pelinjakamistavoista

601 Aloituspallo

602 Kiistapallo

603 Sisäänlyönti

604 Maalilyönti

605 Vapaalyönti

606 Rangaistuslaukaus

Siirretty rangaistuslaukaus

607 Rangaistuslaukauksen aiheuttavia rikkeitä

608 Rangaistukset rangaistulaukausten yhteydessä

7 RANGAISTUKSET

701 Yleismääräykset rangaistuksista

702 Virallinen huomautus

703 Kahden minuutin joukkuerangaistus

704 Siirretty rangaistus

705 Huomautuksen/ Virallisen huomautuksen/ Vapaalyönnin/ Kahden minuutin joukkuerangaistuksen aiheuttavia rikkeitä

706 2+2 minuutin joukkuerangaistus

707 2+2 minuutin joukkuerangaistuksen / PR 1/ henkilökohtaisen 10 minuutin aiheuttava rikkeet

708 Henkilökohtainen 10 minuutin rangaistus

709 Pelirangaistus 2 (PR2)

710 Pelirangaistus 2:n (PR2) aiheuttavat rikkeet

711 Pelirangaistus 3 (PR3)

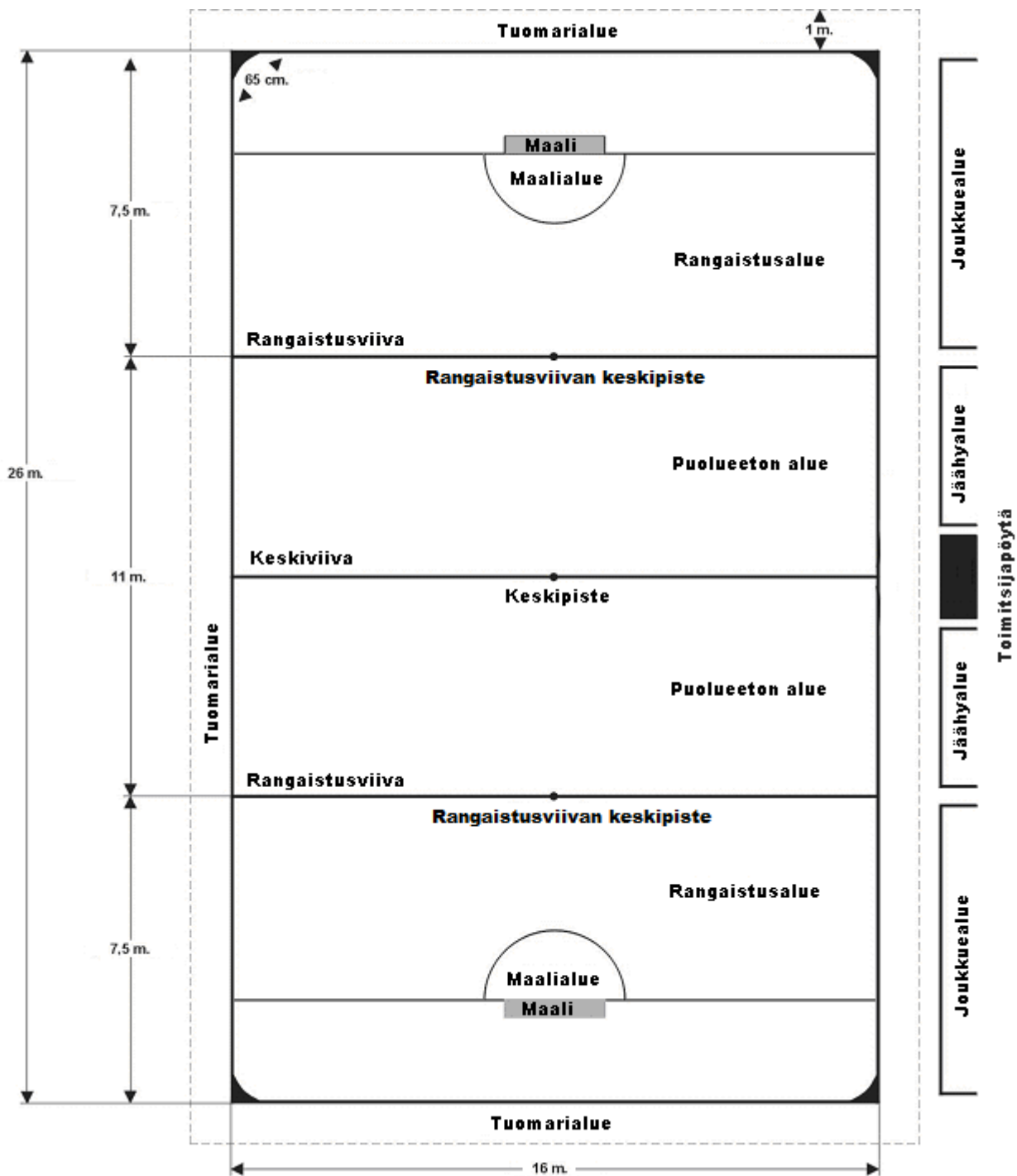
712 Pelirangaistus 3:n (PR3) aiheuttavat rikkeet

LIITE I: SÄHKÖPYÖRÄTUOLIN NOPEUDEN MITTAAMINEN

LIITE II: SELVENNYS HENKILÖKOHTAISESTA KONTAKTISTA

LIITE III: rangaistusten koontitaulukko

1 KAUKALO



101 Kaukalon mitat

Pelikentän pituus tulee olla 24–26 m ja leveys 14–16 m. Pelikentän pinta voi olla puuta tai synteettistä materiaalia.

Pelikenttä pitää ympäröidä 20 cm – 50 cm korkealla reunuksella.

102 Kaukalon merkinnät

Kentän viivat ja pisteet merkitään 4–5 cm levyisillä, selvästi erottuvilla, maalatuilla/ teipatuilla viivoilla.

1) Keskiviiva

- Keskiviiva on samansuuntainen kentän lyhyiden reunojen kanssa sekä jakaa kentän kahteen samansuuruiseen osaan.

2) Rangaistusviivat

- Rangaistusviivat ovat samansuuntaisia kentän lyhyiden reunojen kanssa 7,5 m päässä lyhyestä reunasta.

3) Maaliviivat

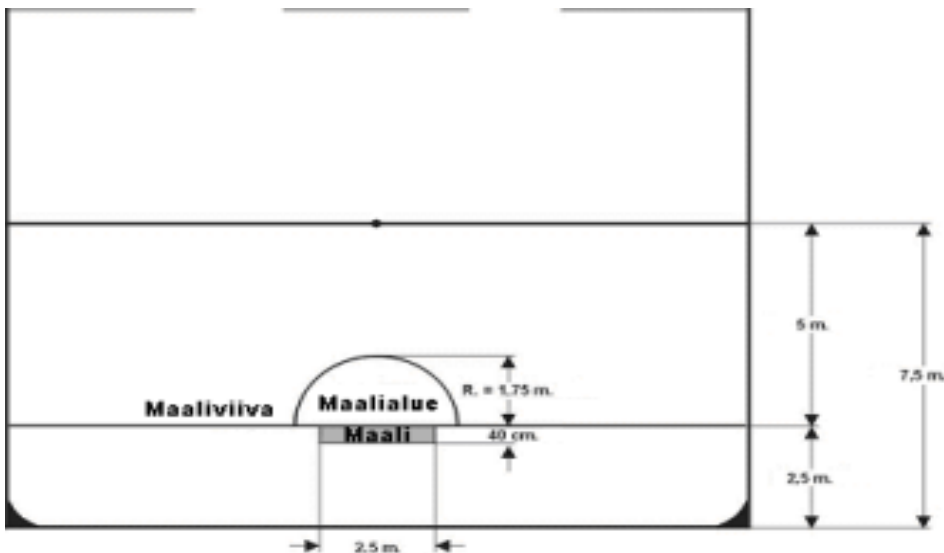
- Maaliviivat ovat samansuuntaisia kentän lyhyiden reunojen kanssa, 250 cm päässä lyhyestä reunasta.

4) Maalitolppamerkintä

- Maalitolppien paikat merkitään lyhyillä viivoilla maaliviivoihin nähden kohtisuoraan siten, että merkintöjen sisäreunojen etäisyys vastaa maalin sisäleveyttä.

5) Puolueeton alue

- Puolueeton alue on rangaistusviivojen välissä oleva alue. Tämä alue on 9–11 m pitkä ja 14–16 m leveä.



6) Rangaistusalueet

- Rangaistusalueet ovat rangaistusviivojen ja kentän lyhyen reunan välissä olevat alueet sisältäen rangaistusviivan.

7) Maalialueet

- Maalialueet ovat puoliympyrän muotoiset alueet ($r=175$ cm mitattuna maaliviivan keskeltä) sisältäen maalialueviivan ja maaliviivan kummankin maalin edessä.

8) Keskipiste

- Keskipiste sijaitsee keskellä keskiviivaa.

9) Rangaistusviivan keskipiste

- Rangaistusviivan keskipisteet ovat kummankin rangaistusviivan keskellä 5 m päässä maaliviivasta.

10) Kentän ulkopuoliset alueet

- Erotuomari voi vaatia ko. alueiden merkitsemistä, mikäli ilman merkintöjä alueet eivät ole käytettävissä.

11) Joukkuealueet

- Joukkuealueet ovat pelikentän ulkopuolella, 1 m päässä reunasta, rangaistusviivan ja pelikentän lyhyen reunan välissä.

12) Rangaistusaitiot

- Rangaistusaitiot ovat pelikentän ulkopuolella, 1 m päässä reunasta toimitsijapöydän molemmin puolin. Alueen vähimmäisleveys on 3 m mitattuna toimitsijapöydästä.

13) Erotuomarialueet

- Erotuomarialue on 1 m levyinen alue ympäröiden kenttää.

14) Toimitsijapöytä

- Toimitsijapöytä on keskiviivan jatkeena 1 m päässä pelikentän rajasta kentän ulkopuolella.

15) Vaihtoalueet

- Joukkuealueet voidaan sijoittaa kummalle tahansa pelikentän pitkistä reunoista. Toimitsijapöydän vastakkaisella puolella joukkuealueet voivat jatkua keskiviivaan asti.

103 Maalikehikko

1) Maalikehikko on 250 cm leveä mitattuna maalitolppien sisäreunasta ja 20 cm korkea mitattuna lattiasta yläriman alareunaan sekä 40 cm syvä mitattuna maalitolpan edestä takariman takalaitaan.

2) Maaliverkko tulee kiinnittää tiukasti tolppiin ja poikkitankoihin. Verkon tulee olla sellainen, ettei pallo mene siitä läpi. Verkosta on nähtävä läpi.

3) Maalikehikossa voi olla sen katosta ripustettu verkkomainen ja läpinäkyvä laahus. Laahus ei saa estää pallon vierimistä maaliin.

4) Maalitolpat asetetaan maalitolppaviivoille.

5) Maalikehikon aukon on oltava pelikentän keskipisteeseen päin.

104 Kaukalon tarkastaminen

Erotuomarien on hyvässä ajoin ennen ottelua tarkistettava kaukalo ja huolehdittava siitä, että mahdolliset puutteet korjataan järjestävän seuran edustajien toimesta – myös ottelun aikana havaitut puutteet.

2 MAALIT

201 Maalin syntyminen

Maali on syntynyt, kun se on tehty muuten hyväksytysti ja se on vahvistettu aloituspallolla keskipisteeltä. Jatkoajalla tai rangaistuslaukauksesta erän tai peliajan päättymisen jälkeen tehdyn maalin jälkeen ei suoriteta aloituspalloa.

202 Hyväksytyt maalit

1) Maali tulee tehdä mailalla tai sp-tuolilla. Koko pallon tulee etupuolelta ylittää maaliviiva maalitolppamerkkien välistä ja oletetun yläriman korkeuden alta.

2) Oma maali hyväksytään aina, huolimatta siitä, mistä paikasta se on laukaistu.

203 Hylätyt maalit

1) Hyökkäävän joukkueen pelaaja on syyllistynyt maalinteon yhteydessä, tai välittömästi ennen sitä, vapaalyönnin tai rangaistuksen aiheuttavaan rikkeeseen.

2) Hyökkäävän joukkueen pelaaja on koskenut palloon maalialueella tai estänyt maalivahtia maalialueella millään tavoin, ennen kuin maali on syntynyt.

3) Pallo kimpoaa suoraan erotuomarista maaliin. Peliä jatketaan maalilyönnillä.

4) Kohopallon yhteydessä maali hylätään, kimmopallossa jatketaan maalilyönnillä ja tarkoituksellisessa kohopallorikkeessä vapaalyönnillä rikepaikan mukaan.

5) Erän tai ottelun loppusignaalin alettua syntynyt maali.

6) Ennen maalintekoa rikkinäiseksi havaitulla pallolla tai välineellä tehty maali hylätään.

7) Maali tehdään epäsuorasta vapaalyönnistä ilman toisen pelaajan pallon koskemista. Peliä jatketaan maalipallolla.

3 PELIAIKA

301 Varsinainen peliaika

- 1) Peli aika koostuu kahdesta 15 minuutin erästä, joiden välissä on 5 minuutin mittainen erätauko.
- 2) Ajanoton ollessa pysäytettynä ajanottaja käynnistää ajanoton, kun erotuomari viheltää pelin jatkamiseksi.
- 3) Ajanottaja pysäyttää ajanoton* erän tai jatkoajan päättyessä sekä joka kerta, kun erotuomari viheltää ottelun keskeyttämiseksi jonkin seuraavan syyn vuoksi:

- maali
- aikalisä (enintään 1 minuutti)
- sp-tuolivika (enintään 1 minuutti)
- loukkaantuminen (enintään 1 minuutti)
- rangaistuslaukaus
- joukkue- tai pelirangaistus
- pelin keskeytyminen valmentajan tai katsojan poistamisen johdosta
- epätavallinen viivytys pelissä

*Ajanottaja pysäyttää pelikellon mainituissa kohdissa vain, mikäli joukkueiden välinen maaliero on alle 6 maalia.

- 4) Peli aika on juoksevaa, mutta toisen erän kaksi viimeistä minuuttia ovat tehokasta peliaikaa.
- 5) Erä tai jatko aika päättyy ajanottajan merkkiin.

302 Aikalisä

- 1) Kummankin erän aikana molemmille joukkueille voidaan myöntää yksi aikalisä.
- 2) Aikalisän kesto on 1 minuutti.
- 3) Käyttämättä jätettyä aikalisää ei voi siirtää seuraavaan erään.
- 4) Valmentaja ja kapteeni ovat oikeutettuja pyytämään aikalisää erotuomarilta.
- 5) Erotuomari antaa aikalisän seuraavalla pelikatolla. Maalin jälkeen aikalisäpyynnön voi perua.
- 6) Ajanottaja ilmoittaa erotuomarille, milloin aikalisä on päättynyt.
- 7) Peli jatkuu siitä tilanteesta, mihin se jäi ennen pelikatkoa.
- 8) Aikalisää ei myönnetä jatkoajalla.

303 Jatkoajaka

1) Mikäli ratkaisuun asti pelattavan ottelun tulos on tasan varsinaisen peliajan päättyessä, ratkaistaan voittaja ensisijaisesti jatkoajalla, toissijaisesti rangaistuslaukauskilpailulla.

2) Jatkoajan kesto on 10 minuuttia juoksevaa peliaikaa ns. kultaisen maalin periaatteella: Peli päättyy heti toisen joukkueen tehdessä maalin. Tasapelitulokseen lisätään jatkoajalla tehty maali maalin tehneelle joukkueelle.

Menettelytapa:

- Normaalin peliajan ja jatkoajan välissä pidetään 5 minuutin mittainen tauko
- Puolustuspäätyjä ei vaihdeta
- Pelaaja, jonka rangaistus on jäänyt kesken varsinaisen peliajan päättymisen vuoksi, jatkaa rangaistustaan jatkoajalla.
- Erotuomarit arpovat kolikolla kapteenien kanssa aloittavan joukkueen; voittaja päättää kumpi joukkue aloittaa.
- Peliajan käynnistämiseen ja pysäyttämiseen pätevät samat säännöt kuin varsinaisella peliajalla.
- Mikäli lopputulos on edelleen tasan jatkoajan jälkeen, ratkaistaan ottelu rangaistuslaukauskilpailulla.

304 Rangaistuslaukauskilpailu jatkoajan jälkeen

1) Menettelytapa ensimmäisessä rangaistuslaukauskilpailussa:

- Erotuomarit päättävät kumpaa maalia käytetään.
- Erotuomari arpoo kolikolla kummankin joukkueiden kapteenien kanssa aloittajan; voittaja päättää kumpi joukkue aloittaa rangaistuslaukaukset.
- Jokainen pelaaja (myös vaihtopelaajat) voivat ottaa osaa ensimmäiseen rangaistuslaukauskilpailun, pelirangaistuksen saaneet pelaajat eivät voi osallistua ko. ottelun rangaistuslaukauskilpailuun
- Valmentajat ilmoittavat erotuomareille ja toimitsijalle kirjallisesti aloittavan maalivahdin ja niiden kolmen pelaajan numerot ja järjestyksen, jotka ottavat osaa kilpailuun. Näistä pelaajista vähintään yhden on käytettävä t-stick-mailaa.
- Erotuomarit ovat vastuussa siitä, että rangaistuslaukaukset suoritetaan ilmoitetussa järjestyksessä.
- Kentällä saavat olla vain rangaistuslaukauskilpailuun osallistuvat kenttäpelaajat, maalivahdit sekä erotuomarit.

- Kaikkien muiden pelaajien, paitsi rangaistuslaukauksen suorittajan ja puolustavan maalivahdin, on järjestäydyttävä vastakkaisen päädyn rangaistusalueelle yksittäisen rangaistuslaukauksen ajaksi.
- Rangaistuslaukaukset laukaistaan vuoron perään.
- Jokaisella kolmella pelaajalla on kullakin yksi laukaus.
- Ensimmäisen rangaistuslaukauskilpailun aikana lopullinen tulos saavutetaan, mikäli toinen joukkue saa sellaisen maalimäärän, jota toinen joukkue ei voi saavuttaa jäljellä olevilla laukauksilla. Peli päättyy ja voittajalle merkitään yksi lisäpiste ennen rangaistuslaukauskilpailua olleeseen tulokseen.
- Jos tulos on edelleen tasan ensimmäisen rangaistuslaukauskilpailun jälkeen, ratkaistaan peli toisella rangaistuslaukauskilpailulla.
- Loukkaantuneen ja pienen rangaistuksen (2 min ja 2+2 min) saaneen pelaajan voi vaihtaa rangaistuslaukauskilpailussa.
- Jos joku rangaistuslaukauskilpailuun ilmoitetuista pelaajista saa pelirangaistuksen rangaistuslaukauskilpailun aikana, voi valmentaja valita toisen pelaajan, jota ei ole ilmoitettu rangaistuslaukauskilpailuun, rangaistuksen saaneen pelaajan tilalle.

2) Menettelytapa toisessa rangaistuslaukauskilpailussa:

- Pelaajat laukaisevat kukin vuorollaan yhden rangaistuslaukauksen, kunnes ratkaisu on syntynyt.
- Toiseen rangaistuslaukauskilpailuun osallistuvat samat kolme pelaajaa kuin ensimmäiseenkin rangaistuslaukauskilpailuun, mutta järjestystä voidaan muuttaa.
- Toisen rangaistuslaukauskilpailun aikana lopullinen tulos saavutetaan, mikäli joukkueella on yksi maali enemmän kuin toisella joukkueella ja kumpikin joukkue on suorittanut yhtä monta laukausta. Peli päättyy ja voittajalle merkitään yksi lisäpiste ennen rangaistuslaukauskilpailua olleeseen tulokseen.
- Jos tulos on edelleen tasan toisen rangaistuslaukauskilpailun jälkeen, ratkaistaan peli kolmannella rangaistuslaukauskilpailulla, jonka menettelytapa on sama kuin toisenkin rangaistuslaukauskilpailun jne.

4 OSALLISTUJAT

401 Pelaajat

- 1) Kaikkien pelaajien on täytettävä SSBL:n spt-salibandyn kilpailumääräyksissä esitetyt kriteerit.
- 2) Pöytäkirjaan merkittyyn joukkueeseen voi kuulua 10 pelaajaa.
- 3) Kaikkien otteluun osallistuvien pelaajien nimet on merkittävä ottelupöytäkirjaan ennen ottelua.
- 4) Jokaisella joukkueella on yksi maalivahti ja neljä kenttäpelaajaa kentällä. Pelin aloittaminen ja pelaaminen on sallittua kahdella tai kolmella kenttäpelaajalla maalivahdin lisäksi.
- 5) Joukkueella on ottelun aikana kentällä enintään kolme käsimailalla pelaavaa pelaajaa samaan aikaan, sisältäen pelaajat, jotka ovat rangaistuspenkillä.
- 6) Pelaaja tai joukkue ei saa poistua pelikentältä, mukaan luettuna oma joukkuealue, kesken pelin ilman erotuomarin lupaa.

402 Pelaajien vaihtaminen

- 1) Kaikkien vaihtopelaajien on pysyttävä omalla joukkuealueellaan koko pelin ajan lukuun ottamatta erätaukoa, jolloin poistuminen on sallittua.
- 2) Pelaajia voidaan vaihtaa kentälle pelin aikana rajoittamattomasti, mutta kuitenkin peliä häiritsemättä. Kentältä pois tulevan pelaajan on tultava ulos ennen kuin uusi pelaaja voi tulla sisään. Erotuomari voi määrätä rangaistuksen väärästä vaihdosta, mikäli vaihtaminen häiritsee peliä.
- 3) Pelaaja täytyy vaihtaa heti, jos vioittunutta pyörätuolia ei saada korjattua tai loukkaantunutta pelaajaa hoidettua 1 minuutin kuluessa, jotta peli voi jatkua.

403 Maalivahtien erityismääräykset

- 1) Maalivahti voi osallistua peliin ainoastaan T-stick-mailalla tai ilman mailaa.
- 2) Kenttäpelaajana toiminut pelaaja voi toimia saman ottelun aikana maalivahtina ja maalivahtina toiminut pelaaja kenttäpelaajana.
- 3) Maalivahtia voi vaihtaa myös rangaistuslaukauskilpailun aikana.
- 4) Maalivahti ei saa peittää palloa oman rangaistusalueensa ulkopuolella yli kolmen sekunnin ajan pyörätuolilla tai mailalla.
- 5) Maalivahtia, joka on maalialueensa sisäpuolella, ei saa estää millään tavoin, (maalialueen kaari mukaan luettuna) mailalla, pyörätuolilla eikä vartalolla.

404 Joukkueiden kapteenien erityismääräykset

- 1) Jokaisella joukkueella tulee olla kapteeni, jonka tulee käyttää kapteenin merkkinauhaa käsivarressa. Kapteeni on merkittävä ottelupöytäkirjaan C-tunnuksella.
- 2) Kapteeni edustaa joukkuetta ja voi puhutella erotuomaria kohteliaasti pyytäen selitystä sääntöihin tai saadakseen tarvittavaa tietoa. Hän on myös velvollinen avustamaan erotuomareita pyydettyä.

3) Kapteenin tulee ilmoittautua erotuomarille ennen pelin aloittamista suoritettavaa arvontaa. Arvonnalla voittanut joukkue voi valita joko kumpaa maalia puolustaa tai ottaa aloitus pallon.

4) Jos kapteeni loukkaantuu, sairastuu tai saa pelirangaistuksen, tulee hänen tilalleen valita uusi pelaaja. Kapteenin merkinauha siirretään uudelle kapteenille.

5) Kapteenin tehtäviä saa hoitaa joukkue alueelta.

6) Kapteenin tulee ennen ottelua tarkastaa ja allekirjoittaa* joukkueen pelaajaluettelo ja ottelun jälkeen hyväksyä ottelupöytäkirja allekirjoituksellaan.

*Joukkueessa tulee olla täysi-ikäinen pöytäkirjan allekirjoittaja, jos kapteeni ei ole täysi-ikäinen.

7) Kapteeni voi pyytää erotuomaria tarkistamaan vastustajan pelaajan käsimailan, T-stick-mailan tai sp-tuolin.

405 Joukkueiden toimihenkilöt

Valmentajat

1) Joukkuetta voi valmentaa valmentaja ja apuvalmentaja. Valmentajien nimet on merkittävä ottelupöytäkirjaan.

2) Valmentaja on vastuussa seuraavista asioista:

- Varmistaa, että pelaajat täyttävät kaikki mailaan, pyörätuoliin sekä joukkueeseen liittyvät ehdot
- Varmistaa, että pelaajat ovat ajoissa kentällä ja valmiit aloittamaan pelin.

3) Ottelun aikana valmentajien on pysyttävä joukkue alueellaan seuraavin poikkeuksin:

Erätauon aikana valmentajat saavat poistua joukkue alueelta valmentakseen ja avustakseen joukkuetta.

- Erätauon ja aikalisän aikana valmentajat saavat tulla erotuomarialueelle ja pelikentälle omalle kenttäpuoliskolleen valmentakseen ja avustakseen joukkuetta.
- Muutoin valmentajat saavat tulla pelikentälle avustamaan erotuomarin luvalla.

Henkilökohtaiset avustajat

- Joukkueella on oikeus käyttää tarvitsemaansa määrää henkilökohtaisia avustajia. Heitä koskevat samat käyttäytymis- ja rangaistussäännöt kuin valmentajiakin.
- Avustajien nimet tulee merkitä joukkueen alkuperäiseen nimilistaan.
- Erotuomarin luvalla avustajilla on mahdollisuus tulla auttamaan pelikentälle pelikatolla avustettavaansa esim. loukkaantumis- ja teknisissä sp-tuolin häiriötilanteissa.

406 Erotuomarit ja toimitsijat

Peliä valvoo kaksi tasa-arvoista erotuomaria ja heidän lisäksi peliä palvelee ajanottaja ja riittävä määrä toimitsijoita.

5 VARUSTEET JA ASUSTEET

501 Pelaajien asusteet

- 1) Joukkueen kenttäpelaajilla tulee olla yhtenäiset pelipaidat, jotka ovat eriväriset kuin vastustavan joukkueen pelipaidat. Vierasjoukkue on velvollinen vaihtamaan omat paitansa selvästi erottuvaan väriin.
- 2) Pelaajat tulee voida tunnistaa numeroista (1-99), jotka on merkitty paidan etumukseen sekä pyörätuolin taakse.
- 3) Tuolin takana olevassa numerolaatassa (koko vähintään A4) tulee olla merkittynä pelaajan etunimen alkukirjain sekä koko sukunimi latinalaisilla kirjaimilla pelaajanumeron yläpuolella.
- 4) Pelipaidoissa, pyörätuoleissa ja/tai numerolaatoissa on luvallista olla mainoksia; numeron ja nimen tulee olla selkeästi nähtävissä.
- 5) Erotuomari ohjaa pelaajan, joka ei täytä kaikkia mainittuja ehtoja, korjaamaan varusteensa. Piittaamattomuus korjauskehotuksesta voidaan rangaista pelirangaistuksella (PR1).

502 Maalivahdin erityisvarusteet

- 1) Maalivahdilla täytyy olla erivärinen paita kuin joukkueensa kenttäpelaajilla tai vastajoukkueella.
- 2) Maalivahdin paidan etumuksessa numero ei ole välttämätön.
- 3) Maalivahti saa pelata ilman mailaa.

503 Henkilökohtaiset varusteet

- 1) Pelaajat eivät saa varustaa tuolejaan tarpeettomilla ominaisuuksilla.
- 2) Pelaaja voi käyttää suojaimeja, kuten turvavyöt, suojalasit, kypärä, polvisuojat tai käsivarsisuojat.
- 3) Kenttäpelaajilla tulee olla joko käsi- tai t-stick-maila.

504 Sähköpyörätuoli

- 1) Sähköpyörätuolissa on vähintään 4 ja enintään 6 pyörää.
 - 2) Lisäksi hyväksytään maksimissaan 4 turvapyörää.
 - 3) Pyörien ja turvapyörien yhteismäärä ei saa ylittää 8:aa.
 - 4) Sähkömopot tai -kärryt eivät ole sallittuja.
 - 5) Sp-tuolin tulee olla säädetty siten, että sillä ei voi saavuttaa yli 15,0 km/h (1 desimaalin tarkkuudella) nopeutta eteen eikä taaksepäin (Finlandia-sarjassa 13,5 km/h.)
- Säädön tulee olla sellainen, että sitä ei voida pelin aikana muuttaa ilman erillisten työkalujen käyttöä ja fyysistä kosketusta pyörätuoliin.

Pelaajalla ei saa olla pelin aikana hallussaan välineistöä, jolla säädöt pystytään muuttamaan.

6) Sp-tuolissa ei saa olla teräviä ulkonevia osia.

7) Kaikkien sp-tuolin liikuteltavien ja säädettävien osien tulee olla riittävän korkealla, jotta pallo voi vieriä niiden alitse vapaasti.

8) Mitään tarpeettomia ja irrotettavia esteitä tai osia ei tule olla tuolin alla, päällä tai sisällä.

9) Sp-tuoliin voi olla kiinnitettynä turvakehikkoja (esimerkiksi takapyörien edessä), jotka suojaavat pelaajan vartaloa ja/tai pyörätuolia. Turvakehikko tulee kiinnittää riittävän korkealle, jotta pallo voi vieriä tuolin alitse, eikä sen ulkoreuna saa olla millään pyörätuolin sivulla 5 cm:ä kauempana pyörätuolin uloimmasta kohdasta ko. sivulla.

10) On sallittua pelata erillinen suojarakenne kiinnitettynä jalkojen ympärille suojaten sääriä ja/tai jalkateriä. Tällainen suoja tulee kiinnittää riittävän korkealle, jotta pallo voi vieriä tuolin alitse, ja sen ulkoreuna ei saa olla enempää kuin 5 cm etäisyydellä jaloista.

11) Sp-tuolin renkaat ja apupyörät eivät saa jättää lattiaan merkittäviä jälkiä.

12) Erotuomarin velvollisuus on tehdä tarpeellisia mittauksia todetakseen edellä mainittujen ehtojen täyttyvän.

- Mikäli rike havaitaan ennen ottelun alkua, pelaajan on mahdollista osallistua otteluun joko korjattuaan pyörätuolin tai käyttäen toista pyörätuolia. Mikäli ennen ottelun alkua havaitaan maalivahtin pyörätuolin rikkovan yllä olevaa kohtaa vain kiinteiden osien osalta, maalivahti voi pyörätuolin korjaamisen tai vaihtamisen sijaan myös osallistua otteluun kenttäpelaajana.
- Mikäli rike havaitaan ottelun aikana eikä se ole vähäinen, kyseessä on pelirangaistus 1 (PR1).

505 Sp-tuolin ajaminen

1) Jalkojen täytyy olla sellaisella korkeudella, jolla pallo voi vieriä ali.

2) Pelaajan täytyy pitää takamuksensa kiinni pyörätuolin istuimessa pelin aikana.

3) Pyörätuolia tulee ajaa sellaisella vauhdilla, että mikä tahansa liike voidaan hallita turvallisesti. Vaarallinen ajaminen ei ole sallittua. Sp-tuolilla tahallinen törmäily on kielletty.

4) Pyörätuolin vioittuessa erotuomari ei keskeytä peliä. Seuraavalla pelikatolla pyörätuoli pyritään korjaamaan. Myös pyörätuolin vaihtaminen on mahdollista.

506 Erotuomarien asusteet ja varusteet

1) Erotuomarin on käytettävä erotuomaripaitaa, lyhyitä mustia urheiluhousuja, mustia polvisukkia ja urheilujalkineita.

2) Erotuomareilla tulee olla muoviset keskikokoiset pillit, kello, punainen kortti, mittanauha ja muistiinpanovälineet.

507 Toimitsijoiden varusteet

Toimitsijoilla tulee olla käytössään varusteet, joita heidän tehtäviensä hoito vaatii.

508 Varusteiden tarkastaminen

1) Joukkueen kapteeni voi pyytää erotuomaria tarkastamaan vastustajan pelaajan käsimailan, T-stick-mailan tai pyörätuolin sääntöjen mukaisuuden.

2) Tarkastamista voidaan pyytää milloin vain, mutta sitä ei toteuteta ennen kuin seuraavalla pelikatolla.

3) Erotuomari on velvollinen suorittamaan tarkastamisen, mutta yhden pelikatkon aikana yhtä joukkuetta kohden vain yksittäisen sääntökohdan ja pelaajan osalta.

4) Mikäli käsimaila, T-stick-maila tai pyörätuoli osoittautuu tarkastamisessa sääntöjen mukaiseksi, tarkastamista vaatinut joukkue saa 2 minuutin rangaistuksen. Joukkueen kapteeni valitsee rangaistuksen kärsivän pelaajan.

5) Mikäli käsimaila, T-stick-maila tai sp-tuoli osoittautuu tarkastamisessa sääntöjen vastaiseksi, välinettä käyttänyt pelaaja saa pelirangaistuksen (PR1).

Jos rike koskee kohtia maalivahdin sp-tuolista, erotuomari voi antaa pelirangaistus 1 (PR1) .

6) Mikäli pelaaja yrittää korjata tarkastettavaksi pyydettyä välinettä, tuomitaan pelirangaistus 2 (PR 2).

7) Erotuomari voi pelikatolla pyytää nopeusmittaukseen haluamansa pelaajan.

509 Pallo



1) Suositellaan IFF- organisaation hyväksymiä salibandypalloja.

510 Mailat



Käsimaila

- 1) Suositellaan käytettäväksi IFF- organisaation hyväksymiä salibandymailoja.
- 2) Lavan kaikenlainen käsittely paitsi taivuttaminen on kielletty.
- 3) Käsimailan tulee olla valmistettu läpinäkymättömästä, synteettisestä materiaalista.
- 4) Käsimailassa ei saa olla epätasaisia reunoja, eikä ulkonevia tukia eikä muita teräviä osia.
- 5) Käsimailan yläosaan sallitaan turvallisia mailasta ulkonevia tukia, mikäli ne eivät peliasennossa ulkone pelaajan kädestä. Käsimailan vartta saa lyhentää pelaajan tarpeita vastaavaksi.
- 6) Käsimailan varsi saa olla korkeintaan 112 cm pitkä.
- 7) Käsimailan tulee olla suunniteltu yksiosaiseksi. Ellei näin ole, tulee osien olla tiukasti kiinni toisissaan.
- 8) Käsimailan lavan käyryys ei saa ylittää 3 cm:ä. Lavan käyryys mitataan lavan alareunan korkeimmasta kohdasta mailan ollessa tasaisella alustalla lavan kupera puoli ylöspäin.
- 9) Pelaaja ei saa kiinnittää käsimailaa pyörätuoliin. Pelaaja saa kiinnittää käsimailan johonkin ruumiinosaan, ellei hän kykene pitämään kiinni mailasta kädellään.
- 10) Mikäli rike havaitaan ennen ottelun alkua, pelaajan on mahdollista osallistua otteluun joko korjattuaan mailan tai vaihdettuaan sen toiseen mailaan.
- 11) Mikäli rike havaitaan ottelun aikana eikä se ole vähäinen, kyseessä on pelirangaistus 1 (PR1).

T-stick-maila

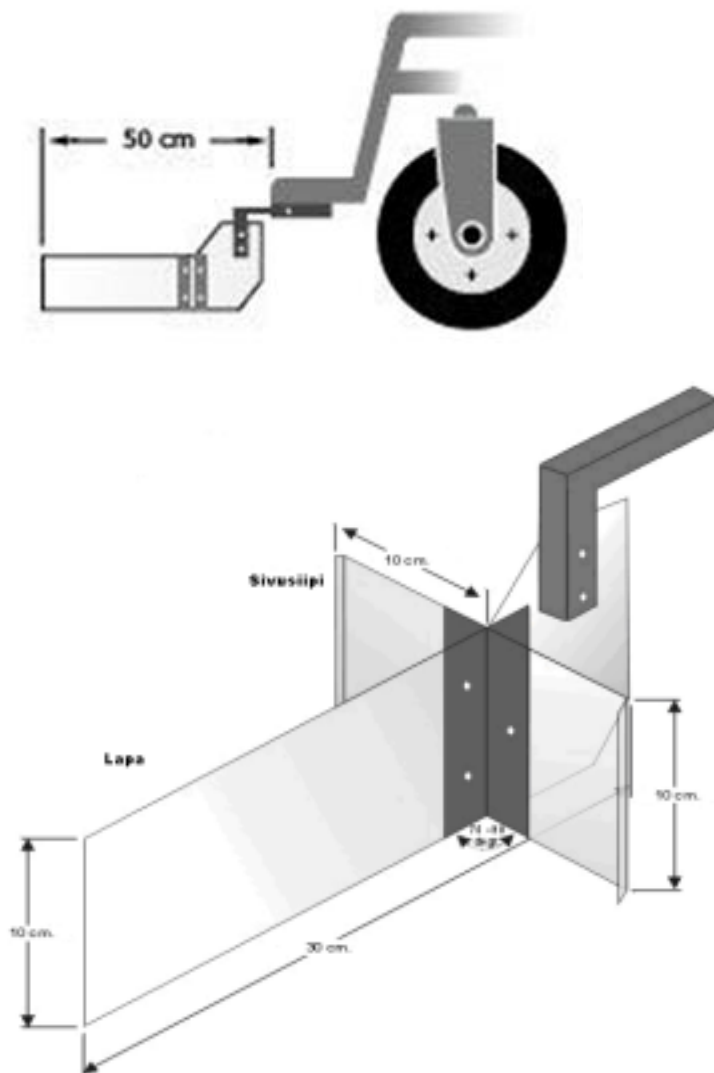
- 1) T-stick-maila kiinnitetään pyörätuolin eteen.
- 2) T-stick-mailan kärjen ja pyörätuolin etummaisemman osan väli ei saa ylittää 50 cm.
- 3) T-stick-mailassa saa olla yksi lapa, jossa voi olla yksi sivusiipipari.
- 4) Lapa ja siipipari tulee olla valmistettu synteettisestä ja läpinäkymättömästä materiaalista.
- 5) Liitos, joka kiinnittää siipiparin lapaan sekä liitos, jolla t-stick kiinnitetään pyörätuoliin voi olla valmistettu metallista.
- 6) Lavan ulkopuolisten kiinnitysosien tulee olla vähintään sellaisella korkeudella, että pallo voi vapaasti vieriä niiden alitse.
- 7) T-Stick-mailan lapa saa olla korkeintaan 30 cm pitkä. Lapa saa olla korkeintaan 10 cm korkea 20 cm pituudelta mitaten t-stick-mailan kärjestä.
- 8) Lavan ja siipiparin paksuus voi olla korkeintaan 2 cm.
- 9) Lavan käyryys ei saa ylittää 3 cm:ä. Lavan käyryys mitataan lavan koveran puolen korkeimman kohdan ja lavan kärkien asettaman kuvitteellisen tason väliltä.
- 10) Siipiparin voi kiinnittää mihin kohtaan tahansa lapaan, kulma voi olla 75–90 astetta. Siipiparilla ei kuitenkaan saa pidentää mailan kokonaispituutta.

11) Sivusiipien maksimikorkeus on 10 cm. Sivusiipien maksimileveys lavasta mitattuna on 10 cm. Leveys mitataan sivusiiven myötäisesti paksuussuunnassa siiven keskiosasta. Siipiä voidaan taittaa päistä korkeintaan 2 cm:n matkalta. Matka mitataan siiven etupuolta seuraten siitä kohdasta, josta siiven etupuoli lähtee selvästi taittumaan, siiven etupuolen kärkeen.

12) Mikäli rike havaitaan ennen ottelun alkua, pelaajan on mahdollista osallistua otteluun joko korjattuaan T-stick-mailan tai vaihdettuaan sen toiseen mailaan.

13) Mikäli rike havaitaan ottelun aikana eikä se ole vähäinen, kyseessä on pelirangaistus 1 (PR 1).

T-STICK –MAILA



511 Pallon pelaaminen

1) Palloa voi pelata vain mailalla, t-stick-mailalla ja pyörätuolilla.

2) Palloa voi pelata mihin suuntaan tahansa.

3) Palloa ei saa pelata 20 cm:ä korkeammalle, eikä kimmonnutta palloa saa pelata korkeammalla kuin 20 cm lattiapinnasta mitattuna.

4) Jos pallo kimpoaa osumasta yli 20 cm korkeuteen lattiapinnasta mitattuna, katsotaan tämä vahingoksi ja peliä jatketaan, ellei siitä synny maalia. Siinä tapauksessa maali hylätään. Peli jatkuu maalilyönnillä.

512 Mailan käyttäminen

1) sallittu peli

Mailakontakti tarkoittaa toisen pelaajan pyörätuolin, mailan tai vartalon koskettamista omalla mailalla.

Mailakontakti toisen pelaajan mailaan tai pyörätuolin kanssa on sallittu vain, jos tarkoituksena on ollut pelata pelattavissa olevaa palloa vaaraa aiheuttamatta.

2) kielletty peli

Mailakontakti toisen pelaajan vartaloon ei ole sallittua.

Mainitut rikkeet voidaan tehdä tahattomasti tai tahallisesti ja niistä voidaan rangaista.

6 PELINJATKAMISTAVAT

Yleismääräykset pelinjakamistavoista

601 aloituspallo

1) Aloituspallo annetaan kentän keskipisteessä kummankin erän ja jatkoajan alkaessa sekä jokaisen maalin jälkeen.

- Tauon jälkeen se joukkue, joka ei aloittanut ensimmäistä erää, antaa aloituspallon.

Menettelytapa

- Pelaaja, joka antaa aloituspallon menee paikoilleen niin pian kuin mahdollista. Aloituksen tekevän pelaajan joukkueoverit sijoittuvat omalle kenttäpuoliskolleen, niin pian kuin mahdollista. Keskiviivan saa ylittää, kun palloa on pelattu.
- Kaikki vastustajat järjestäytyvät oman rangaistusviivansa taakse. Rangaistusviivan saa ylittää, kun palloa on pelattu.
- Aloituspallon antavan pelaajan on välittömästi erotuomarin vihellyksestä syötettävä pallo toiselle pelaajalle eikä voi itse pelata palloa ennen kuin toinen pelaaja on siihen koskenut.

3) Aloituspallosta ei voi suoraan tehdä hyväksytyä maalia.

4) Rikkeistä tätä sääntöä kohtaan voidaan rangaista.

602 Kiistapallo

Kiistapallon aiheuttavia tilanteita

1) Kaksi pelaajaa rikkoo samanaikaisesti.

2) Pelissä syntyy kuolleen pallon-tilanne.

Kuollut pallo on kyseessä silloin kun:

- Maalivahti peittää pallon oman maalialueensa ulkopuolella, mutta oman rangaistusalueen sisäpuolella pyörätuolilla tai mailalla enemmän kuin kolmen sekunnin ajan.
- Pelaaja peittää pallon näkyvistä enemmän kuin 3 sekunnin ajan tai palloa ei muuten kyetä pelaamaan esim. tuolien pattitilanteen vuoksi.
- Pallo jumittuu pyörätuoliin.

3) Erotuomari on keskeyttänyt pelin jonkun pelaajan loukkaantumisen vuoksi.

4) Erotuomari on keskeyttänyt pelin jonkin muun syyn kuin rikkomuksen vuoksi.

Menettelytapa:

- Rangaistusviivan keskipisteestä, jos kiistapallo on annettu rangaistusalueen sisäpuolella

- Keskipisteestä, jos kiistapallo on annettu puolueettomalla alueella.
- Yksi pelaaja molemmista joukkueista osallistuu kiistapalloon.
- Kumpikin pelaaja asettuu rangaistusviivalle tai keskiviivalle, kumpikin oman maalinsa puolelle, kumpikaan ei kosketa palloa. Kumpikin pelaaja pitää mailaansa suorakulmassa (90 astetta) suhteessa rangaistusviivaan tai keskiviivaan eri puolella palloa kuin vastustaja.
- Muut pelaajat asettuvat kahden metrin etäisyydelle pallosta, kunnes erotuomarin vihellyksestä kumpikin pelaaja voi aloittaa pallon pelaamisen.

603 Sisäänlyönti

1) Pallo on ulkona, jos se on pelikentän ulkopuolella, osuu kattoon/rakenteisiin tai jää kiinni maalin ulkoisiin osiin tai sen katolle.

2) Sisäänlyönti annetaan pallon pelialueelta pois pelanneen tai palloa viimeksi koskettaneen joukkueen vastajoukkueelle.

3) Peliä jatketaan kuten vapaalyöntejä annettaessa.

4) Kun pallo on mennyt kentän sivurajan yli rangaistusalueen ulkopuolella ja sisäänlyönti on myönnetty, sisäänlyönti annetaan siitä kohdasta mistä pallo meni ulos, 2 m etäisyydellä kyseisestä sivurajasta.

5) Kun pallo on pelattu pois pelikentältä rangaistusalueen sisäpuolelta ja sisäänlyönti on myönnetty, sisäänlyönti annetaan lähimmän rangaistusviivan keskipisteestä.

6) Pallo voidaan pelata ulos tahallisesti tai tahattomasti.

- Tahallisesta pallon ulospelaamisesta voidaan rangaista erotuomarin harkinnan mukaan; esim. pelin taktinen viivyttäminen.

604 Maalilyönti

1) Maalilyönti myönnetään maalivahdille, jos pallo on maalialueella, mukaan lukien maalialueen viivan, paikallaan pidempään kuin 3 sekunnin ajan.

2) Kimmopallo-maalin jälkeen aloitetaan maalilyönnillä.

menettelytapa

- Maalilyönti voidaan antaa mistä tahansa maalialueen viivan kohdasta. Maalivahti ratkaisee paikan.
- Pelaajan, joka toimi maalivahtina maalilyönnin myöntämisen aikana, täytyy antaa maalilyönti.
- Maalivahdin on otettava paikkansa niin pian kuin mahdollista.

- Pallon pitää olla maalialueen rajalla pysähdyksissä. Maalivahtin on välittömästi erotuomarin vihellyksestä syötettävä toiselle pelaajalle ja oltava koskettamatta palloon toista kertaa ennen kuin toinen pelaajan on koskenut siihen.
- Kaikkien vastustajien on mentävä, niin pian kuin mahdollista, rangaistusalueen ulkopuolelle ja pysyttävä siellä, kunnes maalivahti on pelannut palloa erotuomarin vihellyksen jälkeen.

605 Vapaalyönti

- 1) Vapaalyönti myönnetään vastajoukkueelle, mikäli pelaaja tekee rikkeen, josta ei anneta jäähyä.
- 2) Vapaalyönti annetaan rangaistusviivan keskipisteestä, jos rike tapahtuu rangaistusalueen sisäpuolella.
- 3) Vapaalyönti annetaan siitä paikasta, missä rike tapahtui, jos se on tapahtunut puolueettomalla alueella.

Vapaalyönnin aiheuttavia rikkeitä

Vapaalyönnin aiheuttavat rikkeet voivat olla tahattomia, tahallisia tai vakavia tahallisia ja niistä voidaan rangaista - erotuomari päättää.

tekninen peruste

- 1) Kun pallo on pelattu maalin päälle tai pallo jää kiinni maalin ulkopuolelle ja vapaalyönti on myönnetty, vapaalyönti annetaan lähimmän rangaistusviivan keskipisteestä.
- 2) Epäonnistunut rangaistuslaukaus – peliä jatketaan puolustavan joukkueen vapaalyönnillä rangaistusalueviivan keskipisteestä.

menettelytapa

- Kuka tahansa pelaaja vapaalyönnin saaneesta joukkueesta voi tulla suorittamaan vapaalyönnin.
- Pelaajan, joka tulee antamaan vapaalyönnin, tulee mennä paikalleen mahdollisimman nopeasti.
- Vastajoukkueen pelaajat ovat vähintään kahden metrin etäisyydelle pallosta, kunnes palloa on pelattu.
- Pallo on pysähtyneenä. Pelaajan on erotuomarin vihellyksestä välittömästi lyötävä palloa ja oltava koskematta palloon toista kertaa ennen kuin toinen pelaaja on koskettanut siihen.
- Puolueettomalta alueelta suoritetusta vapaalyönnistä voidaan tehdä suoraan maali.

606 Rangaistuslaukaus

menettelytapa

- Kuka tahansa kentällä oleva pelaaja rangaistuslaukauksen saaneesta joukkueesta voi tulla suorittamaan rangaistuslaukauksen.
- Pelaajien on asetuttava paikoilleen mahdollisimman nopeasti.
- Kaikkien muiden pelaajien, paitsi rangaistuslaukauksen suorittajan ja puolustavan maalivahdin, on järjestäydyttävä vastakkaisen päädyn rangaistusalueelle yksittäisen rangaistuslaukauksen ajaksi.
- Maalivahdin on sijoituttava puolustettavan maalin maalialueelle.
- Rangaistuslaukaus annetaan keskipisteestä. Kun erotuomari on viheltänyt, rangaistuslaukauksen suorittajan on välittömästi pelattava palloa. Hän voi koskettaa palloa rajattomasti, mutta pallon on liikuttava pysähtymättä eteen - tai sivulle, pois päin keskipisteestä, kohti maalia.
- Rangaistuslaukauksen suorittajan pelattua palloa ensimmäisen kerran, maalivahti voi poistua maalialueelta.
- Rangaistuslaukaus päättyy rangaistuslaukausta suorittavan pelaajan liikuttettua palloa taaksepäin, pysäytettyään pallon, laukaistua sen maaliin tai maalivahdin kosketettua palloon. Jos pallo menee maaliin maalivahdin kosketettua palloon, maali hyväksytään.
- Jos pallo ei mene maaliin, peliä jatketaan rangaistuslaukausta puolustaneen joukkueen vapaalyönnillä lähimmän rangaistusviivan keskipisteestä.
- Jos pallo menee maaliin, rangaistuslaukausta puolustanut joukkue jatkaa peliä aloitusmallolla.
- Jos pallo osuu maalin etuosiin, sen jälkeen maalivahtiin ja lopuksi menee maaliin, maali hyväksytään.
- Peliäika pysäytetään rangaistuslaukauksen ajaksi.

Siirretty rangaistuslaukaus

- Siirretty rangaistuslaukaus on tuomittava, mikäli tapahtuu rike, josta tuomitaan rangaistuslaukaus, mutta rikotulla joukkueella on rikkeen jälkeen pallo hallussaan ja maalintekotilanne on edelleen meneillään.
- Siirretty rangaistuslaukaus on pantava täytäntöön myös erän tai ottelun lopussa.
- Jos maali tehdään siirretyn rangaistuslaukauksen aikana, rangaistuslaukaus raukeaa.

607 Rangaistuslaukauksen aiheuttavia rikkeitä

1) Rangaistuslaukaus myönnetään vastajoukkueelle, mikäli pelaaja syyllistyy tahattomaan rikkeeseen maalintekotilanteessa tai tahalliseen rikkeeseen omalla rangaistusalueella.

2) Rangaistuslaukaus myönnetään vastajoukkueelle myös, mikäli pelaaja syyllistyy tahalliseen rikkeeseen estäen vastustajan pelaajan läpiajon missä kentän osassa tahansa. Läpiajolla tarkoitetaan pelaajan pääsemistä hyökkäämään pallon kanssa siten, että pallon ja maalin välissä on korkeintaan yksi vastustajan pelaaja (maalivahti tai muu pelaaja).

3) Maalivahti tai kenttäpelaaja ei saa siirtää maalia. Kun tällainen rikkomus tapahtuu maalintekotilanteessa, selkeänä tarkoituksena estää maali, tämä katsotaan vakavaksi tahalliseksi rikkeeksi.

608 Rangaistukset rangaistuslaukauksen yhteydessä

1) Jos rangaistuslaukauksesta tehdään maali, rangaistuslaukauksen aiheuttanut 2 minuutin joukkuerangaistus kumoutuu.

2) Kaikki rangaistukset ovat mahdollisia rangaistuslaukaukseen osallistuvien pelaajien osalta.

3) Vaihtoalueelta tehdyt rikkeet ja pelikentälle jääneiden muiden pelaajien rikkeet rangaistuslaukauksen aikana aiheuttavat aina pelirangaistus 2 (PR2).

7 RANGAISTUKSET

701 Yleismääräykset rangaistuksista

Erotuomarit päättävät kaikista pelinaikaisista rangaistuksista.

Rike on pelisääntöjen rikkomista, josta rangaistaan siten, että pallo menetetään vastustavalle joukkueelle. Rikkeet voivat olla tahattomia tai tahallisia.

Rangaistuksen aiheuttavasta rikkeestä on siihen syyllistyneelle tuomittava rangaistus, rangaistusaika seuraa peliaikaa.

Huomautus on rangaistus pelaajalle/ toimihenkilölle, jota ei ole rangaistu joukkue- tai pelirangaistuksella. Huomautus voi olla epävirallinen tai virallinen.

Huomautus annetaan suullisesti. Erotuomarin on mainittava pelaajalle/toimihenkilölle, mikäli kyseessä on virallinen huomautus. Virallinen huomautus voidaan antaa myös valmentajalle.

Rangaistuksen luonne määräytyy rikkeen vakavuuden mukaan. Pelaajaa voidaan rangaista huomautuksella, virallisella huomautuksella, 2- tai 2+2 minuutin joukkuerangaistuksella tai 10-minuutin henkilökohtaisella rangaistuksella.

Rangaistun pelaajan, pois lukien virallisen huomautuksen saanut, on oltava rangaistusaitiossa koko rangaistuksen ajan. Rangaistus voi jatkua jatkoajalle. Pelirangaistuksia lukuun ottamatta kaikki rangaistukset päättyvät jatkoajan päättyessä.

Maalivahti kärsii omat rangaistuksensa.

Pelaaja, joka syyllistyy tahalliseen rikkeeseen oman rangaistusalueen ulkopuolella, voi saada virallisen huomautuksen tai rangaistuksen erotuomarilta. Peli jatkuu vastajoukkueen vapaalyönnillä.

Kun molempien joukkueen pelaajat syyllistyvät samanaikaisesti rangaistuksen aiheuttavaan rikkeeseen millä tahansa kentän alueella, erotuomari antaa rangaistuksen molemmille pelaajille. Peli jatkuu kiistapallolla.

Kielletty peli ja epäurheilijamainen käytös voidaan rangaista pelirangaistuksin (PR1, PR2, PR3) teon vakavuuden mukaan. Näissä tapauksissa pelaaja/toimihenkilö ajetaan ulos pelistä.

Menettelytapa rangaistusten yhteydessä.

- Erotuomari lähettää pelaajan/toimihenkilön pois kentältä. Pelaaja menee kentältä oman toimitsijapöydän vieressä olevaan joukkueensa rangaistusaitioon. Toimihenkilö poistuu pelikentän välittömästä läheisyydestä, eikä voi osallistua joukkueensa valmentamiseen.
- Pelirangaistuksissa pelaaja/toimihenkilö ajetaan pois pelialueelta.
- Pelirangaistuksien yhteydessä rikkonut joukkue pelaa alivoimalla 2+2 min.
- Toimitsija kirjaa ajan ja rangaistuksen saaneen pelaajan numeron/ toimihenkilön nimen pöytäkirjaan.
- Enintään kahta rangaistusta /joukkue voidaan mitata samanaikaisesti.

- Alivoimalla tai tasavajaalla tehty maali ei päättä 2 minuutin rangaistusta.
- 10 minuutin rangaistus on henkilökohtainen ja tällöin joukkue voi ottaa rangaistun pelaajan tilalle toisen pelaajan. 10 minuutin rangaistus ei pääty vastajoukkueen tekemään maaliin.
- Mikäli vastajoukkue tekee maalin meneillään olevan kahden minuutin rangaistuksen aikana, rangaistus päättyy.
- Joukkuerangaistuksella rangaistua pelaajaa ei saa korvata kaukalossa rangaistuksen aikana.

702 Virallinen huomautus.

Virallinen huomautus voidaan antaa pelaajalle, joka:

- 1) Syyllistyy tahattomaan tai tahalliseen rikkeeseen
- 2) On jo saanut epävirallisen huomautuksen.
- 3) Lievästi huutelee tai elehtii erotuomarille, ajanottajalle, toimitsijalle, pelaajalle, valmentajalle tai katsojalle
- 4) Pelaaja, joka saa toisen virallisen huomautuksen, saa 2 minuutin rangaistuksen.
- 5) Toimihenkilön saadessa toisen virallisen huomautuksen hänet ajetaan ulos pelirangaistus 1 (PR1).
- 6) Pelaaja, joka saa kolmannen virallisen huomautuksen poistetaan kentältä pelirangaistus 1 (PR1)

703 Kahden minuutin joukkuerangaistus

- 1) Peli jatkuu vastajoukkueen vapaalyönnillä
- 2) Peli jatkuu vastajoukkueen rangaistuslaukauksella, kun vakava tahallinen rike on tapahtunut oman rangaistusalueen sisäpuolella tai vakava tahallinen rike on estänyt vastajoukkueen pelaajan läpiajon missä kentän osassa tahansa. Läpiajolla tarkoitetaan pelaajan pääsemistä hyökkäämään pallon kanssa siten, että pallon ja maalin välissä on korkeintaan yksi vastustajan pelaaja (maalivahti tai muu pelaaja).

704 Siirretty rangaistus

- 1) Kaikkia rangaistuksia voidaan siirtää. Siirrettyä rangaistusta on käytettävä silloin, kun rikotulla joukkueella rangaistuksen aiheuttavan rikkeen jälkeen, edelleen on pallo hallussa. Vain yhtä rangaistusta kerrallaan voidaan siirtää paitsi, jos maalintekotilanne on meneillään, jolloin myös toista rangaistusta voidaan siirtää.
- 2) Rikkeen tehneen joukkueen saadessa pallon haltuunsa peli katkaistaan ja peliä jatketaan kiistapallolla. Muissa tapauksissa jatketaan luonnollisella pelinjatkamistavalla.

705 Huomautuksen/ Virallisen huomautuksen/Vapaalyönnin/ 2 minuutin rangaistuksen aiheuttavat rikkeet

1) Vastustajan kunnioittamisen tai ottelutapahtuman kunnioittamisen puute

- esim. eleet, puheet, teot.

2) Mailarike

- esim. vastustajan mailan nostaminen, painaminen, lyöminen, huitominen, korkea maila, ilman mailaa pelaaminen, yms.

3) Kontaktirike

- esim. kiinnipitäminen, estäminen, työntäminen, törmääminen, päällä tai kädellä pelaaminen, irti penkistä pelaaminen yms.

4) Taktinen rike

- esim. väärä vaihto, liikaa pelaajia, väärät etäisyydet, viivyttäminen, maalin siirtäminen, varusterikkeet
- Kenttäpelaaja koskee palloon maalialueella tai pallon pelaaminen pois maalialueelta maalinteon estämiseksi.
- Maalin siirtäminen maalintekotilanteessa tarkoituksella estää maalin syntyminen.

5) Protestointi sekä epäurheilijamaisuus

- esim. eleet, puheet, teot, jälkipeli, toinen virallinen huomautus

706 2+2 minuutin joukkuerangaistus

1) Koostuu kahdesta 2 minuutin joukkuerangaistuksesta, jotka rikkeen tehnyt pelaaja kärsii peräkkäin.

2) Mikäli 2+2 minuutin joukkuerangaistuksen yhteydessä peliä jatketaan rangaistuslaukauksella, rangaistus ei pääty, vaikka rangaistuslaukaus johtaisi maaliin.

707 2+2 minuutin/ PR 1/ henkilökohtaisen 10 minuutin rangaistuksen aiheuttavat rikkeet

1) vaarallinen mailarike

2) vaarallinen kontaktirike

3) vaarallinen tai vakava taktinen rike

- Ottelupöytäkirjaan merkitsemätön pelaaja osallistuu peliin.
- Pelaaja syyllistyy toisen kerran kahden tai 2+2 minuutin joukkuerangaistuksen aiheuttavaan rikkeeseen

4) vakava epäurheilijamaisuus

- kolmas varoitus PR1
- Kentältä, mukaan lukien oma joukkuealueelta, poistuminen ilman erotuomarin lupaa, 10 min
- Pelaaja saa toisen joukkuerangaistuksen saman pelin aikana

menettelytapa

- Pelirangaistuksien yhteydessä joukkue pelaa alivoimalla 2+2 minuuttia. Pelaajan/toimihenkilön on poistuttava tilasta, jossa pelialue sijaitsee.
- Huonosta käyttäytymisestä rangaistukseen tuomarin on odotettava seuraavaan pelikatsoon. Erotuomari näyttää punaista korttia pelaajalle/toimihenkilölle, jonka hän poistaa kentältä (pelirangaistus PR1/2/3) seuraavan pelikatkon aikana.
- Peli jatkuu luonnollisella pelinjatkamistavalla.
- Toimitsija merkitsee ottelupöytäkirjaan ajan, jolloin pelirangaistus annettiin sekä pelaajan numeron/toimihenkilön nimen.
- Rangaistuksen mittaaminen alkaa heti, kun peli on käynnistetty pelirangaistuksen antamisen jälkeen.

708 10 min henkilökohtainen rangaistus

1) Henkilökohtainen rangaistus voidaan antaa vain pelaajalle. Muita joukkueen jäseniä rangaistaan epäurheilijamaisuudesta käytöksestä suoraan ulosajolla (PR 2/3)

2) Henkilökohtainen rangaistus kohdistuu vain rangaistuun pelaajaan. Joukkue pelaa täyslukuisena, ellei joukkueella ole muita rangaistuksia kärsittävänsä.

3) Jos 10 minuutin rangaistuksen saanut pelaaja saa uuden rangaistuksen ollessaan kärsimässä henkilökohtaista 10 minuutin rangaistusta ajetaan hänet ulos pelirangaistuksella, PR2.

4) Henkilökohtainen rangaistus kärsitään aina kokonaan, tarvittaessa peliajan loppuun saakka.

5) Kun rangaistusaika on kulunut loppuun, antaa ajanottaja siitä merkin erotuomareille.

709 Pelirangaistus 2 (PR2)

- Pelirangaistus 2 aiheuttaa lisäksi seuraavan ottelun pelikiellon samassa kilpailussa.

710 Pelirangaistus 2:n aiheuttavat rikkeet

1) jatkuva epäurheilijamaisuus

2) pelin sabotointi

3) päällekkäisyys; kahakka

4) mittaus- tai tarkastuspako

711 Pelirangaistus 3 (PR3)

- Pelirangaistus 3 aiheuttaa lisäksi seuraavan ottelun pelikiellon samassa kilpailussa sekä kurinpitoelimen määräämän mahdollisen lisärangaistuksen.

712 Pelirangaistus 3:n aiheuttavia rikkeitä

1) väkivaltainen mailarike

2) väkivaltainen kontaktirike

3) päällekkarkaus; tappelu

4) törkeä epäurheilijamaisuus

- *Joukkueen toimihenkilö, valmentaja, henkilökohtainen avustaja* tai katsoja, joka syyllistyy törkeään epäurheilijamaiseen käytökseen sanoin ja tai elein. Tämä henkilö ei saa enää tulla pelialueen läheisyyteen jäljellä olevana peliaikana eikä saa osallistua millään tavalla peliin. Jos sama toimihenkilö tai valmentaja häiritsee peliä uudestaan, keskeytetään peli ja se joukkue, jonka toimihenkilö tai valmentaja häiritsijä on, tuomitaan häviäjäksi.

LIITE I: SÄHKÖPYÖRÄTUOLIN NOPEUDEN MITTAAMINEN

Johdanto

Erotuomari suorittaa sähköpyörätuolin nopeuden mittaamisen katsoessaan siihen olevan tarvetta tai vastustajajoukkueen sitä vaatiessa. Siitä hetkestä lähtien, kun mittauksen suorittamisesta ilmoitetaan, on tuomarin katsottava, että sähköpyörätuolin säätöjä ei yritetä muuttaa.

Sähköpyörätuolin nopeus riippuu monesta tekijästä. Sähköpyörätuolin moottorien, elektroniikan, painon ja rengaskoon lisäksi vaikuttaa sähköpyörätuoliin ohjelmoidut ajo-ohjelmat. Useimpiin sähköpyörätuoleihin on mahdollista ohjelmoida useita ajo-ohjelmia. Ajo-ohjelma on pelaajan valittavissa ohjausrasiasta. Sähköpyörätuolin nopeus vaihtelee jonkin verran akkujen lataustason mukaan: virran kuluessa myös saavutettavissa oleva nopeus pienenee hiukan. Toisaalta sähköpyörätuolin sopiva lämpeneminen ottelun aikana voi nostaa saavutettavissa olevaa nopeutta. Ulkoisista tekijöistä merkittävin nopeuteen vaikuttava tekijä on pelaajan paino.

Suoralla sähköpyörätuolin nopeuden määrittäminen on yksinkertaista, sillä kaikista sähköpyörätuolin pisteistä mitattuna päädytään samaan nopeuteen. Kaarreajo on hankalampi, sillä sisäkaarteiden puoleisesta reunasta mitatun nopeuden on oltava pienempi kuin ulkokaarteiden puoleisesta reunasta mitatun.

Sähköpyörätuolin suurinta nopeutta ei välttämättä voi saavuttaa lähdeettäessä levosta ja ajettaessa suoraan. Loivassa kaarteessa sisäkaarteiden puoleinen vetävä pyörä voi säilyttää nopeutensa ulkokaarteiden puoleisen vetävän pyörän lisätessä nopeutta. Tällöin sisäkaartetta lukuun ottamatta sähköpyörätuolin nopeus kasvaa. Kaarreajon jälkeisellä suoralla voi olla myös mahdollista saavuttaa suurempi nopeus kuin lähdeettäessä levosta ajamaan suoraan. Toisaalta sähköpyörätuolien ominaisuuksia voidaan säätää elektroniikasta riippuen hyvinkin monipuolisesti.

Yleisesti hyvin pienillä tekijöillä on suhteellisen suuri vaikutus nopeuteen näin pienissä nopeuksissa.

Sähköpyörätuolin nopeuden määritelmä

Ainoastaan edellisessä kappaleessa esitetyllä tavalla saavutettavien nopeuksien on pysyttävä rajoituksen asettamissa rajoissa pelin aikana. Kaarreajossa, kaarreajon jälkeisellä suoralla, kentän diagonaalia pidemmällä kiihdytysmatkoilla tai muilla edellisestä kappaleesta eriyvillä tavoilla saavutetut nopeudet ovat kaikin puolin sallittuja ja sääntöjenmukaisia, vaikka ne ylittäisivät 15,0 km/h (Finlandia-sarjassa 13,5 km/h). Niitä ei mitata, niistä ei anneta rangaistuksia eikä pelaajien tarvitse tarkkailla niitä.

Nopeusmittauslaitteisto

Mittauksessa käytetään Lehmus 2020 X -rullia yhdessä Digital Tachometer DT2236A:n kanssa.

Menettely nopeuden mittaamiseksi

Pelaaja ajaa sähköpyörätuolin laitteiston päälle ja istuu tuolissa mittauksen ajan. Joukkueen toimihenkilö tai henkilökohtainen avustaja voi olla läsnä mittaustapahtumassa.

Erotuomarit mittaavat nopeuden:

- toinen tuomareista asettaa nopeussäädön maksimiasentoon ja toinen lukee nopeuden mittarista.
- Tarkistetaan mittarista maksiminopeus. Mikäli mittari osoittaa 15,3 km/h tai tätä suurempaa nopeutta (Finlandia-sarjassa 13,8 km/h), todetaan sähköpyörätuoli sääntöjen vastaiseksi.

Rangaistuksen antaminen

Nopeusrajoituksen rikkomisesta tuomitaan PR1. Mikäli rike havaitaan ennen ottelun alkua, rangaistusta ei anneta ja pelaajan on mahdollista osallistua otteluun joko korjattuaan sähköpyörätuolin ja hyväksyttyään sen erotuomarilla tai käyttäen toista sähköpyörätuolia.

Seuraavissa otteluissa sähköpyörätuolilla saa pelata, mutta se voidaan mitata uudelleen.

LIITE II: SELVENNYS HENKILÖKOHTAISESTA KONTAKTISTA

Henkilökohtainen kontakti ei ole sallittua, paitsi palloa pelattaessa tapahtuva mailakontakti toisen pelaajan pyörätuolin tai mailan kanssa kohdan I.1.5. antamissa rajoissa. Jokaisen pelaajan velvollisuus on välttää henkilökohtaista kontaktia kaikin mahdollisin keinoin.

Vaikka, teoreettisesti, spt-salibandy on laji, johon ei kuulu henkilökohtainen kontakti, on lähes mahdotonta välttää henkilökohtaisen kontaktin syntymiseltä useiden sähköpyörätuolien liikkua kentällä.

Kun lievää henkilökohtaista kontaktia tapahtuu pyrittäessä pelaamaan palloa sääntöjen mukaisesti, se voidaan katsoa vahingoksi ja jättää tuomitsematta, mikäli henkilökohtainen kontakti ei aiheuta haittaa kohteelleen.

Paikallaan oleva pelaaja ei voi koskaan syyllistyä henkilökohtaiseen kontaktiin.

Liikkuminen kentällä ja henkilökohtainen kontakti

Käsiteltäessä henkilökohtaisia kontakteja, etenkin pyörätuolikontakteja, voidaan käyttää käsitettä liikelinja. Liikelinjalla tarkoitetaan kuvitteellista pelaajasta nopeuden mukaiseen suuntaan piirrettyä puolisuoraa. Liikelinja-käsitteen käyttö lähtee siitä, että muut pelaajat voivat olettaa pelaajan jatkavan liikettä omalla liikelinjallaan. Pelaajalla voi olla liikelinja joko eteen - tai taaksepäin.

Risteävien liikelinjojen tapauksessa myöhemmin tilanteeseen tulevan pelaajan on joko pysähdyttävä tai vaihdettava liikelinjaansa. Yhdensuuntaisten liikelinjojen tapauksessa pelaajan on annettava vastustajalle mahdollisuus jatkaa omalla liikelinjalla.

Törmäykset

Liikelinjojen leikkauspisteessä on törmäyksen vaara. Pyrittäessä selvittämään kuka törmäsi keneen on selvitettävä aloitteen tekijä ja törmäyspaikka. Pelaaja, jonka sähköpyörätuolin kylkeen osutaan, katsotaan olleen ensimmäisenä leikkauspisteessä. Pelaaja, joka on ajanut kylkeen, on tehnyt rikkeen.

Törmäys käsittää myös pelaajan nopeat käännökset, joissa syntyy kontakti toiseen pelaajaan.

Pallon kuljettaminen

Palloa kuljettava pelaaja ei saa törmätä vastustajaan eikä muullakaan tavoin syyllistyä henkilökohtaiseen kontaktiin.

Palloa kuljettava pelaaja ei saa pyrkiä ajamaan vastustajien välistä tai vastustajan ja laidan/maalin/erotuomarin välistä, jollei ole järkevää mahdollisuutta päästä läpi ilman henkilökohtaista kontaktia (= ahtautuminen).

Mikäli palloa kuljettava pelaaja ohittaa vastustajan ilman henkilökohtaista kontaktia siten, että pääsee vastustajan edelle, suurin vastuu mahdollisesta kontaktista on ohitetulla vastustajalla. Palloa kuljettavaa pelaajaa ei saa työntää pois liikelinjaltaan.

Kuitenkin vastustajan ollessa puolustusasemassa palloa kuljettavan pelaajan liikelinjalla, on palloa kuljettavan pelaajan vältettävä kontakti vaihtamalla suuntaa tai pysähtymällä.

Puolustaminen pallollista pelaajaa vastaan

Kun puolustava pelaaja on puolustusasemassa, kummankin pelaajan on kunnioitettava toistensa liikelinjoja.

Pallollisen pelaajan on huomioitava: pelaaja ei saa työntää vastustajaa, laittaa tai maalialueelle. Pallollisen pelaajan on huomattava tilan loppuminen ja pysähdyttävä tai vaihdettava suuntaa ajoissa.

Puolustaminen pallotonta pelaajaa vastaan

Palloton pelaaja saa liikkua kentällä vapaasta ja ottaa mikä tahansa paikan, jossa ei ole toista pelaajaa. Puolustava pelaaja voi kääntyä, pysähtyä, liikkua eteen- ja taaksepäin pysyäkseen vastustajan liikelinjalla. Kummankin pelaajan on toimittava siten, että vältetään henkilökohtainen kontakti.

Estäminen ja blokkautuminen

Blokkaamisella tarkoitetaan omalla sähköpyörätuolin liikkeellä tapahtuvaa vastustajan pitämistä poissa hänen toivomaltaan liikelinjalta. Blokkautuminen ja muu estäminen on sallittua, kunhan ei syyllisty henkilökohtaiseen kontaktiin.

Epäselvissä tilanteissa suurin vastuu on pelaajalla, joka pyrkii blokkautumaan.

Henkilökohtainen kontakti t-stick-mailaan ja t-stick-mailalla

Tuomittaessa rikkeitä t-stick-mailaa käsitellään kuten käsimailaa. T-stick-mailaa ei saa huijata/lyödä, siitä ei saa pitää kiinni, siihen ei saa törmätä ja sen rajaamasta välistä ei saa ahtautua. Vastaavasti t-stick-mailalla ei saa huijata/lyödä eikä sillä saa pitää kiinni.

T-stick-mailan ja pyörätuolin välisissä kontakteissa, aivan kuten muissakin henkilökohtaisissa kontakteissa, on erotettava aloitteentekijä. Pelaaja ei saa jatkaa liikelinjalla, jonka käyttäminen johtaa t-stick-mailan yli ajamiseen (=törmäminen, ahtautuminen). T-stick-mailaa ei saa työntää sivulta renkaan eteen, jollei tarkoituksena ole pelata palloa ja kyseessä pysähdyksissä oleva vastustaja (=kiinni pitäminen).

spt- salibandy
/rangaistuskoonti

kohde

seuraus

syy

Huomautus	kaikki	vain yksi/henkilö	kunnioittamisen puute
Virallinen huomautus	kaikki	x2 2 min	kunnioittamisen puute
		x3 PR 1	kunnioittamisen puute
		toimihenkilö x2; PR1	
Vapaalyönti/ 2min ei pääty alivoimalla/tasavajaalla maaliin	vain pelaajalle	vapaalyönti/2 min	mailarike
			kontaktirike
			taktinen rike
			protestointi
2+2 min	vain pelaajalle	2+2 min	vaarallinen mailarike
		2+2 min	vaarallinen kontaktirike
		2+2 min	vaarallinen taktinen rike
Henkilökohtainen 10 min	vain pelaajalle	10 min, ei vähennä pelaajia	epäurheilijamaisuus
		x2 PR1	toistuva/jatkuva epäurheilijamaisuus
PR 1	kaikki	2+2 min ja pelistä pois	ylinopeus, piittaamattomuus korjauskehotuksesta, väärä varuste
		ei sijaiskärsijää	toistuva epäurheilijamaisuus pelaajalla, 3. virallinen huomautus
			toimihenkilön toinen virallinen huomautus
PR 2	kaikki	2+2 min ja yhden ottelun pelikielto	väkivaltainen mailarike
			väkivaltainen kontaktirike
			kahakka
			pelin sabotointi
			mittausta-/tarkastuspako
PR 3	kaikki	2+2 min ja yhden ottelun pelikielto +?	väkivaltainen mailarike
			väkivaltainen kontaktirike
			päällekkäisyys; tappelu
			törkeä epäurheilijamaisuus; jos kentältä poistettu toimihenkilö häiritsee peliä uudestaan, peli keskeytetään ja ko. henkilön edustama joukkue tuomitaan hävinneeksi 0-5 tai 5-0 tuloksella.