



SÄBÄKIPINÄSÄÄNNÖT KORTTELILIIGA 2024-2025

Länsirannikko

Sisällysluettelo

YLEISTÄ	1
SÄÄNNÖT	2
1§ OTTELUKOKOONPANO	2
2§ PELISÄÄNNÖT	2
EDUSTUSOIKEUS	3
3§ PELIPASSI	3
4§ Y-PELAAJAT	3
5§ TYTTÖJEN PELAAMINEN POIKIEN SARJOISSA	3
6§ KAKSOISEDUSTUS	3
7§ YHTEISJOUKKUE	3
8§ PELAAJIEN PELAAMINEN KAHDESSA ERI JOUKKUEESSA	4
9§ POIKKEUSLUVAT	4
OLOSUHTEET JA VARUSTEET	4
10§ VARUSTEET	4
11§ KENTTÄKOOT	4
12§ MITEN ERILAISTEN KENTTÄMERKINTÖJEN MITAT MUUTTUVAT, KUN KENTTÄKOKO PIENENEE?	5
OTTELUTAPAHTUMA	5
13§ VASTUUJOUKKUE JA SÄBÄKIPINÄ - TURNAUSVASTAAVA	5
14§ OTTELUTULOKSEN SYÖTTÄMINEN TULOSPALVELUUN	6

YLEISTÄ

Säbäkipinä on salibandyn lasten matalan kynnyksen toimintamalli. Säbäkipinä mahdollistaa liikkumisen muiden lasten kanssa ajatuksella: kuka vaan, mistä vaan, miten vaan. Perimmäinen tarkoitus on saada uusia lapsia ja perheitä lajin pariin, tuoda ylpeyden aihetta jo harrastavien ja kilpailevien keskuuteen sekä nostaa lajin mielenkiintoa – tarjota uusi ja innostava liikkumisen alusta lapsille sekä antaa seuroille erilaisia tapoja toimia ja järjestää toimintaa.

Parhaimmillaan Säbäkipinä lisää yhteenkuuluvaisuuden tunnetta, edistää tasavertaisuutta, kartuttaa elämäntaitoja sekä yhdessä tekemistä ja kokemista. Onnistuminen mitataan mm. siinä, miten helppoa toimintaan mukaan tuleminen on: kun kukaan ei koe minkäänlaisia esteitä tai kynnyksiä tulla kokeilemaan salibandya – huolimatta siitä, onko lapsi tai vanhemmat kuinka liikunnallisia tai ei. Hauskuus ja ilo edellä.

Peleissä noudatetaan ensisijaisesti Säbäkipinä-sääntöjä ja toissijaisesti Suomen Salibandyliiton kilpailu- ja pelisääntöjä. Säännöt löytyvät osoitteesta <https://salibandy.fi/fi/info/saannot/>

Säbäkipinä-säännöillä saadaan lasten toiminnalle ja kehitykselle sopiva pelimuoto, pelaajamäärä ja kentän koko, sekä mahdollistetaan pienemmät peliryhmät.

Säbäkipinä-säännöt ovat joustavampia, jotta pienempiä junioreita voidaan peluuttaa ja kehittää heidän kehityksensä/tasonsa mukaisissa peleissä. Tarkoituksena ei ole tukea joukkueen kilpailullista menestystä; tämä tarkoittaisi usein vain parhaiden pelaajien peliajan lisääntymistä. Joustavuus tuo seuralle lasten toimintaan liittyvää liikkumavaraa – ja samalla myös vastuuta.

Sarjaan osallistuvia joukkueita suositellaan laatimaan joukkueen sisäiset pelisäännöt (Urheilun Pelisäännöt). Joukkueen valmentajan/ toimihenkilöiden ja vanhempien kesken käytävissä pelisääntökeskusteluissa sovitaan yhteisistä arvoista, toimintaperiaatteista ja käytännöistä. Lisätietoja Urheilun Pelisäännöistä löytyy [Olympiakomitean sivuilta](#).

”Nämä säännöt ovat voimassa Länsirannikon alueen kortteliliigassa. Mikäli ko. sääntöihin tarvitsee tehdä muutoksia tai tarkennuksia, voidaan sääntöjä päivittää kauden aikana. Sääntöjä voidaan päivittää kauden aikana myös, mikäli säännöissä huomataan ristiriitaisuuksia. Sääntömuutokset/lisäykset merkitään näihin sääntöihin punaisella värillä ja asiasta tiedotetaan myös sarjojen seuroja ja joukkueita.”

SÄÄNNÖT

1§ Ottelukokoonpano

SARJA	IKÄLUOKKA	PELIMUOTO	JOUKKUEEN SUOSITUSKOKO
P11 KL	2014	4v4	8+1
P10	2015	4v4	8+1
P9	2016	3v3	6+1
P8	2017	3v3	6+1
P7	2018	3v3	6+1
P6	2019	3v3	6+1
T12 KL	2013-14	4v4	8+1
T10	2015-16	3v3	6+1
T8	2017-18	3v3	6+1

"Pelaajamäärät ovat suosituksia, jotta jokainen pelaaja saisi pelissä riittävästi peliaikaa. Joukkue voi kuitenkin oman harkintansa mukaan nimetä otteluun enemmän pelaajia, jos kokee sen tarpeelliseksi."

"Pelaajien monipuolisen kehittymisen kannalta suositus on, että pelaajia kierrätettäisiin mahdollisimman paljon eri pelipaikoilla, eikä esimerkiksi lukittaisi tiettyjä pelaajia pelkästään maalivahdeiksi liian varhaisessa vaiheessa."

Joukkueiden tulee merkitä sarjakokoonpano Palvelusivustolle ennen kauden ensimmäistä ottelua. Ottelukohtaisia kokoonpanoja ei merkitä.

Maalivahtia saa vaihtaa ja peluuttaa myös kenttäpelaajana. Kentällä on samanaikaisesti maalivahti ja kolme tai neljä kenttäpelaajaa pelimuodon mukaan. Jos ottelun alkaessa joukkueella ei ole laittaa kentälle pelimuodon mukaan joko 3+1 tai 4+1 pelaajaa, joukkueen katsotaan luovuttaneen ottelun. Luovutuksen sijaan pelaajia suositellaan lainaamaan turnauksen muilta joukkueilta (yhdessä sopimalla), tärkeintä on saada lapsille suunnitellut ottelut pelattua.

2§ Pelisäännöt

Peliaika on 1 x 30 min, ottelut asetellaan 35 min välein. Pelikello käy koko ajan; sitä ei pysäytetä edes maalin jälkeen. Joukkueilla ei ole mahdollisuutta ottaa aikalisää.

Peleissä vältetään antamasta jäähyjä: sääntöjä opetetaan ensisijaisesti ohjaamalla. Joukkueelle voidaan määrätä rangaistuslaukaus, jos rikotulla pelaajalla on selvä maalintekotilanne. Jäähy voidaan viheltää, jos sama pelaaja syyllistyy useamman kerran samaan rikkeeseen tai epäurheilijamaiseen käytökseen.

Jos maaliero kasvaa neljään, häviöllä oleva joukkue saa ottaa peliin yhden ylimääräisen kenttäpelaajan. Kun maaliero kaventuu kahteen, pelaajamäärä palautetaan ennalleen.

Vaihtovihellykset 1,5 min välein. Vaihtovihellyksen jälkeen pelinohjaaja nostaa pallon ylös ja sanoo kovaan ääneen "peli jatkuu" ja heittää pallon peliin ns. tyhjään kohtaan, samoin toimitaan kun pallo menee yli laidan. **Vaihtovihellykset ovat käytössä P10/T10 ja nuorempien kortteliliigoissa. P11/T12 kortteliliigoissa ei ole vaihtovihellyksiä kaudella 2024-25. Maalin jälkeen suoritetaan aina keskialoitus.**

Turnauspaikalla tulostaululle ei merkata ottelun maaleja/tuloksia.

Muiden pelisääntöjen sekä sääntötulkintojen osalta noudatetaan Suomen Salibandyliiton kilpailu- ja pelisääntöjä.

EDUSTUSOIKEUS

3§ Pelipassi

Jokaisella pelaajalla tulee olla joko

- Nuorten pelipassi (2007-2012)
- Säbäkipinä II -pelipassi (2013 ja 2014 syntyneet)
- Säbäkipinä I -pelipassi (2015 tai myöhemmin syntyneet)

Pelipassi on syntymävuosikohtainen, eli esim. P11 sarjaa pelaava 2015 syntynyt pelaaja voi pelata ko. sarjatasoa Säbäkipinä I -pelipassilla.

4§ Y-pelaajat

Joukkue voi hakea ottelukohtaista Y-pelaajalupaa tai koko kauden mittaista Y-pelaajalupaa.

Ottelukohtainen Y-pelaaja voi pelin jälkeen palata oman ikäluokan joukkueeseen. Y-pelaajalupa tulee hakea ennen ko. ottelua/kauden alkua sähköpostitse kehityspäälliköltä. Yli-ikäiset pelaajat merkitään Y-merkinnällä pelaajalistaan.

Vuoden yli-ikäisestä maalivahdista ei tarvitse tehdä Y-ilmoitusta. Maalivahdit voivat pelata oman ikäluokan joukkueissa, ikäistään vanhemmissa ja yli-ikäisinä vuotta nuoremmissa koko kauden ajan (myös samana päivänä toisessa joukkueessa/ikäluokassa).

5§ Tyttöjen pelaaminen poikien sarjoissa

Tytöt voivat pelata poikien kanssa ilman erityislupaa maksimissaan vuotta nuorempien poikien sarjassa. Kaksi vuotta vanhempaa tyttöä ei voi nimetä Y-pelaajaksi poikien sarjoihin.

6§ Kaksoisedustus

Junioripelaaja voi edustaa myös toista junioriseuraa [kaksoisedustuksella](#), jos omassa seurassa ei ole ko. ikäluokkaa, pelaajan omaa ikäluokkaa tai pelaajan omassa seurassa ei ole joukkuetta ko. tasolla.

Kaksoisedustusilmoitukset tehdään sähköisesti Palvelusivustolla. Ilmoitusprosessin käynnistää seura, jonka joukkueeseen kaksoisedustus tehdään. Ilmoituksen kirjaamisen jälkeen edustusosoikeuden omistava seura hyväksyy sen omalla Palvelusivuston käyttäjätunnuksellaan.

Kaksoisedustusilmoitukset tulee kaudella 2024-2025 tehdä **18.1. mennessä**.

7§ Yhteisjoukkue

Kortteliliigassa on seuroilla mahdollisuus muodostaa kahden seuran yhteisjoukkue. Yhteisjoukkue muodostuu kahden eri seuran pelaajista ja yhteisjoukkueella voi osallistua kortteliliigan pelitoimintaan.

Tehdystä yhteisjoukkuesopimuksesta suoritetaan liitolle kirjaamismaksu 100 €.

8§ Pelaajien pelaaminen kahdessa eri joukkueessa

Pelaaja voi edustaa yhden päivän aikana kahta saman seuran ja ikäluokan joukkuetta/peliryhmää.

Kortteliliigan ikäinen pelaaja voi pelata seuran harkinnan mukaan ikäluokkansa lisäksi oman seuransa vanhemmissa ikäluokissa.

9§ Poikkeusluvut

Kortteliliigan poikkeusluvut anotaan sähköpostilla kehityspäälliköltä.

Mikäli joukkueen pelaajia on sairastumisten tai viikonlopulle osuvan koulupäivän takia pois peleistä siten, että joukkue ei voi viedä pelejä läpi, eikä joukkueella ole mahdollisuutta käyttää seuran nuorempien ikäluokkien pelaajia, voi joukkue anoa poikkeuslupaa kehityspäälliköltä sellaisten pelaajien käyttämisestä, joita ei muuten Säbäkipinän edustusosoikeussääntöjen mukaisesti saisi käyttää. Poikkeusluvasta päätetään tapauskohtaisesti ja poikkeuslupaa voi hakea ainoastaan tulevaa turnausta varten. Kehityspäällikön päätös asiassa on lopullinen.

OLOSUHTEET JA VARUSTEET

10§ Varusteet

Maalina käytetään virallista salibandymaalia (115 cm x 160 cm).

Maali pienennetään ylärimaan kiinnitettävällä maalinpienennyselementillä. Elementin voi tehdä itse – kunhan se ei aiheuta loukkaantumisvaraa maalivahdille tai kenttäpelaajille. Elementin mitat ovat 160 cm x 30 cm ja se tulee kiinnittää maalin tolppiin ja ylärimaan. Valmiin elementin voi tilata omakustanteisesti [täältä](#).

Peleissä on käytettävä suojalaseja. Jos pelaajalla on silmälasit, hän voi joko hankkia suojalaseit vahvuuksilla tai pelata pelkillä silmälasilla. Jos pelaaja käyttää vain silmälasia, aikuisten tulee varmistaa, että silmälasit ovat kokonaan kehykselliset eli linssi on kokonaan reunustettu kehyksellä.

Varusteilla on oltava Kansainvälisen Salibandyliiton (IFF) hyväksyntä.

11§ Kenttäkoot

SARJA	IKÄLUOKKA	PELIMUOTO	KENTÄN KOKO (+/- 1 m)
P11	2014	4v4	32 m x 16 m
P10	2015	4v4	32 m x 16 m
P9	2016	3v3	20 m x 10 m
P8	2017	3v3	20 m x 10 m
P7	2018	3v3	20 m x 10 m
P6	2019	3v3	20 m x 10 m
T12	2013-2014	4v4	32 m x 16 m

T10	2015-16	3v3	20 m x 10 m
T8	2017-18	3v3	20 m x 10 m

Maalin edessä on maalialue, jonka sisällä maalivahti saa ottaa pallon käteensä. Järjestäjä valitsee viivat, joilla maalialue rajataan. Jos sopivia viivoja ei löydy, maalivahdin alueeksi voidaan sopia ”kaksi askelta”.

12§ Miten erilaisten kenttämerkintöjen mitat muuttuvat, kun kenttäkoko pienenee?

Maalin (tarkemmin sanottuna maalivahdin alueen) ja päädyn etäisyys tulisi säilyttää normaalina (2,85 m) P/T12-junioreissa ja vanhemmissa ikäluokissa. Nuorempien ikäluokkien peleissä ko. aluetta voi suhteuttaa samassa kaavassa kuin kenttä pienenee.

Pelaamisen kannalta on kuitenkin tärkeää huomioida, että maalin ja päätykaukalon väliin jää riittävästi tilaa. Ts. maalin takana tulisi olla tilaa, joka kutsuu myös pelaamaan siellä. Suosittelemmekin, että etäisyydeksi jätettäisiin nuoremmisakin ikäluokissa vähintään 2 metriä. Maalialuetta (4 m x 5 m) ei ole tarvetta lähteä muokkaamaan, vaikka kentän koko pienenisikin reilusti.

Maalivahdin alueen (2,5 m x 1 m) kokoa ei kannata lähteä muokkaamaan. Kiistapallopisteiden etäisyys kaukalosta voi pienemmälläkin pelikentällä olla normaali (1,5 m). Vaihtoalueen etäisyyttä keskiviivasta (normaalisti 5 m) sekä vaihtoaluetta (normaalisti 10 m) voi suhteuttaa samassa kaavassa kuin kenttä pienenee.

Kortteliliigassa hallimaksuista vastaa vastuujoukkue. Asiasta voi keskustella tarkemmin kehityspäällikön kanssa.

OTTELUTAPAHTUMA

Ennen ottelun alkamista valmentajien toivotaan kätelevän toisensa ja pelinohjaajan. Tarkoituksena on toivottaa pelionnea kaikille osapuolille ja korostaa, että lapsille ollaan järjestämässä yhdessä mukavaa liikuntatuokiota. Pelin aikana pelinohjaajille ja toimihenkilöille annetaan työrauha ja lapsille kelpo esimerkki reilun pelin hengestä. Pelin jälkeen kätellään toistamiseen, kiitetään pelistä ja – jos niin halutaan – keskustellaan asiallisesti pelin kulusta. Pelaajien tulee kätellä vastustajat asiallisesti, oli lopputulos tai tunnelma millainen hyvänsä. Siksi pelinohjaajan ja valmentajan on valvottava, että kättely sujuu asianmukaisesti, reilun pelin hengessä. Ottelun aikana tulostaululla voi näkyä pelattava peliaika (ottelun maaleja ei kirjata tulostaululle).

13§ Vastuujoukkue ja Säbäkipinä - turnausvastaava

Onnistuneen turnauksen perusedellytyksenä on vastuujoukkueen huolellinen vastuunkanto pelitapahtuman asianmukaisesta järjestämisestä ja siihen liittyvien tehtävien suorittamisesta.

Turnauksen vastuujoukkue vastaa seuraavista tehtävistä:

- Tutustuu turnauspaikan olosuhteisiin etukäteen
- Muokkaa kaukalon/kaukalot sääntöjen mukaisesti mittoihin ennen ensimmäisen ottelun alkamista
- Varaa turnaukseen riittävästi pelipalloja
- Osoittaa joukkueille ja pelinohjaajille pukeutumis- ja peseytymistilat
- Huolehtii maalinpienennyselementeistä
- Huolehtii pelikellon käyttämisestä turnauspaikalla (maaleja ei kirjata näkyviin)

- Muokkaa kaukalon takaisin alkuperäiseen kokoonsa turnauksen päätyttyä
- Kirjaa otteluiden lopputulokset ylös ja syöttää ne turnauksen jälkeen tulospalveluun

Tulosten kirjaamisessa voi käyttää apuna [turnauskortteja](#).

Vastuujoukkueen tulee nimetä turnaukseen vähintään 18-vuotias Säbäkipinä – turnausvastaava. Säbäkipinä –turnausvastaavan tehtävät kortteliliigassa:

Ennen turnausta

- Vastaanottaa turnaukseen saapuvat joukkueet ja osoittaa heille pukuhuonetilat
- Ohjata ja valvoa katsojien olevan heille osoitetulla katsomoalueella
- Kannustaa ja tukea valmentajia kättelemään ennen ja jälkeen ottelua

Turnauksen aikana:

- Toimia pelinohjaajan tukena
- Rohkaista katsojia positiiviseen kannustamiseen
- Muistuttaa säbäkipinä-katsomosäännöistä

Turnauksen jälkeen:

- Turnauspäivän päätteeksi kiittää joukkueiden toimihenkilöitä, pelinohjaajaa peleistä
- Raportoi mahdollisista haasteista seuraa ja salibandyliittoa

Seura voi tilata maksuttomia Säbäkipinä-turnausvastaavan liivejä [täältä](#)

14§ Ottelutuloksen syöttäminen tulospalveluun

Turnauksen vastuujoukkueen taustahenkilö:

1. Kirjautu palvelusivustolle -> valitse joukkuelistalta joukkueesi
2. Valitse ottelut -> klikkaa haluamasi ottelun numeroa
3. Merkitse ottelu pelatuksi ja syötä ottelun lopputulos ”Lopputulos” kohtaan (kts. kuva)
4. Muista tallentaa

The screenshot shows the Salibandy Palvelusivusto (Service Site) interface. The main heading is "Pöytäkirja 823 P10 SÄBÄKIPINÄ KS SB Heinola musta - Hatsina black". The match details are: 14.10. 11:00 Kallas-talo, Tilä: Ennako, Lukittu, Alkanut, Pelattu. The match is 2x15 minutes. The score is 0-0. The match started at 11:00 and ended at 11:15. The home team is SB Heinola musta and the away team is Hatsina black. The interface shows the names of the teams and the names of the officials (A: Puolukka-Nihtiä Piiri and Partio Marko).

Lis	Nro	Nimi	Kapt	MV	KP
				0	0

Nimi	Rooli	Mukana
A	Puolukka-Nihtiä Piiri	<input type="checkbox"/>

Lis	Nro	Nimi	Kapt	MV	KP
				0	0

Nimi	Rooli	Mukana
A	Partio Marko	<input type="checkbox"/>