

TuNL:n PELINOHJAAJAN TOIMINTA OTTELUSSA

OHJAA reiluun peliin reagoimalla reilun pelin sääntöjen vastaiseen käyttäytymiseen.

OPASTA oikeisiin suorituksiin antamalla mahdollisuuden uuteen yritykseen.

KANNUSTA yrittämään ja rohkaise pelaajia myös epäonnistumisen hetkellä.

ENNEN OTTELUN ALKUA

Huolehdi varusteidesi asianmukaisuudesta:

Urheiluasu, mielellään tuomari/pelinohjaaja asu joka väriltään erottuu joukkueiden pelipaitojen väristä.

Ei aurinkolaseja, ei lippalakkia.

Kunnollinen pilli, vihreä/Oranssi kortti, muistiinpanovälineet, kello.

Keskustele ennen ottelua pelaajien ja myös valmentajien kanssa..

Tarkista mahdolliset erikoissäännöt ja sovi niiden noudattamisesta valmentajien kanssa.

Tarkista kenttä, pelipallo ja kentän varusteet ennen alkuvihellystä.

Sovi valmentajien kanssa muutamista perusasioista:

Vaihdot samalta puolelta kenttää.

Ensin vaihtoon menevä pelaaja ulos kentältä – sitten uusi pelaaja sisään kentälle.

Jos koko kentällinen pelaajia vaihdetaan kerralla katkaistaanko peli.

Ei vanhempia/valmentajia maalin taakse.

Vain rehtiä ohjausta vaihtopenkiltä.

PELIN ALOITTAMINEN

Kutsu joukkueet ajoissa kentälle viheltämällä kuuluvasti keskiympyrästä (noin 5 min. ennen ottelun ilmoitettua alkamisaikaa) näin peli voi alkaa ilmoitetulla hetkellä.

Pelinohjaaja kutsuu joukkueiden kapteenit keskiympyrään, jossa arpoa aloittavan joukkueen.

Neuvo aloitus tarvittaessa.

Aloita ottelu kuuluvalla alkuvihellyksellä ja tarkista, että kellosi toimii.

PELIN AIKANA

Puhalla rohkeasti ja kovaa pilliin niin, että varmasti kaikki kuulevat.

Kerro miksi vihelsit ja tarvittaessa opasta ja neuvo vihellyksen jälkeistä suoritusta.

Älä salli kiroilua, toisen haukkumista yms. puutu siihen välittömästi.

Miten puutut vaihtopenkin sopimattomiin kommentteihin?

Mene rohkeasti valmentajan luo. Kerro rauhallisesti, että et hyväksy sopimatonta huutelua vaihtopenkiltä, koska pelaajiltakin vaaditaan reilua peliä.

Mikäli sopimaton käytös jatkuu, poista huutelija kenttäalueelta. Kerro, että peli ei jatku ennen kuin huutelija on poistunut.

Raportoi huonosta käytöksestä kilpailun järjestäjälle.

Miten puutut vanhempien tai yleisön sopimattomaan käytökseen?

Käy reilusti kertomassa, ettei typerä huutaminen kuulu reilun pelin henkeen.

”kannustakaa pelaajia, jättäkää muu peliin puuttuminen niille, joille se kuuluu (valmentajille)”.

Muista! Ole rauhallinen ja asiallinen (älä lähde itse töykeästi osallistumaan tilanteeseen).

OTTELUN TAPAHTUMIA:

ALKUPOTKU

Alkupotkun aikana kaikkien pelaajien on oltava omalla kenttäpuolellaan.

Vastajoukkueen pelaajien on oltava vähintään 5,5 m. etäisyydellä pallosta.

Pallo on pelissä, kun sitä on potkaistu ja se on liikkunut eteenpäin.

Alkupotkun potkaissut pelaaja ei saa koskea palloa ennen kuin pallo on koskenut toista pelaajaa.

Jos alkupotkun potkaisija koskee palloa uudestaan ennen kuin joku toinen pelaaja on koskettanut sitä seuraa vastustajalle epäsuora vapaapotku.

Maali voidaan tehdä suoraan alkupotkusta.

5 v 5 otteluiden sääntöjen mukaan maalia ei voi suoraan alkupotkusta.

MAALIN HYVÄKSYMINEN

Kun Pelinohjaajan mielestä on tehty sääntöjen mukaan hyväksyttävä maali, hän viheltää pilliin, näyttää kädellään kentän keskipisteeseen ja kulkee kohti keskiympyrää. Peli jatkuu alkupotkulla.

RAJAHEITTO ja Sivurajapotku(syöttö)/kuljetus

Pallon ylittäessä sivurajan Pelin Ohjaaja osoittaa käsivarrellaan heittosuuntaan päin ja ilmoittaa selkeästi kumpi joukkue heittää (esim. keltaiset heittää). Heitto-oikeus on sillä joukkueella, josta pallo ei mennyt yli sivurajan. Heittoa ei tarvitse aina viheltää usein pelkkä näyttö riittää.

Väärän heiton suorittanut pelaajaa saa pelinohjaajan opastuksella yrittää uudestaan kunnes heitto onnistuu. Sivurajapotku(syöttö)/kuljetus sääntö on mukana F8 vuotiaissa ja nuoremmissa. Sivurajapotku (tai kuljetus) ei suoraa potkua maaliin. Sivurajapotkussa vastustaja antaa tilaa. vastustajan etäisyyden suorituspaikasta: Heitto 2 m ja Potku/kuljetus 5 m

EROTUOMARIPALLO

Kun jalkapallosäännöissä ei ole erikseen mainittu, miten peliä jatketaan katkon jälkeen, sitä jatketaan erotuomaripallolla siten, että Pelinohjaaja pudottaa pallon vyötärön korkeudelta kenttään. Pallo on pelissä kun se osuu kentän pintaan. Jos jommankumman joukkueen pelaaja koskettaa palloa ennen kuin se osunut kentän pintaan on erotuomaripallo uusittava.

MAALIPOTKU / MAALIHEITTO

Pallon ylittäessä päätyrajan hyökkäävän joukkueen pelaajasta vasta joukkue jatkaa peliä maalipotkulla/maaliheitolla. Maalipotkun saa antaa mistä tahansa rangaistusalueelta vastustajien on oltava vähintään 5,5 m, päässä pallosta. **HUOM! katso G7 ja nuorempien erikoissäännöt vihkosen lopusta.** Pallo on pelissä, kun se maalipotkun/maaliheiton jälkeen on tullut rangaistusalueen ulkopuolelle. Näytä selvästi, ohjaa tarvittaessa puheella.

Kaikki pelaa säännöissä ei ole kielletty maalivahdin yli puolen kentän avauksia tai maalin tekemistä.

Tämä siis koskee niin 5v5 pelejä kuin 8v8 pelejä.

Eli molari saa potkaista käsistä toiseen päähän. Tämä on ihan yleinen palloliiton Kaikki pelaa -sääntö.

RANGAISTUSPOTKU

Puolustavan joukkueen pelaajan rikkoessa omalla rangaistusalueellaan peliä siten, että siitä rangaistusalueen ulkopuolella tapahtuvasta virheestä seuraisi suora vapaapotku tuomitaan siitä vastajoukkueelle rangaistuspotku. **Rangaistuspotku annetaan 7,5 m päästä maalirajasta. Maalivahdin on oltava maalirajalla rintamasuunta potkaisijaan päin kunnes palloa on potkaistu.**

Kaikkien pelaajien on oltava rangaistusalueen ulkopuolella, rangaistuspotkupisteen takana ja vähintään 5,5 m. päässä pallosta.

VAPAAPOTKU

Pelaajan rikkoessa vastapelaajaa pelinohjaaja viheltää pelin poikki, jonka jälkeen vastajoukkue jatkaa peliä vapaapotkulla rikkomuspaikasta. **Vastapelaajien oltava vähintään 5,5 m. päässä pallosta.**

SUORA VAPAAPOTKU tuomitaan jos pelaaja syyllistyy johonkin seuraavista rikkomuksista

:

- * potkaisee tai yrittää potkaista vastapelaajaa
- * kamppaa tai yrittää kamppata vastapelaajan
- * hyppää vastapelaajan päälle
- * lyö tai yrittää lyödä vastapelaajaa
- * työntää vastapelaajaa
- * sylkee vastapelaajaa
- * pitää kiinni vastapelaajasta
- * pelaa palloa kädellä tarkoituksellisesti

EPÄSUORA VAPAAPOTKU tuomitaan jos pelaaja syyllistyy johonkin seuraavista rikkeistä

:

- * pelaa vaarallisella tavalla
- * estää vastustajan etenemisen
- * estää maalivahtia vapauttamasta palloa käsistään
- * on paitsiossa paitsioalue E ja F poikien sekä E-tyttöjen ikäluokat)

Jos hyökkäävälle joukkueelle tuomitaan epäsuora vapaapotku vastustajan rangaistusalueelta, niin vapaapotku suoritetaan rikkomuspaikan kohdalta vähintään 5,5 m etäisyydeltä päätyrajasta. Epäsuoran vapaapotkun merkiksi pelinohjaaja nostaa toisen kätensä suoraksi pänsä yläpuolelle. Epäsuorasta vapaapotkusta ei voi tehdä suoraan maalia.

KULMAPOTKU

Pallon mennessä yli päätyrajan puolustavan joukkueen pelaajasta vastajoukkue jatkaa peliä kulmapotkulla. **Kulmapotku potkaistaan kentän kulmasta vastajoukkueen pelaajien on oltava vähintään 5,5 m. päässä pallosta. (ei epäsuoria kulmapotkuja).**

PAITSIO

E ja F- poikien sekä E- tyttöjen 8v8 otteluissa on käytössä paitsioalue. Rangaistusalueen tasalta alkavan ja päätyrajan välinen alue koko kentän leveydeltä on paitsioaluetta, jossa paitsiosääntö on voimassa. Pelaaja on paitsioasemassa jos hän on lähempänä vastajoukkueen päätyrajaa kuin pallo sekä toiseksi alin vastapelaaja. Paitsioasema on tuomittava jos pelaaja paitsioasemassa ollessaan osallistuu peliin. **Muissa ikäluokissa paitsiosääntö ei ole voimassa.**

OTTELUN PÄÄTTÄMINEN

Pelinohjaaja viheltää kuuluvasti pilliin ja ilmoittaa pelin päättyneeksi.

Kättele kapteenit, valvo huudot ja pelaajien kättelyt.

Puutu kättelyn aikana tapahtuvaan rumaan käytökseen tai puheeseen.

Palauta pelipallo, merkitse ottelun lopputulos ottelukorttiin ja allekirjoita kortti.

Ole valmis keskustelemaan otteluun liittyvistä asioista asiallisesti.

Ota vastaan hyvät vinkit... niistä voi olla hyötyä sinulle jatkossa.

VINKKEJÄ PELINOHJAAJALLE

- Tarkista etukäteen pelaajien ikä, ja muistuta mieleesi säännöt, peliaika ja muut huomioon otettavat asiat.
- Muista ottaa mukaan tuomariasu (pelinohjaajapaita), vihreä kortti, pilli, kello ja muistiinpanovälineet, jotka mahtuvat mukavasti taskuun.
- Ole pelipaikalla aina ajoissa, viimeistään 15-20 minuuttia ennen pelin alkua
- Tervehdi reippaasti molempien joukkueiden valmentajat ja esittele itsesi
- Kysy valmentajilta varmuuden vuoksi, onko pelissä jotain ihmeellistä, vaihdot ym. ?

Vinkkejä peliin

Tilanne: Peli

Vinkki: Muista, että olet pelinohjaaja ja yrität parhaasi mukaan myös ohjata ja avustaa pieniä jalkapalloilijoita.

Tilanne: SIVURAJAHEITTO

Vinkki: Ennakoi tilanne liikkumalla heittäjän lähelle ja kerro jo ennen heittoa miten heitetään eli "heitetään kahdella kädellä pään yli, niin että molemmat jalat pysyvät maassa"

Tilanne: PILLIN KÄYTTÖ

Vinkki: Käytä pilliä rohkeasti. Kovat puhallukset antavat "jämäkän" vaikutelman ja pelinohjaaminen helpottuu, kun pelaajat, valmentajat ja katsojat kuulevat pillin äänen.

Tilanne: LIIKKUMINEN

Vinkki: Liiku tilanteen mukaan kentällä. Etäisyys palloon n. 5 metriä. Tällöin näet tilanteet paremmin ja varmemmin. **Huom!** Tuomarihommisakin saa ja kuuluukin tulla hiki!

Tilanne: KÄSIEN KÄYTTÖ

Vinkki: Selkeä suunnan näyttö esim. sivurajatilanteessa kertoo kaikille heti, että mihin suuntaan jatketaan. Näyttöä on hyvä vielä tehostaa sanomalla sen joukkueen paidan väri, joka tilanteesta jatkaa ESIM: SININEN HEITTÄÄ.

Tilanne: Ruma kielenkäyttö ja epäurheilijamainen käytös

Vinkki: Varoita pelaaja puhumalla, jos jatkuu kerro valmentajalle, joka toivottavasti ottaa kyseisen pelaajan pois. Jos ei ota ja ruma kielenkäyttö sekä epäurheilijamainen käytös jatkuu, voit poistaa pelaajan.

Turun Nappulaliigan sääntöjä

PELIKENTTÄ

8 vs. 8

Kentän suositeltava koko on noin 40 x 60 metriä
Rangaistusalueen koko on 10 x 30 metriä
Aloitusympyrän halkaisija on 11-12 metriä.
Maalin koko on 2 x 5 metriä.

5 vs. 5

Kentän suositeltava koko on noin 30 x 40 metriä.
Rangaistusalueen koko on 8 x 15 metriä
Aloitusympyrän halkaisija on 11-12 metriä.
Maalin koko on 2 x 5 metriä.

MUITA SÄÄNTÖJÄ

VAIHDOT

Vaihdot ovat edestakaiset ja lentävät. Pelinohjaaja ei katkaise peliä vaihdon suorittamista varten, vaan suositus on, että joukkue suorittaa koko kentällisen vaihtonsa sopivassa pelikatkotilanteessa (esim. oma rajaheitto tai kulmapotku). Myös yksittäiset vaihdot sallitaan.

Joukkue saa ottaa kentälle yhden lisäpelaajan, kun vastustaja johtaa ottelua vähintään viidellä (5) maalilla. Etu menetetään eron kaventuessa kahteen (2) maaliin.

VIHREÄ KORTTI sekä ORANSSI KORTTI:

Esimerkkejä vihreän kortin käytöstä:

- pelaaja näyttää hyvää esimerkkiä, käyttäytyy hyvin, tuo peliin peli-iloa
- pelaaja tsemppaa pelissä oman osaamisensa ylärajoilla
- pelaaja kannustaa kanssapelaajiaan pelaamaan reilusti ja käyttäytymään hyvin
- pelaaja tekee pelissä huomioitavan reilun pelin teon

Mitä nuoremmista lapsista on kyse sitä vahvemmin suosittelemme, että jokainen pelaaja kauden aikana saa vihreän kortin. Ei ole vaaraa, että kannustamme ja kiitämme lapsia liikaa, joten aina kun on syytä voi antaa vihreän kortin.

Joukkueenjohtajat voivat käydä ilmoittamassa vihreän kortin saaneita pelaajia Palloliiton nettisivuilla: www.kaikkipelaa.fi. Kaikkien vihreiden korttien saaneiden pelaajien kesken arvotaan kuukausittain palkinto.

Oranssi kortti

Peleissä on käytössä Oranssi kortti. Tarkoitus on parantaa ilmapiiriä kentän laidalla puuttumalla katsojien asiattomaan huuteluun kentällä. Aikuiset katsojat eivät aina muista mistä Leikkimaailman pelissä on kysymys ja tämä on johtanut

kovaäänisiin kommentteihin niin vastajoukkueelle, pelinohjaajalle kuin joskus myös omille pelaajille. Nuorten Pelinohjaajien ei ole kovin helppoa elää asiattoman kritiikin kanssa kentällä, ja toisaalta heidän ei ole helppo myöskään puuttua tähän huuteluun. Moni pelinohjaaja on lopettanut toimintansa juuri saamansa kohtuuttoman kovan kritiikin vuoksi.

Puuttumisen kynnyksen ylittämiseksi ja huutelun vähentämiseksi on otettu käyttöön Oranssi kortti seuraavalla ohjeistuksella: Jos jonkun katsojan asiaton huutelu ylittää puuttumisrajan, luonnollisen pelikatkon yhteydessä Pelinohjaaja vie kyseiselle katsojalle Oranssin kortin ja pyytää tätä kohteliaasti lukemaan mitä kortissa lukee. Pelinohjaaja ei jää keskustelemaan katsojan kanssa vaan pyrkii jatkamaan peliä pikaisesti.

Kortin teksti: ”Hyvä aikuinen. Ethän huuda meille. Jokainen meistä yrittää parhaansa ja ansaitsemme jokainen pelirauhan. Toimimme Leikkimaailmassa ja haluamme jokainen nauttia rakkaasta pelistämme – jalkapallosta. Siihen ei toiselle huutaminen sovi.”

Toive on, että kyseinen katsoja kortin tekstin luettuaan muuttaa käytöstään. Tarkoitus ei ole loukata eikä nöyryyttää ketään vaan saada tilanteeseen parannus. Pelinohjaajallekin on hyötyä siitä, että hän on yrittänyt puuttua häiritsevään toimintaan. Oranssia korttia voidaan soveltaa myös joukkueen toimihenkilöihin. Sen sijaan joukkueilla on halutessaan mahdollisuus saada käyttöönsä Oransseja kortteja, jos ne kokevat itse tarpeelliseksi esim. pelaajien vanhempien ohjaamisen tällä tavalla. Kortteja saa piirin toimistosta.

KELTAISTA TAI PUNAISTA KORTTIA EI OLE

Tilanteen niin vaatiessa pelaajaa voidaan kuitenkin huomauttaa tai jopa poistaa kentältä, mutta joukkue saa jatkaa täysilukuisena. Pelinohjaaja kirjaa kentältä poiston ottelukorttiin.

8 v 8 ottelun saa aloittaa kun kentällä on vähintään viisi pelaajaa.
5 v 5 ottelun saa aloittaa kun kentällä on vähintään neljä pelaajaa

PELAAJIEN VARUSTEET

Kaikkien pelaajien on käytettävä säärisuojia.

Säärisuojien on oltava kokonaan sukkiin peittämät.

Mikäli joukkueilla on samanväriset pelipaidat vierasjoukkue laittaa päällensä peliliivit.

Maalivahdin pelipaidan värin on erotuttava muiden pelaajien paitojen väristä.

Jokaisella kentällä tulee olla seuraavanlainen ensiapuvarustus:

Puhdasta vettä

Sideharsoa

Pikasiteitä

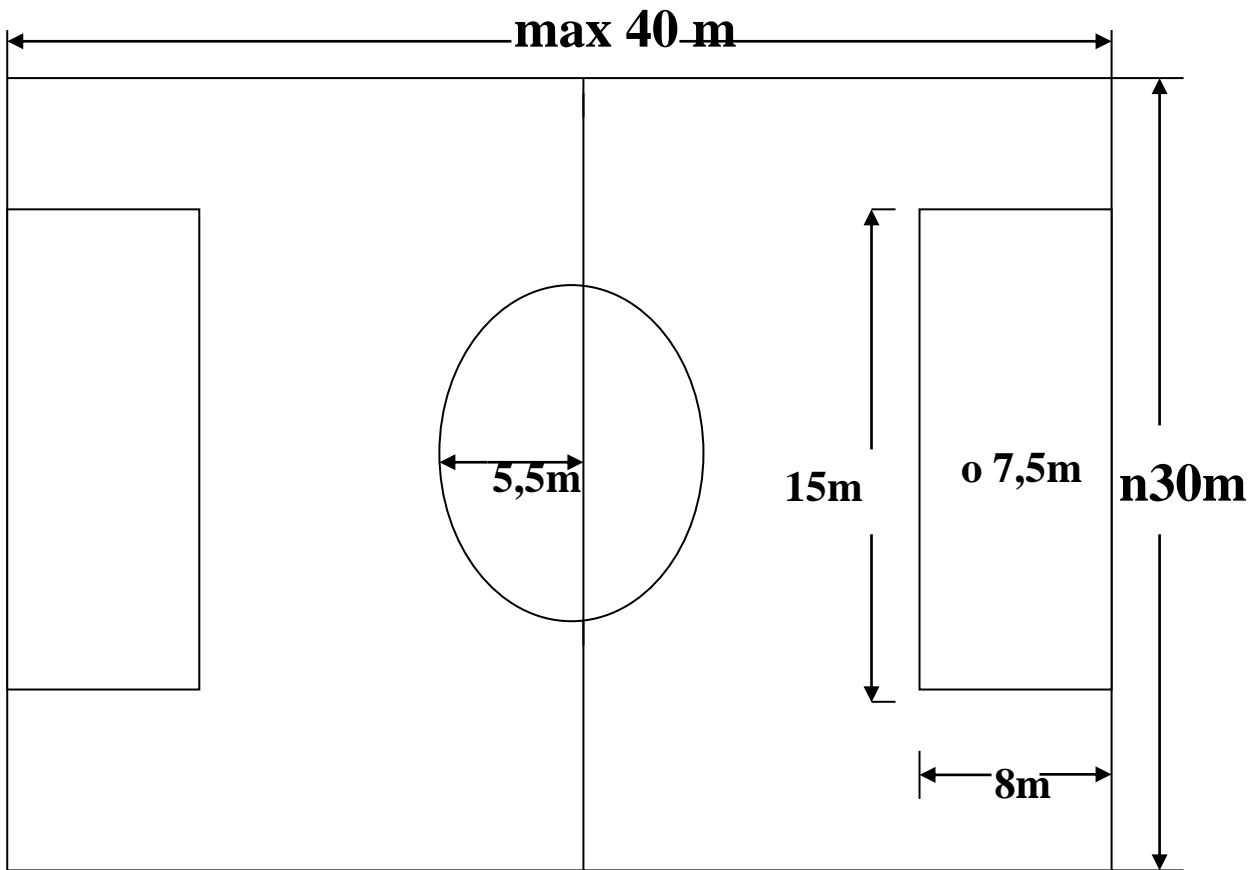
Ideal siteitä

Kertakäyttöisiä kylmäpusseja

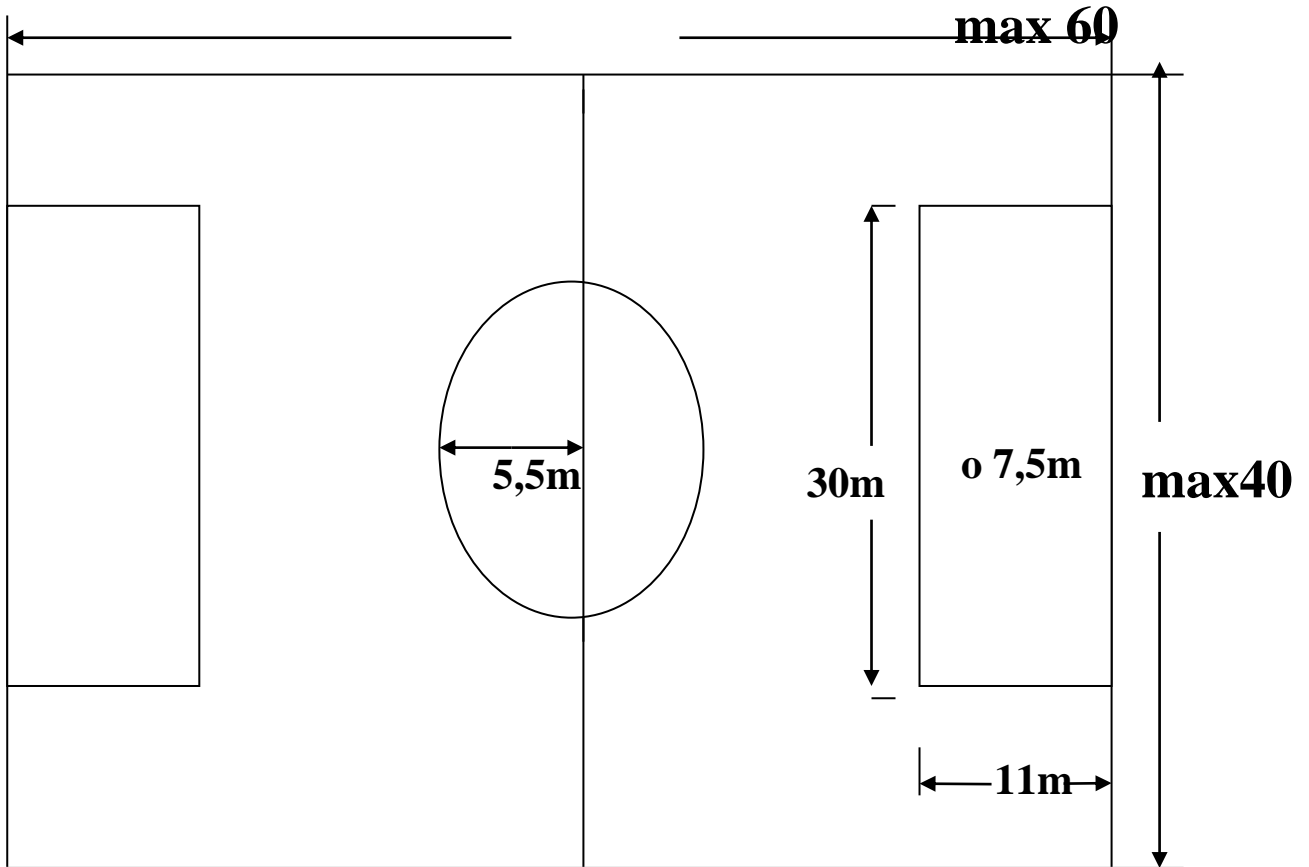
RANGAISTUSPOTKUKILPAILU

Rangaistuspotkukilpailuun saavat osallistua kaikki joukkueeseen nimetyt pelaajat. Valmentaja nimeää näistä 7 pelaajaa, jotka osallistuvat kilpailuun. Näistä kolme pelaajaa aloittaa, jos tilanne kolmen potkaisijan jälkeen on edelleen tasan jatketaan vuorotellen kunnes ratkaisu syntyy. Jokaisen potkun potkaisee eri pelaajaa ja vasta kun kaikki kilpailuun nimetyt pelaajat ovat potkaisseet yhden potkun saa saman joukkueen pelaaja potkaista toisen potkun.

5 v 5

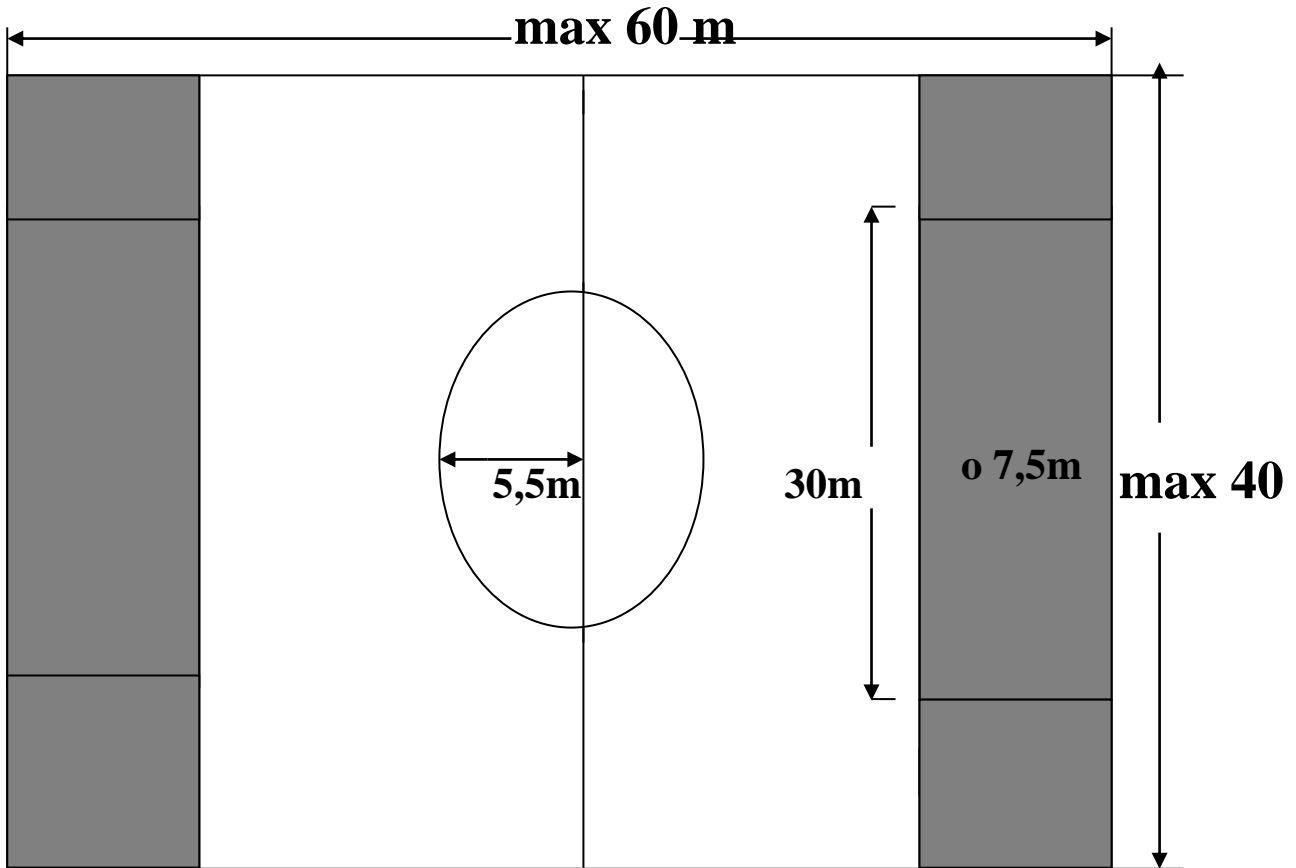


8 V 8



Paitsioalue

8 v 8



F- ja E- poikien sekä E-tyttöjen otteluissa (8v8) harmaalla merkitty alue on paitsioaluetta.

G 7 ja nuorempien erikoissäännöt

1. Maalivahti saa ottaa pallon käteensä, kun oma kanssapelaaja potkaisee sen hänelle.
2. Maalivahdin ns. 6 sekunnin säännön rikkomisesta ei rangaista.
3. 5 vs.5 pelimuodossa maalipotkun tilalla on maaliheitto. Maaliheitto heitetään mistä tahansa osasta rangaistusaluetta. Pelissä olevan pallon maalivahti saa potkaista käsistään.
4. Maaliheitoissa sekä maalivahdin avauksissa on vastajoukkueen mentävä aina omalle kenttäpuoliskolle.

5. 5v5 pelissä rajaheiton tilalla on rajasyöttö/kuljetus. Rajasyötössä/kuljetuksessa pallo on viivan päällä. Rajasyötöstä ei voi tehdä suoraan maalia. Vastustajajoukkueen on oltava vähintään 5 metrin etäisyydellä suorituspaikasta.

23.5.2014. ”F8 ja nuorempien rajasyöttö-kuljetus vaihtoehto on sääntö kaikissa piireissä kaikissa turnauksissa,

ei siis mikään valinnainen vaihtoehto

Se sujuvoittaa peliä hyvin (havaitsin itse omin silmin viime sunnuntaina),

aktivoi pallottomat liikkumaan pelattavaksi nopeammin ja saa pallollisen tekemään päätöksen – syötätkö/kuljetanko

Myös puolustavan joukkueen pitää olla nopeammin hereillä.

Ensimmäinen peli voi olla hieman haastava, mutta lapset oppivat kylä nopeasti.”

Terveisin

Tommi Nummijoki

Kilpailupäällikkö

SPL Turun piiri

Vierasjoukkue toimittaa AINA kokoonpanoluettelon järjestävälle alueelle ennen ottelua !

