

JOHDANTO

Sääntökirjan sisältö

Uusi sääntökirja on rakenteeltaan ja ulkoasultaan uudenlainen. Tavoitteenamme on tehdä säännöistä kaikkia lajin osapuolia ajatellen helpommin ymmärrettävät. Näin saamme lisää nautintoa yhteisestä ja yhdenmukaisesta pelistä.

Kielenkäyttöä on yksinkertaistettu, kuvauksia on selkeytetty ja tekstin asettelua on siistitty. Sääntökohtien esittämisjärjestys on muutettu loogisemmaksi ja tarpeellisiksi katsotut tarkennukset on lisätty kursiivilla asianmukaisten sääntökohtien yhteyteen. Sääntökirjassa on kaksi pääosiota: maahockeyn pelaaminen sekä erotuomaritoiminta. Kirjan lopussa on tietoa Kansainvälisestä Hockeyliitosta (FIH) saatavilla olevasta lisämateriaalista.

Tästä lähtien uudet säännöt tulevat aina voimaan kunkin vuoden ensimmäisenä päivänä. Vakiintunut voimaantulopäivä antaa osanottajille paremmat edellytykset valmistautua tuleviin sääntömuutoksiin.

Kansainvälisissä otteluissa tämän sääntökirjan säännöt tulevat voimaan 1.1.2004. Kansalliset liitot määrittävät voimaantulon ajankohdan omilla sarjoissaan.

Uudistetun sääntökirjan laadinnan yhteydessä käytettiin hyväksi mahdollisuutta sisällyttää varsinaisiin sääntöihin pieniä muutoksia.

2004 voimaan astuvat sääntömuutokset

Koska sääntöjen esitysmuoto on muutettu täysin, kannattaa tämä uusi sääntökirja käydä läpi kokonaisuudessaan. Alla on kuitenkin myös kuvattu merkittävimmät muutokset.

- Tarkat kenttään ja pelivälineisiin (mm. maila, pallo ja maalivahdin varusteet) liittyvät määräykset eivät enää ole osana tätä julkaisua, vaan ne ovat erikseen hankittavissa Kansainvälisen Hockeyliiton (FIH) toimistosta tai Internet-sivustolta. Tämän muutoksen ansiosta sääntökirjassa voidaan keskittyä niihin asioihin, jotka ovat suurimmalle osalle ihmisiä oleellisia hockeyn pelaamisen kannalta.
- Rangaistuskulmalyöntitilanteen päättymiseen liittyviä sääntöjä on yksinkertaistettu ja yhdenmukaistettu. Tulkinta rangaistuskulmalyönnin päättymisestä pelaajavaihtojen sallimisen kannalta (sääntö 2.4) on nyt yhtenäinen normaalin peliajan yli venyneen rangaistuskulmalyönnin päättymisen (13.4) kanssa.
- Kentältä muusta syystä kuin pelaajavaihdon takia poistuvien pelaajien toimintaohjetta on täsmennetty (2.5).
- Ottelun lopputuloksen määrittelemistä on selkeytetty (5.2).
- Pelin aloittamiseen ja uudelleen käynnistämiseen liittyviä suorittamisohjeita on yhdenmukaistettu. Säännöissä määritellään, että vapaalyönnin suorittamisohjeet pätevät nyt myös aloituslyönnille (6.4) sekä sivurajalyönnille, maalilyönnille ja kulmalyönnille (7.3 sekä 7.4.a ja b).
- Bullyn perusajatus on säilytetty ennallaan, mutta suoritusta on yksinkertaistettu siten, että mailat koskevat toisiinsa vain kerran (6.5.c).
- Säännöistä on poistettu kohta, jossa kiellettiin pallon kohottaminen siten, että se laskeutuu suoraan rinkiin. Kohotettu pallo ei edelleenkään saa aiheuttaa vaaratilanteita, riippumatta siitä mihin se laskeutuu.
- Obstruktion määritelmää on yksinkertaistettu. Säännöissä lukee vain, että ”vastustajaa, joka yrittää pelata palloa, ei tule estää” (9.10). Kursiivilla kirjoitetut lisäykset säännön yhteydessä auttavat säännön tulkitsemisessä.

- Fyysinen kontakti on erikseen kielletty pallon riiston yhteydessä (9.11).
- Mailan vaihto rangaistuskulmalyönnin ja rangaistusvippauksen aikana on kielletty (9.14).
- Hyötynäkökohta on kuvailtu yksinkertaisemmin ja selkeämmin (12.1).
- Rangaistusvippausta suorittavan pelaajan tulee seistä pallon takana ja pelietäisyydellä siitä ennen suorituksen aloitusta (13.5.c), eikä hän saa lähestyä palloa tai maalivahtia vippauksen jälkeen (13.5.j), mutta aikaisemmin käytössä ollut sääntö vain yhden askeleen ottamisesta eteenpäin on poistettu.
- Rangaistusvippaus aloitetaan siten, että erotuomari puhaltaa pilliin, kun molemmat pelaajat ovat asettuneet paikoilleen (13.5.f). Erotuomarin ei enää odoteta varmistavan pelaajilta heidän olevan valmiita, sillä tämä voi tuottaa ongelmia yhteisen kielen puuttuessa.
- Rangaistusvippauksessa tapahtuvien rikkeiden aiheuttamia toimenpiteitä on yksinkertaistettu. Uusi rangaistusvippaus tuomitaan, mikäli maalivahti estää maalin, mutta on jättänyt maaliviivan tai liikuttanut jalkaansa ennen kuin palloa on pelattu (13.7.b).
- Jäähyrangaistuksen pidentäminen jäähyaikaisen huonon käytöksen seurauksena on mahdollistettu (14.4) pelaajien käytöksen parempaa hallintaa ja sitä kautta myös hockeysta välittyvää yleiskuvaa ajatellen.
- Erotuomarien käsimerkkeihin on lisätty merkit vaarallisen pelin sekä mailalla estämisen ilmaisemiseksi (erotuomaritoiminta: 4.5.a ja g).

Pakolliset sääntökokeilut

Vuonna 2003 voimaan tulleet kaksi pakollista sääntökokeilua ovat edelleen voimassa. Ne ovat:

- korkean mailan salliminen tilanteessa, jossa puolustaja pysäyttää tai ohjaa maalia kohti kulkevan pallon (9.5)
- pallon pysäyttämistä koskevan vaatimuksen poistaminen rangaistuskulmalyönnin suorituksessa (13.3.j).

Nämä sääntökokeilut on luokiteltu pakollisiksi, jotta niiden toimivuudesta saataisiin riittävän laajaa tietoa. Sääntökomitea tarkkailee sääntökokeilujen vaikutusta peliin ja päätös niiden lopullisesta sisällyttämisestä sääntöihin tehdään aikanaan.

Muut sääntökokeilut

Hockeyyn sääntökomitea pohtii jatkuvasti mahdollisia tapoja kehittää lajia. Päätavoitteina ovat:

- pelin pitäminen helposti ymmärrettävänä pelaajien, erotuomareiden, katsojien sekä tiedotusvälineiden kannalta
- turvallisuuden, teknisen osaamisen ja reilun pelin tärkeyden korostaminen
- hockeyle ominaisten piirteiden vaaliminen

Merkittävin meneillään olevista sääntökokeiluista määrittää, että ainakin kolmen pelaajan on pysyttävä oman päätyneljänneksensä ulkopuolella. Tämän seurauksena päätyneljänneksellä tapahtuvan hyökkäyspelin on huomattu muuttuneen sujuvammaksi väenpaljouden helpotuttua. Myös turvallisuus on parantunut kovien, rinkiin suuntautuneiden, keskityslyöntien vähennyttyä. Toisaalta huolta on herättänyt pelin keinotekoinen keskeyttäminen neljännesviivalla sekä vastahyökkäyksien tahallinen rikkominen. Sääntökokeilua jatketaan edelleen etujen ja haittojen kartoittamiseksi.

Sääntökomitean toiveena on, että kansalliset hockeyliitot jatkavat tämän säännön kokeilua omissa sarjoissaan. Myös Kansainvälinen Hockeyliitto tulee ottamaan sääntökokeilun käyttöön muutamassa kansainvälisessä turnauksessa vuoden aikana saadakseen säännön vaikutukset erityistarkkailuun.

Sääntökokeiluja ja sääntöjen muuta kehitystä koordinoi sääntökomitean kehityssihteeri (Rules Development Secretary) Peter von Reth. Hän vastaanottaa mielellään palautetta ja kehitysideoita (osoite: Opaal 29, 5629 HP Eindhoven, Netherlands; sähköposti: vonreth@iae.nl).

Tulevaisuus

Sääntöjen uusi esitystapa tässä julkaisussa toimikoon merkinä siitä, että Kansainvälisen Hockeyliiton katse on hockeyn tulevaisuudessa. Tavoitteena on tehdä lajista mahdollisimman vetovoimainen sekä siihen osallistuville että sen katsojille säilyttäen kuitenkin myös lajille ominaiset piirteet. Säännöt ovat merkittävä välietappi tämän tavoitteen toteutumisessa.

Hockeyn sääntökomitea jatkaa sääntöjen arviointia ja tekee näin oman osuutensa hockeyn pitämiseksi lajina, josta voimme kaikki olla ylpeitä ja johon osallistuminen tuottaa meille iloa.

TERMIT

Pelaaja

Joukkueeseen kuuluva henkilö.

Joukkue

Joukkue koostuu enintään kuudestatoista henkilöstä, joista yksitoista on kentällä olevia pelaajia ja enintään viisi on vaihtopelaajia.

Kenttäpelaaja

Joukkueeseen kuuluva henkilö, joka ei ole maalivahti.

Hyökkäys (hyökkääjä)

Joukkue (pelaaja), joka yrittää tehdä maalia.

Puolustus (puolustaja)

Joukkue (pelaaja), joka yrittää estää maalin tekemisen.

Päätyraja

Kentän lyhyempi (55 metriä) ulkoraja.

Maaliviiva

Maalitolppien välissä oleva päätyrajan osa.

Sivuraja

Kentän pidempi (91.40 metriä) ulkoraja.

Neljännesviiva

Kentän poikki, 22.90 metriä kummastakin päätyrajasta, piirretty viiva.

Maalirinki eli rinki

Alue, joka rajoittuu kahteen ympyrän neljännekseen ja niitä yhdistäviin viivoihin, yksi kummassakin päässä kenttää päätyrajan keskikohdalla. Rinkiä rajoittavat viivat ovat osa rinkiä.

Päätyneljännes

Neljännesviivan, sivurajojen ja lähimmän päätyrajan rajoittama alue. Viivat ovat osa päätyneljänneestä.

Pallon pelaaminen

Pallon pysäyttäminen, ohjaaminen tai liikuttaminen mailalla; maalivahdin ollessa kyseessä myös pallon pysäyttäminen, ohjaaminen tai liikuttaminen mailalla, potkukärjillä tai jalkatoppauksilla.

Lyönti

Pallon saattaminen liikkeeseen siten, että tapahtuu mailan heilautusliike palloa kohti.

Vippaus

Pallon saattaminen liikkeeseen siten, että maila viedään lähelle palloa ja pallo lähtee liikkeelle joko maata pitkin tai ilmassa. Vippausta suoritettaessa sekä pallo että mailan pää koskettavat maata.

Maalilaukaus

Hyökkääjän yritys tehdä maali pelaamalla pallo maalia kohti ringin sisällä.

Pelietäisyys

Etäisyys, jolta pelaaja ylettyy pelaamaan palloa.

Pallon riisto

Yritys saada pallo pois vastustajan hallinnasta.

Obstruktio

Estäminen.

Rike, rikkomus

Sääntöjenvastainen toiminta, josta erotuomari rankaisee.

MAAHOCKEYN PELAAMINEN

1 Pelikenttä

Alla olevien tietojen ja kuvion avulla pyritään antamaan yksinkertaistettu kuvaus pelikentästä. Pelikentän ja varusteiden tarkemmat määritykset voi hankkia Kansainvälisen Hockeyliiton (FIH) toimistosta.

- 1.1 Pelikenttä eli kenttä on suorakulmainen, 91.40 metriä pitkä ja 55.00 metriä leveä.
- 1.2 Kentän pidemmät reunat on merkitty sivurajoin: lyhyemmät reunat on merkitty päätyviivoin.
- 1.3 Maalitolppien välissä olevia päätyviivojen osia kutsutaan maaliviivoiksi.
- 1.4 Kentän keskikohdan poikki on piirretty keskiviiva.
- 1.5 Kentän poikki, 22.90 metrin päähän kummastakin päätyviivasta, on piirretty neljännesviivat.
- 1.6 Maaliringit eli ringit on piirretty kentän sisäpuolelle, kummankin maalin ympärille, päätyviivojen keskikohtien kohdalle.
- 1.7 Kaikki viivat ovat 75 mm leveitä ja kuuluvat pelialueeseen.
- 1.8 Kulmaliput, korkeudeltaan 1.20 – 1.50 metriä, asetetaan kentän jokaiseen kulmaan.
- 1.9 Maalit asetetaan pelikentän ulkopuolelle siten, että ne sijaitsevat päätyviivojen keskellä ja koskettavat niiden ulkoreunaa.

2 Joukkueiden kokoonpano

- 2.1 Ottelu pelataan kahden joukkueen välillä siten, että enintään yksitoista pelaajaa kummastakin joukkueesta on yhtäaikaista kentällä.
- 2.2 Kummallakin joukkueella tulee olla maalivahti kentällä koko pelin keston:
 - a. loukkaantunut, jäähyrangaistuksen saanut tai ulosajettu maalivahti tulee korvata toisella maalivahdilla tai maalivahtina toimivalla kenttäpelaajalla
 - b. maalivahdin kärsiessä jäähyrangaistusta tai ollessa ulosajettuna on kyseisellä joukkueella yksi kenttäpelaaja vähemmän.

Jäähyrangaistuksen päätyttyä kapteeni voi:

*palauttaa jäähyrangaistuksen saaneen maalivahdin takaisin kentälle
tai
jatkaa peliä korvaavan maalivahdin kanssa, missä tapauksessa yksi
kenttäpelaaja saa tulla kentälle.*

- 2.3 Kummallakin joukkueella on käytössään enintään kuusitoista pelaajaa, joiden välillä saa suorittaa pelaajavaihtoja:
 - a. pelaajavaihtoja voi suorittaa milloin tahansa, paitsi rangaistuskulmalyönnin määräämisen ja päättymisen välisenä aikana; tänä aikana voidaan ainoastaan puolustavan joukkueen loukkaantunut, jäähyrangaistuksen saanut tai ulosajettu maalivahti korvata
 - b. samanaikaisten vaihtojen lukumäärällä ei ole rajoituksia, kuten ei myöskään sillä, kuinka monta kertaa yksittäistä pelaajaa vaihdetaan

- c. korvaava pelaaja saa astua kentälle vasta toisen saman joukkueen pelaajan poistuttua kentältä
- d. jäähyrangaistusta kärsivää pelaajaa ei saa korvata jäähyrangaistuksen aikana

Jäähyrangaistuksen aikana rangaistusta kärsivän pelaajan joukkueella on yksi kenttäpelaaja vähemmän. Ulosajettujen pelaajien joukkueilla on jokaista joukkueeseen kohdistunutta ulosajoa kohden yksi kenttäpelaaja vähemmän ottelun loppuun asti.

- e. jäähyiltä palaava pelaaja voidaan korvata pelaajan palaamatta sitä ennen kentälle
- f. kenttäpelaajien pelaajavaihdot tapahtuvat enintään kolmen metrin etäisyydellä keskiviivasta sillä puolella kenttää, josta on sovittu erotuomareiden kanssa
- g. maalivahtien pelaajavaihdot voidaan suorittaa lähellä puolustettavaa maalia
- h. ajanotto pysäytetään ainoastaan maalivahtien vaihtamista varten.

2.4 Pelaajavaihtojen kannalta rangaistuskulmalyönnin katsotaan päättyneen, kun:

- a. on tehty maali
- b. hyökkääjä tekee virheen
- c. pallo käy yli 5 metrin päässä ringin rajasta sen ulkopuolella
- d. pallo käy ringin ulkopuolella toisen kerran
- e. pallo ylittää päätyrajan ja tilanteesta ei määrätä uutta rangaistuskulmalyöntiä
- f. puolustaja tekee virheen, josta ei määrätä uutta rangaistuskulmalyöntiä
- g. rangaistusvippaus määrätään
- h. bully määrätään

Mikäli rangaistuskulmalyönnin suorituksen aikana määrätään uusi rangaistuskulmalyönti, ei pelaajavaihtoja saa tehdä, kunnes uusi rangaistuskulmalyönti on päättynyt.

- 2.5 Kenttäpelaajien, jotka poistuvat kentältä saadakseen hoitoa vammoihinsa, juodakseen, vaihtakseen pelivälineitään tai muusta syystä, tulee palata kentälle neljännesviivojen väliseltä alueelta.
- 2.6 Ainoastaan kenttäpelaajat, maalivahdit ja erotuomarit saavat olla kentällä pelin aikana ilman erotuomarin erityistä lupaa.
- 2.7 Pelaajat ja vaihtopelaajat kentällä ja sen ulkopuolella ovat erotuomareiden tuomiovallan alaisina koko ottelun keston puoliaikatauko mukaan luettuna.
- 2.8 Loukkaantuneen tai verta vuotavan pelaajan tulee poistua kentältä, paitsi jos lääkinälliset syyt estävät tämän, eikä hänen tule palata kentälle ennen kuin hänen haavansa on peitetty. Pelaajien vaatteissa ei saa olla veritahroja.

3 Kapteenit

- 3.1 Yhden pelaajan kummastakin joukkueesta tulee olla nimettynä joukkueensa kapteeniksi.

- 3.2 Kun kapteeni on kärsimässä jäähyrangaistusta tai ulosajettuna, tulee joukkueelle olla nimettynä korvaava kapteeni.
- 3.3 Kapteenien tulee käyttää käsinauhaa tai muuta näkyvää merkkiä olkavarressaan tai olallaan.
- 3.4 Kapteenit ovat vastuussa joukkueensa kaikkien pelaajien käytöksestä sekä siitä, että joukkueen pelaajavaihdot suoritetaan sääntöjen mukaisesti.

Kapteenille, joka ei suoriudu näistä tehtävistään, määrätään henkilökohtainen rangaistus.

4 Pelaajien asut ja varusteet

Kansainvälisen Hockeyliiton toimistosta saatavilla olevasta turnauksien järjestämisohjeista (Tournament Regulations) löytyy lisätietoa ja –vaatimuksia koskien pelaajien asuja ja varusteita sekä mainoksia. Tutustu myös Euroopan Hockeyliiton sekä Suomen Hockeyliiton omiin sääntöihin.

- 4.1 Saman joukkueen kenttäpelaajien tulee pukeutua yhtenäisiin peliasuihin.
- 4.2 Pelaajilla ei saa olla päällään mitään, mikä on vaaraksi muille pelaajille.
- Kenttäpelaajilla saa olla suojaavat käsineet, kunhan ne eivät kasvata käden kokoa merkittävästi. Kenttäpelaajien suositellaan käyttävän sääri-, nilkka- ja hammassuojia.*
- 4.3 Maalivahtien tulee käyttää ylävartalosuojaansa päällä paitaa tai muuta asua, joka eroaa väriltään molempien joukkueiden pelipaidoista.
- 4.4 Maalivahtien tulee käyttää suojaavaa kypärää aina, paitsi suorittaessaan rangaistusvipppausta.
- Maalivahtien suositellaan käyttävän kypärää, jossa on kasvot kokonaan peittävä silmikko, ja joka suojaa koko pään ja kaulan.*
- Maalivahtien suositellaan käyttävän muitakin suojarusteita. Ainoastaan maalivahdit saavat käyttää vartalosuojia, olkavarsi-, käsivarsi- sekä kyynärpääsuoja, maalivahtien käsisuoja, reisisuojia, jalkatoppauksia ja potkukärkiä.*
- Maalivahtien käyttöön sallittujen varusteiden yksityiskohtaiset määritykset ovat saatavilla Kansainvälisen Hockeyliiton toimistosta.*
- 4.5 Sellaista vaatetusta tai varustusta, joka kasvattaa merkittävästi maalivahdin vartalon tai muun suojattavan alueen kokoa, ei saa käyttää.
- 4.6 Maila on perinteisen hockeymailan muotoinen; siinä on varsi sekä kaareva lapa, joka on vasemmalta puoleltaan litteä:
- mailan pinnan tulee olla sileä eikä siinä saa olla karkeita tai teräviä kohtia
 - mailan, mahdolliset päällystykset mukaan luettuina, tulee mahtua läpimitaltaan 51 mm olevan renkaan läpi
 - mailan tulee noudattaa Kansainvälisen Hockeyliiton sääntökomitean (Hockey Rules Board) laatimia määrityksiä.
- 4.7 Pallo on kova, väriltään valkoinen (tai sopimuksen mukainen) ja pallomainen.

Mailan ja pallon yksityiskohtaiset määritykset ovat saatavilla Kansainvälisen Hockeyliiton toimistosta.

5 Ottelu ja lopputulos

- 5.1 Ottelu koostuu kahdesta 35 minuutin pelijaksosta ja 5 minuutin puoliaikatauosta, jollei sarjan tai turnauksen kilpailusäännöissä toisin määrätä.
- 5.2 Ottelun voittaa joukkue, joka tekee eniten maaleja. Mikäli yhtään maalia ei tehdä, tai mikäli joukkueet tekevät saman määrän maaleja, ottelu päättyy tasapeliin.

Tasapeliin päättyneen ottelun ratkaisemiseksi pelattavaan jatko aikaan tai rangaistusvippauskilpailuun liittyvät ohjeet löytyvät Kansainvälisen Hockeyliiton toimistosta saatavilla olevasta turnauksien järjestämisohjeesta.

6 Pelin aloittaminen ja uudelleen käynnistäminen

- 6.1 Kolikonheiton voittanut joukkue saa joko valita kenttäpuoliskon tai aloittaa pelin aloituslyönnillä.
- 6.2 Ottelun toisella pelijaksolla joukkueet vaihtavat kenttäpuoliskoja.
- 6.3 Aloituslyönti suoritetaan:
- ottelun alussa kolikonheiton voittaneen joukkueen pelaajan toimesta, mikäli joukkue valitsi aloituslyönnin; muussa tapauksessa vastustavan joukkueen pelaajan toimesta
 - puoliaikatauon jälkeen, suorittajana pelaaja joukkueesta, joka ei aloittanut ottelua
 - maalin jälkeen, suorittajana pelaaja joukkueesta, jota vastaan maali tehtiin tai tuomittiin.
- 6.4 Aloituslyönnin suorittaminen:
- kentän keskipisteestä
 - pallon saa pelata mihin suuntaan tahansa
 - kaikkien pelaajien aloituksen suorittajaa lukuunottamatta tulee olla omalla kenttäpuoliskollaan
 - vapaalyöntiä koskevat suorittamisohjeet (13.2) pätevät myös aloituslyönnille.
- 6.5 Peliä jatketaan bullylla, kun ajanotto tai peli on pysäytetty loukkaantumisen tai muun syyn vuoksi ilman, että on tuomittu rangaistusta.
- bully suoritetaan lähellä sitä paikkaa, missä pallo oli pelin keskeytyessä; kuitenkin vähintään 15 metrin päässä päätyrajasta
 - pallo asetetaan kahden eri joukkueista olevan pelaajan väliin; pelaajat ovat asettuneet vastakkain niin, että molemmilla jää oma maali oikealle
 - kyseisten pelaajien mailat koskettavat maata pallon oikealla puolella; tämän jälkeen pelaajat koskettavat yhden kerran toistensa mailojen suoraa puolta pallon yläpuolella, minkä jälkeen pallo on molempien pelaajien pelattavissa
 - kaikkien muiden pelaajien tulee olla vähintään 5 metrin päässä pallost.
- 6.6 Kun rangaistusvippaus on suoritettu ilman, että maalia olisi tehty tai tuomittu, peli käynnistetään uudelleen puolustajan suorittamalla vapaalyönnillä 15 metrin päässä maaliviivasta, sen keskikohdan kohdalta.

7 Pallo kentän ulkopuolella

- 7.1 Pallo ei ole enää pelattavissa, kun se on ylittänyt sivurajan tai päätyrajan kokonaan.

- 7.2 Pelaaja siitä joukkueesta, joka ei viimeksi koskenut palloa ennen kuin se ylitti rajan, käynnistää pelin uudelleen.
- 7.3 Kun pallo ylittää sivurajan, peli käynnistetään siitä kohdasta, missä pallo ylitti rajan; pelin käynnistämiseen pätevät vapaalyönnin suorittamisohjeet (13.2).
- 7.4 Kun pallo ylittää päätyrajan ilman, että maalia on tehty;
- mikäli palloa pelasi hyökkääjä, peli käynnistetään enintään 15 metrin päässä päätyrajasta, kohtisuorassa linjassa ulosmenokohdan kanssa (maalilyönti); pelin käynnistämiseen pätevät vapaalyönnin suorittamisohjeet (13.2).
 - mikäli puolustaja tahattomasti pelasi pallon yli päätyrajan tai maalivahti ohjasi pallon yli päätyrajan, peli käynnistetään merkiltä, joka on sivurajalla, 5 metriä ulosmenokohtaa lähimmästä kulmasta (kulmalyönti, ”pitkä kulma”); pelin käynnistämiseen pätevät vapaalyönnin suorittamisohjeet (13.2).
 - mikäli puolustaja tahallisesti pelasi pallon yli päätyrajan, eikä kyseessä ollut maalivahdin ohjaus, peli käynnistetään rangaistuskulmalyönnillä.

8 Maalin tekeminen

- 8.1 Maali on tehty, kun hyökkääjä on pelannut palloa ringissä, eikä pallo ole käynyt ringin ulkopuolella, ennen kuin se on kokonaan ylittänyt maaliviivan maalin yläriman alta.

Puolustaja saa pelata palloa, tai pallo saa koskea hänen mailaansa tai vartaloonsa ennen kuin tai sen jälkeen, kun hyökkääjä pelaa sitä ringissä.

9 Pelin kulku: pelaajat

- 9.1 Mailaa ei tule käyttää vaarallisella tavalla.

Mailaa ei tule kohottaa toisten pelaajien päiden yli.

- 9.2 Muita pelaajia tai heidän mailojaan tai vaatetustaan ei tule koskea, käsitellä tai häiritä.

- 9.3 Muita pelaajia ei tule uhata tai häiritä.

- 9.4 Palloa ei tule pelata mailan takaosalla.

Pakollinen sääntökokeilu:

- 9.5 **Olkapään tason yläpuolella olevaa palloa ei tule pelata millään mailan osalla. Puolustaja saa pysäyttää tai ohjata sivuun maalia kohti kulkevan pallon miltä tahansa korkeudelta.**

Mikäli puolustaja yrittää pysäyttää tai ohjata sivuun maalilaukauksen, joka on tosiasiallisesti menossa maalin ohi, tulee olkapään tason yläpuolella olevan mailan käytöstä määrätä rangaistuskulmalyönti rangaistusvippauksen sijaan. Mikäli sääntöjen muuten sallima pysäytys tai ohjaus johtaa vaaralliseen peliin, tulee määrätä rangaistuskulmalyönti. Mikäli pysäyttämisen tai ohjaamisen sijaan puolustaja lyö olkapään tason yläpuolella olevaa palloa, tulee määrätä rangaistusvippaus.

- 9.6 Palloa ei tule pelata tavalla, joka aiheuttaa vaaraa tai johtaa vaaralliseen peliin.

Pallon katsotaan olevan vaarallinen silloin, kun se pakottaa pelaajat väistämislisliikkeeseen.

Rangaistus määrätään suoritettavaksi siitä kohtaa, missä vaarallinen tilanne ilmeni.

- 9.7 Palloa ei tule kohottaa tahallisesti muissa lyönneissä kuin maalilaukauksissa.
- Kohonnut lyönti tulee arvioida yksinomaan tahallisuuden perusteella.*
- Pallon tahaton kohottaminen lyönneissä (myös vapaalyönneissä) ei ole rike missään pelikentän kohdassa, jos se ei aiheuta vaaraa.*
- Pallon kohottaminen vastustajan maassa olevan mailan tai vartalon yli on sallittua (myös maaliringissä), jos se ei aiheuta vaaraa.*
- Pallon kohottaminen vipaamalla tai "lapio-otteella" on sallittua, jos se ei aiheuta vaaraa. Korkeintaan 5 metrin etäisyydellä olevaa vastustajaa kohti kohotettu pallo katsotaan vaaralliseksi.*
- 9.8 Pelaajan ei tule lähestyä 5 metriä lähemmäksi vastustajaa, joka vastaanottaa ilmasta putoavaa palloa, kunnes pallo on vastustajan hallussa ja se on maassa.
- Pallon alkuperäisellä vastaanottajalla on oikeus palloon. Mikäli ei muuten ole selvää, kuka pelaajista on alkuperäinen vastaanottaja, tulee pallon kohottaneen joukkueen pelaajan väistyä.*
- 9.9 Kenttäpelaajan ei tule pysäyttää, potkaista, kuljettaa, nostaa, heittää tai kantaa palloa millään vartalonsa osalla.
- Pallon osuminen kenttäpelaajan jalkaan, käteen tai vartaloon ei ole rike, mikäli kyseinen pelaaja tai hänen joukkueensa ei hyödy siitä.*
- Pallon osuminen mailaa pitelevään käteen ei ole rike, mikäli pallo olisi ilman kättä osunut mailaan.*
- 9.10 Vastustajaa, joka yrittää pelata palloa, ei tule estää (obstruktio).
- Pelaajan katsotaan estävän, jos hän*
- peruuttaa vastustajaa päin*
 - fyysisesti häiritsee vastustajaa tai hänen mailaansa*
 - suojaa palloa riistolta mailallaan tai jollain vartalonsa osalla.*
- Palloa vastaanottava, paikoillaan oleva pelaaja saa olla mihin suuntaan tahansa.*
- Palloa hallussaan pitävä pelaaja saa liikkua pallon kanssa mihin suuntaan tahansa, paitsi vastustajaa päin.*
- Pelaaja, joka liikkuu tai asettuu vastustajan eteen tarkoituksenaan estää tätä pelaamasta tai yrittämästä pelata palloa, syyllistyy estämiseen (kyseessä on kolmannen osapuolen obstruktio). Sama sääntö pätee silloin, kun hyökkääjä liikkuu tai asettuu puolustajien (mukaan lukien maalivahti) eteen rangaistuskulmalyönnin aikana.*
- 9.11 Pallon riisto on sallittua vain sellaisesta asemasta, josta se voidaan suorittaa ilman fyysistä kontaktia palloa hallussaan pitävään pelaajaan.
- 9.12 Pelaajien ei tule tahallisesti mennä vastustajien maalin sisäpuolelle.
- 9.13 Vastustajaa ei tule pakottaa tahattomaan rikkeeseen.

Silloin, kun pallo selvästi ja tahallisesti pelataan vastustajan vartaloon tai jalkoihin, voidaan pelaajaa rangaista pakotetun rikkeen yrittämisestä. Vastustajan pakottamisesta obstruktion (tilannetta korostetaan usein juoksemalla vastustajaa päin tai heiluttamalla mailaa) tulee myös rangaista.

- 9.14 Mailan vaihtaminen rangaistuskulmalyönnin tai rangaistusvippauksen määräämisen ja sen päättymisen välillä ei ole sallittua, paitsi jos kyseinen maila ei enää täytä pelimailoista asetettuja määräytyksiä.
- 9.15 Pelaajien ei tule heittää mitään esinettä tai pelivarustetta kentälle tai palloa, toista pelaajaa, erotuomaria tai muuta henkilöä kohti.
- 9.16 Pelin viivyttäminen hyödyn saavuttamiseksi aikaa tuhlaamalla on kielletty.

10 Pelin kulku: maalivahdit

- 10.1 Maalivahdin ei tule ottaa osaa peliin puolustamansa kenttäpuoliskon ulkopuolella, paitsi suorittaessaan rangaistusvippausta.
- 10.2 Maalivahti saa, kun pallo on hänen puolustamassaan maaliringissä, ja kun hänellä on maila kädessään:
- käyttää mailaansa, suojarusteitaan tai mitä hyvänsä osaa vartalostaan pallon pysäyttämiseen
 - käyttää mailaansa, suojarusteitaan tai mitä hyvänsä osaa vartalostaan pallon ohjaamiseen mihin hyvänsä suuntaan, myös päätyrajan yli
 - käyttää mailaansa, potkukärkiään tai jalkatoppauksiaan pallon pelaamiseen.
- 10.3 Maalivahdin ei tule maata pallon päällä.
- 10.4 Pallon ollessa maalivahdin puolustaman ringin ulkopuolella maalivahti saa pelata palloa ainoastaan mailallaan.

11 Pelin kulku: erotuomarit

- 11.1 Kaksi erotuomaria valvovat ottelun kulkua, soveltavat pelisääntöjä käytäntöön ja määrittävät "reilun pelin" rajat.
- 11.2 Kumpikin erotuomari on ensisijaisesti vastuussa päätöksistä omalla kenttäpuoliskollaan koko ottelun ajan.
- 11.3 Kumpikin erotuomari on vastuussa oman kenttäpuoliskonsa ringin vapaalyönnistä, rangaistuskulmalyönnistä, rangaistusvippauksista sekä maaleista.
- 11.4 Erotuomarit pitävät kirjaa tehdyistä tai tuomituista maaleista sekä varoituksista, jäähyrangaistuksista ja ulosajoista.
- 11.5 Erotuomarit pitävät huolen siitä, että ottelu kestää sovitun ajan ja ilmoittavat pelijaksojen sekä yli normaalin peliajan kestäneen rangaistuskulmalyönnin päättymisestä.
- 11.6 Erotuomari puhaltaa pilliin:
- molempien pelijaksojen käynnistämiseksi ja lopettamiseksi
 - bullyn käynnistämiseksi
 - osoittaaksen rangaistuksen

- d. rangaistusvippauksen aloittamiseksi ja lopettamiseksi
- e. osoittaakseen maalin
- f. pelin käynnistämiseksi sen jälkeen, kun maali on tehty tai tuomittu
- g. pelin käynnistämiseksi rangaistusvippauksen jälkeen, kun maalia ei ole tehty tai tuomittu
- h. pelin keskeyttämiseksi maalivahdin vaihtoa varten
- i. pelin keskeyttämiseksi muun syyn vuoksi ja sen käynnistämiseksi tällaisen keskeytyksen jälkeen
- j. osoittaakseen, kun tarpeellista, että pallo on käynyt kokonaan kentän ulkopuolella.

11.7 Erotuomareiden tulee pidättäytyä valmentamisesta ottelun aikana.

11.8 Mikäli pallo osuu erotuomariin, kentällä luvatta olevaan henkilöön tai mihin hyvänsä irtaimeen esineeseen, peli jatkuu.

12 Rangaistukset

12.1 Hyötynäkökohta: peli keskeytetään ainoastaan silloin, kun pelaajan tai joukkueen etu kärsii vastustajan tekemästä sääntörikkeestä.

Mikäli rangaistuksen määräämisestä ei ole hyötyä joukkueelle, joka ei rikkonut sääntöjä, pelin tulee jatkua.

12.2 Vastustajalle määrätään vapaalyönti:

- a. kenen hyvänsä pelaajan rikkeestä neljännesviivojen välisellä alueella
- b. hyökkääjän rikkeestä vastustajan puolustamalla päätyneljänneksellä
- c. puolustajan tahattomasta rikkeestä hänen puolustamallaan päätyneljänneksellä, mutta ringin ulkopuolella.

12.3 Rangaistuskulmalyönti määrätään:

- a. puolustajan ringissä tekemästä rikkeestä, joka ei estä todennäköistä maalin tekemistä
- b. puolustajan ringissä tekemästä tahallisesta rikkeestä, joka ei kohdistu palloa hallussaan pitävään pelaajaan tai sellaiseen pelaajaan, jolla olisi mahdollisuus pelata palloa
- c. puolustajan tahallisesta rikkeestä hänen puolustamallaan päätyneljänneksellä, mutta ringin ulkopuolella
- d. puolustajan tahallisesti pelatessa pallon oman päätyrajansa yli

Maalivahdin on sallittua ohjata pallo mihin hyvänsä suuntaan, myös päätyrajan yli, mailallaan, suojarusteillaan tai millä hyvänsä vartalonsa osalla.

- e. pallon jäädessä kiinni pelaajan vaatteisiin tai varusteisiin hänen puolustamassaan ringissä.

12.4 Rangaistusvippaus määrätään:

- a. puolustajan ringissä tekemästä rikkeestä, joka estää todennäköisen maalin tekemisen

- b. puolustajan ringissä tekemästä tahallisesta rikkeestä, joka kohdistuu palloa hallussaan pitävään pelaajaan tai sellaiseen pelaajaan, jolla olisi mahdollisuus pelata palloa
- c. puolustajien jatkuvista varaslähdöistä rangaistuskulmalyönneissä.

12.5 Mikäli tapahtuu toinen rike tai joku pelaaja käyttäytyy epäurheilijamaisesti ennen kuin määrätyn rangaistuksen suoritus on aloitettu,

- a. vapaalyönnin paikkaa voidaan siirtää 10 metriä eteenpäin

Hyökkääjien vapaalyöntiä ei voida siirtää ringin sisään.

- b. voidaan määrätä ankarampi rangaistus
- c. voidaan määrätä henkilökohtainen rangaistus
- d. rangaistus voidaan perua, mikäli uutena rikkojana oli pelaaja joukkueesta, jonka hyväksi alkuperäinen rangaistus määrättiin.

13 Rangaistusten suorittamisohjeet

13.1 Vapaalyönnin paikka:

- a. vapaalyönti suoritetaan lähellä rikkomuspaikkaa

"Lähellä" tarkoittaa pelietäisyydellä rikkomuspaikasta siten, että merkittävää hyötyä ei saavuteta.

*Päätyneljänneksellä, erityisesti ringin lähellä, suorituspaikan tulee olla **tarkemmin** rikkomuspaikan läheisyydessä.*

Hyvin lähellä ringin rajaa hyökkäävälle joukkueelle määrätty vapaalyönti tulee suorittaa siten, että pallo irtoaa mailasta ennen kuin se ylittää ringin rajan.

- b. vapaalyönnin, joka on määrätty puolustuksen hyväksi ringin ulkopuolella, enintään 15 metrin päässä päätyrajasta, saa siirtää suoritettavaksi paikasta enintään 15 metrin etäisyydellä päätyrajasta, kohtisuorassa linjassa rikkomuspaikan kanssa
- c. vapaalyönnin, joka on määrätty puolustuksen hyväksi ringissä, saa suorittaa mistä hyvänsä ringin sisältä tai paikasta enintään 15 metrin etäisyydellä päätyrajasta, kohtisuorassa linjassa rikkomuspaikan kanssa.

13.2 Suorittamisohjeet vapaalyönnille, aloituslyönnille sekä sivuraja-, maali- ja kulmalyönnille:

- a. pallon tulee olla liikkumatta paikallaan
- b. pallo vipataan tai lyödään ja sen tulee liikkua ainakin metrin verran ennen kuin toinen vapaalyönnin suorittaneen joukkueen pelaaja saa pelata sitä

Suoritus, jossa palloa "vedetään" maata pitkin ennen sen irtoamista mailasta ("drag"), ei saa olla sellainen, joka voidaan tulkita kaksoiskosketukseksi.

- c. palloa ei saa kohottaa tahallisesti
- d. pelattuaan palloa vapaalyönnin suorittajan ei tule pelata palloa uudelleen eikä tulla pelietäisyydelle siitä, kunnes toinen pelaaja on pelannut palloa
- e. vastustajien tulee olla vähintään 5 metrin päässä pallosta

Vapaalyönnin suoritusta ei tarvitse viivästyttää, vaikka vastustaja seisoisikin 5 metriä lähempänä palloa, mikäli hän ei vaikuta peliin.

- f. hyökkäyksen hyväksi, enintään 5 metrin etäisyydellä ringin rajasta, määrättyssä vapaalyönnissä tulee kaikkien pelaajien vapaalyönnin suorittajaa lukuunottamatta olla vähintään 5 metrin päässä pallosta.

13.3 Rangaistuskulmalyönnin ("lyhyt kulma") suorittaminen:

- a. pallo asetetaan päätyrajalle, ringin sisäpuolelle, vähintään 10 metrin etäisyydelle maalitolpasta. Hyökkäävä joukkue saa valita, kummalta puolelta maalia rangaistuskulmalyönti suoritetaan.
- b. hyökkääjä vippaa tai lyö pallon kohottamatta sitä tahallisesti
- c. rangaistuskulmalyönnin suorittajalla on ainakin yhden jalan oltava kentän ulkopuolella
- d. muiden hyökkääjien tulee olla kentällä ja ringin ulkopuolella siten, etteivät mailat, kädet eivätkä jalat koske kentän pintaa ringin sisäpuolella
- e. sekä puolustajien että hyökkääjien tulee olla vähintään 5 metrin päässä pallosta
- f. enintään viisi puolustajaa, maalivahti mukaan luettuna, asettuvat päätyrajan taakse siten, etteivät mailat, kädet eivätkä jalat koske kentän pintaa päätyrajan sisäpuolella
- g. muut puolustajat ovat keskiviivan toisella puolella
- h. kunnes palloa on pelattu, ei yksikään hyökkääjä, paitsi rangaistuskulmalyönnin suorittaja, saa astua rinkiin, eikä yksikään puolustaja saa ylittää päätyrajaa tai keskiviivaa
- i. pelattuaan palloa ei rangaistuskulmalyönnin suorittajan tule uudelleen pelata palloa tai tulla pelietäisyydelle siitä, kunnes toinen pelaaja on pelannut palloa

Pakollinen sääntökokeilu:

- j. yhtään laukausta maalia kohti ei tule tehdä, ennen kuin pallo on käynyt ringin ulkopuolella**
- k. jos ensimmäinen maalilaukaus on lyönti (eikä esim. vippaus), tulee pallon ylittää maaliviiva enintään 460 mm (maalin takalaudan korkeus) korkeudella, tai pallon lentoradan ennen minkäänlaista ohjausta tulee olla sellainen, että pallo ylittäisi maaliviivan enintään mainitulla korkeudella

Tämä vaatimus on voimassa myös silloin, kun pallo on koskenut puolustajan mailaa tai vartaloa ennen ensimmäistä maalilaukausta.

Mikäli ensimmäinen maalilaukaus on lyönti ja pallo on, tai tulee olemaan, liian korkealla sen ylittäessä maaliviivan, tulee tästä seurata rangaistus, vaikka pallo myöhemmin ohjautuisikin toisen pelaajan mailan tai vartalon kautta.

Pallo saa käydä 460 mm korkeammalla ennen maaliviivan ylitystä, kunhan se ei aiheuta vaaraa ja kunhan se laskeutuisi itsekseen sallitulle korkeudelle ennen maaliviivaa.

Pallon "lakaisu" (suoritus, jossa mailaa liikutetaan pitkä matka ennen kuin se osuu palloon) tulkitaan lyönniksi.

- l. toisessa ja myöhemmissä lyönneissä sekä vippauksissa ja ohjauksissa maalia kohti pallo saa nousta kuinka korkealle hyvänsä, kunhan se ei aiheuta vaaraa

Uusi rangaistuskulmalyönti tulee määrätä tilanteessa, jossa pallo osuu enintään 5 metrin päässä laukaisupaikasta ollutta puolustajaa polven alapuolelle.

Mikäli pallo osuu enintään 5 metrin päässä laukaisupaikasta ollutta, pystyasentoista puolustajaa polven yläpuolelle, tulkitaan laukaus vaaralliseksi ja puolustuksen hyväksi tulee määrätä vapaalyönti.

m. rangaistuskulmalyöntiä suorittava hyökkääjä ei voi suoraan tehdä maalia

Toisen hyökkääjän on pelattava palloa ringin sisällä ennen kuin maalin voi tehdä.

n. jos pallo käy yli 5 metrin päässä ringistä, eivät rangaistuskulmalyönnin säännöt ole enää voimassa.

13.4

pelijakson päättyessä peliä jatketaan rangaistuskulmalyönnin sekä siitä seuraavien rangaistuskulmalyöntien tai rangaistusvippausten suorittamiseksi loppuun. Tältä kannalta rangaistuskulmalyönnin katsotaan päättyneen, kun

a. on tehty maali

b. hyökkääjä tekee virheen

c. pallo käy yli 5 metrin päässä ringin rajasta sen ulkopuolella

d. pallo käy ringin ulkopuolella toisen kerran

e. pallo ylittää päätyrajan ja tilanteesta ei määrätä uutta rangaistuskulmalyöntiä

f. puolustaja tekee virheen, josta ei määrätä uutta rangaistuskulmalyöntiä

g. rangaistusvippaus määrätään

Mikäli rangaistuskulmalyönnin suoritus keskeytetään loukkaantumisen tai muun syyn vuoksi eikä tilanteesta ole määrätty uutta rangaistusta, tulee rangaistuskulmalyönti suorittaa uudelleen.

13.5

Rangaistusvippauksen suorittaminen:

a. ajanotto pysäytetään, kun rangaistusvippaus määrätään

b. kaikkien kentällä olevien pelaajien rangaistusvippauksen suorittajaa ja puolustavaa maalivahtia lukuunottamatta tulee seistä lähimmän neljännesviivan toisella puolella, eivätkä he saa vaikuttaa tilanteeseen

c. rangaistusvippausta suorittavan pelaajan tulee seistä pallon takana ja pelietäisyydellä siitä ennen suorituksen aloitusta

d. puolustavan maalivahdin tulee seistä molemmat jalat maaliviivalla, eikä hän saa jättää maaliviivaa tai liikuttaa kumpaakaan jalkaansa ennen kuin palloa on pelattu

e. puolustavan maalivahdin tulee käyttää kypärää

f. kun rangaistusvippausta suorittava pelaaja ja puolustava maalivahti ovat asettuneet paikoilleen, erotuomari puhaltaa pilliin

g. pelaaja ei saa suorittaa rangaistusvippausta ennen kuin erotuomari on puhaltanut pilliin

Rangaistusvippauksen viivyttäminen sekä sitä suorittavan pelaajan että puolustavan maalivahdin osalta on kielletty.

- h. rangaistusvippausta suorittava pelaaja ei saa tehdä valelaukausta
- i. rangaistusvippausta suorittavan pelaajan tulee vipata pallo ja hän saa kohottaa sen mihin korkeuteen hyvänsä

”Vetävän” liikkeen (“drag”) käyttäminen rangaistuslaukauksessa on kielletty.

- j. rangaistusvippausta suorittava pelaaja saa koskea palloon vain kerran eikä hän sen jälkeen saa lähestyä palloa eikä maalivahtia.

13.6 Rangaistusvippaus on päättynyt, kun:

- a. on tehty tai tuomittu maali
- b. pallo pysähtyy ringiin, se jää maalivahdin suojuksiin, maalivahti ottaa sen kiinni tai se kulkeutuu ulos ringistä.

13.7 Rangaistusvippauksen aikana tapahtuneista rikkeistä määrätään:

- a. mikäli rikkojana on rangaistusvippauksen suorittaja: vapaalyönti puolustuksen hyväksi
- b. mikäli maalivahti estää maalin, mutta on jättänyt maaliviivan tai liikuttanut jalkaansa ennen kuin palloa on pelattu: uusi rangaistusvippaus

Ensimmäisestä tällaisesta rikkeestä tulee maalivahtia varoittaa (vihreä kortti). Seuraavista vastaavista rikkeistä tulee seurata jäähyrangaistus (keltainen kortti).

- c. mikäli maalivahti estää maalin millä hyvänsä muulla rikkeellä: maali tuomitaan
- d. mikäli maalivahti tekee rikkeen, joka ei estä maalia: uusi rangaistusvippaus
- e. mikäli muu pelaaja kummasta joukkueesta hyvänsä tekee rikkeen: uusi rangaistusvippaus.

14 Henkilökohtaiset rangaistukset

14.1 Rikkeestä riippumatta pelaaja(a) voidaan:

- a. puhutella (erotuomarin sanallinen puhuttelu)
- b. varoittaa (vihreä kortti)
- c. määrätä kärsimään vähintään 5 peliminuuttia kestäväää jäähyrangaistusta (keltainen kortti)
- d. ajaa koko ottelun loppuajaksi ulos (punainen kortti).

Henkilökohtainen rangaistus voidaan määrätä asianmukaisen pelirangaistuksen lisäksi.

14.2 Jäähyrangaistusta kärsivän pelaajan tulee pysytellä osoitetussa paikassa, kunnes rangaistuksen määrännyt erotuomari antaa hänelle luvan jatkaa pelaamista.

14.3 Jäähyrangaistusta kärsivä pelaaja saa liittyä joukkueensa seuraan puoliaikatauolla, jonka jälkeen hänen tulee palata osoitetulle paikalle kärsimään rangaistuksensa loppuun.

14.4 Jäähyrangaistuksen kestoa voidaan pidentää suunnitellusta, mikäli pelaaja käyttäytyy epäurheilijamaisesti jäähyrangaistuksensa aikana.

14.5 Ulosajettu pelaaja ei saa jäädä pelialueelle eikä sen ympäristöön.

EROTUOMARITOIMINTA

1 Päämäärät

- 1.1 Erotuomarina toimiminen maahockeyssa on haastava, mutta samalla palkitseva tapa osallistua lajin harrastamiseen.
- 1.2 Erotuomarit vaikuttavat myönteisesti lajiin:
 - a. nostamalla pelin tasoa varmistamalla, että pelaajat noudattavat sääntöjä
 - b. varmistamalla, että ottelut pelataan oikeassa hengessä
 - c. tekemällä pelistä nautittavampaa pelaajille, katsojille ja muille.
- 1.3 Näihin päämääriin erotuomari pääsee olemalla:
 - a. johdonmukainen; pelaajien kunnioitus pystytään säilyttämään johdonmukaisella toiminnalla
 - b. tasapuolinen; ratkaisut tulee tehdä oikeudenmukaisesti ja vilpittömin mielin
 - c. hyvin valmistautunut; perusteellinen valmistautuminen jokaiseen otteluun on tärkeää riippumatta siitä, kuinka kauan on toiminut erotuomarin tehtävissä
 - d. keskittynyt; tarkkaavaisuuden tulee säilyä läpi koko ottelun, eikä mikään saa viedä huomiota pois pelikentän tapahtumista
 - e. helposti lähestyttävä; on tärkeää pystyä yhdistämään perusteellinen sääntöjen tuntemus hyvään yhteisymmärrykseen pelaajien kanssa
 - f. kehittyvä; erotuomarin tulee pyrkiä kehittymään jokaisen ottelun myötä
 - g. luonnollinen; on tärkeää olla oma itsensä kaikissa tilanteissa, eikä matkia ketään toista henkilöä.
- 1.4 Erotuomarin tulee:
 - a. omata perusteellinen sääntöjen tuntemus, mutta muistaa samalla, että sääntöjen hengen ja terveen järjen tulee ensisijaisesti ohjata ratkaisuja
 - b. tukea ja rohkaista pelaajia taidokkaaseen peliin, puuttua oikea-aikaisesti ja päättäväisesti rikkeisiin sekä määrätä asianmukaiset rangaistukset
 - c. säilyttää pelin hallinta koko ottelun ajan
 - d. käyttää kaikkia käytettävissään olevia välineitä pelin pitämiseksi hallinnassa
 - e. soveltaa hyötynäkökohtaa niin paljon kuin mahdollista katkottoman pelin ylläpitämiseksi kuitenkin huolehtien, että peli pysyy hallinnassa.

2 Sääntöjen soveltaminen käytäntöön

- 2.1 Taidokkaan pelin tukeminen ja rikkeistä rankaiseminen:
 - a. rikkeen vakavuus tulee huomioida ja vakaviin rikkeisiin, kuten vaaralliseen tai rajuun peliin, tulee tarttua tiukalla otteella jo ottelun alkuvaiheessa

- b. tahallisista rikkeistä tulee rangaista tiukasti
- c. erotuomarin tulee osoittaa pelaajille, että jos he pyrkivät yhteistoimintaan, tullaan taidokasta peliä tukemaan ja peli keskeytetään vain sen ollessa oleellista pelin asiallisen kulun kannalta.

2.2 Hyötynäkökohta:

- a. ei ole välttämätöntä rangaista jokaisesta rikkeestä, jos rikkoja ei hyödy rikkeestään; tarpeettomat katkot aiheuttavat turhaa pelin viivästymistä sekä ärsyyntymistä
- b. kun sääntöjä on rikottu, tulee erotuomarin soveltaa hyötynäkökohtaa, mikäli tämä on tilanteessa ankarin rangaistus
- c. kun on päätetty soveltaa hyötynäkökohtaa, ei tule antaa uutta mahdollisuutta määräämällä rangaistusta alkuperäisestä rikkeestä
- d. on tärkeää ennakoida ottelun kulkua, yrittää nähdä, mihin kukin pelitilanne on johtamassa sekä ottaa huomioon pelin mahdolliset käännteet.

2.3 Pelin hallinta:

- a. ratkaisut tulee tehdä oikea-aikaisesti, päättäväisesti, selkeästi ja johdonmukaisesti
- b. määrätietoinen puuttuminen rikkeisiin aikaisessa vaiheessa yleensä ehkäisee myöhempiä vastaavia rikkeitä
- c. pelaajien ei ole hyväksyttävää solvata vastustajiaan, erotuomareita tai ottelun toimitsijoita sanallisesti, eleillään tai asenteellaan. Erotuomarien tulee puuttua tällaiseen käytökseen tiukalla otteella ja tilanteen vakavuudesta riippuen puhutella tai varoittaa (vihreä kortti) pelaajaa tai määrätä hänet jäähylle (keltainen kortti) tai ajaa hänet ulos ottelun loppuajaksi (punainen kortti). Kaikkia näitä toimenpiteitä voidaan käyttää yksinään tai muun rangaistuksen lisäksi.
- d. pelaajia voidaan puhutella lähietäisyydellä ajanottoa pysäyttämättä
- e. joissakin tapauksissa pelaaja voi saada kaksi vihreää tai kaksi keltaista korttia eri rikkeistä saman ottelun aikana. Jos pelaaja toistaa rikkeen, josta hän on aikaisemmassa tilanteessa saanut kortin, ei samaa korttia tule käyttää uudelleen, vaan tilanteesta tulee seurata ankarampi rangaistus
- f. kun annetaan toinen keltainen kortti, tulee jäähyrangaistuksen olla huomattavasti ensimmäistä jäähyrangaistusta pidempi
- g. vakavasta ja/tai väkivaltaisuutta osoittavasta rikkeestä määrätyn jäähyrangaistuksen tulee erota selvästi kestoiltaan pienemmästä rikkeestä määrätystä jäähyrangaistuksesta
- h. punainen kortti tulee näyttää välittömästi sellaisessa tilanteessa, jossa pelaaja tahallisesti ja vakavalla tavalla kohtelee huonosti (häiritsee?, käyttäytyy sopimattomasti?) toista pelaajaa.

2.4 Rangaistukset:

- a. erotuomarilla on käytettävissään laaja kirjo rangaistuksia
- b. kahta eri rangaistusta voidaan käyttää yhtäaikaaisesti vakaviin tai toistuviin rikkeisiin puuttuttaessa.

3 Erotuomaritaidot

3.1 Erotuomarille tärkeimmät taitoalueet ovat:

- a. otteluun valmistautuminen
- b. yhteistyö
- c. liikkuminen ja sijoittuminen
- d. pillin käyttö
- e. käsimerkkien käyttö.

3.2 Otteluun valmistautuminen:

- a. erotuomarin tulee valmistautua perusteellisesti jokaiseen otteluun saapumalla kentälle hyvissä ajoin
- b. ennen ottelun alkua tulee molempien erotuomareiden tarkastaa kentän merkinnät ja maalit ja niiden verkot sekä varmistaa peli- ja kenttävälineiden vaarattomuus
- c. erotuomarin vaatetuksen tulee olla väreiltään samankaltainen kuin toisen erotuomarin vaatetus, mutta erilainen kuin molempien joukkueiden peliasut
- d. vaatetuksen tulee olla olosuhteisiin sopiva
- e. jalkineiden tulee olla olosuhteisiin sopivat ja niiden tulee tukea liikkumista
- f. erotuomarin varusteisiin kuuluvat voimassa oleva sääntökirja, kovaääninen ja ääneltään erottuva pilli, sekuntikello sekä pelitapahtumien kirjaamiseen tarvittavat välineet.

3.3 Yhteistyö:

- a. hyvä yhteistyö ottelun erotuomareiden välillä on ensiarvoisen tärkeää
- b. ennen ottelua erotuomareiden tulee keskustella ja sopia, kuinka he toimivat yhdessä toisiaan tukeakseen. Ottelun aikana erotuomareiden tulee kommunikoida keskenään katseiden välityksellä.
- c. erotuomareiden tulee ottaa vastuuta ja olla valmiita auttamaan tilanteissa, joissa toinen erotuomari on kadottanut näköyhteyden peliin tai hänellä on vaikeuksia nähdä tiettyjä kentän osia. Mikäli tarpeellista, ja erotuomarin liikkuvuuden kannalta mahdollista, tulee erotuomarin olla valmis siirtymään niin pitkälle toisen erotuomarin kenttäpuoliskolle kuin tilanne vaatii. Näin pelaajat voivat olla varmoja siitä, että tehdyt ratkaisut ovat oikeita.
- d. molempien erotuomareiden tulee pitää kirjaa tehdyistä maaleista ja annetuista korteista. Ottelun jälkeen erotuomareiden tulee varmistaa, että **pöytäkirjaan on kirjattu oikeat tapahtumat.**

3.4 Liikkuminen ja sijoittuminen:

- a. erotuomarilla tulee olla hyvä liikkuvuus, jonka avulla hän pystyy olemaan hyvin sijoittautuneena koko ottelun ajan
- b. paikallaan pysyttelevä erotuomari ei kykene seuraamaan peliä riittävästi pystyäkseen jatkuvasti tekemään oikeita ratkaisuja
- c. hyväkuntoinen, liikkuva ja hyvin sijoittunut erotuomari pystyy keskittymään pelin kulkuun ja tarpeellisiin ratkaisuihin paremmin

- d. kumpikin erotuomari toimii pääasiallisesti yhdellä kenttäpuoliskolla siten, että keskiviiva on hänen vasemmalla puolellaan
- e. yleisesti ottaen on erotuomarille sopivin paikka hyökkäyksen edellä ja sen oikealla puolella
- f. pelin ollessa keskiviivan ja neljännesviivan välissä tulee erotuomarin olla oman sivurajansa läheisyydessä
- g. pelin ollessa päätyneljänneksellä tai ringissä tulee erotuomarin siirtyä sisemmäksi kentälle ja, tarpeen vaatiessa, rinkiin huomatakseen tärkeit rikkeet sekä pystyäköseen määrittämään, ovatko maalilaukaukset sääntöjen mukaisia
- h. rangaistuskulmalyöntien aikana sekä tilanteissa, joissa pallo on pelattu kentän ulkopuolelle, erotuomarin tulee sijoittua siten, että hän näkee selkeästi kaiken, mitä saattaa tapahtua
- i. rangaistusvippauksien aikana erotuomarin tulee sijoittua suorittavan pelaajan taakse ja hänen oikealle puolelleen
- j. erotuomarin sijoittuminen ei saa häiritä pelin kulkua
- k. erotuomarin tulee koko ajan olla kasvot pelaajiin päin.

3.5 Pillin käyttö:

- a. pilli on erotuomarin ensisijainen kommunikointiväline pelaajien, toisen erotuomarin sekä muiden otteluun liittyvien henkilöiden suuntaan
- b. pilliin puhalluksen tulee olla määrätietoinen ja riittävän kovaääninen, jotta kaikki osapuolet kuulevat sen. Tämä ei tarkoita, että kaikkien puhallusten tulisi olla pitkiä ja kovaäänisiä.
- c. pilliin puhalluksen sävyä ja kestoa tulee vaihdella tilanteen mukaan, jolloin pelaajille välittyy tieto rikkeiden vakavuudesta.

3.6 Käsimerkkien käyttäminen:

- a. käsimerkkien tulee olla selkeitä ja niitä tulee näyttää tarpeeksi pitkään, jotta kaikki pelaajat sekä toinen erotuomari ehtivät huomioida tuomion
- b. ainoastaan virallisesti määritellyt käsimerkkejä tulee käyttää
- c. on suotavaa, että erotuomari on paikallaan käsimerkkiä näyttäessään
- d. suuntaa osoittavia käsimerkkejä ei tule näyttää vartalon poikki
- e. erotuomarin ei tule katsoa pois päin tehdessään ratkaisuja tai näyttäessään käsimerkkejä; tämä voi johtaa keskittymisen herpaantumiseen tai siihen, että tilannetta seuraavat rikkeet jäävät huomaamatta. Katseen kääntäminen voi myös viestiä itseluottamuksen puutteesta.

4 Erotuomarin käsimerkit

4.1 Ajanotto:

- a. ajanoton käynnistys: käänny toista erotuomaria kohti yksi käsivarsi ojennettuna suoraan ylöspäin

- b. ajanoton pysäytys: käänny toista erotuomaria kohti ja risti ojennetut käsivarret ranteiden kohdalta pääsi yläpuolella
- c. kaksi minuuttia peliaikaa jäljellä: nosta molemmat kädet suoraan ylöspäin etusormet pystyssä
- d. yksi minuutti peliaikaa jäljellä: nosta yksi käsi suoraan ylöspäin etusormi pystyssä.

Kun peliaikaan liittyvä käsimerkki on huomioitu, ei tarkempaa aikamerkkiä tarvitse käyttää.

4.2 Bully: nosta kädet vartalon eteen, kämmenet toisiaan päin, ja liikuta niitä vuorotellen ylös ja alas.

4.3 Pallo kentän ulkopuolella:

- a. sivurajan yli (sivurajalyönti): osoita suunta vaakasuoraan nostetulla käsivarrella
- b. päätyrajan yli hyökkääjän toimesta (maalilyönti): käänny kentän keskustaa kohti ja ojenna kummatkin käsivarret vaakasuorina sivuille
- c. päätyrajan yli puolustajan toimesta tahattomasti (kulmalyönti): osoita yhdellä käsivarrella pallon ulosmenokohtaa lähimpänä olevaa kulmalippua.

4.4 Maalin hyväksyminen: osoita vaakasuorilla käsivarsilla kentän keskipistettä kohti.

4.5 Pelitilanteet:

Pelitilanteissa tehtyihin rikkeisiin liittyviä käsimerkkejä tulee käyttää silloin, kun rangaistuksen syystä on epäselvyyttä.

- a. vaarallinen peli: aseta kyynärvarsi kulmittain rintakehän yli
- b. sopimaton käytös ja/tai kiivastuminen: pysäytä peli ja tee rauhoittava liike nostamalla molemmat kädet vartalon eteen kämmenpuolet alaspäin ja liikuttamalla niitä hitaasti ylös ja alas
- c. jalkavirhe: nosta hieman jalkaa ja kosketa sitä kädellä
- d. kohotettu pallo: nosta kämmenet vaakasuoraan vartalon eteen, kämmenpuolet toisiaan kohti, ja noin 150 mm etäisyydellä toisistaan
- e. estäminen (obstruktio): risti kyynärvarret rintakehän edessä
- f. kolmannen osapuolen obstruktio: vuorotellen risti ja avaa kyynärvarret rintakehän edessä
- g. mailalla estäminen: nosta käsivarsi vartalon eteen, osoittamaan alaspäin vaakasuoran ja pystysuoran puoliväliin; kosketa kyynärvartta toisella kädellä
- h. 5 metrin etäisyys: nosta käsivarsi suoraan ylöspäin, avoimen kämmenen kaikki sormet ojennettuina.

4.6 Rangaistukset:

- a. hyötynäkökohta: osoita yläviistoon nostetulla käsivarrella siihen suuntaan, johon hyödyn saava joukkue on pelaamassa
- b. vapaalyönti: osoita suunta vaakasuoraan nostetulla käsivarrella

- c. vapaalyönnin paikan siirtäminen 10 metriä eteenpäin: nosta käsivarsi suoraan ylöspäin käsi nyrkissä
- d. rangaistuskulmalyönti: osoita molemmilla käsivarsilla vaakasuoraan maalia kohti
- e. rangaistusvippaus: osoita yhdellä käsivarrella rangaistuspistettä ja toisella suoraan ylös. Tällä merkillä osoitetaan myös ajanoton pysäyttäminen.