



LEIJONALIIGAN SARJATOIMINTA JA OTTELUN JÄRJESTÄMISOHJEET

SARJA: Leijonaliiga, ei tasosarjoja.

Leijonaliigan sarjatoiminnan erityispiirteet:

- Pelit pelataan mahdollisimman lähellä omaa hallia ja paikkakuntaa aluerajoista riippumatta
- Tarjolla on vain yksi sarjataso
- Pelit pelataan pienellä (puolikkaalla) kentällä 4 vastaan 4 juniorisääntöjen mukaisesti
- Tuomareilla sama ohjeistus kuin Patajunnuliigassa
- Järjestävä seura eli kotijoukkue huolehtii tuomareista ja toimitsijoista (kellon käyttäjä ja pöytäkirjanpitäjät)
- Finaalipelejä ei järjestetä
- Pelaajilla ei edustus oikeuksia
- Peleistä ei kerätä tuloksia sarjakauden aikana ja sarjataulukoita ei julkaista
- Pelikohtaista tilastointia ei tehdä palvelusivuille
- Jokaisesta pelistä tehdään Leijonaliigan pöytäkirja. HUOM! Pöytäkirjan tarkoitus on että pystytään todentamaan pelissä pelanneet pelaajat
- Otteluaika on 25-35min ja vaihdon pituus 90-120s
- Otteluiden siirrot: Ottelun saa siirtää +- yksi päivä ilman siirtohakemusta, mutta jos ottelu siirtyy enemmän kuin yhdellä päivällä niin pitää tehdä siirtohakemus Jaakko Välimaan kautta, joka hoitaa otteluille uuden peliajan ja tekee tarvittaessa siirtohakemuksen. Vastustajaa pitää aina infota, kun ollaan siirtämässä peliä.

Vaadittavat pelipassit pelaajille 2017-2018:

- Junioripelipassi vakuutuksella tai ilman
 - Vakuutuksella 15€
 - Ilman vakuutusta 9€

Toimihenkilöiden pelipassit:

- Seura hankkii pelipassit toimihenkilöille
 - Toimihenkilön on oltava seuran jäsen

LEIJONA-LIIGAOTTELUIDEN JÄRJESTÄMISOHJEET

1. Pelialue ja laidat

1.1. Pelialue

Kaikki alueen järjestämät ottelut pelataan puolikkaalla osalla jääkiekkokaukalosta.

1.2. Välilaita

Välilaita on jokin helposti siirreltävä ja koottava laitarakennelma. Esimerkiksi: vähintään 5 ja enintään 60-80 cm korkea ja enintään 10 cm leveä. Muodostaa yhtenäisen esteen laidasta laitaan päätyelementit mukaan luettuna.

2. Pelin järjestäminen

2.1. Pelaajien lukumäärä

Ottelut pelataan 4 vastaan 4.

2.2. Toimitseminen

Pelin ohjaajina toimii vähintään kotijoukkueen järjestämä seuratuomari tai joukkueen ohjaaja, mutta mieluummin yksi ohjaaja kummastakin joukkueesta. Ohjaajien on käytettävä kypärää. Kotijoukkue järjestää vaihtojen ajanottajan ja pöytäkirjan pitäjän.

Ottelusta tehdään pöytäkirja. Vain maaleista pidetään lukua. Ottelun lopputulosta ei kirjata tulospalveluun sarjakauden aikana, vaan se kirjataan sarjan päätyttyä alueen tiedottamalla tavalla.

2.3. Pelin käynnistäminen

Peli käynnistetään pelialueen oletetusta keskipisteestä pelin ja erän aluksi sekä maalin ja vaihtomerkin jälkeen. Maalivahdin sulkiessa kiekon, pelinohjaaja määrää hyökkäävän joukkueen riittävän pitkälle etäisyydelle puolustavan joukkueen maalista, jotta puolustava joukkue voi käynnistää pelin.

2.4. Ottelun kesto, viisikon peliaika

Kokonaispeliaika määritellään aluekohtaisesti niin, että se sopii kotijoukkueen otteluvuoroon sekä alueella toteutettavaan sarjajärjestelmään. Peliaika voi olla esim. 25 – 50 minuuttia. Vaihtojen pituus on 90-120 sekuntia juoksevaa aikaa. Pelikello pysäytetään vaihtojen ajaksi.

2.5. Vaihdoista ilmoittaminen

Ottelun ajanottaja katkaisee pelin lyhyellä ääni-merkillä, jolloin järjestyksessä seuraavat pelaajat kummastakin joukkueesta vaihtuvat peliin.

2.6. Rikkeen tekeminen ja rangaistukset

Kun pelaaja tekee rikkeen, vihelletään peli poikki ja kerrotaan rikkoneelle pelaajalle katkon syy ja poistetaan hänet ko. vaihdosta. Tilalle tulee seuraava vuorossa oleva pelaaja. Rikkinut pelaaja voi osallistua seuraavaan vaihtoonsa normaalisti. Jos joku pelaaja tekee pelin aikana toistuvasti rikkeitä hyödyntäen rangaistuksen puuttumista, tulee pelin ohjaajan poistaa pelaaja ottelun loppuajaksi.

Rikotulle pelaajalle annetaan kiekko takaisin haltuun ja hän saa jatkaa peliä. Jos rikottu pelaaja on läpiajossa, tulee hänelle antaa rangaistuslaukaus.

3. Tasapuolinen peluuttamispakko ottelussa

Kaikkia pöytäkirjaan merkittyjä pelaajia, myös maalivahteja on peluutettava ottelussa tasapuolisesti.