



## RANGAISTUSTEN SYYKOODIT AAKKOSJÄRJESTYKSESSÄ

- 52 EPÄURHEILIJAMAINEN KÄYTÖS
- 71 ESTÄMINEN
- 93 HUITOMINEN
- 54 HÄIRITSEVÄ VALMENTAMINEN
- 50 KIELTÄYTYMINEN LÄHTEMÄSTÄ RANGAISTUSPENKILTÄ
- 72 KIINNIPITÄMINEN
- 82 KORKEA JALKA
- 81 KORKEA MAILA
- 92 KOUKKAAMINEN
- 86 KÄDELLÄ TAI KÄSIVARRELLA PELAAMINEN
- 35 LIIAN KÄYRÄ MAILAN LAPA
- 42 LIIAN MONTA PELAAJAA KAUKALOSSA
- 49 LÄHTEMINEN RANGAISTUSPENKILTÄ ENNEN RANGAISTUKSEN PÄÄTTYMISTÄ
- 70 MAALINPAIKAN KORJAAMATTA JÄTTÄMINEN
- 85 MAASTA PELAAMINEN
- 31 MAILAN HAKEMINEN MUUALTA KUIN OMALTA VAIHTOALUEELTA
- 94 MAILAAN LYÖMINEN TAI POTKAISEMINEN
- 96 MAILAN NOSTAMINEN
- 95 MAILAN PAINAMINEN TAI SITOMINEN
- 97 MAILAN TAI VARUSTEEN HEITTÄMINEN
- 64 MAILAN TAI VARUSTEEN RIKKOMINEN
- 36 PELAAMINEN ILMAN MAILAA
- 39 PELAAMINEN LAITTOASTI VAHVISTETULLA TAI PIDENNETYLLÄ MAILALLA
- 38 PELAAMINEN VIALLISELLA TAI VAARALLISELLA MAILALLA
- 53 PELIN SABOTOIMINEN
- 62 PELIN VIIVYTTÄMINEN
- 47 PELIOIKEUDETTOAMAN PELAAJAN KÄYTTÄMINEN
- 51 PROTESTOIMINEN
- 87 PÄÄLLÄ PELAAMINEN
- 40 RIKE MAALINTEKOTILANTEESSA
- 37 RIKKOUTUNEEN TAI PUDONNEEN MAILAN JÄTTÄMINEN PELIKENTÄLLE
- 32 SÄÄNTÖJEN VASTAINEN VARUSTE TAI VAATETUS
- 83 TAKLAAMINEN, KAA TAMINEN TAI KAMPPAAMINEN
- 33 TARPEETON MAILAN TARKISTUSPYYNTÖ
- 65 TOISTUVA VÄÄRÄ PELITAPA
- 73 TYÖNTÄMINEN
- 67 VAARALLINEN PELI
- 91 VÄKIVALTAISUUS
- 61 VÄÄRÄ ETÄISYYS
- 41 VÄÄRÄ VAIHTO

### Ennen ottelun alkua täytettävä:

- 1) Pelaavat joukkueet (kotijoukkue kohtaan A, vierasjoukkue kohtaan B).
- 2) Molempien joukkueiden kokoonpanot numerjärjestyksessä (jokaisen pelaajan pelinumero, suku- ja etunimi).
- 3) Joukkueen kapteenin numeron vieren merkintä C
- 4) Maalivahdin numeron vieren merkintä MV.
- 5) B-E -junioritotteluissa mahdollisen Y-pelaajan numeron vieren merkintä Y (enintään 2).
- 6) Farnisopimuspelaajan numeron vieren merkintä F.
- 7) Toimihenkilöiden nimet merkitään sarakkeisiin TH1-5.
- 8) Yleistieto-osat (sarjataso ja lohko, päiväys, ottelun todellinen alkamisaika, erotuomareiden ja toimitsijoiden suku- ja etunimet, pelipaikkakunta ja -halli).
- 9) Kummankin joukkueen yhden toimihenkilön tai kapteenin allekirjoitus.

### Ottelun aikana:

- 1) Ottelun alkuvihellyksen jälkeen joukkueiden tyhjä peliajasarakkeet suljetaan Z-merkinnällä. Lisäyksiä ei voi enää tehdä.
- 2) Kotijoukkueen maalit merkitään joukkueen A maalisarakkeeseen, vierasjoukkueen maalit joukkueen B maalisarakkeeseen (numerosta 1 nousevaan järjestykseen, juoksevasti).
- 3) Jokaisesta maalista merkitään syntyaika, tekijän pelinumero ja mahdollisen syöttäjän pelinumero. Koodisarakeita käytetään tarvittaessa.
- 4) Ylivoimamaali merkitään kirjoittamalla YV ja alivoimamaali kirjoittamalla AV koodisarakkeeseen.
- 5) Vajalla, tasavahvalla kentällisellä (4 vs. 4, 3 vs. 3) tehty maali merkitään kirjoittamalla TV koodisarakkeeseen.
- 6) Siirretyn rangaistuksen aikana tehty maali merkitään kirjaimilla SR koodisarakkeeseen.
- 7) Omaan maaliin tehty maali merkitään kirjaimilla OM. Maalintekijän ja -syöttäjän kohdalle merkitään viivat.
- 8) Tyhjiin maaliin tehty maali merkitään kirjaimilla TM koodisarakkeeseen.
- 9) Rangaistuslaukauksen kirjaaminen: suoritus aika, suorittajan pelinumero tekijäsarakkeelle, syöttäjä-sarakkeelle merkitään viiva ja koodisarakkeeseen merkintä RL. Mikäli maali syntyy, se merkitään maalisarakkeelle ko. numerona. Jos maalia ei synny, vedetään numeron tilalle viiva.
- 10) Rangaistusten kirjaaminen: Jokaisesta rangaistuksesta merkitään pelaajan tai toimihenkilön pelinumero, rangaistuksen kesto, syy, sekä alkamis- ja päättymisajat. Rangaistuksen päättymisajaksi kirjataan todellinen peliaika sekunnin tarkkuudella. Mikäli rangaistus ei ole päättynyt ennen peliajan päättymistä, kirjataan päättymisajaksi ottelun päättymisen peliaika. Rangaistuskoodeina saa käyttää vain ottelupöytä-kirjassa olevia syykoodeja. Kaikki rangaistukset kirjataan saajalle.
- 11) Käytösrangaistusten kirjaaminen: Joukkuerangaistus kirjataan ensin ja henkilökohtainen rangaistus seuraavalle riville.
- 12) Pelirangaistus 1 (PR1), pelirangaistus 2 (PR2) ja pelirangaistus 3 (PR3): 5 minuutin jäähy kirjataan ensin. Syy-sarakkeeseen kirjataan pelirangaistus 1:n, 2:n tai 3:n syy. Seuraavalle riville syy -sarakkeeseen kirjataan em. kirjainkoodit. Minuutisarakkeeseen merkitään 20 (min.).
- 13) Erien päätyttyä kirjataan Maalit -sarakkeeseen kyseisen erän aikana tehtyjen maalien lukumäärä. Vedetään viivaimella viiva kyseisen erän tapahtumien jälkeen maali- ja jäähy-sarakkeisiin.
- 14) Mikäli joukkue käyttää aikalisän, merkitään peliaika kyseisen joukkueen aikalisäsarakkeeseen.

### Ottelun jälkeen:

- 1) Kirjataan ottelun todellinen päättymisaika heti ottelusummerin ja päätösvihellyksen soitua.
- 2) Kirjataan ottelun yleisömäärä. Jos otteluun on vapaa pääsy, niin yleisömäärän kohdalle voi kirjata VP.
- 3) Ottelun tulos ja voittaja on kirjattava ehdottomasti oikein. Mikäli ottelu on päättynyt tasan, kirjataan voitajasarakkeeseen "tasapeli". Voittajajoukkueen nimen ja numerotuloksen on vastattava toisiaan.
- 4) Rangaistusten lukumäärä merkitään molemmille joukkueille "rangaistukset yhteensä" -kohtaan.
- 5) Rangaistusminuutit yhteensä merkitään molemmille ko. kohtaan.
- 6) Kirjataan henkilökohtaiset tehosteet M- ja S -sarakkeisiin (M=maalit ja S=syötöt).
- 7) Tyhjä sarake suljetaan Z-merkinnällä ja "protesti" -kohtaan vedetään viiva, mikäli protestia ei ole tehty. Mikäli protesti tehdään, protestin tehneen joukkueen kapteeni tai toimihenkilö merkitsee "protesti" -kohtaan joukkueensa nimen ja allekirjoituksensa (nimenselvennys ja protestin syy merkittävä Huom. -kohtaan)
- 8) Joukkueiden edustajat allekirjoittavat pöytäkirjan ensin ja erotuomarit tarkastettuaan sen viimeiseksi.
- 9) Huom. -kohta on pääasiassa erotuomareiden merkintöjä varten esim. erotuomarilainlyönti, ottelulvalvojan (erotuomaritarkkailijan) nimikirjoitus, protestin ja et-raportin syy ja allekirjoitukset nimenselvennyksineen jne.
- 10) Toimitsijakorttimerkinnän tekee pöytäkirjaan ottelun erotuomari. (Tarpeeton yliviivataan)