

Opel-liiga 2012 pelinohjaus



Yleiset säännöt

- Vaihdot edestakaiset ja lentävät. Ei pelinkatkaisua vaihtoa varten (pääsääntöisesti).
- Lisäpelaaja, jos vastustaja johtaa vähintään 5 maalilla. Etu menetetään kun ero vähenee 2 maaliin.
- Vihreät kortit jaetaan joka pelissä (molemmista joukkueista yhdelle hyvin tsempanneelle pelaajalle).
- Pelaajan huomautus tai jopa poisto kentältä; joukkue jatkaa täysilukuisena.
- Vastustajan etäisyys aloituspotkuissa, vapaapotkuissa, maaliheitoissa, kulmapotkuissa ja rangaistuspotkuissa vähintään 5,5 m.
- Kulmapotku suorana kentän kulmasta. Jos kenttä leveämpi kuin suosituskoko, kulmapotku suosituskoon mukaiselta etäisyydeltä.

Rajaheitot

- Ohjataan pelaajia heittämään rajaheitot oikein.
- Väärässä heitossa peli pysäytetään, heittäjää opastetaan ja heitto uusitaan.
- E11-ikäluokassa saa uusia vain kerran; tämän jälkeen heittovuoro siirtyy vastustajalle.

Paitsiosääntö

- F-ikäluokissa ei paitsioita.
- En10-ikäluokassa rangaistusalueen rajalta alkava koko kentän levyinen paitsioalue.
- E11-ikäluokassa normaali puolen kentän paitsio.

Vetäytymissääntö

- Koskee vain 5v5-pelimuotoa.
- Maaliheittotilanteessa kaikki vastustavan joukkueen pelaajat vetäytyvät omalle kenttäpuoliskolle.
- Maalivahti saa halutessaan avata pelin ennen kuin vastustaja on ehtinyt vetäytyä.
- Kun pallo on liikkeellä, pelaajat saavat liikkua vapaasti.
- 5v5-peleissä maalivahti avaa aina heittämällä.

Opel-liiga 2012 pelinohjaus



Pelinohjaajan muistilista

- Tarkista netistä puhallusvuorosi.
- Valmistaudu ajoissa, ota välineet mukaan, varmista kulkeminen.
- Ole pelipaikalla oikeissa varusteissa 15min ennen pelin alkua.
- Tervehdi joukkueiden vastuuhenkilöitä ennen pelin aloitusta.
- Tarvittaessa kertaa säännöt.
- Pyydä kotijoukkueelta 2 vihreää korttia (per peli).
- Käytä pientä taskuun sopivaa vihkoa ja kynää; merkitse vihkoon joukkueiden nimet.
- Ota pelipallo haltuun.
- Kättele kapteeneja, ohjaa kapteenit kättelemään toisiaan.
- Tarkista, että kentällä on oikea määrä pelaajia.
- Tarkista maalivahdin valmius (kädennosto).
- Kerro kumpi aloittaa; toinen ensimmäisen puoliajan ja toinen toisen puoliajan.
- Merkitse maalit vihkoon (rastit riittää).
- Kerro tulos kotijoukkueen valmentajalle/joukkueenjohtajalle.
- OHJAA OHJAA OHJAA – nappulat tarvitsevat selkeitä ohjeita ja napakoita puhalluksia!

Tärkeää: jos et pääse peliin esimerkiksi sairastumisen vuoksi, ilmoita esteellisyytesi viipymättä henkilölle, joka vastaa pelinohjaajista. Näin varmistat, että peliin saadaan tilallesi toinen pelinohjaaja.