

PULSSIN SALIBANDYPUULAAKIN SÄÄNNÖT

SYKSY 2017

Puulaakissa noudatetaan normaaleja salibandysääntöjä seuraavin lisäyksiin/poikkeuksiin:

Peliaika

2 x 20 min (enimmäkseen juokseva aika; viimeinen minuutti tehokasta peliaikaa). Väliaika 2–4 minuuttia.

Joukkueet

Kentällä on samanaikaisesti 4 pelaajaa + maalivahti. Joukkueen koolla ei ole väliä.

Vaihdot

Rajaton vaihto-oikeus. Vaihdot lennosta.

Aikalisä

Jokaisella joukkueella on mahdollisuus yhteen aikalisään ottelun aikana. Aikalisän kesto on 30 sekuntia.

Peliasut

Jokaisella joukkueella on oltava yhtenäiset pelipaidat. Maalivahdin pitää erottua selvästi kenttäpelaajista. Pulssilta voi tarvittaessa lainata liivejä (tarjolla on sinisiä ja punaisia liivejä).

Luovutukset

Myös ottelun luovuttanut joukkue maksaa peliin liittyvät maksut. Paikalle saapunut joukkue saa automaattisesti 5–0-voiton.

Ottelusiirrot

Joukkueella on ilmoittautumisen yhteydessä mahdollisuus esittää toiveita peliajankohdista.

Otteluohjelman valmistuttua otteluita ei enää voi siirtää.

Ulosajot

Puulaakissa noudatetaan Suomen Salibandyliiton alaisia sääntöjä. Puulaakin järjestäjä käsittelee mahdolliset törkeät ottelurangaistukset.

Edustuskelpoisuus

Joukkueet saavat käyttää vain pelaajaluettelossa nimettyjä pelaajia. Pelaajaluettelo laaditaan pelin alussa, mutta lisäyksiä voidaan tarvittaessa tehdä pelin aikanakin. Pelaajaluettelo = pelipöytäkirja.

Puulaakijoukkueissa **EI** saa olla lisenssipelaajia. Pelaaja, jolla on ollut lisenssi lyhyenkin ajan tällä pelikaudella, ei ole pelikelpoinen.

Kukin pelaaja saa pelata vain yhdessä puulaakijoukkueessa. Jos pelaaja on pelannut korkeintaan kolmessa pelissä, hänellä on runkosarjan aikana (ei enää sen päätyttyä) mahdollisuus vaihtaa joukkuetta yhden kerran. Siirtomaksu 45 euroa pitää maksaa Pulssille ennen ensimmäistä peliä uudessa joukkueessa.

Edustuskelpoisuusrangaistus

Jos edellä mainittua edustuskelpoisuussääntöä rikotaan, pelin tulos mitätöidään ja vastustajajoukkue saa 5–0-voiton. Peliin liittyvät maksut maksetaan tällaisissakin tapauksissa ihan normaalisti.

Tasapistetapaukset

Jos runkosarjan jälkeen joukkueet ovat tasapisteissä, sijoitukset ratkaistaan seuraavilla kriteereillä (ja mainitussa järjestyksessä):

- 1) keskinäisten otteluiden pisteet/maaliero
- 2) keskinäisissä otteluissa tehdyt maalit
- 3) kaikkien otteluiden maaliero
- 4) kaikissa otteluissa tehdyt maalit
- 5) arpa.

Muut säännöt

Kiellettyä on

- mailaan lyöminen
- mailan nostaminen
- kädellä ja päällä pelaaminen
- hyppääminen pallontavoittelutilanteessa
- syöttäminen omalle maalivahdille.

Kannustaminen on sallittua.

Vapaalyöntejä ja sisäänlyöntejä suoritettaessa vastustajien pitää siirtyä 3 m:n päähän.

Jos runkosarjan ottelussa maaliero venyy 12 maaliin, peli keskeytetään; runkosarjan jälkeen ottelut pelataan loppuun asti.

Joukkueessa on oltava pelaajia vähintään 4 + maalivahti. Jos paikalle saapuu vähemmän pelaajia, vastustaja saa halutessaan 5–0-voiton. Peliin liittyvät maksut maksetaan silti normaalisti.

Otteluohjelma

Runkosarjassa 7 joukkuetta pelaa kerran jokaista joukkuetta vastaan.

Runkosarjan jälkeen pelejä jatketaan kahdessa lohossa: lohossa A toisiaan vastaan pelaavat kerran runkosarjan ensimmäinen, neljäs, viides ja seitsemäs joukkue ja lohossa B runkosarjan toinen, kolmas ja kuudes joukkue. Kummankin lohkon voittaja etenee suoraan välieriin.

Puolivälierissä kohtaavat eri lohkojen kakkoset ja kolmoset, ja näiden ottelujen voittajat kohtaavat lohkovoittajat välierissä. Välierien häviäjät kohtaavat pronssiottelussa ja voittajat finaaliottelussa.

Jumbo-otteluissa puolivälieräottelujen häviäjät ja A-lohkon nelonen kohtaavat toisensa kerran. Sijat 5-7 ratkeavat näiden otteluiden pisteiden perusteella.

Jos runkosarjan jälkeisissä peleissä ottelu on varsinaisen peliajan jälkeen tasatuloksessa, pelataan 10 minuutin jatkoaika äkkikuolemameiningillä eli peli päättyy ensimmäiseen maaliin. Jos maalia ei tule, kolme pelaajaa kummastakin joukkueesta suorittaa rangaistuslaukauksen (ensin molemmilta kolme pelaajaa ja sitten tarpeen mukaan yksi pelaaja kerrallaan).