

# GROLLIS 2008

## TURNAUKSEN SÄÄNNÖT / KOKO JOUKKUETTA KOSKEVAT sivu (1/2)

### JOUKKUEEN OSANOTTO-OIKEUS

Turnaukseen voi osallistua seura-, työpaikka-, kaupunginosa-, opiskelija- tai muu yhdistys- tai yhteisjoukkue. Joukkue voi olla myös ns. sekajoukkue. Joukkue voi olla koottu myös vain tätä turnausta varten.

#### Yhteyshenkilö:

Joukkueessa tulee olla nimetty yhteyshenkilö tai joukkueenjohtaja.

Yhteyshenkilö vastaa mm. turnauksen sääntöjen tiedottamisesta joukkueelle sekä pelaajaluettelon toimittamisesta järjestäjille ja varmentaa edellä olevan allekirjoituksellaan turnausilmoittautumisen yhteydessä.

#### Pelaajaluettelot:

Joukkueen pelaajaluettelo tulee toimittaa järjestäjille ennen turnauspäivää.

Pelaajaluettelossa on mainittava pelaajien nimet ja syntymävuodet ja pelipaidan väri. ja pelinumerot. Muutokset luetteloon voi tehdä ennen ensimmäistä ottelua kisapaikalla turnaustoimistoon. Joukkue saa käyttää vain niitä pelaajia, jotka luetteloon on merkitty ja jotka täyttävät kohdan "edustus-oikeus" ehdot.

Huom! "poikkeustapaukset".

### TURNAUKSEN SARJAT

Sarja koostuu 4-16 joukkueesta. Joukkueet voidaan jakaa 1-6:n joukkueen lohkoihin. Turnaukskutsussa mainittuihin sarjoihin saattaa ilmoittautumistilanteesta johtuen tulla muutoksia viimeisen ennakko ilmoittautumispäivämäärän jälkeen. Turnauksen järjestäjä varaa oikeuden näihin sarjamuutoksiin sekä ilmoittautuneilla joukkueilla on oikeus vetäytyä turnauksesta mikäli heille sopivaa sarjaa ei turnauksessa saada muodostumaan. Näistä muutoksista tiedotetaan ilmoittautuneille joukkueille ja heidän kanssaan sovitaan erikseen uudet sarjat. Sarjakohtaiset pelitavat muodostuvat sarjoihin osallistuvien joukkueiden lukumäärän mukaan. Grolliksessa voi olla mm. seuraavia sarjoja.

Kilpasarja miehet	Pelaajan sarjatasoa ei rajoiteta, tässä luokassa pelaavat myös A- ta B-jun. SM tason pelaajat.
Kilpasarja naiset	Pelaajan sarjatasoa ei rajoiteta, tässä luokassa pelaavat myös A- ta B-jun. SM tason pelaajat.
Yrityssarja	Muodostetaan yrityksen tai yhteisön toimihenkilöistä. Vaihtoehtoisesti joukkue voidaan muodostaa yhteistyökumppaneiden yhdistelmäjoukkueena.
Harraste miehet	Pelaajan sarjataso 4 div. tai alempi. Voidaan jakaa kahteen eri sarjaan.
Harraste naiset	Pelaajan sarjataso 4 div. tai alempi. Voidaan jakaa kahteen eri sarjaan.
Old Boys yli 30 v.	Pelaajan tulee täyttää vähintään 30 v. vuoden 2008 aikana.
Old Boys yli 35 v.	Pelaajan tulee täyttää vähintään 35 v. vuoden 2008 aikana.
Veteraanit yli 45 .	Pelaajan tulee täyttää vähintään 55 v. vuoden 2008 aikana.
Ladies yli 30 v.	Pelaajan tulee täyttää vähintään 30 v. vuoden 2008 aikana.
Ladies alle 30 v.	Pelaajan sarjatasoa eikä ikää rajoiteta.
Opiskelija, miehet	Pelaajien päätoimi opiskelija
Opiskelija, naiset	Pelaajien päätoimi opiskelija
Pubi & ravintola	Ravintola-alan sarja. Pelaajan sarjataso 4 div. tai alempi.
Muu sarja	Mikäli löytyy sopiva ilmoittautuneiden muiden joukkueiden ryhmä.

#### PELAAJAN EDUSTUSOIKEUS TURNAUKSESSA

Pelaajien tulee olla yli 17 v. SPL:n lisenssiä ei vaadita eli jokaisen pelaajan tulee huolehtia omasta vakuutusturvastaan. Pelaaja saa edustaa vain yhtä joukkuetta sarjakohtaisesti. Sarjoja voidaan jakaa ja muodostaa uudelleen, mikäli sarjaa kohden tulee yli 8 joukkuetta tai mikäli todetaan että sarjan sisällä tasoerot muodostuvat järjestäjien näkemyksen mukaan suuriksi.

#### POIKKEUSTAPAUKSET EDUSTUSOIKEUDESSA

Mikäli on vaara että joku turnauksen ottelu jää pelaamatta toisen joukkueen loukkaantumisten tai muun "hyväksyttävän syyn johdosta", eikä sillä ole vaikutusta alkusarjan lohkosijoitukseen 1. tai 2., voi joukkue anoa järjestäjiltä ja vastustajan joukkueelta käytettäväksi joukkueessa turnauksen muuta pelaajaa. Tämän yhteisen sopimuksen on tapahduttava turnaustoimistolla\* väh. 30 min. ennen pelin alkua.

#### JOUKKUEEN KOKO

Joukkue saa käyttää ottelussa 16 pelaajaa, josta kentällä kerrallaan 1+5. Joukkueen on ilmoitauduttava turnauksen Infopisteessä 20 min. ennen ensimmäistä ottelua.

#### JOUKKUEEN TOIMINTA ENNEN PELIÄ

Joukkueiden on oltava valmiina 15. min ennen ottelun alkua. Jos ottelu myöhästyy molemmista joukkueista johtuvista syistä, on ottelu myöhästymisen verran lyhyempi. Yli 4. min myöhästymisen jälkeen hyvitetään vastajoukkuetta kolmella (3) maalilla. Jos joukkue jää tulematta kokonaan, suljetaan joukkue sarjasta. Sarjasta suljetun joukkueen pelatut ottelutulokset jäävät voimaan, pelaamattomat kirjataan hävityksi 3-0. Jos ottelu myöhästyy järjestäjän toimesta, pelataan täysi aika.

#### JOUKKUEEN PELIASUT

Joukkueilla on oltava yhtenäinen pelipaita tai -asu. Myös teemapeliasut sallitaan. Maalivahdinpaidan on erotuttava kenttäpelaajien paidasta. Jos joukkueilla on samantyyppiset pelipaidat / -asut, niin otteluohjelmassa toisena mainittu vaihtaa peliasunsa toisen värisiin.

#### LOUKKAANTUMISET OTTELUISSA

Järjestäjät eivät vastaa pelaajien mahdollisesta loukkaantumisesta. Joukkueen tulee varautua itse mahdollisen ensiavun antamiseen. Järjestäjät suosittelevat tapaturmavakuutuksen ottamista.

#### TURNAUKSEN JURY / ERI MIELISYYDET

Turnauksessa toimii 3 henkinen jury, jossa on myös erotuomari edustaja (EEK). Jury ratkaisee erimielisyydet. Vastalause käsiteltävää asiaa kohtaan tulee tehdä 15. min. sisällä ottelun päättymisestä. Vastalausemaksu on 100 euroa, joka palautetaan, jos vastalause menee läpi.

#### JOUKKUEEN POISTAMINEN TURNAUKSESTA

Turnauksen juryllä on oikeus poistaa joukkue turnauksesta jos joukkue tai sen kannattajat tai muut tukijoukot käyttäytyvät epäurheilijamaisesti toisia joukkueita tai yleisöä kohtaan tai muuten rikkovat kaupungin järjestyssääntöjä turnausalueella. Alkoholin nauttiminen on sallittua vain anniskelu-alueilla.

**KENTTÄ** Pelikenttä on n. 50 x 60 m, maaleina nappulamaalit 2 x 5 m, pallon koko 5. Pelikentän pituus ja leveysmitta voi vaihdella +/- 15 m. Olosuhteista riippuen.

**PELITAPA** 6 vs. 6 tai 5 vs. 5 tai 7 vs 7. Järjestäjä pidättää oikeuden pelitapamuutoksiin turnauksen aikana.

**VAIHDOT** Vaihdot edestakaisin sallittuja. Vaihdot keskiviivan tuntumasta. Kentällä saa olla vain 1+5 pelaajaa. Rikkeestä epäsuora vapaapotku.

**PELIAIKA** Alkulohkot: 1x 22 min. tai 2x11 min riippuen kenttäolosuhteista.  
Jatko-ottelut: 1x 15 min.  
Loppuottelut: 2 x 10 min.  
Järjestäjä pidättää oikeuden muuttaa otteluiden peliaikaa turnauksen aikana.

**PAITSIO** Paitsiosääntö ei ole voimassa.

**SIVURAJA** Pallo peliin heittäen tai epäsuoralla vapaapotkulla.

#### PELIN AVAUS

Maalipotku ja maalivahdin torjunnan ja haltuunoton jälkeinen pelinavaus on osuttava kenttään tai pelaajaan ennen puolirajaa. Jos avaus osuu pelaajaan tai kenttään puolirajan ylittäneenä, seuraa epäsuora vapaapotku osumakohtasta vastustajalle.

#### VAPAAPOTKUT

Vapaapotkuissa muurin on oltava viiden (5) metrin päässä. Rangaistuspotku Suoritetaan rangaistuskuljetuksena.

#### RIKKEISTÄ AIHEUTUVAT RANGAISTUSKET

Keltainen kortti – Sääntöriike, josta tuomittaisiin keltainen kortti virallisissa sarjapeleissä. Rikkojalle tuomitaan 2 minuutin jäähy. Toisesta jäähystä samalle pelaajalle seuraa ulosajo ottelusta.

Punainen kortti - Sääntöriike, josta tuomittaisiin punainen kortti virallisissa sarjapeleissä. Rikkojalle seuraa ulosajo ja kahden ottelun pelikielto.

Huom! Ulosajetun ja jäähyllä olevan pelaajan tilalle ei saa ottaa uutta pelaajaa vaan joukkue pelaa vajaalla jäähyn tai loppuajan ottelusta.

#### TURNAUKSEN PISTELASKUTAPA

3 pistettä ottelun voitosta

1 piste tasapelistä

#### JOUKKUEIDEN JÄRJESTYS ALKULOHKOSSA SEKÄ MAHDOLLI SESSA LOPPUSARJASSA

1. pisteet alkulohkossa / loppusarjassa

2. maaliero koko alkulohkossa / loppusarjassa

3. keskinäinen ottelu / ottelut

4. tehdyt maalit

5. arpa

CUP-OTTELUT

Sarjojen lohkovoittajat ja lohkokakkoset jatkavat pelejä turnauksessa pudotuspeli- eli Cup-vaiheeseen. Poisjäänneistä, luovutuksista, poissulkemista tai muista syistä johtuen, voi turnauksen jury päättää muiden kuin lohkon kahden parhaan joukkueen jatkamisesta cup-vaiheeseen. Pääperiaatteena on että sarjat on jaettu parilliseen määrään lohkoja lohkomäärän ollessa kahdella tai neljällä jaollinen. Näin ollen lohkonumero- tai kirjainnimettyjen lohkojen järjestyksessä pelataan seuraavasti: Kaksi ensimmäistä lohkoa muodostavat kaksi ensimmäistä pudotuspeliparia ja kaksi seuraavaa lohkoa kaksi seuraava pudotuspeliparia jne.

Sarjakohtaisista ilmoittautumisista riippuen voidaan cup-ottelupareja muodostaa muilla perusteilla. Cup-ottelun voittaja jatkaa turnauksessa. Ottelun päättyessä tasan suoritetaan Rangaistuskuljetus-kilpailu: ensin kolme paria ja sitten "kerrasta-poikki" periaatteella ("Golden Penalty").

Esimerkki: sarjan eteneminen lohkovaiheesta loppuotteluun:

Lohkovaiheen loppusijoitukset sarjassa: tässä (8 joukkueen sarja)

Lohko A      Lohko B

Tiimi A1	Team B1
Tiimi A2	Team B2
Tiimi A3	Team B3
Tiimi A4	Team B4

-- à cup-vaiheeseen joukkueet: Tiimi A1, Tiimi A2, Team B1, Team B2

1. pudotuspelikierros      Ottelu 1: A1 vs B2 (samalla välieräkierros)

Ottelu 2: A2 vs B1

pronssiottelu:              Ottelu 1: häviäjä vs Ottelu 2: häviäjä

loppuottelu:                Ottelu 1: voittaja vs Ottelu 2: voittaja

Mikäli sarja olisi ollut 16 joukkueen sarja, loppuottelupari olisi 1. välieräpari ja vastaavasti C ja D-lohkojen 1. pudotuspelikierroksen voittajat olisivat 2. välieräpari.

OTTELUOHJELMA

Toimitetaan viimeistään viikkoa ennen turnauksen alkamista joukkueiden yhteishenkilöille. Mikäli ennen turnausta, johtuen esim. poisjäänneistä, sarjan tai lohkon/ pudotuspelien pelitapa joudutaan muuttamaan, ilmoitetaan siitä välittömästi ko. sarjan kaikille joukkueille.

TURNAUKSEN SARJAKOHTAISET PELITAVAT PYRI TÄÄN ILMOITTAMAAN  
10.6.2008 MENNESSÄ, MUTTA VIIMEISTÄÄN VIIKKOA ENNEN TURNAUSTA.

RANGAISTUSKULJETUSKILPAILU – KILPAILUN SÄÄNNÖT

Suoritus tapahduttava:

- suoritusaika 10 sekuntia
- laukaus lähdettävä ennen ajan päättymistä (pallo saa vieräyä maaliin)
- suorittaja saa siirtää palon vain sivulle ja eteenpäin
- maalivahdin torjunnasta saa suoritusta jatkaa, jos aika (10 s) riittää

Suoritus loppuu:

- ohi tai ylilaukaukseen
- maalivahti vangitsee pallon tai torjuu pallon yli päätyrajan
- suoritusaika loppuu
- maali syntyy

Maalivahdin rikkeestä tuomitaan maali!