

BEACHFUTIS

FINNISH OPEN 2024

KALAJOEN HIEKOILLA 14.-15.06.

BEACHFUTIS 2024 OHJEET TOIMITSIJOILLE

Ajanottajalla on oltava pilli, jolla hän ilmaisee ottelun sekä erien päättymisen. Ajanotosta huolehtii ajanottaja säännön 7 mukaisesti.

Kilpasarjassa:

Ajanottaja käynnistää kellon alkupotkun jälkeen. Kaikissa otteluissa on käytössä ns. ”tehokas” peliaika säännön 7 mukaisesti.

Miesten kilpasarjan kaikissa otteluissa käytössä on ns. ”tehokas” peliaika, **3 x 10 min.**

Naisten Final four välierissä käytössä on ns. ”juokseva” peliaika (2x12 min) jolloin ajanottaja pysäyttää kellon, vain kun erotuomari katsoo sen tarpeelliseksi (esim. loukkaantuminen tai ajanpeluu). **Loppuottelussa käytössä on ns. ”tehokas” peliaika, 3 x 10 min.**

Pronssiottelussa käytössä on ns ”tehokas” peliaika, 2 x 12 min.

Vaihtopelaajien on pidettävä pelipaidan päällä molempien joukkueiden pelipaidoista erottuvaa ehjää liiviä.

Harrastesarjoissa:

Ajanottaja käynnistää kellon alkupotkun jälkeen. Alkuotteluissa käytössä on ns. ”juokseva” peliaika (2x12 min) jolloin ajanottaja pysäyttää kellon, vain kun erotuomari katsoo sen tarpeelliseksi (esim. loukkaantuminen tai ajanpeluu). Loppu- ja pronssiottelussa on tehokas peliaika sääntöjen 6 ja 7 mukaan.

Sekasarjassa:

Ajanottaja käynnistää kellon alkupotkun jälkeen. Alkuotteluissa käytössä on ns. ”juokseva” peliaika (2x12 min) jolloin ajanottaja pysäyttää kellon, vain kun erotuomari katsoo sen tarpeelliseksi (esim. loukkaantuminen tai ajanpeluu). Loppu- ja pronssiottelussa on tehokas peliaika sääntöjen 6 ja 7 mukaan.

Sekasarja pelataan sekajoukkuein ja joukkueessa on oltava vähintään **kaksi** naispelaaja kentällä koko pelin ajan. Tästä säännöstä on hyvä muistuttaa joukkueita ennen otteluita.

Ottelut, joissa on tehokas peliaika käytössä:

Ajanottaja käynnistää kellon alkupotkun jälkeen. Ajanottaja pysäyttää kellon, kun hyväksyttävä maali on tehty, rangaistuspotku tai suora vapaapotku on tuomittu tai kun erotuomari katsoo sen tarpeelliseksi (informoi ajanottajaa). Ajanottaja käynnistää kellon uudelleen, kun pallo on pelissä.

Pudotuspeleissä jos ottelu päättyy tasapeliin, pelataan 1 x 3 minuutin jatko-ottelu, (Jatko-ottelun kesto on 3 min. ns kultainen maali EI OLE enää käytössä) Jos ottelu on jatko-ottelun erän jälkeen tasan, suoritetaan rangaistuspotkukilpailu, (**viisi potkua**), tämän jälkeen, jos tasan, mennään kerrasta poikki periaatteella.

Toimitsijan tehtävät:

- Ennen ottelua varmistaa, että joukkue on merkinnyt ottelupöytäkirjaan tarpeelliset tiedot, pelaajien nimet, numerot

Kilpasarjoissa otteluun saa nimetä 2 maalivahtia ja 10 kenttäpelaajaa

- o Vaihtopelaajia kussakin ottelussa on siis seitsemän (7)
- Joukkueen pelaajamäärä koko turnaukseen on 15 pelaajaa
- Joukkueen sallittu pelaajamäärä yhteen otteluun on kilpasarjoissa korkeintaan 11 pelaajaa.

Harraste- ja sekasarjassa tämä rajoitus ei ole käytössä

- Joukkueen otteluissa pelaavien pelaajien nimet tulee kirjata ottelupöytäkirjaan ennen ottelun alkua
 - o Mikäli on mahdollista, merkinnät jo edellisen ottelun aikana valmiiksi, näin saadaan ottelut alkamaan aikataulun mukaisesti
- Turnauksessa joukkue saa käyttää sekasarjassa korkeintaan 20 pelaajaa, ja muissa sarjoissa korkeintaan 15 pelaajaa
- Pelaaja saa edustaa vain yhtä joukkuetta yhdessä sarjassa turnauksen aikana
- Pelaajien lisääminen joukkueeseen kesken turnauksen on kielletty.

Ottelujen aikana

- Kirjaa maalintekijöiden nimet ja numerot
- Kirjaa varoitettujen ja kentältä poistettujen pelaajien nimet ja numerot sekä antaa muuta peliin oleellisesti liittyvää tietoa
- Kirjaa kentältäpoistoista aiheutuneet kahden (2) minuutin rangaistukset ja mittaa ajan kulumisen
- Informoi joukkuetta ja erotuomaria, milloin kentältäpoistoista aiheutunut kahden (2) minuutin rangaistus on kulunut ja pelaajan saa korvata vaihtopelaajalla. Jos ylivoimalla pelaava joukkue tekee maalin ennen kuin 2 min on kulunut, saa joukkue ottaa vaihtopelaajan kentälle
- Ilmaisee ensimmäisen erän, ottelun, jatko-ottelun erien loppumisen pillillä tai muulla äänimerkillä.

Lippujen sijoittaminen:

Ainoastaan kulmaliput sijoitetaan sivurajan ja päätyrajan risteyskohtaan (pelikentän jokaiseen kulmaan sijoitetaan punainen lippu). Keltaiset liput, jotka osoittavat rangaistusalueen rajan sekä punaiset liput, jotka osoittavat keskirajan sijoitetaan 1–1,5 metrin päähän sivurajan ulkopuolelle.