

# Vehmaisten Table Hockey Leguen säännöt

## *Alkusanat:*

*Pelissä tarttee olla säännöt ettei kaikenmaailman ihmiset ”Timot” pääse tekemään hallaa muille kanssa pelaajille.*

## Sisällyluettelo

<b>Alkusanat</b>	<b>1</b>
<b>Standardit</b>	<b>2</b>
<b>Peliaika ja aikalisät</b>	<b>2</b>
<b>Aloitukset</b>	<b>2</b>
<b>Maali</b>	<b>3</b>
<b>Kädellä pelaaminen</b>	<b>3</b>
<b>Huolto</b>	<b>3</b>
<b>Turnauksen kulku</b>	<b>4</b>
<b>Rangaistukset</b>	<b>5</b>
<b>Valitus/Ehdoite/Aloitus/Protesti</b>	<b>6</b>
<b>Tuomarointi</b>	<b>7</b>
<b>Ulkopuolinen elämä</b>	<b>7</b>
<b>Jäsenyys</b>	<b>8</b>
<b>Jambat</b>	<b>9</b>
<b>Loppusanat</b>	<b>10</b>
<b>Versio</b>	<b>10</b>
<b>Luku ohje</b>	<b>1</b>

## **Luku ohje:**

§ 0 Pykälä...

#0.0 Momentti...

## § 1 Standardit

**#1.1** Kenttä täytyy olla Stiga play off original, joka on VTHL organizationen hyväksyttävä.

**#1.4** Pelikentällä tulee olla viisi '5' kenttäpelaajaa ja yksi '1' maalivahti per joukkue ja kaksi '2' joukkuetta per matsi. Poikkeukset sallitaan, jos pelaajat ovat yhtä mieltä asiasta.

**#1.3** Kiekko ja kenttäpelaajat täytyy hyväksyttää VTHL Organizacionella. Kentällä saa olla vain yksi kiekko kerrallaan ja sen valitsee ja siitä vastaa tuomari. Kiekko on ulkona kun se on kentän ulkoviivojen ulkopuolella.

## § 2 Peli-aika ja aikalisät

**#2.1** Yksi peli kestää noin kolme '3' minuuttia eli sellaitten VTHL Organizacionen oikeuttaman biisin verran.

**#2.2** Peli päättyy siihen ujellukseen eli summeriin.

**#2.3** Kun kiekko poistuu kentältä, tulee peliaika pysäyttää siis se kappale, joka soi. Peliajasta vastaa kellomies, joka antaa tarvittaessa lisäaikaa. Tuomarin tulee tarkkailla kellomiehen toimintaa ja tietenkin sen hetkistä matsia.

**#2.4** Pelaajalla on kaksi '2' sekunnin sopivan pituista aikalisää. Aikalisä tuleeä pyytää tuomarilta. Tauoista päättää ja pitää kirjaa, summuuta, tuomari. Aikalisä on kuitenkin enimmillään 30 sekuntia pitkä.

**#2.4** Aikalisää voi pyytää kun kiekko on omalla joukkueella hallussa.

**#2.5** Jos aikalisän aikana aikalisän ottanut joukkue menettää kiekon, on peliä jatkettava lähimmältä aloituspisteeltä. Jos kiekko pysyy aikalisän ottaneella joukkueella, jatketaan peliä siitä paikasta mistä aikalisä alkoi. Kiekon liikkumista ei saa estää aikalisän aikana.

**#2.6** Yhdellä kenttäpelaajalla on viisi '5' sekuntia aikaa hallita kiekkoa ja aika alkaa kun pelaaja katsotaan hallinneensa kiekkoa.

**#2.7** Tuomarin tulee ilmoittaa kolmonen, jolloin pelaajalla on vielä hetki aikaa syöttää. 5 sekunnin jälkeen tuomari katkaisee pelin ja tekee aloituksen lähimmältä pisteeltä. Tästä on annettava myös rangaistus pelinviivyttämisestä.

## § 3 Aloitukset

**#3.1** Aloitukset toimittaa tuomari tai siihen oikeutettu henkilö.

**#3.2** Pelin ensimmäinen aloitus ja maalin jälkeinen aloitus toimitetaan keskiympyrässä.

**#3.3** Kiekon tulee osua joko kenttäpelaajaan tai ympyrän sisälle, muuten aloitus on otettava uudestaan, mikäli pelaajat sitä vaativat.

**#3.4** Aloitukset on toimitettava jostain jään viidestä aloitusympyrästä.

Aloitukset on tulisi toimittaa aloitusympyrästä, joka oli lähimpänä kun peli vihellettiin poikki.

## § 4 Maali

#4.1 Maali on maali, jos kiekko jää maaliin. Mikäli pelaaja poistaa kiekon maalistaan, maali hyväksytään automaattisesti.

#4.2 Keskiarvokokeesta ei saa tehdä suoraan maalia vaan kiekon täytyy käydä ainakin kahden pelaajan kautta ennen maaliin menoa. Muista aloituksista saa tehdä suoraan maalin.

#4.3 Maali merkitään sille pelaajalle, joka on viimeksi koskettanut kiekkoa. Kuitenkaan omaa maalia ei merkitä vaan maali merkitään maalin tehneen joukkueen jollekin pelaajalle. Tuomari on viime kädessä se joka päättää kelle maali merkitään.

#4.4 Maalivahdille saa merkitä maalin silloin kun maalivahti on selkeästi ampunut kiekon maaliin.

#4.5 Jos joku kenttäpelaajista ajautuu maaliin, peli keskeytetään välittömästi ja kenttäpelaaja poistetaan maalista.

## § 5 Kädellä pelaaminen

#5.1 Kädellä ei kiekkoa saa pelata, eikä kädellä sitä myöskään estetä. Kenttää ei saa nostaa ja kaikenlainen häiritsevä kentän liikuttaminen on kielletty.

#5.2 Jos pelaajalla ei jostain syystä ole maalivahtia ja kiekko on pysähtynyt maalialueelle voi pelaaja antaa kädellä sen lähimmälle puolustajalleen. Muissa tapauksissa tuomari siirtää kiekon toiselle kenttäpelaajalle, kuitenkin keskushyökkääjälle ei kiekkoa saa siirtää.

#5.3 Kenttäpelaajan saa ottaa omatoimisesti kädellä pois kentältä kesken pelin, jos siihen saa kaikkien osapuolten suostumuksen.

#5.4 Kenttäpelaajan saa laittaa takaisin paikoilleen kentälle, kun tuomari antaa siihen luvan.

#5.5 Kenttäpelaajan tulee pelata sillä paikalla, mihin se on pöytäkirjassa merkitty. Kenttäpelaajien niin sanottu kierrättäminen eri paikoilla on kielletty. Jos toimintaa huomataan, tulee asiasta tehdä raportti, jonka johdosta komitea tekee päätöksen rangaistuksesta.

## § 6 Huolto

#6.1 Jos pelaaja lähtee sijoiltaan, loukkaantuu, lentää kahvikuppiin tai jotenkin on pelikyvytön ja jos vastapelaaja tekee tuona aikana maalin, maali hyväksytään.

#6.2 Joukkue voi ottaa aikalisän ja korjata pelaajan tuona aikana. Tällöin aikalisä voi olla pidempi kuin 20 sekuntia.

#6.3 Pelaajan korjaaminen on sallittua myös pelikatkon aikana ja peliä jatketaan korjauksen jälkeen.

## § 7 Turnauksen kulku

- #7.1 Eniten maaleja tehnyt joukkue voittaa.
- #7.2 Voitosta saa kolme '3' pistettä ja tasapelistä saa yhden '1' pisteen.
- #7.3 Playoffissa tasureita ei tietenkään tule, vaan kultaisen maalin säännöllä jatkoaika, joka on kahden biisin sekä niiden välissä olevan ujelluksen pituinen aika. Jatkoaika päättyy jälkimmäiseen ujellukseen.
- #7.4 Mikäli Playoff -pelissä, peli on kahden jatkoerän jälkeen tasan, molemmat osapuolet jatkavat peliä ilman maalivahtia. Tällöin peli on aloitettava keskialoituksella ja peli päättyy ensimmäiseen maaliin.
- #7.5 Sarjataulukko määräytyy runkosarjan perusteella ja sen voittaa eniten pisteitä kerännyt.
- #7.6 Sarjataulukon tasatilanteessa keskenäisen ottelun voittanut on edellä sarjataulukossa.
- #7.7 Jos tilanne on vielä tasan, niin joukkueiden välinen maaliero ratkaisee.
- #7.8 Jos tilanne on vieläkin tasan, niin enemmän maaleja tehnyt on edellä.
- #7.9 Jos vieläkään ei ole saatu eroa pelaajille, heitetään asiasta kolikolla.
- #7.10 Jos tasan olevia joukkueita on kolme tai enemmän mennään 7.7 , 7.8 ja 7.9 momenttien mukaan.
- #7.11 Allstars kentälliseen pääsee jos on tehnyt eniten maaleja sillä paikalla. Maalivahdiksi pääsee se joka on päästänyt vähiten maaleja. Tasatilanteessa paremmin pärjänneen joukkueen pelaaja pääsee Allstarsiin.
- #7.12 Pelit voidaan pelata missä järjestyksessä tahansa, kuitenkin runkosarja on pelattava ennen play offia.
- #7.13 Finaali on turnauksen viimeinen peli.
- #7.14 Äänentoistomahdollisuuksien puitteissa, jumbofinaalissa, kun siitä ei pääse jatsoon, *tulisi* soida ”Martti Servo; Mikä on kun ei taidot riitä”.
- #7.15 Turnauksessa on oltava vähintään kolme joukkuetta mukana.
- #7.16 Jotta turnaus on virallinen, on siitä tehtävä viralliset pöytäkirjat.
- #7.17 Ottelu voidaan keskeyttää raskauttavien asiahaarojen yhteydessä. Ottelun keskeyttämisestä on kuitenkin oltava hyväksyntä ottelun kaikilta osapuolilta. Ottelun tuomari määrittää tauon pituuden. Peli on aloitettava siitä tilanteesta, josta se keskeytettiin. Jos tarkkaa peliaikaa ei saada selville, voidaan pelikello aloittaa alusta.
- #7.18 Turnaus voidaan keskeyttää raskauttavien asiahaarojen yhteydessä. Keskeyttämisestä on järjestettävä äänestys, jossa enemmistömandaatilla, turnaus voidaan keskeyttää. Jos turnaus keskeytetään, kaikkien turnauksen otteluiden tulokset mitätöidään.

## § 8 Rangaistukset

#8.1 Pelihetkellä olevien sääntöjen mukaan pelataan.

#8.2 Sääntörikkomuksista tullaan antamaan rangaistus.

#8.3 Tuomari voi antaa kenttäpelaajalle 30 sekunnin jäähyn. Joukkue rangaistuksen suorittaa tuomarin valitsema kenttäpelaaja, ei kuitenkaan maalivahti. Huomio, maalivahti voi saada jäähyn jos sen katsotaan tehneen rikkeen.

#8.4 Pelin aikana tuomarin antamat rangaistukset astuvat voimaan heti.

#8.5 Ylituomari sekä erillinen komitea, joka koostuu VTHL organizationen jäsenistä, voi antaa lisärangaistuksen, kuten sakon. Erillisen komitean antamat rangaistukset astuvat voimaan sitten kun astuvat. Ylituomarin antamat tuomiot astuvat heti voimaan.

#8.6 Rangaistavia tekoja ovat muun muassa vastapelurin ja tuomarin ahdistelu, kädellä pelaaminen, pelin tahallinen viivyttäminen, pelipöydän nostelu ja heiluttelu, kiekon yli 5 sekunnin hallinta, kampaaminen ja taklaaminen sillä onhan pöytäjäkiekko herrasmieslaji. Näistä tulee tuomarin antaa 30 sekuntin jäähyn.

#8.7 Jos joku laittaa kenttäpelaajan tai muun maaliin kuulumattoman esineen tai asian maalin tukkeeksi, määrättäisiin tästä joukkue rangaistus eli 30 sekunnin jäähy joukkueelle.

#8.8 Tuomari voi antaa pelaajalle huomautuksen jatkuvasta väärästä pelitavasta. Toisesta huomautuksesta tulisi antaa joukkue jäähy. Liian kovaotteinen pelitapa, toisen pelaajan hakkaaminen ja ärsyttäminen, pelikentän yleinen liikuttelemine voidaan tuomita jatkuvaksi vääräksi pelitavaksi.

#8.9 Jos joukkueelle joudutaan laskemaan viidesti '5' sekunteja pelin aikana, seuraa tästä joukkueelle joukkuerangaistus pelin viivyttämisestä.

#8.10 Uuden säännön astuessa voimaan, se ei voi vaikuttaa takautuvasti asioiden kulkuun. Mikäli teon aikana sääntö ei ole ollut voimassa, siitä ei voida takautuvasti rangaista.

## § 9 Valitus/Ehdotus/Aloite/Protesti

Käytetään yhteisnimitystä asiakirja kaikista neljästä yllä olevasta nimikkeestä.

#9.1 Valituksia ja ehdotuksia saa tehdä ja niistä päättävät puolueettomat jäsenet, jota muodostavat komitean päättämään asiaa. Komiteassa saa olla vain ne, jotka eivät olleet osallisia tapahtumaan.

#9.2 Asiakirjan tulee olla siisti, säädyllinen, selkeä, estoton ja kaunis, jotta se voidaan virallistaa ja siitä voidaan tehdä päätös.

#9.3 Asiakirjassa tulee mainita tekijä ja päivämäärä.

#9.4 Asiakirja tulee laatia A4 kokoiselle paperille, jossa on joko printattuna VTHL Organizacionen logo tai leimattuna kyseinen logo.

#9.5 Asiakirjassa tulisi olla sopivan pituinen, osuva ja tarkka seloste mitä asia koskee ja mitä on tapahtunut. Teksti tulee olla lukukelpoista.

#9.6 Asiakirjassa tulee olla tilaa komitean ja tarkastajan kommenteille sekä nimmareille.

#9.7 Jotta komitean tuomio on hyväksyttävä, tulee komiteasta olla 2/3 paikalla. Jos komiteassa on kaksi tai vähemmän, tulee kaikkien olla paikalla.

#9.8 Ylituomari voi tuurata paikalle pääsemätöntä jäsentä.

#9.9 Wayne Gretzky

#9.10 Komitean tulee ottaa asiakirjat asiaan kuuluvalla tavalla ja niistä on tehtävä jonkinlainen päätös. Komitean tulee käydä asiakirja läpi ja tehdä päätös siitä mahdollisimman nopeasti.

#9.11 Ylituomarin sekä komitean antamat sakot tulee olla kohtuullisissa rajoissa.

#9.12 Tuomiolle tulee antaa eräpäivä, vähintään kuukausi. Maksun voi maksaa vielä eräpäivän jälkeisessä turnauksessa.

#9.13 Jos eräpäivä ylittyy, eräpäivästä seuraavan turnauksen jälkeen sakko nousee 5% ja se nousee 5% joka seitsemäs päivä. 30 päivän jälkeen sakon saajalle lähetetään muistutus ja sakko nousee kaksi euroa per muistutus.

#9.14 Tuomiosta saa valittaa, mutta se on tehtävä eräpäivään mennessä. Kun valituksen on antanut jollekin VTHL Organizacionen jäsenelle, uusi tuomio astuu voimaan ja sen mukaan mennään.

#9.15 Jokaisella, joka on asiakirjassa esillä, on oikeus tulla kuulluksi kun komissio päättää asiasta.

#9.16 Jokaisella VTHL Organizacionen jäsenellä on oikeus valittaa päätöksistä, myös jäädytetyillä on tämä oikeus. Viimeinen valitus päivä tulee ilmoittaa jokaisesta päätöksestä. Valitus aika tulee vähintään olla 2 kuukautta.

## **§ 10 Tuomarointi**

- #10.1 Tuomarin tulee olla puolueeton ja neutraali toimitsija.
- #10.2 Tuomari ei saa vaikuttaa pelin kulkuun merkittävästi.
- #10.3 Tuomari-aseman väärinkäytöstä tullaan rankaisemaan.

## **§ 11 Ulkopuolinen elämä**

- #11.1 Käyttäytyminen tulee olla säädyllistä, kunniallista ja suotavaa. Aivan liian herjaavat ja aivan liian rasistiset kommentit eivät ole hyväksyttäviä. Summa summarum, käyttäytyä saa, kunhan ei ole häiriöksi liikaa muille.
- #11.2 Ruuista ja juomista ei sanota tässä mitään kunhan ne eivät ole ammuttu hotellin toisen kerroksen oikean puoleisimmasta ikkunasta.
- #11.3 Pukeutuminen on suotavaa. Alasti saa pelata jos sen hyväksyy kaikki sen hetkiset osapuolet.

## § 12 Jäsenyys

#12.1 VTHL Organizacionen jäsenyys on vapaaehtoista ja suotavaa.

#12.2 Jäsenyydestä voi erota, mutta siitä on ilmoitettava VTHL:n hallitukselle erikseen.

#12.3 Jäsen voidaan myös erottaa raskauttavien asiahaarojen johdosta.

#12.4 Kun jäsenellä on viimeisimmästä VTHL Organizacionen turnauksesta kulunut yli 362 päivää, jäsenen edut jäädytetään. Tämä tarkoittaa, että jäsenelle ei ilmoiteta tapahtumista vaan hänen tulee itse kysyä asiasta muilta jäseniltä. Jäsenelle tullaan ilmoittamaan jäsenyyden jäädyttämisestä.

#12.5 Mikäli jäsen on erikoisvalittu ja hänet jäädytetään, hänen paikalle on äänestettävä uusi henkilö.

#12.6 Uudella jäsenellä on kuuden kuukauden harkinta-aika, jolloin hänestä ei tehdä merkintöjä pöytäkirjoihin, mutta hänellä on oikeus tulla mukaan VTHL Organizacionen tapahtumiin. Kuuden kuukauden jälkeen, jos hän haluaa jatkaa, hänelle järjestetään lisenssivisa, jonka läpäistyään hänestä tulee VTHL Organizacionen jäsen. Lisenssivisa on pidettävä 6 - 18 kk kuluessa ensimmäisestä turnauksesta laskien. Jos aika on loppunut hakijan tulee hakea uudelleen kirjautumista VTHL Organizacioneen, hakijalla ei ole oikeutta osallistua tapahtumiin.

#12.7 Lisenssivisa on järjestettävä kaikille uusille jäsenille ja läpi pääsy vaatimus on kaljatölkin verran pisteitä, eli 33.

#12.8 Vain jäsenet voivat tehdä päätöksiä VTHL Organizacionessa.



## § 13 Jampat

#13.2 VTHL Organizacionen hallitukseen kuuluu kaikki aktiivisesti toimivat jäsenet.

#13.2 PJ eli VTHL Organizacionen hallituksen puheenjohtaja. PJ äänestetään joka vuodelle erikseen. PJ:llä on oikeus tulla mukaan jokaisen VTHL Organizacionen komission/ryhmän kokoukseen, tosin päätäntä valtaa hänellä ei välttämättä ole niissä.

#13.3 Ylituomari on se, joka on eniten ollut tuomarina turnauksissa. Ylituomarilla on oikeus antaa lisä-rangaistuksia, kuten toimitsijakieltoa, jäähyn tai sakkoja, kesken pelin. Jos pelissä tulee epäselvä tilanne ja tuomarin rahkeet eivät riitä, ratkaisee ylituomari tilanteen. Rangaistuksiin ja sääntöihin koskevissa äänestyksissä, ratkaisee ylituomarin ääni tasatilanteessa. Ylituomari tarkastaa kaikki viralliset asiakirjat.

Hänen tulee antaa puumerkkinsä ja leiman jokaiseen viralliseen asiakirjaan. Leima ei ole pakollinen, jos asiakirjasta löytyy VTHL Organizacionen logo. Jos ylitarkastaja löytää vilppiä asiakirjoista, tulee hänen ottaa asia esille seuraavassa VTHL tapaamisessa sekä takavarikoida asiakirjat.

#13.4 Komissio, joka päättää asiakirjasta tuomion, tulee koostua niistä jäsenistä, jotka eivät ole tapahtuneessa mukana olleita. Komission tulee toimia puolueettomasti ja rehdisti.

#13.5 Puheenjohtaja ja Ylituomari vaihtuvat vuoden ensimmäisenä päivänä.

#13.6 Puheenjohtaja vaaleihin tulee ilmoittautua osallistujaksi 1.1 – 31.10. Tänä aikana tulee myös perua ilmoittautuminen. 4 nopeinta ilmoittautujaa saa olla ehdolla. Äänestys tulee pitää marraskuun viimeisessä turnauksessa tai sen jälkeisessä.

***Loppusanat:***

*Näillä mennään ja juokaahan poijat olutta!*

***Versio:***

versio 01.150709.995

versio 02.210709.32

versio 03.170809.995

versio 04.080809.727

versio 05.100909.995

versio 06.300610.27

versio 07.080312.32