



Hyökkäysajanottaja koulutusmateriaali

kausi 2021 – 2022 D-Naiset



Hyökkäysajanottaja (30 s. kellonkäyttäjä)

- käy tuomarikopissa noin 15 min ennen pelin alkua ja ilmoittaudu tuomareille
- valitse toimitsija-aitiosta tai sen läheisyydestä paikka, josta näet mahdollisimman hyvin kentän eri puolille, kuitenkin niin että voit kommunikoida tuomareiden kanssa, valitse paikka kuitenkin niin ettei ole putoamisvaaraa
- käytät itsenäisesti kelloa – noudata kuitenkin tuomareiden mahdollisesti antamia merkkejä, tuomarin käsimerkki ON **määräävä!**
- kelloa käytetään samalla tavalla oikeuden mukaisesti molemmille joukkueille
- erityisesti ruuhkatilanteissa pillin soidessa älä nolaa kelloa, vaan jätä aika näkyviin. Jatka toimintaasi sen mukaan, kun selviää miksi katko syntyi
- monessa hallissa aikalisa kellotetaan hyökkäysaikakellolla
- hyökkäysaikakellonkäyttäjällä on aina oltava hyökkäysajanottajakortti tai- erotuomarikortti



Hyökkäysajanottaja (30 s. kellonkäyttäjä)

- Hyökkäysajan tulee käydä vain silloin, kun ottelun varsinainen pelikello käy. Hyökkäysaika alkaa kun peli aloitetaan ja aika tulee pysäyttää, kun peli katkaistaan. Aina kun pelikello käy, myös hyökkäysaika käy!
- MV-renkaassa kello laitetaan käymään, kun peli vihelletään käyntiin
- Se kummalle kello käy riippuu siitä, mihin rengas jää tai minne rengas menee
- Esimerkki: A:n pelaaja hyökkää ja laukaisee → MV torjuu renkaan kulmaan → kello lähtee käymään A:lle MV:n kosketuksesta VÄLITTÖMÄSTI
 - Esimerkki: Jos B:n pelaaja ottaa renkaan MV:n kulmasta → kello lähtee käymään uudelleen
 - Esimerkki: A:n pelaaja hyökkää ja laukaisee → MV torjuu ja rengas jää MV:lle → kello lähtee B:lle käyntiin MV:n kosketuksesta.



Hyökkäysajanottaja (30 s. kellonkäyttäjä)

- Hyökkäysaikakello tulee asettaa 30 sekuntiin jokaisen erän alussa.

Karvaaminen

Pelaajan, jolla ei ole rengas hallussaan, aktiivisella karvaamisella tarkoitetaan toimintaa, jossa pelaaja:

- yrittää lyödä mailallaan vastustajan, jolla on rengas hallussaan tai on juuri saamassa renkaan hallinnan, mailan pelipäähän
- käyttää laillisesti vartaloaan säilyttääkseen asentonsa

Renkaan lyöminen tapahtuu, kun pelaaja tarkoituksellisesti liikuttaa kättään, käsivarttaan tai päätään osuakseen renkaaseen ja kontakti renkaan kanssa tapahtuu, kun käsi, käsivarsi tai pää on liikkeessä.

Renkaan hallinnassa pelaaja sijoittaa mailan renkaan sisään, ohjaa rengasta mailalla tai lyö tai potkaisee tarkoituksellisesti rengasta.

Kimpoaminen **pelaajan toimesta** aiheutuu, kun mikä tahansa vartalon osa tai varuste on tarkoituksenmukaisesti sijoitettu liikkumattomaan tilaan renkaan ohjaamiseksi.

Kimpoaminen **pelaajasta** aiheutuu, kun rengasta vahingossa ohjataan millä tahansa vartalon osalla tai varustella, huolimatta siitä, onko pelaaja liikkeessä vai ei.

HUOMIO! Kimpoamista pelaajasta tai pelaajan toimesta ei katsota renkaan hallinnaksi.



Hyökkäysajanottaja (30 s. kellonkäyttäjä)

- Hyökkäysaika palautetaan 30 sekuntiin, kun:
 - rengasta hallussaan pitävä joukkue laukoo kohti maalia; renkaan hallinnassa pelaaja sijoittaa mailan renkaan sisään, ohjaa rengasta mailalla tai lyö tai potkaisee tarkoituksellisesti rengasta

Laukaus kohti maalia syntyy, kun rengasta hallussaan pitävä joukkue sääntöjenmukaisesti toimittaa renkaan kohti vastustajan maalia ja:

- a) rengas menee maaliin;
- b) rengas osuu maalin sivu- tai ylätolppaan mistä kentän osalta tahansa
- c) rengas osuu maalivahtiin tai maalivahtina toimivaan kenttäpelaajaan maalialueen sisällä; tai
- d) rengas osuu maalivahtiin maalialueen ulkopuolella ja tämä kontakti estää renkaan menemisen maaliin.

Huom! b, c ja d kohdissa hyökkäysaika alkaa uudestaan kulua tilanteessa laukoneelle joukkueelle (ei odoteta, että laukonut joukkue saa renkaan haltuunsa).



Hyökkäysajanottaja (30 s. kellonkäyttäjä)

o Hyökkäysaika palautetaan 30 sekuntiin, kun (jatkuu...):

- renkaan hallinta siirtyy joukkueelta toiselle;
- tuomari nostaa kätensä siirretyn rangaistusvihellyksen merkiksi. Mikäli siirrettyjä rangaistusvihellyksiä tulee tämän jälkeen lisää ennen pelikatkoa, hyökkäysaika ei palauteta enää uudelleen
- renkaallinen joukkue siirretyn rangaistusvihellyksen merkin aikana ensimmäisen kerran ylittää hyökkäyssiniiviin edeten keskialueelta hyökkäyspäätyyn
- rangaistus saa joukkueen, jolle ei ole tulossa rangaistusta, tekemään rikkeen ja peli katkaistaan tämän seurauksena

esimerkki:

Joukkue A:lla rengas hallussa omalla hyökkäysalueellaan. Joukkue B:n pelaaja kampittaa rangaistuksen arvoisesti A:n renkaallisen pelaajan ja kampituksen seurauksena A:n pelaaja kaatuu ja liukuu mv-alueelle ja peli katkaistaan mv-aluerikkeen vuoksi. Aloitus tulee A-joukkueelle ja hyökkäysaikakello palautetaan 30 sekuntiin. B-joukkueen rangaistus laitetaan käytäntöön.

- sen joukkueen pelaaja, jolla ei ole rengas hallussaan, tekee virheen, ja peli katkaistaan tämän seurauksena; tai sen joukkueen pelaaja, jolla ei ole rengas hallussaan, loukkaantuu, ja peli katkaistaan tämän seurauksena



Hyökkäysajanottaja (30 s. kellonkäyttäjä)

- **Hyökkäysaikakelloa ei palauteta 30 sekuntiin, jos:**
 - Rengasta hallussa pitävän joukkueen pelaaja loukkaantuu
 - Pelikello ei käynnisty
 - Tuomari loukkaantuu
 - Rengas jää jumiin maalikehikon tai laidan alle
 - Jos peli joudutaan pysäyttämään vierasesineen takia
 - Ruuhkatilanteessa rengasta hallussaan pitänyt joukkue saa aloituksen

- **Pelikello ei käynnisty**
 - Tuomari pysäyttää pelin, kun virhe huomataan. Aloitus myönnetään rengasta hallussa pitäneelle joukkueelle. Hyökkäysaikakelloa ei palauteta 30 sekuntiin.
 - Pelikelloon laitetaan oikea peliaika



Hyökkäysajanottaja (30 s. kellonkäyttäjä)

- Kun hyökkäysaika saavuttaa nollan, tulee antaa äänimerkki ja:
 - ottelu keskeytetään, koska rengasta hallussaan pitänyt joukkue on tehnyt virheen;
 - hyökkäysaika palautetaan 30 sekuntiin; ja
 - aloitus annetaan tilanteessa puolustaneelle joukkueelle
- Jos hyökkäysaikakellon äänimerkki soi virheellisesti:
 - peli keskeytetään;
 - hyökkäysaika palautetaan takaisin 30 sekuntiin ja
 - aloitus annetaan sille joukkueelle, jolla viimeksi oli rengas hallussa.
- Hyökkäysaikakellon näytöt tulee sammuttaa silloin, kun erästä on vähemmän peliaikaa jäljellä kuin aikaa on hyökkäysaikakellossa. Käynnissä olevaa aikaa ei saa pysäyttää. Jos näyttötauluja ei voida sammuttaa, tulee ne palauttaa 30 sekuntiin ja pysäyttää.