

## Ennen ottelua

- Käykää läpi sarjamääräykset kyseisen sarjan erityispiirteistä.
- Käykää läpi säännöt toimitsijoiden toiminnasta [VP 6, VP 9, VP 10], sisääntulosta [VP 21.3] ja tuomareiden käsimerkit [Lisäys B].
  - Säännöt ja sarjamääräykset löytyvät kokonaisuudessaan sähköisesti Uimaliiton sivuilta. <http://www.uimaliitto.fi/vesipallo/saannot/>
- Sopikaa kuka on pelikellossa (ajanottaja 1), 30 sekunnin kellossa (ajanottaja 2), pöytäkirjan pitäjä (sihteeri 1) ja online-livescoren pitäjä (sihteeri 2). [VP 6]

## Pöytäkirjan merkinnät

- Päivämäärä, kellonaika ja paikka. Toimitsijoiden, pelaajien, valmentajien ja tuomareiden nimet sekä kapteenien numerot.
- Henkilökohtaiset pahat merkitään sitä vastaavalla numerolla:
  - rangaistusheitto 2, ulosajo 3, ulosajo saa korvata 4, raakuus 5.

## Pelikenttä, merkit, liput ja välineet

- Merkit: 2 m (punainen), 5 m (keltainen), maaliviiva (valkoinen), keskiviiva (valkoinen), sisääntuloalue (punainen).
- Liput: valkoinen, keltainen (*raakuus*), sininen, punainen.
- Muut välineet: sekuntikelloja, varakyniä, pillejä, nippusiteitä tms. maalien verkkojen pikakorjausta varten.

## Ottelun aikana

- Kun ulosajettu pelaaja on mennyt sisääntuloalueelleen sääntöjen [VP 21.3] mukaan, sihteeri näyttää sisääntulomerkin. Jos näin ei ole tapahtunut ja kentälle tulee pelaaja, niin sihteeri näyttää punaista lippua ja viheltää väärän sisääntulo.
- Jos pelaajalle tuomitaan 3. henkilökohtainen paha virhe, niin sihteeri näyttää punaista lippua, kunnes valmentaja huomaa sen. Lisäksi sihteeri viheltää pilliin, jos kyseessä on rangaistusheittovirhe, jotta tuomari sallii pelaajan vaihdon ennen heittoa.
- Katsokaa tuomareiden näyttämät käsimerkit tarkkaan [VP Lisäys B] ja puhukaa ne ääneen, jotta lähempi tuomari kuulee, että olette ymmärtäneet oikein.

## Tauolla

- Sihteeri tarkistaa, että pöytäkirjan yläosan tilastot vastaavat erässä tehtyjä merkintöjä.
- Sihteeri kuuluttaa pelaajien pahat virheet yms. ottelun kulusta.

## Ottelun jälkeen

- Sihteeri tarkastaa pöytäkirjan tuomareiden kanssa. Allekirjoitusten jälkeen pöytäkirjajäljennökset toimitetaan valmentajille, päätetään livescore ja ilmoitetaan siitä tuomareille.
- Sihteeri lähettää pöytäkirjan sähköisesti internetissä ja kertoo tuomarille, lähetyksen onnistumisesta tai että se ei onnistu. <http://vesipallo.torneopal.fi/ilmoita>

## Säännöt toimitsijoista

### VP 6.1

FINAn tapahtumissa toimitsijoina on oltava kaksi tuomaria, kaksi maalituomaria, ajanottajat ja sihteerit, joilla kullakin on seuraavat valtuudet ja tehtävät. Jos mahdollista, myös muissa otteluissa pitäisi olla vastaavat toimitsijat. Kuitenkin otteluissa, jotka tuomitaan kahdella tuomarilla ilman maalituomareita, tuomareilla on lisäksi ne tehtävät, jotka maalituomareilla on VP 8.2:n mukaan (ei kuitenkaan erillisiä näyttöjä).

[HUOM! Ottelun tärkeydestä riippuen ottelussa voi olla neljästä kahdeksaan toimitsijaa seuraavasti:

- a) tuomarit ja maalituomarit:
  - Kaksi tuomaria ja kaksi maalituomaria
  - tai kaksi tuomaria eikä maalituomareita
  - tai yksi tuomari ja kaksi maalituomaria
- b) ajanottajat ja sihteerit
  - Yksi ajanottaja ja yksi sihteeri:
    - i. Ajanottajan on mitattava joukkueen katkeamatonta pallon hallussapitoaikaa säännön VP 20.15 mukaan.
    - ii. Sihteerin on mitattava tarkkaa otteluaikaa, aikalisät ja erätauot sekä pidettävä pöytäkirjaa säännön VP 10.1 mukaan. Lisäksi sihteerin on mitattava sääntöjen mukaan ulos ajettujen pelaajien rangaistusajat.
  - Kaksi ajanottajaa ja yksi sihteeri:
    - i. Ajanottaja nro 1:n on mitattava tarkkaa otteluaikaa, aikalisät ja erätauot.
    - ii. Ajanottaja nro 2:n on mitattava joukkueen katkeamatonta pallon hallussapitoaikaa säännön VP 20.15 mukaan.
    - iii. Sihteerin on pidettävä pöytäkirjaa säännön VP 10.1 mukaan.
  - Kaksi ajanottajaa ja kaksi sihteeriä:
    - i. Ajanottaja nro 1:n on mitattava tarkkaa otteluaikaa, aikalisät ja erätauot.
    - ii. Ajanottaja nro 2:n on mitattava joukkueen katkeamatonta pallon hallussapitoaikaa säännön VP 20.15 mukaan.
    - iii. Sihteeri nro 1:n on pidettävä pöytäkirjaa säännön VP 10.1 (a) mukaan.
    - iv. Sihteeri nro 2:n pitää suorittaa sääntöjen VP 10.1 (b), (c) ja (d) mukaiset tehtävät; nämä koskevat ulos ajettujen pelaajien vääriä sisääntuloja, vaihtopelaajien vääriä sisääntuloja, pelaajien ulosajoja ja pelaajien kolmatta henkilökohtaista virhettä.]

## Säännöt sihteerien ja ajanottajien tehtävistä

### VP 9.1

Ajanottajien tehtävät ovat:

- a) mitata tarkka otteluaika, aikalisät ja erätauot,
- b) mitata joukkueiden katkeamaton pallon hallussapitoaika,
- c) mitata rangaistusaika pelaajille, jotka on komennettu vedestä sääntöjen mukaan ja sisääntuloaika tällaisille pelaajille tai heidän vaihtomiehilleen,
- d) ilmoittaa kuuluvasti ottelun viimeisen minuutin alkaminen sekä
- e) ilmoitettava viheltämällä 45 sekunnin kuluttua aikalisän alkamisesta sekä aikalisän päättyminen.

### VP 9.2

Ajanottajan on ilmoitettava viheltämällä (tai muulla selvällä, kuuluvalla ja välittömästi ymmärrettävällä tavalla) jokaisen erän päättyminen tuomareista riippumatta. Tämä merkki tulee välittömästi voimaan, paitsi:

- a) tuomarin myöntäessä samanaikaisesti rangaistusheiton; tällöin rangaistusheitto on suoritettava sääntöjen mukaan
- b) jos pallo on ilmassa ja ylittää maaliviivan, silloin tehty maali on hyväksyttävä.

### VP 10.1

Sihteerien tehtävät ovat:

- a) merkitä pöytäkirjaan pelaajat, maalit, aikalisät, kaikki ulosajovirheet, rangaistusheiton aiheuttaneet virheet ja henkilökohtaiset virheet, jotka on tuomittu kullekin pelaajalle;
- b) tarkkailla pelaajien rangaistusaikoja ja näyttää ulosajon ajan päättyminen nostamalla kyseisen lakin värinen lippu ylös, paitsi jos tuomari näyttää ulos ajetun pelaajan tai hänen vaihtopelaajansa sisääntulon, kun ulos ajetun pelaajan joukkue saa pallon uudelleen haltuunsa. Neljän minuutin jälkeen sihteerin tulee näyttää lupa tulla kentälle vaihtopelaajalle, joka korvaa raakuudesta ulos ajetun pelaajan. Lupa näytetään nostamalla keltainen lippu sekä pelaajan lakin väriä vastaava lippu ilmaan;
- c) näyttää punaisella lipulla ja ilmoittaa viheltämällä ulos ajetun pelaajan tai hänen vaihtopelaajansa virheellinen sisääntulo (myös sen jälkeen kun maalituomari on näyttänyt virheellisen sisääntulon), tämä merkki pysäyttää pelin välittömästi;
- d) ilmoittaa viipymättä kenen tahansa pelaajan kolmannesta henkilökohtaisesta virheestä seuraavasti:
  - punaisella lipulla, jos kolmas henkilökohtainen virhe on ulosajovirhe,
  - punaisella lipulla ja viheltämällä, jos kolmas henkilökohtainen virhe on rangaistusheittovirhe.

## Säännöt hyökkäysajasta ja hallussapidosta

### VP 20.15

Joukkue pitää palloa hallussaan kauemmin kuin 30 sekuntia tehokasta peliaikaa, heittämättä palloa kohti vastustajan maalia.

Ajanottajan, joka mittaa pallon hallussapitoaikaa, pitää palauttaa kello alkuun:

- a) kun pallo irtoaa pelaajan kädestä, joka heittää pallon kohti maalia. Jos pallo kimmahtaa takaisin peliin maalipylvästä, poikkirimasta tai maalivahdistista, pallon hallussapitoaikaa ei saa uudelleen käynnistää, ennen kuin jompikumpi joukkue on saanut pallon haltuunsa,
- b) kun pallo tulee vastustajajoukkueen hallintaan. "Hallinta" ei tarkoita sitä, että vastustaja vain koskettaa lennossa olevaa palloa,
- c) kun pallo on takaisin pelissä sen jälkeen, kun on tuomittu ulosajovirhe, rangaistusheitto, maaliheitto, kulmaheitto tai tuomaripallo.

Näkyvien kellojen pitää näyttää vähenevää aikaa (niiden tulee näyttää, paljonko pallon hallussapitoaikaa on jäljellä).

[HUOM! Ajanottajan ja tuomarien täytyy päättää oliko heitto maalia kohti vai ei, mutta viime kädessä tuomarit ratkaisevat asian.]

## Säännöt ulosajovirheen jälkeisestä sisääntulosta

### VP 21.3

Ulosajettu pelaaja tai vaihtopelaaja saa uudelleen tulla kentälle omalta sisääntuloalueelta, sen jälkeen kun jokin seuraavista ensimmäiseksi tapahtuu:

- a) kun 20 sekuntia tehokasta peliaikaa on kulunut, jolloin **sihteerin** on nostettava pelaajan lakin värinen lippu, todettuaan ulosajetun pelaajan päässeen omalle sisääntuloalueelle sääntöjen mukaisesti,
- b) kun maali on tehty,
- c) kun ulosajetun pelaajan joukkue saa pallon uudelleen haltuunsa (mikä tarkoittaa pallon hallinnan saamista) pelin ollessa käynnissä. Tällöin puolustuspään tuomarin on annettava sisääntulomerkki käsimerkillä,
- d) kun ulosajetun pelaajan joukkueelle on myönnetty vapaa- tai maaliheitto, jolloin tuomarin merkki vapaahetosta tai maaliheitosta on myös sisääntulomerkki, edellyttäen, että pelaaja on päässyt omalle sisääntuloalueelle sääntöjen mukaan.

Ulosajetulla pelaajalla tai vaihtopelaajalla on lupa palata kentälle sisääntuloalueeltaan edellyttäen, että:

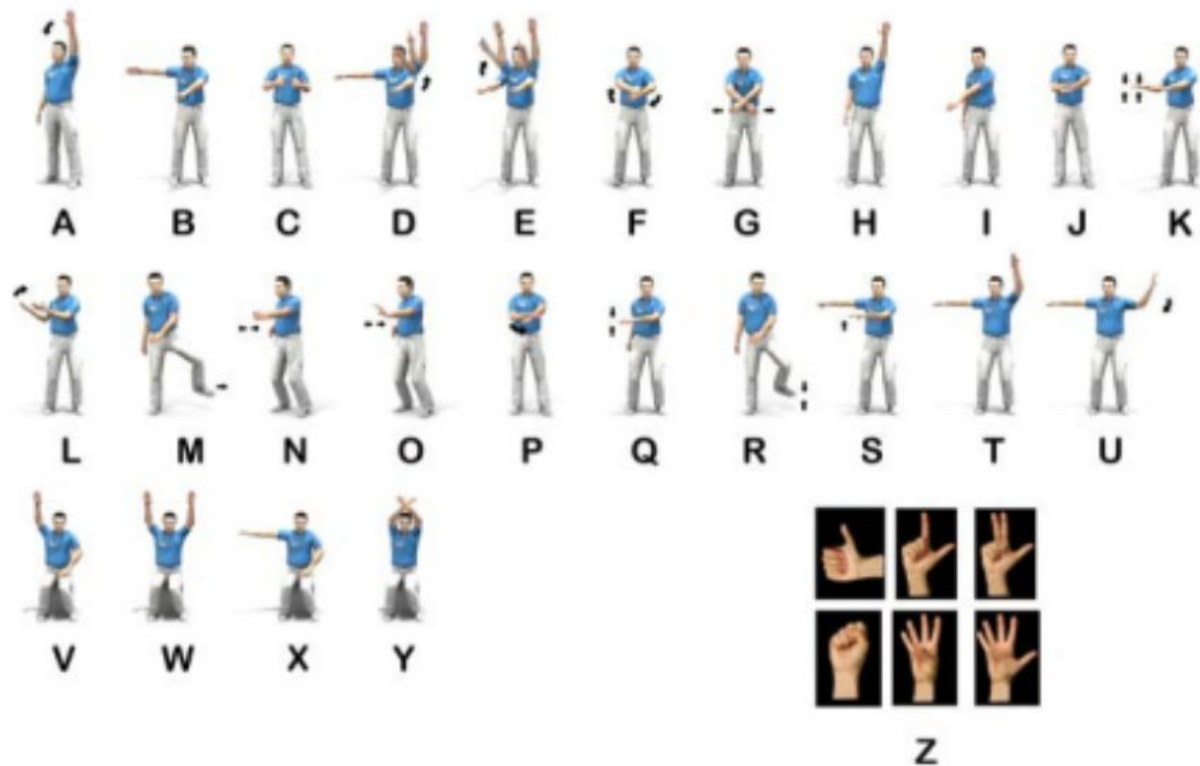
- a) pelaaja on saanut merkin **sihteeriltä** tai tuomarilta,
- b) pelaaja ei saa hypätä tai ottaa vauhtia seinästä tai altaan päädystä,
- c) pelaaja ei saa vaikuttaa maalin linjaukseen,
- d) vaihtopelaajalla ei ole lupa palata peliin ulosajetun pelaajan tilalle ennen kuin ulosajettu pelaaja on päässyt sisääntuloalueelleen paitsi erätauoilla, maalin jälkeen tai aikalisän aikana,
- e) maalin jälkeen ulosajettu pelaaja tai vaihtopelaaja saa uudelleen tulla kentälle mistä tahansa.

Nämä määräykset koskevat myös vaihtopelaajan sisääntuloa, kun ulosajettu pelaaja on saanut kolme henkilökohtaista virhettä tai hänet on muuten sääntöjen mukaan poistettu pelistä pelin loppuajaksi.

[HUOM! Tuomari ei saa antaa merkkiä vaihtopelaajalle eikä **sihteerin** saa antaa merkkiä 20 s ulosajoajan päättymisestä, ennen kuin ulosajettu pelaaja on päässyt sisääntuloalueelleen. Tämä koskee myös vaihtopelaajan tulemistä kentälle, hänen korvatessaan pelaajan, joka on ulosajettu pelin loppuajaksi. Tapauksissa joissa ulosajettu pelaaja ei menekään sisääntuloalueelleen, vaihtopelaajalla ei ole lupaa tulla kentälle ennen kuin maali on tehty, tai erä on päättynyt, tai aikalisän aikana. Puolustuspään tuomarilla on ensisijainen vastuu antaa merkki ulosajetulle pelaajalle tai vaihtopelaajalle peliin palaamiseksi. Kuitenkin hyökkäyspään tuomari voi myös antaa merkin ja kumman tahansa tuomarin merkki on voimassa. Jos tuomari havaitsee väärän sisääntulon tai maalituomari antaa merkin tällaisesta väärästä sisääntulosta, olisi tuomarin ensin saatava varmuus, ettei toinen tuomari ole antanut sisääntulomerkkiä.

## Tuomareiden käsimerkit

VP Lisäys B: Tuomareiden ja toimitsijoiden käyttämät merkinannot



- Tuomari laskee kätensä pystyasennosta vaaka-asentoon
  - erän aloitusmerkinä,
  - pelin uudelleenaloitusmerkinä maalin jälkeen ja
  - rangaistusheiton suorittamisen merkinä.
- Toinen käsi osoittaa hyökkäyksen suunnan ja toinen osoittaa paikan, josta pallo laitetaan peliin vapaa-, maali- tai kulmaheiton jälkeen.
- Merkki tuomaripallon suorittamiseksi. Tuomari osoittaa paikan, josta tuomaripallo tuomittiin, nostaa peukalot pystyyn ja pyytää pallon.
- Merkki pelaajan ulosajosta. Tuomari osoittaa pelaajaa ja sen jälkeen liikuttaa nopeasti kättään pelikentän rajaa kohti. Sitten tuomari näyttää pelaajan numeron siten, että se on nähtävissä kentältä ja toimitsijapöydästä.
- Merkki kahden pelaajan samanaikaisesta ulosajosta. Tuomari osoittaa molemmin käsin ulosajettuja pelaajia ja osoittaa heidän ulosajonsa kuten kuvassa D. Sitten hän näyttää välittömästi pelaajien lakkien numerot.
- Merkki pelaajan ulosajosta huonon käytöksen johdosta. Tuomari osoittaa ulosajon kuten kuvassa D (tai kuvassa E, jos tarpeellista). Sitten tuomari pyörittää käsiään toistensa ympäri siten, että se on nähtävissä sekä kentältä että toimitsijapöydästä. Lisäksi pelaajalle näytetään punainen kortti. Tämän jälkeen tuomari näyttää pelaajan lakin numeron toimitsijapöydälle.
- Merkki pelaajan ulosajosta pelin loppuajaksi. Hänet korvataan vaihtopelaajalla neljän (4) minuutin jälkeen. Tuomari näyttää ulosajon kuten kuvassa D (tai kuvassa E, jos tarpeellista). Sitten hän vie kätensä ristiin niin, että se on nähtävissä sekä kentältä että toimitsijapöydästä. Lisäksi pelaajalle näytetään punainen kortti. Sen jälkeen hän näyttää pelaajan lakin numeron toimitsijapöydälle.

- h) Merkki näytetään tuomitusta rangaistusheitosta. Tuomari nostaa käden ylös näyttäen viittä sormeaa. Sitten hän näyttää virheen tehneen pelaajan lakin numeron toimitsijapöydälle.
- i) Merkki näytetään tehdystä maalista. Tuomari viheltää ja näyttää sen jälkeen välittömästi kädellään kohti kentän keskustaa.
- j) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan kiinni pitämisestä johtuva ulosajo. Tuomari ottaa toisella kädellään kiinni toisen käden ranteesta.
- k) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaaja painaa vastustajan veden alle, mikä johtaa pelaajan ulosajoon. Tuomari näyttää upotusliikettä molemmilla käsillään vaakatasosta alaspäin.
- l) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan ulosajovirhe taaksepäin vetämisestä. Tuomari näyttää vetoliikettä molemmat kädet edessä pystyssä ja vetämällä käsiään itseään kohti.
- m) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan ulosajovirhe potkimisesta. Tuomari tekee potkuliikkeen.
- n) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan ulosajovirhe lyömisestä. Tuomari tekee nyrkissä olevalla kädellään lyöntiliikkeen vaakatasosta lähtien.
- o) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan tavallinen virhe työntämisestä tai vauhdinottamisesta. Tuomari tekee kädellään työntöliikkeen vartalosta pois päin vaakatasosta lähtien.
- p) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan ulosajovirhe estämisestä. Tuomari vie käden toisen käden yli vaakatasossa.
- q) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan tavallinen virhe pallon viemisestä veden alle. Tuomari tekee kädellä alaspäin liikettä alkaen vaakatasosta.
- r) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan tavallinen virhe pohjasta pelaamisesta. Tuomari nostaa ja laskee toista jalkaa.
- s) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan tavallinen virhe vapaa-, kulma- tai maaliheiton viivyttelystä. Tuomari nostaa kättä kerran tai kaksi kämmenpuoli avattuna ylöspäin.
- t) Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaaja tuomitaan kahden metrin virheestä. Tuomari tekee numeron kaksi etu- ja keskisormellaan ja nostaa kätensä suoraksi ylös.
- u) Tuomarin näyttämä merkki ajanpeluuseen tai 30 sekunnin hyökkäysajan ylitykseen johtuvaan tavalliseen virheeseen. Tuomari pyörittää kättä kaksi tai kolme kertaa.
- v) Maalituomarin näyttämä merkki kun erä voidaan aloittaa.
- w) Maalituomarin näyttämä merkki väärästä aloituksesta, uudelleen aloituksesta tai ulosajetun pelaajan tai vaihtopelaajan väärästä sisääntulosta.
- x) Maalituomarin tulee käyttää tätä merkkiä maali- tai kulmaheitosta.
- y) Maalituomarin näyttämä merkki maalin syntymisestä.
- z) Tuomarien käyttämät merkit pelaajien numeroista. Mahdollistaakseen tuomarien paremman viestityksen pelaajien ja toimitsijoiden kanssa merkit annetaan käyttämällä tarvittaessa molempia käsiä, kun numero on isompi kuin viisi. Toinen käsi näyttää viittä sormeaa ja toinen käsi puuttuvat numerot. Numero kymmenen näytetään nyrkillä. Jos numero on yli kymmenen, toinen käsi on nyrkissä ja puuttuvat numerot näytetään toisen käden sormilla.

## Vinkkejä toimitsijoille

- Varatkaa alkutoimenpiteisiin 15-30 minuuttia ennen ottelun alkua.
- Livescoren pitäjän tulisi katsoa väärät sisääntulot, ulosajojen loppumisen (valkoinen/sininen lippu) sekä keltaisen/punaisen lipun käytön. Livescore on "kopio" pöytäkirjasta, joten sen täyttäminen on toissijaista varsinaiseen pöytäkirjaan nähden.
- Sihteeri kirjoittaa välittömästi ajanottajan sanoman kellonajan, toisen ajanottajan sanoman lakin värin ja numeron sekä virheen laadun tai että kyseessä oli maali, aikalisä jne. Tällöin sihteeri pystyy keskittymään pelkästään kirjoittamiseen katsomatta pelin tapahtumia.
- Ajanottajien on hyvä istua sihteerin molemmin puolin, jotta kirjattavien tapahtumien ajat ja pelaajien numerot saadaan viestitettyä ja kirjattua mahdollisimman selvästi ja nopeasti.
- Suttupaperin käyttöä **ei** suositella. Kirjaus tulee saada välittömästi oikein pöytäkirjaan, koska kirjattavia tapahtumia voi tulla useita peräkkäin.
- Sopikaa toimintatapa jo etukäteen ennen ottelun alkua ja käykää se läpi esimerkkien avulla.
- Toinen sihteeri voi toimia kuuluttajana.
- Tee puuttuvat aikalisälaatikot pöytäkirjaan esimerkiksi kahdella pystyviivalla olemassa olevien vasemmalle puolelle. Aikalisä merkitään käytetyksi (x) tai käyttämättömäksi (-).
- Erätuloksien (vain erässä tehdyt maalit) oikealla puolella olevaan tyhjään tilaan voidaan merkitä jatkoerien sijaan kumulatiivinen tulos eli sen hetkinen tilanne.