

ESIPUHE

Tämä on suomenkielinen käännös Pohjois-Amerikan Pyöräpoololiiton (NAH) virallisten sääntöjen versiosta 4.3. Tämä sääntökokoelma ei korvaa englanninkielistä NAH-sääntökokoelmaa.

Emme vastaa käännöksessä mahdollisesti olevista virheistä. Epäselvissä tapauksissa ja sääntötulkinnoissa NAH:n säännöt menevät tämän käännöksen ja mahdollisten käännösvirheiden edelle.

Suomen mestaruuskilpailuissa käytetään tätä sääntökokoelmaa. Pienemmissä turnauksissa ja kisoissa voidaan käyttää tätä sääntökokoelmaa sovellettuna tai muutoin yhteisesti sovittuja pelisääntöjä, jotka noudattavat ns. hyvää urheiluhenkeä sekä lajille tyyppillistä 'spirittiä'; pelaaja pelaajaa vastaan, pyörä pyörää vastaan ja maila mailaa vasten-kontaktit sallittuja. Sääntöpykälien 3.1 sekä 3.2 käännökset poikkeavat alkuperäisversiosta ja ne on kirjoitettu soveltuviksi Suomen kilpailuolosuhteisiin.

Englanninkielisessä versiossa on käytetty muutamia termejä, joille ei ole selkeätä suomenkielistä vastinetta tai englanninkielinen termi on jo vakiintunut pelikäyttöön. Alla olevaan sanastoon on koottu keskeisimmät termit.

Käännös on tehty yhteistyössä ja käännöstyön ovat hyväksyneet NAH, EHPA(European Hardcourt Polo Association) sekä Suomen Polkupyöräpoolo ry.

Käännöstyöryhmä esittää erityiskiitokset NAH:lle, EHPA:lle, Suomen Polkupyöräpoolo ry:lle sekä oikolukijoille.

Somessa 1.4.2015

Sauli Heikinheimo Leevi Leppälä Antti Pitkänen

SANASTO

Dab, dabbing = kenttäkosketus, pelaaja koskettaa jalallaan pelikenttää tai kädellään maaliverkkoa/-kehikkoa

Joust, jousting = aloitus, aloituspelaajat lähtevät aloitukseen tavoittelemaan palloa. Joust-sana juontuu keskiajan turnajaisten peitsitaisteluista.

Shuffle = pallon työntö/puskeminen tai lyöminen mailan lyöntipään pitkällä sivulla, yleisesti käytetään termiä shuffle. Shuffle-maalia ei hyväksytä.

Tap, tapping = täppi, täpätä peliin; kenttäkosketuksen tehneen pelaajan tulee koskettaa mailallaan kentän laidassa olevaa keskiviivan kohtaa, tästä käytetään yleisesti termiä täpätä.

SÄÄNTÖKOKOELMA v4.3

SISÄLLYSLUETTELO

| | |
|--|---------|
| OSA 1: Tuomarit ja Toimitsijat | 3 - 4 |
| OSA 2: Varusteet ja pelialue | 5 - 7 |
| OSA 3: Kilpailut ja ottelumuoto | 8 |
| OSA 4: Pelin kulku | 9 -11 |
| OSA 5: Pallon käsittely | 12 |
| OSA 6: Rangaistusmuodot | 13 - 16 |
| OSA 7: Rangaistukset - tekniset | 17 |
| OSA 8: Rangaistukset - pyörän käsittely | 18 - 19 |
| OSA 9: Rangaistukset - mailan käsittely | 20 - 21 |
| OSA 10: Rangaistukset - vartalokontaktit | 22 - 23 |

OSA 1: TUOMARIT JA TOIMITSIJAT

§1.1 – Tuomari

§1.1.1 – Tuomari vastaa ottelun kulusta koko sen keston ajan, pelikatkot mukaan luettuna. Tuomarin tekemät päätökset ovat lopullisia.

§1.1.2 – Tuomari varmistaa, että kaikki varusteet noudattavat §2.4 ja §2.5 Mikäli jokin varuste ei vastaa näitä sääntöjä, voi tuomari harkintansa mukaan pysäyttää pelin ja käynnistää sen uudelleen vasta kun tilanne on korjattu.

§1.1.3 – Tuomarilla tulee olla pilli, jolla ilmaistaan välittömästi pelikatkot samoin kuin aloitus ja uudelleen aloitus.

§1.1.4 – Tuomari aloittaa pelin §4.1 mukaisesti.

§1.1.5 – Tuomari ilmoittaa kaikki pelikatkot ja aloitukset §4.1 ja §4.2 mukaisesti.

§1.1.6 – Tuomari ilmoittaa kaikki kenttäkosketukset (engl. dabs) §8.1 mukaisesti.

§1.1.7 – Tuomari ilmoittaa ja tuomitsee kaikki rangaistukset §6 - 10 mukaisesti.

§1.1.8 – Tuomari ilmoittaa pelin päättymisen.

§1.1.9 – Käsimerkit

§1.1.9.1 – Aloitus ja uudelleen aloitus – Tuomari vahvistaa kysymällä joukkueilta, ovatko he valmiina, nostaa käden ilmaan ja puhaltaa pilliin samanaikaisesti laskemalla kätensä alas.

§1.1.9.2 – Rangaistus – Jos se joukkue, jonka hallussa pallo on (pallollinen), saa rangaistuksen, puhalletaan peli välittömästi poikki pitkällä vihellyksellä.

§1.1.9.3 – Siirretty rangaistus – Jos se joukkue jonka hallussa pallo ei ole (palloton), saa rangaistuksen, nostaa tuomari käden suorana ylös ja huutaa ”siirretty rangaistus (rangaistuksen saavan joukkueen nimi)”.

§1.1.9.4 – Pallon hallinta – Pelikatkon jälkeen tuomari osoittaa kädellään sen joukkueen suuntaan, joka saa aloituksen.

§1.1.9.5 – Ojentaminen – §10.1 näytetään oikealla kädellä siten, että 90 asteen kulmassa oleva käsi oikaistaan suoraksi.

§1.1.9.6 – Ryntäys – §10.2 näytetään pitämällä molempia kädet suorana edessä kämmenet ulospäin ja sormet ylös suunnattuina.

§1.1.9.7 – Estäminen – §10.3 näytetään laittamalla molemmat käsivarret eteen ristiin muodostaen X-kirjaimen.

§1.1.9.8 – Ohjaava käsi – §10.8 näytetään vasen käsivarsi 90 asteen kulmassa ja laittamalla oikea käsi kyynärvarren päälle.

§1.1.9.9 – Väkivaltaisuus – §10.10 näytetään nostamalla molemmat kädet pään päälle X-kirjaimen muotoon.

§1.2 – Virallinen pistelasku ja ajanotto

§1.2.1 – Toimitsija on kentän sivussa keskiviivan kohdalla.

§1.2.2 – Toimitsija ilmoittaa pelaajan 2-3 minuutin välein sekä maalin teon jälkeen.

§1.2.3 – Toimitsija ilmoittaa kun pelaikaa on jäljellä kaksi minuuttia, 90 sekuntia, 60 sekuntia, 30 sekuntia ja laskee ääneen 10 sekunnista nollaan.

§1.2.4 – Toimitsija pitää pelistä kirjaa, jossa näkyy kaikkien maalien teko-aika, tekijä ja rangaistukset. Lisäksi toimitsija voi pitää epävirallisia nähtävillä olevia tulostauluja.

§1.2.5 – Mikäli pelaika näkyy pelaajille, vastaa toimitsija sen toiminnasta: käynnistämisestä, pysäyttämistä sekä ajan uudelleen asettamisesta.

§1.2.6 – Ylivoimapelin aikana toimitsija ilmoittaa jäähyllä oleville pelaajille milloin nämä voivat palata takaisin kentälle.

§1.3 – Maalituomari

§1.3.1 – Maalituomarin paikka on maalin takana.

§1.3.1.1 – Mikäli tämä paikka ei ole mahdollinen, voidaan vaihtoehtoinen paikka hyväksyttävä tuomarilla.

§1.3.2 – Maalituomarin tulee selkeästi erottua katsojista.

§1.3.3 – Maalituomari palauttaa pelin aikana siirtyneen maalikehikon paikoilleen.

§1.3.3.1 – Mikäli kentän rakenne ei salli tätä, delegoi tuomari tehtävän jollekin toiselle henkilölle.

§1.3.4 – Tuomari voi kutsua maalituomarin puheilleen koskien pelin kulkua maalin läheisyydessä. Tämä keskustelu on pelkästään neuvoa antavaa, varsinaisen ratkaisun tilanteista tekee tuomari.

§1.3.5 – Merkit

§1.3.5.1 – Maali – Nostetaan lippu (tai toinen käsi) suorana ylös.

§1.3.5.2 – Ei maalia – Nostetaan kyynärpäät suoraan sivulle ja kädet rinnan eteen, jonka jälkeen pyyhkäistään kädet sivuille.

§1.3.5.3 – Väärä aloitus – Nostetaan lippu suoraan ylös ja heilutetaan sitä.

§1.3.5.4 – Pelaajan kenttäkosketus maaliverkkoon – Osoitetaan lipulla rintakehästä suoraan ulospäin jonka jälkeen lippua heilutetaan.

§1.3.5.5 – Aikalisä – Mikäli tuomari ei kuule pelaajan huutavan aikalisää, voi maalituomari näyttää käsillään T-kirjainta pänsä yläpuolella.

OSA 2: VARUSTEET JA PELIALUE

§2.1 – Pelaajat

§2.1.1 – Joukkueessa on kolme pelaajaa.

§2.1.1.1 – Jokaisella kentällä olevalla pelaajalla tulee olla urheilukäyttöön tarkoitettu kypärä.

§2.1.1.2 – Joukkueilla tulee olla yhdenmukaiset peliasut. Asujen tulee erottua toisen joukkueen asuista.

§2.1.2 – Joukkue voi pyytää kilpailun järjestäjältä lupaa vaihtopelaajaan, mikäli joku pelaajista loukkaantuu tai pelaajalle sattuu joko pelissä tai pelin ulkopuolella jokin vaihdon vaativa tapahtuma. Mikäli pelaaja on ajettu kilpailusta ulos, voi joukkue pyytää vaihtopelaajaa vasta sen pelin päättymisen jälkeen, jossa ulosajo tapahtui.

§2.1.2.1 – Vaihdetut pelaajat menettävät pelioikeuden pelata muissa joukkueissa kilpailun loppuajan.

§2.1.2.2 – Pelioikeuden saavat vain ne vaihtopelaajat jotka eivät ole osallistuneet kilpailuun tai eivät pelaa missään toisessa joukkueessa.

§2.1.2.3 – Vaihtopelaaja voidaan korvata vain joukkueen alkuperäisellä pelaajalla tai mikäli hän itse myöhemmin loukkaantuu.

§2.1.2.3.1 – Mikäli alkuperäinen pelaaja palaa joukkueeseen vaihdon jälkeen, menettää joukkue tämän jälkeen vaihtomahdollisuuden hänen osaltaan. Mahdollinen loukkaantuminen tai pelaamisen este hänen kohdallaan aiheuttaa sen, että joukkueen on jatkettava kahdella pelaajalla loppukilpailun ajan.

§2.1.2.4 – Joukkueelle annetaan kohtuullinen aika hankkia vaihtopelaaja sekä hyväksyttää hänet kilpailujärjestäjillä. Yhteneväinen käytäntö pelikatkon myöntämisen kanssa §4.6 mukaisesti.

§2.2 – Kenttä

§2.2.1 – Kenttä ei saa olla isompi kuin 47,25m x 25m eikä pienempi kuin 37m x 18m.

§2.2.2 – Pelikentän pintamateriaalin tulee olla kiinteä ja kenttää tulee reunustaa vähintään 100 cm korkea laita.

§2.2.3 – Pelikentällä tulee olla kaksi ovea, jotka sijaitsevat symmetrisesti kentän keskiviivaan nähden, jotta pelaajat pääsevät kärsimään rangaistukset.

§2.2.4 – Kentän keskiviiva jatkuu koko kentän leveydeltä laidasta laitaan ja keskipisteen tulee olla merkattuna aloituspalloa varten. Keskiviiva merkitään myös molempiin laitoihin.

§2.3 – Maalikehikot

§2.3.1 – Maalikehikoissa tulee olla verkot.

§2.3.2 – Maalikehikoissa tulee olla tukeva ylärima.

§2.3.3 – Maalikehikon suuaukon tulee olla 183 cm leveä maalitolppien välistä mitattuna sekä 91,5 cm korkea maasta yläriman alareunaan mitattuna, syvyyssmitta on 76,2 cm maaliviivasta maalikehikon takarungon sisäreunaan mitattuna.

§2.3.4 – Maaliviiva määrittää maalikehikon paikan. Maaliviivan tulee olla 3-4,5 m kohtisuoralla etäisyydellä päätylaidasta.

§2.3.5 – Maalikehikot sijoitetaan siten, että pystytolppien etureunat ovat maaliviivan etureunan kanssa samassa linjassa ja maalikehikko on kentän leveyteen nähden keskellä.

§2.3.6 – Maalikehikon sijainnin määrittää kolme kenttään merkittyä viivaa:

§2.3.6.1 – Maaliviiva yhdistää pystytolppien välin ja määrittelee linjan, jonka ylittävä pallo tulkitaan maaliksi.

§2.3.6.2 – Kaksi kohtisuoraa apuviivaa kummaltakin maalitolpalta päätylaitaa kohti. Viivojen tulee olla vähintään 15 cm pitkiä, ei kuitenkaan yli 76 cm.

§2.4 – Polkupyörä

§2.4.1 – Polkupyörässä tulee olla vähintään yksi jarrulaite.

§2.4.1.1 – Kiinteä välitys voidaan hyväksyä jarrulaitteeksi, mikäli jalat saadaan kiinnitettyä polkimiin.

§2.4.2 – Tangonpäätyjen tulee olla tulpatut.

§2.4.3 – Pyörässä ei saa olla tavaratelineitä, lokasuojia, pullotelineitä, satulalaukkuja tai mitään muita ylimääräisiä varusteita jotka voivat estää pallon kulun.

§2.4.3.1 – Pinnasuojat ovat sallittuja, kunhan ne peittävät vain pintojen määrittämän alueen. Tämä on poikkeus §2.4.3:een.

§2.4.4 – Pyörässä ei saa olla teräviä reunoja, pistemäisiä ulkonemia, löysiä ruuveja tai muutoin vaarallisia osia. Tähän kuuluu muun muassa suojaamattomat vapaarattaat ja takarattaat, paljaat eturattaat sekä ulkonevat akselit.

§2.4.4.1 – Mikäli vaaralliseksi arvioitu osa voidaan luotettavasti suojata, tuomari voi sallia sen. Tämä on poikkeus §2.2.4:ään.

§2.5 – Mailat

§2.5.1 – Varsi

§2.5.1.1 – Varsi on tehty joko metallista tai hiilikuidusta.

§2.5.1.2 – Kädensijan pään tulee olla tulpattu.

§2.5.1.3 – Mailan varsi ei saa tulla lyöntipään läpi.

§2.5.2 – Lyöntipää

§2.5.2.1 – Lyöntipää on tehty muovista.

§2.5.2.2 – Lyöntipään tulee olla tukevasti kiinnitetty mailan varteen.

§2.5.2.3 – Lyöntipään pituus saa olla enintään 180 mm.

§2.5.2.4 – Lyöntipäässä ei saa olla yhtään yli 57 mm halkaisijan reikää.
Lyöntipään suurin ulkohalkaisija ei saa olla yli 65 mm.

§2.5.3 – Vaaralliset mailat

§2.5.3.1 – Tuomari voi kieltää vaarallisen mailan käytön. Esimerkkejä vaarallisesta mailasta: mailassa on säleitä, halkeamia, maila hajoaa herkästi, lyöntipäässä on teräviä ulkonemia, jne.

OSA 3: KILPAILUT JA OTTELUMUOTO

§3.1 – Kilpailun rakenne

§3.1.1 – Alueelliset karsintakilpailut sekä Suomen mestaruuskilpailut noudattavat tätä sääntökokoelmaa. Tämä käännös eroaa NAH:n versiosta.

§3.2 – Peli aika

§3.2.1 – Ottelut pelataan ilman varsinaisia väliaikoja. Tehokas peliaika on kymmenen (10) minuuttia. Lisäaika pelataan §3.3 mukaisesti. Tämä käännös eroaa NAH:n versiosta.

§3.2.2 – Voittava joukkue on se, joka ensiksi saavuttaa 5 maalia tai joukkue, joka on saanut enemmän maaleja peliajan päätyttyä.

§3.3 – Lisäaika

§3.3.1 – Jos ottelu on tasatilanteessa pudotuspeli- tai finaalivaiheessa varsinaisen peliajan päätyttyä, puhaltaa tuomari pelin poikki ja lisäaika pelataan tämän jälkeen.

§3.3.2 – Lisäaika aloitetaan §4.1 mukaisesti.

§3.3.3 – Lisäaika pelataan voittomaali-menetelmällä eli se joukkue, joka tekee ensiksi maalin, voittaa ottelun. Ottelua pelataan niin kauan kunnes toinen joukkue tekee maalin.

OSA 4: PELIN KULKU

§4.1 – Pelin aloittaminen

§4.1.1 – Pelaajat ovat paikoillaan pyöriensä päällä siten, että takarengas koskettaa maalin takana olevaa laitaa.

§4.1.2 – Pallo asetetaan kentän keskipisteeseen.

§4.1.3 – Tuomari kysyy molemmilta joukkueilta, ovatko he valmiina.

§4.1.4 – Kun molemmat joukkueet vastaavat myöntävästi, nostaa tuomari käden ylös, puhaltaa pilliin ja samanaikaisesti laskee kätensä alas.

§4.1.5 – Kun vihellys on puhallettu, alkaa ajanotto ja aloituspelaajat lähtevät aloitukseen tavoittelemaan palloa (engl. 'joust').

§4.1.6 – Maalituomari ilmoittaa virheellisen lähdön mikäli pelaajan takarengas irtoaa laidasta ennen tuomarin vihellystä.

§4.1.6.1 – Mikäli tuomari havaitsee, että virheellinen lähtö aiheuttaa etua sille joukkueelle, joka sen teki, määrätään siitä pallo menetettäväksi toiselle joukkueelle.

§4.1.7 – Aloituspelaajat pitävät mailojaan sillä puolella pyöräänsä, joka on hallitsevana mailakäden puolella pelaajien kesken. Esim. jos 4 pelaajaa 6:sta pitää mailaansa oikeassa kädessä, tulee aloituksen olla oikeakätinen.

§4.1.7.1 – Mikäli vasenkätisiä pelaajia on yhtä paljon kuin oikeakätisiä, tällöin aloituksen kätisyys päätetään kolikkoa heittämällä.

§4.1.7.2 – Se pelaaja joka liikkuu selkeästi sekä keskeytyksettä kohti palloa, pidetään aloituspelaajana ja häneen sovelletaan aloitukseen liittyviä sääntöjä.

§4.1.8 – Aloitukseen ajavien pelaajien tulee säilyttää suora ajolinja kunnes toinen pelaajista koskettaa palloa.

§4.1.9 – Oikeakätisten aloituksessa pelaajat valitsevat ajolinjansa vastustajaan nähden vasemmalle puolelle. Vasenkätisten aloituksessa pelaajat valitsevat ajolinjansa vastustajaan nähden oikealle puolelle.

§4.2 – Pelikatkot

§4.2.1 – Ajanotto pysäytetään, mikäli tulee maali, pallo on pois pelistä tai maali on siirtynyt, isossa loukkaantumisessa tai kun rangaistus tai aikalisä huudetaan. Tuomari puhaltaa pilliin pelikatkon merkiksi.

§4.2.2 – Pelikatkon jälkeen pelaajilla on 30 sekuntia aikaa palata oman pelialueen puolelle sekä valmistautua pelin jatkumiseen.

§4.2.3 – Tuomari kysyy molemmilta joukkueilta, ovatko he valmiita ja peli jatkuu, kun joko pallo tai joku pallollisen joukkueen pelaajista ylittää keskiviivan.

§4.2.3.1 – Mikäli pallollinen joukkue ei vastaa tuomarin kysymykseen annetussa aikarajassa, on heidän pidettävä aikalisä.

§4.2.3.2 – Mikäli pallollinen joukkue on jo käyttänyt kaikki aikalisät, tuomitaan pallon hallinta toiselle joukkueelle.

§4.2.3.3 – Mikäli palloton joukkue ei vastaa tuomarin kysymykseen annetussa aikarajassa, määrätään heille pieni rangaistus pelin viivyttämisestä.

§4.3 – Pallo pois pelistä

§4.3.1 – Pallo yli reunuksen

§4.3.1.1 – Kun pallo on pois pelistä, esim. menee reunuksen yli tai jää maalin “katolle” eikä ole sieltä nopeasti ja turvallisesti poistettavissa, tms., pallon hallinnan menettää se joukkue joka viimeksi koski palloon. Tähän kuuluu kimpoamiset pelaajan vartalosta tai pyörästä.

§4.3.2 – Jumittunut pallo

§4.3.2.1 – Mikäli pallo on jumittunut pelaajan varusteisiin, on se pois pelistä.

§4.3.2.2 – Pallon hallinnan menettää se joukkue jonka varusteisiin pallo on jumittunut. Peli jatkuu §4.2.3 mukaisesti.

§4.4 – Maalinteko

§4.4.1 – Maali on hyväksytty, kun pallo ylittää kokonaan maaliviivan ja pallo on lähtöisin laukauksesta. Laukaus on määritelty §5.2. Hyväksytty maali voi olla kimmonnut mistä tahansa pinnasta, poislukien hyökkäävän pelaajan mailan lyöntipään ulkosivu tai mailan varsi, jolloin maalia ei hyväksytä. Pelaaja ei saa aktiivisesti ohjata palloa vartalollaan tai pyörällään maaliin.

§4.4.2 – Maali hyväksytään myös mikäli pallo kokonaisuudessaan ylittää maaliviivan sen seurauksena, että se kimpoaa puolustavasta pelaajasta. Tällöin kyseessä on ns. oma maali.

§4.4.2.1 – Mikäli hyökkäävä pelaaja työntää pallon §5.3 mukaisesti (myöhemmin shuffle. engl. ‘shuffle’) ja pallo koskettaa puolustajan liikkumattomia varusteita sekä ylittää maaliviivan, maalia ei hyväksytä. Oma maali vaatii puolustavan pelaajan aktiivisen liikkeen.

§4.4.3 – Maalinteon jälkeen pallo siirtyy sille joukkueelle, jota vastaan maali tehtiin.

§4.5 – Rangaistukset

§4.5.1 – Tuomari pysäyttää pelin määrätäkseen rangaistukset §1.1.7 sekä §1.1.9 mukaisesti.

§4.6 – Loukkaantuminen

§4.6.1 – Peli pysäytetään jos tuomari toteaa, että loukkaantunut pelaaja tarvitsee välitöntä hoitoa. Loukkaantumisen aiheuttamalle pelikatkolle ei ole aikarajaa.

§4.6.2 – Pallo palautetaan sille joukkueelle, jonka hallussa se oli ennen loukkaantumista.

§4.6.3 – Peli jatkuu §4.2.3 mukaisesti joko loukkaantuneen pelaajan palatessa peliin tai vaihtopelaajan ottamisella käyttöön §2.1.2 mukaisesti.

§4.7 – Aikalisät

§4.7.1 – Pelin ollessa käynnissä joukkue voi pyytää aikalisää, kun pallo on joukkueen hallussa §5.1 mukaisesti. Aikalisä pyydetään huutamalla tuomarille “Aikalisä”.

§4.7.1.1 – Aikalisää pyytänyt joukkue menettää pallon vastustajalle.

§4.7.2 – Minkä tahansa pelikatkon aikana voi vain se joukkue, jolla on pallo hallussa tulevassa aloituksessa, pyytää aikalisää jatkaakseen 30 sekunnin aikarajaa ennen pelin jatkumista.

§4.7.2.1 – Tässä tapauksessa aikalisää pyytänyt joukkue ei menetä palloa vastustajalle.

§4.7.3 – Joukkueille myönnetään kaksi aikalisää ottelussa. Yhden aikalisän kesto on 2 minuuttia. Aikalisät voidaan ottaa peräkkäin mikäli ensimmäinen aikalisä ei riitä.

§4.7.4 – Aikalisän kuluttua loppuun tai kun aikalisää pyytänyt joukkue ilmoittaa olevansa valmis, jatkuu peli §4.1 mukaisesti.

§4.7.5 – Mikäli tuomari katsoo että vastustajan aiheuttamat pelaajan polkupyörän tai pelivarusteiden vauriot kaipaavat korjaamista, myönnetään aikalisä, jonka pituus on enintään 5 minuuttia. Tämä aikalisä ei vähennä joukkueen aikalisäkiintiötä.

§4.8 – Maali pois paikaltaan

§4.8.1 – Mikäli maali siirtyy pois paikoiltaan, maaliviiva säilyy kentässä sille määrättyllä paikallaan ja pallon tulee ylittää maaliviiva, jotta maali hyväksytään.

§4.8.2 – Tuomari keskeyttää pelin, mikäli maali on siirtynyt paikoiltaan niin paljon, että se vaikeuttaa maalituomarin työskentelyä tai siirtynyt maali haittaa pelaamista.

§4.8.2.1 – Mikäli maali siirtyy peliolosuhteiden takia eikä tahallisesti, saa pallon hallinnan se joukkue jolla se viimeksi oli.

§4.8.3 – Mikäli tuomari tulkitsee, että pelaaja on siirtänyt tahallisesti maalin pois paikoiltaan, määrätään siitä rangaistus pelin viivytämisestä §7.1 mukaisesti.

OSA 5: PALLONKÄSITTELY

§5.1 – Pallollinen pelaaja

§5.1.1 – Pelaajaa, joka on viimeksi koskettanut tarkoituksellisesti palloon, pidetään pallon hallussapitäjänä tai pallollisena pelaajana.

§5.2 – Laukaus

§5.2.1 – Laukaukseksi lasketaan pallon lyönti mailan lyöntipään pyöreällä päällä. Jos pelaaja työntää palloa selkeän lyönnin sijaan, liike tuomitaan shuffleksi.

§5.2.2 – Pallon aktiivinen ohjaaminen verkkoon millä tahansa pyörän tai vartalon osalla ei ole laukaus.

§5.2.3 – Shuffle (ks. §5.3) ei ole laukaus.

§5.3 – Työntö (Shuffling)

§5.3.1 – Shuffle on mikä tahansa kosketus palloon mailan lyöntipään pitkällä sivulla.

§5.3.2 – Hyökkäävän joukkueen suorittamaa shufflea, joka menee vastustajan maalin, ei lasketa maaliksi. Siinä tapauksessa peli jatkuu §4.2.3 mukaisesti. Se joukkue, joka teki työntömaalin, menettää pallon hallinnan.

§5.4 – Kenttään painaminen

§5.4.1 – Kenttään painaminen tarkoittaa pallon painamista mailan lyöntipään minkä tahansa reiän tai koveran pinnan ja kentän minkä tahansa pinnan väliin.

§5.4.2 – Kenttään painaminen on sallittua kahden sekunnin ajan missä päin kenttää tahansa. Yli kaksi sekuntia kestävästä kenttään painamisesta seuraa pallosta luopuminen.

§5.5 – Kauhominen

§5.5.1 – Kauhominen tarkoittaa pallon käsittelyä mailan lyöntipään missä tahansa reiässä keskipakovoiman avulla, kentän pinnassa tai ilmassa.

§5.5.2 – Kauhominen on sallittua.

§5.6 – Kantaminen

§5.6.1 – Kantaminen tarkoittaa pallon poimimista ja kantamista ilmassa, pitäen palloa missä tahansa mailan lyöntipään reiässä painovoiman avulla.

OSA 6: RANGAISTUSMUODOT

RANGAISTUSTEN TUOMITSEMINEN

§6.1 – Rikkeen vakavuus

§6.1.1 – Tuomarin vastuulla on arvioida §7 - §10 määriteltyjen rikkeiden vakavuus ja tuomita rangaistus. Rangaistuksen tulee olla suhteessa rikkeeseen.

§6.1.2 – Tuomari voi tuomita minkä tahansa §7 - §10 mukaisen rikkeen sen vakavuuden ja vallinneiden olosuhteiden perusteella.

§6.2 – Siirretyt rangaistukset

§6.2.1 – Tuomari tuomitsee kaikki §7 - 10 mukaiset rangaistukset siirretyn rangaistuksen menettelyn mukaisesti.

§6.2.2 – Jos palloa hallussaan pitävä joukkue syyllistyy rikkeeseen, tuomari pysäyttää pelin välittömästi ja tuomitsee rangaistuksen.

§6.2.3 – Jos palloton joukkue syyllistyy rikkeeseen, tuomari pysäyttää pelin vasta kun joukkue on saanut pallon haltuunsa. Tästä käytetään nimitystä “siirretty rangaistus”. Rikotun joukkueen katsotaan tällöin saavan hyödyn.

§6.2.3.1 – Siirretyn rangaistuksen aikana rangaistavaksi tulevan joukkueen hyväksi ei voida tuomita maaleja. Poikkeuksena tähän ovat vastustajan tekemät omat maalit.

§6.2.4 – Tuomari ilmoittaa siirretyn rangaistuksen §11.9.3 mukaisesti.

§6.2.4.1 – Jos rangaistava joukkue myöhemmin rikkoo vastustajaa siirretyn rangaistuksen aikana, mutta rikottu joukkue säilyttää pallon hallinnan, siirretty rangaistus jatkuu ja rangaistus tuomitaan ankaremmen rangaistusluokan mukaisesti.

§6.2.4.2 – Jos rikottu joukkue myöhemmin rikkoo vastustajaa siirretyn rangaistuksen aikana, tuomari pysäyttää pelin ja peli jatkuu §6.3 mukaisesti.

§6.2.5 – Rangaistusta ei tuomita, jos rangaistavaa joukkuetta vastaan tehdään maali siirretyn rangaistuksen aikana.

§6.3 – Samanaikaiset rangaistukset

§6.3.1 – Samanaikaiset rangaistukset ovat yhtä aikaa molempien joukkueiden pelaajille tuomittavia.

§6.3.2 – Samanaikaisten rangaistusten, joiden vakavuus on pallosta luopumisen tasoa, tuomitseminen johtaa pelin pysäytykseen ja uuteen aloitukseen §4.1 mukaisesti.

Samanaikaiset rangaistukset, jotka arvioidaan pienen, ison tai ottelurangaistuksen arvoiseksi, johtavat 2-vastaan-2-tilanteeseen, joka kestää rangaistuksen loppuun asti.

§6.3.3 – Samanaikaisten rangaistusten tuomitsemisen jälkeen seuraa aloitus §4.1 mukaisesti, sillä poikkeuksella että molemmilla joukkueilla on kentällä kaksi pelaajaa kolmen sijasta.

§6.3.4 – Pelaajien määrä kentällä pysyy 2-2-tilanteessa samanaikaisten rangaistusten ajan, huolimatta tänä aikana tehdyistä maaleista.

§6.3.5 – Kun samanaikaiset rangaistukset ovat päättyneet, molempien joukkueiden kolmannen pelaajan tulee koskettaa kentän laidassa olevaa keskiviivan kohtaa (myöhemmin käytetään termiä ”täpätä”; ”täppäämässä”, ”täppäämällä”, engl. tap in) ja näin liittyä takaisin peliin. Peliä ei pysäytetä.

RANGAISTUSTEN KUVAUKSET

§6.4 – Pallosta luopuminen

§6.4.1 – Pallosta luopuminen tuomitaan, kun rikkeeseen on syyllistytty, mutta rike tapahtuu sikäli harmittomassa tilanteessa, että avointa maalintekopaikkaa tai -tilaisuutta ei riistetä.

§6.4.1 – Pallo siirtyy rikotun joukkueen haltuun ja peli jatkuu §4.2.3 mukaisesti.

§6.5 – Pieni rangaistus

§6.5.1 – Rikkeestä määrätään 30 sekunnin jäähy, jos rike riistää avoimen maalintekotilaisuuden tai selvän tilanne-edun rikotulta joukkueelta.

§6.5.2 – §6.5.2 - Rangaistus määrätään §1.1.9.3 mukaisesti. Pallo siirtyy rikotun joukkueen hallintaan ja peli jatkuu §4.2.3 mukaisesti seuraavin poikkeuksin:

§6.5.2.1 – Rikkonut pelaaja poistetaan kentältä kärsimään 30 sekunnin jäähyä. Hän liittyy peliin täppäämällä ilman pelin pysäyttämistä, kun 30 sekunnin jäähy on päättynyt.

§6.5.2.2 – Jäähy päättyy, jos ylivoimalla pelaava joukkue saa maalin. Peli jatkuu §4.2.3 mukaisesti.

§6.5.2.3 – Jos rangaistulle joukkueelle määrätään uusi rangaistus, peli jatkuu §6.5.2 mukaisesti. Pelaajaylivoima säilyy 3 vastaan 2, ja ylivoiman kesto jatketaan kattamaan myös uusi rangaistus. (Rangaistuksen kärsii jo rangaistavana oleva pelaaja).

§6.6 – Iso rangaistus

§6.6.1 – Sääntöjen §7 - §10 mukaisesta rikkeestä, joka on avoimesti vaarallinen tai luonteeltaan holtiton, määrätään 2 minuutin jäähy.

§6.6.2 – Jäähy määrätään §1.1.9.3 mukaisesti. Pallo siirtyy rikotun joukkueen haltuun ja peli jatkuu §4.2.3 mukaisesti seuraavin poikkeuksin:

§6.6.2.1 – Rikkonut pelaaja poistetaan kentältä 2 minuutin jäähyä ajaksi. Hän liittyy peliin täppäämällä ilman pelin pysäyttämistä, kun 2 minuutin jäähy on päättynyt.

§6.6.2.2 – Jäähy ei pääty, vaikka ylivoimalla pelaava joukkue saisi maalin. Koko 2 minuutin jäähy tulee kärsiä. Peli jatkuu tällöin maalin jälkeen §4.2.3 mukaisesti siten, että rangaistulla joukkueella on yhä 2 kenttäpelaajaa.

§6.6.2.3 – Jos rangaistulle joukkueelle määrätään uusi rangaistus, peli jatkuu §6.6.2 mukaisesti. Pelaajaylivoima säilyy 3 vastaan 2, ja ylivoiman kesto jatketaan kattamaan myös uusi rangaistus. (Rangaistuksen kärsii jo rangaistavana oleva pelaaja).

§6.7 – Ottelurangaistus

§6.7.1 – Fyysinen aggressio tai tappelun yritys pelaajalta, joka on noussut pois pyöränsä päältä, tai räikeä yritys vahingoittaa toista pelaajaa fyysisen voiman avulla, johtaa ottelurangaistukseen.

§6.7.2 – Tilanteen kärjistymisen estämiseksi tuomari voi välittömästi pysäyttää pelin kiistan lopettamiseksi. Muuten rangaistukset määrätään §1.1.9.3 mukaisesti. Pallo siirtyy rikotun joukkueen haltuun ja peli jatkuu §4.2.3 mukaisesti seuraavin poikkeuksin:

§6.7.2.1 – Rikkonut pelaaja poistetaan kentältä ottelun loppuajaksi ja hänen joukkueensa pelaa kahdella pelaajalla.

§6.7.2.2 – Ottelurangaistuksen seurauksena kilpailujärjestäjät arvioivat, voiko rangaistu pelaaja jatkaa kilpailussa.

§6.7.3 – Jos rangaistulle joukkueelle määrätään uusi pieni tai iso rangaistus, peli jatkuu §6.7.2 mukaisesti. Rangaistu joukkue jatkaa yhdellä kenttäpelaajalla toisen kärsiessä pientä tai isoa rangaistusta §6.5 tai §6.6 mukaisesti.

§6.7.4 – Kaksi ottelurangaistusta samalle joukkueelle samassa ottelussa johtaa rangaistun joukkueen häviöön kyseisessä ottelussa. Kilpailujärjestäjät arvioivat, voiko rangaistu joukkue jatkaa kilpailussa.

§6.8 – Maalin tuomitseminen

§6.8.1 – Jos pallollista pelaajaa rikotaan avoimessa maalintekopaikassa ja estetään näin maalinteko, tuomari voi tuomita maalin rikotulle joukkueelle.

§6.8.1.1 - Jos maaliin tuomitusta rikkeestä olisi muutoin määrätty pallosta luopuminen tai pieni rangaistus, ei näitä määrätä maalin lisäksi. Jos rikkeestä olisi määrätty iso rangaistus tai ottelurangaistus, ne määrätään maalin lisäksi.

§6.8.2 - Peli jatkuu §4.2.3 mukaisesti pallo rikotun joukkueen hallussa.

OSA 7: RANGAISTUKSET - TEKNISET

§7.1 – Pelin viivyttäminen

§7.1.1 – Pelin viivyttämisrangaistus määrätään seuraavissa tilanteissa:

§7.1.1.1 – Pelaaja tai joukkue estää pelin jatkumisen §4.2 mukaisesti.

§7.1.1.2 – Pelaaja sitoo pallon pyörällään nojatessaan laitaan estäen muita pelaajia pelaamasta palloa.

§7.1.1.3 – Pelaaja tarkoituksellisesti kauhoo tai heittää pallon pois pelistä §4.3 tarkoittamalla tavalla.

§7.1.1.4 – Pelaaja siirtää maalia §4.8 tarkoittamalla tavalla.

§7.2 – Epäurheilijamainen käytös

§7.2.1 – Jos tuomari katsoo pelaajan käyttäytyvän epäurheilijamaisella tavalla, määrätään rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä. Tällaista voi olla esimerkiksi:

§7.2.1.1 – Pelin etenemisen yleinen häiritseminen tai liiallinen protestointi tuomarin päätöksistä.

§7.2.1.2 – Suullinen tai fyysinen hyökkäys tuomaria, maalituomaria, ajanottajaa, tapahtumajärjestäjää tai muita kenttäpelaajia kohtaan.

§7.2.1.3 – Vastustajan pudottaman mailan lyöminen tai siirtäminen tarkoituksena vaikeuttaa mailan nostamista.

§7.2.1.4 – Pelitilanteeseen jääminen kenttäkosketuksen jälkeen tai täppäämättä jättäminen.

OSA 8: RANGAISTUKSET - PYÖRÄN KÄSITTELY

§8.1 – Kenttäkosketus (Dabbing)

§8.1.1 – Kenttäkosketus (engl.dab) tapahtuu, kun pelaajan jalka koskettaa jotakin muuta vaakasuuntaista pintaa kuin omia polkimia.

§8.1.2 – Kenttään koskettaneen pelaajan täytyy käydä “täppäämässä” eli koskettamassa mailalla kentän laitaa puolessa välissä kenttää kummalla tahansa puolella ennen peliin liittymistä.

§8.1.2.1 – Kenttäkosketuksen tehnyt pelaaja ei saa millään tapaa osallistua peliin. Kenttäkosketuksen tehneen pelaajan fyysinen kontakti, mailapeli, pyöräkontakti tai tekemä suojaaminen tuomitaan häirinnäksi.

§8.1.2.2 – Kenttäkosketuksen tehneellä pelaajalle annetaan kohtuullinen aika vetäytyä pelitilanteesta. Tuomari voi määrätä rangaistuksen, mikäli kenttäkosketuksen tehnyt pelaaja häiritsee peliä siten, että oma joukkue hyötyy siitä.

§8.1.2.3 – Mikäli kenttäkosketuksen tehnyt pelaaja torjuu omalla maalillaan laukauksen, joka olisi muutoin mennyt maaliin, voi tuomari tuomita siitä maalin hyökkäävälle joukkueelle. Tämä korostuu §8.1.3:ssa.

§8.1.3 – Pelaaja, joka nojaa tai tarttuu kädellään maaliin säilyttääkseen tasapainonsa, tulkitaan kenttäkosketuksen tehneeksi.

§8.1.3.1 – Tuomari ilmoittaa suullisesti kyseiselle pelaajalle, että hän on tehnyt kenttäkosketuksen. Maalituomari voi näyttää kenttäkosketuksen §1.3.6.4 mukaisesti. Pelaajan tulee täpätä itsensä takaisin peliin.

§8.1.3.2 – Tuomari voi määrätä rangaistuksen, mikäli maalikehikkoon tartutaan tai nojataan liiallisesti.

§8.2 – Kaataminen

§8.2.1 – Kaatamisrangaistus määrätään, kun pelaaja omalla kenttäkosketuksellaan aiheuttaa vastustajan törmäämisen tai kenttäkosketuksen.

§8.2.1.1 – Esimerkkejä:

Kenttäkosketuksen yhteydessä pelaaja nousee pyöränsä päältä estäen tai taklaten vastustajaa. Pelaaja aiheuttaa omalla kenttäkosketuksellaan tilanteen, jossa yksi tai useampi vastustaja joutuu tekemään kenttäkosketuksen. Viemällä taklauksen niin pitkälle, että taklaaja itse kaatuu vieden mukanaan taklatun pelaajan.

§8.3 – Kontakti pyörällä

§8.3.1 – Pelaaja, joka käyttää pyöräänsä kontaktin ottamiseen vastustajaan tai vastustajan pelivälineisiin, tuomitaan rikkeeseen §8.4 - §8.6 mukaisesti.

§8.3.1.1 – Tuomarilla voi tuomita rangaistuksia muistakin pyöräkontaktiksi laskettavista rikkeistä kuin §8.4 - §8.6:ssä erityisesti mainituista.

§8.3.1.2 – Tahaton pyörä-vasten-pyörää-kontakti on sellainen, joka ei vaikuta peliin eikä ole vaarallinen. Tahattomaksi arvioidusta pyöräkontaktista ei määrätä rangaistusta.

§8.4 – Kylkeen ajaminen (T-Boning)

§8.4.1 – Kylkeen ajamisesta rangaistaan, kun pelaaja ottaa kontaktia vastustajaan omalla etu- tai takapyörällään.

§8.5 – Pyörän perällä lyöminen (Tail Whip)

§8.5.1 – Pyörän perällä lyömisestä rangaistaan, kun pelaaja ottaa kontaktia vastustajaan liu'uttamalla tai heilauttamalla pyöränsä perää.

§8.6 – Mailan päälle ajaminen (Sweeping)

§8.6.1 – Mailan päälle ajamisesta rangaistaan, kun pelaaja ottaa etu- tai takapyörällään kontaktia paikallaan olevan pelaajan mailaan, joka on paikoilleen maahan asetettu.

OSA 9: RANGAISTUKSET - MAILAN KÄSITTELY

§9.1 – Huitominen

§9.1.1 – Huitomisesta määrätään rangaistus, jos pelaaja lyö mailallaan vastustajan kehoa tai mailan vartta kohtuutonta voimaa käyttäen, joka saattaisi aiheuttaa vahinkoa vastustajalle tai hänen varusteilleen. Tuomari tulkitsee tilanteen.

§9.2 – Korkea maila

§9.2.1 – Korkean mailan rangaistus määrätään tilanteessa, jossa pelaaja yrittää osua mailalla ilmassa olevaan palloon lähimmän vastustajan hartiakorkeuden yläpuolella.

§9.2.1 – Korkean mailan rangaistus määrätään tilanteessa, jossa pelaajan maila osuu vastapelaajan kaulaan tai päähän.

§9.2.1.1 – Tavanomaiseen pallon lyömiseen liittyvät vauhdinotot ja lyönnin saattamiset eivät ole korkean mailan rangaistuksen piirissä, vaikka lähimmän vastapelaajan hartiakorkeuden ylittäisivätkin. Laukaukset ilman harkittua kohdetta tai sokkona taaksepäin lyödyt rystylaukaukset, joissa maila ojentuu tavanomaista lyöntiliikettä pidemmälle pelaajan taakse, voidaan tuomita korkeaksi mailaksi kumman puolen pelaajan tahansa ollessa lähistöllä, mikäli tuomari niin tulkitsee.

§9.3 – Kampitus

§9.3.1 – Kampitusrangaistus määrätään, jos pelaaja asettaa mailansa vastustajan etu- tai takapyörän alle aiheuttaen tämän kaatumisen ja kenttäkosketuksen.

§9.3.1.1 – Mikäli tuomari katsoo, että pelaaja ajaa vastustajan mailan päälle sen sijaan, että vastustaja asettaa mailansa renkaan alle, rangaistusta ei tuomita.

§9.4 – Koukkaus

§9.4.1 – Koukkaamisesta määrätään rangaistus, jos pelaaja koukkaa kiinni mailallaan vastapelaajan pyörästä tai vartalosta.

§9.5 – Mailan heittäminen

§9.5.1 – Mailansa heittäneelle pelaajalle määrätään rangaistus.

§9.6 – Mailan pudottaminen

§9.6.1 – Pelaajalla voi olla pelikentällä vain yksi maila. Jos pelaajan maila putoaa, se täytyy nostaa ylös eikä varamailaa saa käyttää ennen kuin alkuperäinen maila on poistettu pelikentältä.

§9.6.2 – Jos pelaajan maila on rikkoutunut, sitä ei saa pudottaa varamailaa hakiessa. Rikkoutunut maila on poistettava välittömästi pelistä.

§9.6.3 – Mailan pudottamisesta määrätään pelaajalle rangaistus, jos pelaajalla on kaksi mailaa pelikentällä yhtä aikaa.

§9.6.4 – Pelaaja voi jatkaa peliä, vaikka maila putoaisikin.

§9.6.4.1 – Tuomari voi antaa mailan pudottamisesta rangaistuksen, jos pudotettu maila torjuu laukauksen, aiheuttaa kenttäkosketuksen tai vaikuttaa pelin kulkuun jollain muulla tavalla.

§9.6.4.2 – Puolustavat pelaajat saavat liikuttaa pudotettua mailaa, jos mailasta koituu haittaa heidän maalinsa puolustamiseen.

OSA 10: RANGAISTUKSET - VARTALOKONTAKTIT

§10.1 – Ojentaminen

§10.1.1 – Ojentamisrangaistus määrätään, kun pelaaja ojentaa käsivartensa ja käyttää kyynärpäitään, kyynärvarsiaan tai käsiään ottaakseen kontaktin toiseen pelaajaan. Fyysinen kontakti kamppailussa vastustajan kanssa pitää ottaa olkapäällä.

§10.1.1.1 – Pelaaja voi pitää kättään lähellä vartaloaan ottaessaan kontaktin. Rangaistus määrätään vain, jos pelaaja ojentaa käsivartensa olkapäälinjan sivulle tai yläpuolelle ottaakseen kontaktia työntäen tai tönien.

§10.2 – Ryntäys

§10.2.1 – Kontaktia ottavalla pelaajalla on erityinen vastuu kontaktin reilusta etenemisestä. Kontaktista pelaajan alaselkään, munuaisiin tai kylkiluihin tai selkään taklaamisesta määrätään ryntäämisrangaistus.

§10.2.1.1 – Rangaistusta ei määrätä, jos tuomari tulkitsee, että vastustaja aiheutti §10.2.1:ssä mainitun tilanteen vaihtamalla asentoa juuri ennen kontaktia.

§10.3 – Häirintä

§10.3.1 – Häirintä määrätään, kun pelaaja ottaa kontaktin pallottomaan vastustajaan. Kaikilla pallottomilla pelaajilla on oikeus sillä hetkellä miehittämäänsä tilaan.

§10.3.2 – Tilanteessa, jossa pallo ei ole enää §5.1.1 tarkoittamalla tavalla pallolliseksi laskettavan pelaajan välittömässä läheisyydessä, tähän pallolliseen pelaajaan ei saa ottaa kontaktia jos hän on luopunut pallon tavoittelusta. Vastustaja saa ottaa fyysistä kontaktia pallolliseen pelaajaan vain jos tämä jatkaa etenemistä kohti palloa.

§10.3.3 – Jos tuomari tulkitsee pelaajan tekevän suojausta, vastustaja saa kamppailla suojaavan pelaajan kanssa ja ottaa kontaktia §10:n puitteissa eikä häirintärangaistusta tällöin määrätä.

§10.3.3.1 – Liikkuva suojaus tarkoittaa vastustajan liikkeen aktiivista tukkimista pallon suojaamiseksi, pallollisen pelaajan haastamisen estämiseksi, tai tietyn kenttätilan saavuttamisen estämiseksi.

§10.4 – Kiinnipitäminen

§10.4.1 – Rangaistus kiinnipitämisestä määrätään, kun pelaaja estää vastustajan pelaajan liikkeen pitämällä kiinni tämän mailasta, vartalosta tai pyörästä vartalolla.

§10.5 – Potkiminen

§10.5.1 – Rangaistus potkimisesta määrätään, kun pelaaja potkaisee vastustajan vartaloa, varusteita tai palloa.

§10.6 – Pään kohdistunut isku

§10.6.1 – Rangaistus pään kohdistuneesta iskusta määrätään, kun pelaaja ottaa kontaktia vastustajan pään tai kaulaan millä tahansa ruuminosallaan.

§10.7 – Kontakti ohjaustankoon

§10.7.1 – Rangaistus kontaktista ohjaustankoon määrätään, kun pelaaja ottaa kontaktia vastustajan ohjaustankoon.

§10.8 – Kontakti ohjaavaan käteen

§10.8.1 – Rangaistus kontaktista ohjaavaan käteen määrätään, kun pelaaja ottaa kontaktia vastustajan ohjaavaan käsivarteen kyynärpään korkeudella tai alempana.

§10.9 – Laitaan sulkeminen

§10.9.1 – Rangaistus laitään sulkemisesta määrätään, kun pelaaja sulkee vastustajan kentän laitoja vasten liiallisen pitkäksi ajaksi nojaamalla tai muuten estämällä liikkumisen, kun pallo ei ole lähettyvillä.

§10.10 – Väkivaltaisuus

§10.10.1 – Rangaistus väkivaltaisuudesta määrätään, kun pelaaja kohdistaa liiallista voimaa vastustajaan, joka tuomarin näkemyksen mukaan on puolustuskyvytön, tai jos kontaktia ottavan pelaajan tekemä fyysinen kontakti poikkeaa tavallisesta taktisesta tai strategisesta voimankäytöstä ja jonka tuomari tulkitsee holtittomaksi.

§10.10.2 – Rangaistus väkivaltaisuudesta määrätään, kun pelaaja ottaa kontaktia sellaisella liiallisella voimalla, joka saa pelaajan itse törmäämään hallitsemattomasti.