



Polkupyöräpoolon SM 2011 säännöt

Joukkue

- joukkue koostuu kolmesta pelaajasta
- joukkueella täytyy olla saman väriset peliasut, sekä vaihtoehtoinen peliasu, mikäli molemmilla joukkueilla on samanväriset peliasut
- varamiehet eivät ole sallittu
- jos joukkueen jäsen ei kykene pelaamaan, joukkue valitsee tilalle pelaajan kuka ei ole turnauksessa tai on jo karsiutunut ulos turnauksesta
- mikäli joukkueen kokoonpano vaihtuu ennen turnausta, pitää uusi kokoonpano ilmoittaa ennen ensimmäistä peliä, ja turnaus pelataan kokonaisuudessaan uudella kokoonpanolla

Välineet

- pelaajilla pitää olla kypärä
- kehon muut suojukset ovat sallittuja
- polkupyörä voi olla mikä tahansa kaksipyöräinen polkupyörä lukuunottamatta nojapyöriä, tall-bikeja ja kuormapyöriä.
- polkupyörään ei saa lisätä mitään ylimääräistä mikä estäisi pallon kulun
- pinojen päälle laitettava levysuojus on sallittu
- ohjaintangon päissä pitää olla tulpat
- pyörässä pitää olla ainakin yksi jarru, kiinteä välitys lasketaan jarruksi
- mailan pitää muistuttaa krokettimailaa
- mailan lavan pitää olla muovia
- missään välineissä ei saa olla vaarallisia ulokkeita tai teräviä reunoja
- mailan varren päissä pitää olla tulppa
- tuomari voi kieltää pyörän tai mailan käytön, jos se vaikuttaa vaaralliselta
- pallona käytetään oranssia nesteetöntä Mylec "no bounce" street hockey -palloa

Kenttä

- kentän koko on 39,5m x 19,8m
- maaliviivat sijaitsevat 2,75m päässä päädyistä
- kentän laidoilla on reunakivetys sekä verkkoaita
- kentälle on kaksi suljettavaa sisäänkäyntiä joiden alareunat on pelin ajaksi peitetty vanerilevyillä pallon karkaamisen estämiseksi
- kentän kulmissa on 2,2m pitkät vanerilevyt 45-asteen kulmassa
- kentän pinnoite on asfaltti
- maali on metallinen jääkiekkomaali metalliverkolla
- maalin ulkomitat on 1,25m x 1,90m x 0,60m
- maaliaukon mitat on 1,2m x 1,8m

Peli aloitus

- pallo on kentän keskipisteessä
- molemmat joukkueet ovat oman maaliviivan takana

- tuomari varmistaa että molemmat joukkueet ovat valmiina ja antaa lähtökäskyn, peli alkaa ja pelaajat voivat hyökätä tavoittelemaan palloa
- on suositeltavaa että aloituksessa vain yksi pelaaja kummastakin joukkueesta ajaa pallolle kolareiden välttämiseksi

Pelin voittaminen

- lohkovaiheessa ensimmäinen 3 maalia tehnyt joukkue voittaa
- pudotusvaiheessa ja finaalissa ensimmäinen 5 maalia tehnyt joukkue voittaa
- lohkovaiheessa pelataan enintään 15 minuutin pelejä ja pudotuspelivaiheessa enintään 30 minuutin pelejä. Mikäli ratkaisu ei synny annetussa ajassa, enemmän maaleja tehnyt joukkue voittaa, mikäli peli on tasan, seuraavan maalin tehnyt joukkue voittaa
- finaalissa ei ole aikarajaa, ensimmäinen 5 maalia tehnyt joukkue voittaa mestaruuden

Pelin kulku ja maalin teko

- palloa ei saa pelata jalalla
- mailaa ei saa koskaan heittää, ei missään tilanteessa
- maaliin ja laitoihin kädellä nojaaminen on kiellettyä
- maalin läpi ei saa osallistua pelitilanteisiin
- maalilaukauksen pitää olla selkeä lyönti
- lyönti suoritetaan mailan lavan päällä
- pallon vipausta ei lasketa lyönniksi
- mailan lavan sivulla tai mailan varrella tehtyä maalia ei hyväksytä, peli keskeytetään kuten maalin teon jälkeen ja puolustava joukkue ottaa pallon hallintaansa
- jos pallo lyödään omaan maaliin, maali hyväksytään oli se tehty millä tahansa tyylillä tai mailan osalla
- pelaaja joka on kuljettanut palloa mailan lavan kupissa ei voi tehdä maalia ennen kuin on syöttänyt pallon tai menettänyt pallon hallinnan niin ettei kuljetuksesta ole etua maalin teon yhteydessä
- tuomari voi hylätä maalin jos se ei ole hänen mielestään sääntöjen mukaisesti tehty
- jos pallo jää jumiin pyörään tai muihin rakenteisiin, peli keskeytetään pallon irroittamisen ajaksi jonka jälkeen peli jatkuu samasta kohtaa
- joukkue voi pyytää tuomarilta aikalisää pelin keskeydyttyä tai maalin teon jälkeen
- välinerikon takia aikalisää voi pyytää kun pallo on selkeästi oman joukkueen hallussa, peliä jatketaan kuten pelin keskeytyksen jälkeen

Maalin tai pelin keskeytyksen jälkeen

- molemmat joukkueet palaavat omalle kenttäpuoliskolleen
- viimeksi palloa hallinnut joukkue tai joukkue kenen maaliin maali on tehty, ottaa pallon hallintaansa
- puolustavan joukkueen on odotettava että ainakin yksi hyökkäävän joukkueeseen pelaaja ylittää keskiviivan, jolloin peli jatkuu
- jos pallo lentää laidan yli, sitä ei palauteta vaan tuomari heittää varapallon peliin ja peli jatkuu
- vain tuomari voi keskeyttää pelin

Kontakti

- keho kehoa vasten ja maila mailaa vasten kontakti ovat sallittu
- pyörät voivat koskettaa toisiaan mutta ajaminen tai liukuminen toisen pyörää päin on kielletty
- toisen pelaajan kehoon voi nojata omalla kehollaan
- kiinnipitäminen ei ole sallittua
- käsillä työntäminen ei ole sallittua
- taklaaminen ei ole sallittua
- mailalla lyöminen ei ole sallittua
- kentällä ollaan herrasmiehiä ja -naisia

Virheet

- jalkavirhe tapahtuu kun pelaaja ottaa jalallaan tukea maasta, mailasta, maalista, kaatuneesta pyörästä, toisesta pelaajasta, kentän laidoista tai pelaa palloa jalallaan
- käsivirhe tapahtuu kun pelaaja nojaa kädellään maaliin tai laitoihin
- virheen tapahtuessa pelaajan täytyy poistua pelitilanteesta sitä häiritsemättä
- jos virheen tehnyt pelaaja estää mahdollisen maalin, tuomari voi määrätä maalin tapahtuneeksi
- pelaaja ei saa osallistua peliin ennen kuin on suorittanut kosketuksen, jonka jälkeen pelaaja voi palata takaisin peliin
- kosketus tapahtuu ennalta määrättyissä pisteissä jotka sijaitsevat molemmilla laidoilla kentän keskiviivan kohdalla
- kosketus suoritetaan liikkeestä ja tulee olla selkeä kontakti mailalla ennalta määrättyyn kohtaan

Tuomarit

- jokaisessa pelissä on yksi tuomari
- tuomarin vastuulla on pelin käynnistäminen, ajan otto, maalien lasku ja muiden sääntöjen noudattamisen valvonta
- tuomari vahvistaa tapahtuneen maalin
- tuomari ilmoittaa jäljellä olevan ajan 15, 5, 1 ja 0 minuuttia ennen peliajan täyttymistä
- tuomari voi keskeyttää pelin jos se on hänen mielestään tarpeen
- jos pelaaja pelaa tai käyttäytyy sopimattomasti, tuomari voi määrätä pelaajan suorittamaan kosketuksen, määrätä pallon toiselle joukkueelle tai vakavassa tapauksessa pyytää pelaajaa poistumaan pelistä
- tuomarin lisäksi turnauksen johtaja voi puuttua tuomarin tavoin pelin kulkuun
- turnauksen johtajalla on viimeinen sana kaikissa asioissa