



LEIJONALIIGAN SARJATOIMINNAN ERITYISPIIRTEET

- Jääkiekkoliiton alueet järjestävät Leijonaliigasarjat ikäluokkiin U9 ja U10
- Alueilla on vain yksi sarjataso, ei tasosarjoja
- Ottelutapahtumia järjestetään 10-14 / joukkue / kausi
- Yksittäisen ottelun peliaika on 25-50min, pelitapahtumassa on aina vähintään 2 ottelua
- Vaihtojen pituus on 90-120 sekuntia
- Pelit pyritään pelaamaan mahdollisimman lähellä omaa hallia ja paikkakuntaa
- Pelaajilla ei ole edustusosoikeuksia
- Peleistä ei kerätä tuloksia sarjakauden aikana ja sarjataulukoita ei julkaista
- Finaalipelejä ei järjestetä
- Seurojen, joilla on useampi kuin yksi pelijoukkue / ikäluokka, tulee muodostaa joukkueet keskenään tasavahvoiksi joukkueiksi

LEIJONALIIGAN JÄRJESTÄMISOHJEET

1. Pelialue, laidat, maalit ja kiekko

Pelialue ja pelaajamäärä

Ottelut pelataan kahdella eri pelaamismallilla

- 1/3 osa kentällä, 3 vastaan 3 pelaaminen (syyskausi)
- 1/2 kentällä 4 vastaan 4 pelaaminen (kevätkausi)

Suosittelaa muodostamaan peliryhmät pelattavan pelimallin mukaisesti (6-9 kenttäpelaajaa + maalivahtit), mahdollistaen pelaajille suuren pelaamisen määrän ja aktiivisuuden otteluissa.

Välilaita

Pelialue tulee rajata käyttämällä laitoja, paksua köyttä, paloletkua, tms.

Maalit

Suosittelaa kokeilemaan pelaamista eri kokosiin maaleihin. Ottelussa pelikentällä tulee käyttää samankokoisia maaleja. Otteluita on mahdollista pelata myös ilman maalivahteja.

Kiekko

U9 ikäluokassa ottelut pelataan sinisellä light kiekolla.

U10 ikäluokassa ottelut pelataan mustalla kiekolla.

2. Pelin järjestäminen

Toimitsijoiden ja seuratuomareiden rooli

Pelin ohjaajina toimii kotijoukkueen järjestämät seuratuomarit. Seuratuomarin on käytettävä kypärää. Kotijoukkue (=otteluparista ensin mainittu) järjestää vaihtojen ajanottajan ja pöytäkirjan pitäjän. Ottelusta tehdään pöytäkirja. Vain maaleista pidetään lukua. Ottelun lopputulosta ei kirjata tulospalveluun sarjakauden aikana.

Ennen ottelua luetaan Kunnioita Peliä -teksti.



Pelin käynnistäminen

Peli käynnistetään pelialueen oletetusta keskipisteestä pelin ja erän aluksi. Vaihtomerkin jälkeen aloitusta ei erikseen suoriteta, vaan seuratuomari asettaa kiekon kentän oletetulle keskialueelle riittävän kauaksi laidasta, näin mahdollistetaan turvallinen ja hyvä pelaaminen. Maalin jälkeen aloitetaan oletetulta keskipisteeltä, kun molempien joukkueiden ensimmäiset pelaajat ovat valmiina aloittamaan. Maalivahdin sulkiessa kiekon, seuratuomari ohjaa hyökkäävän joukkueen riittävän pitkälle etäisyydelle puolustavan joukkueen maalista, jotta puolustava joukkue voi käynnistää pelin.

Jos pelaaja pelaa kaksi peräkkäistä vaihtoa, hänen tulee käydä vaihtoaition edessä ennen pelin jatkamista.

Vaihtaminen otteluissa

Vaihtojen pituus pidetään vakiona ottelutapahtumassa. Vaihtotilanteessa toimitsija katkaisee pelin lyhyellä äänimerkillä, jolloin järjestyksessä seuraavat pelaajat kummastakin joukkueesta vaihtuvat peliin. Vaihtotilanteissa peliaika ei pysähdy.

Rikkeen tekeminen ja rangaistukset

Kun pelaaja tekee rikkeen, seuratuomari viheltää pelin poikki ja kertoo rikkoneelle pelaajalle katkon syy ja ohjaa hänet vaihtoaitioon loppu vaihdon ajaksi. Tilalle tulee seuraava vuorossa oleva pelaaja. Rikkonut pelaaja voi osallistua seuraavaan vaihtoonsa normaalisti. Jos sama pelaaja tekee pelin aikana toistuvasti rikkeitä, voi seuratuomari poistaa pelaaja ottelun loppuajaksi.

Tasapuolinen peluuttaminen

Kaikkia pöytäkirjaan merkittyjä pelaajia on peluutettava ottelussa tasapuolisesti.

Lisäpelaajan käyttö

Ottelussa pelaavat joukkueet voivat tarvittaessa yhdessä sopia lisäpelaajan käytöstä, viimeistään kun joukkueiden välinen maaliero on 10 maalia. Silloin toinen joukkue voi jatkaa pelaamista ylivoimaisena esim. 4vs3 tai 5vs4.

Peluuttaminen turnauksissa ja harjoitusotteluissa

Kaikissa U9- ja U10 ikäluokkien turnauksissa ja harjoitusotteluissa on noudatettava näitä sääntöjä. Sarjakauden jälkeisissä U10 -juniorien harjoitusotteluissa ja turnauksissa voidaan siirtyä pelaamaan U11-ikäluokan säännöillä Jääkiekkoliiton sarjakalenteriin merkityn viimeisen U10 ikäluokan pelaamispäivän jälkeen. Otteluissa voi käyttää seuratuomaria.