

BEACHFUTIS 2011

Ohjeet toimitsijoille

Ajanottajalla on oltava ajanottolaite sekä pilli tai jokin muu laite jolla hän ilmaisee ottelun sekä erien päättymisen.

Ottelu kestää kaksi (2) kahdentoista (12) minuutin pituista erää. Ajanotosta huolehtii ajanottaja säännön 6 mukaisesti.

Ajanottaja käynnistää kellon alkupotkun jälkeen. Ajanottaja pysäyttää kellon, kun hyväksyttävä maali on tehty, rangaistuspotku tai suora vapaapotku on tuomittu tai kun erotuomari katsoo sen tarpeelliseksi (informoi ajanottajaa). Ajanottaja käynnistää kellon uudelleen kun pallo on pelissä.

Peliaikaa on jatkettava tuomitun rangaistuspotkun tai suoran vapaapotkujen potkaisemiseksi.

Miesten ja naisten kilpasarjan alkuotteluissa käytössä on ns. ”juokseva” peliaika (2x12 min) jolloin ajanottaja pysäyttää kellon vain kun erotuomari katsoo sen tarpeelliseksi (esim. loukkaantuminen tai ajanpeluu). Välieristä lähtien käytössä on ns. ”tehokas” peliaika sääntöjen 6 ja 7 mukaan. Harrastesarjassa ainoastaan loppu- ja pronssiottelussa on tehokas peliaika sääntöjen 6 ja 7 mukaan.

Pudotuspeleissä jos ottelu päättyy tasapeliin pelataan 2 x 3 minuutin jatko-ottelu, jossa noudatetaan ns. kultainen maali -sääntöä. Jos hyväksyttäviä maaleja ei jatko-ottelun aikana tehdä suoritetaan rangaistuspotkukilpailu, paras viidestä periaatteella.

Toimitsijan tehtävät

- Kirjaa kentältäpoistoista aiheutuneet kahden (2) minuutin rangaistukset ja mittaa tehokkaan ajan kulumisen.
- Ilmaisee ensimmäisen erän, ottelun, jatko-ottelun erien loppumisen pillillä tai muulla äänimerkillä.
- Informoi erotuomarista, milloin ottelua on jatkettava kunkin erän jälkeen, kun kolmen (3) minuutin tauot on pidetty ja joukkueet ovat vaihtaneet kenttäpuoliskoja.
- Kirjaa maalintekijöiden nimet ja numerot.
- Kirjaa varoitettujen ja kentältä poistettujen pelaajien nimet ja numerot sekä antaa muuta peliin oleellisesti liittyvää tietoa.
- Informoi joukkuetta ja erotuomaria milloin kentältäpoistoista aiheutunut kahden (2) minuutin rangaistus on kulunut ja pelaajan saa korvata vaihtopelaajalla.

Lippujen sijoittaminen

Ainoastaan kulmaliput sijoitetaan sivurajan ja päätyrajan risteyskohtaan (pelikentän jokaiseen kulmaan sijoitetaan punainen lippu). Keltaiset liput, jotka osoittavat rangaistusalueen rajan sekä punaiset liput, jotka osoittavat keskirajan sijoitetaan 1 – 1.5 m päähän sivurajan ulkopuolelle.