

Sääntömuutokset 2021

Kalle Kivimaan esityksen pohjalta

Veikko Lamminsalo

2021-02-13 & 2021-03-14

Ei muutoksia kaudelle 2021!

Syyt:

- Sarjoja ei pelattu täysimääräisinä 2020
- Osa sarjoista oli tauolla kokonaan
 - ... joten muutoksia ei päästy ajamaan sisään kaikissa maissa

- Tänäpä kerrataan kauden 2020 muutokset ja katsotaan parit muutakin juttua

Pylonien paikka

- Jos mikään pylonin osa ei selvästi kosketa merkin oikeaa paikkaa, kyseessä ei ole enää sääntöjen mukainen pylon
- Pylonin ollessa väärässä paikassa ja osinkin pelialueen ulkopuolella, siihen osuva pelaaja tai vapaa pallo on pelialueen ulkopuolella
- Pylonin ollessa kokonaan pelikentällä, kohdellaan pylonia kuin se olisi osa pelikentän pintaa
- Mikäli pylon ei pysy pystyssä maalinjalla, se tulee asettaa pitkittäin maahan maalilinjan suuntaisesti
- Takarajan merkit vastaavasti sivurajan suuntaisesti



Laiton varustus tai puuttuva varustus

- Ottelu- tai yrityskelloa ei tule pysäyttää kehoittaakseen pelaajaa siirtymään vaihtoon. Päätuomari antaa asiasta kuulutuksen omalta paikaltaan mikäli mahdollista.

Puutteellinen/väärä varustus voi johtaa pelin viivytykseen.
Näihin kannattaa puuttua hyvissä ajoin, mutta...

... vastuu varusteista ja aikalisien käytöstä on annettu joukkueelle.

Estäminen näkökentän ulkopuolelta

- Eli tuttavallisemmin blind-side block.
- Pitää tapahtua ”avoimella pelikentällä”. ←
- Käytännössä ainoastaan hyökkäyksen viisi sisempää linjamiestä normaaleilla paikoilla ja ”välittömästi” näiden takana tai edessä (blokkaamaan jäävät RB:t) voi laillisesti estää näkökentän ulkopuolelta.
- Kontaktin pitää olla voimallinen. ←
- Ei koske pallonkantajaa eikä eteenpäinheiton vastaanottajaa. ←
- Voi olla myös tähtäämistä edelleen!

Ei-voimallinen
=
• Ojennetut kädet
• Screen block

Poikkeus

Puntit
Aloituspotkut
Intterit
”Pitkät” pelit
Crack (kiertopeli)

Rikki menevät pelit – kaikilla on mahdollisuus olla avoimella kentällä
Kaikilla on mahdollisuus myös hakeutua avoimelle kentälle.
Avaimina vastakkaissuuntaiset ”vektorit”.

Pallon hallinta, eteenpäinheitto

- Pallo on hallussa vain mikäli sitä kontrolloidaan käsillä tai käsivarsilla. Jalat eivät enää kelpaa.

Koskee kaikkia vapaita palloja

- Mikäli pelaaja alkaa selvästi tuoda palloa takaisin vartaloon vasten, ei voi olla eteenpäinheitto.

”Tuck-rule”

Tackle box, jatkoaika

- Tackle box on jatkossa keskimmäisestä linjapelaajasta. Ei snäpperistä
Erit. erikoismuodostelmissa
- Jatkoajalla viidennestä hyökkäysvuoroparista eteenpäin yritetään vuorotellen ylimääräistä kahden pisteen yritystä.
- Jatkoajalla toisen ja neljännen hyökkäysvuoroparin jälkeen kahden minuutin tauko, jos ei media-aikalisia.



1. Vuoropari – 1&10 @B-25, TD + XP 1 tai 2 pistettä (FG mahdollinen)
2. Vuoropari – 1&10 @B-25, TD + XP 1 tai 2 pistettä (FG mahdollinen)
3. Vuoropari – 1&10 @B-25, TD + XP 2 pistettä (FG mahdollinen)
4. Vuoropari – 1&10 @B-25, TD + XP 2 pistettä (FG mahdollinen)
5. Vuoropari – pelkkä XP: 1&G @B-3 2 pistettä
6. Jne...

Juokseva aika, aikalisät

- Juokseva aika käynnistyy välittömästi sen pistesuorituksen tapahduttua, mistä se säännön mukaan käynnistyisi, ei enää seuraavasta aloituspotkusta tai –syötöstä.
- Joukkueen aikalisän pituus on 60 sekuntia plus viisi sekuntia päätuomarin ilmoitukseen plus 25 sekuntia yrityskellon aikaa.

Selvennys kokonaisaikaan 1'30"

Heti, kun piste-ero täyttyy (>34 p.)
Myös paluu normaaliin heti (<35 p.)
Ei koske Vaahteraliigoja, eikä M1D
3-3-2-g-1

Ennenaikainen vihellys, sivurajan ylitys

- Jos vapaa pallo menee välittömästi sivurajan ulkopuolelle, eteenpäinheitto epäonnistuu, tai potku menee B:n maalialueelle ilman, että B on koskenut palloon, ennenaikainen vihellys voidaan jättää huomioitta.
- Sivurajan ylittävä juokseva pallonkantaja tulkitaan ilmassa olevaksi pallonkantajaksi.

Merkityksellinen sääntö lähellä maalipyloonia
"Runner vs. diver"

Pallo/peli kuolee säännön mukaan joka tapauksessa

Sääntöjenvastainen wedge, vapaapotku

- Sääntöjenvastaiseen wedgeen riittää kaksi pelaajaa. Huom. Pitää olla sama kohde. Jos breikkaa heti eri suuntiin → ok
- Wedgevirhettä ei tapahdu mikäli potku menee ulos sivurajasta tai peli päättyy vapaan kiinnioton tai touchbackin takia.
- Vapaapotkun vapaa kiinniotto B-20 jaardin sisäpuolella katsotaan tapahtuvaksi B-20:llä.

Pallo/peli kuolee säännön mukaan joka tapauksessa

Koskee siis aloituspotkuja. 2020 kaudella tapahtui kerran - pari.
Esim. fair catch B-kympillä → aloitus B-20:lta
PSKE vaikutus (potkun päättymispaikka)

Neljannen yrityksen rähmäys, laitton pelaaja alakentällä

- Uusi HT: neljäs yritys, rähmäys, B:n pelaaja lyö pallon omalle maalialueelleen, A ottaa haltuun -> pallo palautetaan rähmäyspisteeseen.
→ Jomman kumman 1. yritys.
Tulkinta yhdenmukaistaa sääntöä, kun B ei tee virhettä.
- Ei virhettä laittomasta pelaajasta alakentällä, mikäli heitto heitetään sääntöjenmukaisessa epäonnistumistarkoituksessa ja pallo osuu maahan sivurajan lähellä tai sen ulkopuolella.

1. Boksin ulkopuolella
2. Ylittää aloituslinjan tai sen jatkeen

Vyötärön alle estäminen, hyppääminen, polvituki

- Sääntöjenmukaisen estämisen vyötärön alapuolelle tulee tapahtua estettävän pelaajan etupuolelta.
- Hyppäämisvirheen tapahtumiseen riittää, että A aikoo potkaista palloa, vaikka potkua ei tapahtuisikaan.
- Polvituen tulee olla kokonaan **vaatteiden peittämä (housut/sukat).**

Aiemmin piti tulla potku, nyt riittää potkumuodostelma



Seuraavaksi pikaohjeet

- Runner/diver
- Ukonilma
- Juokseva aika
- Jatkoaika

10 vaille 2 -viisarit (120 astetta edestä)

Juoksija vs. syöksyjä – pikaohje

Hallussa olevan pallon tulee rikkoa taso maaliviivan tai pylonin yläpuolelta. Myös pyloniin osuminen riittää. Pelaaja voi olla ilmassa ja päätyä myös pelikentän ulkopuolelle tällöin.

Ilmassa oleva pelaaja saa jatkettun tason sivurajojen ulkopuolelle, jos hän osuu maalialueeseen (tai pyloniin) ennen kuin osuu pelikentän ulkopuolella mihinkään. Näin ollen sivurajan ylittänytkin pallo voi päätyä maaliin. Jos näin ei käy, tuodaan pallo sivurajan ylityskohtaan.

[\(28\) Goal Line Extended - YouTube](#)



<https://www.youtube.com/watch?v=ZfnsZgbwKwM>

Ukonilma – pikaohje

1. Jos ennusteissa on ukonilman mahdollisuus, määrää kotijoukkueen otteluvastaava/joukkueenjohtaja/muu jäsen ”ukkosvastaavaksi”
2. Jos välähdyksen ja jyrinän väli on alle 30 sekuntia, keskeytä ottelu rauhallisesti
 1. Ota tuomarin aikalisä mielellään siten, että olette saaneet seuraavan downin valmiiksi RFP:tä varten
 2. Pyydä kenttäpelaajat pukuhuoneisiin ja ilmoita joukkueille ja yleisölle keskeytyksestä
 3. Ota ylös reaaliaika, otteluaika, kellon status, ketjun paikka ja suunta, kumpi on hyökkäävä joukkue, down & matka (ketju ja box voivat jäädä maahan paikoilleen) – kaikki
 4. Jos ei saatu RFP:tä valmiiksi, ota ylös kesken jääneet asiat kuten toimeenpanematon rangaistus.
 5. Siirry pukuhuoneeseen ja ala tarkkailla välähdysten ja jyrinän välistä aikaa.
 6. Ilmoita sarjapäällikölle keskeytyksestä ja pyydä ohjeita se varalle, että ottelua ei voida jatkaa enää (pimeys tai muu syy).
 7. Sovi ukkosvastaavan kanssa tilannetiedotuksesta joukkueille ja yleisölle.
 8. Jokainen välähdys/jyrähdys, jonka väli on alle 30 sek, nolaa 30 minuutin ajastimen. Määrää joku ryhmästä kellokalleksi.
 9. Kun välähdys/jyrähdys on yli 30 sek, jatkuu 30 min ajastin kohti nolaa, jonka jälkeen ottelu voi jatkua. Ota ylös reaaliaika (keskeytyksen pituus on hyvä laittaa pöytäkirjaan).

Juokseva aika – pikaohje

- Sääntö on voimassa sovituissa sarjoissa ja puoliajan jälkeen
- Piste-ero oltava 35 tai enemmän (paluu normiaikaan, jos palaa 34:ään tai alle)
- Ottelukello pysähtyy ainoastaan seuraavissa tilanteissa:
 - Joukkueet:
 - **Aikalisät** (myös loukkaantumiset)
 - Erotuomarit:
 - Neljännes päättyy
 - **Rangaistuksen** toimeenpano
 - Päätuomari ottaa oman aikalisän (esim. mittaus tai neuvottelu)
 - Piste-eroksi tulee 34 tai alle → normiaika heti

Jatkoaika – pikaohje

- 1. arvonta kolikolla: **voittaja** voi valita (päädyn tai) **hyökkäysvuoron**
- Vuoropari: **A hyökkää**, B puolustaa + "B" hyökkää / **"A" puolustaa**
- 1. vuoroparin jälkeen valinnat (**A 1.**) vuorotellen B 2., **A 3.** jne.
- Molemmilla joukkueilla on 1 aikalisä/vuoropari (tai sen alku)
- Aloitus B-25 jaardin linjalta keskeltä (A voi valita myös muun paikan sivusuunnassa) normiyrityksillä (1 & 10)
- TD + XP:
 - **1.** ja 2. vuoropari: normaalit 1 p. / 2 p. -pelivalinnat. 2 min tauko → 3. vp
 - **3.** ja 4. vuoropari: XP:llä saa pisteet (2 p.) vain pelaamalla. 2 min tauko → 5. vp
 - **5.** vuoropari: pelataan vain 2:n pisteen yrityksiä 3-jaardin linjalta.
- Jos B tekee esim. syötönkatkosta TD:n, ottelu ratkeaa eikä hyökkäyskilpailua jatketa.