



JUNIORISARJOJEN FUTSALTURNAUSTEN JÄRJESTÄMINEN

Lähde: Piirin toimitsija- ja erotuomarikoulutus ke 5.10.2005

TOIMITSIJAT

Turnauksen järjestävällä joukkueella oltava vähintään 2, mieluiten 3 toimitsijaa:

- Ajanottaja
- Pöytäkirjanpitäjä
- Kumulatiivisten virheiden kirjaaja (tämän voi hätätilassa hoitaa jompikumpi yllä mainituista)
- Lisäksi on huolehdittava pelaajaluetteloiden pyytamisestä osallistuvilta joukkueilta riittävän ajoissa ennen pelien alkua, että pöytäkirjanpitäjä ehtii kirjata nimet ottelupöytäkirjaan. Järjestävän joukkueen pitää myös kerätä osallistuvilta joukkueilta rahaa tuomarimaksuja varten ja maksaa niillä tuomarien palkkiot. Lisäksi on huolehdittava pukukoppien jakamisesta joukkueille.

TARVITTAVAT VARUSTEET

- Avain kyseiseen halliin; jos paikassa ei ole vahtimestaripäivystystä
- Päivän otteluohjelma (netistä)
- Tyhjiä ottelupöytäkirjoja (piirin toimistosta)
- 2 kelloa (toinen peliajan ottoon, toinen 2 minuutin vajaalla peluajan mittaukseen); useimmissa saleissa on käytettävissä tulostaulu ja pelikello
- Muistiinpanopaperia + kyniä
- Pilli tai joku äänitorvi (mielellään erilainen ääni kuin tuomarin pillissä); käyttötarkoitus selviää myöhemmin.
- 2 kumulatiivisten virheiden näyttövihkoa (voi tehdä esim. A4-kokoisesta vihosta, numeroidaan isolla sivut 1-5)
- Teippiä ja mitta (kenttämerkintöjen tekemiseen, periaatteessa tämä asia kuuluu tuomareille, mutta jää käytännössä usein järjestäjien vastuulle)
- Futsalpallo
- Peliliivit ainakin yhdelle joukkueelle, mieluiten kahdelle
- Ensiapulaukku

Toimitsijoiden on oltava paikalla vähintään tunti ennen turnauksen ensimmäistä peliä.

AJANOTTO

- Juniorisarjoissa peliaika on yleensä 1 x 25 min.
- Kello käy koko ajan (sitä ei siis pysäytetä pelikatkon yhteydessä).
 - poikkeuksena vakava loukkaantuminen tms. hidastava asia; tuomari näyttää tällöin aikalisämerkkiä ja ajanottaja pysäyttää kellon
 - sääntöjen mukaan kahden viimeisen peliminuutin aikana kello pysäytetään aina pillin soidessa – tämän tarkoitus on estää ajanpeluuta, mutta käytännössä sääntöä harvoin noudatetaan, koska aikataulut ovat tiukkoja ja pelit alkavat puolen tunnin välein
- Jos joku saa punaisen kortin, joukkue joutuu pelaamaan vajaalla 2 minuuttia ellei toinen joukkue tee sinä aikana maalia. Kahden minuutin kuluttua (tai vastustajan maalin jälkeen) joukkue saa ottaa kentälle uuden pelaajan; ajanottaja ilmoittaa tästä äänimerkillä.
- Kun peliaika päättyy, ajanottaja töräyttää torvea, ellei tulostaulu tee sitä automaattisesti.


PÖYTÄKIRJA

Pöytäkirjaan kirjataan seuraavat asiat:

- Ottelutiedot (sarja, päivä, paikka, joukkueiden nimet, toimitsijoiden nimet yms.) sekä pelaajaluettelot (enintään 12 pelaajaa ja 5 joukkueen johdon edustajaa per joukkue)
- Maalit
 - tekoaika (1:20),
 - maalin numero (1-0, tai 0-1 jne.)
 - maalintekijä (nro) ja syöttäjä (nro) (tuomarin ilmoituksen perusteella)
 - jos maali on oma maali, maalintekijäsarakeeseen merkitään sen pelaajan numero, josta pallo meni maaliin, ja syöttäjäsarakeeseen teksti "oma"
- Kumulatiiviset virheet ja virheen synty aika
- Keltaiset ja punaiset kortit sekä niiden antamissytyt HUOMAA: tämän tekee tuomari pelin jälkeen
(pöytäkirjanpitäjä voi kirjata kortit ja niiden antamisajat erilliselle paperille varmuuden vuoksi)
- Lopputulos ja voittaneen joukkueen nimi
- Tuomarin allekirjoitus (joukkueenjohtajien allekirjoituksia ei tarvita)
- Lopuksi pöytäkirja suljetaan vetämällä sulkuviivat maali- ja virhesarakkeiden sekä pelaajaluettelon tyhjille riveille

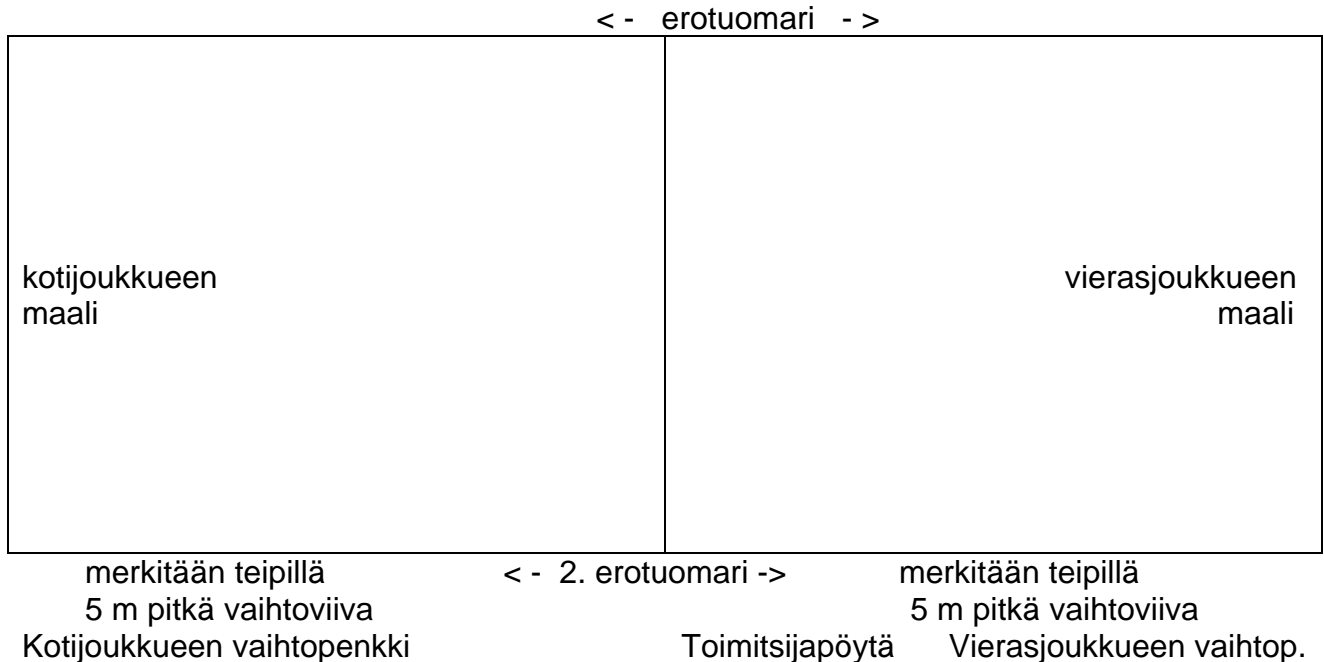
Järjestävä joukkue toimittaa pöytäkirjat piirin toimistoon turnauksen jälkeisenä maanantaina (pöytäkirjasta ei tarvitse ottaa kopioita kummallekaan joukkueelle). Turnauksen järjestäjä ei ilmoita ottelujen tuloksia ResultCodeen, vaan asiasta huolehtii kunkin ottelun kotijoukkueeksi merkitty joukkue.

KUMULATIIVISET VIRHEET

- Ellei hallin tulostaulussa ole paikkoja virheitä varten, kumulatiivisten virheiden näyttämiseen käytetään kahta erillistä taulua, jotka voidaan tehdä esim. A4-kokoisesta vihosta, jotka kiinnitetään toimitsijapöytään. Toimitsija kääntää aina virheen tehneen joukkueen puoleisesta taulusta oikean virhenumeron näkyviin.
- Kun joukkue saa viidennen kumulatiivisen virheensä, pöytäkirjanpitäjä antaa äänimerkin ja näyttää viittä sormeaa kämmenpuoli eteenpäin siten, että kyseisen joukkueen vaihtopenkki ja tuomari näkevät sen; näin joukkue tietää varoa kuudennen virheen ottamista.
- Kuudennesta virheestä (ja kaikista sitä seuraavista virheistä) tulee vastustajalle rankkarin kaltainen vapaapotku 10 m pilkulta
- Kun tuomari antaa kumulatiivisen virheen, hän näyttää etusormellaan lattiaan; virheestä seuraa suora vapaapotku rikkeen tapahtumiskohdasta (tuomarin käsi vaakatasossa)
 - *** HUOMAA: tavalliset virheet, joista seuraa epäsuora vapaapotku (tuomarin käsi pystyssä) eivät kerrytä kumulatiivisten virheiden tiliä.***
- Jos pelissä pelataan jostain syystä jatkoaika, kumulatiivisia virheitä ei nollata ennen sitä; peleissä, joissa pelataan kaksi puoliaikaa, kumulatiiviset virheet nollataan puoliaikojen välissä, mutta ei tällöinkään ennen mahdollista jatkoaikaa

KENTÄN ESIVALMISTELUT

- Kentän mitat 15-24 m x 25-42 m, suorakaide



- Toimitsijapöydän etureunaan kiinnitetään tarvittaessa kumulatiivisten virheiden osoittamiseen tarkoitetut vihot, joista on helppo aina kääntää virheen järjestysnumero näkyviin
- Kenttään on hyvä merkitä kulmiin 5 metrin kohdat sivurajojen päälle (vastustajan oltava kulmapotkuissa vähintään 5 m päässä)
- Maalivahdin alueen kaari on 6 m maaliviivasta (viiva on yleensä saleissa valmiina, koska se on sama kuin käsipallomaalivahdin alue; ellei sitä ole, se on tehtävä teipillä.)
- Rangaistuspiikku on 6 metrin viivalla ja kumulatiivisen virhetilin täyttymisestä seuraavien vapaapotkujen antokohta 10 m kohdalla
- Keskiympyrän säde on 3 m ja vastustajien on siis oltava ympyrän ulkopuolella aloituspotkussa.
- Kenttäpäätyjä ja pelin aloittajaa ei arvota: kotijoukkue pelaa aina toimitsijapöydästä kentälle päin katsottaessa vasemmassa päädyssä ja vierasjoukkue oikeassa; vierasjoukkue aloittaa aina pelin.