



koululippupallon säännöt

KOULULIPPUPALLON SÄÄNNÖT

Kilpailusäännöt

- Tahallinen kontakti vastustajaan on kiellettyä, samoin blokkaminen
- Arvonnan voittanut joukkue aloittaa hyökkäysvuorolla, hävinnyt joukkue saa valita kenttäpuoliskon.
- Arvonnan hävinnyt joukkue aloittaa toisen puoliajan hyökkäysvuorolla.
- Hyökkäävä joukkue aloittaa ottelun omalta 5 jaardin linjalta ja sillä on 4 yritystä ylittää kentän puoliväli. Puolivälin ylittyään joukkue saa uudet 4 yritystä tehdä maali. Jos hyökkäävä joukkue epäonnistuu maalinteossa, saa puolustanut joukkue pallon aloittaakseen hyökkäysvuoronsa omalta 5 jaardin linjalta. Jos pelissä on rangaistus, mikä aiheuttaa automaattisen ensimmäisen yrityksen kumoaa se kaikki vaatimukset koskien 4 yritystä päästä kentän puoliväliin tai maaliin.
- Jos hyökkäys ei pääse kentän puoliväliin 4 yrityksellä, aloittaa puolustanut joukkue hyökkäysvuoronsa omalta 5 jaardin linjalta.
- Kaikissa pallonmenetystilanteissa lukuunottamatta syötönkatkoja aloittaa hyökkäävä joukkue omalta 5 jaardin linjalta.
- Joukkueet vaihtavat kenttäpuoliskoja ensimmäisen puoliajan jälkeen.

Pelaajat/Joukkueet

- Joukkueeseen kuuluu SAJL:n sarjoissa enintään 10 pelaajaa (5 kentällä ja 5 vaihdossa).
- Joukkueessa pitää pelata vähintään 4 pelaajaa (loukkaantumisista johtuen).
- Jos joukkue ei saa kentälle 4 pelaajaa, peli perutaan tai keskeytetään ja joukkueen katsotaan luovuttaneen ottelun.

Peli-aika/Jatko-aika

- Ottelun pituus on 40 minuuttia (2x20 min) tai turnauksessa erikseen määriteltävä aika esim. 2 x 15
- Peli-aika on juoksevaa aikaa, lukuun ottamatta puoliaikojen viimeistä kahta minuuttia.
 - Viimeisen 2 minuutin aikana kello pysäytetään ja käynnistetään seuraavasta aloitussyötöstä, jos
 - Pallonkantaja juoksee ulos kentältä
 - Eteenpäinsyöttö epäonnistuu
 - Syntyy maali tai joukkue saa uuden 1. yrityksen
 - hyökkäysvuoro vaihtuu
- Viimeisen kahden minuutin aikana lisäpisteyritysten aikana ei kello käy, vaan se käynnistetään maalin jälkeen vasta toisen joukkueen aloittaessa 1. yrityksensä.
- Tuomari(t) voivat pysäyttää kellon oman harkintansa mukaan.
- Kello pysäytetään, kun toista puoliaikaa on jäljellä 2 minuuttia ja annetaan kahden minuutin varoitus.
- Jos ottelu on varsinaisen peliajan jälkeen tasan, pelataan jatko-aika. Varsinaisen peliajan ja jatkoajan välissä pidetään kahden minuutin tauko. Hyökkäysvuoro arvotaan uudelleen ennen jatko-aikaa. Arvonnan voittanut joukkue aloittaa hyökkäysvuoronsa omalta 5 jaardin linjalta ja peli jatkuu, kuten varsinaisella peliajalla, kunnes jompikumpi joukkueista tekee maalin. Jatkoajalla ei ole käytössä aikalisää.
- Pallon ollessa valmiina pelattavaksi on joukkueella 30 sekuntia aikaa käynnistää peli.
- Molemmilla joukkueilla on oikeus 2 aikalisään per puoliaika. Aikalisan pituus on 1 minuutti. Käyttämättömiä aikalisia ei voi siirtää toiselle puoliajalle tai jatkoajalle. Aikalisan ajaksi pelikello pysäytetään aina.
- Tauko puoliaikojen välissä on 2 minuuttia.

Pisteet

- Maali (Touchdown): 6 pistettä
- Lisäpiste (Extra point): 1 piste (pelataan 5 jaardin linjalta, kentän keskikohdasta)
- Lisäpiste (Extra point): 2 pistettä (pelataan 12 jaardin linjalta, kentän keskikohdasta)
- Oma maali (Safety): 2 pistettä puolustavalle joukkueelle
- Syötönkatkon palautus vastustajan maalialueelle lisäpistepeleissä 2 pistettä. Maalin tehnyt joukkue jatkaa hyökkäysvuorolla omalta 5-jaardin linjalta tämän jälkeen.

Juoksupelit

- Sentteri (C) on pelaaja, joka antaa pallon pelinrakentajalle (QB) jalkojensa välistä.
- C ei voi ottaa palloa suoraan QB:lta hand offina ja edetä juoksemalla.
- QB on se pelaaja, joka saa pallon suoraan C:n aloitussyötöstä.
- QB ei voi juosta pallon kanssa aloituslinjan yli ilman, että pallo olisi välillä ollut toisen pelaajan hallussa.
- Hyökkäävä joukkue voi antaa useita hand offeja aloituslinjan takana. (myös eteenpäin)
- Toss- tai sweep-pelit ovat sallittuja aloituslinjan takana ja ne luokitellaan juoksupeleiksi.
- Pallonkantajan ylitettyä aloituslinjan ei palloa voida enää antaa tai heittää toiselle pelaajalle.
- Juoksukieltoalueet ovat 5 jaardia kummastakin maalialueesta kohti kentän keskiviivaa. Pallon ollessa puolustavan joukkueen 5 jaardin linjalla tai lähempänä maalialuetta, hyökkäävä joukkue ei voi käyttää juoksupelejä.
- Pelaaja, joka saa pallon aloitussyötöstä, voi heittää palloa aloituslinjan takana.
- Hand offin, tossin, play actionin tai hämätyn hand offin jälkeen voivat kaikki puolustavan joukkueen pelaajat tavoitella pallonkantajaa aloituslinjan takana.
- Spinnaus on sallittua, pelaaja ei saa menettää tasapainoaan tai hypätä välttääkseen lipunriiston (ei sukelluksia tai aitomista). Myöskään puolustajat eivät saa hypätä liputusyritykseen.
- Pallo asetetaan pelattavaksi siitä paikasta, missä pallonkantajan jalat olivat pelin pysähtyessä. (Etu- ja takajalan keskipiste)

Heittopelit/Kiinniotto

- Kaikki pelaajat voivat vastaanottaa eteenpäinsyötön (mukaanlukien QB, jos pallo on annettu hand offina tai tossina aloituslinjan takana).
- Yksi hyökkäävän joukkueen pelaaja saa olla aloituslinjan suuntaisessa liikkeessä (motion) aloitussyötön aikana.
- Pallon vastaanottajalla (receiver) tulee olla yksi jalka kentän sisäpuolella, jotta kiinniotto olisi sallittu.

Heittopelit/Syöttäminen

- Ainoastaan 7 jaardin päästä aloituslinjasta lähtevät puolustuksen pelaajat voivat tavoitella QB:a aloituslinjan takana.
- QB:lla on 7 sekuntia aikaa suorittaa eteenpäinsyöttö. Jos heittoa ei saada suoritettua 7 sekunnissa, pysäytetään peli. Seurauksena yrityksen menetys ja pallo asetetaan pelattavaksi edellisestä aloituspaikasta.
- Aloitussyötön jälkeen, jos pallo annetaan toiselle pelaajalle, on tällä voimassa uusi seitsemän sekunnin sääntö.
- Hyökkäys voi heittää palloa eteenpäin vain kerran yrityksen aikana.
- Syötönkatkoissa puolustava joukkue saa pallon haltuunsa ja jatkaa omalla hyökkäysvuorollaan.
- Puolustava joukkue voi edetä pallon kanssa syötönkatkon jälkeen.
- Jos syötönkatko tapahtuu omalla maalialueella ja peli pysähtyy pallonkantajan ollessa maalialueen sisällä, asetetaan pallo pelattavaksi katkon tehneen joukkueen 5 jaardin linjalta.
- Syötönkatkon tapahtuessa maalialueella ja pallonkantajan edetessä pallon kanssa pois maalialueelta, hyökkäysvuoro vaihtuu ja pallo asetetaan pelattavaksi pelin pysähtymispaikasta. Mikäli pallonkantajalta riistetään lippu maalialueella tämän poistuttua sieltä ja palattua takaisin, on seurauksena takalaiton (safety).

Pelikatkot

- Pelaajavaihtoja saa suorittaa ainoastaan pallon ollessa poissa pelistä.
- Pallo on poissa pelistä kun:
 1. Tuomari puhalttaa pilliin.
 2. Pallonkantajan lippu on repäisty irti (tai putoaa).
 3. Pelissä on tehty pisteitä.
 4. Muu kuin pallonkantajan jalkapohja tai kämmen osuu maahan.
- Kun pallonkantajan vartalo lukuunottamatta kämmentä ja jalkapohjaa koskettaa maata tai pallonkantajan lippu irtoaa, peli vihelletään poikki ja pallo on poissa pelistä. Seuraava aloituspaikka on siinä kohdassa, missä pallonkantaja osui maahan tai hänen lippunsa irtosi.
- Pelaaja, jonka lippu on irronnut, voi ottaa pallon kiinni, mutta peli pysäytetään ja se seuraava yritys pelataan kiinniottopisteestä.
- **Huom!** 5vs5 lippupallossa ei ole fumblea, vaan pallo asetetaan pelattavaksi siitä paikasta, missä pallo irtosi pallonkantajan käsistä. Jos rähmäys tapahtuu aloitussyötössä peliä jatketaan edellisestä aloituspisteestä.

Pelinrakentajan säkitys

- Puolustavan joukkueen pelaajien, jotka yrittävät QB:n säkitystä tulee olla minimissään 7 jaardin päässä aloituslinjasta ennen aloitussyöttöä. QB säkityksen yritykseksi katsotaan kaikki tilanteet, joissa puolustaja ylittää aloituslinjan. QB säkkiä voi yrittää kuinka monta pelaajaa tahansa. Ne puolustajat, jotka ovat alle 7 jaardin päässä aloituslinjasta saavat ylittää aloituslinjan vain hand offin, tossin, play actionin tai hämätyn hand offin jälkeen. 7 jaardin matka aloituslinjaan tulee määrittää ennen jokaista downia joko ennalta sovitulla merkkäusvälineellä tai ottelun tuomarin avustuksella.
- **Blokkaaminen ja taklaukset ovat ehdottomasti kiellettyjä!**

Urheilullisuus/Väkivaltaisuus

- Mikäli tuomari näkee pelaajan käyttävän epäurheilijamaisia otteita, kuten turhia kontakteja, taklauksia, iskuja kynnärpäällä, blokkauksia tai muita vaarallisia otteita, peli keskeytetään ja em. rikkeisiin syyllistynyt pelaaja tai pelaajat poistetaan ottelusta ja mahdollisesti koko turnauksesta.
- Suunsoitto turnauksissa on kiellettyä. Tuomareilla on oikeus puuttua kentällä sekä pelitapahtuman yhteydessä tapahtuvaan suunsoittoon. (Suunsoittaminen pitää sisällään mm. kiroilun ja hyökkävän verbaalisen esiintymisen tuomareita, vastustajia sekä katsojia kohtaan). Jos suunsoittoa esiintyy otteluissa, tuomari antaa pelaajalle/pelaajille varoituksen. Mikäli varoituksesta huolimatta suunsoittaminen jatkuu, pelaaja/pelaajat poistetaan ottelusta.

Rangaistukset

- Kaikki rangaistukset ovat 5 jaardin pituisia, yritys uusitaan ja rangaistukset mitataan edellisen yrityksen lähtöpaikasta, ellei toisin ole määrätty.
- Toinen joukkue voi kumota rangaistuksen, mikäli rangaistuksesta tuleva hyöty on pienempi, kuin pelillä saavutettu.
- Rangaistuksen pituus ei saa ylittää aloituslinjan ja rikkeen tehneen joukkueen maaliviivan välistä etäisyyttä. Tällaisessa tapauksessa matka maalialueelle puolitetaan.
- Tuomarit määrittävät kontaktien sääntöjen vastaisuuden.
- Vain joukkueiden kapteeni ja päävalmentaja voi kysyä tuomarilta sääntöselvennystä.
- Peli ei voi päättyä puolustuksen rangaistukseen ellei hyökkäys hylkää rangaistusta.
- Rangaistukset syötönkatkon palautuksen aikana mitataan syötönkatkon kohdasta. Jos tämä on maalialueella, mitataan rangaistus viiden jaardin linjalta.

Rangaistukset/Puolustus

- Paitsio - 5 jaardia.
- Väärä vaihto - 5 jaardia (Pelaaja/pelaajat, jotka tulevat kentälle tuomarin vihellettyä pallon pelattavaksi tai liikaa pelaajia kentällä)
- Häiritsevien huutojen/pelikutsujen käyttö - 5 jaardia (Huudot, joilla puolustava joukkue voi häiritä tai matkia hyökkäyksen snap-count kutsuja.)
- Vastustajan tai pallon häirintä (koskettaminen) aloituslinjassa.
- Sääntöjenvastainen ryntäys - 5 jaardia (Pelinrakentajan säkitys tai sen yritys alle 7-jaardin päästä aloituslinjasta.)
- Estäminen (myös eteenpäin syötön häirintä) - 5 jaardia ja automaattinen ensimmäinen yritys.
- Sääntöjenvastainen kontakti - 5 jaardia ja automaattinen ensimmäinen yritys. (Kiinnipitäminen, Blokkaaminen yms.)
- Sääntöjenvastainen liputus - 5 jaardia ja automaattinen ensimmäinen yritys. (hyökkääjän liputtaminen ennen pallon kiinniottoa.)

Rangaistukset/Hyökkäys

- Lipun suojaus - 5 jaardia.
- Pelin viivyttäminen - 5 jaardia.
- Väärä vaihto - 5 jaardia.
- Sääntöjenvastainen liike aloituslinjassa - 5 jaardia (Enemmän, kuin yksi pelaaja liikkeessä aloituslinjan suuntaisesti tai pelaaja liikkeessä kohti aloituslinjaa pelin käynnistyessä.)
- Väärä aloitus - 5 jaardia.
- Sääntöjenvastainen aloitussyöttö - 5 jaardia.
- Sääntöjenvastainen aloitusmuodon vaihtaminen (Liikkeen pysähtyminen alle sekunniksi ennen aloitussyöttöä.)
- Väärä käsienkäyttö - 5 jaardia (Kiinnipitäminen).

- Syöksyminen/hyppääminen – 5 jaardia (Heiton kiinniottamiseksi hyppääminen on sallittua!)
- Pelaaja ulkona pelikentältä - 5 jaardia (Jos pelaaja pelin ollessa käynnissä käy pelikentän ulkopuolella ja palaa sinne, hän menettää oikeutensa vastaanottaa pallon.)
- Sääntöjenvastainen eteenpäinsyöttö - 5 jaardia ja yrityksen menetys (Toinen eteenpäinsyöttö tai eteenpäinsyöttö pallon jo ylitettyä aloituslinjan.)
- Syötön vastaanoton häirintä - 5 jaardia ja yrityksen menetys (Pallon pelaaminen puolustajan "läpi" tai muu puolustavan pelaajan fyysinen häirintä tämän tavoitellessa palloa tai puolustajan työntäminen tai estäminen.)
- Juoksupelin pelaaminen juoksukielto alueella – yrityksen menetys edellisestä aloituspisteestä.

Sijoitukset tasapisteissä

1. Keskinäiset ottelut
2. Maalisuhde
3. Pelataan ylimääräinen jatkoaika
4. Arvonta kolikolla

Varusteet

- Pelaajalla ei saa olla suojuksia tai päähineitä.
- Nappulakengät sallittuja, mutta nappuloiden tulee olla kumiset. Tarkastuksia tulee tehdä!
- Kaikilla pelaajilla tulee olla hammassuojat.

Kenttä

- Pituus: 60 jaardia. (sisältää myös maalialueet)
- Leveys: 30 jaardia.
- Maalialueet: max. 10 jaardia syvät, min. 7 jaardia.
- Juoksukieltoalueet: 5 jaardia molemmista maalialueista.

Muissa kuin kansainvälisissä turnauksissa kentän kokoa voidaan muuttaa tarpeen mukaan. Pituuden tulee kuitenkin olla 60-80 jaardia ja leveyden 20-30 jaardia ja maalialueiden 7-10 jaardia. Juoksukieltoalue tulee olla merkitty kenttään.