

PELAAJAVAIHTO, LIITON SARJAT

1. Verkkotuomari huomaa vaihtopelaajan astuvan vaihtoalueelle pelikatkon aikana ja ennen päätuomarin seuraavaa aloituslupaa

Kirjurin toiminta/toiminnot	Verkkotuomarin toiminta/toiminnot	Pelaajan toiminta/toiminnot	Päätuomarin toiminnot
<p>Kuullessaan verkkotuomarin vihellyksen aloittaa tarkistuksen ja pöytäkirjan edellyttämät toimenpiteet. Katsekontaktia tai käden nostoa ei tarvita.</p> <p>Kirjuri nostaa molemmat kätensä kun vaihtotapahtuma kirjaaminen on valmis.</p>	<p>Viheltää, mutta vasta SEN JÄLKEEN, kun pelaaja astuu vaihtoalueelle. Katsoo kirjuriin, että hän on huomioinut vaihtopyynnön ja siirtyy tulevaa vaihtopelaajaa/vaihtopelaajia kohti ja käsimerkillä kontrolloi vaihtotapahtuman. Kirjurin tulee ilmoittaa sääntöjenvastaisesta vaihdosta.</p> <p>Verkkotuomari katsoo kirjurin käsimerkin molemmat kädet ylhäällä OK ja kääntyy päätuomarin suuntaan ja toistaa käsimerkin molemmat kädet ylös OK.</p>	<p>Tulee astua vaihtoalueelle. Verkkotuomarin valvonnassa antaa numerokilven vastaavalle kentältä pois tulevalle pelaajalle.</p>	<p>Tekee virallisen vaihtopyynnön käsimerkin.</p> <p>Viheltämällä aloittaa seuraavan rallin.</p>

2. Verkkotuomari näkee, että pelaaja lähestyy vaihtoaluetta, esim. lämmittelyalueelta, muutamaa hetkeä edellisen vaihtopyynnön jälkeen yrittäen tehdä toisen vaihtopyynnön.

A. Verkkotuomarin tulee ennakoida tilanne. Hän ei anna pelaajalle mahdollisuutta astua vaihtoalueelle, joten varsinaista vaihtopyyntöä ei tehdä.

Kirjurin toiminta/toiminnot	Verkkotuomarin toiminta/toiminnot	Pelaajan toiminta/toiminnot	Päätuomarin toiminnot
<p>Ei toimenpidettä!</p>	<p>Huomautus> on parempi, että verkkotuomari on järkevä ja estää myöhästynyttä pelaajaa ylittämästä iskurajan jatketta ja astumasta vaihtoalueelle, jolloin virheellistä katkopyyntöä ei virallisesti tapahdu.</p>	<p>Vaihtopelaaja palaa takaisin vaihtopenkille.</p>	<p>Voi tukea verkkotuomaria mikäli tarpeen hylätä.</p> <p>Viheltämällä aloittaa seuraavan rallin.</p>

B. Vaihtopelaaja astuu vaihtoalueelle. Kyseessä on varsinainen myöhästynyt vaihtopyyntö eli virheellinen katkopyyntö.

Kirjurin toiminta/toiminnot	Verkkotuomarin toiminta/toiminnot	Pelaajan toiminta/toiminnot	Päätuomarin toiminnot
EI TOIMENPIDETTÄ!	Verkkotuomari hylkää vaihdon ilman rangaistusta ja katsoo kirjuriin päin, joka nostaa molemmat kätensä OK. Vaikka ilman rangaistusta tämä on virheellinen katkopyyntö.	Palaa takaisin vaihtopenkille	Voi tukea verkkotuomaria mikäli tarpeen hylätä. Viheltämällä aloittaa seuraavan rallin.

3. Vaihtopyyntö on kaksoisvaihto kun kaksi vaihtopelaajaa lähestyy selkeästi saman aikaisesti vaihtoaluetta.

Kirjurin toiminta/toiminnot	Verkkotuomarin toiminta/toiminnot	Pelaajan toiminta/toiminnot	Päätuomarin toiminnot
<p>Kuullessaan verkkotuomarin vihellyksen aloittaa tarkistuksen ja pöytäkirjan edellyttämät toimenpiteet. Katsekontaktia tai käden nostoa ei tarvita.</p> <p>Kirjuri nostaa molemmat kätensä, kun ENSIMMÄINEN pelaajavaihto on täydellisesti merkitty.</p> <p>Kirjuri aloittaa seuraavan vaihdon merkitsemisen.</p> <p>Kirjuri nostaa molemmat kätensä OK merkiksi</p>	<p>Viheltää, mutta vasta SEN JÄLKEEN, kun pelaaja astuu vaihtoalueelle. Katsoo kirjuriin, että hän on huomionut vaihtopyynnön ja siirtyä tulevaa vaihtopelaajaa/vaihtopelaajia kohti</p> <p>*pyytää yhtä heistä odottamaan hieman kauempana sivurajasta, sitten * käsimerkillä kontrolloi vaihtotapahtuman. Ensimmäinen pari.</p> <p>*SITTEN KATSOO OK merkin kirjurilta ennen kuin *tehdään toinen tai seuraava pelaajavaihto, näin vältetään sekaannuksilta ja virheiltä.</p> <p>Verkkotuomari katsoo LOPUKSI kirjurin käsimerkin molemmat kädet ylhäällä OK ja kääntyy päätuomarin suuntaan ja toistaa käsimerkin molemmat kädet ylös OK.</p> <p>Jos vastapuoli haluaa tehdä saman pelikatkon aikana vaihdon/kaksoisvaihdon toiminta em.</p>	<p>MOLEMPIEN tulee astua vaihtoalueelle. Toisen tulee odottaa hieman kauempana sivurajasta. Verkkotuomarin valvonnassa ensimmäinen pari suorittaa pelaajavaihdon ja vaihtopelaaja antaa numerokilven vastaavalle kentältä pois tulevalle pelaajalle. Seuraava pari kutsutaan yhdessä seuraavaa pelaajavaihtoa varten.</p>	<p>Tekee virallisen vaihtopyynnön käsimerkin tai kiinnittää verkkotuomarin huomion toisen joukkueen vaihtopyyntöön.</p> <p>Viheltämällä aloittaa seuraavan rallin.</p>

4.. Päätuomarin viheltämällä suorittaman aloitusluvan jälkeen pelaaja tai pelaajat astuvat vaihtoalueelle.

Kirjurin toiminta/toiminnat	Verkkotuomarin toiminta/toiminnat	Pelaajan toiminta/toiminnat	Päätuomarin toiminnat
EI TOIMENPIDETTÄ!	Verkkotuomari ei vihellä vaan hylkää vaihtopyynnön ilman rangaistusta . Tämä on virheellinen katkopyyntö, kuten se oli edellisissäkin säännöissä.	Palaa takaisin vaihtopenkille tai lämmittelyalueelle	