**PALLO-IIROJEN PELINOHJAAJAOPAS**

**PELINOHJAAJA:**

OHJAA reiluun peliin reagoimalla reilun pelin ja sääntöjenvastaiseen käyttäytymiseen.

OPASTA oikeisiin suorituksiin antamalla mahdollisuuden uuteen yritykseen.

KANNUSTA yrittämään ja rohkaise pelaajia myös epäonnistumisen hetkellä.

KASVATA esimerkilläsi olemalla turvallinen ja luotettava pelinohjaaja.

Tärkeää on muistaa puhua ja perustella päätöksiä pelaajille, että hekin oppivat sääntöjä.

Pillin käyttö tulee olla rohkeaa ja viheltää tarpeeksi lujasti.

Käsimerkit näytetään selkeästi ja sanotaan esim. rajaheitto punaiselle.

Huolehdi minien peleissä maalipotkujen aikana, että vastajoukkue siirtyy puoleen kenttään. Tämä sen vuoksi, että peli saadaan rauhassa laittaa käyntiin ja rakentaa peliä.

**PELINOHJAAJAN VARUSTUS:**

* pelinohjaajaliivi
* urheilullinen vaatetus
* pilli
* rannekello ajanottoa varten (stadionin/hallin kentän mukaan)
* FAIR PLAY kortit
* kynää ja paperia maalien merkkaukseen sekä FAIR PLAY korttien saajien nimien kirjaaminen muistiin

**VIHREÄ KORTTI:**

Vihreä kortti kannustaa reiluun peliin. Pelinohjaaja jakaa jokaisen ottelun jälkeen yhden FAIR PLAY kortin molemman joukkueen yhdelle pelaajalle. Korttia antaessa pelinohjaaja perustelee miksi kyseinen pelaaja sai vihreän kortin, että pelaaja ymmärtää ja osaa arvostaa sitä.

Vihreä kortti annetaan pelaajalle joka:

- pelaa reilua peliä

- kannustaa kanssapelaajiaan pelaamaan reilusti ja käyttäytymään hyvin

- tuo peliin positiivista ja iloista ilmettä

- noutaa pallon siitä huolimatta, että pallo meni yli omasta pelaajasta

- on rehellinen kertomalla pallon osuneen käteen tai menneen yli rajan hänestä

Vihreän kortin voi antaa myös koko joukkueelle yhteiseksi tai joukkueen hyvin käyttäytyville taustoille.

**EROTUOMARIPALLO:**

Peliä jatketaan erotuomaripallolla, jos peli katkaistaan jostakin sellaisesta syystä, jota säännöissä ei ole mainittu esim. loukkaantumisen sattuessa. Erotuomaripallossa pallo pudotetaan kenttään vyötärön korkeudelta ilman vihellystä. Erotuomaripallo uusitaan, jos pelaaja koskettaa palloa ennen kuin se osuu maahan. Kaksi pelaajaa, molemmista joukkueista yhdet osallistuvat erotuomaripalloon. Sääntöjen mukaan palloa saa tulla tavoittelemaan useampikin pelaaja.

**RANGAISTUSPOTKU:**

Rangaistuspotku tuomitaan, jos puolustavan joukkueen pelaaja rikkoo räikeästi maalivahdin alueella hyökkäävän joukkueen pelaajaa. Tällaisia rikkeitä ovat esimerkiksi kampitus, varman maalintekopaikan estäminen, käsivirhe. Rangaistuspotku annetaan 7,5 m päästä maalista. Muiden pelaajien tulee olla pallon takana ja vähintään 5,5 m päässä pallosta.

**VAPAAPOTKUT**

Suora- ja epäsuoravapaapotku

Vapaapotkuissa vastapelaajien tulee olla vähintää 5,5 m päässä pallosta.

**RAJAHEITOT JA RAJASYÖTÖT**

Nappulaikäiset heittävät sivurajan. Mini-ikäiset syöttävät sivurajan. Sivurajoja antaessa vastajoukkueen pelaajien tulee olla vähintään 2 m päässä pallosta. Pelinohjaaja antaa uusia väärin suoritetun sivurajan ja neuvoo samalla oikeaan suoritukseen.

**MINIEN JA NAPPULOIDEN PELISÄÄNNÖT:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **MINIT:** |   |   |
| PELIAIKA |    | 3 x 12 min |
| PELAAJAMÄÄRÄ |   | 1+4, lentävät vaihdot |
| KULMAPOTKU |   | pienen kentän kulmasta, epäsuora |
| PAITSIO |   | ei ole voimassa |
| MAALIPOTKU |   | suoritetaan rankkarialueen eturajalta. Vastustaja omalle kenttäpuoliskolle |
| RAJASYÖTTÖ |   | suoritetaan jalalla, eli sisäsyrjäsyötöllä |
|  |   |   |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NAPPULAT:** |   |   |
| PELIAIKA |    | 2 x 20 min |
| PELAAJAMÄÄRÄ |   | 1+6, lentävät vaihdot |
| KULMAPOTKU |   | lyhyenä rankkarirajalta, epäsuora |
| PAITSIO |   | ei ole voimassa |
| MAALIPOTKU |   | suoritetaan rankkarialueen eturajalta |
| RAJAHEITTO |   | virheellinen suoritus uusitaan opetusmielessä |