

**SUOMEN
LACROSSELIITTO RY
Toimitsijaohjeet**

25.05.2026



SISÄLLYSLUETTELO

<u>Yleistä</u>	2
<u>Kirjuri</u>	3
<u>Pelikellon käyttäjä</u>	4
<u>Vetokellon käyttäjä (Sixes ja Box)</u>	4
<u>Jäähykellon käyttäjä</u>	4
<u>Koosteet säännöistä</u>	5
<u>Sixes</u>	5
<u>Pelikaika:</u>	5
<u>Erätauat:</u>	5
<u>Jäähyt:</u>	6
<u>Aikalisät:</u>	6
<u>Box</u>	6
<u>Pelikaika:</u>	6
<u>Erätauat:</u>	6
<u>Jäähyt:</u>	7
<u>Aikalisät:</u>	7
<u>Field</u>	8
<u>Pelikaika:</u>	8
<u>Erätauat:</u>	8
<u>Jäähyt:</u>	8
<u>ESIMERKKI OIKEIN TÄYTETYSTÄ PÖYTÄKIRJASTA</u>	12

LACROSSE



Yleistä

Turnausjärjestelyistä vastaa se seura, jonka kaupungissa ottelu tai turnaus järjestetään. Mikäli paikkakunnalla ei ole seuraa, järjestelyitä koordinoivat sarjavastaavat, jotka vastaavat siitä, että kaikki tarvittavat järjestelyt on huomioitu ja toteutettu.

Toimitsijoita tulee olla kaikissa otteluissa vähintään 4, mutta mielellään 5 henkilöä: kirjuri, pelikellon käyttäjä, vetokellon käyttäjä (Sixes ja Box) sekä jäähykellojen käyttäjä/käyttäjät. Toimitsijapenkiltä tulee löytyä ajanottoon sekuntikelloja vähintään 3 kappaletta peliaika-, jäähy- ja vetokelloiksi. Lisäksi on oltava varakelloja käytettävissä, kuten esimerkiksi puhelimen sekuntikello.

Toimitsijoiden tulee olla paikalla viimeistään 30 minuuttia ennen ottelun alkua. Toimitsijan kuuluu olla puolueeton, eikä hän saa suosia tai kannattaa kumpaakaan joukkuetta.

Pöytäkirja voidaan täyttää joko paperiseen tai sähköiseen Liiton ottelupöytäkirjapohjaan, mutta aina on oltava käytettävissä myös kynä ja paperia, jotta ottelupöytäkirja saadaan täytettyä vaikka tekniikka pettäisi. Toimitsijapöydällä on hyvä pitää muistilehtiötä tms. johon voi kirjata esimerkiksi useat samanaikaiset rangaistukset. Oikeat tiedot kirjataan pöytäkirjaan myöhemmin.

Toimitsijat ovat myös vastuussa siitä, että kentällä ja kentän laidoilla riittää palloja. Esimerkiksi toinen jäähykellojen käyttäjistä voidaan nimetä seuraamaan, että palloja on tarpeeksi sekä kentän laidoilla (Sixes ja Field) että tuomareilla (Sixes ja Box). Viimeisen ottelun jälkeen toimitsijat keräävät irtopallot pois kentän laidoilta. Toimitsijat voivat avustaa tuomareita oikean maalintekijän ja mahdollisen syöttäjän löytämisessä.

Toimitsemista koskevista epäselvistä tilanteista päätuomari tekee lopulliset ratkaisut. **Ongelmien/virheiden ilmetessä jokaisen toimitsijan tehtävänä on välittömästi informoida asiasta ottelun tuomareita.**

Muistetaan keskittyä työtehtävään ja pyritään välttämään ylimääräistä keskustelua, jotta kaikilla toimitsijoilla olisi työrauha. Ottelun aikana on kuitenkin tärkeää kommunikoida jatkuvasti mahdollisista peliin liittyvistä asioista muiden toimitsijoiden kanssa.

Pöytäkirjat toimitetaan järjestävän seuran toimesta sarjavastaaville smsarjat@lacrosse.fi viimeistään kahden päivän kuluttua ottelusta/turnauksesta.

Kirjuri

- Hakee ottelun pöytäkirjan ottelun/turnauksen järjestäjiltä tai tarkistaa, että sähköinen pöytäkirja on saatavilla, sekä tarkistaa sähkövirran saatavuuden, jotta järjestelmä on käytettävissä koko ottelun ajan.
- Varmistaa, että maalivahdit, varamaalivahdit, kapteenit, varakapteenit, valmentajat ja muut joukkueiden edustajat on merkitty pöytäkirjaan oikein.
- Täyttää pöytäkirjaan puuttuvat yleiset tiedot (esim. aika ja paikka) ja kokoonpanot sekä pyytää joukkueiden edustajia tarkastamaan ottelukokoonpanonsa ennen ottelun alkua.
- Tarkastuttaa pöytäkirjan tuomarilla ennen ottelun alkua.
- Kirjaa kaikki maalit täsmällisesti tuomarin ilmoituksen perusteella. Pöytäkirjaan kirjataan tehdyt maalit, maalien synty aika, maalintekijän pelinumero sekä mahdollisen syöttäjän pelinumero. Muut toimitsijat avustavat tarvittaessa.
 - *Ajan voi merkitä pöytäkirjaan kuten kellossa lukee, jolloin ei tarvitse vähentää maalin/muun tapahtuman aikaa kokonaisajasta, tai lisätä siihen jo pelattua aikaa edellisistä eristä. Jokaisen erän päätteeksi merkitään selkeä väliviiva pöytäkirjaan.*
- Kirjaa pöytäkirjaan rangaistukset täsmällisesti tuomarin ilmoituksen perusteella. Pöytäkirjaan merkitään rangaistun pelaajan pelinumero, rangaistuksen tyyppi, rangaistuksen syy ja aika, jossa rangaistus alkoi. Mikäli samaan aikaan tulee useampi rangaistus, ne kirjataan erikseen tuomarin ilmoittamassa järjestyksessä.
- Merkitsee pöytäkirjaan käytetyt aikalisät ja ilmoittaa tuomarille, jos joukkue on käyttänyt jo kaksi (2) aikalisää.
- Merkitsee jokaisen erän loppumisen pöytäkirjaan selkeällä viivalla viimeisen merkinnän jälkeen sekä maali- että jäähysarakkeeseen.
- Ilmoittaa tuomareille, mikäli pelaajalle merkitään:
 - toinen viiden (5) minuutin rangaistus (Box - Major Penalty),
 - kolmas yhden (1) minuutin rangaistus (Sixes - Major Foul), tai
 - viides (1-3 min) henkilökohtainen rangaistus (Men's Field - Personal Foul) minkä jälkeen pelaaja saa pelirangaistuksen.
- Ottelun jälkeen kirjuri varmistaa, että pöytäkirja on oikein täytetty ja merkitsee kokonaismaalimäärät kummankin joukkueen osalta siihen kuuluvaan laatikkoon, merkitsee käyttämättömät alueet pöytäkirjassa vinoviivalla, sekä kirjaa ottelun päättymisajan.
- Huolehtii, että joukkueiden edustajat ja erotuomarit allekirjoittavat pöytäkirjan sekä lopuksi allekirjoittaa itse pöytäkirjan.
- (Jos kentällä alkaa tappelu, kirjuriin tulee kirjata ylös kaikkien niiden pelaajien numerot, jotka osallistuvat tappeluun. Myös kaikkien vaihdosta kentälle

menevien pelaajien numerot tulee kirjata ylös riippumatta siitä, mitä he kentällä tekevät. Muut toimitsijat auttavat tässä.)

Pelikellon käyttäjä

- Tarkastaa, että kaikki kellot toimivat kuten pitää ja niitä osataan käyttää.
- Mikäli ottelun käsiaika ja tulostaulun kello näyttävät eri aikaa, käsiaika on ottelun virallinen aika.
- Mikäli tulostaulun kello eroaa käsiajasta, tulostaulun kello siirretään oikeaan aikaan heti kun se on mahdollista.
- Ilmoittaa kirjurille maalien syntyajat.
- Ilmoittaa kirjurille jäähyjen alkuajat.
- Varmistaa, että myös jäähy- ja vetokellot pysäytetään mikäli pelikello pysäytetään.
- Informoi tuomareita, mikäli ajanotossa ilmenee ongelmia sekä tarvittaessa kysyy tuomareilta miten toimitaan epäselvissä tilanteissa.

Vetokellon käyttäjä (Sixes ja Box)

- Vetokello laskee joukkueen käytössä olevaa hyökkäysaikaa, joka voi alkaa myös uudelleen.
- Jos ottelussa tulee katko esim. aikalisän vuoksi, vetokelloa ei nollata.
- Vetokello nollataan aina tuomarin huutaessa "RESET". Samanaikaisesti tuomari myös pyörittää ylösnostettua kättään ilmassa.
- Vetokello pitää automaattisesti äänimerkin kun aika kuluu loppuun. Mikäli vetokello ei toimi kuten pitäisi, vetokellon käyttäjä ottaa aikaa sekuntikellolla ja ilmoittaa ajan päättymisestä huutamalla tai puhaltamalla pilliin.
- Mikäli vetokellon näytöt ovat epäkunnossa, tai ne eivät näy kentälle, on pelikellon käyttäjän huudettava joukkueiden vaihtopenkeille ja tuomareille kun vetokellossa on jäljellä 10, 5, 3, 2 ja 1 s.
- Vetokelloa käytetään koko pelin ajan lukuun ottamatta erien viimeistä 30 sekuntia.

Jäähykellon käyttäjä

- Varmistaa, että jäähykellot toimivat ja että niitä on riittävästi (huom. jäähyjä voi olla useampi kerrallaan).
- Varmistaa, että penkiltä löytyy myös varapalloja niin, että niitä voi nopeasti antaa tuomareille, kun he niitä pyytävät.
- Jäähykellon käynnistys:
 - Box: Jäähykello käynnistetään, kun peli käynnistyy tuomarin vihellyksestä, ja se pysäytetään aina pelikatkojen ajaksi.

- Sixes: Jäähykello käynnistetään välittömästi, kun rangaistu pelaaja istuu jäähypenkille.
- Field: Jäähykello käynnistetään heti, kun rangaistu pelaaja istuu jäähypenkille.
- Kun jäähy on käynnissä pelaajalle kerrotaan, kun puolet jäähystä on kulunut, ja olevan laskien 10s alaspäin **ääneen** 10, 5, 4, 3, 2, 1 s, sekä sen jälkeen “vapaa” ja varmistetaan, että pelaaja poistuu jäähyiltä vasta, kun koko jäähy on kulunut loppuun eli kun on sanottu “vapaa”.
- Jos tarvitsee kellottaa useampaa rangaistusta samanaikaisesti muut toimitsijat ovat apuna.
- Pelaajien tai valmentajien ei tule antaa vaikuttaa siihen, milloin rangaistu pelaaja pääsee pois rangaistusalueelta.
- Rangaistu pelaaja voi poistua jäähyaitiosta erätauoilla, mutta ei aikaisien aikana.
- Jäähykellon käyttäjän tulee välittömästi ilmoittaa tuomarille, mikäli rangaistu pelaaja tai vaihtopelaaja menee kentälle ennen kuin rangaistus on päättynyt.

Koosteet säännöistä

Kulloinkin voimassaolevat WL säännöt: [Playing Rules - World Lacrosse](#)

Sixes

Peli aika:

- 4 x 8 minuuttia tehokasta eli juoksevaa peliaikaa
- Viimeisessä erässä ensimmäiset 6 minuuttia ovat tehokasta peliaikaa
- Viimeisen erän 2 viimeistä minuuttia pelataan pelikatkoilla niin, että kello käynnistyy ja pysähtyy aina tuomarin vihellyksestä
- Kun erää on 30 sekuntia jäljellä pelikellon käyttäjä menee tuomarin vierelle kentälle siten, että on itse selkä palloon päin, ja kertoo tuomarille jäljellä olevan ajan laskien 10s alaspäin **ääneen** (15, 10, 9, 8..., 3, 2 ja 1).

Erätauot:

- Erätauojen pituudesta on hyvä sopia erikseen ennen ottelun alkua erotuomareiden sekä kapteenien kesken ottaen huomioon esim. turnausaikataulun. Muutoin voidaan noudattaa WL:n sääntöjen mukaisia erätauoja
 - 2 minuutin erätauot erien 1 ja 2 sekä 3 ja 4 välissä
 - 4 minuutin puoliaika 2. ja 3. erän välissä

Jäähyt:

- Jäähykello käynnistetään heti, kun pelaaja istuu jäähypenkille
 - Pieni rike 30 s
 - Iso rike 1 min
 - Ulosajo
 - Ulosajettu pelaaja/valmentaja ei saa palata vaihtopenkille loppupelin ajaksi. Hän saa kuitenkin mennä katsomoon, jos hän ei häiritse peliä.

Aikalisät:

- Joukkue saa pyytää aikalisän pelikatkon aikana tai kun joukkueella on pallo hallussaan hyökkäysalueella
- Joukkueen valmentaja, kapteeni tai palloa hallussa pitävä pelaaja voi pyytää aikalisää tuomarilta
- Aikalisän kesto on 30 sekuntia ja joukkue voi ottaa korkeintaan kaksi (2) aikalisää ottelun puolikkaalla.
- Jatkoajalla joukkue voi ottaa yhden (1) aikalisän jokaista jatkoerää kohden (jatkoaika käytössä vain Final4-tapahtumassa)

Box

Peli aika:

- 4 x 15 min stop timea eli pelikello pysäytetään ja käynnistetään aina tuomarin vihellyksestä
- Kun erää on 30 sekuntia jäljellä pelikellon käyttäjä huolehtii, että lähin tuomari tietää peliajan loppumisesta

Erätauot:

- Erätauojen pituudesta on hyvä sopia erikseen ennen ottelun alkua erotuomareiden ja kapteenien kesken ottaen huomioon esim. turnausaikataulun. Muutoin voidaan noudattaa WL:n sääntöjen mukaisia erätauoja
 - 2 minuutin erätauot erien 1 ja 2 sekä 3 ja 4 välissä
 - 12 minuutin puoliaika 2. ja 3. erän välissä

Jäähyt:

- Jäähykello käynnistetään, kun peli käynnistyy tuomarin vihellyksestä. Kello pysäytetään aina tuomarin vihellyksestä.
 - Pieni rike 2 minuuttia
 - Iso rike 5 minuuttia
 - Käytösrangaistus 10 minuuttia
 - Pelirangaistus, 5 + 10 minuuttia
 - Ulosajo
 - Ulosajettu pelaaja/valmentaja ei saa palata vaihtopenkille loppupelin ajaksi. Hän saa kuitenkin mennä katsomoon, jos hän ei häiritse peliä.
- Samanaikaiset ja yhtä suuret rangaistukset kumoavat toisensa. Jos molempien joukkueiden pelaajat saavat yhtä suuret rangaistukset yhtä aikaa, pelataan täysillä kentällisillä. Tällöin rangaistut pelaajat kärsivät rangaistuksensa jäähyaitiossa ja pääsevät peliin vasta ensimmäisestä pelikatkokosta, kun rangaistus on kulunut loppuun.
- Käytösrangaistuksen aikana joukkueen ei tarvitse pelata vajaalla. Rangaistu pelaaja on poissa pelistä jäähyaitiossa koko käytösrangaistuksen ajan.
- Mikäli pelaaja saa kaksi viiden (5) minuutin rangaistusta, pelaaja ajetaan ulos ottelusta.
- Pienet rikkeet (2 minuutin rangaistus) päättyvät vastustajan tehdessä maalin. Isot rikkeet (5 minuutin rangaistus) päättyvät, kun vastustaja on tehnyt kaksi maalia rangaistuksen aikana. Pelirangaistuksen viisi (5) minuuttia on kärsittävä kokonaisuudessaan riippumatta tehtyjen maalien määrästä.

Aikalisät:

- Joukkue saa pyytää aikalisän pelikatkon aikana tai kun joukkueella on pallo hallussaan hyökkäysalueella
- Joukkueen valmentaja, kapteeni tai palloa hallussa pitävä pelaaja voi pyytää aikalisää tuomarilta
- Aikalisän kesto on 45 sekuntia ja joukkue voi ottaa kaksi (2) aikalisää ottelun aikana
- Jatkoajalla joukkue voi ottaa yhden (1) aikalisän jokaista jatkoerää kohden (jatko aika käytössä vain Final4-tapahtumassa)

Field

Peli-aika:

- 4 × 15 minuuttia tehokasta peliaikaa
- Kello käynnistyy ja pysähtyy aina tuomarin vihellyksestä
- Jatkoaika:
 - Pelataan vain, jos kilpailusäännöt edellyttävät voittajaa
 - 2 × 3 min jatkoerää (tehokasta aikaa)
 - Jos edelleen tasan → sudden victory 3 min jaksoja kunnes maali syntyy

Erätauot:

- 2 min tauko erien 1–2 ja 3–4 välissä
- 10 min puoliaika

Jäähyt:

Naiset:

- Keltainen kortti (2 minuuttia):
 - Pelaaja poistuu kentältä 2 minuutiksi
 - Joukkue pelaa vajaalla
 - Toimitsija kellottaa 2 min
- Keltainen+punainen yhdessä (5 minuuttia):
 - Pelaaja poistuu 5 minuutiksi
 - Joukkue pelaa vajaalla
 - Toimitsija kellottaa 5 min
- Suora punainen kortti (10 min rangaistus)
 - Pelaaja poistuu 10 minuutiksi, ei saa palata
 - Joukkue saa tuoda korvaavan pelaajan 10 min jälkeen

Miestens Fieldissä rangaistukset ovat 1 min / 2 min / 3 min / 5 min riippuen rikkomuksesta. Kun pelaaja saa 5 major-rangaistusta saman ottelun aikana, hänet poistetaan ottelusta automaattisesti.

WORLD LACROSSE SIXES

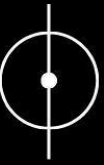
Lacrossen uusi, nopein, viihdyttävin,
katsajaystävällisin ja saavutettavin pelimuoto

Pelimuoto

Pelaajaa kentällä joukkueesta



Joukkueen pelaajamäärä



Keskialoitus
erien alussa



4x4pl 8 min
erä, jatkoselvällä
ajalla



Maalin jälkeen
peli jatkuu
maalivahdin
avauksella



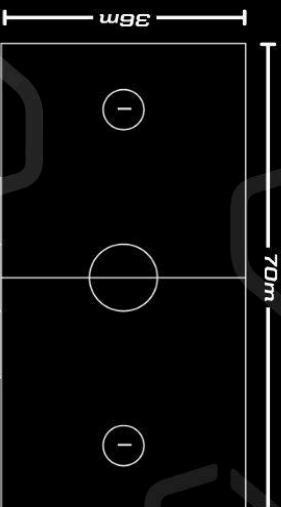
Samaankokoinen
maali kuin field
lacrossessa



Vetokello

Torjunnasta ja maalista alkaa
täysi vetokello. Ajan
umpeuduttua, vastustava
joukkue saa pallon.
Hyökkäämällä joukkueella on
10s aikaa päästä keskiviivan yli.

Kenttä



Mailat



Naisten
maalivahdin
maila



Miesten
maalivahdin
maila



Pelaajan
maila

Jäähyyt

Yleisimmät rangaistukset:
poikittainen maila,
työntäminen ja estäminen



Pieni rangaistus



Iso rangaistus



Pelirangaistus



Taktiikka

Sixes on lacrossen pelimuodoista
nopeatempoisin. Kenttäpelaajat
pelaavat sekä hyökkäyksiä ja
puolustusta, sillä pelin suunta
kääntyy nopeasti ja box
lacrossessa isommalla kentällä
koko viisikön vaihtamiseen ei ole
aikaa.

BOX Lacrosse

Pelimuoto

5+1 pelaajaa kentällä joukkueesta

20 Joukkueen pelaajamäärä



4

15 min erää

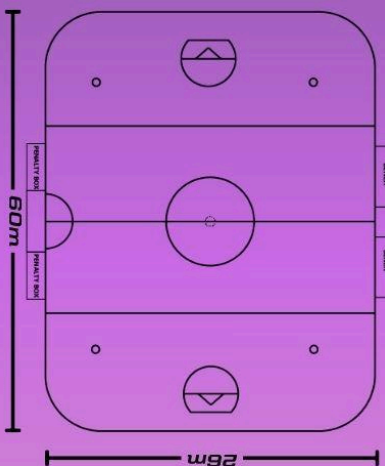


Hyökkäyssaika



Maalin korkeus on 4 jalkaa, leveys 4,9 jalkaa, se on verrattavaan pienempi kuin field ja sixes pelimuodoissa

Kenttä



Varusteet



Pakolliset varusteet:

kyypärä, hanskat,
kylkisuojat,
hartiasuojat ja
hammassuojat

Maila



Jäähyyt

Yleisimmät rangaistukset: huitominen, sääntöjen vastainen poikittainen maila, estäminen ja kiinnipitäminen.



Pieni rangaistus



Iso rangaistus Pelirangaistus



Taktiikka

Box lacrossessa korostuu fyysinen peli. Kontaktin ajoitus ja kovuus määrittää usein hyökkäyksen- tai puolustuksen onnistumisen. Kun joukkue hyökkää, pyritään kentälle vaihtamaan 5 hyökkääjää ja puolustettaessa kentälle halutaan vain puolustavia pelaajia.

Lacrosse Field

Pelimuoto

9+1 pelaajaa kentällä joukkueesta
12 Joukkueen pelaajamäärä

Keskialoitus

Peli alkaa erien alussa ja maalien jälkeen keskialoituksella, jossa on osallisena yksi pelaaja molemmista joukkueista.



Naisten aloitus

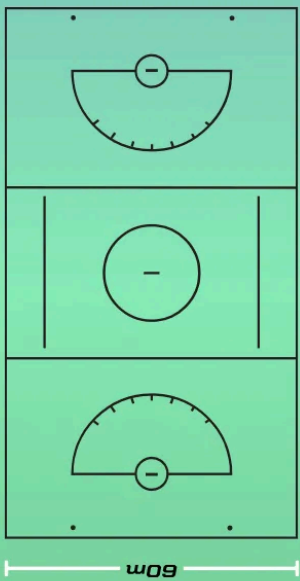


Miesten aloitus

Paitsio

Paitsioivien sisäpuolella saa hyökkäyksessä olla 6pelaajaa ja puolustuksessa 7.

Kenttä



4
15min ertä,

Mailat



Samankokoinen maili kuin sixes pelimuodossa



Naisten maalivahdin maila



Naisten pelaajan maila



Miesten maalivahdin maila



Miesten pelaajan maila

Jäähyt

Miehillä



Yleisimmät rangaistukset miehillä:
palkittainen maila, pöyhän kohdistunut kontakti

Naisilla

Pienistä rikkeistä seuraa pallon menetyks ja/tai rikkooneen pelaajan siirtäminen pallon taakse 4m.

Isoista rikkeistä rangaistukset ovat keltainen kortti 2min, toisesta keltaisesta 5min sekä pelirangaistus. Punainen kortti 10min ja pelirangaistus.



Yleisimmät rangaistukset naisilla:
työntäminen, pöyhän kohdistunut maila ja **vetolinjalla puolustaminen.**

