

PELIKIRJA 2019

**Ohjeita pelaamiseen
Ajatuksia turnaukseen**

Sisällysluettelo

Mietitään näitä	3
Kilpailu- ja tulospalvelutoimiston terveiset	4
Power Cupin säännöt.....	5
D-, E, ja F-nuorten minilentopallon säännöt	5
D-juniorit: Super- ja Tsemppisarjat	6
E-juniorit: Super- ja Tsemppisarjat	8
F-juniorit: Super- ja Tsemppisarjat	10
Sarjamääräykset 2019.....	12
Pelikentät	17
Kenttäkartat.....	18-19

MIETITÄÄN NÄITÄ

Kenellä se pilli onkaan?

- Pelien tuomarit ovat juniorituomareita. Joillekin tämä on ensimmäinen kerta tässä roolissa. Annetaan mahdollisuus positiivisiin kokemuksiin.
- Kun juniorituomari viheltää, huolehditaan, että hänen vieressään on aikuinen tukemassa. Ei puututa turhaan, annetaan toimia ja oppia, mutta autetaan silloin, kun tarvitaan.

Jokaisella kentällä on muovikassi, jossa on niin pelaamiseen kuin tuomarointiin tarvittavat välineet: pelipallo, pilli ja tuomariliivi. Muovikassissa on myös tyhjiä ottelupöytäkirjoja, joita voi käyttää mahdollisissa ongelmatilanteissa mobiilipöytäkirjan sijaan.

Turnauksen kaikissa sarjoissa on käytössä mobiilipöytäkirja. Pöytäkirjan käyttöä voit testata Power cupin appissa. Löytyy sieltä otsikon ”Omat” alta ja pistelasku.

Mikäli joudut käyttämään paperista pöytäkirjaa, kirjaa **ottelunumero ja ottelutulos** huolellisesti ottelupöytäkirjaan, allekirjoita se ja palauta heti pelin päätyttyä oman kenttäalueesi palautuspisteeseen (teltaa kenttäalueen laidalla).

Power-tuomareille: muista muutama perusasia

- Ole rauhallinen ja huolehdi, että omat tunteet pysyvät kurissa tilanteessa kuin tilanteessa.
- Muista olla puolueeton, näin säilytät uskottavuutesi.
- Ole päättäväinen ja tee päätökset/tuomiot mahdollisimman pikaisesti, mutta älä kuitenkaan hätiköiden.
- Ole johdonmukainen eli noudata molempien joukkueiden kohdalla samaa tuomitsemislinjaa.
- Puhalla pilliin heti rikkeen huomattuasi, sen jälkeen voit miettiä rauhassa oikean käsimerkin. jos käsimerkki ei muistu mieleen, voit kertoa rikkeen myös sanallisesti.
- Kertaa oman ikäluokkasi power-säännöt jo etukäteen.
- Valmentaja tai huoltaja on tarvittaessa tukenasi, mutta sinä päätät tuomioista.

SE JOLLA ON PILLI, PÄÄTTÄÄ!

Kiire, kiire....

- Turnauksessa pelataan noin 4 000 ottelua ja syödään yli 100 000 ruoka-annosta. Meitä pelaajia ja valmentajia on tänä vuonna mukana yli 7 000. Otteluohjelmat ja niiden aikataulutukset on mietitty siten, että otteluohjelma toisi parhaalla mahdollisella tavalla jokaiselle joukkueelle sopivasti taukoja ruokailuihin ja virkistytymiseen. Otteluaikataulu on suunniteltu tasaamaan ruokailun ruuhkahippuja.

- On ensiarvoisen tärkeää noudattaa otteluohjelman merkittyjä otteluiden alkamisaikoja. Pelijä ei saa siirtää aikaisemmaksi kuin ohjelma osoittaa.
- Ottelun siirto omin toimin aiheuttaa paljon lisämurhetta mm. tuomari tehtäviin. Oman joukkueemme toive, pelata pelit nopeasti, ei välttämättä ole iloksi vastustajajoukkueelle tai tuomarivuorossa oleville. Lisäksi vuosittain pelaajilta on tullut toiveita tauoista pelien välissä, joten eihän meillä aikuisillakaan niin kiire ole.

Jos asiat menevät solmuun

- 4 000 ottelun pelaamiseen liittyy varmasti erimielisyyksiä. Muistetaan, että ympärillämme on paljon lapsia ja nuoria. Selvitellään asiat aikuisten välisissä keskusteluissa. Neuvoa voi aina kysyä oman kenttäalueen kentävastaavalta. Tunnistat hänet värillisestä liivistä. Kentävastaava ohjaa asian tarvittaessa eteenpäin kilpailutoimistoon ja kilpailun jurylle.

KILPAILU- JA TULOSPALVELUTOIMISTON TERVEISET

Joissakin sarjoissa on käytössä "järjestelmä", jossa **joukkueiden alkusarjassa pelatun keskinäisen ottelun tulos jää voimaan myös jatkosarjassa**. Tämä siitä syystä, että ottelumäärä/päivä pysyy kohtuullisena.

Huomioithan, että tänä vuonna pelataan useassa sarjassa lohkon sisäiset välierät ja sijoitusottelut perjantaina, ja C-T22 sarjassa joko välierät tai kolmen joukkueen keskinäisen sijoituksen ensimmäiset pelit jo lauantai-iltana.

Mikäli peliaikataulu venyy huomattavasti, on turnauksen jurylla oikeus määrätä pelit aloitettavaksi tilanteesta 7-7 (mahdollinen kolmas erä 3-3). Näin saadaan peliaikataulu "palautettua" tarvittaessa ajan tasalle.

Mikäli peliolosuhteet turnauksen aikana muuttuvat oleellisesti, on turnauksen johdolla oikeus muuttaa pelisysteemi siten, että ottelut pelataan ns. lyhennettyinä 2 voittoerän peleinä 15 pisteeseen, joka on myös pistekatto. Mahdollinen kolmas erä pelataan 7 pisteeseen, joka on pistekatto.



On ehdottoman tärkeää, että sekä tuomari että valmentajat tarkastavat pelin päätteeksi mobiili- ja paperipöytäkirjasta, että ottelun lopputulos on oikein.

Mikäli ottelussa on käytetty paperista pöytäkirjaa, tuomarinout joukkue toimittaa paperisen pöytäkirjan heti ottelun jälkeen palautuspisteisiin, joita on Susivoudin kenttäalueella huoltorakennuksessa ja Santasportin pelialueella jalkapallohallissa ja Rommelin kenttäalueella. Pöytäkirjat voi toimittaa mihin tahansa pisteeseen. Näissä pisteissä tapahtuu myös tulosten syöttö tulospalveluun, joten täällä on helppo käydä myös esimerkiksi korjaamassa ottelutulos. Mobiilipöytäkirjojen tulokset kirjautuvat tulospalveluun automaattisesti.

Juryn kokoonpano:

Jari Lankinen
Teemu Mäkikyö
Niina Pirskanen

Turnauksessa on voimassa yli-ikäisluvut, jotka olivat voimassa myös kuluneella kaudella. Lisäksi turnaukseen on ollut mahdollisuus tehdä pelaajalaina sekä hakea uusia yli-ikäislupia. Kaikki hyväksytyt anomukset löytyvät osoitteesta www.powercupinfo.fi. Nämä luvat ovat voimassa vain tämän turnauksen ajan.

Kentävastaavat auttavat teitä kentillä. Tunnistat kentävastaavan värillisestä liivistä.

POWER CUPIN SÄÄNNÖT

Turnauksessa noudatetaan kansainvälisen Lentopalloliiton hyväksymiä pelisääntöjä, Lentopalloliiton kilpailusääntöjä sekä erikseen tehtäviä Power Cupin sarjamääräyksiä.

- Sarjakohtaiset pelimäärät / päivä voivat vaihdella 1-5 pelin välillä sarjan joukkumäärästä riippuen.
- Turnauksessa käytetään uusia järjestäjän toimittamia pelipalloja.

SÄÄNNÖT: D-, E, ja F-nuorten minilentopallon säännöt

- D-juniorit
 - pelataan 4vs4 pelimuotona
 - syöttösääntö sama kuin talven sarjoissa 2 syöttöä peräkkäin (tenniksen Tie Break-sääntö)
- E-juniorit
 - pelataan 3vs3 -pelimuotona
 - syöttösääntö sama kuin talven sarjoissa 2 syöttöä peräkkäin (tenniksen Tie Break-sääntö)

- Tsemppisarjassa on toisen kosketuksen koppimahdollisuus
- F-juniorit
 - Tsemppisarjassa pelataan 2vs2 -pelimuotona
 - Supersarjassa pelataan 3vs3 -pelimuotona

SÄÄNNÖT D-JUNIORIT: SUPER- JA TSEMPPISARJAT

Pelin tarkoitus

Lentopallo on joukkuepeli, jota pelaa kaksi joukkuetta verkon kahtia jakamalla pelikentällä. Peliajatus on, että kumpikin joukkue lyö pallon sääntöjen mukaisesti verkon yli yrittäen saada sen koskettamaan vastustajan kenttää sekä estää palloa koskettamasta omaa kenttää.

Pelikenttä ja välineet

- pelikentän pituus on 12 m x 6m
- iskurajan etäisyys on 2-2,2 m keskilinjasta
- verkon korkeus on 210 cm
- pelipallona käytetään **Mikasa V400W minipalloa**.

Pelin kulku

Joukkueet voivat olla tyttö-, poika- tai sekajoukkueita. **Sekajoukkueet ilmoittautuvat poikien sarjaan.** Joukkueeseen kuuluu vähintään 4 pelaajaa.

Kentällä on kerrallaan neljä pelaajaa ja syöttövuoron siirtyessä joukkueelle ko. joukkue tekee **kierrovaihdon** siten, että I paikan pelaaja poistuu kentältä, II paikan pelaaja siirtyy I paikalle, III paikan pelaaja siirtyy II paikalle ja IV paikan pelaaja III paikalle. Pelaaja numero 5 tulee vaihdosta IV paikalle. Seuraavan aloituksenvaihdon tapahtuessa suoritetaan **kiertovaihto** kuten edellä ja pelaaja numero 6 tulee vaihdosta IV paikalle seuraavaksi pelaaja numero 7 jne. Mikäli joukkueeseen kuuluu vähintään 5 pelaajaa, tulee joukkueen käyttää kiertovaihtoa.

Mikäli joukkueeseen kuuluu vähintään 6 pelaajaa, tulee joukkueen valmentajan ilmoittaa ennen jokaisen erän alkua, monenko pelaajan kiertovaihtoa joukkue tulee käyttämään kussakin erässä (vähintään 5 pelaajan kiertovaihto). Joukkueelle sallitaan 4 pelaajavaihtoa/erä. Saman pelaajan saa vaihtaa vain kerran kentälle ja sieltä pois saman erän aikana. Kiertovaihdossa kentän ulkopuolella olevaa pelaajaa ei voi vaihtaa kentälle.

Pistelasku

D-nuorten sarjoissa ottelut pelataan kahden voittoerän pelinä 25 pisteeseen juoksevilla pistelaskulla. Erävoittojen ollessa tasan 1-1 pelataan kolmas erä 15 pisteeseen (puoltenvaihto johtavan joukkueen saavuttaessa 8 pistettä). Erävoittoon vaaditaan 2 pisteen ero ilman pistekattoa.

Aloitukset ja aloituksen vastaanotto

D-nuorissa toteutetaan kaudella 2018–19 käytössä ollut aloitusyöttö sääntöä. Systeemi on tuttu myös tenniksen tie break – peleistä:

Peliä ennen arvotaan ensimmäisen erän ensimmäisen pallon aloittava joukkue. Ensimmäiseksi aloittavasta joukkueesta (Joukkue A) 1- paikalla oleva pelaaja aloitusyöttää ensimmäisen pisteen.

Yhden pelatun pisteen jälkeen aloitusyöttövuoro siirtyy toiselle joukkueelle (Joukkue B) riippumatta siitä kumpi voitti pisteen. Joukkue B tekee kiertovaihdon heti ensimmäisen pelatun pisteen jälkeen. Joukkueen B sama pelaaja aloitusyöttää toisen ja kolmannen pisteen (riippumatta siitä kumpi joukkue voittaa pisteet).

Kolmannen pelatun pisteen jälkeen aloitusyöttövuoro siirtyy taas Joukkueelle A, joka tekee kiertovaihdon ennen neljännen pisteen aloittamista. Joukkueen A sama pelaaja aloitusyöttää kaksi seuraavaa pistettä (riippumatta kumpi joukkue voittaa pisteet)

Samalla tavalla erän loppuun, eli aina kahden pelatun pisteen jälkeen aloitusyöttövuoro vaihtuu toiselle joukkueelle, joka tekee kiertovaihdon ennen syöttövuoronsa aloittamista.

Toisen erän aloitusyötöt aloittaa Joukkue B ja kolmanteen erään arvotaan aloittava joukkue. Kolmannessa erässä aloitusyöttösääntö toimii samoin kuin kahdessa ensimmäisessä erässä.

Power Cupissa D-junioreilla on käytössä vapaa aloitus, eli pelaajilla on mahdollisuus syöttää yläkauttasyötöllä. Luonnollisesti myös alakauttasyöttö sallitaan. Molemmissa D-junioreiden sarjassa on käytössä pakollinen hihavastaanotto. Hihavastaanotto tarkoittaa kahden käden hihalyöntiä tai 1- tai 2-käden tiikeriä tai kierähdystä.

Aloitusyöttö tapahtuu koko kentän takarajan levyiseltä aloitusalueelta. Käsialoitus alakauttasyötössä on sallittu.

Sijoittuminen syöttöhetkellä

Aloitusten tapahtuessa kummalta puolen verkkoa tahansa täytyy I paikan pelaajan olla II paikan pelaajan takapuolella. I paikan pelaaja voi siis jatkossa olla III ja IV paikan pelaajien etupuolella vastustajan aloittaessa (omalla syötöllä I paikan pelaaja on luonnollisesti takarajan takana). Tämä mahdollistaa esimerkiksi takapassarilla pelaamisen harjoittelun. Kaikkien etupelaajien, eli II paikan, III paikan ja IV paikan pelaajien tulee aloitusyötön hetkellä sijoittua verkon suuntaisesti oikeaan järjestykseen siten, että II paikan pelaajan tulee olla III paikan pelaajan oikealla puolella lähempänä oikeaa sivurajaa ja vastaavasti III paikan pelaajan tulee olla IV paikan pelaajan oikealla puolella. Etupelaajien etäisyyttä verkosta ei ole

määritelty, eli III paikan pelaajan ei tarvitse olla lähempänä verkkoa kuin II ja IV paikan pelaajien.

SÄÄNNÖT E-JUNIORIT: SUPER- JA TSEMPPI SARJAT

Pelin tarkoitus

Lentopallo on joukkuepeli, jota pelaa kaksi joukkuetta verkon kahtia jakamalla pelikentällä. Peliajatus on, että kumpikin joukkue lyö pallon sääntöjen mukaisesti verkon yli yrittäen saada sen koskettamaan vastustajan kenttää sekä estää palloa koskettamasta omaa kenttää.

Pelikenttä ja välineet

- pelikentän pituus on n. 12 m x 6m
- verkon korkeus on 200 cm
- pelipallona käytetään **Mikasa V400W minipalloa**

Pelin kulku

Joukkueet voivat olla tyttö-, poika- tai sekajoukkueita. **Sekajoukkueet ilmoittautuvat poikien sarjaan.** Joukkueeseen kuuluu vähintään kolme pelaajaa.

Kentällä on kerrallaan kolme pelaajaa ja syöttövuoron siirtyessä joukkueelle ko. joukkue tekee **kiertovaihdon** siten, että II paikan pelaaja poistuu kentältä, III paikan pelaaja siirtyy II paikalle (syöttämään), IV paikan pelaaja siirtyy III paikalle. Pelaaja numero 5 tulee vaihdosta IV paikalle. Seuraavan aloituksenvaihdon tapahtuessa suoritetaan **kiertovaihto** kuten edellä ja pelaaja numero 6 tulee vaihdosta IV paikalle seuraavaksi pelaaja numero 7 jne. Mikäli joukkueeseen kuuluu vähintään 4 pelaajaa, tulee joukkueen käyttää kiertovaihtoa.

Mikäli joukkueeseen kuuluu vähintään 5 pelaajaa, tulee joukkueen valmentajan ilmoittaa ennen jokaisen erän alkua, monenko pelaajan kiertovaihtoa joukkue tulee käyttämään kussakin erässä (vähintään 4 pelaajan kiertovaihto). Joukkueelle sallitaan 4 pelaajavaihtoa / erä. Saman pelaajan saa vaihtaa vain kerran kentälle ja sieltä pois saman erän aikana. Kiertovaihdossa kentän ulkopuolella olevaa pelaajaa ei voi vaihtaa kentälle.

Pistelasku

E-nuorten sarjoissa ottelut pelataan kahden voittoerän peleinä 25 pisteeseen juoksevilla pistelaskulla. Erävoittojen ollessa tasan 1-1 pelataan kolmas erä 15 pisteeseen (puoltenvaihto johtavan joukkueen saavuttaessa 8 pistettä). Erävoittoon vaaditaan 2 pisteen ero ilman pistekattoa.

Aloitus ja aloituksen vastaanotto

Pakollinen ala-aloitus. Ala-aloitus tulee tehdä hartialinjan alapuolelta. Aloituksen vastaanotto pakollinen hihavastaanotto (yhden käden tiikeri ja keinutuoli sallitaan).

Aloitus tapahtuu koko kentän takarajan levyiseltä aloitusalueelta. Käsialoitus on sallittu. E-nuorten sarjoissa erän ensimmäinen syöttäjä syöttää YHDEN syötön, sen jälkeen syöttövuoro vaihtuu toiselle joukkueelle, joka tekee kiertovaihdon. Loppuerän ajan kukin pelaaja syöttää KAKSI peräkkäistä aloitussyöttöä. Kahden peräkkäisen saman aloittajan suorittaman aloitussyötön jälkeen syöttövuoro vaihtuu toiselle joukkueelle, joka tekee kiertovaihdon.

Sijoittuminen syöttöhetkellä

Pelaajien II-, III- ja IV- paikalla tulee sijoittua verkon suuntaisesti oikeaan järjestykseen siten, että II paikan pelaajan tulee olla III paikan pelaajan oikealla puolella lähempänä oikeaa sivurajaa ja vastaavasti III paikan pelaajan tulee olla IV paikan pelaajan oikealla puolella. Pelaajien syvyysuuntaisella sijoittumisella ei ole merkitystä. Aloittaja voi vapaasti valita aloituspaikan takarajan takaa.

Sääntöhelpotukset nuorten tsemppisarjaan

- Aloitusta ja hyökkäystä vastaanottavalle joukkueelle sallitaan yksi koppi joukkueen toisessa kosketuksessa. Kopin jälkeen jatkuu suoritus viivyttelemättä sormi- tai hihalyönillä.
- Kopin jälkeen saa pallon kanssa kääntyä, liikkuminen on kielletty.
- Kaatuminen suorituksen aikana on sallittu, mutta pallo ei saa osua maahan. Suorituksen tulee jatkua välittömästi ylösnousun jälkeen.
- Pallo ei saa mennä verkon yli kopin jälkeisenä suorituksena.
- Aloitusraja on 4,5 metriä keskiliinjasta.

SÄÄNNÖT F-JUNIORIT: SUPER- JA TSEMPPI-SARJAT

F-IKÄISTEN TSEMPPI-SARJAN SÄÄNNÖT: 2 vs 2 paripeli

Pelikenttä ja -välineet

Pelikentän pituus on 12 m ja leveys 4,5 m, eli puolet aikuisten lentopallokentän leveydestä. Aloitusrajan etäisyys on 3 m keskiliinjasta. Pelikenttää rajoittavat 5 cm:n levyiset rajat. Verkon korkeus on 165 cm.

Pelivälineenä on Mikasa VS170W lentopallo

Pelijaatus

Peli pelataan 2vs2. Peliajatukseen on saada pallo verkon yli vastustajan kenttään ja estää palloa putoamasta omaan kenttään. Jokaisesta voitetusta

pallosta tulee piste. Pelit pelataan juoksevin pistein kahden voittoerän peleinä viiteentoista (15) pisteeseen. Erävoittojen ollessa tasan pelataan kolmas erä juoksevin pistein seitsemään (7) pisteeseen kahden pisteen erolla ilman pistekattoa.

Pallokosketukset

Joukkueen on aina pakko käyttää 2 – 3 kosketusta, joista 1. ja/tai 2. voi olla koppi. Koppi on pallon kiinniotto, josta suoritus jatkuu välittömästi omasta heitosta suoritettuna sormi- tai hihalyöntinä pelikaverille. Mikäli pallo otetaan kopiksi aivan keskirajan tuntumassa, pelaaja voi ottaa yhden askeleen kentälle päin, ja jatkaa sen jälkeen suoritustansa. Hyökkäyslyönti on vapaa (myös iskulyönti on sallittu), kunhan se ei ole koppiavusteinen. Jos pelaaja laittaa koppiavusteisen sormi-, hiha- tai iskulyönnin toiselle puolelle verkkoa suoraan, niin vastapuoli saa tästä pisteen. Pelaajan verkkoon koskeminen antennien välisellä alueella on virhe. Pallo saa osua verkkoon. Torjunta on sallittu.

Aloitukset

Aloitukset annetaan aloitusrajan (3m) takaa ala-aloituksena. Aloituksen suorittaa aina se pelaaja, joka jää kentälle pidempään kentällä olleen poistuttua kiertovaihtoon.

- Ennen peliä arvotaan ensimmäisen erän aloittava joukkue (toinen joukkue aloittaa toisen erän)
- Joukkueet aloittavat vuorotellen (riippumatta siitä kumpi joukkue voittaa pisteen) (päivitetty 21.8.)
- Joukkue tekee kiertovaihdon vain siinä vaiheessa, kun aloitusvuoro tulee ko. joukkueelle (paitsi tietenkin ennen erän ensimmäistä palloa).

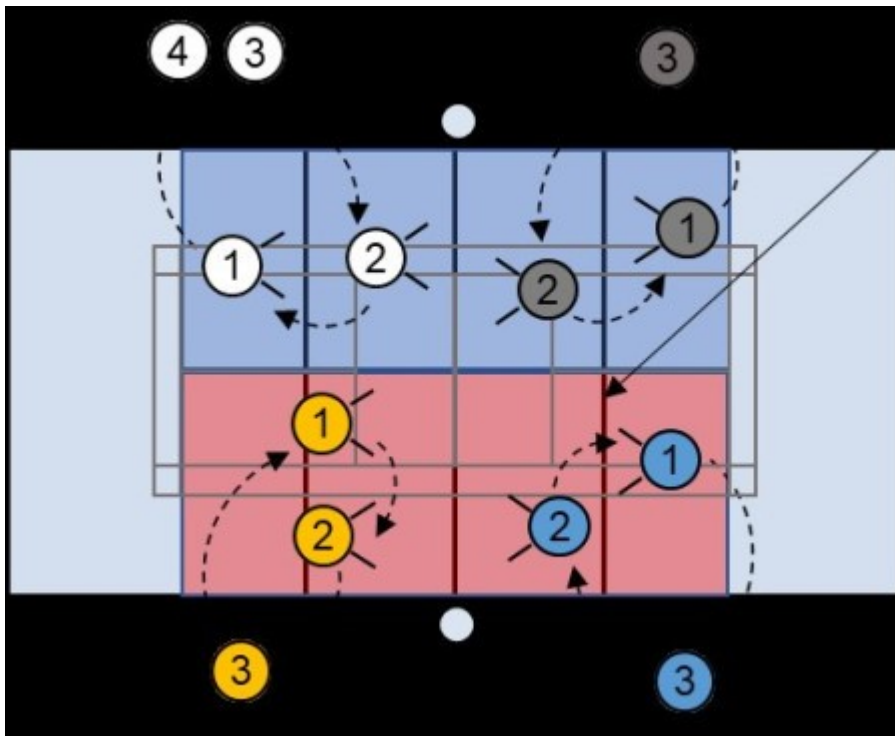
Pelaajien määrä ja sijoittuminen kentällä

Pelaajista kaksi on yhtä aikaa kentällä ja loput odottavat vuoroaan jonossa kentän ulkopuolella. Pelaajat voivat sijoittua kentälle vapaasti joko rinnakkain tai peräkkäin. Joukkueeseen kuuluu vähintään kolme pelaajaa. Kuudella pelaajalla voi muodostaa kaksi joukkuetta.

Kierto ja kentältä poistuminen

Pallot pelataan loppuun asti. Se joukkue, kumpi syöttää seuraavaksi, suorittaa kiertovaihdon ja edellisen pallon syöttänyt joukkue ei tee kiertovaihtoa. Pidempään kentällä ollut pelaaja lähtee pois ja uusi pelaaja tulee tilalle (kuva 5). Erän ensimmäistä kiertovaihtoa tehtäessä joukkue itse sopii, kumpi pelaajista tulee pois kentältä. Tämän jälkeen pelaajien kiertojärjestys säilyy samana koko erän ajan. Kun joukkueelle tulee

syöttövuoro, on aloitusvuoro pelaajalla, joka jää kentälle toisen pelaajan mennessä kiertovaihtoon.



Kuva 5. F-ikäisten kiertovaihto ja esimerkkejä pelaajien sijoittumisesta kentällä 2 vs 2 peleissä.

F-IKÄISTEN SUPER-SARJAN SÄÄNNÖT: 3 vs 3 peli

Pelikenttä ja -välineet

- Pelikentänpituus on 12m ja leveys 6m
- Aloitusraja on 4,5 metriä keskilinjasta.
- verkon korkeus on 165 cm

- pelipallona käytetään Mikasa VS170W lentopallo
-

Pelin kulku

Joukkueet voivat olla tyttö-, poika- tai sekajoukkueita. Joukkueeseen kuuluu vähintään kolme pelaajaa.

Kentällä on kerrallaan kolme pelaajaa. Syöttövuoron siirtyessä joukkueelle ko. joukkue tekee kiertovaihdon siten, että II paikan pelaaja poistuu kentältä, III paikan pelaaja siirtyy II paikalle (syöttämään), IV paikan pelaaja siirtyy III paikalle. Pelaaja numero 5 tulee vaihdosta IV paikalle. Seuraavan aloituksenvaihdon tapahtuessa suoritetaan kiertovaihto kuten edellä ja pelaaja numero 6 tulee vaihdosta IV paikalle seuraavaksi pelaaja numero 7 jne. Mikäli joukkueeseen kuuluu vähintään 4 pelaajaa, tulee joukkueen käyttää kiertovaihtoa.

Mikäli joukkueeseen kuuluu vähintään 5 pelaajaa, tulee joukkueen valmentajan ilmoittaa ennen jokaisen erän alkua, monenko pelaajan kiertovaihtoa joukkue tulee käyttämään kussakin erässä. Joukkueelle sallitaan 4 pelaajavaihtoa / erä. Saman pelaajan saa vaihtaa vain kerran kentälle ja sieltä pois saman erän aikana. Kiertovaihdossa kentän ulkopuolella olevaa pelaajaa ei voi vaihtaa kentälle.

Aloitusta ja hyökkäystä vastaanottavalle joukkueelle sallitaan yksi koppi joukkueen toisessa kosketuksessa. Kopin jälkeen jatkuu suoritus viivyttelämättä sormi- tai hihalyönnillä. Kopin jälkeen saa pallon kanssa kääntyä, liikkuminen on kielletty.

Kaatuminen suorituksen aikana on sallittu, mutta pallo ei saa osua maahan. Suorituksen tulee jatkua välittömästi ylösnousun jälkeen. Pallo ei saa mennä verkon yli kopin jälkeisenä suorituksena.

Pistelasku

F-nuorten sarjoissa ottelut pelataan kahden voittoerän peleinä 15 pisteeseen juoksevilla pistelaskulla. Erävoittojen ollessa tasan 1-1 pelataan kolmas erä 7 pisteeseen. Erävoittoon vaaditaan 2 pisteen ero ilman pistekattoa.

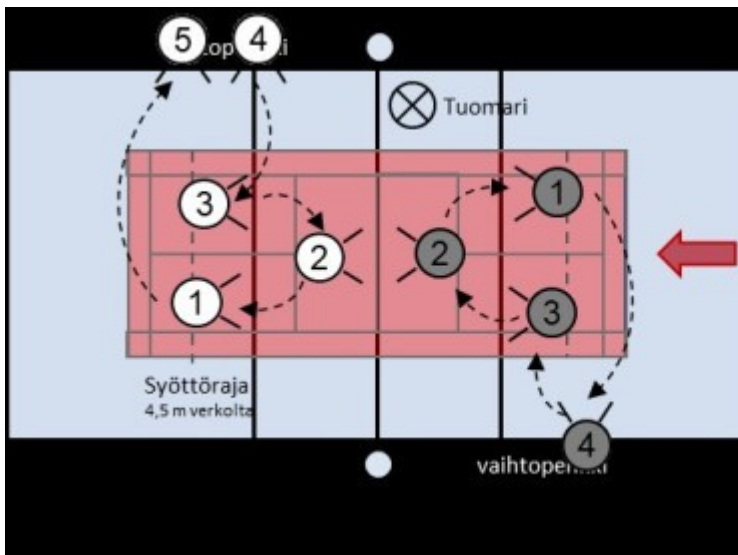
Aloitus ja aloituksen vastaanotto

Pakollinen ala-aloitus. Ala-aloitus tulee tehdä hartialinjan alapuolelta. Aloituksen vastaanotto pakollinen hihavastaanotto (yhden käden tiikeri ja keinutuoli sallitaan).

Aloitukset tapahtuu koko kentän takarajan levyiseltä aloitusalueelta. Käsilaitus on sallittu. Erän ensimmäinen syöttäjä syöttää YHDEN syötön, sen jälkeen syöttövuoro vaihtuu toiselle joukkueelle, joka tekee kiertovaihdon. Loppuerän ajan kukin pelaaja syöttää KAKSI peräkkäistä aloitussyöttöä. Kahden peräkkäisen saman aloittajan suorittaman aloitussyötön jälkeen syöttövuoro vaihtuu toiselle joukkueelle, joka tekee kiertovaihdon.

Sijoittuminen aloituksen vastaanotossa

Pelaajien II-, III- ja IV- paikalla tulee sijoittua verkon suuntaisesti oikeaan järjestykseen siten, että II paikan pelaajan tulee olla III paikan pelaajan oikealla puolella lähempänä oikeaa sivurajaa ja vastaavasti III paikan pelaajan tulee olla IV paikan pelaajan oikealla puolella



Kuva 6. F-ikäisten kiertovaihto ja esimerkki pelaajien sijoittumisesta kentällä 3 vs 3 peleissä. (Pelaajien etäisyys verkosta on vapaa, mutta 2-paikan pelaajan tulee olla 1- ja 3- paikan pelaajien välissä sivuttaissuunnassa.

SARJAMÄÄRÄYKSET POWER CUP 2019

1. Power Cupissa noudatetaan Kansainvälisen Lentopalloliiton hyväksymiä pelisääntöjä, Lentopalloliiton kilpailusääntöjä sekä näitä sarjamääräyksiä.
2. SARJAT, JOUKKUEET JA OTTELUOHJELMAT

SARJA POJAT	LYHENNE	SARJA TYTÖT	LYHENNE
A-pojat	PA	Nuoret-22 tytöt	N22T
B-pojat Supersarja	PB Super	A-tytöt	TA
C-pojat Supersarja	PC Super	B-tytöt Supersarja	TB
D-pojat Supersarja (4vs4)	PD Super	C-tytöt Supersarja	TC
E-pojat Supersarja (3vs3)	PE Super	D-tytöt Supersarja (4vs4)	TD Super
F-pojat Supersarja (3vs3)	PF Super	E-tytöt Supersarja (3vs3)	TE Super
B-pojat Tsemppisarja	PB Tsemppi	F-tytöt Supersarja (3vs3)	TF Super
C-pojat Tsemppisarja	PC Tsemppi	B-tytöt Tsemppisarja	TB Tsemppi
D-pojat Tsemppisarja (4vs4)	PD Tsemppi	C-tytöt Tsemppisarja	TC Tsemppi
E-pojat Tsemppisarja (3vs3)	PE Tsemppi	D-tytöt Tsemppisarja (4vs4)	TD Tsemppi
F-pojat Tsemppisarja (2vs2)	PF Tsemppi	E-tytöt Tsemppisarja (3vs3)	TE Tsemppi
		F-tytöt Tsemppisarja (2vs2)	TF Tsemppi

Otteluohjelmat löytyvät osoitteesta: <http://www.powercup.info/pelaa/otteluohjelma-ja-tulospalvelu.html>

Ohjelmia ja tuloksia on mahdollisuus selata netissä myös mobiililaitteilla. Ohjelmat ja tulokset löytyvät nettisivuilta sitä mukaa kun sarjat valmistuvat.

Pelitapa

Ottelut pelataan **kahden** (2) voittoerän peleinä ns. juoksevin pistein 25 pisteeseen (kahden pisteen erolla). Mahdollinen kolmas erä pelataan 15 pisteeseen (kahden pisteen erolla) pisteeseen (puoltenvaihto johtavan joukkueen saavuttaessa 8 pistettä). **Poikkeuksena kaikki F-nuorten sarjat, joissa erät pelataan 15 pisteeseen** ns. juoksevin pistein (kahden pisteen erolla) ja mahdollinen kolmas erä 7 pisteeseen kahden pisteen erolla pisteeseen (puoltenvaihto johtavan joukkueen saavuttaessa 4 pistettä).

3. SARJAJÄRJESTELMÄT

Tarkemmat sarjajärjestelmät ikäluokittain löytyy tulospalvelun nettisivuilta osoitteesta:
<http://www.powercup.info/pelaa/saannot-ja-pelijarjestelma.html>

4. TULOSTEN LASKEMISTAPA

Voittamastaan ottelusta joukkue saa kaksi (2) pistettä. Häviöstään nolla (0). Joukkueen sijoittuminen määräytyy sen saavuttaman pistemäärän mukaan. Eniten pisteitä saanut on voittaja. Tasapisteiden sattuessa järjestyksen määrää saavutettujen ja menetettyjen erien SUHDE siten, että paremman SUHTEEN omaava joukkue sijoittuu edelle. Jos erien suhteet ovat samat, ratkaisee vastaavalla tavalla eräpisteiden suhde. Jos sekin on sama, määräytyy sijoitusjärjestys keskeisen ottelun tuloksen mukaan. Ellei näinkään saada sijoitusta selville ratkaisee arpa.

5. LUOVUTUS

Mikäli joukkue luovuttaa sille määrätyn ottelun, on se hävinnyt ottelun 0-2 (0-25, 0-25) (0-15, 0-15). HUOM! tuomarin on täytettävä myös luovutetun ottelun pöytäkirja. Mikäli joukkue ei ole saapunut sille määrättyyn otteluun 20 minuutin kuluessa, katsotaan sen luovuttaneen ottelun 0-2 (0-25, 0-25) tai F-junioireissa 0-2 (0-15, 0-15).



6. OTTELUPÖYTÄKIRJA

Kaikissa sarjoissa käytetään mobiilipöytäkirjaa, joka ladataan puhelimeen seuraavasti:

1. Valitse äpin alavalikosta "Omat" ja paina "Pistelasku"
2. Syötä valintakenttään puhelinnumerosi ja "Tilaa vahvistuskoodi". Saat hetken päästä koodin puhelimeen, jonka voit syöttää Äppiin.

Sarjoissa käytetään liiton vahvistamaa pöytäkirjaa, joka täytetään yhtenä (1) kappaleena.

Joukkueiden valmentajat hyväksyvät ottelun tuloksen allekirjoittamalla ottelupöytäkirjan!

7. PELIPALLO

Pelipalloon tulee pyrkiä käyttämään kullekin kentälle osoitettua Power Cup- palloa. Erotuomari hyväksyy kuitenkin pelipalloksi pelipaikalla olevista parhaaksi katsomansa.

Minisarjoissa käytetään minipalloa. Joukkueet tuovat lämmittelypallot mukanaan.

8. OTTELUN JÄRJESTÄMINEN

Ottelujen järjestämisestä vastaa Suomen Lentopalloliiton valitsema järjestelytoimikunta.

Järjestelytoimikunnalla tai sen valtuuttamalla elimellä on oikeus poikkeuksiin näistä säännöistä tarkoituksenmukaisen turnausjärjestelmän aikaansaamiseksi ja ylläpitämiseksi.

9. EROTUOMARIT JA TOIMITSIJAT

Erotuomarit otteluihin nimeää järjestelytoimikunta. Otteluissa käytetään yhtä (1) erotuomaria. Rajanvalvoja ei käytetä. Osallistuvat joukkueet asettavat järjestelytoimikunnan käyttöön ennalta nimetyn henkilön, joka voi toimia otteluissa erotuomarina ja kirjurina. N22-, A-, B-, C-, D-, E- ja F-nuorten sarjoissa tuomarit ja kirjurit tulee olla saman ikäisiä tai vanhempia, kuin pelaajat. Joukkueita rangaistaan erotuomari tehtävän laiminlyönnistä (ilman erittäin painavaa syytä) 20 € sakolla.



10. HUOMAUTUKSET JA VASTALAUSET

Mahdollisia järjestysseikkoja koskevat huomautukset on tehtävä ennen ottelun alkua. Aloittamalla ottelun joukkueen katsotaan hyväksyneen vallitsevat olosuhteet.

Ottelun aikana ilmenevistä seikoista voidaan huomautuksia tehdä vain ellei ko. seikat normaalia tarkkaavaisuutta käyttäen olleet havaittavissa ennen ottelua tai mikäli muuten selvästi ilmenevät vasta ottelun aikana. Huomautukset ottelujärjestelystä on tehtävä välittömästi puutteellisuuden tultua esiin. Vastalauseesta on tehtävä merkintä pöytäkirjaan heti ottelun päätyttyä ja siihen on pyydettyä erotuomarilta allekirjoitus. Erotuomarin näkemysratkaisut eivät kelpaa vastalauseen perusteeksi. **Vastalause on toimitettava välittömästi ottelun päätyttyä (viimeistään 30 min. kuluttua) kilpailujen jurylle kilpailutoimistoon. Vastalausemaksu on 20 euroa ja sen on maksettava vastalauseen teon yhteydessä.** Mikäli vastalause hyväksytään, maksu palautetaan. Vastalauseen ratkaisee kilpailun jury.

11. EDUSTUSOIKEUS

Pelaajilla on edustus oikeus Suomen Mestaruuskilpailujen edustuskelpoisuussääntöjen mukaisessa joukkueessa, poikkeuksena Power Cup pelaajalaina ja hyväksytyt yhdistelmäjoukkueet:

- pelaaja voi Power Cupissa edustaa vain yhtä seuraa (poikkeuksena talven aikana voimassa olleet 2-edustus oikeudet)
- pelaajalainasta tulee seurojen sopia keskenään erillisellä Power Cupin pelaajalainasopimuksella

- em. pelaajalainasopimus tulee toimittaa Lentopalloliittoon, ja lisäksi se tulee merkitä omaan kohtaan pelaajaluetteloinnin yhteydessä.
- pelaajan tulee pelata koko turnaus siinä joukkueessa, johon hänet on pelaajaluetteloon merkitty

12. PELAAJALUETTELOINTI

Kaikki turnaukseen osallistuvat pelaajat luetteloidaan.

Luettelointi tehdään sähköisesti turnauksen ilmoittautumispalvelun kautta. Luettelointi tulee tehdä ilmoittautumispalvelun kautta

31.5. klo 24:00 mennessä. Tämän jälkeen uusien pelaajien luettelointi tulee tehdä turnauksen kilpailutoimistoon torstaina 9.6. klo 12:00 mennessä.

Loukkaantumis- ja sairastumistilanteissa joukkue saa jatkaa pelin loppuun vajaalla kokoonpanolla, jos vaihtopelaajia ei ole. Seuraavia pelejä varten tulee vajaalla pelaamista varten pyytää lupa kilpailutoimistosta.

13. PELIKENTÄT

Ottelut pelataan ulkokentillä. Mini-ikäiset (D-F-juniorit) pelaavat sääntöjen mukaisella minikentällä.

A-pojat 243 cm	A-tytöt ja N22 224 cm
B-pojat 235 cm	B-tytöt 224 cm
C-pojat 224 cm	C-tytöt 220 cm
D-pojat 210 cm	D-tytöt 210 cm
E-pojat 190 cm	E-tytöt 190 cm
F-pojat 165 cm	F-tytöt 165 cm

14. PUUTTUVAT MÄÄRÄYKSET

Kaikki ne kysymykset, joihin sarjamääräykset eivät anna selvitystä, ratkaisee kilpailun jury.

15. OTTELUIDEN PELAAMINEN

Ottelut pelataan otteluohjelmassa mainitulla kentällä. Mikäli joukkue ei ole otteluvalmis, seuraa siitä luovutus, joka koskee vain ko. ottelua. Ottelut alkavat aikaisintaan otteluohjelmassa merkittynä aikana. Otteluiden välillä ei ole pallottelu-aikaa.

16. PALKITSEMINEN

Kaikissa sarjoissa palkitaan kolme parasta joukkuetta mitalein.

PELIKENTÄT**SARJA****KENTTÄNROTALUSTA**

F-Tytöt Tsemppisarja	6-15	tekonurmi
F-Tytöt	16-22	tekonurmi
E-tytöt Tsemppisarja	34-51	tekonurmi
E-Tytöt	173-186	nurmi
D-tytöt Tsemppisarja	132-166	tekonurmi
D-tytöt	125-143	tekonurmi
C-Tytöt Tsemppisarja	55-70	tekonurmi
C-Tytöt	67-73, 98	tekonurmi
B-Tytöt Tsemppisarja	89-97	tekonurmi
B-Tytöt	85-91	tekonurmi
A-Tytöt	3, 79, 95-97	muovi, tekonurmi
N22	4-5, 79, 95-97	muovi, tekonurmi
F-Pojat Tsemppisarja	13-18	tekonurmi
F-Pojat	13-22	tekonurmi
F-seka Tsemppisarja	20-24	tekonurmi
E-Pojat Tsemppisarja	25-35	tekonurmi
E-Pojat	167-175	nurmi
D-Pojat Tsemppisarja	117-133	tekonurmi
D-Pojat	111-120	tekonurmi
C-Pojat Tsemppisarja	76-79	tekonurmi
C-Pojat	74-77	tekonurmi
B-Pojat Tsemppisarja	83-84	tekonurmi
B-Pojat	80-83	tekonurmi
A-Pojat	1-2, 100-101	muovi, tekonurmi

KENTTÄKARTAT

Urheilupuisto 5 kenttää



Santasport jalkapallokenttä 25 kenttää



Santasport Ounashalli 49 kenttää



Rommelin kenttä 23 kenttää



Susivoudin nurmikenttä 27 kenttää



Susivoudin tekonurmikenttä 56 kenttää

