

## 1. Kilpailumääräite

Lumisotakilpailu on kahden 7-henkisen joukkueen välinen ottelu. Ottelu käydään määrämuotoisella kentällä ja voittaja selviää seuraavien KEMIJÄRVI-YUKIGASSEN lumisotakilpailusääntöjen perusteella.

## 2. Kenttä

Rajat:

1. Kentän pituus on 40 m ja leveys 10 m
2. Rajat maalataan lumeen
3. Kentän rajat on merkitty oheiseen karttaan (liite 1)
4. Kulmanumerointi oheisessa kartassa

Suojat: Suojien sijainnit on merkitty kartalle

1. Kotipesä sijoitetaan 1 ja 4 kulmien keskelle sekä 2 ja 3 kulmien keskelle kahden metrin etäisyyteen päätyrajasta.
2. Kotipesä on 90 cm korkea ,180 cm leveä ja 45 cm paksu.
3. Keskisuoja on 90 cm korkea ,180 cm leveä ja 45 cm paksu (sijainti keskiviivalla)
4. Puolustussuojat ( 1 ja 4 ) ovat 90 cm korkeita , 90 cm leveitä ja 45 cm paksuja.
5. Kaikki suojat tehdään lumesta.

Lippu sijoitetaan päätyrajasta 10 metrin päähän ja sivurajasta 5 metrin päähän.

Tarvittaessa käytetään lipputelinettä, joka on halkaisijaltaan 5 cm ja syvyydeltään enintään 30 cm.

Turvallisuussyistä kentän ulkopuolelle maalataan tai aidataan turvaraja kolmen metrin etäisyydelle pääty- ja sivurajoista.

## 3. Varusteet

1. Lumipallojen koko on halkaisijaltaan 6,7-7cm.
2. Joukkueella on käytettävissään 90 palloa yhtä erää kohden.
3. Pelaajien on käytettävä kypäriä ja kasv suoja ottelun aikana.
4. Joukkuelipun tulee olla kankainen ja mitoiltaan 50 cm X 100 cm.
5. Lipputangon pituus 2 m.
6. Piikkareiden käyttö on kielletty.

## 4. Joukkueen muodostus ja pelaajien tehtävät

1. Joukkue koostuu kapteenista ja enintään 9 pelaajasta. Pelaajia on yhtä aikaa kentällä 7 kpl. Lisäksi 2 vaihtopelaajaa on vaihtoalueella.
2. Kentällä olevista 7 pelaajasta on oltava kolme naista.
3. Joukkue ei voi pelata, jos pelaajia on ottelun alussa vähemmän kuin 7 kpl.
4. Kapteeni voi olla myös pelaajana.
5. Pelaajien ryhmittely
 

Kapteeni	pelinumero 0
Hyökkääjät 4 kpl	pelinumerot 1-4 (musta väri)
Puolustajat 3 kpl	pelinumerot 5-7 (punainen väri)

## Rajoitukset

Hyökkääjä voi pelata vain oman puolustuslinjan etupuolella.

1. Puolustajat voivat liikkua koko kentän alueella ja voivat näin ollen viedä lumipalloja hyökkääjille.

2. Kentän ulkorajoja ei saa ylittää.
3. Enintään 3 pelaajaa samasta joukkueesta voi yhtäaikaa ylittää keskirajan ja mennä vastustajan puolelle (kts. kohta 13.4).
4. Joukkueen jäsenistä vain kapteeni voi huudella ohjeita pelaajilleen kentän ulkopuolelta.
5. Kapteenilla on oikeus kysyä otteluun liittyvistä asioista päätuomarilta.

#### 5. Joukkueilmoitus

1. Joukkueilmoitus on jätettävä kisakansliaan viimeistään 30 min. ennen ensimmäistä ottelua.
2. Joukkueilmoitus tehdään vain kerran, vain nimetyillä pelaajilla on pelioikeus (väh. 7 pelaajaa, joista 3 on naista).
3. Joukkueilmoituksessa voidaan nimetä 10 henkilöä: kapteeni, 7 kenttäpelaajaa ja 2 vaihtopelaajaa. Pelaajia ei voi nimetä lisää turnauksen aikana.
4. Pelaaja voi edustaa kerrallaan vain yhtä joukkuetta.
5. Vaihtoja voi tehdä erien välillä vapaasti.
6. Vaihdettu pelaaja voi pelata jälleen seuraavassa erässä.
7. Vaihdesta tulleen pelaajan on käytettävä kentältä pois otetun pelaajan numeroa.
8. Erästä loukkaantumisen takia poistettu pelaaja voi jälleen pelata seuraavassa erässä, jos siihen kykenee. Loukkaantuneen pelaajan tilalle ei voi ottaa vaihtopelaajaa kesken erän.
9. Päätuomari voi tarkista joukkueilmoituksen paikkansapitävyyden milloin tahansa pelien aikana.

#### 6. Ottelutyö

1. Lumipallosta saadusta suorasta osumasta pelaaja joutuu pois kentältä.
2. Pallon aiheuttamia roiskeita ei huomioida.
3. Määrätyn ajan puitteissa yritetään osua mahdollisimman moneen vastapuolen pelaajaan.
4. Pelaajat yrittävät valloittaa vastapuolen joukkuelipun vetämällä sen irti kolostaan. Jos pelaaja saa vastustajan joukkuelipun käsiinsä ennen osumaa, on lipun valloittanut joukkue erän voittaja.
5. Mikäli joukkueelta loppuvat pelaajat on se hävinnyt erän.

##### Lumipallojen jakaminen

1. Pelaajat saavat antaa lumipalloja oman joukkueen pelaajille.
2. Pelaajat saavat vyöryttää lumipalloja pitkin kenttää oman joukkueen pelaajille.
3. Pelaajat eivät saa heittää lumipalloa oman joukkueen pelaajalle.
4. Erän aikana pelaajat saavat kasata lumipalloja kentälle esim. suojen päälle myöhempää käyttöä varten.

#### 7. Ottelun kulku

Ennen ottelun alkua pelaajat asettuvat keskiviivan molemmille puolille ja tervehtivät toisiaan. Tällöin voidaan suorittaa myös kenttäpuolten arvonta, jos toinen osapuoli sitä haluaa. Tehdyt lumipallot ovat tervehdysten aikana toimitsijapöydän vieressä.

##### Ottelun aloitus

1. Pelaajat asettuvat oman puolustuslinjansa eteen, käsissään niin monta lumipalloa kuin voivat kantaa ja odottavat pelin aloittavaa vihellystä. Jäljelle jääneet lumipallot jäävät kotipesään laatikkoon.
2. Kun pelaajien ryhmitys on valmis aputuomarit kohottavat tuomarilipun ylös.

3. Ottelu alkaa kun päätuomari viheltää pilliin.

#### Ottelun keskeytykset

1. Ottelu voidaan keskeyttää päätuomarin tai varapäätuomarin vihellyksestä.
2. Keskeytyksen jälkeen pelaajien tulee säilyttää sen hetkiset paikat, eikä uusia palloja saa keskeytyksen aikana hankkia.

#### Ottelun jatkuminen

1. Ottelu jatkuu kun tuomarit ovat arvioineet keskeytyksen aiheuttaneen tilanteen.
2. Mikäli tuomarit ovat yksimielisiä siitä, että molemmat joukkueet olivat yhtä syyllisiä keskeytykseen, jatketaan ottelua siten, että molemmat joukkueet asettuvat oman puolustuslinjansa eteen.
3. Keskeytyshetkellä, jossa on selvästi osoitettavissa hyökkäävä ja puolustava joukkue tai virheen tehnyt joukkue, edun saava joukkue aloittaa keskeytyshetken aikaisilta paikoilta. Altavastaaajana tai virheen tehnyt joukkue aloittaa oman puolustuslinjansa edestä.
4. Tarvittaessa (keskeytyshetkellä tilanne neutraali) ottelua voidaan jatkaa keskeytyshetken aikaisilta paikoilta.
5. Ottelu jatkuu samoilla palloilla, jotka pelaajilla oli käsissään keskeytyshetkellä.

#### >>>>> OTTELU JATKUU PÄÄTUOMARIN VIHELLYKSESTÄ

#### Erän päättyminen

1. Erä päättyy, jos joukkue saa valloitettua vastapuolen joukkuelipun.
2. Erä päättyy, jos joukkueelta loppuu pelaajat.
3. Erä päättyy päätuomarin vihellykseen kun aika loppuu.

#### 8. Ottelun kesto

1. Ottelu koostuu kolmesta erästä.
2. Erän kesto on kolme minuuttia tehokasta peliaikaa.
3. Erien välillä on minuutin erätauko, milloin vaihdetaan puolia.

#### 9. Lumipallot

1. Ottelussa on käytössä 270 kpl lumipalloja. (90 kpl/erä)
2. 2/3 – kokoisia lumipalloja saa vielä käyttää ottelussa.
3. Irtolumesta ei saa tehdä uusia lumipalloja.

#### 10. Uloshuutaminen

##### Pelaajan uloshuutaminen

1. Pelaaja, joka on saanut suoran osuman lumipallosta.
2. Pelaaja, joka ylittää sivu- tai päätyrajan.
3. Pelaaja, joka on hyökkääjä ja ylittää oman puolustuslinjansa takarajan.
4. Pelaaja, joka tekee sopimattomia lumipalloja.
5. Pelaaja, joka pomputtelee lumipallolla.
6. Pelaaja, joka piilottaa lumipalloja vaatteisiinsa.

Pelaajan, joka huudetaan ulos tulee siirtyä välittömästi lähimmän sivurajan ulkopuolelle ja sen jälkeen oman joukkueensa päätyrajan taakse. Pelaajan on pysyttävä päätyrajan takana erän päättymiseen asti.

Seuraavissa tapauksissa pelaajaa ei huudeta ulos:

1. Pelaaja saa osuman murskaantuneesta lumipallosta.

2. Pelaaja saa osuman lumipallosta, joka on osunut jo toiseen pelaajaan.
3. Pelaaja saa osuman lumipallosta, joka on osunut suojaan, maahan tai lippuun.

Pelaajan, joka huudetaan ulos tulee siirtyä välittömästi lähimmän sivurajan ulkopuolelle ja sen jälkeen oman joukkueensa päätyrajan taakse. Pelaajan on pysyttävä päätyrajan takana erän päättymiseen asti.

Seuraavissa tapauksissa pelaajaa ei huudeta ulos:

4. Pelaaja saa osuman murskaantuneesta lumipallosta.
5. Pelaaja saa osuman lumipallosta, joka on osunut jo toiseen pelaajaan.
6. Pelaaja saa osuman lumipallosta, joka on osunut suojaan, maahan tai lippuun.

#### 11. Voittaminen, Pisteiden laskeminen

1. Joukkue voittaa erän, jos se saa valloitettua vastapuolen joukkuelipun peliajalla.
2. Joukkue voittaa erän, jos kaikki vastapuolen pelaajat ovat joutuneet pois kentältä peliajalla.
3. Kun erä loppuu ja molemmilla joukkueilla on pelaajia kentällä, voittajajoukkue on se, jolla on pelaajia enemmän jäljellä.
4. Jos joukkueilla on erän päättyessä yhtä paljon pelaajia, päättyy erä tasan.

#### Pisteet

1. Joukkue, joka saa valloitettua vastapuolen lipun voittaa erän pistein 10-0
2. Joukkue, joka saa "tuhottua" vastapuolen kaikki pelaajat peliajan aikana voittaa erän pistein 7-0.
3. Erän loputtua, eikä lippuja ole valloitettu, saavat molemmat joukkueet kentälle jääneistä pelaajista pisteitä. Periaatteena on piste/pelaaja.

#### Ottelun voittajasta ja häviäjistä päättäminen

1. Joukkue, joka voittaa kaksi ensimmäistä erää on ottelun voittaja eräluvin 2-0.
2. Kolmieräisessä ottelussa, jossa molemmat joukkueet ovat voittaneet erän, kolmannen erän voittaja on ottelun voittaja eräluvin 2-1.
3. Kolmieräisessä ottelussa, jossa kaksi ensimmäistä erää ovat päättyneet tasan, kolmannen erän voittaja voittaa ottelun eräluvin 1-0.
4. Jos tilanne on tasan kolmannen erän jälkeen, lasketaan kaikkien erien ottelupisteet ja voittaja on enemmän ottelupisteitä saanut joukkue eräluvin 1-0 tai 2-1.
5. Tilanteen ollessa tasan vielä ottelupisteiden laskunkin jälkeen suoritetaan voittoheittokilpailu. Voittoheittokilpailuun valitaan molemmista joukkueista viimeisessä erässä kentällä olleista pelaajista viisi pelaajaa. Näistä viidestä pelaajasta on oltava kaksi naista. Kukin pelaaja heittää vuorollaan yhden pallon maaliin. Mikäli tilanne on tasan viiden heittäjän jälkeen, valitaan joukkueista vapaasti yksi pelaaja kerrallaan heittämään maaliin äkkikuolema periaatteella.
6. Voittoheittokilpailun voittanut joukkue saa yhden eräpisteen.

#### 12. Virheet, joista seuraa varoitus

Virhe vihelletään seuraavissa tapauksissa

1. Pelaaja ei tottele tuomareiden uloshuutoa tai protestoi tuomareiden päätöksiä.
2. Pelaaja tekee vaarallisia liikkeitä (esim. kamppitus).
3. Uloshuudettu pelaaja häiritsee ottelua.
4. Jos pelaaja käyttäytyy asiattomasti.
5. Jos joukkue tekee liian paljon palloja erää kohti (max 90 kpl/erä).
6. Joukkue kieltäytyy aloittamasta ottelua tai viivyttää ottelun kulkua ilman hyväksyttävää syytä.
7. Jos joukkue jättää saapumatta otteluun ilman hyväksyttävää syytä.

8. Jos pelaajat (yksikin) eivät vastaa vahvistetun joukkueilmoituksen nimilistaa.

### 13. Rangaistukset

1. Jos pelaaja syyllistyy yhteenkin edellä mainittuun virheeseen (1-4), virheen aiheuttanut pelaaja poistetaan kentältä (punainen kortti) ja joukkue saa varoituksen (keltainen kortti, näytetään kapteenille). Kentältä poistettu pelaaja ei saa enää osallistua otteluun eikä jatkopeleihin.
2. Joukkue, joka on saanut kaksi varoitusta samassa ottelussa diskataan välittömästi toisen varoituksen jälkeen (punainen kortti, näytetään kapteenille) ja vastustaja julistetaan voittajaksi erin 2-0. Ottelupisteet eriin merkitään (7-0) ja (7-0).
3. Joukkue diskataan kuitenkin välittömästi jo yhdestä varoituksesta (virheet 7-8) (punainen kortti, näytetään kapteenille).
4. Mikäli joukkueesta neljä pelaajaa ylittää keskiviivan, niin erä keskeytetään heti ja joukkue tuomitaan hävinneeksi erän 0-7.

### 14. Onnettomuudet ja loukkaantumiset

1. Erää voidaan vaatia heti keskeytettäväksi, jos sitä ei voida jatkaa onnettomuuden tai pelaajan loukkaantumisen takia.
2. Jos erää ei voida jatkaa loukkaantumisen takia ja loukkaantumisen aiheuttanut rikkomus oli tahallinen, keskeytetään ottelu ja rikkomuksen tehnyt joukkue julistetaan hävinneeksi ottelun erin 0-2. Epäselvissä tapauksissa jatkamaan kykenemätön joukkue julistetaan hävinneeksi ottelun erin 0-2.

### 15. Protestit

1. Tuomareiden päätöksiä ei voi protestoida.

### 16. Koskemattomuus

1. Lumisotakilpailujen Ylituomari, Päätuomarit, Varapäätuomarit ja Aputuomarit ovat koskemattomia, samoin toimitsijat!
2. Mikäli joukkueen jäsenistä joku käyttäytyy väkivaltaisesti tuomaria kohtaan, joukkue häviää ottelun välittömästi (punainen kortti, näytetään kapteenille). Tämän jälkeen joukkue suljetaan pois lumisotakilpailusta. Vastustaja julistetaan voittajaksi erin 2-0 (7-0)(7-0).

### 17. Tuomarit

1. Lumisotakilpailujen ylituomarilla on ylin määräysvalta.
2. Päätuomarit hoitavat tuomaroinnin ja kantavat vastuun oman kenttensä tuomaroinnista.
3. Päätuomarit ja varapäätuomarit ovat päätöksenteossa samanarvoisia.
4. Aputuomarit avustavat päätuomaria.
5. Päätuomarit huolehtivat virkailijayhteyksistä, ottelun sujuvuudesta sekä voittajien ja häviäjien julistamisesta.

### 18. Toimitsijat

1. Jokaisella kentällä tulee olla toimitsija, joka huolehtii ajanotosta ja joka informoi päätuomaria ajan päättymisestä.
2. Jokaisella kentällä tulee olla toimitsija, joka vastaa ottelupöytäkirjan dokumentoinnista, tulosten, voittajien ja häviäjien kirjaamisesta.
3. Lisäksi tulee olla yksi päätoimitsija ja kaksi toimitsijaa, jotka vastaavat tulostaulusta, kuulutuksista ja joukkuetiedotuksista viivästymisten estämiseksi.
4. Yksi päätoimitsija ja kaksi toimitsijaa ovat vastuussa lumipallojen tekemisestä, että joukkueet eivät tee ylimääräisiä tai sopimattomia lumipalloja.

## 19. Tuomarilippu

1. Standardoitu tuomarilippu on monivärinen.  
Tuomarilippu on tehty kankaasta ja se on kooltaan 50\*50 cm.  
Varren tulee olla 80 cm pitkä ja paksuudeltaan enintään 1,5 cm.

## 20. Sääntöjen korjaaminen

1. Sääntökorjaukset perustuvat ”Japan Yukigassen Federation Rules Committee” päätöksiin ja tapahtuvat sääntökomiteassa Japanissa.

## TUOMARINORMIT

1. Voitto ja häviöpäätökset perustuvat KEMIJÄRVI-YUKIGASSEN lumisotakilpailun sääntöihin.
2. Tuomaristo koostuu lumisotakilpailujen ylituomarista, päätuomareista ja aputuomareista. Jokaisella kentällä tulee olla yksi päätuomari ja neljä aputuomaria. Lisäksi kentällä voi olla yksi varapäätuomari.

### Päätuomarin velvollisuudet

1. Ottelun aloitus-, keskeytys-, jatkamis-, ja päätösvihellykset.
2. Uloshuutaminen.
3. Julistaa päätökset, jotka koskevat virheitä, varoituksia ja kentältä poistamisia.
4. Hyväksyy vaihdon.
5. Julistaa ottelun päättyneeksi ja samalla sen voittajan.
6. Tarkistaa ja allekirjoittaa ottelupöytäkirjan.

### Aputuomarin velvollisuudet

1. Uloshuutaminen
2. Näyttää joukkuelipun ryöstön.
3. Näyttää virheet ja informoi niistä päätuomaria seuraavan keskeytyksen aikana.

### Tuomareiden pääperiaatteet ja toiminta

1. Päätuomarilla on hallussaan pilli ja keltainen sekä punainen kortti, joiden avulla hän ohjaa ottelua.
2. Aputuomareilla on hallussaan tuomarilippu.
3. Aputuomari informoi päätuomaria nostamalla tuomarilipun ylös, kun joukkueen jäsenet seisovat puolustuslinjan edessä pallot käsissään valmiina aloittamaan ottelun.
4. Päätuomari viheltää ottelun käyntiin, kun on saanut merkin aputuomareilta. Ottelun aloituksessa päätuomari nostaa molemmat kätensä sivuilleen ja samalla kun lyö kätensä eteen yhteen hän viheltää pilliinsä ja ottelu alkaa.
5. Ottelun keskeytyksessä päätuomari viheltää pilliinsä ja nostaa käden kohtisuoraan ylös.
6. Ottelu jatkuu samalla tavalla kuin aloituksessa.
7. Ottelu päättyy samalla tavalla kuin keskeytyksessä. Samalla ilmoitetaan: AIKA
8. Kun pelaaja saa osuman sääntöjenmukaisesta lumipallosta huutaa pää- tai aputuomari sääntöjenmukaisen osuman saaneelle pelaajalle no 5 ”ulos” ja samalla osoittaa pelaajaa kädellä/tuomarilipulla.
9. Kun pelaaja, joka ei ole saanut osumaa, valloittaa vastapuolen joukkuelipun, aputuomari nostaa tuomarilipun yläpuolellensa ja tekee sillä suuren kahdeksikon kolme kertaa.
10. Kun aputuomari huomaa virheen hän nostaa tuomarilipun ylös ja informoi päätuomaria seuraavan keskeytyksen aikana.
11. Päätuomari ilmoittaa varoituksesta keltaisella kortilla. Toisessa varoituksessa päätuomari näyttää punaisen kortin, keskeyttää ottelun ja julistaa vastapuolen joukkueen voittajaksi erin 2-0 (7-0) (7-0).

12. Kun varoitus on virheen jälkeen annettu, päätuomari informoi aputuomareita tehdystä päätöksestä.
13. Voittajaa ilmoitettaessa päätuomari nostaa kätensä pänsä päälle ja kohdistaa ne voittajajoukkuetta kohti.
14. Tasapeli tilanteessa päätuomari laittaa molemmat kätensä eteensä ja levittää ne sitten sivuillensa.
15. Voittoheittotilanteessa aputuomari varmistaa tilanteen joukkueiden edustajien kanssa sekä informoi ja avustaa päätuomaria.
16. Voittoheittotilanteessa päätuomari hyväksyy aina yhden pelaajan molemmista joukkueista vuorollaan suorittamaan voittoheiton.
17. Keskeytystilanteessa aputuomari valmistaa joukkueet (pelaajat ja lumipallot) uutta aloitusta varten.
18. Jos ottelua ei voida jatkaa sen takia, että pelaaja, joka on vihelletty ulos on vienyt joukkuelipun, keskeyttää päätuomari ottelun ja suorittaa uuden aloituksen.
19. Pää- ja aputuomareiden neuvottelut tapahtuvat keskiviivalla toimitsijapöydän edessä.

#### Aputuomareiden ilmoitukset

1. Kun pelaaja saa osuman: aputuomari huutaa (esim.) punainen 4 "ulos" ja osoittaa pelaajaa myös tuomarilipulla.
2. Rajanylityksen tehneelle pelaajalle aputuomari huutaa: (esim.) sininen 5 "raja ulos" ja osoittaa pelaajaa myös tuomarilipulla.

#### Varoitukset

1. Varoitusta annettaessa päätuomari ilmoittaa: "xx ban xxx no hanasoku xxx chiemu ni keikoku o ataemasu" (Nro xx, xxx virhe, xxx joukkueelle annetaan varoitus)
2. Toisessa varoituksessa päätuomari ilmoittaa: "xx ban xxx hanasoku xxx chiemu ni keikoku ni kai kono kyoudi o bosshuu shimasu. Yotte xxx chiemu o kachi to shimasu" (Nro xx xxx virhe xxx joukkueelle annetaan toinen varoitus. Tämä ottelu julistetaan päättyneeksi ja joukkue xxx julistetaan voittajaksi).

#### Ilmoitukset

1. Julistaessaan ottelun voittajan tai häviäjän päätuomari ilmoittaa "xx tai xx de xxx chiemu no kachi to shimasu" (Eräluvun xx-xx, joukkue xxx julistetaan voittajaksi)
2. Ottelun päätyttyä tasan päätuomari ilmoittaa: "pointo xx tai xx douzu ni yori hikiwake" (Pistein xx-xx ottelu kolmen erän jälkeen päättyi tasan. Suoritetaan voittoheittokilpailu)
3. Voittoheittokilpailun jälkeen päätuomari ilmoittaa: "daihyousen xx tai xx de xxx chiemu no kachi" (Voittoheittokilpailun voittaja pistein xx-xx, joukkue xxx julistetaan voittajaksi eräluvun 1-0)

#### Muuta

1. Jos tapahtuu jotain sellaista, josta ei ole säännöissä mainittu, lumisotakilpailujen ylituomari ja päätuomari järjestävät neuvonpidon asiasta ja tekevät päätöksen. Tästä päätöksestä ei voi protestoida.

### KILPAILUN HALLINTO

#### Pelaajahallinto

1. 30 minuuttia ennen ensimmäisen ottelun alkua kapteeni tekee joukkueilmoituksen kisakansliaan.
1. Lumipallojen teko alkaa 30 min ennen ilmoitettua ottelun alkamisaikaa. Aikaa lumipallojen tekoon on 15 min.
2. Kun pelaajat tulevat kentälle, heidän täytyy tuoda mukanaan kaikki lumipallot ottelukentän reunalle, lähelle toimitsijapöytää. Yhden erän lumipallot viedään tarkastuksen jälkeen kotipesään.

3. Kaikkien pelaajien pitää käyttää kypärää ja kiinnittää kiinnittimet.
4. Ottelun alussa kapteeni ohjaa joukkueen keskiviivalle tervehdykseen ja mahdolliseen puolten arvontaan, jos toinen osapuoli sitä vaatii.
5. Kapteeni ei saa häiritä tuomareiden toimintaa antaessaan ohjeita pelaajille.
6. Kapteeni ei saa käyttää kaiutinta tai megafonia ohjeiden antoon.
7. Ottelun pelaaminen on kiellettyä paljain jaloin tai alasti.
9. Jos pelaaja on uloshuudettu ja vielä sen jälkeen ottaa vastapuolen joukkuelipun, täytyy hänen laittaa se välittömästi paikoilleen ja poistua kentältä.

#### Tuomarihallinto

1. Ottelun alussa päätuomari seisoo kahden aputuomarin keskellä ja suorittaa tervehdyksen.
2. Tuomareiden sijainti on merkitty kenttäkartalle (liite 1).
3. Tuomarit eivät saa estää pelaamista, mutta voivat vapaasti liikkua, jotta tuomarointi olisi mahdollisimman tarkkaa.
4. Turvallisuuden takaamiseksi tuomareiden pitää käyttää myös kypärää.
5. Tuomareiden pitää käyttää tuomariunivormua.
6. Ainoastaan päätuomari viheltää pilliin kun ottelu aloitetaan ja päätetään tai aloitetaan uudelleen keskeytyksen jälkeen.
7. Varapäätuomari voi myös keskeyttää pelin viheltämällä pilliinsä virheen johdosta.

#### Rekisteröinti

Ottelusta tehdään pöytäkirja jokaisen erän päätyttyä seuraavalla tavalla:

1. Kun joukkuelippu on ryöstetty kirjataan pisteet 10-0 ja jos joukkueen kaikki pelaajat on huudettu ulos (mutta lippua ei ole ryöstetty), kirjataan pisteet 7-0.
2. Jos kukaan ei ole valloittanut joukkuelippua määräajassa, kirjataan pisteet kentällä olevien pelaajien mukaan esim. 7-5.
3. Jos kukaan ei ole valloittanut joukkuelippua määräajassa ja kentällä olevien pelaajien lukumäärä on molemmissa joukkueissa sama, kirjataan pisteet esim. 5-5.
4. Jos ottelun tulos selviää voittoheittokilpailun (VHK) jälkeen, kirjataan pisteet: voittoheittokilpailun voitto pistein esim. 2-1 ja ilmoitetaan voittajajoukkue.
5. Kun annetaan varoituskortti (keltainen), se kirjataan pöytäkirjaan seuraavasti: I varoitus ja virheen sanallinen kuvaus esim no 4 asiaton käytös.
6. Kun annetaan toinen varoitus (punainen), kirjataan se pöytäkirjaan seuraavasti: II varoitus ja virheen sanallinen kuvaus, ottelu päättynyt diskaukseen.
7. Voittajajoukkueen nimi kirjoitetaan voittajajoukkuesarakkeeseen.
8. Voittajajoukkueen kapteenin pitää allekirjoittaa ottelupöytäkirja.
9. Päätuomarin pitää myös allekirjoittaa ottelupöytäkirja.