

PELAAJAVAIHTO LIIGA

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

Kirjurin toiminta/toiminnat	Verkkotuomarin toiminta/toiminnat	Pelaajan toiminta/toiminnat	Päätuomarin toiminnat
<p>Painaa summeria, mutta vasta SEN JÄLKEEN, kun pelaaja astuu vaihtoalueelle, 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>Kirjuri painaa summeria toisen kerran vain jos kyseessä on sääntöjenvastainen vaihtopyyntö.</p>	<p>Kuullessaan summerin verkkotuomari siirtyy numerokilven kanssa tulevaa vaihtopelaajaa/vaihtopelaajia kohti ja käsimerkillä kontrolloi vaihtotapahtuman. Katsekontakti ei ole tarpeen kirjurin kanssa paitsi jos kirjuri painaa summeria toisen kerran ilmoittaen 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. Kirjuri 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/toiminnat	Verkkotuomarin toiminta/toiminnat	Pelaajan toiminta/toiminnat	Päätuomarin toiminnat
<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 myöhästynyt vaihtopyyntö eli virheellinen katkopyyntö.

Kirjurin toiminta/toiminnat	Verkkotuomarin toiminta/toiminnat	Pelaajan toiminta/toiminnat	Päätuomarin toiminnat
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/toiminnat	Verkkotuomarin toiminta/toiminnat	Pelaajan toiminta/toiminnat	Päätuomarin toiminnat
<p>Painaa summeria, 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. Kirjuri EI paina summeria uudelleen kaksoisvaihdossa, koska tämä voi aiheuttaa sekaannusta sääntöjenvastaisen vaihdon kanssa. Kirjurin TULEE painaa summeria uudelleen jos vastapuoli myös tekee vaihtopyynnön saman katkon aikana.</p> <p>Kirjuri nostaa molemmat kätensä OK merkiksi</p>	<p>Kuullessaan summerin verkkotuomari siirtyy numerokilpien kanssa tulevia vaihtopelaajia kohti ja</p> <p>*pyytää yhtä heistä odottamaan hieman kauempana sivurajasta, sitten * käsimerkillä kontrolloi vaihtotapahtuman. Ensimmäinen pari.</p> <p>*SITTEEN KATSOO OK merkin kirjurilta ennen kuin *tehdään toinen tai seuraava pelaajavaihto, näin vältetään sekaannuksilta ja virheiltiltä</p> <p>Verkkotuomari katsoo LOPUKSI kirjurin käsimerkin molemmat kädet ylhäällä OK ja kääntyy päätuomarin suuntaan ja toistaa käsimerkin molemmat kädet ylös OK.</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
Jos kirjuri painaa summeria peliä ei keskeytetä! Katsoo verkkotuomaria odottaen kuinka tilanne merkitään..	Verkkotuomari hylkää vaihtopyynnön ilman rangaistusta . Tämä on virheellinen katkopyyntö, kuten se oli edellisissäkin säännöissä.	Palaa takaisin vaihtopenkille tai lämmittelyalueelle	Koska summeri on vain huomio-apuväline se ei keskeytä pallorallia.