

MINISÄÄNNÖT 2018-2019

Muutokset edelliseen kauteen merkitty punaisella (E- ja F-ikäisten verkon korkeus, D-E-nuorten virallinen pelipallo, F-ikäisten säännöt).

21.8. päivitetty F-ikäisten sääntöjä, kohta 7.4: **Joukkueet aloittavat vuorotellen (riippumatta siitä kumpi joukkue voittaa pisteen).**

Sisällysluettelo

1. PELIN TARKOITUS	1
2. PELIKENTTÄ JA VÄLINEET	1
3. PELIN KULKU	2
4. EDUSTUSOIKEUS	6
5. SÄÄNTÖHELPOTUKSET E-NUORTEN TIKERISARJAAN	6
6. PELISÄÄNNÖT	7
7. F-IKÄISTEN SÄÄNNÖT	7
8. HUOMIOITAVIA KOHTIA NUORTEN SARJAMÄÄRÄYKSISTÄ	9

Mini-ikäisten säännöt täydentävät [Nuorten sarjamääräyksiä](#). Mini-ikäisillä tarkoitetaan D-, E- ja F-ikäisiä (katso [ikäkaudet](#)). F-ikäiset pelaavat toimintapäivillä, joiden aikana pelien lisäksi joukkueet osallistuvat myös tempuratoihin. Tempuratojen toteuttamiseen turnausjärjestäjällä tulee olla Taitomerkki 1 –kansio käytössä.

1. 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.

2. PELIKENTTÄ JA VÄLINEET

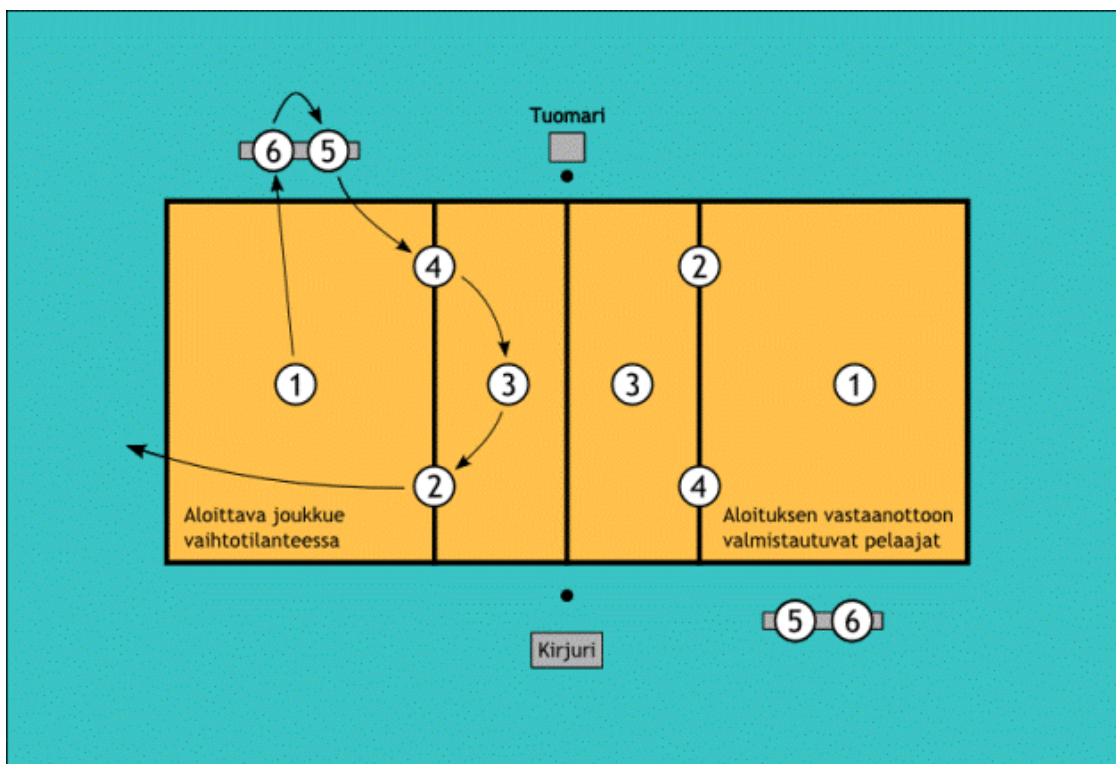
2.1 Pelikenttä D- ja E-ikäisten pelikentän pituus on 13,4 m ja leveys 6,1 m (sulkapallokenttä nelinpelirajoin). Iskurajan etäisyys on 2 – 2,2 m keskilinjasta. Pelikenttää rajoittavat 5 cm:n levyiset rajat. Myös keski- ja iskurajat ovat 5 cm:n levyiset.

kiertovaihtoa. Joukkueelle sallitaan 4 pelaajavaihtoa / erä. Saman pelaajan saa vaihtaa vain kerran kentälle ja sieltä pois.

Kiertovaihdossa kentän ulkopuolella olevaa pelaajaa ei voi vaihtaa kentälle. Käytännössä neljällä pelaaminen on siis mahdollista vain, jos joukkueella ei ole turnauksessa mukana kuin neljä pelaajaa. Joukkue tarkoittaa kaikkia turnauksessa mukana olevia pelaajia. Valmentaja/joukkueenjohtaja toimittaa joukkueen nimilistan turnausjärjestäjälle teknisessä palaverissa. Jokaisen nimetyn pelaajan tulee saada turnauksessa pelaiaikaa. Loukkaantumis- tai sairastapauksissa joukkue voi pelata poikkeuksellisesti yhden pelaajan vajauksella turnauksen loppuun. Turnaus kuitenkin pitää aloittaa vähintään täydellä pelaajamäärällä. Käytössä on jo aiemmilla kausilla ollut aloitussyöttösääntö (myös 6 vs 6 -peleissä), 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 aloitus syöttää ensimmäisen pisteen.
- Yhden pelatun pisteen jälkeen aloitussyöttövuoro siirtyy toiselle joukkueelle (Joukkue B) riippumatta siitä kumpi voitti pisteen. Joukkue B tekee kiertovaihdon heti ensimmäisen pelatun pisteen jälkeen. Joukkueen B sama pelaaja aloitus syöttää toisen ja kolmannen pisteen (riippumatta siitä kumpi joukkue voittaa pisteet).
- Kolmannen pelatun pisteen jälkeen aloitussyöttövuoro siirtyy taas Joukkueelle A, joka tekee kiertovaihdon ennen neljännen pisteen aloittamista. Joukkueen A sama pelaaja aloitus syöttää kaksi seuraavaa pistettä (riippumatta kumpi joukkue voittaa pisteet)
- Samalla tavalla erän loppuun, eli aina kahden pelatun pisteen jälkeen aloitussyöttövuoro vaihtuu toiselle joukkueelle, joka tekee kiertovaihdon ennen syöttövuoronsa aloittamista.

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



Kuva 2. D-ikäisten (4vs4) kiertovaihto ja pelaajien sijoittuminen kentällä

[Palaa sisällysluetteloon](#)

Joukkueet voivat olla tyttö-, poika- tai sekajoukkueita. Mikäli sekajoukkueille ei ole omaa sarjaa, pelaavat sekajoukkueet aina poikien sarjassa. (Sekajoukkueessa tulee kentällä olla koko ajan sekä tyttö- että poikapelaajan) Joukkueeseen kuuluu vähintään 3 pelaajaa. Kaikki pelaajat voivat hyökätä verkolta.

E-nuorissa toteutetaan aloitussyöttösääntöä, joka on tuttu tenniksen tie break – peleistä:

1.

1.

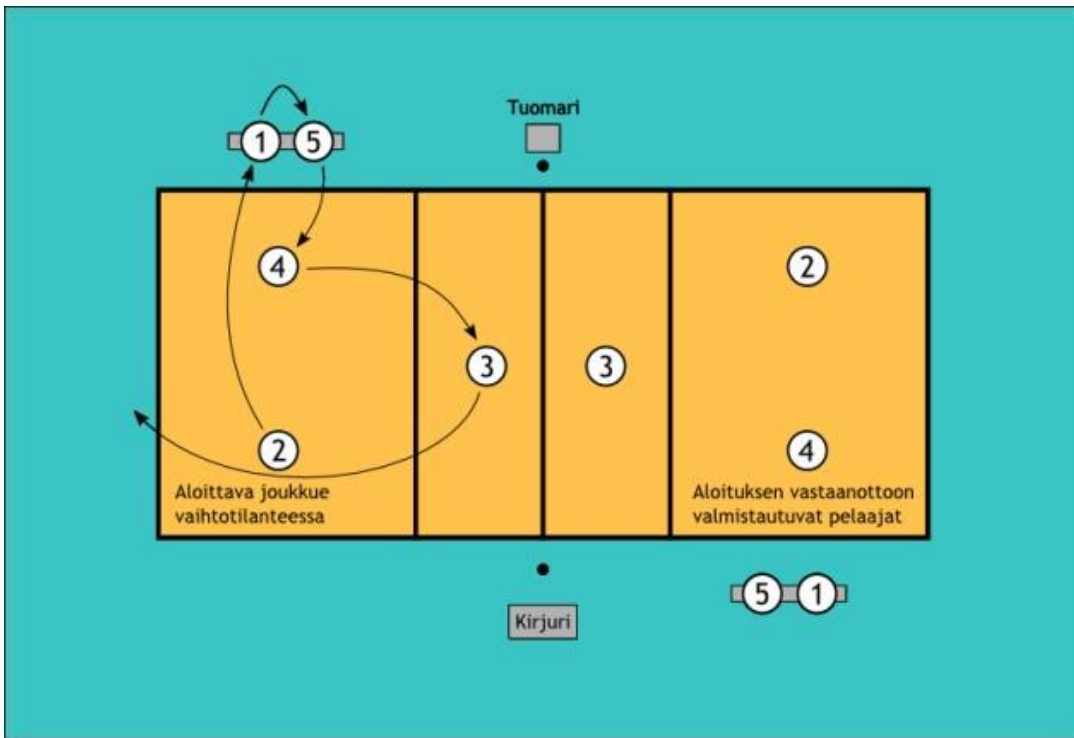
- Peliä ennen arvotaan ensimmäisen erän ensimmäisen pallon aloittava joukkue
- Ensimmäiseksi aloittavasta joukkueesta (Joukkue A) 2- paikalla oleva pelaaja aloitus syöttää ensimmäisen pisteen.
- Yhden pelatun pisteen jälkeen aloitussyöttövuoro siirtyy toiselle joukkueelle (Joukkue B) riippumatta siitä kumpi voitti pisteen. Joukkue B tekee kiertovaihdon heti ensimmäisen pelatun pisteen jälkeen. Joukkueen B sama pelaaja aloitus syöttää toisen ja kolmannen pisteen (riippumatta siitä kumpi joukkue voittaa pisteet).
- Kolmannen pelatun pisteen jälkeen aloitussyöttövuoro siirtyy taas Joukkueelle A, joka tekee kiertovaihdon ennen neljännen pisteen aloittamista. Joukkueen A sama pelaaja aloitus syöttää kaksi seuraavaa pistettä (riippumatta kumpi joukkue voittaa pisteet)
- Samalla tavalla erän loppuun, eli aina kahden pelatun pisteen jälkeen aloitussyöttövuoro vaihtuu toiselle joukkueelle, joka tekee kiertovaihdon ennen syöttövuoronsa aloittamista.
- Toisen erän aloitussyötöt aloittaa Joukkue B ja kolmanteen erään arvotaan aloittava joukkue. Kolmannessa erässä aloitussyöttösääntö toimii samoin kuin kahdessa ensimmäisessä erässä.

Kentällä on kerrallaan kolme pelaajaa. Kiertovaihto suoritetaan siten, että II paikan pelaaja poistuu kentältä, III paikan pelaaja siirtyy II paikalle (aloitussyöttämään), IV paikan pelaaja siirtyy III paikalle (katso kuva alla). 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 pelaajia 4 tai enemmän, tulee joukkueen käyttää kiertovaihtoa. Kiertovaihdoilla tarkoitetaan pelaajien säännöllistä kiertämistä myös kentän ulkopuolisten pelaajien osalta.

Mikäli joukkueeseen kuuluu vähintään 5 pelaajaa, tulee joukkueen valmentajan ilmoittaa ennen jokaisen erän alkua käyttääkö joukkue 4 vai useamman pelaajan kiertovaihtoa. Joukkueelle sallitaan 4 pelaajavaihtoa / erä. Saman pelaajan saa vaihtaa vain kerran kentälle ja sieltä pois. Kiertovaihdoissa kentän ulkopuolella olevaa pelaajaa ei voi vaihtaa kentälle. Käytännössä kolmella pelaaminen on siis mahdollista vain, jos joukkueella ei ole turnauksessa mukana kuin kolme pelaajaa.

Joukkue tarkoittaa kaikkia turnauksessa mukana olevia pelaajia. Valmentaja/joukkueenjohtaja toimittaa joukkueen nimilistan turnausjärjestäjälle teknisessä palaverissa. Jokaisen nimetyn pelaajan tulee saada turnauksessa peliaikaa.

Loukkaantumis- tai sairastapauksissa joukkue voi pelata poikkeuksellisesti yhden pelaajan vajauksella turnauksen loppuun. Turnaus kuitenkin pitää aloittaa vähintään täydellä pelaajamäärällä.



Kuva 3. E-ikäisten kiertovaihto ja pelaajien sijoittuminen kentällä

[Palaa sisällysluetteloon](#)

3.3 Pistelasku

Ottelut pelataan kahden voittoerän peleinä 25 pisteeseen juoksevilla pistelaskulla. Erävoittojen ollessa tasan 1-1 pelataan kolmas erä 15 pisteeseen. Erävoittoon vaaditaan 2 pisteen ero ilman pistekattoa.

3.4 Aloitus ja aloituksen vastaanotto

D-nuoret

Syksyn maakuntasarjoissa ja tiikerisarjoissa käytetään ala-aloitusta (hartialinjan alapuolelta tapahtuva aloitus) ja hihavastaanottoa. Kevään maakuntasarjojen ja tiikerisarjojen osalta sarjan järjestävä alue päättää itsenäisesti, onko käytössä alakautta-aloitus vai vapaa aloitus (yläkauttasyöttö).

Aluemestaruussarjoissa (myös 6 vs 6 -sarjoissa) on käytössä vapaa aloitus, eli pelaajilla on mahdollisuus syöttää yläkauttasyötöllä. Luonnollisesti alakauttasyöttö sallitaan. Myös aluemestaruussarjoissa on käytössä pakollinen hihavastaanotto. Hihavastaanotto tarkoittaa kahden käden hihalyöntiä tai 1- tai 2-käden tiikeriä tai kierähdystä.

Aloitussyöttö tapahtuu koko kentän takarajan levyiseltä aloitusalueelta. Käsi-aloitus alakauttasyötössä on sallittu. D- junioreissa on käytössä tenniksen tie break – peleistä tuttu syöttösääntö, jonka tarkempi kuvaus löytyy kohdasta 3.1.

E-nuoret

Pakollinen ala-aloitus (hartialinjan alapuolelta tapahtuva aloitus). Aloituksen vastaanottona on pakollinen hihavastaanotto. Hihavastaanotto tarkoittaa kahden käden hihalyöntiä tai 1- tai 2-käden tiikeriä tai kierähdystä.

Aloitussyöttö tapahtuu koko kentän takarajan levyiseltä aloitusalueelta. Käsi-aloitus on sallittu. E- junioreissa on käytössä tenniksen tie break – peleistä tuttu syöttösääntö, jonka tarkempi kuvaus löytyy kohdasta 3.2.

[Palaa sisällysluetteloon](#)

3.5. Sijoittuminen kentällä

D-nuoret

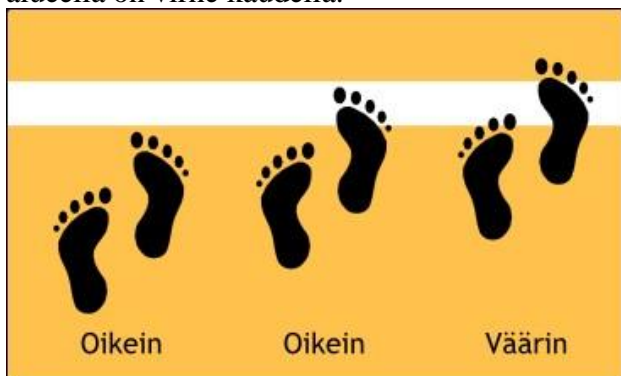
Aloituksen tapahtuessa kummalta puolen verkkoa tahansa, täytyy I paikan pelaajan olla II paikan pelaajan takapuolella. I paikan pelaaja voi olla III ja IV paikan pelaajien etupuolella vastustajan aloittaessa (omalla syötöllä I paikan pelaaja on luonnollisesti takarajan takana). Tämä mahdollistaa esimerkiksi takapassarilla pelaamisen harjoittelun. Kaikkien etupelaajien, eli II paikan, III paikan ja IV paikan pelaajien tulee aloitussyötön 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 (kuva 2). Etupelaajien etäisyyttä verkosta ei ole määritelty, eli III paikan pelaajan ei tarvitse olla lähempänä verkkoa kuin II ja IV paikan pelaajien.

E-nuoret

Pelaajien II-, III- ja IV- paikalla tulee aloitussyötön 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 (kuva 3). Pelaajien etäisyyttä verkosta ei ole määritelty, eli III paikan pelaajan ei tarvitse olla lähempänä verkkoa kuin II ja IV paikan pelaajien.

3.6 Tuomitsemislinja

D-, E- ja F-nuorten sarjoissa keskirajan ylittäminen jalkaterällä on virhe, mutta vastapuolen kentän koskeminen millä tahansa muulla ruumiinosalla ei ole virhe, ellei se häiritse vastustajaa. Jalka saa siis olla viivan päällä, mutta ei yhtään viivan yli. Mihin tahansa verkon osaan koskeminen antennien välisellä alueella on virhe kaudella.



[Palaa sisällysluetteloon](#)

4. EDUSTUSOIKEUS

D-, E- ja F-nuorten edustus oikeus on siinä seurassa, jota pelaaja on edustanut kunkin sarjakauden ensimmäisessä ottelussa. D-, E- ja F-nuorille voidaan, noudattaen soveltuvin osin Liiton Kilpailusääntöjen 23 § vahvistettuja perusteita, myöntää seurasiiro kesken mestaruuskilpailujen kilpailusäännöissä määrätyistä määräajoista riippumatta.

5. SÄÄNTÖHELPOTUKSET E-NUORTEN TIKERISARJAAN

5.1 Aloitusta ja hyökkäystä vastaanottavalle joukkueelle sallitaan yksi koppi joukkueen toisessa kosketuksessa. Kopin jälkeen jatkuu suoritus viivyttämättä sormi- tai hihalyönnillä.

5.2 Kopin jälkeen saa pallon kanssa kääntyä, liikkuminen on kielletty

5.3 Kaatuminen suorituksen aikana on sallittu, mutta pallo ei saa osua maahan. Suorituksen tulee jatkua välittömästi ylösnousun jälkeen.

5.4 Pallo ei saa mennä verkon yli kopin jälkeisenä suorituksena

5.5 Aloitusraja on 4,5 metriä keskilinjasta.

6. PELISÄÄNNÖT

Kaikkien sarjoihin ilmoittautuneiden mini-joukkueiden tulee palauttaa joukkuekohtaiset Urheilun pelisäännöt 30.11.2018 mennessä [Olympiakomitean urheilun pelisäännöt](#)-sivustolla. Kevään sarjoihin ilmoittautuvien uusien joukkueiden tulee palauttaa pelisäännöt 28.2.2019 mennessä.

[Palaa sisällysluetteloon](#)

7. F-IKÄISTEN SÄÄNNÖT

Kaudella 2018-2019 alkaen F-junioreille on tarjolla kaksi sarjatasoa, joissa on toisistaan huomattavasti poikkeavat säännöt:

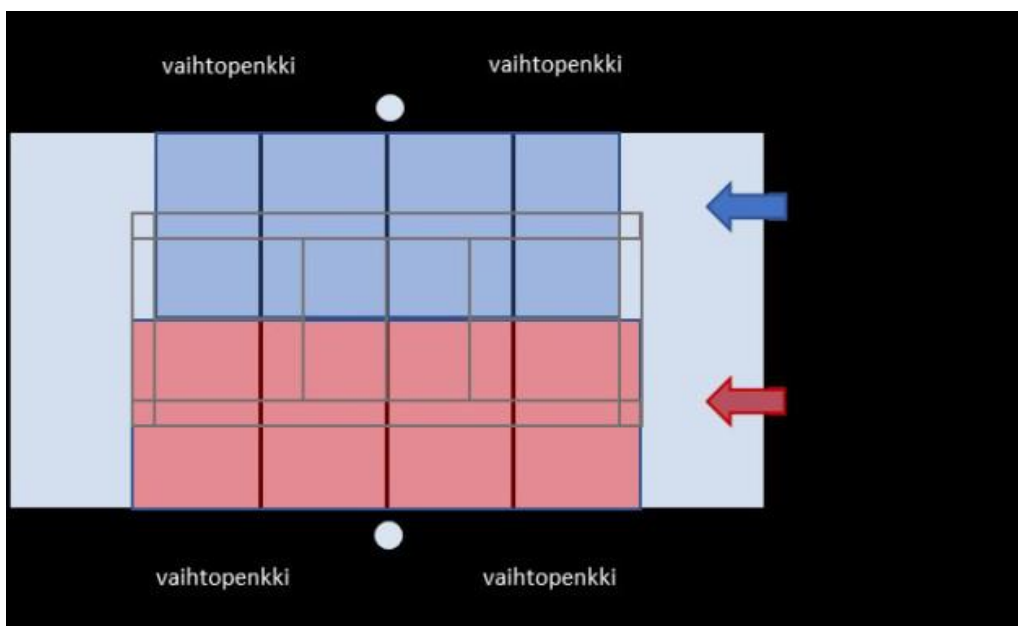
- Tiikeri-sarja: 2 vs 2 paripeli
- Super-sarja: 3 vs 3 peli

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

7.1 Pelikenttä ja -välineet

Pelikentän pituus on 12 – 13,4 m ja leveys 4,5 m, eli puolet aikuisten lentopallokentän leveydestä. Samalla verkolla voidaan siis pelata kahta peliä. Aloitusrajan etäisyys on 3 m keskilinjasta. Pelikenttää rajoittavat 5 cm:n levyiset rajat. Takarajana toimii hyvin sulkapallokentän kaksin- tai nelinpeliraja (12 - 13,4 m). Verkon korkeus on 165 cm. Kentän takakulmiin voidaan laittaa kartiot helpottamaan vuoroaan odottavien pelaajien kentän hahmottamista.

Pelivälineenä on Mikasa SKV5 lentopallo



Kuva 4. F-ikäisten kaksi pelikenttää samalla verkolla.

7.2 Peliajatus

Peli pelataan 2vs2. Peliajatuksena on saada pallo verkon yli vastustajan kenttään ja estää palloa putoamasta omaan kenttään. Jokaisesta voitetusta pallosta tulee piste. F-ikäisissä pelataan kaksi erää 15 pisteeseen (pistekatto) ilman kolmatta erää. Peli voi siis päättyä 1-1 ja erät 15-14.

7.3 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.

7.4 Aloitus

Aloitus annetaan aloitusrajan takaa ala-aloituksena. Aloituksen suorittaa aina se pelaaja, joka jää kentälle pidempään kentällä olleen poistuttua kiertovaihtoon.

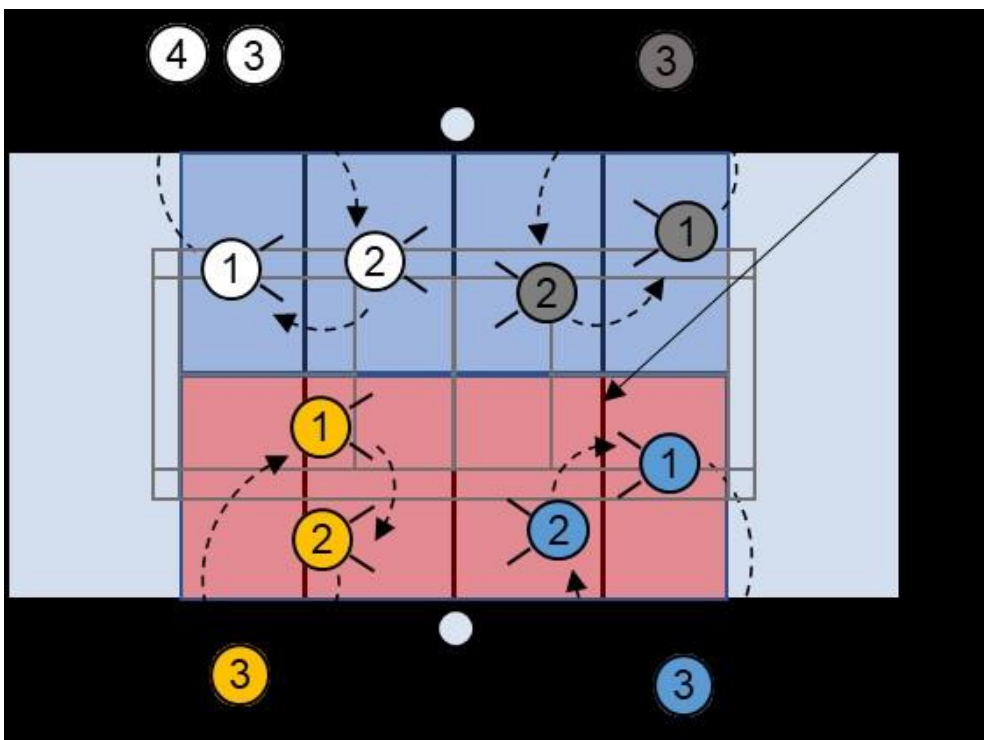
- Ennen peliä arvotaan ensimmäisen erän aloittava joukkue (toinen joukkue aloittaa toisen erän)
- Joukkueet aloittavat vuorotellen (riippumatta siitä kumpi joukkue voittaa pisteen) (päivitetty 21.8.)
- Joukkue tekee kiertovaihdon vain siinä vaiheessa, kun aloitusvuoro tulee ko. joukkueelle (paitsi tietenkin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

7.5 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.

7.6 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.

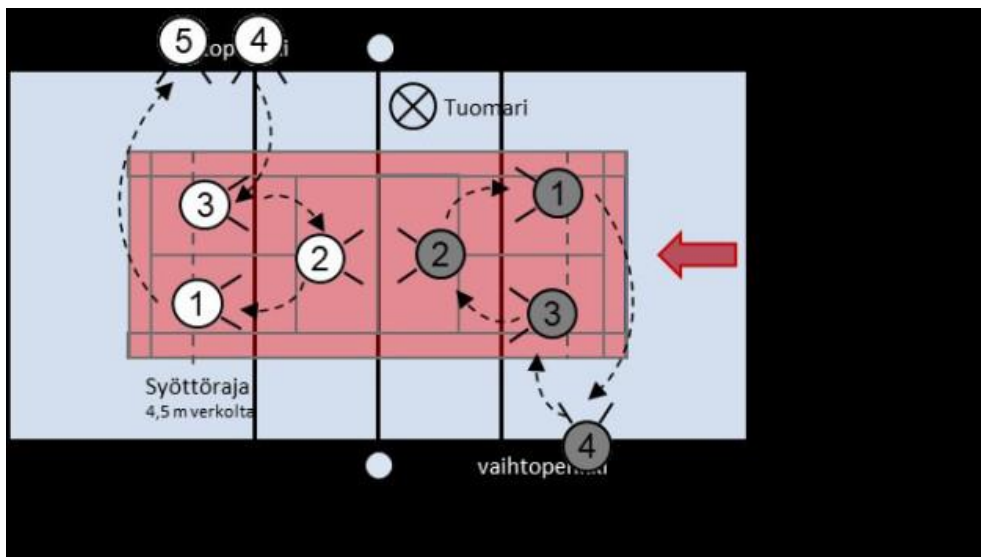


Kuva 5. F-ikäisten kiertovaihto ja esimerkkejä pelaajien sijoittumisesta kentällä 2 vs 2 peleissä.

ERIÄVÄT SÄÄNNÖT F-ikäisten SUPER-SARJAAN: 3 vs 3 peli

F-ikäisten Super-sarjassa pelataan E-tiikerisarjan säännöin seuraavilla poikkeuksilla:

- Peliväline: Mikasa SKV 5 lentopallo
- Verkon korkeus: 165 cm
- Pelataan **vain** kaksi (2) erää 15 pisteeseen, joten peli voi päättyä 1-1, ja erä 15-14.
- Sarja pelataan sekasarjana, joten sallittuja ovat niin tyttö-, poika-, kuin sekajoukkueetkin.
- Sarjassa ei ratkaista sijoituksia



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.

[Palaa sisällysluetteloon](#)

8. HUOMIOITAVIA KOHTIA NUORTEN SARJAMÄÄRÄYKSISTÄ

Nuorten sarjamääräysten kohta 7.3 Ottelujen ajankohdat

C...F-ikäisten turnauksia voi järjestää myös sunnuntaisin, mikäli kaikkien osallistujien matka turnauspaikalle on alle 200 km ja koko turnaus päättyy viimeistään klo 18.00.

Nuorten sarjamääräysten kohta 12.1 Edustusosoikeus

D-, E- ja F-ikäluokkien edustusosoikeus on siinä seurassa, jota pelaaja on edustanut kunkin sarjakauden ensimmäisessä ottelussa ks. minilentopallösäännöt. Pelaaja voi osallistua useampien ikäryhmien joukkueisiin. Sarjan järjestäjän ei tarvitse kuitenkaan tämän kaltaisten joukkueiden etujen antaa haitata sarjan järjestelyjä. Kilpailusääntöjen mukaisesti tytöt voivat osallistua poikien sarjoihin omien ikäluokkien ja muiden edustusosoikeussääntöjen mukaisesti.

Nuorten sarjamääräysten kohta 12.2 Seuran sisäiset pelaajasiirrot

Seura, jolla pelaa samassa ikäluokassa kaksi tai useampia joukkueita, voi vaihtaa mini-ikäisissä koko kauden ajan jokaisesta joukkueesta kaksi pelaajaa jokaisen turnauksen jälkeen (pelaaja ei voi pelata kahdessa joukkueessa saman sarjakierroksen turnauksessa, vaikka ne pelattaisiin eri päivinä). Tämä tarkoittaa sitä, että joukkueessa voi pelata korkeintaan kaksi uutta pelaajaa ja joukkueesta voi siirtyä muihin joukkueisiin korkeintaan kaksi pelaajaa seuraavan kierroksen turnaukseen.

Nuorten sarjamääräysten kohta 13.1 Yli-ikäiset pelaajat

Yli-ikäisten käyttö on tarkoitettu auttamaan pieniä joukkueita saamaan sarjaan joukkue aikaiseksi. Kauden alkaessa syksyllä joukkueen ei tarvitse ilmoittaa käyttävänsä yli-ikäispelaajia, vaan syyskauden turnausten teknisissä palavereissa joukkue ilmoittaa käyttävänsä yli-ikäispelaajia. Joukkue voi ottaa yli-ikäisen mukaan joukkueeseen myös kesken sarjakauden. Yli-ikäispelaaja ei voi olla kaksoisedustusjuniori. Yli-ikäisten pelaajien määrä on ottelukohtainen kaikissa ikäluokissa, eli joukkueella voi olla turnauksessa mukana useitakin yli-ikäispelaajia, mutta ottelun pöytäkirjaan saa nimetä D- ja E-ikäisissä ainoastaan yhden yli-ikäisen pelaajan ainoastaan sen verran mitä Nuorten sarjamääräysten kohta 13.2. kertoo. D- ja E-ikäisissä yli-ikäinen voi pelata muuten normaalisti koko kauden, mutta kevään lopputurnauksiin osallistumisoikeutta yli-ikäisen käyttöön haetaan kyseisen alueen sarjajohtajalta, joka yhdessä alueen kilpailuryhmän kanssa päättää luvista. F-ikäisissä yli-ikäispelaajan käytön mahdollisuutta voi kysyä oman alueen aluepäälliköltä.

Nuorten sarjamääräysten kohta 13.2 Yli-ikäisten pelaajien määrä

E- ja D-ikäluokissa joukkueessa voi pelata yksi (1) yhden vuoden yli-ikäinen pelaaja kohdassa 13.1. kerrotuin poikkeuksin.

[Palaa sisällysluetteloon](#)