

# SUOMEN RUGBYLIITTO RY



## LIPPURUGBYN VIRALLINEN SÄÄNTÖKIRJA 2014-2015

Huhtikuu 2014

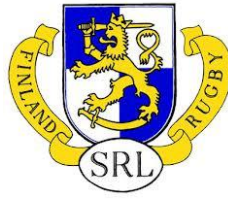


## JOHDANTO

Nämä lippurugbyn säännöt on luotu yhteiseksi pohjaksi Suomen kouluihin sekä rugbyseuroihin ja niitä tullaan käyttämään turnauksissa ja otteluissa vuosina 2014 - 2015. Jos sääntöihin tullaan tänä aikana tekemään muutoksia, Suomen rugbyliitto jäsenseurojensa kautta on vastuussa uudistettujen sääntöjen jakelusta kouluille sekä turnausjärjestäjille ja tuomareille. Jos jonkin tietyn turnauksen tai ottelun säännöt poikkeavat näistä säännöistä, tulee siitä ilmoittaa viipymättä turnaus-/ottelukutsun yhteydessä kaikille osallistuville tahoille.

Ottelua tuomaroiva tuomari on aina viime kädessä vastuussa ottelun turvallisesta läpi viennistä sekä pelin sujuvasta kulusta ja näin ollen hän voi muokata sääntöjä oman harkintansa mukaan esimerkiksi turvallisuusasioihin vedoten. Esimerkkinä turvallisuussyistä mainittakoon syöksymisen kieltäminen liian kovalla alustalla pelattaessa ja/tai, jos maalialueen lähellä on seinä tai muu este liian lähellä. Jos pelit pelataan pienellä kentällä, tuomari voi kieltää myös potkimisen pelin sujuvuuteen vedoten. Tuomarin tulee selkeästi informoida joukkueita ja jokaista pelaajaa sekä valmentajia mahdollisista sääntöjen sovelluksista ennen ottelun alkua.

Jos sinulla on jotain kysyttävää sääntöihin liittyen, haluat selvennystä tai varmistusta johonkin asiaan, ota yhteyttä sähköpostitse osoitteeseen [youth.development@rugby.fi](mailto:youth.development@rugby.fi). Samoin, jos esimerkiksi pelien tai turnausten jälkeen tulee mieleen parannusehdotuksia sääntöihin, niitä otetaan mieluusti vastaan ja huomioidaan kehitystyössä.



## **Sisällys**

JOHDANTO .....	1
1. YLEISTÄ .....	3
2. TRY – MAALI .....	4
3. ALOITUSPOTKU.....	4
4. VAPAASYÖTTÖ.....	5
5. VAPAA PALLO .....	5
6. LIPUTUS .....	6
7. PAITSIO .....	7
8. PALLO ULOS KENTÄLTÄ .....	7
9. ETEENPÄINSYÖTTÖ (forward pass) JA ETEENPÄINPUDOTUS (knock on) - VIRHE.....	8
10. KONTAKTI PELI – RIKE.....	8
11. MUUT RIKKEET .....	9
12. KELTAINEN JA PUNAINEN KORTTI .....	10
13. SYÖKSYMINEEN JA HYPPÄÄMINEN .....	11
14. ETU .....	11



## 1. YLEISTÄ

1.1. kenttä on kooltaan 20-40m leveä ja 35-70m pitkä ja ottelu-aika enimmillään 2x30min

1.1.1. kentän molemmissa päädyissä tulee olla merkittynä kolme - viisi metriä pitkä maalialue

1.1.2. jos kenttä on lähellä minimimittoja tai minimimittoja pienempi, tuomari voi kieltää potkimisen kokonaan

1.1.3. jos maalialue on pienempi kuin kolme metriä tai maalialuetta ei ole merkitty lainkaan tilan puutteen vuoksi, tulee tuomarin kieltää maalialueelle syöksyminen

1.1.4. ottelu-aika turnauksiin määritellään aina erikseen, suositus minimissään 2x7min

1.1.5. ottelu-aika on juoksevaa aikaa ja puoliajat loppuvat pelikatsoon. Tuomari ilmoittaa ajan päättymisestä *"aika täysi, viimeinen peli"*. Puoliaika ei voi loppua puolustavan joukkueen rikkeeseen tai virheeseen.

1.2. lippurugbyottelussa on kentällä molemmista joukkueista 5-8 pelaajaa kerrallaan.

Sekajoukkueilla pelattaessa tyttöjen ja poikien määrät kentällä määritetään erikseen.

1.2.1. vaihtoja voi suorittaa milloin vain, kunhan kentällä ei ole kerralla otteluun/turnaukseen sovittua pelaajamäärää enempää pelaajia

1.2.2. pelaajalla tulee olla aina kaksi lippua vyöllään pelin aikana osallistuakseen peliin ja lippujen tulee roikkua vapaasti molemmilla sivuilla lonkkaa vasten siten, että vyö ja liput ovat kaikkien vaatteiden päällä

1.2.3. pelaajalla ei saa olla koruja, vetoketjullisia vaatteita, lippalakkaa tai muuta vaaraa mahdollisesti aiheuttavaa yllään ja paidan tulee olla housujen sisällä

1.3. enemmän maaleja (TRY) tehnyt joukkue voittaa pelin

1.4. pallollisella joukkueella on kuusi yritystä eli lippua aikaa yrittää maalin tekoa

1.4.1. rikkeen jälkeen sekä pallon mennessä yli rajoista seuraa aina kuusi uutta lippua pallon saaneelle joukkueelle

1.7. palloa saa pelata vain jaloillaan oleva pelaaja

1.8. palloa saa syöttää vain käsin, vain taaksepäin tai suoraan sivulle

1.9. aloituspotkun lisäksi palloa saa potkaista vain viimeisen lipun aikana

1.9.1. tuomari laskee lipun menetykset ääneen ja ilmoittaa, kun viimeinen yritys alkaa



## 2. TRY – MAALI

2.1. maali tehdään asettamalla pallo hallitusti maahan maalialueella

2.2. maalin syntyessä maalin tehneen pelaajan tulee jättää pallo välittömästi maalialueelle, ja joukkue jonka päätyyn maali tehtiin saa aloittaa pelin viipymättä keskipisteeltä

2.4. sekajoukkueilla pelattaessa voidaan antaa kaksi pistettä (maalia) tytön tehdessä maalin

2.4.1. säännön tarkoituksena on kannustaa joukkuepelaamiseen

2.4.2. kaikkiin turnauksiin ja otteluihin tämä sääntö määritetään aina erikseen. Tässä on hyvä ottaa huomioon osallistuvien joukkueiden mielipide ja voimassa oleva sääntö tulee mainita selkeästi turnaus-/ottelukutsussa.

## 3. ALOITUSPOTKU

3.1. puoliaika alkaa potkulla keskipisteestä. Potku suoritetaan potkaisemalla maassa olevaa palloa ja pallon tulee kulkea vähintään viisi metriä vastustajan kenttäpuolelle

3.1.1. lyhyt potku → seuraamus: vapaasyöttö vastustajalle keskipisteestä

3.1.2. pallo suoraan sivurajasta ulos → seuraamus: vapaasyöttö vastustajalle keskipisteestä

3.1.3. pallo koskettaa kenttää ennen sivurajan ylitystä → seuraamus: vapaasyöttö vastustajalle viisi metriä ulosmenokohdasta kentän keskustaan päin

3.1.4. pallo ulos sivurajasta vastustajan kautta → seuraamus: vapaasyöttö potkaisija-joukkueelle viisi metriä ulosmenokohdasta kentän keskustaan päin

3.1.5. pallo suoraan ulos päätyrajasta → seuraamus: vapaasyöttö vastustajalle keskipisteestä

3.1.6. pallo koskettaa kenttää ennen päätyrajan ylitystä → seuraamus: vapaasyöttö vastustajalle viisi metriä maalilinjasta, ulosmenokohdasta keskustaan päin

3.1.7. pallo ulos päätyrajasta vastustajan kautta → seuraamus: vapaasyöttö potkaisija-joukkueelle viisi metriä maalilinjasta, ulosmenokohdasta keskustaan päin

3.2. potkaisevan joukkueen pelaajat saavat ylittää keskilinan vasta sen jälkeen, kun vastaanottavan joukkueen pelaaja on koskettanut palloa tai pallo on mennyt ulos kentältä



## 4. VAPAASYÖTTÖ

4.1. vapaasyöttö (*tap & go/pass*) suoritetaan siten, että pelaaja koskee jalallaan palloon merkiksi siitä, että pallo on pelissä. Tämän jälkeen pallon voi syöttää heti tai aloittava pelaaja voi lähteä itse kuljettamaan palloa. Pallo on kuitenkin syötettävä ennen liputusta. Jos aloittanut pelaaja liputetaan ennen syöttöä → seuraamus: pallonhallinnan menetys ja vastustajan vapaasyöttö viisi metriä rikkeen paikasta. Vapaasyöttö suoritetaan;

4.1.1. maalin jälkeen keskipisteestä

4.1.2. eteenpäin pudotuksen tai eteenpäin syötön jälkeen virheen tapahtumapaikasta

4.1.3. rikkeen jälkeen viisi metriä rikkeen paikasta eteenpäin

4.1.4. pallon mennessä ulos kentältä, viisi metriä ulosmenopaikasta kentän keskustaan päin

4.2. hyökkävällä joukkueella on kuusi "lippua" käytettävänä hyökkäykseen. Jos maalia tai virhettä ei kuuden lipun aikana synny seuraa pallonhallinnan menetys ja vastapuolen vapaasyöttö siitä paikasta missä viimeinen lippu menetettiin.

4.3. vapaasyöttö suoritetaan aina vähintään 5m etäisyydeltä maaliviivasta (pienellä kentällä tuomarin harkinnan mukaan 3m)

## 5. VAPAA PALLO

5.1. vapaalla pallolla tarkoitetaan tilannetta, jossa pallo on tippunut hyökkävän pelaajan käsistä suoraan sivulle tai taaksepäin ja mitään virhettä ei ole tapahtunut

5.2. kuka tahansa pelaaja saa tavoitella käsillään vapaata palloa

5.1.1. pallon vieressä maalialueella ja hyökkääjä laittaa käden pallon päälle, tuomitaan maali

5.1.2. pallo vierii maalialueelle ja puolustava pelaaja laittaa käden pallon päälle eli kuolettaa pallon (dead ball) → seuraamus: vapaasyöttö viisi metriä kuoletuspaikasta keskialueelle päin pallon kuolettaneelle joukkueelle

5.3. vapaan pallon päälle ei saa heittäytyä → seuraamus: vapaasyöttö vastustajalle virheen tapahtumapaikasta



## 6. LIPUTUS

6.1. liputuksella tarkoitetaan tilannetta, jossa puolustava pelaaja nappaa lipun pallollisen pelaajan vyöltä. Liputus ei aiheuta pelikatkoa vaan peli jatkuu seuraavalla tavalla;

6.1.1. liputtaja jää seisomaan lipun kanssa käsi pystyssä merkkamaan liputuspaikkaa

6.1.2. liputettu pelaaja palaa liputuspaikalle liputtajan eteen

6.1.3. liputettu pelaaja pelaa pallon asettamalla sen maahan jalkojensa väliin tai vierittämällä sen taaksepäin jalkojensa välistä

6.1.4. liputtaja ojentaa lipun takaisin liputetulle ja tämä laittaa sen takaisin vyölleen

6.1.5. liputetun pelaajan joukkuekaveri (aloittava pelaaja) pelaa pallon takaisin peliin

6.2. puolustavan joukkueen tulee välittömästi liputuksen jälkeen siirtyä paitsiolinjan taakse (5 m)

6.2.1. jos puolustava pelaaja ei siirry paitsiolinjan taakse mutta osoittaa nostamalla kätensä ylös olevansa ulkona pelistä ja ei osallistu pelinkulkuun, peli jatkuu normaalisti (esim. nopea hyökkäyspeli tai väsynyt/ loukkaantunut pelaaja) ja paitsiota ei vihelletä

6.3. aloittava pelaaja (*dummy half*) pelaa pallon joko syöttämällä heti tai lähtemällä kuljettamaan

6.3.1. aloittava pelaaja voi edetä pallon kanssa nopeasti, mutta hänen tulee ehtiä syöttää se ennen kuin joutuu liputetuksi. Jos hän tulee liputetuksi ennen syöttöä, seuraa pallonhallinnanmenetys ja vastapuolen vapaasyöttö liputuspaikasta.

6.3.2. aloittava pelaaja ei voi tehdä maalia suoraan aloituksesta

6.4. liputettu pelaaja ja liputtaja (merkkaaja) saavat liittyä peliin kun:

6.4.1. liputetulla on taas kaksi lippua vyöllään ja pallo on pelattu

6.5. puolustava joukkue voi edetä uudelleen paitsionlinjan takaa (paitsiotilanne ohi) kun:

6.5.1. hyökkäävän joukkueen aloittava pelaaja koskettaa palloon

6.5.2. liputettu pelaaja vierittää pallon selkeästi pois hallustaan

6.6. jos pallollinen pelaaja ehtii syöttää pallon juuri liputushetkellä, peli jatkuu. Liputtajan tulee antaa lippu heti takaisin liputetulle ja he saavat jatkaa peliä, kun lippu on takaisin vyöllä. Näissä tilanteissa tuomari huutaa PELAA!



## 7. PAITSIO

7.1. paitsiolinja on aina saman metrimäärän päässä kaikissa aloitustilanteissa joissa paitsio on voimassa

7.1.1. paitsiolinja on aina viisi metriä pelattaessa normaalikokoisella tai suurella kentällä

7.1.2. pienellä kentällä pelattaessa (esim. sisätiloissa) paitsiolinja voi tuomarin harkinnan mukaan olla kolme metriä ja/tai puolustajien tulee olla toinen polvi maassa kunnes paitsiotilanne on ohi

7.2. puolustavan joukkueen tulee aina viipymättä siirtyä paitsiolinjan taakse

7.3. jos paitsiossa oleva pelaaja osallistuu pelinkulkuun liputtamalla tai muuten häiritsemällä hyökkäävää joukkuetta, seuraa hyökkäävän joukkueen uusi vapaasyöttö viisi metriä rikkeen tapahtumapaikasta eteenpäin

7.3.1. liputus paitsiossa maalintekotilanteessa → seuraamus: rangaistusmaali

## 8. PALLO ULOS KENTÄLTÄ

8.1. itse sivuraja- sekä päätyviivat katsotaan olevan pelikentän ulkopuolella

8.2. pallo on sivurajasta/päätyrajasta ulkona, kun:

8.2.1. pallo vierii ulos sivu- tai päätyrajasta

8.2.2. pallonkantaja koskettaa sivu- tai päätyrajaa tai ylittää sen

8.3. sivurajan/päätyrajan ylityksen seuraamus on vapaasyöttö sille joukkueelle joka ei pelannut palloa yli rajoista

8.3.1. kun pallo pelataan yli rajoista käsin tai juosten, seuraa vapaasyöttö ylityspaikan kohdalta, viisi metriä kentän keskusta päin

8.3.2. jos pallo menee potkun seurauksena viimeisellä yrityksellä yli sivurajasta tai päätyrajasta, seuraamus määräytyy kuten aloituspotkun mennessä ulos kentältä. Katso variaatiot sääntökirjan kohdista 3.1.1. – 3.1.7.





## **9. ETEENPÄINSYÖTTÖ (forward pass) JA ETEENPÄINPUDOTUS (knock on) - VIRHE**

9.1. eteenpäinsyötöllä tarkoitetaan tilannetta, jossa hyökkäävä pelaaja syöttää pallon hänen etupuolelleen olevalle pelaajalle

9.1.1. eteenpäinsyötön tapahtuessa seuraa pallonhallinnan menetys ja vastustajan vapaasyöttö virheen tapahtumapaikasta

9.2. eteenpäinpudotuksella tarkoitetaan tilannetta, jossa pallollinen pelaaja pudottaa pallon käsistään eteenpäin kentän suunnassa

9.2.1. eteenpäinpudotuksen tapahtuessa seuraa pallonhallinnan menetys ja vastustajan vapaasyöttö virheen tapahtumapaikasta

## **10. KONTAKTI PELI – RIKE**

10.1. kaikki tahallinen sekä tahaton fyysinen kontaktipeli on kiellettyä

10.1.1. hyökkääjä ei saa juosta puolustajaa päin

10.1.2. hyökkääjä ei saa kädellään estää puolustajaa ryöstämästä lippua

10.1.3. puolustaja ei saa estää hyökkääjää etenemästä fyysisesti

10.2. hyökkääjän kontaktipeli → seuraamus: vapaasyöttö puolustaneelle joukkueelle viisi metriä rikkeen paikasta eteenpäin

10.3. puolustajan kontaktipeli (estäminen) → seuraamus: vapaasyöttö viisi metriä rikkeen paikasta eteenpäin ja uudet kuusi lippua

10.3.1. rikkeen tapahtuessa maalintekotilanteessa tuomitaan rangaistusmaali hyökkäävälle joukkueelle



## 11. MUUT RIKKEET

11.1. pelaaja osallistuu pelin kulkuun ilman että hänen vyöllään on kaksi lippua

11.1.1. kantaa palloa ilman lippua → seuraamus: pallonhallinnan menetys ja vapaasyöttö viisi metriä rikkeen paikasta eteenpäin

11.1.2. palloton hyökkääjäpelaaja juoksee ilman lippua → hae lippusi ja palaa peliin!

11.1.3. liputon puolustajapelaaja ottaa lipun pallolliselta pelaajalta → seuraamus: vapaasyöttö viisi metriä rikkeen paikasta eteenpäin ja uudet kuusi lippua

11.2. puolustava pelaaja repii palloa pallolliselta pelaajalta → seuraamus: vapaasyöttö viisi metriä rikkeen paikasta eteenpäin ja uudet kuusi lippua

11.3. puolustava pelaaja estää syötön lyömällä pallon maahan → seuraamus: vapaasyöttö viisi metriä rikkeen paikasta eteenpäin ja uudet kuusi lippua

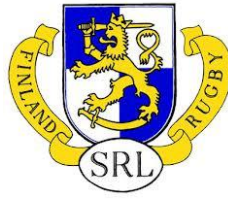
11.3.1. jos pallo lyödään maahan maalintekotilanteessa, tuomitaan rangaistusmaali

11.3.2. tahallista pallon lyömisestä voi seurata keltainen kortti

11.4. puolustava pelaaja estää (blokkaa) pallotonta hyökkääjää liikkumasta vapaasti kentällä → seuraamus: vapaasyöttö viisi metriä eteenpäin siitä paikasta jossa palloa kannettiin rikkeenteon hetkellä ja uudet kuusi lippua

11.5. palloton hyökkääjäpelaaja estää (blokkaa) puolustajaa tavoittelemasta pallollisen pelaajan lippua → seuraamus: pallonhallinnan menetys ja vapaasyöttö rikkeen paikasta viisi metriä eteenpäin

11.6. pelaaja on asettanut tahallisesti liput vyölleen siten, että ne eivät ole vapaasti sivulla lonkkaa vasten vaan esimerkiksi tungettu vaatteiden sisään tai kierretty vyön ympäri → seuraamus: vapaasyöttö vastustajalle rikkeen paikasta viisi metriä eteenpäin



## 12. KELTAINEN JA PUNAINEN KORTTI

12.1. keltaisesta kortista seuraa viiden minuutin jäähy

12.2. keltainen kortti tuomitaan seuraavissa tilanteissa

12.2.1. jatkuvat rikkeet samalta pelaajalta tai samalta joukkueelta. Tuomarin tulee varoittaa tästä ennen kortin tuomitsemista.

12.2.2. tahallinen ja/tai jatkuva fyysinen kontakti pelitilanteessa

12.2.3. tuomarin arvosteleminen, vastustajien, tuomarin, toimitsijoiden tai omien pelaajien herjaaminen kentällä sekä muu epäurheilijamainen käytös

12.3. punaisesta kortista seuraa kentältä poistaminen ja turnauksissa koko turnauksesta sulkeminen

12.4. punainen kortti tuomitaan seuraavissa tilanteissa

12.4.1. pelaaja saa toisen keltaisen kortin

12.4.2. pelaaja lyö tai yrittää lyödä toista pelaajaa, tuomaria tai toimitsijaa

12.4.3. pelaaja potkaisee tai yrittää potkaista toista pelaajaa, tuomaria tai toimitsijaa

12.4.4. pelaaja puskee tai yrittää puskea päällään toista pelaajaa, tuomaria tai toimitsijaa

12.4.5. muu törkeä fyysinen kontakti tai sen yritys

12.4.6. kohdan 12.2.3. toteutuminen törkeästi

12.5. tuomari voi tuomita kumman tahansa kortin oman harkintansa mukaan myös muissa pelin sääntöjä ja/tai henkeä räikeästi rikkovissa tilanteissa

12.6. tuomari voi poistaa toimitsijan tai valmentajan ottelun tapahtumapaikalta ko. henkilön syyllistyessä pelin sääntöjen tai hengen vastaiseen toimintaan

12.6.1. jos tuomari poistaa valmentajan, tuomitaan hänen valmentamansa joukkue pelaamaan pelin loppuun yhden pelaajan vajaalla



## 13. SYÖKSYMINEEN JA HYPPÄÄMINEN

13.1. puolustava pelaaja saa ryöstää lipun syöksymällä, jos tilanteessa ei synny kontaktia

13.2. pallollinen pelaaja saa tehdä maalin syöksymällä maalialueelle

13.3. vapaan maassa pyörivän pallon päälle ei saa syöksyä → seuraamus: vastustajan vapaasyöttö paikasta jossa virhe tapahtui

13.4. pallonkantaja ei saa hypätä kuljettaessaan palloa → seuraamus: pallonhallinnan menetys ja vastustajan vapaasyöttö paikasta jossa virhe tapahtui

13.5. hyppääminen ilmassa olevaan palloon potkun kiinniottotilanteessa sekä syötönkatkossa on sallittua

13.6. tuomarin tulee kieltää syöksyminen, jos se ei ole olosuhteet huomioon ottaen turvallista

12.6.1. joukkueen edustaja (valmentaja tai kapteeni) saa ehdottaa syöksymisen kieltämistä tuomarille ennen ottelua sekä sen aikana turvallisuusseikkoihin vedoten

## 14. ETU

14.1. tuomari voi peluuttaa etua harkintansa mukaan rikkeiden ja virheiden tapahtuessa

14.1.1. säännön tarkoituksena on edistää pelin kulkua ja välttää turhia pelikatkoja sekä estää rikkeiden tekeminen pelitaktisessa mielessä

14.1.2. tuomarin tulee ilmoittaa edun alkaminen ja päättyminen suullisesti sekä nostamalla käsi pystyyn ja pitämällä sitä pystyssä kunnes etu on ohi

14.2. jos etua saava joukkue tekee virheen/rikkeen edun aikana, ensimmäinen virhe/riike on voimassa ja peliä jatketaan sen tapahtuman seuraamuksen mukaan

14.2. jos jo rikkonut, edun aiheuttanut joukkue tekee uuden rikkeen, seuraamus tulee uuden rikkeen mukaan ja aloitus sen mukaisesta paikasta