Pöytäjääkiekko-opas

© Timo Toivonen, 2003

Pöytäjääkiekko-opas on Suomen pöytäjääkiekkoliitto ry:n julkaisu. Sen on tuottanut Timo Toivonen. Tekstit pohjautuvat Ismo Aulaskarin dokumenttiin *Lyhyt johdatus pöytäjääkiekkoiluun*. Kuvat on ottanut Timo Toivonen.

Mitä on pöytäjääkiekko?

Pöytäjääkiekko on hauska harrastus, vakava urheilulaji ja perinteinen joululahja.

Pöytäjääkiekko on kansainvälinen laji.

Moni suomalainen on löytänyt pukinkontista pöytäjääkiekkopelin ja jäänyt lajiin koukkuun saman tien. Innostus usein loppuu, kun kaveriporukan voimasuhteet on selvitetty.

Tämä opas pyrkii antamaan vinkkejä matkallesi kaveriporukan peleistä kohti Suomen mestaruuskisoja ja kansainvälisiä pelejä. Siis mitä?

Luit aivan oikein. Pöytäjääkiekko on kansainvälinen laji. Suomalaisille tuttu Stiga Playoff -malli (Suomi–Ruotsi-joukueet) on hyväksytty viralliseksi MM-kisapeliksi. Yli neljä miljoonaa myytyä kappaletta ympäri maailman kertoo lajin vankasta suosiosta.

Peli itsessään on hienomotorinen taitolaji, jossa pääsee korjaamaan Leijonien MM-kevään 2003 tappion, kunhan antaa vastustajalle ruotsalaiset. Ensisilmäykseltä sohimiselta vaikuttava peli hahmottuu nopeasti taktiseksi lajiksi, jossa mitataan kaverin nopeus, hermot, hyökkäyskuvioiden tehokkuus ja puolustuksen pitävyys.

Suomessa lajia pelataan kymmenissä tuhansissa kodeissa vuosittain. Kansallisella huipulla taistelee aktiivisesti noin 150 pelaajaa. Suomen mestaruudesta pääsee pelaamaan kuka tahansa, mutta taso on kova. Kirkkaimpaan mitaliin on mahdollisuus vain kouralisella kovimpia pelaajia. Kansallisen rankingsarjan turnauksia pelataan seitsemän kertaa kaudessa.

MM-kisoissa vauhti vain kasvaa ja kuviot kehittyvät. Sveitsissä kesällä 2003 pelatussa turnauksessa kilpaili edustajia 19 maasta. Avoimessa sarjassa voiton nappasi perinteiseen tapaan pöytäjääkiekon kotimaa Ruotsi. Suomi sai puolestaan naisten sarjasta upean kolmoisvoiton ja joukkuekisasta pronssimitalin.

Harva meistä pääsee koskaan pelaamaan MM-tasolla. Hauskempaa on aloittaa pöytäjääkiekkoilu paikallisliigatasolla. Helsingissä, Oulussa ja Raisiossa toiminta on aktiivisinta, mutta myös muista suurista kaupungeista löytyy (veteraani)pelaajia, jotka ovat valmiita neuvomaan lajin parissa. Ja voihan kaveriporukan pelitkin tehdä avoimeksi tapahtumaksi ja tutustua uusiin pelaajiin...

Toivottavasti tutustuminen tähän oppaaseen antaa sinulle hyviä vinkkejä pöytäjääkiekkourallasi. Mitkään sanat eivät kuitenkaan voi korvata pelikokemusta, joten laita tämä lehti sivuun ja käy samantien pelaamassa ottelu tai pari. Käännä vasta sitten sivua. Muista, että pöytäjääkiekossa tärkeintä on pelaaminen ja hauskanpito – toisinaan myös voitto.

Miten pääsen mukaan peleihin?

Kun kaverit kyllästyttävät on aika saada uusia vastustajia. Mutta mistä heitä löytää?

Kansalliset rankingkisat on paras paikka löytää kovia vastuksia. Lähtö satojen kilometrien päähän turnaukseen voi olla kuitenkin liian kova kynnys. Usein vastustajien tasokin pelottaa. Rankingkisaan tuloa ei pidä kuitenkaan vältellä. Seuraavalla sivulla aiheesta enemmän.

Vastustajia löytää myös paikallisliigoista, joissa taso on hieman matalampi kuin liiton kisoissa. Esimerkiksi Helsingissä pyörii viikoittainen Stadin liiga, jossa käy sekä aloittelijoita, että Suomen kovimpia nimiä.

Turnaustietoja, liigoja, vastustajia ja seuroja löytää liiton kotisivuilta (www.poytajaakiekko.net).

Kohdan kilpailut alavalikosta seuraavat turnaukset löydät tietoa seuraavista rankingtason turnauksista, ja alavalikosta paikallisliigat voit etsiä liigaa lähiseudultasi. Vaikka paikkakunnallasi ei toimisikaan liigaa, kannattaa myös etsiä paikallisia pelaajia alavalikosta seurat.

Aina voit myös kerätä peliporukan ja perustaa oman pöytäjääkiekkoseurasi! Peliseuraa voi hakea myös avoimeen keskusteluun tarkoitetulla Pelaajafoorumi-palstalla.

Pöytäjääkiekkopiirit saattavat vaikuttaa alkuun sisäänpäin kääntyneiltä, mutta älä pelästy. Kyseessä on harha. Kun käyt parissa kisassa opitaan sinut tuntemaan ja varmasti juttu alkaa kulkemaan. Kannattaa toki avata suunsa itsekin, eikä jäädä odottamaan, että sinut huomataan.

Ymmärtääksesi muita pelaajia paremmin lue lisää pöytäjääkiekosta. Liiton kotisivut on erinomainen tietolähde. Sieltä löydät turnausten tulokset, virallisen Suomen rankingin, pelin säännöt ja ajankohtaista keskustelua.

Lajista tiedotetaan myös paperilla SPJASS!-lehdessä. Tätä lehteä julkaistaan epäsäännöllisesti rankingkisoissa. Osa SPJASS!-lehden ja sen edeltäjän Pöytälätkä-lehden numeroista löytyy myös verkosta.

Muista tutustua muihin pelaajiin turnauksissa. Voit saada matkaseuraa ja kyytejä turnauksiin, ja neuvoja sekä vinkkejä omaa peliäsi ja turnausten järjestämistä koskien.

Helsinki

Stadin liiga
www.poytajaakiekko.net/stadinliiga/

Akateeminen pöytälätkäyhdistys ry
(vain opiskelijoille)
Timo Toivonen, 040 507 1591
www.helsinki.fi/jarj/poly/

Turku

Deus ex Machina
Kristian Iso-Tryykäri, 040 749 8274

Oulu

Oulun pöytäjääkiekkoilijat ry
Markus Niiranen (markusni@ee.oulu.fi)
www.poytajaakiekko.net/oulunliiga/

Raisio

Raision pöytäjääkiekko
Mika Lindqvist, (02) 4398 6953
E-mail: rpjk@mbnet.fi

Täydellinen lista liiton kotisivuilla: www.poytajaakiekko.net

Tervetuloa rankingkisaan

Kun viisikymmentä miestä ottaa mittaa toisistaan... eli pöytäjääkiekon rankingkisa.

Rankingkisa on Suomen pöytäjääkiekkoliiton järjestämä kansallinen turnaus, johon saapuu yleensä noin viisikymmentä pelaajaa.

Turnaukseen saa osallistua kuka tahansa. Yleensä turnauksessa on mukana vähintään puolet maamme kymmenestä parhaasta pelaajasta.

Osallistuja pääsee pelaamaan turnauksessa menestyksestään riippuen 30–50 ottelua. Tuo tarkoittaa parhaiden osalta yli neljää tuntia puhdasta peliaikaa. Turnauspelaaminen ei ole siis ihan kevyttä hommaa, ja lopussa pitäisi vielä pystyä keskittymään finaalivastustajan kaatamiseen.

Pelaajat jaetaan turnauksessa noin 20 hengen lohkoihin, joissa kukin kohtaa toisensa kertaalleen. Parhaat pelaajat jatkavat finaalisarjaan ja muut taistelevat sijoituksista divisioonissa.

Tavallisessa rankingkisassa pelataan avoin sarja, naistensarja, ja juniorisarja. SM-kisoissa taistellaan lisäksi veteraani-, rookie-, ja nappulamestaruudesta.

Junioreiksi lasketaan Suomessa korkeintaan 16 vuotta ja nappuloiksi 12 vuotta kauden alkamisvuonna täyttävät henkilöt. Veteraaneiksi määritellään vähintään 40 vuotta kauden alkamisvuonna täyttävät ja rookieiksi vuoden sisällä ensimmäisen rankingturnauksensa käyneet.

Osallistuminen rankingkilpailuun maksaa ensikertalaiselta 5 euroa, muuten 10 euroa.

Liitto listaa pelaajat rankigiin, johon lasketaan kunkin pelaajan viisi parasta sijoitusta seitsemästä edellisestä turnauksesta. Kauden lopuksi selviää rankingmestari.

Kaikista pelatuista rankingturnauksista pidetään yllä maratontaulukkoa, josta löytyvät kärkisijoilta lajin kotimaiset legendat.

Nurmon rankingkisa keväällä 2003.

Mistä pelejä voi ostaa?

Parhaiten pelejä on saatavilla tavarataloista joulun alla.

Pöytäjääkiekkopelejä myyvät tavaratalot, sekä jotkut urheiluliikkeet. Myös lelukaupoista voi kysellä pelejä.

Kokemuksen perusteella Stockmann ja Anttila pitävät Stiga Playoffia valikoimassaan.

Monet liikkeet myyvät myös varaosia, mutta ne ovat usein todella kalliita. Kannattaa harkita uuden pelin ostamista, kun ensimmäinen hajoaa. Vanhan voi jättää sitten varaosiksi.

Kansainvälinen toiminta

Euroliiga ja MM-kisat ovat pöytäjääkiekon kovimmat kilpailut.

Kansainvälisyys on kasvanut pöytäjääkiekkoilussa harppauksin 2000-luvulla. Uusia maita on noussut kiekkokartalle ja Venäjä on saanut ensimmäisen maailmanmestarinsa.

Laji on kotoisin Ruotsista, jossa järjestetään yhä vuoden kovin turnaus, Ruotsin mestaruuskisat. Parhaimmillaan turnauksessa käy yli 200 pelaajaa. Useita suomalaisia käy turnauksessa vuosittain. Parhaiten Ruotsissa on menestynyt **Kristian Iso-Tryykäri**, joka oli toinen vuonna 2002.

Joka toinen vuosi mennään astetta kovemmaksi. Parittomina vuosina mitellään lajin MM-kisat. Ensimmäisen kerran mestaruudesta pelattiin jo 1989, jolloin Suomessa ei ollut edes kansallista kilpailutoimintaa. Todettakoon, että avoimen sarjan ja joukkuekisan mestaruus on aina mennyt Ruotsiin. Suomalaiset ovat pärjänneet hyvin naisten ja juniorien sarjassa. Huikein suoritus tuli vuonna 2003, kun naiset nappasivat kolmoisvoiton.

Vuoden 2005 MM-kisat pelataan Latviassa ja Suomi lähettää turnaukseen 15 pelaajaa.

Syskyllä 2003 alkoi uusi luku kansainvälisessä toiminnassa, kun kuusi maata aloitti yhteisen Euroliigan. Joka maa järjestää turnauksen, joista muodostuu sarja. Kilpailupaikkoina toimivat Helsinki, Oslo, Riika, Jönköping, Moskova ja Praha.

Euroliigan toiminnasta saa parhaiten lisätietoja Internetistä osoitteesta www.eurotablehockey.org

Pöytäjääkiekkoilun MM-kilpailut pelattiin Sveitsissä kesäkuussa 2003. Suomi saavutti joukkuekilpailussa pronssia.

Seppo Kosonen

Kristian Iso-Tryykäri

Janne Kokko

Lajin kotimaiset legendat

1990-luvun alusta alken Suomi on nähnyt monia taitureita. Seuraavassa heistä tärkeimmät.

Seppo Kosonen ansaitsee kunnian tulla mainituksi ensimmäisenä. Hän on pelannut jokaisessa Suomessa järjestetyss rankingturnauksessa, mikä tarkoittaa yli 70 turnauksen katkeamatonta putkea. Kyseessä on ennätys, jota todennäköisesti ei tulla rikkomaan.

Kosonen voitti ensimäisen turnauksensa jo vuonna 1994. Lisäksi hän on moninkertainen veteraanien Suomen mestari tappavan oikean laiturin ja sentterin yhdistelmänsä ansiosta.

Vuosien varrella miehestä on muodostunut legenda ja hänet on valittu myös helsinkiläisen City-lehden toimesta kaupungin parhaaksi pöytäjääkiekkoilijaksi.

Legendoja riittää myös Sepon tarinakirstussa. 90-luvun puolessa välissä hän oli Winnipegissä käymässä ja haastoi silloisen **Teemu Selänteen** NHL-seuran pelaajat pöytäjääkiekko-otteluihin. Kosonen onkin yksi kaikkien aikojen tehokkaimpia maalintekijöitä NHL-veskarin selän taakse. **Bob Essensa** hermostui, kun kolmeen minuuttiin meni kahdeksan kiekkoa selän taakse. Sepon onneksi **Tie Domi** ei vetänyt turpaan.

Kristian Iso-Tryykäristä tuli syksyllä 2003 ensimmäinen ei-ruotsalainen pelaaja, joka on onnistunut kaatamaan ruotsalaisen pelaajan kansainvälisen turnauksen finaalissa. Kaksinkertainen Suomen mestari kaatoi Euroliigan Helsinki Openissa hallitsevan maailmanmestari **Daniel Wallénin** seitsemännen ja ratkaisevan finaaliottelun jatkoajalla.

Turkulainen pelasi Sveitsin MM-kisoissa 2003 parhaana suomalaisena avoimen sarjan viidenneksi.

Kristianin valttikortti on erinomaisesti hallussa oleva tekniikka, joka on tuhanisen tuntien harjoittelun tulosta.

Janne Kokko on parhaiten MM-kisoissa menestynyt suomalainen. Vuoden 1997 kotikisoissa hän voitti avoimen sarjan pronssimitalin.

Kokko on parhaiten tunnettu suomalaispelaaja ulkomailla. Tästä kertoo jotain legenda, jonka mukaan latvialaispelaaja osti Kokon pelijakkaran 50 eurolla ja myi sen eteenpäin venäläiselle satasella.

Kolminkertainen Suomen mestari osaa tehdä laudalla mitä haluaa.

Ai niin. Voit olla tyytyväinen jos häviät jollekin heistä alle kolmella maalilla...

Hyökkäys ja puolustus

Keskialue sumppuun ja käsi pois maalivahdilta ovat avaimet ottelun voittoon.

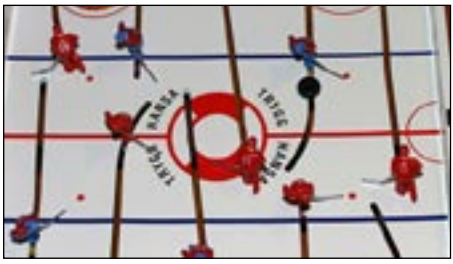
Jokainen pöytäjääkiekkoilija aloittaa uransa pitämällä vasemmalla kädellä tiukasti kiinni maalivahdista. Kyseisellä taktiikalla ei pelejä voiteta sillä pöytäjääkiekossa suuri osa maaleista tehdään suoraan syötöstä.

Ensimmäinen oppitunti on harjoitella tekemään maali syöttämällä oikealta laidalta sentterille, joka tuikkaa kiekon repun perälle. Kyseessä on *peruskikka*. Sen opittuasi voit harjoitella saman vasemmalta, eli *koneen*.

Mikään kikka ei kuitenkaan toimi yhdestä asennosta, joten opettele tekemään *peruskikka* pakin ylä- ja alapuolelta, sekä maalin etu- ja takanurkkaan. Mitä useampi vaihtoehto hyökkäyksarsenaalissasi on sitä vaikeampi vastustajan on puolustaa.

Hyökkäyksessä maalin voi tehdä käytännössä syöttämällä miltä tahansa pelaajalta toiselle. Vasemman pakin syöttö sentterille on palkitseva, mutta katkolle altis *prototyyppi*.

Kikoista vihatuimmat tai rakastetuimmat ovat sentterikikat. Pelaamalla kiekon sentterille olet ns. yksin läpi tilanteessa. Tässä vaiheessa mitataan todellinen sorminäppäryys. Voit sijoittaa kiekon sentterin uralle, potkaista kiekkoa oikealla jalalla hieman vasemmalle ja lyödä lavalla ohi hölmistyneen maalivahdin. Kyseessä on *pikku saapas*. Ymmärsitkö? Liiton kikkakoulu netissä auttaa. Paras paikka oppia kikkojen perusteet on venäläinen www.boardhockey.ru/en -sivusto.



Venäläisillä on keskialue sumpussa.

Puolustus on tärkein osa peliäsi. Mitä kovempi puolustuksesi on sitä korkeammalla nimesi tulee näkymään tuloslistoissa.

Pöytäjääkiekossa puolustus jakautuu kahteen tyyliin, *boksiin* ja *flipperiin*.

Boksatessa veskari on maalin keskellä ja puolustajat vahtivat etunurkkia. Taktiikan teho perustuu vastustajan epätarkkuuteen. Koska maalivahdin laidoille jää vähän tilaa on turvallista antaa vastustajan syöttää sentterilleen. Hyvät sentterikikat ovat boksin surma, joten on hyvä osata toinenkin puolustus.

Flipperissä veskari pitää nurkat ja pakit yrittävät estää syötöt maalivahdille. Puolustuksen teho pohjautuu nopeaan pakkiin, joka estää laiturin syötöt sentterille. Veskarin on kuitenkin oltava hereillä torjuakseen pakin möhläilyt, sillä *flipperissä* takanurkka on hyökkääjälle houkuttelevasti täysin auki.

Kumpikaan tapa ei kestä ikuisesti, joten on hyvä pysäyttää kiekko ennen omaa puolustusaluettaan. Hyvällä pelaajalla on pelilaudan keskialue sumputettu samantien, kun hän menettää kiekon itse hyökkäyspäässä. Keskialkueen sululla vältät monta päästettyä *räkämaalia*, jossa kaveri roiskaisee kiekon puolustuksestaan vahingossa maaliisi.

Sinitarraa jalkoihin

Kangaspussi maaliin

Pleksit vahvikkeeksi

Käytännön vinkkejä

Pöytäjääkiekkopeli on hajoava luonnonvara. Onneksi siitä voi ottaa varaosat talteen.

Jääkiekkopeli liikkuu pöydällä helposti. Peli kannattaa kiinnittää jaloistaan pöytään sinitarralla. Myös pelaajat pysyvät paremmin tapeissaan jos laitat pienen sinitarrapalan tappiin.

Ajanottoon käytetään tyypillisesti viiden minuutin ääninauhaa. Liiton version voit hakea Internetistä. Munakello on toinen hyvä vaihtoehto ajanottoon.

Rattaisiin kannattaa suihkuttaa hieman silikoni-spraytä. Myös kiskot, joilla pelaajat kulkevat, voi käsitellä parilla tippalla silikonia. Tällöin luistoa riittää ja peli kuluu hitaammin. Jäätä tai kiekkoja ei pidä käsitellä.

Peliä ei kannata heittää roskiin pienten rikkoutumisten takia. Käytetystä pelistä saa monesti hyviä varaosia, koska pelaajia ja tankoja voi vaihtaa. Varaosia saa myös eräistä pelejä myyvistä kaupoista, samoin kuin kiekkoja.

Rikkinäisiä pelaajia voi liimata kasaan, ja katkeneen maalivahdin mailan korvata esimerkiksi ruuvilla. Aktiivinen askartelija vahvistaa katkenneen jalan upottamalla ohuen naulan jalan sisään.

Käyriä tankoja voi suoristaa, ja rikkinäisen rataslaatikon vaihtaa toiseen, esimerkiksi maalivahti-tikun rataskoneisto käy myös keskushyökkääjälle.

Pelin muovisia päätyjä voi vahvistaa liimaamalla niihin noin 5x5 cm pleksinpaloja, joihin porattujen reikien kautta tangot kulkevat.

SPJKL:n turnauksissa käytetyistä peleistä leikataan irti muoviset maalikupit, ja korvataan ne kangaspusseilla. Tällöin kiekko ei kimpoa niin herkästi ulos maalista.

Maalien valkoiset sisäverkot voi heittää samantien roskiin, kun ottaa uuden pelin esiin paketistaan. Valkoisten sisäverkkojen kanssa pelatessa iskee epäluottamus omaan hyökkäykseensä, kun ylänurkkaan ei saa vedettyä kiekkoa.

Omaa turnausta järjestäessä on kätevää hallita turnauskaaviot ja tulokset tietokoneella. Hannu Pajusen java-pohjainen tulospalveluohjelma on vapaassa levityksessä. Ohjelman löytää liiton kotisivuilta.

Mikko Kääriäinen (oik.) ratkaisi Suomelle joukkuepronssin MM-kisoissa 2003.

Suomen pöytäjääkiekkoliitto

Liitto järjestää suurimmat ja kovatasoisimmat kisat sekä valitsee MM-edustajat.

Vuonna 1992 perustettu Suomen pöytäjääkiekkoliitto (SPJKL) järjestää lajin kansallisia turnauksia ja lähettää kansallisen rankingin perusteella maajoukkueen MM- ja PM- kisoihin.

Toki yhdistys ja pitää yhteyttä tiedotusvälineisiin, sponsoreihin ja muitten maitten lajijärjestöihin.

Rankingkisojen ohella näkyvin osa liiton toimintaa on www-sivujen ylläpitäminen Internetissä. Liiton kotisivut on paras paikka hankkia pöytäjääkiekkotietoutta Suomen kielellä (tämän lehden lisäksi – tietysti). Osoite on: www.poytajaakiekko.net

Vuodessa SPJKL järjestää seitsemän kansallista rankingturnausta ympäri Suomea, mukaanlukien pöytäjääkiekon Suomen mestaruuskilpailut. Kiekkokausi alkaa isoveljensä mukaisesti syksyllä ja kestää kesän alkuun asti.

Keväällä liitto järjestää joukkueiden SM-kisat 4–5 hengen joukkueille ja Suomen Cupin.

Kauden aikana on myös muita pienempiä turnauksia ja lajiesittelyjä.

SPJKL auttaa myös pöytäjääkiekkotapahtumiin, -tempauksiin, ja -esittelyihin liittyvissä asioissa. Liiton aktiivit ovat mm. pelanneet YLE TV2:n MM-kisalähetyksessä.

Liiton toimintaa pyörittää hallitus, joka valitaan vuosittain SM-kisojen yhteydessä.

Viralliset pelisäännöt lyhyesti

Enemmän maaleja tehnyt voittaa. Siitä lähdetään.

1 Virallinen kilpailumalli on Stiga Play Off -pöytäjääkiekkopeli, josta maalikupit on korvattu kangaspusseilla.

2 Koska kentällä olevat pelaajat liukuvat kiinnikettä pitkin ylös pelin aikana, on sallittua painaa niitä alaspäin silloin, kun omalla pelaajalla on kiekko hallussaan. Maalivahtia ei saa käyttää kenttäpelaajana eikä päinvastoin.

3 Itsemaalattujen pelaajien käyttö turnauksessa on sallittua, jos vastustaja antaa siihen luvan. Pelaajia ei saa käsitellä muuten kuin maalaamalla.

4 Virallisen ottelun kokonaispeliaika on 5 minuuttia. Kello käy, vaikka kiekko olisi ulkona kentältä.

5 Kaikki aloitukset tapahtuvat kentän keskipisteestä, kun vastustaja on valmis pelaamaan.

Ottelun alkaessa kiekko on kentän keskipisteessä. Peli alkaa aloitusmerkistä. Muissa aloituksissa kilpailija, joka päästi maalin tai ei ampunut kiekkoa ulos kaukalosta, pudottaa kiekon keskiympyrään pari senttiä keskushyökkäjien yläpuolelta.

Jatkoajan kaikki aloitukset tekee puolueeton henkilö.

Jos ottelussa on tuomari, tekee hän kaikki aloitukset.

6 Maali hyväksytään vain, jos kiekko jää maalin sisälle. Maalin saa tehdä vasta kolmen (3) sekunnin kuluttua aloituksen jälkeen. Kiekon pitää käydä poissa keskushyökkääjän ulottuvilta, jotta maali hyväksytään.

Loppusummerin aikana syntynyt maali hylätään. Jos pelaaja tai maalivahti menee rikki maalin yhteydessä, maali hyväksytään.

7 Jos kiekko pysähtyy maalinjalle, on kilpailijalla oikeus poimia kiekko ylös ja suorittaa aloitus.

8 On kiellettyä vetää/työntää vipuja niin lujaa, että kenttä liikkuu tai peli siirtyy paikaltaan. Tällaisilla tavoilla saatu maali hylätään.

9 Pelaaja saa pitää kiekkoa korkeintaan 5 sekuntia kerrallaan. Ajanpeluuksi katsotaan myös toistuva edestakainen syöttäminen kahden pelaajan välillä. Jatkuva tahallinen kiekon pois laukaisu pelikentältä on kielletty.

10 Maalin saa tehdä jaloilla laukauksella liikkuvasta kiekosta tai oikealla jalalla myös pysähtyneestä kiekosta pelaajavipua kiertämällä.

11 Jos kilpailijat eivät pysty sopimaan pelin aikana jostain, toinen kilpailijoista voi sanoa “sääntöriita” tms. vastustajalle. Tapaus otetaan puheeksi ottelun jälkeen, jos on tarvetta.

12 Ottelu keskeytetään myöhempää jatkamista varten, jos toinen kilpailijoista loukkaantuu tai jos peli hajoaa. Jatkettaessa ottelua keskeytyksen jälkeen pitävät pelaajat tekemänsä maalit.

13 Maalia ei saa tehdä suoraan kummallakaan puolustajalla tai maalivahdilla, jos kiekko painetaan maalikehikkoa tai -vahtia vasten ja ammutaan siitä maaliin.

SUOMI