

LUKU 10 – KILPAILU

I – PELI

10.1 - PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ (sis. Kansallinen poikkeus SMSL 3.1)

10.1.1 – Joukkueessa voi olla maksimissaan kahdeksan (8) pelaajaa. Yhtä aikaa kentällä saa olla vain viisi (5) pelaajaa, muut kentän ulkopuolelle jäävät pelaajat luetaan vaihtopelaajiksi. Jokainen peli aloitetaan viidellä (5) pelaajalla, perät kiinni omassa maalilinjassa. Jos joukkue on menettänyt pelaajia niin että jäljellä on kaksi (2) pelaajaa on tuomarin lopetettava peli. Kilpailu komitea päättää miten asian suhteen edetään.

10.1.2 – Lista pelaajien nimistä ja numeroista tulee antaa oikealle toimitsijalle sovittuun aikaan mennessä jonka Kilpailukomitea on määritellyt.

10.2 – PELIAIKA

10.2.1 – Peliajan tulisi olla kaksi (2) kertaa kymmenen (10) minuutin mittaista erää, ellei tarvita jatkoaika ratkaisemaan tasatilanne. Minimi peliaika on kaksi (2) kertaa seitsemän (7) minuuttia.

10.2.2 – Erätauon tulisi olla kestoltaan kolme (3) minuuttia. Minimi erätauko saa olla yhden (1) minuutin.

10.2.3 – Joukkueiden tulee vaihtaa puolia ensimmäisen erän jälkeen.

10.2.4 – Tuomari voi viheltää aikalisän kesken pelin. Ajanottaja pysäyttää pelikellon tuomarin aikalisä merkistä, ja käynnistää ajanoton uudestaan vihellyksestä.

10.3 – KENTÄN PUOLTEN VALINTA

Pelipöytäkirjaan ensimmäisenä kirjattu joukkue aloittaa vasemmalta kentän puoliskolta katsottuna toimitsijapöydästä ellei toinen kapteeneista tai päätuomari ehdota kolikon heittoa määrittämään aloitus puolen.

10.4 – PELIN ALOITUS

10.4.1 – Jokaisen erän alussa viisi (5) pelaajaa asettuvat riviin omalle maalilinjalleen. Paikoillaan, jokin osa kajakkia koskettaen maalilinjaan. Jos joukkue viivyttelee tahallisesti tullaan viheltämään aloitus virhe.

Tuomarimerkit 1, 15 ja 17 pätevät.

10.4.2 – Jos joukkueella on alle viisi (5) pelaajaa valmiina aloittamaan peli, viisi (5) minuuttia myöhässä aikataulusta jolloin peli olisi tullut aloittaa, tullaan peli julistamaan hävityksi.

Tuomarimerkki 2 pätee.

10.4.3 – Tuomari viheltää pilliin ja heittää tai vapauttaa pallon keskelle kenttää.

10.4.4 – Jos pallon päästetään heitetään niin että toinen joukkue saa siitä selkeää etua, viheltää tuomari pelin poikki ja aloitus otetaan uusiksi.

10.4.5 – Fyysinen avustus toiselta pelaajalta ei ole sallittua kun pelaaja tavoittelee pallolle.

Rikkeestä seuraa epäsuora vapaahetko.

Tuomarimerkit 1 ja 14 pätevät.

10.4.6 – Vain yksi (1) pelaaja per joukkue voi yrittää saada aloitus pallon itselleen. Kukaan muu pelaaja ei saa olla kolmea (3) metriä lähempänä palloa tavoittelevan pelaajan vartalosta kunnes toinen joukkueista on selkeästi saanut pallon hallinnan.

Rikkeestä seuraa suora vapaahetko.

Tuomarimerkit 1 ja 15 pätevät.

10.5 – PALLO ULKONA KENTÄLTÄ

10.5.1 – SIVURAJA JA KENTÄN YLÄPUOLELLA ESTEeseen OSUMINEN

10.5.1.a – Kun jokin kohta pallosta koskee yläpuoliseen esteeseen tai kiinteään sivurajaan tai leikkaa kuvitellun sivurajan ilmassa, se joukkue joka ei viimeksi koskenut palloon saa sivurajaheiton.

10.5.1.b – Mikäli kiinteä sivuraja liikkuu ottelun aikana normaalin pelin seurauksena raja siirtyy sen mukana.

10.5.1.c – Sivurajaheitto: pelaajan joka antaa heiton tulee asettua siihen kohtaa josta pallo lensi ulos, tai lähimpään kohtaan sivurajaa jossa pallo osui kentän yläpuolella johonkin.

10.5.2 – MAALIHEITTO

10.5.2.a – Maalilinja: Maali- tai kulmaheitto tuomitaan, kun jokin osa pallosta koskettaa tai ylittää maalikehikon suuntaisen tason pelikentän kulmien välissä, paitsi jos pallo osuu maalitolppaan ja kimpoaa siitä takaisin kentälle tai menee maaliin. Maalia tukeva rakenne ei kuulu maalikehikkoon.

10.5.2.b – Jos pallo lentää ulos joukkueen omalta maalilinjalta ja on osunut viimeksi hyökkävään joukkueeseen tuomitaan maaliheitto. Pelaaja joka antaa maaliheiton tulee olla paikoillaan ja koskettaa omaa maalilinjaa.

Tuomarimerkit 6 ja 14 pätevät.

10.5.3 – KULMAHEITTO

10.5.3.a – Jos pallo lentää joukkueen omasta maalilinjasta ulos ja on osunut viimeksi omaan pelaajaan tuomitaan kulmaheitto.

10.5.3.b – Tuomarimerkit 5 ja 14 pätevät.

10.5.3.c – Pelaajan joka antaa kulmaheiton tulee olla paikoillaan pelikentän kulmassa.

10.6 – AIKALISÄ

10.6.1 – Tuomarin tulee viheltää kolme kertaa pilliin pysäyttääkseen pelin aikalisälle, paitsi jos on tehty maali niin kuuluu viheltää yksi pitkä vihellys.

10.6.2 – Aikalisä pitää viheltää jos kaatunut pelaaja tai pelaajan varusteet häiritsevät peliä.

10.6.3 – Aikalisää pitäisi käyttää heti kun pelisääntöjä rikotaan vaarallisesti tai jos pelivälineet vaativat toimenpiteitä (esim rikkoutunut mela joka vaarantaa muut pelaajat).

10.6.4 – Aikalisää pitäisi käyttää jos ilmenee jokin loukkaantuminen, tai jos pelaaja on laittomasti kentällä kunhan tämä ei tuo etua toiselle joukkueelle.

10.6.5 – Aikalisää voidaan käyttää kun maali tehty, ja pitää käyttää jos rangaistus heitto on annettu. Aikalisää voi tuomari käyttää omalla harkinnallaan minkä tahansa tapahtuman sattuessa.

10.6.6 – Jos tuomari on pysäyttänyt pelin ja kyseessä ei ole tauko tai kummankaan joukkueen virhe (vaan tuomarin virhe, väärä maali, loukkaantuminen) peli käynnistetään epäsuoralla vapaahetulla sen joukkueen toimesta jolla pallo oli viimeksi. Tilanne jossa aikalisä annettiin kaatuneen pelaajan takia käynnistää vastustajan joukkue pelin epäsuoralla vapaahetulla.

10.6.7 – Jos tuomari ei pysty määrittelemään kummalla pallo oli hallussa vihellyksen aikana, tuomitsee tuomari aloitukseksi tuomaripallon.

Tuomarimerkki 8 pätee.

10.7 – LIVE STREAM JA AIKALISÄ

10.7.1 – Tapauksissa joissa on käytössä live stream mainonta, voi valmentaja tai kapteeni pyytää yhden (1) kerran aikalisän VAIN pelin aikana yhden (1) minuutin ajan kunhan ovat ulkona kuuden (6) metrin alueilta. Tämä tulee pyytää puoliaikojen ensimmäisten seitsemän (7) minuutin aikana. Kun aikalisä on pyydetty voi live stream esittää hyväksytyt mainokset joukkueen puhuessa. Pelaajien tulee olla suunnilleen samoissa asemissa kun peli taas jatkuu. Aloitus tehdään epäsuoralla vapaaheitolla – ei suoralla.

10.7.2 – Jos aikalisää ei ole pyydetty joukkueen toimesta ennen toisen erän seitsemää (7) minuuttia, viheltää tuomari tämän aikalisän.

10.7.3 – Jos kumpikaan joukkueista ei ole pyytänyt aikalisää ennen toista puoliaikaa ja ennen kuuden (6) minutin aikaa, viheltää tuomari kahden (2) minuutin aikalisän.

10.7.4 – Live stream mainoksia voi käyttää vain laatutarkastuksen ja kirjallisen suostumuksen jälkeen joka tulee selvittää ennen kisoja:

- World Games by ICF Secretary General
- World Championships by ICF Chair in consultation with ICF Secretary General'
- Continental Championships by Continental President in consultation with Continental Technical Delegate
- International competitions – national or club teams by Chief Officials

10.8 – MAALIN TEKO

10.8.1 – Joukkue tekee maalin kun koko pallo menee maali kehyksen sisäpuolelle vastustajan maalissa. Tuomari näyttää maalin tehneen pelaajan pelinumeron tulosten laskijalle. Tuomarimerkki 3 ja yksi (1) pitkä vihellys kertovat maalista. Aikalisää voi käyttää vasta maalin teon jälkeen.

10.8.2 – Jos maali yritetään estää maalin takaa vaihtopelaajan tai maalivahdin toimesta maali hyväksytään maaliksi.

10.9 – ALOITUS MAALIN JÄLKEEN

10.9.1 – Maalin tekemisen jälkeen joukkueen tulee palata mahdollisimman nopeasti omalle puolelleen. Mikä tahansa tahallinen viivyttely on rangaistavaa minimissään vihreällä kortilla, rikkovalle pelaajalle epäurheilijamaisesta käytöksestä viivyttää tahallisesti.

Tuomarimerkit 15, 17 ja 18 pätevät.

10.9.2 – Päätuomari voi viheltää pelin käyntiin jos hyökkäys on valmiina ja puolustavan joukkueen kolme (3) pelaajaa on päässyt omalle puolelleen. Yksikään puolustava pelaaja ei saa ottaa osuutta peliin ennen kuin he ovat takasin omalla puolellaan. Rikkeestä seuraa keltainen kortti rikkovalle pelaajalle. Tuomarimerkit 1, 15 ja 17 pätevät.

10.9.3 – Pelaaja joka aloittaa pelin tulee olla jossain kohtaa keskiviivaa. Hyökkäävä joukkue ei saa ylittää keskiviivaa ennen kuin tuomari viheltää pelin alkaneeksi. Pelaajan tulee olla paikoillaan ja näyttää olevansa valmiina pitämällä palloa ylhäällä. Päätuomari viheltää pelin alkaneeksi.

10.10 – MAALIN PUOLUSTUS

10.10.1 – Puolustava pelaaja joka on suoraan maalin alla tarkoituksenaan puolustaa maalia melallaan pidetään maalivahtina sillä hetkellä. Maalivahdin tulee olla kasvot kenttään päin, yrittäen pitää asemansa yhden (1) metrin sisällä maalin keskilinjasta. Jos maalin alla on kaksi (2) tai useampi pelaaja niin sitä joka on selkeiten maalin alla pidetään maalivahtina sillä hetkellä.

10.10.2 – Jos maalivahti ei yllä palloon ja vastustaja on horjuttanut osumasta maalivahtia kuuluu tätä pelaajaa rangaista laittomasta taklauksesta.

Tuomarimerkit 10 ja 15 pätevät.

10.10.3 – Jos hyökkääjä siirtää maalivahtia työntämällä puolustusta maalivahtia päin, eikä yhdelläkään pelaajalla ole palloa hallussa, hyökkääjää rangaistaan.

10.10.4 – Hyökkääjää ei rangaista mikäli puolustaja ei ole yrittänyt estää hyökkääjän työntö yritystä maalivahtia päin.

10.10.5 – Jos puolustaja työntää hyökkääjän maalivahdin päälle, ei hyökkääjää voida rangaista.

10.10.6 – Jos hyökkääjällä on mahdollisuus välttää kontakti maalivahdin kanssa kun häntä on tönäisty mutta ei tee mitään tulee hyökkääjää rankaista.

10.10.7 – Jos pallollisen, hyökkäävän pelaajan suunta ja vauhti ei itsessään riitä maalivahtiin osumiseen mutta puolustus tönäisee hänet maalivahdin päälle, hyökkääjää ei rangaista.

10.10.8 – Maalivahti joka tavoittelee palloa vedestä voidaan taklata kuten kuka tahansa muukin pelaaja. Jos maalivahti ei saa palloa, hänet määritellään maalivahdiksi vasta kun vastustaja on saanut heiton kohti maalia tai syöttänyt pallon eteenpäin. Kun hyökkääjä menettää pallon hän ei saa estää maalivahtia pitämästä maalivahdin paikkaansa.

10.10.9 – Kuuden (6) metrin sisäpuolella maalilta, hyökkääjä ei saa aktiivisesti estää puolustajaa ottamasta maalivahdin paikkaa. Puolustaja saa työntää hyökkääjän kajakista päästäkseen maalivahdiksi ilman rangaistusta, kunhan ei pelata vaarallisesti.

10.10.10 – Heti kun joukkue on saanut pallon hallinnan, heitä ei pidetä enää puolustajina ja näin ollen heillä ei voi olla pelaajaa määriteltynä maalivahdiksi.

10.11 – TUOMARIPALLO

10.11.1 – Tuomaripallo tuomitaan mikäli kahdella tai useammalla pelaajalla eri joukkueista on kädet tukevasti kiinni pallossa, siten että pelaajat jakavat pallon hallinnan viiden (5) sekunnin ajan.

10.11.2 – Mikäli kontakti on suoraan palloon, niin laitton kiinnipitäminen tapahtuu vain, jos toinen pelaajista ottaa vastustajasta tukea.

10.11.3 – Mikäli tuomarin tarvitsee keskeyttää ottelu (ei tauon aikana) ja kumpikaan joukkueista ei ole syyllistynyt virheeseen (esim. tuomarin virhe) ja tuomari ei pysty päättämään kummalla joukkueella pallo oli hallussa vihellyksen hetkellä. Tällöin tuomari aloittaa pelin tuomaripallolla.

10.11.4 – Tuomaripallo annetaan mahdollisimman läheltä tapahtumapaikkaa sivurajalta. Mikäli tapahtuma sattuu kuuden (6) metrin alueella, tuomaripallo annetaan tällöin kuuden (6) metrin rajalta.

Tuomarimerkki 8 ja aikalisä pätevät.

10.11.5 – Kaksi pelaajaa, yksi molemmista joukkueista, sijoittuvat sivurajalle keulat sivurajaa kohti, kumpikin oman maalilinjansa puolelle mahdollisimman lähelle tapahtumapaikkaa jättäen yhden metrin väliinsä. Heidän tulee laskea melansa veteen oman maalilinjansa puolelle sekä laittaa kätensä kajakin kannelle tai kiinni melaansa.

10.11.6 – Muiden pelaajien tulee olla vähintään kolmen (3) metrin päässä tuomaripalloon osallistuvista pelaajista.

10.11.7 – Tuomari heittää pallon pelaajien väliin ja puhaltaa pilliin pelin aloittamisen merkiksi. Pelaajien tulee tavoitella palloa käsillään heti, kun se osuu veteen. Pelaajat eivät saa pelata palloa ennen kuin se osuu veteen. Rikkeestä seuraa rangaistus.

Tuomarimerkit 11 ja 15 pätevät.

10.12 – ETU

10.12.1 – Tuomarit voivat antaa ottelun jatkua, mikäli kumpikaan tuomareista ei ole puhaltanut pilliin, kun joukkue jolla on pallo hallussa hyötyy siitä, vaikka vastustaja on rikkonut heitä. Tuomarin tulee huomioida tapahtunut rike näyttämällä tuomarimerkkiä 13 ja sanomalla ”Play on”.

Tuomarimerkit 13 ja 14 pätevät.

10.12.2 – Tuomari voi rangaista rikkonutta pelaajaa, josta edun antaminen johtui, seuraavalla pelikatkolla vihreällä, keltaisella tai punaisella kortilla.

10.12.3 – Etua pelattaessa seuraava syöttö tai heitto pitäisi pelata loppuun, ja jos rikotulla joukkueella ei ole selkeää etua, alkuperäinen rikkomus tulisi tuomita ja siihen liittyvät rangaistukset ja merkit näyttää. Tuomarin tulee näyttää mistä rangaistus tulee suorittaa.

10.13 – KAATUNUT PELAAJA

10.13.1 – Mikäli pelaaja kaatuu ja poistuu kajakistaan, hän ei voi enää ottaa osaa peliin ja hänen tulee poistua pelialueelta kaikkine varusteineen.

10.13.2 – Mikäli kaatunut pelaaja haluaa tulla takaisin peliin, hänen tulee toimia pelialueelle tuloa koskevien sääntöjen mukaan.

10.13.3 – Kukaan ei saa mennä pelialueelle auttamaan pelaajaa varusteidensa kanssa. Tuomarityöskentelyä ei saa estää pelaajaa autettaessa.

10.13.4 – Joukkuetta voidaan rangaista, jos se saa ulkopuolista apua ottelun aikana tai jos ulkopuoliset häiritsevät vastustajaa auttaakseen joukkuettaan. Tuomari päättää rangaistuksen ankaruudesta.

10.14 - PELIALUEELLE TULEMINEN JA VAIHTAMINEN

10.14.1 – Joukkueella saa olla korkeintaan säännöissä sallittu määrä pelaajia kentällä samaan aikaan.

10.14.2 – Vaihtopelaajien tulee odottaa vaihtoalueella.

10.14.3 – Vaihdot on sallittuja milloin tahansa pelin aikana, jopa aikalisän aikana. Vaihto voidaan tehdä mistä tahansa kohtaa omaa maalilinjaa kunhan vaihtoon tulevan pelaajan kaikki varusteet on ylittänyt maalilinjan. Vasta kun pelaaja on kokonaan maalilinjan yli saa vaihtopelaaja mennä kentälle. Pelaaja joka poistuu vaihtoalueelle ilman aikomusta vaihtaa saa tulla takaisin kentälle muualtakin kuin maalilinjalta.

10.14.4 – Kaatunutta pelaajaa, joka ei ole lähtenyt pelialueelta maalilinjansa kautta, ei voida vaihtaa ennen seuraavaa pelikatkoa. Kaatuneen pelaajan kaikkien varusteiden tulee olla pois pelialueelta, ennen kuin vaihto voidaan suorittaa.

10.14.5 – Jokainen pelaaja on oikeutettu poistumaan kentältä vaihtamaan minkä tahansa varusteen mihin tahansa aikaan pelistä, kunhan välineet ovat menneet varustetarkastuksen läpi. Varusteet tulee vaihtaa vaihtoalueella.

10.15 – ULKOPUOLINEN APU TAI HÄIRIÖ

Kaikki kommunikointi sähkölaittein pelaajille pelin aikana on kiellettyä. Toimitsijat saavat kommunikoida laittein.

10.16 – OTTELUN PÄÄTTYMINEN

10.16.1 – Ajanottajan tulee antaa erän päättymisen merkiksi kuuluva äänimerkki. Jos pallo on ilmassa äänimerkin soidessa saa pallo lentää määränpähänsä. Jos pallon määränpää on maali, hyväksytään se maaliksi vain jos pallo on irronnut pelaajan kädestä ennen äänimerkkiä.

Tuomarin tulee vahvistaa ajanottajan äänimerkki näyttämällä tuomarimerkkiä 2.

10.16.2 – Mikäli rangaistusheitto on tuomittu juuri ennen peliajan päättymistä, se tulee suorittaa ennen kuin peli voidaan todeta päättyneeksi. Tässä tilanteessa pallo kuolee heti heiton jälkeen osuessaan veteen tai maalikehikkoon ja palaa pelialueelle.

10.16.3 – Kaikkien pelaajien, toimitsijoiden ja joukkueen tulee poistua pelialueelta heti ottelun loputtua.

10.16.4 – Heidän tulee myös varmistaa että ottavat kaikki tavaransa alueelta mukaansa.

10.17 – JATKOAIKA

10.17.1 – Jatko aika koostuu peräkkäisistä viiden (5) minuutin eristä; ensiksi maalin tehnyt joukkue on voittaja.

10.17.2 – Jatkoajan alkamista edeltää kolmen (3) minuutin tauko, jatkoerien välillä on yhden (1) minuutin tauot sekä puolten vaihto.

II – LAITON PELI

10.18 – VÄÄRÄ VAIHTO JA PALUU PELIALUEELLE

10.18.1 – Mikäli joukkueella on kentällä enemmän kuin sallittu määrä pelaajia, on joukkue syyllistynyt väärään vaihtoon. Kentälle sääntöjen vastaisesti tulleille pelaajille tulee antaa keltaiset kortit. Mikäli ei ole selvää kenen tulisi kärsiä rangaistus, joukkueen kapteeni valitsee pelaajan. Rikkeestä seuraa rangaistus. Tuomarimerkit 7 ja 14 pätevät.

10.18.2 – Mikäli vaihtopelaaja vie melansa pelialueelle estääkseen maalin syntymisen, tuomitaan tästä rangaistusheitto. Rikkeen tehneelle pelaajalle tulee antaa punainen kortti. Rikkeestä seuraa rangaistus. Tuomarimerkit 16 ja 7 pätevät.

10.19 – MELAN VÄÄRINKÄYTTÖ

10.19.1 – Tuomarimerkit 12 ja 15 pätevät. Seuraavat kohdat on määritelty melan väärinkäytöksi.

10.19.2 – Vastustajaan osuminen.

10.19.3 – Pallon pelaaminen tai pelaamisen yrittäminen, kun pallo on käsivarren mitan päässä tai lähempänä vastustajaa ja hän yrittää pelata palloa käsillään.

10.19.4 – Yritys pelata palloa kurkottamalla melalla vastustajan kajakin keulan yli, pallon ollessa vastustajan käsivarren ulottuvilla normaalissa melonta-asennossa.

10.19.5 – Melan vieminen käsivarren mittaa lähemmäksi vastustajaa jolla on pallo kädessä. Maalivahtia tämä sääntö ei koske. Hän voi puolustaa maaliaan suoraa heittoa vastaan, kunhan hän ei liikuta melaansa vastustajaa kohti heiton hetkellä, eikä käytä melaansa tahallisesti vaarallisella tavalla josta seuraa merkittävä kontakti vastustajaan.

10.19.6 – Kun pelaaja estää melallaan vastustajaa käyttämästä omaa melaansa.

10.19.7 – Pelaaminen vastustajan melalla pallon sijaan.

10.19.8 – Melan heittäminen.

10.19.9 – Mikä tahansa muu vaarallinen melan käyttö joka vaarantaa toisen pelaajan.

10.20 – LAITON HALLUSSAPITO

10.20.1 – Tuomarimerkit 11 ja 15 pätevät.

Pelaajalla on pallo hallussa, kun se on hänellä kädessä tai hän pelaa sitä melalla tai pallon ollessa käden ulottuvilla vedessä, ei ilmassa.

10.20.2 – Pelaajan tulee luopua pallosta viiden (5) sekunnin sisällä siitä, kun hän on saanut sen haltuunsa, joko syöttämällä pallo toiselle pelaajalle tai heittämällä pallo käden ulottuvilta horisontaalisesti vähintään yhden metrin päähän.

10.20.3 – Mikäli pelaaja jakaa pallon hallinnan toisen pelaajan kanssa tai pallo siirtyy käden ulottuvilta taklattaessa, viisi (5) sekuntia alkaa alusta pelaajan saadessa pallon uudelleen haltuun.

10.20.4 – Pelaajan, joka kaatuu siten että hänen päänsä sekä vartalonsa ovat veden alla, katsotaan menettäneen pallon hallinnan, mikäli se ei ole hänellä kädessä.

10.20.5 – Pelaaja ei voi ohjata kajakkia käsillään tai melalla kun pallo lepää aukkopeitteellä.

10.20.6 – Pelaaja ei voi meloa tai ohjata kajakkia kaksin käsin kantaen palloa samalla (esim. kainalossa).

10.21 – LAITON KÄSITAKLAUS

10.21.1 – Tuomarimerkit 19 ja 15 pätevät. Käsitaklaus tapahtuu pelaajan työntäessä vastustajan pelaajaa avoimella kämmenellä.

10.21.2 – Seuraavat käsitaklaukset ovat laittomia:

10.21.2.a – Mikä tahansa taklaus jossa pelaajalla ei ole palloa hallussaan tai pelaaja jakaa pallon hallinnan toisen pelaajan kanssa.

10.21.2.b – Mikä tahansa muu osuma kuin avo kämmenellä selästä, ylemmästä käsivarresta tai kyljestä.

10.21.2.c – Mikä tahansa käsitaklaus joka vaarantaa taklattavan pelaajan.

10.21.2.d – Mikä tahansa käsitaklaus sivusta tai takaa joka lyö tai vetää taakse päin pelaajan heitto kättä joka on syöttämässä tai heittämässä maaliin.

10.22 – LAITON KAJAKKITAKLAUS

10.22.1 – Tuomarimerkit 10 ja 15 pätevät.

10.22.2 – Kajakkitaklauksessa pelaaja ohjaa kajakkinsa vastustajan kajakkia vasten palloa tavoitellessaan.

10.22.3 – Seuraavat kajakkitaklaukset ovat laittomia:

10.22.3.a – Sellainen kajakkitaklaus, jossa taklaajan kajakki osuu taklattavan pelaajan päähän, vartaloon ja/tai vaarantaa pelaajan. Pelaajan kättä ei lasketa osaksi vartaloa, jos se ei ole siinä täysin kiinni.

10.22.3.b – Kaikki kajakkitaklaukset joista seuraa huomattava kontakti vastustajan aukkopeitteeseen tai taklaaja jatkaa taklausta aukkopeitteeseen tai aukkopeitteen yli. Kun pallo ei ole enää kummankaan pelaajan hallussa, he voivat siirtää hallitusti käsillään toisensa erilleen.

10.22.3.c – Pelaaja, jolla pallo on hallussa ja joka epäonnistuu kajakkinsa hallinnassa ja osuu vastustajaa päähän tai vartaloon.

10.22.3.d – Kaikki kovat osumat vastustajan kajakin kylkeen kahdeksankymmenen (80) ja sadan (100) asteen kulmassa.

10.22.3.e – Vastustajan taklaaminen joka ei ole kolmen (3) metrin päässä pallosta.

10.22.3.f – Vastustajan taklaaminen joka ei tavoittele palloa.

10.23 – LAITON TYÖNTÄMINEN

10.23.1 – Tuomarimerkit 9 ja 15 pätevät. Työntämistä on pelaajan työntäessä vastustajan kajakkia omalla kajakillaan, kuuden (6) metrin- ja maalilinjan välissä, hyökkäys päädyssä tavoitellessaan paikkaa siten, että kumpikaan pelaajista ei tavoittele palloa. Seuraavat työntämiset ovat laittomia.

10.23.2 – Kun pelaaja on paikoillaan tai yrittää pysyä paikoillaan ja hänen vartalonsa siirtyy yli kaksi (2) metriä vastustajan kajakin toimesta yhtämittaisella kontaktilla.

10.23.3 – Kun kontakti vastustajan kajakkiin määriteltäisiin laittomaksi kajakkitaklaukseksi kohdan 10.22 mukaan.

10.23.4 – Kun työnnettävän pelaajan vartalo on maalilinjan ulkopuolella.

10.24 – LAITON ESTÄMINEN

10.24.1 – Tuomarimerkit 9 ja 15 pätevät.

10.24.2 – Seuraavat estämiset ovat laittomia:

10.24.2.a – Laitonta estämistä on kun pelaaja aktiivisesti vaikeuttaa/estää vastustajan etenemisen kun kumpikaan pelaaja ei ole kolmen (3) metrin päässä pallosta paitsi kun pelaajat työntävät toisiaan hyökkäys päädyssä säännön 10.23 mukaan.
Huomio: Pelaajan katsotaan aktiivisesti estävän vastustajan etenemisen kun heidän kajakkinsa liikkuvat tai he yrittävät meloa.

10.24.2.b – Pelaaja joka ei taistele pallosta mutta estää aktiivisesti vastustajan etenemisen pallolle vedessä ei ilmassa.

10.25 – LAITON KIINNIPITÄMINEN

10.25.1 – Tuomarimerkit 19 ja 15 pätevät.

10.25.2 – Seuraavat kiinnipitämiset ovat laittomia:

10.25.2.a – Pelaajan estäessä vastustajan liikkumisen tai ottaessaan tukea tai vauhtia hänen kajakistaan, kädellä, vartalolla tai melalla tai hänen pitäessään kiinni vastustajasta tai hänen varusteistaan.

10.25.2.b – Pelaajan ottaessa tukea, vauhtia tai siirtäessä paikoiltaan mitään pelialueen varusteita, esim. sivurajamerkit, maalirakenteet tai muuta vastaavaa pelialueen rakennetta.

10.25.2.c – Pelaajan käyttäessään melaansa nostaakseen, työntääkseen tai estääkseen vastustajan kajakkia kamppaillessaan paikastaan kuuden (6) metrin alueella tai yrittäessään kajakki- tai käsitalausta.

10.25.2.d – Pelaajan estäessä käsi- tai kajakitaklausta kädellään, käsivarrellaan tai kyynärpäähän liikkeellä kohti taklaavaa pelaajaa.

10.25.2.e – Pelaajan voimatoimi yhdellä tai kahdella kädellä josta seuraa merkittävä kosketus vastustajan käteen tai palloon, joka on yhä vastustajan kädessä.

10.26 – EPÄURHEILIJAMAINEN KÄYTÖS

10.26.1 – Tuomarimerkit 17 ja 18 ja asianmukainen kortti pätevät.

10.26.2 – Seuraavanlainen käytös on epäurheilijamaista:

10.26.2.a – Kaikki pelaajan tauon aikana tekemät rikkeet.

10.26.2.b – Pelaaja estää kaatunutta vastustajaa nousemasta ylös. Kaatuneen vastustajan tulee antaa saada päänsä sekä molemmat olkapäänsä pinnan yläpuolelle ennen kuin pelaaja saa yrittää uutta taklausta.

10.26.2.c – Vastustajan varusteiden häirintä. Esimerkiksi melasta kiinnipitäminen tai melan vieminen vastustajan ulottumattomiin tai vastustajan tahallinen estäminen hänen yrittäessään saada melaa takaisin.

10.26.2.d – Pelin tahallinen viivyttäminen, esimerkiksi pallon pois heittäminen tai tahallinen vastustajan nopean aloituksen viivyttäminen. Kun joukkue saa rangaistuksen, joukkueen pelaajan jolla on pallo hallussaan, tulee välittömästi laittaa pallo veteen ja olla estämättä tai viivyttämättä vastustajan nopeaa pelin jatkamista/aloittamista.

10.26.2.e – Pelaaja näyttää erimielisyytensä.

10.26.2.f – Kosto.

10.26.2.g – Törkeä tai loukkaava kielenkäyttö.

10.26.2.h – Mikä tahansa muu epäurheilijamainen käytös muita pelaajia, tuomareita tai toimitsijoita kohtaan tai muu tuomarin mielestä otteluun sopimaton käytös kuten loukkaantumisen esittäminen.

10.26.2.i – Tahallinen etua tavoitteleva pallon pompauttaminen vastustajan kajakin kautta ulos pelialueelta.

10.27 – KUNNIATON PELI

10.27.1 – Mikä tahansa joukkue joka pelaa pelit muuten kuin kunniallisesti, joutuu kilpailukomitean käsiteltäväksi.

10.27.2 – Kilpailukomitea tekee mielestään vaadittavat toimenpiteet ja joukkue saatetaan hylätä kilpailusta.

10.27.3 – Joukkueenjohtajat voivat keskustella tuomareiden tuomioista joukkueensa puolesta pääjärjestäjälle ja/tai tekniselle järjestäjälle.

10.27.4 – Kuka tahansa muu joukkueen jäsen, toimitsija tai valmentaja joka yrittää lähestyä nimettyjä tuomareita keskustellakseen tuomioista ohjataan suoraan kilpailukomitean puheille ja joukkue voidaan hylätä kilpailusta.

III – RANGAISTUKSET

10.28 – RANGAISTUKSET – MÄÄRITTELY

10.28.1 – Tuomari voi yhdistellä seuraavia rangaistuksia riippuen rikkeiden vakavuudesta ja toistuvuudesta.

10.28.2 – Tuomarin käytössä olevat rangaistukset ovat epäsuora/suora vapaaheitto, rangaistusheitto, vihreä kortti varoitukseksi, keltaisen kortin jäähy ja punaisen kortin pelistä poisto.

10.28.3 – Rangaistuksien määräyksessä tulee käyttää seuraavia määritelmiä:

10.28.3.a – Tahallinen virhe. Pelaaja ei yrittänyt estää virheen syntyä.

10.28.3.b – Vaarallinen virhe. Huomattava kontakti vastustajan käteen, päähän tai kehoon, joka voi aiheuttaa vamman, ja on laitonta.

10.28.3.c – Huomattava kontakti. Mikä tahansa kova tai jatkuva kontakti, joka voi aiheuttaa vamman tai pelivarusteen rikkoutumisen.

10.28.3.d – Syöttäminen tai heittäminen. Alkaa kun pelaajalla on pallo kädessä, tai melan lavan päällä, ja on selkeästi heittämässä tai syöttämässä.

10.28.3.e – Lähellä varmaa maalia. Tuomarin tulee olla varma että mikäli peli olisi jatkunut, tilanteesta olisi seurannut maali.

10.28.3.f – Pallo hallinnassa. Pelaajalla on pallo hallinnassa, kun pelaajalla on pallo hallussa tai pelaajan ollessa lähinnä palloa oleva pelaaja, kolmen (3) metrin etäisyydellä vedessä olevasta pallosta.

10.28.3.g – Pallo joukkueella. Pallo on joukkueella ja siten joukkue on hyökkäävä joukkue, jos jollakin pelaajalla on pallo hallussa tai hallinnassa.

10.29 – RANGAISTUSHEITTO

10.29.1 – Tuomarimerkki 16 ja aikalisä pätevät.

10.29.2 – Rangaistusheitto tuomitaan kaikista tahallisista ja/tai vaarallisista rikkeistä kuuden (6) metrin alueella, kun pelaaja on heittämässä maalia kohden.

10.29.3 – Rangaistusheitto tuomitaan kaikista tahallisista ja/tai vaarallisista rikkeistä kuuden (6) metrin alueella pelaajan ollessaan syöttämässä tai asettumassa lähes varmaan maalintekopaikkaan.

10.29.4 – Rangaistusheitto tuomitaan kaikista tahallisista ja/tai vaarallisista rikkeistä kuuden (6) metrin alueella, kun pelaaja on suorittamassa vapaaheittoa

10.29.5 – Rangaistusheitto tuomitaan tilanteessa, jossa pelaajaa rikotaan vaarallisesti tai tahallisesti kuuden (6) metrin- alueen ulkopuolella hänen ollessaan heittämässä lähes varmaa maalia, kun maalia ei ole muuten puolustettu.

10.29.6 – Rangaistusheitto tuomitaan tilanteessa, jossa pelaajaa rikotaan vaarallisesti tai tahallisesti kuuden (6) metrin alueen ulkopuolella hänen ollessaan sijoittumassa tai syöttämässä lähes varmaan maalintekopaikkaan, kun maalia ei ole muuten puolustettu.

10.30 – SUORA VAPAAHEITTO

10.30.1 – Tuomarimerkki 15 pätee.

10.30.2 – Suora vapaaheitto voi olla suora heitto maaliin

10.30.3 – Suora vapaaheitto tuomitaan kaikista pelaajaan kohdistuvista virheistä, kun rangaistusheittoa ei ole tuomittu.

10.31 – EPÄSUORA VAPAAHEITTO

10.31.1 – Tuomarimerkki 14 pätee

10.31.2 – Epäsuoraa vapaaheittoa ei voi heittää suoraan maaliin.

10.31.3 – Epäsuora vapaaheitto tuomitaan aina kun pallo on ulkona pelistä tai kun ei ole tuomittu suoraa vapaaheittoa tai rangaistus heittoa.

10.31.4 – Epäsuoraa vapaaheittoa ei saa heittää suoraan maalia kohden. Rikkeestä seuraa rangaistus ja vastustajalle annetaan epäsuora vapaaheitto. Tuomarimerkit 11 ja 14 pätevät. Sivurajaheitot, maaliheitot, kulmaheitot ja keskialoitukset katsotaan epäsuoriksi vapaaheitoiksi, ja niistä ei saa heittää suoraan maaliin.

10.32 – PUNAINEN KORTTI

10.32.1 – Pelaaja, joukkueen valmentaja tai joukkueen huoltaja lähetetään pois loppu ajaksi peliä eikä ole korvattavissa. Tuomarimerkki 17 punaisen kortin kanssa pätee.

10.32.2 – Punainen kortti määrätään pelaajalle joka saa toisen keltaisen kortin mistä tahansa syystä, tai jos keltainen kortti on kiistanalainen.

10.32.3 – Punainen kortti annetaan valmentajalle tai huoltajalle joka lähtee valmentajan alueelta vaikka joukkueen huoltotiimillä on jo vihreä kortti varoituksena pohjilla. Tai mikäli varoituksella ei ole ollut toivottua vaikutusta henkilöiden käytökseen. Punaisen kortin saatuaan valmentajan tai huoltajan tulee poistua alueelta välittömästi. Peli ei jatku ennen henkilön poistumista. Poistettu henkilö ei saa korvata itseään eikä kommunikoida pelaajien kanssa. Jos henkilö ei suostu poistumaan voi tuomari hylätä kyseisen pelin. Kilpailukomitea jatkaa käsittelyä tästä.

10.32.4 – Punainen kortti tulee antaa mikäli pelaaja käy toisen pelaajan päälle.

10.32.5 – Punainen kortti tulee antaa tahallisesta tai vaarallisesta rikkeestä, jolla tuomarin mielestä on merkittävä vaikutus peliin, haittaa tai vahingoittaa toista pelaajaa.

10.32.6 – Punaisen kortin saanut pelaaja saa automaattisesti yhden (1) ottelun pelikiellon, eikä pysty pelaamaan seuraavassa pelissä samassa turnauksessa.

10.32.7 – Joukkueen valmentaja tai huoltaja joka saa punaisen kortin kilpailun aikana saa automaattisesti yhden (1) pelin pelikiellon. Hänen tulee pysyä poissa kilpailualueelta eikä hän saa kommunikoida pelaajien kanssa.

10.32.8 – Punaisen kortin turnauksessa saanut pelaaja, valmentaja tai huoltaja voidaan asettaa kilpailukomitean tutkittavaksi mahdollisia jatkorangaistuksia varten jos jompikumpi tuomari uskoo että jatkotoimenpiteet tai lisärangaistukset ovat tarpeen.

10.33 – KELTAINEN KORTTI – YLIVOIMAPELI

10.33.1 – Tuomarimerkki 17 keltaisen kortin kanssa pätee.

10.33.2 – Keltainen kortti annetaan pelaajalle jonka tulee poistua pelikentältä kahdeksi (2) minuutiksi, ja jota ei voida korvata toisella pelaajalla.

10.33.3 – Keltainen kortti tulisi antaa pelaajalle joka tekee tahallisen tai vaarallisen rikkeen ja jos pelaajalla on pohjilla jo vihreä kortti (ellei anneta punaista korttia).

10.33.4 – Keltainen kortti tulisi antaa vaarallisesta ja tahallisesta rikkeestä mikäli punaista korttia ei anneta.

10.33.5 – Keltainen kortti tulisi antaa tahallisesta tai vaarallisesta rikkeestä joka on toistuvaa ja josta tuomari on määrännyt jo etua ellei anneta punaista korttia.

10.33.6 – Keltainen kortti tulee antaa toistuvasta ja jatkuvasta tuomarin päätösten kyseenalaistamisesta.

10.33.7 – Keltainen kortti tulisi antaa törkeästä tai herjaavasta kielenkäytöstä joka kohdistuu vastustajiin tai toimitsijoihin.

10.33.8 – Jos ylivoimapelin aikana vastustaja tekee maalin, perutaan keltainen kortti ja jäähyllä ollut pelaaja saa palata pelikentälle. Normaali peli jatkuu keskialoituksella.

10.33.9 – Jäähy aika on yhtenevä peliajan kanssa (kun peliaika on poikki niin jäähy aikakin on poikki)

10.33.10 – Jäähyllä menneiden pelaajien tulee noudattaa kentälle palatessaan kentälle paluuta koskevia sääntöjä.

10.33.11 – Jos kaksi saman joukkueen pelaajaa on jäähyllä samaan aikaan ja vastustaja tekee maalin, pääsee vain toinen (ensimmäisenä jäähyyn saanut pelaaja) takaisin pelikentälle. Toinen jäähy tulee kärsiä täysi aikaisena, ellei vastustaja tee maalia uudestaan.

10.33.12 – Kuka tahansa pelaaja joka saa kolme (3) keltaista korttia yhdessä (1) pelissä, hyllytetään seuraavasta pelistä.

10.34 – KELTAINEN KORTTI – RANGAISTUSHEITTO

10.34.1 – Keltainen kortti määrätään pelaajalle jonka rikkeestä tuomari tuomitsee rangaistusheiton.

10.34.2 – ”Ylivoima pelin”- keltainen kortti ei ole käytettävissä kun tuomitaan rangaistusheitto – rangaistusheitto ja keltainen kortti-tuomio jossa pelaaja poistetaan jäähyllä pätee koko kaksi (2) minuuttia.

10.35 – VIHREÄ KORTTI

10.35.1 – Vihreän kortin tarkoituksena on varoittaa pelaajaa riskistä saada keltainen tai punainen kortti jos rikkomisen jatkuu. Tuomarimerkki 17 ja vihreä kortti pätevät.

10.35.2 – Varoitus annetaan kaikista tahallisista tai vaarallisista virheistä, ellei keltaista tai punaista korttia tuomita.

10.35.3 – Vihreä kortti tulee antaa tarpeettomasta keskustelusta tuomarin, toimitsijoiden tai vastustajien kanssa, tai muusta epäurheilijamaisesta käytöksestä, ellei keltaista tai punaista korttia tuomita.

10.35.4 – Vihreä kortti annetaan valmentajalle tai huoltajalle jos he poistuvat pelin aikana valmentajan alueelta. Vihreä kortti koskee kaikkia joukkueen henkilökuntaa pelin aikana. Tuomari voi antaa kortin heti tai seuraavalla tauolla.

10.35.5 – Jokainen pelaaja voi saada vain yhden (1) kerran vihreän kortin per peli. Kaikista muista rikkeistä pelaaja saa jatkossa keltaisen kortin ellei hänelle tuomita punaista korttia.

10.35.6 – Pelin viimeisen minuutin aikana ei voi antaa vihreää korttia. Kaikki viimeisen minuutin aikana tehdyt rikkeet ovat keltaisen kortin arvoisia jos ei anneta punaista korttia.

10.35.7 – Vihreä kortti annetaan mistä tahansa kosketuksesta vastustajaan joka yrittää suorittaa sivuraja-, kulma- tai maaliheittoa.

10.35.8 – Joukkue/huoltajat saavat kerätä yhteensä neljä (4) vihreää korttia, neljäs vihreä kortti muuttuu keltaiseksi kortiksi pelaajalle joka teki viimeisimmän rikkeen.

10.35.9 – Jos neljäs (4) vihreä kortti annetaan valmentajalle tai huoltajalle tuomitaan joukkueen kapteenille siitä automaattisesti keltainen kortti.

10.35.10 – Joukkueen neljä (4) vihreää korttia ei poistu ja joukkueella on edelleen riski saada keltainen kortti jos rikkominen jatkuu.

IV – ALOITUS RANGAISTUKSEN JÄLKEEN

10.36 – HEITTOJEN SUORITTAMINEN

10.36.1 – Pelaajan heittäessä maali-, kulma-, sivuraja-, vapaa- tai suoraa vapaaheittoa hänen tulee olla oikeassa paikassa ja liikkumatta ennen heiton suorittamista. Pelaajan tulee pitää palloa hetki selkeästi paikoillaan ja olkapäälinjan yläpuolella merkinä heiton suorittamisesta. Pallon tulee kulkea pelaajan ensi heitosta vähintään yhden metrin vaakatasossa pallon vapautuskohdasta tai kulkeutua toiselle saman joukkueen pelaajalle. Rikkeestä seuraa rangaistus ja vastustava joukkue saa pallon. Tuomarimerkit 11 ja 14 pätevät.

10.36.2 – Heittäessä vapaaheittoa tai suoraa vapaaheittoa, heittäväälle pelaajalle pitää antaa mahdollisuus asettua heittoa varten. Vastustaja ei saa estää pelaajaa asettumasta heittopaikkaan tai koskea pelaajaan tai heidän varusteisiinsa ennen kuin pallo on taas pelissä. Rikkeestä seuraa rangaistus. Tuomarimerkit 1, 15 tai 16 pätevät.

10.36.3 – Pallo ei ole pelissä, ennen kuin se on kulkenut yhden (1) metrin horisontaalisesti pelaajan kädestä tai toinen saman joukkueen pelaaja saa pallon haltuun. Vastustaja ei saa estää palloa kulkemasta yhtä (1) metriä horisontaalisesti tai siirtymästä toisen saman joukkueen pelaajan haltuun. Rikkeestä seuraa rangaistus. Tuomarimerkit 1 ja 15 tai 16 pätevät.

Ainoa poikkeus on suora vapaaheitto alle kahden metrin päässä maalista:

Puolustajat (mukaanlukien maalivahti) voivat torjua heiton paikoillaan (liikkumattomalla) olevalla melalla tai kädellä heiton lähdettyä vastustajan kädestä, mutta ennenkuin se on lentänyt yhden metrin. Kaikkien puolustajien melojen ja käsien on oltava heittäjän käden ulottumattomissa. Melan liike heittäjää kohti tai pallon torjuminen ennen kuin se on lähtenyt heittäjän kädestä katsotaan tahalliseksi teoksi ja rangaistukseksi annetaan rangaistusheitto.

10.36.4 – Pelaajan tulee antaa heitto viiden (5) sekunnin sisällä siitä, kun pelaaja on paikoillaan pallon kanssa valmiina heittoon. Viisi sekuntia lähtee siitä, kun kuka tahansa joukkueen jäsen on paikassa, josta hän pystyy heiton antamaan edellyttäen, että hänellä on pallo hallussa. Pallon pudottaminen tai muu tupeksiminen ei pysäytä viiden sekunnin laskemista, mikäli heittoon on ollut tilaisuus. Rikkeestä seuraa rangaistus ja vastustaja saa pallon.

Tuomarimerkit 11 ja 14 pätevät.

10.36.5 – Kun tapahtuu virhe, josta annetaan vapaaheitto, heitto tulisi antaa siitä mistä se tuomarin mielestä hyödyttää joukkuetta eniten. Tuomari osoittaa annetaanko vapaaheitto sieltä, missä rike tapahtui vai sieltä, missä pallo oli rikkeen tapahtumahetkellä vai sieltä, minne pallo laskeutui, mikäli se oli ilmassa rikkeen tapahtumahetkellä.

10.37 – RANGAISTUSHEITON SUORITTAMINEN

10.37.1 – Määritelmä

10.37.1.a – Tuomarimerkki 16 ja keltainen (tai punainen) kortti pätee.

10.37.1.b – Rangaistusheitto on heitto maaliin yhden (1) hyökkäävän pelaajan ja maalivahdin kesken.

10.37.1.c – Kukaan muu pelaaja ei saa ottaa osaa heittoon/peliin ennen kuin heitto on suoritettu.

10.37.2 – Tavallinen peli jatkuu heitto yrityksen jälkeen.

10.37.3 – Pelaaja joka suorittaa rangaistusheiton tulee olla paikoillaan, vartalo neljän (4) metrin rajan kohdalla. Maalivahdin tulee olla maalin alla, metrin sisällä maalin keskilinjasta. Maalivahdin tulee olla paikoillaan kunnes pallo on lähtenyt kädestä. Rikkeestä rangaistaan uudella rangaistusheitolla.

10.37.4 – Kaikkien muiden pelaajien tulee olla välineineen kuuden (6) metrin rajan ulkopuolella. Rikkeestä rangaistaan uudella rangaistusheitolla ja rikkoneelle pelaajalle voidaan tuomita vihreä kortti.

10.37.5 – Heitto voidaan suorittaa kun tuomari viheltää pilliin. Viiden (5) sekunnin sääntö pätee. Kun tuomari viheltää pitää pelaajan suorittaa heitto paikaltaan. Palloa ei tarvitse esittää tuomarille.

10.37.6 – Normaali peli jatkuu kun heitto on lähtenyt kädestä.

10.37.7 – Jos pallo kimpoaa takaisin kentälle joko torjunnan tuloksena tai maalin reunoista saa heiton suorittanut pelaaja jatkaa peliä välittömästi.

10.37.8 – Pelaaja joka teki rikkeen josta rangaistusheitto seurasi tulee tuomita keltaisella kortilla (mikäli ei anneta punaista korttia).

10.37.9 – Pelaaja jota vastaan rikottiin suorittaa rangaistusheiton ellei loukkaantunut niin pahasti että tarvitsee vaihtopelaajan. Tässä tapauksessa vaihtopelaaja on rangaistusheiton suorittaja.

10.37.10 – Jos maalissa ei ollut pelaajaa rikkeen aikana, suoritetaan rangaistusheitto tyhjään maaliin.