



KUULUTUSOHJEET - KOTIMAISET OTTELUT

(9.6.2017)



KUULUTTAJAN TOIMENKUVA

Kuuluttajan tehtävä jääkiekko ottelussa on palvella joukkueita ja tuomareita sekä yleisöä, tässä järjestyksessä. Kuulutusten tärkein tehtävä on tiedon välitys. Kuuluttaja kertoo mitä tapahtui kuulusohjeiden mukaisesti tai kuuluttaa tuomarin tai kirjurin pyynnöstä esim. muutoksen maalintekijään tai syöttäjiin tai miksi maalia ei hyväksytty tms. Näin yleisö ja pelaajat tietävät miten tuomio, maali tai muu tapahtuma pöytäkirjaan merkittiin.

Kaikki muutokset pöytäkirjaan tulee kuuluttaa aina.

Yleisön viihdyttäminen ja tunnelman luominen on sallittua, mutta hyvän maun rajoissa. Kotijoukkuetta saa ”hehkuttaa” ja yleisön innostaminen on tietysti sallittua. Vastustajan halventaminen millään lailla on ehdottomasti hyvän kuulusohjeen vastaista. Kirjuri on myös toimitsija-aition esimies, joka tekee viime kädessä päätökset ja kirjurilta kuuluttaja saa tarvitsemansa tiedon. Sääntöjen näin vaatiessa, toimitsija aitiossa voi olla erotuomarikortillinen toimitsijaesimies ja silloin vastuu toimitsija-aitiosta on hänellä. Erotuomarit ovat jääkiekko-ottelussa kaikkien toimivaltaisia esimiehiä ja heidän pyytämänsä kuulutukset toteutetaan aina sellaisinaan.

Kirjuri on kuuluttajan ”paras kaveri”. Kuuluttajan kannattaa istua aina kirjurin vieressä tai mahdollisimman lähellä. Toimiva yhteistyö kirjurin sekä muiden toimitsijoiden kanssa on ensiarvoisen tärkeää ja toimitsija-aitiossa työskentely on tiimityötä. On tärkeää myös itse seurata tapahtumia jäällä, sekä pitää omaa kirjanpitoa. Kirjurilta kuuluttaja saa vahvistuksen toteutuneeseen tapahtumaan, jonka jälkeen asian voi kuuluttaa. Kuuluttaja ei koskaan sooloile, vaan odottaa vahvistusta. Tässä kohtaa tietysti järjen käyttö on sallittua ja kirjuri ei vahvista jokaista itsestään selvää asiaa.

Kuuluttaja kuuluttaa kaikki pakolliset ja asiaankuuluvat kuulutukset myös ottelun päätyttyä. Kuulutus on ainoa keino joukkueille saada tieto, että jokin muutos on tehty tms. Virheitä sattuu kaikille, myös kuuluttajalle. Niistä ei tarvitse hermostua, mutta virheelliset kuulutukset tulee korjata mahdollisimman pian. Tämänkin asian voi vielä halutessaan varmistaa parhaalta kaverilta kirjurilta aina tapauskohtaisesti.

KUULUTTAJAN TEHTÄVÄT ENNEN OTTELUA

- Ole ajoissa paikalla ja varmista tarvittavien laitteiden toimivuus.
- Hanki pelaajalistat ja tarkista, että ottelun tuomarit ovat tiedossa.
- Varmista pelaavien joukkueiden viralliset nimet ja lyhenteet ja käytä niitä oikein kuulusohjeissa.
- Tarkista kuulusohjeet nimet ja varmista, että osaat lausua ne oikein. Kysy apua, jos jokin mietityttää.



- Varmista kirjurilta kyseisen ottelun säännöt; sarjan/tapahtuman virallinen nimi, peliaika, erien määrä, jatkoaika ja mahdollinen voitolaukauskilpailu. Varmista myös kuulutetaanko aloituskentälliset. Vahvistetut aloituskentälliset saat kirjurilta lämmittelyn jälkeen.
- Käy huolella läpi kuulutukset, jotka tulee tehdä ennen ottelua, sen aikana ja sen jälkeen. Varmista kaikki ajat, jolloin kuulutukset tulee tehdä, jotta ottelun alku ei viivästy tai että ehdit kuuluttaa kaiken tarvittavan ajoissa.

Jos hallissa soi musiikki, on myös hyvä sopia ”DJ”:n kanssa milloin volyymia täytyy laskea ja miten yhteyden pito teidän kesken tulee toimimaan. Yleinen ohjeistus on, että kuulutusten alla ei soi musiikki, mutta esimerkiksi pelaajaesittelyjen ”alla” taustamusiikki voi soida, kuitenkin siten että kuulutuksesta saa selvää.

YLEISTÄ

Pääsääntöisesti kuulutukset tehdään aina pelin käynnistyttyä, seuraavan aloituksen jälkeen. Näin joukkueet ja yleisö saavat tiedon häiriöttä, kun keskittyminen on taas itse ottelussa eikä esim. maalin juhlimisessa tai jäähyn selvittämisessä. Näin toimittaessa katkot jäävät musiikin tai mainosten ajamiseen.

Tässäkin asiassa tulee käyttää pelisilmää. Jos esim. erää on jäljellä enää sekunteja, on hyvä pyrkiä kuuluttamaan jo katkon aikana ennen summeria. Tai jos kyseessä on epäselvä tilanne, esim. joukkuerangaistus ja joukkueet sekä yleisö ovat epätietoisia, voi kuulutuksen tehdä aikaisemmin. Myös maalin hylkäykset, peliajan korjaus ja vastaavat kuulutukset on hyvä tehdä jo ennen aloitusta. Pelin lukeminen on tässäkin tärkeä ja jos kyseessä on syystä tai toisesta odottamattoman pitkä katko esim. korjaustöiden tms. takia voi olla hyvä kuuluttaa ja käyttää aika hyväksi.

Jos jäällä on loukkaantunut pelaaja, niin samalla tavalla kuin musiikkiakaan ei silloin soiteta, ei myöskään kuuluteta mitään ellei erikseen pyydetä.

Maalivahtien torjunnat kuulutetaan erän päätyttyä ja aina seuraavan erän alkaessa n. minuutti ennen erän alkua. Kolmannen erän torjunnat kuulutetaan ottelun päätyttyä, kun kirjuri ne on vahvistanut.

Laukaukset kotimaisissa otteluissa yläsarjoissa, jos on tiedossa.

Yleisömäärä pyritään kuuluttamaan kolmannen erän aikana.

Ottelun jälkeen kuulutetaan lopputulos ja torjunnat. Tapana on myös kiittää yleisöä, joukkueita, tuomareita ja toimitsijoita.

”Kuuluttaja on hyvä renki mutta huono isäntä”, ”Mikrofoni on miekkaa mahtavampi”

KUULUTUSOHJEET Kotimaisiin otteluihin

Yleisen ohjeistuksen mukaisesti pelikello alkaa laskea 60 minuuttia alaspäin tuntia ennen ottelun alkamisaikaa. Taulukon kellonajat ovat tämän mukaisia.

Tällainen aikataulutus ei tietenkään ole kaikissa otteluissa mahdollista, joten tarkasta ottelussa käytettävä aikataulu järjestäjältä.

Ennen ottelun alkua

1. – 40:00 ja – 10:00 (*)

Jos ottelussa on alkulämmittely, niin tämä alkulämmittelyn alkamisaikaan:

"Hyvää iltapäivää / iltaa arvoisa yleisö ja tervetuloa seuraamaan _____ -sarjan (ja lohkon) ottelua _____ jäähalliin"

"Seuraavassa ottelussa pelaavat _____ ja _____"

2. -39:00

"Arvoisa yleisö, jääkiekko on nopea peli. Muistakaa seurata tapahtumia jäällä ja varoa katsomoon lentäviä kiekkoja"

3. - 21:00

"Yksi minuutti jäljellä lämmittelyaikaa"

4. - 10:00 (*) Ensin kohdan 1 "tervetuloa" ja sitten kokoonpanot, jos eivät tule videolta.

"Joukkueiden kokoonpanot ovat:"

Vierasjoukkue _____

- maalivahdit Yksi, Mikko Maalivahti
- kenttäpelaajat (numerojärjestyksessä)
- päävalmentaja

Kotijoukkue _____

- maalivahdit Yksi , Mikko Maalivahti
- kenttäpelaajat (numerojärjestyksessä)
- päävalmentaja

5. – 7:00 Ottelun tuomaristo jäälle ja heidän esittely:

"Ottelun tuomarit ovat :” (Jos ottelussa ei käytetä linjatuomareita, ei ole myöskään päätuomareita, ainoastaan erotuomareita.)

- päätuomarit/erotuomarit ovat _____ ja _____
- linjatuomarit ovat _____ ja _____

6. – 6:30 Joukkueiden sisääntulo

"Tervetuloa vierasjoukkue _____"

– 6:20

"Tervetuloa kotijoukkue _____"

7. – 01.30 KUNNIOITA PELIÄ - KUULUTUS (Kaikissa otteluissa!):

"Suomen Jääkiekkoliiton Kunnioita Peliä –vala muistuttaa kunnioittamaan Kiekkoperheen kaikkia jäseniä:

pelaajia, valmentajia, tuomareita ja vanhempia.

Pelin kunnioittamisessa on kyse hyvästä käytöksestä - siitä että annat kaikkiesi oman joukkueesi puolesta, mutta kunnioitat silti vastustajaa.

Muista kunnioitus myös katsomossa. Käyttäydy hallilla, kuten sen ulkopuolella. Ole esimerkki."

8. – 01.00 Aloituskentälliset (jos sarjassa ne kuulutetaan ja on tiedossa)

"Joukkueiden ilmoittamat aloituskentälliset"

(vieras ensin)

- maalivahti Yksi , Mikko Maalivahti
- Vasen puolustaja..., Oikea puolustaja....
- hyökkääjät: vasen laitahyökkääjä..., keskushyökkääjä....., oikea laitahyökkääjä.....

Ottelun aikana

Kuulutus välittömästi ottelun alkaessa ja jokaisen erä alussa (ensimmäisen aloituksen jälkeen):

”Arvoisa yleisö, jääkiekko on nopea peli. Muistakaa seurata tapahtumia jäällä ja varoa katsomoon lentäviä kiekkoja”

A) Maali

1. Maali:

- ”___ neljäs maali” (yli-/alivoimalla), ”maalintekijä #99 AA,”
- ”syöttäjät #88 BB ja #77 CC”, aika 36:12”

2. Korjaus / lisäys maalintekijä tai syöttäjä:

- ”korjaus / lisäys ___:n ensimmäiseen maaliin ajassa 36:12”
- ”maalintekijä # 88 BB ” / ”syöttäjinä #99 AA ja # 77 CC”

B) Videotarkistus

"Maalitulannetta tarkastellaan videolta - play is being reviewed "

- Maali hyväksytään

- maali on syntynyt ajassa 09:45, maalintekijä #99 AA, syöttäjänä # 88 BB -

- Maalia ei hyväksytä

- maalia ei ole syntynyt. KATSO SYY KOHDASTA C

C) Maalin hylkääminen

- Ei maalia – kiekko ei ylittänyt maaliviivaa
- Ei maalia – maali pois paikaltaan ennen kiekon
- Ei maalia – kiekko maalissa erän/peliajan päättymisen jälkeen
- Ei maalia – kiekko ohjattiin maaliin kädellä
- Ei maalia – kiekko potkaistiin maaliin
- Ei maalia – kiekko maaliin erotuomarista
- Ei maalia – kiekko pelattiin maaliin korkealla mailalla
- Ei maalia – pelaaja maalialueella ennen kiekkoa
- Ei maalia – pelikatko ennen kuin kiekko maalissa

D) Aikalisä

- | | | |
|------------------|------------------------|--|
| • "___ aikalisä" | • "Aikalisä päättynyt" | (päättymistä ei kuuluteta, jos summeri käytössä) |
|------------------|------------------------|--|

E) Rangaistukset

1. Pieni rangaistus

- ___, #11 PP, 2 minuuttia, syy "väkivaltaisuus", aika 11:15

2. Pieni rangaistus ja käytösrahaistus

- ___, #11 PP, 2 minuuttia ja käytösrahaistus, syy "pään kohdistunut taklaus", aika 11:15, kahden minuutin rangaistuksen kärsii # 22 JJ

3. Iso rangaistus ja pelirangaistus

- ___, #11 PP, viisi minuuttia ja pelirangaistus, syy "korkea maila" rangaistuksen kärsii # 22 JJ, aika 11:15

4. Ottelurangaistus

- ___, #11 PP, ottelurangaistus, syy "Huitominen" rangaistuksen kärsii # 22 JJ, aika 11:15

5. Useita rangaistuksia – vierasjoukkueen rangaistukset kuulutetaan ensin

- "Vieras", #10 KK, 2 minuuttia, syy "väkivaltaisuus", "Koti", numero #11 PP, 2 minuuttia, syy "väkivaltaisuus", aika 11:15, joukkueet tasalukuiset

6. Maalivahtien rangaistukset

- __ # 1 RR, 2 minuuttia, syy "huitominen", rangaistuksen kärsii # 22 JJ, aika 24:53

7. Joukkuerangaistukset

- ___, kahden minuutin joukkuerangaistus syy: "liian monta pelaajaa jäällä", rangaistuksen kärsii # 22, JJ, aika 24:53

F) Joukkueiden voimasuhteiden muutosten kuulutukset

Alku-tilanne	Loppu-tilanne	
5 - 5	5 - 4	"Vieras" # 20 GG, 2 minuuttia, syy "koukkaaminen", aika 24:53
5 - 5	4 - 4	"Vieras" # 40, GG 2 minuuttia, syy "koukkaaminen", "Koti" # 11 PP 2 minuuttia, syy "huitominen", aika 24:53, Joukkueet tasalukuiset
5 - 4	5 - 3	"Vieras" # 20 GG, 2 minuuttia, syy "koukkaaminen", aika 24:53
5 - 3	4 - 3	"Koti" # 11 PP 2 minuuttia, syy "huitominen", aika 24:53,
4 - 4	5 - 4	"Koti" täysilukuinen
4 - 4	4 - 3	"Vieras" # 40, GG 2 minuuttia, syy "koukkaaminen", aika 24:53
4 - 3	5 - 3	"Koti" täysilukuinen
3 - 3	5 - 3	"Koti" täysilukuinen
3 - 3	4 - 3	"Vieras" vajaalukuinen
5 - 4	5 - 5	Joukkueet täysilukuiset
4 - 4	5 - 5	Joukkueet täysilukuiset
5 - 4	4 - 4	"Koti" # 11 PP 2 minuuttia, syy "huitominen", aika 24:53, Joukkueet tasalukuiset
4 - 3	4 - 4	Joukkueet tasalukuiset
4 - 3	3 - 3	Joukkueet tasalukuiset
5 - 3	5 - 4	Ei kuulutuksia

G) Vajaalukuisuus erän alussa

A/B aloittaa 1./2./3. erän vajaalukuisena

H) Mainoskatkot - jos tapahtumassa niitä on (selvitä järjestäjältä)

- Ottelussa on jokaisessa erässä 2 mainoskatkoa. Mainoskatkon pituus on 70 sekuntia
- Mainoskatko

I) Erien viimeisten minuuttien sekä yleisömäärän kuulutus

- "Ensimmäistä / toista erää jäljellä yksi minuutti"
- "Kolmatta erää jäljellä kaksi minuuttia"
- 3. erän aikana – "Ottelun yleisömäärä on xx xxx " (3. erä n.12-15 min kohdalla)

J) Erätauon alkaessa, vähän ennen seuraavan erän alkua ja ottelun päättyttyä

1. Torjunnat

Maalivahtien torjunnat 1. (/ 2. / 3.) erässä / (jatkoajalla):

- " _____ *Koti* _____ " # 1 RR ____ torjuntaa
- " _____ *Vieras* _____ " # 30 ZZ ____ torjuntaa

2. Ottelun lopputulos

- ottelu päättyi tulokseen / tasatulokseen _____ - _____

K) Maalivahdin vaihto

1. Vaihto

_____ vaihtaa maalivahtia. Maalilta pois # (nimi) ja maalille # (nimi) . Aika

2. Virhe maalivahdin vaihdossa

"Pelikatkon syynä maalivahdin liian aikainen vaihto"

L) Jatko aika ja voittomaal kilpailu

1. Jatko aika

Seuraava kuulutus annetaan, kun ottelu on tasan kolmannen erän jälkeen :

- koska varsinaisen peliajan jälkeen peli on tasan seuraa 2 minuutin väliajan jälkeen 5 minuutin jatko aika (tai 15/20 minuutin jatkoerä) ”maalista-poikki” periaatteella (selvitä ennen ottelun alkua jatkoajan/jatkoerän pituus!)

2. Voittomaal kilpailu

- Koska peli on tasan, seuraa voittomaal kilpailu
- Kumpikin joukkue lähettää vuorollaan kolme (3) eri pelaajaa suorittamaan voittomaalilaukauksen
- Joukkue, joka tekee voittomaal kilpailussa enemmän maaleja, on ottelun voittaja
- Mikäli ottelu on edelleen tasan kolmen suorituskerran jälkeen, joukkue lähettää vapaassa järjestyksessä pelaajan kerrallaan ns. mies-miestä vastaan suoritettavaan tiebreak- laukaisukilpailuun. Suorittava pelaaja voi olla sama tai eri kuin edellisessä laukauksessa.
- Kilpailu päättyy toisella kierroksella heti, kun toinen joukkue tekee yhdenkin maalin enemmän ja laukausvuorot ovat tasoissa
- _____ aloittaa voittomaal kilpailun (selvitä tuomareilta)

M) Parhaat pelaajat /muut palkinnot

- Tässä ottelussa palkitaan kummastakin joukkueesta parhaat pelaajat "TISSOT :n palkinnoilla". Palkinnot jakaa NN, titteli/asema.
- Parhaat pelaajat ovat _____ # 20 GG ja _____ # 99 AA. (tauota tarv.!)

HÄVINNYT JOUKKUE ENSIN!!

P) Seuraava ottelu

- Joukkueen seuraava kotiottelu pelataan tässä hallissa (päivämäärä) klo ____ .
- Ottelussa kohtaavat _____ ja _____

Q) Aiemmat ottelut/väliaikatiedot

- Väliaikatieto/Lopputulos _____ hallista ottelu CC-DD, tilanne kahden erän jälkeen _____ - _____.
- Aiemmin tänään pelatussa ottelussa E-F lopputulos X-Y
- CC-DD väliaikatietoja jumbotaululla

R) Pelikellon toimintahäiriö

1. Jos pelikello lakkaa toimimasta:

- "Arvoisa yleisö, peliaikaa seurataan väliaikaisesti käsiajanotolla"
- " _____ jäljellä" (TAI) " _____ pelattu"

2. Jäljellä olevat rangaistus ajat (Katkolla tärkeämpi kuulutus on se kumpi päättyy ensin: erä vai rangaistus, vain toista kannattaa kuuluttaa)

- "Rangaistusta jäljellä ____"

Jos on useita rangaistuksia ja ne päättyvät eri aikoihin, niin kuulutetaan

ylivoima-aikaa:

- " _____:n ylivoimaa jäljellä _____"
- "Arvoisa yleisö, pelikello on jälleen toiminnassa"

|