# Viralliset eurooppalaiset Yukigassenin säännöt pelaajille

# Tarkistettu 2014

Copyright © Suomen Yukigassen Liitto 2014

## Yukigassenin (lumipallosodan) säännöt

Yukigassenin henki

Yukigassenin tarkoitus on olla yhtä lumen kanssa ja kehittää kehoa, muistaen reiluuden ja rehtiyden.

Ottelun säännöt

Tarkoitus: Nämä säännöt on kehitetty japanilaisen Yukigassen-liigan "Yukigassenin hengen" mukaan.

## Luku 1: Yleiset säännöt

### Pelikenttä:

### Artikla 1: Kenttä tulee suunnitella seuraavasti (kuva 1):

1. Peruskentän tulee olla rajattu suorakaiteen muotoinen alue, kooltaan: Pituus - 36 m; leveys - 10 m.
2. Koululaisten pelikentän mitat ovat: Pituus - 32 m, leveys - 8 m. (Katso kuva 2)
3. Kentän pohjapiirroksen tulee olla seuraavanlainen:
	1. Kentän pitkillä ulkoreunoilla tulee olla sivurajat
	2. Kentän lyhyillä ulkoreunoilla (päädyissä) tulee olla päätyrajat
	3. Keskiviivan tulee jakaa kenttä kahteen yhtä suureen osaan ja sen tulee sijaita yhtä kaukana molemmista päistä. Tämä keskiviiva jakaa myös keskisuojan/muurin kahteen yhtä suureen osaan.
	4. Kullakin kentän puolikkaalla tulee olla kentän päätyrajan suuntainen puolustuslinja joka sijaitsee 8 metrin päässä päätyrajasta.
4. Viivat täytyy vetää värillisellä köydellä tai maalilla niin, että ne ovat selvästi näkyvissä. Mikäli lumi sulaa, ne täytyy merkitä uudelleen ennen peliä.
5. Kummallakin puolella tulee olla lipputeline, asetettuna kaavion mukaiseen kohtaan.
6. Suojat sijoitetaan kentälle kaavion mukaisiin kohtiin.
	1. 4 suojaa/muuria, korkeudeltaan 90 cm, leveydeltään 90 cm ja syvyydeltään 45 cm asetetaan kunkin puolikkaan etukentälle. 2 muuta suojaa asetetaan niin, että yksi on kunkin puolustuslinjan takana, rajoittuen puolustuslinjaan.
	2. 1 suoja/muuri, korkeudeltaan 90 cm, leveydeltään 180 cm ja syvyydeltään 45 cm asetetaan keskiviivalle. Ylimääräisiä suojia ei saa olla.
7. Suojat/muurit tehdään yleensä lumesta. Samankokoisia tuotteita, jotka voidaan kiinnittää kentän pintaan, käyttää samaan tarkoitukseen ja jotka ovat turvallisia, voidaan käyttää lumen asemasta.
8. Turvallisuussyistä kentän ulkopuolelle aidataan turvaraja kolmen metrin etäisyydelle pääty- ja sivurajoista. Jos useita kenttiä on vierekkäin samalla alueella, turva-aita tarvitsee pystyttää vain uloimpien rajojen ympärille.

### Koululaisten kenttä: kuva 2

### Varusteet

### Artikla 2: Otteluissa käytettävät varusteet

1. Lumipallot:
	1. Lumipallojen tulee olla halkaisijaltaan 6,5–7 cm.
	2. Lumipallot tulee tehdä lumipallokoneella, jotta ne ovat aina samanlaisia.

 **Lumipallokone: (kuva sivulla 11)**

1. Kullakin joukkueella on käytössään 90 lumipalloa kussakin kolmen minuutin erässä.
2. Joukkueiden liput tehdään kankaasta. Niiden koko on: korkeus 50 cm, pituus 70 cm. Lipussa tulee olla solmimisnauhat, joilla se voidaan helposti kiinnittää lipputankoon ottelun alkaessa.
3. Lipputankojen tulee olla 1,5–2 metriä pitkiä. Ne asetetaan kentälle kuvan 1 mukaan (takasivulla).
4. Joukkueen jäsenillä tulee olla yllään numerolaput/liivit, jotka on selkeästi numeroitu seuraavasti:
	1. Kapteenilla on numero 0
	2. Hyökkääjillä on numerot 1, 2, 3 ja 4. Hyökkääjien numerot ovat mustia.
	3. Puolustajilla on numerot 5, 6, ja 7. Puolustajien numerot ovat punaisia.
	4. On tärkeää, että eri paikkaa pelaavien pelaajien numerot erottuvat selkeästi toisistaan: hyökkääjillä mustat numerot tai liivit ja puolustajilla punaiset numerot tai liivit.
5. Kaikilla joukkueen jäsenillä, kapteeni mukaan lukien, tulee olla päässään kasvosuojukselliset kypärät. Ne tulee pitää päässä aina pelatessa. Joukkueiden kypärät ovat eriväriset, mutta kaikilla saman joukkueen pelaajilla on samanväriset kypärät. Esimerkiksi Joukkueen A jäsenillä punaiset kypärät ja heidän vastapuolellaan, joukkueen B jäsenillä, siniset kypärät.
6. Erikoistapauksissa voidaan käyttää muita kun hyväksyttyjä kypäriä, kunhan ne ovat turvallisuusnormien mukaiset ja ylituomarin hyväksymät.
7. Vihreät kypärät on varattu toimitsijoille, eikä niitä saa olla minkään joukkueen käytössä.
8. Voittoheittokilpailun maalien tulee kaatua, kun lumipallo osuu niihin.

### Artikla 3: Vaatetus

1. Kilpailijoilla tulee olla urheiluun soveltuvat vaatteet ja heillä tulee olla
	1. kengät.
2. Joukkueen jäsenillä tulee olla yhteneväinen asu, josta heidät tunnistaa joukkueeksi. Heillä voi olla esimerkiksi samanlaiset paidat tai samanväriset housut, vaatteissa samanlainen logo tai sama univormu.
3. Turvallisuussyistä kiellettyjä ovat:
	1. piikkarit
	2. kengät, joissa on metallisia osia
	3. turvakengät

### Joukkueen muodostaminen

### Artikla 4

1. Joukkue muodostetaan seuraavasti:
	1. yksi (1) kapteeni ja enintään 9 pelaajaa tai 10 pelaajaa yhteensä.
	2. Yhdeksästä rekisteröidystä pelaajasta seitsemän on kenttäpelaajia ja kaksi vara- tai vaihtopelaajaa.
	3. Seitsemän kenttäpelaajaa jaetaan kahteen ryhmään: 4 hyökkääjää ja 3 puolustajaa.
	4. Suomen Yukigassen Liiton (SYL) säännöissä vaaditaan, että vähintään kolme seitsemästä kenttäpelaajasta on vastakkaista sukupuolta.
2. Kapteenin (valmentajan) tehtävät:
	1. Kapteeni on vastuussa joukkueesta ja hänen odotetaan toimivan sen mukaan ottelun edetessä.
	2. Kapteenin tulee pitää joukkue hallinnassaan koko ajan, jotta ottelu etenee sujuvasti.
	3. Kapteeni on ainoa joukkueen jäsen, joka saa opastaa joukkuetta kentän ulkopuolelta ottelun edetessä.
	4. Kapteeni ei saa häiritä tuomarin työskentelyä tai valittaa tuomarille.
	5. Kapteeni ei saa käyttää megafonia tai muuta ääntä vahvistavaa laitetta.
	6. Kapteeni saa käyttää ajastinta tai sekuntikelloa tarkkaillakseen aikaa ottelun aikana.
	7. Kapteeni saa myös toimia aktiivisena kenttäpelaajana, jolloin kukaan joukkueen jäsenistä ei saa olla sivurajalla.
	8. Jos kapteeni toimii kenttäpelaajana, hänen täytyy pukea päälleen hyökkääjän tai puolustajan numerolappu ja toimia sen pelipaikan sääntöjen mukaan.
	9. Ennen kuin kapteeni saa siirtyä takaisin kapteenin rooliin, hänen tulee poistaa aktiivisen pelaajan pelinumero, poistua kentältä ja pukea ylleen kapteenin pelinumero (0), ja palata sivurajalle.
3. Pelaajien sijoittuminen:
	1. Hyökkääjät voivat pelata missä tahansa puolustuslinjan edessä. Hyökkääjät eivät saa ylittää puolustuslinjaa edes kädellään tai jalkaterällään.
	2. Puolustajat voivat käyttää koko kenttää. Vain puolustajat saavat hakea lumipalloja ja liikuttaa niitä käsissään kotipesästä.
4. Pelaajien vastuut:
5. Kaikki pelaajat suostuvat vapauttamaan SYL:n kaikista syytöksistä ja vastuista koskien vammoja, joita pelaaja saa tai aiheuttaa toiselle Yukigassen-turnauksen aikana, kentällä tai sen ulkopuolella.

### Tarvittavat dokumentit

### Artikla 5: Kaavakkeet Joukkueilmoitus, ottelupöytäkirja

1. SYL:n sääntöjen mukaan joukkueilmoitus tulee jättää kisakansliaan vähintään 30 minuuttia ennen turnauksen alkua.
2. Ottelun päätyttyä ottelun toimitsijat täyttävät ottelupöytäkirjakaavakkeen, johon tulee voittavan joukkueen kapteenin allekirjoitus. Kaavake arkistoidaan kisakansliaan ja ottelun tulokset julkistetaan.

### Pelitapa

### Artikla 5: Valmistautuminen

1. Puoli tuntia ennen ottelun alkua, joukkueiden tulee ilmoittautua lumipallojen tekoalueelle ja tehdä tarvittava määrä lumipalloja (90 lumipalloa per erä x 3 ottelua = 270 palloa) ottelua varten.
2. Joukkueiden tulee ilmoittautua kentälle lumipallojensa kanssa ajoissa ennen pelin alkua.
3. Pelikentälle siirtymisen jälkeen, joukkueen pitää luovuttaa lumipallot toimitsijoiden tarkistettavaksi.
4. Yhden erän lumipallot (90 kpl) asetetaan säilytysastiaan, joka asetetaan kotipesän taakse. Sitä ei saa siirtää pelin aikana pois kotipesästä.
5. Numerolaput ja kypärät tulevat turnauksen järjestäjiltä, eikä niitä saa viedä pois kentältä.
6. Järjestäjät tarkistavat, että pelaajien kengät ovat linjassa artiklan 3, kohdan 3 kanssa ja että kaikilla pelaajilla on asianmukaiset numerolaput ja kypärät yllään.
7. Ennen pelin alkua joukkueet ryhmittäytyvät keskilinjalle (numerojärjestys) tuomaripuhutteluun ja sen jälkeen kättelevät toisiaan.

### Artikla 6: Pelin aloittaminen

1. Joukkueiden tulee asettua riviin puolustuslinjalleen niin, että heidän toinen (tai molemmat) jalka on puolustuslinjalla ja kummassakin kädessä on enintään yksi lumipallo.
2. Kun joukkue on asettunut paikoilleen puolustuslinjalleen, aputuomarit nostavat lippunsa.
3. Kun päätuomari on todennut, että kumpikin joukkue on valmiina, hän levittää kätensä sivulle suoriksi ja puhaltaa pilliin tuoden samalla käsivartensa yhteen eteen osoittaakseen pelin alkamista.
4. Jos tulee varaslähtö (pelaaja liikkuu ennen pillin ääntä), erä pysäytetään puhaltamalla pilliin. Varaslähdön ottanut pelaaja nimetään ja poistetaan kentältä. Joukkueet asettuvat uudelleen puolustuslinjalle niiden lumipallojen kanssa, jotka heillä on hallussaan. Uusia lumipalloja ei saa hakea eikä kulunutta aikaa hyvitetä. Kohdat 2 ja 3 toistetaan ja ottelu aloitetaan uudelleen.

### Artikla 7: Pelin tarkoitus

1. Kaksi vastakkaista joukkuetta heittää lumipalloja toisiaan kohti. Pelaajat pyrkivät osumaan mahdollisimman moneen vastapelaajaan lumipallolla kolme minuuttia kestävän erän aikana.
2. Pelaajat saavat liikkua eteenpäin ja pyrkiä valloittamaan vastakkaisen joukkueen lipun annetussa ajassa, vältellen lumipallo-osumia.
3. Pelaaja, johon osuu lumipallo, huudetaan ulos ja hänen tulee poistua kentältä omin avuin lähimmän sivurajan kautta. Hänen tulee siirtyä sivurajan ulkopuolella takarajan taakse ja odottaa siellä hiljaa pelin loppumista.
4. Jos pelaajaan osuu lumipallo ja hänet huudetaan ulos ennen kuin hän saa lipun käsiinsä ja pelaaja jatkaa silti lipun valloitusta, lipun valloitusta ei lasketa. Kyseinen pelaaja poistuu kentältä ja joukkueen jäljellä olevat jäsenet palaavat takaisin aloituspaikoille niiden lumipallojen kanssa, jotka heillä on hallussaan ja odottavat erän uudelleen aloittamista.

### Artikla 8: Ottelun kulku

1. Hyökkääjät (1, 2, 3, 4) eivät saa mennä puolustuslinjan taakse, kotipesän alueelle. Puolustajat (5, 6, 7) saavat mennä kotipesän alueelle ja toimittaa sieltä lumipalloja hyökkääjille.
2. Lumipalloja saa siirtää ojentamalla pallon toiselle pelaajalle, vyöryttämällä pallon maata pitkin toiselle pelaajalle tai asettamalla palloja muurien päälle toisten pelaajien käytettäväksi.
3. Kukin erä kestää kolme minuuttia. Kukin ottelu koostuu kolmesta erästä.
4. Erä alkaa kun päätuomari viheltää ja jatkuu kunnes päätuomari viheltää erän päättyneeksi.
5. Jos päätuomari keskeyttää erän, keskeytyksen aikana kulunutta aikaa ei lasketa erässä kuluneeksi ajaksi.

### Artikla 9: Pelaajien uloshuutaminen

1. Pelaaja, joka saa suoran lumipallo-osuman vartaloonsa, vaatteisiinsa tai kypäräänsä heitetystä lumipallosta, joka ei ole kimmonnut muusta pinnasta tai pelaajasta, huudetaan ulos.
2. Pelaaja ei saa heittää palloa oman joukkueen pelaajalle. Mikäli pelaaja osuu vahingossa oman joukkueen pelaajaan, osuman saanut oma pelaaja huudetaan ulos.
3. Jos pelaaja osuu itseensä lumipallolla, hänet huudetaan ulos.
4. Pelaaja, joka tekee tai käyttää epäkelpoa lumipalloa, huudetaan ulos.

**Epäkelpoja lumipalloja ovat:**

* 1. Alle kaksi kolmasosaa (2/3) lumipallosta.
	2. Lumipallot, jotka ovat uloshuudettujen pelaajien käsissä.
	3. Lumipallot, jotka tulevat pelikentän ulkopuolelta.
	4. Lumipallot, jotka ovat hajonneet ja joita on korjailtu lisäämällä lunta.
	5. Lumipallot, jotka on tehty yhdistämällä hajonneita lumipalloja.
	6. Lumipallot, jotka on tehty irtolumesta.
1. Pelaaja, jonka jalka ylittää takarajan tai sivurajan, huudetaan ulos.
2. Pelaaja, jonka raaja/ruumiinosa ylittää takarajan tai sivurajan tai jos pelaaja koskee lumipalloon, joka on kentän ulkopuolella, hänet huudetaan ulos.
3. Hyökkääjä, jonka jalka ylittää oman joukkueen puolustuslinjan, huudetaan ulos.
4. Hyökkääjä, joka ottaa lumipallon oman joukkueen puolustuslinjan takaa, huudetaan ulos.
5. Pelaaja, joka piilottaa lumipalloja numerolappunsa alle, vaatteisiinsa tms., huudetaan ulos.
6. Pelaaja, joka vastaanottaa lumipallon uloshuudetulta pelaajalta, huudetaan ulos.
7. Kun kaksi pelaajaa osuu toisiinsa yhtä aikaa, kumpikin pelaaja huudetaan ulos.
8. Seuraavissa tapauksissa pelaajaa ei huudeta ulos:
	1. Kun pelaajaan osuu lumipallo, jonka on heittänyt uloshuudettu pelaaja, häntä ei huudeta ulos.
	2. Kun pelaajaan osuu lumipallo, joka hajoaa ilmassa heiton aikana, häntä ei huudeta ulos.

### Artikla 10: Uloshuudetut pelaajat

1. Uloshuudetun pelaajan pitää laskea pitelemänsä lumipallot maahan siinä paikassa, jossa häneen osui.
2. Uloshuudetun pelaajan tulee välittömästi poistua omatoimisesti kentältä lähimmän sivurajan kautta. Heidän tulee siirtyä sivurajan ulkopuolella takarajan taakse ja pysyä siellä erän loppuun asti.
3. Uloshuudettu pelaaja ei saa antaa pitelemiään lumipalloja toisille joukkueensa jäsenille tai kantaa niitä mihinkään. Molemmissa tapauksissa, mikäli toinen pelaaja koskee palloihin, hänetkin huudetaan ulos.

### Artikla 11: Vaihdot

1. Vaihtoja voidaan tehdä erien välillä. Ainoastaan henkilöt, jotka on mainittu joukkueilmoituskaavakkeessa, saavat pelata.
2. Vaihtoja voi suorittaa ainoastaan erien välillä.
3. Pelaaja, joka on kerran vaihdettu pois, voi palata peliin seuraavassa erässä.
4. Pelaajat voivat myös vaihtaa pelipaikkaa erien välillä. Heidän täytyy pukea ylleen asianmukaiset numerolaput ja toimia sen pelipaikan sääntöjen mukaan. Jos puolustaja siirtyy hyökkääjäksi, hän ei enää saa mennä kotipesän alueelle.
5. Kapteenin täytyy ilmoittaa vaihdoista päätuomarille ja päätuomarin tulee todistaa vaihto.
6. Mikäli pelaaja loukkaantuu pelin aikana, korvaajaa ei sallita erän aikana.
7. Vaihdossa olevat pelaajat pysyttelevät hiljaa pelikentän takana tai siirtyvät turva-aidan taakse yleisöön, missä voivat kannustaa joukkuettaan yleisön mukana.

### Voittajan määritteleminen

### Artikla 12: Erän voittaja ja häviäjä

1. Kun päätuomari viheltää erän päättyneeksi kentällä olevat pelaajat pudottavat lumipallonsa ja siirtyvät riviin puolustuslinjalleen, missä aputuomarit laskevat heidät.
2. Jos joukkue valloittaa erän aikana vastustajan lipun, se voittaa erän ja erä päättyy.
3. Joukkue, jonka lippu on valloitettu erän aikana, on hävinnyt erän.
4. Jos voittajaa ja häviäjää ei voida määritellä edellä mainittujen sääntöjen 2 ja 3 mukaan, joukkue jolla on eniten pelaajia kentällä, on voittanut erän.
5. Jos molemmilla joukkueilla on sama määrä pelaajia, erä määritellään tasapeliksi.
6. Jos pillin vihellys kuuluu, kun lippua ollaan valloittamassa (nostamassa), sitä ei lasketa voitoksi.
7. Jos pillin vihellys kuuluu kun pelaajaan on osumassa lumipallo, osumaa ei lasketa, eikä pelaaja ole ulkona.
8. Jos neljä joukkueen jäsentä on yhtä aikaa vastapuolen kenttäpuoliskolla, vastapuolen joukkue voittaa erän ja erä päättyy. Jos jalka tai käsi ylittää keskiviivan vastapuolen joukkueen puolelle pelaajan lasketaan olevan viivan yli.

### Artikla 13: Pisteiden laskeminen

* 1. Kun joukkue valtaa vastapuolen joukkueen lipun, he saavat 10 pistettä ja erä päättyy. Vastapuolen joukkue saa 0 pistettä.
	2. Joukkue, joka pelaa ulos kaikki vastapuolen pelaajat, saa 10 pistettä ja erä päättyy. Vastapuolen joukkue saa 0 pistettä.
	3. Jos neljä joukkueen jäsentä on yhtä aikaa vastapuolen kenttäpuoliskolla, erä päättyy ja vastapuolen joukkue voittaa erän pistein 10- 0.
	4. Jos erälle varatun ajan päätyttyä ei voida määritellä voittajaa edellä mainittujen sääntöjen mukaan, kumpikin joukkue saa yhden pisteen jokaisesta pelaajasta, joka on kentällä erän päättyessä.
	5. Jos säännön 4 mukaan laskiessa joukkueilla on yhtä monta pistettä, erä julistetaan tasapeliksi.
	6. Jos joukkue nostaa oman lippunsa pois paikaltaan, he häviävät erän 10–0 ja erä päättyy.

### Artikla 14: Ottelun voittaja ja häviäjä

1. Ensimmäinen joukkue, joka voittaa kaksi erää, voittaa ottelun. Pistesaldoksi tulee 2–0 ja ottelu päättyy.
2. Jos kaksi erää päättyy tasapeliin, kolmannen erän voittaja voittaa ottelun pistein 1–0.
3. Erät, jotka päättyvät tasapeliin pisteytetään 0:ksi laskennan helpottamiseksi.
4. Jos ottelu päättyy tasapeliin eli kumpikin joukkue on voittanut yhden erän ja kolmas erä on tasapeli (1–1–0), lasketaan yhteen kaikista eristä kerätyt pisteet ja eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa. Joukkue, jolla on eniten pisteitä saa pisteen ja ottelu päättyy 2–1.

*SELVENNYS: Jos joukkue A voittaa ensimmäisen erän (10–0), joukkue B voittaa toisen erän (7–6) ja kolmas erä on tasapeli, erien kokonaistulos on 1–1–0 joka johtaa tasapeliin. Erien kokonaispistemäärä on kuitenkin joukkue A:lla 21 pistettä ja joukkue B:llä 12 pistettä. Joukkue A saa 1 ottelupisteen, koska sillä on eniten eräpisteitä ja voittaa ottelun pistein 2‑1. Eräpisteet ovat siis tärkeitä! Suojelkaa lippuanne!*

1. Jos kaikkien kolmen erän eräpisteet menevät tasan, ottelun voittaja määritellään voittoheittokilpailulla.
2. Voittoheitto toimitetaan seuraavien sääntöjen mukaan:
	1. Viimeisessä erässä pelanneet 7 kilpailijaa ottavat osaa voittoheittoon.
	2. Maali asetetaan keskisuojan keskiviivalle ja heittoviiva piirretään siitä viiden metrin päähän.
	3. Kukin joukkue valitsee 5 pelaajaa, joista vähintään kahden tulee olla naisia, ottamaan osaa ensimmäiseen kierrokseen. (SYL säännöt)
	4. Kustakin joukkueesta yksi pelaaja seisoo vuorollaan heittoviivan takana ja heittää yhden lumipallon maalia kohti. Kukin joukkue aloittaa miespelaajalla, jota seuraa naispelaaja.
	5. Joukkue, jolla on eniten osumia maaliin ensimmäisen kierroksen päätteeksi, voittaa.
	6. Jos kumpikaan joukkue ei voita ensimmäistä kierrosta, yksi jäljellä olevista kahdesta pelaajasta kustakin joukkueesta heittää vuorollaan kohti maalia. Jos toisen joukkueen pelaaja osuu maaliin ja toisen joukkueen pelaaja ei, osuman saanut joukkue voittaa.
	7. Jos edellä mainittujen sääntöjen mukaan pelatessa ei saada selvitettyä voittajaa, kunkin joukkueen jäljellä oleva pelaaja heittää vuorollaan kohti maalia. Jos toisen joukkueen pelaaja osuu maaliin ja toisen joukkueen pelaaja ei, osuman saanut joukkue voittaa.
	8. Jos edellä mainittujen sääntöjen mukaan pelatessa ei saada selvitettyä voittajaa, kukin joukkue valitsee yhden pelaajan kilpailemaan. Kaksi valittua pelaajaan vuorottelee heittämällä kohti maalia, kunnes yksi heistä osuu ja toinen ei osu maaliin.
	9. Jos pelaaja, joka kaataa maalin, on ylittänyt puolustuslinjan, heitto on mitätön
	10. Voittoheiton voittanut joukkue saa yhden ottelupisteen ja ottelun pisteet jaetaan seuraavasti: 0‑0‑0 tasapelissä pisteet jaetaan 1‑0; 1‑0‑1 tasapelissä jaetaan pisteet 2‑1.
3. Joukkue, joka voittaa voittoheiton, voittaa ottelun ja ottelupisteen. Ottelu pisteytetään silloin 1‑0, tai 2‑1; riippuen tasapelin pisteistä: (0‑0‑0) tai (1‑0‑1).
4. Kun ottelu on julistettu päättyneeksi, päätuomari osoittaa voittavan joukkueen.
5. Pelin jälkeen joukkueet ryhmittäytyvät keskilinjalle ja kättelevät toisiaan.

### Artikla 15: Pelin keskeyttäminen erän aikana

1. Päätuomari voi keskeyttää pelin milloin tahansa kokiessaan sen tarpeelliseksi.
2. Aputuomarit voivat viestittää päätuomarille tai varapäätuomarille, että erä täytyy keskeyttää, heiluttamalla lippujaan nopeasti edestakaisin edessään.
3. Kun peli keskeytetään, pelaajien tulee pysyä paikoillaan ja pitää hallussaan ne lumipallot, jotka heillä on, kunnes päätuomari tekee päätöksen.
4. Kun keskeytyksen syy on määritelty ja selvitetty, päätuomari ilmoittaa toimenpiteen muille tuomareille, jotka kertovat pelaajille miten toimia. Erää jatketaan ja aika jatkuu siitä, mihin se pysäytettiin.
5. Jos tapahtuu varaslähtö, kulunutta aikaa ei hyvitetä. Pelaajat asettuvat aloituspaikoilleen niiden lumipallojen kanssa, jotka heillä oli hallussaan pelin keskeytyessä. Päätuomari aloittaa erän uudelleen.
6. Pelin voi keskeytyä, jos erän aikana tapahtuu onnettomuus tai loukkaantuminen.
7. Jos joku pelaajista loukkaantuu, aika pysäytetään ja kun loukkaantunut pelaaja on poistettu kentältä, kello laitetaan taas käyntiin ja erä pelataan loppuun.

### Artikla 16: Ottelun siirtäminen

1. Ottelua voidaan siirtää, mikäli sääolosuhteet todetaan vaarallisiksi, eikä peliä voida jatkaa.
2. Ottelua siirretään, mikäli sitä ei voi mitenkään jatkaa.
3. Jos ensimmäinen erä on pelattu loppuun, ottelua pidetään pelattuna, ja ensimmäisen erän tulokset luetaan ottelun lopputulokseksi.

### Artikla 17: Virheet

Virheeksi luetaan tilanne, jossa pelaaja tai kapteeni tekee jotain seuraavista:

**TASO I**

1. Pitelee tai kuljettaa lumipalloja kehoaan tai numerolappuaan vasten. Lumipalloja saa pitää ainoastaan kädessä.
2. Jos pelaaja tekee varaslähdön eli liikkuu ennen kuin vihellys osoittaa pelin alkaneen.

**TASO II**

1. Jos pelaaja/kapteeni tekee tuomarin mielestä jotain vaarallista.
2. Jos pelaaja/kapteeni häiritsee ottelua millään tavalla.
3. Jos pelaaja/kapteeni protestoi tuomareiden päätöksiä. Kentällä ei saa missään nimessä protestoida tuomareiden päätöksiä.
4. Jos pelaaja/kapteeni puhuttelee tai kohtelee vastapuolta tai tuomareita epäkohteliaasti.

**TASO III**

1. Jos joukkue kieltäytyy aloittamasta peliä tai viivyttää peliä ilman hyvää syytä.
2. Jos joukkue lopettaa ottelun ilman hyvää syytä.
3. Jos sääntöjenvastainen pelaaja/kapteeni ottaa osaa otteluun.

### Artikla 18: Rangaistukset

Seuraavat rangaistukset ovat käytössä:

**TASO I**

1. Jos pelaaja tai kapteeni rikkoo artiklassa 17 listattujen kohtien 1 tai 2 mukaan, pelaaja tai kapteeni huudetaan ulos.

**TASO II**

1. Jos pelaaja tai kapteeni rikkoo artiklassa 17 listattujen kohtien 3, 4, 5 tai 6 mukaan, pelaaja tai kapteeni poistetaan ottelusta ja joukkue saa varoituksen (keltainen kortti). Jos joukkueelle annetaan kaksi keltaista korttia saman ottelun aikana, se häviää ottelun. Eräpisteet jaetaan: (7‑0), (7‑0) ja ottelupisteet: (2‑0).

**TASO III**

1. Jos tapahtuu rikkomus artiklassa 17 listattujen kohtien 7, 8 tai 9 mukaan, rikkonut joukkue tai pelaaja/kapteeni poistetaan turnauksesta ja ottelusta ja kaikista sovituista otteluista pisteet jaetaan vastapuolelle: eräpisteet: (7‑0), (7‑0); ottelupisteet: (2‑0).

### Artikla 18: Vastuut

Kaikki pelaajat myöntävät, että ottamalla osaa Yukigassen-turnaukseen, he ovat itse vastuussa kaikista saamistaan vammoista otteluiden aikana kentällä tai sen ulkopuolella ja suostuvat vapauttamaan SYL:n kaikesta vastuusta.