

KAIKKI PELAA.<sup>®</sup>



SUOMEN PALLOLIITTO



***”Kerää kaveriporukka - järjestä turnaus”***

Suomen Palloliitto  
[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)  
2005

# KERÄÄ KAVERIPORUKKA - JÄRJESTÄ TURNAUS TURNAUSTEN JÄRJESTÄMISOHJEET

Onneksi olkoon! Olet päättänyt järjestää yhdessä kavereidesi kanssa Kaikki Pelaa – kaveriturnauksen. Tässä muutamia vinkkejä onnistuneen tapahtuman läpiviemiseksi.

## 1. Tapahtumapaikan ja –ajan valitseminen

- koulun tms. piha, kenttä, puistoalue, ranta, liikuntasali tai torialue
- ajankohdan valinta→tapahtumapaikan ja siihen tarvittavien välineiden (esim. maalit) varaus koululta tai kunnan liikunta/vapaa-aikatoimesta

## 2. Tapahtuman vastuuhenkilöiden kerääminen ja tehtäväjako

- **turnauspäällikkö:** vastaa koko tapahtumasta, vastaanottaa ilmoittautumiset, laatii otteluohjelman ja varaa tarvittavat paikat
- **markkinointivastaava:** tekee ilmoitukset, kiinnittää ne ilmoitustauluille, hankkii mahdollisia palkintoja ja kerää ilmoitukset tapahtuman jälkeen pois
- **kenttävastaava:** varmistaa välineet ja paikat ennen turnausta, ohjaa joukkueet kentille, vastaa ajanotosta ja ohjelman aikatauluista
- **muita mahdollisia tehtäviä:** äänentoisto, buffetti, oheisohjelma jne.

## 3. Tapahtuman markkinointi (kenelle? miten? mitä?)

- omat kaverit, kavereiden kaverit, naapurikoulut, lähikunnat, muut
- erilaisilla ilmoitustauluilla, seuratoimintapalstoilla, sähköpostit, tekstiviestit
- pelipaikka ja –tapa, ajankohta, ilmoittautuminen, kuka saa osallistua
- ota yhteyttä paikallisiin tiedotusvälineisiin ja kutsu heitä mukaan!

## 4. Tapahtuman toteutus

- ota vastaan ilmoittautumiset ja kutsu joukkueet riittävän ajoissa turnauspaikalle
- kutsun yhteydessä kannattaa antaa mahdollisimman tarkat ohjeet koko tapahtuman läpiviemisestä: järjestäjän yhteystiedot, aikataulu, paikka, joukkueen tarvitsemat varusteet/välineet (peliliivit, pallo) peliohjelma, säännöt ja muut tiedot (esim. buffetti, pukukopit tms.)
- ota vastuu tapahtumasta: valvo aikataulujen toteutumista, sääntöjen noudattamista, ympäristön siistinä pitämistä ja osallistujien viihtymistä
- muista kiittää osallistuvia joukkueita viimeisen ottelun jälkeen
- tapahtumapaikkojen siisteyden ja kunnon tarkistaminen

## 5. Tapahtuman jälkeen

- kiitokset tapahtumassa mukana olleille tahoille: koulu, kunta, joukkueiden yhteyshenkilöt, muut mukana olleet henkilöt
- kiitoskirje on paras uuden tapahtuman markkinoinnin käynnistys
- pyydä merkintä Nuorten Akatemian opintokirjaan, jonka saat palauttamalla turnausraportin Palloliittoon

Turnausohjeita ja lisää tietoa jalkapallosta saat Palloliiton internetsivuilta:

[www.palloliitto.fi/kaikkipelaa](http://www.palloliitto.fi/kaikkipelaa)

# KAIKKI PELAA -KAVERITURNAUSTEN SÄÄNNÖT

PELAAJAMÄÄRÄ:	1+4 (1+6), vaihtopelaajien määrää ei ole rajoitettu ja edestakaiset lentävät vaihdot ovat sallittuja.
PELIAIKA:	2x12 min tai 3x8 min (ottelut voidaan pelata puolen tunnin välein)
KENTÄN KOKO:	n. 25m-30mx40m-50m (isolle kentälle mahtuu neljä kenttää)
MAALIEN KOKO:	2mx5m tai 2mx3m (käsipallomaali)
PAITSIOSÄÄNTÖ:	Ei ole voimassa.
PELIN AVAUS:	Maalipotkut suoritetaan jaloin tai käsin siten, että pallon on osuttava maahan ennen keskiviivaa.
KULMAPOTKU:	Kulmapotkut annetaan epäsuorina.
SIVURAJAPOTKU:	Sivurajapotku annetaan epäsuorana 4 sekunnin kuluessa. Vastustajan on oltava vähintään 4 metrin etäisyydellä pallosta.
RANGAISTUSPOTKU:	Rangaistuspotku annetaan 7 m etäisyydeltä.
TAKLAAMINEN:	Taklaaminen, liukutaklaukset, kiinnipitäminen, työntäminen ja estäminen on kielletty.
JOKERIPELAAJA:	Joukkue saa ottaa kentälle yhden lisäpelaajan kun vastustaja johtaa vähintään 5 maalilla. Etu menetetään eron vähentyessä kahteen maaliin.
SARJAPELAAJAT:	Kaveriturnausten harrastusluonteen säilyttämiseksi on sarjapelaajien osallistumista rajoitettu siten, että heitä voi olla joukkueella pelissä vain yksi kerrallaan.
PISTEET:	Ottelun voitosta 3p, tasapelistä 2p ja tappiosta 1p, mikäli joukkue on tehnyt maalin.
TASAPISTESÄÄNTÖ:	Tasapisteissä joukkueiden järjestyksen määrää 1) keskinäinen ottelu, 2) tehdyt maalit ja 3) arpa
FAIR PLAY:	Kaveriturnausten tarkoituksena on tuottaa osallistujille liikunnan iloa hyvässä ilmapiirissä, jossa jokainen mukanaolija kantaa vastuuta tapahtuman onnistumisesta. Reilu peli ilmenee ympäristön, lajin ja toisten ihmisten huomioimisena.

[www.palloliitto.fi/kaikkipelaa](http://www.palloliitto.fi/kaikkipelaa)

Malli kaveriturnauskutsusta:

## **KAIKKI PELAA –KAVERITURNAUS PELATAAN RANTAPUISTOSSA KE 30.5.2005 KLO 14-18**

Turnauksen yhteyshenkilö: Tero Touhukas, p. 040 30052001

Vastuuhenkilön sähköpostiosoite: tero.touhukas@sonera.fi

### **OSALLISTUMISOIKEUS**

Osallistua saa jokainen pelaamisesta kiinnostunut. Joukkueessa saa olla yhtä aikaa kentällä vain yksi jalkapalloseurassa sarjatoimintaan osallistuva pelaaja.

### **ILMOITTAUTUMINEN**

Ilmoittautumiset otetaan sähköpostilla turnauksen yhteyshenkilölle keskiviikkoon 23.5. mennessä. Ilmoita joukkueen nimi, yhteyshenkilö ja yhteyshenkilön gsm-numero.

### **PELITAPA**

Mukaan ilmoittautuneille joukkueille taataan kolme ottelua turnauksessa. Ottelut pelataan neljällä kentällä ilman erotuomareita. Turnausvastaava viheltää ottelujen alkamis- ja päättymisvihellykset ja vastaa ajanotosta. Ottelun päättymisen jälkeen joukkueiden yhteyshenkilöt ovat velvollisia ilmoittamaan ottelutulokset turnausvastaavalle.

### **SÄÄNTÖJÄ**

Peliaika 3x8min, 1+4 (rajaton määrä vaihtopelaajia), taklaukset kielletty, pelit pienillä kentillä, ei paitsiota→tarkemmat säännöt turnausohjelmassa!

### **PALKINNOT**

Kaikkien turnaukseen osallistuneiden joukkueiden kesken arvotaan turnauksen yhteistyökumppanin Masan Grillin tuotepalkintoja.

Malli turnausohjelmasta:

## **KAIKKI PELAA –KAVERITURNAUS RANTAPUISTOSSA KE 30.5.2005 KLO 14–18**

Turnauksen yhteyshenkilö: Tero Touhukas, puh.040 30052001

Vastuuhenkilön sähköpostiosoite: tero.touhukas@sonera.fi

### **TURNAUSOHJELMA: mukaan ilmoittautui 12 joukkuetta**

<b>Kello</b>	<b>Kenttä 1: Tintti-lohko</b>	<b>Kenttä 2: Hyypiä-lohko</b>	<b>Kenttä 3: Litti-lohko</b>	<b>Kenttä 4: Miklu-lohko</b>
14.30	Lylyt-Rapet	Pekot-Siqut	Marat-Tiinat	Harat-Kestit
15.00	Rapet-Krisut	Siqut-Jusut	Tiinat-Teuvot	Ekot-Harat
15.30	Krisut-Lylyt	Jusut-Pekot	Teuvot-Marat	Kestit-Ekot
16.15	Tintti III-Hyypiä III	Litti III-Miklu III	Tintti II-Hyypiä II	Litti II-Miklu II
16.45		Tintti I-Hyypiä I		Litti I-Miklu I

### **JOUKKUEIDEN TURNAUSVASTUUT:**

→Lohkojen kolmanneksi sijoittuneet joukkueet vastaavat tapahtuman välineiden raivaamisesta järjestäjän ohjeiden mukaisesti (maalit, kartiot, penkit jne)

→Lohkojen toiseksi sijoittuneet joukkueet vastaavat tapahtuma-alueen siivoamisesta (roskat, kentälle jääneet vaatteet jne)

→Lohkojen ensimmäiseksi sijoittuneet vastaavat pukeutumistilojen siisteydestä

### **RANTAPUISTOTURNAUKSEN SÄÄNNÖT**

PELAAJAMÄÄRÄ: 1+4, vaihtopelaajien määrää ei ole rajoitettu ja edestakaiset lentävät vaihdot ovat sallittuja.

PELIAIKA: 3x8 min (ottelut voidaan pelata puolen tunnin välein)

KENTÄN KOKO: 25mx40m, pelataan neljällä kentällä samanaikaisesti

MAALIEN KOKO: 2mx5m ja 2mx3m (kahdella kentällä käsimaalit)

PAITSIOSÄÄNTÖ: Ei ole voimassa.

PELIN AVAUS: Maalipotkut suoritetaan jaloin tai käsin siten, että pallon on osuttava maahan ennen keskiviivaa.

KULMAPOTKU: Kulmapotkut annetaan epäsuorina.

SIVURAJAPOTKU: Sivurajapotku annetaan epäsuorana 4 sekunnin kuluessa.

Vastustajan on oltava vähintään 4 metrin etäisyydellä pallosta.

RANGAISTUSPOTKU: Rangaistuspotku annetaan 7 m etäisyydeltä.

TAKLAAMINEN: Taklaaminen, liukutaklaukset, kiinnipitäminen, työntäminen ja estäminen on kielletty.

JOKERIPELAAJA: Joukkue saa ottaa kentälle yhden lisäpelaajan kun vastustaja johtaa vähintään 5 maalilla. Etu menetetään eron vähentyessä kahteen maaliin.

SARJAPELAAJAT: Kaveriturnausten harrastusluonteen säilyttämiseksi on sarjapelaajien osallistumista rajoitettu siten, että heitä voi olla joukkueella pelissä vain yksi kerrallaan.

PISTEET: Ottelun voitosta 3p, tasapelistä 2p ja tappiosta 1p mikäli joukkue on tehnyt maalin. Tasapisteissä joukkueiden järjestyksen määrää 1) keskinäinen ottelu, 2) tehdyt maalit ja 3) arpa

FAIR PLAY: Kaveriturnausten tarkoituksena on tuottaa osallistujille liikunnan iloa hyvässä ilmapiirissä, jossa jokainen mukanaolija kantaa vastuuta tapahtuman onnistumisesta. Reilu peli ilmenee ympäristön, lajin ja toisten ihmisten huomioimisena.