



RUOKAMYLLY-TURNAUS 2008 **Anjalankoskella lauantaina 4.10.2008**

TURNAUSSÄÄNNÖT

Turnaussäännöt ohessa.

OTTELUOHJELMA

9.00	AaKoo – Puhti
10.10	Kiekko-Vantaa – Kojo
11.30	AaKoo - Kiekko-Vantaa
12.40	Puhti – Kojo
14.00	Kojo - AaKoo
15.00	Puhti - Kiekko-Vantaa

JOUKKUEEN PELAAJALUETTELO

Joukkueilta pyydetään nimilista pelaajineen ja taustahenkilöineen. Listan voi toimittaa sähköpostilla viimeistään 3.10. kuluessa jaana.vainio(a)pp3.inet.fi.

Joukkueen pelaajalistassa tulee olla pelinumerot. Pelaajalistoihin myöhemmin tulevat muutokset tulee olla järjestäjän tiedossa ennen joukkueen ensimmäistä ottelua.

RUOKAILUT

Ruokailut on järjestetty jäähallin läheisyydessä (500 m) olevaan paikalliseen lounasravintolaan. Tarvittaessa on mahdollisuus ostaa yksittäisiä lisäruokalippuja myös jäähallin kahviosta hintaan 7 €.

Ruokailuajat: AaKoo 10.15, Puhti 10.45, Kiekko-Vantaa 12.45.

Ruoka: kanaa ja riisiä, perunat, salaattit, juomat

PALKINNOT

Turnauksen voittajajoukkue palkitaan pokaalilla. Kaikki palkitaan turnausmitalilla sekä diplomilla. Lisäksi valitaan joukkueittain ”tsempparipelaaja”.

LÖYTÖTAVARAT

Kadonneita tavaroita voi tiedustella jäähallin vahtimestareilta. Järjestäjä ei vastaa kadonneiden tavaroiden korvaamisesta.

JÄÄHALLIN OSOITE

Inkeröisten jäähalli, Välikuja 1, 46900 ANJALANKOSKI

Kaikkiin edellä mainittuun kohtiin saa lisäselvitystä turnauspäälliköltä.

AaKoo -96

JoJo Jaana Vainio

Puh. 0400 853 569, jaana.vainio(a)pp3.inet.fi



TURNAUSSÄÄNNÖT

TURNAUSSÄÄNNÖT ANJALANKOSKELLA PELATTAVAAN D-96 JUNIOREIDEN AA-TASON TURNAUKSEEN 4.10.2008

JÄRJESTÄVÄ JOUKKUE, AAKOO D-96

1. Turnaus pelataan neljän (4) joukkueen sarjamuotoisena turnauksena. Kukin joukkue pelaa kolme (3) ottelua yksipäiväisessä turnauksessa.
2. Peli-aika otteluissa on 2 x 15 min, kokonaiskestoltaan enintään 50 min.
3. Joukkueet voivat nimetä otteluun maksimissaan 15 kenttäpelaajaa ja 2 maalivahtia.
4. Joukkueet voivat peluuttaa YY-pelaajia, mikäli heillä on YY-lupa olemassa. YY-pelaajat käyttävät peliasun hihassa muista joukkueen pelaajista erottuvaa merkintää esimerkiksi hihanauhaa. YY-sääntö SJL:n mukaan.
5. Voitosta joukkue saa kaksi (2) pistettä, tasapelistä yhden (1) ja tappiosta nolla (0) pistettä. Lopullisen järjestyksen määrää joukkueen saama pistemäärä. Tasapisteiden sattuessa ratkaisee järjestyksen sarjataulukossa koko sarjan maaliero (tehtyjen ja päästettyjen maalien erotus). Jos maaliero on sama, ratkaisee järjestyksen tehtyjen maalien lukumäärä. Jos tehtyjen maalien lukumäärä on sama, ratkaisee järjestyksen joukkueiden sarjassa pelaamien keskinäisten otteluiden tulos. Mikäli tilanne on edelleen tasan, on vähemmän rangaistusminuutteja sarjassa saanut joukkue paremmalla sijalla. Lopuksi arpa.
6. Jokainen pelaaja palkitaan turnausdiplomilla ja mitalilla turnauksen lopuksi. Lisäksi jokainen joukkue valitsee yhden pelaajan, turnauksen tsempparipelaajan, joka palkitaan lisäksi tsempparipalkinnolla. Tsempparipelaaja ilmoitetaan toimitsija-aitioon ennen viimeistä peliä. Palkinnot jaetaan heti joukkueen viimeisen pelin jälkeen peli-kentällä.
7. Turnauksessa noudatetaan SJL:n voimassa olevia sääntöjä yhdessä oheisena esitettyjen turnaussääntöjen kanssa.
8. Epäselvissä tapauksissa ongelmat ratkotaan joukkueenjohtajien kokoontumisessa. Osapuolet kuullaan ja tämän jälkeen puolueettomat joukkueenjohtajat tekevät ratkaisun tapaukseen, jota osapuolten on kunnioitettava. Tapauksen ratkaisu on lopullinen.