



PETOLIIGA 2026

Veikkausliigan säännöt

Veikkausliigassa pelimuotona on 5v5 peli, joka tarkoittaa, että kentällä on kerrallaan molemmissa joukkueissa maalivahti ja neljä kenttäpelaajaa. Jos toisessa joukkueessa on vähemmän kuin viisi pelaajaa pelataan siten, että molemmissa joukkueissa on kentällä sama määrä pelaajia. Peliohjaajat voivat myös sopia pelattavaksi 6v6 (maalivahti ja viisi kenttäpelaajaa), jos pelaajia on molemmissa joukkueissa paljon ja molemmille joukkueille se sopii). Muistakaa ilmoittaa peliohjaajalle pelitavasta ja siten joukkueen pelaajamäärästä.

Liiga pitää sisällään ns. kaksinkertaisen sarjan, eli kaikki joukkueet pelaavat kaksi kertaa toisiaan vastaan. Pelin lopussa pelinohjaaja (tuomari) kertoo pelin lopputuloksen ja joukkueet huutavat kannustushuutonsa sekä suoritetaan pelaajakättelyiden sijaan taputukset vastustajalle. Sarjataulukkoa ei peleistä pidetä vaan pelit ovat "Veikkausliigajoukkueiden ystävyysotteluita". Pelissä ei ole ns. paitsiosääntöä. Kokonaispelaiaika on 2x12 min. ja pelipallon koko on "3".

Liiga toteuttaa palloliiton "puolen pelin takuuta" siten, että kun molemmilla joukkueilla on useita vaihtopelaajia, niin vaihdossa olevat pelaajat vaihdetaan kentälle aina kun tuomari viheltää pelin poikki molempien puoliaikojen puolella välissä sekä puoliajalla. Yksittäisen pelaajan vaihto on mahdollista suorittaa myös kesken pelaamisen joukkueen pelinohjaajan opastuksella ns "lentävällä vaihdolla" ilman että peli katkaistaan silloin kun vaihtopelaajia on vähän tai asiasta on sovittu joukkueiden ja peliohjaajan kesken.

Peliohjaajat huolehtivat kaikkien pelaajien tasaisesta peluuttamisesta ja peliajasta ottelussa. Jokaisen pelaajan on oltava vähintään yksi 6 min jakso vaihdossa. (Jos vaihtopelaajamäärä sen sallii.) Jos joukkueella on vain yksi vaihtopelaaja, sama pelaaja voi olla vain kerran vaihdossa. Pelinohjaajat valvovat, että näin tapahtuu. (Pelaaja voi kuitenkin itse halutessaan tulla vaihtoon, jos tuntee siihen tarvetta)

Maalivahti saa olla sama pelaaja koko pelin ajan. Maalivahdin saa vaihtaa puoliajalla.

Jos pelaaja satuttaa itsensä, peli pysäytetään ja loukkaantunut siirtyy (jos mahdollista) joukkueen vaihtoalueelle. Loukkaantuneen pelaajan tilalle tulee toinen pelaaja, jolloin peliä jatketaan erotuomaripallolla. Fair Play-hengen mukaisesti loukkaantuneen joukkueen pelaaja potkaisee pallon vastustajan kenttäpuolelle toisen joukkueen estämättä.

Molemmilla joukkueilla on kenttäpuoliskojen sivussa joukkueen pelaaja-alue, jossa joukkueen vetäjä ja pelaajat ovat pelin aikana. Alueen koko tulee olla riittävä joukkueen erottautumiseen tuomarille ja se ei saa rajoittua suoraan pelikentän reunaan. Eli joukkuealueen ja kentän reunaan tulee jäädä sivurajapotkun mahdollistava etäisyys.

Jos joukkue syyllistyy selkeästi pelinohjaajan huomautuksesta piittaamatta vaihtosääntöjen rikkomukseen, joukkue tuomitaan hävinneeksi ottelu.



PETOLIIGA 2026

Jos pallo menee päätyrajan yli siten, että viimeksi palloa koskenut joukkue on hyökkäävä, seurauksena on maalipotku/maalikuljetus. Maalipotku suoritetaan maalivahdin alueen reunasta potkaisemalla tai vaihtoehtoisesti pelin voi käynnistää alkamalla kuljettaa palloa mistä kohdasta tahansa rangaistusalueelta.

Maalipotkuissa ja -heitoissa sekä maalikuljetuksissa käytetään vetäytymissäntöä: vastustajajoukkue vetäytyy puolen kentän tasolle ja voi aloittaa puolustamisen, kun hyökkäävä joukkue on avannut pelin.

Jos pallo menee päätyrajan yli siten, että viimeiseksi pallon koskee puolustava joukkue, seurauksena on kulmapotku. Kulmapotku annetaan sivu- ja päätyrajan kulmauksesta alkamalla kuljettaa palloa.

Pallon mennessä sivurajan yli viimeiseksi pallon koskeneen joukkueen vastustajajoukkue käynnistää pelin sivurajaviivan päältä, pallon ylimenokohdasta ns. sivurajakuljetuksella. Sivurajakuljetus = sama pelaaja koskee palloa vähintään kahdesti peräkkäin. Ensimmäisellä kosketuksella potkaistu maali hylätään ja peli jatkuu vastustajan maalipotkulla/kuljetuksella.

Maalivahdin alueella (ns.rangaistusalueella) tapahtuvat, hyökkäämässä olevaa joukkuetta vastaan kohdistuvat rikkeet tuomitaan rangaistuspotkuna (hyökkäävän pelaajan kampitus tms). Rangaistuspotku suoritetaan 7,5 metrin etäisyydeltä maalista maalin keskikohdalta suoraan kentän keskipistettä kohti.

Kaikki muut rikkeet muualla tai maalivahdin alueella pallon selvä osuminen käteen tuomitaan toimitettavaksi epäsuorina vapaapotkuina (eli potkun mennessä suoraan maaliin koskettamatta ketään maali hylätään).

Jos peli jatkuu erotuomaripallolla rangaistusalueelta, tuomari pudottaa aina pallon maahan maalivahdin pelattavaksi (saa ottaa käsiin tai pelata jalalla).

Kaikissa aloituspotkuissa, vapaapotkuissa, rangaistuspotkuissa, maalipotkuissa, kulmapotkuissa ja sivurajapotkuissa vastustajajoukkueen pelaajien etäisyys pallosta tulee olla yli 5,5 metriä.

Pelissä olevan pallon maalivahti saa potkaista käsistä kentälle. Maalivahti ei kuitenkaan saa tehdä maalia omasta avauksesta. (Maali- tai käsipotkusta.)

Oma pelaaja saa syöttää maalivahdille palautuksen ja maalivahti saa halutessaan ottaa sen käsiin.

Kun pelin joukkueiden maalieroksi tulee neljä (esim: 2-6) saa vähempimaalinen joukkue ottaa kentälle yhden lisäpelaajan. Mikäli maaliero kaventuu kahteen (esim.4-6) yksi pelaaja vähempimaalisesta joukkueesta menee vaihtopelaajaksi. Vastaavasti, mikäli maaliero kasvaa kahdeksaan, saa vähempimaalinen joukkue toisen lisäpelaajan. Pelaajia vähennetään vastaavasti maalieron kaventuessa, neljään ja kahteen. Jos vähempimaalisella joukkueella ei ole lisätä pelaajia, ei toiselta joukkueelta kuitenkaan vähennetä pelaajia.