



PETOLIIGA 2026

Mestareidenliigan säännöt

Vanhimman ikäryhmän pelimuotona on 8v8, joka tarkoittaa, että kentällä on kerrallaan molemmissa joukkueissa maalivahti ja seitsemän kenttäpelaajaa. Mikäli toisessa joukkueessa on vain seitsemän pelaajaa, voidaan pelata ottelu 7v7-pelimuodolla (molemmissa joukkueissa maalivahti ja kuusi kenttäpelaajaa). Jos toisessa joukkueessa on vähemmän kuin seitsemän pelaajaa, joukkue pelaa vajaalla miehityksellä ja vastustajalla on kentällä seitsemän pelaajaa. Jos toisessa joukkueessa jostakin syystä on alle viisi pelaajaa, joukkue tuomitaan hävinneeksi ottelu 3-0. Ottelu voidaan tässäkin tapauksessa kuitenkin pelata siten, että vajaamiehinen joukkue käyttää ”lainapelaajia” toisesta joukkueesta.

Liigassa pelataan sarja, jossa joukkueet pelaavat kaksi kertaa toisiaan vastaan.

Kunkin pelin lopussa pelinohjaaja (tuomari) kertoo pelin lopputuloksen ja joukkueet huutavat kannustushuutonsa sekä suoritetaan pelaajakättelyiden sijaan taputukset vastustajalle.

Liigajoukkueiden sijoittumista seurataan sarjataulukon avulla, jossa joukkue saa voitosta 3 pistettä ja tasapelistä 1 pisteen. Sijoituksen sarjataulukossa määrää pelatut pisteet. Jos kaksi joukkuetta on samassa pistemäärässä, korkeampi sija tulee joukkueelle seuraavasti:

1. Joukkueen +/- maaliero. (Kummalla enemmän tehtyjä kuin päästettyjä maaleja.)
2. Joukkueen tekemien maalien määrä. (Kumpi joukkue on tehnyt enemmän maaleja.)
3. Joukkueiden keskinäisen ottelun tulos. (Voittanut on sarjataulukossa korkeammalla.)
4. Arpa. (Jos vieläkin tasatilanne, järjestetään arvonta.)

(Seuraava taso tulee arvioitavaksi vain, jos joukkueilla on siihen asti tasatilanne.)

Pelissä on käytössä paitsiosääntö. Paitsioalueen raja on rangaistusalueen rajalla. Kokonaispeli-aika on 2x20 min. ja pelipallon koko on "4".

Liiga toteuttaa palloliiton "puolen pelin takuuta" siten, että vaihdot tapahtuvat vain tuomarin viheltäessä pelin poikki noin molempien puoliaikojen puolella välissä ja puoliajalla.

Tällaisessa normaali tilanteessa (vaihtopelaajia molemmissa joukkueissa 2 tai enemmän), kaikki vaihdossa olevat pelaajat on vaihdettava kerralla kentälle. Tällöin jokaisen pelaajan on oltava vähintään yksi 10 min. jakso vaihdossa (pois lukien maalivahti, jos sama koko pelin ajan).

Jos joukkueella on vain yksi vaihtopelaaja, pelaajavaihto on mahdollista suorittaa joukkueen pelinohjaajan opastuksella ”lentävällä vaihdolla” ilman että peli katkaistaan.

Tässä tapauksessa peliohjaaja huolehtii, että kaikki pelaajat käyvät vaihdossa ainakin kerran pelin aikana (pois lukien maalivahti, jos sama koko pelin ajan).

Pelaaja voi halutessaan tulla itse vaihtoon, jos tuntee siihen tarvetta.

Jos toisessa joukkueessa ei ole vaihtopelaajia tai vain yksi vaihtopelaaja, myös toisella joukkueella on myös vapaat vaihdot, kuitenkin siten, että kaikki pelaajat käyvät vaihdossa kerran pelin aikana (pois lukien maalivahti, jos sama koko pelin ajan)

Peliohjaajat ja ottelun tuomari toteavat ennen ottelun alkamista vaihtopelaajatilanteen ja sopivat ottelun pelaajavaihtomenettelystä.

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

Lisäksi tavoitteena on, että vaihdossa ollaan tasapuolisesti koko liiga huomioiden.



PETOLIIGA 2026

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

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.

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

Jos pallo menee päätyrajan yli siten, että viimeksi palloa koskenut joukkue on hyökkääjä, seurauksena on maalipotku. Maalipotku suoritetaan mistä tahansa maalivahdin alueelta. Vastustajan tulee olla alueen ulkopuolella sekä 5,5m etäisyydellä pallosta. Pallo on pelissä, kun sitä on potkaistu.

Jos viimeiseksi palloon koskee puolustava joukkue, seurauksena on kulmapotku. Kulmapotku annetaan päätyrajan kulmauksesta ja se on suora.

Pallon mennessä sivurajan yli viimeiseksi palloon koskenaan joukkueen vastustajajoukkue saa sivurajaheiton.

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.

Mikäli pallo koskettaa hyökkäävän pelaajan kättä (tahallinen tai tahaton) ja pallo menee maaliin, maali hylätään. Peliä jatketaan suoralla vapaapotkulla paikasta, jossa pallo osui käteen. Kaikki muut rikkeet muualla kenttää tuomitaan suorina vapaapotkuina.

Kaikissa aloituspotkuissa, vapaapotkuissa, rangaistuspotkuissa, maalipotkuissa ja kulmapotkuissa 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). Jos oma pelaaja syöttää pelissä olevan pallon omalla rangaistusalueella olevalle maalivahdilleen, maalivahti ei saa ottaa palloa käsiinsä vaan on pelattava sitä kuten kenttäpelaaja.

Kun pelin joukkueiden maalieroksi tulee neljä (esim: 2-6) saa vähempimaalinen joukkue ottaa kentälle yhden lisäpelaajan. Jos maaliero kaventuu kahteen (esim.4-6) yksi pelaaja vähempimaalisesta joukkueesta menee vaihtopelaajaksi.