



- 1.1 Pelaaminen ja harjoittelu vanhemman ikäluokan mukana
- 1.2 Pelaaminen ja harjoittelu oman ikäluokan ylemmän tasojoukkueen mukana
- 1.3 Siirtyminen vanhempaan ikäluokkaan
- 1.4 Kustannukset
- 1.5 Pelikustannukset C2-A-juniorit
- 1.6 Turnaukset F2-A-juniorit
- 1.7 Ylialueelliset turnaukset Ikäluokat F2-D1

### **SIIRTYMINEN SEURAN SISÄLLÄ**

Seuran pääsääntönä on kiekkokoulusta lähtien, että jokainen pelaa ja harjoittelee oman ikäistensä kanssa. Kaikki poikkeukset tästä ohjeesta edellyttävät aina valmennuspäällikön hyväksynnän.

#### **1.1 Pelaaminen ja harjoittelu vanhemman ikäluokan mukana**

Ikäluokkien (pääasiassa E2 ja sitä vanhempien) kärkipelaajille tarjotaan mahdollisuuksia osallistua vanhemman ikäluokan harjoituksiin ja joihinkin peleihin. Pelaajat eivät siis siirry vanhempaan ikäluokkaan, vaan harjoittelevat ja pelaavat pääsääntöisesti omassa ikäluokassaan, sekä maksavat kausimaksut omaan ikäluokkaansa.

Vanhemmassa ikäluokassa käyvien pelaajien määrä voi olla kerrallaan esim. 2-4 pelaajaa. Pelaajavalinnoista vastaavat molempien ikäluokkien vastuovalmentajat yhdessä valmennuspäällikön kanssa. Vastuovalmentajat ovat pyydettäessä velvollisia raportoimaan asiasta valmennuspäällikölle.

Valmentajat suunnittelevat etukäteen, kuinka monta pelaajaa mihinkin harjoitukseen tai peliin tulee. Vanhemman ikäluokan mukaan pääsemiseen vaaditaan riittävien pelitaitojen lisäksi kiitettävä asenne ja aktiivisuus, sekä esimerkillisyys muille pelaajille niin harjoituksissa kuin peleissäkin. Edellytykset peliajan saamiselle ovat samat kuin muillakin joukkueen pelaajilla.

Tavoitteena vanhemman ikäluokan kanssa pelaamisessa on hakea kehittyneimmille pelaajille lisää haasteita kovemmassa peli- ja harjoitteluseurassa, jossa myös tilaa ja aikaa on huomattavasti vähemmän, kuin monissa oman ikäluokan vastaavissa tapahtumissa.

Tämä opettaa heille pelinopeuteen liittyviä taitoja, syöttökovuutta, taklauspaineen alla toimimista, katseen nostamista jne., eli taitoja joita ei välttämättä pysty harjoittelemaan kaikissa omista tapahtumissa.

Vanhemmassa ikäluokassa käyvien pelaajien ei ole tarkoituksenmukaista pelata kaikkia oman ikäluokan pelejä, jolloin tämä taas aukaisee mahdollisuuden ottaa nuoremmasta ikäluokasta kärkipelaajia.

Vastuovalmentajat sopivat mihin peleihin pelaajat osallistuvat, ottaen huomioon mm. pelaajalle tulevien tapahtumien lukumäärän ja lepopäivät.

## 1.2 Pelaaminen ja harjoittelu oman ikäluokan ylemmän tasojoukkueen mukana.

Oman ikäluokan alemman tasojoukkueen kärkipelaajien kanssa toimitaan samalla tavalla kuin nuoremman ikäluokan kärkipelaajien kanssa. Mikäli alemman tasojoukkueen pelaajilla riittää halukkuutta ja jos heillä on vaadittava asenne, aktiivisuus ja esimerkillisyys muille pelaajille omassa tasojoukkueessa, pyritään heitä ottamaan ylemmän tasojoukkueen harjoituksiin ja peleihin.

Tällä pyritään laajentamaan pelaajamateriaalin tasoa ja tarjoamaan motivoituneille alemman tasojoukkueen pelaajille mahdollisuus harjoitteluun hieman kovemmissa harjoituksissa ja kovemman vaatimustason alaisena.

## 1.3 Siirtyminen vanhempaan ikäluokkaan

Pelaajan siirtämistä kokonaan vanhempaan ikäluokkaan voidaan harkita, mikäli pelaaja on sekä pelitaidoiltaan että henkisiltä ja fyysisiltä ominaisuuksiltaan vähintään samaa tasoa kuin vanhemman ikäluokan 10 parasta pelaajaa.

Vastuuvallmentajat tekevät ehdotuksen perusteluineen pelaajan siirtymisestä. Siirron hyväksyy valmennuspäällikkö.

Vanhemmassa ikäluokassa pelaava pelaaja, pelaa ja harjoittelee pääsääntöisesti vanhemman ikäluokan kanssa ja maksaa sinne myös kausimaksunsa. Edellytykset peliajan saamiselle ovat samat kuin muillakin joukkueen pelaajilla.

Vanhemmassa ikäluokassa pelaava pelaaja, myös tarvittaessa pelaa ja harjoittelee omassa ikäluokassa, jotta yhteys omaan ikäluokkaan säilyy. Samalla he myös nostavat ja koventavat harjoitusten tasoa oman ikäluokan harjoituksissa.

Pelaajan mahdollisesta paluusta takaisin omaan ikäluokkaan päättävät vastuuvallmentajat yhdessä valmennuspäällikön kanssa, mikäli katsotaan, että siirtyminen takaisin on tarkoituksenmukaista.

## 1.4 Kustannukset

Kukin pelaaja maksaa kausimaksunsa siihen ikäluokkaan, jossa pääsääntöisesti harjoittelee ja pelaa.

Oman ikäluokan ulkopuolella satunnaisesti harjoittelemassa käyvältä pelaajalta ei peritä ylimääräisiä kustannuksia muiden ikäluokkien toimesta. (poislukien leirit tms. erillismaksuiset tapahtumat)

Koska jokainen ikäluokka lainaa pelaajiaan muille ja saa lainaksi pelaajia, voidaan ikäluokkakohtaisen kustannusjaon katsoa olevan tasapuolista.

Poikkeuksena edellä esitettyyn periaatteeseen ovat pelit ja turnaukset, joiden kustannukset peritään kaikilta osallistujilta seuran ohjeistuksen mukaisesti seuraavasti:

## 1.5 Pelikustannukset C2-A-juniorit (joukkueet maksaa, ei pelaajat)

Pelaajan pelatessa pelin toisessa joukkueessa,mihin pääsääntöisesti kausimaksunsa maksaa,on ns. oma joukkue velvollinen korvaamaan toiselle joukkueelle (myös esim. B <-> B team)seuraavasti:

-Kotipeli 20,00 euroa / peli

-Vieraspeli 20,00 euroa / peli (poislukien allaoleva)

-Kaikista matkapeleistä mihin matkataan bussilla ja joissa ruokaillaan,kulut jaetaan täysimääräisesti pelaajamäärän mukaan.

-Joukkueenjohtajat pitävät kirjaa pelaajaliikenteestä ja taloudenhoitajat hoitavat laskutuksen joukkueiden välillä kuukausittain.

Joukkueenjohtajat voivat keskenään sopia korvausten määrästä,ei kuitenkaan korottamalla em. summia. (Tällä voidaan kohtuullistaa,etteivät kulut ylitä todellista ka. kausimaksun määrää ja j:t voivat sopia keskenään minkä verran maksuja peritään,jos pelaajia vaikkapa 5:kin kerralla.

Tämä siksikin,että jos vanhempi tarvitsee nuoremasta apuja.,koska ei pelaajia omasta takaa.

Maksuvelvollisuus kuitenkin aina jos vanhemmasta laitetaan nuorempaan pelaamaan ja ikäluokkien eri joukkueiden välillä.

#### **1.6 Turnauskustannukset F2-A-juniorit**

Pelaaja on velvollinen maksamaan osuutensa turnauskuluista,jos osallistuu muun kuin oman joukkueensa turnaukseen.

#### **1.7 Ylialueelliset turnaukset Ikäluokat F2-D1-juniorit**

Sama käytäntö kuin kohdassa 1.6

Hyvinkäällä 17.9.2011

Hyvinkään Jää-Ahmat ry

Johtokunta