

A full-page background image of two inline skaters in a competitive match. The skater on the left is wearing a white jersey with 'CRAFT' and 'HYÖTYMÄ' logos, and is holding a stick. The skater on the right is wearing a dark blue jersey with 'CRAFT' and 'HYÖTYMÄ' logos. Both are in a low, dynamic pose on an outdoor rink. The background is a blurred crowd of spectators.

Salibandyn soveltuvuuskokeen lajiosa 2026

Salibandyn Soveltuvuuskokeen Lajiosan Pisteytys

Lajiosan pisteytys 0 – 12 pistettä

Lajitaitotestit 0 – 6 pistettä

Lajitaitotestien pisteet määrittyvät ajan perusteella

- Pallonhallinta 0 – 3 pistettä
- Suunnanmuutos pallo 0 – 3 pistettä

Peliosa 4 vs. 4 0 – 6,0 pistettä

Peliosuuden pisteet määrittyvät valmennuslinjan osaamistavoitteiden pohjalta

- Hyökkäyspelaaminen 0 – 3 pistettä
- Puolustuspelaaminen 0 – 3 pistettä

Pallonhallinta

Pallonhallinta

Välineet

- alustana salibandykenttä
- 10 kartiota
- paksua teippiä
- ajanottolaitteet
- mitta 20m
- pallo
- tuloslomakkeet

Organisointi

- Testiradan mittaaminen
- Kartioiden laittaminen paikoilleen
- Ajanottolaitteiden asentaminen paikoilleen



Suoritus

- Tehtävänä on suorittaa testirata mahdollisimman nopeasti
- Lähtö tapahtuu paikaltaan lähtöviivalta, joka on 70cm etäisyydellä valokennoportista
- Ajanotto alkaa, kun pelaaja ylittää lähtöalueen etureunassa olevan ajanoton valokennolinjan
- Ajanotto pysähtyy, kun pelaaja ylittää maalialueen valokennolinjan (sama linja kuin lähdössä)
- Pelaaja kuljettaa palloa kuvan mukaisesti seuraavilla säännöillä:
 - Suorituksen kiertosuunta määräytyy kätisyyden mukaan → Left kätisyyden pelaajat kiertävät vasemman puoleisen kartion ensimmäisenä, right kätisyyden pelaajat kiertävät ensimmäisenä oikean puoleisen kartion.
 - Jokainen kartio kierretään, niin että sekä pelaaja että pallo kiertävät kartion
 - Neljän kartion jälkeen (kohta 2) pelaajan tulee käyttää pallo viivojen yli (pallo ylittää merkkilinjan)
- Viimeisille kartioille mennään kartioiden välistä ja kierretään kartiot samalla säännöillä kuin kaksi ensimmäistä kartiota.
 - Left pelaaja kiertää ensimmäisen kartion vasemmalta puolelta ja toisen oikealta, minkä jälkeen juostaan suoraan maalialueelle pallo hallinnassa
 - Right pelaaja kiertää ensimmäisen kartion oikealta puolelta ja toisen vasemmalta, minkä jälkeen juostaan suoraan maalialueelle pallo hallinnassa



Säännöt

- 2 suoritusta, joista parempi tulos jää voimaan
- Jokainen kartio kierretään, niin että sekä pelaaja että pallo kiertävät kartion
- Neljän kartion jälkeen (kohta 2) pelaajan tulee käyttää pallo viivojen yli (pallo ylittää merkkilinjan)

Tulos/ Pistet

- Tulos on aika, jonka pelaaja käyttää radan suorittamiseen. Tulokseksi kirjataan pelaajan testiin käyttämä aika 2 desimaalin tarkkuudella

Pallonhallinta Pisteytys / max 3 p.

Pojat 13	Aika	Pisteet	Tytöt 13	Aika	Pisteet
	17,50	3,00		18,30	3,00
	17,65	2,75		18,45	2,75
	17,80	2,50		18,60	2,50
	17,95	2,25		18,75	2,25
	18,10	2,00		18,90	2,00
	18,25	1,75		19,05	1,75
	18,40	1,50		19,20	1,50
	18,55	1,25		19,35	1,25
	18,70	1,00		19,50	1,00
	18,85	0,75		19,65	0,75
	19,00	0,50		19,80	0,50
	19,15	0,25		19,95	0,25
	19,30	0,00		20,10	0,00

Suunnanmuutos Palo

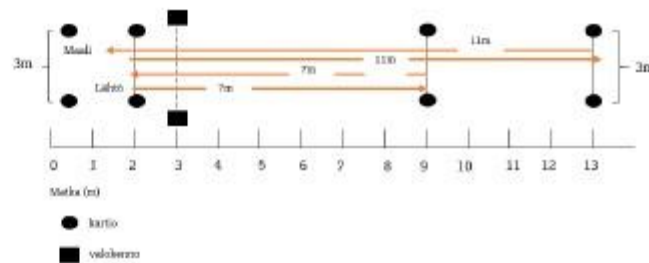
SM-pallo salibandy (Suunnanmuutos pallon kanssa)

Välineet

- alustana salibandykenttä
- 8 kpl kartiot
- salibandypallo
- ajanottolaitteet (1 portti ja kellotaulu ja tulostaulu)
- tuloslomakkeet

Organisointi

- testiradan mittaaminen
- ajanottolaitteiden asentaminen



Suoritus

- Tehtävänä on juosta testirata mahdollisimman nopeasti niin, että pallo ja pelaaja pysyvät radalla koko suorituksen ajan
- Lähtötilanteessa pelaaja asettaa jalan lähtöviivalle (ei heijasta / vauhtia lähdössä), pallo on jalkojen / vartalon vieressä
- Pelaaja saa lähteä liikkeelle pallon kanssa, kun hänelle on annettu lupa lähteä
- Pelaaja kuljettaa palloa...
 - lähtöviivalta 9m viivan yli, kääntyy ja kuljettaa takaisin lähtöviivan yli (pallo viivan yli)
 - kääntyy lähtöviivalla (pallo viivan yli) ja jatkaa kuljettamista 13m viivan yli (pallo viivan yli), kääntyy ja kuljettaa takaisin lähtöviivan yli maalialueelle
 - maalintulossa pelaajan ja pallon täytyy pysähtyä kontrolloidusti maalialueelle (2m x 2m)

Säännöt

- Kaksi suoritusta joista parempi aika kirjataan tulokseksi
- Pallon tulee pysyä alueella testin aikana – suoritus päättyy ja hylätään, mikäli pelaaja ei pysy radalla
- Pallon tulee käydä viivojen yli – suoritus päättyy ja hylätään, mikäli pallo karkaa ulos alueelta tai pallo ei käy viivan toisella puolella
- Maalintulossa pelaajan ja pallon täytyy pysähtyä kontrolloidusti maalialueelle (2m x 2m)
- Maksimiaika 15s

Tulos / pisteet

- Tulos on aika, jonka pelaaja käyttää radan suorittamiseen. Tulokseksi kirjataan pelaajan testiin käyttämä aika 2 desimaalin tarkkuudella.

Suunnanmuutos Pallon Pisteytys / max 3 p.

Pojat 13	Aika	Pisteet	Tytöt 13	Aika	Pisteet
	8,20	3,00		8,55	3,00
	8,35	2,75		8,70	2,75
	8,50	2,50		8,85	2,50
	8,65	2,25		9,00	2,25
	8,80	2,00		9,15	2,00
	8,95	1,75		9,30	1,75
	9,10	1,50		9,45	1,50
	9,25	1,25		9,60	1,25
	9,40	1,00		9,75	1,00
	9,55	0,75		9,90	0,75
	9,70	0,50		10,05	0,50
	9,85	0,25		10,20	0,25
	10,00	0,00		10,35	0,00

Peliosuus 3 vs. 3

3 vs. 3 peli max. 6 p

- Kolme (3) vastaan kolme (3) peli.
- Peli-aika on 2 x 10 minuuttia juoksevalla ajanotolla. Peli-aikaa voi tarvittaessa soveltaa pelaajien määrän mukaan. Ottelu pelataan puolikkaalla salibandykentällä kahteen maaliin.
- Kentän mitat 15 (leveys) x 20 (pituus).

Joukkueet

Pelaajat jaetaan joukkueisiin sattumanvaraisesti. Joukkueet pyritään rakentamaan siten, että ne koostuvat neljästä -viidestä (4-5) pelaajasta joista aina kolme (3) pelaajaa kentällä ja yksi-kaksi (1-2) vaihtopelaajaa. Jos pelaajia ei ole riittävästi voidaan pelata myös kolme (3) vastaan kolme (3) pelinä niin, että vain toisella joukkueella on vaihtopelaaja tai vaihtopelaajia ei ole lainkaan. Jos joukkueista ei pystytä rakentamaan tasalukuisia niin toisella joukkueella voi olla yksi (1) vaihtopelaaja enemmän.

Erotuomarit

Ottelussa ei ole erotuomaria. Avustaja tai pelin valvoja (arvioija) kirjaa maalit. Pelaajat tuomitsevat itse ottelun. Pelin valvoja (arvioija) ratkaisee kiistatilanteissa rikkeet.

Ottelun kulku

Pelin valvoja (arvioija) käynnistää ottelun aloituksella. Maalin jälkeen puolustanut joukkue jatkaa peliä (avaa) oman alueen sisään lyönnillä. Peli-aika on kaksi 10 minuutin erää juoksevalla peliajalla. Pelikelloa ei pysäytetä pelin aikana. Avustaja tai pelin valvoja laskee ottelun maalit.

Hyökkäyspelaamisen Pisteytys / max 3 p.

	IKÄLUOKKA	TILAN KÄYTTÄMINEN	TUKI	TILAN OPTIMOINTI
0,0 – 1,0	TASO 1	- Hyödynnä tyhjä tila kuljettamalla - Kuljeta edullisempaan tilaan	Hae syöttölinja vapaaseen tilaan	Pallottomat pelaajat osallistuvat hyökkäyspeliin
1,1 – 1,5	TASO 2	- Säilytä pelivalmius - Priorisoi valinnalla (kuljettamalla/haastamalla/syöttämällä) tyhjän tilan hyödyntäminen	- Optimoi pelivalmius - Säilytä tilanteen vaatima etäisyys pallolliseen (tuki tilan käyttämiselle)	- Varmista hyökkäyspelaamisen syvyys - Varmista hyökkäyspelaamisen leveys
1,6 – 2,2	TASO 3	- Pyri ahtaasta tilasta pois (mukaanotto tyhjään tilaan) - Säilytä vastaanottavien pelaajien pelitila - Syötä edullisempaan tilaan	- Ennakoi pallollisen pelaajan valinta - Ennakoi ensimmäinen kosketus seuraavaan toimintoon	Hyödynnä tyhjä tila leveydessä – keskustassa – syvyydessä
2,3 – 3,0	TASO 4	- Havainnoi vastaanotto hetkellä etu seuraavalle toiminnolle - Tee tilaa vastaanottaville pelaajille kuljettamalla - Priorisoi syöttökohde	- Havainnoi oma ja/tai muiden vastaanottavien pelaajien etu - Ajoita liike tarvittaessa yhden syötön yli	- Hyödynnä tyhjä tilat muodon / ryhmityksen sisällä - Vastaanottavat pelaajat sijoittuvat edulliseen asemaan

Puolustuspelaamisen Pisteytys / max 3 p.

	IKÄLUOKKA	PAINEISTAMINEN	TUKEMINEN	TILAN PIENENTÄMINEN
	Puolustan intensiivisesti			
0,0 – 1,0	TASO 1	- Paine pallolle - Maila ulos – mailapaine - Estä vastustajan pallollisen pelaajan liikkuminen kohti maalia	Tunnista ja merkkää vastustajan vaarallinen pelaaja	Kaikki osallistuvat puolustuspeliin
	Ennakoin ja puolustan intensiivisesti			
1,1 – 1,5	TASO 2	- Ennakoi vastustajan pallollisen pelaajan valinta - Pyri riistoon	- Tunnista oma vastustajasi - Säätelä etäisyys omaan puolustettavaan pelaajaan	Estetään vastustajaa luomasta numeraalisia ylivoimatilanteita puolustusalueelle
	Kahden-kolmen pelaajan yhteistyöllä paineistaminen			
1,6 – 2,2	TASO 3	- Säätelä paineistamisen voimakkuus ja suunta - Estä vaarallisin vaihtoehto ja pakota epäedulliseen valintaan	- Ennakoi pallollisen pelaajan mahdollisuudet ja tunnistaa puolustettavan tilan - Luovu tarvittaessa omasta vastustajasta	Aktiivisesti puolustamalla vaikeutetaan tilan käyttämistä ja tilan optimointia
	Informaatio ohjaa havainnointia ja toimintaa			
2,3 – 3,0	TASO 4	- Tunnista tyhjä tila taustalla - Sijoittumisella viestin seuraavaa toimintaa	Ennakoi paine ja mahdollisuus pelata vastustajan etupuolelta	Vaikeutetaan sijoittumisella vastustajan pelaamista muodon sisään tai muodon läpi

