



**Turun yliopiston
Savo-Karjalaisen Osakunnan
Kyykkäorganisaation
käytössä olevat kyykkäsäännöt**

Sisältö

1. PELIN PERUSIDEA.....	2
2. PELIKENTTÄ.....	2
3. PELIVÄLINEET.....	2
3.1. Kyykät.....	2
3.2. Kartut.....	2
4. PELIN NIMITYKSIÄ.....	2
Heittoneliö.....	2
Pelineliö.....	2
Avaus.....	3
Heittovuoro.....	3
Akka.....	3
Pappi.....	3
Kahden pisteen pappi.....	3
Nurkkapappi.....	3
Kuokkavieras.....	3
Miinuspisteet (taitavimmilla pluspisteet).....	3
5. JOUKKUE.....	3
6. PELITUOMARIT.....	3
7. PELIN PYSTYTYS JA KUNNOSTUS.....	4
7.1. Kentän pystytys.....	4
7.2. Kentän kunnostus.....	4
8. PELIN KULKU.....	4
8.1. Hutunheitto.....	4
8.2. Avausheitto.....	4
8.3. Pelaaminen.....	4
8.3.1. Heittovuoro.....	4
8.3.2. Kentän tarkastaminen	4
8.3.3. Vuorojen eteneminen	5
8.3.4. Puolikas peli	5
8.4. Pelin päättäminen.....	5

9. ERIKOISTILANTEET.....	5
9.1. Pelaajan häirintä.....	5
9.2. Heitto kahdella kädellä.....	5
9.3. Vauhdinotto.....	5
9.4. Yliastuttu heitto.....	5
9.5. Viivyttely.....	5
9.6. Haljennut kyykkä.....	6
9.7. Rajalla olevat kyykät.....	6
9.8. Vastustajan kyykkien siirtäminen.....	6
9.9. Pelistä myöhästyminen.....	6
9.10. Tasapeli jatkopeleissä.....	6
10. PISTELASKU JA PELIN VOITTAJA.....	6
10.1. Pelipisteet.....	6
10.2. Voittopisteet.....	6
10.3. Lohkon (sarjan) voittaja.....	6

1. PELIN PERUSIDEA

Pelin tarkoituksena on saada kyykät pois pelineliöstä heittämällä niitä kartuilla. Eniten kyykkiä pelineliöstä poistanut on voittaja.

2. PELIKENTTÄ

Mahdollisimman tasainen alue, kooltaan 5x20 metriä, johon on piirretty 5x5 metrin pelineliöt. Pelineliöiden väli on 10 metriä, ja 2 metrin päässä pelineliön rajoista (neliöiden välissä) sijaitsevat naisten heittoviivat.

3. PELIVÄLINEET

3.1. Kyykät

Kyykät tehdään puusta ja sylinterin muotoisiksi. Kyykän korkeus on 10 cm ja halkaisija 6–8 cm. Kyykkiä tarvitaan joukkuepeliin 80 kappaletta eli 20 paria kummankin pelineliön eturajalle. Myös varakyykkiä on hyvä olla rikkoutumisen varalle.

3.2. Kartut

Kartut ovat varreltaan pyöreitä ja niissä on kädensija. Kartut eivät saa olla 85 cm pidempiä, eikä 8 cm paksampia. Kartun saa maalata tai sitä muuten vahvistaa kestävyuden tai lyöntiominaisuuksien parantamiseksi. Karttuja tarvitaan joukkuepelissä 4 heittovuoroa kohden.

4. PELIN NIMITYKSIÄ

Heittoneliö

Neliö, josta heitot suoritetaan.

Pelineliö

Neliö, jossa ovat ulosheitettävät kyykät.

Avaus

Heittoneliön takarajan takaa ja naisilla heittoneliön eturajan takaa tapahtunut lyönti, joka vie pelineliöstä kyykän ulos.

Heittovuoro

Joukkueen heittovuoron aikana kaksi pelaajaa heittää yhteensä neljä karttua.

Akka

Pelineliöön jäänyt kyykkä, arvoltaan kaksi miinuspistettä.

Pappi

Neliön rajalle jäänyt kyykkä, yksi miinuspiste.

Kahden pisteen pappi

Pystyyn jäänyt akka, kaksi miinuspistettä.

Nurkkapappi

Sekä taka- että sivurajaa koskettava kyykkä.

Kuokkavieras

Pelineliöiden väliin ponnahtanut kyykkä, kaksi miinuspistettä (vaikka olisi rajalla).

Miinuspisteet (taitavimmilla pluspisteet)

Kertovat pelin tuloksen. Voittaja on vähiten miinuspisteitä saanut.

5. JOUKKUE

Kyykkäjoukkue muodostuu 4 pelaajasta. Pelaajia on mahdollista vaihtaa kesken sarjan, erikoistapauksessa jopa kesken ottelun. Häätätapauksessa joukkue voi pelata myös 2 tai 3 pelaajalla, jolloin joku/jotkut pelaajista heittävät tavallista useammin. Joukkue voi vaihtaa heittojärjestystään erien välillä, mutta ei kesken erän kuin tuomarin luvalla loukkaantumisen tai muun pakottavan syyn vuoksi.

Liigaan osallistuvan joukkueen tulee nimetä max. 8 hengen ydinryhmä. Jotta joukkue saisi liigapisteitä, on jokaisessa pelissä esiinnyttävä ainakin kaksi (2) ydinryhmän jäsentä. Muussa tapauksessa joukkue voi kyllä pelata pelin, mutta voittopisteet menevät vastustajalle. Mikäli pelissä on joukkueella mukana pelaajia vähemmän kuin neljä, sakotetaan joukkuetta kustakin puuttuvasta pelaajasta 5 pluspisteellä per erä. Mikäli joukkue siis pelaa koko ottelun esimerkiksi kolmella pelaajalla, lisätään sen pisteisiin kummankin erän päätteeksi viisi pistettä.

6. PELITUOMARIT

Jokaisesta ottelua varten on pelituomari, joka tuomitsee rehdisti, oikeudenmukaisesti ja lahjonnasta huolimatta valppaasti. Pelituomari valvoo, tuomitsee ja kirjaa pelitulokset sääntöjen ohjaamana.

7. PELIN PYSTYTYS JA KUNNOSTUS

Pelaajat huolehtivat aina kyykkien pystyttämisestä ja kentän kunnostuksesta.

7.1. Kentän pystytys

Kyykät pystytetään neliön eturajan päälle niin, että pelineliön kumpaankin reunaan jää 10 cm vapaata sivurajasta mitattuna. Kyykkiä pystytetään 20 päällekkäistä paria kummankin pelineliön eturajalle tasaisin välein. Ennen pelin alkamista saavat pelaajat laittaa pelineliöt ja niiden välin pelikuntoon. Pelin alettua hyväksytään vain jälkien tasaaminen.

7.2. Kentän kunnostus

Pelin aikana voidaan jalanjälkiin tai vastaaviin kuoppiin jääneet kyykät nostaa samaan kohtaan kentän pinnan tasalle tuomarin valvonnassa. Pelin jälkeen kenttä jätetään kyykät pystytettynä.

8. PELIN KULKU

Pelaajat huolehtivat aina kyykkien pystyttämisestä ja kentän kunnostuksesta.

8.1. Hutunheitto

Aloittajan arvonta tapahtuu pesäpallotyylisiin hutunkeittona. Karttu heitetään ensin pelituomarille. Kättä siirretään peukalo aina yläpuolella. Arvonnan voittanut määrää kenttäpuoliskot tai aloittavan joukkueen.

8.2. Avausheitto

Miehet avaavat heittämällä ensimmäisen kartun heitto-neliön takarajalta (15 m), naiset eturajalta (10 m). Joukkueen suoritettua avauksen miehet siirtyvät eturajalle ja naiset 8 m viivalle (2 m eturajasta heittosuuntaan). Pelin avaus katsotaan tapahtuneeksi, kun ensimmäinen kyykkä poistuu pelineliöstä. Kuokkavierasta tai pappia ei hyväksytä ulosmenneeksi. Jos joukkue ei saa suoritettua avausta, joukkueen jäsenet heittävät kauemmasta kohdasta, kunnes ainakin yksi kyykkä poistuu pelineliöstä.

8.3. Pelaaminen

8.3.1. Heittovuoro

Joukkueen heittovuoron aikana kaksi joukkueen pelaajaa heittää kumpikin kaksi kertaa, eli yhteensä neljä karttua. Pelaaja heittää heittovuoronsa kartut perätysten. Heittovuoron ajan on pelaajan pidettävä karttunsa heitoneliössä. Jos karttu jää pelineliöön, sitä ei saa poistaa ennen joukkueen heittovuoron loppumista. Vain pelituomarin luvalla sallitaan kartun vaihto pelineliöstä.

8.3.2. Kentän tarkastaminen

Heittovuoron (2 pelaajaa, 4 karttua) jälkeen pelituomari tarkastaa pelineliön, toteaa ulos menneet, rajalla olevat ja pelineliöön jääneet kyykät (kohdan 9.8. mukaisesti) sekä antaa luvan poistaa kartut pelineliöstä. Tarkastuksen jälkeen tuomari antaa toiselle joukkueelle heittoluvan.

8.3.3. Vuorojen eteneminen

Pelivuorot jatkuvat, kunnes jokainen pelaaja on heittänyt yhteensä 4 karttua. Tämän jälkeen tuomari laskee ja merkitsee ylös ensimmäisen pelipuoliskon pisteet sekä määrää puoltenvaihdon, jonka jälkeen yllä kuvattu toistuu. Puoltenvaihdossa aloitusvuoro vaihtuu.

8.3.4. Puolikas peli

Ajan säästämiseksi voidaan pelata ottelu puolimittaisena. Tällöin kukin pelaaja heittää vain 2 karttua per puoli.

8.4. Pelin päättäminen

Toisen pelipuoliskon jälkeen tuomari laskee yhteen pelipuoliskojen pisteet ja julistaa voittajaksi sen joukkueen, jonka tulos on vähiten miinusmerkkinen.

9. ERIKOISTILANTEET

9.1. Pelaajan häirintä

Heittovuorossa olevaa pelaajaa saa kohtuudella häiritä, kuitenkin muiden kuin heittäjän tulee pysyä pelikentän ulkopuolella (koskee myös heittäjän omaa joukkuetta).

9.2. Heitto kahdella kädellä

Kartun heittoa saa avustaa toisella kädellä, ellei voima muuten riitä.

9.3. Vauhdinotto

Vauhdinotto on sallittua myös pelineliön rajojen ulkopuolelta, kunhan itse heitto tapahtuu rajojen sisältä, naisilla 8 m viivaan asti. Vauhdinoton aikana ei saa siirtää vastustajan kyykkiä.

9.4. Yliastuttu heitto

Heiton aikana ei pelaaja saa ylittää viivaa, jolta heitto tapahtuu. Heitto alkaa siitä, kun karttu irtoaa pelaajan kädestä ja loppuu siihen, kun pelaaja poistuu pelineliöstä sivu- tai takarajan kautta. Jos heitto on yliastuttu, tuomari asettaa ulosmenneet kyykät takaisin pelineliön eturajalle, keskeltä aloittaen. Neliöön kaatuneet jäävät paikoilleen. Heitto katsotaan tapahtuneeksi.

9.5. Viivyttely

Tarpeeton viivyttely heitoissa on kiellettyä. Jos joukkue toistuvasti ja huomautuksesta huolimatta viivyttelnee heitoissaan, voi tuomari määrätä joukkueelle yhteisajan jonka kuluessa heittovuoron loput kartut on heitettävä. Aika saadaan kertomalla karttujen määrä 30 sekunnilla.

9.6. Haljennut kyykkä

Jos kartun osuma halkaisee kyykän, pelituomari tuomitsee sen mukaan, minne suurempi osa kyykkää meni. Samalla hän vaihtaa rikkoutuneen kyykän ehjään. Kyykän haljetessa yhtä suuriin osiin ulosmennyt osa ratkaisee. Yhtä suurien osien jäädessä pelineliöön pelaaja ratkaisee, kumman kyykänosan kohdalle ehjä kyykkä asetetaan.

9.7. Rajalla olevat kyykät

Nostetaan rajalla oleva kyykkä pystyyn papiksi. Kuokkavierasta ei nosteta papiksi, vaikka se olisi rajalla.

9.8. Vastustajan kyykkien siirtäminen

Vastustajan kyykkiä ei saa siirtää. Jos pelaaja potkii, heittää tai muuten siirtää heitoneliön kyykkiä, antaa pelituomari siirtelijälle varoituksen. Kahden varoituksen jälkeen tuomari määrää siirtelijän heittämään kaikki jäljellä olevat karttunsa takarajalta (koskee myös puoltenvaihtoa). Jos vastustajan kyykät siirtyvät ulos, ne tulkitaan sinne jääneiksi. Jos ne jäävät pelineliöön/pelineliöiden väliin, tuomari nostaa ne takaisin paikoilleen.

9.9. Pelistä myöhästyminen

Mikäli joukkue ei ole pelikentällä kohtuullisen ajan kuluessa pelin määrätystä alkamisajankohdasta, julistaa tuomari joukkueen keskeyttäneeksi ja vastustajan saaneen luovutusvoiton.

9.10. Tasapeli jatkopeleissä

Tasapeli pudotuspeleissä johtaa puolikkaan pelin uusimiseen. Puolikas peli pelataan kuten normaalipeli, mutta joukkueella on käytössä vain 8 karttua/puoliaika.

10. PISTELASKU JA PELIN VOITTAJA

10.1. Pelipisteet

Pelin pisteet lasketaan seuraavasti:

Eturajalle jäänyt kyykkä -2

Neliöön jäänyt kyykkä -2

Kyykkä neliöiden välissä -2

Kyykkä pelineliön rajalla -1

Säästöön jäänyt karttu +1

10.2. Voittopisteet

Voitosta saa 2 voittopistettä, tasapelistä 1 pisteen ja häviöstä nolla pistettä.

10.3. Lohkon (sarjan) voittaja

Eniten voittopisteitä saanut voittaa lohkon (sarjan).

- Jos joukkueilla on yhtä paljon voittopisteitä, ratkaisee keskinäisten otteluiden tulos.
- Jos keskinäisten otteluiden voittopisteet ovat tasan, ratkaisee keskinäisissä otteluissa saatujen pelipisteiden keskiarvo.
- Jos nämäkin ovat tasan, ratkaisee joukkueen lohkon kaikissa otteluissa saamien pelipisteiden keskiarvo.
- Jos nämäkin ovat tasan, ratkaisee voittajan arpa.