

Ammattimaisen Kyykkäpelin
organisaatio ja säännöt

Nationaali Kyykkä Liiga – NKL

Hyväksytty: 6.3.2007

1	ORGANISAATIO	3
1.1	HALLITUS	3
1.1.1	<i>Kokoonpano</i>	3
1.1.2	<i>Puheenjohtaja</i>	3
1.1.3	<i>Tehtävät</i>	3
1.2	TUOMARINEUVOSTO	4
1.2.1	<i>Kokoonpano</i>	4
1.2.2	<i>Puheenjohtaja</i>	4
1.2.3	<i>Tehtävät</i>	4
1.3	PELAAJAYHDISTYS	4
1.3.1	<i>Kokoonpano</i>	4
1.3.2	<i>Puheenjohtaja</i>	4
1.3.3	<i>Tehtävät</i>	4
1.4	FANIKLUBI	4
1.4.1	<i>Kokoonpano</i>	4
1.4.2	<i>Puheenjohtaja</i>	4
1.4.3	<i>Tehtävät</i>	4
2	LIIGAN SÄÄNNÖT	5
2.1	JOUKKUE	5
2.1.1	<i>Määritelmä ja kokoonpano</i>	5
2.1.2	<i>Vaatimukset</i>	5
2.2	PELAAJA	5
2.2.1	<i>Määritelmä</i>	5
2.2.2	<i>Vaatimukset</i>	5
2.2.3	<i>Pelaajasiirrot</i>	5
2.3	PELIKAUSI	5
2.3.1	<i>Määritelmä</i>	5
2.3.2	<i>Vaatimukset</i>	6
2.4	VIRALLISIA PELISSÄ KÄYTETTÄVIÄ NIMITYKSIÄ	6
2.4.1	<i>Pelialue</i>	6
2.4.2	<i>Pelin kulku</i>	6
2.4.3	<i>Pisteytys</i>	6
2.5	PELIALUE	7
2.5.1	<i>Määritelmä</i>	7
2.5.2	<i>Vaatimukset</i>	7
2.6	PELIVÄLINEET	7
2.6.1	<i>Määritelmä</i>	7
2.6.2	<i>Vaatimukset</i>	7
3	TUOMARITOIMINTA	8
3.1	TUOMARI	8
3.1.1	<i>Määritelmä</i>	8
3.1.2	<i>Vaatimukset ja tehtävät</i>	8
3.2	OTTELUN TUOMINTA	8
3.2.1	<i>Ottelua edeltävät toimenpiteet</i>	8
3.2.2	<i>Ottelu</i>	8
3.2.3	<i>Ottelun tuomintaan vaikuttavia asioita</i>	9
3.2.4	<i>Ottelun jälkeiset toimenpiteet</i>	10
3.2.5	<i>Voittaja, pistetaulukko ja kirjanpito</i>	10
3.3	SANKTIOT	11
3.3.1	<i>Yleisiä määräyksiä</i>	11
3.3.2	<i>Peliä edeltävät tapahtumat</i>	11
3.3.3	<i>Pelin aikaiset tapahtumat</i>	11

1 ORGANISAATIO

Nationaali Kyykkä Liiga (NKL) on Lappeenrantalainen ammattikyykkääjien peliorganisaatio.

NKL:n kotipaikka on Lappeenranta.

Organisaatio muodostuu Liigan Hallituksesta (NKLH), Tuomarineuvostosta (NKLTN), Pelaajayhdistyksestä (NKLPY) ja Faniklubista (NKLFK).

NKL:n virallinen kieli on suomi.

1.1 Hallitus

Hallitus on päätävävaltainen, jos se on kokoonkutsuttu vähintään vuorokautta aikaisemmin ja läsnä on vähintään puolet hallituksen jäsenistä.

1.1.1 Kokoonpano

- 1.1.1.1 Hallitus muodostuu valintahetkellä näiden sääntöjen kohdan 2.2. vaatimukset täyttävistä luonnollisista henkilöistä.
- 1.1.1.2 Jokaisella näiden sääntöjen kohdan 2.1 mukaisella joukkueella on oikeus asettaa hallitukseen yksi (1) edustaja.
- 1.1.1.3 Hallituksella on jäsenten lisäksi kohdan 1.1.2 mukainen puheenjohtaja.
- 1.1.1.4 Hallituksen toimikausi on kahden näiden sääntöjen kohdan 1.3 mukaisen pelaajayhdistyksen syyskokouksen välinen aika.
- 1.1.1.5 Hallituksessa on yksi (1) edustaja näiden sääntöjen kohdan 1.4 määrittelemästä faniklubista. Kyseisenä edustajana toimii faniklubin puheenjohtaja.
- 1.1.1.5.1 Faniklubin edustajan ei muista hallitusten jäsenistä poiketen täydy täyttää näiden sääntöjen kohdan 2.2 mukaisia vaatimuksia.
- 1.1.1.6 Jokaisella hallitukseen kuuluvalla henkilöllä on kokouksissa yksi (1) ääni.

1.1.2 Puheenjohtaja

- 1.1.2.1 Hallituksen puheenjohtajan on oltava valintahetkellä näiden sääntöjen kohdan 2.2 vaatimukset täyttävä luonnollinen henkilö.
- 1.1.2.2 Hallituksen puheenjohtaja kutsuu koolle hallituksen kokoukset ja johtaa niissä puhetta.
- 1.1.2.3 Hallituksen puheenjohtaja edustaa ainoastaan NKL:aa

1.1.3 Tehtävät

- 1.1.3.1 Hallituksen tulee nauttia pelaajayhdistyksen luottamusta.
- 1.1.3.2 Hallitus kokoontuu tarvittaessa, kuitenkin vähintään kaksi kertaa toimikautensa aikana. Kokouksistaan hallitus tekee pöytäkirjan johon kirjataan tehdyt päätökset.
- 1.1.3.3 Hallitus valitsee keskuudestaan tarpeelliseksi katsomansa vastuuhenkilöt, kuitenkin vähintään sihteerin ja tiedotusvastaavan, jotka voivat olla sama henkilö.
- 1.1.3.4 Hallitus päättää NKL:aa koskevista asioista, ratkaisee riitakysymykset, hyväksyy liigan pelejä ja toimintaa koskevat säännöt sekä kehittää NKL:n toimintaa.
- 1.1.3.4.1 Hallituksen valintaa ja toimintaa sekä päätävävaltaa koskevat esitykset tulee saattaa pelaajayhdistyksen tietoon ennen päätösten tekoa.
- 1.1.3.5 Hallitus vahvistaa sääntömuutokset, pelaajalisenssit, tuomarisenssit ja kauden aikana mahdollisesti jaettavat sanktiot.
- 1.1.3.5.1 Jos hallitus päättää muutoksista tai lisäyksistä liigan pelejä koskeviin sääntöihin, tulee asiasta tiedottaa näiden sääntöjen kohdan 1.2 määrittämän tuomarineuvoston kaikille jäsenille.
- 1.1.3.5.2 Pelaajalisenssin hinnan päättää NKLH vuosittain erikseen.
- 1.1.3.6 Hallitus hyväksyy liigaan siinä pelaavat joukkueet ja niiden itsestään käyttämät nimet.
- 1.1.3.7 Hallitus päättää vuosittain näiden sääntöjen kohdan 2.3 mukaisen pelikauden ajankohdan ja keston.
- 1.1.3.8 Hallitus päättää liigan otteluiden ajankohdat.
- 1.1.3.9 Hallitus päättää näiden sääntöjen kohdan 2.5 mukaisen pelialueen sijainnin.

1.2 Tuomarineuvosto

1.2.1 Kokoonpano

NKLTN:n muodostavat NKL:n kuluvan kauden tuomarilisenssin omaavat henkilöt. NKLTN on päätäntävaltainen, jos se on kokoonkutsuttu. NKLTN:n kutsuu tarvittaessa koolle ottelun pelituomari. Tällöin käsitellään näiden sääntöjen kohdan 3.2.3.10 määrittämää tilannetta.

1.2.2 Puheenjohtaja

Tuomarineuvoston puheenjohtajana toimii kulloisenkin kokouksen koolle kutsunut pelituomari.

1.2.3 Tehtävät

- 1.2.3.1 NKLTN:n tehtävänä on pitää NKL:n pelituomarit ajan tasalla sääntötulkinnosta ja muutoksista sekä varmistaa että kaikki pelit tuomitaan tasapuolisesti.
- 1.2.3.2 NKLTN päättää otetaanko pelituomarin ottelun aikana tekemä sääntötulkinta yleiseen käyttöön. Päätös tapahtuu enemmistön päätöksellä. Jos tulkinta otetaan käyttöön, tulee se ilmoittaa NKLH:lle ehdotuksena kirjausta varten.
- 1.2.3.2.1 Tuomarineuvoston hyväksyvän päätöksen jälkeen on sääntötulkinta kuitenkin aina voimassa liigan jäljellä olevan pelikauden otteluiden aikana, vaikka sitä ei hyväksyttäisi kirjattavaksi sääntömuutoksena.
- 1.2.3.3 Muuttuneista sääntötulkinnosta ilmoittaa pelaajille pelituomari.

1.3 Pelaajajhdistys

1.3.1 Kokoonpano

NKLPHY:n muodostavat kaikki NKL:ssä kuluvalle kaudella pelaavat NKLH:n myöntämän pelaajalisenssin omaavat pelaajat. NKLPHY:n kokous on päätösvaltainen, jos se on kokoonkutsuttu vähintään viikkoa aikaisemmin.

1.3.2 Puheenjohtaja

NKLPHY valitsee keskuudestaan puheenjohtajan, joka ei voi kuulua NKLH:een

1.3.3 Tehtävät

NKLPHY:n päätehtävänä on valita NKL:lle uusi hallituksen puheenjohtaja kuukauden kuluessa näiden sääntöjen kohdassa 2.3.1.2 mainitusta ajankohdasta. Valintakokouksen kutsuu koolle NKLPHY:n istuva puheenjohtaja.

- 1.3.3.1 NKLH:n valintakokouksessa joukkueet esittävät ehdokkaansa NKLPHY:lle. Esitetyistä ehdokkaista valitaan äänestyksellä NKLH:n puheenjohtaja. Loput ehdokkaat muodostavat valitun puheenjohtajan kanssa NKLH:n seuraavan kauden ajaksi.
- 1.3.3.1.1 Joukkue, jonka edustaja valitaan NKLH:n puheenjohtajaksi, saa asettaa NKLH:een uuden edustajan näiden sääntöjen kohdassa 1.1.2.3 mainitusta syystä.
- 1.3.3.2 NKLPHY:n kokouksissa on jokaisella läsnä olevalla NKLPHY:n jäsenellä yksi (1) ääni. Tasatuloksessa ratkaisee puheenjohtajan ääni.
- 1.3.3.3 NKLH:n toimintaa koskeissa kiistakysymyksissä tai luottamuspulassa voidaan NKLPHY kutsua koolle käsittelemään asiaa. Kokouksen koollekutsumiseen vaaditaan kolmen (3) NKL:n joukkueen kapteenin kirjallinen vaatimus NKLPHY:n puheenjohtajalle. Tällöin NKLPHY:n puheenjohtajan on viipymättä koollekutsuttava NKLPHY:n kokous, jossa asiaa käsitellään. Jos kokous päättää, ettei NKLH nauti NKLPHY:n luottamusta, valitaan uusi hallitus viivyttämättä, kuitenkin yhden viikon kuluessa.

1.4 Faniklubi

1.4.1 Kokoonpano

NKLFK koostuu faneista ja kuka tahansa voi liittyä faniklubiin. Ainoastaan kuluvalle kaudella pelaajalisenssin omistavat henkilöt eivät saa kuulua faniklubiin.

1.4.2 Puheenjohtaja

Faniklubi valitsee keskuudestaan puheenjohtajan. Puheenjohtaja toimii NKL:n hallituksessa.

1.4.3 Tehtävät

Faniklubin ensisijainen tehtävä on yleisön hankkiminen otteluihin. Lisäksi faniklubi vastaa viihdetapahtumien järjestelyistä. Faniklubin tulee toimia hyvän maun rajat tiedostaen.

2 LIIGAN SÄÄNNÖT

2.1 Joukkue

2.1.1 Määritelmä ja kokoonpano

- 2.1.1.1 Joukkue muodostuu valintahetkellä näiden sääntöjen kohdan 2.2. vaatimukset täyttävistä pelaajista. Joukkue on kooltaan minimissään 6 (kuusi) ja maksimissaan 10 (kymmenen) pelaajaa.
- 2.1.1.2 Mikäli joukkueessa on maksimimäärää pienempi määrä pelaajia, voidaan kokoonpanoa täydentää runkosarjan loppuun mennessä. Ennen täydennyspelaajan ensimmäistä peliä pelaajan tulee täyttää sääntöjen 2.2 määritelmät pelaajasta.

2.1.2 Vaatimukset

- 2.1.2.1 Joukkueella tulee olla ensimmäiseen kotiotteluunsa mennessä näiden sääntöjen kohdan 2.6. mukaiset omat pelivälineet.
- 2.1.2.2 Joukkueella tulee olla sekä nimi että nimilyhenne. Nimien ja lyhenteiden tulee olla yksiselitteisiä ja hyvän tavan mukaisia.
- 2.1.2.3 Ammattijoukkueen talouden tulee olla vakavarainen. Tämän takia kunkin joukkueen tulee omata yksi tai useampi sponsori. Sponsorin nimeä saa ja on suositeltavaa käyttää joukkueen nimessä. Sponsorisuhteet tulee ilmoittaa julkisesti.
- 2.1.2.3.1 Sponsorisopimuksia voi muuttaa ja sponsoria vaihtaa kesken kauden. Tällöin asia tulee kuitenkin ilmoittaa julkisesti.
- 2.1.2.4 Joukkueella tulee olla joko yhtenäinen varustus tai yhtenäinen teema pelien aikana. Tätä pykälää tulkitsee pelituomari. Tuomari voi estää pelaajan tai joukkueen osallistumisen peliin tämän pykälän nojalla.
- 2.1.2.5 NKL:ssä pelaava joukkue ei saa esiintyä nimellään muissa kuin liigan toimintaan kuuluvissa otteluissa.
- 2.1.2.6 Joukkueella on kapteeni ja ottelukohtainen varakapteeni.
- 2.1.2.6.1 Kapteeni ei voi olla NKLH:n jäsen eikä pelituomari.
- 2.1.2.7 Joukkueen on nimettävä oma pelituomari ja ilmoitettava hänet NKLH:lle.
- 2.1.2.7.1 Pelituomari ei voi olla NKLH:n jäsen.

2.2 Pelaaja

2.2.1 Määritelmä

NKL:n pelaaja on luonnollinen henkilö joka pelaa kuluvalle kaudella jossain näiden sääntöjen kohdan 2.1. määrittelemässä joukkueessa.

2.2.2 Vaatimukset

- 2.2.2.1 Pelaajan on oltava henkilö, jolla on voimassa näiden sääntöjen kohdassa 1.1.3.5. mainittu pelaajalisenssi.
- 2.2.2.2 Pelaaja ei voi pelata useammassa kuin yhdessä joukkueessa samanaikaisesti.

2.2.3 Pelaajasiirrot

- 2.2.3.1 Pelaaja voi siirtyä kauden kuluessa toiseen joukkueeseen. Siirrosta on ilmoitettava NKLH:lle sähköpostitse sekä tiedotettava julkisesti.
- 2.2.3.2 Liigan ulkopuolelta otettavasta täydennyspelaajasta tulee ilmoittaa NKLH:lle sähköpostitse.
- 2.2.3.3 Siirtyvä pelaaja tai täydennyspelaaja ei voi ilmoitushetkestä alkaen seitsemään (7) päivään pelata NKL:n liigaotteluissa.
- 2.2.3.4 NKLH vahvistaa pelaajasiirrot ennen karensiajan päättymistä.
- 2.2.3.5 Pelaajasiirrot eivät ole sallittuja runkosarjan päättymisen jälkeen.

2.3 Pelikausi

2.3.1 Määritelmä

Pelikaudeksi kutsutaan ajanjaksoa alkaen näiden sääntöjen kohdan 1.1.3.7. mukaisesti ilmoitetusta päivämäärästä ja päättyen kohdan 2.3.1.2. tarkoittamaan tapahtumaan.

- 2.3.1.1 Pelikausi alkaa syyskaudella lokakuun aikana.
- 2.3.1.2 Pelikausi päättyy kevätkaudella järjestettävään Gaalailtaan.

2.3.2 Vaatimukset

- 2.3.2.1 Kaikki NKL:n liigaottelut järjestetään pelikauden aikana.
- 2.3.2.2 Ennen varsinaisia liigaotteluita voidaan järjestää muutama ystävyysottelu liigan mainos- ja harjoittelutarkoituksessa.
- 2.3.2.3 Liigaotteluiden lisäksi järjestetään All-Stars ottelu.

2.4 Virallisia pelissä käytettäviä nimityksiä

2.4.1 Pelialue

- 2.4.1.1 Avausraja on raja, jonka takaa suoritetaan avausheitto.
 - 2.4.1.1.1 Avausrajan heittoetäisyys on miehillä 15 metriä ja naisilla 10 metriä.
- 2.4.1.2 Heittoraja on raja, jonka takaa pelaaja suorittaa peliheittonsa.
 - 2.4.1.2.1 Heittorajan heittoetäisyys on miehillä 10 metriä ja naisilla 8 metriä.
- 2.4.1.3 Heittoetäisyys on heittomatka mitattuna vastustajan konasta.
- 2.4.1.4 Heitoneliö tarkoittaa sitä pelineliötä mistä joukkueen heitot suoritetaan.
- 2.4.1.5 Eturaja on pelaavan joukkueen heitoneliön lähempänä vastustajan heitoneliötä oleva raja.
- 2.4.1.6 Kentässä on kaksi konaa, jotka on sijoitettu yksi kummallekin eturajalle.
- 2.4.1.7 Kona on kyykkäriivistö pelineliön eturajalla siten, että kyykkien keskustat ovat rajan kohdalla.
 - 2.4.1.7.1 Konaan on asetettu 19 paria kyykkiä pareina päällekkäin laitettuna.
- 2.4.1.8 Lyöntineliö tarkoittaa pelineliötä mistä joukkue yrittää heittää kyykkiä ulos.
- 2.4.1.9 Pelineliö on näiden sääntöjen kohdan 2.5 määrittelemä alue pelikentän kummassakin päässä.
- 2.4.1.10 Poistumisraja on raja, jonka takaa pelaajan pitää poistua heittovuoronsa jälkeen.
- 2.4.1.11 Raja on tuomarin hyväksymän kentälle tehdyn merkinnän se reuna, joka on lähimpänä lähimmän pelineliön keskustaa.
- 2.4.1.12 Rajamerkintä on pelialueelle tehty merkintä, josta pelikentän rajat voidaan todeta.

2.4.2 Pelin kulku

- 2.4.2.1 Avausheitto on avausrajan takaa suoritettu heitto.
- 2.4.2.2 Hauki on heitto, jossa pelaaja ei osu kartulla yhteenkään kyykkään.
- 2.4.2.3 Heitto on heittovuoron aikana yhdellä kädellä suoritettu heittosuoritus, jossa karttu irtoaa kädestä.
- 2.4.2.4 Heittovuoron aikana yksi pelaaja heittää molemmat karttunsa ja poistuu heitoneliöstä.
- 2.4.2.5 Lyönti on heittosuoritus, jossa karttu ei irtoa kädestä.
- 2.4.2.6 Lyöntivuoron aikana joukkueen kaksi (2) pelaajaa suorittaa heittovuoronsa eli heitetään yhteensä neljä (4) karttua. Lyöntivuoron aikana heitettyjä karttuja ei saa siirtää lyöntivuoron aikana.
- 2.4.2.7 Peliheitto on heittorajan takaa suoritettu heitto.
- 2.4.2.8 Yliastuminen on tapahtuma, jossa pelaaja rikkoo heittovuoronsa aikana heitoneliön rajoja astumalla rajan päälle tai sen yli, tai ei poistu heitoneliöstä poistumisrajan takaa.
 - 2.4.2.8.1 Siirtymistä avausheitosta peliheittoon ei katsosta yliastumiseksi.
- 2.4.2.9 Tahallinen yliastuminen on heitto tai lyönti, joka suoritetaan siitä huolimatta, että pelaajan heitto on jo tuomittu yliastutuksi.

2.4.3 Pisteytys

- 2.4.3.1 Akka on lyöntineliön rajojen sisäpuolelle jäänyt kyykkä. Joskus kyykkä voi jäädä pystyyn, jolloin pelimies sanoo sitä kahden pisteen papiksi.
- 2.4.3.2 Kuokkavieras on pelineliöiden väliin ponnahtanut kyykkä.

- 2.4.3.3 Nurkkapappi on lyöntineliön sivu- ja takarajalle jäänyt kyykkä.
- 2.4.3.4 Pappi on lyöntineliön sivu- tai takarajalle jäänyt kyykkä.
- 2.4.3.5 Virhepisteet kertovat pelin tuloksen.

2.5 Pelialue

2.5.1 Määritelmä

Pelialue on näiden sääntöjen kohdan 1.1.3.9 määräämä alue, jolle on merkitty pelikenttä. Pelikenttä on tasainen, suorakaiteen muotoinen alue, kooltaan 4.8 x 20 metriä, johon on merkitty 4.8 (leveys) x 5 (pituus) metrin pelineliöt, joiden väli on 10 metriä.

- 2.5.1.1 Pelineliöiden eteen on merkitty naisten heittoraja 8 metrin heittoetäisyydelle.
- 2.5.1.2 Rajamerkinnot tehdään siten, että kohdassa 2.4.1 oleva rajan määrittäminen tulee täytetyksi. Pelaajan ei tule voida suorittaa heittoa rajamerkinnot päältä syyllistymättä yliastumiseen, poislukien miesten avausheitto.

2.5.2 Vaatimukset

- 2.5.2.1 Rajamerkinnot tulee olla tuomarin tulkinnan mukaisesti selkeät ja hyvin erottuvat.
- 2.5.2.2 Pelikentän ympärillä tulee olla vähintään kahden metrin levyinen suoja-alue.
- 2.5.2.3 Pelialueelta tulee osoittaa alueet yleisöä ja pelaavia joukkueita varten suoja-alueen ulkopuolelta.
- 2.5.2.4 Kotijoukkue vastaa pelialueen kunnostuksesta ja ensimmäisen kentän pystytyksestä.

2.6 Pelivälineet

2.6.1 Määritelmä

Pelivälineinä toimivat kartut ja kyykät. Heittovälineenä on karttu, jota heittämällä yritetään saada kyykkiä ulos lyöntineliöstä.

- 2.6.1.1 Pelivälineisiin kuuluu minimissään neljä (4) karttua sekä kahdeksankymmentä (80) kyykkää.

2.6.2 Vaatimukset

Pelivälineiden materiaalina sallitaan puu.

- 2.6.2.1 Kartut tehdään varreltaan pyöreiksi ja varustetaan kädensijalla, jonka vahvistaminen metallilla päästä ja kaulasta sallitaan. Karttujen mittojen alarajoja ei ole määrätty, mutta ne eivät saa olla 85 cm pitempiä eikä 8 cm paksumpia. Kartun saa maalata ja lakata. Karttuja tarvitaan pelissä 4 joukkueen lyöntivuoroa kohden.
- 2.6.2.2 Kyykät tehdään puusta, sylinterin muotoisiksi, varrellaan pyöreiksi. Kyykän korkeus on 10 cm, halkaisija 7-7,5 cm, kulmat voi pyöristää maksimissaan 5 mm. Kyykkiä tarvitaan kaksi kappaletta.

3 TUOMARITOIMINTA

3.1 Tuomari

3.1.1 Määritelmä

Tuomari on näiden sääntöjen kohdan 2.1.2.7 määrittämä henkilö, joka tuomitsee hänelle liigaohjelmassa tuomittavaksi määrättyt ottelut.

3.1.1.1 Tuomari valitsee ottelussa itselleen aputuomarin, joka on tuomarin harkinnan mukaan sopiva ja kyvykäs hoitamaan kyseisen tehtävän.

3.1.2 Vaatimukset ja tehtävät

3.1.2.1 Tuomarilla tulee olla näiden sääntöjen kohdan 1.1.3.5 mukainen lisenssi.

3.1.2.2 Tehtävänsä tuomari hoitaa rehellisesti, oikeudenmukaisesti ja valppaasti. Ammattiotteluiden tuomari ei saa ottaa vastaan lahjuksia tai hyväksyä lahjontaan viittaavaa toimintaa.

3.1.2.3 Tuomari valvoo, tuomitsee ja kirjaa ottelun pöytäkirjaan näiden sääntöjen kohdan 3.2. mukaisesti.

3.1.2.4 Välttääkseen tapaturmia ja helpottaakseen lyöntivuorojen seuraamista sallii pelituomari vain heittovuorossa olevan pelaajan olla pelikentällä tai turva-alueella.

3.1.2.4.1 Pelituomarin tehtävänä on valvoa yleisön turvallisuutta.

3.2 Ottelun tuominta

Ottelussa on pelituomari ja yksi hänen määräämänsä aputuomari. Pelituomari johtaa kilpailua aputuomarin avustamana. Hän ratkaisee mahdolliset erimielisyydet tai alistaa ne tarvittaessa tuomarineuvoston käsittelyyn. Pelituomari edustaa aina joukkuettaan.

3.2.1 Ottelua edeltävät toimenpiteet.

3.2.1.1 Tuomari tarkastaa, että pelialue on näiden sääntöjen kohdan 2.5 määrittämässä kunnossa ja valmis ottelua varten. Tarvittaessa tuomari määrää parantamaan pelialueen kuntoa.

3.2.1.1.1 Jos ottelun alku viivästyy puutteellisen pelialueen tai kentän johdosta päättää tuomari tilanteen vakavuuden arvioiden maksimissaan 10 minuutin lisäajan myöntämisestä kentän kunnostukseen tai peruuttaa koko ottelun. Tällaisessa tapauksessa koituu kotijoukkueelle näiden sääntöjen kohtien 3.3.2.1 tai 3.3.3.1 mukainen sanktio.

3.2.1.2 Yllättävissä paikan päällä ilmenevissä kotijoukkueesta riippumattomissa tapauksissa päätöksen ottelun keskeytyksestä tai tilapäisestä siirrosta tekee pelituomari. Tällöin pelituomari ilmoittaa ottelun uuden aloitusajankohdan.

3.2.1.3 Konien on oltava muodostettu siten, että kyykkiä on pystytetty 19 paria kummankin pelineliön eturajalle tasaisin 20 cm välein siten että koko pelikentän leveys on hyödynnetty.

3.2.1.4 Ennen ottelun alkamista saavat pelaajat laittaa pelineliönsä ja neliöiden välin hyvään pelikuntoon. Ottelun alettua hyväksytään jälkien tasaaminen ainoastaan tuomarin luvalla.

3.2.1.5 Joukkueiden kapteenit tai heidän estyneenä ollessaan varakapteenit ilmoittavat peliin osallistuvat oman joukkueensa pelaajat tuomarille joka kirjaa ottelijat. Joukkueen tulee ilmoittaa neljä (4) pelaajaa.

3.2.1.5.1 Joukkueilla on oikeus vaihtaa pelaajia ainoastaan erätauolla.

3.2.1.5.2 Loukkaantumistapauksissa pelituomari voi harkintansa mukaan sallia pelaajavaihdon.

3.2.1.6 Ottelun aloitusvuoro arvotaan hutunkeitolla. Tuomari heittää kartun vierasjoukkueen kapteenille. Kättä siirretään peukalo ylöspäin. Arvonnan voittanut kapteeni määrää aloitusvuoron. Lyöntivuorossa toisena olevan joukkueen kapteeni määrää aloituskenttäpuolet.

3.2.2 Ottelu

3.2.2.1 Joukkueet suorittavat lyöntivuoronsa vuorotellen. Aloitusvuoron saanut joukkue suorittaa ensimmäisenä avausheiton.

3.2.2.2 Joukkue heittää lyöntivuorollaan avausheittoja, kunnes joukkue on saanut vähintään yhden kyykän ulos lyöntineliöstä. Tämän jälkeen se saa siirtyä heittämään peliheittoja.

3.2.2.2.1 Avaus- ja peliheittoissa ei sallita toisella kädellä avustamista.

- 3.2.2.3 Joukkueen lyöntivuorojen jälkeen pelituomari tarkastaa lyöntineliön näiden sääntöjen kohdan 3.2.3.9 mukaisesti. Tarkastuksen jälkeen hän antaa vastapuolelle oikeuden aloittaa lyöntivuoronsa näiden sääntöjen kohdan 3.2.2.2 mukaisesti.
- 3.2.2.4 Kun kummankin joukkueen jokainen jäsen on heittänyt yhteensä neljä karttua kahdella heittovuorollaan, katsotaan ensimmäinen puoliaika päättyneeksi. Tällöin pelituomari laskee ja kirjaa pöytäkirjaan joukkueiden lyöntivuorojen aikana muodostuneet virhepisteet näiden sääntöjen kohdan 3.2.5.1. mukaisesti, ilmoittaa puoliaikatuloksen sekä joukkueille että yleisölle ja määrää puolten vaihdon.
- 3.2.2.5 Erätauolle mentäessä jättävät joukkueet oman pelikenttensä kona pystytettynä. Erätaun pituuden päättää pelituomari.
- 3.2.2.6 Erätaun päätyttyä antaa pelituomari ensimmäisellä puoliajalla toisen lyöntivuoron käyttäneelle joukkueelle luvan aloittaa toisen puoliajan, joka pelataan samoilla säännöillä kuin ensimmäinen puoliaika.
- 3.2.2.7 Kummallakin joukkueella on mahdollisuus kerran ottelun aikana pyytää tuomarilta 30 sekunnin aikalisä omalla lyöntivuorollaan. Tuomari myöntää aikalisän oman harkintansa mukaan. Aikalisää pyytää joukkueen kapteeni. Aikalisää ei voi myöntää jos lyöntivuoron kaikki neljä heittoa on heitetty tai katsottu heitetyksi.

3.2.3 Ottelun tuomintaan vaikuttavia asioita

- 3.2.3.1 Jos pelaaja lyö heitoneliössään olevia vastustajan kyykkiä, niin pelituomari asettaa ne paikoilleen ja tuomitsee heiton tapahtuneeksi, mikäli karttu irtoaa pelaajan kädestä. Jos heitto osuu vastustajan konaan siten että kyykät siirtyvät kuokkavieraksi, poistaa pelituomari kyseiset kyykät vastustajan hyväksi pelikentän ulkopuolelle.
- 3.2.3.2 Heitoneliössä olevia kyykkiä ei saa siirrellä. Jos siirtelyä tapahtuu, niin pelituomari asettaa kyykät paikoilleen ja antaa kyykkien siirtelijälle varoituksen. Kahden varoituksen jälkeen pelituomari voi määrätä tottelemattoman pelaajan heittämään kaikki pelinsä jäljellä olevat kartut miesten avausrajalta.
- 3.2.3.3 Jos heitto halkaisee kyykän, niin pelituomari tuomitsee sen mukaan minne suurempi osa kyykkää meni. Samalla hän vaihtaa rikkoutuneen kyykän ehjään. Kyykän haljetessa yhtä suuriin osiin, ulosmennyt osa ratkaisee. Yhtäsuurien osien jäädessä lyöntineliöön, ratkaisee pelaaja, minkä kyykänosan kohdalle ehjä kyykkä asetetaan.
- 3.2.3.4 Pelaaja ei saa tarpeettomasti viivyttellä peliänsä. Jos pelituomari huomaa taktista tai muuta asiaankuulumatonta viivyttelyä, niin hän huomauttaa tästä pelaajaa tai pelaajia. Huomautuksen jälkeen tapahtuvasta viivyttelystä määrää hän asianomaiselle pelaajalle tai koko joukkueelle varoituksen. Asiattoman toiminnan jatkuessa voi pelituomari tuomita joukkuerangaistuksen näiden sääntöjen kohdan 3.3.5 mukaan.
- 3.2.3.5 Heittovuorossa olevaa pelaajaa ei saa kohtuuttomasti häiritä. Kohtuullisuuden määrittelee pelituomari. Jos häirintä jatkuu pelituomarin huomautuksesta huolimatta, määrää hän rangaistuksen näiden sääntöjen kohdan 3.3.3.3 mukaan.
- 3.2.3.6 Pelaaja heittää heittovuoronsa kartut (2 kpl) perätysten. Jos karttu jää lyöntineliöön niin sitä ei saa poistaa ennen joukkueen lyöntivuoron loppumista. Kartun vaihto lyöntineliöstä joukkueen lyöntivuoron aikana ei ole sallittua.
- 3.2.3.7 Pelaaja ei saa heittovuoronsa aikana syyllistyä yliastumiseen. Jos pelaaja tätä määrystä rikkoo, niin pelituomari asettaa välittömästi lyöntineliöstä ulosmenneet kyykät takaisin konaan, aloittaen lähinnä keskipisteestä toiseen suuntaan. Lyöntineliöön kaatuneet kyykät jäävät joko papeiksi tai akoiksi. Heitto katsotaan tapahtuneeksi.
- 3.2.3.7.1 Mikäli pelaaja syyllistyy tahallisen yliastumiseen, tuomari poistaa pelaajan ottelusta. Teko katsotaan poikkeuksellisen törkeäksi, joten tuomari on lisäksi velvoitettu toimimaan kohdan 3.3.3.4 mukaisesti. Tuomari palauttaa ulosmenneet kyykät konaan kohdan 3.2.3.7 mukaisesti. Mikäli kyykkiä ei kuitenkaan riitä palauttavaksi vähintään viiden pisteen edestä, nostetaan kyykkiä puuttuvan pistemäärän edestä pelineliöstä.
- 3.2.3.8 Heittovuoron suorittaminen alkaa siitä, kun ensimmäinen karttu irtoaa lyöjän kädestä ja loppuu siihen, kun molemmat kartut on heitetty ja pelaaja poistuu heitoneliöstä sivu- tai takarajan kautta tasapainonsa edelleen säilyttäen. Määrystä rikottaessa tuomari toimii kohdan 3.2.3.7. mukaisesti.
- 3.2.3.9 Joukkueen lyöntivuorojen loputtua pelituomari tarkastaa lyöntineliön, merkitsee pöytäkirjaan lyöntineliöön jääneiden pisteiden lukumäärän, antaa luvan poistaa lyöntineliöön jääneet kartut ja toteaa akat, papit sekä ulosmenot. Rajalle lyödyt kyykät nostetaan papeiksi tai akoiksi pelituomarin päätöksellä. Sivurajalla oleva kyykkä ei ole pappi, mikäli siihen on matkaa vähemmän kuin 10 cm eturajalta

mitattuna. Kyykän koskettaessa yhtä aikaa taka- ja sivurajaa, se on nurkkapappi. Lyöntivuorojen aikana pelituomari pitää kirjaa heittojen aikana kirjattavista pöytäkirjassa olevista tilastotiedoista.

- 3.2.3.10 Mikäli ottelussa syntyy tilanne, jota ei sääntöjen osalta voida kiistatta ratkaista, tekee pelituomari asiasta paikan päällä päätöksen. Ottelu tuomitaan tämän päätöksen mukaisesti. Pelituomarin tulee kirjata päätös ja alistaa se tuomarineuvoston käsittelyyn mahdollisimman pikaisesti, kuitenkin viimeistään vuorokauden kuluessa. Tuomarineuvosto voi hylätä tuomarin päätöksen tai hyväksyä sen, jolloin loppukauden ottelut tuomitaan kyseisen käytännön mukaan. Jos hyväksyminen tapahtuu, annetaan käytäntö NKL:n hallituksen tiedoksi. Hallitus voi kumota päätöksen tai hyväksyä sen, jolloin se kirjataan joko muutoksena tai lisäyksenä liigan sääntöihin. Ottelun lopputulos jää kuitenkin tuomarineuvoston päätöksen mukaisena voimaan.
- 3.2.3.11 Kun joukkue huomaa vastustajan tehneen sääntöjen vastaisen toimenpiteen, tai ottelussa muuten rikottavan sääntöjä tahi vaarannettavan turvallisuutta eikä pelituomari reagoi sääntöjen mukaisesti, tulee heidän protestoida siitä heti. Protestoivan joukkueen kapteeni pyytää pelituomarin ratkaisua. Pelituomari tekee päätöksen neuvoteltuaan aputuomarin kanssa ja mikäli tilanne ei ratkea sääntöjen osalta kiistattomasti toimii pelituomari näiden sääntöjen 3.2.3.10 mukaisesti. Jos Pelituomari huomaa protestoinnin olevan selkeästi aiheeton tai tahallisesti peliä hankaloittava voi hän tilanteen vakavuuden huomioonottaen tuomita näiden sääntöjen kohdan 3.3.3.2 mukaisen sanktion.
- 3.2.3.12 Jos Pelituomari tulkitsee pelaajan joko sanoillaan, tai teoillaan käyttäytyvän asiattomasti pelituomaria, aputuomaria, yleisöä tai muita pelaajia kohtaan, on tuomarilla oikeus varoittaa kyseistä pelaajaa. Jos pelaaja edelleen varoituksen jälkeenkin jatkaa asiatonta käytöstä, pelituomari voi poistaa pelaajan ottelusta, jolloin sovelletaan näiden sääntöjen kohdassa 3.3.3.4 mainittuja rangaistuksia. Poistetun pelaajan käyttämättä jääneet heitot tuomitaan heitettyiksi.

3.2.4 Ottelun jälkeiset toimenpiteet

- 3.2.4.1 Toisen puoliajan päätyttyä pelituomari kirjaa sen tuloksen pöytäkirjaan näiden sääntöjen kohdan 3.2.5.1 mukaisesti ja laskee yhteen molempien puoliaikojen pisteet, sekä lisää lopputulokseen mahdolliset näiden sääntöjen kohdan 3.2.5.2 aiheuttamat virhepisteet. Tämän jälkeen pelituomari julistaa lopputuloksen ja ottelun voittajan. Voittaja on se joukkue, jolla on vähemmän pisteitä. Jos ottelussa on ollut näiden sääntöjen kohdan 3.2.3.10 mukainen tilanne, vahvistuu lopputulos tuomarineuvoston kokouksen jälkeen.
- 3.2.4.2 Pelituomarin tulee tallettaa ottelun tulos NKLH:n ilmoittamalla tavalla myöhempää tarkastelua varten.
- 3.2.4.3 Jos joukkue on tyytymätön tuomaritoimintaan pelissä tulee joukkueen pelissä olleen kapteenin tehdä kirjallinen protesti asiasta NKLH:lle. NKLH:n tulee kokoontua mahdollisimman nopeasti päättämään asiasta, kuitenkin viimeistään kolmen (3) vuorokauden kuluessa.

3.2.5 Voittaja, pistetaulukko ja kirjanpito

- 3.2.5.1 Ottelussa joukkueet saavat virhepisteitä seuraavasti:
- 3.2.5.1.1 Lyöntineliön eturajalle (konaan) jäänyt kyykkä 3 pistettä
- 3.2.5.1.2 Lyöntineliöön jäänyt kyykkä (akka) 2 pistettä.
- 3.2.5.1.3 Pelineliöiden väliin jäänyt kyykkä (kuokkavieras) 2 pistettä.
- 3.2.5.1.4 Lyöntineliön sivu- tai takarajalle jäänyt kyykkä (pappi) 1 piste.
- 3.2.5.1.5 Lyöntineliön takanurkkaan jäänyt kyykkä (nurkkapappi) 1 piste.
- 3.2.5.1.6 Säästöön jäänyt karttu -1 piste.
- 3.2.5.2 Ottelun jälkeen kirjataan mahdolliset sanktioista aiheutuneet virhepisteet näiden sääntöjen kohdan 3.3 mukaan.
- 3.2.5.3 Joukkue saa voitostaan 2 sarjapistettä. Hävinnyt joukkue ei saa sarjapistettä. Tasapelin pelanneet joukkueet saavat kumpikin yhden sarjapisteen.
- 3.2.5.3.1 Jatkosarjan ottelun päättyessä tasatulokseen suoritetaan uusintaottelu NKLH:n määräämänä ajankohtana.
- 3.2.5.4 Ottelujärjestelmä on lohkomuotoinen.
- 3.2.5.4.1 Lohkojärjestelmän päättää NKLH joka vuosi erikseen.
- 3.2.5.5 Ottelujärjestelmän kirjanpito suoritetaan NKLH:n vahvistamalla tavalla. Tulosten kirjauksesta vastaa pelituomari.

3.3 Sanktiot

3.3.1 Yleisiä määräyksiä

- 3.3.1.1 Mikäli tuomari katsoo, että sanktion aiheuttanut teko oli poikkeuksellisen törkeä, voi pelituomari ehdottaa ylimääräisiä sanktioita. Pelituomarin on tehtävä asiasta esitys NKLH:lle vuorokauden sisällä tapahtuneesta. Päätöksen ylimääräisistä sanktioista tekee NKLH.
- 3.3.1.2 Mikäli sanktio koskee joukkueen jatkosarjan ottelua, puolitetaan lisäpisteiden määrät.
- 3.3.1.3 Mikäli joukkueella ei enää ole otteluita kyseisellä kaudella, ei lisäpisterangaistusta langeteta vaan NKLH pyrkii löytämään mahdollisuuksien mukaan muunlaisen rangaistuksen, jonka tulee edistää NKL:n toimintaa.

3.3.2 Peliä edeltävät tapahtumat

- 3.3.2.1 Jos pelialue ei ole pelituomarin hyväksymässä kunnossa annetun lisäajankaan jälkeen, määrää pelituomari kotijoukkueelle rangaistukseksi 30 lisäpistettä. Pisteet lisätään ottelun lopputulokseen.
- 3.3.2.2 Jos ottelun aloitus viivästyy puuttuvan pelaajan takia, määrää pelituomari kyseisen pelaajan joukkueelle rangaistukseksi 20 lisäpistettä. Pisteet lisätään ottelun lopputulokseen.
- 3.3.2.3 Jos ottelun alku viivästyy puuttuvan tuomarin takia, määrätään hänen edustamalleen joukkueelle rangaistukseksi 20 lisäpistettä. Pisteet lisätään kyseisen joukkueen seuraavan ottelun lopputulokseen.

3.3.3 Pelin aikaiset tapahtumat

- 3.3.3.1 Mikäli ottelu peruutetaan tai keskeytetään pelituomarin päätöksellä jommankumman joukkueen aiheuttamasta syystä, tuomitaan se päättyneeksi syyttömän joukkueen eduksi 50 virhepisteen piste-erolla. Syyttömän joukkueen lopputulokseksi tulee sen omien pelattujen otteluiden virhepisteiden keskiarvo ja se saa kaksi sarjapistettä.
- 3.3.3.1.1 Mikäli peruutuksen tai keskeytyksen syy on joukkueiden yhteinen, tulee ottelun lopputulokseksi joukkueiden omien pelattujen otteluiden virhepisteiden keskiarvot lisättynä 50 virhepisteellä, eikä ottelusta jaeta sarjapisteitä.
- 3.3.3.2 Mikäli jompikumpi joukkue tahallisesti vaikeuttaa tai viivyyttää peliä, pelituomari määrää aikarajan jäljellä oleviin heittoihin. Aikaraja on pelituomarin harkinnan mukainen kuitenkin vähintään 15 sekuntia heittoa kohden ja heittovuoro alkaa tuomarin merkistä. Jos joukkue ei ehdi heittää aikarajan puitteissa lyöntivuoronsa kaikkia heittoja, tuomitaan jäljelle jääneet heitot silti heitetyiksi.
- 3.3.3.3 Mikäli heittovuorossa olevaa pelaajaa häiritään kohtuuttomasti, tuomari voi sallia pelaajan uusia heittonsa.
- 3.3.3.4 Mikäli pelituomari poistaa pelaajan kentältä kesken ottelun, lankeaa kyseessä olevalle pelaajalle automaattisesti yhden ottelun pelikielto.