

II - TUPLAKIEKKO

Sisällysluettelo

- Esittely
- 201 Sääntöjen tulkinta
- 202 Pelikenttä
 - 202.01. Mitat
 - 202.02 Pelialusta
 - 202.03 Rajaviivat
 - 202.04 Kulmamerkit
- 203 Kiekot
- 204 Pelisäännöt
 - 204.01 Menettelytavat
 - A. Alkuvalmistelut
 - B. Valmius
 - C. Aloitus syöttö
 - D. Väärä syöttö
 - E. Väärät syöttäjät
 - F. Aloituslaskenta
 - G. Syöttöyhdistelmät
 - H. Puolten vaihdot
 - I. Aikalisät
 - J. Pelin tempo
 - 204.02 Peli
 - A. Yleistä
 - B. Seis-tilanne
 - C. Muodonmuutos
 - D. Häirintä
 - E. Valmennus
 - F. Käsimerkit
 - 204.03 Heittäminen
 - A. Kenttäasema
 - B. Askelriike
 - C. Yliastuminen
 - D. Heitot kentän ulkopuolelta
 - E. Kiekon laskeutumiskulma
 - F. Hyökkäävä häirintä
 - G. Myöhästynyt heitto
 - 204.04 Kiinniotot
 - A. Yleistä
 - B. Kaksoiskosketus
 - 204.05 Tippaaminen
 - A. Yleistä
 - B. Kahdella kädellä tippaaminen
 - 204.06 Pistelasku
 - A. Yleistä
 - B. Tasan-tilanne
 - C. Kiekkojen törmäys
 - 204.07 Rikkeet
 - A. Yleistä
 - B. Kiistetyt rikkeet
 - C. Toisensa poissulkevat rikkeet
- 205 Tarkkailijat
- 206 Turnaussäännöt
 - 206.01 Myöhästyminen
 - 206.02 Pelaamattomat ottelut
 - 206.03 Turnausmuotoja
 - A. Välierät ja loppuottelut
 - B. 5 - 10 joukkueen turnaukset
 - C. 11 - 20 joukkueen turnaukset
 - D. 21 - 50 joukkueen turnaukset
 - E. 51 - 100 joukkueen turnaukset
 - 206.04 Tasapelitilanteiden ratkaisu
 - A. Ensimmäinen jatkoon pääsijä
 - B. Seuraavat jatkoon pääsijät
- 207 Sanasto

Esittely

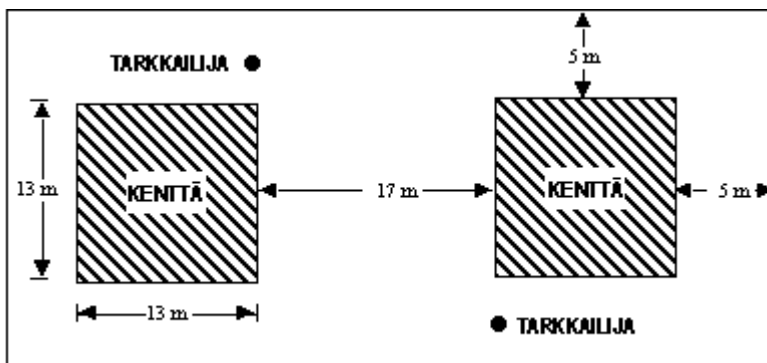
Tuplakiekko on kahden kaksihenkisen joukkueen peli. Molemmat joukkueet yrittävät puolustaa kenttäänsä vastustajan hyökkäyksiltä. Joukkue hyökkää heittämällä kiekon vastustajan kenttään siten, että se pysähtyy kenttään käymättä missään vaiheessa kentän ulkopuolella; tai pelaamalla siten, että vastajoukkueen pelaaja tai pelaajat koskettavat molempiin kiekkoihin samanaikaisesti. Joukkue saa pisteen onnistuneesta hyökkäyksestä tai vastustajan heittäessä kiekon kentän ulkopuolelle. Vaaditun pistemäärän ensimmäisenä saavuttanut joukkue on voittaja.

201 Sääntöjen tulkinta

Sääntöjen kirjaimen ja hengen lopullinen tulkinta on turnauksen johtajan ja/tai lajin päätoimitsijan vastuulla.

202 Pelikenttä

202.01. Mitat : Kentän muodostaa kaksi 13 x 13 metrin neliötä, jotka on merkitty 17 metrin etäisyydelle toisistaan etulinjoista mitaten. Vierekkäisten kenttien etäisyyden on oltava vähintään viisi (5) metriä. Katsojat eivät saa olla kahta (2) metriä lähempänä kenttää, suositeltu etäisyys on viisi (5) metriä, mikäli mahdollista. (Katso kuva 2.1)



Kuva 2.1

202.02 Pelialusta : Pelialustana voi olla mikä tahansa vaakasuora pinta (lyhyttä ruohoa suositellaan), jossa ei ole esteitä eikä kuoppia ja joka takaa pelaajille kohtuullisen turvallisuuden.

202.03 Rajaviivat : Neliöiden rajat merkitään pelialustan pintaan köydellä, jonka halkaisija on vähintään 5 mm ja enintään 10 mm. Rajaviivat eivät kuulu kenttään, vaan ovat "ulkona".

202.04 Kulmamerkit : Neliöiden kulmat merkitään kirkkaanvärisestä ja joustavasta materiaalista valmistetuilla kartioilla. Kartioiden korkeuden ja leveyden on oltava 9 - 13 senttimetriä. Kulmamerkit eivät kuulu kenttään, vaan ovat "ulkona".

203 Kiekot

A. Mitä tahansa liitokiekkotyyppiä voidaan käyttää, kunhan molemmat joukkueet sen hyväksyvät, ja se täyttää sääntöjen 1. luvun ja säännön 203 B vaatimukset.

B. Rajoitukset : Turvallisuuden ja lajin luonteen takia kiekkojen on täytettävä yleiset vaatimukset (katso sääntö 107) ja seuraavat lajikohtaiset vaatimukset:

(1) Kiekon reuna : Reunan muotoarvon on vähintään 75 (ei voi olla kiilamainen) - katso sääntö 108 D.

(2) Paino : Kiekko saa painaa enintään 6.7 grammaa ulkohalkaisijan senttimetriä kohti.

(3) Taipuisuus : mitattaessa taipuisuutta säännössä 108 F kuvatulla menetelmällä käytettävä voima ei saa ylittää 9,1 kg.

C. Jos joukkueet eivät pääse yksimielisyyteen, käytetään kahta oranssia 23A tai 23B muotin noin 110-gramman painoista Frisbee-kiekkoa.

D. Jos joukkueet eivät pysty sopimaan, kumpaa säännössä 203 C määriteltyä kiekkoa käytetään, menetellään seuraavasti:

(1) molemmat joukkueet tuovat yhden virallisen kiekon, tai

(2) jos molemmat joukkueet eivät hyväksy tätä ratkaisua, ratkaistaan kiista kiekkoarvonnalla (sääntö 104.03). Arvonnan voittanut joukkue hankkii pelikiekot.

204 Pelisäännöt

204.01 Menettelytavat

A. Alkuvalmistelut: Ennen pelin aloitusta joukkueet ratkaisevat aloitustilanteen sääntöjen 1. luvussa kuvatulla arvonnalla. Arvonnan voittanut joukkue voi valita kolmesta vaihtoehdosta ottelun ensimmäisen vuoron aloituksen.

(1) kumpaa kenttäpuoliskoa he puolustavat; tai

(2) kumpi joukkue laskee ensin aloituslaskennan; tai

(3) kumpi joukkue ilmoittaa ensin syöttäjän

Arvonnan hävinnyt joukkue valitsee kahdesta jäljellä olevasta vaihtoehdosta jättäen viimeisen vaihtoehdon arvonnalla voittaneelle joukkueelle.

B. Valmius: Kumpikin joukkue valmistautuu aloittamaan pelin seisomalla puolustamallaan kenttäpuoliskolla. Kummankin joukkueen toisella pelaajalla täytyy olla kiekko hallussaan ja hänen on oltava valmiina syöttämään. Aloittavan joukkueen syöttäjän täytyy säilyttää paikkansa kentällä kolme sekuntia ennen aloituslaskennan alkua. Aloituslaskennan aloituksen jälkeen kaikki pelaajat saavat liikkua miten haluavat. Syöttö on heitettävä kentän sisäpuolelta.

C. Aloituslaskenta: Vuoro alkaa aloittavan joukkueen kiekottoman pelaajan aloituslaskennalla, jolloin molempien joukkueiden pelaajat heittävät kiekon samanaikaisesti. Joukkueen pelaajat syöttävät vuorotellen. Aloituslaskentana on "Valmis, kaksi, yksi, heitä" (Ready, two, one, throw). Taukojen aloituslaskennan sanojen välillä on oltava yhtä pitkiä. Aloituslaskennan kokonaisaika ei saa alittaa kahta sekuntia eikä ylittää 3.5 sekuntia. Syöttävien pelaajien on heitettävä aloituskomennon "hei" osalla. Ennen aloituslaskentaa on laskevan pelaajan ilmoitettava pelitilanne aloittavan joukkueen pisteen ensin mainittuna. (13 - 10, valmis, kaksi, yksi, heitä!)

D. Väärä syöttö: Jos aloituslaskenta on virheellinen, voi vastaava joukkue huutaa "väärä laskenta". Jos syöttäjä heittää ennen "heitä" -komentoa, voi vastustaja huutaa "Aikaisin" ("Early"). Jos syöttäjä heittää myöhässä, voi vastustaja huutaa "Myöhässä" ("Late"). Rike on huudettava välittömästi, jotta tuomio olisi pätevä. Rikkeen huutanut joukkue voi ottaa

saamansa pisteet tai pelata syötön uudelleen, tai jos molemmat syötöt otettiin kiinni voi joukkue ilmoittaa, että peliä jatketaan kun pelaajat ovat valmiit.

E. Väärät syöttäjät: Jos pelaaja havaitsee, että aloituksessa oli väärät syöttäjät, hänen on välittömästi huudettava "Väärät syöttäjät" ("Wrong servers"). Jos rike huudetaan ennen kuin kiekko osuu maahan tai vuoron seuraava heitto heitetään, syöttö on pelattava uudelleen lopputuloksesta riippumatta. Muussa tapauksessa peliä jatketaan ja vuoro pelataan loppuun ja pisteet lasketaan kuten tavallisesti. Seuraavan vuoron aloituksessa on palattava oikeaan syöttäjäpariin.

F. Aloituslaskenta: Ottelun ensimmäisen vuoron aloituslaskenta määräytyy säännön 204.01 (A) mukaisesti. Erän seuraavissa vuoroissa ja uusintavuoroissa aloituslaskennan suorittaa viimeksi pisteen saanut joukkue. Useampieräisissä otteluissa seuraavan erän ensimmäisen vuoron aloituslaskennan suorittaa joukkue, joka voitti edellisen erän.

G. Syöttäjäparit: Ottelun ensimmäisen erän syöttäjät määräytyvät säännön 204.01 (A) mukaisesti. Useampieräisissä otteluissa syöttäjäpareja vaihdetaan uuden erän alkaessa. Jos ensimmäisessä erässä joukkueen A/B pelaaja A syöttää joukkueen C/D pelaajan C kanssa, toisessa erässä pelaaja A syöttää pelaajan D kanssa ja pelaaja C pelaajan B kanssa.

H. Puolten vaihdot: Erän aikana joukkueet vaihtavat kenttäpuolia jokaisen viiden pelatun pisteen jälkeen (2-3, 6-4 ...). Useampieräisissä otteluissa erän hävinnyt joukkue saa valita ensin kenttäpuoliskon seuraavassa erässä.

I. Aikalisät: Aikalisän voi pyytää kumpi joukkue tahansa vuorojen välillä. Aikalisä kestää minuutin. Joukkueella on yksi aikalisä erää kohti.

J. Pelin tempo: Vuoron päättymisen ja pistelaskun jälkeen joukkueiden on haettava kiekot viivyttämättä ja valmistauduttava syöttämään. Aloittavan joukkueen on aloitettava aloituslaskenta 10 sekunnin kuluessa siitä kun kaikki pelaajat ovat valmiina. Tauot erien välillä saavat kestää korkeintaan kolme minuuttia. Tauot kierroksen aikatauluun merkittyjen otteluiden välillä saavat kestää korkeintaan viisi minuuttia. Aikarajat on tarkoitettu ohjeiksi normaaliin tempoon, mutta erikoistilanteet, kuten sääolosuhteet, saattavat vaatia muutoksia.

204.02 Peli

A. Yleistä: Vuorossa käytetään samanaikaisesti molempia kiekkoja. Pyrkimyksenä on

(1) heittää kiekko vastustajan kenttään siten, että se laskeutuu hyväksyttävässä kulmassa ja pysähtyy käymättä missään vaiheessa "ulkona"; tai

(2) pelata siten, että vastajoukkueen pelaaja tai pelaajat koskettavat molempiin kiekkoihin samanaikaisesti.

Vuoro jatkuu kunnes kiekko menee ulos, kiekko pysähtyy kenttäneliöön tai vastajoukkueen pelaaja tai pelaajat koskevat molempiin kiekkoihin samanaikaisesti. Jos kiekko osuu kenttäneliöön ja ennen kuin piste on saavutettu se osuu pelaajaan, vastustaja saa pisteen.

B. Seis-tilanne: Seis-tilanne syntyy silloin, kun kummankin joukkueen pelaaja pitää vuoron aikana kiekkoa hallussaan. Aloituslaskennan suorittaneen joukkueen velvollisuus on lopettaa seis-tilanne heittämällä neljän sekunnin kuluessa seis-tilanteen alkamisesta, ellei vastustaja lopeta seis-tilannetta heittämällä aiemmin. Jos aloittava joukkue ei lopeta seis-tilannetta oikein, voi vastustaja huutaa "Viivyttely" ("Stalling"). Katso sääntö 204.07.

C. Muodonmuutos: Jos kiekon tai kenttäneliön muoto muuttuu vuoron aikana, voi kumpi tahansa joukkue ilmoittaa "Kenttä" ("Court") tai "Kiekko" ("Disc") ja näin kehottaa palauttamaan kentän oikeaan muotoon tai vaihtamaan kiekon seuraavan seis-tilanteen aikana. Peliä jatketaan välittömästi sen jälkeen, kun kiekko on vaihdettu tai kenttä on korjattu, ja pelaajat ovat palanneet niihin kenttäasemiin, joissa he olivat seis-tilanteen alkaessa ja ovat valmiina pelaamaan. Katso "Pelaa" -menettelyn ("Play on") määrittely säännöstä 207.

D. Häirintä: Jos joku ulkopuolinen, kuten katsoja, koira tai muu eläin, vaikuttaa kiekon liikkeeseen tai pelaajan peliin, pelataan vuoro uudelleen, jos peli muuttui häirinnän vaikutuksesta.

E. Valmennus: Pelaajien valmennus on kielletty vuoron aikana. Muulloin valmennus on sallittua, kunhan se ei riko pelin tempoja koskevia sääntöjä 204.01 (J).

F. Käsimerkit: Joissakin tapauksissa voidaan selventää vuoron lopputilanne sekä vastustajalle että toimitsijoille käsimerkeillä. Käsimerkit eivät ole pakollisia, mutta niitä tulisi käyttää seuraavissa tilanteissa:

(1) Vuoron päättyessä kun kiekko on osunut lähelle rajaviivaa ja vastustajat ja toimitsijat ovat epävarmoja siitä onko kiekko sisällä vai ulkona, tulisi käyttää seuraavia käsimerkkejä. Jos kiekko oli ulkona, pelaajan on osoitettava kädellään ja etusormellaan 45 asteen kulmassa ylöspäin pois päin kentän keskustasta. Jos kiekko oli sisällä, pelaajan on osoitettava kädellään ja etusormellaan 45 asteen kulmassa alaspäin kohti kentän keskustaa.

(2) Hyväksyessään vastustajan tuomitseman kaksoiskosketuksen pelaajien on osoitettava se nostamalla kaksi sormea tavalla, joka tunnetaan "voiton" tai "rauhan" merkinä.

204.03 Heittäminen

A. Kenttäasema: Pelaajan kenttäaseman alueen määrittelee halkaisijaltaan 1 metrin kuviteltu ympyrä, jonka keskipiste on maassa suoraan lantion keskipisteen alapuolella. Kenttäasema määräytyy kiinnioton ja maakosketuksen hetkellä. Jos kiekko otetaan kiinni kentän ulkopuolella, kenttäaseman keskipiste on lähimpänä kiinniottopaikkaa kentän sisällä oleva piste. Jos pelaajan liike vie hänet lähemmäksi vastustajan kenttää kiinnioton ja maakosketuksen jälkeen, hänen on palattava taaksepäin edistämänsä matka ennen kuin kenttäasema määritellään. Jos pelaajan liike vie hänet muuhun suuntaan kuin lähemmäksi vastustajan kenttää, hänen kenttäasemansa määräytyy sen paikan mukaan johon hän pysähtyy. Pelaaja, joka kiinniottaessaan liikkuu kentän eturajan suuntaisesti tai takarajaa kohden saa heittää ennen kenttäasemaan asettumista vain jos hän heittää ennen kolmatta maakosketusta kiinnioton jälkeen. Heittäessään, lukuun ottamatta syöttöä, pelaajan tukipisteen on oltava kenttäaseman alueella; tai jos mikään tukipiste ei kosketa maata viimeisen kosketuksen täytyttyä olla kenttäaseman alueella.

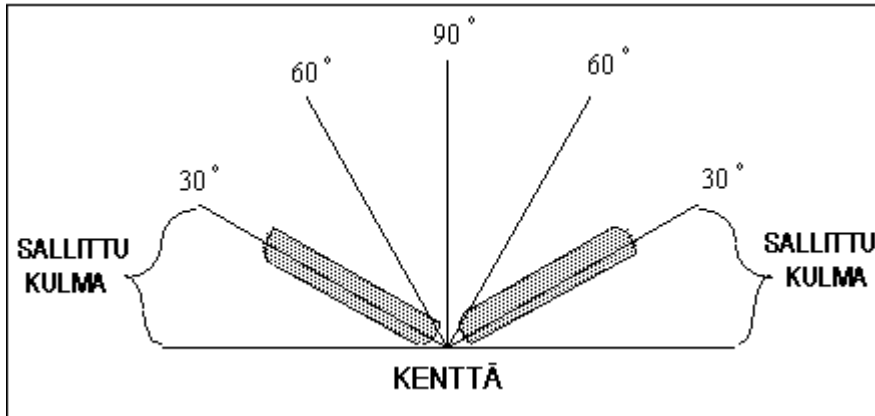
B. Askelriike: Pelaaja syyllistyy askelrikkeeseen, jos kenttäaseman alueen maakosketuksia ei oteta huomioon ja seuraava maakosketus on kenttäaseman alueen ulkopuolella ja pelaajalla on kiekko edelleen hallussaan. Pelaajan heittäessä askelrikkeen jälkeen voi vastustaja huutaa "Askelia" ("Traveling"). Katso sääntö 204.07.

C. Yliastuminen: Jos pelaaja on sääntöjen mukaisessa kenttäasemassa ja heittäessään koskettaa rajaviivaa, vastustaja voi huutaa "Yliastuminen" ("Line fault"). Katso sääntö 204.07.

D. Heitot kentän ulkopuolelta: Jos pelaajan tukipiste on hänen heittäessään kokonaan kentän ulkopuolella tai pelaaja heittää ilmasta ja viimeinen tukipiste oli kokonaan kentän

ulkopuolella, vastustaja saa heitosta pisteen. Heitto on myöhästynyt jos se heitetään kentän ulkopuolelta suoritetun heiton jälkeen. Katso sääntö 204.03 G

E. Kiekon laskeutumiskulma: Kiekon osuessa maahan saa kiekon liitopinnan ja vaakatason välisen kulma olla enintään 30 astetta. (Katso kuva 2.2) Tämä rajoitus ei koske heittoa, jossa kiekko vierii heittäjästä pois päin ensimmäisen maakosketuksen jälkeen ja kiekko on alle 2,5 metrin korkeudella ylittäessään vastustajan kentän eturajan. Jos näyttää siltä, että kiekko osuisi maahan kielletyssä kulmassa, vastaanottava joukkue voi huutaa "Kulma" (Angle). "Kulma" on huudettava ennen kuin kiekko osuu maahan. Katso sääntö 204.07.



Kuva 2.2

F. Hyökkäävä häirintä: Jos kiekko osuu pelaajaan polvien yläpuolelle suurella nopeudella, kun hän pelaa ensimmäisenä lähestyvää kiekkoa, voi puolustava joukkue tuomita tilanteen "hyökkääväksi häirinnäksi", jolloin vuoro uusitaan. Jos katsotaan, että puolustava pelaaja siirtyi tahallisesti kiekon eteen, vuoroa ei pelata uudelleen ja pisteet lasketaan normaalien sääntöjen mukaan.

G. Myöhästynyt heitto: Heitto on myöhästynyt, jos kiekko heitetään sen jälkeen, kun piste on saavutettu. Heittäjä ei voi saada pistettä myöhästyneestä heitosta, mutta vastustaja saa pisteen jos heitto menee ulos.

204.04 Kiinniotot

A. Yleistä: Pelaaja saa käyttää molempia käsiään kiinni otossa. Hyväksyttäviä kiinni ottoja ovat tavallisten yhden tai kahden käden koppausten lisäksi; ilman käsiä tehdyt kiinniotot (esim. kehokuoletus); kiinniotot, joissa kiekko on samanaikaisesti kosketuksissa maan tai rajalinjan kanssa sekä kiinniotot, joissa joukkueoverit samanaikaisesti koskettavat samaa kiekkoa. Pelaaja saa kiinni ottaa joukkueoverinsa pomputteleman kiekon. Joukkueen pelaajien kiinni ottaessa saman kiekon yhtä aikaisesti, kumpi tahansa pelaajista saa heittää seuraavana.

B. Kaksoiskosketus: Jos pelaaja tai joukkue koskettaa molempiin kiekkoihin samanaikaisesti tai koskettaa toista kiekkoa hallussaan olevalla kiekolla syntyy kaksoiskosketus. Kun hyökkäävä joukkue havaitsee mielestään kaksoiskosketuksen, heidän on huudettava "Kaksi" ("Two") välittömästi oletetun kaksoiskosketuksen jälkeen. Jos puolustava joukkue myöntää kaksoiskosketuksen, peli pysähtyy ja hyökkäävä joukkue saa kaksi pistettä. Jos puolustava joukkue ei myönnä kaksoiskosketusta, heidän on huudettava "Ei" ("No") välittömästi "Kaksi" huudon jälkeen, ja peliä jatketaan seuraavaan seis-tilanteeseen tai kiistämättömään pisteeseen. Pelaajien on säilytettävä kenttäasemansa

pelin keskeytyessä ja heidän on ratkaistava kiistetyt riketuomiot siinä järjestyksessä kun rikkeet tapahtuivat. Jos kiistetyn tuomion ratkaisu johtaa pisteeseen tai pisteisiin vuoro päättyy. Jos katsotaan, että kaikki kiistetyt tuomiot todetaan vääriksi, kiistämättömät pisteet jäävät voimaan tai vuoroa jatketaan kun pelaajat ovat valmiina. Katso "Pelaa" -menettelyn ("Play on") määrittely säännöstä 207. Jos pelissä on tarkkailijat, heidän täytyy huutaa "Tupla" ("Double") tai "Puhdas" ("Clean") välittömästi kiistetyn tuomion jälkeen. "Tupla" -huuto vahvistaa kaksoiskosketuksen ja vuoro päättyy. "Puhdas" -huuto ilmoittaa, että tuomio oli virheellinen ja vuoroa jatketaan normaalisti.

204.05 Tippaaminen

A. Yleistä: (kiekon lyöminen tai pomputtaminen kädellä tai muulla kehonosalla) Tippaaminen on normaali käytäntö välttää kaksoiskosketusta, ja yleensä tipataan ensimmäinen kiekko, johon joukkue koskee. Kaksoiskosketusta vältettäessä ei tippien lukumäärää ole rajoitettu, muulloin joukkue saa tipata kiekkoa enintään kerran.

Kaikissa kosketuksissa kiekkoon, joissa tarkoituksena ei ole kiinniotto, kiekkoon on lyötävä terävästi. Tippaaminen, ohjaukset ja harjaukset ("air-brushing") ovat sallittuja edellyttäen ettei kiekkoon olla jatkuvassa kosketuksessa ja kiekkoa ei nosteta kosketuksen aikana. Jatkuva kosketus kiekkoon, kuten pyöritys kynnen päällä tai virheellinen tippaus, katsotaan kiinniotosiksi.

B. Kahdella kädellä tippaaminen: Kahden käden tippien, ohjausten ja harjausten on noudatettava sääntöä 204.05(A) ja lisäksi rajoitusta, ettei kiekon vastakkaisia puolia kosketeta samanaikaisesti.

204.06 Pistelasku

A. Yleistä: Kiekon laskeutuessa hyväksyttävässä kulmassa ja pysähtyessä vastustajan kenttään, koskematta lainkaan kenttien ulkopuolista aluetta, kenttään hyökkäävä joukkue saa pisteen. Jos kiekko koskettaa kenttien ulkopuolista aluetta, viimeksi kiekkoon koskeneen joukkueen vastustaja saa pisteen. Jos kiekko pysähtyy kentän sisäpuolelle ja rikkoo kentän rajaviivan sisäreunan määrittelemän pystysuoran tason, mutta ei kosketa rajaviivaan, katsotaan kiekon olevan ulkona.

Vastustaja saa pisteen kun,

- (1) vastaanottaessaan pelaaja koskettaa kiekkoa, mutta pudottaa sen;
- (2) pelaaja koskettaa omaa tai joukkueoverinsa heittoa;
- (3) pelaaja ojentaa kiekon joukkueoverilleen.

Kun pelaaja tai joukkue koskettaa molempia kiekkoja samanaikaisesti vuoron aikana, vastustaja saa kaksi pistettä.

B. Tasan-tilanne: Kun molemmat kiekot ovat laskeutuneet ja vuoron tuloksena olisi piste molemmille joukkueille, syntyy tasan-tilanne ja kumpikaan joukkue ei saa pistettä. Peliä jatketaan, mutta syöttövuoroa vaihdetaan joukkueen pelaajien kesken.

C. Kiekkojen törmäys: Jos kiekot törmäyvät toisiinsa ilmassa, vastustaja saa pisteen jokaisesta kiekosta, joka laskeutuu ja pysähtyy joukkueen puolustamaan kenttäneliöön. Jos pelaajat koskettavat kiekkoon tai kiekkoihin törmäyksen jälkeen, mutta eivät onnistu kiinniottossa, vastustaja saa pisteen jokaisesta pudotetusta kiekosta riippumatta siitä onko kiekko kentän sisä- vai ulkopuolella. Törmäyksen jälkeen ei saa enää heittää ja laskeutumiskulman rajoitukset ja kaksoiskosketus -sääntö eivät ole voimassa vuoron

lopun aikana. Vuoro pelataan uudelleen, jos kumpikaan joukkue ei saanut pisteitä tai vuoro päättyi tasan-tilanteeseen.

204.07 Rikkeet

A. Yleistä: Tuomitakseen rikkeen (askelia, kulma, yliastuminen tai viivyttely) se on huudettava rikkeen tapahtuessa tai välittömästi sen jälkeen. Jos rikkonut joukkue hyväksyy tuomion, vuoro päättyy välittömästi, eikä rike-huudon jälkeen heitettyjä kiekkoja oteta huomioon. Rikkeen tuominnut joukkue voi

(1) ottaa vuorossa saamansa pisteet, eikä rikettä merkitä riketiliin; tai

(2) pelata vuoron uudestaan ja rike merkitään riketiliin.

Erän kolmannelta rikkeestä lähtien saa rikkeen tuominnut joukkue myös pisteen, vaikka vuoro pelattaisiin uudelleen.

B. Kiistetyt rikkeet: Jos pelaaja on eri mieltä riketuomiosta, hänen on välittömästi riketuomion jälkeen huudettava "EI" ("NO") ja vuoroa jatketaan seuraavaan seis-tilanteeseen tai kiistämättömään pisteeseen. Pelaajien on säilytettävä kenttäasemansa pelin keskeytyessä ja heidän on ratkaistava kiistetyt riketuomiot siinä järjestyksessä kun rikkeet tapahtuivat. Jos riketuomio on pätevä, rikkeen tuominnut joukkue saa valita säännössä 204.07(A) luetelluista vaihtoehdoista. Jos riketuomio todetaan vääräksi, kiistämätön piste jää voimaan tai vuoroa jatketaan kun pelaajat ovat valmiina.

C. Toisensa poissulkevat rikkeet: Jos joukkueet ovat saman vuoron aikana tuominneet toisiaan vastaan yhden tai useampia rikkeitä, katsotaan rikkeiden poissulkevan toisensa. Vuoro pelataan uudelleen, eikä rikkeitä merkitä joukkueiden riketiliin.

205 Tarkkailijat

Tarkkailijoita käytetään välierä- ja loppuotteluissa. Joukkueen pyytäessä voidaan tarkkailijoita käyttää myös muissa otteluissa. Tarkkailijat sijoittuvat kenttäneliöiden vastakkaisille puolille eturajojen kohdalle 2-4 metrin päähän tarkkailemastaan kenttäneliöstä.

205.01 Tarkkailijoiden tehtävänä on

A. laskea pisteet ja ilmoittaa pistetilanne joukkueiden vaihtaessa puolia tai kysyessä tilannetta

B. ilmoittaa joukkueille puolten vaihdosta

C. pitää taulukkoa sattuneista rikkeistä

D. tuomita yliastumiset

E. ratkaista kiistetyt tuplatuomiot välittömästi, kuten säännössä 204.04 (B) on kuvattu

F. valvoa erätaucojen ja aikalisien kestoa, ja ilmoittaa välittömästi kun aika on kulunut umpeen

G. ratkaista kiistetyt tuomiot pelaajan pyytäessä.

Jos molempien joukkueiden pelaajat ovat tarkkailijan tuomiosta eri mieltä, tuomio voidaan kumota kaikkien pelaajien ollessa yksimielisiä. Pelaajien oletetaan kumoavan tarkkailijan tuomion, jos se koituisi heidän hyödykseen, mutta he ovat varmoja tuomion virheellisyydestä.

206 Turnaussäännöt

206.01 Myöhästyminen : Jos pelaaja tai joukkue myöhästyy yli viisi minuuttia aikataulun mukaisesta ottelun aloitusajasta, joukkue häviää kyseisen ottelun ja kaikki muut kierroksen ottelut.

206.02 Pelaamattomat ottelut : Pelaajan tai joukkueen jättäessä ottelun pelaamatta joukkue häviää kierroksen kaikki ottelut, mukaan lukien jo pelatut ja voitettut ottelut.

206.03 Turnausmuotoja

A. Välierät ja loppuottelut: Välierät ja loppuottelut pelataan kaikissa turnauksissa samalla tavalla. Välierässä pelaavat edellisen kierroksen neljä parasta joukkuetta. Jos välierän joukkueet ovat yhdestä ryhmästä, edellisen kierroksen voittaja saa valita välierän vastustajan kolmesta muusta joukkueesta. Vastustajan valinta on tehtävä tuntia ennen aikatauluun merkittyä välieräottelun alkamisaikaa. Jäljellä olevat kaksi joukkuetta pelaavat myös välieräottelun. Jos välierän joukkueet ovat kahdesta ryhmästä, ryhmän voittaja pelaa toisen ryhmän toiseksi sijoittunutta joukkuetta vastaan.

Välierät pelataan "paras viidestä erästä" -otteluina. Erät pelataan 15 pisteeseen, erä on voitettava 2 pisteen erolla, eräpisteiden ylärajana on kuitenkin 21 pistettä.

Loppuottelut pelataan paras viidestä erästä otteluina. Erät pelataan 15 pisteeseen, erä on voitettava 2 pisteellä. Eräpisteillä ei ole ylärajaa.

B. 5 - 10 joukkueen turnaukset

(1) Ensimmäinen kierros - Joukkueet pelaavat kaikki kaikkia vastaan. Ottelut pelataan yksieräisinä, 21 pisteeseen, erä on voitettava 2 pisteellä, eräpisteiden ylärajana on 25 pistettä. Neljä parasta joukkuetta jatkavat välieriin.

C. 11 - 20 joukkueen turnaukset

(1) Ensimmäinen kierros - Joukkueet jaetaan kahteen luokiteltuun ryhmään. Ryhmän joukkueet pelaavat kaikkia saman ryhmän joukkueita vastaan. Ottelut pelataan yksieräisinä, 21 pisteeseen, erä on voitettava 2 pisteellä, eräpisteiden ylärajana on kuitenkin 25 pistettä. Kaksi parasta joukkuetta kummastakin ryhmästä jatkaa välieriin.

D. 21 - 50 joukkueen turnaukset

(1) Ensimmäinen kierros - Joukkueet jaetaan viiteen 4-10 joukkueen luokiteltuun ryhmään. Ryhmän joukkueet pelaavat kaikkia saman ryhmän joukkueita vastaan. Ottelut pelataan yksieräisinä 15 pisteeseen, erä on voitettava 2 pisteellä, eräpisteiden ylärajana on kuitenkin 21 pistettä. Kaksi parasta joukkuetta jokaisesta ryhmästä jatkaa toiselle kierrokselle.

(2) Toinen kierros - Kymmenen parasta joukkuetta muodostavat "A"-ryhmän ja pelaavat kaikki kaikkia vastaan. Ottelut pelataan yksieräisinä 21 pisteeseen, erä on voitettava 2 pisteellä, eräpisteiden ylärajana on kuitenkin 25 pistettä. Neljä parasta joukkuetta jatkavat välieriin. Ensimmäisen kierroksen 3-4 sijojen joukkueet muodostuvat "B"-ryhmän ja pelaavat kuten "A"-ryhmä, ratkaistakseen sijat 11 -20.

E. 51 - 100 joukkueen turnaukset

(1) Ensimmäinen kierros - Joukkueet jaetaan kymmeneen 5-10 joukkueen luokiteltuun ryhmään. Ryhmän joukkueet pelaavat kaikkia saman ryhmän joukkueita vastaan. Ottelut pelataan yksieräisinä 15 pisteeseen, erä on voitettava 2 pisteellä, eräpisteiden ylärajana on

kuitenkin 21 pistettä. Kaksi parasta joukkuetta jokaisesta ryhmästä jatkaa toiselle kierrokselle.

(2) Toinen kierros - Ensimmäisen kierroksen ryhmien voittajat saavat valita vastustajansa ensimmäisellä kierroksella toiseksi sijoittuneista joukkueista. Valintajärjestys määräytyy piste-eron (= voittajan pisteet - saman ryhmän 2. sijoittuneen pisteet) perusteella. Joukkue ei saa pelata sitä joukkuetta vastaan, jonka se kohtasi ensimmäisellä kierroksella. Ottelut pelataan paras kolmesta erästä, erä 15 pisteeseen, erä on voitettava 2 pisteellä, eräpisteiden ylärajana on kuitenkin 21 pistettä. Otteluiden voittajat jatkavat kolmannelle kierrokselle.

(3) Kolmas kierros - Toisen kierroksen ottelun voittaneet joukkueet muodostavat "A"-ryhmän ja pelaavat kaikki kaikkia vastaan. Ottelut pelataan yksieräisinä, 21 pisteeseen, erä on voitettava 2 pisteellä, eräpisteiden ylärajana on kuitenkin 25 pistettä. Neljä parasta joukkuetta jatkavat välieriin. Toisen kierroksen ottelun hävinneet joukkueet muodostuvat "B"-ryhmän ja pelaavat kuten "A"-ryhmä, ratkaistakseen sijat 11 -20. Ensimmäisellä kierroksella kolmanneksi sijoittuneet joukkueet muodostuvat "C"-ryhmän ja pelaavat kuten "A"-ryhmä, ratkaistakseen sijat 21 -30.

206.04 Tasapeliteilanteiden ratkaisu : Kaikki-kaikkia vastaan turnauksissa, kahden tasapisteissä olevan joukkueen sijoitukset määräytyvät keskinäisen ottelun perusteella. Jos tasapisteissä on kolme tai useampia joukkueita menetellään seuraavasti:

A. Ensimmäinen jatkoon pääsijä

(1) Otetaan huomioon tasapisteissä olevien joukkueiden keskenään pelaamat ottelut, ja eniten voittoja saavuttanut joukkue jatkaa seuraavalle kierrokselle.

(2) Jos tilanne on edelleen tasan, lasketaan joukkueiden piste-erot (omat pisteet - vastustajan pisteet). Piste-ero lasketaan vain tasapisteissä olevien joukkueiden keskenään pelaamista otteluista. Parhaan piste-eron saavuttanut joukkue jatkaa seuraavalle kierrokselle.

(3) Jos kaksi joukkuetta on piste-eron perusteella tasoissa, jatkaa seuraavalle kierrokselle se joukkue, joka voitti kyseisen kierroksen keskinäisen ottelun.

(4) Jos enemmän kuin kaksi joukkuetta on piste-eron perusteella tasoissa, jatkaa seuraavalle kierrokselle se joukkue, joka voitti suurimmalla piste-erolla tasapisteissä olevien joukkueiden jälkeen sijoittuneen joukkueen.

(5) Jos tilanne on edelleen tasan, käytetään sääntökirjan ensimmäisessä luvussa kuvattua kiekko-arvontaa ratkaisemaan seuraavalle kierrokselle jatkava joukkue.

B. Seuraavat jatkoon pääsijät

Jos myös toisen joukkueen pääsy seuraavalle kierrokselle on ratkaistava, menetellään seuraavasti:

(1) Jos seuraavalle kierrokselle jatkava joukkue on ratkaistava kahdesta joukkueesta, jotka ovat jäljellä kolmesta tasapisteissä olleesta joukkueesta, jatkaa seuraavalle kierrokselle keskinäisen ottelun voittanut joukkue.

(2) Jos seuraavalle kierrokselle jatkava joukkue on ratkaistava kolmesta tai useammasta joukkueesta, jotka ovat jäljellä neljästä tai useammasta tasapisteissä olevasta joukkueesta, otetaan huomioon tasapisteissä olevien joukkueiden keskinäiset ottelut. Eniten voittoja saavuttanut joukkue jatkaa seuraavalle kierrokselle.

- (3) Jos tilanne on edelleen tasan, lasketaan jäljellä olevien joukkueiden keskenään pelaamien otteluiden piste-erot. Parhaan piste-eron saavuttanut joukkue jatkaa seuraavalle kierrokselle.
- (4) Jos tilanne on edelleen tasan, jatkaa seuraavalle kierrokselle se joukkue, joka voitti suurimmalla piste-erolla tasapisteissä olevien joukkueiden jälkeen sijoittuneen joukkueen.
- (5) Jos tilanne on edelleen tasan, käytetään ensimmäisessä luvussa kuvattua kiekkoarvontaa ratkaisemaan seuraavalle kierrokselle jatkava joukkue.

207 Sanasto

- Aloittava joukkue:* Vuoron aloituslaskennan suorittava ja tuloksen ilmoittava joukkue. Seis-tilanteessa aloittava joukkue on velvollinen heittämään ensin.
- Aloituslaskenta:* Vuoron aloittava tasatahtinen komento "Valmis, kaksi, yksi, heitä".
- Eräpisteiden yläraja:* Joissakin tapauksissa on asetettu yläraja, joka rajoittaa vaatimusta voittaa erä kahden pisteen erolla. Joukkue, joka ensimmäisenä saavuttaa ylärajan voittaa erän.
- Joukkue:* Joukkueessa on vain kaksi pelaajaa.
- Kaksoiskosketus:* Pelaaja tai saman joukkueen pelaajat koskettavat molempiin kiekkoihin yhtä aikaa.
- Kulma:* Kulma kiekon liitopinnan ja maan välillä kiekon iskiessä maahan.
- Pelaa (Play on):* Kun kaikki pelaajat näyttävät olevan valmiina, aloittava joukkue kysyy "Valmiina?" (Ready?) ja vastustaja vastaa "Pelaa" ("Play on"). Tilanne on seis-tilanne ja normaalit säännöt ovat voimassa.
- Piste-ero:* Eräpisteiden erotus, jolla joukkue voittaa tai häviää erän.
- Seis-tilanne:* Vuoron aikana pelaaja kummastakin joukkueesta pitää kiekkoa hallussaan yhtä aikaa.
- Syöttö:* Vuoron ensimmäinen heitto. Molempien joukkueiden on syötettävä samanaikaisesti.
- Syöttäjäpari:* Yksi pelaaja kummastakin joukkueesta, jotka syöttävät samanaikaisesti.
- Tasan-tilanne:* Vuoro päättyy siten, että molemmat joukkueet saivat pisteen.
- Tukipisteet:* Pelaajan ne kehonosat, jotka kannattavat hänen painoaan tai koskettavat maata.
- Vastaava joukkue:* Se joukkue, joka EI suorittanut aloituslaskentaa.
- Vuoro:* Tuplakiekon yksi peli, joka alkaa syötöllä ja päättyy tilanteeseen, josta seuraa tasan-tilanne, vuoron uusinta tai piste tai kaksi pistettä toiselle joukkueelle.
- Vuoron uusinta:* Vuoron tulos mitätöidään, ja se pelataan uudelleen samalla syöttäjäparilla.