

PELIOHJEET

PETANQUE:

Pelivälineet: Metalliset kuulat, joiden läpimitta on 70,5 - 80 mm ja paino 650 - 800 g. Puinen maalipallo (snadi), jonka halkaisija on 29 - 31 mm. Pelialusta voi olla millainen tahansa, suositeltavin on melko tasainen hiekkakenttä, kooltaan vähintään 3 x 12 m.

Peliä pelataan kahdella 1 - 3 -henkisellä joukkueella:

- Singeli; joukkueissa on yksi pelaaja, 3 kuulaa / pelaaja.
- Duppeli; joukkueissa on kaksi pelaajaa, 3 kuulaa / pelaaja.
- Trippeli; joukkueissa on kolme pelaajaa, 2 kuulaa / pelaaja.

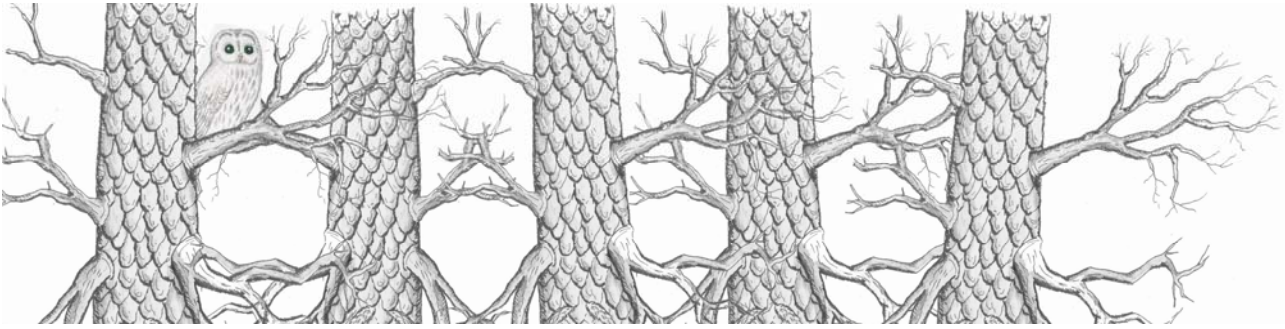
Aloittava joukkue valitaan arvalla, minkä jälkeen aloittaja piirtää aloituskohtaan hiekkään ympyrän, halkaisijaltaan 35 - 50 cm ja heittää snadin 6 - 10 metrin päähän ympyrästä. Snadin on jäätävä vähintään 1 m:n päähän kaikenlaisista esteistä. Seuraavaksi aloittajajoukkue heittää ensimmäisen kuulansa yrittäen saada sen mahdollisimman lähelle snadia. Kuula saa myös osua snadiin ja jopa siirtää sen eri paikkaan. Heittäjän on seistävä ympyrän sisällä molemmat jalat maassa, kunnes kuula on koskettanut maata.

Seuraavaksi heittää vastapuolen joukkueen joku pelaaja yrittäen saada oman kuulansa lähemmäksi snadia, kuin vastustajan kuula. Kuulat saavat osua toisiinsa, joten heittäjä voi myös "kilkata" tai "ampua" vastapuolen kuulaa kauemmaksi snadista. Joukkue heittää niin kauan, kunnes saa oman kuulansa lähemmäksi snadia, kuin vastustajan lähin kuula. Heittovuoro on siis aina sillä joukkueella, kumman kuula ei ole lähimpänä snadia.

Kun toisen joukkueen kaikki kuulat on käytetty, heittää vastustaja jäljellä olevat kuulansa. Pelialueen reunaan osuneet ja ulkopuolelle menneet kuulat ovat "kuolleita" eli pois pelistä. Jos snadi kuolee ja vain toisella joukkueella on kuulia heittämättä, saa joukkue yhtä monta pistettä kuin kuulia on jäljellä, muutoin kierros hylätään.

Kun kaikki kuulat on heitetty, lasketaan pisteet. Pisteet saa joukkue, kumman kuula on lähimpänä snadia. Joukkue saa niin monta pistettä, kuin heidän kuuliaan on lähimpänä snadia.

Pisteet saanut joukkue aloittaa seuraavan heittokierroksen siltä paikalta, mihin edellinen kierros päättyi. Peli jatkuu niin kauan, kunnes toinen joukkue saa 13 pistettä ja voittaa pelin.



PESÄPALLO

Säännöt

Ottelun sääntöjenmukaista kulkua seuraa pelituomari apunaan syöttötuomari, 2-pesätuomari, 3-pesätuomari sekä takarajatuomari.

Pesäpallossa kaksi joukkuetta pelaa pesäpallokentällä, jossa on kolme ulkopesää ja kotipesä.

Sisävuorolla joukkue lyö, ulkovuorolla joukkue ottaa kiinni, syöttää ja pyrkii polttamaan kolme vastustajan lyöjää. Pelaajat lyövät vuorollaan palloa ja pyrkivät etenemään kentällä pesien välillä ennen kuin ulkopelaajat saavat toimitettua pallon seuraavaan pesään. Nopeuttaakseen etenemistään sisäpelaajat voivat kärkkyä eli irrota pesältä muutaman metrin päähän juoksulinjan suuntaisesti esimerkiksi ennen syöttöä tai syötön ollessa ilmassa. Pelaajan ollessa irti pesästä pallon tullessa kyseiselle pesälle menettää pelaaja pesäturvan ja hänen on pakko yrittää edetä seuraavalle pesälle. Tästä tilanteesta syntyvää paloa (joka johtuu usein liiallisesta kärkkymisestä) kutsutaan "kärpäseksi", ja sen aiheuttaa usein taitava lukkari heitoillaan. Kentällä sisävuorossa oleva pelaaja saa liikkua pesältä toiselle miten vain. Jos pallo ehtii seuraavalle pesälle ennen etenijää, hän palaa. Karkaamiseksi kutsutaan sitä, kun sisäpelaaja lähtee seuraavalle pesälle ennen kuin palloa on edes lyöty ja ehtii pesälle ennen kuin ulkovuorossa oleva heittää pallon sinne.

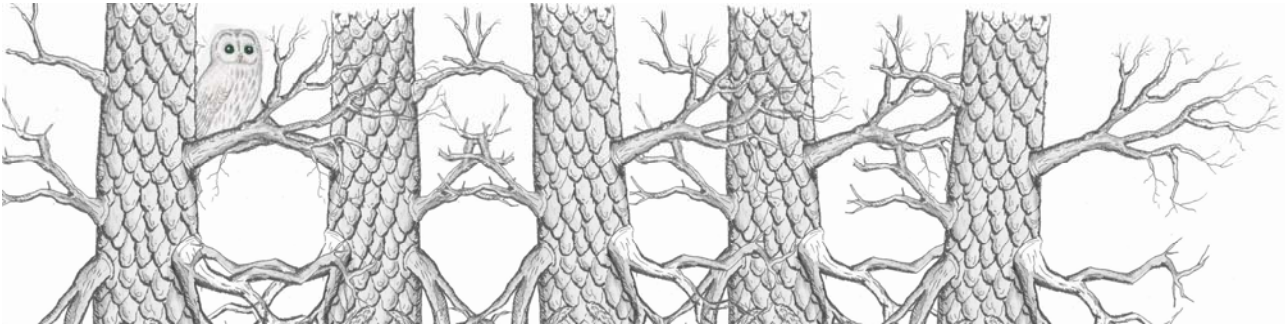


Joukkueen muodostavat enintään kaksi pelinjohtajaa ja enintään 12 pelaajaa, joista samassa ulkovuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua yhdeksän pelaajaa. Samassa sisävuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua yhdeksän pelaajaa sekä erilliset jokeripelaajat. Joukkue voi käyttää kolmea eri jokeripelaajaa, kerran kutakin, jokaisessa sisävuorossa.

Molempien joukkueiden oltua sekä sisä- että ulkovuorossa on pelattu yksi vuoropari. Virallisessa pesäpallossa pelataan kaksi neljän vuoroparin jaksoa. Enemmän juoksua jaksolla tehnyt joukkue voittaa jakson, joka voi päättyä myös tasan. Vuoroparissa vuorovaihto tapahtuu kun kolme sisäpelaajaa on palanut tai sisävuorossa ei ole tullut kahta juoksua siihen mennessä, kun vuoron aloittanut pelaaja tulee toisen kerran lyöntivuoroon ja pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun, eikä jokeripelaajia ole enää käytettävissä tai kahden saadun juoksun jälkeen ei ole tullut kahta lisäjuoksua siihen hetkeen mennessä, kun viimeinen lyöjä uudelleen lyöntivuoroon tultuaan muuttuu lopullisesti juoksijaksi ja pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun, eikä jokeripelaajia ole enää käytettävissä.

Jos kahden jakson jälkeen ollaan tasatilanteessa, pelataan yhden vuoroparin mittainen supervuoropari. Jos tilanne on tämäkin jälkeen tasan, järjestetään kotiutuskilpailu, jossa lyöjä yrittää kotiuttaa kolmospesällä olevan etenijän kotipesään.

>>



Vapaataival merkitsee sitä, että pisimmälle edennyt sisäpelaaja saa edetä vapaasti yhden pesävälin. Vapaataival tulee useimmin kahdesta peräkkäisestä väärästä syötöstä. Lukkari voi käyttää väärää syöttöä taktisena aseena aiheuttaen sisäjoukkueeseen hämmennystä löydäkö vai ei. Taktinen väärä on tehokkaimmillaan "aavistusmerkkiä", eli suoraan syötöstä lähtevää etenemistä vastaan, koska lyömättä jätetyn syötön jälkeen etenevä sisäpelaaja on helppo polttaa. Aavistusmerkillä lyöjä haluaa lyödä ainakin laittoman lyönnin estääkseen etenijän polttamisen. Taktinen väärä on osaavan lukkarin tehokas ase ja pelote (huonommat lähdöt), esimerkiksi miesten finaalisarjan 2011 neljännessä ottelussa Sotkamon lukkari Toni Kohonen esitti pahan taktisen takaväärän ajotilanteen kolmannella syötöllä polttaen kerralla kolme pelaajaa.

Edellä olevien perussääntöjen lisäksi on vielä pieniä tarkennuksia:

Jos syöttö nousee ennen kuin kaikki ulkopelaajat ovat rajojen sisäpuolella, tulee vapaataival.

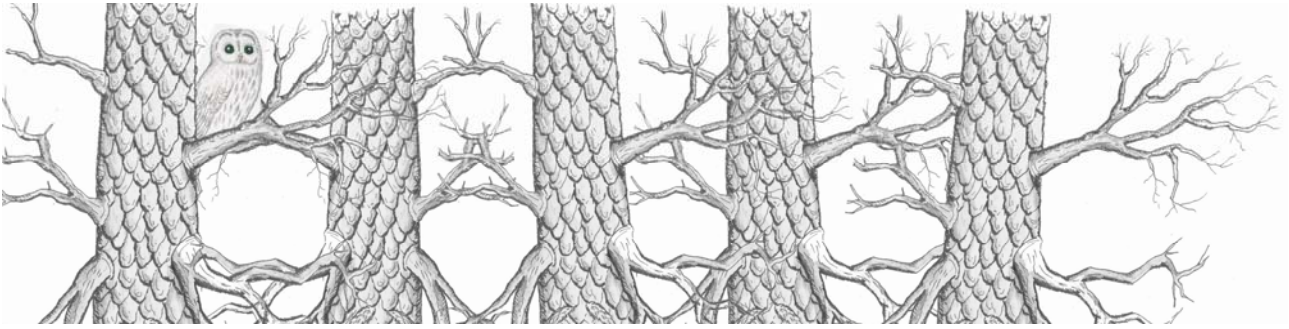
Kun ulkopelaaja saa kopin, tulee haava, eli kaikki ketkä ovat olleet irtipesästä kopin aikana joutuvat pois kentältä, mikäli enemmän kuin yksi pelaaja on ollut irti pesästä tulee tupla haava.

Jos enemmän kuin yksi pelaaja on samalla pesällä tulee pesärikko.

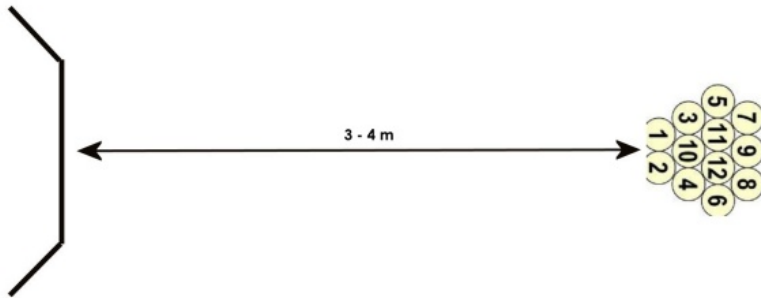
NELIMAALI

on pesäpalloa muistuttava palloveli, jossa pelaajat ajetaan ulko- ja sisäpelijoukkueisiin. Kenttä muodostuu tietystä määrästä pesiä, yleensä neljä, jotka muodostavat nelikulmion, jonka yhdestä sivusta lähtevät viistoon juoksuradat, jotka yhdistävät ensimmäisen ja viimeisen pesän. Pelistä on olemassa versiot, jossa käytetään lyöntimailaa tai heitetään palloa. Pisteitä joukkue saa kun lyöntivuorossa olevan joukkueen jäsenet pääsevät kiertämään koko kentän. Pesäpallon tapaan lyönnit tehdään lukkarin heittämistä pystysyötöistä.

Pesäpolttajia ei ole nelimaalissa, vaan kentällä olevat palavat, kun kentällä pelaava joukkue saa kuljetettua pallon lukkarille ja lyöntivuorossa olevan joukkueen pelaajat eivät ole ehtineet pesille. Samanaikaisesti pesillä olevien pelaajien lukumäärää ei ole rajoitettu, kuten ei ole pelaajien kokonaislukumäärääkään. Kärkkyminen eli juoksemaan lähteminen muulloin kuin pallon ollessa ilmassa ei nelimaalissa ole sallittu. Jos lyöjä ei lähde juoksemaan kolmannen lyöntinsä jälkeen, hän ei pala, vaan joutuu 'kanalaksi' nimettyyn paikkaan lyöntipaikan vieressä. Sieltä voi edelleen yrittää juosta ykköspesälle. Vuorot vaihtuvat kun tietty määrä paloja on tullut täyteen.



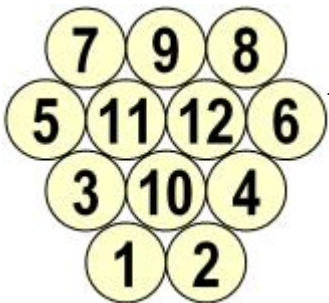
MÖLKKY



Keilat on numeroitu 1 - 12. Heitin on nimeltään mölkky. Keilaa ei lueta kaatuneeksi, jos se nojaa vähänkin toiseen keilaan tai mölkkyyn. Heiton jälkeen kaatuneet keilat nostetaan pystyyn kaatumapaikalleen. Keilan mennessä kiinni kiinteään esineeseen, siirretään keilaa heittokapulan verran irti esteestä. Heittotyylillä on vapaa.

Heiton pistemäärä: Jos yksi keila kaatuu, niin heiton pistemäärä = keilan numero.
Kun kaatuu useampia, niin heiton pistemäärä = kaadettujen lukumäärä.

Jos joukkue jää kolmella peräkkäisellä heittokierroksella ilman pisteitä, tuomitaan joukkue hävinneeksi peli 50 - 0. Peli päättyy, kun ensimmäinen joukkue saa tasan 50 pistettä. Jos pistemäärä menee yli 50, niin joukkue tippuu 25 pisteeseen.



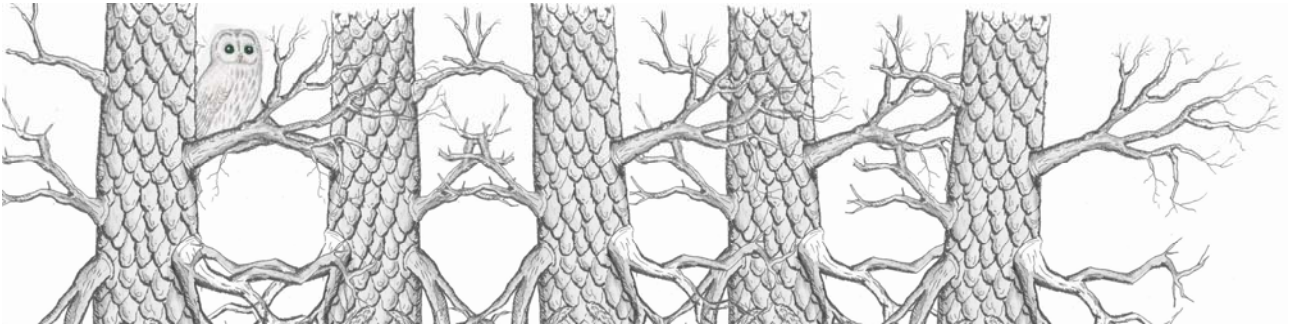
Mölkkykaaren sivut asetetaan noin 45 asteen kulmaan ja siitä pitää poistua takakautta, jos heittäjä poistuu eteenpäin tai sivulle katsotaan heitto ohiheitoksi. (Jos joukkueella on 38 pistettä tai yli, yliastumisesta tippuu 25 pisteeseen)

Pakka tehdään 3-4 metrin päähän heittopaikasta. Virallisissa peleissä etäisyys on 3,5 m.

Kaksinpelissä aloittaja arvotaan ja arvonnin voittaja saa päättää kumpi joukkue aloittaa. Useamman joukkueen pelatessa aloittaja arvotaan ja seuraavan pelin aloittaa toinen joukkue, jne. Eli jokainen joukkue aloittaa vuorollaan niin, että aloittaja siirtyy seuraavassa pelissä viimeiseksi.

Tasapisteissä sijoituksen ratkaisee: 1) Keskinäiset ottelut, 2) Keskinäisten ottelujen pelit, 3) Keskinäisten ottelujen pikkupisteet, 4) Kaikkien ottelujen pelit, 5) Kaikkien ottelujen pikkupisteet, 6) Arpa

Mölkkyliitolla on oikeus tulkita ja muuttaa näitä sääntöjä.



ALPPICURLING

Pelivälineet:

Maaliekiekko:

Pyöreä rengasmainen kiekko, johon pelikivillä tähdätään. Lähimmäksi maaliekkkoa heitetyistä pelikivistä saa pisteitä.

Pelikivet:

Pelikiviä keilataan jäätä pitkin kohti maaliekkkoa ja niillä voidaan osumien avulla siirtää itse maaliekkkoa, omia ja vastustajien pelikiviä toisiin sijainteihin muuttaen näin asetelmia. Onnistuneesta heitosta ei kuulu kopsahdusta, vaan pelikivi saatetaan pehmeästi jään pinnalle. Näin pelikivi liukuu myös parhaiten ja hallitusti.

Pelin kulku:

Maaliekiekko heitetään vapaasti jäälle. Tämän jälkeen joukkueet keilaavat pelikiviä vuorotellen jäätä pitkin pyrkien saamaan ne mahdollisimman lähelle maaliekkkoa. Samalla maaliekkkoa ja aiemmin keilattuja pelikiviä voidaan siirtää. Heitot tapahtuvat joukkueittain vuoronperään yksi heitto kerrallaan.

Pistelaskusäännöt:

Pisteiden laskun vaihtoehdot:

1.Vaihtoehto:

Alppicurlingia voidaan pelata petankista tutuilla pistelaskusäännöillä. Jokaisesta pelikivistä saa yhden pisteen, kun se on lähempänä maaliekkkoa kuin toisen joukkueen paras pelikivi. Näin enimmäispistemäärä on kolme (3) pistettä, kun kaikki kolme pelikiveä ovat lähempänä kuin toisen joukkueen paras pelikivi.

2.Vaihtoehto:

Alppicurlingin virallisissa säännöissä pisteiden lasku tapahtuu samalla periaatteella, mutta niissä pelikivistä saa parhousjärjestyksessä pisteitä seuraavasti: 3+2+2...

FRISBEEGOLF

<http://www.pdga.com/files/documents/PDGA-Rules-of-Play-Finnish.pdf>