

Alkavan kisakauden sääntömuutokset

Sääntömuutokset SAKU ry:n liikunnan kilpailusääntöihin 2023-2024

Henkilöstöliikunnan kilpailusäännöt

Yleissäännöt

Lisätään maininta, että loukkaantumisen sattuessa kilpailun juryn päätöksellä joukkue voi täydentää joukkuettaan pelaajalla, joka ei kuulu omaan jäsenyhteisöön.

Golf

Kohtaan 4. Tasatulokset lisätään ohjeistus, kuinka SAKU ry:n kisoissa tasoituksettomissa (SCR) kilpailuissa ratkaistaan voittaja tasatilanteen sattuessa.

SAKU mestari = Lyöntipeli (scr): naiset ja miehet

Tasalyönneissä olevien pelaajien kesken pelataan uusintaväylä. Kisajärjestäjä määrittää pelattavan uusintaväylän ennen kisan alkua. Jos aikataulullisesti uusintaväylän pelaaminen ei ole mahdollista, niin silloin noudatetaan golfliiton sääntöjä. Golfliiton sääntöjen mukaan tasoituksettomissa kilpailuissa saman tuloksen pelanneiden välillä ratkaistaan sijoitukset matemaattisen menetelmän perusteella eli 18 reiän kilpailussa ratkaisee järjestyksessä viimeiset 9, 6, 3 ja 1 reikää ja lopuksi arpa.

Keilaus

Otetaan B-kohta pois, koska harrastesarjoissa ei käytetä tasoituksia.

A-, B-, C-, E- ja F-sarjoissa käytetään tasoituksena voimassa olevia keskiarvotasoituksia. Käytettävä tasoitus saadaan Suomen keilailuliiton viimeksi ennen kilpailua noteeraamasta keskiarvotilastosta.

Petankki

Muutetaan pelisääntöjä seuraavasti:

2. Pelitapa

Pelissä on kaksi 3-henkistä joukkuetta vastakkain. Trippelijoukkueissa on kolme pelaajaa, 2 kuulaa / pelaaja. Pelitapana käytetään sarjaa ja jatko cupia. Ensimmäisenä kisapäivänä pelataan alkusarjat ja toisena päivänä loppusarjat. Joukkueen pelit voivat päättyä jo ensimmäisen päivän jälkeen.

Kisajärjestäjä päättää pelitavan. Ensimmäisenä päivänä pelataan trippelijoukkueilla ja toisena päivänä singelipelit (yksilöpeli). Trippelissä on kaksi kuulaa per pelaaja, ja singelissä kolme kuulaa per pelaaja. Trippelissä pelit voivat päättyä jo ensimmäisen päivän jälkeen.

3. Pelivälineet

Metalliset kuulat, joiden läpimitta on 70,5–80 mm ja paino 650–800 g. Puinen

maalipallo (snadi), jonka halkaisija on 25–35 mm. Snadin halkaisija on noin 30 mm. Pelaajilla tulee olla omat kuulat mukana.

4. Pelinkulku

Aloittava joukkue valitaan arvalla, minkä jälkeen aloittaja piirtää tai laittaa aloituskohtaan heittoympyrän (halkaisijaltaan 35–50 cm n. 50 cm) ja heittää snadin 6–10 metrin päähän ympyrästä. Snadin on jäätävä vähintään yhden metrin 50 cm:n päähän kaikenlaisista esteistä ja kentän päätyrajasta. Jos heitetyn snadin sijainti ei ole sääntöjen mukainen, vastustajan tulee laittaa snadi pelikentällä sääntöjen mukaiseen paikkaan.

Seuraavaksi aloittajajoukkue heittää ensimmäisen kuulansa yrittäen saada sen mahdollisimman lähelle snadia. Kuula saa myös osua snadiin ja jopa siirtää sen eri paikkaan. Heittäjän on seisottava 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 kuulun kauemmaksi snadista. Joukkue heittää niin kauan, kunnes saa oman kuulansa lähemmäksi snadia kuin vastustajan lähin kuula. Heittovuoro on siis aina sillä joukkueella, kumman kuula on kauempana snadista.

Kun toisen joukkueen kaikki kuulat on käytetty, heittää vastustaja jäljellä olevat kuulansa. Kuulat, jotka menevät kokonaan pelikentän rajan yli hylätään, vaikka kuula palaisi vielä takaisin (kallistus). 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, jonka 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. Alkusarjan pelit aloitetaan tilanteesta 2-2 ja pelataan 13 pisteeseen asti. Mikäli peli ei ole päättynyt, kun 40min tulee täyteen, niin pelataan vielä 2 snadia. Jos peli on tämänkin jälkeen tasan, pelataan vielä 1 snadi, joka ei voi kuolla. Mikäli kumpikaan joukkue ei pääse 13 pisteeseen, niin eniten pisteitä saanut voittaa.

Alkusarjat pelataan 10 pisteeseen tai kun 30 minuuttia tulee täyteen. Loppusarjoissa peli jatkuu niin kauan, kunnes toinen joukkue saa 13 pistettä ja voittaa pelin.

Sekalentis

Muutetaan sääntöjä seuraavasti

- verkon korkeus on 243 --> muutetaan korkeudeksi 235 cm
- miehet eivät saa lyödä palloa hypystä
- miehet eivät saa torjua naista (miehet saavat torjua toisen miehen peippiä tai jujutusta)
- peipin ja jujun saa tehdä jalat irti maasta

- virhekosketukseksi lasketaan, jos pallon saattaa painamalla verkon yli kenttään tai jos sormilyönnissä on viive/pumppausliike
- miesten on syötettävä alakautta
- poistetaan tämä kohta kokonaan: miehet kahdella kädellä yli alle 3 metrin rajasta
- pelaajavaihoissa ei rajoituksia

Lisäksi täydennetään kohtaa 2. Joukkueen koko seuraavalla ohjeistuksella.

Loukkaantumisen sattuessa joukkueella on mahdollisuus täydentää joukkuetta pelaajalla, joka ei kuulu omaan jäsenyhteisöön, jotta joukkueesta tulee sääntöjen mukainen. Joukkue voi täydennyksen jälkeen pelata mitaleista normaalisti, mutta mahdollinen nousuoikeus ylempään sarjaan joukkueelta evätään. Täydennyspelaajan siirtyessä uuteen joukkueeseen, on hänen edustettava kyseistä joukkuetta turnauksen loppuun asti. Mikäli joukkuetta loukkaantumisen jälkeen ei saada täydennyspelaajalla täydennettyä sääntöjen mukaiseksi, niin joukkue saa jatkaa pelejä, mutta joukkue tuomitaan hävinneeksi sääntöjen vastaisella joukkueella pelatut ottelut eräluvuin 0-2.

Uinti

Lisätään takaisin sääntöihin pienillä muutoksilla.

Sarjat

Henkilökohtaiset matkat: naiset ja miehet; yleinen, yli 40-, yli 50- ja yli 60-vuotiaat.

Viesti: miehet ja sekaraja (joukkueessa oltava molempien sukupuolien edustaja).

Lajit

50 m vapaauinti, 100 m rintauinti, 100 m SAKU-sekari (koira, selkä ilman käsivetoja, rintauinti ja vapaauinti) ja viesti 3 x 50 m vapaauinti

SAKU-sekarin säännöt:

- Volttikäännökset on kielletty
- Koirauinnissa kasvot on oltava vedenpinnan yläpuolella.
- Selkäuinnissa delfiinipotkut ~~ja alkeisrintauinnin potkut~~ ovat kiellettyjä. Kädet on pidettävä vartalon sivuilla, mutta käsien ylös/alas liike on sallittu.

Opiskelijaliikunnan kilpailusäännöt

Harrastesarjojen lisenssipykälät

Tarkennetaan harrastesarjojen lisenssipykälää eli harrastesarjoissa ei saa pelata **kyseisen lajin** lisenssin omaavat pelaajat.

Pelaajamäärän ilmaiseminen

Korjataan palloilusarjojen pelaajamääriä koskevat lauseet selkeiksi eli esimerkiksi futsalissa näin: Joukkueeseen saa kuulua enintään 14 pelaajaa.

E-urheilu

Turnauspelinä toimii jatkossa Counter-Strike 2 (CS2).

Futsal

Kohta 5. muokataan seuraavasti. Otsikoksi Varusteet ja pelipallo. Lisätään maininta, että tyttöjen ja erityisopiskelijoiden sarjoissa pelataan pehmeällä pallolla. Poikien sarjat pelataan normaalilla futsalpallolla.

Koripallo

Muutetaan peliaikasuositusta.

Peliaikasuositus: ~~2 x 12 minuuttia tehokasta aikaa. Kello ei pysähdy korista pelin viimeisten 2~~ Peliaikasuositus 2x10 minuuttia juoksevaa aikaa, joista ottelun kaksi viimeistä minuuttia tehokasta aikaa. Jos peli päättyy tasapeliin, niin tällöin pelataan 5 minuutin jatko aika.

Katukoris

Lisätään katukoriksen säännöt.

1. Kenttä & pallo

Koripalloa voidaan pelata missä vain, eikä pelaaminen edellytä täysin viivoitettua kenttää tai virallista pelipalloa.

2. Sarjat

Tytöt kilpa

Tytöt harraste

Pojat kilpa

Pojat harraste

Seka

Harraste – ja sekasarjoissa ei saa pelata koripallolisenssin omaavat pelaajat. Sekasarjassa kentällä tulee olla vähintään yksi tyttö.

3. Joukkueet

Joukkueet koostuvat maksimissaan 5 pelaajasta (kolme pelaajaa kentällä ja 1-2 vaihtopelaajaa). Kolme pelaajaa on joukkueen minimikoko. Pelissä noudatetaan virallisia koripallosääntöjä näissä säännöissä mainituin poikkeuksin.

4. Valmentaja/huoltaja

Joukkueella ei saa olla valmentajaa ottelun aikana. Huoltaja voi seurata ottelua sivusta.

5. Pelikenttä

Pelikentän koko on noin puolet normaalista koripallokentästä. Pääty- ja sivurajat merkitään olosuhteisiin parhaiten soveltuvalla tavalla. Kenttään tulee merkitä myös aloituspiste/-viiva ja vapaaheittoviiva.

6. Tuomarit

Kussakin pelissä on yksi erotuomari.

7. Pelin pituus

Kisajärjestäjä määrää ottelun pituuden. Tämä tehdään ilmoittautumisajan umpeutumisen jälkeen, kun tiedetään, paljonko joukkueita on mukana. Peliajan päättymisen jälkeen enemmän pisteitä tehnyt joukkue voittaa. Tasapisteissä heitetään vapaaheittoja äkkikuolema periaatteella.

8. Pelimääräykset

Aloittava joukkue ratkaistaan kivi-paperi-sakset -pelillä. Peli alkaa aloittavan joukkueen syötöllä aloituspisteestä (vapaaheittoympyrän kaaren takaa, n. 6,5 m korirenkaasta). Hyökkäysaika on rajoittamaton. Hyökkäysvuoro vaihtuu jokaisen hyväksytyin pelikorin jälkeen. Peli jatkuu, kun puolustukseen ryhtynyt joukkue antaa pallon aloituspisteessä olevalle hyökkäävän joukkueen pelaajalle.

Kiistapallotilanteissa aloitus annetaan aina puolustavalle joukkueelle. Korista saa aina yhden pisteen. Pelaajavaihdot vapaasti, mutta kuitenkin niin, että vaihtoon menevän tulee olla pois kentältä ennen kuin uusi pelaaja astuu kentälle.

9. Rikkomukset ja virheet

Kolmen sekunnin sääntö ei ole voimassa. Virheistä (pelaajien henkilökohtaiset virheet), rikkomuksista (esim. askelriike, kaksoiskuljetus) ja pallon joutuessa ulos kentältä rikkeen aiheuttaneen joukkueen vastustaja saa aloituksen aloituspisteestä.

10. Järjestys sarjassa

Tasapisteissä joukkueiden paremmuuden määräävät järjestyksessä:

- 1) suurempi koriero (joukkueen tekemien pisteiden ja vastustajien tekeminen pisteiden erotus) keskinäisissä otteluissa
- 2) enemmän tehtyjä pisteitä keskinäisissä otteluissa
- 3) suurempi koriero kaikissa sarjan otteluissa
- 4) enemmän tehtyjä pisteitä kaikissa sarjan otteluissa
- 5) arpa

11. Pistelasku

Voitosta 2 pistettä, häviöstä 1 piste ja luovutuksesta 0 pistettä.

Minigolf

Poistetaan henkilökohtaiset sarjat ja ainoa kisamuoto on parikilpailu.

Lisätään sääntöihin kilpailuun liittyvät ohjeistukset:

1. Sarjat

Joukkuekilpailu (2 hlöä).

2. Lyöntijärjestys

Kukin pelaaja lyö vuorollaan kaikki lyöntinsä, ennen kuin seuraava pelaaja aloittaa.

Ruuhkatilanteessa voidaan väliin lyödä myös jokin muu rata kuin numerojärjestyksen mukainen.

3. Lyöntien laskeminen

Maksimilyöntimäärä on kuusi lyöntiä. Mikäli kuudennella lyönnillä pallo ei mene koloon, niin tuloslistalle merkataan 7. Mitä vähemmän lyöntejä sitä parempi tulos. Liikkuvaa palloa ei saa lyödä, muutoin merkitään listaan 7 lyöntiä.

4. Punainen merkki

Pallon pitää mennä ja jäädä punaisen merkin taakse ennen kuin saa jatkaa lyöntejä. Lyönnit kuitenkin lasketaan. Jos pallo menee laidan yli ennen punaista merkkiä, lyödään pallo uudestaan alusta. Jos sen sijaan pallo menee yli punaisen merkin jälkeen, lyödään pallo siitä mistä se meni ylitse.

5. Reunat ja esteet

Mikäli pallo jää radan reunan tai esteen lähelle, niin että se haittaa lyöntiä, saadaan pallo irrottaa esteestä 10-20 cm esteen suuntaisesti.

6. Pelivälineet

Saat pelipaikalta kaikki tarvitsemasi pelivälineet (maila, pallo, tuloslista, kynä).

SAKU-sähly

Kohta 7. Pelaajamäärä

Kohtaa muokataan seuraavasti: **Kentällä on yhtä aikaa 3-4 pelaajaa kentän koosta riippuen.**

Kohta 8. Rangaistukset

Lisätään kohta: **Joukkuerangaistus ei ole voimassa, mikäli pelataan 3 vastaan 3, vaan tällöin rangaistuksena toimii rangaistuslaukaus.**

Kotiratakisat henkilöstölle ja opiskelijoille

Henkilöstölle suunnatut kotiratakilpailut avataan myös opiskelijoille. Keilaus, ilma-aseet sekä pyöräily. Lisätään frisbeegolfin ja pyöräilyn säännöt. SAKU-pyöräily jatkossa vain pyöräilyn kotiratakisana. Kotiratakisat ovat käynnissä koko vuoden niin, että keilaus loka-joulukuussa, ilma-aseet tammi-maaliskuussa, frisbeegolf huhtikesäkuussa ja pyöräily heinä-syyskuussa.

Frisbeegolf

1. Sarjat

Sarjat opiskelijat: tytöt, pojat ja seka

Sarjat henkilöstö: naiset, miehet ja seka

2. Pelimuoto

Parikilpailun pelimuotona käytetään Best Shot -pelimuotoa, jossa molemmat pelaajat heittävät avausheiton, jonka jälkeen pari päättää itse, kumman kiekko on laskeutunut parempaan paikkaan ja jatkaa siitä. Molemmat heittävät myös tältä heittopaikalta ja taas jatketaan paremmasta paikasta. Väylä on pelattu loppuun, kun jompikumpi saa

putattua kiekon maalikoriin. Väylän tulos on heittojen lukumäärä. Tulokseen lasketaan mukaan yhdeltä heittovuorolta aina vain toisen pelaajan heitto. Kaikkien väylien heittomäärä lasketaan yhteen ja se muodostaa kierroksen tuloksen.

Esimerkki: Pelaajat A ja B aloittavat väylän pelaamisen heittämällä avausheitot. Pelaajan A kiekko laskeutuu parempaan paikkaan ja he päättävät heittää seuraavat heitot sen luota. Molemmat pelaajat heittävät kakkosheitot ja tällä kertaa paremmin onnistuu pelaaja B, jonka kiekko laskeutuu lähelle koria, joten kolmosheitot jatketaan hänen kiekkonsa takaa. Pelaaja A puttaa kiekon koriin B:n kiekon takaa. Väylän tulos on 3 heittoa.

3. Tulokset

Kaikkien pelaajien tuloksia verrataan keskenään Metrix-ratingin perusteella. Jokaisella radalla on tulokseen perustuva vertailuarvo, eli Metrix-rating. Rating löytyy radan tiedoista. Kaikki radat löytyvät osoitteesta <https://discgolffmetrix.com/?u=courses>. Varmista ennen kierrosta, että oma ratasi löytyy Metrixistä ja että sillä on rating. Ratingin muodostuminen vaatii, että kyseisellä radalla on pelattu vähintään 100 kilpailukierrosta.

Pyöräily

Pirkan pyöräilyn yhteydessä ajettu SAKU-pyöräily muutetaan pelkästään pyöräilyn kotirataksi. Lisätään pyöräilyn säännöt.

1. Sarjat

Henkilöstö: miehet ja naiset

Opiskelijat: pojat ja tytöt

2. Matkat

10 km, 20 km, 40 km ja 60 km

Sähköpyöräilijöille: 20 km, 40 km, 60 km ja 80 km

3. Ajanotto

Todenna ajoaikasi ja matkasi esimerkiksi kuvalla sykemittaristasi.

4. Tulokset

Kilpailija toimittaa tulokset SAKU ry:n toimistolle. Tulokset julkaistaan osoitteessa www.sakury.net. Kunkin sarjan kolme parasta palkitaan mitaleilla.