

**INTERNATIONAL**



**KIN-BALL® SPORT  
FEDERATION**

***Virallinen***

***KIN-BALL® sport***

***Sääntökirja***

2010 Painos

**Virallinen**  
**KIN-BALL® sport**  
**Säännöt**

**Viimeisin versio Heinäkuu 2008**

**P.O. Box 45009**  
**Charny, Quebec, Canada**  
**G6X 3R4**

**Tel: 418-832-0777**

**Fax: 418-832-6932**

**E-mail: [info@kin-ball.com](mailto:info@kin-ball.com)**  
**Web site: [www.kin-ball.com](http://www.kin-ball.com)**

**All rights reserved © International KIN-BALL® Sport Federation**

OMNIKIN® ja KIN-BALL® sport ovat Omnikin Inc. tavaramerkkejä ja joita ei voi käyttää ilman Omnikin Inc. etukäteissuostumusta.

## Sisällysluettelo

Artikkeli 1. Määritelmä.....	4
Artikkeli 2. Peli alue ja varusteet .....	4
2.1 Pelialueen rajat sekä mitat .....	4
2.2 Teknilliset varusteet.....	4
Artikkeli 3. Joukkueet .....	5
3.1 Päävalmentajan ja apuvalmentajan roolit.....	5
3.2 Joukkueen kapteenin rooli.....	5
3.3 Joukkueen pelaajien roolit ja vastuut .....	6
Artikkeli 4. Toimitsijat .....	6
4.1 Päätuomari .....	6
4.2 Avustava tuomari.....	7
4.3 Tuomarin käsinauhojen käyttö .....	7
4.4 Pisteenskakija .....	8
4.5 Ajanottaja .....	8
Artikkeli 5. Pelin säännöt.....	9
5.1 Pelin kesto .....	9
5.2 Pelin kulku .....	9
5.3 Nimeäminen .....	11
5.4 Pallon lentorata .....	12
5.5 Aikomus vahingoittaa .....	16
5.6 Pallon vastaanotto.....	16
5.7 Laiton puolustaminen .....	17
5.8 Kävely säännöt.....	18
5.9 Viiden ja Kymmenen sekunnin sääntö .....	20
5.10 Pallon liikuttaminen hyökkäystilanteessa yhden tai kahden pelaajan toimesta.....	20
5.11 Toiminta ohjeet protestille peli aikana .....	21
5.12 Asiaton hyökkäys .....	21
5.13 Pelialueen rajat.....	22
5.14 Laiton hyökkäys.....	23

Artikkeli 6. Pisteenkalkulaatiojärjestelmä.....	24
6.1 Pisteenkalkulaatio.....	24
6.2 Pelin voittaja.....	24
6.3 Ensimmäinen varoitus.....	24
6.3.1 Vakava varoitus.....	25
6.3.2 Lievä varoitus.....	25
6.3.3 Varoitusten summaamiseen.....	25
6.4 Toistuvat varoitukset.....	26
Artikkeli 7. Estäminen.....	26
7.1 Tahallinen estäminen.....	26
7.2 Tahaton estäminen.....	27
Artikkeli 8. Ajanotto säännöt.....	30
8.1 Peli aika.....	30
8.2 Aikalisä.....	30
8.3 Tuomarin toiminta aikalisän aikana.....	31
Liite A.....	32
Liite B.....	33
Liite C.....	41
Liite D.....	42

## Artikkeli 1. Määritelmä

KIN BALL® peli pelataan kolmen joukkueen ollessa kentällä yhtä aikaa, jokaisessa joukkueessa on neljä pelaajaa kentällä samanaikaisesti. Pelin tarkoituksena on että nimetty joukkue saa pallon kiinni, millä tahansa ruumiin osalla ennen kuin pallo koskettaa lattiaa. Joukkue joka saa pallon kiinni syöttää pallon uudestaan toiselle joukkueelle ja peli jatkuu kunnes pallo koskettaa maata tai tapahtuu virhe. Jos nimetty joukkue ei saa palloa kiinni, toiset kaksi joukkuetta saavat pisteen.

KIN-BALL ® Sport peli soveltuu pelaajille kahdeksasta vuodesta ylöspäin ja myös sekajoukkueille.

## Artikkeli 2. Peli alue ja varusteet

### 2.1 Pelialueen rajat sekä mitat

Pelialue rajautuu liikuntasalin kiinteisiin rakenteisiin kuten seiniin, lattian, kattoon sekä muihin kiinteisiin rakennelmiin. Peli alueen koko voi vaihdella liikuntasalin koon mukaan, mutta ei tulisi ylittää 21.40mertiä x 21.40mertriä (70 jalkaa x 70 jalkaa). Jos peli alue on rajattuna viivoilla, viivojen tulee olla samanvärisiä ja jatkuvia. Viivojen leveys tulee olla 5 senttimetriä (2 tuumaa).

Virallisissa kisoissa, IKBF (International KIN-BALL ® Sport Federation) vaatii pelialueen olevan 21.40metria x 21.40metriä. Kansallisissa kisoissa, Suomen KIN-BALL ® Sport liitto hyväksyy myös muut kentän koot.

### 2.2 Teknilliset varusteet

- a) **Liivit** tulee vastata IKBF:n standardia: pinkki, harmaa, musta.
- b) **Pelikello** tulee olla näkyvissä kaikille pelaajille ja yleisölle.
- c) **Kello tai ääni** aloittaa ja lopettaa pelijakson. Ääni voidaan kontrolloida kellolla tai täysin itsenäisesti (esimerkiksi: sireeni tai torvi).
- d) **Tulostaulun** tulee täyttää IKBF standardin ja tulee olla näkyvillä pelaajille ja yleisölle.
- e) **Virallinen tuloslista** (IKBF spesifioima) on täytettävä ennen peliä, pelin aikana sekä pelin jälkeen tulosten laskijan toimesta (katso liite E).
- f) **Ilmapumpun** tulee täyttää IKBF vaatimukset.
- g) **Noppa**, jossa sivut on merkattu kolmella virallisella värillä (Nopan vastakkaiset puolet samalla värillä).

- h) **Polvisuojien** käyttö on erittäin suositeltavaan.

## Artikkeli 3. Joukkueet

Joukkueeseen kuuluu minimissään neljä (4) ja maksimissaan kahdeksan(8) pelaajaa, päävalmentaja, apuvalmentaja sekä urheiluohjaaja. Neljän pelaajan tulee olla peli alueella koko ajan

### 3.1 Päävalmentajan ja apuvalmentajan roolit

- a) Heidän kuten myös pelaajien tulee noudattaa sääntöjä sekä ohjeita reilussa urheiluhengessä. Täten, heidän käyttäytyminen kuuluu tuomarin toimivallan alle.
- b) He ovat vastuussa joukkueen käyttäytymisestä pelialueella sekä pelialueen ulkopuolella.
- c) Heillä täytyy olla Reilupeli ( FairPlay) filosofia.
- d) Itsehillintä tulee säilyttää.
- e) Heidän täytyy varmistaa, että pelaajat noudattavat tuomarin päätöksiä.
- f) Heidän täytyy valvoa kapteenin pelaamista.
- g) Vain viralliseen tuloslistaan merkityt päävalmentaja ja apuvalmentaja saavat seisoa pelin olleessa käynnissä. Muiden henkilöiden tulee istua penkillä. Valmentajien tulee sijoittautua penkin etu tai takapuolelle.
- h) Päävalmentajan on sallittu ottaa aikalisä, jota hän voi pyytää tuomarilta tiettyjen sääntöjen mukaan. Pyyntö tulee esittää kohteliaasti sekä hyvin ajoitetusti.

### 3.2 Joukkueen kapteenin rooli

- a) Hän edustaa joukkuetta pelialueella. Hän on ainoa joukkueen jäsen joka voi puhutella tuomaria saadakseen välttämätöntä tietoa käyttäytymisestä tai sääntöjen tulkinnasta. Puhuttelu tulee tehdä kohteliaasti tarpeen mukaan, mutta vain kun pallo ei ole pelissä.  
  
Pallon ei lasketa olevan pelissä kun virhe on tapahtunut tai kun tuomari jostain syystä on pyytänyt aikalisää tai pelin keskeyttämistä.  
  
Jos joukkueen kapteeni on penkillä, hän voi sopivana aikana astua kentälle ja kysyä välttämätöntä tietoa tuomarilta.
- b) Jos kapteeni joutuu keskeyttämään pelin (tapaturma) eikä voi jatkaa roolissaan, valmentajan täytyy osoittaa toinen pelaa joukkueen kapteeniksi pelin loppu ajaksi. Tämä osoitus tulee tehdä päätuomarin tietoisuuteen.

- c) Kapteeni identifioidaan kirjaimella « C » vasemmalla puolella rinnassa.
- d) Hän voi pyytää aikalisää.

### 3.3 Joukkueen pelaajien roolit ja vastuut

- a) Heidän tulee tietää säännöt ja noudattaa niitä.
- b) Heidän täytyy hyväksyä tuomari päätökset reilu-peli hengessä. Jos syntyy epäselvyyksiä, joukkueen kapteeni on ainoa joka pystyy kysymään selvennystä tuomarin päätökseen.
- c) Heidän tulee toimia reilu-peli hengessä ja toimia seuraavien periaatteiden mukaisesti:
  - Ole kohtelias vastustajaa ja tuomaria kohtaan.
  - Vältä toimintatapoja tai asennetta jotka on kohdistettu vaikuttamaan tuomarin päätöksiin.
  - Vältä toimintatapoja tai asennetta jotka aiheuttavat pelin viivästymistä.
  - Älä kysy selvityksiä tuomarilta (kyselyn hoitaa kapteeni).
  - Älä haasta tuomarin päätöksiä.
  - Älä esitä valituksia.

## Artikkeli 4. Toimitsijat

### 4.1 Päätuomari

- a) Hänen täytyy noudattaa kaikkia pelin sääntöjä.
- b) Hän antaa vähäiset ja merkittävät varoitukset.
- c) Hänen täytyy valita aloittava joukkue arpomalla. (katso artikkeli 5.2 a).
- d) Hän tekee viimeisen päätöksen jokaisessa pelissä. Tätä päätöstä ei voi kiistää valmentajien tai pelaajien toimesta.
- e) Hän voi pyytää aikalisän ilman erillistä syytä.
- f) Hänellä on valta päättää myös muista asioista jotka eivät ole mainittu tässä sääntökirjassa.

*Kommentti:*

*Tuomarin täytyy raportoida turnauksen/ ottelun järjestäjälle kaikista tapauksista joissa*

*joukkueet haluavat tehdä valituksen pelin tapahtumista jotka eivät ole mainittu sääntökirjassa.*

- g) Tuomarin varusteet:
- Keltainen liivi tai paita, jossa teksti TUOMARI kirjoitettuna mustalla selkään.
  - Sisäpelikengät
  - Pilli
  - Tunniste kortti josta ilmenee tason kolme päätuomari.
  - Hihanauhat virallisilla väreillä.
- h) Tuomareilla on valta päättää kaikista sääntöloukkauksista pelialueella ja sen ulkopuolella. Kuitenkin sen jälkeen kun päätuomari on allekirjoittanut pelin tuloslistan, muut tuomarit eivät voi vaikuttaa pelin tulokseen tai muihin kommentteihin pelin kulusta.

Tämä tarkoittaa sitä että päätuomari kirjaa tuloskorttiin kaikki epäurheilumaiset tapahtumat jossa on osallisina pelaajia, valmentajia tai muita osanottajia pelin loppumisen ja tuloskortin allekirjoittamisen välissä. Nämä varoituksen käsitellään vakavina ja vain reilupelin pisteitä vähennetään.

- i) Hänelle on valta jäädä joukkue tai pelaaja jos varoituksen saatuaan kieltäytyvät palaamasta kentälle tai jos he toiminnallaan estävät pelin jatkumisen.
- j) Päätuomari voidaan vaihtaa jos hän loukkaantuu pelin aikana eikä pysty jatkamaan tehtäviään.
- k) Hänen täytyy tarkastaa pelaajien varusteet and poistaa kaikki esineet jotka voivat olla vaarallisia muille pelaajille pelissä (kellot, korut, hatut ja niin edelleen).

## 4.2 Avustava tuomari

Avustava tuomari on paikalla kolmannen tason ja sitä korkeampien tasojen peleissä. Hänen tehtävänsä on avustaa päätuomaria sääntöjen täytäntöönpanossa.

## 4.3 Tuomarin käsinauhojen käyttö

Tuomarin käyttämät käsinauhat ovat virallinen tapa ilmaista virheet. Käsinauha täytyy pukea seuraavalla tavalla:

- Musta käsinauha puetaan hauksen kohdalle.
- Harmaa käsinauha puetaan ranteeseen samaan käteen kuin musta käsinauha.
- Pinkki käsinauha puetaan toiseen ranteeseen.



#### 4.4 Pisteenskij

- a) Hän on vastuussa pistetaulusta.
- b) Hän on vastuussa tuloskortista, johon hänen täytyy kirjata kaikki pelin kulun kannalta tärkeät tapahtumat.
- c) Hänen täytyy pitää kirjaa henkilökohtaisista ja joukkueen varoituksista kuten myös aikalisistä päätuomarin valvonnassa.
- d) Hänen täytyy ilmoittaa tuomarille välittömästi pelaajan poistamisesta toisen vähäisen varoituksen johdosta ja joukkueen poistosta neljännen vähäisen varoituksen johdosta (katso artikkeli 6.4).
- e) Hän toimittaa tehtävänsä istuessaan Pisteenskija pöydällä (katso artikkeli 2.2).

#### 4.5 Ajanottaja

- a) Hän on vastuussa erien ja pelin kellottamisesta.
- b) Hän on vastuussa erien väliaikojen pituuksista.
- c) Hän on vastuussa aikalisien pituudesta, Aikalisän ollessa menossa hänen tulee ilmoittaa äänimerkillä kun 25 sekuntia on kulunut aikalisän alusta.
- d) Hän ilmoittaa päätuomarille kaikista ajanottoon liittyvistä ongelmista.
- e) Hän ilmoittaa peliajan päättymisen jokaisen erän lopussa kuten myös signaalilla (esimerkiksi vihellys) pallon "ei pelattavaksi" sekä päättää erän sekä pelin.

*Kommentti:*

*Jos signaali ei toimi, ajanottajan tulee käyttää kaikkia muita mahdollisia keinoja ilmoittaa asiasta välittömästi päätuomarille.*

*Sekuntikello tulee laittaa päälle kun tuomari laittaa pallon peliin kahdella peräkkäisellä lyhyellä vihellyksellä.*

- f) Hän tekee tehtävänsä istuen Ajanottajan pöydällä (katso Artikkeli 2.2).

## Artikkeli 5. Pelin säännöt

### 5.1 Pelin kesto

- a) KIN BALL® peli koostuu kolmesta erästä. Erien pituus vaihtelee pelin tason mukaan.
- b) Erien välissä on viiden minuutin tauko. Joukkue jolla on vähiten pisteitä aloittaa uuden erän. Jos peli on tasan kahden tai kolmen joukkueen kesken, aloittaja valitaan virallisella nopalla. (katso artikkeli 5.2).

*Kommentti:*

*Määräys vallan omaava henkilö kuten Päätuomari voi muuttaa erien kestoa kilpailijoin kyvykkyyden mukaan. Virallisissa kilpailuissa päätöksen tekee IKBF.*

Esimerkilliset erien määrät ja kestot:

Taulukko 1. Esimerkki erin pituuksista

Kategoria	Erien määrä	Erän kesto	Väliaika
Aloittelija	2	8 minuuttia	2 minuuttia
Edistynyt	2	8 minuuttia	2 minuuttia
Kehittynyt	2	8 minuuttia	2 minuuttia
Kehittynyt AA	2	10 minuuttia	2 minuuttia
Lukio	2	10 minuuttia	2 minuuttia
Aikuinen	2	10 minuuttia	2 minuuttia
Junior eliitti	3	10 minuuttia	5 minuuttia
Eliitti	3-7	7 minuuttia	2 minuuttia

### 5.2 Pelin kulku

- a) Nopanheitto: Joukkueiden kapteenit ja päätuomari kokoontuvat pelialueen keskelle nopanheittoa varten. Loput joukkueen jäsenet pysyvät joukkueen penkillä nopan heiton ajan. Päätuomari heittää virallisen nopan ja joukkue jonka väri jää päällimmäiseksi määrää aloittavan joukkueen.

Heiton jälkeen tuomari kutsuu pelaajat kentälle pitkällä pillin vihellyksellä.

*Kommentti: Kolmannen tason pelissä avustava tuomari heittää nopan.*

- b) Aloituslyönti: Aloituslyönnin merkki aloittaa pelin tai erän. Erä tai peli aloitetaan peli alueen keskellä. Tuomari osoittaa palloa kädellään ja puhaltaa pilliin kaksi lyhyttä puhallusta.

Jos erän tai aloituslyönnin aikana pelaaja liikuttaa palloa tuomari tuomitsee virheen joukkueelle, laittomasta pallon kuljettamisesta.

*Kommentti: Kolmannen tason tuomarionnissa, avustava tuomari on vastuussa pelin aloittamisesta saatuaan luvan päätuomarilta.*

**HUOM:** Kun tuomitaan laittomasta pallon kuljettamisesta, sisään lyönti tulee suorittaa samalta paikalta, missä virhe tapahtui ja sama pelaaja voi lyödä uudestaan.

- c) Aloituslyönti: Aloituslyönti tapahtuu tuomarin pysäytettyä pelin. Lyönti voidaan suorittaa tuomarin osoittamaa palloa kädellään ja puhallettuaan pilliin kaksi lyhyttä puhallusta.

Aloituslyönnin paikka on sama missä peli on keskeytetty.

Jos se joukkue, jolla on aloituslyönti vuoro hidastaa peliä tahallisesti joukkueelle langetetaan suullinen varoitus. Jos sama joukkue syyllistyy pelin hidastamiseen uudestaan, joukkueelle langetetaan varoitus epäreilusta käyttäytymisestä.

Aloituslyönnin aikana virheen tehnyt ja aloitus vuorossa oleva joukkue voi siirtää palloa kaksi pallon halkaisija (2.5 metriä tai 8 jalkaa) paikasta johon tuomari asetti pallon aloituslyöntiä varten. (katso taulukko 1).

Joukkue, jolla pallo on halussa voi liikuttaa pallon tuomarin aloituslyönti vihellyksen jälkeen ( kaksi lyhyttä vihellystä). Joukkueen täytyy tässä tapauksessa liikkua suorassa linjassa ja vain yhteen suuntaan muuttaakseen pallon paikkaa. Tämän lisäksi joukkue voi siirtää palloa, kahden halkaisin verran, tuomarin osoittamasta kohdasta.

Jos joukkue lyö palloa ja ei kunnioita näitä sääntäjä, tuomari viheltää rangaistuksen laittomasta pallon kuljettamisesta.

*Kommentti: Aloituslyönti suoritetaan kun kolme pelaajaa koskettaa palloa, paitsi silloin kun joukkue suorittaa strategisen puolustus muodostelman (vale liike).*

Kolmannen tason tuomarinissa, avustava tuomari asettaa pallon saatuaan luvan päätuomarilta.

- d) Pelaajien vaihto on sallittua silloin kun virhe tapahtuu tai pelaaja loukkaantuu.
- e) Pelin tai erän päättyminen: Pelin tai erän päättyminen ilmaistaan ajanottajan antamalla äänellä ja/tai tuomarin antamalla merkillä. Pallon katsotaan olevan poissa pelistä, sillä hetkellä kun ääni merkki on annettu.

*Tulkinnat:*

- Pallon katsotaan olevan pelissä, jos nimetty joukkue pudottaa pallon tai syyllistyy virheeseen pelin sääntöjen mukaan ennen päätösmerkki ääntä jopa siinä tapauksessa jolloin tuomari ei ole ennättänyt viheltää pilliin ja osoittaa virhettä. Yksi piste annetaan molemmille joukkueille, jotka eivät syyllistyneet virheeseen.

- Pallon katsotaan olevan poissa pelistä, jos pallo on ilmassa kun pelin tai erän äänimerkki annetaan.
- Pallon katsotaan olevan poissa pelistä, jos se koskettaa pelialueen rajoja tai jos virhe tapahtuu pelin ohjeiden mukaan samanaikaisesti kun pelin tai erän äänimerkki annetaan.

### 5.3 Nimeäminen

- a) Lyöntiä ennen tulee sanoa sana "Omnikin" ja tämän jälkeen vastaanottavan joukkueen väri (Esimerkiksi: Ominkin musta).

Pelin aikana nimeäminen tulee tehdä ennen pallon lyöntiä ja sen jälkeen kun yksi kosketus palloon on tehty. Nimeäminen täytyy toistaa, jos se on tehty ennen ensimmäistä kosketusta palloon.

*Kommentti:*

*Kosketukseksi lasketaan nimetyt joukkueen kosketus palloon millä tahansa kehon osalla, vaikkei pallo pysyisi pelaajan hallussa.*

- b) Voimassa oleva nimeäminen tulee suorittaa kokonaisuudessaan sen jälkeen kun päätuomari on puhaltanut pilliin kahdesti aloituslyönnin ollessa kyseessä. Nimeäminen tulee tehdä selkeästi, jokainen sana täytyy kuulua selvästi.

*Kommentti:*

*Jotta voidaan todeta täydellinen nimeäminen, nimeäminen tulee toteuttaa täydellisesti. Värien nimeämistä ei saa pitkittää pallon lyömiseen saakka. Tämän lisäksi lyönnin aikana puolustava joukkue ei saa puhua mitään.*

- c) Yksi tai kaksi pelaajaa voi sanoa "Omnikin", jonka jälkeen sanotaan aina valitun joukkueen väri. Kuitenkin nimeämisen aikana vain yksi pelaaja voi suorittaa joukkueen nimeämisen.
- d) Vain yksi väri voidaan sanoa Omnikin sanan jälkeen. Kuitenkin seuraavat sanonta tavat ovat hyväksyttäviä ensimmäisen pallon kosketuksen jälkeen tai kahden peräkkäisen pillin vihellyksen jälkeen merkiksi ensimmäisestä aloituslyönnistä tai lyönnistä.

- Omnikin musta Omnikin musta (lyönti)
- Harmaa Omnikin harmaa (lyönti)
- Omnikin musta-"mikä tahansa sana" (lyönti)
- Pinkki Omnikin musta (lyönti)
- Omnikin harmaa harmaa (lyönti)
- Omni Omnikin pinkki (lyönti)

- Omni musta Omnikin harmaa (lyönti)

Aloitussyönnin aikana seuraavista esimerkeistä lankeaa nimeämisvirhe, jos nimeäminen on tehty ensimmäisen pallon kosketuksen jälkeen tai sen jälkeen kun pilliin on puhallettu kahdesti:

- Omnikin pinkki Omnikin harmaa (lyönti)
- Omnikin Omnikin musta (lyönti)
- Omnikin harmaa pinkki (lyönti)
- Omnikin "pelaajan nimi" pinkki (lyönti)
- Omnikin vihreä (lyönti)
- Omnikin "ööö" pinkki ((lyönti)
- Omnikin-musta-Omnikin (lyönti)

## 5.4 Pallon lentorata

Hyväksyttävä lyönti:

- a) Pallon voi lyödä tai työntää millä tahansa ruumiin osalla joka on lannetta korkeammalla. Jos käytetään lanteen alapuolelta olevaa ruumiin osaa, tämä tuomitaan laittomaksi hyökkäykseksi.
- b) Kaikkien neljän pelaajan tulee olla koskettaa palloa heidän kehollaan lyönnin aikana. Tuomari tuomitsee virheen (puuttuva kontakti), jos tätä sääntöä ei noudateta.

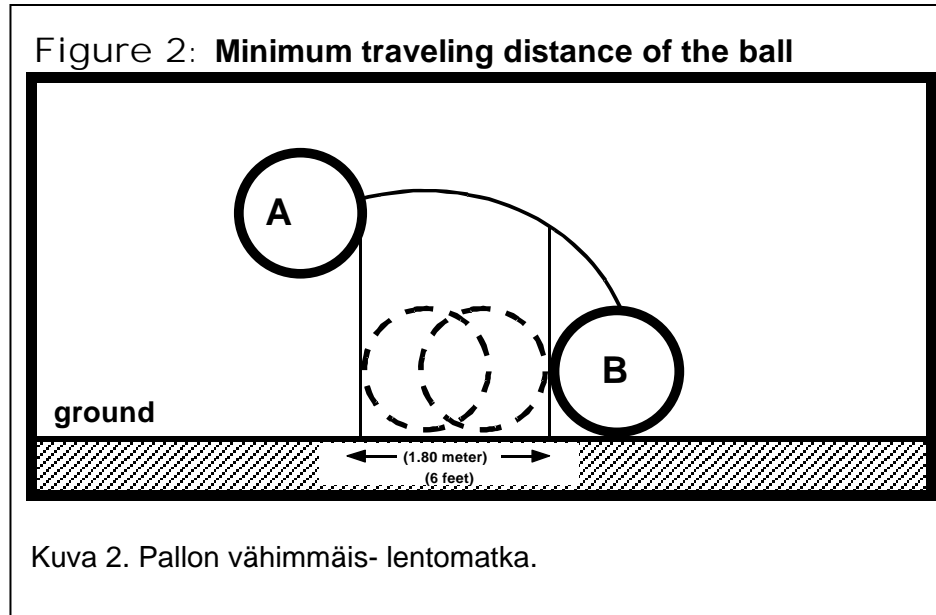
*Kommentti:*

*Lyönti voi olla joko pallon työntämistä tai lyömistä.*

*Tulkinnat:*

- Jos pallon lentorata muuttuu hyökkäävän pelaajan kehosta lyönnin jälkeen, tämä tulkitaan virheeksi, yhden kosketuksen puuttuminen, koska kaikki neljä pelaajaa eivät koskettaneet palloa lyönnin aikana.
  - Kuljetus on liike pallon lyönti hetkellä jolloin ainakin yksi joukkueen pelaaja ei kosketa palloa(puuttuva kontakti).
  - Joukkuetta jonka jäsen kantaa palloa rangaistaan virheellä ja yksi piste annetaan kahdelle muulle joukkueelle.
- c) Liikerata: Osa pallon liikeradasta täytyy suuntautua syöttöpisteestä ylöspäin tai suoraan eteenpäin.
  - d) Pallon vähimmäis- lentomatka: Pallon täytyy lentää vähintään 1.80 metriä (6 jalkaa) vaakasuoraan. Tämä tarkoittaa yksi ja puoli kertaa pallon halkaisijan pituista matkaa

(1.80 metriä tai 6 jalkaa) pallon aloituspisteen ja maahan kosketuspisteen välillä maassa mitattuna. (Katso kuva 2)



- e) Alaspäin suuntautunut lyönti on tapahtunut kun lyönti pisteestä A ja matkaa suoraan maahan pisteeseen B ilman vaakasuoraa lentorataa. (Katso kuva 3)

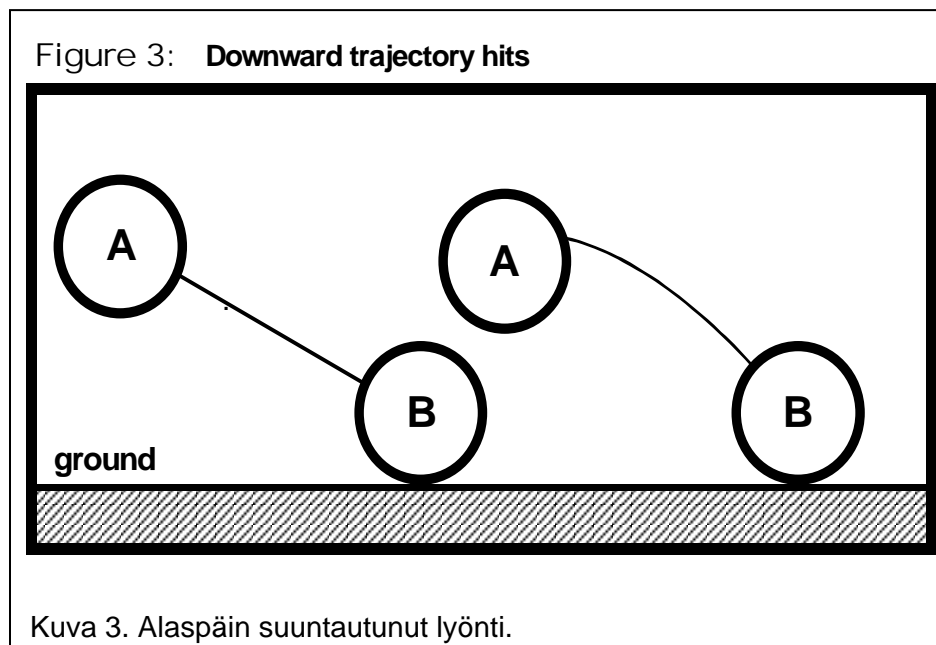
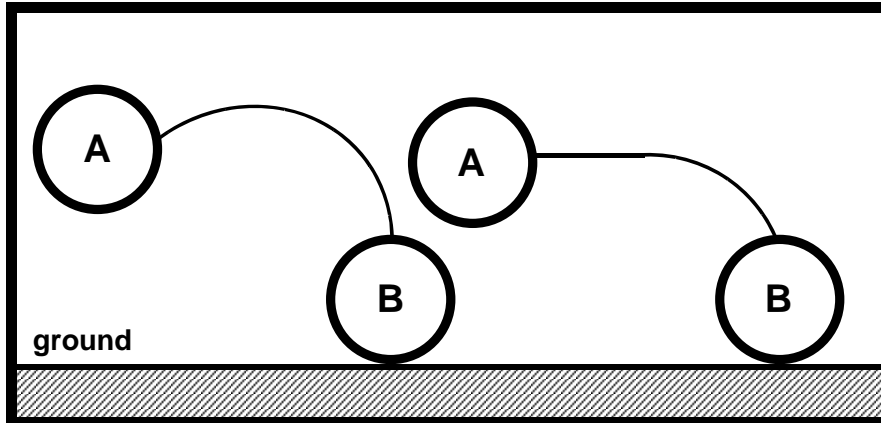


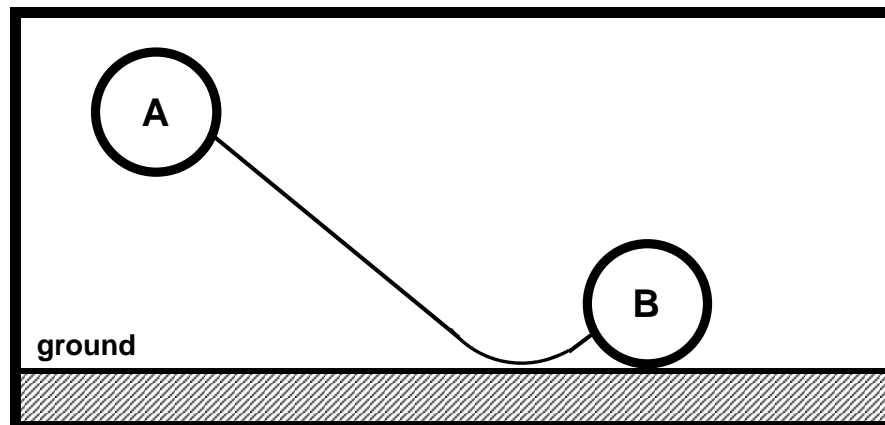
Figure 4: **Accepted hits**



Kuva 4. Hyväksyttävä syöttö

Parabolinen syöttö on hyväksyttävä vain jos pallo suuntautuu ylöspäin ennen kosketusta maahan. (katso kuva 5)

Figure 5: **An accepted "parabolic" hit**



Kuva 5. Hyväksyttävä parabolinen syöttö.

- ⇒ Jos syöttäjä lyö alaspäin suuntautuneen syötön ja pelaaja vastaanottavasta joukkueesta koskettaa palloa ennen kuin se koskettaa maata, pallon katsotaan olevan pelissä ja vastaanottavan joukkueen hallussa.
- ⇒ Jos syöttäjä lyö alaspäin suuntautuneen syötön ja pelaaja ei-vastaan ottavasta joukkueesta koskettaa palloa, yksi seuraavista mahdollisuuksista voi tapahtua:
- Jos pallon liikerata muuttuu, tämä tulkitaan tahattomaksi estämiseksi ja syöttö tai lyönti uusitaan.
  - Jos pallon liike rata ei muutu, lyönti tuomitaan alaspäin suuntautuneeksi syötöksi.
  - Tahallinen estäminen (katso Artikkelit 7.1b) tapahtuu, jos pelaaja ei yritä parhaansa mukaan välttää pallon kosketusta.

*Kommentti:*

*Pallon liikerata on muuttunut silloin kun pallon lentorajassa on katkos.*

- f) **Kun syöttö on suoritettu**, sama pelaaja ei voi syöttää palloa kahta kertaa peräkkäin (paitsi artiklan 7.2 mainitsemisissä tahattomassa kosketuksessa ja nimeämis virheessä).

Alla oleva taulukko 2 esittää virheet jonka jälkeen pelaaja voi lyödä palloa uudestaan.

Virheet	Voi lyödä uudestaan		Selitys
	Kyllä	Ei	
<b><i>Pallo ulkona</i></b>		x	Tämän virheen voi tuomita, jos lyönti on tapahtunut.
<b><i>Pelaajan kosketus puuttuu</i></b>		x	Tämän virheen voi tuomita, jos lyönti on tapahtunut.
<b><i>Lyhyt lyönti</i></b>		x	Tämän virheen voi tuomita, jos lyönti on tapahtunut.
<b><i>Alaspäin suuntautunut lyönti</i></b>		x	Tämän virheen voi tuomita, jos lyönti on tapahtunut.
<b><i>Pallon pudotus</i></b>		x	Tämän virheen voi tuomita, jos lyönti on tapahtunut.
<b><i>Laiton lyönti</i></b>		x	Tämän virheen voi tuomita, jos lyönti on tapahtunut.
<b><i>Sama pelaaja lyö kaksi kertaa peräkkäin</i></b>		x	Tämän virheen voi tuomita, jos lyönti on tapahtunut.
<b><i>Liian monta pelaajaa pelialueella</i></b>	x		
<b><i>Huono nimeäminen (Nimeämis virhe)</i></b>	x		
<b><i>Joukkue pudottaa pallon</i></b>	x		
<b><i>Aikavirhe</i></b>	x		
<b><i>Kävely</i></b>	x		
<b><i>Lievä tai vakava varoitus</i></b>	x		



<b>Laiton pallon asettaminen</b>	X
<b>Yksi pelaaja tarkentuu palloon</b>	X
<b>Pallon pitäminen kaulalla</b>	X

- g) Lyönti täytyy suorittaa pelialueen sisältä. Kuitenkin, siinä tapauksessa jossa pelialue on merkattu viivalla alkuvauhti lyöntiin voidaan ottaa pelialueen ulkopuolelta siten että jokaisen pelaavan pelaajan keho/vartalo tulee olla pelialueen sisällä kun he koskettavat palloa.

**Jos palloa hallitseva joukkue ei noudata edellä mainittuja pykäläiä, päätuomari tuomitsee virheen puhaltamalla pilliin yhden kerran.**

## 5.5 Aikomus vahingoittaa

Lyönti tulee tehdä siten ettei lyönnillä yritetä vahingoittaa pelaajia. Toisin sanoen, palloa ei saa lyödä suoraan pelaaja kohti olkapäiden yläpuolelle, voimakkaasti tai lyhyen matkan pästä. Päätuomari tekee päätöksen oliko lyönti tehty vahingoittamis tarkoituksessa vai ei. Tästä tuomitaan vähäinen tai vakava varoitus, riippuen tapauksesta.

*Kommentti:*

*Jos puolustava pelaaja asettuu lähelle palloa, eli 1.80 metrin (6 jalkaa) tai lähemmäksi ja voimakas lyönti osuu olkapäiden yläpuolelle, tämä pelaaja ei ole tahallisen vahingoittamisen uhri.*

*Tulkinta:*

Tuomari mittaa etäisyyden 1.80 metriä (6 jalkaa) pallon ulkoreunasta lähempään puolustavaan pelaajaan.

## 5.6 Pallon vastaanotto

- Pallon vastaanottaja tulee saada päätökseen, eli pallo haltuun, ennen kuin pallo koskettaa maata tai pelialueen rajoja mukaan lukien kiinteät esteet. Yksi, kaksi, kolme tai neljä pelaajaa voi vastaanottaa palloa millä tahansa ruumiinosalla.
- Kun pallo on pelissä sitä ei voi siepata tai pitää kiinni kankaasta tai avautumista.
- Pallon sieppaaminen: Missään pelin vaiheessa yksittäinen pelaaja ei voi siepata palloa käsiinsä. Pallon sieppaaminen tarkoittaa pallon täydellistä pysäyttämistä puristamalla ja sulkemalla pallon käsiensä välin. Sieppaaminen katsotaan virheeksi ja yksi piste annetaan molemmille joukkueille jotka eivät ole syyllistyneet virheeseen.

## 5.7 Laiton puolustaminen

Laiton puolustamien häiritsee pelin kulkua. Virhe laittomasta puolustamisesta tuomitaan, jos yksi seuraavista viidestä tapauksesta tapahtuu.

- a) Joukkueen puolustus voi asettaa enintään kaksi pelaajaa lähemmäksi kuin 1.80 metriä (6 jalkaa) pallon lyönti hetkellä. Jos tuomari havaitsee enemmän kuin kaksi pelaajaa lyönnin aikana on lähempänä tätä etäisyyttä tuomitaan laiton puolustaminen. Jos kaksi puolustavaa joukkuetta suorittavat laitonta puolustamista, virhe määrätään nimetylle joukkueelle.
- b) Jos puolustavan joukkueen pelaaja asettaa itsensä 1.80 metriä (6 jalkaa) tai lähemmäksi palloa tehden esteen hyökkäävän joukkueen pelaajan tai palon eteen tuomitaan virhe laittomasta puolustamisesta, jos tuomari katsoo tämän häiritsevän pelin kulkua.
- c) Jos lyöntihetkellä ei-nimetyt joukkueen pelaaja asettuu 1.80 metriä (6 jalkaa) lähemmäksi palloa koskettaen sitä, tästä tuomitaan laiton puolustaminen.

*Tulkinta:*

Jos pelaaja ei-nimetystä joukkueesta koskettaa palloa useasti, väittäen ettei kuullut huudettua väriä, tuomari voi antaa lievän varoituksen, tahallinen estäminen pallon ja pelaajan välissä.

- d) Puolustussyöttö tilanteessa, Virheellinen puolustaminen tapahtuu, jos pelaaja on puolustus asennossa 1.80 metrin (6 jalkaa) etäisyydestä pallosta tai lähempänä ja koskettaa palloa syöttöhetkellä ja jos tuomari tulkitsee kosketuksen häirinneen syöttöä.

*Tulkinta:*

Pelaaja ei-nimetystä joukkueesta joka koskettaa palloa /hyökkäävää pelaajaa voidaan tuomita rangaistus, lievä varoitus tuomarin harkinnan mukaan.

- e) Kun palloa siirretään yhden tai kahden pelaajan toimesta hyökkäävästä joukkueesta. Jos tällöin pelaaja puolustavasta joukkueesta on 1.8 metrin (6 jalkaa) sisällä pallosta, pallon siirtohetkellä ja koskettaa palloa tai hyökkäävää pelaajaa siten että kosketus häiritsee pallon siirtoa, tuomitaan laiton puolustus.

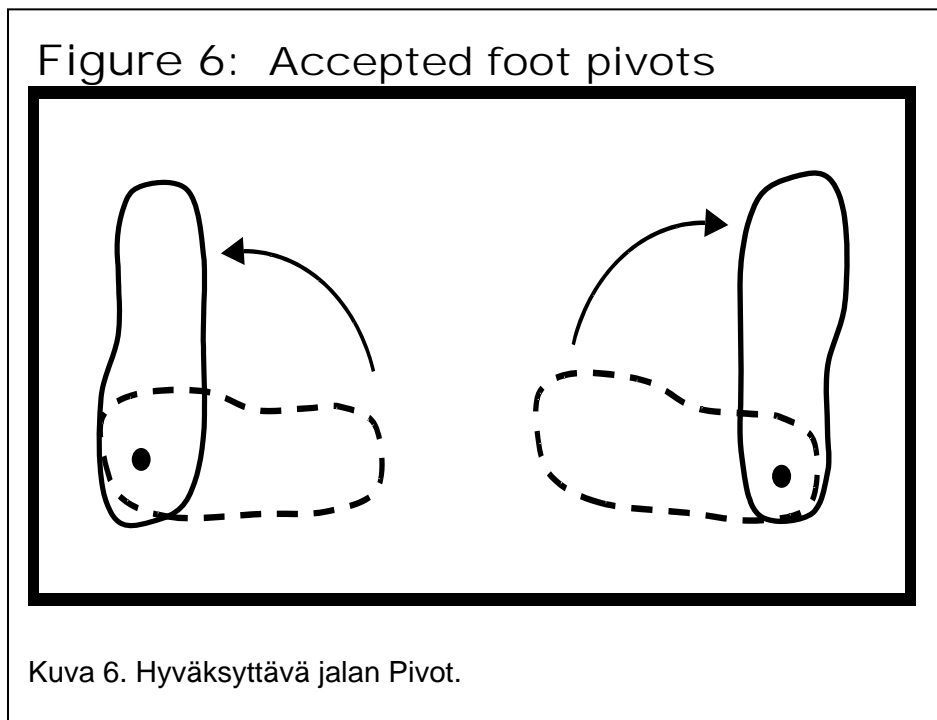
Kaikissa edellä mainituissa tapauksissa, hyökkäävä joukkue pitää pallon hallussa.

## 5.8 Kävely säännöt

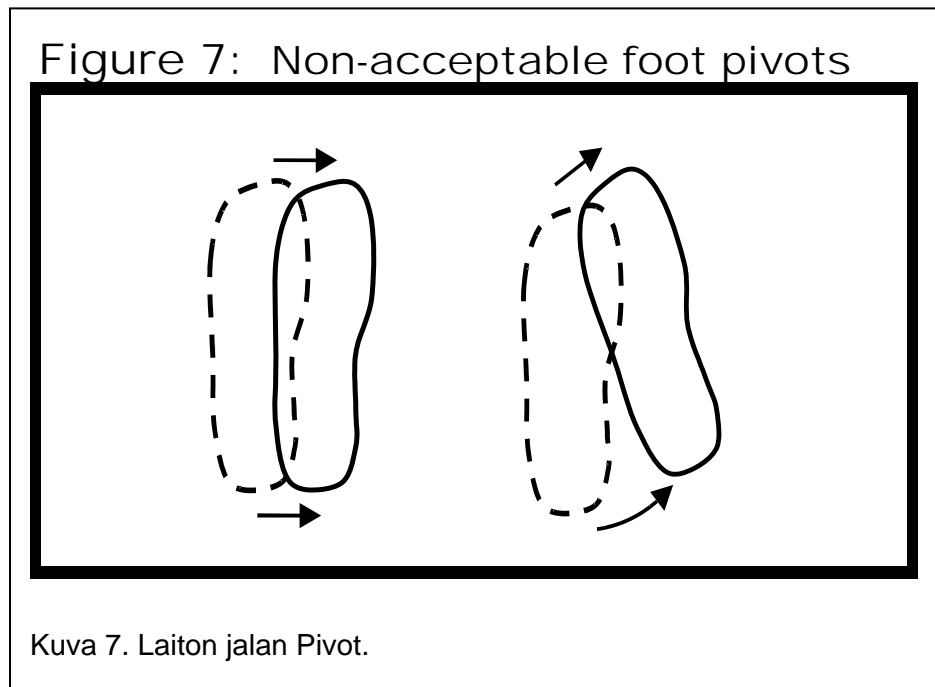
- a) Kun yksi tai kaksi pelaajaa ottaa pallon kiinni he voivat kuljettaa palloa pelialueella siihen saakka kunnes kolmas pelaaja samasta joukkueesta koskettaa palloa 10 sekunnin aikana. Kolmen eri pelaajan kosketettua palloa, palloa koskettaneet pelaajat voivat liikkua vain jalan tukipisteen ympäri.

Toisin sanoen, pelaajat jotka fyysisesti koskettavat palloa ja heillä on vähintään yksi jalka lattiassa voivat liikkua jalan tukipisteen ympärillä (Pivot). Kuitenkin, pelaajat kaikissa muissa asennoissa esimerkiksi vatsallaan jne eivät voi käyttää kehon osia lonkan alapuolelta. He voivat nousta istumaan, mutta eivät nostaa kehoa pois lattiasta jotka ovat lonkan alapuolella.

Seuraava kuva näyttää hyväksyttävän tasapainojalan siirrot (Pivot).



Seuraava kuva näyttää laittoman tasapainojalan siirron (Pivot).



Tukijalan siirto tapahtuu kun pelaaja joka fyysisesti koskettaa palloa siirtää samaa jalkaa kerran tai useasti mihin tahansa suuntaa, toisen jalan, tätä kutsutaan tukijalaksi pysyy paikallaan koskettaen lattiaa liikkumatta, kiertäen tai ei kiertäen.

*Kommentti:*

*Kävely virhe tapahtuu jos tasapainojalka sääntöä ei noudateta.*

- b) Tukijalan valinta. Kuka pelaaja tahansa joka vastaanottaa pallon tai kolmannen kosketuksen jälkeen voi käyttää koko jalan pohjaa kuten tasapainojalkaa. Sinä hetkenä kun toinen jalka siirtyy, toisesta tulee tukijalka.
- c) Hetkestä kun kolme kosketusta ovat tapahtuneet palloon eri pelaajien toimesta samasta joukkueesta, seuraavat vaihtoehdot ovat mahdollisia:
  - Jos, pelaaja joka on fyysisessä kosketuksessa pallon menettää tasapainon voi päästää irti pallost. Kuitenkin hänen täytyy pitää tasapainojalka lattiassa kokoajan. Kävelyvirhe tapahtuu jos jalka liikkuu pelaaja hakiessa tasapainoa.
  - Hämäyslyönti. Lyövän pelaajan täytyy pitää ainakin yksi jalka tasapainojalkana ennen kuin hän lyö palloa, jos kyseinen pelaaja on kosketanut palloa etukäteen. Kävelyvirhe tapahtuu jos pelaaja liikuttaa hänen tasapainojalkaa.

## 5.9 Viiden ja Kymmenen sekunnin sääntö

### Kymmenen sekunnin sääntö

- a) Kun virhe on tapahtunut, mikä tahansa joukkue, virheen tehnyt tai ei, voi vaihtaa pelaajia. Virheen tehnyt joukkue ottaa pallon ja päätuomari puhaltaa aloitus syötön niin pian kuin kolme pelaajaa koskettavat fyysisesti palloa 10 sekunnin kuluessa. Pelaajia eoi ole mahdollista vaihtaa pelin käydessä.

Prioriteetti pelaajan vaihtoon annetaan virheen tehneelle joukkueelle. Näin ollen, jos virheen tehnyt joukkue vaihtaa nopeammin kuin 10 sekunnin kuluessa ja kolme pelaajaa koskettaa palloa, tuomari voi puhaltaa aloitus lyönnin.

Aloituslyöntipuhallus voi tapahtua myös ennen kuin kolme pelaajaa koskettaa palloa, kun joukkue jolla pallo on hallussa omaksuu huijaus strategisen muodostelman.

- b) Tämä sääntö pätee myös yhden tai kahden pelaajan vastaanottoon. He voivat liikkua pelialueella kunnes kolmas pelaajaa koskettaa palloa, 10 sekunnin aikarajan sisällä.

### Viiden sekunnin sääntö

- a) Siitä hetkestä kun kolmas pelaaja samasta joukkueesta koskettaa tai on koskettanut palloa, heillä on viisi sekuntia aikaa löydä palloa.
- b) Pallon asettumisen aloituslöyntiin tai pallon luovutuksen jälkeen joukkueella on viisi sekuntia löydä palloa tuomarin puhallettua pilliin kahdesti.

*Kommentti:*

*Omnikin huutaminen ja joukkueen nimeäminen ei poista tätä viiden sekunnin viivettä.*

*Toisin sanoen pallo täytyy löydä viiden sekunnin sisällä.*

## 5.10 Pallon liikuttaminen hyökkäystilanteessa yhden tai kahden pelaajan toimesta

- a) Kun palloa liikutetaan hyökkäystilanteessa yhden tai kahden pelaajan toimesta ja puolustava pelaaja on puolustamassa 1.80 metriä (6 jalkaa) säteen sisällä tai lähempänä pallon liikuttamisen aloittamis hetkellä ja koskettaa palloa tai hyökkäävää pelaajaa, seuraavat ehdot soveltuvat:
  - Jos kontakti ei häiritsevästi vaikeuta hyökkäävään osapuolen tai pallon suunta ei muutu, peli voi jatkua jos tuomari näin päättää.

- Jos kontakti häiritsee hyökkävää joukkuetta tai pallon lentorata muuttuu, tuomarin päätöksen mukaan tuomitaan virhe, laiton puolustaminen.

*Tulkinta:*

Jos pelaaja ei nimetystä joukkueesta kosketa palloa voi tuomari tuomita lievän varoituksen, tahallinen estäminen.

- b) Kun palloa liikutetaan hyökkäystilanteessa yhden tai kahden pelaajan toimesta ja puolustavat pelaaja on 1.80metrin (6 jalkaa) säteen ulkopuolella pallon liikuttamisen aloitus hetkellä ja puolustavaa pelaajaa kosketetaan pallolla tai hyökkävän pelaaja toimesta, tuomitaan virhe Laittomasta siirrosta hyökkävälle joukkueelle.

### 5.11 Toiminta ohjeet protestille peli aikana

Jos joukkue tuntee vääryyttä tuomarin päätöksistä tai mistä tahansa muusta tapahtumasta pelin aikana, joukkue voi toimia seuraavasti:

- Mahdollisimman pian tapahtuman jälkeen, välittömästi kun pallo ei ole pelissä tai seuraavan virheen tai aikalisän aikana, joukkueen kapteeni täytyy ilmoittaa asiasta tuomarille rauhallisesti ja kohteliaasti.
- Tuomari voi selittää hänen päätöksensä tai jos tarpeen käyttää aikaa korjatakseen tilanteen.

### 5.12 Asiaton hyökkäys

Joukkue ei voi nimetä joukkuetta jonka piste ero on kaksi tai useampia pisteitä, paitsi jos kyseessä on johdossa oleva joukkue.

Jos nimeävä joukkue on johdossa, sen täytyy nimetä seuraavana oleva joukkue pistetilastossa.

Jos nimeävä joukkue on tasapisteissä johtavan joukkueen kanssa sen täytyy nimetä joukkue, jonka kanssa se jakaa johdon paitsi siinä tilanteessa jossa kolmas joukkue on perässä ei enempää kuin yhden pisteen.

Toinen asiaton hyökkäys saman pelin aikana samalta joukkueelta, tuomarin puhaltua aikalisän välittömästi tuomion jälkeen ja tapaa kaikki kolme kapteenia antaakseen suullisen varoituksen asianomaiselle joukkueelle.. Aikalisän aikana ei anneta pisteitä.

⇒ *Tulkinta:*

Suullinen varoitus ei muuta tulostaulua eikä muuta reilun pelin pisteitä.

Jokaisesta seuraavasta asiattomasta hyökkäyksestä suullisen varoituksen saaneelle joukkueelle tuomitaan lievä varoitus epäreilusta pelistä. Tuomari tuomitsee varoituksen heti nimeämisen jälkeen. Tämä sääntö ei ole voimassa pelin viimeisellä minuutilla.

Taulukko 3. Esimerkkejä Asiattomasta hyökkäyksestä:

Pinkki	Tulos		Esimerkkejä asiattomasta hyökkäyksestä
	Harmaa	Musta	
14	12	10	Harmaa hyökkää musta Tai Musta hyökkää harmaa Tai Pinkki hyökkää musta
13	12	11	Pinkki hyökkää musta
14	13	11	Pinkki hyökkää musta Tai Musta hyökkää harmaa Tai Harmaa hyökkää musta
16	16	12	Pinkki hyökkää musta Tai Harmaa hyökkää musta
14	13	13	Asiaton hyökkäys ei ole mahdollinen
16	12	12	Asiaton hyökkäys ei ole mahdollinen
15	15	14	Asiaton hyökkäys ei ole mahdollinen

### 5.13 Pelialueen rajat

Pallon katsotaan olevan pelissä, jos se koskettaa pelialueen merkitseviä rajoja. Sillä hetkellä kun pallo koskettaa lattia se on poissa pelistä jos se ei ole pelialueen rajojen sisäpuolella tai kosketa peliä aluetta rajaavaa viivaa.

Pelaajan katsotaan olevan poissa pelistä kun mikään ruumiin osa ei ole peli alueen sisällä tai kosketa pelialuetta samanaikaisesti kun hän koskettaa palloa.

#### *Tulkinnat:*

- Jos puolustava pelaaja on pelialueen ulkopuolella ja hän ottaa pallon kiinni silloin kun yksikään kehon osa ei kosketa pelialueen raja, hänen joukkueelle tuomitaan virhe, ulkona.
- Sellaisissa tapauksissa joissa pelialueen rajana on seinä, pelaaja voi juosta seinälle saadakseen pallon kiinni.

- Jos pelaaja nimetystä joukkueesta on pelialueen ulkopuolella ja ottaa pallon kiinni kun yksikään hänen ruumiin osa ei ole viivalla tai pelialueen sisällä, hänen joukkueelle tuomitaan virhe.
- Jos puolustava pelaaja on pelialueen ulkopuolella ja välttää pallon kun hänen joukkue on nimetty, hyökkäävä joukkue syyllistyy ulkona virheeseen.
- Jos ei nimetty pelaaja koskettaa palloa ensimmäiseksi pelialueen ulkopuolella ja poikkeuttaa sen lentorataa, tuomari puhaltaa automaattisesti virheen, tahaton estäminen(uusinta pallo).

*Tulkinnat:* Pelaaja voi palauttaa pallon pelialueen ulkopuolelta:

- a) Jos osa hänen kehostaan pysyy kosketuksissa pelialueeseen.

**Pelialueen merkitsevä viiva katsotaan kuuluvan pelialueeseen.**

- b) Jos pelaaja hyppää pelialueelta tai rajalta hän voi koskettaa palloa. Mutta sinä hetkenä kun hän koskettaa lattiaa pelialueen ulkopuolella, hän ei voi koskettaa palloa laillisesti.

## 5.14 Laiton hyökkäys

Jos hyökkäävä pelaaja muuttaa juoksu suuntaa viime hetkellä päästäkseen puolustavan pelaajan taakse joka on 1.8metrin (6 jalkaa) sisällä pallosta, saaden hänet ”ansaan”, tuomitaan virhe laittomasta hyökkäyksestä.



## Artikkeli 6. Pisteelasku järjestelmä

### 6.1 Pisteelaskenta

Kun joukkue syyllistyy virheeseen lyönnissä tai vastaanotossa, kaksi muuta joukkuetta jotka eivät ole syyllistyneet virheeseen saavat yhden pisteen. Jos joukkue saa varoituksen, kaksi muuta joukkuetta saavat yhden tai viisi pistettä riippuen tilanteesta (katso 6.3 ja 6.4).

### 6.2 Pelin voittaja

- a) Joukkue jolla on suurin pistemäärä pelin lopussa julistetaan voittajaksi, Jos päädytään tasapeli tilanteeseen turnauksen alkukierroksilla, ei jatkoaikaa pelata ja pisteet jaetaan liitteen C mukaisen mukaisesti. Joukkue jolla korkein pistemäärä pelin lopussa nimetään voittajaksi. Jos peli alkaa kahdella joukkueella tai pelin täytyä päättyä kahdella joukkueella, lisätään 15 pisteen ero tulostauluun pelin lopussa.

*Kommentti:*

*Virallisissa kilpailuissa tai liigoissa saattaa olla katkaisu erä jos ollaan neljännes-, semi- tai finaalipeleissä.*

*IKBF saattaa hyväksyä ylimääräisen erän kansainvälisissä kilpailuissa.*

- b) Jatkoerän mahdollisuudet:

Pelataan erä ilman aikarajaa, jolloin voittaja on se joukkue kahdesta tai kolmesta pelaavasta joukkueesta joka saavuttaa 5 pistettä julistetaan voittajaksi. Jokainen joukkue aloittaa jatkoerän pisteillä jotka on ansaittu pelissä siihen saakka (Liite C).

Siinä tapauksessa kun kolme joukkuetta ottaa osaa jatkoerään ja kaksi joukkuetta saavuttaa 5 pistettä samanaikaisesti, pelataan jatkoerä uudestaan. Uusinta jatkoerän voittaa se joukkue joka saavuttaa 5 pistettä, joten jatkoerän voittaja julistetaan pelin voittajaksi.

Joukkue joka saa varoituksen (lievä tai vakava) jatko erän aikana menettää heidän Reilu pelipisteitä. Yksi tai viisi lisätään muiden joukkueiden tulostauluun, riippuen tapauksesta.

### 6.3 Ensimmäinen varoitus

Kaikki reilun pelin vastainen toiminta (katso liite A) rangaistaan joukkueelle lievällä tai vakavalla varoituksella.

### 6.3.1 Vakava varoitus

Kaikki vulgaari elehdintä tai kommentointi pelaajalta, valmentajalta tai osanottajalta joka on kohdistettu pelaajaan tai tuomariin johtaa vakavaan varoitukseen.

\* **Vulgaari:** huono tai sivistymätön käytös; hyökkäävä ja/tai epäasiallinen kielenkäyttö.

Teot tai sanat joita käytetään jonkun vahingoittamis tarkoituksessa ja eivät ole mainittu Rehtiyden peruskirjassa (Liite A).

Varoitus joka annetaan virallisen peliajan jälkeen, mutta ennen kuin päätuomari on allekirjoittanut virallisen tuloslistan (katso artikkeli 4.1 h).

**Kaikki muut varoitukset käsitellään lievänä varoituksina.**

### 6.3.2 Lievä varoitus

- a) Voidaan langettaa epäreilun käytöksen johdosta:
  - Tuomarin päätösten kunnioittamattomuus.
  - Kunnioituksen puute joukkueovereita, vastustajaa, valmentajia tai yleisöä ja vastaavia ryhmiä kohtaan.
  - Sopimattoman kielen käyttö (pois lukien 6.3.1 a) ja b)).
  - Yritys tehdä tahallinen virhe.
- b) Tahallinen estäminen kahden pelaaja välillä: Tähän säännön kohtaan viittaa artiklaan 7.1 a).
- c) Tahallinen estäminen pelaajan ja pallon välillä: Tähän säännön kohtaan viittaa artiklaan 7.1 b).

### 6.3.3 Varoitusten summaamiseen

Ensimmäisestä varoituksesta annetaan piste kahdelle muulle joukkueelle. Tämän lisäksi pelaaja joka syyllistyi varoitukseen saa henkilökohtaisen rangaistuksen. Jos pelaaja saa toisen henkilökohtaisen rangaistuksen poistetaan hänet pelistä ja joukkue jatkaa ilman kyseitä pelaajaa käyttäen neljää pelaajaa kentällä.

- **Kaksi lievää varoitusta samalle pelaajalle= Yksi vakava varoitus.**
- **Yksi vakava varoitus = Pelaajan poistaminen menossa olevasta pelistä.**

**HUOM:** Reiluus pisteille yksi vakava varoitus on sama kuin kaksi lievää varoitusta (katso Liite D).

Jos joukkueeseen jää vain kolme pelaajaa pelaajan poiston jälkeen, joukkue hylätään automaattisesti kyseisestä pelistä.

## 6.4 Toistuvat varoitukset

Kun toinen, kolmas tai neljäs varoitus annetaan joukkueelle, muut joukkueet saavat viisi pisteettä tulostauluun. Neljäs varoitus johtaa joukkueen hylkäämiseen ja peli jatkuu kahden joukkueen toimesta.

***Vakava tai lievä varoitus lasketaan aina joukkue varoitukseksi.***

## Artikkeli 7. Estäminen

KIN BALL® urheilu ei salli minkäänlaista fyysistä kontaktia.

### 7.1 Tahallinen estäminen

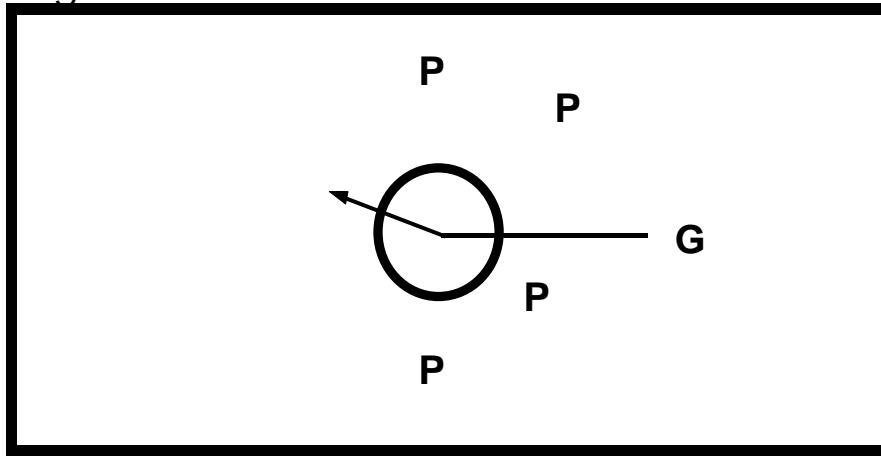
- a) Tahallinen estäminen kahden pelaajan välillä: Estäminen, työntäminen tai kahden pelaaja väliin tunkeutuminen katsotaan tahalliseksi estämiseksi.

Pelaaja kulun estäminen ja/tai joukkueen puolustus kuvion muodostamisen estäminen käyttäen levitettyjä käsiä, olkapäitä, jalkoja tai muita brutaaleita keinoja katsotaan myös tahalliseksi estämiseksi. Jos pelaaja syyllistyy tahalliseen estämiseen, pelaajan joukkue saa lievän varoituksen epäurheilijamaisesta käytöksestä (katso artikkeli 6.3).

Hyökkäävä pelaaja joka tarkoituksellisesti ottaa kontaktin puolustavaan pelaajaan syyllistyy tahalliseen estämiseen kahden pelaajan välillä ja tästä tuomitaan lievä varoitus. Tämän lisäksi, jos kontakti johtaa loukkautumiseen tai tuomarin mielestä kontaktista voisi seurata loukkaantuminen tai suullisella käytöksellä loukataan pelaajaa virheestä tuomitaan vakava varoitus..

- b) Tahallinen estäminen pelaajan ja pallon välissä: Pelaaja joka tahallisesti koskettaa palloa silloin kun hänen joukkuettaan ei ole nimetty, samalla vaikuttaen pelin kulkuun tuomitaan lievään varoitukseen tahallisesta estämisestä pelaajan ja pallon välissä. Jokainen pelaaja joka ei yritä väistää tai olla koskettamatta palloa parhaalla mahdollisella tavalla, tuomarin mielestä, tuomitaan tahalliseen estämiseen.
- c) Puolustava pelaaja joka kulkee poikki hyökkäävän joukkueen muodostelman ja haittaa muodostelmaa rangaistaan lievällä varoituksella. Puolustava pelaaja joka kulkee poikki hyökkäävän joukkueen muodostelman muttei häiritse muodostelmaa, ei syyllisty virheeseen eikä syyllisty tahalliseen estämiseen ja peli jatkuu (katso kuva 8).

Figure 8



Kuva 8. P= hyökkäävä pelaaja, G= puolustava pelaaja

## 7.2 Tahaton estäminen

- a) Jos tapahtuu tahaton estäminen sekä kontakti yhden tai kahden pelaajan ja/tai pallon välillä tuomari katkaisee pelin ja aloittaa uudelleen pelin, jonka aloittaa joukkue jolla pallo oli viimeksi hallussa.
- b) Tahaton estäminen sekä uusintapallo tuomitaan siinä tapauksessa jos ei nimetty joukkue tai tuomari koskettaa palloa ensimmäisenä ja muuttaa pallon lentorataa. Uusintapallo pelataan riippumatta siitä saiko nimetty joukkue pallon kiinni tai ei. Pallon lentorata on muutettu siinä tapauksessa kun pallon kulkusuunta muuttuu, kuitenkin siten että jos pallon lentorata ei ole muuttunut jatketaan pelaamista.

*Tulkinta:*

Tämä sääntö pätee myös pelaajaan ei nimetystä joukkueesta ja tuomariin joka on pelialueen ulkopuolella.

- c) Pallon katsotaan olevan pelissä jos nimetty joukkue koskettaa palloa ensimmäisenä ja se kimpoaa pelaajaan mistä tahansa toisesta joukkueesta tai tuomarista.

*Tulkinta:*

- Tämä sääntö pätee myös pelaajaan ei nimetystä joukkueesta ja tuomareihin jotka ovat pelialueen ulkopuolella.
- Seuraavissa tapauksissa tahaton estäminen ja uusintapallo saatetaan tuomita jos pelaajaa nimetystä joukkueesta on estetty liikkumasta haluamallaan tavalla vastustajan toimesta ja täten ei pääse koskemaan palloon. Lisäksi jos puolustava pelaaja ei kaikkea parastaan välttääkseen hyökkäävän pelaaja estämisen tuomari saattaa tuomita

tahallisen estämisen varoituksen puolustavalle pelaajalle, tahallinen estäminen kahden pelaajan välillä.

- d) Uusinta pallossa ei sallita vaihtoa(paitsi loukkaantumisen yhteydessä) ja sama pelaaja voi löydyä uudestaan. Tämän lisäksi palloa voi siirtää samojen sääntöjen mukaan kuin normaalissa aloituslyönnissä.

Aloituslyönti kohdan päättämisestä missä joukkue saa pallon haltuun on kaksi vaihtoehtoa:

- Jos tapauksesta seuraa uusintapeli(tahaton estäminen) ennen kuin nimetty joukkue saa pallon hallintaan: hyökkäävä joukkueella pysyy pallo hallussa ja aloitus lyönnit tehdään samasta paikasta.
- Jos tapaus tapahtuu sen jälkeen kun nimetty joukkue saa pallon haltuun, joukkue jolla pallo on hallussa, pitää pallon. Uudelleen lyönti tapahtuu kohdassa missä virhe tapahtui.

*Tulkinta:*

Pallon kontrollointi: Joukkueella on pallo hallussa kun tuomarin mielestä joukkue kykeneväinen pysäyttämään sen.

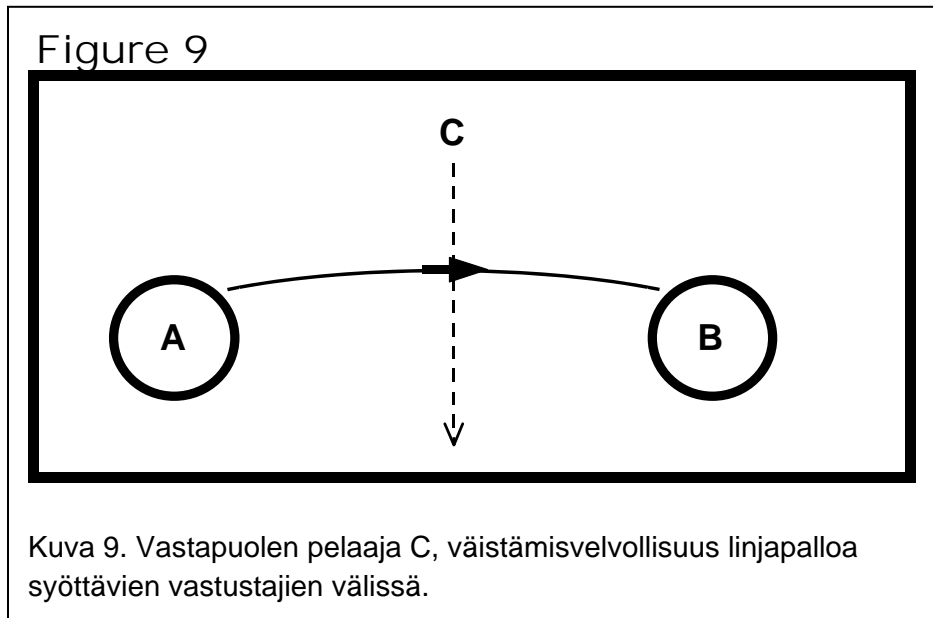
- e) Jos nimetty joukkue saa pallon haltuun ja syöttää sen:
- 1) Pallon katsotaan olevan pelissä jos se koskettaa ei nimetyn joukkueen pelaajaa tai tuomaria muuttamatta kulkusuuntaa.
  - 2) Jos pallo koskettaa vastustavan puolen pelaajaa ja muuttaa kulku suuntaa neljä eri tapausta voidaan todeta:
    - Tahallinen pallon estäminen tuomitaan jos vastapuolen pelaaja ei tee kaikkeaan välttääkseen pallon osuman.
    - Uusinta pallo pelataan jos vastapuolen pelaaja (ei nimetystä joukkueesta) on sijoittautunut kauemmaksi kuin 1.80 metriä (6 jalkaa) syötön hetkellä ja tekee kaiken mahdollisen väistääkseen pallon osuman.
    - Laiton puolustamien tapahtuu, jos vastapuolen pelaaja asettautuu lähemmäksi kuin 1.80 metriä (6 jalkaa) syötön hetkellä, ja yrittää väistää pallon koskettamista (katso 5.7d).

- Jos joukkue lyö pallon tahallisesti vastustaja joukkueen pelaajaan, tämä tulkitaan pallon pudottamiseksi. Tämän lisäksi varoitus annetaan jos lyönti oli suoritettu vahingoittamis tarkoituksessa. (katso artikkeli 5.5).

3) Jos pallo koskettaa tuomaria ja muuttaa kulkusuuntaa, pelataan uusintapeli.

*Kommentti:*

*Jokainen pelaaja vastapuolen joukkueesta (C) on vastuullinen tehdä kaikki mahdollisen välttääkseen pallon kosketuksen jos pelaaja liikkuu syöttävän pelaajan (A) ja vastaanottavan pelaajan (B) välissä pallon syöttämishetkellä. Kuva 9.*



## Artikkeli 8. Ajanotto säännöt

### 8.1 Peli aika

Pelikello pysäytetään vain erikoistilanteissa kuten loukkaantumisen yhteydessä tai muussa tapauksessa kun tuomari päättää keskeyttää pelin.

Kelloa ei pysäytetä kun on tapahtunut virhe.

### 8.2 Aikalisä

- a) Jokaisella joukkueella on käytettävissään yksi 30 sekunnin aikalisä jokaisessa erässä.
- b) Aikalisän voi pyytää vain sen joukkueen kapteeni jonka joukkue on syyllistynyt virheeseen.
- c) Aikalisää ei myönnetä erän kolmen viimeisen minuutin aikana.
- d) Aikalisän aikana pelaajat voivat poistua pelialueelta ja istua joukkueen penkillä.
- e) Aikalisän kesto on aina 30 sekuntia.
- f) Aikalisää voi pyytää tuomarilta vain silloin kun katsotaan ettei pallo ole pelissä (katso artikkeli 3.2a).
- g) Jos tuomari pyytää aikalisää, muttei erän kolmen viimeisen minuutin aikana ja tämä aikalisä kestää yli 30 sekuntia tällöin 30 sekunnin ylittävä aika lisätään pelin viimeisen erän keston.

Jos tuomari pyytää aikalisää erän tai pelin viimeisen kolmen minuutin aikana, koko aikalisän aika lisätään erän tai pelin loppuun riippuen tapauksesta.

Kun peliaikaa on jatkettu, peli päättymissignaali kuuluu kuitenkin pelin loppumisen hetkeltä. Se joukkue jolla pallo oli hallussa pelin päätössignaalin kuullessa, suorittaa aloituslyönnin sieltä missä pallo oli signaalin kuulumisenhetkellä.

- h) Erässä tai pelissä käyttämättömiä aikalisä ei voi siirtää toiseen erään tai pelin.

*Kommentti:*

*Pienen tapaturman sattuessa tuomari ei pyydä aikalisä, jos pelaaja voi palata peliin lyhyen ajan sisällä(10 sekuntia) ilman ensiapua tai jos loukkaantunut pelaaja vaihdetaan välittömästi. Muussa tapauksessa päätuomari määrää aikalisän.*

*Jos vakava loukkaantuminen tapahtuu, tuomarin täytyy pyytää aikalisä ja pysäyttää pelikello.*

*Toistuvien pysähdysten tai viivytysten tapauksessa tuomari voi hylätä joukkueen tai pelaajan ensin varoitettuaan heitä jos he kieltäytyvät jatkamasta peliä tai toiminnallaan estävät pelin jatkumisen.*

### **8.3 Tuomarin toiminta aikalisän aikana**

- a) Tuomari ilmoittaa aikalisän alkamisesta yhdellä jatkuvalla pitkällä vihellyksellä, katsoen samalla ajanottajaa. Samalla hän osoittaa käsinauhastaan mikä joukkue pyysi aikalisää.
- b) 25 sekunnin kuluttua tuomari kutsuu joukkueet takaisin pelialueelle yhdellä pitkällä pillin vihellyksellä.
- c) 5 sekunnin kuluttua tuomari puhaltaa aloituslyönnin kahdella pillin vihellyksellä.
- d) 30 sekunnin kuluttua ainakin yhden pelaajan tulee koskettaa palloa, muutoin tuomari antaa suullisen varoituksen joukkueella pelin viivyttämistä. Jos sama joukkue viivyttää peliä uudestaan saman pelin aikana, joukkueelle annetaan lievä varoitus.

*Kommentti:*

*Tuomarin ei tarvitse odottaa joukkueita ottamaan heidän pelipaikkansa pelialueella, Kun 30 sekuntia on kulunut tuomari puhaltaa pilliin kaksi kertaa aloituslyönnin merkiksi.*

*Päätuomari voi puhaltaa aloituslyönnin kun vähemmän kuin kolme pelaajaa koskettaa palloa jos joukkue on muodostamassa valemuodostelmaa jolla on pallo hallussa.*



## Liite A

### Reilunpelin perusteet

Opettajien, vanhempien, valmentajien, urheilijoiden ja kaikkien muiden osanottajien toivotaan omaksuvan reilunpelin menetelmät kunnioittamalla reilunpelin perusteet artikkelia Liite A.. Kaikkien ja jokaisen tulee tehdä osansa tukeakseen ihmisläheisen ja peliä kehittävien neuvojen antamista..

- **Reilupeli tarkoittaa** kaikkein tärkeimpänä tarkasti noudattaa ja kunnioittaa kaikkia säädöksiä ja yrittää olla tahallisesti rikkomatta niitä.
- **Reilupeli tarkoittaa** toimitsijoiden kunnioittamista, Toimitsijoita ja tuomareita tarvitaan turnausten tai pelin järjestämiseen, He ansaitsevat kaikkien täyden kunnioituksen..
- **Reilupeli tarkoittaa** tuomarin kaikkien tuomioiden hyväksymistä kyseenalaistamatta hänen rehellisyyttään.
- **Reilupeli tarkoittaa** häviön hyväksymistä arvokkaasti ilman pahansuopuutta.
- **Reilupeli tarkoittaa** voiton hyväksymistä nöyrästi ilman hehketusta.
- **Reilupeli tarkoittaa** vastustajan hyvän pelin tai suorituksen kehumista.
- **Reilupeli tarkoittaa** että kieltäytyy huijaamasta tai käyttämästä kiellettyjä keinoja voittaakseen.
- **Reilupeli tarkoittaa** vastustajan kunnioittamista samanvertaisena ja yrittää voittaa toimien parhaan kykynsä ja taitojensa mukaan.
- **Reilupeli tarkoittaa** joukku tovereiden kannustamista huonoina hetkinä samoin kun hyvinä hetkinä.
- **Reilupeli tarkoittaa** arvokkuuden säilyttämistä kaiken aikaa, itsehillinnän säilyttämistä ja ettei sorru fyysiseen tai suulliseen väkivaltaan.

***REILUPELI KANNATTAA!***

## Liite B

### Tuomarin toimittavat

➤ **Ennen peliä:**

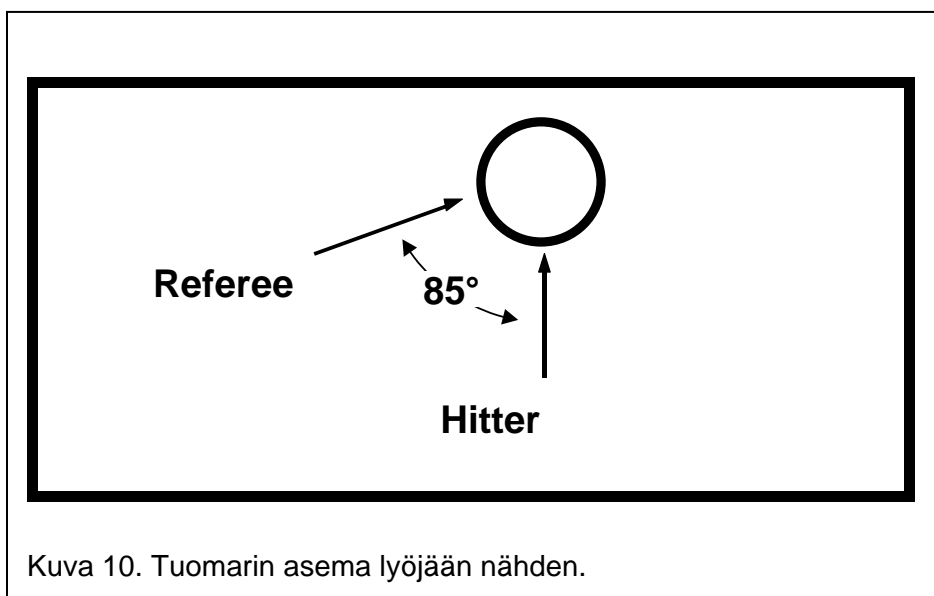
Päätuomarin tulee tarkastaa että pelialue on Kansainvälisen KIN-BALL® Sport standardin mukainen (katso artikkeli 2.2).

➤ **Virheiden havainnointi tapa:**

Tuomarin työskentely:

- a) Olla sopivalla etäisyydellä, 2-3 metrin (6-9 jalkaa) päässä pallosta ja sijoittautuneena 85 asteen kulmaan lyöjään nähden.
- b) Viheltää aloitus lyönti (kaksi selvää ja erillistä viheltää). Jos virhettä ei ole tapahtunut, tuomari ei vihellä kahta kertaa aloituslyönnin merkiksi.

➤ **Keskeytys menettely:**






1. Ole oikealla etäisyydellä pallosta, 2-3 metriä (6-9 jalkaa)
2. Vihellä aloitus lyönti
3. Toista väri.
4. Viheltää pilliin virheen sattuessa.
5. Osoita ja ilmoita virhe.
6. Ota pallo haltuun.
7. Asettaa pallo jokaiseen aloituslyöntiin.
8. Valvo pisteenlaskijoita.

➤ **Tuomarin eleet:**

Kaikkien tuomareiden tulee täydellisesti tuntee seuraavat tuomarin eleet ja eleitä tulee käyttää kaikissa peleissä.






Ajanottajien ja pisteenlaskijoiden tulee myös tuntee nämä elet.

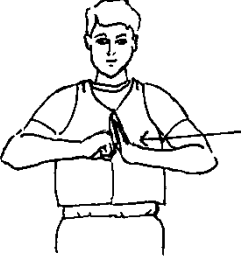



***Nämä signaalit ovat ainoita signaaleja jota kansainvälinen KIN-BALL® sport Federaatio on tunnustanut.***

<p><b>1. Pelin tai erän aloitus</b></p> <p>Tuomari tekee kolme eteenpäin pyöräytystä kädellään olkapää korkeudella ja osoittaa aloittavan joukkueen penkkiä, samanaikaisesti puhaltuen pillin koko eleen ajan.</p>	
<p><b>2. Erän lopetus</b></p> <p>Päätuomari nostaa kätensä pään päälle ja ottaa kiinni toisen käden ranteesta kääntyneenä ajanottajaan päin sekä samalla viheltäen tämän toiminnon ajan.</p>	
<p><b>3. Pelin lopetus</b></p> <p>Päätuomari nostaa kätensä pään päälle ja taputtaa kolme kertaa kääntyneenä ajanottajaan päin sekä samalla viheltäen. t</p>	

<p><b>4. Aika-lisä</b></p> <p>Päätuomari asettaa yhden käden rinnan korkeudelle muodostaen T-kirjaimen, osoittaen joukkuetta pystyssä olevalla kädellä joukkuetta joka on pyytänyt aikalisää kääntyneenä ajanottajan päin sekä samalla viheltäen tämän toiminnon ajan.</p> <p><b>Neljän ensimmäisen tapauksessa vihellys on jatkuvaa (1 – 3 sekuntia.)</b></p>	
<p><b>5. Aloituslyönti</b></p> <p>Tuomari osoittaa palloa kädellään ja puhaltaa kaksi lyhyttä vihellystä.</p>	
<p><b>6. Uusintapeli</b></p> <p>Tuomari ristii ja avaa kätensä vyötäröön korkeudella kahdesti, jonka jälkeen osoittaa uusintapelin pelaavan joukkueen värin joka aloittaa pelin käsivarsinauhasta. Uusintapelin aloitus merkinä on yksi pillin vihellys.</p>	
<p><b>7. Pallo pelialueen ulkopuolella</b></p> <p>Tuomari viheltää kerran. Hän koukistaa kyynärpänsä tuoden kämmenet olkapäiden yli jonka jälkeen osoittaa virheen tehneen joukkueen värin käsivarsinauhastaan.</p>	
<p><b>8. Liian monta pelaajaa pelialueella</b></p> <p>Tuomari puhaltaa pilliin kerran, ojentaa kätensä eteenpäin ja ojentaa 5 sormeja avoimeksi ja osoittaa virheen tehneen joukkueen käsivarsinauhastaan</p>	

<p><b>9. Laiton puolustaminen</b></p> <p>Tuomari puhalttaa pilliin kerran, ojentaa kätensä eteenpäin ja ojentaa 3 sormea avoimeksi ja osoittaa virheen tehneen joukkueen käsivarsinauhastaan.</p>	
<p><b>10. Yksi pelaaja ei kosketa palloa (yksi kosketus puuttuu)</b></p> <p>Tuomari puhalttaa pilliin kerran. Hän ojentaa etusormeen eteenpäin vievällä liikkeellä, ojentaa kätensä ja vetää käden takaisin. Tuomari osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhastaan.</p>	
<p><b>11. Epäselvyys nimeämisessä (Nimeämisvirhe)</b></p> <p>Tuomari puhalttaa pilliin kerran. Hän ojentaa kätensä eteenpäin avaa ja sulkee kätensä nopeasti. Samanaikaisesti hän laittaa toisen kätensä korvalle jonka jälkeen osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhastaan.</p>	
<p><b>12. Sama pelaaja lyö kahdesti</b></p> <p>Tuomari puhalttaa pilliin kerran, hän ojentaa käsivartensa eteenpäin ja koukistaa kätensä kahdesti kämment avoimena, yhdellä kädellä osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhastaan.</p>	
<p><b>13. Lyhyt lyönti</b></p> <p>Tuomari puhalttaa yhden lyhyen vihellyksen ja nostaa kätensä ylös ruumiin sivuilta, tuoden kädet pään päällä kämmenten soittaen toisiinsa, muttei koskettaen sekä yhdellä kädellä osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhastaan.</p>	

<p><b>14. Alaspäin suuntautunut lyönti</b></p> <p>Tuomari puhalttaa yhden lyhyen vihellyksen ja ottaa yhden askeleen eteenpäin. Hän osoittaa voimallista kädellään eteenpäin sekä yhdellä kädellä osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta.</p>	
<p><b>15. Pallon pudotus tai palloa ei saatu kiinni</b></p> <p>Tuomari puhalttaa yhden lyhyen vihellyksen ja hieroo kämmeniään vastakkain sekä yhdellä kädellä osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta.</p>	
<p><b>16. Aika virhe (liian pitkä)</b></p> <p>Tuomari puhalttaa yhden lyhyen vihellyksen ja tuo kätensä olkapään tasolle osoittaakseen rannekelloaan yhdellä kädellä ja osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta.</p>	
<p><b>17. Kävely pallon kanssa</b></p> <p>Tuomari puhalttaa yhden lyhyen vihellyksen ja taivuttaa käsivartensa pyörittäen käsiään toistensa päällä jonka jälkeen osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta.</p>	
<p><b>18.</b></p> <p><b>a) Tahaton estäminen kahden pelaajan välillä.</b> Käytä uusintapeli signaalia #6.</p>	
<p><b>b) Tahaton estäminen pelaajan ja pallon välillä.</b> Käytä uusintapeli signaalia #6.</p>	

<p><b>c) Tahallinen estäminen kahden pelaaja välillä.</b>      Tuomari puhalttaa vain yhden lyhyen puhalluksen. Toinen käsi on vaakasuorassa lattian suuntaisesti kyynärpää koukistettuna ja käsi nyrkissä rinnan edessä. Toinen käsi on pystysuorassa lattiaa nähden osoittaen alaspäin kämmen avoinna. Avoimen kämmen käsi siirretään kohtaamaan nyrkkiä. Tuomari osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta. Tämä virhe johtaa lievään varoitukseen virheeseen syyllistyneelle pelaajalle.</p>	
<p><b>d) Tahallinen estäminen pallon ja pelaajan välillä.</b>      Tuomari puhalttaa vain yhden lyhyen puhalluksen. Hän asettaa molemmat kätensä lonkalle ja osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta. Tämä virhe johtaa lievään varoitukseen virheeseen syyllistyneelle pelaajalle.</p>	
<p><b>e) Epäreilupeli käyttäytyminen</b>      Tuomari puhalttaa vain yhden puhalluksen. Käsi on koukistettuna pystysuorassa lattiaa nähden rinnan edessä ja käsi suljettuna nyrkki ylöspäin. Toinen käsi tuodaan kyynärpään eteen kuvan osoittamalla tavalla. Tuomari osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta. Tämä virhe johtaa lievään varoitukseen virheeseen syyllistyneelle pelaajalle.</p>	
<p><b>f) Loukkaavat puhe tai käyttäytyminen jolla yritetään vahingoittaa jotakuta ja/tai mikä ei ole reilunpeilin perusteiden mukainen käytös.</b>      Tuomari puhalttaa vain yhden puhalluksen. Hän lyö nyrkillään olkapäähänsä ja osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta. Tämä virhe johtaa vakavaan varoitukseen virheeseen syyllistyneelle pelaajalle.</p>	

<p><b>19. Laiton lyönti</b></p> <p>Tuomari puhaltaa vain yhden puhalluksen. Tuomari ristii käsivarret rinnalleen nyrkit suljettuina osoittaen ylöspäin ja osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta.</p>	
<p><b>20. Pallon kannattelu kankaasta tai aukosta</b></p> <p>Tuomari puhaltaa vain yhden puhalluksen. Hän tekee käsillään liikkeen imitoiden esineen nostamista samalla avaten ja sulkien käsiään ja osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta.</p>	
<p><b>21. Pallon sieppaus</b></p> <p>Tuomari puhaltaa vain yhden puhalluksen. Tuomari pyörittää käsiään edessään ja ristii sormensa ja osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta.</p>	
<p><b>22. Laiton pallon siirtäminen</b></p> <p>Tuomari puhaltaa vain yhden puhalluksen. Molemmat kädet ovat ojennettuna lattian suuntaisesti rinnan edessä. Kämment ovat avoinna, toinen käsi pysyy paikallaan ja toinen käsi liikkuu pois päin kädestä. Tämän jälkeen tuomari osoittaa virheeseen syyllistyneen joukkueen käsivarsinauhasta.</p>	



### 23. Pelaajien vaihto

Ei pillin vihellystä. Molemmat kädet pään yläpuolella kämmenet osoittavat toisiaan. Tuomari tekee edestakaisia heilutus liikkeitä.



## Liite C

### Karttuneiden pisteiden kohdentaminen

Tätä pisteiden kohdentamis-järjestelmää sovelletaan joukkueille jota osallistuvat liigaan ja turnauksiin. Pisteitä myönnetään erien voitoista ja myös kolmesta lopullisesta sijoituksesta.

#### Erä:

Jokaisen erän jälkeen yksi piste annetaan joukkueelle joka on johdossa. Jos erä päättyy tasa tilanteessa kahden tai kolmen joukkueen kesken pisteitä ei jaeta tästä erästä.

#### Peli:

Pelin päättyessä 18 pistettä jaetaan joukkueiden kesken alla olevan taulukon mukaisesti:

Esimerkki pistemääriä tulostaululla pelin päätyessä.	Joukkueet			Myönnetyt pisteet		
	Pinkki	Harmaa	Musta	Pinkki	Harmaa	Musta
<b>Tilanne A</b>	30	30	30	6	6	6
<b>Tilanne B</b>	32	30	28	10	6	2
<b>Tilanne C</b>	32	30	30	10	4	4
<b>Tilanne D</b>	32	32	30	7	7	4

Jos pelissä on mukana vain kaksi joukkuetta, pisteet jaetaan seuraavasti:

Voittavalle joukkueelle myönnetään 10 pistettä jos on vain yksi voittaja. Hävinnyt joukkue saa 6 pistettä jos kahden joukkueen piste ero 14 pistettä tai vähemmän pelin lopussa hävinnen joukkueen hyväsi ja 2 pistettä jos piste ero 15 pistettä tulostaululla, pelin lopulla.

Jos peli päättyy tasapeliin molemmat joukkueet saavat 7 pistettä.

Kolmas joukkue ei saa lainkaan pisteitä jos se ei osallistunut peliin.

## Liite D

### Reilu peli

Jokaisen pelin jälkeen pisteitä poistetaan jokaiselta joukkueelta joukkueen saamien lievien varoitusten mukaan.

Jokainen joukkue aloittaa viidellä pistellä. Ensimmäisestä lievästä varoituksesta vähennetään yksi piste. Jokaisesta seuraavasta lievästä varoituksesta pisteitä vähennetään seuraavan taulukon mukaan:

Varoitusten määrä pelissä	Reilun pelin pisteiden kokonaismäärä
0	5
1	4
2	1
3	0
4	0

Ohjeet reilun pelin pisteiden jakamista varten on että yksi vakava varoitus vastaa kahta lievää varoitusta.

Huomioi että pisteet jotka on mainittu tässä liitteessä lisätään Liigan tai turnauksen pisteisiin, ei tulostauluun. Pisteet jotka lisätään tulostauluun on kuvattu artiklassa 6.