

Kroketin viralliset säännöt
versio 2011
Suomen Krokettiliitto

Sisällysluettelo

1.	Johdanto	3
1.1.	Versiohistoria	3
1.2.	Pelialue ja rata.....	4
1.3.	Pelivälineet.....	4
1.3.1.	Lähtö- ja maalitolppa	4
1.3.2.	Portit.....	4
1.3.3.	Pallot	5
1.3.4.	Mailat.....	5
2.	Määritelmiä	5
2.1.	Pelin alku, pelin loppu, lyöntivuoro.....	5
2.2.	Lyönti ja lyöntiliike	6
2.3.	Pallon tilat.....	6
2.4.	Ulkopuolinen tekijä	7
3.	Pelin kulku.....	7
3.1.	Pelin aloitus ja pelijärjestyksen määräytyminen	8
3.2.	Pallo ulos pelialueelta.....	8
3.3.	Mahdoton lyöntipaikka.....	8
3.4.	Portin läpäisy.....	8
3.5.	Lähtö- ja maalitolppaan osuminen.....	10
3.6.	Krokeeraus ja Krokkaus	10
3.7.	Kumulatiivisuus	11
3.8.	Kirkkoportti	11
4.	Pelivirheet	12
4.1.	Yleistä	12
4.2.	Lyönnin mitätöinti	12
4.3.	Pelaamisen estäminen	12
4.4.	Väärän portin läpäisy.....	13
4.5.	Portin irtoaminen	13
4.6.	Maali- tai lähtötolpan irtoaminen.....	13
4.7.	Väärällä vuorolla pelaaminen	13
4.8.	Väärän pallon lyöminen	14
4.9.	Liikkuvan pallon lyönti.....	14
5.	Lyöntivirheet.....	14
6.	Peliasu	14
7.	Kurinpitorangaistukset.....	15
7.1.	Varoitettavat rikkomukset	15
7.2.	Kentältäpoiston aiheuttavat rikkomukset	15
8.	Lyhennetty peli.....	15
9.	Sääntötiivistelmä	16

1. Johdanto

Nämä säännöt ovat Suomen Krokettiliiton viralliset pelisäännöt.

1.1. Versiohistoria

- Kroketin viralliset säännöt 2005, Suomen Krokettiliitto © 2005
- Kroketin viralliset säännöt 2006, Suomen Krokettiliitto © 2006
- Kroketin viralliset säännöt 2007, Suomen Krokettiliitto © 2007

Kappale 2.2 Lyönti ja lyöntiliike

Kappale 2.3 (d) Elävä ja kuollut pallo

Kappale 3.6. Krokeeraus ja krokkaus

Kappale 5 Lyöntivirheet

Kappale 9 Sääntötiivistelmä

- Kroketin viralliset säännöt 2008, Suomen Krokettiliitto © 2008

Kappale 1.3.4 (c) Mailat

Kappale 3.6 (c) d. Jalallisen krokkauksen epäonnistuessa pelaaja menettää seuraavan lyöntivuoronsa.

- Kroketin viralliset säännöt 2011, Suomen Krokettiliitto © 2011

Porttien leveyteen ja korkeuteen muutos:

Kappale 1.3.2 (c) ja (e) Portit. *Turnausportin tulee olla leveydeltään 12-18 ja sen korkeus maanpinnasta vähintään 20cm.*

Aloituspaikkaan muutos:

Kappale 3.1 (e) Aloituslyönti radalle suoritetaan lähtötolpalta, korkeintaan *puolen metrin (0,5m)* etäisyydeltä tolpasta.

Tarkennus solmusääntöön:

Kappale 3.4 (e) Jos pallo tulee portille portin kulkusuuntaa vastaan, mutta jää portin sisään eli ei ole läpäissyt porttia (kuva 2b), portin voi läpäistä väärinpäin seuraavalla lyönnillä, *jolloin pallo menee kohdan (c) mukaisesti solmuun.*

Jalattoman ja jalallisen krokkauksen yhdistäminen:

Kappale 3.6 (c) ja Kappale 3.6 (d)

1.2. Pelialue ja rata

- (a) Ratamestari määrittelee pelialueen. Mikäli turnausjärjestäjä tai jokin muu taho on määritellyt pelialueen valmiiksi, tulee ratamestarin tietää pelialueen rajat.
- (b) Pelialueen tulee olla selkeästi määritelty yhtenäinen alue.
- (c) Pelialueen rajan voi muodostaa;
 - a. merkitty raja (esim. naru, maalattu viiva)
 - b. luonnollinen raja (esim. talon seinä, rantaviiva, nurmikon ja tien raja)
 - c. merkkamaton raja (esim. kahden valaisinpylvään välinen suora)
- (d) Pelialueen keskellä voi olla pelialueeseen kuulumattomia paikkoja (esim. kuoppa, kukkaistutus, ravintola). Katso myös sääntö mahdottomasta lyöntipaikasta (3.3)
- (e) Radan muodostavat lähtö- ja maalitolppa (1.3.1) sekä niiden välille sijoittuvat portit (1.3.2). Maali- ja lähtötolppa voivat olla samat.
- (f) Ratamestarin tehtävä on asettaa maali- ja lähtötolpat sekä portit radalle ja määrittellä missä järjestyksessä portit pelataan
- (g) Ratamestarin tehtävä on esitellä pelialueen rajat ja rata ennen pelin alkua pelaajille. Tästä esittelystä käytetään nimeä rataesittely.

1.3. Pelivälineet

1.3.1. Lähtö- ja maalitolppa

- (a) Tolppa on jäykkä sylinteri, jonka korkeus tulee olla vähintään 20 cm ja halkaisijan vähintään 1,7 cm.
- (b) Tolppa tulee asentaa maahan pystysuoraan ja tolpan korkeus paikoilleen asetettuna tulee olla maasta mitattuna vähintään 20 cm.
- (c) Pelin aikana pelaaja voi pyytää tuomaria suoristamaan tolpan. Jos tuomari suoristaa tolpan, täytyy varmistaa, että lyöjä ei saa hyötyä tolpan suoristuksesta.

1.3.2. Portit

- (a) Portti on kiinteästä metallista valmistettu esine, joka koostuu kahdesta maahan kiinnitetystä tolpasta ja näitä yhdistävästä yläputkesta.
- (b) Tolppien ja yläputken tulee olla valmistettu samasta materiaalista ja niiden halkaisijan tulee olla samat, vähintään 0,5 cm ja enintään 3 cm.
- (c) Tolppien on oltava suorat ja samansuuntaiset niin, että portti saa olla tolppien yläpäästä mitattuna 5cm kapeampi kuin alhaalta mitattuna. Tolppien etäisyys toisistaan (sisämitta) tulee olla vähintään 12 cm ja enintään 18 cm.
- (d) Tolpan korkeus maahan asennettuna tulee olla vähintään 15 cm ja enintään 25 cm.
- (e) Yläputki saa olla kaareva tai suora. Yläputken etäisyys maasta tulee olla vähintään 20cm.
- (f) Yläputkeen tulee kiinnittää pieni numerolappu, josta selviää porttien järjestys ja oikea läpäisy-suunta. Lapun koko tulee olla vähintään 3cm x 3 cm ja enintään 6 cm x 6 cm.
- (g) Portit voivat olla käsittelemättömiä tai ne saa maalata valkoiseksi. Radan kaikkien porttien tulee olla samanväriset.
- (h) Pelin aikana pelaaja voi pyytää tuomaria suoristamaan portin. Jos tuomari suoristaa portin, täytyy varmistaa, että lyöjä ei saa hyötyä portin suoristuksesta.

1.3.3. Pallot

- (a) Pelipallon tulee olla pyöreä, ja halkaisijan tulee olla vähintään 7,5 cm ja enintään 10 cm. Pallon massa tulee olla vähintään 170g, enintään 420g.
- (b) Saman pelin pallojen tulee olla keskenään saman painoiset ja kokoiset. Pallojen kimmoisuuden ja peliominaisuuksien tulee olla samanlaiset.
- (c) Jokaisella saman pelin pelaajalla tulee olla erivärinen pallo. Jos erivärisiä palloja ei ole tarpeeksi, samanväriset pallot tulee merkitä niin, että ne voidaan tunnistaa toisistaan.
- (d) Pelaaja voi tuomarin luvalla nostaa pallon lyöntien välissä puhdistukseen sitä tai vaihtaa sen, jos pallo on viallinen tai vaurioitunut. Palloa nostaessa sen paikka tulee merkitä. Tuomarin tehtävä on tarkistaa, että pallo on palautettu samalle paikalle kuin se oli ennen nostoa.
- (e) Pallon hajotessa osiin sen paikka määräytyy suurimman osan mukaan. Jos osat ovat yhtä suuret, pelaaja saa valita suurimpien osien joukosta sen osan, joka määrää pallon paikan.
- (f) Jos pelaaja tahallaan hajottaa pallon, tuomitaan hänet hävinneeksi ja pallon osat poistetaan pelistä.

1.3.4. Mailat

- (a) Maila koostuu mailan päästä eli molosta ja sen keskikohtaan kohtisuorasti kiinnitetystä varresta. Jos mailan pää on irrotettavissa varresta, sitä ei saa vaihtaa kesken pelin ellei se ole vaurioitunut e-kohdan mukaisesti.
- (b) Mailan varsi voi olla valmistettu mistä tahansa materiaalista. Mailan varteen saa asentaa gripin. Varsi ei saa olla muovattu pelaajan käden minkään osan muotoon.
- (c) Mailan pään tulee olla kova ja materiaaliltaan sekä rakenteeltaan sellainen, ettei se vahingoita palloja. Mailan molempien päiden tulee olla samanlaiset, suorat ja sileät. Jos pelaajan mailan päät eivät ole samanlaiset, tuomari määrää kummalla päällä pelaajan on pelattava.
- (d) Kaikenlaisten tähtäimien, peilien ja muiden apuvälineiden liittäminen mailaan on kielletty. Mailan varren ei kuitenkaan tarvitse olla suora ja mailan päässä voi olla piirrettynä tähtäysviivoja.
- (e) Mailaa ei saa vaihtaa pelin aikana, ellei se ole pelissä vahingossa vaurioitunut niin, että se vaikuttaa merkittävästi pelaamiseen. Vaurioituneella mailalla saa pelata vain, jos siitä ei saa hyötyä pelaamiseen. Pelaaja voi vaihtaa vaurioituneen mailan ainoastaan tuomarin luvalla tai tuomarin vaatimuksesta.

2. Määritelmiä

2.1. Pelin alku, pelin loppu, lyöntivuoro

- (a) Peli alkaa, kun ensimmäinen pelaaja lyö ensimmäisen lyönnin sääntöjen 2.2 ja 3.1(e) mukaisesti.
- (b) Lyöntivuoro loppuu, kun
 - a. Pelaaja on lyönyt palloa ja pallo ei läpäise porttia eikä osu elävään palloon eikä pelaajalla ei ole kumulatiivisesti kerääntyneitä lisälyöntejä jäljellä; tai
 - b. Pelaajan pallo ajautuu pelialueelta ulos säännön 3.2 mukaan; tai
 - c. Pelaaja kieltäytyy lyömästä palloa; tai
 - d. Pelaaja luulee lyöntivuoronsa loppuneen ja lopettaa pelaamisen. Ja seuraava pelaaja ehtii lyömään palloa; tai
 - e. Pelaaja tekee virheen, josta rangaistuksena on lyöntivuoron loppuminen; tai
 - f. Pelaaja tulee maaliin säännön 3.5 mukaan

- (c) Pelin voittaa se pelaaja, joka tulee ensimmäisenä maaliin säännön 3.5(b) mukaan. Toiseksi tulee se, joka tulee toisena maaliin ja niin edelleen. Katso sääntö 8 aikarajoitteisissa peleissä.
- (d) Peli loppuu, kun kaikki pallot ovat tulleet maaliin tai tuomari on määritellyt maaliintulojärjestyksen aikarajoitteisissa peleissä säännön 8 mukaan.

2.2. Lyönti ja lyöntiliike

- (a) Lyönti on mailan liike, jolla lyöjä yrittää omalla lyöntivuorolla saada pallon liikkumaan. Palloa ei saa lyödä, ennen kuin edellinen lyönti on päättynyt (katso sääntö liikkuvan pallon lyömisestä 4.9)
- (b) Lyönti ja lyöntiliike alkavat, kun mailan pää lähtee viimeiseen takaheilautukseen (backswing) ennen kuin lyöjällä on tarkoitus lyödä palloa. Jos lyönnissä ei ole takaheilautusta, lyönti alkaa, kun heilautus alkaa (forward swing)
- (c) Lyöntiliikkeen aikana voi tapahtua lyöntivirhe. Katso kappale 5.
- (d) Lyönti katsotaan tapahtuneeksi, kun
 - a. Mailan pää ja pallo osuu toisiinsa; tai
 - b. Lyöjä ilmoittaa, että hän ei halua lyödä; tai
 - c. On tapahtunut lyöntivirhe
- (e) Jos pelaaja keskeyttää heilahdusliikkeen ennen kuin lyönti on tapahtunut, lyöntiä ei ole tapahtunut ja lyöjä voi aloittaa lyönnin ja lyöntiliikkeen uudestaan.
- (f) Jos lyöjä lyö vahingossa palloa ennen kuin lyönti on alkanut, kaikki liikkuneet pallot siirretään takaisin ja lyöjä jatkaa vuoroaan. Esimerkiksi kävellessä oman pallon luokse pelaajan maila osuu palloon siten, että se liikkuu. Lyönti katsotaan kuitenkin tapahtuneeksi, jos lyöjä lyö vahingossa palloaan omalla vuorollaan, ja pallo liikkuu hyväksytysti halkaisijan mitan. Esimerkiksi kävellessä oman pallon luokse pelaajan maila osuu palloon siten, että se liikkuu
- (g) Lyöntiliike loppuu, kun pelaaja siirtyy lyöntiasennostaan (jalansijat) pois. Jos pelaaja lyö seuraavan lyönnin samasta lyöntiasennosta, lyöntiliike loppuu, kun aiempi lyönti loppuu.
- (h) Lyönti loppuu, kun kaikki liikkuneet pallot ovat pysähtyneet tai poistuneet pelialueelta.
- (i) Jos mikään pallo ei liiku pallon halkaisijan mittaa, lyöntiä ei ole tapahtunut ja lyöjä voi aloittaa lyönnin ja lyöntiliikkeen uudestaan.

2.3. Pallon tilat

- (a) Pallon sanotaan olevan pelissä, kun se on pelattu sinne sääntöjen 3.1(e) ja 2.2 mukaan
 - a. Pallo on pelissä,
 - i. kunnes se poistetaan pelistä sen lyönnin jälkeen, jolla pallo on osunut maalitolppaan (säännön 3.5 mukaan)
 - ii. tai jos pallo poistetaan pelistä säännöt (rangaistukset) mukaan
- (b) Pallon sanotaan olevan levossa, kun se on pelissä 2.3(a):n mukaan ja liikkumatta paikoillaan kentällä.
 - a. Pallosta tulee pallo levossa
 - i. jos pallo lyönnin seurauksena on liikkunut ja pysähtynyt eikä siitä tule käsipallo; tai
 - ii. kun käsipallo sijoitetaan kentän rajalle tai kentälle
 - b. Pallo ei ole enää pallo levossa, kun
 - i. se lyönnin tai toisten pallojen vaikutuksesta on lähtenyt liikkeelle; tai
 - ii. kun siitä tulee käsipallo

(c) Käsipallo

- a. Mistä tahansa pallosta tulee käsipallo ja ulkopuolinen tekijä, kun
 - i. se tilapäisesti poistetaan kentältä säännön 1.3.3(d) mukaan (esimerkiksi pallon rikkoutuessa)
 - ii. se poistuu kokonaan pelialueelta
 - iii. sitä siirretään lyönnin mitätöinnin yhteydessä
- b. Lyöjän pallosta tulee käsipallo ja ulkopuolinen tekijä
 - i. sitä siirretään krokkauksen yhteydessä säännön 3.6 mukaan

(d) Elävä ja kuollut pallo (krokkaus kerran per lyöntivuoro)

- a. Muut pelissä olevat pallot kuin lyöjän pallo, ovat eläviä tai kuolleita riippuen siitä saako pelaaja krokeerata niitä vai ei.
- b. Palloa, jota pelaaja saa krokeerata, kutsutaan eläväksi palloksi
 - i. Sillä hetkellä, kun pelaajan pallo läpäisee ensimmäisen portin, muuttuvat muut pallot, jotka ovat myös läpäisseet ensimmäisen portin, eläviksi ja niistä voi ottaa lisälyöntejä krokeeraamalla.
 - ii. Kaikki pelissä olevat pallot ovat lyöntivuoron alkaessa eläviä.
- c. Palloa, jota pelaaja ei saa krokeerata, kutsutaan kuolleeksi palloksi
 - i. Kun pelaaja osuu elävään palloon(eli krokeeraa), muuttuu se kuolleeksi palloksi ja krokeerattu pallo pysyy kuolleenä kunnes se tulee taas eläväksi seuraavan lyöntivuoron alkaessa
 - ii. Jos pelaaja krokeeraa kuollutta palloa, pelaaja ei saa krokata sitä eikä pelaaja saa lisälyöntejä kyseisestä osumasta.

- (e) Rover-pallo on pallo, joka on läpäissyt kaikki portit, mutta ei ole osunut vielä maalitikkuun. Katso lyhennyksessä pelissä kappale 8.

2.4. Ulkopuolinen tekijä

- (a) Ulkopuolisia tekijöitä ovat kaikki peliin suoraan kuulumattomat asiat ja esineet esimerkiksi eläimet, katsojat, tuomari(jos ei mukana pelissä pelaajana), muiden pelien pelaajat ja pelivälineet, käsipallo, pelistä poistettu pallo, kentälle pelin aikana tuodut muut esineet
- (b) Ulkopuolisia tekijöitä eivät ole
 - a. Pelaaja ja hänen maila tai muut varusteet
 - b. Sääilmiöt
 - c. Kentällä olevat irtaimet oksat, risut, roskat tai vastaavat.
 - d. Kenttään kiinteästi kuuluvat esineet kuten portit, tolpat, rajatikut, juurakot, puut, liikennemerkkit, valaisinpylväät, penkit, aidat tai vastaavat.
- (c) Ulkopuoliset tekijät tulee poistaa kentältä, jos on vaara, että ne vaikuttavat peliin. Katso myös sääntö 4.3 pelaamisen estämisestä.
- (d) Tarvittaessa tuomari päättää onko kentällä oleva asia ulkopuolinen tekijä ja saako sen poistaa. Ilman lupaa tapahtuva kentän raivaaminen ja kuohiminen on rangaistavaa - katso sääntö 7.1.

3. Pelin kulku

- (a) Pelin tavoitteena on lyödä pallo kentällä olevien porttien läpi oikeassa järjestyksessä ja tämän jälkeen osua pallolla maalitolppaan.
- (b) Voittaja on pelaaja, jonka pallo kiertää radan hyväksytysti ja osuu maalitolppaan ensimmäisenä.

3.1. Pelin aloitus ja pelijärjestyksen määräytyminen

- (a) Pelin lyöntijärjestys määrätty tarkkuuslyönneillä rataesittelyn jälkeen.
- (b) Pelaajat lyövät palloa vuorotellen yhden kerran kohti aloitustolppaa tuomarin osoittamasta paikasta tuomarin määräämässä järjestyksessä. Jos tuomari on pelissä mukana, niin hän lyö tarkkuuslyönneistä viimeisenä.
- (c) Tarkkuuslyönneissä pallot jäävät paikoilleen. Pelaajat valitsevat lyöntivuoron tarkkuuslyönneistä määräämässä järjestyksessä. Pelaaja, joka pallollaan pääsee lähimmäksi lähtötolppaa, saa ensimmäisenä valita lyöntivuoronsa.
- (d) Peli aloitetaan pelaajien valitsemassa järjestyksessä. Tasoittavaa vuoroa ei ole pelin lopussa.
- (e) Aloituslyönti radalle suoritetaan lähtötolpalta, korkeintaan puolen metrin (0,5m) etäisyydeltä tolppasta.

3.2. Palo ulos pelialueelta

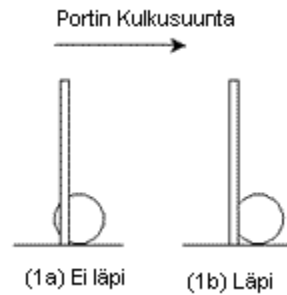
- (a) Mikäli pallo ajautuu kokonaan pelialueen ulkopuolelle, tuomarin tehtävä on osoittaa paikka, josta pallo ylitti pelialueen ja johon pallo siirretään välittömästi takaisin.
- (b) Jos pallo palaa takaisin kentälle pelialueen ulkopuolelta, se on säännön 2.4 kuvaama ulkopuolinen tekijä.
- (c) Jos pelaajalla ei ole lisälyönnejä eikä lyöjän pallo ole osunut eläviin palloihin, kun pallo ajautuu kentältä, on lyöntivuoro ohi.
- (d) Jos pelaajalla on lisälyönnejä eikä lyöjän pallo ole osunut eläviin palloihin, kun pallo ajautuu kentältä, hän menettää lisälyönneistä. Ja lyöntivuoro on ohi.
- (e) Jos lyöjän pallo on osunut elävään palloon ja lyöjän pallo ajautuu pelialueelta pois, krokeeraukset mitätöidään ja pelaajan lyöntivuoro on ohi.
- (f) Jos lyöjän pallo on osunut elävään palloon ja kohdepallo ajautuu pelialueelta pois, siirretään kohdepallo pelialueen rajalle. Ja tämän jälkeen peliä jatketaan kohdan 3.6 mukaan.

3.3. Mahdoton lyöntipaikka

- (a) Jos pelin aikana ilmenee pelialueeseen kuuluva paikka, josta palloa ei voi lyödä pois, tuomari voi määrittää alueen pelialueen ulkopuoliseksi pelin loppuun asti.
- (b) Tällainen uusi mahdoton lyöntipaikka voi olla esimerkiksi rataesittelyssä mainitsematon myyrän kolo, oravan pesä, kukkaistutus, talon kulmaus, juurakko, kiven kolo, terassirakennelma tai muu vastaava paikka
- (c) Tuomarin tulee ilmoittaa uudesta pelialueen ulkopuolisesta alueesta kaikille pelaajille.
- (d) Tuomarin määrittettyä alueen pelialueeseen kuulumattomaksi, siihen sovelletaan sääntöä 3.2,
- (e) Jos pallo on mennyt mahdottomaan lyöntipaikkaan ennen kuin tuomari on määrittänyt sen pelialueen ulkopuolelle, pelaaja ei menetä lisälyönnejään. Pallo tuodaan mahdottoman lyöntipaikan reunaan tuomarin ilmoituksen jälkeen (c) ja pelaaja voi jatkaa vuoroaan normaalisti. Jos pelaaja on jo yrittänyt lyödä palloa pois paikasta, jonka tuomari määrittää mahdottomaksi lyöntipaikaksi, suoritettuja lyönnejä ei hyvitetä.

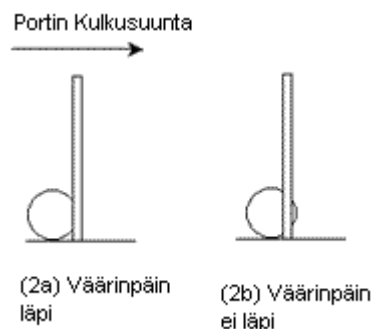
3.4. Portin läpäisy

- (a) Portti katsotaan läpäistyksi hyväksyttävästi, mikäli pallo läpäisee läpäisyvuorossa olevan portin oikeasta suunnasta. Portin hyväksyttävästä läpäisystä saa lisälyönneistä. Katso kuvat 1a ja 1b.



Kuvat 1a ja 1b. Portin läpäisy

- (b) Portti katsotaan läpäistyksi väärinpäin, mikäli pallo läpäisee läpäisyvuorossa olevan portin väärästä suunnasta.



Kuvat 2a ja 2b. Portin läpäisy väärinpäin - pallo on tullut vasten portin oikeata kulkusuuntaa

- (c) Mikäli pallo läpäisee portin väärinpäin (kuva 2a), portti tulee läpäistä oikeaan suuntaan ennen portin hyväksyttävää, varsinaista läpäisyä. Lisälyönnin saa vain viimeisestä, varsinaisesta läpäisykerrasta. Tätä kutsutaan solmusäännöksi.
- (d) Portin voi läpäistä useilla lyönneillä. Eli jos pallo tulee portille portin kulkusuunnasta, mutta jää portin sisään (kuva 1a), portin voi läpäistä heti seuraavalla lyönnillä.
- (e) Jos pallo tulee portille portin kulkusuuntaa vastaan, mutta jää portin sisään eli ei ole läpäissyt porttia (kuva 2b), portin voi läpäistä väärinpäin seuraavalla lyönnillä, jolloin pallo menee kohdan (c) mukaisesti solmuun.
- (f) Epäselvissä tapauksissa pelin tuomari tarkastaa, onko pallo läpäissyt portin vai ei. Tuomari voi tarkastaa läpäisyn optisesti tai mekaanisesti esimerkiksi liu'uttamalla mailan vartta vaakasuorassa porttilinjan mukaan.
- (g) Portin läpäisystä oikein päin omalla vuorolla pelaaja saa yhden lisälyönnin, joka tulee käyttää saman lyöntivuoron aikana. Mikäli pallo menee portin läpi oikeasta suunnasta ja palaa portin läpi väärästä suunnasta yhdellä lyönnillä, porttia ei ole läpäisty.
- (h) Mikäli pelaajan pallo läpäisee portin toisen pelaajan toimesta, katsotaan että portti on hyväksyttävästi läpäisty, mutta lisälyöntiä ei tule.
- (i) Mikäli pallo läpäisee portin väärinpäin toisen pelaajan toimesta, portin läpäisyllä ei ole merkitystä.
- (j) Pelaaja voi läpäistä yhdellä lyönnillä useamman portin, ja jokaisesta portista tulee tällöin erikseen lisälyönti – katso kohta 3.7 kumulatiivisuudesta.
- (k) Mikäli käsipallo siirretään portin keskelle (kuva 1a ja 2b), pallo ei voi läpäistä porttia kumpaankaan suuntaan ennen kuin se on tullut portista ulos

3.5. Lähtö- ja maalitolppaan osuminen

- (a) Pallon osumisella pelin aikana lähtötolppaan ei ole mitään merkitystä.
- (b) Jos pelaajan pallo on läpäissyt kaikki portit eli on ns. rover-pallo ja se osuu maalitolppaan lyönnin tai toisten pallojen vaikutuksesta, se muuttuu lyönnin jälkeen ulkopuoliseksi tekijäksi ja se tulee poistaa kentältä. Pallo voi siis maalitolppaan osumisen jälkeen vielä esimerkiksi siirtää muita palloja, ennen kuin se poistetaan kentältä.
- (c) Maalitolpan suoristaminen pelin aikana ei voi aiheuttaa pallon rover-pallon osumista maalitolppaan.
- (d) Pallon osumisella maalitolppaan mitätöidyllä lyönnillä ei ole merkitystä. *Esimerkki: Pelaajan pallo on rover-pallo. Pelaaja osuu maalitolppaan omalla pallolla, mutta mailallaan osuu vastustajan palloon. Pelaaja ei ole tullut maaliin..*

3.6. Krokeeraus ja Krokkaus

- (a) Osuma toisen pelaajan elävään palloon omalla pallolla omalla vuorolla antaa pelaajalle mahdollisuuden yhteen lisälyöntiin tai vastustajan pallon krokeaukseen. Tätä osumaa kutsutaan krokeeraukseksi. Krokeeraus on mahdollista niiden pelaajien kesken, joiden pallot ovat läpäisseet ensimmäisen portin hyväksytysti. Ratamestarin päätöksellä voidaan pitkällä radoilla krokeeraus oikeus siirtää myöhemmille porteille. *Esimerkki: Radalla on 10 porttia, ratamestarin päätöksellä krokeeraus on voimassa niiden pelaajien kesken, joiden pallot ovat läpäisseet toisen portin.*
- (b) Krokeeraus katsotaan tapahtuneeksi myös, jos pelaajan pallo on ollut lyöntivuoron alkaessa kiinni toisessa pallossa. *Esimerkki: Sinisen pallon pelaajan lyöntivuoron alkaessa pallo on kiinni punaisessa pallossa. Pelaaja lyö omaa sinistä palloaan, jonka jälkeen pelaaja saa krokata punaista tai pelata lisälyönnin.*
- (c) Mikäli pelaaja osuu pallollaan useaan elävään palloon samalla lyönnillä, hän on oikeutettu saamaan jokaisesta osumasta yhden lisälyönnin tai mahdollisuuden krokata. Pelaajan tulee suorittaa krokeaukset ja lisälyönnit tässä järjestyksessä
 1. Pelaaja saa krokata jalalla tai jalattomasti pelaajan valitsemassa järjestyksessä haluamiansa palloja
 2. Pelaaja saa yhden lisälyönnin niistä palloista, joita hän ei ole krokannut edellisessä kohdassa
- (d) Krokkaus
 - a. Krokeauksessa pelaaja siirtää oman pallonsa krokattavaan palloon kiinni, mutta irti muista palloista ja maalitolpasta.
 - b. Pelaaja voi asettaa jalkapohjansa oman pallonsa päälle, mutta irti krokattavasta pallosta.
 - c. Pelaaja lyö omaa palloaan niin, että vastustajan pallo liikkuu pois paikoiltaan krokeauslyönnin seurauksena pallon halkaisijan mitan.
 - d. Jos vastustajan pallo ei liiku pois paikaltaan pallon halkaisijan mitta, krokeauslyönti on mitätön(4.2). Pallot jäävät paikoilleen ja lyöjä menettää mahdolliset loput lisälyönnit. Pelaajan vuoro päättyy.
 - e. Kroatessa pallot voivat läpäistä portteja tai osua maalitolppaan.
 - f. Kroatessa pelaajan pallo voi krokeerata eläviä palloja, tällöin pelaamattomat lisälyönnit pelataan vasta uusien krokeauksen jälkeen.
 - g. Jos krokeauksen yhteydessä jokin pallo ajautuu kentän rajojen ulkopuolelle on krokeauslyönti mitätön (4.2). Pallot siirretään takaisin ja lyöjä menettää mahdolliset loput lisälyönnit. Pelaajan vuoro päättyy.

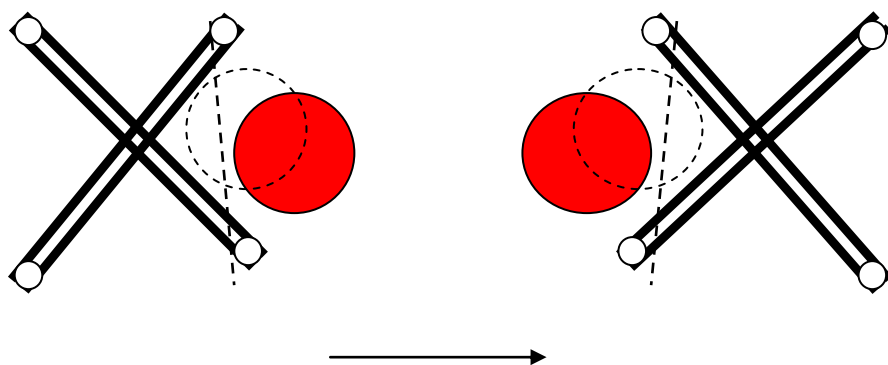
- (e) Lisälyönti
 - a. Pelaaja lyö omaa palloaan sieltä, mihin se on edellisen lyönnin tai mahdollisten krokkausten jälkeen jäänyt.
- (f) Jos pelaaja krokkaa useita palloja, aiemmilla krokkauslyönneillä mahdollisesti liikkuneet pallot krokataan sieltä, mihin ne ovat jääneet aiempien krokkausten seurauksena.

3.7. Kumulatiivisuus

- (a) Porttien läpäisyistä ja krokeerauksista saatavat lisälyönnit ovat kumulatiivisia eli ansaitut lisälyönnit lasketaan yhteen
- (b) Jos pelaaja läpäisee yhdellä lyönnillä useita portteja, hän saa jokaisesta läpäistystä portista lisälyönnin, jotka pitää pelata ennen lyöntivuoron loppua
- (c) Jos pelaaja krokeerauslyönneillä läpäisee portin, hän saa portin läpäisystä lisälyönnin, joka suoritetaan mahdollisten krokkauksien jälkeen

3.8. Kirkkoportti

- (a) Kirkko on erikoisportti, jossa kaksi porttia on asetettu lomittain noin 90 asteen kulmaan keskenään. Kirkko muodostaa ylhäältä päin katsottuna X:n muotoisen kuvion.
- (b) Kirkkoportti läpäistään pelissä kahteen suuntaan. Suunnat pelataan pelissä peräkkäin.
- (c) Pelaaja voi valita läpäisysuunnat itse seuraavasti
 - i. Ensimmäinen läpäisysuunta on pelaajan valinnan mukaan mikä tahansa suunta siten, että pallo menee yhdestä laidasta kirkkoporttiin sisään ja tulee vastapäisestä suunnasta ulos.
 - ii. Toinen läpäisysuunta on pelaajan valittavissa siten, että läpäisysuunta on kohtisuorassa ensimmäiseen läpäisysuuntaan.
- (d) Pallon on läpäistävä kirkko yhdestä suunnasta tulematta välillä ulos. Jos pallo käy lyönnin aikana ulkona, mutta palaa sisään, uloskäymisellä ei ole merkitystä.
- (e) Kirkkoporttia ei tarvitse läpäistä yhdellä lyönnillä. Jos pallo läpäisee kirkon väärin tulemalla sivusta ulos ja pallo jää lepoon kirkkoportin ulkopuolelle, läpäisyllä ei ole mitään merkitystä.
- (f) Kirkkoportti on läpäisty yhteen suuntaan, kun pallo on tullut kirkosta kokonaan ulos. Ulostulolinjan muodostaa kuviteltu linja kahden portin tolppien välillä. Ulostulolinja tarkistetaan portin sisäpuolelta. Katso kuva 3
- (g) Lisälyöntejä kirkosta saa ensimmäisestä läpäisysuunnasta yhden ja toisesta läpäisysuunnasta taas yhden. Lisälyönti on käytettävä samalla lyöntivuorolla.



Kuva 3a ja 3b Kirkkoportin läpäisy oikeinpäin ja väärinpäin. Kirkkoportin oikea kulkusuunta on nuolen mukaan vasemmalta oikealle ja katkoviiva on läpäisylinja. Vasemmassa kuvassa pallot ovat tulleet vasemmalta oikealle porttien läpi. Punainen/tummempi pallo on läpäissyt kirkkoportin ja katkoviivoitettu pallo ei ole läpäissyt porttia. Oikeassa kuvassa pallot ovat tulleet oikealta porttien läpi. Punainen/tummempi pallo on läpäissyt kirkkoportin väärinpäin ja katkoviivoitettu pallo on vielä kirkkoportin sisällä.

4. Pelivirheet

4.1. Yleistä

- Pelaaja ei saa tahallaan tehdä pelivirhettä
- Pelaajan pitää välittömästi tehtyään tai epäillessään tehneensä pelivirheen ilmoittaa siitä ja keskeyttää pelaaminen kunnes asia on selvitetty.

4.2. Lyönnin mitätöinti

- Lyönnin mitätöinti tarkoittaa
 - Liikkuneet pallot siirretään takaisin, ellei muuta mainita säännöissä
 - Krokeeraukset mitätöidään
 - Porttien läpäisyt mitätöidään
 - Maalitolppaan osuminen mitätöidään
 - Pelaaja voi jatkaa pelaamista, mikäli hänellä on vielä lisälyöntejä jäljellä.

4.3. Pelaamisen estäminen

- Vastustajan ei tarvitse estää peliä tai varoittaa pelaajaa, jos pelaaja aikoo
 - pelata väärää porttia
 - pelata oikeaa porttia väärinpäin
 - lyödä väärää palloa
 - yrittää krokeerata kuollutta palloa
- Vastustajan tulee estää lyönti, kun
 - pelaaja on aikeissa lyödä kyseenalaista lyöntiä ilman, että tuomari valvoo suoritusta
 - pelaaja yrittää läpäistä huonosti kiinnitettyä porttia
 - on tapahtunut pelivirhe, jota ei ole vielä korjattu
 - on vaara, että pallo osuu ulkopuoliseen tekijään

- (c) Estäminen pitää tehdä lyöntien välillä. Jos pelaaja yrittää estää peliä kesken lyönnin, voi tuomari rangaista pelaajaa säännön 7.1 mukaan
- (d) Jos pelaaja pelaa vaikka häntä estetään pelaamasta, voi tuomari rangaista pelaajaa säännön 7.1 mukaan

4.4. Väärän portin läpäisy

- (a) Väärän portin läpäisy ei ole pelivirhe.
- (b) Portin läpäisyllä ei ole mitään merkitystä.

4.5. Portin irtoaminen

- (a) Pelaaja ei saa tahallaan irrottaa, liikuttaa, siirtää, kääntää, kaataa, vääntää tai taivuttaa portteja (7.1)
- (b) Jos portti irtoaa lyönnin aikana;
 - a. lyöntiliikkeen vaikutuksesta (esimerkiksi mailan tai pelaajan raajan liikkeestä), lyönti mitätöidään, mutta palloja ei siirretä takaisin (huomautus: vaikka pallo läpäisisi portin ennen irtoamista, läpäisyä ei ole tapahtunut).
 - b. jonkin pallon liikkeen vaikutuksesta, lyönti mitätöidään, mutta palloja ei siirretä takaisin.
 - c. ulkopuolisen tekijän vaikutuksesta, lyönti mitätöidään ja portti kiinnitetään takaisin alkuperäiseen asentoon ja lyönti uusitaan
- (c) Portin irrotessa pitää se asettaa takaisin samalle paikalle, ennen kuin seuraava lyönti suoritetaan

4.6. Maali- tai lähtötolpan irtoaminen

- (a) Pelaaja ei saa tahallaan irrottaa, liikuttaa, siirtää, kääntää, kaataa, vääntää tai taivuttaa maali- ja lähtötolppaa (7.1)
- (b) Jos maali- tai lähtötolppa irtoaa lyönnin aikana;
 - a. lyöntiliikkeen vaikutuksesta (esimerkiksi mailan tai pelaajan raajan liikkeestä), mikään pallo ei voi osua maalitolppaan (huomautus: vaikka pallo osuisi maalitolppaan ennen irtoamista, osumista ei huomioida).
 - b. jonkin pallon liikkeen vaikutuksesta, mikään pallo ei voi osua maalitolppaan ja tulla maaliin.
 - c. ulkopuolisen tekijän vaikutuksesta, lyönti mitätöidään ja tolppa kiinnitetään takaisin alkuperäiseen asentoon ja lyönti uusitaan
- (c) Maali- tai lähtötolpan irrotessa pitää se asettaa takaisin samalle paikalle, ennen kuin seuraava lyönti suoritetaan

4.7. Väärällä vuorolla pelaaminen

- (a) Jos väärällä vuorolla pelaaminen havaitaan ennen seuraavan pelaajan lyöntivuoroa, lyönnit mitätöidään ja pelaaja menettää seuraavan (eli käytännössä seuraavan oikean) lyöntivuoronsa.
Esimerkki: Pelissä ovat mukana A, B, C ja D. Viimeksi on lyönyt D eli on A:n vuoro. Pelaaja B ehtii lyömään, jolloin huomataan väärällä vuorolla pelaamista. Seuraavat lyönnit lyödään järjestyksessä A, C, D, A, B, C, D.
- (b) Jos väärällä vuorolla pelaaminen havaitaan seuraavan lyöntivuoron alettua, palloja ei siirretä takaisin. Väärällä vuorolla pelanneet pelaajat menettävät seuraavan lyöntivuoronsa.

Esimerkki: Pelissä ovat mukana A, B, C ja D. Viimeksi on lyönyt D eli on A:n vuoro. Pelaajat B ja C ehtivät lyömään, ennen kuin huomataan, että on tapahtunut väärällä vuorolla pelaamista. Seuraavat lyönnit lyödään järjestyksessä A, D, A, B, C, D.

- (c) Jos pelaaja lyö tahallaan väärällä vuorolla, katso rangaistukset kohdassa 7

4.8. Väärän pallon lyöminen

- (a) Jos pelaaja lyö väärää palloa ja se havaitaan ennen seuraavan lyöntivuoron alkua, lyönnit mitätöidään ja pelaajan lyöntivuoro on ohi.
(b) Jos pelaaja lyö väärää palloa ja se havaitaan seuraavan lyöntivuoron alettua, palloja ei siirretä takaisin ja pelaajat pelaavat normaalisti omia pallojaan.
(c) Jos pelaaja lyö tahallaan väärää palloa, katso rangaistukset kohdassa 7.

4.9. Liikkuvan pallon lyönti

- (a) Jos pelaaja lyö liikkuvaa palloa, lyönti mitätöidään ja liikkuneet pallot siirretään siihen, mihin tuomari olisi niiden olettanut pysähtyneen tai missä ne olivat ennen lyöntiä.
(b) Mikäli oikeata paikkaa ei pystytä palloille määrittelemään, tuomari määrää mistä peliä jatketaan
(c) Jos pelaaja lyö tahallaan liikkuvaa palloa, katso rangaistukset kohdassa 7.

5. Lyöntivirheet

- (a) Lyöntivirhe tuomitaan pelaajalle, jos lyönnin aikana
- Pelaaja koskettaa mailan lyöntiosaa (moloa) kädellään
 - Mailan varsi osuu maahan tai johonkin ulkopuoliseen tekijään
 - Lyö palloa muulla kuin mailan lyöntiosalla
 - Lyö palloa työntäen siten, että kontakti mailan ja pallon välillä säilyy pitkään
 - Lyö palloa useammin kuin kerran yhdellä lyönnillä (tiritiri)
 - Lyö mailalla tai muuten osuu toisen palloon, siten että toisen pallo liikkuu pois paikoiltaan
 - Kroatessa vastustajan pallo ei liiku pois paikoiltaan halkaisijan mittaa.
 - Lyö mailallaan niin, että se aiheuttaa merkittävää vauriota pelikenttään tai ympäristöön.
- b) Lyöntivirheiden a, b, c, d, e, g ja h jälkeen pallot jäävät paikoilleen ja pelaajan lyöntivuoro on ohi
c) Lyöntivirhe 5f jälkeen pelaajan lyönti mitätöidään (4.2) ja pelaajan lyöntivuoro on ohi.

6. Peliasu

- (a) Peliasun tulee olla hyvien tapojen mukainen eikä saa loukata ketään.
(b) Tuomari voi vaatia pelaajaa muuttamaan peliasua, mikäli katsoo sen olevan hyvien tapojen vastainen tai loukkaava.
(c) Mikäli pelaaja ei tuomarin vaatimuksesta huolimatta korjaa peliasua, tuomari voi antaa varoituksen. Väärästä peliasusta tuomari ei voi antaa kuin yhden varoituksen pelaajalle yhden pelin aikana.
(d) Pelaaja saa käyttää hansikkaita, aurinkolaseja, lakkeja ja muita hienosäätöasusteita.

7. Kurinpitorangaistukset

7.1. Varoitettavat rikkomukset

- (a) Pelaajaa on varoitettava ja näytettävä hänelle keltaista korttia, jos hän syyllistyy johonkin seuraavista rikkomuksesta:
- Irrottaa, liikuttaa, siirtää, kääntää, kaataa, vääntää tai taivuttaa maali- tai lähtötolppaa tai portteja tahallaan ja luvatta tai törkeää huolimattomuuttaan
 - Kuohii tai raivaa maata tarkoituksellisesti ja ilman lupaa
 - Rikkoo sääntöjä tahallaan tai jatkuvasti
 - Häiritsee muiden pelaajien lyöntejä
 - Syyllistyy epäurheilijamaiseen käytökseen
 - Sanoin tai elein osoittaa, ettei hän hyväksy tuomarin ratkaisua
 - Viivyttää pelin jatkamista
 - Tarkoituksellisesti jättää pelikentän ilman tuomarin lupaa
 - Pelaa tarkoituksellisesti palloa, vaikka häntä on estetty
 - Yrittää estää toista pelaajaa lyömästä, vaikkei pelaaja olisi oikeutetuttu estämään pelaamista
 - Käyttää hyvien tapojen vastaista tai loukkaavaa peliasua
- (b) Tuomari pitää kirjaa antamistaan varoituksista ja varoituksen syistä

7.2. Kentältäpoiston aiheuttavat rikkomukset

- (a) Pelaaja on poistettava kentältä ja näytettävä punainen kortti, jos hän syyllistyy johonkin seuraavista rikkomuksesta:
- syyllistyy törkeään epäurheilijamaiseen käytökseen
 - käyttää hävytöntä, loukkaavaa tai solvaavaa kieltä
 - saa toisen varoituksen samassa ottelussa
- (b) Pelaaja, jonka tuomari on poistanut kentältä, on poistuttava pelikentän läheisyydeltä. Hylätyn pelaajan pallo poistetaan välittömästi pelistä

8. Lyhennetty peli

- (a) Turnauksissa voidaan haluta rajoittaa yhteen peliin kuluva aikaa. Aikarajattua peliä kutsutaan lyhennetyksi peliksi
- (b) Pelin alussa pelaajille tulee ilmoittaa
- ratkaistaanko sijoitukset ajan loppumisen jälkeen pelaamalla (e) vai läpäistyjen porttien mukaan
 - pelin kesto
- (c) Pelin aikana tuomari pitää kirjaa läpäistyistä porteista ja mittaa peliin kuluva aikaa.
- (d) Tuomarin tulee pelaajien kysyessä ilmoittaa jäljellä oleva aika ja sen hetkiset sijoitukset.
- (e) Kun pelin alussa sovittu aika päättyy, seuraavan lyöntikierroksen alkaessa
- tuomari ilmoittaa ajan päättymisestä.
 - portti, jota peliä johtavat pallot (ei maaliin tulleet) ovat seuraavaksi läpäisemässä, muuttuu viimeiseksi portiksi.
 - Pelissä olevien pallojen tulee pelata rata normaalisti uudelle viimeiselle portille asti, jonka läpäistyään ne muuttuvat rover-palloiksi.

- d. *Esimerkki: Pelissä on 10 porttia. A on viimeksi läpäissyt portin 7. B on läpäissyt viimeksi portin 6. Tuomari ilmoittaa pelaajille ajan päättymisestä. A:n pitää läpäistä portti 8 ja B:n portit 7-8 ennen kuin ne voivat tulla maaliin.*
- (f) Vaihtoehtoisesti e-kohdalle voidaan pallojen sijoitukset määrätä niiden läpäisemien porttien lukumäärän mukaan siten, että peliajan loputtua lyöntikierroksen jälkeen
- tuomari ilmoittaa pelin päättymisestä
 - tuomari määrittää maaliin tulemattomien pallojen sijoitukset läpäistyjen porttien mukaan. Se pallo, kumpi on läpäissyt enimmän portteja hyväksytysti, sijoittautuu paremmin. Jos pallot ovat läpäisseet yhtä monta porttia, se pallo, joka on läpäissyt viimeisimmän portin aikaisemmin hyväksytysti, sijoittautuu paremmin.

9. Sääntötiivistelmä

Pelin tarkoitus ja pelivalmistelut

- Valitaan pelialue, jolle sijoitetaan aloitus- ja maalitolppa (joko yksi ja sama tolppa, tai sitten kaksi eri tolppaa)
- Aloitustolpan ja maalitolpan väliin sijoitetaan portteja tietty määrä. Porttien sijainti kentällä on vapaasti valittavissa.
- Tarkoituksena on kiertää omalla pallolla rata aloitustolpalta maalitolppaan läpäisten kaikki kentän portit hyväksytysti oikeassa järjestyksessä, oikeasta läpäisysuunnasta.
- Ensimmäinen pelaaja, joka osuu pallolla omalla lyöntivuorollaan maalitolppaan kierrettyään radan portit hyväksytysti, on pelin voittaja.

Pelin kulku

- Tarkkuuslyönti ratkaisee pelaajien lyöntijärjestyksen.
- Tarkkuuslyönnissä pallo yritetään saada sovitusta kohdasta lyödyksi yhdellä lyönnillä mahdollisimman lähelle lähtötolppaa (pallot jäävät paikoilleen kunnes kaikki ovat lyöneet tarkkuuslyönnin). Se pelaaja, kenen pallo jää lähimmäksi lähtötolppaa, saa ensimmäisenä valita oman peli/lyöntivuoronsa pelissä. Pelaaja voi valita minkä tahansa vapaan lyöntivuoron ensimmäisestä lyöjästä viimeiseen.
- Aloitussyönti lyödään max 50cm päästä lähtötikusta lyöntivuorojen määrämässä järjestyksessä mihin tahansa suuntaan pelialueella. Portin saa läpäistä heti aloituslyönnillä. Portti on läpäisty kun pallo on mennyt oikeasta suunnasta kokonaan portin läpi.
- Jokainen hyväksytty portin läpäisy tuottaa kukin yhden lisälyönnin. Lisälyönti tulee käyttää välittömästi samalla vuorolla.
- Läpäistäväenä olevaa porttia ei saa läpäistä väärästä suunnasta. Jos näin tapahtuu, täytyy portti läpäistä oikein päin kahdesti ja lisälyönnin saa vain viimeisestä läpäisystä.
- Pelaajan osuma omalla pallolla toisen pelaajan palloon (krokeeraus) tuottaa pelaajalle mahdollisuuden lisälyöntiin tai krokkauskeeseen. Lisälyönti tai krokkaus on suoritettava välittömästi osuman jälkeen samalla vuorolla. Krokeerauksen tuottamat lisälyönnit ja krokkausmahdollisuudet ovat voimassa vain niiden pelaajien kesken, joiden pallo on läpäissyt ensimmäisen portin.

- Krokeerauksesta samaan palloon saa vain yhden lisälyönnin tai krokkauksen pelivuoron aikana. Yhdellä lyönnillä voi krokeerata useampia palloja.
7. Krokkauksessa pelaaja siirtää oman pallonsa krokeerattuun palloon kiinni ja lyö omaa palloaan siten, että vastustajan pallo kimpoaa pois. Kroatessa pelaaja voi asettaa oman jalkansa oman pallon päälle. Jalalla kroatessa oma pallo saa siirtyä jalan alta.
 8. Jos pelaajan pallo ajautuu ulos pelialueelta, pallo nostetaan pelialueen rajalle kohtaan josta pallo meni yli.
 9. Jos krokeerattu pallo ajautuu ulos pelialueelta, pallo nostetaan pelialueen rajalle kohtaan, josta pallo meni yli, ja mahdollinen krokkaukset suoritetaan pallon vierestä.
 10. Jos krokauslyönnin seurauksena jokin pallo ajautuu ulos pelialueelta, on kyseessä pelivirhe ja lyönti mitätöidään. Pallot siirretään takaisin ja lyöjä menettää mahdolliset loput lisälyönnit. Pelaajan vuoro päättyy.