

Skinnarilalaisen Kyykkäpelin organisaatio ja säännöt

Nationaali Kyykkä Liiga



Hyväksytty 9.1.2020

1. ORGANISAATIO

Nationaali Kyykkä Liiga (NKL) on Polyteknisen Willimiesklubi ry:n (PoWi) alainen kyykkäorganisaatio. NKL:n kotipaikka on Lappeenranta. Organisaatio muodostuu Liigan Neuvostosta (NKLN) ja Kapteenikunnasta (NKLK). NKL:n virallinen kieli on suomi.

1.1. Polytekninen Willimiesklubi ry

- 1.1.1. Polytekninen Willimiesklubi ry on NKL:n järjestävä organisaatio, jolla on vastuu NKL:ää koskevista asioista ja taloudesta.
- 1.1.2. PoWi valitsee hallituksestaan NKL:ään liittyviä asioita hoitavan NKL-vastaavan.
- 1.1.3. PoWi päättää kyykkäkauden järjestämisestä ja kyseisen kauden joukkuemaksun suuruudesta.
- 1.1.4. PoWi asettaa NKL:n neuvostolle budjetin, jonka raameissa tulee toimia kauden aikana.
- 1.1.5. PoWi:lla on oikeus muuttaa näitä sääntöjä, mikäli näkee sen tarpeelliseksi skinnarilalaisen kyykkäkulttuurin ja NKL:n toiminnan parantamiseksi.

1.2. Kapteenikunta

- 1.2.1. Kapteenikunnan kutsuu koolle PoWin asettama NKL-vastaava.
- 1.2.2. Kapteenikuntaan kuuluvat määräaikaan mennessä NKL-kaudelle ilmoittautuneiden ja hyväksytyjen joukkueiden kapteenit tai heidän nimittämät varaedustajat.
- 1.2.3. Kapteenikunnan kokouksen puheenjohtajana toimii PoWin asettama NKL-vastaava.
- 1.2.4. Kapteenikunta hyväksyy ennen kauden alkua kokouksessaan näiden sääntöjen kohdan 2. alaiset säädökset.
- 1.2.5. Kapteenikunta voi muuttaa kohdan 2. alaisia säädöksiä kokouksessaan kolme neljäsosan (3/4) enemmistöllä annetuista äänistä. Muutokset tulevat voimaan välittömästi.
- 1.2.6. Lisäksi kapteenikunta valitsee ennen kauden alkua kokouksessaan kyseisellä kaudella toimivan Neuvoston jäsenet (NKLN).
- 1.2.7. Jokaisella kapteenikunnan jäsenellä on käytössään yksi (1) ääni.
- 1.2.8. NKLN:n toimintaa koskevissa kiistakysymyksissä tai luottamuspulassa voidaan NKLK kutsua koolle käsittelemään asiaa. Kokouksen koollekutsumiseen vaaditaan kolmen (3) NKLK:n jäsenen kirjallinen vaatimus NKLK:n puheenjohtajalle. Tällöin NKLK:n puheenjohtajan on viipymättä koollekutsuttava NKLK:n kokous, jossa asiaa käsitellään. Jos kokous päättää, ettei NKLN nauti NKLK:n luottamusta, valitaan uusi neuvosto viivyttämättä, kuitenkin yhden viikon kuluessa.

1.3. Neuvosto

Neuvosto on päätäntävaltainen, jos se on kokoonkutsuttu vähintään vuorokautta aikaisemmin ja läsnä on vähintään puolet neuvoston jäsenistä.

- 1.3.1. Neuvosto muodostuu valintahetkellä näiden sääntöjen kohdan 2.2. vaatimukset täyttävistä luonnollisista henkilöistä.
- 1.3.2. Neuvoston puheenjohtajana ja koollekutsujana toimii PoWin NKL-vastaava.

- 1.3.3. NKLK valitsee Neuvostoon 3-7 jäsentä.
- 1.3.4. Neuvoston toimikausi kestää valinnasta kauden loppuun.
- 1.3.5. NKLN:n tulee nauttia NKLK:n luottamusta
- 1.3.6. Jokaisella Neuvostoon kuuluvalla henkilöllä on kokouksissa yksi (1) ääni.
- 1.3.7. Neuvosto kokoontuu tarvittaessa, kuitenkin vähintään kaksi kertaa toimikautensa aikana. Kokouksistaan neuvosto tekee pöytäkirjan johon kirjataan tehdyt päätökset.
- 1.3.8. Neuvosto valitsee keskuudestaan tarpeelliseksi katsomansa vastuuhenkilöt.
- 1.3.9. Neuvosto ratkaisee riitakysymykset ja kehittää NKL:n toimintaa. Kaikista neuvoston kokouksissa tehdyt päätökset tulee saattaa PoWin tietoon.
- 1.3.10. Neuvoston taloudelliset päätökset tulee pysyä PoWin asettaman budjetin rajoissa.
- 1.3.11. Tarvittaessa neuvosto voi hakea PoWilta lisärahoitusta esimerkiksi isompia investointeja varten.
- 1.3.12. Neuvosto vahvistaa kauden aikana mahdollisesti jaettavat sanktiot.
- 1.3.13. Neuvosto päättää vuosittain näiden sääntöjen kohdan 2.3 mukaisen pelikauden ajankohdan ja keston.
- 1.3.14. Neuvosto päättää liigan otteluiden ajankohdat.
- 1.3.15. Neuvosto päättää näiden sääntöjen kohdan 2.5 mukaisen pelialueen sijainnin.

2. LIIGAN SÄÄNNÖT

2.1. Joukkue

- 2.1.1. Joukkue muodostuu valintahetkellä näiden sääntöjen kohdan 2.2. vaatimukset täyttävistä pelaajista. Joukkue on kooltaan minimissään 6 (kuusi) ja maksimissaan 12 (kaksitoista) pelaajaa.
- 2.1.2. Mikäli joukkueessa on maksimimäärää pienempi määrä pelaajia, voidaan kokoonpanoa täydentää runkosarjan loppuun mennessä. Ennen täydennyspelaajan ensimmäistä peliä pelaajan tulee täyttää sääntöjen 2.2 määritelmät pelaajasta.
- 2.1.3. Joukkueella tulee olla sekä nimi että nimilyhenne. Nimien ja lyhenteiden tulee olla yksiselitteisiä ja hyvän tavan mukaisia.
- 2.1.4. Joukkueella tulee olla kapteeni

2.2. Pelaaja

- 2.2.1. NKL:n pelaaja on luonnollinen henkilö joka pelaa kuluvalle kaudella jossain näiden sääntöjen kohdan 2.1. määrittelemässä joukkueessa.
- 2.2.2. Pelaaja ei voi pelata useammassa kuin yhdessä joukkueessa samanaikaisesti.
- 2.2.3. Pelaaja voi siirtyä runkosarjan aikana toiseen joukkueeseen. Siirtoon on haettava lupa NKLN:ltä sähköpostitse.
- 2.2.4. Liigan ulkopuolelta otettavasta täydennyspelaajasta tulee hakea lupa NKLN:ltä sähköpostitse.

- 2.2.5. Siirtyvä pelaaja tai täydennyspelaaja ei voi luvanhakuhetkestä alkaen seitsemään (7) päivään pelata NKL:n otteluissa.
- 2.2.6. NKL:n vahvistaa pelaajasiirrot ennen karenssiajan päättymistä. Mikäli siirtolupaa ei tule karenssiajan aikana, siirto hylätään automaattisesti.
- 2.2.7. Pelaajasiirrot ja uusien täydennyspelaajien hankkiminen ovat sallittuja runkosarjan loppuun asti.

2.3. Pelikausi

- 2.3.1. Pelikausi alkaa kapteenien kokouksesta.
- 2.3.2. Pelikausi päättyy kevätkaudella järjestettävään Gaalailtaan.
- 2.3.3. Kaikki NKL:n liigaottelut järjestetään pelikauden aikana.

2.4. Virallisia pelissä käytettäviä nimityksiä

2.4.1. Pelialue

- 2.4.1.1. Avausraja on raja, jonka takaa suoritetaan avausheitto.
- 2.4.1.2. Avausrajan heittoetäisyys on miehillä 15 metriä ja naisilla 10 metriä.
- 2.4.1.3. Heittoraja on raja, jonka takaa pelaaja suorittaa peliheittonsa.
- 2.4.1.4. Heittorajan heittoetäisyys on miehillä 10 metriä ja naisilla 8 metriä.
- 2.4.1.5. Heittoetäisyys on heittomatka mitattuna vastustajan konasta.
- 2.4.1.6. Heitoneliö tarkoittaa sitä pelineliötä mistä joukkueen heitot suoritetaan.
- 2.4.1.7. Eturaja on pelaavan joukkueen heitoneliön lähempänä vastustajan heitoneliötä oleva raja.
- 2.4.1.8. Kentässä on kaksi konaa, jotka on sijoitettu yksi kummallekin eturajalle.
- 2.4.1.9. Kona on kyykkärivistö pelineliön eturajalla siten, että kyykkien keskustat ovat rajan kohdalla.
- 2.4.1.10. Konaan on asetettu 20 paria kyykkiä pareina päällekkäin laitettuna.
- 2.4.1.11. Löyöneliö tarkoittaa pelineliötä mistä joukkue yrittää heittää kyykkiä ulos.
- 2.4.1.12. Pelineliö on näiden sääntöjen kohdan 2.5 määrittelemä alue pelikentän kummassakin päässä.
- 2.4.1.13. Rajamerkintä on pelialueelle tehty merkintä, josta pelikentän rajat voidaan todeta.

2.4.2. Pelin kulku

- 2.4.2.1. Avausheitto on avausrajan takaa suoritettu heitto.
- 2.4.2.2. Hauki on heitto, jossa pelaaja ei osu kartulla yhteenkään kyykkään.
- 2.4.2.3. Heitto on heittovuoron aikana suoritettu heittosuoritus, jossa karttu irtoaa kädestä. Heittoa voi tarvittaessa avittaa toisella omalla kädellä, jos heittäjän voimat eivät muuten riitä.
- 2.4.2.4. Heittovuoron aikana yksi pelaaja heittää molemmat karttunsa ja poistuu heitoneliöstä.
- 2.4.2.5. Löynti on heittosuoritus, jossa karttu ei irtoa kädestä.

- 2.4.2.6. Lyöntivuoron aikana joukkueen kaksi (2) pelaajaa suorittaa heittovuoronsa eli heitetään yhteensä neljä (4) karttua. Lyöntivuoron aikana heitettyjä karttuja ei saa siirtää lyöntivuoron aikana.
- 2.4.2.7. Peliheitto on heittorajan takaa suoritettu heitto.
- 2.4.2.8. Yliastuminen on tapahtuma, jossa pelaaja rikkoo heittovuoronsa aikana heittoneliön rajoja astumalla rajan päälle tai sen yli.
- 2.4.2.9. Siirtymistä avausheitosta peliheittoon ei katsosta yliastumiseksi.
- 2.4.2.10. Tahallinen yliastuminen on heitto tai lyönti, joka suoritetaan siitä huolimatta, että pelaajan heitto on jo tuomittu yliastutuksi.

2.4.3. Pisteytys

- 2.4.3.1. Akka on lyöntineliön rajojen sisäpuolelle jäänyt kyykkä. Joskus kyykkä voi jäädä pystyyn, jolloin pelihenkilö sanoo sitä kahden pisteen papiksi.
- 2.4.3.2. Kuokkavieras on pelineliöiden väliin ponnahtanut kyykkä.
- 2.4.3.3. Nurkkapappi on lyöntineliön sivu- ja takarajalle jäänyt kyykkä.
- 2.4.3.4. Pappi on lyöntineliön sivu- tai takarajalle jäänyt kyykkä.
- 2.4.3.5. Virhepisteet kertovat pelin tuloksen.

2.5. Pelialue

- 2.5.1. Pelikenttä on tasainen, suorakaiteen muotoinen alue, kooltaan 5 x 20metriä, johon on merkitty 5 (leveys) x 5 (pituus) metrin pelineliöt, joiden väli on 10 metriä.
- 2.5.2. Pelineliöiden eteen on merkitty naisten heittoraja 8 metrin heittoetäisyydelle.
- 2.5.3. Rajamerkinnot tehdään siten, että kohdassa 2.4.1 oleva rajan määrittäminen tulee täytetyksi. Pelaajan ei tule voida suorittaa heittoa rajamerkinnot päältä syyllistymättä yliastumiseen, poislukien miesten avausheitto.
- 2.5.4. Rajamerkintöjen tulee olla selkeät ja hyvin erottuvat.
- 2.5.5. Pelikentän ympärillä tulee olla riittävän levyinen suoja-alue.
- 2.5.6. Molemmat joukkueet vastaavat pelialueen kunnostuksesta ja ensimmäisen kentän pystytyksestä.

2.6. Pelivälineet

- 2.6.1. Pelivälineinä toimivat kartut ja kyykät. Heittovälineenä on karttu, jota heittämällä yritetään saada kyykkiä uloslyöntineliöstä.
- 2.6.2. Pelivälineisiin kuuluu minimissään neljä (4) karttua sekä kahdeksankymmentä (80) kyykkää.
- 2.6.3. Pelivälineiden materiaalina sallitaan puu.
- 2.6.4. Kartut tehdään varreltaan pyöreiksi ja varustetaan kädensijalla, jonka vahvistaminen metallilla päästä jakaulasta sallitaan. Karttujen mittojen alarajoja ei ole määrätty, mutta ne eivät saa olla

85 cm pitempiä eikä 8 cm paksumpia. Kartun saa maalata ja lakata. Karttuja tarvitaan pelissä 4 joukkueen lyöntivuoroa kohden.

- 2.6.5. Kyykät tehdään puusta, sylinterin muotoisiksi, varrellaan pyöreiksi. Kyykän korkeus on 10 cm, halkaisija 6-8 cm, kulmat voi pyöristää maksimissaan 5 mm. Kyykkiä tarvitaan kaksi konaa.

3. OTTELUIDEN TUOMITSEMINEN

3.1. Ottelun tuominta

Otteluissa ei käytetä varsinaisia puolueettomia tuomareita, joten molemmat joukkueet sopivat epäselvissä ja kiistanalaisissa tilanteissa kuinka toimitaan. Mikäli yhteisymmärrykseen ei päästä, pyydetään paikalle molempien osapuolien hyväksymä ulkopuolinen henkilö, joka päättää kuinka asia kyseisessä tilanteessa tuomitaan. Pisteiden laskija pitää kirjaa ottelusta ja tarkastelee ottelua aina objektiivisesti, vaikka olisi toisen joukkueen pelaaja.

3.1.1. Ottelua edeltävät toimenpiteet

- 3.1.1.1. Otteluun merkitty kotijoukkue tarkastaa, että pelialue on näiden sääntöjen kohdan 2.5 määrittämässä kunnossa ja valmis ottelua varten. Tarvittaessa vierasjoukkue voi huomauttaa epäkohdasta ja pyytää kotijoukkuetta korjaamaan asian.
- 3.1.1.1.1. Yllättävissä paikan päällä ilmenevissä kotijoukkueesta riippumattomissa tapauksissa päätös ottelun siirtämisestä voidaan tehdä osapuolien välillä välittömästi, jolloin uusi ajankohta sovitaan heti ja ilmoitetaan mahdollisimman nopeasti NKLN:lle.
- 3.1.1.2. Konien on oltava muodostettu siten, että kyykkiä on pystytetty 20 paria kummankin pelineliön eturajalle, aloittaen 10 cm neliön reunasta, siten että loppu pelikentän leveys on hyödynnetty.
- 3.1.1.3. Ennen ottelun alkamista saavat pelaajat laittaa pelineliönsä ja neliöiden välin hyvään pelikuntoon. Ottelun alettua hyväksytään jälkien tasaaminen pisteiden laskijan luvalla.
- 3.1.1.4. Joukkueiden kapteenit tai heidän estyneenä ollessaan varakapteenit ilmoittavat peliin osallistuvat oman joukkueensa pelaajat pisteiden laskijalle joka kirjaa ottelijat. Joukkueen tulee ilmoittaa neljä (4) pelaajaa.
- 3.1.1.4.1. Pelaajia tai pelaajien heittojärjestystä ei voi muuttaa erän aikana. Joukkueilla on oikeus vaihtaa pelaajia ainoastaan erätauolla.
- 3.1.1.4.2. Loukkaantumistapauksissa vastustajajoukkueen kapteeni voi harkintansa mukaan sallia pelaajavaihdon.
- 3.1.1.5. Ottelun aloitusvuoro arvotaan hutunkeitolla. Kotijoukkueen kapteeni heittää kartun vierasjoukkueen kapteenille. Kättä siirretään peukalo ylöspäin. Arvonnan voittanut kapteeni määrää joko aloitusvuoron tai aloituskenttäpuolen. Hävinnyt kapteeni saa määrätä jäljelle jääneen vaihtoehdon.

3.1.2. Ottelu

- 3.1.2.1. Kotijoukkue määrittää pisteiden laskijan keskuudestaan tai muista tehtävään mielestään sopivista henkilöistä. Pisteiden laskijaa voidaan tarvittaessa vaihtaa ottelun puolijajalla.
- 3.1.2.2. Joukkueet suorittavat lyöntivuoronsa vuorotellen. Aloitusvuoron saanut joukkue suorittaa ensimmäisenä avausheiton.

- 3.1.2.3. Joukkue heittää lyöntivuorollaan avausheittoja, kunnes joukkue on saanut omalla heitollaan vähintään yhden kyykän ulos lyöntineliöstä. Tämän jälkeen se saa siirtyä heittämään peliheittoja.
- 3.1.2.4. Avaus- ja peliheitoissa ei sallita toisella kädellä avustamista.
- 3.1.2.5. Joukkueen lyöntivurojen jälkeen pisteiden laskija tarkastaa lyöntineliön. Tarkastuksen jälkeen hän antaa vastapuolelle oikeuden aloittaa lyöntivuoronsa näiden sääntöjen kohdan 3.1.2.2 mukaisesti.
- 3.1.2.6. Kun kummankin joukkueen jokainen jäsen on heittänyt yhteensä neljä karttua kahdella heittovuorollaan, katsotaan ensimmäinen puoliaika päättyneeksi. Tällöin pisteiden laskija laskee ja kirjaa pöytäkirjaan joukkueiden lyöntivurojen aikana muodostuneet virhepisteet näiden sääntöjen kohdan 3.1.5.1. mukaisesti, ilmoittaa puoliaikatuloksen sekä joukkueille että yleisölle ja määrää puolten vaihdon.
- 3.1.2.7. Erätauolle mentäessä jättävät joukkueet oman pelikenttensä kona pystytettynä. Erätauko kestää korkeintaan 5 minuuttia.
- 3.1.2.8. Erätauon päätyttyä antaa pisteiden laskija ensimmäisellä puoliajalla toisen lyöntivuron käyttäneelle joukkueelle luvan aloittaa toisen puoliajan, joka pelataan samoilla säännöillä kuin ensimmäinen puoliaika.

3.1.3. Ottelun tuomintaan vaikuttavia asioita

- 3.1.3.1. Jos pelaaja lyö heittoneliössään olevia vastustajan kyykkiä, niin pisteiden laskija asettaa ne paikoilleen ja tuomitsee heiton tapahtuneeksi, mikäli karttu irtaoo pelaajan kädestä. Jos heitto osuu vastustajan konaan siten että kyykät siirtyvät kuokkavieraiksi, poistaa pisteiden laskija kyseiset kyykät vastustajan hyväksi pelikentän ulkopuolelle.
- 3.1.3.2. Heittoneliössä olevia kyykkiä ei saa siirrellä.
- 3.1.3.3. Jos heitto halkaisee kyykän, niin pisteiden laskija tuomitsee sen mukaan minne suurempi osa kyykkää meni. Samalla hän vaihtaa rikkoutuneen kyykän ehjään. Kyykän haljetessa yhtä suuriin osiin, ulosmennyt osa ratkaisee. Yhtäsuurien osien jäädessä lyöntineliöön, ratkaisee pelaaja, minkä kyykänosan kohdalle ehjä kyykkä asetetaan.
- 3.1.3.4. Pelaaja ei saa tarpeettomasti viivyttellä peliänsä.
- 3.1.3.5. Heittovuorossa olevaa pelaajaa ei saa kohtuuttomasti häiritä.
- 3.1.3.6. Heitto pitää suorittaa kahvasta kiinni pitäen.
- 3.1.3.7. Pelaaja heittää heittovuoronsa kartut (2 kpl) perätysten. Jos karttu jää lyöntineliöön niin sitä ei saa poistaa ennen joukkueen lyöntivurojen loppumista. Kartun vaihto lyöntineliöstä joukkueen lyöntivurojen aikana ei ole sallittua.
- 3.1.3.8. Pelaaja ei saa heittovuoronsa aikana syyllystyä yliastumiseen. Jos pelaaja tätä määräystä rikkoo, niin pisteiden laskija asettaa välittömästi lyöntineliöstä ulosmenneet kyykät takaisin konaan, aloittaen lähinnä keskipisteestä toiseen suuntaan. Lyöntineliöön kaatuneet kyykät jäävät joko papeiksi tai akoiksi. Heitto katsotaan tapahtuneeksi.
- 3.1.3.9. Heittovuoron suorittaminen alkaa siitä, kun ensimmäinen karttu irtaoo lyöjän kädestä ja loppuu siihen, kun molemmat kartut on heitetty ja pelaaja poistuu heittoneliöstä sivu- tai takarajan kautta tasapainonsa edelleen säilyttäen.

- 3.1.3.10. Joukkueen lyöntivuorojen loputtua pisteiden laskija tarkastaa lyöntineliön, merkitsee pöytäkirjaan lyöntineliöön jääneiden pisteiden lukumäärän, antaa luvan poistaa lyöntineliöön jääneet kartut ja toteaa akat, papit sekä ulosmenot. Rajalle lyödyt kyykät nostetaan papeiksi tai akoiksi pisteiden laskijan päätöksellä.
- 3.1.3.11. Sivurajalla oleva kyykkä ei ole pappi, mikäli siihen on matkaa vähemmän kuin 10 cm eturajalta mitattuna. Kyykän koskettaessa yhtä aikaa taka- ja sivurajaa, se on nurkkapappi. Lyöntivuorojen aikana pisteiden laskija pitää kirjaa heittojen aikana kirjattavista pöytäkirjassa olevista tilastotiedoista.
- 3.1.3.12. Mikäli ottelussa syntyy tilanne, jota ei sääntöjen osalta voida kiistatta ratkaista, toimitaan kohdan 3.1 mukaisesti. Ulkopuolinen edustaja antaa oman ehdotuksensa ja sen mukaan toimitaan. Mikäli toinen joukkueista kokee kärsineensä vääryyttä he voivat pyytää ulkopuolisen henkilön lausunnon tilanteesta, joka välitetään mahdollisimman nopeasti NKLN:lle, kuitenkin viimeistään kolme (3) vuorokautta ottelun jälkeen. NKLN:n päättäessä voidaan ottelu uusia.
- 3.1.3.13. Kun joukkue huomaa vastustajan tehneen sääntöjen vastaisen toimenpiteen, tai ottelussa muuten rikottavan sääntöjä tahi vaarannettavan turvallisuutta, tulee heidän huomauttaa siitä heti. Tarvittaessa toimitaan kohdan 3.1 ohjeiden mukaisesti.

3.1.4. Ottelun jälkeiset toimenpiteet

- 3.1.4.1. Toisen puoliajan päätyttyä pisteiden laskija kirjaa sen tuloksen pöytäkirjaan ja laskee yhteen molempien puoliaikojen pisteet. Tämän jälkeen pisteiden laskija julistaa lopputuloksen ja ottelun voittajan. Voittaja on se joukkue, jolla on vähemmän pisteitä.
- 3.1.4.2. Pisteiden laskija luovuttaa välittömästi julistuksen jälkeen ottelupöytäkirjan kotijoukkueen kapteenille, joka viipymättä syöttää tuloksen tulosjärjestelmään, kuitenkin viimeistään yhden (1) vuorokauden kuluessa ottelun alkamisesta.
- 3.1.4.3. Jos joukkue on tyytymätön pisteiden laskijan tai toisen joukkueen toimintaan pelissä tulee joukkueen pelissä olleen kapteenin tehdä kirjallinen protesti asiasta NKLN:lle. NKLN:n tulee kokoontua mahdollisimman nopeasti päättämään asiasta, kuitenkin viimeistään kolmen (3) vuorokauden kuluessa.

3.1.5. Voittaja, pistetaulukko ja kirjanpito

- 3.1.5.1. Ottelussa joukkueet saavat virhepisteitä seuraavasti:
- 3.1.5.1.1. Lyöntineliön eturajalle (konaan) jäänyt kyykkä 2 pistettä
- 3.1.5.1.2. Lyöntineliöön jäänyt kyykkä (akka) 2 pistettä.
- 3.1.5.1.3. Pelineliöiden väliin jäänyt kyykkä (kuokkavieras) 2 pistettä.
- 3.1.5.1.4. Lyöntineliön sivu- tai takarajalle jäänyt kyykkä (pappi) 1 piste.
- 3.1.5.1.5. Lyöntineliön takanurkkaan jäänyt kyykkä (nurkkapappi) 1 piste.
- 3.1.5.1.6. Säästöön jäänyt karttu -1 piste.
- 3.1.5.2. Joukkue saa voitostaan 2 sarjapistettä. Hävinnyt joukkue ei saa sarjapisteitä. Tasapelin pelanneet joukkueet saavat kumpikin yhden sarjapisteen.

- 3.1.5.2.1. Runkosarjan päättyessä joukkueiden pisteiden ollessa tasan, ratkaisee kyseisten joukkueiden paremmuusjärjestyksen keskinäisen ottelun tulos. Jos peli on päättynyt tasan, paremmuusjärjestyksen ratkaisee kauden otteluiden keskitulos. Jos keskituloskin on tasan, ratkaisee paremmuusjärjestyksen arpa.
- 3.1.5.2.2. Jatkosarjan ottelun päättyessä tasatulokseen suoritetaan uusintaottelu NKLN:n määräämänä ajankohtana.
- 3.1.5.3. Lohkojärjestelmän päättää NKLN joka vuosi erikseen, mutta kysyy suuntaa asialle jo NKLK:lta
- 3.1.5.4. Ottelujärjestelmän kirjanpito suoritetaan NKLN:n vahvistamalla tavalla. Tulosten kirjauksesta vastaa kyseisen ottelun kotijoukkueen kapteeni.

3.2. Otteluiden siirtäminen ja sanktiot

3.2.1. Peliä edeltävät tapahtumat

- 3.2.1.1. Joukkue voi anoa siirtoa ottelulle viimeistään kolme (3) vuorokautta ennen ottelua. Anomus on lähetettävä sähköpostilla vastustajajoukkueen kapteenille sekä NKLN:lle ja se tulee sisältää perustelut miksei riittävästi pelaajia pääse paikalle sekä ehdotuksen uudeksi otteluajankohdaksi.
- 3.2.1.1.1. NKLN voi todeta ottelun siirtämisen tarpeettomaksi, esimerkiksi siksi että joukkueen pelaajista ainoastaan parhaat eivät pääse paikalle.
- 3.2.1.1.2. Vastustajajoukkue voi joko hyväksyä tai hylätä esitetyn uuden ajankohdan, mikäli joukkue hylkää ehdotuksen, on joukkueiden yhdessä sovittava uusi ajankohta viimeistään yhtä (1) vuorokautta ennen alkuperäistä otteluajankohtaa.
- 3.2.1.1.3. Ottelu tulee kuitenkin pelata viimeistään seitsemän (7) vuorokautta alkuperäisen ottelun jälkeen, mutta ei kuitenkaan aikaisemmin kuin seitsemän (7) vuorokautta ennen alkuperäistä ottelua.
- 3.2.1.2. Mikäli joukkue ei syystä tai toisesta saa miehitystä (vähintään kolme (3) pelaajaa) paikalle viimeistään ottelun alkamisaikaan mennessä, eikä asiasta ole ilmoitettu kohdan 3.2.1.1 mukaisesti, tuomitaan ottelu vastustajajoukkueen hyväksi.
- 3.2.1.2.1. Mikäli kotijoukkue perustelee myöhästymisen niin, että se tyydyttää sekä NKLN:a, että vastustajajoukkuetta, voidaan ottelu pelata jälkikäteen, kuitenkin viimeistään seitsemän (7) vuorokautta alkuperäisen ottelun jälkeen.
- 3.2.1.3. Joukkueen toistuvasti jättäessä saapumatta paikalle, voidaan se pahimmassa tapauksessa sulkea pois sarjasta tai velvoittaa joukkue suorittamaan tehtäviä, jotka edistävät NKL:n toimintaa. Tällainen voi esimerkiksi olla karttujen huolto.
- 3.2.1.4. Mikäli joukkue jättää kaksi (2) kertaa kentäntekovelvollisuutensa suorittamasta ajoissa ja siksi ottelu viivästyy, voi NKLN velvoittaa kyseisen joukkueen suorittamaan tehtävää joka edistää NKL:n toimintaa ja tarkoitusta.

3.2.2. Pelin aikaiset tapahtumat

- 3.2.2.1. Mikäli ottelu peruutetaan tai keskeytetään jommankumman tai molempien joukkueiden aiheuttamasta syystä, on molempien joukkueiden tehtävä mahdollisimman nopeasti, kuitenkin viimeistään kolme (3) vuorokautta otteluajankohdan jälkeen selvitys tapahtuneesta

NKLN:lle. NKLN päättää pelataanko ottelu uudelleen vai tuomitaanko tilanteessa kärsinyt joukkue voittajaksi.