

Skinnarilalaisen Kyykkäpelin organisaatio ja säännöt

Nationaali Kyykkä Liiga



Hyväksytty 5.12.2023

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 PoWi ry:n toimijoista. 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 joukkumaksun 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. Kauden aloituskokous

- 1.2.1. Aloituskokouksen kutsuu koolle PoWin asettama NKL-vastaava.
- 1.2.2. Aloituskokouksessa päätösvaltaisia ovat NKL-kaudelle ilmoittautuneiden ja hyväksytyjen joukkueiden kapteenit tai heidän nimittämät varaedustajat.
- 1.2.3. Aloituskokouksen puheenjohtajana toimii PoWin asettama NKL-vastaava.
- 1.2.4. Aloituskokous hyväksyy ennen kauden alkua kokouksessaan näiden sääntöjen kohdan 2. alaiset säädökset
- 1.2.5. Aloituskokous voi muuttaa kohdan 2. alaisia säädöksiä kokouksessaan kolme neljäsosan (3/4) enemmistöllä annetuista äänistä. Muutokset tulevat voimaan välittömästi.
- 1.2.6. Lisäksi aloituskokous valitsee ennen kauden alkua kokouksessaan kyseisellä kaudella toimivan Neuvoston jäsenet (NKLN).
- 1.2.7. Jokaisella aloituskokouksen osallistujalla on käytössään yksi (1) ääni.
- 1.2.8. NKLN:n toimintaa koskevissa kiistakysymyksissä tai luottamuspulassa voidaan PoWi ry:n toimesta käsitellä asiaa. Tällöin NKL-vastaava yhdessä PoWi ry:n toimijoiden kanssa keskustelee asiasta. Jos päätöksenä on, ettei NKLN nauti PoWi ry:n luottamusta, voidaan kutsua **kapteenien kokous**, jossa uudesta neuvostosta äänestetään. Uusi neuvosto valitaan viivyttelämättä, kuitenkin yhden viikon kuluessa.

1.3. Neuvosto

Neuvosto on päätäntävaltainen, jos se on kokoon kutsuttu 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. Aloituskokous valitsee Neuvostoon 3–7 jäsentä.

1.3.4. Neuvoston toimikausi kestää valinnasta kauden loppuun.

1.3.5. NKL:n tulee nauttia PoWi ry: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 NKL:n:ltä kirjallisesti.

2.2.4. Pelaaja voi kauden aikana vaihtaa joukkuetta vain kerran. NKL:n voi painavista syistä antaa suostumuksen myös toiseen vaihtoon.

2.2.5. Pelaaja voi siirtyä NKL:n ulkopuolelta joukkueen jäseneksi. Siirtoon riittää ilmoitus NKL-vastaavalle. Karenssiaika kolme [3] päivää, jonka aikana pelaaja ei voi pelata NKL:n otteluissa.

2.2.5.1. NKL:n ulkopuolelta siirtyvä pelaaja on pelaaja, joka ei ole kyseisen kauden aikana ollut osana missään NKL joukkueessa.

2.2.6. NKL:n Neuvosto käsittelee jokaisen liigan sisäisen pelaajasiirron tapauskohtaisesti ja päättää siirron hyväksymisestä. Siirron hyväksymisestä alkaa karenssiaika, minkä pituus on kolme [3] päivää, jonka aikana pelaaja ei voi pelata NKL:n otteluissa.

2.2.7. Pelaajasiirrot ja uusien täydennyspelaajien hankkiminen ovat sallittuja runkosarjan loppuun asti.

2.2.8. Pelaajan on pelattava vähintään yhdessä runkosarjan pelissä voidakseen pelata jatkosarjan peleissä.

2.3. Pelikausi

2.3.1. Pelikausi alkaa kauden ensimmäisestä pelistä ja päättyy viimeiseen peliin.

2.4. Virallisia pelejä 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. Heittorajana toimii myös kentän sivurajat.

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 kyykkäristö 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. Lyöntineliö 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. Isku 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 heitoneliön rajoja astumalla rajan päälle tai sen yli.
- 2.4.2.9. Siirtymistä avausheitosta peliheittoon ei katsota yliastumiseksi.
- 2.4.2.10. Tahallinen yliastuminen on heitto tai isku, 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 20 metriä, 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. Rajamerkinnot 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 lyöntineliöstä.

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 ja kaulasta 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 liigavastaavalle.

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 kapteenien sijaiset ilmoittavat peliin osallistuvat oman joukkueensa pelaajat pisteiden laskijalle joka kirjaa ottelijat. Joukkueen tulee ilmoittaa neljä (4) pelaajaa. Neljäs pelaaja voidaan myös ilmoittaa tyhjäksi, jolloin joukkue pelaa erässä kolmella pelaajalla ja heittää sen aikana korkeintaan 12 heittoa.

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. Arvonnalla 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 laskija voidaan tarvittaessa vaihtaa kesken ottelun.

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. Joukkueen lyöntivurojen jälkeen pisteiden laskija tarkastaa lyöntineliön. Tarkastuksen jälkeen hän antaa vastapuolelle oikeuden aloittaa lyöntivuoronsa näiden sääntöjen kohdan 3.1.2.2 mukaisesti.

3.1.2.5. 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.

3.1.2.6. Erätauolle mentäessä jättävät joukkueet oman pelikenttensä kona pystytettynä. Erätauo kestää korkeintaan 5 minuuttia.

3.1.2.7. Erätauon päätyttyä antaa pisteiden laskija ensimmäisellä puoliajalla toisen lyöntivuoron 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 tuomitsee heiton tapahtuneeksi, mikäli karttu irtoaa pelaajan kädestä.

3.1.3.2. Heittovuorossa oleva pelaaja ei saa siirrellä heittoneliössä olevia vastustajan kyykkiä. Jos pelaaja siirtää heittoneliössä olevaa kyykkää, se palautetaan paikalleen.

3.1.3.2.1. Mikäli pelaaja siirtää vastustajan kyykkiä, jonka seurauksena vastustajan kyykät osuvat pelialueella kyykkiin, vastustajan kyykän lisäksi edellä mainitun kyykän liikuttamat kyykät palautetaan takaisin paikalleen.

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. Yhtä suurien osien jäädessä lyöntineliöön, ratkaisee pelaaja, minkä kyykänosan kohdalle ehjä kyykkä asetetaan.

3.1.3.4. Pelaaja ei saa tarpeettomasti viivytellä 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 lyöntivuoron loppumista. Kartun vaihto lyöntineliöstä joukkueen lyöntivuoron aikana ei ole sallittua.

3.1.3.8. Heittovuoron suorittaminen alkaa siitä, kun ensimmäinen karttu irtoaa lyöjän kädestä ja loppuu siihen, kun molemmat kartut on heitetty ja pelaaja poistuu heittoneliöstä sivu tai takarajan kautta. Heittäjän on osoitettava pysyvänsä tasapainossa ennen neliöstä poistumista. Muussa tapauksessa heitto katsotaan yliastutuksi.

3.1.3.9. Pelaaja ei saa heittovuoronsa aikana syyllistyä 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, ja heitto katsotaan tapahtuneeksi. Yliastuttu heitto merkataan pöytäkirjaan haueksi, mikäli se oli hauki, muutoin nollaksi. Mikäli tuomari sallii, vastapuolen kapteeni voi päättää, että yliastuminen katsotaan läpi sormien.

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 keskinäisten otteluiden tulokset. Tasatilanteissa paremmuusjärjestys määritetään vertaamalla

1. ottelukeskiarvoa
2. parasta pelitulosta
3. parasta erätulosta
4. arvan tuottamaa tulosta

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. Pikauusinta

Pikauusinnassa kummallekin kenttäpuoliskolle asetetaan neljä kyykkäparia eturajoille metrin välein aloittaen metri sivurajasta, kaksi reunimmaista paria pystyyn ja kaksi keskimmäistä paria makuulle kyljet lyöjään

päin. Se joukkue, joka on aloittanut varsinaisen pelin, aloittaa myös uusinnan heittoneliöstä. Kukin joukkueen pelaaja lyö ainoastaan yhden mailan kuvioonsa ja joukkue saa itse määrätä lyöntijärjestyksen. Tämän jälkeen vastustaja heittää vastaavan kuvion, pisteet lasketaan kohdan 3.1.5.1 mukaisesti. Kun molemmat joukkeet ovat heittäneet neljä heittoa, kenttä kasataan kuten edellä sekä puolet ja aloittava joukkue vaihdetaan. Toinen pelipuolisko pelataan kuten edellä ja uusinnan voittaja on se joukkue, pari tai pelaaja, jonka yhteenlaskettu tulos on parempi.

3.2.1. Pikauusintaa sovelletaan tilanteissa, joissa joukkueiden keskinäistä paremmuutta ei muuten voida selvittää. Esimerkkejä tällaisista tilanteista ovat mm. otteluparit, joiden voittoon vaaditaan tietty määrä voittoja useammasta pelistä (ns. paras kolmesta/viidestä), mutta jotka päättyvät tasatilanteeseen; tai yksittäiset tasatilanteeseen päättyvät ottelut, joissa voittajan ratkaiseminen on tarpeellista.

3.3. Otteluiden siirtäminen ja sanktiot

3.3.1. Peliä edeltävät tapahtumat

3.3.1.1. Joukkue voi anoa siirtoa ottelulle. Anomus on lähetettävä kirjallisena mahdollisimman ajoissa liigavastaavalle ja vastajoukkueen kapteenille. Anomuksen tulee sisältää perustelut siirrolle sekä ehdotus uudeksi otteluajankohdaksi.

3.3.1.1.1. Siirto voidaan todeta tarpeettomaksi, esimerkiksi siksi että joukkueen pelaajista ainoastaan parhaat eivät pääse paikalle.

3.3.1.1.2. Vastustajajoukkue voi joko hyväksyä tai hylätä esitetyn uuden ajankohdan. Mikäli joukkue hylkää ehdotuksen, on joukkueiden yhdessä sovittava ottelulle uusi ajankohta.

3.3.1.1.3. Ottelu tulee kuitenkin pelata viimeistään seitsemän (7) vuorokautta alkuperäisen ottelun jälkeen, mutta ei kuitenkaan aikaisemmin kuin seitsemän (7) vuorokautta ennen alkuperäistä ottelua.

3.3.1.2. 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. Tällöin vastustajajoukkue ilmoittaa asiasta NKLN:lle ja heittää normaaliin tapaan erätulokset, jotka syötetään tulostensyöttöjärjestelmään. Poissaolevalle joukkueelle syötetään erätuloksiksi kahdeksankymmentä (80) pistettä.

3.3.1.2.1. Mikäli joukkue perustelee myöhästymisen niin, että se tyydyttää sekä NKLN:a että vastustajajoukkuetta, voidaan ottelu pelata jälkikäteen, kuitenkin viimeistään seitsemän (7) vuorokautta alkuperäisen ottelun ajankohdan jälkeen. Tällöin kohdan 3.2.1.2 mukaiset joukkueen tulokset korvataan tämän kohdan mukaan pelatun ottelun tuloksilla.

3.3.1.3. 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.

3.3.1.4. 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.

3.3.2. Pelin aikaiset tapahtumat

3.3.2.1. 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.