

# KANSAINVÄLINEN SÄÄNNÖSTÖKOMITEA

## ENGLANTILAISEN KROKETIN SÄÄNNÖT

### 6. LAITOS, KORJATTU 2008

Copyright © Iso-Britannian Krokettiliitto 2000, 2008, edustaa myös Australian Krokettiliittoa, Uuden Seelannin Krokettiliittoa ja Yhdysvaltojen Krokettiliittoa.

Yksityishenkilöt voivat kopioida tämän asiakirjan omaan käyttöönsä.

Sääntöihin liittyvät huomautukset luettavissa Krocketin virallisista säännöistä (the Official Rulings on the Laws of Croquet, ORLC).

Huom! Säännöstö sisältää korjauksia, jotka astuvat voimaan Iso-Britannian Krokettiliiton (CA) ja Yhdysvaltojen Krokettiliiton (USCA) osalta 15. maaliskuuta 2008, Australian Krokettiliiton (ACA) osalta 1. toukokuuta ja Uuden Seelannin Krokettiliiton (CNZ) osalta 1. toukokuuta ja 1. elokuuta välisenä aikana. Näihin päivämääriin asti noudatetaan säännöstön korjaamatonta versiota.

Julkaisija: Iso-Britannian Krokettiliitto

c/o Cheltenham Croquet Club

Old Bath Road

Cheltenham GL53 7DF

Maaliskuu, 2008

## ESIPUHE

Tämä englantilaisen krocketin säännösten korjattu 6. laitos sisältää viimeisimpään versioon tammikuussa 2008 tehdyt muutokset. Edelliset korjaukset tehtiin vuonna 2000.

Sääntömuutosten tarkoituksena oli ensisijaisesti sisällyttää säännöstöön korjaukset, jotka tehtiin pelissä ilmenneiden ongelmien selvittämiseksi. Tällaiset ongelmat ovat väistämättömiä, kun sääntöihin tehdään muutoksia. Joidenkin sääntöihin suunniteltujen pelkistysten lisäksi säännöstöön lisättiin myös muutamia muutoksia koskien itse pelin kulkua:

- Mailan ohjaaminen jalalla ei ole enää sallittua (28(a)(1)).
- Pallojen palauttaminen paikoilleen pelivirheen jälkeen on nyt valinnaista kaikissa tilanteissa, silloinkin kuin pelaajalla on oikeus tasoituslyöntiin (37(h)).
- Pelivirheiden arvioimiseksi on määritelty tietyt perusteet (48(d)).
- Ulkopuolisen tekijän aiheuttaman häiriön vuoksi keskeytynyt peli voidaan uusida jos määrätyt ehdot täyttyvät (33).
- Uusintapelin saamiseksi ei ole enää tarpeen että pallo juuttuu porttiin (53(b)).
- Kanuunalyönnissä palloa ei enää tarvitse asettaa jaardilinjalle (6(h)).

Kansainvälinen Sääntökomitea (ILC) ylläpitää tätä säännöstöä ja sen ovat laatineet yhteistyössä Australian Krokettiliitto, Uuden Seelannin Krokettiliitto, Iso-Britannian Krokettiliitto ja Yhdysvaltojen Krokettiliitto. Komitea kokoontui Australiassa marraskuussa 2006 MacRobertson Shield –kilpailun aikana päättääkseen muutosten laajuudesta. Alustavat sääntöesitykset julkaistiin joulukuussa 2006, kesäkuussa 2007 ja joulukuussa 2007, ennen kuin ne jätettiin päättävien tahojen hyväksyttäväksi. Kansainvälinen Sääntökomitea on kiitollinen kaikista saamistaan rakentavista ehdotuksista.

Tämän säännösten tukena käytetään asiakirjaa nimeltä Krocketin viralliset säännöt (Official Rulings on the Laws of Croquet, ORLC), joka sisältää huomautuksia, esimerkkejä ja sääntöjä, jotka voivat olla hyödyksi, kun peleissä aletaan noudattaa tätä säännöstöä.

Suomenkielisen käännöksen on tehnyt Suomen Krokettiliitto. Alkuperäisteoksen nimi on “Laws of Association Croquet, 6th edition amended 2008”. Jos suomenkielisessä käännöksessä ja englanninkielisessä alkuperäisteoksessa on eroja tai ristiriitaisuuksia, niin silloin englanninkielistä alkuperäisteosta tulee käyttää oikean tuloksen tulkitsemiseksi.

“In the event of any conflict or difference between the English version of the “Laws of Association Croquet” together with their associated “Official Rulings on the Laws of Croquet” and “Commentary on the Laws”, or “WCF Rules of Golf Croquet” and, any translation into another language, the English version translation, shall be definitive and take precedence”

Dr. Ian Vincent, Puheenjohtaja, Iso-Britannian Krokettiliiton Sääntökomitea

## SISÄLLYSLUETTELO

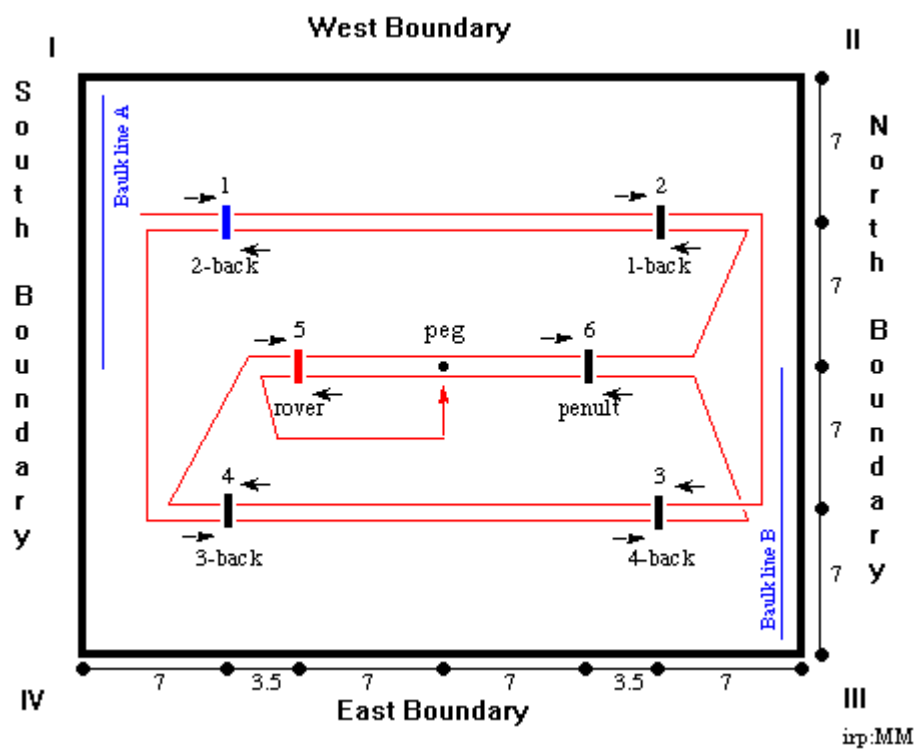
<b>OSA 1. JOHDANTO</b> .....	<b>7</b>
A. PELIN PÄÄPIIRTEET .....	7
1) PELIN PÄÄPIIRTEET .....	7
B. KENTTÄ JA VÄLINEET .....	9
2) KENTTÄ.....	9
3) VÄLINEET JA LISÄVARUSTEET .....	10
C. MÄÄRITELMÄT .....	14
4) PELIN JA LYÖNTIVUORON ALKU JA LOPPU.....	14
5) LYÖNTI JA LYÖNNIN KESTO .....	14
6) PALLON TILAT .....	15
7) ULKOPUOLISET TEKIJÄT.....	17
<b>OSA 2. TAVALLINEN KAKSINPELI</b> .....	<b>18</b>
A. YLEISET SÄÄNNÖT .....	18
8) PELIN ALOITUS .....	18
9) LYÖJÄN PALLON VALINTA.....	18
10) PALLO KENTÄN ULKOPUOLELLA.....	19
11) PALLO JAARDILINJA-ALUEELLA .....	19
12) PALLON ASETTAMINEN KENTÄN ULKOPUOLELLE TAI JAARDILINJA- ALUEELLE .....	19
13) ESTYNEEN PALLON NOSTO.....	20
14) PORTTIPISTE.....	21
15) LOPETUSTIKKUPISTE .....	23
16) KROKEERAUS.....	24
17) PORTTI JA KROKEERAUSTILANTEET.....	24
18) KROKEERAUKSEN SEURAUKSET.....	25
19) PALLOJEN ASETTAMINEN KROKKAUSLYÖNTIÄ VARTEN .....	25
20) KROKKAUSLYÖNTI.....	26
21) JATKOLYÖNTI .....	26
B. PELIVIRHEET .....	27
22) YLEISET PERIAATTEET.....	27

23)	PELIN ESTÄMINEN .....	28
24)	YHDISTELMÄVIRHEET.....	28
25)	ILMAN LUPAA PELAAMINEN .....	28
26)	VÄÄRÄLLÄ PALLOLLA PELAAMINEN .....	29
27)	PALLON PELAAMINEN VÄÄRÄSTÄ PAIKASTA .....	29
28)	LYÖNTIVIRHEET.....	31
C.	HÄIRIÖT PELISSÄ .....	33
29)	YLEISTÄ.....	33
30)	PALLOJEN POISTO PELISTÄ.....	33
31)	VÄÄRINSIJOITETUT PELIMERKIT JA HARHAANJOHTAVA TIETO.....	33
32)	ESTETTÄESSÄ PELAAMINEN .....	34
33)	PALLOJA KOSKEVAT HÄIRIÖT .....	34
34)	LYÖNTIÄ KOSKEVAT HÄIRIÖT .....	35
35)	MUITA HÄIRIÖITÄ.....	36
<b>OSA 3.</b>	<b>MUITA PELIMUOTOJA .....</b>	<b>37</b>
D.	PITKÄLLE EDENNYT KAKSINPELI .....	37
36)	VAPAAEHTOINEN NOSTO TAI KOSKETUS.....	37
B.	TASOITUSPELI KAKSINPELISSÄ.....	38
37)	TASOITUSLYÖNNIT .....	38
38)	PALLON LÖYNTI LOPETUSTIKKUUN TASOITUSPELISSÄ .....	39
39)	TASOITUSLYÖNTIEN PALAUTTAMINEN .....	39
C.	NELINPELI .....	40
40)	YLEISTÄ.....	40
41)	TAVALLINEN NELINPELI.....	40
42)	PITKÄLLE EDENNYT NELINPELI .....	40
43)	TASOITUSPELI NELINPELISSÄ .....	40
D.	LYHENNETYIT PELIT .....	42
44)	LYHENNETYIT PELIT .....	42
45)	PITKÄLLE EDENNEET LYHENNETYIT PELIT .....	42
46)	TASOITUSPELI LYHENNETYISSÄ PELEISSÄ.....	43

<b>OSA 4. PELIN SUORITTAMINEN</b> .....	<b>44</b>
E. YLEISET SÄÄNNÖT .....	44
47) PELIN TILA .....	44
48) PELIN EROTUOMARIT .....	44
49) TEHOKKUUS .....	46
50) NEUVOT JA AVUSTUS .....	46
51) LISÄSÄÄNTÖJÄ .....	47
B. ERITYISSÄÄNNÖT .....	48
52) KAKSOISPELIT .....	48
53) TURNAUKSET JA OTTELUT.....	48
54) PAIKALLISET SÄÄNNÖT .....	49
55) SÄÄNNÖN KUMOAMINEN.....	50
<b>OSA 5. LIITTEET</b> .....	<b>51</b>
LIITE 1.....	51
56) VIRHEMARGINAALIT JA BRITTIÄISEN JA METRIJÄRJESTELMÄN VASTAAVUUDET PERUSMITOISTA .....	51
LIITE 2.....	52
57) PALLON OMINAISUUDET .....	52
LIITE 3.....	53
58) TASOITUSPELI KOKONAISIN TASOITUSLYÖNNEIN.....	53
LIITE 4.....	54
59) VUOROLYÖNNEIN PELATTAVA TASOITUSPELI NELINPELINÄ .....	54
LIITE 5.....	55
60) PITKÄLLE EDENNYT TASOITUSPELI.....	55
LIITE 6.....	56
61) YHDEN PALLON PELI .....	56
LIITE 7.....	57
62) LYHYT KROKETTI .....	57
LIITE 8.....	59
63) TASOITUSLYÖNTITAUUKKO .....	59

# ENGLANTILAISEN KROKETIN SÄÄNNÖSTÖ

(6. laitos, korjattu 2008)



Kuvio 1 – Englantilaisen krocketin pelikenttä

# OSA 1. JOHDANTO

## A. PELIN PÄÄPIIRTEET

### 1) PELIN PÄÄPIIRTEET

- a. **LAAJUUS** Tämä sääntö esittelee lyhyesti pelin pääpiirteet ja Krokettiliiton säännösten. Määräykset noudattavat tuonnempana esitettyjä yksityiskohtaisempia sääntöjä.
- b. **PUOLET** Pelissä kaksi puolta kilpailee toisiaan vastaan. Toinen puoli pelaa sinisellä ja mustalla pallolla ja toinen punaisella ja keltaisella pallolla (tai vaihtoehtoisesti vihreä ja ruskea pallo vastaan vaaleanpunainen ja valkoinen). Peliä voi pelata kaksinpelinä, jolloin kunkin puolen pelaaja pelaa oman puolensa molemmilla palloilla yhtä aikaa, tai nelinpelinä, jolloin kunkin puolen pelaajat pelaavat vain yhdellä oman puolensa palloista.
- c. **PELIN TAVOITE** Pelissä vastapuolet kilpailevat, kumpi lyö molemmilla palloillaan 12 porttipistettä ja lopetustikkupisteen (yhteensä 26 pistettä). Porttipisteen (ks. Sääntö 14) saa, kun pallo lyödään oikeiden porttien läpi seuraavassa järjestyksessä (ks. myös kuvio 1): 1, 2, 3, 4, 5, 6, sitten paluu-1, paluu-2, paluu-3, paluu-4, toiseksi viimeinen portti ja rover-portti. Tätä järjestystä kutsutaan pelireitiksi. Palloa, jolla on lyöty 12 porttipistettä, kutsutaan rover-palloksi. Sillä voi seuraavaksi tehdä lopetustikkupisteen (ks. Sääntö 15; tasotuspelissä ks. Sääntö 38) osumalla sillä lopetustikkuun. Tällöin kyseinen pallo on lyöty lopetustikkuun ja se poistetaan pelistä.
- d. **PELAAMINEN** Pelissä palloa lyödään mailalla. Lyöntivuorossa olevaa pelaajaa kutsutaan lyöjäksi ja palloa, jota hän lyö lyöntivuoronsa aikana, kutsutaan lyöjän palloksi. Toista saman puolen palloa kutsutaan paripalloksi. Vuorossa oleva lyöjä ei saa käyttää lyöntiinsä paripalloa tai vastapuolen palloa. Lyödessään palloaan lyöjä voi samalla liikuttaa muitakin palloja ja ansaita näin portti- tai lopetustikkupisteitä muille pelaajille. Silti lopetustikkupisteen ansaitseminen toiselle rover-palloseuralle edellyttää, että lyöjän pallo on myös rover-pallo.
- e. **LYÖNTIVUOROT**
  1. Puolet pelaavat vuorotellen. Lyöntivuorossa oleva puoli voi pelata kummalla tahansa palloistaan. Lyöjä on lyöntivuorollaan oikeutettu yhteen lyöntiin, jonka jälkeen vuoro loppuu, ellei lyönnillä ansaita porttipistettä tai osuta toiseen palloon (krokeeraus).
  2. Jos lyöjä saa porttipisteen omalla pallollaan, hänellä on oikeus jatkolyöntiin (ks. Sääntö 21).
  3. Jos lyöjä osuu pallollaan toiseen palloon, hänellä on mahdollisuus krokkaukseen (ks. Sääntö 20).
  4. Krokkaukseen suoritetaan siten, että lyöjä siirtää oman pallonsa kiinni osumaansa palloon ja lyö sitten omaa palloaan niin, että molemmat pallot liikkuvat tai heilahtavat.
  5. Pelattuaan krokkaukseen lyöjällä on vielä oikeus jatkolyöntiin.

6. Jokaisella lyöntivuorolla lyöjän pallo voi osua muihin kolmeen palloon kerran ja lyöjä voi silloin yrittää krokausta. Joka kerran kun lyöjä ansaitsee porttipisteen omalla pallollaan, hänellä on kuitenkin oikeus yrittää osua muihin palloihin ja edelleen krokata niitä uudelleen. On siis mahdollista, että lyöjällä on oikeus useampaan kuin yhteen lyöntiin lyöntivuoroa kohti ja hän voi silloin ansaita pallollaan yhden tai useampia pisteitä.
- f. TASOITUSPELIT Tasoituspelissä häviöllä oleva puoli saa tietyn määrän lisälyöntivuroja tai lisälyöntejä (ks. Sääntö 37).
  - g. KAKSOISPELIT Kaksoispelissä kahta eri peliä pelataan samanaikaisesti samalla kentällä käyttäen erivärisiä palloja (ks. Sääntö 52).
  - h. TURNAUKSET JA OTTELUT Turnauksissa ja otteluissa noudatetaan lisäsääntöjä. (Ks. Sääntö 53).

## B. KENTTÄ JA VÄLINEET

### 2) KENTTÄ

#### a. Peruskenttä

1. MITAT Kenttä on 28 x 35 jaardin (n. 25,6m x 32m) kokoinen, suorakaiteen muotoinen alue. Sen rajat tulee merkitä selvästi: varsinaiset rajat ovat tällöin merkityn rajaviivan sisäreunat.
2. RAJAT Rajoja nimitetään pohjois-, etelä-, itä- ja länsirajoiksi huolimatta kentän todellisista ilmansuunnista.
3. JAARDILINJA Kentän sisäisen suorakulmion muotoisen alueen rajaviiva, joka kulkee yhden jaardin (n. 90cm) päässä kentän varsinaisista rajoista, on nimeltään jaardilinja. Sen kulmia kutsutaan kulmapisteiksi ja jaardilinjan ja kentän rajan väliin jäävää aluetta jaardilinja-alueeksi. Jaardilinjaa ei merkitä kenttään. Pallot, jotka joutuvat kentän ulkopuolelle tai jaardilinja-alueelle, asetetaan jaardilinjalle.
4. ALOITUSLINJAT Aloituslinjoiksi kutsutaan jaardilinjan niitä osia, jotka ulottuvat rajaviivan suuntaisesti kulmien 1 ja 3 kulmapisteistä porttien 5 ja 6 keskikohtaan asti. Aloituslinjoja on täten kaksi, aloituslinja A ja aloituslinja B. Aloituslinjojen päät voidaan merkitä rajaviivalle, mutta käytetyt merkitsimet eivät saa muodostaa esteitä kentälle. Pallo voidaan asettaa aloituslinjalle pelin alussa (ks. Sääntö 8(b)) tai nostossa (ks. Sääntö 13 tai Sääntö 36 (vapaaehtoinen nosto pitkälle edenneessä pelissä)).
5. PERUSASETELMA Lopetustikku pystytetään kentän keskelle. Kuusi porttia asetetaan samansuuntaisesti pohjois- ja etelärajojen kanssa. Kahden sisemmän portin (portit 5 ja 6) keskustojen tulee olla 7 jaardin (n.6,4m) päässä pohjoiseen ja etelään lopetustikusta. Muiden neljän portin keskustojen tulee olla 7 jaardin päässä rajaviivoista.

#### b. PERUSASETELMAN MUUNNELMAT

1. MITAT Kentän pituus ja leveys voi vaihdella Liitteessä 1 esitettyjen virhemarginaalien rajoissa, kunhan kentän muoto säilyy suorakaiteena. Kun rajaviivamerkintöjä on useita, eikä ole varmaa, kumpaa tulisi käyttää, kentän rajat määritetään viimeisimmän rajaviivamerkinnän mukaan. Jos ei pystytä määrittämään, mikä merkinnöistä on viimeisin, käytetään rajaviivoista sisintä. Erityistapauksissa noudatetaan Sääntöä 55. Varsinaisena rajana pidetään aina sellaista käsillä olevaa suoraa linjaa, joka parhaiten vastaa rajaviivamerkinnän sisäreunaa.
2. SIIRRETTÄVÄ RAJAVIIVA Rajaviiva voidaan merkitä myös narulla, joka tulee kiinnittää kenttään kunnolla. Jos naru irtoaa, noudatetaan Sääntöä 35(d).
3. JAARDILINJA Jos rajaviiva ei ole suora, jaardilinja sijaitsee yhden jaardin päässä rajaviivan sisäreunasta, samansuuntaisena kun rajaviiva. Kun jaardilinjalle asetettujen tai asetettavien pallojen täytyy olla suorassa linjassa kulmapisteitä yhdistävään viivaan nähden, niiden asemia tulee korjata tarpeen mukaan niin vähän kuin mahdollista.

4. ASETTELUN VIRHEMARGINAALIT Sekä lopetustikun että jokaisen portin voi tarvittaessa asettaa enintään 6 tuuman (15cm) päähän sen tavallisesta sijaintipaikasta. Tällöin täytyy kuitenkin varmistaa, että portit 1 ja 2, 3 ja 4, ja 5 ja 6 ovat linjassa itä- ja länsirajoihin nähden. Samoin täytyy varmistaa, että lopetustikku sijaitsee portteja 1 ja 3, 2 ja 4, ja 5 ja 6 yhdistävien linjojen leikkauspisteessä. Aloituslinjojen tulee aina ulottua kulmapisteistä porttien 5 ja 6 keskikohtaan asti.
5. ASETTELUN HYVÄKSYMINEN Kun pelaajat aloittavat pelin, oletetaan, että he ovat hyväksyneet rajaviivojen, porttien ja maalitolpan sijainnit. Pelin kannalta olennaiset poikkeavuudet asettelussa voidaan hyvittää noudattaen Sääntöä 55.
6. PIENEMMÄT KENTÄT Jos käytettävissä oleva alue on pienempi kuin peruskenttä, on mahdollista käyttää pienempää kenttämallia, jossa mittasuhteet on säilytetty. Tällöin kentän koko on viisi mittayksikköä kertaa neljä mittayksikköä; mittayksikkönä käytetään tavallisen 7 jaardin sijaan lyhempää mittaa. Muista käytettävistä mittasuhteista ja pituuksista on sovittava asianmukaisesti.

### 3) VÄLINEET JA LISÄVARUSTEET

#### a. LOPETUSTIKKU

1. MÄÄRITELMÄ Lopetustikku on jäykkä, tasapaksu, sylinterin muotoinen esine, joka on 18 tuumaa (45 cm) pitkä ja halkaisijaltaan  $1\frac{1}{2}$  tuumaa (3,75cm). Lopetustikku tulee sijoittaa maahan tukevasti ja pystysuoraan ja sen täytyy olla valkoiseksi maalattu ainakin 6 tuuman (15cm) korkeudelle maasta.
2. JATKOPALA Jatkopala on halkaisijaltaan  $\frac{1}{2}$  tuumaa (1,25cm) ja sen pituus on 6 tuumaa (15cm). Se voidaan liittää lopetustikun päähän ja siihen voidaan kiinnittää pelimerkkejä. Jatkopala ei ole varsinaisesti lopetustikun osa, joten Sääntö 15 ei koske sitä. Lyöjä voi myös milloin tahansa väliaikaisesti poistaa jatkopalan lopetustikusta (ks. Sääntö 35(c) Jos pallo osuu jatkopalaan). Kun jatkopala ei ole kiinnitetty lopetustikkuun, sitä pidetään ulkopuolisena tekijänä.
3. KORJAUKSET Säännön 53 (a) (Turnaussäännöt) mukaisesti pelaajilla on milloin tahansa pelin aikana lupa pyytää, että kallistunut lopetustikku suoristetaan. Tällaista pyyntöä pidetään Säännön 23 (d) mukaisesti pelin estämisenä. Kaikki Säännön 13 oikeuttamat kokeilut täytyy suorittaa ennen kuin mitään korjauksia tehdään. Korjausten jälkeen pallojen paikkoja täytyy tarpeen mukaan korjata, jotta varmistetaan, että lyöjä ei hyödy vaadituista korjauksista (ks. myös Sääntö 15(b)(6)).

#### b. PORTIT

1. MÄÄRITELMÄ Portit ovat täysin metallisia, kahdesta pystysuorasta ja niitä yläpäistä liittävästä vaakasuorasta osasta koostuvia esineitä. Portin tulee olla 12 tuumaa (30 cm) korkea maanpinnasta mitattuna ja se tulee asettaa paikalleen tukevasti pystysuoraan. Portin kaikkien osien tulee olla halkaisijaltaan  $\frac{5}{8}$  tuumaa (1,6cm) vaikka pienet eroavaisuudet osien päissä sallitaankin. Portin pystysuorien osien sisäpintojen tulee olla suunnilleen samansuuntaiset ja  $3\frac{3}{4}$ -4 tuuman (9,5-10cm) päässä toisistaan (turnauksissa ja otteluissa noudatetaan Sääntöä 53(b)). Kentän kaikkien porttien tulee olla samankokoisia sallitun  $\frac{1}{32}$  tuuman (0,8mm)

virhemarginaalin rajoissa. Portin pystysuoria osia yhdistävän poikkiportin (ylärima) tulee olla niihin nähden suorassa kulmassa.

2. VÄRIT Portit voivat olla joko maalaamattomia tai valkoisia. Lisäksi, ensimmäisen portin (portti 1) poikkiportin on väriltään sininen ja viimeisen portin (rover-portti) poikkiportin punainen.
3. KORJAUKSET Säännön 53(a)(Turnaussäännöt) mukaisesti lyöjällä on milloin tahansa pelin aikana lupa pyytää, että vino portti suoristetaan tai että portin leveys ja korkeus tarkistetaan ja korjataan tarpeen mukaan. Kaikki Sääntöjen 13, 14 ja 17 oikeuttamat kokeilut tulee suorittaa ennen mitään korjauksia tai tarkistuksia. Korjausten jälkeen pallojen paikkoja täytyy tarpeen mukaan korjata, jotta varmistetaan, että lyöjä ei hyödy vaadituista korjauksista (ks. myös Sääntö 14(d)(5)).

#### c. PALLOT

1. MÄÄRITELMÄ Pelissä käytetään neljää palloa, joiden värit ovat sininen, musta, punainen ja keltainen. Vaihtoehtoisesti voidaan käyttää vihreää, ruskeaa, vaaleanpunaista ja valkoista palloa tai muilla väreillä tai merkinnöillä varustettuja toisistaan erottuvia palloja. Pallon tulee olla halkaisijaltaan  $3 \frac{5}{8}$  tuumaa (9,2 cm) ja sen täytyy painaa 16 unssia (454 g). Jokaisen pelissä käytettävän pallon tulee kimmoisuudeltaan ja peliominaisuuksiltaan vastata Liitteen 2 vaatimuksia. Pallojen täytyy olla myös ominaisuuksiltaan keskenään samanlaisia määritelyjen virhemarginaalien rajoissa.
2. PALLON VÄLIAIKAINEN POISTAMINEN Lyöjällä on lupa koska tahansa pelin aikana poistaa pallo väliaikaisesti kentältä puhdistusta varten. On myös sallittua siirtää pallo väliaikaisesti pois tieltä tai vaihtaa vioittunut tai virheellinen pallo uuteen. Ennen pallon poistamista kentältä sen paikka tulee merkitä kentälle tarkasti ja tarvittaessa voi kysyä vastustajan mielipidettä jos pallon sijainti on kyseenalainen.
3. PALLON PITÄMINEN PAIKALLAAN Lyöjällä on lupa tukea tai painaa palloa maahan varmistaakseen, että se pysyy paikallaan. Voidaan myös käyttää ruohotupsuja tai muuta saatavilla olevaa materiaalia, jotka tulee poistaa käytön jälkeen.
4. PALLON KIERIMISLINJAN SÄILYTTÄMINEN Jos lyöjä haluaa välittömästi ennen peelausta poistaa pallon kentältä tai tukea sitä, hänen täytyy pitää huolta, että pallon alkuperäinen kierimislinja säilyy.

#### d. PELIMERKIT

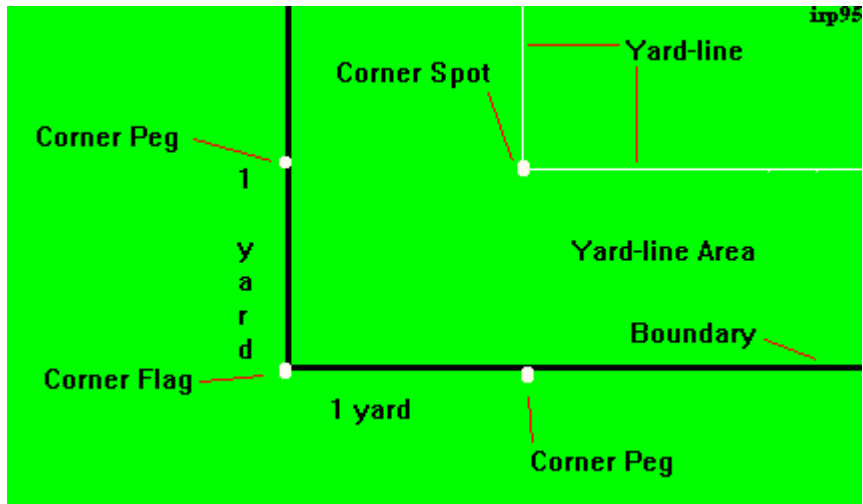
1. MÄÄRITELMÄ Pelissä käytetään neljää muovista, metallista tai muusta sopivasta materiaalista valmistettua pelimerkkiä, joiden värit vastaavat pelissä käytettyjen pallojen värejä. Pelimerkkejä käytetään pistetilanteen ilmoittamiseen.
2. KÄYTTÖ Jokaisen lyöntivuoron alussa jokaisen pallon seuraava portti tai lopetustikku täytyy merkitä vastaavan värisellä pelimerkillä. Kun pallo läpäisee merkityn portin, lyöjän täytyy lyöntivuoronsa lopussa kiinnittää oma pelimerkkinsä uuteen porttiin tai lopetustikkuun. Ensimmäisten kuuden portin kohdalla pelimerkki kiinnitetään kunkin portin poikkiportin ja jälkimmäisten kuuden portin kohdalla kunkin portin jalkaan. Kun lyöjä saa lopetustikkupisteen, hänen pelimerkkinsä poistetaan kentältä. Lyöjällä on koska tahansa pelin aikana lupa poistaa pelimerkki kentältä väliaikaisesti, etenkin jos näyttää siltä, että pelimerkki häiritsee pallon

kulkua lyönnin aikana (ks. Sääntö 35(c) Jos pallo osuu pelimerkkiin). Kun pelimerkkiä ei ole kiinnitetty porttiin tai lopetustikkuun, se on ulkopuolinen tekijä.

e. MAILAT

1. MALLI Maila koostuu mailan lyöntipäästä ja sen keskikohtaan kohtisuorasti kiinnitetystä varresta. Osien tulee olla kiinnitetty toisiinsa lujasti. Jos mailan pää on irrotettavissa varresta, kumpaakaan osaa ei saa lyöntivuoron aikana vaihtaa muuten kuin Säännön 3(e)(6) mukaisesti.
2. VARSI Mailan varsi voi olla mitä tahansa sopivaa materiaalia. Varteen voidaan kiinnittää mistä tahansa materiaalista valmistettu kahvaosa, mutta sitä tai vartta ei saa muotoilla vastaamaan käden tarttumaotetta.
3. LYÖNTIPÄÄ Mailan pään täytyy olla jäykkä ja se voidaan valmistaa mistä tahansa materiaalista, mutta materiaalivalinta ei saa vaikuttaa mailan peliominaisuuksiin, kun sitä verrataan täysin puiseen mailaan. Mailan pään täytyy olla peliominaisuuksiltaan tasalaatuinen, eikä sillä kumpaa päätyä lyönnissä käytetään saa olla vaikutusta peliin. Sen päätyjen täytyy olla samansuuntaiset, pääpiirteiltään identtiset ja litteät vaikka ohuet uurteet ovatkin sallittuja. Mailan pään reunojen täytyy olla muodoltaan ja materiaaliltaan sellaisia, etteivät ne vahingoita palloja. Jos reunat on viistottu, viistotus ei saa muuttaa päätyjen litteää muotoa.
4. APUKEINOJEN KÄYTTÖ Säännön 3(e)(5) mukaisesti on kiellettyä kiinnittää mailaan peilejä, osoittimia tai muita tähtäämistä ja lyöntiä auttavia laitteita. Mailan varren ei kuitenkaan tarvitse olla suora ja mailan pää voidaan merkitä havaintoviivoin.
5. VAMMAISET PELAAJAT Vammainen pelaaja saa käyttää mailaa, jonka varsi on erityismuotoiltu, kunhan hän ei näin saa ylimääräistä etua tavallista mailaa käyttävien pelitovereidensa kustannuksella.
6. MAILAN VAIHTAMINEN Mailaa ei voi lyöntivuoron aikana vaihtaa toiseen, ellei se ole vahingoittunut niin, että sitä ei voi enää käyttää. Vahingoittunutta mailaa voi käyttää vain, jos lyöjä ei saa sillä ylimääräistä etua pelissä. Maila täytyy vaihtaa toiseen, kun se ei enää vastaa näitä esitettyjä vaatimuksia. Mailan peliominaisuuksia ei koskaan saa muuttaa lyöntivuoron aikana.

- f. KULMALIPUT Kentän kulmiin 1, 2, 3, ja 4 asetettavat 4 lippua (sininen, punainen, musta ja keltainen) eivät ole pakollisia varusteita. Kun lippuja käytetään, ne tulee pystyttää noin 12 tuumaa (30 cm) korkeisiin jalustoihin jotka on asetettu kentän kulmiin, mutta jotka eivät saa ulottua kentän sisäpuolelle. Lyöjä saa koska tahansa pelin aikana siirtää lippua väliaikaisesti.
- g. KULMATAPIT Kulmatapit, jotka eivät ole pakollisia varusteita, ovat valkoisia tappeja, jotka voidaan halutessa asettaa rajaviivalle yhden jaardin päähän jokaisesta kulmasta (ks. Kuvio 2). Kulmatappeja on yhteensä kahdeksan ja niiden halkaisija on noin  $\frac{3}{4}$  tuumaa (1,9 cm) ja pituus noin 3 tuumaa (7,5 cm). Tapit tulee asettaa rajaviivalle, mutta ne eivät saa ulottua kentän sisäpuolelle. Lyöjä saa koska tahansa pelin aikana siirtää kulmatappia väliaikaisesti.
- h. VIRHEMARGINAALIT Kaikkia yllä mainittuja mittoja käytetään Liitteessä 1 mainittujen virhemarginaalien rajoissa.



Kuvio 2 - Kulma-alue

## C. MÄÄRITELMÄT

### 4) PELIN JA LYÖNTIVUORON ALKU JA LOPPU

- a. PELIN ALKU Peli ja sen ensimmäinen lyöntivuoro alkavat kun lyöjä pelaa ensimmäisen lyöntinsä (ks. Sääntö 5. ja Sääntö 8(b)).
- b. VOITTAJA Pelin voittaa se osapuoli, joka onnistuu lyömään lopetustikkuun molemmat pallonsa ennen vastapuolta (ks. kuitenkin Sääntö 53(g)(1), pelit, joissa on aikaraja).
- c. PELIN LOPPU Peli loppuu, kun pelaajat joko lähtevät kentältä tai aloittavat uuden pelin, päästyään ensin yhteisymmärrykseen siitä, kumpi puoli on voittanut.
- d. LYÖNTIVUORON PÄÄTTYMISEN SYITÄ Lyöntivuoro päättyy, jos:
  1. Lyöjä ei lyönnillään (muu kuin krokkkauslyönti) onnistu krokeeraamaan tai saamaan porttipistettä
  2. Krokkauslyönnin seurauksena jompikumpi palloista joutuu kentän ulkopuolelle Säännön 20(c) mukaisesti
  3. Lyöjän pallo tai krokeerattu pallo on lyönnin seurauksena lyöty lopetustikkuun (siten että se on rover-pallo).
  4. Lyöjä käyttää lyöntivuoronsa ilmoittamalla jättävänsä pallon paikoilleen
  5. Lyöjä pelaa puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyönnin liian aikaisin, eikä vastapuoli ennätä estää häntä (ks. kuitenkin Sääntö 37 (e))
  6. Lyöjä lähtee kentältä luullen, että hänen lyöntivuoronsa on päättynyt ja vastapuoli aloittaa oman vuoronsa
  7. Lyöjä tekee millä tahansa lyönnillään virheen, jonka rangaistuksena on lyöntivuoron päättyminen (ks. Säännöt 25, 26, 27(d) ja 28)
  8. Lyöntivuoro mitätöidään virheiden takia (ks. Säännöt 30 ja 32)
  9. Niin joudutaan päättämään Säännön 55 mukaisesti.
- e. LYÖNTIVUORON PÄÄTTYMINEN Lyöntivuoro päättyy ja uusi vuoro alkaa (ellei peliä ole voitettu) kun:
  1. Yksi säännön 4(d) ehtoista täyttyy, lyöntivuoron viimeinen lyönti on pelattu ja pallot ja pelimerkit ovat oikeilla paikoillaan
  2. Vastapuoli aloittaa oman vuoronsa, kun lyöjä on joko
    - A. lähtenyt kentältä luullen, että Säännön 4(e)(1) ehdot ovat täyttyneet, tai
    - B. antanut vastapuolelle luvan aloittaa oman vuoronsa.
 (ks. kuitenkin Sääntö 37: Tasoituspeli ja Sääntö 53(g)(4): Pelit, joissa on aikaraja).

### 5) LYÖNTI JA LYÖNNIN KESTO

- a. LYÖNTI Lyönti tarkoittaa lyöjän yritystä osua pelipalloon mailallaan lyöntivuoronsa aikana. Vaihtoehtoisesti hän voi ilmoittaa jättävänsä pallon paikalleen ja käyttää näin lyöntivuoronsa. Lyöntiin sisältyvät myös sen kaikki sen aiheuttamat pelipallojen liikkeet.

- b. **LYÖNNIN KESTO** Lyönnin kestolla tarkoitetaan sitä hetkeä, jonka aikana pelaaja voi tehdä pelivirheen Säännön 28(a) kuvaamalla tavalla.
- c. **LYÖNNIN PELAAMINEN** Lyöntiä ei saa aloittaa ennen kuin edeltävä lyönti on loppunut jos näyttää siltä, että sillä voi olla vaikutusta jommankumman lyönnin tulokseen.
- d. **LYÖNNIN JA LYÖNNIN KESTON ALKU** Lyönnin ja lyönnin kesto katsotaan alkaneen, kun mailan pää ohittaa pallon tai irtoaa siitä mailan heilahtaessa taakse ennen varsinaista lyöntiä. Jos mailaa ei heilauteta taakse, lyönti ja lyönnin kesto alkavat kun mailaa heilautetaan eteenpäin.
- e. **PELATTU LYÖNTI**
  - 1. Jos lyöjä aloittaa lyönnin, mutta pysäyttää mailan tai tähtää sillä pallon ohi välttääkseen osumasta palloon tai tekemästä pelivirhettä, lyönti mitätöidään ja pelaajalla on oikeus yrittää uudelleen.
  - 2. Muussa tapauksessa lyönti on pelattu, kun
    - A. maila osuu palloon, tai
    - B. lyöjä tekee pelivirheen, tai
    - C. maila ei osu tai ulotu palloon.
- f. **LYÖNNIN KESTON PÄÄTTYMINEN** Lyönnin keston katsotaan päättyneen, kun lyöjä siirtyy pois aiemmalta paikaltaan. Jos lyöjä ei siirry toiseen paikkaan ennen seuraavaa lyöntiä, lyönnin katsotaan päättyneen, kun seuraava lyönti alkaa.
- g. **LYÖNNIN PÄÄTTYMINEN** Lyönti päättyy, kun jokainen sen seurauksena liikkunut pallo joko pysähtyy, joutuu ulos kentältä, siirretään, poimitaan ylös tai pysäytetään Sääntöjen 15(c) tai 18(a)(2) mukaisesti.
- h. **MAILAN JA PALLON KOSKETTAMINEN LYÖNNIN KESTON ULKOPUOLELLA** Jos lyöjä osuu vahingossa palloon ennen kuin hänen lyöntinsä on alkanut, pallo asetetaan takaisin omalle paikalleen ja lyöjä jatkaa lyöntivuoroaan. Mailalla voi lyöntien välissä siirrellä palloja.

## 6) PALLON TILAT

- a. **PALLO PELISSÄ** Pallo katsotaan olevan pelissä, kun se asetetaan kentälle ennen lyöntivuoron alkua Säännön 8(b) mukaisesti. Pallo on pelissä (paitsi silloin kun se on käsipallona) siihen asti kun lyönti, jolla se lyötiin lopetustikkuun, loppuu.
- b. **PALLO LEVOSSA**
  - 1. Pallo levossa on pelissä oleva pallo, joka ei liiku.
  - 2. Pallosta tulee pallo levossa, kun:
    - A. se on liikkunut lyönnin seurauksena ja sen on todettu pysähtyneen, eikä siitä ole tullut käsipalloa, tai
    - B. käsipallo asetetaan kentälle.
  - 3. Pallo lakkaa olemasta pallo levossa, kun se liikkuu lyönnin seurauksena tai kun siitä tulee käsipallo.
  - 4. Säännön 6(b)(5) mukaisesti pallo on levossa, kun sen on todettu pysähtyneen.
  - 5. Ratkaisevassa asemassa oleva pallo on levossa vasta, kun se on pysynyt paikallaan vähintään 5 sekuntia. Jos pallon asema täytyy varmistaa (ks. Sääntö 48(c)(4)), sen katsotaan olevan levossa vasta, kun sen oikeasta asemasta on sovittu tai tehty päätös.

- c. **KÄSIPALLO**
1. Mistä tahansa pallosta tulee käsipallo ja ulkopuolinen tekijä:
    - A. kun se poistetaan kentältä väliaikaisesti Säännön 3(c)(2) mukaisesti, tai
    - B. kun se joutuu kentän ulkopuolelle, tai
    - C. kun sitä siirretään Säännön 19 mukaisesti, tai
    - D. kun se täytyy palauttaa paikalleen virheen tai häiriön korjaamiseksi.
  2. Lyöjän pallosta tulee käsipallo ja ulkopuolinen tekijä:
    - A. kun palloa siirretään Säännön 13 (estenosto) tai Säännön 36 (vapaaehtoinen nosto tai kosketus pitkälle edenneessä pelissä) mukaisesti, tai
    - B. kun on tapahtunut krokeeraus, tai
    - C. kun palloa siirretään, se poimitaan ylös tai pysäytetään Säännön 15(c) tai Säännön 18(a)(2) mukaisesti, tai
    - D. lyönnin päätyttyä, jonka seurauksena se on krokeerannut toisen pallon, tai
    - E. lyöntivuoron viimeisen lyönnin päätyttyä, jos pallo päättyy jaardilinja-alueelle.
  3. Muista kuin lyöjän palloista tulee käsipalloja ja ulkopuolisia tekijöitä, jos ne lyönnin päätyttyä päättyvät jaardilinja-alueelle.
  4. Pallo lakkaa olemasta käsipallo ja ulkopuolinen tekijä ja muuttuu levossa olevaksi palloksi, kun se asetetaan kentälle sääntöjen mukaiseen kohtaan. Näin käy myös silloin kun pallo on kentällä väärässä kohdassa seuraavan lyönnin alkaessa. Jos pallon sijoituksessa on valinnanvaraa, lyöjä voi tehdä pallosta taas käsipallon ja asettaa sen uuteen paikkaan koska tahansa ennen seuraavan lyöntinsä alkua tai lyöntivuoronsa päättymistä.
- d. **PALLO RATKAISEVASSA ASEMASSA** Pallo on ratkaisevassa asemassa, jos pienikin muutos sen asentoon voi vaikuttaa pelin kulkuun. Esimerkkejä tällaisista asemista ovat pallo portin lähellä tai sen sisällä, pallo, jonka kulkureitillä on esteitä ja pallo lähellä jaardilinjaa tai rajaviivaa. Lyöjän täytyy keskustella vastapuolen kanssa, ennen tällaisen pallon siirtämistä tai pyyhkimistä.
- e. **ELÄVÄ JA KUOLLUT PALLO**
1. Muut kuin lyöjän pallot määritellään eläviksi tai kuolleiksi sen mukaan, voiko niitä krokeerata ja edelleen yrittää krokkauslyöntiä niiden avulla.
  2. **ELÄVÄ PALLO** Jokainen pallo määritellään eläväksi lyöntivuoron alussa. Palloista tulee eläviä joka kerran kun lyöjän pallo ansaitsee porttipisteen.
  3. **KUOLLUT PALLO** Pallo muuttuu kuolleeksi, kun sitä on käytetty krokkauslyöntiin ja se pysyy kuolleen kunnes muuttuu taas eläväksi. Lyöjä ei pallollaan voi tehdä krokkauslyöntiä kuolleen pallon kanssa. Jos lyöjän pallo osuu kuolleen palloon, ei krokeerausta katsota tapahtuneen.
- f. **JAARDILINJAPALLO** Pallo, joka lepää jaardilinjalla on jaardilinjapallo.
- g. **ROVER-PALLO** Rover-pallo on pallo, joka on ansainnut kaikki 12 porttipistettä (ks. kuitenkin Sääntö 44(d): lyhennetyt pelit).
- h. **PALLORYHMÄT** Kolmen pallon ryhmä muodostuu, kun yksi pallo koskettaa kahta muuta. Neljän pallon ryhmä muodostuu, kun neljäs pallo koskettaa kolmen pallon ryhmää.
- i. **PALLO IRTI PORTISTA** Pallo on irti portista jos mikään osa pallosta ei ole portin sisällä.

## 7) ULKOPUOLISET TEKIJÄT

- a. **MÄÄRITELMÄ** Säännön 7(b) mukaisesti ulkopuolisina tekijöinä pidetään kaikkia peliin kuulumattomia tekijöitä. Esimerkkejä ulkopuolisista tekijöistä: eläimet, katsojat, erotuomari, joka ei ole yksi pelaajista, muiden pelien pelaajat tai välineet, käsipallo, pallo, joka ei ole pelissä, irtonaiset pelimerkit, irtonainen lopetustikun jatkopala, sekä muut satunnaiset esineet.
- b. **POIKKEUKSET** Sääolot tai irralliset esteet eivät ole ulkopuolisia tekijöitä (poikkeustapauksissa noudatetaan Sääntöä 55).
- c. **HÄIRIÖT** Ulkopuoliset tekijät tulee siirtää tai poistaa jos ne haittaavat peliä (ks. myös Sääntö 33(a): ulkopuolisen tekijän aiheuttama häiriö ja Sääntö 34(b): kiinteät esteet).

## OSA 2. TAVALLINEN KAKSINPELI

### A. YLEISET SÄÄNNÖT

#### 8) PELIN ALOITUS

- a. **ARVONTA** Arvonnan voittajalla on oikeus valita joko lyöntivuoro tai pallojen väri. Lyöntivuoroa valitessa arvonnän voittajalla on myös oikeus päättää pelaavansa toisena. Jos arvonnän voittaja valitsee lyöntivuoron, vastapuoli saa valita pallojensa värin ensimmäisenä ja päinvastoin. Kun ottelussa on useampi kuin yksi peli, valintaoikeus siirtyy ensimmäisen pelin jälkeen vastapuolelle. Tehtyä valintaa ei voi muuttaa (ks. kuitenkin Sääntö 26(c)).
- b. **PELIN ALOITUS** Pelin alussa ensimmäisen lyöntivuoron saanut pelaaja asettaa yhden pallostaan jommallekummalle aloituslinjalle ja pelaa ensimmäisen lyöntinsä. Ensimmäisen lyöntivuoron päätyttyä vastapuoli pelaa ensimmäisen lyöntinsä jommankumman aloituslinjan vapaasta kohdasta. Tähän sisältyy myös sellaisen pelissä olevan pallon krokkauk, joka on joko aloituslinjalla tai niin lähellä sitä, että aloituslinjalle asetettu pallo voi koskea siihen. Kolmannella ja neljännellä lyöntivuorolla loput kaksi palloa otetaan mukaan peliin samalla tavalla kuin ensimmäiset pallot (ks. kuitenkin Sääntö 36(d): Pitkälle edennyt peli, Sääntö 27(c)(2): Tasoituspeli ja Sääntö 26(b): jos oikeaa palloa ei voi käyttää).

#### 9) LYÖJÄN PALLON VALINTA

- a. **OIKEUS PELATA KUMMALLA TAHANSA PALLOISTA** Sen jälkeen, kun kaikki neljä palloa ovat mukana pelissä Säännön 8(b) mukaisesti, lyöjällä on jokaisen lyöntivuoronsa alussa oikeus valita kumpi tahansa palloistaan lyöjän palloksi (ks. kuitenkin Sääntö 37(a): Tasoituspeli).
- b. **VALINNAN TEKEMINEN** Pallon voi valita joko:
  1. nostamalla pallon, joka ei kosketa toista palloa, Säännön 13 (estyneen pallon nosto) tai Säännön 36 (vapaaehtoinen nosto pitkälle edenneessä pelissä) mukaisesti, tai
  2. pelaamalla lyönnin tietyllä pallolla.

Molemmissa tapauksissa valitusta pallosta tulee lyöjän pallo, eikä lyöjä saa silloin käyttää paripalloa. Jos hän tekee niin, noudatetaan Sääntöä 26.
- c. **PALLON NOSTO** Nostolla tarkoitetaan tilannetta, jossa pelaaja tarkoituksella siirtää palloa muuten kuin pelaamalla lyönnin.

## 10) PALLO KENTÄN ULKOPUOLELLA

- a. Pallon katsotaan olevan kentän ulkopuolella, kun se voi koskettaa rajaviivasta vedettyä pystysuoraa linjaa. Kentän ulkopuolelle joutuneesta pallosta tulee käsipallo ja ulkopuolinen tekijä. Jos pallon asema on ratkaiseva, lyöjän täytyy neuvotella vastapuolen kanssa ennen kuin hän tarkistaa, onko pallo kentän ulkopuolella vai ei.

## 11) PALLO JAARDILINJA-ALUEELLA

- a. MUUT PALLOT Jokaisen lyönnin päätyttyä jokaisesta jaardilinja-alueelle joutuneesta pallosta (paitsi lyöjän pallosta) tulee käsipallo.
- b. LYÖJÄN PALLO Jos lyöjän pallo on lyönnin päätyttyä jaardilinja-alueella, seuraavan lyönnin voi pelata normaalisti, ellei lyöjällä ole oikeus yrittää krokkausta. Jaardilinja-alueelle joutuneesta lyöjän pallosta tulee käsipallo vasta, kun lyöjän lyöntivuoron viimeinen lyönti päättyy.

## 12) PALLON ASETTAMINEN KENTÄN ULKOPUOLELLE TAI JAARDILINJA-ALUEELLE

- a. EI MUITA PALLOJA ALUEELLA Ennen seuraavaa lyöntiä noudatetaan Sääntöä 12(c) ja Sääntöä 19:
  1. Jokainen kentän ulkopuolelle joutunut pallo on asetettava jaardilinjalle niin, että se on mahdollisimman lähellä sitä kohtaa, jossa se ajautui ulos kentältä.
  2. Jokainen jaardilinja-alueelle joutunut käsipallo on asetettava jaardilinjalle niin, että se on mahdollisimman lähellä sitä kohtaa johon se pysähtyi jaardilinja-alueella.
- b. KUN ALUEELLA ON MUITA PALLOJA Jos palloa ei voida asettaa paikalleen Sääntöjen 12(a) mukaisesti, syynä voi olla, että:
  1. lyöjän pallo on jaardilinja-alueella
  2. jaardilinjalla on jo yksi tai useampia palloja
  3. jaardilinja-alueen ulkopuolella on yksi tai useampia palloja.

Tällöin lyöjä asettaa pallon jaardilinjan läheisyyteen siten että pallo koskettaa esteenä ollutta palloa.

- c. KUN LYÖJÄN PALLO ON ESTEENÄ Jos lyöjällä on oikeus yrittää krokkauksetyöntiä, lyöjän pallo on käsipallo ja ulkopuolinen tekijä kunnes se asetetaan paikalleen krokkauksetyöntiä varten, eikä se saa estää muiden pallojen paikalleen asettamista Sääntöjen 12(a) ja 12(b) mukaisesti.
- d. JÄRJESTYS Jos on tarpeen asettaa kaksi tai useampia palloja paikoilleen, se tapahtuu lyöjän päättämässä järjestyksessä.
- e. PALLOJEN PAIKOILLEEN ASETTAMINEN Lyöjän on asetettava pallot jaardilinjalle niin, että hän on selin kenttään. Jos lyöjällä on Sääntöjen 12(b) mukaisesti oikeus valita pallon paikka ja hänen täytyy tarkistaa, että paikka on sääntöjen mukainen, on hänellä lupa asettaa pallo paikalleen kenttään päin kääntyneenä. Jos lyöjä epäilee, että hänen pallonsa koskettaa toista palloa, hänen täytyy neuvotella vastapuolen kanssa.

### 13) ESTYNEEN PALLON NOSTO

- a. NOSTO Jos vastapuoli on saattanut jommankumman lyöjän palloista asemaan, jossa sen ja toisten pallojen välillä on esteitä eikä se kosketa mitään toisista palloista, lyöjä voi aloittaa lyöntivuoronsa:
1. niistä asemista, joissa pallot ovat, tai
  2. nostamalla estetyn pallon ja lyömällä sen peliin kumman tahansa aloituslinjan vapaasta kohdasta tai yrittämällä krokkauslyöntiä sellaisen pallon kanssa, jota se mahdollisesti koskettaa.
- b. VASTUU PALLON PAIKASTA
1. Pelaaja on vastuussa pallon paikasta jos:
    - A. hän pelaa sillä, tai
    - B. pallo liikkuu hänen lyöntinsä seurauksena, tai
    - C. pallo on osallisena hänen pelaamaansa krokkaus- tai kanuunalyöntiin, vaikka pallo ei lyönnin seurauksena liikkuisikaan, tai
    - D. pallo asetetaan paikalleen uudelleen pelaajan virheen korjaamiseksi, tai
    - E. pallo kuuluu hänelle siinä tapauksessa, että hän pelasi lyöntivuoronsa ensimmäisen lyönnin vastapuolen pallolla. Pallon katsotaan kuuluvan pelaajalle myös jos hän käytti lyöntivuoronsa ilmoittamalla jättävänsä pallon paikoilleen ilman, että hän ilmoitti mitä palloa tarkoittaa.
  2. Pelaaja ei kuitenkaan ole vastuussa sellaisen pallon sijainnista, joka täytyy palauttaa paikoilleen ulkopuolisen häiriön seurausten korjaamiseksi.
- c. ESTYNYT PALLO Pallon reitti toisen pallon ("kohdepallo") luo on estynyt jos:
1. mikä tahansa portin osa, mukaan lukien portin suu, tai lopetustikku näyttäisi muodostavan esteen pallon reitille kohdepallon luo, tai
  2. mikä tahansa portin osa (ei kuitenkaan portin suu) tai lopetustikku näyttäisi olevan mailan tiellä ennen kuin se osuu palloon, tai
  3. pallo on portin suulla.
- d. ESTYNYT LYÖNTI Säännön 13(c)(2) mukaisesti lyönti on estetty, jos lyöjä ei mailan pään päätypintojen millä tahansa osalla kykene normaalisti lyömään pallon keskelle ja näin ohjamaan sitä kohti kohdepalloa. Lyönti ei kuitenkaan ole estetty jos pelkästään portti tai lopetustikku on lyöjän pelipaikan tiellä.
- e. KOKEILU
1. Pelaajalla on oikeus pyytää erotuomaria kokeilemaan onko pallo estetty vain, jos pelaaja on lyöntivuorossa ja hänellä on oikeus suorittaa nosto pallollaan ennen

senhetkisen lyöntivuoron ensimmäistä lyöntiä. Muutoin pelaajan tulee silmämääräisesti arvioida onko pallo estetty vai ei.

2. Lyöjällä on oikeus hyötyä tilanteesta, jossa on aihetta epäillä, onko pallo estetty vai ei.

f. PÄÄTÖKSEN MUUTTAMINEN Jos pelaaja nostaa oman puolensa pallon Säännön 13(a)(2) mukaisesti:

1. pallosta tulee näin lyöjän pallo, eikä lyöjä saa pelata oman puolensa toisella pallolla.

Jos hän pelaa muulla kuin valitsemallaan pallolla, noudatetaan Sääntöä 26. Lisäksi, lyöjän tulee aina suorittaa nosto johon hänellä on oikeus, eikä hän saa pelata lyöntiä nostetulla pallolla sen nostoa edeltäneestä paikasta, ellei pallo silloin sijainnut aloituslinjalla.

2. ja asettaa sen vapaaseen kohtaan jommallekummalle aloituslinjalle, jossa se joko koskettaa tai ei kosketa toista palloa, lyöjällä on edelleen oikeus lyödä pallo peliin kumman tahansa aloituslinjan vapaasta kohdasta.

## 14) PORTTIPISTE

a. MÄÄRITELMÄT

1. Pallo ansaitsee porttipisteen, kun se yhden tai useamman lyönnin seurauksena kulkee portin läpi oikeaan suuntaan ja oikeassa järjestyksessä Kuvion 1 mukaisesti. Tämä järjestys tunnetaan myös porttien läpäisyjärjestyksenä.

2. Portin pelisuunta riippuu läpäisyjärjestyksestä Kuvion 3. osoittamalla tavalla.

3. Portin pelisuuntaa rajaa pinta, joka muodostuu portin molemmilla puolilla sen osien ja maanpinnan rajaamasta tilasta.

4. Portin suu on se tila, jota rajaavat portin jalkojen sisäpinnat ja portin molemmilla puolilla sen pelisuunnan pinnat.

b. PORTIN LÄPÄISYN ALOITUS Säännön 14(d)(1)-(3) mukaisesti pallo alkaa läpäistä porttia, kun se ensimmäisen kerran puhkaisee portin ulomman pinnan läpäisy-suunnasta katsottuna. Jos pallo kuitenkin lyönnin aikana vierii takaisin päin ja:

1. pysähtyy portin suulle niin, että se ei läpäise portin ulompaa pintaa pelisuunnasta katsottuna, tai

2. pysähtyy kokonaan portin ulkopuolelle,

pallo ei ole silloin alkanut läpäistä porttia.

c. PORTIN LÄPÄISY Säännön 14(d)(4) mukaisesti pallo on läpäissyt portin, kun se pysähtyy pelisuunnasta katsottuna portin ulommalle puolelle eikä enää kosketa portin sen puoleista pintaa.

d. ERITYISTILANTEITA

1. Jos pallo krokeeraa toisen pallon lain 16(b) mukaisesti ennen kuin se alkaa läpäistä porttia, sillä ei voi näin ollen ansaita porttipistettä saman lyönnin aikana.

2. Jos pallo läpäisee pelijärjestyksessä seuraavan porttinsa väärältä puolelta, sillä ei voi ansaita porttipistettä saman lyönnin aikana. Tällä tavoin portin läpäisseen pallon

täytyy pysähtyä niin, että se on kokonaan läpäissyt portin eikä kosketa portin ulompaa pintaa. Vasta sen jälkeen pallolla voi seuraavan lyönnin aikana ansaita porttipisteen.

3. Jos käsipallo asetetaan krokkaukalyöntiä varten pelijärjestyksessä seuraavan portin suulle niin, että se läpäisee portin ulomman pinnan pelisuunnasta katsottuna:

A. pallo ei tällöin ole alkanut läpäistä porttia, eikä

B. sen katsota läpäisseen porttia ennen kuin se on ennen seuraavaa lyöntiä selvästi läpäissyt portin ulomman pinnan.

4. Pallo voi läpäistä portin sen lyönnin aikana, jona läpäisy alkoi. Vaihtoehtoisesti pallo voi läpäistä portin seuraavan lyönnin tai lyöntivuoron aikana, ellei:

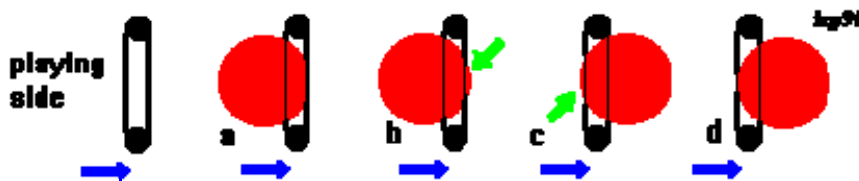
A. siitä tule käsipalloa krokkaukalyöntiä varten, tai

B. sitä nosteta Säännön 13 (estyneen pallon nosto) tai Säännön 36 (vapaaehtoinen nosto pitkälle edenneessä pelissä) mukaisesti,

jolloin sen täytyy aloittaa ko. portin läpäiseminen uudelleen.

5. Levossa oleva pallo ei voi ansaita tai menettää porttipistettä vain portin siirtämisen tai suoristamisen seurauksena.

e. PEELAAUS Jos lyönnin seurauksena joku muu pallo kuin lyöjän pallo ansaitsee porttipisteen, sanotaan, että ko. pallo on peelattu.



Kuvio 3. Portin läpäisy: a) pallo ei ole alkanut läpäistä porttia. b) pallo on alkanut läpäistä porttia c) pallo ei ole läpäissyt porttia kokonaan. d) pallo on läpäissyt portin.

## 15) LOPETUSTIKKUPISTE

- a. LOPETUSTIKKUPISTEEN ANSAITSEMINEN Säännön 15(b) mukaisesti, jos pelaajan pallo on rover-pallo:
1. se ansaitsee lopetustikkupisteen osuttuaan lyönnin seurauksena lopetustikkuun ja on näin ulkona pelistä (ks. kuitenkin Sääntö 38: tasoituspelejä)
  2. se voi aiheuttaa toisen rover-pallon lyönnin lopetustikkuun osumalla siihen lyönnin seurauksena.
- b. ERITYISTILANTEITA
1. Jos lyöjän pallo krokeeraa toisen pallon Säännön 16(b) mukaisesti sillä ei voi saman lyönnin aikana ansaita lopetustikkupistettä.
  2. Jos lyöjän pallo osuu yhtäaikaisesti sekä elävään palloon että lopetustikkuun, on se lyöty lopetustikkuun, ellei lyöjä halua yrittää krokausta.
  3. Jos lyöjä avaa lyöntivuoronsa rover-pallolla, joka koskettaa lopetustikkuun, ko. pallo on lyöty lopetustikkuun ja näin ulkona pelistä, ellei sitä lyödä pois päin lopetustikusta.
  4. Jos lyöjän pallo on rover-pallo ja se osuu tai saa jonkin muun pallon osumaan toiseen rover-palloon, joka koskettaa lopetustikkua, tämä toinen rover-pallo on näin ollen lyöty lopetustikkuun ja ulkona pelistä, ellei se liiku pois päin lopetustikusta.
  5. Jos lyöjän pallo on rover-pallo ja se osuu lopetustikkuun sekä toiseen rover-palloon, saaden molemmat pallot osumaan lopetustikkuun yhtäaikaisesti, niin molemmat pallot on näin ollen lyöty lopetustikkuun ja ovat ulkona pelistä lyöjän määräämässä järjestyksessä.
  6. Levossa olevaa palloa ei voi lyöty lopetustikkuun vain siirtämällä tai suoristamalla lopetustikkua.
- c. PALLON PYSYMINEN PELISSÄ Pallo pysyy pelissä niin kauan kunnes lyönti, jolla se lyödään lopetustikkuun, päättyy. Lyönnin aikana se voi liikuttaa myös muita palloja ja ansaita portti- ja lopetustikkupisteitä. Pallon voi siirtää, poimia ylös tai pysäyttää vain, jos se ei vaikuta pelin kulkuun.
- d. PALLON POISTAMINEN KENTÄLTÄ Pallo poistuu pelistä ja muuttuu ulkopuoliseksi tekijäksi, kun lyönti, jolla se on lyöty lopetustikkuun, päättyy. Lyöjän tulee poistaa lopetustikkuun lyöty pallo ja vastaava pelimerkki kentältä ennen seuraavaa lyöntiä. Jos lyöjä aikoo seuraavan lyönnin aikana lyöty lopetustikkuun lyöjän pallon ja aiemmin lopetustikkuun lyöty pallo ei aiheuta häiriötä, lopetustikkuun lyödyn pallon voi poistaa vasta seuraavan lyönnin jälkeen. Jos lopetustikkuun lyöty pallo on vielä seuraavan lyönnin jälkeen pelissä, noudatetaan Sääntöä 30.

## 16) KROKEERAUS

- a. KROKEERATTAVAT PALLOT Lyöjä voi pallollaan krokeerata minkä tahansa elävän pallon, ellei hänen jo edellytetä yrittävän krokkkauslyöntiä. Lyöjä voi kuitenkin krokeerata pallollaan elävän pallon krokkkauslyönnin aikana (ks. kuitenkin Sääntö 17(b)(3).
- b. KROKEERAUS Krokeeraus tarkoittaa tilannetta, jossa lyöjän pallo osuu elävään palloon. Tässä tapauksessa osuminen tarkoittaa mitä tahansa lyönnin seurauksena tapahtunutta kontaktia pallojen välillä. Poikkeuksia:
  1. jos lyöjän pallo osuu yhdellä lyönnillä kahteen tai useampaan palloon, vain ensimmäinen osuttu pallo on krokeerattu.
  2. jos lyöjän pallo osuu kahteen tai useampaan palloon yhtä aikaa, lyöjän täytyy valita palloista yksi jolla hän yrittää krokkkauslyöntiä.
  3. jos lyöjän pallo osuu yhtä aikaa elävään palloon ja lopetustikkuun, noudatetaan Sääntöä 15(b)(2).
- c. KROKEERAUKSEN TOTEAMINEN Edellyttäen, että lyöjän ei tarvitse yrittää krokkkauslyöntiä, voidaan krokeerauksen todeta tapahtuneen, jos lyöjä pelaa lyönnin asemasta, jossa hänen pallonsa koskettaa elävää palloa.
- d. PALLORYHMÄ Jos voidaan todeta, että pallo, joka muodostaa osan palloryhmästä, on krokeerattu, voidaan myös sanoa, että mikä tahansa ko. ryhmän elävistä palloista on myös krokeerattu. Tällöin varsinainen krokeerattu pallo on se, jolla lyöjä päättää yrittää krokkkauslyöntiä (ks. Sääntö 19(c): pallojen valinta).

## 17) PORTTI JA KROKEERAUSTILANTEET

- a. PORTTI JA KROKEERAUS Jos lyöjän pallo yhden lyönnin aikana läpäisee sekä portin (ks. Sääntö 14(c)) ja osuu sellaiseen palloon, joka lyönnin alkaessa oli portin ulkopuolella sen ulommalla puolella pelisuunnasta katsottuna, toimitaan seuraavasti:
  1. Lyöjän pallo ansaitsee porttipisteen ja muut pallot muuttuvat eläviksi sen osuessa niihin
  2. lyöjän pallo krokeeraa em. pallon Säännön 16(b)(1)-(3) mukaisesti.

Yllä mainitut säännöt pätevät huolimatta tapahtumien varsinaisesta järjestyksestä tai siitä, oliko krokeerattu pallo elävä ennen lyönnin alkamista.

- b. MUUT TAPAUKSET Lyönnin aikana, ennen portin läpäisyä tai sen jälkeen lyöjän pallo voi osua palloon, joka lyönnin alkaessa oli:
  1. elävä, eikä täysin läpi portista sen ulommalla puolella. Tällöin lyöjän pallo on krokeerannut ko. pallon Säännön 16(b) mukaan, eikä lyöjän pallo ansaitse porttipistettä.
  2. kuollut, eikä täysin läpi portista sen ulommalla puolella. Tällöin lyöjän pallo ansaitsee porttipisteen, mutta ei krokeeraa ko. palloa Säännön 17(c) mukaisesti.
  3. kosketuksissa lyöjän pallon kanssa. Lyöjän pallo ansaitsee porttipisteen, mutta ei krokeeraa ko. palloa Säännön 17(c) mukaisesti.

- c. PALLOJEN PYSÄHTYMINEN TOISIAAN KOSKETTAEN Sääntöjen 17(b)(2) ja 17(b)(3) mukaisesti, jos lyöjän pallo pysähtyy niin, että se koskettaa toista palloa, sen katsotaan krokeeranneen ko. pallo Säännön 16(c)(2)(C) mukaisesti.

## 18) KROKEERAUKSEN SEURAUKSET

- a. KUN KROKEERAUS ON TAPAHTUNUT Jos lyöjän pallo krokeeraa toisen pallon Säännön 16(b) mukaisesti:
1. se ei voi Säännön 17(a) mukaisesti ansaita portti- tai lopetustikkupistettä saman lyönnin aikana.
  2. se säilyy lyönnin ajan pelissä olevana pallona ja voi siten liikuttaa muita palloja ja ansaita niille portti- tai lopetustikkupisteitä. Tällaisen pallon voi siirtää, poimia ylös tai pysäyttää vain, jos sillä ei ole vaikutusta pelin kulkuun.
  3. se muuttuu lyönnin päätyttyä käsipalloksi, ellei pelaajan lyöntivuoro pääty samalla (ks. Sääntö 4(d)).
  4. lyöjä voi yrittää krokkauslyöntiä Sääntöjen 19 ja 20 mukaisesti, ellei lyöntivuoro pääty krokeeraukseen.
- b. KROKEERAUKSEN TOTEAMINEN Jos krokeerauksen on todettu tapahtuneen Säännön 16(c) mukaisesti, lyöjän pallo muuttuu käsipalloksi ja lyöjä voi yrittää krokkauslyöntiä Sääntöjen 19 ja 20 mukaisesti.

## 19) PALLOJEN ASETTAMINEN KROKKAUSLYÖNTIÄ VARTEN

- a. PALLOJEN ASETTAMINEN Säännön 19(d) mukaisesti lyöjän tulee krokkauslyöntiä valmistellessaan asettaa lyöjän pallo maahan koskettamaan krokeerattua palloa valitsemallaan tavalla. Lyöjän pallo ei saa koskettaa mitään muita palloja, eikä Säännön 19(b) mitään muita palloja saa siirtää.
- b. KANUUNALYÖNNIT Jos Säännön 12 mukaisten toimien jälkeen krokeerattu pallo on osa palloryhmää, tai palloryhmä muodostuisi jos lyöjän pallo asetettaisiin paikalleen Säännön 19(a) mukaisesti, krokkauslyönti muuttuu kanuunalyönniksi. Lyöntiä valmisteltaessa kaikki muut pallot paitsi krokeerattu pallo muuttuvat käsipalloiksi ja ne siirretään väliaikaisesti pois tieltä. Jos krokeerattua palloa on siirretty, se tulee palauttaa alkuperäiselle paikalle ja muut pallot asetetaan paikoilleen seuraavasti:
1. 3 PALLON KANUUNALYÖNTI Lyöjän tulee asettaa lyöjän pallo ja kolmas pallo maahan niin, että ne koskettavat krokeerattua palloa, mutta eivät toisiaan.
  2. 4 PALLON KANUUNALYÖNTI Lyöjän tulee asettaa lyöjän pallo ja yksi jäljellä olevista palloista maahan Säännön 19(b)(1) mukaisesti ja sen jälkeen vielä neljäs pallo niin, että se koskettaa joko yhtä tai molempia muita palloja, mutta ei lyöjän palloa.

Lyöjällä on oikeus vaihtaa pallojen paikkoja.

- c. PALLOJEN VALINTA Yhden tai useamman pallon siirtäminen krokkauslyöntiä valmisteltaessa ei tarkoita, että lyöjä olisi näin valinnut krokeeratun pallon tai (jos

Sääntö 9(b)(1) pätee lyöjän pallon. Ennen varsinaisen lyönnin pelaamista valintaa ei katsota tapahtuneen.

- d. **LYÖNTIVUORON ENSIMMÄINEN LYÖNTI** Mitä tulee lyöntivuoron ensimmäiseen lyöntiin, Sääntöjen 19(a) ja 19(b) maininnat lyöjän pallosta koskevat kumpaa tahansa lyöjän puolen palloa, joka oli pelissä edellisen lyöntivuoron päättyessä. Samoin maininnat krokeeratusta pallosta koskevat mitä tahansa palloa, jolla lyöjä voi sääntöjen mukaisesti yrittää krokkkauslyöntiä.
- e. **PÄÄTÖKSEN MUUTTAMINEN** Lyöjällä on oikeus vaihtaa pallojen paikkoja Säännön 19(a) tai 19(b) mukaisesti ennen lyönnin pelaamista.

## 20) KROKKAUSLYÖNTI

- a. **KÄSITTEET** Krokkkauslyönnissä krokeerattu pallo on nimeltään krokattu pallo, josta lyöjä voi pallollaan yrittää krokkausta. Pelatessaan lyönnin lyöjä siis krokkaa pallon.
- b. **PELAAMINEN** Lyöjä pelaa lyönnin palloilla, jotka on asetettu paikoilleen Säännön 19 mukaisesti. Lyönnin tarkoituksena on, että krokattu pallo joko liikkuu tai ainakin heilahtaa (ks. Sääntö 28(a)(14)).
- c. **KENTÄN ULKOPUOLELLE JOUTUNUT PALLO** Lyöjän lyöntivuoro päättyy jos hän krokkkauslyönnin aikana saattaa kentän ulkopuolelle:
  1. kroatun pallon, ellei sitä lyödä lopetustikkuun, tai
  2. lyöjän pallon, ellei se krokeeraa toista palloa tai ansaitse portti- tai lopetustikkupistettä lyönnin aikana.

## 21) JATKOLYÖNTI

- a. **OIKEUTUS** Krokkkauslyönnin jälkeen tai ansaittuaan pallollaan porttipisteen lyöjällä on oikeus jatkolyöntiin, jos hänellä ei jo ole oikeutta uuteen krokkkauslyöntiin tai jos hänen lyöntivuoronsa ei pääty.
- b. **KROKKAUSLYÖNNIN VÄLITÖN SUORITTAMINEN** Krokkkauslyönti tulee suorittaa välittömästi jatkolyönnin sijasta, jos lyöjän pallo:
  1. ansaitsee porttipisteen ja krokeeraa toisen pallon saman lyönnin aikana, tai
  2. krokeeraa toisen pallon krokkkauslyönnin aikana.

Edellytyksenä on, että lyöjän lyöntivuoro ei ole päättynyt.

- c. **LYÖNTIEN MÄÄRÄ** Jatkolyöntejä ei voi kerätä varastoon. Näin ollen, jos lyöjä ansaitsee pallollaan:
  1. kaksi porttipistettä saman lyönnin aikana, tai
  2. porttipisteen krokkkauslyönnin aikana,

hänellä on oikeus, olettaen että hänen lyöntivuoronsa ei ole päättynyt, pelata vain yksi jatkolyönti.

## B. PELIVIRHEET

### 22) YLEISET PERIAATTEET

#### a. MÄÄRITELMÄT

1. Pelivirheet ovat rikkeitä, jotka selvitetään Sääntöjen 25-28 mukaisesti (ks. Kuitenkin Sääntö 39(a): tasoituslyöntien palautus tasoituspelissä).
2. Pelivirheeksi lasketaan kuuluvaksi se lyönti, jonka aikana pelivirhe tapahtui sekä kaikki sitä seuranneet lyönnit, jotka ehdittiin pelata ennen kuin pelivirhe huomattiin.
3. Pelivirhe on huomattu, kun lyöjä ilmoittaa siitä tai kun vastapuoli estää pelin etenemisen sen takia. Maininnat pelivirheen huomaamisesta ennen lyöntiä tarkoittavat pelivirheen huomaamista ennen kuin lyönti on pelattu.

#### b. TAHALLISET PELIVIRHEET Pelaaja ei saa tahallaan tehdä pelivirhettä.

#### c. ILMOITTAMINEN Lyöjän tulee ilmoittaa välittömästi kaikista pelivirheistä, jotka hän on tehnyt tai epäilee tehneensä. Peli keskeytetään siksi aikaa kun asiaa selvitetään.

#### d. KORJAUKSET

1. Pelivirheen seurauksena kaikki pelivirheen aikana ansaitut pisteet perutaan ja pallot palautetaan sääntöjen mukaisesti niille paikoille, jossa ne olivat ennen pelivirheen ensimmäistä lyöntiä. Jos pallolla voi olla useampi sääntöjen mukainen alkuperäinen paikka, lyöjä saa valita niistä mieleisensä. Jos pallo palautetaan paikalleen pelivirheen korjaamiseksi, se täytyy palauttaa juuri sille paikalle, jossa se oli ennen lyönnin pelaamista.
2. Jos lyöjän lyöntivuoro jatkuu korjausten jälkeen, jokainen pallo on silloin elävä vain jos ne olivat eläviä pelivirheen ensimmäisen lyönnin alussa.

#### e. AIKARAJA Pelivirheet tulee huomata ja korjaukset suorittaa ennen tietyn aikarajan umpeutumista. Jos lyöntivuoro päättyy ja estää vaaditut toimenpiteet, aikaraja umpeutuu seuraavan lyöntivuoron ensimmäiseen lyöntiin mennessä. Kaikkein viimeisin takaraja on pelin loppu. Aikarajan saavuttamisen määrittämiseksi lasketaan pelivirheen lyönnit.

#### f. AIKARAJAN UMPEUTUMISEN JÄLKEEN

1. Jos pelivirhe huomataan sen aikarajan umpeuduttua, sitä ei Sääntöjen 22(f)(2) ja 40(d)(:nelinpele) mukaisesti korjata, palloja ei palauteta alkuperäisille paikoilleen ja kaikki pelivirheen aikana ansaitut pisteet otetaan huomioon.
2. Lyöjä ei voi ansaita lopetustikkupistettä millekään pallolle, jos hän pelaa väärällä pallolla. Kaikki näin ansaitut lopetustikkupisteet tulee peruuttaa milloin tahansa ennen pelin päättymistä ja samalla noudatetaan Sääntöä 30.

#### g. PELIVIRHEET JA HÄIRIÖT Jos pelissä havaitaan Sääntöjen 30-35 mukainen häiriö ennen aiemmin huomattua pelivirheen takarajan umpeutumista, pelivirhe selvitetään ensin.

## 23) PELIN ESTÄMINEN

- a. MÄÄRITELMÄ Pelaajan katsotaan estävän peliä, kun hän erotuomarin ominaisuudessa, niin että lyöjä varmasti kuulee, pyytää tätä keskeyttämään pelin.
- b. RAJOITUKSET Ellei Sääntöjen 25, 26, 27(d) tai 28 vastaista pelivirhettä ole jo tapahtunut, vastapuoli ei saa estää peliä tai varoittaa lyöjää, jos näyttää siltä, että lyöjä aikoo:
  1. läpäistä väärän portin, tai
  2. pelata väärällä pallolla, tai
  3. yrittää krokkauslyöntiä kuolleella pallolla.
- c. PELIN ESTÄMINEN Sääntöjen 23(b) ja 23(d) mukaisesti vastapuolen tulee estää pelin eteneminen välittömästi jos näyttää siltä, että:
  1. lyöjä aikoo pelata kyseenalaisen lyönnin ilman, että kukaan tarkkailee, tai
  2. on tapahtumassa jokin muu pelivirhe kuin pelivirhe tai häiriö, tai
  3. on tapahtunut pelivirhe tai häiriö, tai
  4. lyöjän lyöntivuoro päättyy ennen aikojaan (ks. Sääntö 35(a) ja Sääntö 37(e): tasoituspele), tai
  5. pelimerkki on väärässä paikassa, tai
  6. kentän rajaviivamerkintä on irronnut, tms.
- d. ESTÄMISEN AJOITUS Ellei estämisen kohteena ole juuri pelattava lyönti, vastapuolen tulee estää peli lyöntien välissä, ei lyönnin jo alettua. Jos näin käy, noudatetaan Sääntöä 34(a).
- e. PELIN JATKAMINEN Jos lyöjä jatkaa peliä estämisestä huolimatta ja ennen kuin asia on selvitetty, noudatetaan Sääntöä 32.

## 24) YHDISTELMÄVIRHEET

- a. YLEISTÄ Säännön 24(b) mukaisesti, jos lyöjä tekee:
  1. useamman kuin yhden virheen saman lyönnin aikana, noudatetaan vain ensimmäistä tilanteeseen sopivista Säännöistä 25-28, tai
  2. yhden tai useamman virheen ennen kuin aiemman virheen takaraja umpeutuu, noudatetaan vain sitä sääntöä, joka sopii aiempaan virheeseen.
- b. VIRHEEN HUOMAAMINEN AIKARAJAN UMPEUDUTTUA Virhettä, joka huomataan sen aikarajan umpeuduttua, ei lueta osaksi yhdistelmävirhettä.

## 25) ILMAN LUPAA PELAAMINEN

- a. YLEISTÄ Jos pelaaja pelaa yhden tai useamman lyönnin silloin kun hänellä ei ole siihen oikeutta ja virhe huomataan ennen aikarajan umpeutumista:
  1. kaikki ensimmäisen luvattoman lyönnin aikana ansaitut pisteet, sekä sitä seuranneet virheen tehneen puolen lyönnit perutaan
  2. kaikki luvattomien lyöntien liikuttamat pallot palautetaan alkuperäisille paikoilleen, elleivät ne ole liikkuneet edelleen vastapuolen luvallisten lyöntien seurauksena

3. se puoli, jolla on oikeus lyöntiin, jatkaa peliä.
- b. AIKARAJA Aikaraja umpeutuu vastapuolen seuraavan lyöntivuoron ensimmäiseen lyöntiin mennessä.

## 26) VÄÄRÄLLÄ PALLOLLA PELAAMINEN

- a. YLEISTÄ
  1. Säännön 26(c) mukaisesti, jos lyöjä pelaa väärällä pallolla ja virhe huomataan ennen seuraavan lyöntivuoron (ks. kuitenkin Sääntö 37(c)(3)) ensimmäistä lyöntiä, jossa aikeena on käyttää oikeaa palloa, virhe katsotaan korjatuksi ja lyöntivuoro päättyy.
  2. Jos virhe tapahtui pelin neljän ensimmäisen lyöntivuoron aikana, korjausten jälkeen lyöjä asettaa oikean pallon valintansa mukaan vapaaseen kohtaan kummalle tahansa aloituslinjalle. Pallo muuttuu näin palloksi pelissä ja lyöntivuoro päättyy.
  3. Jos pallo lyödään peliin virheellisesti, se muuttuu palloksi pelissä vain jos virhettä ei korjata.
- b. KUN PELAAJA EI PYSTY KÄYTTÄMÄÄN OIKEAA PALLOA Peli aloitetaan kokonaan alusta, jos pelaaja huomaa pelin neljännellä lyöntivuorolla, joko ennen ensimmäistä lyöntiään tai sen jälkeen, että hänen molemmat pallonsa on lyöty peliin jo sen kahdella ensimmäisellä lyöntivuorolla.
- c. VÄRIEN VAIHTAMINEN Jos pelin viidennen lyöntivuoron ensimmäisen lyönnin jälkeen huomataan, että molemmat pelaajat ovat käyttäneet väärää palloa jokaisen aiemman lyöntivuoron ensimmäisessä lyönnissä, pelaajat vaihtavat keskenään Säännön 8(a) mukaisesti valitut pallonsa ja peli jatkuu normaalisti.

## 27) PALLON PELAAMINEN VÄÄRÄSTÄ PAIKASTA

- a. YLEISTÄ
  1. Kaikki väärin sijoitetut pallot tulee lyöntien välissä palauttaa sääntöjen mukaisille paikoille. Jos valittavissa on useita paikkoja, lyöjä tekee päätöksen. Jos vastapuoli huomaa, että lyöjä on oikeissa pelata lyönnin vaikka joku palloista on väärin sijoitettu, hänen tulee säännön 23(b) mukaisesti estää peli.
  2. Jos lyöjä pelaa lyönnin väärin sijoitetulla pallolla, noudatetaan Säännöistä 27(d)- 27(i) ensimmäistä sopivaa sääntöä.
  3. Pallo katsotaan väärin sijoitetuksi, kunnes se siirretään säännönmukaiselle paikalle tai se liikkuu lyönnin seurauksena.
- b. VÄHÄINEN VIRHE PALLON SIJAINNISSA
  1. Pelattaessa lyöntiä pallon katsotaan koskettavan toista palloa (vaikka se ei fyysisesti niin tekisikään) jos lyöjä yritti lyöntiä valmistellessaan asettaa pallot koskettamaan toisiaan.
  2. Pelattaessa lyöntiä pallon ei katsota koskettavan toista palloa (vaikka se fyysisesti niin tekisikin) jos lyöjä yritti lyöntiä valmistellessaan asettaa pallot niin, etteivät ne kosketa toisiaan.

c. **KROKKAUSLYÖNNIN YRITTÄMINEN**

1. Säännön 27(c)(2) mukaisesti lyöjän katsotaan yrittävän krokkkauslyöntiä, jos:

A. hän pelaa lyönnin asetettuaan yhden tai useamman pallon niin, että lyöjän pallo koskettaa sellaiseen palloon, jonka avulla lyöjällä ei ole oikeutta yrittää krokkkauslyöntiä, tai

B. hänen odotetaan yrittävän krokkkauslyöntiä ja hän tekee niin asetettuaan lyöjän pallon koskettamaan sellaista palloa, jonka avulla hänellä ei ole oikeutta yrittää krokkkauslyöntiä.

2. Pallon siirtäminen väliaikaisesti ja sen palauttaminen paikalleen Säännön 3(c)(2) mukaisesti tai pallon palauttaminen paikalleen häiriön jälkeen Sääntöjen 33 tai 34 mukaisesti ei itsessään tarkoita, että pallon asemia olisi korjattu.

3. Seuraukset ovat samat sekä krokkkauslyönnin yrittämisestä elävän pallon avulla että krokkkauslyönnin yrittämisestä väärin asetetun pallon avulla. Jälkimmäisessä tapauksessa noudatetaan Sääntöä 27(e).

d. **KROKKAUSLYÖNNIN YRITTÄMINEN KUOLLEEN PALLON AVULLA** Jos lyöjä yrittää krokkkauslyöntiä kuolleen pallon avulla ja virhe huomataan ennen vastapuolen lyöntivuoron ensimmäistä lyöntiä, virhe katsotaan korjatuksi ja lyöntivuoro päättyy.

e. **KROKKAUSLYÖNNIN YRITTÄMINEN ELÄVÄN PALLON AVULLA** Jos lyöjä yrittää krokkkauslyöntiä elävän pallon avulla ja virhe huomataan ennen senhetkisen lyöntivuoron kahta seuraavaa lyöntiä, virhe katsotaan korjatuksi. Lyöjällä on oikeus jatkaa peliä, ellei hänen lyöntivuoronsa päättynyt Säännön 4(d) mukaisesti pelivirheen aikana.

f. **KROKKAUSLYÖNNIN PELAAMATTA JÄTTÄMINEN** Jos lyöjä pelaa jonkun muun lyönnin kun hänen tulisi yrittää krokkkauslyöntiä ja virhe huomataan ennen lyöjän lyöntivuoron kahta seuraavaa lyöntiä, virhe katsotaan korjatuksi. Lyöjällä on oikeus jatkaa peliä, ellei hänen lyöntivuoronsa päättynyt Säännön 4(d) mukaisesti pelivirheen aikana.

g. **ALOITUSLINJALTA PELAAMATTA JÄTTÄMINEN** Jos lyöjä pelaa lyönnin kentän jostain muusta kohdasta, kun hänen odotetaan pelaavan sen aloituslinjalta Sääntöjen 8(b)(pelin aloitus), 13 (estenosto) tai 36(vapaaehtoinen nosto pitkälle edenneessä pelissä) mukaisesti ja virhe huomataan ennen lyöjän lyöntivuoron kolmatta lyöntiä, virhe katsotaan korjatuksi. Tällöin lyöjä aloittaa lyöntivuoronsa uudelleen samalla pallolla, ellei vuoro päättynyt Säännön 4(d) mukaisesti pelivirheen aikana.

h. **PALLON NOSTAMINEN ILMAN LUPAA** Jos lyöjä on nostanut luvatta kumman tahansa palloistaan lyöntivuoronsa alussa, sijoittanut sen väärin ja pelannut sillä lyönnin ja virhe huomataan ennen lyöjän lyöntivuoron kolmatta lyöntiä, virhe katsotaan korjatuksi. Tällöin lyöjä aloittaa lyöntivuoronsa uudelleen kummalla tahansa palloistaan, ellei vuoro päättynyt Säännön 4(d) mukaisesti pelivirheen aikana.

i. **MUUT TAPAUKSET** Kaikissa muissa tapauksissa lyöntiä pidetään sääntöjen mukaisena, ellei muita pelivirheitä tehdä tai häiriöitä tapahdu.

## 28) LYÖNTIVIRHEET

- a. MÄÄRITELMÄT Säännön 28(d) mukaan on tapahtunut lyöntivirhe jos lyöjä lyönnin aikana:
1. koskettaa mailan päätä kädellään tai ohjaa mailaa jalkaterällään tai säärellään,
  2. tukee mailan vartta, kättään tai käsivarttaan maahan tai ulkopuoliseen tekijään,
  3. tukee mailan vartta tai lyöntiä ohjaavaa kättään tai käsivarttaan vasten sääriään tai jalkateriään,
  4. liikuttaa lyöjän palloa muutoin kuin lyömällä sitä selkeästi mailalla,
  5. saa tai yrittää saada mailan osumaan lyöjän palloon potkaisemalla tai lyömällä mailaa, tai pudottamalla tai heittämällä sen,
  6. lyö lyöjän palloa mailan muulla osalla kuin sen lyöntipään päätyypinnalla joko:
    - A. tahallaan, tai
    - B. vahingossa varovaisuutta vaativan lyönnin aikana (lähellä portti, lopetustikku tai toinen pallo)
  7. A. antaa mailan osua lyöjän palloon selvästi useammin kuin kerran krokkauslyönnin tai sellaisen jatkolyönnin aikana, jossa lyöjän pallo koskettaa toista palloa,
    - B. antaa mailan osua lyöjän palloon selvästi useammin kuin kerran minkä tahansa muun lyönnin aikana,
    - C. antaa mailan koskettaa lyöjän palloa huomattavan pitkän ajan minkä tahansa lyönnin aikana,
  8. antaa mailan koskettaa lyöjän palloa sen jälkeen kun se on osunut toiseen palloon,
  9. lyö lyöjän palloa niin, että se osuu portin jalkaan tai (ellei sitä lyödä lopetustikkuun ko. lyönnillä) lopetustikkuun vielä koskettaessaan mailaa,
  10. lyö lyöjän palloa kohti portin jalkaa tai (ellei sitä lyödä lopetustikkuun ko. lyönnillä) lopetustikkua, vaikka se koskettaa jompaakumpaa mainituista,
  11. liikuttaa tai heilauttaa levossa olevaa palloa lyömällä porttia tai lopetustikkua mailalla tai osumalla niihin jollakin ruumiinosallaan tai vaatteillaan.
  12. koskettaa mailalla muita kuin lyöjän palloa,
  13. koskettaa mitä tahansa palloa jollakin ruumiinosallaan tai vaatteillaan,
  14. ei krokkauslyönnillä osu krokattuun palloon tai ei onnistu liikuttamaan tai heilauttamaan sitä,
  15. vahingoittaa kenttää mailalla niin, että se vaikuttaa seuraavien lyöntien kulkuun. Vahingoittava lyönti voi olla:
    - A. lyönti, jossa portti, lopetustikku tai joku muu pallo, kuin lyöjän pallo estää mailan normaalin liikkeen, tai
    - B. lyönti, jolla lyöjä yrittää pompauttaa palloaan, tai
    - C. lyönti, jossa lyöjän pallo on osa palloryhmää.

**b. KORJAUKSET**

1. Jos lyöjä tekee lyöntivirheen ja se huomataan ennen lyöjän lyöntivuoron kahta seuraavaa lyöntiä, kaikki lyöntivirheen ensimmäisen tai toisen lyönnin aikana ansaitut pisteet perutaan ja lyöntivuoro päättyy.
2. Lyöjän täytyy kysyä vastapuolelta haluaako tämä, että lyöntivirhe korjataan. Jos vastapuoli pyytää korjausta, pallot täytyy palauttaa paikoilleen Säännön 22(d) mukaisesti. Muussa tapauksessa pallot jätetään paikoilleen tai palautetaan lyöntivirheen ensimmäisen lyönnin jälkeisille paikoille (ks. kuitenkin Sääntö 37(h): tasoituspeli).

**c. ERITYISHUOMAUTUKSIA** Vaatteilla tarkoitetaan kaikkea, mitä lyöjällä oli yllään tai mukanaan lyönnin alkaessa, lukuun ottamatta hänen mailaansa, ja niitä pidetään osana hänen vartaloaan.**d. POIKKEUKSIA**

1. Lyöjän pallon koskettaminen mailalla ei Sääntöjen 28(a)(7) ja 28(a)(8) ole lyöntivirhe, jos näin käy sen jälkeen kun:
  - A. lyöjän pallo on krokeerannut toisen pallon, tai
  - B. lyöjän pallo ansaitsee lopetustikkupisteen, tai
  - C. lyöjän pallo osuu palloon, joka on sen lyönnin aikana lyöty lopetustikkiin.Poikkeus A. ei kuitenkaan päde jos lyöjän pallo on osunut johonkin muuhun kohteeseen krokeerauksen jälkeen.
2. Lyöntivirhettä ei Säännön 28(a)(1-3) mukaisesti katsota tapahtuneen, jos palloa kosketetaan mailalla sen jälkeen, kun lyöjä on pelannut lyöntinsä loppuun.

## C. HÄIRIÖT PELISSÄ

### 29) YLEISTÄ

- a. MÄÄRITELMÄ Häiriöitä ovat muut sääntöjenvastaisuudet kuin peli- tai lyöntivirheet ja ne selvitetään noudattaen Sääntöjä 30-35 (ks. kuitenkin Sääntö 39(b): lisälyöntien palauttaminen tasoituspelissä ja Sääntö 53(g)(2): pelit, joissa on aikaraja).
- b. TAHALLINEN HÄIRIÖ Pelaajat eivät saa tahallaan aiheuttaa häiriötä peliin.
- c. ILMOITTAMINEN Pelaajan täytyy keskeyttää peli välittömästi ja ilmoittaa kaikista häiriöistä, jotka hän itse tai vastapuoli mahdollisesti on aiheuttanut.

### 30) PALLOJEN POISTO PELISTÄ

- a. YLEISTÄ Jos ennen pelin päättymistä huomataan, että:
  1. pallo, joka on virheellisesti luultu lyödyksi lopetustikkuun, on poistettu pelistä, tai
  2. palloa, joka on lyöty lopetustikkuun, ei ole Säännön 15 mukaisesti poistettu pelistä

ja tämä on vaikuttanut pelin kulkuun, katsotaan peli mitätöidyksi virheen ensimmäisestä lyönnistä alkaen. Kaikki virheen aikana ansaitut pisteet perutaan ja pallot palautetaan säännönmukaisille paikoilleen ennen virheen ensimmäistä lyöntiä ja Säännön 30(b) mukaisesti se pelaaja, joka on vuorossa jatkaa lyöntivuoroaan ilman rangaistusta. Jos ei ole mahdollista osoittaa virheen tapahtumisajankohtaa, virheen katsotaan alkaneen siitä, kun ko. pallon huomattiin olevan väärässä paikassa.
- b. AIEMMAT VIRHEET Jos huomataan myös, että yhden tai useamman aiemman virheen aikaraja ei ollut vielä umpeutunut, kun yllä mainittu virhe tapahtui, katsotaan kaikkien virheiden tapahtuneen samaan aikaan yllä mainitun virheen kanssa ja noudatetaan asiaan kuuluvia sääntöjä.

### 31) VÄÄRINSIJOITETUT PELIMERKIT JA HARHAANJOHTAVA TIETO

- a. YLEISTÄ Pelaajalla on oikeus uusintapeliin, jos ennen pelin päättymistä huomataan, että hän on pelannut tavalla, johon on vaikuttanut:
  1. vastapuolen väärin sijoittama pelimerkki, tai
  2. väärälle paikalle joutunut pallo, joka on sijoitettu väärin vastapuolen aiheuttaman häiriön takia, tai siirretty häiriön estämiseksi, tai
  3. vastapuolen antama väärä tieto pelin tilasta.
- b. HYVITYS
  1. Jos pelaajalla on näin oikeus uusintapeliin, aiempi peli katsotaan mitätöidyksi siitä alkaen, kun pelaaja löi ensimmäisen lyöntinsä väärän tiedon seurauksena. Samoin, kaikki sen jälkeen ansaitut pisteet perutaan ja pallot palautetaan säännönmukaisille paikoilleen ennen em. ensimmäistä lyöntiä. Säännön 31(c) mukaisesti harhaanjohdettu pelaaja jatkaa peliä näistä asemista eri tavoin kuin aikaisemmin.

2. Jos em. ensimmäinen lyönti oli senhetkisen lyöntivuoron ensimmäinen lyönti, pelaajalla on oikeus käyttää kumpaa tahansa palloistaan, jos niitä sääntöjen mukaisesti olisi voinut käyttää tuon lyöntivuoron ensimmäisessä lyönnissä.
- c. **AIEMMAT VIRHEET** Jos huomataan myös, että yhden tai useamman aiemman virheen aikaraja ei ollut vielä umpeutunut, kun em. ensimmäinen lyönti pelattiin, katsotaan kaikkien virheiden tapahtuneen samaan aikaan em. ensimmäisen lyönnin kanssa ja noudatetaan asiaan kuuluvia sääntöjä.
- d. **LYÖNTIVALINNAT** Lyöntivalinnoilla tarkoitetaan mitä tahansa taktista peliin liittyvää päätöstä, kuten pallon liikuttaminen tiettyyn kohtaan kentällä, tietyn pallon valitseminen, erityisestä säännöstä päättäminen, pistetilanteesta päättäminen, kentältä lähteminen siinä luulossa, että lyöntivuoro on päättynyt, sekä Säännön 28(b) mukaisten valintojen tekeminen (ks. myös Sääntö 37(g): tasoituspelejä).
- e. **PELAAJIEN VELVOLLISUUS** Molemmilla pelaajilla on velvollisuus varmistaa, että pelimerkit on asetettu oikein ja Sääntöjen 23(b) ja 23(d) mukaisesti heidän tulee ilmoittaa väärin sijoitetuista pelimerkeistä välittömästi.

### 32) ESTETTÄESSÄ PELAAMINEN

- a. **YLEISTÄ** Jos pelaaja jatkaa peliä, vaikka vastapuoli on sen keskeyttänyt, ennen kuin asia on selvitetty, kaikki keskeytyksen jälkeinen peli katsotaan mitätöidyksi. Samoin kaikki ansaitut pisteet perutaan ja pallot palautetaan sääntöjen mukaisille paikoilleen ennen vastapuolen keskeytystä ja asia selvitetään loppuun asti. Sen jälkeen vuorossa oleva pelaaja jatkaa Säännön 32(b) mukaisesti.
- b. **AIEMMAT VIRHEET** Jos huomataan myös, että yhden tai useamman aiemman virheen aikaraja ei ollut vielä umpeutunut, kun vastapuoli keskeytti pelin, katsotaan kaikkien virheiden tapahtuneen samaan aikaan yllä mainitun keskeytyksen kanssa ja noudatetaan asiaan kuuluvia sääntöjä.

### 33) PALLOJA KOSKEVAT HÄIRIÖT

- a. **ULKOPUOLINEN TEKIJÄ TAI PELAAJA** Jos ulkopuolinen tekijä tai pelaaja (lukuun ottamatta pelaajaa lyönnin keston aikana) koskee palloon lyönnin aikana:
1. lyöjän täytyy pelata lyönti uudelleen, jos:
    - A. seuraavaa lyöntiä ei ole jo pelattu
    - B. häiriö on saattanut estää pisteen ansaitsemisen, krokeerauksen tai pallon pysähtymisen ratkaisevaan asemaan
    - C. häiriön aiheutti joko vastapuoli tai ulkopuolinen tekijä, joka liikkui tai pysähtyi juuri, kun lyöjä pääsi lyöntiasentoon.

2. muussa tapauksessa pelaaja ei saa pelata lyöntiä uudelleen ja pallot tulee asettaa mahdollisimman tarkasti takaisin paikoille, joihin ne olisivat päätyneet ilman häiriötä (ks. Sääntö 48(f): jos pelaajat eivät ole samaa mieltä).
- b. LUONNONVOIMAT Jos luonnonvoimat, kuten tuuli tai painovoima, vaikuttavat pallon asemiin lyönnin aikana, pallo tulee palauttaa takaisin paikoilleen, ellei lyönti ehtinyt vielä liikuttaa sitä. Muissa tapauksissa lyöjällä ei ole oikeutta hyvitykseen.
- c. LYÖNTIEN VÄLILLÄ Jos pallo liikkuu tai sitä siirretään sääntöjen vastaisesti lyöntien välillä, se tulee palauttaa paikalleen.
- d. MUIDEN SÄÄNTÖJEN VAIKUTUS
  1. Merkityksellisen häiriön tapahduttua pallolla ei voi ansaita pisteitä, krokeerata toista palloa, eikä sitä voi krokeerata.
  2. Jos jompikumpi palloista olisi ilman häiriötä joutunut krokkaukseen kentän ulkopuolelle, lyöntivuoro katsotaan päättyneeksi Sääntö 20(c) mukaisesti. Lyöntivuoroa ei katsota päättyneeksi pelistä sen vuoksi, että pallo joutui kentän ulkopuolelle häiriön seurauksena.
  3. Jos palloa ei ennen seuraavaa lyöntiä ole asetettu tai palautettu oikealle paikalleen, se katsotaan väärin sijoitetuksi ja silloin noudatetaan Sääntöä 27(a).

### 34) LYÖNTIÄ KOSKEVAT HÄIRIÖT

- a. VASTAPUOLEN TAI ULKOPUOLISEN TEKIJÄN AIHEUTTAMAT HÄIRIÖT Jos lyönnin tulokseen vaikuttaa, että:
  1. vastapuoli esti pelin rikkoen Sääntöä 23(d), tai
  2. vastapuoli tai ulkopuolinen tekijä koski lyöjää, kenttää tai lyöntivälineitä

ja häiriö huomataan ennen seuraavaa lyöntiä, lyöjällä on oikeus palauttaa pallot takaisin lyöntiä edeltäneille paikoilleen ja pelata sama lyönti uudestaan. Poikkeustapauksissa noudatetaan Sääntöä 55.
- b. KIINTEÄT ESTEET JA KENTÄN TASAISUUSEROT Jos näyttää siltä, että jokin kiinteä este tai kentän tasaisuuserot vaikuttavat seuraavaan lyöntiin, lyöjällä on Sääntöjen 34(a) ja 48(c)(1)(vastapuolen kanssa neuvottelu) mukaisesti oikeus siirtää lyöjän palloa sen verran kuin on tarpeen tavallisten lyöntiolosuhteiden saavuttamiseksi.
- c. ERITYISVAURIOT Jos näyttää siltä, että kentän erityisvauriot vaikuttavat seuraavaan lyöntiin, lyöjällä on Sääntöjen 34(e) ja 48(c)(1) mukaisesti oikeus siirtää mitä tahansa palloa tarpeen mukaan, mutta ei kuitenkaan tavoitellakseen henkilökohtaista hyötyä. Vaihtoehtoisesti pelaajat voivat sopia kentän vaurioiden korjaamisesta ennen pelin jatkamista. Esimerkkejä erityisvaurioista: reikä kulmapisteessä, irtonainen tai huolimattomasti paikalleen asetettu lyönnin irrottama turvepaakku, portin jalkojen tai lopetustikun tekemä reikä, esiin työntyvä puunjuuri tai sadettimen suutin. Tavallisen kentän normaalit esteet, kuten portin kohdalle syntynyt kuluma, eivät ole erityisvaurioita.
- d. IRTONAISET ESTEET Irtonaisia esteitä ovat esimerkiksi matojen kaivannaiset, oksat, lehdet, pähkinät, roskat jne., jotka lyöjällä on lupa poistaa kentältä milloin tahansa pelin

aikana. Irtonaiset esteet tulee poistaa etenkin silloin jos näyttää siltä, että ne hyödyttävät lyöjää tämän seuraavassa lyönnissä. Säännön 7(b) mukaisesti irtonaiset esteet eivät ole ulkopuolisia tekijöitä.

- e. **MUIDEN PALLOJEN SIIRTÄMINEN** Kun palloja siirretään Säännön 34(b) tai 34(c) mukaisesti, lyöjän täytyy pallojen asemien säilyttämiseksi siirtää myös muita palloja, joihin seuraava lyönti saattaa vaikuttaa. Ratkaisevassa asemassa olevaa palloa saa siirtää vain epäoikeudenmukaisuuksien välttämiseksi. Kaikki siirretyt pallot, jotka eivät ole liikkuneet edelleen siirtoa seuranneiden lyöntien aikana, tulee palauttaa mahdollisimman lähelle alkuperäisiä asemiaan heti, kun ne eivät enää vaikuta lyöjän lyöntivalintoihin tai kun lyöjän lyöntivuoro päättyy.

### 35) MUITA HÄIRIÖITÄ

- a. **LYÖNTIVUORON VIRHEELLINEN PÄÄTTYMINEN** Jos lyöjä poistuu kentältä luullen, että hänen lyöntivuoronsa on päätynyt ja virhe huomataan ennen vastapuolen lyöntivuoron ensimmäistä lyöntiä, lyöjä voi vielä palata jatkamaan peliään. Jos vastapuoli huomaa virheen, hänen tulee ilmoittaa siitä lyöjälle välittömästi.
- b. **PORTTIIN JUUTTUNUT PALLO** Jos pallo juuttuu porttiin, tulee porttia korjata tai se tulee tarpeen mukaan vaihtaa uuteen. Jos pallo juuttuu porttiin lyönnin päätteeksi, lyöjällä on oikeus pelata sama lyönti uudestaan, ellei lyöntivuoro ole päätynyt tai seuraavaa lyöntiä pelattu.
- c. **PELIMERKKIIN TAI LOPETUSTIKUN JATKOPALAAAN OSUNUT PALLO** Jos pallo osuu porttiin kiinnitettyyn pelimerkkiin tai lopetustikkuun kiinnitettyyn jatkopalaan, häiriöitä ei ole tapahtunut, eikä hyvitystä ole luvassa. Irtonaisia pelimerkkejä tai jatkopalaan, tai toisen pelin pelimerkkejä pidetään kuitenkin ulkopuolisina tekijöinä ja niiden osalta noudatetaan Sääntöä 33(a).
- d. **IRRONNUT RAJAVIIVAMERKINTÄ**
1. Jos pelaaja huomaa, että rajaviivamerkintä on irronnut, hänen tulee estää pelin jatkuminen Säännön 23(c) mukaisesti.
  2. Jos merkintä oli irronnut ennen lyönnin alkamista ja sen korjaaminen vaikuttaisi kokeiluihin (esim. joutuiko pallo kentän ulkopuolelle vai ei) tai seuraavaan lyöntiin, ko. kokeilut tai lyönti tulee suorittaa ennen kuin merkintä korjataan.
  3. Jos merkintä irtosi lyönnin alkamisen jälkeen tai jos sen korjaaminen ei vaikuta pelin kulkuun, se tulee korjata ennen kokeiluja tai seuraavaa lyöntiä.
  4. Kun merkintä on korjattu, kaikkia jaardilinjalloja, joihin korjaus vaikuttaa, tulee siirtää korjauksen mukaisesti. Myös kaikkia lähimpiä palloja tulee siirtää pallojen asemien suhteiden säilyttämiseksi.

## OSA 3. MUITA PELIMUOTOJA

### D. PITKÄLLE EDENNYT KAKSINPELI

Kun kaksinpeli on edennyt pitkälle, tavallisen kaksinpelin sääntöjä noudatetaan Säännön 36 mukaisesti.

#### 36) VAPAAEHTOINEN NOSTO TAI KOSKETUS

- a. NOSTO Jos vastustaja ansaitsi edellisellä lyöntivuorollaan paluu-1 tai paluu-4 porttipisteen (ks. Sääntö 45: lyhennetyt pelit) lyöjällä on oikeus aloittaa seuraava lyöntivuoronsa:
  1. pelaamalla pallot niiden senhetkisistä asemista, tai
  2. nostamalla kumpi tahansa omista palloistaan Säännön 36(c) mukaisesti (vaikka se koskettaisikin yhtä tai useampaa palloa) ja lyömällä sen peliin kumman tahansa aloituslinjan vapaasta kohdasta. Lyöjä voi myös yrittää krokkkauslyöntiä sellaisen pallon avulla, jota hänen pallonsa voi aloituslinjalle asetettuna koskettaa.
- b. NOSTO TAI KOSKETUS Jos vastustaja ansaitsi edellisellä lyöntivuorollaan paluu-1 tai paluu-4 porttipisteen (ks. Sääntö 45: lyhennetyt pelit), eikä paripallo ole ennen ko. lyöntivuoroa ansainnut paluu-1 porttipistettä, lyöjällä on oikeus aloittaa seuraava lyöntivuoronsa:
  1. Säännön 36(a)(1) tai 36(a)(2) mukaisesti, tai
  2. nostamalla kumpi tahansa palloistaan Säännön 36(c) mukaisesti (vaikka se koskettaisikin yhtä tai useampaa palloa) ja yrittämällä krokkkauslyöntiä asetettuaan sen kosketuksiin minkä tahansa pallon kanssa.
- c. POIKKEUS Lyöjällä ei ole oikeutta tämän säännön oikeuttamaan nostoon tai kosketukseen jos hän on pelin aikana lyönyt lopetustikkuun minkä tahansa pallon.
- d. PELIN NELJÄ ENSIMMÄISTÄ LYÖNTIVUOROJA Sääntö 36(b)(2) kumoaa Säännön 8(b) lausekkeen, jonka mukaan neljän ensimmäisen lyöntivuoron aikana peliin lyödyt pallot tulee pelata aloituslinjoilta.
- e. MUUTOKSET Jos lyöjä nostaa jommankumman palloistaan Säännön 36(a)(2) tai Säännön 36(b)(2) mukaisesti:
  1. eikä nostettu pallo kosketa mitään toista palloa, siitä tulee näin ollen lyöjän pallo, eikä lyöjä voi pelata toisella pallollaan. Jos hän kuitenkin tekee niin, noudatetaan Sääntöä 26. Lisäksi lyöjä on velvollinen suorittamaan noston tai kosketuksen johon hänellä on oikeus. Lyöjällä ei ole oikeutta pelata nostettua palloa paikalta, jossa se oli ennen nostoa, ellei ko. paikka ollut aloituslinja.
  2. ja nostettu pallo koskettaa lyöjän toista palloa, hänellä on oikeus nostaa kumpi tahansa palloista tai yrittää niillä krokkkauslyöntiä ennen kuin hän pelaa varsinaisen lyöntinsä.
  3. ja nostettu pallo koskettaa mitä tahansa palloa, hänellä on oikeus yrittää sen avulla krokkkauslyöntiä ennen kuin hän pelaa varsinaisen lyöntinsä.
  4. ja asettaa sen jommankumman aloituslinjan vapaaseen kohtaan tai koskettamaan toista palloa, hänellä on ennen varsinaisen lyönnin pelaamista oikeus pelata ko. pallo kumman tahansa aloituslinjan vapaasta kohdasta.

## B. TASOITUSPELI KAKSINPELISSÄ

Kun kaksinpeliä pelataan tasoituspelinä, tavallisen kaksinpelin sääntöjä noudatetaan Sääntöjen 37 ja 39 mukaisesti.

### 37) TASOITUSLYÖNNIT

- a. **MÄÄRITELMÄ** Tasoituslyönnillä tarkoitetaan tasoituspelissä myönnettyä ylimääräistä lyöntivuoroa. Säännön 37(f) mukaisesti sen voi pelata ainoastaan välittömästi tasoituslyöntiä edeltäneen lyöntivuoron lyöjä lyöjän pallolla. Jos tasoituslyönnissä käytetään jotain toista palloa, noudatetaan Sääntöä 26(väärällä pallolla pelaaminen). Puolikas tasoituslyönti on rajoitettu tasoituslyönti, jonka aikana ei voi ansaita pisteitä millään pallolla.
- b. **TASOITUSLYÖNTIEN MÄÄRÄ**
  1. Heikommalle pelaajalle myönnettävä tasoituslyöntien määrä lasketaan vahvemman ja heikomman pelaajan tasoitustenarvojen erotuksesta (ks. kuitenkin Sääntö 43(a): nelinpeli).
  2. Yhtä tasoituslyöntiä ei voi jakaa kahdeksi puolikkaaksi tasoituslyönniksi.
- c. **OIKEUS PUOLIKKAASEEN TAI KOKONAISEEN TASOITUSLYÖNTIIN**
  1. Pelaajalla, jolle myönnetään puolikas tai kokonainen tasoituslyönti, on Säännön 53(g)(3)(pelit, joissa on aikaraja) mukaisesti oikeus pelata se minkä tahansa lyöntivuoronsa päätteeksi. Pelaajalla ei kuitenkaan ole oikeutta pelata tasoituslyöntiään sellaisen lyöntivuoron päätteeksi, jonka aikana lyöjän pallo lyötiin lopetustikkuun. Jos pelaajalle myönnetään useampi kuin yksi tasoituslyönti, hän voi pelata ne erikseen tai osan tai kaikki tasoituslyönnit kerralla peräkkäin.
  2. Sääntö 37(c)(1) kumoaa Säännön 8(b) ja sen mukaisesti pelaajilla on oikeus pelata puolikkaat tai kokonaiset tasoituslyöntinsä myös pelin kolmen ensimmäisen lyöntivuoron päätteeksi.
  3. Säännön 26 viittaukset lyöntivuoroihin eivät koske puolikkaita tai kokonaisia tasoituslyöntejä.
  4. Lyöntivuoro, jonka päätteeksi puolikas tai kokonainen tasoituslyönti on pelattu, päättyy, kun yksi Säännön 4(d) ehdoista täyttyy, lyöntivuoron viimeinen lyönti on päättynyt ja pallot ovat säännönmukaisilla paikoillaan.
- d. **AIKEISTA ILMOITTAMINEN**
  1. Lyöjän tulee lyöntivuoronsa lopussa ilmoittaa aikeistaan selkeästi, ennen kuin hän pelaa hänelle myönnetyn puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyönnin. Jos lyöjä jatkaa peliä aikeistaan ilmoittamatta, noudatetaan Sääntöä 25, eikä tasoituslyöntiä katsota pelatun. Jos virhe kuitenkin korjataan, lyöjällä on silloin lupa pelata puolikas tai kokonainen tasoituslyönti.
  2. Jos lyöjällä on oikeus puolikkaaseen tai kokonaiseen tasoituslyöntiin ja hän ilmoittaa pelaavansa jommankumman, hänellä on myös oikeus muuttaa mielensä koska tahansa ennen lyöntiä, kunhan hän ilmoittaa muutoksesta selkeästi. Jos lyöjä

- ilmoittaa pelaavansa jommankumman edellä mainituista, mutta ei ilmoita kumpaa hän tarkoittaa, hänen katsotaan tarkoittaneen kokonaista tasoituslyöntiä.
3. Jos lyöjä on pelannut kaikki lyönnit, joihin hänellä on oikeus ja ilmoittaa joko sanoin tai lähtemällä kentältä, ettei hän aio pelata hänelle myönnettyä puolikasta tai kokonaista tasoituslyöntiä, hänellä ei ole enää mahdollisuutta muuttaa mieltään.
  4. Vastapuolella ei ole oikeutta aloittaa lyöntivuoroaan ennen kuin lyöjä on antanut siihen luvan. Jos vastapuoli kuitenkin aloittaa lyöntivuoronsa ja virhe huomataan ennen kuin edellinen lyöjä on lähtenyt kentältä, virhe katsotaan korjatuksi ja lyöjä saa päättää pelaako hän puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyöntinsä.
- e. **PUOLIKKAAN TASOITUSLYÖNNIN PELAAMINEN LIIAN AIKAISIN**  
Vastapuolen tulee estää peli jos hän huomaa, että lyöjä aikoo pelata puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyönnin ennen lyöntivuoronsa loppumista (ks. Sääntö 37(c)(4)). Jos vastapuoli ei ehdi estää peliä ja lyöjä pelaa puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyönnin liian aikaisin, lyöntivuoron katsotaan päättyneen ennen ko. lyöntiä.
  - f. **VÄÄRÄLLÄ PALLOLLA PELAAMINEN** Jos lyöjä pelaa lyöntivuoronsa ensimmäisen lyönnin väärällä pallolla ja virhe korjataan, hänellä on tällöin oikeus pelata puolikas tai kokonainen tasoituslyönti kummalla tahansa palloistaan, jos niillä olisi sääntöjenmukaisesti voinut pelata lyöntivuoron ensimmäisen lyönnin.
  - g. **VÄÄRINSIJOITETUT PELIMERKIT JA HARHAANJOHTAVA TIETO** Säännössä 31(d) mainittu ”pelin kulku” sisältää päätöksen puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyönnin pelaamisesta.
  - h. **VIRHEIDEN KORJAAMINEN** Tehtyään virheen lyöjällä on lupa viivyttää päätöstä puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyönnin pelaamisesta kunnes vastapuoli on päättänyt virheen korjaamisesta.

### **38) PALLON LÖYNTI LOPETUSTIKKUUN TASOITUSPELISSÄ**

Lyöjä ei voi lyönnillään lyödä lopetustikkuun lyöjän palloa, paitsi jos ennen ko. lyöntiä tai sen aikana paripallosta tuli rover-pallo tai vastapuolen pallo lyötiin lopetustikkuun. Jos lyöjä kuitenkin lyö lopetustikkuun lyöjän pallon ja poistaa sen kentältä, noudatetaan Sääntöä 30.

### **39) TASOITUSLYÖNTIEN PALAUTTAMINEN**

- a. **VIRHEEN JÄLKEEN**
  1. Jos virhe korjataan, kaikki ne puolikkaat tai kokonaiset tasoituslyönnit, jotka lyöjä pelasi virheen ensimmäisen lyönnin jälkeen, palautetaan.
  2. Jos peli aloitetaan uudelleen Säännön 26(b) mukaisesti, kaikki molempien pelaajien pelaamat puolikkaat tai kokonaiset tasoituslyönnit palautetaan.
  3. Jos ansaittu pelipiste perutaan ennen pelin loppumista, koska huomattiin, että se ansaittiin sääntöjen vastaisesti väärässä pelijärjestyksessä, kaikki lyöjän pelaamat puolikkaat tai kokonaiset tasoituslyönnit palautetaan, jos ne pelattiin pallolla joka kulki ensimmäisestä väärästä portista.
- b. **HÄIRIÖN JÄLKEEN** Jos peli mitätöidään Sääntöjen 30 ja 32 mukaisesti, kaikki mitätöidyn pelin aikana pelatut puolikkaat tai kokonaiset tasoituslyönnit palautetaan.

## C. NELINPELI

### 40) YLEISTÄ

- a. PELIN KULKU Nelinpelissä peli on kahden kaksihenkisen joukkueen välinen. Kukin pelaaja saa pelin aikana pelata vain yhdellä pallolla ja pallot määräytyvät pelaajille kunkin joukkueen pelattua ensimmäisen lyöntivuoronsa ensimmäisen lyönnin.
- b. JOUKKUETOVERIN AVUSTAMINEN Säännön 49(c) mukaisesti pelaaja voi neuvoa ja ohjata joukkueoveriaan ja avustaa tätä lyönneissä asettamalla pallot paikoilleen ja osoittamalla mihin suuntaan mailalla kannattaa lyödä. Kun lyöjä pelaa lyöntinsä, hänen joukkueoverinsa täytyy kuitenkin pysytellä sivussa ja välttää mitenkään avustamasta lyöjää tämän arvioidessa lyönnin suuntaa ja voimakkuutta. Pelaaja voi jättää paripallonsa paikoilleen ja ilmoittaa, että hänen joukkueoverinsa pelaa lyönnin.
- c. MUUTOKSET TERMISTÖSSÄ
  1. Säännön 40(c)(2) mukaisesti, tässä säännöstössä termi ”parin pallo” on korvattu ”paripallolla”. Lisäksi, asiaankuuluvissa tilanteissa termit ”pelaaja” ja ”vastapuoli” viittaavat myös ”joukkueeseen” ja sana ”lyöjä” viittaa myös ”lyöjän joukkueoveriin.
  2. Säännön 28 mukaisesti sana ”lyöjä” viittaa ”lyöjän joukkueoveriin vain Sääntöjen 28(a)(12) ja 28(a)(13) osalta, kuten maininnan ”muu kuin lyöjän pallo” poistaminen ko. säännöistä osoittaa. Virhettä ei kuitenkaan katsota tapahtuneen jos lyöjän joukkueoveri liikkuu, poimii ylös tai pysäyttää pallon, jolla ei ole merkitystä lyönnin kulkuun Sääntöjen 3(c)(2), 15(c) ja 18(a)(2) mukaisesti.
- d. VÄÄRÄLLÄ PALLOLLA PELAAMINEN Lyöjä ei ansaitse pisteitä paripallolla jos hän lyö sitä omalla mailallaan. Kaikki pisteet, jotka näyttävät olevan näin ansaittuja tulee peruuttaa, jos virhe huomataan milloin tahansa ennen pelin päättymistä. Jos lyöjä on ansainnut lopetustikkupisteen lyömällä paripalloa, noudatetaan Sääntöä 30.
- e. VÄÄRIN SJOITETUT PELIMERKIT JA HARHAANJOHTAVA TIETO Jos joukkue on oikeutettu Säännön 31 mukaiseen uusintapeliin sellaisen lyöntivuoron alusta, joka ei ole tasoituslyöntivuoro, kumpi tahansa pelaajista voi pelata uusintalyöntivuoron.

### 41) TAVALLINEN NELINPELI

Kun pelataan tavallista nelinpeliä noudatetaan tavallisen kaksinpelin sääntöjä Säännön 40 mukaisesti.

### 42) PITKÄLLE EDENNYT NELINPELI

Kun tavallinen nelinpeli on edennyt pitkälle, noudatetaan tavallisen kaksinpelin sääntöjä Säännön 36 mukaisesti.

### 43) TASOITUSPELI NELINPELISSÄ

Kun pelataan tasoituspeliä nelinpelinä, noudatetaan tavallisen nelinpelin sääntöjä Sääntöjen 37-39 mukaisesti, sekä lisäksi seuraavia sääntöjä:

- a. **MYÖNNETTÄVIEN TASOITUSLYÖNTIEN LUKUMÄÄRÄ** Tässä tapauksessa Sääntö 37(b)(1) ei päde. Heikommalle joukkueelle myönnettävien tasoituslyöntien lukumäärä on puolet heikomman ja vahvemman joukkueen tasoitusarvojen kokonaissummien erotuksesta. Arvot pyöristetään ylöspäin: hieman puolikasta laajempi tasoituslyönti lasketaan kokonaiseksi ja hieman puolikasta pienempi tasoituslyönti puolikkaaksi tasoituslyönniksi.
- b. **VÄÄRÄLLÄ PALLOLLA PELAAMINEN** Sääntö 37(f) ei päde. Jos lyöjä pelaa väärällä pallolla sellaisen lyöntivuoron ensimmäisen lyönnin, joka ei ole tasoituslyöntivuoro ja virhe korjataan, kumpi tahansa joukkueen pelaajista voi silloin pelata puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyönnin.
- c. **PEELAUUS** Joukkueiden pelaajilla on oikeus peelata paripallo korkeintaan neljän portin läpi pelin aikana (ks. kuitenkin 46(b): lyhennetyt pelit).

## D. LYHENNETYT PELIT

### 44) LYHENNETYT PELIT

26 pisteen peruspeliä voidaan muuntaa seuraavasti:

- a. 22 PISTEEN PELI Peli aloitetaan kolmannelta portilta, johon kaikki pelimerkit kiinnitetään.
- b. 18 PISTEEN PELI Seuraavat muunnelmat ovat sallittuja:
  1. Peli aloitetaan viidenneltä portilta, johon kaikki pelimerkit kiinnitetään.
  2. Peli aloitetaan ensimmäiseltä portilta, johon kaikki pelimerkit kiinnitetään ja lopetustikkupisteen voi ansaita jo paluu-2 –portin jälkeen.
  3. Kentän perusasetelmaa muutetaan poistamalla keskimmäiset portit. Peli aloitetaan ensimmäiseltä portilta, johon kaikki pelimerkit kiinnitetään ja paluu-1 –portti on tällöin porttia 4 seuraava portti. Lopetustikkupisteen voi ansaita paluu-4 –portin jälkeen.
  4. Peli aloitetaan ensimmäiseltä portilta, johon kaikki pelimerkit kiinnitetään. Heti, kun yksi joukkueen palloista ansaitsee porttipisteen tältä portilta tai se peelataan portin läpi, paluu-3 –portti on saman joukkueen paripallolle pelijärjestyksessä seuraava portti ja vastaava pelimerkki tulee kiinnittää ko. porttiin välittömästi. Jos sekä lyöjän pallo että paripallo kulkevat ensimmäisestä portista saman lyönnin aikana, vain lyöjän pallo ansaitsee porttipisteen. Tätä muunnelmaa käytetään vain kaksinpelissä.
- c. 14 PISTEEN PELI Peli aloitetaan ensimmäiseltä portilta, johon kaikki pelimerkit on kiinnitetty ja lopetustikkupisteen voi ansaita kuudennen portin jälkeen.
- d. ROVER-PORTTI Säännöissä 44(b)(3), 44(b)(4) ja 44(c) määritellyissä pelimuunnelmissa rover-portti on kunkin pelijärjestyksen viimeinen portti.

### 45) PITKÄLLE EDENNEET LYHENNETYT PELIT

- a. 18 PISTEEN PELI Pelataan Säännön 36 (vapaaehtoinen nosto pitkälle edenneessä pelissä) mukaisesti, noudattamatta kuitenkaan Sääntöä 36(b). Alla mainituissa pelimuunnelmissa seuraavat portit korvataan Säännön 36 mukaisesti porteilla 1-paluu ja 4-paluu:

Sääntö 44(b)(2): portit 4 ja 6

Sääntö 44(b)(3): portit 4 ja paluu-2.

- b. 14 PISTEEN PELI (NOSTOMUUNNELMA) Pelataan Säännön 36 (vapaaehtoinen nosto pitkälle edenneessä pelissä) mukaisesti noudattamatta kuitenkaan Sääntöä 36(b). Porttia 4 ei myöskään korvata porteilla paluu-1 ja paluu-4 säännön 36(a) mukaisesti.

- c. 14 PISTEEN PELI (NOSTO TAI KOSKETUS –MUUNNELMA) Pelataan Säännön 36 (vapaaehtoinen nosto tai kosketus pitkälle edenneessä pelissä) mukaisesti. Portit 3 ja 4 korvataan porteilla paluu-1 ja paluu-4.

#### **46) TASOITUSPELI LYHENNETYISSÄ PELEISSÄ**

- a. TASOITUSLYÖNNIT Lyhennetyssä pelissä tasoituslyönnit myönnetään Säännön 37(b) mukaisesti (kaksinpeli) tai Säännön 43(a) mukaisesti (nelinpeli, ennen puolikkaiden ja kokonaisten tasoituslyöntien pyöristämistä), noudattaen kuitenkin Taulukossa 1 annettuja määriä.
- b. PEELAUUS Nelinpelissä pelattavassa tasoituspelissä Sääntöä 43(c) muunnetaan seuraavasti:
  - 1. 22 tai 18 pisteen pelit: kolme porttia;
  - 2. 14 pisteen pelit: kaksi porttia.

## OSA 4. PELIN SUORITTAMINEN

### E. YLEISET SÄÄNNÖT

#### 47) PELIN TILA

- a. MÄÄRITELMÄ Pelin tilalla voidaan tarkoittaa mm. seuraavia asioita: lyöjän pallon valinta, pallojen tai pelimerkkien oikeat paikat, virheiden tai häiriöiden tapahtuminen, pallojen asemat ja kuka pelaajista on ne aiheuttanut, pallojen krokeeraaminen, niihin osuminen tai niiden siirtyminen, porttipisteiden ansaitseminen, portin läpäisy, oikeus nostoon tai kosketukseen, jäljellä oleva peliaika, tasoituslyöntien lukumäärä.
- b. VASTAPUOLEN MIELIPITEEN KYSYMINEN Pelaajalla on oikeus koska tahansa pelin aikana kysyä vastapuolen mielipidettä pelin tilasta ja vastapuolen tulee parhaan taitonsa mukaan vastata kysymykseen. Jos vastapuoli antaa pelaajalle tietoa, joka havaitaan virheelliseksi, voidaan joutua noudattamaan Sääntöä 31.

#### 48) PELIN EROTUOMARIT

- a. PELAAJAT EROTUOMAREINA
  1. Varsinaisen erotuomarin puuttuessa pelaajat toimivat yhdessä pelin erotuomareina ja heillä on tällöin erityisiä velvollisuuksia ja oikeuksia (ks. Sääntö 48(b)). Nelinpelissä kaikki neljä pelaajaa toimivat pelin erotuomareina.
  2. Pelaajalla ei ole velvollisuutta seurata peliä silloin kun hän ei ole lyöntivuorossa. Pelaaja ei kuitenkaan voi toimia pelin tuomarina jos hän ei seuraa peliä lyöntivuorojensa välillä.
- b. EROTUOMARIN VELVOLLISUUKSIA Pelin erotuomarina pelaajan tulee välittömästi ilmoittaa kaikista virheistä tai häiriöistä joiden hän uskoo tehneensä tai aiheuttaneensa. Vastapuolen tulee myös välittömästi estää peli Säännön 23 mukaisesti, jos hän epäilee tai huomaa virheen tai häiriön tapahtuneen, vaikka pelin estäminen ei olisikaan hänelle itselleen eduksi. Muita samanlaisia tilanteita:
  1. Säännön 23(b) mukaisesti pelaajan tulee välittömästi huomauttaa väärin sijoitetusta pelimerkistä.
  2. Jos vastapuoli huomaa, että lyöjä on aikeissa lähteä kentältä liian aikaisin luullen lyöntivuoronsa päättyneen, hänen tulee ilmoittaa lyöjälle, että tämän täytyy pelata vuoronsa loppuun (ks. Sääntö 35(a)).
  3. Jos lyöjä ilmoittaa tasoituspelissä aikovansa pelata puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyönnin ennen kuin hän on pelannut kaikki ne lyönnit, joihin hänellä on oikeus, vastapuolen tulee huomauttaa hänelle virheestä (ks. Sääntö 37(e)).
  4. Pelaajan tulee pyydettyäessä vastata vastapuolen kysymyksiin pelin tilasta (ks. Sääntö 47(b)).
- c. VASTAPUOLEN KANSSA NEUVOTTELU Lyöjän tulee neuvotella vastapuolen kanssa ennen kuin hän:

1. siirtää palloa Säännön 34 mukaisesti, tai
2. pelaa kyseenalaisen lyönnin kysymättä erotuomarilta, tai
3. poistaa ratkaisevassa asemassa olevan pallon väliaikaisesti kentältä Säännön 3(c)(2) mukaisesti, tai
4. kokeilee (poikkeuksena ilman apuvälineitä suoritettut silmämääräiset kokeilut), onko pallo ansainnut porttipisteen, onko pallo asemassa, jossa se voi ansaita porttipisteen, onko pallo joutunut kentän ulkopuolelle, tai voiko sillä suorittaa estenoston.

d. KYSEENALAISET LYÖNNIT

1. Kyseenalaisella lyönnillä tarkoitetaan sellaista lyöntiä, jonka sääntöjenmukaisuutta tai vaikutusta joko lyöjällä tai vastapuolella on aiheutta epäillä. Esimerkkejä: lyönti, jonka aikana on mahdollista tehdä pelivirhe, krokeerauksen yrittäminen portin sisällä olevan pallon avulla, kaukaa yritetty pallon lyönti lopetustikkuun ja mikä tahansa lyönti, jonka seurauksena pallo voi joutua ulos kentältä silloin, kun lyöjä ei kykene asettamaan palloa sääntöjenmukaisesti jaardilinjalle ratkaisevaan tai mahdollisesti ratkaisevaan asemaan.
2. Jos lyöjä ei ole jo pyytänyt apua erotuomarilta, hänen tulee neuvotella vastapuolen kanssa ennen kyseenalaisen lyönnin pelaamista. Ellei muusta sovita vastapuolen kanssa, lyöjän tulee suorittaa ko. lyönti joko erotuomarin, jonkun muun läsnä olevan henkilön tai vastapuolen valvonnan alaisena.
3. Lyöjän velvollisuus on tehdä aloite kyseenalaisten lyöntien osalta, mutta jos hän ei tee niin, vastapuolen tulee estää peli (ks. Sääntö 23(c)(1) ja jos lyöjä ei lopeta pelaamista, Sääntö 32). Jos vastapuoli ei ehdi estää peliä ennen kuin kyseenalainen lyönti on jo pelattu, hän ei voi muuta kuin vedota sääntöihin ja muistuttaa lyöjää, että tämän tulee pelata kaikki mahdolliset kyseenalaiset lyönnit valvonnan alaisena.
4. Säännön 28 mukaisen pelivirheen katsotaan tapahtuneen, jos Säännön 48(d)(2) mukainen kyseenalaisen lyönnin valvoja tai lyöjä uskoo, että sääntöjä on rikottu.

- e. LYÖJÄ AKTIIVISENA EROTUOMARINA Vastapuoli ei saa seurata lyöjää ympäri kenttää ja hänen tulee antaa lyöjän tehdä päätöksensä vapaasti. Jos lyöjän kuitenkin täytyy tehdä täpärä päätös ja vastapuoli pystyy asemistaan antamaan neuvoja päätöksenteossa, lyöjän tulee neuvotella vastapuolen kanssa ennen kuin hän jatkaa peliä.

- f. PELAAJIEN ERIMIELISYYDET Jos palloa täytyy siirtää tai se täytyy palauttaa paikalleen pelaajan huolimattomuuden tai Säännössä 7(c) mainitun virheen takia, virheeseen syyllistyneen pelaajan tulee mukautua vastapuolen tahtoon. Kun on kyse siitä, onko palloon osuttu tai liikkuko se, suositaan yleensä myönteistä mielipidettä kielteisen sijaan. Muissa tapauksissa suositaan sellaisen pelaajan mielipidettä, joka asemistaan pystyy parhaiten arvioimaan tilannetta. Jos läsnä on luotettavia silminnäkijöitä, pelaajien tulisi neuvotella heidän kanssaan erimielisyyksien ratkaisemiseksi, mutta kumpikaan pelaajista ei kuitenkaan saa neuvotella silminnäkijän kanssa ilman toisen pelaajan suostumusta. Kumpi tahansa pelaaja voi pyytää erotuomarilta virallista ratkaisua.

## 49) TEHOKKUUS

- a. YLEISTÄ Lyöjän tulee asettaa pallonsa ja pelata lyöntinsä kohtalaisen ripeästi. Vastapuolen tulisi päättää ennakolta millä pallolla hän seuraavaksi pelaa, ettei päätöksiin kulu liikaa aikaa lyöntivuoron alussa.
- b. TASOITUSPELI Tasoituspelissä lyöjän tulee ilmoittaa viivyttelämättä aikooko hän pelata puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyönnin.
- c. NELINPELI Nelinpelissä joukkueiden ei tule tuhjata aikaa pitkittyneisiin keskusteluihin tai neuvoihin.
- d. ESTEKOKEILU Ks. Sääntö 13(e)(1), jossa kerrotaan tarkemmin rajoituksista, kun täytyy kokeilla, onko pallon reitti estetty.

## 50) NEUVOT JA AVUSTUS

- a. NEUVOT Pelaajalla ei ole oikeutta vastaanottaa neuvoja keneltäkään, paitsi joukkueoveriltaan nelinpelissä. Säännön 51(a) mukaisesti pelaaja ei saa tavoitella hyötyä pyytämättömien tietojen tai neuvojen avulla. Jos joku muu kuin vastapuoli tai valtuutettu erotuomari kuitenkin huomauttaa
  1. pelaajalle, että tämä on tehnyt virheen tämän jo lähdettyä kentältä luullen, että Säännön 4(e)(1) edellytykset on täytetty, pelaajan ei tarvitse ilmoittaa virheestä.
  2. lyöjälle, että tämä on tehnyt virheen, lyöjän tulee välittömästi ilmoittaa virheestä jos hän uskoo, että neuvoja on oikeassa eikä aikaraja ole umpeutunut.
  3. vastapuolelle, että lyöjä on tehnyt virheen, vastapuolen tulee Säännön 23(b) mukaisesti estää peli välittömästi jos hän uskoo neuvojan olevan oikeassa eikä aikaraja ole umpeutunut.
  4. pelaajalle, että on tapahtunut Säännön 30 tai 31 mukainen häiriö, pelaajan tulee välittömästi ilmoittaa häiriöstä jos hän uskoo neuvojan olevan oikeassa.

Kun Säännöissä 50(a)(2), 50(a)(3) ja 50(a)(4) mainitut virheet on korjattu, noudatetaan tarpeen mukaan Sääntöä 55 pelin saattamiseksi mahdollisimman tarkasti takaisin samanlaiseen tilaan, kuin mitä se oli ennen pyytämättömiä neuvoja.

- b. TEKNISET APUVÄLINEET Lyöjä ei saa käyttää mitään kirjoitettuja tai sähköisiä lähteitä tai ylimääräisiä esineitä apunaan asettaessaan palloa lyöntiä varten.
- c. MERKITSIMET Lyöjä ei saa asettaa mitään merkkiä tai merkitsintä kentän sisä- tai ulkopuolelle avuksi lyönnin voimakkuuden tai suunnan arviointia, tai pallon asettamista varten.

Sallittuja merkitsimiä ovat:

1. Lyöjän mailaa tai nelinpelissä lyöjän joukkueoverin mailaa voidaan käyttää merkitsimenä ennen lyönnin alkamista;
2. nelinpelissä lyöjän joukkueoveri voi toimia merkitsimenä Säännön 40(b) mukaisesti;

3.pallojen merkitsimet, joita käytetään merkitsemään kentältä väliaikaisesti poistettavan tai siirrettävän pallon paikka.

- d. KOEPALLO Pelin aikana mitään palloa ei saa käyttää koepallona muuten kuin osana sääntöjenmukaista pallojen asettelua lyöntiä varten tai erotuomarin toimesta.

## **51) LISÄSÄÄNTÖJÄ**

- a. LYÖJÄN HÄIRITSEMINEN Vastapuoli ei saa keskeyttää, häiritä tai sekaantua lyöjän toimiin tai tarjota tälle neuvoja muuten kuin pelin estämiseksi Säännön 23 mukaisesti. Jos hän kuitenkin tekee niin, noudatetaan Sääntöä 55 ja lyöjällä on lupa hyödyntää annettuja neuvoja.
- b. LÄSNÄOLO KENTÄLLÄ Vastapuoli ei saa jäädä kentälle lyöjän pelatessa tai astua sille ennen kuin lyöjän lyöntivuoro on päättynyt. Tasoituspelissä vastapuoli ei saa astua kentälle ennen kuin lyöjä on ilmoittanut, ettei hän aio pelata puolikasta tai kokonaista tasoituslyöntiä.

## B. ERITYISSÄÄNNÖT

### 52) KAKSOISPELIT

- a. YLEISTÄ Yhdellä kentällä voidaan samanaikaisesti pelata kahta tai useampaa eri peliä käyttämällä erivärisiä palloja. Yhden pelin pelaajat, pallot, pelimerkit ja mailat lasketaan toisen pelin osalta ulkopuolisiksi tekijöiksi.
- b. ETUSIJA Säännön 52(c)(2) mukaisesti pelaajille annetaan tavallisesti etusija seuraavassa järjestyksessä:
  1. pelaaja, jonka vuoro on aloittaa lyöntivuoro;
  2. pelaaja, joka todennäköisimmin selviää eteenpäin kulloinkin kyseessä olevalta kentän alueelta;
  3. pelaaja, jonka ei tarvitse siirtää toisen pelin palloja.
- c. PALLOJEN MERKITSEMINEEN Jos toisen pelin pallo voi häiritä pelaajan seuraavaa lyöntiä:
  1. Jos pallo ei ole kriittisessä asemassa, toisen pelin pelaajilta täytyy saada lupa pallon väliaikaiseen siirtämiseen sen jälkeen kun sen paikka on merkitty;
  2. Jos pallo on kriittisessä asemassa, pelaajan tulee keskeyttää lyöntivuoronsa kunnes pallo on toisen pelin edetessä siirtynyt pois tieltä.
- d. LISÄSÄÄNTÖJÄ
  1. Yhtä aikaa pelattavien pelien pelaajien tulisi olla tietoisia toisten pelien kulusta etenkin kentälle astuttaessa. Pelaajien tulisi erityisesti välttää kulkemasta toisten pelaajien lyöntilinjan poikki. Toisen pelin pallojen tai pelaajien aiheuttamissa häiriötilanteissa noudatetaan Sääntöjä 33 ja 34.
  2. Kaikilla pelaajilla tulee olla sopivia pallon merkitsimiä.
  3. Nelinpelissä lyöjän joukkueoverin tulee olla valmiina merkitsemään kumman tahansa kentällä käydyn pelin palloja.
  4. Toista peliä ei tavallisesti aloiteta ensiksi aloitetun pelin viiden ensimmäisen minuutin aikana.

### 53) TURNAUKSET JA OTTELUT

Turnauksissa ja otteluissa noudatetaan myös seuraavia lisäsääntöjä.

- a. TURNAUSSÄÄDÖKSET Kaikki säännöt lukuun ottamatta Sääntöä 55 ovat turnauksen tai ottelun tuomaroinnista vastaavan tahon julkaisemien Turnaussäädösten alaisia.
- b. PORTIN MITAT
  1. Portit asetetaan paikoilleen tapahtumakohtaisten määräysten mukaan. Portin mittasuhteita voidaan myös suurentaa säädösten mukaisesti.
  2. Seuraava sääntölauseke korvaa Säännön 35(b), jos tapahtumakohtaisissa määräyksissä niin määrätään.
  3. Jos pelaaja epäilee, että hänen juuri pelaamansa lyönti häiriintyi, koska pallo osui portin läpi kulkiessaan sen molempiin jalkoihin yhtä aikaa, hänellä on oikeus vaatia lyöntivälineiden tarkistusta ja tarpeen mukaan niiden korjausta. Jos huomataan, että pallo ei tiettyä linjaa kulkiessaan osu portin jalkoihin, pelaaja voi pelata ko. lyönnin uudelleen, ellei hänen lyöntivuoronsa ole jo jostain muusta syystä päättynyt.

- c. KYSEENALAISET LYÖNNIT Jos mahdollista, erotuomarin tulee aina olla läsnä kyseenalaisia lyöntejä pelattaessa ja ratkaista niitä koskevat erimielisyydet. Siinä tapauksessa, että pelin kumpikaan osapuoli ei ehtinyt kutsua erotuomaria valvomaan kyseenalaisen lyönnin pelaamista, ei vastapuolella ole valitusoikeutta (ks. Sääntö 48(d)(3)).
- d. KOKEILU Pelaajien tulisi kutsua erotuomari valvomaan kaikkia tavallisia kokeiluja. Kokeilujen aikana molemmilla pelaajilla on oikeus olla kentällä katsomassa edellyttäen, että he eivät häiritse kokeilujen suorittamista. Jos pelaajat epäilevät, että kokeilua ei suoriteta sääntöjen mukaisesti, heillä on oikeus ilmoittaa tästä turnauksen erotuomarille.
- e. TOISTUVAT PELIVIRHEET Jos vastapuoli uskoo, että lyöjä tekee toistuvia pelivirheitä lyönneissä, jotka eivät tavallisesti vaadi erotuomarin valvontaa, hänen tulee huomauttaa tästä lyöjälle ja kutsua erotuomari valvomaan ko. lyöntiä tai lyöntien sarjaa. Vastapuolella on myös oikeus ottaa ohjat väliaikaisesti. Tällaisessa tilanteessa lyöjällä ei ole mitään syytä loukkaantua, koska pelaajat voivat olla hyvin eri mieltä siitä mikä lasketaan pelivirheeksi.
- f. UMPIKUJA Umpikuja on tilanne, jolloin kumpikaan pelaaja ei halua edetä pelissä merkittävästi. Umpikujat ratkaistaan tapahtumakohtaisten määräysten mukaisesti ja tarpeen vaatiessa turnauksen erotuomarin harkinnan mukaan.
- g. PELIT, JOISSA ON AIKARAJA
  - 1. VOITTAJA Jos kumpikaan puoli ei ole peliajan sisällä onnistunut lyömään lopetustikkuun molempia pallojaan, pelin voittaja on suurimman pistemäärän pelin loppuun mennessä ansainnut puoli. Muuten noudatetaan Sääntöä 4(b) ja Turnaussäädösten asiaankuuluvia osia.
  - 2. PELIAJAN PALAUTTAMINEN
    - A. VIRHEET Peliäikää ei palauteta, havaittiinpa virhe ennen aikarajan umpeutumista tai sen jälkeen.
    - B. HÄIRIÖT Peliäika palautetaan jos ennen pelin päättymistä havaitaan Sääntöjen 30-32 mukainen häiriö.
  - 3. TASOITUSPELI Noudatetaan Sääntöä 37(c)(1) alisteisena Turnaussäädösten määräyksille aikarajoista.
  - 4. LYÖNTIVUORON PÄÄTTYMINEN Noudatetaan Sääntöä 4(e) alisteisena Turnaussäädösten määräyksille aikarajoista.
- h. KAKSOISPELIT Kaksoispeleissä noudatetaan Turnaussäädösten asiaankuuluvia määräyksiä.

## 54) PAIKALLISET SÄÄNNÖT

Seurat tai kenttien valvojat voivat anoa sovelialta päättävältä elimeltä hyväksyntää erityistarvetta koskevalle paikalliselle säännölle. Jos paikallinen sääntö on näin hyväksytty, sitä tulee noudattaa peleissä edellyttäen, että säännöstä on asianmukaisesti ilmoitettu seuran tiloissa tai kentällä, joita se koskee.

## 55) SÄÄNNÖN KUMOAMINEN

- a. TULKINTA Tilanteissa, joissa säännön tulkinta jää epäselväksi, pelaajien ja erotuomarien tulee tarkistaa sääntö Kroketin viralliset säännöt –asiakirjasta (The Official Rulings on the Laws of Croquet, ORLC). Jos asiaan ei edelleenkään löydy vastausta, pelaajien tulee kunnioittaa pelin henkeä ja perinteitä ja soveltaa tilanteeseen tulkintaa, joka on mahdollisimman sääntöjenmukainen ja samankaltaisissa tilanteissa käytetty.
- b. POIKKEUSSÄÄNNÖT Seuraavissa tilanteissa noudatetaan Sääntöä 55(c):
  1. tämän säännösten sääntöjen tietoinen rikkominen tai toisen pelaajan yllyttäminen rikkomuksiin;
  2. sääntörikkomukset, joista ei ole jo muuten määrätty rangaistusta;
  3. tilanne, jossa vedotaan Sääntöön 55 tai se on mahdollisesti asiaankuuluva (ks. Säännöt 2(b)(1), 2(b)(5), 7(b), 34(a), 50(a) ja 51(a));
  4. mikä tahansa tilanne, jossa tämän säännösten säännöt eivät tunnu riittävilä.
- c. KORJAUSTEN LAAJUUS Erotuomarin tulee poikkeussääntöjä käyttäessään toimia aina kuhunkin tilanteeseen parhaiten sopivalla tavalla. Erotuomari voi mm. määrätä, että:
  1. yhden tai useamman pallon, portin tai lopetustikun paikkaa muutetaan, tai
  2. pelaajalle myönnetään yksi tai useampi piste tai että hän menettää yhden tai useamman pisteen, tai
  3. lyönti pelataan tietystä kohdasta kentällä, tai
  4. tietty pelaaja on lyöntivuorossa, tai
  5. ennen aikarajan umpeutumista huomattu virhe jätetään korjaamatta, tai
  6. häiriö jätetään korjaamatta, tai
  7. peliaikaa palautetaan pelissä, jossa on aikaraja, tai
  8. yksi tai useampi tasoituslyönti palautetaan tasoituspelissä, tai
  9. pelaaja diskataan.

## OSA 5. LIITTEET

### LIITE 1

#### 56) VIRHEMARGINAALIT JA BRITTIÄISEN JA METRIJÄRJESTELMÄN VASTAAVUUDET PERUSMITOISTA

SÄÄNTÖ	KOHDE	Br. MITAT	V.MARGINAALI	METRIMITAT	V.MARGINAALI
2	kenttä	35 jaardia	+/- 6 tuumaa	32.0 metriä	+/- 150 mm.
		28 jaardia	+/- 6 tuumaa	25.6 metriä	+/- 150 mm.
		13 jaardia	+/- 3 tuumaa	11.9 metriä	+/- 75 mm.
		7 jaardia	n/a	6.4 metriä	n/a
		1 jaardi	n/a	0.9 metriä	n/a
3(a)	Lopetustikku	18 tuumaa	+/- 1 tuuma	450 mm.	+/- 25 mm.
		6 tuumaa	n/a	150 mm.	n/a
		1.5 tuumaa	+/- ¼ tuuma	38 mm.	+/- 6 mm.
3(b)	Portit	12 tuumaa	+/- ½ tuumaa	300 mm.	+/- 12.5 mm.
		4 tuumaa	+/- 1/32 tuumaa	100 mm.	+/- 0.8 mm.
		3 3/4 tuumaa	+/- 1/32 tuumaa	95 mm.	+/- 0.8 mm.
		5/8 tuumaa	+/- 1/8 tuumaa	16 mm.	+/- 3 mm.
3(c)	Pallot	3 5/8 tuumaa	+/- 1/32 tuumaa	92 mm.	+/- 0.8 mm.
		16 unssia	+/- ¼ unssia	454 grammaa	+/- 7 grammaa
3(f)	Kulmaliput	12 tuumaa	n/a	300 mm.	n/a.
3(g)	Kulmatapit	3 tuumaa	n/a	75 mm.	n/a
		¾ tuumaa	n/a	19 mm.	n/a

## **LIITE 2**

### **57) PALLON OMINAISUUDET**

1. Kun pallo pudotetaan 60 tuuman (152,4 cm) korkeudesta 1 tuuman (2,54 cm) paksuiselle teräslevylle, joka on istutettu liikkumattomaksi sementtipohjaan, pallon tulee kimmota vähintään 30 tuuman (76,2 cm), enintään 45 tuuman (114,3 cm) korkeudelle.

2. Pelissä käytettävien pallosarjojen kimpoamiskorkeudet eivät saa erota toisistaan enempää kuin 3 tuumaa (7,62 cm).

## LIITE 3

### 58) TASOITUSPELI KOKONAISIN TASOITUSLYÖNNEIN

Kun pelataan tasoituspelejä kokonaisuudessaan tasoituslyönnein, noudatetaan tasoituspeleiden sääntöjä mukailleen seuraavia muunnoksia.

#### 1.PERUSTASOITUSARVO

Perustasoitusarvo on 0, ellei arvon sovita tai määrätä olevan enemmän.

#### 2.KAKSINPELI

Jos molempien pelaajien tasoitusarvo on korkeampi kuin perustasoitusarvo, Säännön 37(b)(1) ensimmäinen lause ei päde ja molemmille pelaajille myönnettävien tasoituslyöntien lukumäärä lasketaan pelaajan tasoitusarvon ja perustasoitusarvon erotuksesta.

#### 3.NELINPELI

a.TASOITUSLYÖNTIEN MÄÄRÄ Jos kummankin joukkueen yhteenlaskettu tasoitusarvo on enemmän kuin perustasoitusarvo kerrottuna kahdella, Säännön 43(a) ensimmäinen lause ei päde. Molemmille joukkueille myönnettävien tasoituslyöntien lukumäärä lasketaan tällöin seuraavasti: (joukkueen yhteenlaskettu tasoitusarvo – (2 x perustasoitusarvo)):2.

b.PELIRAJOITUKSET Pelaajalla, jonka tasoitusarvo on perustasoitusarvoa alempi, on oikeus pelata puolikas tasoituslyönti. Hänellä ei ole oikeutta kokonaiseen tasoituslyöntiin ja Säännön 43(b) toista lausetta noudatetaan näitä ehtoja mukailleen.

## LIITE 4

### 59) VUOROLYÖNNEIN PELATTAVA TASOITUSPELI NELINPELINÄ

Kun tasoituspeliä pelataan vuorolyönnein nelinpelinä, noudatetaan tasoituspelin nelinpelisääntöjä mukailten seuraavia muunnoksia.

#### 1.PÄTEMÄTTÖMÄT SÄÄNNÖT

Säännöt 37(f), 40(a) ja 43(b) eivät päde.

#### 2.VUOROLYÖNNEIN PELAAMINEN

Noudattaen alla olevaa lauseketta 3. kummankin joukkueen pelaajat pelaavat vuorolyönnein lyöntivuorosta lyöntivuoroon läpi pelin olipa sitten kyseessä tavallinen lyöntivuoro tai kokonainen tai puolikas tasoituslyönti. Näin ollen pelaaja, jonka pari pelasi edellisen lyöntivuoron viimeisen lyönnin, pelaa oman joukkueensa seuraavan lyöntivuoron ensimmäisen lyönnin.

#### 3.VIRHEET

##### a. VÄÄRÄSSÄ JÄRJESTYKSESSÄ PELAAMINEN

1.Jos vastapuoli huomaa, että pelaaja aikoo pelata järjestyksen vastaisesti, hänen tulee estää peli välittömästi.

2.Jos pelaaja pelaa järjestyksen vastaisesti ja virhe huomataan ennen kuin virheen tehneen pelaajan joukkue on pelannut kaksi lyöntiä lisää, virhe katsotaan korjatuksi järjestyksessä oikea pelaaja jatkaa. Kaikki virheen ensimmäisen lyönnin jälkeen pelatut puolikkaat tai kokonaiset tasoituslyönnit palautetaan (ks. Sääntö 39(a)(1)).

3.Jos virhe huomataan aikarajan umpeuduttua, pelin katsotaan jatkuneen aivan kuin pelaaja ei olisi pelannut järjestyksen vastaisesti. Tällöin peliä jatketaan virheen takia muodostuneen järjestyksen mukaisesti.

b.MUITA VIRHEITÄ Muiden virheiden korjauksen jälkeen pelaaja, jonka joukkueoveri pelasi virheen ensimmäisen lyönnin, pelaa oman joukkueensa seuraavan lyöntivuoron ensimmäisen lyönnin.

#### 4.HÄIRIÖT

Jos osa peliä joudutaan mitätöimään Sääntöjen 30-32 mukaisesti tapahtuneen häiriön vuoksi, pelaaja joka pelasi ensimmäisen häirityn lyönnin pelaa oman joukkueensa seuraavan lyöntivuoron ensimmäisen lyönnin.

## **LIITE 5**

### **60) PITKÄLLE EDENNYT TASOITUSPELI**

Kun pelataan pitkälle edennyttä tasoituspeleä, noudatetaan sekä pitkälle edenneen pelin (Säännöt 36 ja 42) ja tasoituspeleä (Säännöt 37-39 ja 43) sääntöjä mukailten seuraavia muunnoksia.

#### **1.TASOITUSLYÖNNIT JA NOSTO TAI KOSKETUS**

Kaikki puolikkaat tai kokonaiset tasoituslyönnit lasketaan osaksi edeltävää lyöntivuoroa kun on kyse pelaajan oikeudesta nostoon tai kosketukseen Säännön 36 mukaisesti. Pelaaja voi pelata puolikkaan tai kokonaisen tasoituslyönnin vaikka hän olisikin edeltävällä lyöntivuorolla suorittanut noston tai kosketuksen.

#### **2.PALLON LYÖMINEN LOPETUSTIKKUUN PITKÄLLE EDENNEESSÄ TASOITUSPELISSÄ**

Säännössä 38 mainittu lyöjän pallon lyöminen lopetustikkiin koskeva rajoitus ei päde tässä tapauksessa.

## LIITE 6

### 61) YHDEN PALLON PELI

Kun pelataan yhden pallon peliä, noudatetaan tavallisen kaksinpelin ja tarvittaessa pitkälle edenneen kaksinpelin ja/tai kaksinpelinä pelattavan tasoituspelin sääntöjä mukaillen seuraavia muunnoksia.

#### 1.PELIN KULKU

Molemmilla puolilla on vain yksi pelaaja, joka pelaa vain yhdellä minkä tahansa värisellä pallolla läpi pelin. Pelin tavoitteena on ansaita 12 porttipistettä ja lopetustikkupiste, yhteensä 13 pistettä, ennen vastapuolta.

#### 2.PELIN ALOITTAMINEN

Säännön 8(b) maininnat kolmannelta ja neljännestä lyöntivuorosta eivät päde.

#### 3.PITKÄLLE EDENNYT PELI

Sääntöjen 36(b) , 36(c) ja 36(d) maininnat paripallosta ja kolmannelta ja neljännestä lyöntivuorosta eivät päde.

#### 4.TASOITUSPELI

Ellei muusta ole tapahtumakohtaisesti ilmoitettu, myönnettävien tasoituslyöntien määrä on yksi kolmasosa pelaajien tasoitusarvojen erotuksesta lähimpään kokonaiseen tai puolikkaaseen tasoituslyöntiin pyöristettynä. Jos pelaajan tasoitusarvo on vähemmän kuin kaksi, se pyöristetään alla olevan taulukon mukaan ennen erotusta:

$1 \frac{1}{2} \rightarrow 1$	$0 \rightarrow -2$	$-1 \frac{1}{2} \rightarrow -5$	$-3 \rightarrow -8$
$1 \rightarrow 0$	$-\frac{1}{2} \rightarrow -3$	$-2 \rightarrow -6$	
$\frac{1}{2} \rightarrow -1$	$-1 \rightarrow -4$	$-2 \frac{1}{2} \rightarrow -7$	

## **LIITE 7**

### **62) LYHYT KROKETTI**

Lyhyt kroketti on pelin lyhennetty muoto, joka on tarkoitettu ensisijaisesti pelattavaksi pienemmillä kentillä. Pelattaessa noudatetaan kaksinpelinä pelattavan tasoituspelin sääntöjä mukailten seuraavia muunnoksia.

#### **1.KENTTÄ**

Peruskenttä on suorakaiteenmuotoinen alue, jonka mitat ovat 24x16 jaardia. Neljä ulointa porttia sijoitetaan 4 jaardin päähän lähimmistä rajaviivoista ja kaksi sisintä porttia sijoitetaan 6 jaardin päähän lopetustikun pohjois- ja eteläpuolelle.

#### **2.PELIN KULKU**

Pelataan 14:sta pisteestä, 6 porttia ja lopetustikku (ks. Sääntö 44(c)).

#### **3.TASOITUSJÄRJESTELMÄ**

Jokaisen pelaajan tulee tarkastaa sekä Iso-Britannian krokettiliiton tasoitustaulukosta että lyhyen kroketin tasoitustaulukosta, täytyykö hänen suorittaa yksi tai useampi pakollinen peelaus tai onko hänellä oikeus yhteen tai useampaan tasoituslyöntiin. Jos molemmilla pelaajilla on oikeus tasoituslyönteihin, noudatetaan kokonaisuudessaan tasoituslyönnein pelattavan tasoituspelin sääntöjä ja kullekin pelaajalle myönnetään taulukon mukainen määrä tasoituslyönnejä.

#### **4.PAKOLLISET PEELAUKSET**

a. **KUMMAN TAHANSA PALLON PEELAUUS** Jos pallolla pelataan sen paripallo, se lasketaan pakolliseksi peelaukseksi.

b. **ILMAN LUPAA PELAAMINEN** Lyöjä ei voi ansaita pallollaan porttipistettä, jos hän on tilanteessa, jossa hänellä on saman verran suorittamattomia peelauksia ja ansaittavia pisteitä. Jos lyöjä kuitenkin läpäisee portin ja jatkaa peliä aivan kuin hän olisi pallollaan ansainnut pisteen, noudatetaan Sääntöä 25(ilman lupaa pelaaminen).

#### **5. VASTAPUOLEN PALLON PEELAAMINEN**

Vastapuolen pallon voi peelata ilman rangaistusta. Jos vastapuolella on saman verran suorittamattomia peelauksia ja ansaittavia pisteitä, jokainen hänen pallollaan tehty peelaus vähentää hänen omien pakollisten peelauksiensa määrää.

#### **6.PALLON LYÖMINEN LOPETUSTIKKUUN**

a. **EI LYÖMISTÄ LOPETUSTIKKUUN ENNEN KUIN PARIPALLOSTA TULEE ROVER-PALLO** Noudatetaan Sääntöä 38.

**b.EI LYÖMISTÄ LOPETUSTIKKUUN ENNEN PAKOLLISTEN PEELAUSTEN**

**SUORITTAMISTA** Lyöjä ei voi lyödä lopetustikkuun lyöjän palloa, ellei hän ko. lyönnin aikana suorittanut viimeistä pakollista peelaustaan. Jos lyöjä lyö lopetustikkuun pallonsa ennen peelausten suorittamista loppuun, noudatetaan Sääntöä 30.

**c. PAKOLLISTEN PEELAUSTEN PERUUTTAMINEN** Jos lyöjä lyö lopetustikkuun vastapuolen pallon vaikka vastapuolella on vielä suorittamattomia peelauksia, nämä peelaukset peruutetaan.

**7.ESTENOSTO**

Noudatetaan Sääntöä 13, mutta Säännön 13(a) ensimmäistä osaa muutetaan seuraavasti: ” Jos vastapuoli on saattanut jommankumman lyöjän palloista (ks. Sääntö 13(b)) asemaan, jossa sen ja toisten pallojen välillä on esteitä (ks. Sääntö 13(c)) eikä se kosketa mitään toisista palloista, lyöjä voi aloittaa lyöntivuoronsa:”.

## LIITE 8

### 63) TASOITUSLYÖNTITAUUKKO

Kokonainen peli	22 p. peli	18 p. peli	14 p. peli
¼	0	0	0
½	½	½	½
¾	½	½	½
1	1	½	½
1¼	1	1	½
1½	1½	1	1
1¾	1½	1	1
2	1½	1½	1
2¼	2	1½	1
2½	2	1½	1½
2¾	2½	2	1½
3	2½	2	1½
3¼	3	2½	2
3½	3	2½	2
3¾	3	2½	2
4	3½	3	2
4¼	3½	3	2½
4½	4	3	2½
4¾	4	3½	2½
5	4	3½	2½
5¼	4½	3½	3
5½	4½	4	3
5¾	5	4	3
6	5	4	3
6¼	5½	4½	3½
6½	5½	4½	3½
6¾	5½	4½	3½
7	6	5	4
7¼	6	5	4
7½	6½	5	4
7¾	6½	5½	4
8	7	5½	4½
8¼	7	5½	4½
8½	7	6	4½

8¾	7½	6	4½
9	7½	6	5
9¼	8	6½	5
9½	8	6½	5
9¾	8½	7	5½
10	8½	7	5½
<b>Kokonainen peli</b>	<b>22 p. peli</b>	<b>18 p. peli</b>	<b>14 p. peli</b>
10¼	8½	7	5½
10½	9	7½	5½
10¾	9	7½	6
11	9½	7½	6
11¼	9½	8	6
11½	9½	8	6
11¾	10	8	6½
12	10	8½	6½
12¼	10½	8½	6½
12½	10½	8½	6½
12¾	11	9	7
13	11	9	7
13¼	11	9	7
13½	11½	9½	7½
13¾	11½	9½	7½
14	12	9½	7½
14¼	12	10	7½
14½	12½	10	8
14¾	12½	10	8
15	12½	10½	8
15¼	13	10½	8
15½	13	10½	8½
15¾	13½	11	8½
16	13½	11	8½
16¼	14	11½	9
16½	14	11½	9
16¾	14	11½	9
17	14½	12	9
17¼	14½	12	9½
17½	15	12	9½
17¾	15	12½	9½

18	15	$12\frac{1}{2}$	$9\frac{1}{2}$
$18\frac{1}{4}$	$15\frac{1}{2}$	$12\frac{1}{2}$	10
$18\frac{1}{2}$	$15\frac{1}{2}$	13	10
$18\frac{3}{4}$	16	13	10
19	16	13	10
$19\frac{1}{4}$	$16\frac{1}{2}$	$13\frac{1}{2}$	$10\frac{1}{2}$
$19\frac{1}{2}$	$16\frac{1}{2}$	$13\frac{1}{2}$	$10\frac{1}{2}$
$19\frac{3}{4}$	$16\frac{1}{2}$	$13\frac{1}{2}$	$10\frac{1}{2}$
20	17	14	11