

II - TUPLAKIEKKO

Suomennos julkaisusta "WFDF Rulebook - Article II Double Disc Court, Revised March 23, 2016"

Esittely: Tuplakiekkopeli on kahden kaksihenkisen joukkueen peli. Joukkueet puolustavat kenttäänsä vastustajan hyökkäyksiltä. Joukkue hyökkää heittämällä kiekon vastustajan kenttään siten, että se pysähtyy kenttään käymättä missään vaiheessa kentän ulkopuolella; tai pelaamalla siten, että vastajoukkueen pelaaja tai pelaajat koskettavat molempiin kiekkoihin samanaikaisesti. Joukkue saa pisteen onnistuneesta hyökkäyksestä tai vastustajan heittäessä kiekon kentän ulkopuolelle. Vaaditun pistemäärän ensimmäisenä saavuttanut joukkue voittaa.

Sisällysluettelo

201 Välineet ja pelikenttä

- 201.1 Pelialusta
- 201.2 Pelikentän mitat
- 202.3 Rajaviivat
- 202.4 Kulmamerkit
- 201.5 Kiekot

202 Pelaaminen

- 202.1 Aloituksen vaihtoehdot
- 202.2 Vuoro
- 202.3 Aloitussyöttö
 - A. Syöttäjäparit
 - B. Aloitussyöttö
 - C. Myöhästynyt tai aikainen syöttö
 - D. Väärät syöttäjät

202.4 Hyökkäys

- A. Yleistä
- B. Kenttäasema
- C. Askelriike
- D. Yliastuminen
- E. Heitot kentän ulkopuolelta
- F. Kiekon laskeutumiskulma
- F. Vaarantaminen
- G. Myöhästynyt heitto

202.5 Puolustus

- A. Kiinniotto
- B. Tupla
- C. Tippaaminen

203 Pelin menettelytavat

- 203.1 Pistelasku
- 203.2 Tasan-tilanne ("Break")
- 203.3 Puoltenvaihto
- 203.4 Käsimerkit
- 203.5 Aloitus
 - A. Aloitus:
 - B. Seis-tilanne:
- 203.6 Pelin viivyttäminen
- 203.7 Aikalisät
- 203.8 Rikkeet
- 203.9 Kiistetyt tuplat ja rikkeet
- 203.10 Kentän tai kiekon muodonmuutos
 - A. Kentän muodonmuutos
 - B. Kiekon muodonmuutos
- 203.11 Pelin jatkaminen
- 203.12 Häirintä
- 203.13 Valmennus
- 203.14 Tulos

204 Turnauksen menettelytavat

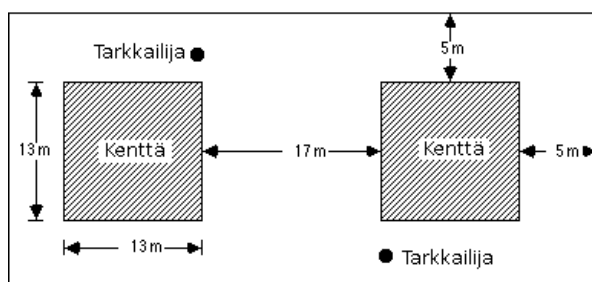
- 204.1 Turnauksen johtaja
- 204.2 Toimitsijat
 - A. Päätuomari
 - B. Tarkkailija
- 204.3 Luovutetut ottelut
- 204.4 Monieräiset ottelut
- 204.5 Turnausmuotoja
- 204.6 Tasapeli-ilanteiden ratkaisu

205 Sanasto

201 Välineet ja pelikenttä

201.1 Pelialusta : Tuplakiekkopeliä voi pelata millä tahansa tasaisella pinnalla, joka takaa pelaajille kohtuullisen turvallisuuden. Suositeltavin pelialusta on ruoho.

201.2. Pelikentän mitat : Kentän muodostaa kaksi 13 x 13 metrin neliötä, jotka on merkitty 17 metrin etäisyydelle toisistaan etulinjoista mitaten. Vierekkäiseen kenttään on etäisyyden oltava vähintään viisi (5) metriä.



201.3 Rajaviivat : Kenttien rajat merkitään selkeästi näkyvällä tavalla, kuten köydellä tai nauhalla. Rajaviivat ja pelialusta niiden alla ovat ulkona pelialueesta.

201.4 Kulmamerkit : Kenttien 8 kulmaa merkitään selkeästi näkyvillä kartioilla. Kulmamerkit ovat ulkona pelialueesta.

201.5 Kiekot : Virallinen pelikiekko on 23A tai 23B muotin noin 110-gramman painoinen Frisbee-kiekko. Jos kahta virallista kiekkoa ei ole saatavilla voidaan käyttää mitä tahansa liitokiekkoja, jotka molemmat joukkueet hyväksyvät.

202 Pelaaminen

202.1 Aloituksen vaihtoehdot

Ennen ottelun aloitusta joukkueet ratkaisevat ensimmäisen vuoron aloitustilanteen. Joukkueet valitsevat vuorotellen seuraavista kolmesta vaihtoehdosta

1. kumpaa kenttää he puolustavat,
2. kumpi joukkue suorittaa aloituslaskennan, ja
3. kumpi joukkue ilmoittaa syöttäjän.

Ensimmäisenä valitsee arvannon voittanut joukkue.

Arvonta suoritetaan seuraavasti: Pelaajilla tai joukkueiden edustajilla täytyy olla yksi kiekko. Arpojat heittävät kiekkonsa yhtäaikaaisesti ilmaan kuten kolikkoa heitettäessä. Kiekkojen ollessa ilmassa toinen arpojista valitsee "sama" ("same") tai "eri" ("different"), jolloin toiselle arpojalle jää jäljellä oleva vaihtoehto. Arpojen on annettava kiekkojen laskeutua ja pysähtyä estämättä niiden liikettä. Jos molemmat kiekot jäävät oikeinpäin tai ylösalaisin, "saman" valinnut pelaaja voittaa arvannon. Jos toinen kiekko jää oikeinpäin ja toinen jää ylösalaisin, vaihtoehdon "eri" valinnut pelaaja voittaa arvannon.

202.2 Vuoro

Vuoro alkaa aloituslaskennalla. Syötön kiinniottanut pelaaja molemmista joukkueista heittää kiekon takaisin vastapuolen kentälle. Pelaajat jatkavat kiekkojen kiinniottamista ja heittämistä kunnes saavutetaan piste tai syyllystyään rikkeeseen, jolloin vuoro päättyy.

202.3 Aloitusyöttö

A. Syöttäjäparit: Kun joukkue on ilmoittanut ottelun ensimmäisen vuoron syöttäjänsä, valitsee toinen joukkue aloittavan syöttäjänsä. Seuraavissa erän vuoroissa joukkueen pelaajat vuorottelevat syöttäjänä. Näin muodostuneet kaksi syöttäjäparia pysyvät koko erän ajan.

B. Aloitusyöttö: Vuoro alkaa aloittavan joukkueen kiekottoman pelaajan aloituslaskennalla. Aloituslaskenta aloitetaan ilmoituksella pistetilanteesta aloittavan joukkueen pisteen ensin mainittuna. Aloituslaskenta jatkuu "Valmis, kaksi, yksi, heitä" (Ready, two, one, throw). Laskennan on oltava tasatahtista noin sana sekunnissa. Ennen "Heitä" sanaa pelaaja voi ilmoittaa ettei ole valmis, jolloin aloituslaskenta aloitetaan alusta. Syöttäjien on heitettävä aloituskomennon "hei" osalla.

C. Myöhästynyt tai aikainen syöttö: Jos syöttäjä heittää liian aikaisin, voi vastustaja välittömästi huutaa "Aikaisin" ("Early"). Jos syöttäjä heittää myöhässä, voi vastustaja huutaa välittömästi "Myöhässä" ("Late"). Rikkeen huutanut joukkue voi ottaa saamansa pisteet tai pelata syötön uudelleen. Jos molemmat syötöt otettiin kiinni peli voi jatkua (203.11)

D. Väärät syöttäjät: Pelaajan havaitessa aloituksessa olleen väärät syöttäjät, hänen on välittömästi huudettava "Väärät syöttäjät" ("Wrong servers"). Jos syöttöjen jälkeen seuraavia heittoja ei ole heitetty, syöttö on pelattava uudelleen lopputuloksesta riippumatta. Muussa tapauksessa peliä jatketaan, ja seuraavan vuoron aloituksessa palataan oikeaan syöttäjäpariin.

202.4 Hyökkäys

A. Yleistä: Joukkue hyökkää vastustajan kenttään pyrkimyksensä

1. heittää kiekko vastustajan kenttään siten, ettei sitä kiinnioteta; tai
2. pelata siten, että vastajoukkue koskettaa molempiin kiekkoihin samanaikaisesti.

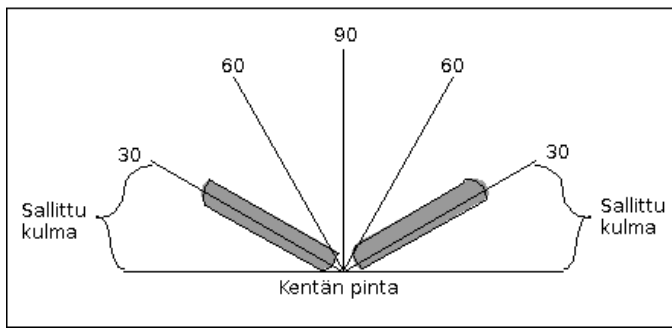
B. Kenttäasema: Pelaajan kenttäasema on halkaisijaltaan 1 metrin ympyrä, jonka keskipiste on suoraan pelaajan lantion alapuolella. Kenttäasema määräytyy kiinnioton ja maakosketuksen hetkellä. Jos kiekko otetaan kiinni kentän ulkopuolella, pelaajan kenttäasema on lähin kentän sisällä oleva piste. Jos pelaajan liike vie hänet lähemmäksi vastustajan kenttää kiinnioton ja maakosketuksen jälkeen, hänen on palattava kenttäasemaansa ennen heittoa. Jos pelaajan liike vie hänet muuhun suuntaan kuin lähemmäksi vastustajan kenttää, hänen kenttäasemansa määräytyy sen paikan mukaan johon hän enintään kolmen maakosketuksen jälkeen pysähtyy. Kaikki syötön jälkeiset heitot on suoritettava kenttäasemasta. Jos heitto suoritetaan ilmasta on viimeisen maakosketuksen oltava kenttäasemassa, ellei myös kiinniotto ole tapahtunut ilmassa.

C. Askelrike: Jos pelaaja heittää kenttäasemansa ulkopuolelta, voi vastustaja huutaa "Askelia" ("Traveling"). Katso sääntö 203.8.

D. Yliastuminen: Jos pelaaja heittäessään koskettaa rajaviivaa tai kulmamerkkiä, vastustaja voi huutaa "Yliastuminen" ("Line fault"). Katso sääntö 203.8.

E. Heitot kentän ulkopuolelta: Jos pelaajan heittäessä tukipiste on kokonaan kentän ulkopuolella tai pelaaja heittää ilmasta ja viimeinen maakosketus oli kokonaan kentän ulkopuolella, vastustaja saa välittömästi pisteen.

F. Kiekon laskeutumiskulma: Kiekon osuessa maahan saa kiekon kulma olla enintään 30 astetta vaakasuorasta tasosta. Rajoitus ei koske heittoa, jossa kiekko pyörii heittäjästä pois päin ja kiekko on alle 2,5 metrin korkeudella ylittäessään vastustajan kentän eturajan tai heitto osuu toiseen kiekkoon. Puolustavan joukkueen pelaajan arvioidessa kiekon osuvan maahan liian suurella kulmassa, voi pelaaja huutaa "Kulma" (Angle) ennen kuin kiekko osuu maahan. Katso sääntö 203.8.



G. Vaarantaminen: Jos kiekko osuu pelaajaan polvien yläpuolelle suurella nopeudella, hänen pelatessaan toista kiekkoa, voi puolustava joukkue tuomita tilanteen "vaarantamiseksi", jolloin vuoro uusitaan. Jos todetaan puolustavan pelaajan siirtyneen tahallisesti kiekon eteen, vuoroa ei pelata uudelleen.

H. Myöhästynyt heitto: Heitot pisteen saavuttamisen tai rikkeen jälkeen ovat myöhästyneitä heittoa, eikä heittävä joukkue voi saada pistettä myöhästyneestä heitosta. Puolustava joukkue saa kuitenkin pisteen myöhästyneestä heitosta, joka on heitetty kentän ulkopuolelta tai osuu kentän ulkopuolelle. Myöhästyneestä heitosta saattaa olla seurauksena rike.

202.5 Puolustus

A. Kiinniotto: Kiinnioton tapaa ei ole rajoitettu millään tavoin, kunhan pelaajalla on kiekko hallussaan ennen kuin se koskettaa maata. Kiekko voi kiinnioton hetkellä osua maahan samanaikaisesti, mutta kosketus maahan ei saa auttaa kiinniottoa. Kentän rajaviivat ja kulmamerkit ovat osa maata. Pelaaja saa kiinniottaa kiekon, jota joukkueoveri on koskettanut muttei kiinniottanut. Joukkueen pelaajat voivat kiinniottaa saman kiekon yhtäaikaisesti, jolloin kumpi tahansa pelaajista voi ottaa kiekon haltuunsa.

B. Tupla: Pelaajan tai joukkueen koskettaessa molempia kiekkoja samanaikaisesti tai koskettaessa toista kiekkoa hallussaan olevalla kiekolla syntyy tupla. Hyökkäävän joukkueen havaitessa tuplan, he voivat välittömästi huutaa "Kaksi" ("Two"). Puolustavan joukkueen myöntäessä tuplan, vuoro päättyy ja hyökkäävä joukkue saa kaksi pistettä. Puolustava joukkue voi kiistää tuplan. Katso kiistetyt huudot sääntö 203.9.

C. Tippaaminen: Yleinen käytäntö tuplan välttämiseksi on tipata yksi tai molemmat kiekot ilmaan. Muissa tilanteissa kuin tuplaa vältettäessä on vain yksi tippaus sallittu. Mahdollisuus tuplaan syntyy kun molemmat kiekot on heitetty kohti samaa kenttää. Kun tilanteessa ei ole kyse tuplan välttämisestä, useammat tippaukset ovat askelrike. Katso 203.8 rikkeiden huuto. Tippauksessa kiekkoon on lyötävä terävästi ja kiekon vastakkaisia puolia ei saa koskettaa samanaikaisesti. Pitkittynyt kosketus kiekkoon tai kiekon nostaminen katsotaan heitoksi.

203 Pelin menettelytavat

203.1 Pistelasku

Heittänyt joukkue saa pisteen, kun

1. kiekko laskeutuu vastustajan kenttään sallitussa kulmassa ja joko pysähtyy kenttään tai koskettaa vastustajaa koskematta tätä ennen kenttien ulkopuolista aluetta; tai
2. kiekko koskettaa vastustajaa ja sen jälkeen maata.

Heittänyt joukkue saa kaksi pistettä,

1. vastustajan koskettaessa molempia kiekkoja samanaikaisesti

Vastaanottava joukkue saa pisteen kun

1. kiekko koskettaa kentän ulkopuolista aluetta; tai
2. pysähtynyt kiekko rikkoo kentän rajaviivan tai kulmamerkin sisäreunan määrittelemän pystysuoran tason; tai
3. heitto on tapahtunut kentän ulkopuolelta; tai
4. joukkue koskettaa omaa heittoaan; tai
5. vastustaja tekee kolmannen tai myöhemmän rikkeen

203.2 Tasan-tilanne ("Break")

Kun vuoron tuloksena olisi piste molemmille joukkueille, syntyy tasan-tilanne ja kumpikaan joukkue ei saa pistettä. Peliä jatketaan uudella vuorolla.

203.3 Puoltenvaihto

Erän aikana joukkueet vaihtavat kenttäpuolia viiden pisteen välein.

203.4 Käsimerkit

Joissakin tapauksissa voidaan käsimerkein selvittää vuoron tilanne sekä vastustajalle että toimitsijoille käsimerkeillä. Seuraavia käsimerkkejä tulisi käyttää:

1. kun kiekko on osunut lähelle rajaviivaa tai kulmamerkkiä, puolustavan joukkueen pelaajan pitäisi osoittaa kädellä tai molemmin käsin ylös kiekon ollessa ulkona tai alas kiekon ollessa sisällä.
2. vastustajan tuomitseman tuplan hyväksymisen puolustavan joukkueen pelaajan voi ilmaista nostamalla kaksi sormeaa ylös

203.5 Aloitus

A. Aloituslaskenta: Ottelun ensimmäisen vuoron aloituslaskenta määräytyy säännön 202.1 mukaisesti. Erän seuraavissa vuoroissa aloituslaskennan suorittaa viimeksi pisteen saanut joukkue.

B. Seis-tilanne: Seis-tilanne syntyy silloin, kun kummankin joukkueen pelaaja pitää vuoron aikana kiekkoa hallussaan. Aloituslaskennan suorittaneen joukkueen velvollisuus on heittää neljän sekunnin kuluessa, ellei vastustaja lopeta seis-tilannetta heittämällä aiemmin. Jos aloittava joukkue ei heitä ajoissa, voi vastustaja huutaa "Viivyttely" ("Stalling"). Katso sääntö 203.8.

203.6 Pelin viivyttäminen

A. Pelin aloitus: Kun turnauksen johtaja on ilmoittanut kierroksen alkavaksi, joukkueiden täytyy aloittaa ottelu minuutin kuluessa. Tauot ottelun erien välillä saavat kestää korkeintaan kolme minuuttia. Tauot kierroksen otteluiden välillä saavat kestää korkeintaan viisi minuuttia. Joukkue syyllistyy "Pelin viivyttämiseen" mikäli se ei ole valmis aloittamaan määrättyssä ajassa. Katso sääntö 203.8 Rikkeet. Jokaisesta seuraavasta minuutista jona joukkue ei ole valmis pelaamaan aiheutuu uusi "Pelin viivyttämis -rike". Jos joukkue ei ole valmis pelaamaan viiden minuutin kuluessa ottelun aloitusajasta, joukkue häviää kyseisen ottelun.

B. Syöttö: Vuoron päättymisen ja pistelaskun jälkeen joukkueiden on viivyttelöttä haettava kiekot ja palattava paikoilleensa valmiina syöttämään. Tästä hetkestä on aloittavan joukkueen aloitettava aloituslaskenta 10 sekunnin kuluessa. Kumpaa tahansa vaatimusta rikkova joukkue syyllistyy "Pelin viivyttämiseen". Katso sääntö 203.8 Rikkeet. Jokaisesta seuraavasta minuutista jona joukkue ei ole valmis syöttämään aiheutuu uusi "Pelin viivyttämis -rike".

203.7 Aikalisät

Joukkueelle sallitaan yksi kahden minuutin aikalisä erässä. Aikalisan voi ottaa vuorojen välillä. Joukkueelle sallitaan yksi kolmen minuutin loukkaantumisaikalisä erässä. Loukkaantumisaikalisan voi ottaa seis-tilanteessa tai vuorojen välillä. Jos loukkaantumisaikalisä on otettu seis-tilanteessa, vuoro jatkuu aikalisän jälkeen (katso sääntö 203.11)

203.8 Rikkeet

Askelrike (202.4 C), yliastuminen (202.4 D) ja viivyttely (203.5 B) on huudettava välittömästi. Laskeutumiskulma-rike (202.4 F) on huudettava ennen kuin kiekko osuu maahan. Askelrikkeen ja yliastumisen tapauksessa peli pysähtyy seuraavaan seis-tilanteeseen. Kentältä ulos menneestä heitosta vastustaja saa pisteen, eikä rikettä huomioida. Jos rikkonut joukkue hyväksyy tuomion, rikkeen tuominnut joukkue voi

1. pelata vuoron uudestaan ja rike merkitään riketiliin; tai
2. jättää rike-heiton huomiotta ja ottaa vuorossa saamansa pisteet

Kolmannesta rikkeestä lähtien (mikä tahansa rikkeiden yhdistelmä) saa vastustaja pisteen valitessaan vaihtoehdon 1. Jos joukkueet ovat saman vuoron aikana tuominneet toisiaan vastaan rikkeen, katsotaan rikkeiden poissulkevan toisensa.

203.9 Kiistetyt tuplat ja rikkeet

Jos pelaaja on eri mieltä tuplasta tai rikkeestä, hänen on välittömästi huudettava "EI" ("NO") ja peli jatkuu seuraavaan seis-tilanteeseen tai vuoron päättymiseen. Seis-tilanteessa pelaajien on säilytettävä kenttäasemansa pelin keskeytyessä, ja heidän on ratkaistava kiistetyt rikkeet siinä järjestyksessä kun rikkeet tapahtuivat. Jos rike vahvistetaan vuoro päättyy ja pisteet annetaan tai rike merkitään riketiliin. Jos rike hylätään, ratkaistaan seuraava kiistetty rike. Jos kaikki kiistetyt rikkeet hylätään seis-tilanteeseen keskeytynyttä peliä jatketaan (203.11) tai annetaan vuoron tuloksen mukaiset pisteet .

203.10 Kentän tai kiekon muodonmuutos

A. Kentän muodonmuutos: Kentän muodon muuttuessa pelin aikana, voi pelaaja ilmoittaa "Kenttä" ("Court"), jolloin peli pysähtyy heti kun molemmat kiekot ovat kiinniotetut tai vuoron päättyessä. Pisteet lasketaan normaalisti, paitsi muotoaan muuttaneella kentällä pelaava joukkue ei voi saada pisteitä kummankaan joukkueen heitoista, jotka ovat joko ilmassa tai heitetty "Kenttä" -ilmoituksen jälkeen. Jos pisteitä ei saavuteta, vuoro pelataan uudelleen kun kenttä on palautettu viralliseen muotoonsa.

B. Kiekon muodonmuutos: Jos kiekko rikkoutuu tai sen muoto muuttuu vuoron aikana, voi pelaaja ilmoittaa "Kiekko" ("Disc") ja pyytää korjaamaan tai vaihtamaan kiekon seuraavassa seis-tilanteessa tai vuorossa. Seis-tilanteen tapauksessa peliä jatketaan (203.11) kun tilanne on korjattu ja pelaajat ovat palanneet kenttäasemiinsa.

203.11 Pelin jatkaminen

Keskeytynyttä peliä voidaan jatkaa kun kaikki pelaajat osoittavat olevansa valmiina. Tilanne on seis-tilanne ja peli jatkuu normaalisti.

203.12 Häirintä

Ulkopuolisen toimijan (kuten katsoja tai eläin) vaikuttaessa pelaajaan tai kiekkoon peliä muuttavalla tavalla pelataan vuoro uudelleen.

203.13 Valmennus

Pelaajien valmennus ei ole sallittua vuoron aikana. Muulloin valmennus on sallittua, kunhan pelin tempo säilytetään. Katso sääntö 203.6 Pelin viivyttäminen.

203.14 Tulos

Erän voittaa joukkue joka saavuttaa ensimmäisenä määrätyn pistemäärän (tyypillisesti 11, 15 tai 21). Piste-eron on oltava vähintään 2 pistettä, ellei erän kestoa ole rajoitettu määräämällä maksimipistemäärä.

204 Turnauksen menettelytavat

204.1 Turnauksen johtaja

Turnauksen johtajalla on ylin määräysvalta näiden sääntöjen tulkintaan turnauksen aikana. Johtajan vastuulla on turnausmuodon määrääminen, kierrosten aikataulut ja kiistojen ratkaisu. Johtajalla on myös laaja toimintavapaus tässä luvussa esitettyihin menettelytapoihin.

204.2 Toimitsijat

A. Päätuomari: Välierä- ja loppuotteluissa suositellaan käyttämään päätuomaria. Päätuomarin tehtävänä on:

1. kirjata pisteet ja ilmoittaa pistetilanne joukkueiden vaihtaessa puolia tai pyynnöstä;
2. ratkaista kiistetyt tuplatuomiot välittömästi, ilmoittamalla "Tupla" ("Double") tai "Puhdas" ("Clean");
3. pyynnöstä ratkaista kiistetyt tuomiot. Jos molemmat joukkueet ovat erimielisiä päätuomarin tuomiosta, voivat he kumota tuomion. Pelaajien odotetaan kumoavan minkä tahansa tuomion ollessaan varmoja tuomion virheellisyydestä;
4. myöntää pyydetty aikalisä, ja ilmoittaa aikalisän päättymisestä
5. valvoa erätaukojen kestoja, ja ilmoittaa milloin seuraava erä alkaa
6. tuomita yliastumiset.

B. Tarkkailija: Päätuomari voi määrätä lisäksi tarkkailijoita. Tarkkailijat sijoitetaan tyypillisesti paikkoihin, joista on hyvä näkyvyys kenttien eturajoille. Jos tarkkailijoita on käytettävissä useampia, voidaan tarkkailijat sijoittaa myös takarajojen lähelle. Tarkkailijan tehtävänä on:

1. avustaa päätuomaria kiistettyjen tuomioiden ratkaisemisessa;
2. tuomita yliastumiset;
3. vahvistaa onko kiekko osunut kentän ulkopuolelle

204.3 Luovutetut ottelut

Jos joukkue ei pysty aloittamaan ottelua tai pelaamaan ottelua loppuun on kyseessä ottelun luovutus. Ottelu merkitään luovuttaneen joukkueen häviöksi, ja joukkueen tulokseksi merkitään joukkueen pisteet luovutushetkellä. Mikäli ottelukierroksella on ollut luovututettu ottelu määritetään joukkueiden lopulliset sijoitukset kahdessa vaiheessa. Ensimmäisessä vaiheessa sijat ratkaistaan kaikkien joukkueiden tulosten mukaisesti. Ensimmäisessä vaiheessa määräytyy luovuttaneiden joukkueiden sijat. Toisessa vaiheessa tuloksista poistetaan luovuttaneiden joukkueiden kaikki ottelut, ja jäljellä jääneistä tuloksista ratkaistaan muiden joukkueiden järjestys, siten että ensimmäisessä vaiheessa määräytyneet luovuttaneiden sijat hypätään yli. Tällä menettelyllä luovutetut ottelut vaikuttavat vain luovuttaneiden joukkueiden sijoitukseen.

204.4 Monieräiset ottelut

Monieräisissä otteluissa edellisen erän hävinnyt saa valita säännössä 202.1 kuvatuista aloitusvaihtoehdoista. Edellisen erän syöttäjäparin on vaihduttava.

204.5 Turnausmuotoja

A. Yleistä: Turnauksen johtaja päättää turnausmuodosta, johon pääasiassa vaikuttaa osallistuvien joukkueiden lukumäärä. Turnauksen johtaja voi päättää kierrosten määrän, kuinka isoihin ryhmiin joukkueet jaetaan, ottelun erien määrän, erän voittamiseen tarvittavan pistemäärän eri kierroksilla ja mahdollisen ylärajan erävoiton pisteille.

B. Kierrokset: Tyypillisesti turnauksessa pelataan enintään 4 kierrosta

1. Lohkot: Joukkueet jaetaan 4-6 joukkueen lohkoihin. Jokainen lohko pelaa kaikki kaikkia vastaan kierroksen, jolloin jokainen lohkon joukkue pelaa kerran muita lohkon joukkueita vastaan. Lohkopelin erät pelataan tyypillisesti 15 pisteeseen, myös 11 tai 21 pisteeseen voidaan pelata. Jokaisen lohkon kaksi parasta joukkuetta etenevät seuraavan kierroksen ylimpään lohkoon. Lohkon seuraavat kaksi joukkuetta etenevät seuraavan kierroksen toiseen lohkoon ja niin edelleen. Tästä johtuen lohkojen lukumäärän tulisi olla puolet lohkon joukkuiden lukumäärästä.
2. Kaikki kaikkia vastaan: Lohkopelien jälkeen joukkueet on ryhmitelty suurempiin kahdeksasta kymmeneen joukkueen lohkoihin. Erät pelataan tyypillisesti 15 tai 21 pisteeseen. Ylimmän lohkon neljä parasta joukkuetta etenevät välierään. Lohkon voittanut joukkue valitsee kolmesta välierään edenneestä joukkueesta vastustajansa välierään.
3. Välierä: Molemmista otteluista voittaja etenee loppuotteluun. Ottelut pelataan tyypillisesti "paras kolmesta 15- tai 21-pisteen erästä" tai "paras viidestä 15-pisteen erästä".
4. Loppuottelu: Välieränsä voittaneet joukkueet ottelevat turnauksen mestaruudesta. Ottelut pelataan tyypillisesti "paras kolmesta 15- tai 21-pisteen erästä" ja tai "paras viidestä 15-pisteen erästä".

C. Esimerkkejä: Seuraavat esimerkit ovat selventäviä mutteivät ehdottomia. Muunlaisetkin turnausmuodot ovat mahdollisia kyseisille joukkuemäärille. Turnauksen johtaja päättää turnausmuodosta.

1. 5 joukkuetta: Yksi tai kaksi kierrosta "kaikki kaikkia vastaan" -otteluja 15-pisteeseen. Kaksi parasta joukkuetta pelaavat "paras kolmesta 15-pisteen erästä" loppuottelun
2. 8 joukkuetta: Kaksi neljän joukkueen lohkoa, erät pelataan 15 pisteeseen. Lohkovoittajat etenevät loppuotteluun. Vaihtoehtoisesti pelataan välierä-ottelut, joissa lohkojen voittajat ottelevat toisen lohkon toiseksi sijoittuneiden kanssa.
3. 17 joukkuetta: Kolme neljän joukkueen lohkoa ja yksi viiden joukkueen lohko. Jokaisen lohkon kaksi parasta jatkavat kahdeksan joukkueen A-lohkoon, jäljellä olevat joukkueet jatkavat B-lohkoon. A ja B -lohkojen "kaikki kaikkia vastaan" kierroksen jälkeen A-lohkon neljä parasta etenevät välierään ja välierän voittajat loppuotteluun.
4. 26 joukkuetta: Neljä viiden joukkueen lohkoa ja yksi kuuden joukkueen lohko. Jokaisen lohkon kaksi parasta jatkavat kymmenen joukkueen A-lohkoon, kolmanneksi ja neljänneksi sijoittuneet joukkueet jatkavat B-lohkoon ja jäljellä olevat joukkueet jatkavat C-lohkoon. A-lohkon neljä parasta etenevät välierään ja välierän voittajat loppuotteluun.

204.6 Tasapeliteilanteiden ratkaisu

Kaikki-kaikkia vastaan turnauksissa, kahden tai useamman tasapisteissä olevan joukkueen sijoitukset määräytyvät seuraavanlaisesti. Aloittaen kohdasta 1 vertaile tasapisteissä olevia joukkueita. Jos vertailun jälkeen joukkueelle määräytyy yksikäsitteinen sijoitus, niin se on joukkueen sijoitus. Jos tilanne on edelleen tasan siirrytään seuraavaan kohtaan. Vertailua jatketaan järjestyksessä kunnes tasapeliteilannetta ei ole. Vertailu perustuu vain kyseisen kierroksen

tuloksiin. Ottelut, jotka ovat luovutettu ketä tahansa tasapisteissä olevaa joukkuetta vastaan, jätetään huomiotta voittojen ja piste-eron vertailuissa.

1. Vähiten luovutuksia
2. Voitot tasatilanteessa olevien joukkueiden keskinäisistä otteluista
3. Piste-erot (omat pisteet - vastustajan pisteet) tasatilanteessa olevien joukkueiden keskinäisistä otteluista.
4. Voitot joukkueita vastaan, jotka sijoittuivat alunperin tasapisteissä olleiden joukkueiden yläpuolelle.
5. Piste-erot (omat pisteet - vastustajan pisteet) otteluista alunperin tasapisteissä olleiden joukkueiden yläpuolelle sijoituneita joukkueita vastaan
6. Piste-erot (omat pisteet - vastustajan pisteet) otteluista kaikkia lohkon joukkueita vastaan
7. Turnauksen johtajan määrittelemällä menettelyllä

205 Sanasto

Aloittava joukkue	Vuoron aloituslaskennan suorittava ja tuloksen ilmoittava joukkue. Seis-tilanteessa aloittava joukkue on velvollinen heittämään ensin.
Eräpisteiden yläraja	Joissakin tapauksissa on asetettu yläraja, joka rajoittaa vaatimusta voittaa erä kahden pisteen erolla. Joukkue, joka ensimmäisenä saavuttaa ylärajan voittaa erän.
Hyökkäys	Kiekon tai molempien kiekkojen heittäminen vastakkaiselle kentälle.
Kakkosheitto	Toinen heitto kahden kiekon hyökkäyksessä. Tyypillisesti poltto-heitto tai koho-heitto.
Kenttä	Rajaviivojen ja kulmamerkkien sisäreunojen rajaama sivultaan 13 metrin neliö. Kaksi kenttää muodostavat tuplakiekko-kentän.
Kulma	Kiekon liitopinnan ja maan välinen kulma kiekon koskiessa maahan. Sääntö 202.4.F
Koho-heitto	Heiton tarkoituksena on vastustajan pelaajien ylittäminen ja kiekon laskeutuminen takakentälle.
Seis-tilanne	Vuoron aikana pelaaja kummastakin joukkueesta pitää kiekkoa hallussaan yhtä aikaa.
Ottelu	Voittoon päättävä kahden joukkueen välinen yhden tai useamman erän peli.
Poltto-heitto	Matala ja nopeasti lentävä heitto. Yleensä käytetään toisena heittona kahden kiekon hyökkäyksessä.
Sisällä	Mikä tahansa piste kentän rajaamalla alueella. Myös heitto joka laskeutuu ja pysähtyy kentän rajaamalle alueelle.
Syöttö	Vuoron ensimmäinen heitto. Yksi pelaaja molemmista joukkueista syöttää samanaikaisesti.
Syöttäjäpari	Yksi pelaaja kummastakin joukkueesta, jotka syöttävät samanaikaisesti.
Tasan-tilanne	Pisteitä ei lasketa vuoron lopputuloksen ollessa yksi piste molemmille joukkueille
Tukipiste	Mikä tahansa pelaajan kehonosa, joka koskettaa maata heiton irrotessa kädestä.
Tupla	Joukkueen pelaajan tai pelaajien yhtäaikainen kosketus molempiin kiekkoihin. Pelaajan hallussa olevan kiekon katsotaan olevan osa pelaajaa.
Tuplan mahdollisuus	Joukkuetta uhkaa tuplatilanne, kun molemmat kiekot ovat heitetty heidän kenttäänsä kohti.
Tuplan välttäminen	Joukkue pelaa onnistuneesti molemmat kenttäänsä kohti heitettyt kiekot ja tuloksena on joko seis-tilanne tai vastahyökkäys.
Ulkona	Mikä tahansa piste joka ei ole kentän rajaamalla alueella. Myös heitto joka koskettaa aluetta kentän ulkopuolella.
Vastaava joukkue	Joukkue, joka EI suorittanut aloituslaskentaa.
Vuoro	Tuplakiekon osa, joka alkaa syötöllä ja päättyy tasan-tilanteeseen, vuoron uusintaan, tai yhteen tai kahteen pisteeseen toiselle joukkueelle.
Vuoron uusinta	Vuorosta ei saa pisteitä ja se pelataan uudelleen samalla syöttäjäparilla ja aloituslaskennalla.
Ykkösheitto	Ensimmäinen heitto kahden kiekon hyökkäyksessä. Heitetään tyypillisesti korkeana, jolloin joukkutoverilla on aikaa kiinniottaa ja heittää toinen kiekko (hyökkäyksen kakkosheitto).