

---

# INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION

## SOKKOPINGIKSEN PELISÄÄNNÖT

2022–2025



---

IBSA:n hallitus on hyväksynyt nämä säännöt 16. maaliskuuta 2022. Säännöt tulivat voimaan 28. maaliskuuta 2022.

Sääntöjä sovelletaan kaikkiin sokkopingisotteluihin kaikissa tapahtumissa.

## **JOHDANTO**

Sokkopingistä pelaa kaksi pelaajaa. Pelipöytä on suorakaiteen muotoinen ja sen molemmissa päissä on maalisyvennys. Keskiseinä jakaa pelipinnan kahteen yhtä suureen pöytäpuoliskoon. Peliä pelataan mailoilla ja pallolla, jossa on hauleja sisällä. Pelin tarkoituksena on lyödä pallo pelipöytää pitkin keskiseinän alitse vastustajan torjunnan ohi maalisyvennykseen.

Jos IBSA:n sokkopingissääntöjen käännöksessä on ristiriitaisuuksia englanninkielisten sääntöjen kanssa, noudatetaan englanninkielisiä sääntöjä.

Nämä säännöt koostuvat neljästä osasta

**A: MÄÄRITELMÄT JA TEKNISET MÄÄRITTELYT**

**B: PELISÄÄNNÖT**

**C: JOUKKUEPELIN SÄÄNNÖT**

**D: LIITTEET**

## A: MÄÄRITELMÄT JA TEKNISET MÄÄRITTELYT

### 1. PELIPÖYTÄ

Sokkopingispöydän on oltava seuraavien määritysten mukainen:

- **Pelipöydän osat:**

**Keskiseinä:**

Suurakaiteen muotoinen seinä jakaa pöydän kahteen pöytäpuoliskoon. Keskiseinä on kiinnitetty sivuseiniin pelialueen yläpuolelle.

**Päätytaso:**

Kapea kansi kummankin päätyseinän päällä.

**Maalialue:**

Maalisyvennyksen etupuolella tunnustellen sekä visuaalisesti havaittavalla reunaviivalla merkitty alue kyseinen reunaviiva mukaan lukien.

**Maalisyvennys:**

Vaakasuoran pelipinnan päässä ja pystysuorassa päätyseinässä oleva aukko. Päätyseinän pinnan on oltava kova.

**Pelialue:**

Pelialueen määrittävät:

- o laidoilla sivuseinät ja päätyseinät ja kaarteet koko korkeudeltaan
- o alatasossa pelipöydän pinta
- o sivuseinien yläpinta.
- o Päätytason yläpinta ei kuulu pelialueeseen. Päätytason alapinta ja etupinta kuuluvat pelialueeseen.

**Pelialueen sisäosa:**

Pelialueen sisäosa, jonka määrittävät:

- o laidoilla sivuseinät ja päätyseinät ja kaarteet
- o ylätasossa kuvitteellinen vaakataso sivuseinien yläpinnan tasolla
- o alatasossa pelipöydän pinta.
- o Päätytason yläpinta ja etupinta eivät kuulu pelialueen sisäosaan. Päätytason alapinta kuuluu pelialueen sisäosaan.

**Pelipinta:**

Vaakatasossa olevan pöytälevyn pinta.

**Sivuseinä:**

Pelipöydän pystysuora osa, joka erottaa pelipöydän ulkopuolen pöydän pitkillä sivuilla.

**Päätyseinä:**

Pelipöydän pystysuora osa, joka erottaa pelipöydän ulkopuolen pöydän lyhyillä sivuilla.

**Kaarre:**

Pelipöydän pystysuora kaareva osa, joka yhdistää päätyseinät ja sivuseinät.

**Pöydän pää:**

Pelipöydän osa, jonka määrittävät päätyseinä sekä kaarteet kokonaisuudessaan.

- **Mitat:**

- Pöydän sisäpituus: 366 cm (poikkeama enintään 5 mm).
- Pöydän sisäleveys: 122 cm (poikkeama enintään 5 mm).
- Pelipinnan korkeus lattiasta: 78 cm (poikkeama enintään 10 mm).
- Sivuseinä: 14 cm.
- Kulman sisäsäde: 23 cm.
- Maalisyvennys (puoliympyrän muotoinen vaakatasoinen aukko): halkaisija 30 cm (pelipöydässä).
- Maalisyvennys (suorakulmion muotoinen pystytasoinen aukko): 30 cm x 10 cm (päätyseinässä).
- Näkyvä maalialueen raja päätyseinässä: 5 cm leveä raja suorakaiteen muotoisen aukon reunoilla.
- Tunnustellen havaittava ja näkyvä maalialueen raja: halkaisija 40 cm
- Päätytaso: paksuus 0,5 cm, ulottuu 5 cm pelipöydän sisäpuolen päälle.
- Keskiseinä: korkeus 42 cm sivuseinien ylälaidasta, pelipinnan yläpuolella olevan aukon korkeus 10 cm

Tekninen piirros, ks. **Liite 1 – Pöytä**

## 2. PALLO

Pallon on oltava seuraavien määritysten mukainen:

- Ääni: pallon liike on voitava kuulla.
- Halkaisija: pallon on oltava pyöreä ja halkaisijaltaan kuusi (6) cm.
- Pinta: Pallon pinnan on oltava kova ja sileä.
- Paino: 23–28 grammaa.

Turnauksissa, joista jaetaan IBSA:n ranking-pisteitä, pallojen pitää olla IBSA:n sokkopingiskomitean hyväksymiä.

## 3. MAILA

Mailan on oltava seuraavien määritysten mukainen:

- **Materiaali:**
  - mailan on oltava kovaa, sileäpintaista materiaalia.
- **Enimmäismitat:**
  - Koko pituus 30 cm.
  - Lapaosan pituus 20 cm.
  - Lapaosan leveys 7,5 cm.
  - Lapaosan paksuus 1 cm (mukaan lukien pehmeä päällystemateriaali).
  - Kädensijan halkaisija 4 cm.
- **Lapaosa:**
  - Muoto: Mailan lapa voi olla päästä pyöristetty ja/tai kulmikas. Lavan reunaa ei saa teroittaa.

- o Pehmeä päällystemateriaali: lavassa saa olla pehmeä päällyste. Pehmeän päällystemateriaalin paksuus voi olla molemmilla puolilla kaksi (2) mm, mutta lapaosan kokonaispaksuus ei saa ylittää kymmentä (10) mm.
- **Kahvaosa:**
  - o Lapaosa alkaa kohdasta, jossa kahvan halkaisija tai leveys kasvaa yli neljän (4) cm.
  - o Mailan kädensija saa ulottua lapaosan päälle korkeintaan neljäkymmentä (40) mm (mikä vastaa kädensijan sallittua leveyttä).

Tekninen piirros, ks. **Liite 2 – Maila**

## 4. PELIVARUSTEET

### 4.1 Silmäsuojat

Silmäsuojien on oltava seuraavien määritysten mukaiset:

- Silmäsuojien tulee peittää pelaajan näkö täydellisesti; kun tuomari tarkistaa silmäsuojat, niistä ei saa näkyä lainkaan valoa läpi, eli niiltä vaaditaan täydellinen pimeys.
- Silmäsuojien kehykset on pehmustettava vaahtomuovilla, silikonilla tai muulla materiaalilla, joka sulkee täydellisesti valon näkymisen.
- Läpinäkymättömiksi teipatut laskettelu- tai muut vastaavat lasit tai maalipallomaskit ovat ainoat sallitut silmäsuojat.
- Pelaajan vastuulla on hankkia asianmukaisesti valmistellut silmäsuojat, jotta hän voi osallistua turnaukseen.

### 4.2 Peliasu

Pelaajien peliasun on oltava seuraavien määritysten mukainen:

- **Paita:**

Pelaajilla tulee olla enintään kyynärpäähän yltävät lyhythihaiset pelipaidat.

  - o On sallittua pitää ihonmyötäistä pitkähihaista paitaa lyhythihaisen paidan alla ainoastaan silloin, jos se ei tule käsisuojan päälle ja se erottuu väriltään käsisuojasta, kyynärvarsisuojasta sekä lyhythihaisesta paidasta.
- **Peliasu:**

Pelaajien pitää käyttää urheilupaitaa.
- **Kengät:**

Pelaajien pitää käyttää urheilujalkineita.

### 4.3 Käsisuoja

Pelaajien pitää käyttää käsisuojaa (hanska), joka ulottuu kuusi (6) cm rannenivelen yläpuolelle.

Käsisuojan on oltava seuraavien määritysten mukainen:

- Käsisuoja saa laajentaa pelikättä enintään 2 cm (kummaltakin puolelta).
- Käsisuojan paksuus saa olla enintään 2,5 cm rystypuolella (kaikkien sormien kohdalla) koko matkalta ranteeseen asti.

- Rannenivelen yläpuolella olevan osan paksuus saa olla korkeintaan 1 cm.
- Käden kokoa mitattaessa peukaloa ei oteta huomioon.
- Pelaaja voi käyttää kyynärvarsisuojaa, joka ulottuu korkeammalle kuin kuusi (6) cm ranteen yläpuolelle (esim. hikinauha, side jne.):
  - o sen on väriltään erotuttava pelikäsineestä
  - o se ei saa leventää kyynärvartta yli 1 cm per puoli
  - o se saa ulottua korkeintaan 6 cm lähemmäs kyynärpäätä
  - o tätä osaa suojauksesta ei katsota osaksi pelikättä.

Käsisuojan mittaus menetelmän kuvaus: ks. **Liite 3 – Käsisuojan mittaus**

Käsisuojan ja kyynärvarsisuojan kuvaus: ks. **Liite 4 – Käsisuoja ja kyynärvarsisuoja**

## 5. PELI

- **Ottelu:**

Ottelu pelataan periaatteella paras parittomasta määrästä erä, esim. paras yhdestä erästä (1–0), paras kolmesta erästä (2–1) tai paras viidestä erästä (3–2).

- **Erä:**

Yksilökilpailussa erän voittaa se pelaaja, joka ensin saavuttaa vähintään yksitoista (11) pistettä kahden (2) pisteen erolla vastustajaan.

Joukkuekilpailussa ottelussa on yksi erä, ja ottelun voittaa joukkue, joka ensin saavuttaa vähintään yksitoista (31) pistettä kahden (2) pisteen erolla vastustajaan.

- **Luovutus:**

Ottelun luovuttamisella tarkoitetaan sitä, että pelaaja lopettaa pelaamisen omasta tahdostaan, esim. loukkaantumisen vuoksi.

Luovuttava pelaaja saa pitää kaikki pisteet ja erät, jotka hän on ennen luovutusta voittanut, ja häviää ottelun matalimmalla mahdollisella pistemäärällä.

Esimerkki: Pelaaja A on voittanut ensimmäisen erän pistein 11–5 ja johtaa toista erää pistein 7–2, mutta luovuttaa sitten loukkaantumisen vuoksi. Pelaaja B voittaa ottelun 11–5, 7–11, 0–11.

- **Diskaus:**

Pelaaja diskataan, jos hän rikkoo jotakin sääntöä.

Pelaaja, joka diskataan ottelusta, häviää kaikki erät ilman yhtään pistettä. Pelaajan ennen tätä voittamat pisteet ja erät mitätöidään.

Esimerkki: 11–0, 11–0, 11–0.

- **Maali:**

Maali syntyy, kun pallo menee kokonaan maalivyvennykseen.

- **Pelivirhe:**

Teko, josta sääntöjen mukaan seuraa varoitus, rangaistus tai 1 pisteen myöntäminen vastustajalle.

- **Syöttö:**

Peli alkaa syötöllä. Syötössä pelaajan tulee lyödä mailalla palloa 2 sekunnin kuluessa tuomarin vihellyksestä. Pallon tulee osua täsmälleen yhden kerran sivuseinään ennen keskiseinän alitusta.

- **Syöttövuoro:**

Yksilökilpailussa syöttövuoro koostuu kahdesta (2) syötöstä, joukkuekilpailussa kolmesta (3) syötöstä.

- **Varoitus:**

Kirjattava nuhtelu pelaajan tai valmentajan tietystä sääntörikkomuksesta ottelun aikana (kaikki tauot mukaan lukien), josta ei anneta vastustajalle pisteitä.

- **Rangaistus:**

Kirjattava rangaistus pelaajan tai valmentajan vakavasta sääntörikkomuksesta tai huonosta käytöksestä ottelun aikana (kaikki tauot mukaan lukien), josta vastustajalle annetaan kaksi (2) pistettä.

- **Lämmittely:**

Aika, jonka pelaajat saavat harjoitella vapaasti keskenään ja totutella pelipöytään.

- **Peliaika:**

Ottelun kokonaiskesto.

- **Aikalisä:**

Pelin keskeytys.

- **Mailakäsi:**

Mailaa pitävä käsi sormista enintään 6 cm ranteen yläpuolelle. Käsisuoja sisältyy mailakäteen.

- **Vapaa käsi:**

Se käsi, jossa pelaaja ei pidä mailaa.

- **Kieli:**

Ottelun aikana saa käyttää ainoastaan turnauksen virallista kieltä.



## B: PELISÄÄNNÖT

### 6. TOIMITSIJAT

6.1 Jokaisessa turnauksen ottelussa on seuraavat toimitsijat:

- Tuomari (näkevä).
- Aputuomari (myös näkevä; peliaika ja aikalisät, pisteet ja syötöt).

Tuomari voi hoitaa myös aputuomarin tehtävät. Tätä sääntöä ei sovelleta IBSA:n hyväksymien turnausten pudotuspeleissä, joissa on oltava kaksi toimitsijaa.

6.2 Tuomarin pitää olla selkeästi tunnistettavissa tuomariksi.

6.3 Jos tuomari loukkaantuu, hän keskeyttää ottelun, ja hänen sijalleen tulee toinen tuomari.

6.4 Tuomari ohjaa ja tuomitsee ottelun turnauksen virallisella kielellä.

6.5 IBSA:n hyväksymien kansainvälisten turnausten virallinen kieli on englanti.

6.6 Tuomarin tehtävänä on varmistaa, että sääntöjä noudatetaan kaikissa tapauksissa.

6.7 Jos tuomari ei pysty arvioimaan tilannetta varmasti, hän ilmoittaa "let" ja määrää uusintasyötön. Tuomari saa ennen päätöstä tai **let**-ilmoitusta kysyä aputuomarin mielipidettä.

6.8 Tuomarin päätös on lopullinen kaikissa tapauksissa.

### 7. OTTELU

7.1 Ottelut pelataan periaatteella paras yhdestä, paras kolmesta tai paras viidestä erästä.

7.2 Ottelun voittaa pelaaja, joka:

- voittaa yhden erän yhden erän ottelussa.
- voittaa kaksi erää kolmen erän ottelussa.
- voittaa kolme erää viiden erän ottelussa.

7.3 Erän voittaa se pelaaja, joka ensin saavuttaa vähintään yksitoista (11) pistettä kahden (2) pisteen erolla vastustajaan.

7.4 Lämmittely, aikalisät ja pelipuolen vaihdot ovat osa ottelua.

### 8. OTTELUN AIKARAJA

8.1 Ottelulle ei saa määrätä aikarajaa IBSA:n hyväksymissä turnauksissa.

8.2 Muissa turnauksissa järjestäjä voi määrätä pelille aikarajan. Turnauksen järjestäjän tulee ilmoittaa pelaajille aikarajasta ennen virallista turnauksutsua.

8.3 Voittajaksi julistetaan se, joka on johdossa, kun määritelty peliaika päättyy. Tasapelitilanteessa suoritetaan kolikonheitto siitä, kumpi pelaaja syöttää. Seuraavan pisteen voittanut pelaaja julistetaan voittajaksi.

8.4 Aikarajoitetuissa otteluissa pelikello pysäytetään aikalisän, pelipuolen vaihdon ja pelikatkojen ajaksi.

## 9. ENNEN OTTELUA

- 9.1 Tuomari esittelee itsensä, aputuomarin (jos mukana), pelaajat (tai joukkueet) sekä valmentajat.
- 9.2 Tuomari tarkastaa pelaajien silmäsuojat, mailat, käsisuojat ja peliasut.
- 9.3 Pelaaja, joka ei ymmärrä turnauksen virallista kieltä, saa käyttää tulkkia, mutta hänen tulee ilmoittaa tulkkinsa ennen ottelun alkua.
- 9.4 Ennen pelin alkua pelaajien (tai joukkueiden) täytyy ilmoittaa valmentajansa ja tulkkinsa nimet tuomarille.
- Pelaaja voi ilmoittaa valmentajansa, vaikka tämä ei ole paikalla.
  - Valmentaja voi tulla pelihuoneeseen tai lähteä sieltä ainoastaan erätauon aikana.
  - Pelaajalla on oikeus vaihtaa ilmoittamaansa valmentajaa, kunnes tuomari on aloittanut lämmittelyn.
  - Pelaajan valmentaja ei saa toimia myös tulkkina. Tulkki saa keskustella ainoastaan pelaajan ja tuomarin/tuomarien kanssa ja vain tulkataksaan.

## 10. OTTELUN KULKU

- 10.1 Tuomari pyytää kaikkia sulkemaan matkapuhelimensa ja pysymään hiljaa silloin, kun pallo on pelissä.
- 10.2 Tuomarin tehtävänä on varmistaa hiljaisuus ennen pelin jatkumista ja itse pelin aikana.
- 10.3 Pelaajien tulee pitää silmäsuojiaan koko ottelun ajan, eivätkä he saa koskea niihin. Jos pelaajan tarvitsee koskea silmäsuojiinsa, hänen on pyydettävä siihen lupa tuomarilta:
- Pyyntö koskea silmäsuojiin on esitettävä tuomarille pelikatkon aikana. Jos tuomari myöntää luvan, pelaajan on käännyttävä pois päin pöydästä.
  - Ennen pelin jatkamista tuomari tarkastaa, että silmäsuojat ovat asianmukaisesti paikoillaan.
- 10.4 Tuomarin tulee tarkastaa, että pelaajien silmäsuojat ovat asianmukaisesti paikoillaan ennen lämmittelyä, ennen jokaista erää, aikalisien jälkeen, puolenvaihdon jälkeen ja poikkeuksellisen pitkien pelikatkojen jälkeen.
- 10.5 Valmentaja ja pelaaja eivät saa keskustella keskenään koko ottelun aikana. Poikkeuksena ovat sääntökohdat 17.1 ja 18.3.
- 10.6 Katsojien tulee olla hiljaa pelin aikana. Tuomarin ilmoitettua pelikatkosta viheltämällä, katsojat ja valmentajat voivat antaa suosionosoituksia.
- 10.7 Pelaaja ja hänen valmentajansa saavat keskustella keskenään millä kielellä tahansa seuraavin poikkeuksin:
- Jos valmentaja haluaa kannustaa tai tukea pelaajaa, kun pallo ei ole pelissä, hän saa tehdä sen vain turnauksen virallisella kielellä (säännön rikkomiseen sovelletaan sääntökohtaa 19.3.6).
- 10.8 Ottelun aikana valmentajan on pysyttävä pelaajansa pöytäpuoliskon puolella.
- 10.9 Tuomari huolehtii, että ovi on avoinna erätauolla.
- 10.10 Katsojat voivat saapua pelihuoneeseen tai poistua siitä ennen ja jälkeen ottelun sekä erätauoilla.

## 11. KOLIKONHEITTO

- 11.1 Tuomari suorittaa kolikonheiton ennen lämmittelyä. Pelaajaa A (jonka nimi on ensimmäisenä) pyydetään valitsemaan joko kruuna tai klaava. Jos hän arvaa oikein, hän saa valita, ottaako syöttövuoron vai luovuttaako sen vastustajalle.

## 12. LÄMMITTELY

- 12.1 Tuomari ilmoittaa lämmittelyn alkamisesta ja päättymisestä joko puhaltamalla pilliin tai sanallisesti.
- 12.2 Lämmittelyn kesto on 60 sekuntia.
- 12.3 Lämmittely voidaan myös jättää kokonaan pois, jos molemmat pelaajat pyytävät sitä.
- 12.4 Lämmittelyn aikana pelaajien on käytettävä kaikkia vaadittuja sokkopingisvarusteita.
- 12.5 Pelaaja ja hänen valmentajansa eivät saa keskustella keskenään lämmittelyn aikana (säännön rikkomiseen sovelletaan sääntökohtaa 19.3.6).

## 13. SYÖTÖT

- 13.1 Pelaajat aloittavat erät vuorotellen syöttämällä (2 kertaa). Esimerkki: Pelaaja A voittaa kolikonheiton ja päättää aloittaa syöttäjänä: 1. erän aloittaa pelaaja A, 2. erän pelaaja B, (mahdollisen) 3. erän pelaaja A, ja niin edelleen.
- 13.2 Pelaajalla on vuorollaan kaksi (2) syöttöä.

## 14. PELI

- 14.1 Peli alkaa ja päättyy tuomarin vihellyksellä:
- Yksi vihellys aloittaa tai keskeyttää pelin.
  - Maalin merkinä on kaksi vihellystä.
  - Erän tai ottelun päättymisen merkinä on pitkä vihellys.
- 14.2 Tuomari vierittää pallon syöttäjälle ja kysyy, ovatko pelaajat valmiina aloittamaan pelin (ensin vastaanottajalta, sitten syöttäjältä). Kun tuomari on saanut molemmilta myöntävän vastauksen ("kyllä" tai "joo", englanninkielisissä turnauksissa "yes"), hän ilmoittaa pistetilanteen ja sen, monesko pelaajan syöttö on kyseessä. Sen jälkeen tuomari viheltää yhdellä vihellyksellä pelin alkaneeksi. Näin tehdään ottelun alussa, kunkin erän alussa, aikalisien jälkeen sekä poikkeuksellisen pitkien pelikatkojen jälkeen.
- 14.3 Jatkaessaan peliä tuomari ilmoittaa aina pistetilanteen ja sen, monesko pelaajan syöttö on kyseessä.
- 14.4 Kunkin erän lopussa tuomari ilmoittaa erän lopullisen pistetilanteen sekä ottelun kokonaistilanteen.
- 14.5 Kun tuomari ilmoittaa syöttövuoron, pelaajan on valmistauduttava peliä viivyttämättä syöttöön. Pelaaja osoittaa syöttövalmiutensa asettamalla pallon pelipöydälle.

## 15. PISTEET

15.1 Pisteiden saamiseen ei vaikuta se, kumman pelaajan syöttövuoro on kyseessä.

### 15.2 Maali

15.2.1 Tuomari ilmoittaa maalin syntymisestä kahdella vihellyksellä ja sanomalla ”**maali**”, ja maalin tehneelle pelaajalle annetaan kaksi (2) pistettä.

### 15.3 Virheellinen syöttö

Mikäli tapahtuu jokin luetelluista rikkomuksista, tuomari ilmoittaa pelivirheestä yhdellä vihellyksellä ja sanomalla ”**virheellinen syöttö**”, ja pelivirheen tehneen pelaajan vastustajalle annetaan yksi (1) piste.

15.3.1 Jos pelaaja syötön aikana koskee palloon mailalla enemmän kuin kerran.

a) Syötettäessä jokainen kosketus palloon lasketaan yhdeksi (1) syötöksi.

15.3.2 Jos pelaaja ei syötä kahden (2) sekunnin kuluessa tuomarin vihellyksestä.

a) Pelaaja saa vaihtaa pallon kohtaa pelipöydällä myös sen jälkeen, kun tuomari on viheltänyt pelin käyntiin (sääntökohtaa 15.3.2 on kuitenkin noudatettava).

15.3.3 Jos pelaaja syöttää ennen tuomarin vihellystä.

15.3.4 Jos pelaaja ei aseta palloa pöydän pinnalle ennen syöttöä.

15.3.5 Jos pelaaja vierittää palloa tahallisesti ennen sen lyömistä.

a) Jos pallo vierii pelipöydälle asettamisen ja syöttölyönnin osumisen välillä, tämä on sallittua edellyttäen, että pelaaja ei liikuta palloa tahallisesti. (Pallon paikallaan pitäminen voi tuottaa ongelmia esim. yksikäsitelille pelaajille tai silloin, kun pelipöytä ei ole täysin tasainen).

15.3.6 Jos pelaaja syöttäessään lyö ohi pallosta, sovelletaan jompaakumpaa seuraavista tulkinnoista:

a) Jos lyönnistä ei kuulunut (tuomarin tulkinnan mukaan) ääntä, pelaaja voi yrittää lyödä palloa useitakin kertoja (kuitenkin korkeintaan syötölle asetettuun 2 sekunnin aikarajaan asti).

b) Jos lyönnistä kuului (tuomarin tulkinnan mukaan) ääni, lyönti lasketaan syötöksi.

15.3.7 Syöttöpallon tulee osua täsmälleen yhden kerran sivuseinään ennen keskiseinän alitusta.

a) Jos pallo pyörii syötön jälkeen kiinni sivuseinässä vastustajan puolelle, sen katsotaan koskettaneen seinää monta kertaa syöttäjän puolella, ja tuomari ilmoittaa pelivirheestä.

b) Syötössä ei katsota tapahtuneen virhettä, jos pallo osuu ensin sivuseinään ja sen jälkeen keskiseinän alaosaan siten, että se jatkaa suoraan kulkuaan pelipöydän toiselle puolelle.

### 15.4 Keskiseinä

Mikäli tapahtuu jokin seuraavassa luetelluista rikkomuksista, tuomari ilmoittaa pelivirheestä yhdellä vihellyksellä ja sanomalla ”**keskiseinä**”, ja pelivirheen tehneen pelaajan vastustajalle annetaan yksi (1) piste.

15.4.1 Jos pallo kulkee keskiseinän yli.

15.4.2 Jos pallo osuu keskiseinään ja sen kulku eteenpäin pysähtyy.

- a) Pallon "kulun eteenpäin" ei katsota pysähtyneen, jos pallo osuu keskiseinän alaosaan siten, että se jatkaa suoraan kulkuaan pelipöydän toiselle puolelle.

## 15.5 Vartalokosketus

Mikäli tapahtuu jokin luetelluista rikkomuksista, tuomari ilmoittaa pelivirheestä yhdellä vihellyksellä ja sanomalla "**vartalokosketus**", ja pelivirheen tehneen pelaajan vastustajalle annetaan yksi (1) piste.

15.5.1 Jos pelaaja koskettaa palloa pelialueella millä tahansa muulla kehonosalla kuin mailakädellä tai mailalla.

## 15.6 Laiton puolustus

Mikäli tapahtuu jokin luetelluista rikkomuksista, tuomari ilmoittaa pelivirheestä yhdellä vihellyksellä ja sanomalla "**laiton puolustus**", ja pelivirheen tehneen pelaajan vastustajalle annetaan yksi (1) piste.

15.6.1 Palloon ei saa koskea maalialueella.

- a) Jos pallo koskettaa mailaa tai mailakättä maalialueella, tuomari viheltää pelivirheen ja sanoo "**laiton puolustus**".

### Erikoistilanteita

- b) Jos pallo koskettaa mailaa tai mailakättä maalialueella ja menee suoraan maaliin, tilanne on "**maali**" (sääntökohta 15.2.1), ja vastustajalle annetaan kaksi (2) pistettä.
- c) Jos pallo koskettaa mailaa tai mailakättä maalialueella, pysähtyy tai jatkaa matkaansa joko pelipöydällä tai sen ulkopuolella, tuomari viheltää pelivirheen "**laiton puolustus**", ja vastustajalle annetaan yksi (1) piste.
- d) Jos pallo koskettaa mailaa tai mailakättä maalialueella ja osuu sen jälkeen johonkin muuhun kehonosaan, tuomari viheltää pelivirheen "**vartalokosketus**", ja vastustajalle annetaan yksi (1) piste.

## 15.7 Pallo ulos

Mikäli tapahtuu jokin luetelluista rikkomuksista, tuomari ilmoittaa pelivirheestä yhdellä vihellyksellä ja sanomalla "**pallo ulos**", ja pelivirheen tehneen pelaajan vastustajalle annetaan yksi (1) piste.

15.7.1 jos pallo pelaajan mailan tai mailakäden kosketuksesta lentää pois pelialueelta.

15.7.2 Jos pelaaja lyö palloa niin, että se koskee päätytason yläpuolta.

## 15.8 Pelialueen loukkaus

Mikäli tapahtuu jokin luetelluista rikkomuksista, tuomari ilmoittaa pelivirheestä yhdellä vihellyksellä ja sanomalla "**pelialueen loukkaus**", ja pelivirheen tehneen pelaajan vastustajalle annetaan yksi (1) piste.

15.8.1 Jos pelaaja pitää vapaata kättään pelialueen sisäosassa, paitsi jos tämä johtuu siitä, että pelaaja vaihtaa pelikättään. (ks. **Liite – 5 Pelialueen loukkaus**)

15.8.2 Jos pelaaja tarttuu päätytasoon vapaalla kädellään.

Pelaajan ylävartalo saa olla kumartuneena pelialueen ylle, mutta sääntökohta 15.5.1 on silti voimassa.

## 15.9 Maila

Mikäli tapahtuu jokin seuraavassa luetelluista rikkomuksista, tuomari ilmoittaa pelivirheestä yhdellä vihellyksellä ja sanomalla ”**mailavirhe**”, ja pelivirheen tehneen pelaajan vastustajalle annetaan yksi (1) piste.

15.9.1 Jos pelaaja ei pidä mailaa vain yhdellä kädellä, paitsi tilanteessa, jossa pelaaja vaihtaa pelikättään.

15.9.2 Jos pelaaja pudottaa mailan.

### Erikoistilanteita

15.9.3 Jos pelaajan maila rikkoutuu, peliä ei voida jatkaa. Tuomari keskeyttää pelin yhdellä vihellyksellä. Mailan vaihdon jälkeen peli jatkuu uusintasyötöllä:

- a) Mailan rikkoutumisen jälkeen tullutta maalia tai pistesuoritusta ei hyväksytä, vaikka tuomari ei olisikaan ehtinyt viheltää peliä poikki.
- b) Maila katsotaan rikkoutuneeksi, jos se on vaurioitunut pahasti tai jos siitä on irronnut suuri osa.

## 15.10 Pallo

Mikäli tapahtuu jokin seuraavassa luetelluista rikkomuksista, tuomari ilmoittaa pelivirheestä yhdellä vihellyksellä ja sanomalla ”**pallovirhe**”, ja pelivirheen tehneen pelaajan vastustajalle annetaan yksi (1) piste.

15.10.1 Jos pelaaja vangitsee tai pysäyttää pallon yli kahden (2) sekunnin ajaksi niin, ettei vastustaja voi kuulla pallon liikettä. Kahden (2) sekunnin määräaika perustuu tuomarin arvioon, ei ajanottokelloon.

### Erikoistilanteita

15.10.2 Jos pallo rikkoutuu pelin aikana, tuomari keskeyttää pelin yhdellä vihellyksellä ja vaihtaa pallon. Peli jatkuu uusintasyötöllä.

## 16. KUOLLUT PALLO

16.1 Jos tuomarin mielestä pallo liikkuu niin hitaasti, että se ei tule pelaajan ulottuville siten, että tämä voisi jatkaa peliä, tai kun pelaaja on menettänyt käsityksen pallon sijainnista, tuomari keskeyttää pelin yhdellä vihellyksellä ja sanomalla ”**kuollut pallo**”. Peli jatkuu uusintasyötöllä.

16.2 Jos pallon liikettä ei kuulu yli kahden (2) sekunnin aikana, tuomari keskeyttää pelin yhdellä vihellyksellä ja ilmoittaa ”**kuollut pallo**”. Peli jatkuu uusintasyötöllä. Pallon liikettä ei katsota kuuluvan, kun tuomari ei kuule pallon liikkuvan pelipöydällä.

## **17. AIKALISÄT**

17.1 Valmentaja ja pelaaja saavat keskustella keskenään aikalisien aikana.

### **17.2 Pelaajan aikalisä**

17.2.1 Kummallakin pelaajalla on kunkin erän aikana oikeus yhteen (1) aikalisään (60 sekuntia).

17.2.2 Tuomari ilmoittaa, kun aikalisää on 15 sekuntia jäljellä. Tuomari sanoo **"15 sekuntia"**.

17.2.3 Aikalisä pitää pyytää tuomarilta pelikatkon aikana.

17.2.4 Aikalisän voi pyytää joko pelaaja itse tai hänen valmentajansa.

### **17.3 Tuomarin aikalisä**

17.3.1 Tuomari voi keskeyttää pelin aina, kun hän katsoo sen tarpeelliseksi (esim. loukkaantuminen, voimakas melu, tuomarin tai pelaajan tarve käydä wc:ssä). Tuomari jatkaa peliä uusintasyötöllä, mikäli peli keskeytettiin kesken pallon.

17.3.2 Tuomari voi myöntää pelaajalle luvan käydä wc:ssä, jolloin pelaajan on palattava pelipöydän ääreen viiden (5) minuutin kuluessa. Jos pelaaja ei saavu pelipöydän ääreen tässä ajassa, hän häviää ottelun diskaussääntöjen mukaisesti.

### **17.4 Lääkinnällinen aikalisä**

17.4.1 Tuomari voi määrätä lääkinällisen aikalisän, jos pelaaja on loukkaantunut. Peli alkaa uusintasyötöllä, mikäli peli keskeytettiin kesken pallon.

17.4.2 Pelaaja tulee kyetä jatkamaan peliä viiden (5) minuutin kuluessa. Muussa tapauksessa hän häviää ottelun luovutussääntöjen mukaisesti.

## **18. PUOLTENVAIHTO**

18.1 Pelipäädyn vaihtamiseen saa käyttää enintään (60 sekuntia).

18.2 Tuomari ilmoittaa, kun vaihtoaikaa on 15 sekuntia jäljellä. Tuomari sanoo **"15 sekuntia"**.

18.3 Valmentaja ja pelaaja saavat keskustella keskenään puoltenvaihdon aikana.

18.4 Pelaajat vaihtavat pelipäätyä jokaisen erän jälkeen. Viimeisessä erässä pelipäätyä vaihdetaan, kun jompikumpi pelaaja on saavuttanut kuusi (6) pistettä tai kun puolet peliajasta on kulunut.

18.5 Jos pelataan vain yksi (1) erä, pelipäätyä vaihdetaan, kun jompikumpi pelaaja on saavuttanut kuusi (6) pistettä tai kun puolet peliajasta on kulunut.

18.6 Puoltenvaihdon aikana pelaajat kiertävät vastapäivään.

18.7 Pelaajien on pysyttävä pelihuoneessa puoltenvaihdon ajan.

18.8 Pelaajat saavat nauttia virvokkeita puoltenvaihdon aikana.

## **19. VAROITUKSET JA RANGAISTUKSET**

19.1 Tuomari voi antaa varoituksen tai rangaistuksen koska tahansa ottelun aikana.

- a) Jos tuomari keskeyttää ottelun varoituksen tai rangaistuksen antamisen vuoksi, ottelu jatkuu uusintasyötöllä.
- b) Jos varoitus tai rangaistus annetaan, kun pallo ei ole pelissä, ottelu jatkuu normaalisti seuraavalla syötöllä.
- c) Jos varoitus tai rangaistus annetaan ennen kuin erä on alkanut, erä alkaa varoituksella (ensimmäisen rikkomuksen tapauksessa) tai pistemäärästä 2–0 vastustajan eduksi (toisen tai myöhemmän rikkomuksen tapauksessa). Ottelu alkaa normaalissa syöttöjärjestyksessä.

19.2 Annetut varoitukset ovat voimassa koko ottelun ajan.

### 19.3 Rangaistukset, joista annetaan ensin varoitus

Kaikista mainitusta rikkomuksista tuomitaan seuraavasti.

- 1. kerralla: Varoitus.
- 2. ja myöhemmillä kerroilla (silloinkin, kun varoitus kuuluu eri rikkomustyyppiin kuin aiemman rikkomuksen tapauksessa): Rangaistus. Rikkomuksen tehneen pelaajan vastustajalle annetaan kaksi (2) pistettä.

19.3.1 Pelaaminen muualta kuin pelipäädystä.

- a) Pelaajan on pelattava pelipöydän päädystä. ”Pääty” tarkoittaa tässä pelipöydän päätyä nurkkakaarteet kokonaisuudessaan mukaan lukien.
- b) Pelipöydän sivusta ei saa pelata.

19.3.2 Pelipöydästä kiinni pitäminen.

- a) Pöydän päätyä lukuun ottamatta mistään pelipöydän osasta ei saa pitää kiinni vapaalla kädellä. ”Pääty” tarkoittaa tässä pelipöydän päätyä nurkkakaarteet kokonaisuudessaan mukaan lukien.

19.3.3 Palloon tarttuminen sormin.

- a) Palloa ei saa liikuttaa tarttumalla siihen sormella.

19.3.4 Pelipöydän häiritsevä liikuttaminen työntämällä, tönimällä tai muuten sitä jatkuvasti liikuttamalla.

19.3.5 Mailan raaputtaminen häiritsevästi.

19.3.6 Puhuminen pelin tai pelikatkon aikana (poikkeuksena sääntökohdat 17.1 ja 18.3).

19.3.7 Jonkin kehonosan työntäminen maalialueelle ulkopuolelta.

19.3.8 Pelaaminen niin, ettei kumpikaan jalka ole maassa.

- a) Pelaajien on pelattava vähintään yksi jalka maassa.

19.3.9 Muu toiminta, jonka tuomari katsoo kuuluvan tähän rikkomusryhmään (esim. vastustajan häiritseminen, pelin tahallinen viivyttäminen jne.).

### 19.4 Rangaistukset, joista ei anneta varoitusta

Kaikista sääntökohdan seuraavassa luetelluista rikkomuksista tuomitaan välittömästi kaksi (2) rangaistuspistettä.

19.4.1 Silmäsuojan koskeminen ilman tuomarin lupaa.

19.4.2 Pelaajan tai valmentajan matkapuhelin tai muu elektroninen laite aiheuttaa äänen ottelun aikana.



19.4.3 Valmentaja koettaa salaa neuvoa pelaajaansa. Tätä pidetään välittömästi vakavana väärinkäytöksenä. Tuomari lähettää valmentajan suoraan pois pelihuoneesta.

## **19.5 Muut rangaistukset**

19.5.1 Pelaajan törkeä epäurheilijamainen käytös:

- a) Jos pelaaja kiroilee tuomarille, heittää pallon tai mailan tai käyttäytyy muuten epäasiallisesti, tuomarilla on oikeus rangaista rikkonutta pelaajaa välittömästi. Rikkonut pelaaja häviää ottelun diskaussääntöjen mukaisesti.

19.5.2 Tuomari voi käskää kannustajat tai valmentajat poistumaan pelihuoneesta, jos nämä käyttäytyvät epäreilusti tai epäasiallisesti.

19.5.3 Pelaajan tulee olla pelipaikalla sovittuna aikana. Jos pelaaja myöhästyy enemmän kuin viisi (5) minuuttia, hänet tuomitaan häviämään koko ottelu diskaussääntöjen mukaisesti. Jos pelaaja myöhästyy otteluista toistuvasti, hänet voidaan sulkea pois koko turnauksesta.

## C: JOUKKUEPELIN SÄÄNNÖT

### 20. JOUKKUEPELIN YLEISET SÄÄNNÖT

20.1 Joukkuepelit pelataan edellä esitettyjen IBSA:n sakkopingiksen yksilöpelin pelisääntöjen mukaisesti, mutta joukkuepelin säännöissä mainituin eroin.

### 21. JOUKKUEET

21.1 Joukkueissa on vähintään kolme (3) ja korkeintaan kuusi (6) pelaajaa.

21.2 Joukkueiden on oltava sekajoukkueita, joissa on kaksi (2) miespelaajaa ja yksi (1) naispelaaja tai päinvastoin.

21.3 Maajoukkueen pelaajat eivät saa kuulua toiseen maajoukkueeseen,

### 22. LISÄSÄÄNNÖT

22.1 Ottelun voittaa se joukkue, joka ensin saavuttaa vähintään kolmekymmentäyksi (31) pistettä vähintään kahden (2) pisteen erolla vastustajajoukkueeseen.

22.2 Kullakin pelaajalla on syöttövuorollaan kolme (3) syöttöä, jotka pelattuaan hän poistuu pelipöydästä. Hänet korvaa joukkueen seuraavaksi vuorossa oleva pelaaja, joka vastaanottaa aluksi kolme (3) syöttöä vastustajajoukkueen pelaajalta.

22.3 Lämmittelyn kesto joukkuepelissä on 90 sekuntia. Tuomari varoittaa kuuluvasti 30 sekunnin välein sanomalla: "**30 sekuntia**".

22.4 Lämmittely voidaan myös jättää kokonaan pois, jos molemmat joukkueet pyytävät sitä.

22.5 Ennen ottelun alkua joukkueen tulee toimittaa täytetty kokoonpanolomake tuomarille. Kokoonpanolomakkeella on oltava ilmoitettuna aloituskokoonpano, pelaajien pelaamisjärjestys, joukkueen kapteenin nimi (yksi luetelluista pelaajista), mahdolliset varapelaajat sekä valmentajan nimi. Joukkuekokoonpano on salainen, ja tuomari ilmoittaa kokoonpanot kolikonheiton jälkeen.

22.6 Kaikkien kokoonpanolomakkeella ilmoitettujen pelaajien katsotaan olevan osa joukkuetta.

22.7 Ennen ottelun alkua tuomari arpoo syöttövuoron kolikolla. Ottelukaavion mukaista kotijoukkuetta (kapteenia tai valmentajaa) pyydetään valitsemaan joko kruuna tai klaava. Jos joukkue arvaa oikein, se saa valita vastustajajoukkueen pelaamisjärjestyksen kuultuaan, ottaako se ensimmäisen syöttövuoron vai luovuttaako se sen vastustajajoukkueelle.

22.8 Kummallakin joukkueella on oikeus yhteen (1) pelaajavaihtoon ottelun aikana. Joukkue voi vaihtaa yhden (1) pelaajan teknisistä tai lääketieteellisistä syistä.

22.8.1 Joukkueen valmentajan tai kapteenin tulee esittää vaihtopyyntö pelikatkon aikana.

22.8.2 Pelaajan vaihdolle annetaan aikaa kolmekymmentä (30) sekuntia ja sovelletaan aikalisää koskevaa sääntöä 18.3.

22.8.3 Vaihdon jälkeen pelaavan kokoonpanon on edelleen oltava sekajoukkue.

22.8.4 Jos vaihtoon lähtevä pelaaja on juuri pelivuorossa, hänet korvaava pelaaja jatkaa tuon pelaajan syöttö- tai vastaanottovuoroa vaihtohetken tilanteesta.

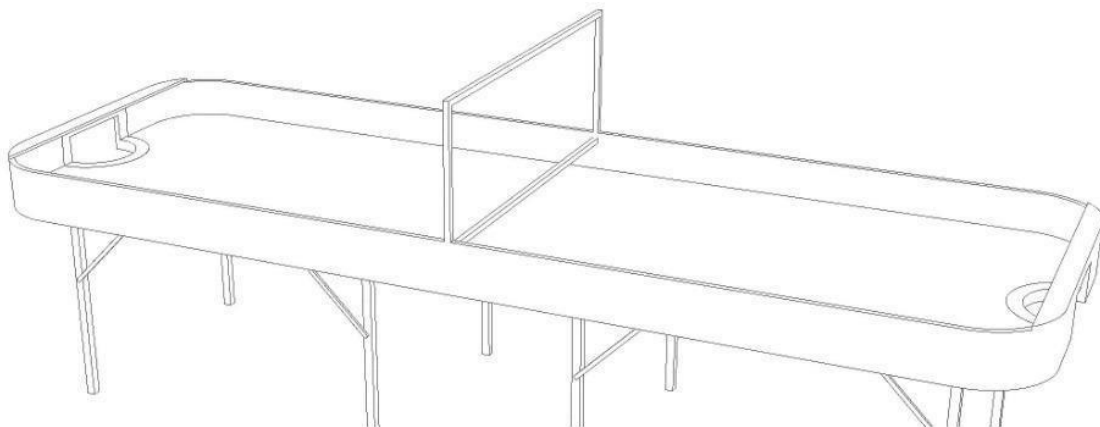
- 22.8.5 Vaihtoon lähtevä pelaaja ei voi enää palata pelaamaan kyseisen ottelun aikana.
- 22.9 Jos pelaaja loukkaantuu ottelun aikana, eikä joukkueella ole hänen tilalleen vaihtopelaajaa, kyseinen joukkue häviää ottelun (luovutusvoitto vastustajalle).
- 22.10 Jos ottelun aikana joukkueen vähimmäiskriteerit (3 pelaajaa, sekajoukkue) eivät (esim. loukkaantumisen vuoksi) enää täyty, kyseinen joukkue häviää ottelun diskaussääntöjen mukaisesti.
- 22.11 Pelaajien on pysyttävä koko ajan pelihuoneessa ja valmiina mahdolliseen vaihtoon.
- 22.12 Ottelun aikana valmentajan ja pelaajien on pysyttävä oman joukkueensa pöytäpuoliskon puolella.
- 22.13 Joukkuepelissä puolenvaihto suoritetaan, kun yksi (1) joukkue on saavuttanut kuusitoista (16) pistettä. Tuomari ilmoittaa, kun puolenvaihtoa on 15 sekuntia jäljellä. Tuomari sanoo: **"15 sekuntia"**. Tuomari huolehtii oven avaamisesta.
- 22.14 Kummallakin joukkueella on kunkin ottelun aikana oikeus yhteen (1) aikalisään (60 sekuntia). Tuomari ilmoittaa, kun aikalisää on 15 sekuntia jäljellä. Tuomari sanoo: **"15 sekuntia"**.
- 22.15 Annetut varoitukset ovat voimassa koko ottelun ajan, ja ne koskevat joukkuetta kokonaisuutena.

### 23. PELIJÄRJESTYS

1. Joukkueen A ensimmäinen pelaaja (A1) syöttää 3 kertaa joukkueen B ensimmäistä pelaajaa (B1) vastaan.
2. Pelaaja A1 poistuu pöydästä 3 syötön jälkeen, minkä jälkeen pelaaja B1 syöttää 3 kertaa pelaajaa A2 vastaan.
3. Pelaaja B1 poistuu pöydästä 3 syötön jälkeen, minkä jälkeen pelaaja A2 syöttää 3 kertaa pelaajaa B2 vastaan.
4. Pelaaja A2 poistuu pöydästä 3 syötön jälkeen, minkä jälkeen pelaaja B2 syöttää 3 kertaa pelaajaa A3 vastaan.
5. Pelaaja B2 poistuu pöydästä 3 syötön jälkeen, minkä jälkeen pelaaja A3 syöttää 3 kertaa pelaajaa B3 vastaan.
6. Pelaaja A3 poistuu pöydästä 3 syötön jälkeen, minkä jälkeen pelaaja B3 syöttää 3 kertaa pelaajaa A1 vastaan.
7. Pelaaja B3 poistuu pöydästä 3 syötön jälkeen, minkä jälkeen pelaaja A1 syöttää 3 kertaa pelaajaa B1 vastaan. Sama järjestys toistuu koko ottelun ajan.

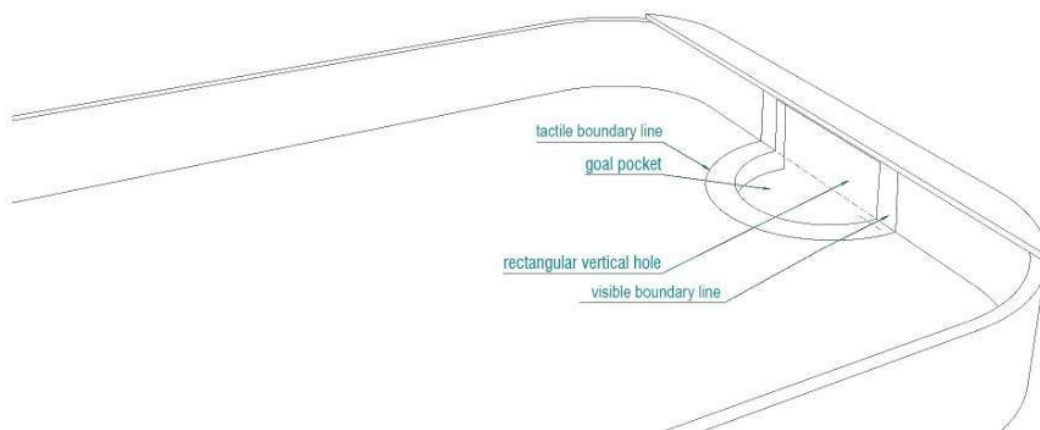
## D: LIITTEET

### Liite 1 – Pöytä



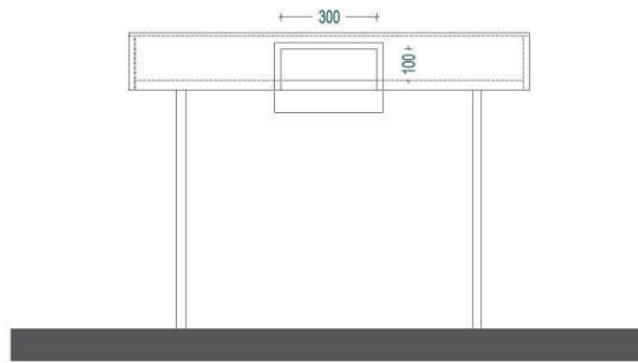
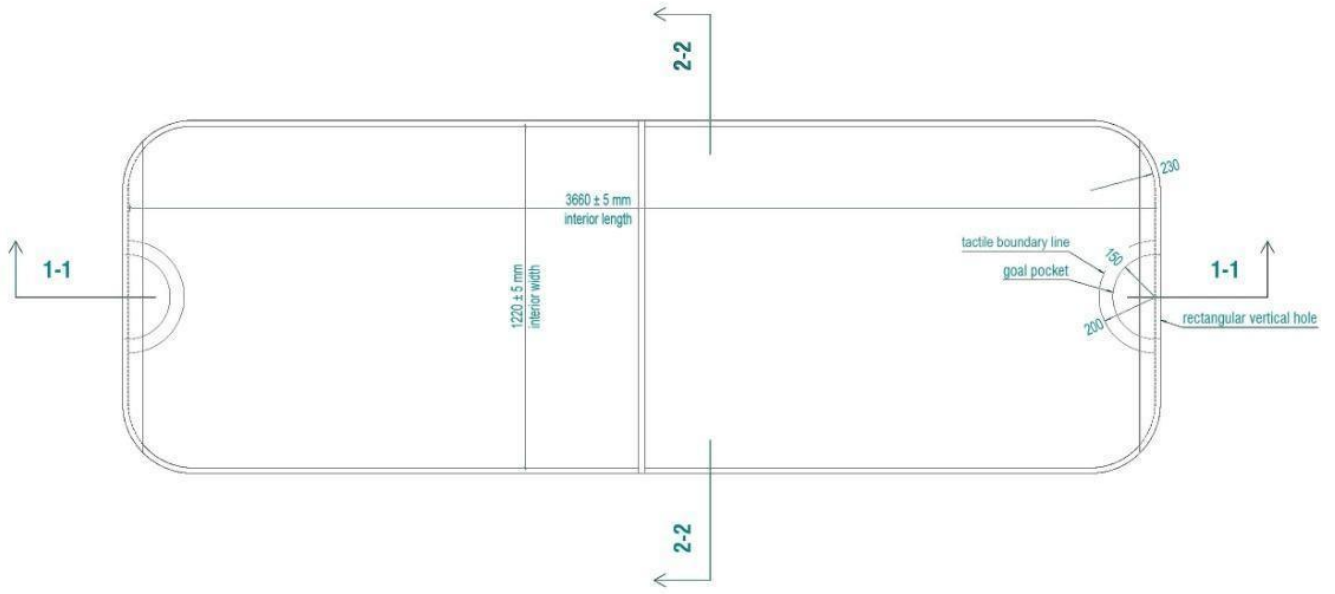
---

perspective

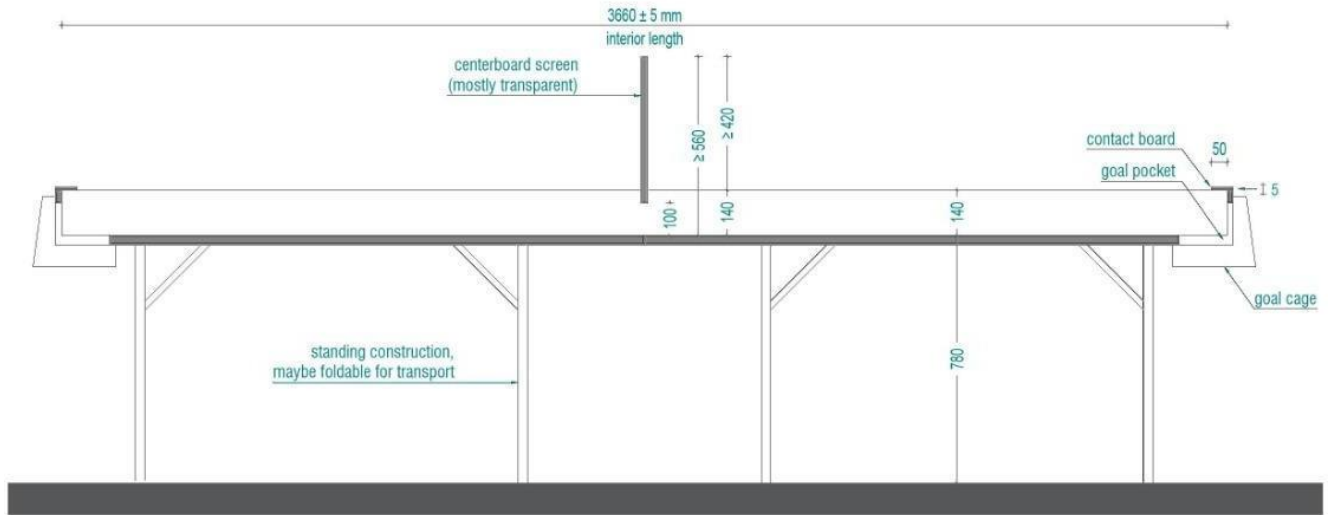


---

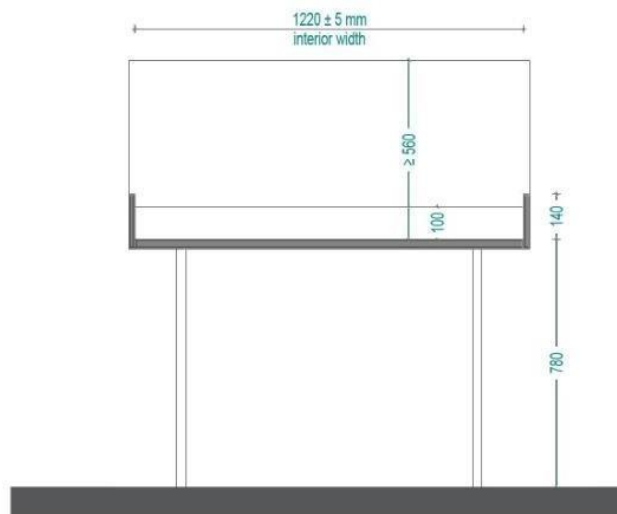
detail goal-area



elevation

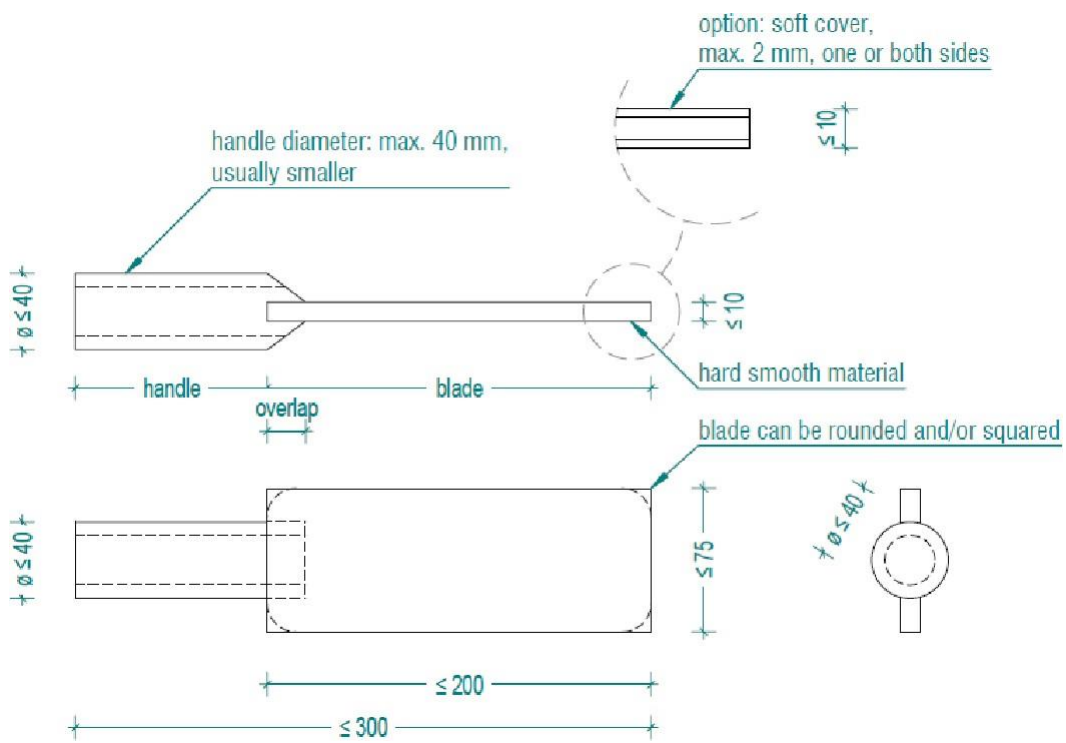


section 1-1



section 2-2

**Liite 2 – Maila**



### Liite 3 – Hanskat

#### Käsisuojan mittaaminen

Hyväksynnän hanskalle voivat antaa vain tuomarit. Hyväksyntä annetaan, jos hanska vastaa säännössä 4.3 esitettyjä mittoja. Vain seuraavassa esitetty mittaussuunnitelma on pätevä. Jos pelaaja käyttää ottelussa hanskaa molemmissa käsissä, molemmille hanskoille on saatava hyväksyntä.

#### HANSKAN MITTAUSMENETELMÄ

Hanskat mitataan nauhamitalla.

##### Vaihe 1:

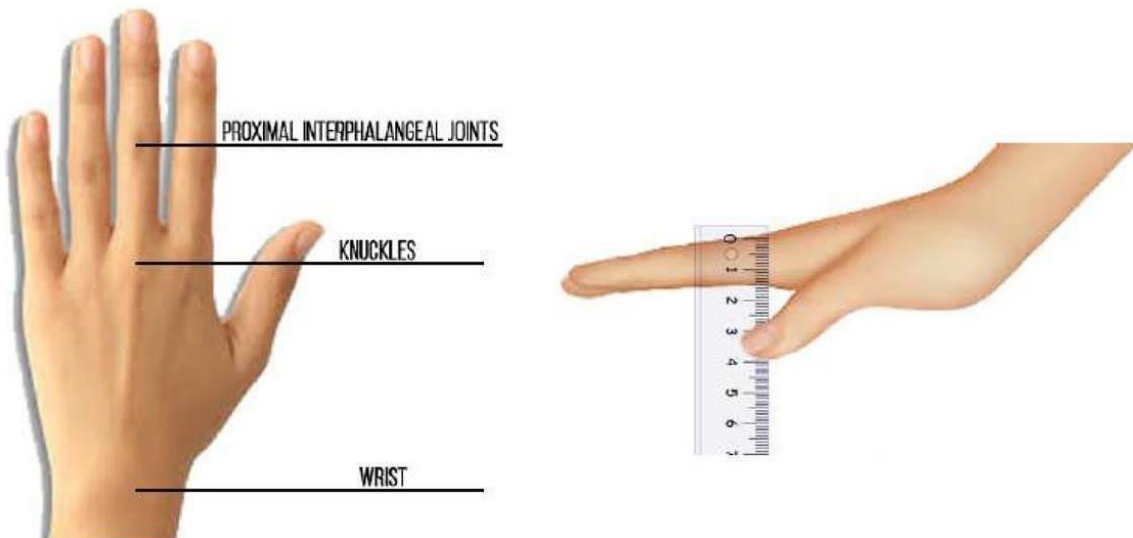
- Pelaaja asettaa **paljaan käden** sormet suorina tasaiselle pinnalle.
- Tuomari mittaa käden kolmesta kohdasta: ranteen, rystysten ja proksimaalisten interfalangeaaliväljen (sormen keskiosan nivel) kohdalta.

##### Vaihe 2:

- Pelaaja asettaa **hanskakäden** sormet suorina tasaiselle pinnalle.
- Tuomari mittaa hanskakäden edellä mainituista kolmesta kohdasta. Säännön 4.3

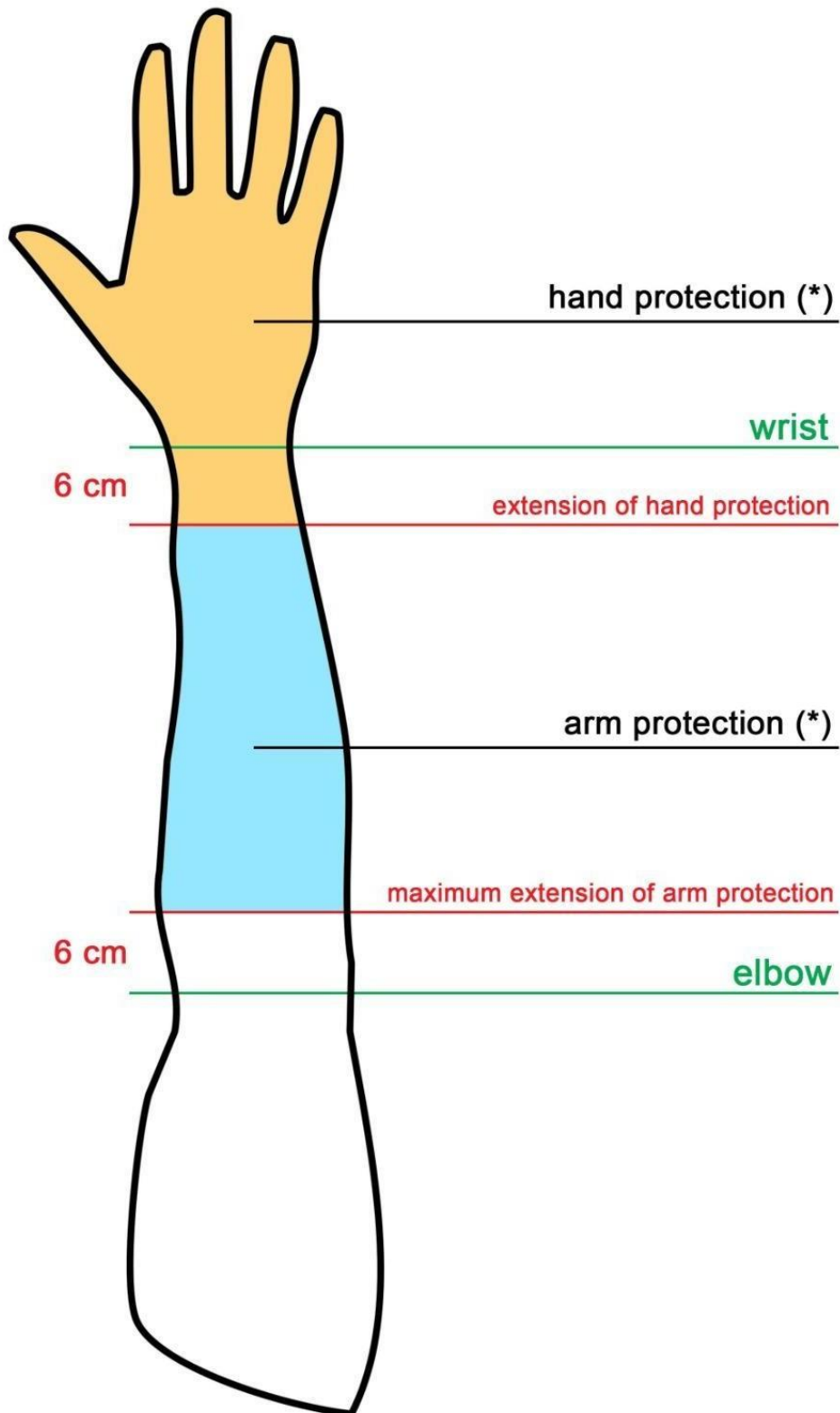
mukaan:

Paljaan käden ja hanskakäden paksuusero saa olla korkeintaan 2,5 cm.  
Paljaan käden ja hanskakäden leveysero saa olla korkeintaan 4 cm.  
Ranteen päälle ulottuvassa hanskan osassa ei saa olla toppauksia.





Liite 4 – Käsisuoja ja kyynärvarsisuoja



(\*) Hand and arm protection must have a different color

Liite 5 – Pelialueen loukkaus

