



SISÄKRIKETIN SM-TURNAUKSEN SÄÄNNÖT, 12–13. HELMIKUUTA 2016

OTTELUIDEN KUVAUS

- Ottelut pelataan 6 hengen joukkuein. Loukkaantumistapauksessa joukkue voi tuomarin luvalla vaihtaa pelaajan kahdeksan etukäteen nimetyn pelaajan joukosta
- Kussakin pelivuorossa syötetään 12 syöttövuoroa.
 - Kaikki syöttövuorot pelataan myös siinä tapauksessa, että toisena sisävuorossa oleva joukkue olisi ohittanut vaaditun.
- Syöttövuorossa on kuusi syöttöä (palloa).
- Peli on käynnissä koko ottelun ajan ja keskeytyy vain syöttövuoron päättyessä ja palon jälkeen. Tämä tarkoittaa, että sisävuorossa olevat voivat "varastaa" juoksuja koko sisävuoronsa ajan.
- Televisiointiaikataulusta johtuen alkusarjan ottelujen **enimmäiskesto on 60 minuuttia**.
- Jokainen pelaaja on lyöjänä neljän syöttövuoron ajan
 - Lyöjät ovat sisällä pareittain neljän syöttövuoron ajan. Lyöjän palettua hän jää lyömään, mutta joukkueen sen hetkisestä tuloksesta vähennetään 5 juoksua.
 - Lyöjien on saatava juoksu tai juoksuja vähintään joka kolmannella syötetyllä pallolla. Jos kahden peräkkäisen syötön aikana ei ole saatu juoksuja, tuomari ilmoittaa "kolmas pallo (third ball)" mikä tarkoittaa, että seuraavan syötön yhteydessä juoksumäärän on muutettava. Muutos voi tapahtua lyömällä 1 tai useampia juoksuja, palamalla (vähennetään 5 juoksua) tai väärän syötön jälkeen (leveä tai laiton = no-ball) (2 juoksua). Mikäli tulos ei muutu kolmannella pallolla, lyövän joukkueen tuloksesta vähennetään 5 juoksua.
 - Lyöjien on juostava vain kentän puolivälin viivaan asti tehdäkseen juoksun.
 - "Jalka hilan edessä" (LBW) -palo voi syntyä vain, jos lyöjä ei yritä lyödä palloa. Tällöin lyöjä voi palaa riippumatta siitä missä pallo on pompannut.
 - Lisäjuoksua saa, kun lyöjä lyö pallon verkkoon **JA** kumpikin lyöjä onnistuneesti juoksee pesään/keskiviivan yli.
 - Jos pallo on lyöty verkkoon, lisäjuoksua saa vain, mikäli lyöjät juoksevat onnistuneen juoksun.
- Jokainen pelaaja syöttää kaksi syöttövuoroa
 - Myös hilavahti (mikäli joukkueella on sellainen) syöttää 2 vuoroa.
 - Väärät syötöt (leveät ja laittomat) tuovat lyövälle joukkueelle 2 lisäjuoksua. Väärät syötöt uusitaan vain kunkin lyöjäparin viimeisen syöttövuoron aikana.
 - Syötöt, jotka ovat lyöjän kohdalla tämän olkapäiden tasoa korkeampia, ovat laittomia (no-ball) ja lyöjät saavat 2 lisäjuoksua.
 - Jos pallo osuu syötettäessä kattoverkkoon, se on laiton ja lyöjäpari saa 2 lisäjuoksua.
 - Syöttö on laiton myös, jos pallo syötettäessä pomppaa keskiviivan syöttäjän puolella. Lyöjäjoukkue saa 2 lisäjuoksua.
 - Syöttäjä ei saa syöttää kahta peräkkäistä syöttövuoroa.
- Ulkovouro pelataan kuudella pelaajalla
 - Kenttäpelaajien on sijoitettava siten, että syöttäjän irrottaessa syöttäessään pallon kädestään, kentän kummallakin puoliskolla on 3 kenttäpelaajaa. Syöttäjä lasketaan mukaan näihin kolmeen pelaajaan. Jos pelaajat eivät ole sijoittuneet näin, syöttö on laiton ja lyöjäjoukkue saa 2 lisäjuoksua.



- Lyöjä voidaan polttaa ottamalla koppi myös siten, että pallo ensin pomppaa jostain verkosta, kattoverkko mukaan lukien, käymättä kuitenkaan missään vaiheessa lattiassa.
- Kenttäpelaajat eivät saa estää tai haitata lyöjien luonnollista juoksureittiä.
- Kenttäpelaajan heittämä pallo **EI** tuo lyövälle joukkueelle lisäjuoksua siinä tapauksessa, että se osuu ohiheitosta verkkoon.
- Ulkovuorossa olevalla joukkueella ei tarvitse olla hilavahtia. Jos jollain pelaajalla kuitenkin on hilavahdin räpylä/räpyliä, hän ei saa pelata muulla pelipaikalla.

Jos joukkueen juoksumäärä ylittää vastustavan joukkueen juoksumäärän, on syöttävän joukkueen silti mahdollista polttaa vastustajia ja näin vähentää vastustajan juoksumäärää. Peliä ei siis keskeytetä ennen viimeisen syöttövuoron viimeistä palloa.

SM TURNAUKSEN KULKU

Osallistuvat joukkueet on jaettu kahteen alkulohkoon.

Lohkoissa jokainen joukkue pelaa jokaista muuta lohkonsa joukkuetta vastaan yhden ottelun.

Alkulohkon ottelun voitosta saa 4 pistettä.

Alkulohkon ottelun päättyessä tasan pisteet jaetaan: kaksi kummallekin joukkueelle.

Ottelupisteiden lisäksi joukkueen kukin lyöjäpari tuo joukkueelleen yhden lisäpisteen, jos se saavuttaa parina syöttövuorojensa aikana enemmän juoksua kuin vastustavan joukkueen vastaava lyöjäpari. Ensimmäinen pari kilpailee vastustavan joukkueen ensimmäistä paria vastaan ja vastaavasti toinen toista ja kolmas pari kolmatta vastaan.

Kummankin alkulohkon kaksi parasta joukkuetta etenee välieriin. Ottelupisteiden mennessä tasan jatkoon menee joukkue, jolla tehtyjen juoksujen ja annettujen juoksujen lukumäärän erotus (=tehdyt miinus päästetyt) on suurempi. Mikäli tämä erotus on yhtä suuri, jatkoon menee se joukkue, joka on tehnyt enemmän juoksua. Välierissä lohkojen voittajat kohtaavat toisen lohkon toiseksi jääneet.

Välierän tai finaalin päättyessä tasan ottelun voittaja ratkaistaan super-syöttövuoron avulla. Joukkueet saavat vapaasti valita sekä lyöjät että syöttäjän ottelussa pelanneiden pelaajien joukosta. Joukkueiden kapteenien on nimettävä sekä lyöjät että syöttäjä ennen super-syöttövuoron alkua. Väärät syötöt (leveä tai laiton) tuovat lyövälle joukkueelle 2 juoksua ja ne uusitaan.

RANGAISTUKSET

Johtuen turnauksen hyvin tiukasta aikataulusta kisan aikana ei voida hyväksyä minkäänlaista tahallista ajan haaskausta. Mikäli ottelun tuomari kuitenkin katsoo, että sisä- (lyömässä oleva) tai ulkovuorossa (syöttämässä) oleva joukkue haaskaa aikaa, hän varoittaa kyseistä joukkuetta. Mikäli varoitus ei riitä korjaamaan tilannetta, tuomari määrää **viiden juoksun rangaistuksen**. Sisävuorossa olevalta joukkueelta vähennetään rangaistuksena kentällä olevalta lyöjäparilta viisi juoksua. Jos taas ulkovuorossa oleva joukkue on syyppää, lisätään kentällä olevan lyöntiparin tulokseen viisi juoksua. Sisäkriketissä, kuten muissakin lajin pelimuodoissa, tuomarin päätös on lopullinen.

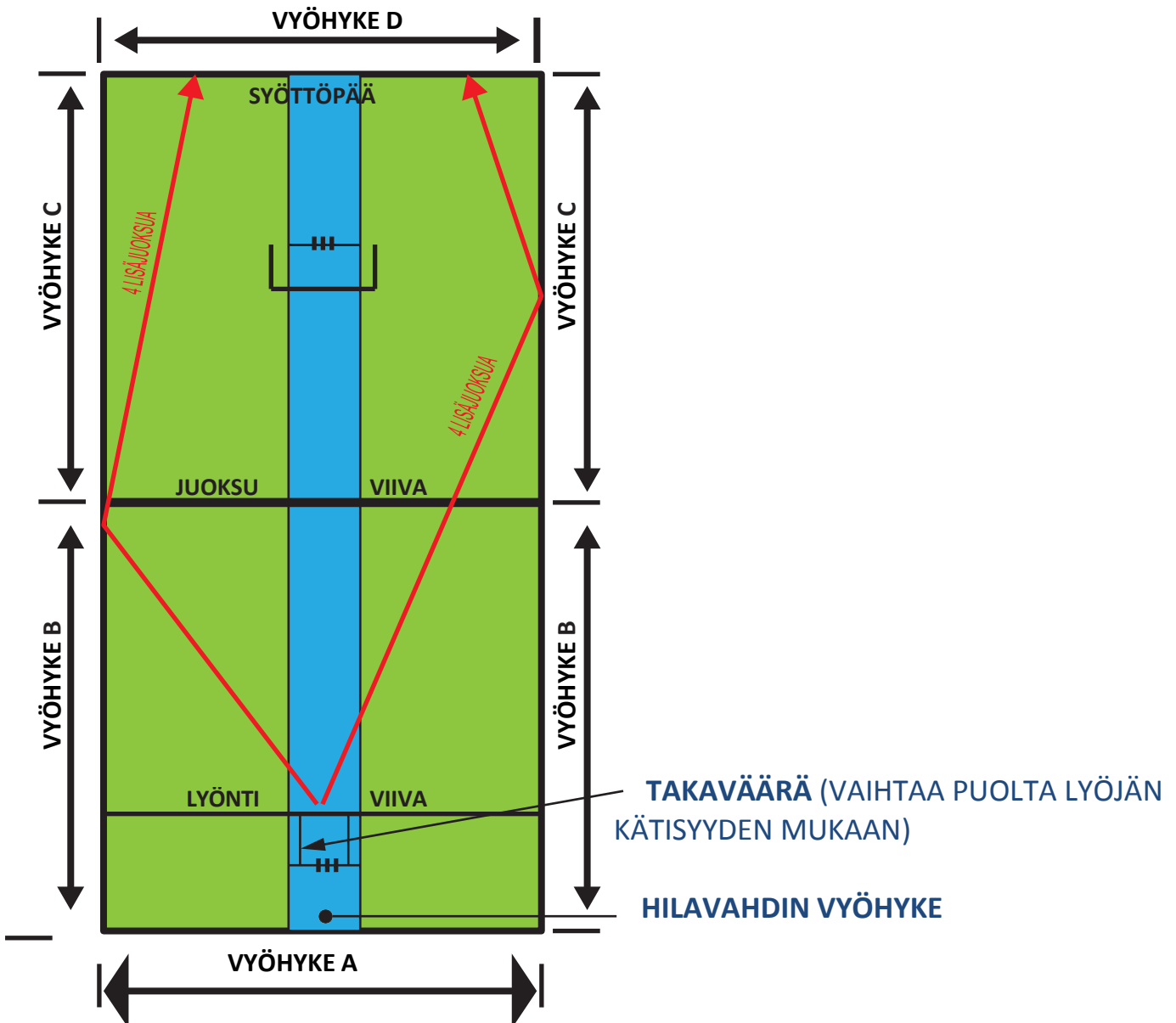
Otteluiden aikana ei hyväksytä minkäänlaista suullista tai fyysistä kinastelua tai vastakkainasettelua. Tällaisessa tilanteessa tuomari voi poistaa kyseisen pelaajan/pelaajat ottelusta. Joukkue, jonka pelaaja on poistettu kentältä, saa valita, kuka ottaa poistetun pelaajan paikan lyöjänä tai syöttäjänä.



SISÄKRIKETIN LISÄJUOKSU VYÖHYKKEET

KUMMANKIN LYÖJÄN ON JUOSTAVA ONNISTUNEESTI, JOTTA LISÄJUOKSUT HYVÄKSYTÄÄN.
LISÄJUOKSUJA SAA VAIN MAILALLA LYÖDYISTÄ PALLOISTA.

KOPIN VOI OTTAA MYÖS VERKON KAUTTA



VYÖHYKE A = 1 LISÄJUOKSU

VYÖHYKE B = 2 LISÄJUOKSUA

VYÖHYKE C = 3 LISÄJUOKSUA

VYÖHYKE D (MAAN KAUTTA) = 5 LISÄJUOKSUA

VYÖHYKE D (SUORAAN) = 6 LISÄJUOKSUA

VYÖHYKE D (OSUTTUAAN ENSIN VYÖHKKYKKEESEEN B TAI C) = 4 LISÄJUOKSUA

PALO = - 5 JUOKSUA