

Muhoslaisen maastokroketin säännöt

Hyväksytty SM-kisojen krockettikouksessa Tyrnävällä 15.7.2023

Pelin kulku

Pallo kuljetetaan vuorotellen¹ lyömällä kaikkien porttien lävitse, kääntöpaalun taitse ja takaisin porttien lävitse. Tämän jälkeen pelaajan on kopsautettava ja krokattava kaikki muut mukana olevat pelaajat ja lopuksi pallon on osuttava aloituspaaluun. Joka sen ensimmäisenä tekee, on voittaja.

Jos pelaajan pallo ennen tätä osuu alkupaaluun², on pelaaja hävinnyt pelin³.

Pelivälineet

Pallot: Samassa pelissä pallojen täytyy olla samanlaisia ja kokoisia, mutta värykseltään erotuttava toisistaan. Pallojen koko esim. 60-80 mm. Jos pallo tärveltyy⁴ pelin aikana, se voidaan vaihtaa uuteen.

Mailat: Materiaali puu⁵. Varren halkaisija max. 30 mm. Enimmäispituus 1000 mm. Hamaran halkaisija 40-60 mm ja pituus 120-150 mm.

Huomautukset kanssapelaajien mailoista on tehtävä ennen pelin alkua⁶. Mailan saa vaihtaa vaihtaa pelin aikana. Tuomarin ja muiden pelaajien pitää hyväksyä uusi maila.

Alku- ja kääntöpaalu: Enintään 400 mm maanpinnasta, max 25 mm paksu puutappi. Alkupaalussa on ilmetävä lyöntijärjestys. Paalusta puuttuvat värit lyövät viimeisenä.⁷

Portit: Porttikaaria on 10 kpl, joista kahdesta muodostetaan ristiportti. Materiaali vapaa. Korkeus 100-200 mm. Leveys 120-200 mm. Ensimmäinen portti sijoitetaan kohtisuoraan alkupaalua vastaan ja viimeinen kohtisuoraan kääntöpaalua vastaan. Ristiportti on viides ja kuudes portti.

Lyönti

Palloa tulee kuljettaa lyömällä.

Lyönti tapahtuu hamaran jommallakummalla päällä.

Lyödessä ote on oltava sen ylimmässä kolmanneksessa. Mailasta saa pitää kiinni yhdellä tai kahdella kädellä.

Palloa ei saa työntää tai vetää. Lyödessä täytyy kuulua kopsahdus.⁸

Uusia saa vain kerran, jos lyönti ei osu palloon.

Lyönti on päättynyt kun pallo on pysähtynyt. Uutta lyöntiä ei saa suorittaa ennen edellisen lyönnin päättymistä.

Lisälyönti

Uuden lyönnin saa kun lyö pallonsa vuorossa olevan portin lävitse⁹ pelin kulkusuuntaan.

Uuden lyönnin saa kun lyö pallonsa kääntöpaaluun, mutta vain viidesti lyöntivuorolla.

Jos krokkaukset onnistuu¹⁰, saa pelaaja yhden lisälyönnin, mutta loppukrokkauksessa kaksi.

Pelaaja voi vaihtaa krokkauksen kahteen lisälyöntiin, mutta aluksi pallo siirretään kopsautetun pallon viereen¹¹.

Lisälyönnit lasketaan yhteen ja lyödään pelivuoron aikana. Jos pelivuoro päättyy¹², lisälyönnit menetetään.

1) Pelivuorot etenevät lyöntijärjestyksessä (merkitty alkupaaluun ylhäältä alas) ja pelaaja lyö vuorollaan lyönnin ja mahdolliset lisälyönnit. Jos lyöntivuoro päättyy virheeseen, loput lyönnit menetetään.

2) Paitsi jos kyseessä on krokkauksilanne ja pallo on ennen paalua osunut palloon, johon on krokkausoikeus.

3) Sijoituksissa ensimmäisenä tulevat voittajat ja viimeisenä häviäjät tai luovuttaneet, siinä aika- (ei pelivuoro-)järjestyksessä kun kunkin peli päättyi. Jos peliaika on rajattu, loput sijoitukset lasketaan vertaamalla kuinka pitkällä kukin pelaaja on pelissä (läpäistyt portit, saman portin läpäisyjärjestys, jne)

4) Tuomari päättää, mikä pallon osasta on pelin kulkuun vaikuttava.

5) Metallin käyttö mailassa on kielletty. (Tätä sääntöä on muutettu vuosien varrella suuntaan ja toiseen.)

6) Tuomarin on syytä ennen pelin aloittamista kysyä, onko jollain pelaajalla huomautettavaa pelivälineistä tai kentästä.

7) Lisäväritetyt tai haaleaväriset pallot lyövät puhtaan värin jälkeen, esim punainen, punavalkea, punamusta, keltainen, vaaleankeltainen, keltavalkea jne,... Tarvittaessa tuomari määrää lyöntijärjestyksen ja tekee sen ennen pallojen arvontaa.

8) Jos kopsahdus kuului, lyönti on tapahtunut, vaikka mitään liikettä ei näy.

Jos taas kopsahdusta ei kuulu, mutta pallo liikkuu, tuomari tulkitsee, onko kyseessä lyönti vai ei.

9) Ristiportilla vasta kun portti on kokonaisuudessaan läpi.

10) Eli oma pallo pysyy jalan alla.

11) krokkauksierroksella tätä oikeutta ei ole.

12) jonkun muun säännön perusteella kesken

Porttien läpäiseminen ja kääntöpaalun kiertäminen

Pallo on läpäissyt portin jos puolet pallosta on käynyt porttilinjan¹³ toisella puolella, vaikka se palaisikin takaisin. Vain järjestyksessä seuraavan portin läpimeno lasketaan. Ylimääräiset tai väärään suuntaan tehdyt läpäisyt eivät vaikuta pelin kuluun.

Ristiportti voidaan lävistää kahdessa osassa, kuitenkin vain menosuunnan mukaisessa järjestyksessä.¹⁴

Kääntöpaalu kierretään myötäpäivään. Paalu katsotaan kierretyksi, kun pallo palaamatta ylittää ensin vasemmalta ja sitten oikealta paalun kohdalle kuvitellun poikittaisviivan.¹⁵

Kopsauttaminen

Kopsauttaminen tarkoittaa sitä, että pelaajan lyömä pallo osuu toisen pelaajan palloon, johon hänellä on krokkausoikeus.

Jos pelaajalla ei ole krokkausoikeutta palloihin, joihin hänen pallo osuu, ei tästä ole mitään seuraamuksia: kaikkien pallojen liikkeet lasketaan peliin mukaan.

Jos pallo kopsahtaa yhteen tai useampaan palloon, pelaajan peli pysähtyy ensimmäiseen kopsahdukseen jossa hänellä on krokkausoikeus, eikä mitään sen jälkeisiä tapahtumia¹⁶ kyseiselle pallolle ja pelaajalle huomioida. Vastustajan pallon liikkeet¹⁷ sen sijaan lasketaan peliin mukaan.

Pelaaja asettaa oman pallonsa kopsautetun pallon viereen. Tämän jälkeen hän voi krokata (ks. lisälyönti).

Jos kopsautettu pallo joutuu alkupaaluun ja lopulta pysähtyy, lyöty pallo siirretään kopsautetun pallon viereen¹⁸, joka vasta sen jälkeen poistetaan pelistä ja pelaaja saa kaksi¹⁹ lisälyöntiä.

Kun oma pallo siirretään kopsautetun pallon viereen, tämä ei muuta pelaajan tilannetta²⁰.

Krokkaaminen

Kun pelaaja on päässyt läpi kolmannesta portista, hänellä on krokkausoikeus kaikkiin ensimmäisen portin läpäisseihin palloihin. Pelaaja saa krokata kutakin pelaajaa ainoastaan kerran porttien välillä, mentyään läpi seuraavasta portista on pelaajalla taas krokkausoikeus.

Pelaajaa ei voi krokata, ennenkuin hän on päässyt läpi ensimmäisestä portista.²¹

Krokkauksessa pelaaja asettaa oman pallonsa kopsautetun pallon viereen, jalkansa oman tai molempien pallojen päälle ja omaan palloon lyömällä yrittää singota toisen pallon kauemmas tai alkupaaluun.

Jos oma pallo liikkuu kroatessa²², pelaajan lyöntivuoro päättyy ja hän menettää kaikki jäljellä olevat lyönnit.

Jos krokkaukset onnistuu²³, saa pelaaja yhden lisälyönnin.

Pelaaja voi vaihtaa krokkauksen lisälyöntien ottoon. Ks. Lisälyönnit

Loppukrokkaus

Kun pelaaja on suorittanut radan²⁴, täytyy hänen vielä kopsauttaa ja krokata kaikki pelissä olevat pallot²⁵

Tällöin onnistuneesta krokkauksesta saa kaksi lisälyöntiä. Kutakin pelaajaa hän voi krokata vain kerran. Loppukrokkausta ei voi vaihtaa lisälyönneiksi.

13) Porttilinja on suora niiden pisteiden välillä, joissa pystysuorassa oleva portti on kiinni maassa.

14) Läpäisylinjat lasketaan ristiportin (ei porttikaarien) muoto huomioiden, eli portti muodostuu risteävien kaarien etu- ja takalinjoista. Tässä välissä olevissa krokkauksilanteissa on huomattava, että kun oma pallo siirretään kopsautetun pallon viereen, tämä ei saa aikaan portin läpimenoa.

15) Sen jälkeen pallo saa vaikka palata takaisin samaa reittiä. Paalua kierrettäessä krokkauksilanteissa on huomattava, että kun oma pallo siirretään kopsautetun pallon viereen, tämä ei saa aikaan kääntöpaalun kiertämistä (eli näkymättömän viivan ylittämistä kummallakaan puolella).

16) Ei edes paaluun osumista. Tämä on ainoa tilanne, jossa paaluun osuminen ei johda häviöön.

17) myös esim. portin läpäisy, mutta vastustaja ei saa lisälyöntejä.

18) Koska kopsautettu pallo on pysähtymiseensä saakka mukana pelissä.

19) Koska pelistä poistunutta palloa ei voi krokata, on pakko ottaa lisälyönnit, ks. Lisälyönnit.

20) Eli ei saa aikaan portin läpimenoa, kopsauttamista, kääntöpaalun kiertämistä tai kääntöpaaluun kopsauttamista.

21) Poikkeuksena loppukrokkaus.

22) Eli oma pallo karkaa kokonaan jalan alta.

23) Oma pallo pysyy jalan alla.

24) Pelaajan sanotaan olevan krokkaukseen eli krokikierroksella.

25) Jos pelaaja on voittanut, paalutettu tai ei ole lyönyt aloituslyöntiään, ei hänen pallo ole mukana pelissä.

Luonnonesteet ja pelialueen rajat

Luonnonesteitä ovat kivet, puut, pensaat, heinät, kävyt, sienet, ym. maisemaan kuuluvat kohteet sekä kentälle asetetut esteet. Niitä ei saa liikutella, eikä maastoa muokata sen jälkeen kun peli on käynnistynyt.²⁶

Luonnonesteitä eivät ole mailat, kengät, vaatteet, pullot, ihmiset, eläimet jne. Niitä saa siirtää ennen lyöntiä, mutta niin etteivät pallot liikahta.

Tuomari päättää, onko pallo sellaisessa paikassa josta sitä ei kohtuudella saa lyömällä siirrettyä. Tarvittaessa pallo siirretään lähimpään lyötävissä olevaan paikkaan. Rakennuksen sisällä oleva pallo siirretään aina.

Mahdolliset pelialuerajoitukset on tehtävä ennen peliä²⁷.

Pelialueen rajan ylittänyt pallo siirretään välittömästi rajalle siihen kohtaan, jossa se ylitti rajan. Jos kyseessä on lyöty pallo, lyöntivuoro päättyy. Jos pallo ei ole lyötävissä, siirretään sitä vielä mailan hamaran pituuden päähän kohtisuoraan rajasta.

Pelaaja mailoineen saa lyödessään olla pelialueen rajojen ulkopuolella.

Varoitukset

Tuomari voi tarvittaessa huomauttaa tai varoittaa pelaajaa. Jos pelistä pidetään pöytäkirjaa, nämä merkitään myös siihen.

Huomautuksen voi saada:

- suunsoitosta tuomarille,
- tuomarin ohjeiden vastaisesta toiminnasta,
- toistuvasta pelin häirinnästä tai viivyttämisestä,
- väärän pallon tai väärällä vuorolla lyömisestä,
- toistuvasta luvattomasta poissaolosta²⁸ lyöntivuorollaan tai
- maaston tahallisuudesta muokkaamisesta.

Kahdesta huomautuksesta saa varoituksen.²⁹

Varoituksen voi saada myös:

- pelivälineiden heittämisestä tai rikkomisesta,
- pallon tahallisesta luvattomasta siirtämisestä,
- pallon pysäyttämisestä,
- toistuvasta väärän pallon tai väärällä vuorolla lyömisestä,
- väkivallalla uhkaamisesta tai
- muusta sääntöjen rikkomisesta³⁰.

Kaksi varoitusta tai fyysiseen väkivaltaan syylistyminen johtaa ulosajoon.

Ulosajossa pelaaja palloineen poistetaan pelistä ja kentältä. Ulos ajettu pelaaja ei saa sijoitusta³¹.

26) Eli luonnonesteitä ovat kaikki ne, jotka kentällä ovat ennen pelin alkua ja muita esteitä ne, joita pelaajat tuovat tullessaan kentälle.

27) Aluerajat on syytä käydä läpi ennen peliä ja tarvittaessa rajata esim. muovinauhalla, jonka kentän puoleinen reuna on rajaviiva. Mikäli selvästi on tarpeen, voidaan muutoksia yhteispäätöksellä tehdä alueille, joilla pallot eivät ole vielä käyneet.

28) Joko fyysistä tai henkistä...

29) Huomautusten ei tarvitse tulla samasta aiheesta.

30) Lievissä sääntörikkomuksissa voidaan ensin antaa huomautus.

31) Eikä palkintoa.

Muita sääntöjä

Tuomari päättää sääntöjen tulkinnasta ja määrää pelin kulusta. Jos pelissä ei ole tuomaria, tilanteeseen osattomat pelaajat toimivat tarvittaessa tuomarina. Tarvittaessa tuomarilla voi olla apulaisia.

Pelijärjestyksen arpoo tuomari.

Radan rakentaa tuomari tai pelaajat yhdessä. Rata käydään lävitse yhdessä ennen peliä. Tuomari vastaa kentän kunnosta pelin aikana³² ja siitä, ettei kentällä ole turhia peliin kuulumattomia henkilöitä.

Pelin aloittaminen tarkoittaa, että pelivälineet ja rata on hyväksytty³³.

Pallo on mukana pelissä aloituslyönnistä alkaen siihen saakka, että se osuu alkupaaluun ja pysähtyy. Vain pelissä mukana olevien pelaajien pallot saavat olla pelialueella, muut pallot poistetaan heti.

Toisen kysyessä portin tai pallon paikkaa, sitä ei saa ilmoittaa väärin.

Jos pallo liikahtaa itsestään pelin aikana sitä ei saa pysäyttää eikä siirtää takaisin.

Jos toinen henkilö vahingossa pysäyttää pallon, se siirretään lyöjän halutessa takaisin lähtöpaikkaan ja lyönti uusitaan.

Jos palloa siirretään vahingossa, se siirretään takaisin. Jos teko on tahallinen, tuomari voi antaa varoituksen.

Jos lyödessä portti irtoaa mailan osumasta, läpimenoa ei hyväksytä ja pelaajan lyöntivuoro päättyy, eikä palloa palauteta.

Jos pelaaja lyö väärällä lyöntivuorolla tai väärää palloa, kaikki pallot palautetaan ja lyönti uusitaan.

Virheen toistuessa pelaaja myös menettää lyöntivuoronsa ja saa varoituksen.

Kilpailuun ei voi osallistua ilman dopingia (vähintään yksi III-olut ennen ristiporttia), paitsi jos henkilökohtainen vakaumus, laki tai terveydentila sen estää.

Riitatilanteen aikana tuomarille tai vastaavalle ei saa tarjota dopingia.

Lyöntivuoron pituutta ei ole määrätty, mutta tuomari voi tarpeen vaatiessa muistuttaa pelaajaa ajanpeluusta.

Aloituslyönti lyödään mailan hamaran pituuden päästä alkutapista.

SM-kisat järjestää edellisen vuoden kisojen voittaja. Halutessaan hän pääsee suoraan järjestämänsä kisan finaaliin, kunhan ilmoittaa siitä viimeistään kisan alkaessa.

Näihin sääntöihin voidaan tehdä muutoksia vain SM-kisojen yhteydessä.

32) mm. irronneet portit takaisin

33) Tähän ei voi puuttua enää pelin aikana.