

**SAKU ry**



**Liikunnan kilpailusäännöt  
2009 - 2010**

# YLEISSÄÄNNÖT

## KILPAILUTOIMINTA

1. SAKU ry:n kilpailutoimintaa johtaa ja valvoo opiskelijaurheilun ja työyhteisöliikunnan kehittämisryhmät, jotka myös ratkaisevat mahdolliset riitakysymykset.

Liikuntakoordinaattori voi nimetä kilpailutapahtumiin juryn, jolla on kilpailutapahtumissa kehittämisryhmien valtuudet. Juryssä tulee olla ainakin SAKU ry:n, kilpailujen järjestäjän, tuomareiden sekä kilpailijoiden edustaja.

2. Kilpailutoiminnassa noudatetaan lajiliittojen kilpailusuoritukseen liittyviä sääntöjä, mikäli SAKU ry:n lajimääräykset eivät toisin määrää.

3. Kilpailuihin ilmoitaudutaan jäsenyhteisön kautta.

4. Kilpailujen ilmoittautumismaksut laskutetaan jäsenyhteisöiltä ilmoittautumisten mukaisesti. Laskutettuja maksuja ei palauteta. Mahdolliset peruutukset tai luovutukset on ilmoitettava heti liiton toimistoon sekä turnauksen järjestäjälle. Luovuttanut joukkue voidaan velvoittaa osallistumaan luovuttamisesta aiheutuneiden turnauskulujen korvaamiseen tositteita vastaan.

5. Vastalause tulee tehdä kirjallisesti. Vastalause toimitetaan kilpailun jurylle tai SAKU ry:n toimistoon. Kilpailun juryn tai SAKU ry:n kehitysryhmän on käsiteltävä vastalause, jos ne on jätetty sääntöjen mukaisesti ja vastalausemaksu (50€) on suoritettu. Vastalausemaksu palautetaan, mikäli vastalause hyväksytään.

Vastalause olosuhteista (kilpailukenttä, -välineet yms.) on tehtävä ennen kilpailun alkua. Aloittamalla kilpailun kilpailija hyväksyy olosuhteet ja kilpailua edeltäneet toimenpiteet.

Vastalause tulee tehdä 15 minuutin kuluttua kilpailun / ottelun päättymisestä.

Vastalause väärästä tuloslaskennasta on toimitettava kehittämisryhmälle viimeistään kolmen vuorokauden kuluessa kilpailun päättymisestä.

Vastalauseen voi tehdä ainoastaan tuomareiden, toimitsijoiden tai kilpailijoiden sääntöjen tai kilpailumääräysten vastaisesta toiminnasta, mutta ei tulkintakysymyksistä, jolloin ratkaisu riippuu tuomarin tai toimitsijan harkinnasta.

6. SAKU ry:n kehittämisryhmä voi antaa jäsenyhteisölle varoituksen, mikäli jäsenyhteisön edustajat eivät toimi kilpailutapahtumissa SAKU-etiketin mukaisesti. Jäsenyhteisön saama varoitus lähetetään aina tiedoksi jäsenyhteisölle.

Mikäli jäsenyhteisön edustajat kehittämisryhmän antaman varoituksen jälkeen edelleen toimivat SAKU-etiketin vastaisesti voi kehittämisryhmä sulkea kyseisen jäsenyhteisön pois SAKU ry:n kilpailutapahtumista määräajaksi joko osittain tai kokonaan.

Ottelun tuomarilla ja SAKU ry:n edustajalla on oikeus keskeyttää ottelu, mikäli joukkueen / joukkueiden voimankäyttö tai epäasiallinen kielenkäyttö aiheuttavat uhkaavan tilanteen. Tällöin aiheuttaja tuomitaan häviämään kyseinen ottelu kilpailun juryn määräämällä lopputuloksella.

7. Pelaaja, joka saa punaisen kortin, on pelikielossa turnauksessa jäljellä olevien otteluiden ajan. Mikäli pelaajan käyttäytyminen sitä vaatii, ilmoittaa SAKU ry kyseisestä pelaajasta myös lajiliittoon. Jos lajiliitto on rangaissut pelaajaa vähintään viiden ottelun pituisella kilpailukiellolla, koskee rangaistus myös SAKU ry:n sarjoja. Lyhyemmät rangaistukset eivät vaikuta pelaamisoikeuteen.

8. Tytöt/naiset voivat kilpailla poikien/miesten sarjoissa.

9. Ammattiin opiskelevien mestaruuskilpailuissa ja henkilöstön SAKU ry:n mestaruuskilpailuissa palkitaan kolme parasta joukkuetta/urheilijaa SAKU ry:n mestaruusmitaleilla.

10. SAKU ry:n iso koulumitali jaetaan seuraavien kilpailujen ja sarjojen voittajille:

Opiskelijat:

- talvikisojen ja yleisurheilukilpailujen jäsenyhteisöjen välisessä pistekilpailussa eniten pisteitä keränneelle jäsenyhteisölle
- Sarjamuotoisesti pelattavien lajien voittajajoukkueille.
- golfin joukkuekilpailun voittaneelle joukkueelle

Henkilöstö:

- talvikisojen ja kesäkisojen jäsenyhteisöjen välisessä pistekilpailussa eniten pisteitä keränneelle jäsenyhteisölle
- lentopallon M/A- ja N/A-sarjojen sekä sekajoukkueiden A-sarjan voittajajoukkueille.
- golfin joukkuekilpailun voittaneelle joukkueelle

11. Jäsenyhteisöjen välinen pistekilpailu järjestetään opiskelijoille talvikisoissa ja yleisurheilukilpailuissa sekä henkilöstölle talvikisoissa ja kesäkisoissa.

Pisteet lasketaan edellä mainituissa kilpailuissa kulloinkin mukana olevien lajien tulosten perusteella. Myös joukkuelajien tulokset pisteytetään. Lisäksi jäsenyhteisö saa yhden pisteen / kilpailuihin osallistuva urheilija.

Pistelasku:

1. sija tuo jäsenyhteisölle 9 pistettä	
2. " " " 7 "	
3. " " " 6 "	
4. " " " 5 "	
5. " " " 4 "	
6. " " " 3 "	
7. " " " 2 "	
8. " " " 1 "	

Mikäli osanottajia on vähemmän kuin kahdeksan, lasketaan pisteet seuraavasti: voittaja n+1 p., seuraavat n-1 p., n-2 p. jne. (n = osanottajien määrä).

Jos kilpailijoilla on sama tulos eikä sääntöjen mukaisesti heidän paremmuuttaan voida ratkaista, heidän yhteenlasketut pisteensä jaetaan (esimerkiksi jaettu 3. sija lasketaan seuraavasti: (5+6 pistettä) / 2 = 5,5 p./kilpailija).

Mikäli kaksi tai useampi jäsenyhteisö päätyy samaan pistemäärään, ratkaistaan paremmuus vertaamalla sijoituspisteiden lukumääriä alkaen isoimmasta (9 p.) päätyen pienempään (1 p.). Jäsenyhteisön, jolla on enemmän isointa pistemäärää, on parempi. Jos tämäkään ei tuo ratkaisua, verrataan pisteitä siten, että paremmaksi pisteeksi katsotaan korkein pistemäärä, jota on tavoitellut useampi kilpailija.

# YLEISSÄÄNNÖT

## HENKILÖSTÖ

### 1. Osanotto-oikeus

SAKU ry:n kilpailuihin voivat ottaa osaa jäsenyhteisön henkilöstöön kuuluvat, jäsenyhteisöstä eläkkeelle jääneet sekä SAKU ry:n henkilöstö. Osallistujan tulee olla kilpailuajankohtana palvelussuhteessa jäsenyhteisöön (ei koske eläkeläisiä eikä SAKU ry:n henkilöstöä). Virkavapaus ei katkaise palvelussuhdetta. Eläkeläiset edustavat sitä jäsenyhteisöä, josta he ovat jääneet eläkkeelle.

Avointen kilpailujen osallistumisoikeuden määrittää työyhteisöliikunnan kehittämisryhmä.

SAKU ry:n kilpailusäännösten osanotto-oikeuden vastainen kilpailija/joukkue tuomitaan kilpailemaan kilpailun ulkopuolella. Tällaista kilpailijaa/joukkuetta ei palkita eikä se voi nousta seuraavalle sarjatasolla. Päätös kilpailijan/joukkueen siirtämisestä kilpailun ulkopuolelle voidaan tehdä ilman vastalausekäsittelyä.

Osallistuja saa pelata samassa sarjassa vain A-, B- tai C-joukkueessa.

### 2. Joukkueiden muodostaminen

Joukkue muodostetaan jäsenyhteisön henkilöstöstä, joka täyttää kohdan *osanotto-oikeus* määräykset.

Ottelussa loukkaantunut pelaaja luetaan pelissä olevaksi, vaikka hän ei olekaan kentällä. Sekajoukkuelajeissa naispelaajaa ei saa kuitenkaan korvata miehellä.

### 3. Ikäsarjat

Henkilökohtaisissa lajeissa, joissa käytetään ikäsarjoja (esim. yli 40-, yli 50- ja yli 60-vuotiaat) saa kilpailla henkilö, joka täyttää kilpailuvuonna vähintään sarjaan vaaditun iän. Kilpailija saa kilpailla vain omassa tai yleisessä sarjassa, kuitenkin niin, että saman päivän aikana saa kilpailla yhdessä ikäsarjassa.

# HENKILÖSTÖN LAJISÄÄNNÖT

## AMMUNTA (ilma- ja ruutiaseet)

### 1. Sarjat

Naiset, miehet yleinen, miehet Y50 ja miehet Y60.

Joukkuekilpailu:

Naiset 2 kilpailijaa/joukkue ja miehet 3 kilpailijaa/joukkue (ilman sarjajakoa). Tuloksiin lasketaan henkilökohtaisessa kilpailussa ammuttu tulos. Joukkue tulee nimetä ennen joukkueen ensimmäistä kilpailusuoritusta.

### 2. Lajit

Ilma-aseet: ilmakivääri ja ilmapistooli 40 laukausta.

Ruutiaseet: pienoiskivääri 60 laukausta makuu ja pienoispistooli 30+30 laukausta.

Parittomina vuosina ruutiaseiden mestaruuskilpailu ja ilma-aseiden kotiratakilpailu.

Parillisina vuosina ilma-aseiden mestaruuskilpailu ja ilma-aseiden kotiratakilpailu.

### 3. Ilma-aseiden kotiratakilpailu

Laukausmäärä/taulu: pistooli 5 laukausta/taulu ja kivääri 1 laukausta/täplä.

Joukkuetuloksiin lasketaan naisissa kahden (2) ja miehissä kolmen (3) parhaan tulokset, elleivät osallistujat ole toisin ilmoittaneet.

# HENKILÖSTÖN LAJISÄÄNNÖT

## BEACH VOLLEY

### 1. Sarjat

Kilpasarja naiset ja miehet (kaksi pelaajaa/joukkue)

Harraste- ja sekasarja: 2–3 pelaajaa/joukkue

### 2. Pelisäännöt

A) Turnaus pelataan kahdesta (2) voittoerästä.

B) Erät pelataan 21 pisteeseen asti.

C) Kenttäpuolia vaihdetaan 7 pisteen välein.

D) Erätilanteessa 1–1 pelataan kolmas erä 15 pisteeseen.

E) Palloa ei saa lyödä sormilyönnillä verkon yli.

F) Syötön jälkeen ensimmäisen kosketuksen on oltava kova. Huom! Siis vain syötön jälkeen!

# HENKILÖSTÖN LAJISÄÄNNÖT

## KEILAILU

### 1. Pelitapa

Mestaruudet ratkaistaan kuuden sarjan tulosten perusteella.

### 2. Sarjat

- A) Miehet kilpasarja: keilaajat, jotka ovat tai ovat joskus olleet rekisteröityjä pelaajia.
- B) Miehet harrastesarja: keilaajat, jotka eivät ole koskaan olleet rekisteröityjä keilaajia.
- C) Naisten sarja: kaikki naiskeilaajat.
- D) Veteraanit: osallistumisoikeus kilpailuvuonna vähintään 60 vuotta täyttävillä miehille ja naisille (osallistuvat myös A-, B- tai C-sarjan kilpailuun).
- E) Parijoukkue.
- F) 4-henkisjoukkue: Joukkueissa voi olla sekä miehiä että naisia. Joukkueen tulos lasketaan kilpailijoiden tasoituksellisista tuloksista. Joukkuekilpailussa ei huomioida veteraanitasoituksia. Joukkueeseen kuuluvien ei tarvitse keilata samanaikaisesti, mutta joukkue on nimettävä ennen kuin ensimmäinen joukkueeseen kuuluva keilaaja aloittaa kilpailun.
- G) SAKU ry:n mestari: Kaikki keilaajat ovat mukana SAKU ry:n mestari -kilpailussa. SAKU ry:n mestari on keilaaja, joka keilaa ilman tasoitusta parhaan tuloksen. Mestari palkitaan SAKU ry:n mestaruusmitalilla. Muita mitaleja ei jaeta.

### 3. Tasoitukset

A-, B-, C-, E- ja F-sarjoissa käytetään tasoituksena voimassa olevia keskiarvotasoituksia. Käytettävä tasoitus saadaan Suomen keilailuliiton viimeksi ennen kilpailua noteeraamasta keskiarvotilastosta.

Aikaisemmin rekisteröidyn mutta sen jälkeen rekisteröimättömänä keilaavan luokaksi merkitään se luokka, joka hänellä oli ennen lopettamista. Hänen keskiarvokseen kirjataan SKL:n tai paikallisliiton viimeksi noteeraama keskiarvo. Ellei keskiarvotasoitusta ole tai sitä ei löydy, keilaajan keskiarvoksi kirjataan SKL:n kilpailusääntöjen mukaisesti kyseisen luokan ylin keskiarvo.

D-sarjassa (veteraanisarja) käytetään ikätasoitusta. Tasoitus piste/sarja/vuosi siten, että kilpailuvuonna 60 vuotta täyttävän ikätasoitus on 0 pistettä, 61-vuotiaan 1 piste/sarja jne. Tulokseen ei lisätä muita tasoituksia.

# HENKILÖSTÖN LAJISÄÄNNÖT

## LENTOPALLO

### 1. Joukkueiden muodostaminen

SAKU ry:n henkilöstön yleissääntöjen kohdan 1. osanotto-oikeuden mukaisesti. Lisäksi alimpiin sarjoihin (miehet C, naiset B ja C, M50/B ja M50/C sekä M58/B) voi muodostaa joukkueen eri omistajayhteisöjen pelaajista. Tällainen joukkue ei voi nousta eikä pelata A-sarjassa.

### 2. Sarjat

2.1. Miesten A-, B\*- ja C-sarja (verkon korkeus 243 cm)

Miesten yli 50 v. A-, B- ja C-sarja ”

Miesten yli 58 v. A- ja B-sarja ”

Naisten A-, B- ja C-sarja (verkon korkeus 224 cm)

Sekajoukkueiden A-, B- ja C-sarja (verkon korkeus 243 cm)

\*Miesten B-sarja pelataan kahdessa lohossa.

2.2. Sarjojen lohkoissa pelaa yleensä enintään kuusi joukkuetta, paitsi alimmissa sarjoissa (M/C, M50/C, M58/B, N/C, S/B ja S/C), joihin joukkueet pääsevät ilmoittautumalla. Mikäli alimpiin sarjoihin ilmoittautuu kolme joukkuetta tai vähemmän, nämä pelaavat seuraavassa ylemmässä sarjassa.

2.3. A-sarjoissa sijoille viisi ja kuusi tulleet joukkueet putoavat seuraavana vuonna pelattaviin B-sarjoihin.

2.4. Miesten C-sarjan neljä parasta joukkuetta nousevat seuraavana vuonna pelattavaan miesten B-sarjaan. Muiden C-sarjojen kaksi parasta joukkuetta nousevat B-sarjoihin.

2.5. B-sarjoissa sijoille yksi ja kaksi tulleet joukkueet nousevat seuraavana vuonna pelattaviin A-sarjoihin. Miesten B-sarjan lohkoissa sijoille viisi ja kuusi tulleet joukkueet putoavat miesten C-sarjaan. Muissa B-sarjoissa sijoille viisi ja kuusi tulleet joukkueet putoavat seuraavana vuonna pelattaviin C-sarjoihin.

2.6. Joukkue voi luopua nousuoikeudestaan ilmoittamalla siitä viimeistään ilmoittautumisen yhteydessä.

2.7. Jos sarjaan ilmoittautunut joukkue jää pois kilpailuista, se menettää sarjapaikkansa ja joutuu aloittamaan alimmasta sarjasta.

2.8. Mikäli sarjojen lohkot jäävät vajaalukuisiksi poisjäämisten vuoksi, ne täydennetään seuraavassa järjestyksessä:

- kyseisestä sarjasta pudonneista joukkueista parempi
- kyseisestä sarjasta pudonneista joukkueista huonompi
- alemmissa sarjoissa lähimmäksi nousijoita sijoittuneet joukkueet.

### 3. Joukkueen koko

Kentällä on oltava vähintään viisi pelaajaa/joukkue. Miesten A-sarjassa turnaus tulee kuitenkin aloittaa kuudella pelaajalla.

Loukkaantumisen sattuessa kilpailun juryn päätöksellä säännöstä voidaan poiketa.

### 4. Pistelasku ja ottelun lopputulos

4.1. Alkusarjan pelit pelataan kahden erän peleinä. Jatko-ottelut pelataan kahden voittoerän peleinä 25 pisteeseen juoksevilla pistelaskulla. Erävoittojen ollessa tasan 1-1, pelataan kolmas erä 15 pisteeseen. Erävoittoon vaaditaan kahden pisteen ero.

4.2. Kilpailun järjestäjällä on tarvittaessa oikeus antaa kohdasta 4.1. poikkeavia määräyksiä.

4.3. Mikäli alkusarjan ottelu päättyy tilanteeseen 1-1, molemmat joukkueet saavat yhden pisteen. Jatko-ottelun voittaja on joukkue, joka ensiksi voittaa kaksi erää (2-0 tai 2-1). Voittaja saa kaksi ja häviöjä nolla pistettä.

## 5. Liberon käyttö

Joukkueen seitsemäs pelaaja voi toimia liberona. Liberolla täytyy olla selkeästi muusta joukkueesta erottuva pelipaita. Mikäli liberoa käyttävän joukkueen pelaaja loukkaantuu, voidaan libero ottaa loukkaantuneen tilalle.

## 6. Pelaaminen ja sarjajärjestys

6.1. Joukkueen sijoittuminen sarjassa/lohkossa määräytyy sen saavuttaman pistemäärän mukaan. Eniten pisteitä saavuttanut on voittaja.

6.2. Tasapisteiden sattuessa järjestyksen määrää sarjassa saavutettujen ja menetettyjen erien erotus siten, että paremman erotuksen omaava joukkue sijoittuu edelle. Jos erien erotukset ovat samat, ratkaisee samalla tavalla eräpisteiden erotus. Jos sekin on sama, määräytyy sijoitus samassa järjestyksessä keskinäisen tai keskinäisten otteluiden tuloksen mukaan. Ellei näinkään saada sijoitusta selville, ratkaisee arpa.

## 7. Myöhästyminen ja kisoista poisjäänti

Joukkueen, joka ilman pätevää syytä jää saapumatta otteluun tai myöhästyy siitä viisitoista minuuttia, katsotaan luovuttaneen ottelun ja merkitään hävinneeksi ottelu 0-2 (0-25, 0-25). Päätöksen luovutuksesta tekee ottelun tuomari.

## 8. Sääntöjen vastainen joukkue

Ne joukkueen ottelut, joissa joukkue on ollut sääntöjen vastainen, tuomitaan hävityiksi tuloksella 0-2 (0-25, 0-25).

## 9. Pelaaminen sekajoukkueiden sarjoissa

Ottelut pelataan noudattaen voimassaolevia Suomen lentopalloliiton sääntöjä ja kilpailumääräyksiä seuraavin täsmennyksin:

- verkon korkeus on 243 cm
- miehet eivät saa lyödä palloa hypystä
- miehet eivät saa torjua naista (miehet saavat torjua toisen miehen peippiä tai jujutusta)
- miesten on syötettävä alakautta
- kentällä on oltava kerralla vähintään viisi pelaajaa, joista ainakin kolmen on oltava naisia.

## 10. Otteluaikataulun tiivistäminen

Joukkueet voivat tiivistää aikataulua pelaamalla otteluja etukäteen. Tiivistämisestä tulee sopia vastustajan sekä ottelun tuomarin kanssa. Ottelunsa aiemmin pelanneiden joukkueiden tulee huolehtia siitä, että aikataulumuutoksesta menee tieto niille joukkueille, joiden aikatauluun muutos vaikuttaa. (Esim. joukkueiden, jotka pelaavat ensimmäisen pelipäivän iltana toisen päivän ensimmäisen ottelun, pitää tiedottaa muutoksesta joukkueille, jotka pelaavat toisen päivän toisen ja kolmannen ottelun.) Tiivistämisessä etuoikeus on otteluohjelmassa samalle päivälle merkityillä otteluilla.

# HENKILÖSTÖN LAJISÄÄNNÖT

## MARATON JA PUOLIMARATON

Sarjat: naiset ja miehet: yleinen, yli 40-, yli 50- ja yli 60-vuotiaat.

SAKU ry:n mestaruus ratkaistaan erikseen nimetyn maratonkilpailun yhteydessä.

Kilpailijan tulee ilmoittautua SAKU ry:n toimistoon.

SAKU ry:n mestaruus ratkaistaan nettoaikojen perusteella.

# HENKILÖSTÖN LAJISÄÄNNÖT

## PETANKKI

### 1. Sarjat

3-henkinen joukkue, joka voi olla nais-, mies- tai sekajoukkue.

### 2. Pelitapa

Pelissä on kaksi 3-henkistä joukkuetta vastakkain. Trippelijoukkueissa on kolme pelaajaa, 2 kuulaa / pelaaja. Pelitapana käytetään sarjaa ja jatkocupia. Kaikilla joukkueilla on pelejä molempina kilpailupäivinä.

### 3. Pelivälineet

Metalliset kuulat, joiden läpimitta on 70,5–80 mm ja paino 650–800 g. Puinen maalipallo (snadi), jonka halkaisija on 25–35 mm.

### 4. Kenttä

Pelialusta voi olla millainen tahansa, suositeltavin on melko tasainen hiekkakenttä, kooltaan vähintään 3 x 12 metriä.

### 5. Pelinkulku

Aloittava joukkue valitaan arvalla, minkä jälkeen aloittaja piirtää aloituskohtaan hiekkään ympyrän (halkaisijaltaan 35–50 cm) ja heittää snadin 6–10 metrin päähän ympyrästä. Snadin on jäätävä vähintään yhden metrin päähän kaikenlaisista esteistä.

Seuraavaksi aloittajajoukkue heittää ensimmäisen kuulansa yrittäen saada sen mahdollisimman lähelle snadia. Kuula saa myös osua snadiin ja jopa siirtää sen eri paikkaan. Heittäjän on seistävä ympyrän sisällä molemmat jalat maassa, kunnes kuula on koskettanut maata.

Seuraavaksi heittää vastapuolen joukkueen joku pelaaja yrittäen saada oman kuulansa lähemmäksi snadia kuin vastustajan kuula. Kuulat saavat osua toisiinsa, joten heittäjä voi myös "kilkata" tai "ampua" vastapuolen kuulun kauemmaksi snadista. Joukkue heittää niin kauan, kunnes saa oman kuulansa lähemmäksi snadia kuin vastustajan lähin kuula. Heittovuoro on siis aina sillä joukkueella, kumman kuula on kauempana snadista.

Kun toisen joukkueen kaikki kuulat on käytetty, heittää vastustaja jäljellä olevat kuulansa. Pelialueen reunaan osuneet ja ulkopuolelle menneet kuulat ovat "kuolleita" eli pois pelistä. Jos snadi kuolee ja vain toisella joukkueella on kuulia heittämättä, saa joukkue yhtä monta pistettä kuin kuulia on jäljellä, muutoin kierros hylätään.

Kun kaikki kuulat on heitetty, lasketaan pisteet. Pisteet saa joukkue, jonka kuula on lähimpänä snadia. Joukkue saa niin monta pistettä, kuin heidän kuuliaan on lähimpänä snadia. Pisteet saanut joukkue aloittaa seuraavan heittokierroksen siltä paikalta, mihin edellinen kierros päättyi. Peli jatkuu niin kauan, kunnes toinen joukkue saa 13 pistettä ja voittaa pelin.

**Esimerkkipeli:** Snadia lähimpänä on sinisen joukkueen kaksi kuulaa. Vihreän joukkueen lähin kuula on vasta kolmantena. Täten sininen joukkue saa kaksi pistettä, vihreä ei yhtään.



# HENKILÖSTÖN LAJISÄÄNNÖT

## SÄHLY

### 1. Sarjat

1.1 Miehet A- ja B-sarja sekä sekasarja.

1.2 Miesten A-sarjassa pelaa enintään kuusi (6) joukkuetta. Mikäli B-sarjaan ilmoittautuu kolme (3) joukkuetta tai vähemmän, nämä pelaavat A-sarjassa.

1.3 A-sarjassa sijoille viisi ja kuusi tulleet joukkueet putoavat seuraavana vuonna pelattavaan B-sarjaan. B-sarjan sijoille yksi ja kaksi tulleet joukkueet nousevat seuraavana vuonna pelattavaan A-sarjaan.

1.4 Joukkue voi luopua nousuoikeudestaan ilmoittamalla siitä viimeistään ilmoittautumisen yhteydessä.

1.5 Jos sarjaan ilmoittautunut joukkue jää pois kilpailusta, se menettää sarjapaikkansa ja joutuu aloittamaan alimmasta sarjasta.

1.6 Mikäli A-sarja jää vajaalukuiseksi poisjäämisten vuoksi, täydennetään se seuraavassa järjestyksessä:

- kyseisestä sarjasta pudonneista joukkueista parempi
- kyseisestä sarjasta pudonneista joukkueista huonompi
- alemmassa sarjassa lähimmäksi nousijoita sijoittuneet joukkueet
- jos A- ja B- sarja pelataan yhdistettynä jatkaa A-sarjassa seuraavana vuonna kuusi (6) parasta joukkuetta.

### 2. Säännöt

Peliaikasuositus on 2 x 15 min. Myös muut peliajat ovat mahdollisia. Peli aika ei ole tehokasta, vaan aika juoksee koko ajan lukuunottamatta erätaukoja ja erotuomarin päättämiä kellon pysäytyksiä.

Pelialue on käytettävissä oleva liikuntatila (Kentän kokosuositus: leveys 18 metriä ja pituus 20–23 metriä). Jos pallo menee paikkaan missä sitä on mahdoton pelata, peliä jatketaan sisäänlyönnillä. Myös salibandykaukaloa on mahdollista käyttää.

Maalin suosituskoko: 90 x 60 cm (leveys x korkeus). Maalin edessä on puolikaaren muotoinen maalialue, jonka säde on 1,5 m.

Maalivahtia ei ole. Kaikki pelaajat ovat kenttäpelaajia. Kerrallaan kentällä voi olla neljä pelaajaa / joukkue. Vaihtopelaajien määrää ei ole rajattu. Sekasarjassa kentällä on oltava koko ajan vähintään kaksi naista ja yksi mies.

Pelaaja ei saa koskettaa millään kehonsa osalla maalialuetta. Maalialueen yli voi kuitenkin astua tai hypätä. Maalialueella saa pelata mailalla.

Hyökkääjäpelaajan maalialuerikkomuksesta tuomitaan vapaalyönti ja puolustuspelaajan maalialuerikkomuksesta on seurauksena rangaistuslyönti.

Jos maalintekotilanteessa puolustava joukkue tekee sääntörikkeen, jonka tarkoituksena on estää maali, on seurauksena rangaistuslyönti.

Rangaistuslyönti suoritetaan keskipisteestä suoraan tyhjään maaliin. Mikäli kenttä on kokosuositusta pienempi, voidaan ennen ottelun alkua sopia myös toinen rangaistuslyöntipiste.

Vapaalyönti ja sisäänlyönti voivat mennä suoraan maaliin.

Hyväksytyin maalin jälkeen peli jatkuu keskipisteestä kiista-aloituksella.

Sählyn joukkuerangaistus on kahden minuutin jäähy. Punaisen kortin saanut pelaaja suljetaan pois kaikista jäljellä olevista peleistä.

Otteluissa, jotka eivät voi päättyä tasan, pelataan 5 minuutin jatkoaika. Jatkoajalla ensimmäisen maalin tehnyt joukkue voittaa ottelun. Mikäli peli on jatkoajan jälkeen edelleen tasan, ratkaistaan voittaja rangaistuslaukauskilpailulla.

Rangaistuslaukauskilpailuun joukkue nimeää kolme (3) laukaisijaa. Sekasarjassa rangaistuslaukauksen ampujina on oltava vähintään yksi mies ja yksi nainen. Mikäli rangaistuslaukauskilpailussa ei synny ratkaisua kaikkien ennakkoon nimettyjen laukaisijoiden suoritettua oman laukauksensa, jatkavat samat laukaisijat rangaistuslaukauskilpailua laukaisukierros kerrallaan.

### **3. Järjestys sarjassa**

Tasapisteissä joukkueiden paremmuuden määräävät järjestyksessä:

- 1) keskinäisissä otteluissa saavutetut pisteet
- 2) keskinäisten otteluiden maaliero (tehdyt maalit miinus päästetyt maalit)
- 3) keskinäisissä otteluissa tehdyt maalit
- 4) koko sarjan maaliero (tehdyt maalit miinus päästetyt maalit)
- 5) koko sarjassa tehdyt maalit
- 6) arpa.

# HENKILÖSTÖN LAJISÄÄNNÖT

## **SUUNNISTUS JA PARTIOSUUNNISTUS**

### **1. Sarjat**

Naiset ja miehet: yleinen, yli 40-, yli 50- ja yli 60-vuotiaat.

### **2. Henkilökohtaiset suunnistusmatkat**

Naiset ja miehet: 3–5 kilometriä.

### **3. Partiosuunnistus (2–3 kilpailijaa/partio)**

Yksi sarja 3–5 kilometriä.

Partio lähtee liikkeelle annetulla lähtöajalla lähtöpaikalta. Partio suunnistaa aluksi yhdessä kaikki ne rastivälit, jotka on yhdistetty yhdysviivalla ja numeroitu järjestysnumerolla. Kaikki partion jäsenet leimaavat yhteisillä rasteilla. Rasti, johon yhdysviivoitus päättyy, on hajaantumisrasti. Hajaantumisrastilla joukkue jakaa haluamallaan tavalla keskenään kaikki ne rastit, joita ei ole yhdistetty yhdysviivoilla, siten, että lopuksi kaikki päätyvät kaksoisympyrällä merkitylle kokoontumisrastille, jolla jälleen kaikki leimaavat. Hajaantumis- ja kokoontumisrastin välillä riittää, että jokaisella rastilla käy leimaamassa vähintään yksi partion jäsen. Kun partio on kokonaisuudessaan kokoontumisrastilla, partio jatkaa suunnistusta yhdessä yhdysviivojen mukaisessa käyntijärjestyksessä maaliin.

Joukkueen on saavuttava maaliin yhtäaikaaisesti, numeroa kantava johtaja suorittaa maalileimauksen viimeisenä. Joukkue siirtyy yhdessä leimantarkastukseen, johtaja viimeisenä. Rintanumero luovutettuaan järjestäjille leimantarkistuksen jälkeen.

Keskeyttäneiden partioiden on ilmoitettava maalissa.

# HENKILÖSTÖN LAJISÄÄNNÖT

## UINTI

### 1. Sarjat

Henkilökohtaiset matkat: naiset ja miehet; yleinen, yli 40-, yli 50- ja yli 60-vuotiaat.

Viesti: miehet ja sekasarja (joukkueessa oltava molempien sukupuolien edustaja).

### 2. Lajit

50 m vapaauinti, 100 m rintauinti, 100m SAKU-sekari (koira, selkä ilman käsivetoja, rintauinti ja vapaauinti) ja viesti 3 x 50 m vapaauinti

SAKU-sekarin säännöt:

Volttikäännökset on kielletty

Koira-uinnissa kasvot on oltava vedenpinnan yläpuolella.

Selkäuinnissa delfiinipotkut on kielletty. Kädet on pidettävä vartalon sivuilla, mutta käsien ylös/alas liike on sallittu.

# HENKILÖSTÖN LAJISÄÄNNÖT

## YLEISURHEILU

### 1. Sarjat

Naiset ja miehet: yleinen, yli 40-, yli 50- ja yli 60-vuotiaat.

### 2. Kilpailulajit

Naiset: 100 m, 800 m, 3000 m, 4 x 100 m, korkeus, pituus, kuula, kiekko ja keihäs

Miehet: 100 m, 800 m, 3000 m, 4 x 100 m, korkeus, pituus, kuula, kiekko ja keihäs

### 3. Välineiden painot

	KUULA	KIEKKO	KEIHÄS
Naiset	3000 g	1000 g	600 g
M yl.-50	5000 g	1500 g	800 g
M 60	4000 g	1000 g	600 g

### 4. Suoritukset

Kenttälajeissa (pituus, kuula, kiekko ja keihäs) on neljä suoritusta/kilpailija.

### 5. Maastajuoksumatkat

Miehet ja naiset: noin 3 kilometriä.

# YLEISSÄÄNNÖT

## OPISKELIJAT

### 1. Osanotto-oikeus

SAKU ry:n järjestämiin kilpailuihin voivat ottaa osaa jäsenyhteisön opiskelijat. Opiskelijan tulee olla kilpailuajankohtana opiskelijarekisterissä läsnä olevaksi merkittynä.

Avointen kilpailujen osallistumisoikeuden määrittää opiskelijaurheilun kehittämisryhmä.

SAKU ry:n kilpailusäännösten osanotto-oikeuden vastainen kilpailija/joukkue tuomitaan kilpailemaan kilpailun ulkopuolella. Tällaista kilpailijaa/joukkuetta ei palkita eikä se voi nousta seuraavalle sarjatasolle. Päätös kilpailijan/joukkueen siirtämisestä kilpailun ulkopuolelle voidaan tehdä ilman vastalausekäsittelyä.

Osallistuja saa pelata samassa sarjassa vain yhdessä joukkueessa.

### 2. Joukkueiden muodostaminen

Joukkue muodostetaan jäsenyhteisön opiskelijoista, jotka täyttävät kohdan *osanotto-oikeus* määräykset.

### 3. Huoltaja

Opiskelijoiden kilpailujoukkueen huoltajana tulee olla jäsenyhteisön nimeämä henkilö. Huoltajan tehtävänä on valvoa mm. sitä, että jäsenyhteisön edustajat käyttäytyvät SAKU-etiketin mukaisesti.

# OPISKELIJOIDEN LAJISÄÄNNÖT

## JOUKKUEPALLOILULAJIT

Palloilusarjojen turnauksissa pelit voivat päättyä tasatulokseen! Lopputuloksissa tasapisteissä olevien joukkueiden erot ratkaistaan kunkin lajiliiton ohjeiden/sääntöjen mukaan.

Joukkueenjohtajien yhteisellä päätöksellä turnauksessa voidaan poiketa peliaikasuosituksesta.

Jokaisella joukkuepelaajalla tulee olla numeroitu pelipaita. Joukkueen huoltajan tulee ennen ottelun alkamista toimittaa pelaajaluettelo, josta käy ilmi pelaajien numerot ja nimet.

Pöytäkirjat tulee säilyttää virallisten tulosten selviämiseen asti.

Punaisen kortin saanut pelaaja suljetaan pois kaikista turnauksen / sarjan jäljellä olevista peleistä.

Sarjamuotoisesti pelattavissa turnauksissa vastalause tulee tehdä seuraavalla tavalla:

Tapahtumahetken jälkeen ensimmäisellä pelikatolla joukkueen kapteeni ilmoittaa tapahtumasta tuomarille. Tuomarin on tällöin selitettävä päätöksensä. Jos joukkue ottelun päätyttyä edelleen katsoo tapahtuneen loukanneen etujaan, on joukkueen kapteenin tai huoltajan tehtävä 5 minuutin kuluessa merkintä vasta-lauseen jättämisestä pöytäkirjan kääntöpuolelle. Tuomarin tulee vahvistaa asia nimikirjoituksellaan. Ilman tapahtumahetkellä tuomareille tehtyä ilmoitusta ja näitä merkintöjä vastalausea ei käsitellä. Vastalausemaksu (50 €) tulee suorittaa SAKU ry:n tilille viimeistään kolmen vuorokauden kuluessa ottelun päättymisestä. Vastalausemaksu palautetaan, mikäli vastalause hyväksytään.

## FUTSAL (pojat, tytöt)

### 1. Pelaajien määrä

Kentällä on viisi (4+mv) pelaajaa/joukkue. Vaihtopelaajien määrää ei ole rajoitettu ja edestakaiset lentävät vaihdot ovat sallittuja.

### 2. Peliaikasuositus

Peliaika on 2 x 12 min juoksevilla ajanotolla. Erätauko on noin 2 minuuttia. Ottelussa joukkueella on käytettävissään yksi minuutin aikalisä.

### 3. Rangaistukset

Kumuloituvat rikkomukset lasketaan koko ottelun ajalta.

## **JALKAPALLO (pojat, tytöt pelaavat KLL:n sarjassa)**

Joukkueeseen saa kuulua enintään 18 pelaajaa.

Peliikasuositus: Turnauksissa 2 x 25 minuuttia ja cup-peleissä 2 x 30 minuuttia.

Mikäli ottelu päättyy tasapeliin ja voittaja on saatava selville, suoritetaan rangaistuspotkukilpailu.

Joukkue on oikeutettu suorittamaan ottelun aikana seitsemän pelaajavaihtoa, edestakaiset vaihdot ovat kuitenkin kiellettyjä. Vaihdot tuomarin luvalla.

## **KAUKALOPALLO (pojat)**

Peliikasuositus: 2 x 20 minuuttia. Erätauco 5 min tai kentän kunnostukseen kuluva aika.

## **KORIPALLO (pojat, tytöt)**

1. Peliikasuositus: 4 x 6 minuuttia tehokasta aikaa
2. Kello ei pysähdy korista pelin viimeisten 2 minuutin aikana
3. Viidennestä joukkuevirheestä vapaaheitot
4. Viidestä henkilökohtaisesta virheestä ulos
5. Aikalisä yksi/puoliaika (pituus 45 sekunttia)
6. Puoliaika viisi minuuttia, muut erätauot kaksi minuuttia

## **LENTOPALLO (pojat, tytöt, sekasarja)**

Ottelut pelataan kahden voittoerän peleinä 25 pisteeseen juoksevalla pistelaskulla. Erävoittojen ollessa tasan 1–1, pelataan kolmas erä 15 pisteeseen. Erävoittoon vaaditaan kahden pisteen ero.

Sekasarja:

1. kentällä kolme poikaa ja kolme tyttöä
2. verkon korkeus 235 cm
3. Pojat saavat hyökätä vain iskurajan takaa. Jalat maassa ”juju” sallitaan hyökkäyksessä ilman ehtoja
4. Pojat eivät saa torjua tyttöjen hyökkäystä
5. Pojat eivät saa syöttää hyppisyöttöä
6. Tyttöillä ei ole poikkeavia sääntöjä
7. max. 10 pelaajaa/joukkue

## **SAKU-SÄHLY (pojat, tytöt)**

1. SAKU-sählyssä saa pelata vain luokkajoukkueilla. Luokkajoukkue muodostetaan yhden luokan opiskelijoista, ei saman linjan rinnakkaisluokista. Joukkueen pitää olla sama koko lukuvuoden.

2. SAKU-sählyssä noudatetaan Suomen Salibandyliiton sählysääntöjä.

3. Järjestys sarjassa

Tasapisteissä joukkueiden paremmuuden määräävät järjestyksessä:

- 1) keskinäisissä otteluissa saavutetut pisteet
- 2) keskinäisten otteluiden maaliero (tehdyt maalit miinus päästetyt maalit)
- 3) keskinäisissä otteluissa tehdyt maalit
- 4) koko sarjan maaliero (tehdyt maalit miinus päästetyt maalit)
- 5) koko sarjassa tehdyt maalit
- 6) arpa.

## **SALIBANDY (pojat, tytöt)**

### **1. Peliikasuositus**

2 x 20 minuuttia, joista ottelun kaksi viimeistä minuuttia tehokasta peliaikaa.

### **2. Järjestys sarjassa**

Tasapisteissä joukkueiden paremmuuden määräävät järjestyksessä:

- 1) keskinäisissä otteluissa saavutetut pisteet
- 2) keskinäisten otteluiden maaliero (tehdyt maalit miinus päästetyt maalit)
- 3) keskinäisissä otteluissa tehdyt maalit
- 4) koko sarjan maaliero (tehdyt maalit miinus päästetyt maalit)
- 5) koko sarjassa tehdyt maalit
- 6) arpa.

# TANSANIALAINEN JALKAPALLO

## 1. Pelaajamäärä

Joukkueen pelaajamäärä on rajoittamaton. Kummallakin joukkueella on kentällä samanaikaisesti neljä kenttäpelaajaa ja maalivahti. Joukkueessa tulee olla vähintään kolme tyttöä, joista vähintään kahden tulee olla kentällä. Joukkue saa ottaa kentälle yhden lisäpelaajan, jos vastustaja johtaa vähintään viidellä maalilla. Etu menetetään eron vähentyessä kahteen maaliin.

## 2. Vaihto-oikeus ja vaihtaminen

Vaihto-oikeus on rajoittamaton. Vaihtopelaajien määrää ei ole rajoitettu ja edestakaiset lentävät vaihdot ovat sallittuja. Vaihtaminen tapahtuu oman vaihtopenkin edestä. Kentälle menevä pelaaja saa mennä kentälle vasta sen jälkeen, kun vaihtoon tuleva pelaaja on tullut pois kentältä.

## 3. Pelaajien varusteet

Pelaajilla tulee olla sisäpelikengät. Kotijoukkueen pelipaitojen tulee erottua vierasjoukkueen paidasta. Paitojen ei tarvitse olla numeroituja.

## 4. Peli aika

Peliasuositus: 2 x 12 min juoksevaa peliaikaa.

## 5. Pelikenttä ja maalit

Pelikentän mitat ovat noin 20m x 15m (pituus x leveys). Maaleina käytetään käsipallomaaleja.

## 6. Pallo

SAKU ry:n valmistama tansanialainen jalkapallo.

## 7. Maalivahti

Maalivahti avaa pelin heittämällä, mikäli hän torjuu pallon käsillä tai pallo on mennyt vierasjoukkueen pelaajasta päätyrajan yli. Palloa ei saa heittää yli puolenkentän. Maalivahti ei saa ottaa käteen oman joukkueen pelaajan syöttämää palloa.

## 8. Ottelun aloittaminen

Ottelu aloitetaan keskiympyrästä potkaisemalla palloa eteenpäin. Aloittava joukkue arvotaan esim. kolikolla. Maalin tekemisen jälkeen joukkue, jolle maali on tehty, aloittaa ottelun samalla tavalla.

## 9. Suora vapaapotku

Suoraan vapaapotkuun johtavat rikkomukset: liukutaklaus, kiinnipitäminen, työntäminen, taklaaminen, lyöminen, estäminen, vastustajan potkaiseminen, kenttäpelaajan tarkoituksellinen pallon kädellä pelaaminen, vastustajan sylkeminen ja ns. vaarallinen peli. Vastustajan tulee olla vähintään viiden metrin päässä pallosta suoran vapaapotkun suoritushetkellä. Suorasta vapaapotkusta pallon saa ampua suoraan maaliin.

## 10. Epäsuora vapaapotku

Epäsuoraan vapaapotkuun johtavat rikkomukset: vastustajan estäminen itse palloa pelaamatta, maalivahdin avaamisen estäminen sekä se, että maalivahti ottaa käteensä oman pelaajan syöttämän pallon. Vastustajan on oltava viiden metrin päässä pallosta epäsuoran vapaapotkun suoritushetkellä. Epäsuorasta vapaapotkusta voidaan tehdä maali vain, jos pallo koskettaa toista pelaajaa ennen maaliin menemistä.

## **11. Rangaistuspotku**

Rangaistuspotku vastajoukkueelle seuraa omalla rangaistusalueella tehdystä rikkomuksesta, josta kentän muulla alueella tuomittaisiin suora vapaapotku. Rangaistuspotku ammutaan rangaistusalueen kaarelta, kuuden metrin päästä maalista.

## **12. Punainen kortti**

Punaisen kortin saanut pelaaja joutuu jättämään kentän, eikä hän saa pelata enää ko. ottelussa eikä turnauksessa jäljellä olevissa otteluissa. Kentältä poistetun pelaajan tilalle voi tulla vaihtopelaaja kahden minuutin kuluttua kentältä poistamisesta. Jos vastajoukkue tekee tänä aikana maalin, vaihtopelaaja voi tulla kentälle heti tämän maalin jälkeen.

## **13. Vihreä kortti**

Vihreää korttia näytetään pelaajalle SAKU-etiketin mukaisesta suorituksesta kentällä. Korttia voi näyttää ottelun tuomari tai vastustajan edustaja. Vihreän kortin saaneita pelaajia palkitaan.

## **14. Paitsio**

Pelissä ei ole paitsiota.

## **15. Rajapotku**

Pelissä käytetään sivurajaheiton sijaan rajapotkua. Rajapotkusta ei voi tehdä suoraan maalia.

## **16. Kulmapotku**

Kulmapotku annetaan kentän kulmasta pallon mentyä yli puolustavan joukkueen pelaajasta.

## **17. Erotuomari**

Jokaisessa ottelussa on oltava vähintään yksi erotuomari.

## **18. Maalit ja pisteet**

Joukkue saa pojan tekemästä maalista yhden maalipisteen ja tytön tekemästä maalista kaksi maalipistettä.

Joukkue saa voitosta kolme pistettä, tasapelistä yhden pisteen ja tappiosta nolla pistettä.

Joukkueiden keskinäinen paremmuus sarjassa määritellään seuraavassa järjestyksessä:

1. saavutetut pisteet
2. keskinäinen ottelu
3. maaliero turnauksessa
4. tehtyjen maalien määrä
5. arvonta

## **19. Rangaistuspotkukilpailu**

Yksittäisen ottelun päättyessä tasan voidaan ratkaisua hakea rangaistuspotkukilpailuperiaatteella.

# OPISKELIJOIDEN LAJISÄÄNNÖT

## KARTING

### 1. Kilpailutapa

Kilpailu käydään joukkueiden välisenä kestävyysajona. Kilpailun voittaa eniten kierroksia ajanut joukkue.

Joukkuetta kutsutaan näissä säännöissä tiimiksi. Tiimissä on vähintään neljä (4) ja enintään kuusi (6) kuljettajaa.

### 2. Ohjaajakokous

Ohjaajakokoukseen osallistuminen on pakollista kaikille kuljettajille.

### 3. Lähtöjärjestys

Kilpailun lähtöjärjestys määräytyy tunnin (1h) aika-ajon perusteella. Aika-ajossa on tiimin jokaisen kuljettajan ajettava vähintään yksi (1) kierros. Tiimin aika-ajo tulos on nopein aika-ajon aikana saavutettu kierrosaika.

### 4. Kilpailun kulku

Kilpailuaika suositus on kolme tuntia (3h).

### 5. Ajovuorot

Tiimi ilmoittaa aloittavan kuljettajan nimen aika-ajon aikana. Ajovuoronsa lopettanut kuljettaja käy välittömästi (5 minuuttia) vaihdon jälkeen kuittaamassa ajovuoronsa päättyneeksi ja ilmoittaa samalla tiimin seuraavan kuljettajan nimen.

Jokaisen tiimin jäsenen on ajettava vähintään kilpailunjärjestäjän ilmoittama vähimmäisosuus kilpailusta.

### 6. Kilpailun päättyminen

Kilpailu päättyy maaliin liputukseen kun kilpailuaika on täysi. Maaliin liputus tapahtuu kilpailussa siinä vaiheessa radalla olevan eniten kierroksia ajaneen johtavan tiimin kohdalla. Tämän jälkeen kaikki radalla olevat autot liputetaan maaliin saapuneeksi. Kilpailu katsotaan päättyneeksi kolmen (3) minuutin kuluttua ensimmäisenä maaliin liputetun tiimin maaliin saapumisen jälkeen.

Tiimien sijoitukset määräytyvät ajettujen kierrosten määrän mukaisesti. Eniten kierroksia ajanut on voittaja. Kun ajettuja kierroksia on tiimeillä yhtä paljon, sijoitus määräytyy sen perusteella, missä järjestyksessä tiimit saavuttivat kyseisen kierrosmäärän. Maalilipulle saapuvien kohdalla se on maaliintulojärjestys.

# OPISKELIJOIDEN LAJISÄÄNNÖT

## KEILAILU

### 1. Pelitapa

Kilpailu käydään kotirataotteluna. Mestaruudet ratkaistaan kuuden sarjan tulosten perusteella. Kilpailussa on oltava valvoja, jonka tehtävänä on huolehtia sääntöjen noudattamisesta. Valvoja myös selvästi määrää, koska kilpailutulos heitetään.

### 2. Sarjat

A) Kilpasarja.

Keilaajat, jotka ovat tai ovat joskus olleet Suomen Keilailuliiton rekisteröimiä keilaajia.

B) Harrastesarja tytöt.

Harrastesarjassa keilaavat ne, jotka eivät ole koskaan olleet rekisteröityjä keilaajia.

C) Harrastesarja pojat.

Harrastesarjassa keilaavat ne, jotka eivät ole koskaan olleet rekisteröityjä keilaajia.

D) Parikilpailu tytöt.

E) Parikilpailu pojat.

Joukkueeseen voi kuulua A-, B- tai C-sarjassa keilaava. Tulokset lasketaan henkilökohtaisen kilpailun tasoituksellisista tuloksista. Joukkueeseen kuuluvien ei ole keilattava samanaikaisesti, mutta henkilökohtaisessa kilpailussa saavutettu tulos on sama kuin parikilpailun tulos.

F) SAKU ry:n mestari: Kilpailija, jolla on paras tulos ilman tasoitusta.

### 3. Tasoitukset

A-, B-, C-, D- ja E-sarjoissa käytetään tasoituksena voimassa olevia keskiarvotasoituksia.

Käytettävä tasoitus saadaan Suomen keilailuliiton viimeksi ennen kilpailua noteeraamasta keskiarvotilastosta.

Aikaisemmin rekisteröidyn mutta sen jälkeen rekisteröimättömänä keilaavan luokaksi merkitään se luokka, joka hänellä oli ennen lopettamista. Hänen keskiarvokseen kirjataan SKL:n tai paikallisliiton viimeksi noteeraama keskiarvo. Ellei keskiarvotasoitusta ole tai sitä ei löydy, keilaajan keskiarvoksi kirjataan SKL:n kilpailusääntöjen mukaisesti kyseisen luokan ylin keskiarvo.

# OPISKELIJOIDEN LAJISÄÄNNÖT

## PENKKIPUNNERRUS, KOTIRATA

### 1. Kilpailutapa

Kilpailu käydään kotirataotteluna. Kilpailusuorituksessa on oltava oppilaitoksen nimeämä valvoja, joka huolehtii sääntöjen noudattamisesta.

### 2. Lajit ja sarjat

Sotilaspenkkipunnerrus:

A) tytöt

B) pojat

C) 4-henkisjoukkuekilpailu: tytöt, pojat, sekajoukkue (sekajoukkueessa pitää olla edustettuna molemmat sukupuolet). 4 nostajaa/joukkue.

Penkkipunnerrus:

D) tytöt ja pojat

E) 4-henkisjoukkuekilpailu: 4 nostajaa/joukkue

### 3. Sotilaspenkkipunnerrus

Kilpailu on penkkipunnerruksen toistokilpailu, jossa eniten toistoja tehnyt on voittaja. Tangon painona on pojilla 0,66 x oma paino ja tytöillä 0,5 x oma paino. Saatu kilomäärä pyöristetään ylöspäin lähimpään 2,5 kg:lla jaolliseen lukuun.

Nostoasento poikkeaa muusta penkkipunnerruksesta seuraavasti:

1. Nostajan jalat ovat penkin tasan yläpuolella eli jalat ilmassa.

2. Nosto aloitetaan ylhäältä, tanko käy rinnalla ja nousee ylös, kilpailija on tehnyt tällöin yhden toiston. Toistoja jatketaan uupumukseen saakka ja toistot lasketaan.

3. Mitään nostoa avustavia siteitä, penkkipaitaa tms. ei sallita. Kilpailija saa käyttää magnesiumia.

Kilpailijan suorituksista voidaan ilmoittaa mukaan yksi suoritus sekä syyslukukaudella että kevätlukukaudella. Näistä parempi tulos on lopulta mukana kilpailussa.

Joukkuekilpailussa lasketaan yhteen neljän kilpailijan nostot.

### 4. Penkkipunnerrus

Kilpailu on penkkipunnerruksen maksimikilpailu, joka käydään pistekilpailuna Wilksin-pisteissä.

Kilpailun voittaja on eniten pisteitä saanut kilpailija. (Wilksin menetelmä mahdollistaa eripainoisten naisten ja miesten tulosten vertailun. Pisteet saadaan kertomalla taulukosta saadulla kertoimella nostajan tulos. Esim. miesnostaja 72kg ja tulos 100kg,  $\rightarrow 0,7337 \times 100 = 73,37$  pistettä.)

Kilpailussa noudatetaan Suomen voimannostoliiton Voimannostosääntöjä.

Joukkuekilpailussa lasketaan yhteen neljän kilpailijan pisteet. Kilpailun voittaja on suurimman yhteispistemäärän saavuttanut joukkue.

# OPISKELIJOIDEN LAJISÄÄNNÖT

## YLEISURHEILU

### 1. Sarjat

A-sarja: yli 17-vuotiaat.

B-sarja: alle 17-vuotiaat (kilpailuvuonna 17 vuotta täyttävät ja sitä nuoremmat).

### 2. Kilpailulajit

A-tytöt: 100 m, 400 m, korkeus, pituus, kuula, keihäs, maastojuoksu.

B-tytöt: 100 m, pituus, kuula.

A-pojat: 100 m, 800 m, korkeus, pituus, kuula, kiekko, keihäs, maastojuoksu.

B-pojat: 100 m, korkeus, pituus, kuula, kiekko, keihäs, maastojuoksu.

Viestit: tytöt 4 x 100 m, pojat 4 x 100 m.

Lajit, joista kilpaillaan vain A-sarjassa, ovat avoimia myös B-sarjalaisille.

### 3. Välineiden painot

	KUULA	KIEKKO	KEIHÄS
A-tytöt	4000 g	x	600 g
B-tytöt	3000 g	x	x
A-pojat	6000 g	1750 g	800 g
B-pojat	5000 g	1500 g	700 g

### 4. Maastojuoksumatkat

Tytöt: noin kaksi kilometriä.

Pojat: noin neljä kilometriä.

# YHTEISTEN LAJIEN SÄÄNNÖT

## GOLF

### 1. Sarjat

#### A) Opiskelijat:

Henkilökohtainen: tytöt ja pojat.

Joukkuekilpailu: Kaksi kilpailijaa/joukkue. Joukkueeseen voi nimetä enintään kolme kilpailijaa, mutta kahden parhaan tulos lasketaan. Joukkueeseen voi kuulua sekä tyttöjä että poikia.

#### B) Henkilöstö:

Henkilökohtainen: naiset ja miehet.

Joukkuekilpailu: Kolme kilpailijaa/joukkue. Joukkueeseen voi nimetä enintään neljä kilpailijaa, mutta kolmen parhaan tulos lasketaan. Joukkueeseen voi kuulua sekä naisia että miehiä.

#### C) Scr-sarjat: tytöt, pojat, naiset ja miehet.

### 2. Kilpailutapa

Kilpailu käydään 18 r. pistebogey- kilpailuna.

Joukkuekilpailussa lasketaan yhteen kolmen/kahden joukkueeseen etukäteen nimetyn kilpailijan tulokset.

### 3. Tasoitukset

Ei tasoitusrajaa, mutta korkein tuloslaskennassa huomioitava tasoitus on 36 + kentän vaikeuskerroin (=slope).

### 4. Tasatulos

Kahden tai useamman kilpailijan päätyessä samaan tulokseen on parempi kilpailija se, jolla on pienin tasoitus. Jos tasoitukset ovat samat, verrataan viimeisen yhdeksän reiän tulosta. Jos tulos on edelleen tasan, verrataan viimeisen kuuden reiän tulosta ja sen jälkeen kolmen reiän ja tarvittaessa vielä viimeisen reiän tulosta.

Joukkuekilpailussa verrataan joukkueiden yhteenlaskettua tasoitusta.

# YHTEISTEN LAJIEN SÄÄNNÖT

## IIIHTO

### I. Sarjat

#### A) Opiskelijat:

A-sarja: yli 18-vuotiaat.

B-sarja: alle 18-vuotiaat (kilpailuvuonna 18 vuotta täyttävät ja sitä nuoremmat).

Sprinttiviesti: tytöt, pojat.

#### B) Henkilöstö:

Naiset ja miehet: yleinen, yli 40-, yli 50-, yli 55 , yli 60- ja yli 65-vuotiaat.

Sprinttiviesti:

naiset

miehet Y (hiihtäjien yhteisikä alle 100 vuotta)

miehet 50 (hiihtäjien yhteisikä yli 100 vuotta)

sekajoukkue

Viesti: naiset, miehet Y ja miehet yli 50 vuotta.

### 2. Kilpailulajit

#### A) Opiskelijat:

A-tytöt: 5 km vapaa, sprinttihiihto.

B-tytöt: 5 km vapaa, sprinttihiihto.

A-pojat: 10 km vapaa, sprinttihiihto.

B-pojat 10 km vapaa, sprinttihiihto.

Viesti: sprinttiviesti.

#### B) Henkilöstö:

Naiset: 3 km vapaa ja perinteinen, sprinttihiihto.

Miehet: 5 km vapaa ja perinteinen, sprinttihiihto.

Kilpailut käydään väliaikalähtönä.

Viesti: naiset 3 x 3 km, miehet yleinen 3 x 3 km ja miehet yli 50 v. 3 x 3 km.

Viestin ensimmäinen osuus hiihdetään perinteisellä ja seuraavat osuudet vapaalla hiihtotavalla.

Sprinttiviesti: 2-henkinen joukkue, jossa toinen hiihtää perinteisellä ja toinen vapaalla hiihtotavalla. Hiihtojärjestys: 1. osuus perinteinen, 2. osuus vapaa, 3. osuus perinteinen ja 4. osuus vapaa.

Sekasprinttiviesti: 2-henkinen joukkue, jossa molemmat sukupuolet tulee olla edustettuna. Toinen hiihtää perinteisellä ja toinen vapaalla hiihtotavalla. Hiihtojärjestys: 1. osuus perinteinen, 2. osuus vapaa, 3. osuus perinteinen ja 4. osuus vapaa.

Sprintti hiihdetään parittomina vuosina vapaalla ja parillisina vuosina perinteisellä.

# YHTEISTEN LAJIEN SÄÄNNÖT

## SULKAPALLO

### I. Sarjat

#### I a) Opiskelijat

T/P Kilpasarja

T/P Harrastesarja

#### I b) Henkilöstö

N/M Kilpasarja

N/M Harrastesarja

M 50 miehet yli 50

#### I c) Nelinpelit (henkilöstön ja opiskelijoiden yhteinen):

M4 miesten nelinpeli

N4 naisten nelinpeli

S4 sekanelinpeli

Nelinpeliparin saa muodostaa henkilöstön ja opiskelijoiden edustajista

#### I d) SAKU ry:n mestari:

SAKU ry:n mestaruudesta pelaavat vastakkain miesten ja poikien kilpasarjan voittajat sekä naisten ja tyttöjen kilpasarjan voittajat.

Nelinpeleihin voi ilmoittautua oppilaitoksittain/jäsenyhteisöittäin nimetyllä parilla, lisäksi kilpailujen järjestäjä voi muodostaa pareja yksittäisistä pelaajista. Kilpailijat voivat ilmoittautua haluamiinsa sarjoihin. Järjestäjällä on kuitenkin oikeus rajoittaa osallistumista esimerkiksi aikataulullisista syistä. Järjestä voi myös vaihtaa pelaajan sarjaa tai yhdistää sarjoja mikäli pelaajamäärä sitä vaatii.

## 2. Pelimenetelmä

Järjestäjä päättää käytettävän pelimenetelmän (pooli tai cup). Tavoite on kuitenkin se, että kaikille tulisi vähintään kaksi kaksinpeliottelua.

## 3. Pallot

Kilpailut pelataan luonnonsulkaisella pallolla. Muovipalloa voidaan käyttää siinä tapauksessa, että se sopii molemmille/kaikille pelaajille.

## 4. Peli ilman tuomaria

Pelaajien on yhteistyössä pyrittävä mahdollisimman oikeisiin tuomioihin. Kumpikin pelaaja, nelinpelissä pari, toimii oman kenttäpuoliskonsa tuomarina. Pelaajalla on oikeus puuttua vastustajan kenttäpuolen tuomioihin vain, jos vastustaja sitä pyytää. Jos pelaaja ei ole varma, oliko pallo omalla puolella sisällä vai ulkona, se on sisällä. Kilpailunjohtajalla on oikeus määrätä otteluun tuomari tai asettua itse tuomariksi, vaikka ottelu olisi kesken. Mahdolliset epäselvät tilanteet ja tapaukset ratkaisee kilpailun johtaja. Näistä päätöksistä ei voi valittaa.

## 5. Pistelasku

SAKU ry:n sulkapalloturnauksessa käytetään uutta 3x21 pistelaskutapaa:

Uusi pistelaskutapa lyhyesti:

Kaksinpelissä

- otteluvoittoon tarvitaan kahden erän voitto
- ensimmäisenä 21 pistettä saanut voittaa erän
- pallon voittanut lisää aina yhden pisteen tulokseensa
- mikäli tilanteeksi tulee 20–20, voittaa erän se, joka jatkossa saa kahden pisteen eron
- mikäli tilanteeksi tulee 29–29, voittaa erän se, joka voittaa 30. pisteen
- erän voittanut aloittaa seuraavan erän syötöt.

Nelinpeleissä

- vain yksi syöttövuoro/puoli
- takasyöttöraja ja sitä koskevat säännöt pysyvät ennallaan.

Syöttöruututoiminta muuttuu seuraavasti:

Ottelu A&B vastaan C&D. A&B voittavat arvonnalla ja päättävät syöttää. Syötön aloittajaksi päätetään A ja ensimmäisen syötön vastaanottajaksi C.

- Syöttöruudun määrää kaksinpelin tapaan se, onko parilla parillinen vai pariton määrä pisteitä.
- Pelaajat vaihtavat syöttöruutua vain, jos saavat omasta syötöstään pisteen. Kaikissa muissa tapauksissa pelaajat pysyvät paikoillaan niissä syöttöruuduissaan, joissa he olivat edellistä syöttöä annettaessa.

## 6. Voittajan määrittely poolimenetelmällä pelatussa kilpailussa

1. Voitettujen otteluiden määrä.
2. Jos kaksi pelaajaa/peliparia on voittanut yhtä monta ottelua, ratkaisee keskinäinen ottelu.
3. Jos kolme tai useampi pelaaja/pelipari on voittanut yhtä monta ottelua, ratkaisee kaikkien ottelujen voitettujen ja hävittyjen erien erotus.
4. Voitettujen ja hävittyjen pisteiden erotus.
5. Arpa.