

KYRPPONGIN MM-KILPAILUJEN SÄÄNNÖT 2023

Sääntöjä on päivitetty Kyrppongin SM-kilpailujen 2022 kilpailijoilta ja tuomareilta saadun palautteen mukaan. Muutokset koskevat pääasiassa tuomarien toimintaa, erikoistilanteita ja käyttäytymistä pelikentällä. Pyydämme jokaista kilpailijaa lukemaan säännöt huolella, jotta kisapäivänä voimme kaikki keskittyä olennaiseen eli pelaamaan ja pitämään hauskaa!

Pelin kulku:

1. Kapteenit aloittavat pelin kivi-paperi-sakset-pelillä, jonka voittaja saa valita A) heittävätkö he ensin vai B) kummalla puolella he pelaavat. Häviöjä valitsee toisen.
2. Tuomari tarkistaa tölkkien kunnon ennen peliä ja antaa luvan tölkkien avaamiselle. Vajaita tölkkejä ei hyväksytä.
3. Pelin voittaa joukkue, jonka jokainen pelaaja on juonut oman tölkkinsä tyhjäksi ennen toisen joukkueen pelaajia. Joukkueet heittävät vuorotellen kahta tennispalloa, yksi kerrallaan, kohti tölkkiriviä. Tuomari antaa luvan heittämiseen. Heittävä joukkue saa aloittaa juomisen heti, kun kumpikin pallo on ylittänyt tölkkiviivan tai pysähtynyt ennen sitä. Juoksevasta joukkueesta lähtee yksi pelaaja kasaamaan tölkkejä takaisin pystyyn, kun viimeinen pallo on ylittänyt tölkkiviivan tai pysähtynyt ennen sitä. Juominen tulee keskeyttää heti, kun juoksija on palannut takaisin paikoilleen. Heittovuorossa olevan kenttäpuoliskon tuomari viheltää pilliin, kun juoksemisen ja juomisen saa aloittaa ja juoksuvuorossa olevan puolen tuomari viheltää pilliin, kun juominen pitää lopettaa. Tämän jälkeen vuoro siirtyy toiselle joukkueelle ja tätä toistetaan, kunnes jommankumman joukkueen jokainen tölkki on juotu tyhjäksi. Jos heittävä joukkue ei osu yhteenkään tölkkiin, siirtyy vuoro automaattisesti toiselle joukkueelle.
4. Jokaisen joukkueesta tulee tyhjentää tölkkinsä itse. Vajalla joukkueella pelatessa joukkueen tulee ilmoittaa tuomarille ennen peliä, kuka jäsenistä juo tarvittavat ylimääräiset juomat. Tölkki tulee tyhjentää täysin, jonka jälkeen se nostetaan ylösalaisin kasvojen eteen. Tölkkin kääntäminen päin takana tai tölkin suun peittäminen lasketaan vilpiksi. Vilppitilanteista kerrotaan lisää alaotsikossa 'Vilppitilanteet'. Mahdollinen vaahto on kuitenkin sallittua, mutta tuomarit määrittelevät viime kädessä, milloin tölkki on tyhjä.
5. Heittovuorolla tölkkiä tulee pitää maassa, kunnes juomisen saa aloittaa (ks. Kohta 3).

Pelaajan tulee myös seistä, eikä vilppiä saa ottaa esimerkiksi kyykkäämällä tölkin vieressä. Juoksuvuorolla pelaajien tulee suojata omaa tölkkiänsä kaatumiselta. Kaatuminen johtaa rangaistukseen.

6. Peli loppuu, kun toinen joukkue on saanut juotua kaikki juomansa. Jos pelin aloittanut joukkue voittaa, saa vastajoukkue vielä tasoittavan heittovuoron.

7. Tasapelin sattuessa voittaja ratkaistaan heittokilpailulla. Molemmat joukkueet saavat yhden heittovuoron (2 palloa) ja voittaja on se joukkue, joka kaataa enemmän tölkkejä. Mikäli kumpikaan joukkue ei osu tölkkeihin tai kaataa saman verran tölkkejä, sama toistetaan.

8. Peliaika on noin 15 minuuttia. Jos peliaika alkaa lähestyä loppuaan, eikä kumpikaan joukkue ole lähelläkään tölkkien tyhjenemistä, voittaja ratkaistaan juomakilpailulla. Eli pelaajat, joilla on juotavaa jäljellä, juovat juomansa loppuun kilpaa.

Yleisiä sääntöjä:

- Jokaisessa joukkueessa tulee olla 4 pelaajaa. Turnauksen alettua pelaajia ei saa vaihtaa. Sairaustapauksessa tai muussa pelaajavajeeseen johtaneessa tilanteessa joukkue voi määrittää keskuudestaan henkilön, joka juo puuttuvien pelaajien verran juomia omansa lisäksi.
- Jokainen pelaaja juo yhden juoman pelin aikana. (pl. vajaat joukkueet, katso ylempi kohta)
- Pelijuomien tulee olla 33 cl tölkkejä ja niiden tulee olla HIILIHAPOTETTUJA. Tuomari tarkistaa pelin alussa tölkit ja valvoo niiden avaamista. Tölkkiin ei saa tehdä rakenteellisia muutoksia, kuten esimerkiksi tölkin juoma-aukon alakohdasta tölkin painamista sisäänpäin (helpottaa juomista).
- Juomisen tulee tapahtua SEISAALTAAN. (ks. Kohta 5)
- Kummassakin joukkueessa tulee vaihdella juoksijaa sekä heittäjää ja järjestyksen tulee pysyä samana koko pelin aikana. Erityistilanteessa kaikkien joukkueen jäsenten ei tarvitse juosta tai heittää. Ilmoitathan kuitenkin tilanteesta jo ilmoittautuessa. Joukkueen jäsenet määrittävät itse joukostaan korvaavan juoksijan/heittäjän.
- Tuomarin sana on laki ja päätöksistä keskustellaan vain tuomareiden ja joukkueiden

kapteenien kesken.

- Asiattomasta ja häiritsevistä käytöksistä pelaaja tai koko joukkue voidaan poistaa alueelta.
- Tuomari ilmoittaa mahdollisesta sääntörikkeestä heittovuoron jälkeen KAHDELLA perättäisellä pilliin puhalluksella. Peli katkeaa ja jatkuu tuomarin annettua rangaistuksen sääntöjä rikkoneelle joukkueelle. Tuomari julistaa pelin päättyneeksi KOLMELLA perättäisellä pilliin vihellyksellä.
- Pelin päättyttyä pelaajien tulee huolehtia omien tölkkien ja roskien siivoamisesta ennen pelikentältä poistumista.

Erikoistilanteet:

- Jokainen erikoistilanne on viime kädessä tuomareiden määriteltävissä.
- Tölkki kaatuu – pelaaja ei saa juoda 1-2 heittovuorolla riippuen menetetyistä nesteiden määristä.
- 1-2 tölkkiä on käännetty liian aikaisin tai väärin – vastustaja saa heittää YHDEN ylimääräisen pallon.
- 3-4 tölkkiä on käännetty liian aikaisin tai väärin – vastustaja saa heittää KAKSI ylimääräistä palloa.
- Aloitat juomaan liian aikaisin tai lopetat juomisen liian myöhään kesken pelin – vastustaja saa YHDEN ylimääräisen pallon seuraavalle heittovuorolleen.
- Juominen polviasennossa tai tölkin vieressä kyykkääminen ennen heittoa – vastustaja saa heittää YHDEN ylimääräisen pallon.
- Heittovuoro alkaa tuomarin annettua luvan heittämiseen. Mikäli heitto tapahtuu ilman tuomarin lupaa, saa joukkue suullisen varoituksen. Rikkeen toistuminen – vastustaja saa heittää YHDEN ylimääräisen pallon.
- Aloitat juoksemaan liian aikaisin tai väärä henkilö suorittaa juoksuvuoron – heittäjä menettää YHDEN pallon seuraavalta heittovuoroltaan. Jos tämä tapahtuu pelin lopussa, saa

heittää YHDEN ylimääräisen pallon.

- Heittovuoron suorittaa väärä henkilö – heittäjä menettää YHDEN pallon seuraavalta heittovuoroltaan.
- Oksentaminen pelin aikana johtaa kyseisen pelin häviöön.
- Jos peliajan päättyessä juomia on vielä jäljellä kummallakin joukkueella, pelaajat, joilla on vielä juomaa jäljellä juovat tölkkinsä kilpaa tyhjäksi. Kisa alkaa tuomarin pilliin vihellyksestä, tölkkien ollessa maassa.
- Jos tölkkirivistöstä kaatuu tölkkejä esimerkiksi tuulen takia, näitä tölkkejä ei huomioida pelivuorossa. Tuomari nostaa tällaiset tölkit takaisin paikalleen.
- Pelitilanne päättyy vasta kun joukkueen juoksija on ylittänyt kentän TAKAVIIVAN kaadettujen tölkkien ollessa taas pystyssä. JOS pelivuorossa kerran kasatut tölkit kuitenkin kaatuvat uudestaan huonon kasauksen vuoksi ennen kuin juoksija on ehtinyt ylittää takaviivan, on hänen palattava takaisin kasaamaan tölkit pystyyn.

Vilppitilanteet

- Peleissä on käytössä reilun hengen pelisäännöt, joita sovelletaan käyttämällä monista lajeista tuttua varoitusjärjestelmää. Tämä käytännössä tarkoittaa sitä, että tuomari voi arvioida itse vilppi-/huijaamistilanteen vakavuuden ja antaa kyseiselle joukkueelle varoituksen toiminnasta (sekä antaa toiselle joukkueelle yhden ylimääräisen pallon seuraavalle vuorolle).
- Vilppejä ovat esimerkiksi tahallinen tölkin liian aikaisin kääntäminen, jatkuva (tahaton) sääntöjen rikkominen sekä “lievä” epäurheilijamainen käyttäytyminen. Mikäli vilpillinen joukkue huijaa uudestaan ja on saanut jo yhden varoituksen, se johtaa kyseisen pelin häviöön.
- Törkeistä vilpeistä ja vilppiyrityksistä joukkue voidaan suoraan tuomita kyseisen pelin häviöön riippumatta pelin vaiheesta. Törkeitä vilppejä on esimerkiksi tölkin

rakenteellisten muutosten tekeminen, jatkuva tahallinen sääntöjen rikkominen (ns. “porsaanreikien” hyödyntäminen) sekä törkeä epäurheilijamainen käyttäytyminen.

- Muun muassa rasistisille, homofobiselle sekä sovinnistiselle huutelulle on täysi nollatoleranssi ja joukkuetta voidaan rangaista joukkueen hylkäämisellä koko turnauksesta.
- Mikäli joukkue huijaa viimeisellä vuorollaan, saa vastustaja tasoittavan heittovuoron riippumatta pelin aloittaneesta joukkueesta.
- Tasoittavalla vuorolla huijaaminen johtaa kyseisen pelin häviöön.