

PUKKA SÄÄNNÖT



Parkinson pelit SÄÄNNÖT

PUKKA

Pelin taustaa

Pukka on kehitetty Suomessa bocciaa ja petanquesta erityisesti Parkinson järjestötointaan soveltuvaksi sisäpeliksi. Peli-idea on sama: yritetään saada mahdollisimman monta palloa lähelle maalipalloa. Pukka on esikuviaan helpommin pelattavissa vaihtelevissa sisätiloissa. Pukassa käytetään boccian sisäpelipalloja, joita kaikki pelaajat heittävät samalta heittomerkillä petanquen tapaan. Pukka toimii bocciaa kapeammassa tilassa. Pukan maalialue ulottuu noin 10 metrin päähän heittopaikasta. Sitä seuraa noin 5 metrin pituinen takakenttä. Tapahtumia järjestettäessä kapeampi pelitila on merkittävä etu useampien samanaikaisten pelien mahtuminen käytettävissä olevaan tilaan.

Jos pukan säännöissä ei ole ohjetta syntyneeseen tilanteeseen, haetaan ohje ensisijaisesti boccian säännöistä ja toissijaisesti petanquen säännöistä.

Nämä säännöt on koonnut Turun, Tampereen ja Helsingin Parkinson-yhdistysten jäsenistä koottu työryhmä.

Vantaalla 01.06.2008

1. Määritelmiä

1.

Pelikenttä Pelikenttä koostuu etukentästä, maalikentästä ja takakentästä. Mitat ovat 5m x15 m (Liite 1). Pukkaa pelataan usein paikassa, jossa on jo valmiiksi merkittynä kori- ja sulkapallokentät. Tällöin suositellaan pelikentän määrittelyä niiden rajaviivojen mukaan. Liitteessä 2. Pukka- kenttä on sijoitettu em. viivoituksille sallimalla pienet poikkeamat ohjeellisissa mitoissa.. Siitä nähdään, että pelikentäksi voidaan helposti määrittellä sulkapallon kaksinpelikenttä 5,18m x 14,9m tai koripallokentän päätyosa poikittain. Puuttuvat rajaviivat merkitään teippaamalla. Tapahtumien yhteydessä pelitilaa voidaan kaventaa niin, että yhdelle sulkapallokentälle mahtuu kaksi samanaikaista peliä

2.

Heittopaikka

Heittopaikka on 0,5 m leveä alue etukentän etureunan takana sen keskikohdassa. Heittojen tulee tapahtua siten, että heittäjän jalat ovat näiden rajojen sisällä. Alueen takarajaa ei ole määritelty. Tältä alueelta pallo saadaan heittää, vierittää, työntää tai potkaista pelikentälle.

3.

Heittoviiva

Heittoviiva on 0,5 m pituinen osa etukentän etureunaa sen keskikohdalla..

4.

Etukenttä

Etukenttä on 5m (soveltaen) pitkä kentän levyinen alue.

5.

Maalikenttä

Maalikenttä on 5m (soveltaen) pitkä kentän levyinen alue etukentän takana

6.

Takakenttä

Takakenttä on 5m (soveltaen) pitkä kentän levyinen alue maalikentän takana.

7.

Palautuspiste

Palautuspiste on piste, johon maalipallo palautetaan sen jouduttua ulos pelikentältä. Se sijaitsee maalikentän keskipisteessä.

8.

Rajaviivat

Rajaviivat sovitaan ja merkitään ennen pelin alkua. Viivat eivät kuulu pelikenttään. Mikäli pallo kohtisuoraan ylhäältä katsottuna koskettaa viivaa, on se ulkona.

9

Pallot

Pelissä käytetään boccian sisäpelipalloja; halkaisijaltaan noin 90 mm ja painoltaan noin 280g muovi tai nahkapintaisia palloja, 6 punaista ja 6 sinistä pelipalloa ja valkoinen maalipallo. Kumpikin joukkue pelaa samaan pallosarjaan kuuluvilla palloilla. Pallot valitsee pelin järjestäjä.

10.

Kotijoukkue

Kotijoukkue on yleensä kilpailuohjelmassa ensin mainittu joukkue. Muussa tapauksessa kilpailevat joukkueet sopivat, kumpi joukkue on kotijoukkue. Kotijoukkue aloittaa pelin

11.

Joukkueen kapteeni

Joukkueelle tulee nimetä kapteeni, joka edustaa joukkuetta pelin aikana.

12.

Tuomari Pyritään nimeämään erillinen tuomari, joka valvoo pelin kulkua sääntöjen mukaisesti, mittaa ja arvioi pelipallojen etäisyyksiä maalipallosta ja ilmoittaa heittovuorossa olevan joukkueen. Jos erillistä tuomaria ei ole käytettävissä, toimii tuomarina kotijoukkueen kapteeni. Turnauksissa voidaan valita ylituomari tai tuomaristo, joka ratkaisee kiistatapaukset ja niihin liittyvät jatkotoimenpiteet.

13.

Kirjuri

Tuomari voi kutsua ja nimetä kirjurin, joka kirjaa pelipisteet ottelupöytäkirjaan ja kuuluttaa pelin etenemisestä ja pistetilanteesta.

14.

Muut toimihenkilöt

Tuomari voi kutsua apulaisen pallojen etäisyyksien mittaamiseen ja pallojen palauttamiseen.

15.

Joukkue

Joukkueessa on 3 - 4 pelaajaa. Pelikierrukseen osallistuu kolme pelaajaa. Pelaaja heittää pelikierroksella kaksi pelipalloa.

16.

Peli, pelikierrros

Peli (pelikierrros) sisältää yhden 12 pallon heittosarjan.

17.

Pelipiste

Jokaisesta pallosta, joka on lähempänä maalipalloa, kuin yksikään toisen joukkueen palloista, joukkue saa yhden pelipisteen.. Yhden pelikierroksen maksimipistemäärä on 6 pistettä. Pisteet lasketaan pelikierroksen päätyttyä (kaikkien pallojen tultua heitetyiksi.)

18.**Kilpailumääräykset**

Ennen kilpailuja voidaan julkaista kilpailumääräykset, joissa annetaan paikallisten olosuhteiden, käytettävissä oleva peliajan ja muiden kilpailun kulun kannalta oleellisten seikkojen vaatimat täsmennykset näihin sääntöihin.

19.**Erä**

Erä koostuu useasta pelistä. Erä määritellään kilpailumääräyksissä. Lähtökohtana on se, että erä päättyy, kun toinen joukkueista saa 13 pistettä. Vaihtoehtoisia erämääritteitä on useita:

1. Boccian tyyliin kuusi pelikierrosta on yksi erä. Joukkueet vuorottelevat aloitusheitossa. Kilpailumääräyksissä voidaan määrätä aloitusheiton vuorottelu pelaajien välillä.
2. Petanquen tyyliin 13 pistettä on yksi erä. Aloitusvuoro on edeltävän pelin voittaneella joukkueella.
3. Erän peliaika on rajoitettu ja tämän yhdistelyt edellisiin.

20.**Ottelu**

Ottelu koostuu yhdestä tai useammasta erästä. Erien lukumäärä sovitaan kilpailumääräyksissä. Ottelun tulos määräytyy kilpailumääräysten mukaisesti. Tavallisesti määräävää on erävoittojen lukumäärä. Erien pelipisteet tarkentavat tulosta kulloistenkin kilpailumääräysten mukaisesti.

Kahden erän ottelussa tasatulos on mahdollinen. Boccian tyyლისissä otteluissa samoin kuin aikarajoitetuissa otteluissa tasapeli on aina mahdollinen. Petanquen tyylin otteluissa parittomilla erien lukumäärillä tasapeli ei ole mahdollinen

21.**Turnaus, sarja, tapahtuma**

Usean joukkueen kohtaaminen tapahtuu tavallisesti jonkin tapahtuman yhteydessä pelattavassa turnauksessa (esimerkiksi parkiadit ja erilaiset muistokisat) tai sarjapeleinä (esimerkiksi UPY:n pukkaliiga). Otteluita on useita. Käytössä voi olla lohkojakoja, pudotuspelejä ja molempien yhdistelmiä.

Sarjapeleissä pisteet jaetaan ottelun tuloksen mukaan. Mahdollista on jakaa pisteet myös erätulosten mukaan. Pudotuspeleissä ottelun voittanut joukkue jatkaa ja tappiolle jääneen joukkueen kilpailu pääsääntöisesti päättyy.

Turnauksen, sarjan ja tapahtuman osallistumisoikeuden lähtökohtana on Parkinsonin tauti. Yksi joukkueen pelaajista saa olla Parkinsonin tautia sairastamaton.

Turnaukseen ja tapahtumaan joukkueeseen nimetään kolme tai neljä pelaajaa, joiden vaihtaminen ei ole sallittua kuin perustellusta syystä kilpailun ylituomarin tai tuomarineuvoston luvalla.

Sarjapeleissä joukkuetta voidaan uudistaa, kunhan huolehditaan siitä, että pelaajat kuuluvat joukkueen edustamaan yhteisöön ja eivät pelaa toisessa sarjaan osallistuvassa joukkueessa.

22.**Tarkkuusheitto**

Tarkkuusheittoon voidaan turvautua esimerkiksi tasatilanteissa. Se on lisäerien pelaamista nopeampi ja arkaa oikeampi tapa ratkaista voittaja tai jatkoon pääsijä

- Kumpikin joukkue valitsee 1 - 3 pelaajaa
- Valkoinen pallo viedään palautuskeskipisteeseen
- Kukin pelaaja heittää yhden pallon vuorotellen kummastakin joukkueesta mahdollisimman lähelle valkoista palloa
- Heittojärjestys arvotaan
- Ensimmäinen heittäjä valitsee pallon, jota kaikki muutkin käyttävät
- Jokaisen heiton jälkeen mitataan heittopallon etäisyys valkoisesta pallosta 0,5 cm:n tarkkuudella ja tulos merkitään joukkueelle miinuspisteinä.
- Ennen jokaista heittoa palautetaan valkoinen pallo palautuskeskipisteeseen.
- Kun kaikki ovat heittäneet, lasketaan miinuspisteet joukkueittain yhteen ja se joukkue jolla on miinuspisteitä vähemmän, on voittanut koko ottelun.

23.**Ottelupöytäkirja**

Pelin kirjuri pitää ottelupöytäkirjaa, josta tulee ilmetä ainakin pelin päivämäärä, peliaika, joukkueet, kierrosten pisteet, mahdolliset huomautukset ja kapteenien sekä tuomarin allekirjoitukset. Tuomari toimittaa pöytäkirjan ottelun järjestäjälle,

24.**Kentällä liikkuminen**

Pelin aikana ei kentällä saa liikkua muita henkilöitä kuin tuomari ja hänen mittaus-apulaisensa. Tuomari voi kutsua joukkueiden kapteenit käymään kentällä kesken pelin, mikäli kyseessä on epäselvä kiistatapaus. Pelaavien joukkueiden jäsenet eivät saa ylittää kesken pelin heittolinjaa ja sen jatketta.

25.**Rangaistukset**

Pelin tuomarilla on mahdollisuus rankaista joukkuetta pelipallon menetyksellä, mikäli joukkueen pelaaja ei huomautuksesta huolimatta noudata annettuja sääntöjä.

2. Pelin kulku

Pelin aloittaa punaisilla palloilla kotijoukkue, jonka ensimmäinen pelaaja heittää maalipallon siten, että se jää maalikentän sisäpuolelle ja sen jälkeen yhden pelipallon mahdollisimman lähelle maalipalloa. Mikäli maalipallo menee ulos maalikentältä, uusitaan heitto. Mikäli maalipallo toistamiseen menee maalikentän ulkopuolelle, siirtyy aloitus toiselle joukkueelle. Mikäli pelipallo menee ulos kentältä, heittää aloittaja toisen pallonsa. Mikäli tämäkin menee ulos, jatkaa joukkueen seuraava heittäjä peliä. Aloitus tilanne jatkuu niin kauan, kunnes kentällä on maalipallon lisäksi yksi hyväksyttävä pallo.

Aloituksen jälkeen toinen joukkue heittää palloja yhden kerrallaan kunnes sen pallo on lähimpänä maalipalloa tai pallot loppuvat. Heittovuoro on aina sillä joukkueella, jonka pallo ei ole maalipalloa lähinnä tai jolla yksin on vielä palloja jäljellä. Jos joukkueiden lähimmät pallot ovat yhtä lähellä maalipalloa, jatketaan heittämistä vuorotellen viimeksi heittäneen joukkueen aloittaessa, kunnes toinen joukkueista on lähempänä, jonka jälkeen heitetään normaalisti.

Mikäli maalipallo menee pelin aikana ulos pelikentältä, nostetaan se takaisin maalikentän keskellä olevaan palautuspisteeseen. Maalipallo saa siirtyä pelin aikana minne tahansa pelikentällä. Mikäli pelipallo menee pelikentän ulkopuolelle, se poistetaan pelistä.

Kun kaikki pallot on heitetty saa lähimmäksi maalipalloa heittänyt joukkue niin monta pistettä, kun sillä on palloja lähempänä maalipalloa, kuin yksikään sen kilpailijan palloista. Mikäli pallot ovat yhtä lähellä, ei kumpikaan joukkue saa pistettä

Joukkueen pallon väri pidetään samana koko erän ajan. Väri vaihtuu erän vaihtuessa. Mahdollista on myös pallon värin vaihto erän puolivälissä, jos se niin kilpailumääräyksissä määrätään..

Pelin aikana pelaamattomat pallot tulee olla lattialla heittopaikan vieressä siten, että ne ovat kilpailijoiden nähtävissä. Ainoastaan heittovuorossa olevalla pelaajalla saa olla pallo hallussaan

Pelin päätyttyä toimittaa kirjuri tai tuomari molempien kapteenien ja tuomarin allekirjoittaman ottelupöytäkirjan ottelun järjestäjälle

3. Virheelliset pallojen siirtymät

Vastapuolen kapteeni päättää jatkomenettelystä seuraavissa tilanteissa:

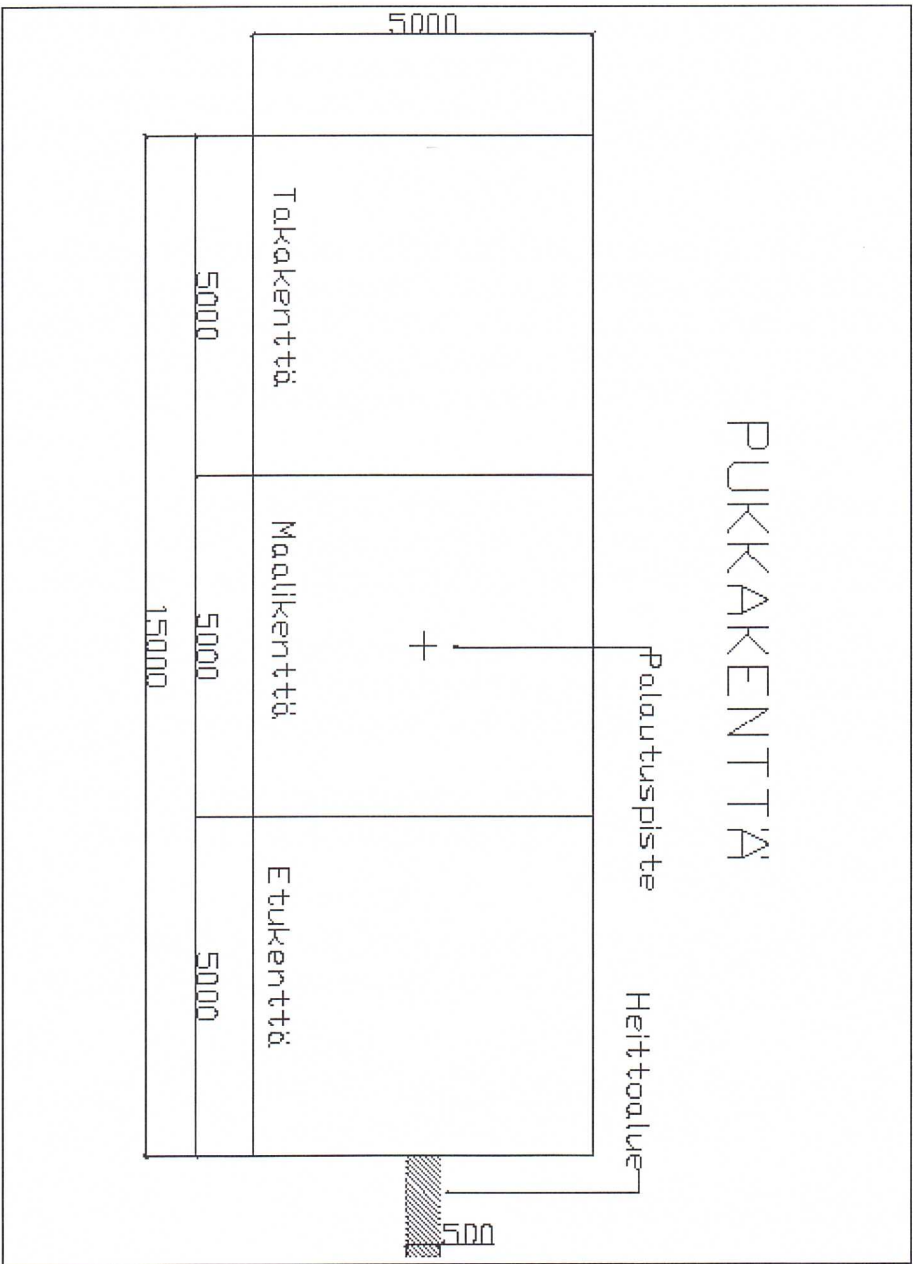
- Pelipallo siirtää ulos menonsa jälkeen muita palloja
- Väärällä vuorolla heitetty pallo
- Väärän värisen pallon heitto
- Heittoruudun ulkopuolelta tapahtunut heitto tai rajarikko

Valittavina ovat seuraavat jatkomenettelyt

- Hyväksytään uusi tilanne
- Pyritään palauttamaan ennen heittoa vallinnut tilanne ja virheellisesti heitetty pallo poistetaan pelistä
- Aloitetaan pelikierron alusta

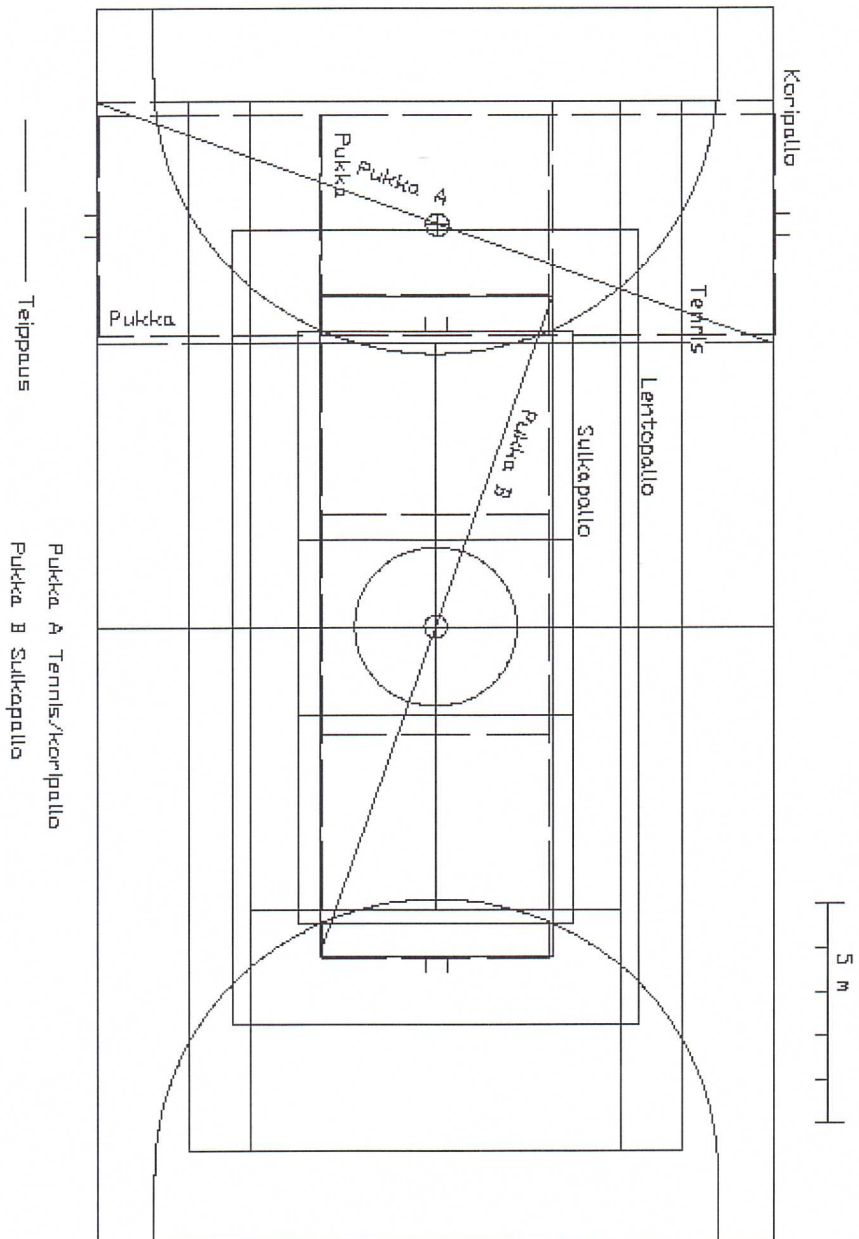
Liite 1
Liite 2

Pukkakenttä
Pukkakentän sijoittaminen tavanomaisille liikuntasalin pelikentille



Liite 1

Pukka pallokenkäillä



2011.07 Jouko Siltala

Liite 2