

Tiikerilentiksen säännöt

Kentän koko

Virallisen kentän koko on 6,1 m x 13,4 m (sulkapallon nelinpelikenttä).

Verkon korkeus

- yläkoulu: tytöt 218 cm
- yläkoulu: pojat 235 cm

Joukkue

- Joukkueeseen tulee kuulua vähintään kuusi (6) pelaajaa
- Kentällä tulee olla koko ajan neljä (4) pelaajaa
- Joukkueen lähtöasetelmat kentällä ovat vinoruudussa (salmiakki): yksi edessä, kaksi sivuilla ja yksi takana. Etu- ja sivupelaajat saavat hyökätä ja torjua verkolla, takapelaaja suorittaa aloituksen ja pelaa takakentällä.

Pelaamiseen liittyviä sääntöjä:

Peliin järjestäytyminen

Ennen peliä joukkueet järjestäytyvät oman kenttäpuoliskonsa takarajan taakse riviin. Ottelu alkaa tuomarin vihellyksestä, jolloin pelaajat asettuvat kentälle.

Pelin aloittaminen

Aloitukset suoritetaan sormilyönnillä tai ala-aloituksella aloitusrajan takaa.

Pallon lyöminen

Palloa käsitellään lyömällä. Kaksoiskosketus sallitaan, mutta selvät nostot ja heitot ovat virheitä. Iskulyönti verkolla tapahtuu sormi-iskuna, joka on voimakas painallus verkolta alaspäin, tai ”jujuna”. Sormi-iskussa käden suorasuuntainen saatto sallitaan kunhan käsi on liikkeessä kohdatessaan pallon, ja liike on terävä. Kämmenellä vuoritettu iskulyönti on kielletty. **Huom!** Mikäli pelaaja lyö takakentältä pallon kämmeniskuna selvästi ns. pelastuslyöntinä verkon yli, on se sallittava. Pallon pelaaminen jalalla on myös kiellettyä.

Pallon kuoleminen

Pallo kuolee koskiessaan maata tai jotain ulkopuolista esinettä tai henkilöä tai kun joukkue ei pysty toimittamaan palloa sallittujen kosketusten puitteissa verkon yli. Joukkueella on käytettävissään kolme (3) kosketusta pallon toimittamiseksi verkon yli vastapuolelle. **Huom!** Torjuntakosketusta ei lasketa kosketukseksi. Rajalle osunut pallo on sisällä. Jos pallo koskettaa maata tms. kentän rajojen ulkopuolella, on virhe palloa viimeksi koskettaneen joukkueen.

Peli verkolla

Pallo saa koskea verkkoon - paitsi aloituksessa - ja se voidaan palauttaa verkosta peliin. Pelaaja ei saa koskea verkkoa, eikä vastustajan kenttää (keskirajalle astuminen ei ole virhe), eikä lyödä palloa silloin, kun se on pelissä vastustajan puolella. Kun palloa torjutaan verkolla, on sallittua koskea palloa verkon toisella puolella, kunhan sillä ei puututa vastustajan peliin ennen sen hyökkäyslyöntiä tai sen aikana. Torjuja saa torjuntakosketuksen jälkeen vielä lyödä palloa, mikä lasketaan joukkueen ensimmäiseksi lyönniksi.

Pisteen saanti ja kiertovaihto

Käytetään juoksevaa pistelaskua, joka pallosta saa pisteen ja erä pelataan 15 pisteeseen. Kun aloituksen vastaanottanut joukkue voittaa pallon, se saa itselleen pisteen lisäksi aloitusoikeuden. Tällöin joukkue suorittaa paikanvaihdon siten, että I paikan pelaaja poistuu kentältä, II paikan pelaaja siirtyy I paikalle aloittamaan, pelaaja numero III siirtyy II paikalle ja IV paikan pelaaja III paikalle. Pelaaja numero 5 tulee vaihdosta IV paikalle (kts. kuva). Seuraavan syötönvaihdon tapahtuessa suoritetaan kiertovaihto kuten edellä ja pelaaja numero 6 tulee vaihdosta IV paikalle.

Erä ja ottelu

Ottelut pelataan kahden voittoerän peleinä. Kun joukkue on saanut viisitoista (15) pistettä ja vähintään kahden (2) pisteen eron vastapuoleen, se voittaa erän. Mikäli erävoitot menevät tasan 1-1, pelataan ratkaiseva kolmas erä samoin kuin kaksi edellistä erää. Kolmannessa erässä joukkueet vaihtavat kenttäpuoliskoja, kun toinen joukkueista on saanut kahdeksan (8) pistettä. Ottelussa joukkueella on käytettävissä kaksi (2) aikalisää erää kohti. Aikalisan pituus on 30 sekuntia. Sen voi pyytää ottelun tuomarilta joukkueen kapteeni tai huoltaja/valmentaja.

Pelin johto

Peliä johtaa tuomari. Epäselvissä tapauksissa vain joukkueen kapteenilla on oikeus puhutella tuomaria.

Pelin päättäminen

Reilun pelin henkeen kuuluu ottelun päätyttyä tunnushuuto ja vastustajien kättely. Joukkueiden kapteenit kättelevät myös tuomaria.

Peliväline

Molempien joukkueiden kapteenien hyväksymä lentopallo.

Kiertovaihto (toimiiko mobiilissa?)

6 ja 5

4			2 II
	3	3 III	1 I
2			
1			4 IV

Aloituksen tekevä joukkue

Aloituksen vastaanottava joukkue