

Puupalli mängureeglid

Vastu võetud Rahvusvahelise Puupalliföderatsiooni (International Woodball Federation) poolt 21.vebruaril 2001

ESIMENE PEATÜKK

PUUPALLIVÄLJAK

I ÜLDPRINTSIIBID

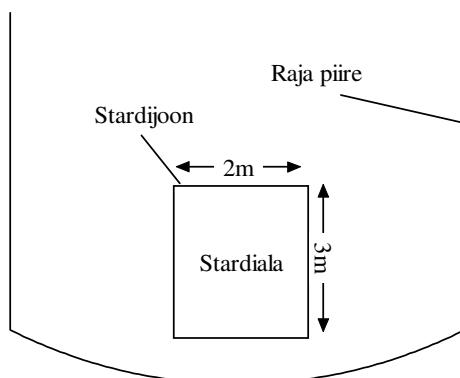
1. Puupalliväljak peab asuma muruplatsil või tavalisel maapinnal (savi/liivaväljak) ja mänguks või võistlusteks peavad olema planeeritud rajad.
2. Puupalliväljakul võib kasutada looduslikke objekte (puud, põõsad, mullavallid, väikesed konarused, ...) kas takistusteks või radade piireteks.
3. Raja välispiirde äärde võib jätta ruumi pealtvaatajate jaoks.
4. Puupalliväljaku kohta peab olema koostatud radade paigutusplaan, mis näitab radade paigutust ja puupalliväljakut tervikuna.

II PUUPALLIVÄLJAKU PLANEERIMINE

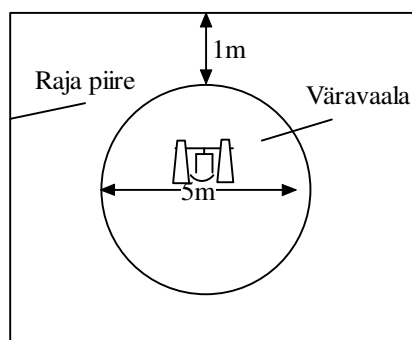
1. Ühel puupalliväljakul on 12 rada.
2. Puupalliväljaku 12 raja kogupikkus on vähemalt 500 meetrit.
3. Raja reljeef on enamasti lame ja tasane.
4. Rada peaks olema asetatud sirg- või kõverjooneliselt vastavalt maapinna omadustele.
5. Rajale võib paigutada lihtsaid takistusi ja vahepealseid eraldavaid vahejooni.
6. Vastavalt väljaku suurusele varieeruvad radade pikkused 20st kuni 100 meetrini.
7. Võttes arvesse kohalikku kliimat ja väljaku looduslike tingimusi võib kohalik organiseerija teha kohandusi puupalliväljaku planeerimisel.

III PUUPALLIVÄLJAKU SPETSIIFILINE KIRJELDUS

1. Puupalliväljaku radasid tuleb pidevalt hooldada ja muru tuleb niita madalalt.
2. Iga raja laius peab olema vastavuses raja loodusliku omapäraga, aga rada ei tohi olla kitsam kui 2 ja laiem kui 20 meetrit.
3. Rada pikkusega kuni 35 meetrit nimetatakse lühikeseks distantiks, rada pikkusega 36 - 65 meetrit nimetatakse keskmiseks ja rada pikkusega 66 – 100 meetrit pikaks distantiks.
4. Puupalliväljaku 12-st rajast vähemalt 4 peavad olema kurviga – neist 2 vasakule ja 2 paremale.
5. Puupalliväljaku 12-st rajast vähemalt 2 on pikad ja 2 lühikesed distantid.
6. Raja pikkust mõõdetakse stardijoone keskpunktist mööda raja keskjoont kuni värava keskpunktini. Mõõdetud tulemus ongi tegelik raja pikkus.
7. Iga raja algusesse peab olema märgitud joon pikkusega 2 meetrit. Seda nimetatakse stardijooneks. See joon on stardiala piirava ristküliku mõõtmetega 2x3m eesmiseks küljeks.



8. Iga raja lõppu peab olema märgitud 5 meetrise diameetriga ala, mille keskpunktiks on värav. Väravaala ja raja piirjoone vahele peab jääma vähemalt ühemeetrine puhverala.



9. Värav asub väravaala keskpunktis ja võib olla paigutatud suvalise orientatsiooniga.
10. Stardi ja finiši ala võiks olla lameda ja sileda reljeefiga ning ilma ühegi takistusest.

IV PUUPALLIRAJA KASUTAMINE

1. Enne kui üks võistkond pole rajal mängimist lõpetanud, ei tohi teine võistkond samal rajal mängu alustada.
2. Ühel rajal võiks korraga mängida 4 - 5 mängijat.
3. Mängu vältel ei või keegi peale mängijate või kohtuniku siseneda rajale.
4. Kui mängija sooritab lööki, peavad teised mängijad asuma temast 3m kaugusel ohutus tsoonis.
5. Kui murule on tekkinud löögi tagajärjel auk, tuleb see koheselt siluda ja korrastada.
6. Enne lööki pole mängijal lubatud palli ette jäävat rada korrigeerida.
7. Takistuste asetusi rajal muuta ei tohi.
8. Vihma või suure tuule korral võib mängija paluda eemaldada oksad, puulehed, prügi jm materjalid, mis on rajale kukkunud.

TEINE PEATÜKK

PUUPALLI VARUSTUS

I ÜLDPRINTSIIBID

1. Puupalli varustusse kuulub kolm eset: pall, mallet ehk löögivahend ja värv.
2. Mängus kasutatavad vahendid peavad olema vastavuses Rahvusvahelise Puupalliföderatsiooni (IWbF) poolt kooskõlastatud nõuetega.

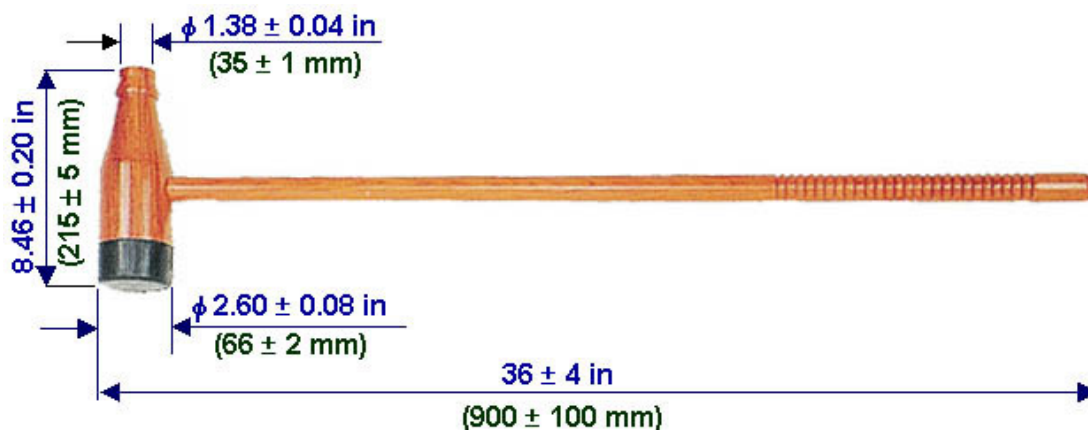
II PALL

1. Pall peab olema naturaalsest puust valmistatud ümmargune kera, diameetriga $9.5 \text{ cm} \pm 0.2 \text{ cm}$ ja kaaluma $350 \text{ g} \pm 60 \text{ g}$.
2. Palli peal peab olema märgitud palli number ja puupalli embleem.



III MALLET

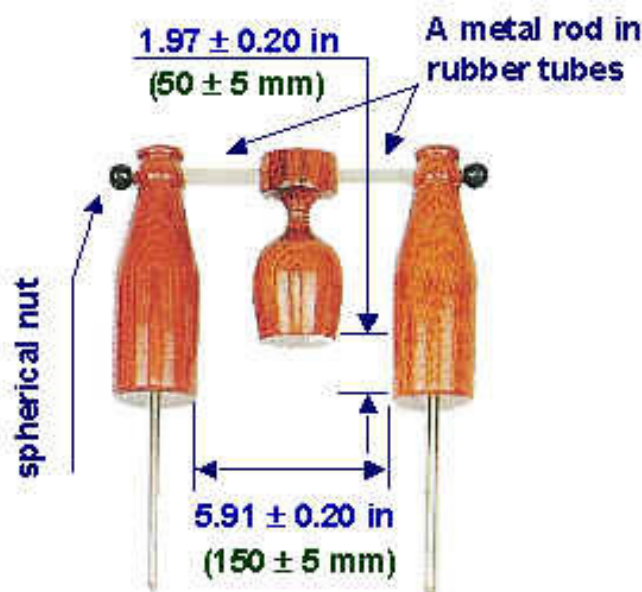
1. Mallet on tehtud puust, on T- kujuga ja kaalub ligikaudu 800 grammi.
2. Malleti pikkus on $90 \text{ cm} \pm 10 \text{ cm}$ (koos käepideme ja pudelikujulise peaga).



3. Pudelikujuline pea on $21.5 \text{ cm} \pm 0.5 \text{ cm}$ pikk, tema põhja ümbritseb ümmargune kummimüts. Mütsi diameeter on $6.6 \text{ cm} \pm 0.2 \text{ cm}$ ja põhja paksus on $1.3 \text{ cm} \pm 0.1 \text{ cm}$, kõrgus $3.8 \text{ cm} \pm 0.1 \text{ cm}$, ääreseina paksus 0.5 cm .

IV VÄRAV

1. Värav on  - kujuline ja valmistatud puust, millele lisatud metallvarras, kerakujulised nupud ja kaks kummitoru.
2. Väraval on 2 puust jalga, mis on fikseeritud maapinnal $15\text{ cm} \pm 0.5\text{ cm}$ vahega ja nende vahel on rippuv puupits.



KOLMAS PEATÜKK

PUUPALLI VÕISTKOND

I ORGANISATSIOON

1. Võistkonna liikmed ja koosseis: meeskonna esindaja, treener, kapten ja võistkonna liikmed.
2. Iga võistkond võib mänguks registreerida 4 - 8 liiget (koos kapteniga), aga nendest 4 - 6 liiget saab võistelda. Võistlustel arvestatakse nelja parema mängija tulemuste summat.

II MÄNGIJAD

1. Mängija, kes ei ole registreerunud võistluseks, ei tohi mängust osa võtta.
2. Ühe võistkonna liikmed võiksid kanda ühesuguseid riideid, samas üksikvõistlejate riietus on vaba. Mängijad ei tohi kanda väljakul kõrgeid kontsi ega ka sportimiseks ebamugavaid jalanõusid.
3. Mängija peab endaga kaasa võtma isikut tõendava dokumendi, et oleks võimalik kontrollida tema kvalifikatsiooni.

NELJAS PEATÜKK

KOHTUNIKU ÜLESANDED JA VASTUTUS

I PEAKOHTUNIK

Peakohtunik peab:

1. Aru saama praktilisest mängust ja mängu juhtimisest.
2. Määrama mänguks kohtunikke.
3. Juhendama kohtunikke mängu läbiviimisel.
4. Aitama kohtunikke mängu käigus tekkivate probleemide lahendamisel.
5. Kontrollima lõpptulemusi.
6. Kutsuma kokku Kohtunike Komitee juhul, kui on esitatud proteste.
7. Selgitama vajadusel mängijatele mängu reeglite üksikasju.

II KOHTUNIK

Kohtunik peab:

1. Kontrollima mängijate nimekirja ja nende varustust.
2. Kutsuma mängijad igale rajale starti ja korraldama mängijate mängu-järjekorda.
3. Peale iga raja läbimist tegema mängijatele teatavaks nende sooritatud löökide arv.
4. Juhtima mängijad rajale vastavalt radade läbimise ettenähtud järjekorrale.
5. Käsitlema mängureeglite rikkumisest tulenevaid olukordi.
6. Märkima mängijate löökide arvu.
7. Kontrollima mängu tulemust ja paluma mängijatel kirjutada oma allkiri tulemuse kinnitamiseks.
8. Mitte takistama oma liikumise ja asendiga mängijal löögi sooritamist.
9. Seisma kohal, kust ta selgesti näeb mängija poolt sooritatud lööki ja palli liikumist.

VIIES PEATÜKK

MÄNG

I ÜLDPÕHIMÕTTED

1. Puupalli mängitakse reeglite järgi, mis on vastavuses korraldava organisatsiooni ja puupalli reeglitega.
2. Iga mängija peab läbima rajad 1 kuni 12 (vastavalt eelnevalt määratud järjekorras) ja tema lõpptulemus määratakse mängu kõikide löökide arvu järgi.
3. Kui mängija katkestab ühel rajal võistluse, siis tema tulemust ei arvestata.

II VÕISTLUSSÜSTEEMID

1. Tüübi järgi:

- (1) Individuaalvõistlus – indiid kui konkureeriv üksus.
- (2) Võistkonna võistlus – võistkond kui konkureeriv üksus.

2. Meetodi järgi:

- (1) Löökide arvu järgi – vähima löökide arvuga 12 raja läbija on võitja.
- (2) Rajavõistlus – võitja on see, kellel on rohkem rajavõite 12-st rajast.

III MÄNGUPROTSESS

1. Mängu alustamine

- (1) Kui kohtunik teatab mängu alustamisest, siis mängija peab alustama mängu vastavalt varem seatud järjekorrale.
- (2) Kui mängija hilineb rohkem kui 5 minutit või kui ta keeldub mängimast peale kohtuniku märguannet, siis kohtunik võib mängija osaluse tühistada.
- (3) Kui mängija siseneb stardialasse, siis teised mängijad peavad taganema stardialast tahapoole ohutustsooni.
- (4) Esimese löögi alustamisel peab pall asetsema stardiala sees ja löök tuleb teha värava suunas.

2. Mängu käik

- (1) Rada loetakse lõpetatuks, kui pall on löödud läbi värava ja pall on värava puupitsist tagapool.
- (2) Mängu käigus, kui pall läheb üle raja piirjoone, siis see pall on rajalt väljas.
- (3) Rajalt väljunud pall tuleb tõsta tagasi kohta, kust see ületas raja piirjoone ja teda võib sealt nihutada rajale suvalisse kohta, mis ei jää antud kohast kaugemale kui kahe malletipea pikkus.
- (4) Kui mängus veereb pall takistustesse nagu auk, puu, puiestik, tiik jne ja sealt pole võimalik lööki sooritada, siis võib palli sealt välja tõsta ja asetada rajale suvalisse kohta, mis jääb rajal takistusest tahapoole. Pall loetakse rajalt väljas olevaks ja tulemusele lisatakse üks löök.
- (5) Mängu vältel, ükskõik millises kohas mängija alustab lööki, peavad teised mängijad taganema lööjast vähemalt 3 meetri kaugusele tahapoole või raja kõrvale.
- (6) Väravasse võib palli lüüa nii eest kui ka tagantpoolt, ükskõik kuspool siis pall rajal ei asuks.
- (7) Kõikide mängu käigus ettetulevate probleemide korral teavitavad korraldajad, kas mäng jätkub või mitte.
- (8) Kui ühel rajal on mäng lõpetatud, võib minna järgmisele rajale.
- (9) Järgmisel rajal alustab esimest lööki kohtuniku nimekirjas järgmine mängija.
- (10) Kui mängija avaldab mängu käigus soovi vahetada varustust, siis saab seda lubada vaid juhul, kui mängitav rada on lõpetatud ja minnakse uuele rajale (välja arvatud varustuse purunemise korral). Enne uue varustuse kasutamist peab kohtunik varustuse üle vaatama.
- (11) Kui mängija purustab löögi ajal varustuse, siis loetakse seda löögiks ja uut lööki enam nõuda ei saa.

(12) Kui mängus müksab palli mingi teine pall võõralt rajalt ja pall peatub uues kohas, loetakse seda uueks palli asukohaks. Kui pall lüüakse teise palli poolt väljapoole raja piirjoont, siis sellisel juhul ei lisata mängijale ühte karistuslööki juurde.

(13) Mängija ei tohi mängusolevat palli puudutada ühegi oma kehaosaga ega malletiga sõltumata sellest, kas see on tema pall või mitte.

(14) Löögi ajal peab mängija hoidma malleti käepidemest ja mitte malleti pea lähedalt.

(15) Löögi ajal ei tohi malletit asetada kahe jala vahele.

(16) Juhul, kui väravast 5 meetri kaugusele on märgitud joon ja mängija sooritab joonest kaugemalt tabava löögi, siis arvutatakse mängijalt maha üks löök raja löökide arvust.

(17) Juhul, kui keskmise ja pika distantssi korral on maha märgitud joon stardist 30 meetri kaugusel, siis mängijale, kes sooritab esimest lööki ja pall ei lähe sellest joonest üle, lisatakse üks karistuslöök juurde. Kui pall läheb rajalt välja enne või peale 30 meetri joont, siis seda käsitletakse kui rajalt väljas olevat palli.

3. Mängu tulemused

(1) Iga mängija kohta peab olema tulemus igalt väljaku 12 rajalt, vastasel juhul tema tulemust ei arvestata.

(2) Tulemuste arvestus

A. Võistlus löökide arvu järgi

a) Tulemus leitakse kaheteistkümne raja läbimisel saadud summaarse löökide arvu põhjal. Mängija, kellel on summaarselt kõige vähem lööke, on võitja. Kui juhtub, et mitmel mängijal on sama arv lööke, siis võidab see võistleja, kellel on suurem arv radasid vähima arvu löökidega. Juhul, kui selliselt ei ole võimalik võitjat selgitada, siis korraldajad võivad määrata nende võistlejate jaoks lisamängu.

b) Võistkonna tulemus otsustatakse võistkonna nelja parima mängija löökide kogusumma järgi. Väikseima löögisummaga võistkond on võitja. Juhul, kui mitmel võistkonnal on sama löökide summa, siis see võistkond, kelle mängija löökide summa on kõige väiksem, on võitja.

B. Rajavõistlus

Igas mängus see võistleja, kes on võitnud suurima arvu radasid, on võitja. Kui juhtub, et on võidetud sama arv radasid, siis korraldaja määrab lisarajad ja võisteldakse nii kaua, kuni võitja on selgunud.

KUUES PEATÜKK

REEGLITE RIKKUMISED ESIMESEL LÖÖGIL JA KARISTUSED

1. Kui mängija on löögiasendis, siis kohtunik annab loa löögiks (käemärgi). Sellest hetkest alates peab mängija lõpetama esimese löögi kümne sekundi

jooksul. Rikkujat hoiatatakse. Kui ta rikub seda reeglit uuesti, siis lisatakse talle karistuslöök.

2. Esimese löögi sooritamiseks peab mängija asetama oma palli stardijoonele või stardiala sisse maa peale ja peab lööma palli statsionaarsest asendist. Rikkujale lisatakse karistuslöök ja ta lööb oma löögi uuesti teise löögina.

3. Mängija lööb oma esimese löögi, kuid pall ei välju stardialast. Lööki arvestatakse ühe löögina. Ta lööb uuesti, aga seda lööki arvestatakse juba teise löögina.

SEITSMES PEATÜKK

REEGLITE RIKKUMISED LÖÖMISEL JA KARISTUSED

1. Iga kord kui mängija teeb löögi, peab ta seisma kahel jalal, hoidma oma malletit mõlema käega ja panema selle palli taha. Ta alustab liikumatust asendist. Ta ei tohi teha lööki kõndides. Rikkujale lisatakse karistuslöök ja ta teeb oma järgmise löögi palli uuest asendist.

2. Lüües võib mängija teha mõned möödalöögid või harjutuslöögid (aga ta ei tohi puutuda palli). Neid lööke ei arvestata. Mängija ei tohiks seda pidevalt teha, st. harjutada mängu ajal, see viivitab mängu. Rikkujat hoiatatakse. Kui ta rikub seda reeglit uuesti, siis lisatakse talle karistuslöök.

3. Kui on mängija kord lüüa, siis mängija peaks sooritama oma löögi kümne sekundi jooksul ilma viivitusega. Rikkujat hoiatatakse. Kui ta rikub reeglit uuesti, siis lisatakse talle karistuslöök.

4. Kui mängija sooritab lööki, siis mitte kellelgi pole lubatud kõndida rajal või üle raja. Mängijale, kes rikub seda reeglit, lisatakse karistuslöök.

5. Kui mängija sooritab lööki, siis teised mängijad ei tohi karjuda ega kasutada rääkimist mängija löögi sooritamise mõjutamiseks. Rikkujale lisatakse karistuslöök.

6. Kui mängija sooritab lööki ja ta mallet isegi õrnalt puudutab palli või liigutab seda, siis seda lööki arvestatakse ühe löögina.

7. Sooritades lööki, peab mängija lööma palli malleti peaga, kas siis puust pudelpeaga või põhjaga, aga on keelatud lüüa palli malleti pea külgedega või varrega. Rikkujale lisatakse üks karistuslöök ja ta teeb oma järgmise löögi palli uuest asendist.

8. Malletiga palli lükkamine pole lubatud. Rikkujale lisatakse üks karistuslöök ja ta teeb oma järgmise löögi palli uuest asendist.

9. Veerevat palli pole lubatud uuesti lüüa. Rikkujale lisatakse üks karistuslöök ja ta teeb oma järgmise löögi palli uuest asendist.

KAHEKSAS PEATÜKK

REEGLITE RIKKUMISED MÄNGUS JA KARISTUSED

1. Mängijale, kelle pall on rajal kõige kaugemal, antakse eelistus lüüa või määrab löökide sooritamise järjekorra kohtunik. Mängijad ei tohi lüüa oma palli oma soovi kohaselt. Rikkujale lisatakse üks karistuslöök ja ta teeb oma järgmise löögi palli uuest asendist.
2. Kui mängija lööb palli rajal ja see peatub väljaspool raja piire, siis seda koheldakse kui väljasolevat. Iga kord kui pall läheb raja piiridest välja, lisatakse mängijale üks karistuslöök.
3. Kui mängu ajal nõutakse kohtuniku loal palli rajalt ülesvõtmist, siis mängija võib seda teha ja panna palli asukohale maha märk.
4. Kui mängu ajal pall põrkab vastu piirdeid (need mis märgivad rada) ja põrkab raja peale tagasi, siis seda ei loeta kui väljasolevat. Aga kui pall põrkab millegi vastu rajast väljaspool, siis seda arvestatakse väljasolevaks.
5. Kui mängija mängib rajal, mis teeb pöörde, siis palli peab lööma mööda rada. Pole lubatud palli löömine üle nurga, et lõigata nurka. Rikkuja palli arvestatakse kui väljasolevat.
6. Kui löömisel põrkasid pallid rajal üksteise vastu, siis:
 - (1) See pall, mille vastu põrgati ja ei läinud rajalt välja, siis selle uut positsiooni arvestatakse kui palli uut asukohta. Kui see pall läheb läbi värava, siis seda arvestatakse kui selle raja lõpetamist (hea). Kui see pall läheb raja piiridest välja, siis arvestatakse seda kui väljasolekut, kuid palli omanik selle eest karistust ei saa.
 - (2) Kui lööja pall peale kokkupõrget läheb raja piiridest välja, siis arvestatakse seda kui väljasolekut ja lööja saab karistuslöögi.
 - (3) Kui lööja pall jääb rajale peale põrget, siis selle uus koht on selle palli uus asend.
7. Kui mängija on mängus ebaaus, siis antakse talle hoiatus ja käsk ennast parandada; samas lisatakse talle karistuslöök. Reegli rikkumise kordamisel mängija diskvalifitseeritakse.
8. Kui väljakul mängija puudutab mistahes oma kehaosaga või varustusega oma palli või teisi palle, mis mängus on, siis talle lisatakse karistuslöök ja palli uus koht arvestatakse palli uueks asendiks.
9. Kui väljakul mängija lööb oma malletiga palli ilma reegleid järgimata või lööb oma palli malletiga kahe jala vahel, siis lisatakse talle üks karistuslöök ja ta ei tohi

järgmist lööki lüüa palli uuest asukohast. Kui pall läheb sellise löögi tulemusel väravasse, siis seda ei loeta raja lõpetamiseks.

ÜHEKSAS PEATÜKK

REEGLITE RIKKUMISED VÄRAVA PIIRKONNAS JA KARISTUSED

1. Kohtunik võib otsustada pallide löömise järjekorra vastavalt pallide asendile värava piirkonnas. Põhimõtteliselt antakse pallile, mis on väravale kõige lähemal, löömise eesõigus. Mängijale, kes rikub reeglit, antakse karistuslöök ja ta peab lööma palli selle uuest asukohast. Kui sellisel rikkumisel pall läheb väravasse, siis seda ei loeta raja lõpetamisena.
2. Mängija ei tohi sihilikult väravat kahjustada. Rikkujale antakse hoiatus ja talle lisatakse karistuslöök. Rikkumise kordamine toob kaasa mängust diskvalifikatsiooni.

PUUPALLI AJALUGU

Puupall leiutati 1990 algul hr. Ming-Hui Weng'i ja Kuang-Chu Young'i poolt. Nad kavatsesid rajada oma vanematele aia, kus viimased saaksid jalutada ja nautida kaunist vaadet imekaunile Nei-Shuang-Hisile (asub Taipeis, Taiwani pealinnas). Peale mäenõlvalt umbrohu eemaldamist ja planeerimist tekkisid astanguväljakud, mida oli võimalik kasutada pallimängudeks. Nad üritasid leiutada pallimängu, milles pall liiguks murul ja ei lendaks liiga kõrgele; et spordiala ise oleks ökonoomne (ei oleks liiga kallis ja ei vajaks suuri väljakuid); et vanemad saaksid kutsuda rohkem sõpru ja naudiksid pallimängu rohelisel väljakul. Peale kolm aastat kestnud katsetusi oli valminud varustus ja mängureeglid, mis on vastu pidanud tänapäevani. Sellest ajast alates nimetatakse mängu puupalliks (woodball). Põhjus, miks puupall on populaarne eri vanusegruppide hulgas, pole ainult otstarbekalt disainitud varustus, mis koosneb pallist, löögiriistast (malletist) ja väravast, vaid ka see, et mängu on lihtne õppida ja mängida. Puupall on lülitatud Taiwani koolide kehalise kasvatuse tundidesse. Alates 1995 aastast hakkas puupall levima teistesse riikidesse.

Mõningaid linke:

<http://www.hot.ee/eppl/>

www.hot.ee/puupall/

<http://www.hot.ee/woodball/tpp/>

<http://en.iwbf-woodball.org/>

<http://uswoodball.com/index.htm>

<http://www.sport.uni-augsburg.de/projekte/trendsport/vergangene/woodball/>