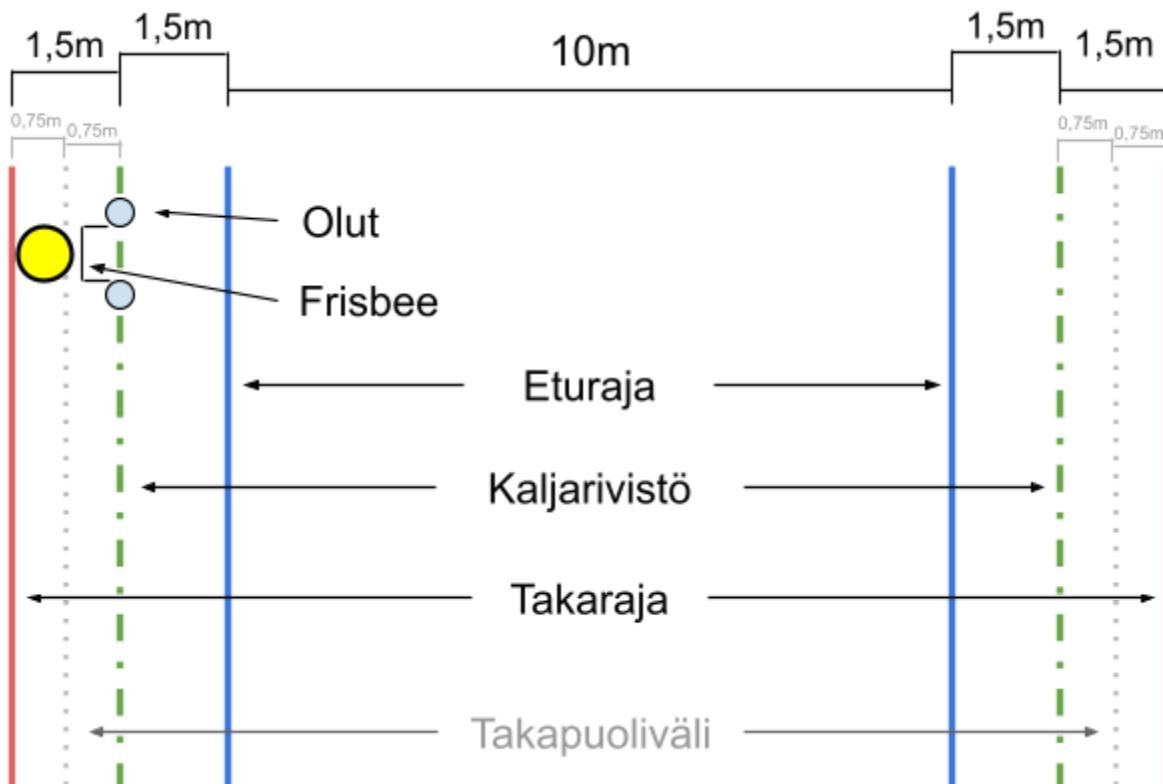


Frisbeerin säännöt

Lajiliiton hyväksymä 28.5.2025

0 Lyhyt versio

- Kolmen hengen joukkueet, kahdeksan kaljaa per joukkue per erä
- Kaljat asetetaan riviin frisbeen välein, rivien väliin jää 13 metriä
- Etu- ja takarajat merkitään 1,5m kaljarivistöistä kumpaankin suuntaan
- Frisbeellä pyritään kaatamaan vastustajan kalja
- Kaatunutta kaljaa saa juoda, kun frisbee ei ole oman joukkueen hallussa
- Frisbeettä ei saa heittää, jos joukkueella on kolme tai useampi kaljaa kaatuneena ja juomatta, eli kun *bufferi* on täysi
- Jos vastustajan bufferi on täysi, frisbeen voi hakea jalan takaisin omalle joukkueelle
- Ennen eturajaa maahan osuneesta vastustajan heitosta myönnetään heitto eturajalta
- Takarajan takaa kopatusta vastustajan heitosta myönnetään myös heitto eturajalta
- Erän voittaa se joukkue jonka bufferi on tyhjä kun vastustajan kaikki kaljat on kaadettu
- Erässä kaatuneet sekä voittajan puolelle pystyyn jääneet kaljat on juotava ennen seuraavaa erää, voittaja määrää kumpi joukkue juo pystyyn jääneet kaljat
- Ensimmäisen erän jälkeen pidetään noin puolen tunnin imeytymistauko, toisen erän jälkeen noin tunnin ruokatauko
- Frisbeeriä ei pelata erittäin



1 Yleistä

1.1 Pelin tavoite ja tarkoitus

Pelin perimmäinen tarkoitus on juoda kaljaa ja olla parempi kuin vastustaja heittämään frisbeetä ja/tai juomaan kaljaa.

Kokonaisen pelin aikana kukin kolmen hengen joukkue juo keskimäärin vähintäänkin 16 kaljaa, ratkaisevan kierroksen sattuessa 24. Kokonainen peli voi kestää helposti yli 2 tuntia, joten kiirettä juoda ei ehkä pääse koskaan muodostumaan.

Sanasto

Frisbeer	Pelin nimi, sulautuma sanoista <i>frisbee</i> ja <i>beer</i>
Frisbee	Kiekko jota heitetään ja jolla pyritään kaatamaan vastustajan kaljat
Kalja	Tölkki, tai tölkissä sijaitseva neste jota juodaan
Takaraja	Raja, jonka takaa heitetään ja otetaan koppeja
Eturaja	Raja, jonka yli frisbeen on lennettävä, ja jolta heitetään joissakin tilanteissa
Kaljarivistö	Jana johon kaljat erän alkaessa asetellaan
Takapuoliväli	Takarajan ja kaljarivistön puolivälissä kulkeva linja
Ylituomari	Päättävä ja valvova tuomari
Linjatuomari	Tuomari joka valvoo rajasääntöjen noudattamista
Lyhyt	Heitto joka osuu maahan ennen eturajaa Käytetään myös heitosta joka saadaan heittää eturajalta
Bufferi	Kaatuneiden, loppuun juomattomien kaljojen kertymä. Kolmella tai useammalla kaljalla bufferi on täysi
Heitto	Kilpailumielessä tehty yritys lähettää frisbee vastustajan kaljojen kaatamiseksi
Pelitaso	Kiinteä taso, jolla pelaajat ja kaljat seisovat ja johon kentän rajat merkitään

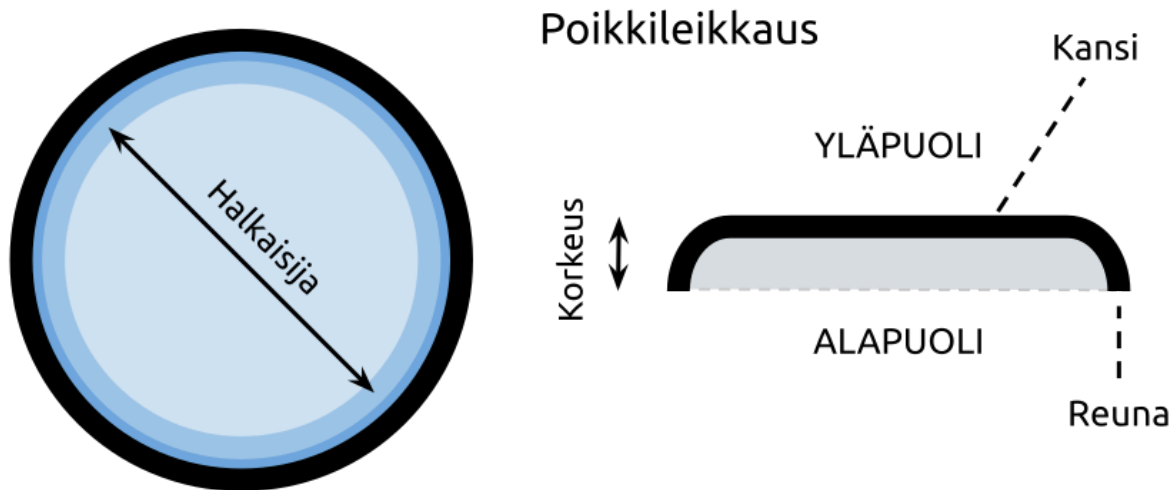
1.2 Pelivälineet

Frisbee

Frisbee on pyöreä ja lautasmainen esine, jota heitetään. Frisbeerissä käytettävän frisbeen on oltava:

- (1) lautasmainen; eli koostuu selkeästi yhtenäisestä *kannesta* jota kiertää kannesta toiselle sivulle (frisbeen *alapuolelle*) uloneva, yhtenäinen, tasaisen leveä *reuna*; vastakkaista puolta kutsutaan *yläpuoleksi*;
- (2) ylä- ja alapuolelta tarkasteltuna pyöreä ja symmetrinen;
- (3) valmistettu kiinteästä, tiheästä muoviseoksesta;

- (4) ulkoiselta halkaisijaltaan vähintään 20,0 cm ja korkeintaan 30,0 cm;
- (5) reunan suunnalta tarkasteltuna vähintään 2,0 cm korkea;
- (6) painoltaan korkeintaan 200 g.



Ultimaattinen frisbee on ultimateen tarkoitettu Ultra-Star 175g.

Kalja

Kummallakin joukkueella on oltava varattuna **24 tölkkiä** vapaavalintaista, vähintään 4,0 til-%:sta hiilihapotettua alkoholijuomaa. Tölkin minimitulavuus on 33 cl ja sen leveys on oltava välillä 60-70 mm.

1.3 Kenttä

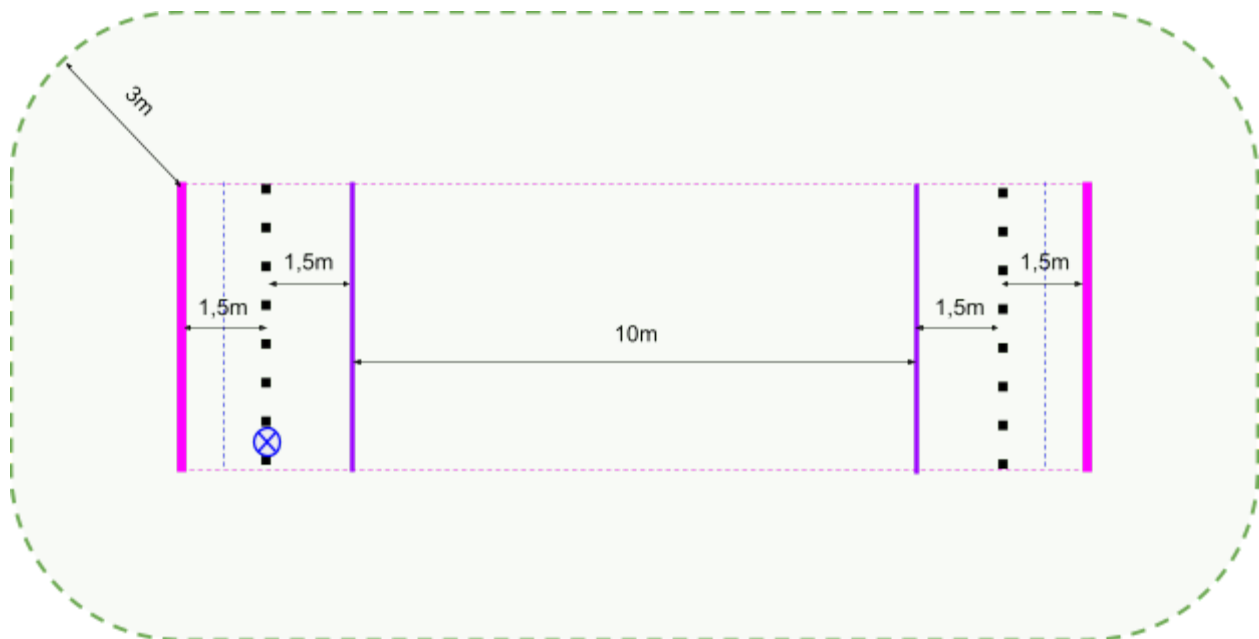
Kenttää varten vaaditaan vähintään 16m pitkä ja noin 5m leveä, suhteellisen tasainen avoin alue. Parhaiten soveltuvia alustoja ovat sora ja nurmikko. Kentän päädyissä on lisäksi hyvä olla runsaasti tyhjää tilaa.

Rajat

Pelikentän kummassakin päädyssä on kaksi rajaa. Ensimmäinen näistä on *eturaja*. Eturajojen väli on 10m. Eturaja on syytä merkitä maahan, esimerkiksi rajanarulla, piirtämällä raja kengällä tai asettamalla keppejä maahan rajan kohdalle. Toinen raja on *takaraja*, 3 m päässä eturajasta. Takaraja on myös merkittävä näkyväksi samalla tavalla kuin eturaja. Etu- ja takarajojen keskellä on kaljarivistö.

Rajojen sijainnit on syytä mitata mahdollisimman tarkasti. jslöthin reilu askel on tunnetusti tarkin metrin määritelmä, ja hänen leveä haara-asentonsa tarkin 1,5 metrin mitta. Takapuolivälin voi mitata haara-asennon keskikohdasta. Tämän puuttuessa voidaan käyttää joukkueiden sopivaksi toteamaa mittalaitetta tai -askelta.

Kentän välittömällä läheisyydellä tarkoitetaan aluetta joka on 3m sisällä takarajojen väliin jäävästä kaljarivistön pituisesta alueesta.



Kaljat

Kaljat asetellaan kaljarivistöön, etu- ja takarajojen puoliväliin, pelivälineenä käytettävän frisbeen avulla siten, että vierekkäisten kaljojen väli on tasan yhtä suuri kuin frisbeen läpimitta. Tämä on tärkeää pelin dynamiikan kannalta. Kaljoja ei tule siirtää erän alkamisen jälkeen ja mikäli joukkue siirtää omaa kaljaansa, tarkoituksella tai vahingossa, tulkitaan se välittömästi kaatuneeksi.

1.4 Joukkueet

Joukkueita on yhdessä pelissä **kaksi**, ja kummassakin joukkueessa on **kolme pelaajaa**. Joukkue valitsee keskuudestaan kapteenin, ellei kapteenin valinnalle ole määritelty muuta kriteeriä esimerkiksi kilpailukohtaisissa säännöissä.

1.5 Tuomaristo

Peliä tuomaroivat lähtökohtaisesti joukkueet, joukkueiden välisellä yhteisymmärryksellä. Mikäli yhteisymmärrystä ei saavuteta tilanteessa, päätösvalta on ensisijaisesti ylituomareilla ja toissijaisesti linjatuomareilla. Tuomaristo katsotaan osaksi pelikenttää.

Ylituomarit

Pelissä on oltava vapaavalintainen määrä ylituomareita, kuitenkin **vähintään nolla**. Ylituomari ei voi olla yksi pelaajista, eikä saa tarkoituksellisesti osallistua peliin.

Linjatuomarit

Molempiin päätyihin voidaan määrätä linjatuomarit. Linjatuomarin tehtävä on katsoa lähietäisyydeltä, että rajasääntöjä ei rikota.

2 Pelin kulku

2.1 Pelin aloittaminen

Valitaan aloittaja valitsemalla heittopaikka sekä kohde, jonka jälkeen heittopaikalta heitetään frisbeellä mahdollisimman lähelle kohdetta. Lähemmäs heittänyt kapteeni saa valita päättääkö aloittavan joukkueen vai valitseeko joukkueiden pelipäädyt ensimmäiselle kierrokselle. Toisen joukkueen kapteeni päättää tämän jälkeen jäljelle jääneestä vaihtoehdosta.

2.2 Erät ja tauot

Pelataan **kaksi erää**, jotka kestävät siihen asti että toinen osapuoli voittaa erän. Näiden erien välillä pidetään **15-30 minuutin** pituinen tauko, jotta ensimmäisen erän aikana juotu alkoholi ehtisi imeytyä pelaajien elimistöön. Ylituomari ilmoittaa erän loppumisajan. Erän alkaessa kaljarivistön ja pelaajien on oltava valmiina, mahdollisten edellisessä erässä kaatuneiden kaljojen ja ylimääräisten kaljojen (ks. 3.2) olla juotuna. Mikäli joukkue epäonnistuu tässä, seuraa siitä suoraan seuraavan erän tappio (4.0h).

Ratkaiseva erä pelataan, jos kahden erän jälkeen tilanne on tasan. Ratkaisevaa erää varten valitaan uudestaan puolet ja aloittaja kuten pelin alussa. Ennen ratkaisevaa erää pidetään **30-60 minuutin** tauko.

Ennakkoon erikseen sovittaessa voidaan pelata viiden erän peli, jossa ensimmäisenä 3 erävoittoa saavuttanut joukkue voittaa pelin. Lisäeriä edeltävät erätauot kestävät **30-60 minuuttia**.

2.3 Pelin päättyminen

Peli päättyminen alkaa kun toinen joukkue on voittanut yli puolet pelin eristä. Peli päättyy varsinaisesti joukkueen osalta vasta kun viimeisen erän kaljat on juotu tai kun viimeisen erän loppumisesta on kulunut 30 minuuttia. Kun pelissä ei ole enää yhtään joukkuetta se voidaan todeta päättyneeksi.

3 Erän kulku

3.1 Yleistä

Peliä pelataan vuoro kerrallaan. Toinen joukkue on kerrallaan heittovuorossa, ja toinen vastaavasti vastaanottovuorossa. Heittovuorossa oleva joukkue pyrkii frisbeetä heittämällä kaatamaan kaljoja heille juotavaksi. Kun heittovuorossa oleva joukkue on heittänyt laillisen heiton, siirtyy heittovuoro vastustajajoukkueelle. Vastustaja eli vastaanottava joukkue seisoo

heiton aikana oman takarajansa takana, ja voi yrittää ottaa kopin (ks. 4.2) toisen joukkueen heitosta.

Joukkueen **bufferilla** tarkoitetaan joukkueen kaatuneita kaljoja, joita ei ole vielä juotu loppuun. Kun bufferissa on kolme (3) kaljaa tai enemmän, on se *täysi* eikä joukkue voi saada heittovuoroa ennen kuin bufferissa on jälleen kaksi (2) kaljaa tai vähemmän. Bufferin ollessa täysi, ei joukkue voi saada heittovuoroa, jolloin heittänyt joukkue saa itselleen vuoron hakemalla frisbeen takaisin. Frisbeetä saa lähteä hakemaan sen koskettua ensimmäistä kertaa maahan ja haettaessa on käytävä vähintään vastustajan eturajalla. Joukkue jolla on bufferi täynnä, ei saa koskea frisbeehen, ei astua oman takarajansa yli, eikä aktiivisesti estää frisbeetä hakevan joukkueen kulkua.

Ylenantaminen ja virtsaaminen kentän välittömään läheisyyteen on kielletty. Frisbeer ei ole kontaktilaji, joten kunnioita peliin osallistujien fyysistä koskemattomuutta.

3.2 Erän päättyminen

Erä päättyy, kun toinen joukkue on kaatanut kaikki vastustajan kaljat, eikä heillä itsellään ole enää yhtäkään kaatunutta kaljaa juomatta eli bufferissa.

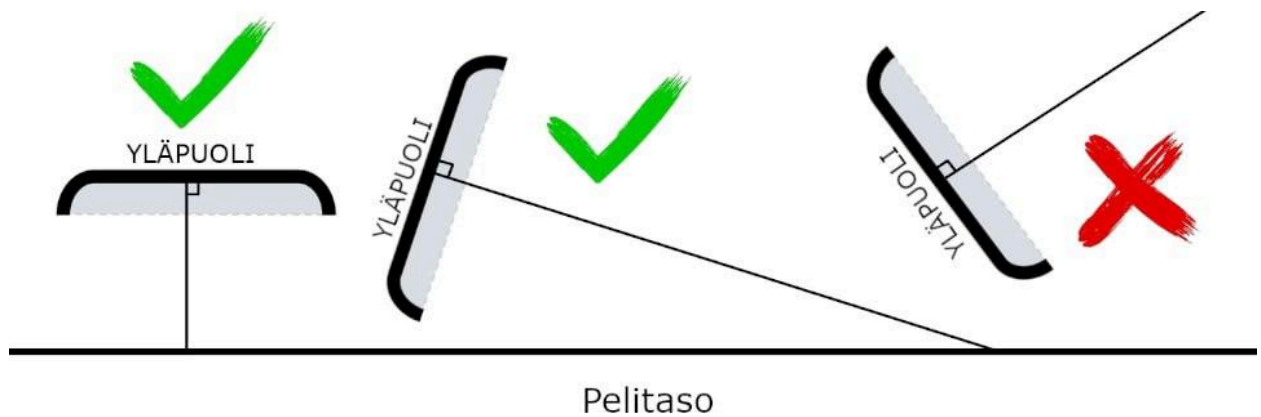
Erän voittanut joukkue päättää kumman joukkueen juotavaksi pystyyn jääneet ns. ylimääräiset kaljat laitetaan heti erän päättyessä. Sen joukkueen, jolle kaljat päätyvät, on juotava ne ennen seuraavan erän alkamista.

3.3 Heitto

Heittävä pelaaja pyrkii heittämään frisbeellä vastustajan kaljoja kumoon. Frisbee on heitettävä kaljarivistöä kohti kohtuullisella korkeudella kohtuullisen ajan kuluessa. Vastustaja tuomitaan kiekon menetykseen (4.0c) mikäli heittoa ei suoriteta vastustajan huomautuksesta huolimatta kohtuullisessa ajassa. Joukkueen jäsenet heittävät frisbeetä vuorotellen, niin että heitot jakautuvat tasaisesti joukkueen pelaajien kesken.

Heitto on laillinen, kun:

- (1) se suoritetaan selkeällä pyrkimyksellä kaataa vastustajan kaljoja;
- (2) heittävällä pelaajalla ei ole samanaikaisesti kaljaa kädessään;
- (3) heittävällä pelaajalla on heiton aikana kaikki pelitasoa koskettavat tukipisteet tilanteen mukaisen heittorajan takana (normaalitilanteessa takarajan) ja hän kykenee heiton jälkeen osoittamaan tasapainon ylittämättä heittorajaa;
- (4) frisbeen alapuoli on ilmalennon alussa ja lopussa suunnattu kohti pelitasoa; eli frisbeen kannesta suorassa kulmassa alapuolen suuntaan vedettävä puolisuora leikkaa pelitason muodostaman pinnan. Frisbeen tarkoituksenmukainen ylösalainen, eli yläpuoli kohti pelitasoa, liu'utus ja liidätys on kielletty.



Heiton seurauksena kaatunut vastustajan kalja katsotaan kaatuneeksi vain, jos heitto on laillinen.

3.4 Kaljan kaataminen

Kalja katsotaan kaatuneeksi, kun se pysähtyessään koskee kylkipuolellaan maata. Jos maastonmuodot tai kasvillisuus estävät kaljaa kaatumasta, se katsotaan kaatuneeksi mikäli se tasaisella pinnalla kaatuisi kyljelleen samassa asennossa ollessaan.

Jos kalja siirtyy osuman seurauksesta yli takapuolivälin kaatumatta, palautetaan se takapuolivälille kohtisuoraan laskeutumispaikastaan.

3.5 Kaljan juominen

Kun joukkueen kaljarivistöstä kaatuu kalja, nostetaan se pelaajien käteen juotavaksi ennen seuraavaa heittoa. Kaljan saa avata vasta kun joukkueella on lupa juoda.

Kaljaa **saa juoda, vain kun:**

1. Joukkue on vastaanottovuorossa,
TAI
2. kummalla tahansa joukkueella on bufferi täynnä,
TAI
3. joukkueen oma kaljarivistö on tyhjä

Mikäli joukkue jää kiinni juomasta väärään aikaan, tuomitaan heidät tuomarin sopimaksi katsomalla tavalla.

Kaljat juodaan joko suoraan tölkistä tai henkilökohtaisesta kupista kentän välittömässä läheisyydessä. Mikäli kuppi on käytössä, ei kaljaa saa olla kaadettuna yhdestä tölkistä moneen kuppiin samanaikaisesti.

Frisbeen katsotaan olevan joukkueen hallussa siitä hetkestä, kun se on osunut maahan vastustajan heitosta, siihen hetkeen kun se poistuu joukkueen kädestä.

4 Poikkeukset

4.0 Seuraamukset

Seuraavia seuraamuksia voidaan käyttää rangaistuksina ja myönnytyksinä erinäisistä poikkeuksista

- a. **Lyhyt:** Joukkue saa heittää seuraavan heittonsa omalta etuviivaltaan
- b. **Pitkä:** Joukkue joutuu heittämään takarajalta, vaikka olisi muutoin oikeutettu lyhyeen.
- c. **Uusinta/Menetys:** Frisbee palautetaan viimeksi heittäneelle joukkueelle.
- d. **Nosto:** Heitolla kaadetut kaljat nostetaan takaisin pystyyn kaatoa edeltäneille paikoilleen (silmämääräisesti, välit voi tarkistaa kiekolla)
- e. **Juomakielto:** Joukkue ei saa juoda bufferissa olevista kaljoista juomakiellon aikana.
- f. **Kalja:** Joukkue nostaa omasta kaljarivistään kaljan bufferiin juotavaksi. Mikäli kaljarivistö on tyhjä, otetaan kalja pelin ulkopuolelta.
- g. **Pelaajan poistaminen pelistä.** Poistetun pelaajan heittojen sijasta frisbee palautetaan suoraan vastustajalle. Kiekon palauttamisen jälkeen peli jatkuu vastustajan normaalilla heitolla.
- h. **Luovutuserävoitto.** Jos jompikumpi joukkue määrätään erätappioon virheellisen toiminnan vuoksi esim. epävalmius erän alussa, siirrytään tarvittaessa suoraan erätuolle. Molempien joukkueiden on juotava ohitetun erän kaljat. Mikäli molemmat joukkueet tuomitaan erätappioon virheellisen valmistautumisen johdosta, perutaan peli ja molemmat joukkueet todetaan hävinneiksi.

4.1 Lyhyt heitto

Mikäli heitetty frisbee koskettaa pelikenttää ennen vastustajan eturajaa, tuomitaan vastaanottavalle joukkueelle myönnytyksenä **lyhyt** (4.0a).

4.2 Koppi

Mikäli vastaanottava joukkue ottaa heitetystä frisbeestä kopin, myönnettäköön heille **lyhyt** (4.0a).

Hyväksytyn kopin edellytykset (kaikkien täytyttävä järjestyksessä):

1. Frisbee ei kosketa pelikenttään tai kaljaan missään vaiheessa ennen kopin ottamista tai sitä ottaessa
2. Koppiin osallistuvat pelaajat eivät kosketa pelikenttää takarajan etupuolelta missään vaiheessa koppia ottaessaan
3. Kopin ottanut joukkue osoittaa hallitun otteen kiekosta
4. Kopin ottanut joukkue osoittaa tasapainon takarajan takana (ts. ei kaadu rajan yli)

4.3 Yliastuminen

Yliastuminen tapahtuu, kun:

1. Heittävän joukkueen jäsen koskee maata käytössä olevan heittorajan yli heittoa tehdessään
2. Vastaanottavan joukkueen jäsen astuu takarajan yli heiton aikana tai koppia ottaessaan

Heittäessä yliastumisesta seuraa **lyhyt** (4.0a) vastaanottavalle joukkueelle, ja mahdolliset kaadetut kaljat **nostetaan** (4.0d).

Vastaanottajan yliastumisesta seuraa **pitkä** (4.0b), tahallisesta yliastumisesta kiekon **menetys** (4.0c).

4.4 Juomavirhe

Mikäli joukkue juo kaljaa sääntökohdan 3.5 toisen kappaleen edellytyksien täyttymättä, määrätään joukkueelle **juomakielto** (4.0e), joka kestää vähintään yhden heittokierroksen.

Mikäli juominen on selvästi tahallista ja merkittävää, juomavirheestä voidaan joukkue rangaista **kaljaan** (4.0f).

4.5 Ylenantaminen

Mikäli pelaaja ylenantaa kentän välittömään läheisyyteen on tämän siivottava eritteensä parhaalla mahdollisella tavalla, lisäksi vastustajajoukkue saa heittää seuraavan heittonsa lyhyenä (4.0a). Toistuvasta ylenantorikkeesta pelaaja voidaan poistaa pelistä (4.0g).

4.6 Ajanpeluu

Mikäli heitto kulkee selkeästi ohi tai yli vastustajan kaljarivistön voidaan se katsoa ajanpeluiksi. Aikaa pelaava joukkue voidaan asettaa **juomakieltoon** (4.0e) kunnes vastaanottava joukkue saa frisbeen hallintaansa ja voi kohtuudella valmistautua heittoon.

4.7 Muut rikkeet

Muista sääntörikkomuksista voidaan rikkonut joukkue määrätä rikkeen vakavuuteen ja vaikutukseen nähden sopivaan rangaistukseen. Yleisimmin suositeltava rangaistus on **lyhyt** (4.0a) heitto vastustajalle tai **pitkä** (4.0b) rikkoneelle joukkueelle.

5 Erityistilanteet

Tähän on listattu muutamia poikkeustilanteita, jotka eivät välttämättä ole virheitä tai sääntörikkomuksia, mutta joihin on sääntöjen puitteissa vaadittu tarkennusta.

Kalja kaatuu muusta kuin frisbeestä

Jos pelaaja kaataa kaljan muuten kuin frisbeettä heittämällä, se päättyy kaljan kaataneen pelaajan joukkueen bufferiin juotavaksi. Mikäli pelaajan kaatama kalja kuuluu vastustajalle, nostetaan se pystyyn ja kaatanut joukkue nostaa omasta rivistöstään kaljan bufferiin (4.0f). Mikäli kalja kaatuu tai siirtyy itsestään esimerkiksi huonon asettelun, rajamerkkien heilahduksen, voimakkaan tuulen tai peliin kuulumattoman henkilön vaikutuksesta, se nostetaan takaisin paikalleen.

Frisbee on ilmassa erän/bufferin päättyessä

Mikäli vastustaja joukkue kerkeää heittää frisbeen ennen viimeisen kaljan tyhjentymistä, lasketaan heitto peliin ja sen kaataessa kaljan peli jatkuu normaalisti. Mikäli bufferi päättyy frisbeen lentäessä, jatkuu peli normaalisti mutta heitto on automaattisesti määrämittainen

Erän päättyminen näennäisesti tasan

Mikäli erän päättyessä molemmilta joukkueilta on kaadettu kaikki kaljat ja voittaja jää epäselväksi, määrätään erän voittaneeksi se joukkue, joka ensimmäisenä kaatoi vastustajan viimeisen kaljan.

Pelaaja katoaa pelin aikana

Jos pelaaja katoaa pelin aikana, tulkitaan hänet pelistä poistetuksi pelaajaksi (4.0g). Kumminkin jos kadonnut pelaaja löytää takaisin pelikentälle pelin aikana, saa hän jatkaa pelaamista normaalisti.