



VIISIPALLO

PELJI JOKA
KEHITTÄÄ

YHTENÄISYYTTÄ
YHTEISTYÖTÄ
YHTEISÖÄ



LYHYESTI VIISIPALLOSTA

Viisipallo muistuttaa pohjimmiltaan paljon polttopalloa: Siinä on sisäjoukkue ja ulkojoukkue. Sisäjoukkue lyö pallon ulos pelikentälle jonka ulkojoukkue noutaa ja heittää takaisin. Kun sisäjoukkue on lyönyt pallon peliin, he voivat juosta ympäri ja tehdä pisteitä. Suurin ero on pallojen määrässä: Viisipallossa on viisi palloa, jotka on tarkoitus heittää tai lyödä ulos peliin. Ja vastaavasti myös viisi palloa, jotka ulkojoukkueen on tarkoitus noutaa ja palauttaa, ennen kuin he voivat huutaa ”peli seis”. Tässä peli kaikessa yksinkertaisuudessaan. Seuraavilla sivuilla seuraa hieman yksityiskohtaisempi selvitys pelin säännöistä.



MIKSI?

Yllättävän moni voi vielä aikuisenakin muistaa kun he löivät ajolähdön polttopallossa. Koko luokan silmät seurasivat heitä ja jännityksissään he löivät pienen näpötyksen tai löysän kaaren, jonka ulkojoukkue koppasi. Tällä tavoin yksittäiset pelaajat joutuivat syyllisiksi että heidän joukkueensa ”taas” hävisi. On valitettavaa että jotkut lapset ja aikuiset muistavat juuri nämä hetket polttopallosta, vaikka peli sisältää niin paljon liikuntaa, joukkuehenkeä ja hauskanpitoa. Polttopallo on ehkä myös eniten pelattu pallopuoli kouluissa, kerhoissa ja urheilupäivillä. Tämän takia VIISIPALLO on kehitetty hyväksi vaihtoehdoksi polttopalloseuralle.

VIISIPALLO on yritys ottaa kaikki parhaat palat polttopallosta ja samalla poistaa ne tilanteet jotka voivat tehdä niin että jotkut eivät halua osallistua. Loppujen lopuksi VIISIPALLO on kehitetty niin että se vaatii paljon enemmän yhteistyötä ja liikuntaa kaikilta osanottajilta, eikä vaan niiltä jotka lyövät pisimmälle tai juoksevat nopeimpaa.

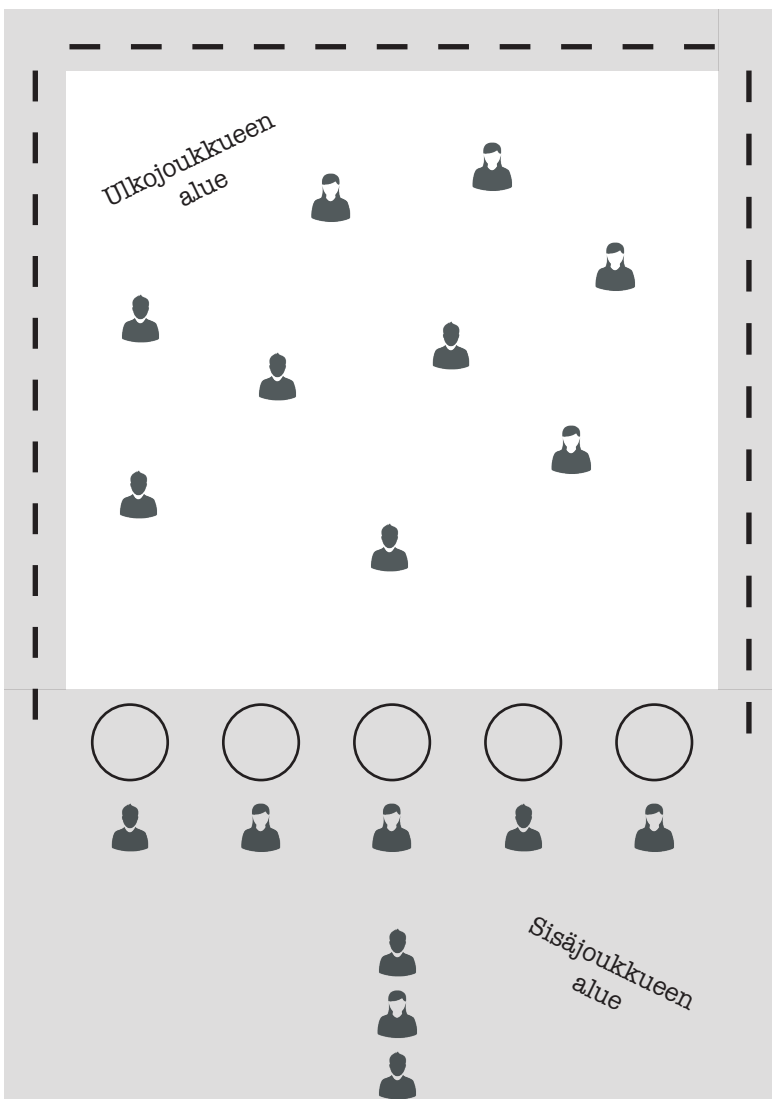


SELVENNYS

Pelikenttä on suorakaiteen muotoinen. Koko 60-80 metriä pitkä ja 25-35 metriä leveä.

Pelikenttä merkataan kartioilla ja sisältää 2 sivulinjaa pituussuunnassa ja takalinjan pelikentän leveydeltä.

Kenttä on jaettu ulkokenttään ja sisäkenttään. Sisäkenttä sisältää pelirenkaiden takana olevan alueen ja juoksuradan Toisen sivulinjan pituudelta ja toisen takalinjan.





LÄHTÖASETELMA

Kaksi joukkuetta pelaa vastakkain. ”Polttopalloterminologiassa” toista joukkuetta sanotaan sisäjoukkueeksi ja toista sanotaan ulkojoukkueeksi.

8-16 pelaajaa joukkuetta kohtaan, jotka ovat kentällä samaan aikaan koko pelin ajan.

Sisäjoukkue sijoitetaan jonoon viiden pallorenkaan taakse, niin että kierros aloitetaan. Viisi henkilöä asettuu tällöin omalle pallolleen.





PELAA KIERROS

1.

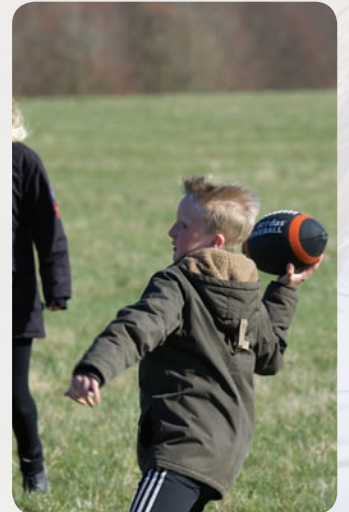
Peliä pelataan viidellä erilaisella pallolla. Pallot ovat pelikierroksen alussa asetettu viiteen pallorenkaaseen (värilliset renkaat), jotka ovat sijoitettu sisäkenttään.



2.

Sisäjoukkueen tehtävä on lähettää Viisi palloa ulkojoukkueen kentälle. Viisi eri henkilöä lähettää viisi Eri palloa liikkeelle saman aikaisesti.

Henkilöt, jotka lähettävät Pallot liikkeelle, ovat sijoitettu Omalle pallorenkaalle, ja pallot Lähetetään samaan aikaan - joko Heittämällä tai potkulla Kun pelinjohtaja laskee alas 3,2,1,0.



3.

Kun pallot ovat lähetetty liikkeelle, Ulkopelaajat keräävät kokoon Pallot mahdollisimman nopeasti Ja tuovat ne takaisin pallorenkaisiin. Kun jokaisessa renkaassa on oikea pallo (värit sopivat yhteen) huutaa pelinjohtaja "SEIS".

Palloja, jotka lentävät sivulinjan ylitse ei tarvitse laskea mukaan. Jos yksi pallo lentää sivulinjan ylitse, ulkojoukkue joutuu keräämään vain Neljä palloa renkaisiin ennen kuin huudetaan "SEIS."



4.

Kun sisäjoukkue on lähettänyt Pallot liikkeelle, heidän on tarkoitus kerätä Pisteitä juoksemalla juoksurataa pitkin.

Pisteitä kerää kukin erikseen - eli. Kaikkien pelaajien Juoksut antaa pisteitä, jos Pelaaja ehtii tulla maaliin. Sisäjoukkueen pelaaja voi Kerätä joko yksi tai kaksi pistettä, riippuen siitä kuinka pitkälti pelaaja juoksee.



5.

Jos juoksee ensimmäiseen kulmaan ja Takaisin kentän oikeaa laitaa saa Yhden pisteen. Jos juoksee koko kierroksen ympäri Ja takaisin kotiin kentän vasenta laitaa Saa kaksi pistettä. Juoksun aikana voi pysähtyä. Kahden pistekorin luona maassa, jos ei ehdi koko matkaa kotiin.

Kaksi punaista pistekoria asetetaan Kentän oikeaan laitaan Osoittaakseen, minne On tarkoitus juosta ja kuinka monta Pistettä ko. juoksu antaa. Ja ne kaksi Sinistä pistekoria 2-luvulla Asetetaan kentän vasempaan laitaan Merkatakseen pisteitä sekä kuinka On tarkoitus juosta.



6.

Jos sisäjoukkueen "juoksia" Otetaan kiinni kahden pisteen välissä, He eivät kuole. Heidän tarvitsee vain kävellä Takaisin edelliseen pisteeseen, ja jatkaa Juoksua sieltä, seuraavan kerran Kun pallot lähetetään liikkeelle. Ulkojoukkue valitsee yhden "laskijan", jonka paikka on sillä alueella mistä juoksijat tulevat sisälle. Tällä "laskijalla" on pistetaulu, Jota hän käyttää pisteiden laskemisessa. Taulun pienimmät numerot Käytetään erien laskemiseen.



PISTEIDEN JAKO



7.

Erä alkaa niin että sisäjoukkue heittää/potkaisee peliin kaikki Pallot ja loppuu niin että Pallot taas on palautettu Omiin pallorenkaisiin ja johtaja Huutaa "SEIS". Peliä pelataan 5 erää (eli. Että pallot ovat laitettu peliin Viisi kertaa), tämän jälkeen vaihtaa Ulko ja sisäjoukkue paikkaa. Kun kummatkin Joukkueet ovat pelanneet viisi erää, Silloin on pelattu yksi kierros. Voittaja on se joukkue joka ensiksi on Voittanut 5 kierrosta.



8.

Joka kierroksen jälkeen joukkueet Kerääntyvät aikalisään, jossa He voivat keskustella taktisia vetoja Ja muutoksia jotka parantavat Joukkueen suorituskykyä. Aikalisä kestää Kaksi minuuttia.



9.

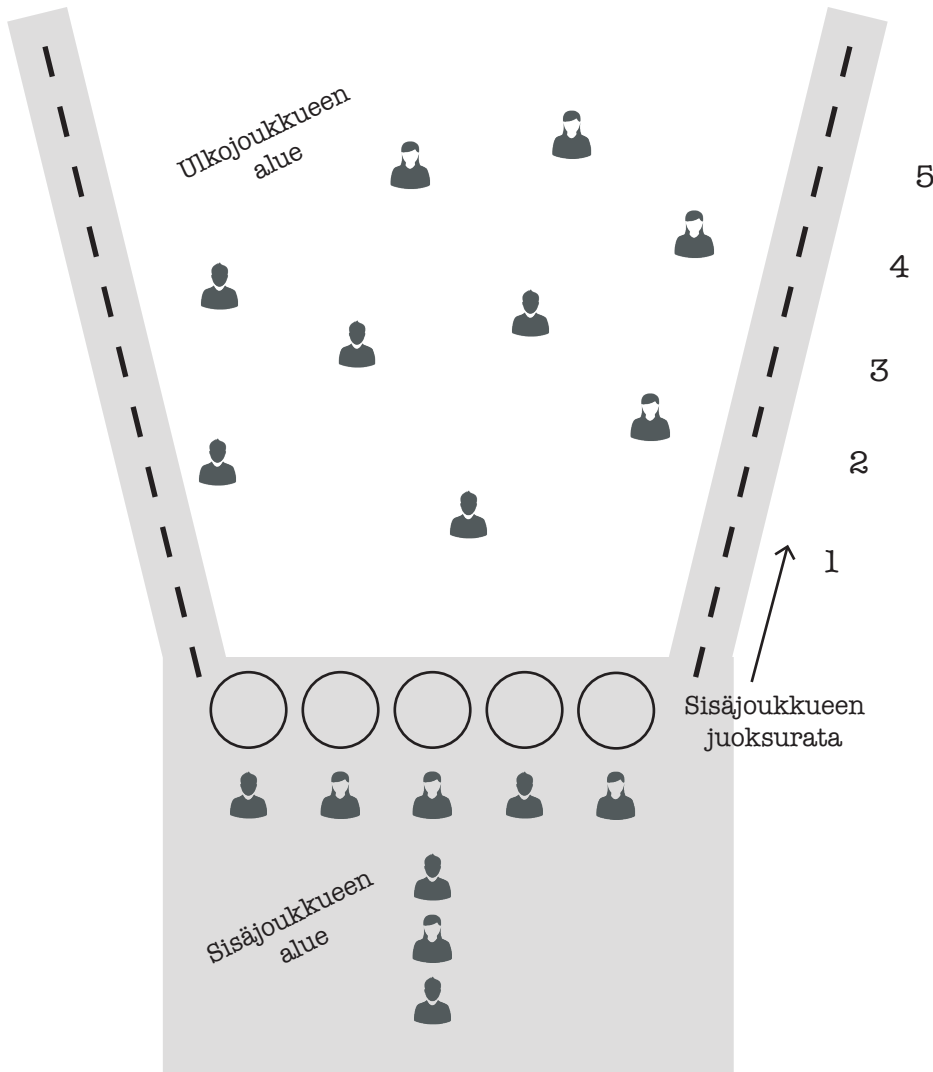
Virhe tuomitaan jos yksi palloista Lentää sivulinjan ylitse Ilman että se ylittää takalinjaa. Kun näin tapahtuu "Laskija" huutaa "pallo ulkona" ja Tämän jälkeen ulkojoukkueen ei tarvitse Kerätä kuin neljä palloa, ennen kuin he huutavat "SEIS".



Pisteidenjaon muuntelu (luku 4 ja 5)

Tässä muunetussa versiossa kenttää muokataan niin että se sisältää sisäkentän ja yhden ulkokentän kahden jakautuvan sivulinjan välillä. Tällä muunnoksella pisteiden jakoa voi myös muuttaa.

Sen sijaan että pitää juosta koko kentän ympäri, kartiot asetetaan koko sivulinjan pituudelta pistein 1-5 (1 piste lähimpänä sisäjoukkuetta ja 5 pistettä kauimpana sisäjoukkueesta). Kun sisäjoukkue on lähettänyt pallot liikkeelle, he keräävät pisteitä juoksemalla sitä sivua pitkin johon pistekartiot on laitettu. Jos he juoksevat kartio numero. 2 ja ehtivät palaamaan takaisin lähtöpaikalle he saavat 2 pistettä. Jos he ehtivät kartio numero. 3 ja takaisin lähtöpaikalle he saavat 3 pistettä jne.



VAIHTOEHTOJA

