

PELISÄÄNNÖT, PESÄPALLON PERUSTEOS

Pesäpallo on Suomen kansallispelejä ja pelisääntöjen sen yleinen perusta. Pesäpallon pelisääntöjä täydentää Pesäpallotuomarin ohjekirja, jossa on esimerkkejä sääntökohtien soveltamisesta ja suositeltavista tuomareiden menettelytavoista. Pesäpallon pelisääntö ja Pesäpallotuomarin ohjekirja on tarkoitettu kaikille pesäpallosta kiinnostuneille.

Pesäpallo on kehittynyt huippu-urheiluna valtavasti hiekkatekonurmikenttien aikakaudella. Pelisääntöjen tulee seurata tätä kehitystä, vaikka samalla pelin jo 95 vuotta säilynyt perusideologia pysyykin samana. Sääntötekstit on pyritty kirjoittamaan mahdollisimman tarkasti, kuitenkin luettavuus, johdonmukaisuus ja selkeys säilyttäen. Viime vuosien muutokset ovat olleet lähinnä yksityiskohtien tarkennuksia.

Pelisääntöjen toiminnallisuus tarkastetaan vuosittain. Uusimmat muutokset ja tarkennukset päivitetään aina osoitteeseen www.pesis.fi, josta sääntökirjan uusimman versio on ladattavissa.

Pesäpallon pelisääntöjä on tarkastettu ja täsmennetty työryhmällä, johon ovat kuuluneet Antti Aine, Jouni Ensomaa, Mika Helminen, Jukka Härkönen, Reijo Kauhanen, Niko Kaukovalta, Peter Laitio, Raimo Merivalo, Jouni Ojala, Sami Ritola sekä allekirjoittanut. Lausun lämpimät kiitokset työryhmälle ja kaikille, jotka ovat antaneet panoksensa pelisääntöjen kehitystyöhön.

Helsinki, 20.3.2015

Antti Kallio
Pesäpalloliitto

Pelisääntö on hyväksytty virallisiksi säännöiksi 20.3.2015
Kopiointi tai osittainenkin lainaaminen on kielletty ilman Pesäpalloliiton lupaa.

PESÄPALLON PELISÄÄNNÖT

JOHDANTO

I JAKSO: Välineet, kenttä, joukkue

- 1 § Pallo
- 2 § Maila
- 3 § Räpylä
- 4 § Päänsuojus
- 5 § Yleistä välineistä
- 6 § Kenttä
- 7 § Joukkue

II JAKSO: Ottelu

- 8 § Otteluaika
- 9 § Ottelusta myöhästyminen
- 10 § Ottelun keskeyttäminen
- 11 § Vuoronvalinta
- 12 § Vuoronvaihto
- 13 § Pelaajan vaihtaminen

III JAKSO: Perusmääritelmiä, estäminen

- 14 § Milloin sisäpelaajaa on pesässä
- 15 § Milloin ulkopelaaja on pesässä
- 16 § Milloin pallo on ulkopelaajan hallussa
- 17 § Sisäpelaaja - lyöjä - juoksija
- 18 § Milloin lyöjä muuttuu lopullisesti juoksijaksi
- 19 § Milloin juoksija saapuu säännönmukaisesti pesälle
- 20 § Milloin sisäpelaaja on turvassa pesällä
- 21 § Milloin pelaaja on päässyt lopulliseen ratkaisuun
- 22 § Estäminen

IV JAKSO: Syöttäminen

- 23 § Yleistä
- 24 § Syöttöoikeus
- 25 § Syötön tekninen suoritus
- 26 § Syötön tuomitseminen

V JAKSO: Lyöminen

- 27 § Lyöntijärjestys
- 28 § Lyönti
- 29 § Laiton lyönti
- 30 § Koppilyönti
- 31 § Ulkopelaajien sijoittuminen

VI JAKSO: Eteneminen

- 32 § Lyöjän etenemisoikeus
- 33 § Pesäkilpa
- 34 § Pesärikko
- 35 § Laittomalla lyönnillä eteneminen
- 36 § Koppilyönnillä eteneminen
- 37 § Harhaheitolla eteneminen
- 38 § Rajoitettu eteneminen
- 39 § Vapaataivaloikeuden käyttäminen
- 40 § Eteneminen ajotilanteessa
- 41 § Juoksu
- 42 § Kunniajuoksu

VII JAKSO: Ottelun järjestäminen, ottelun valvonta, tuomarin tehtävät, tuomarimerkit, rangaistukset, valitukset

- 43 § Ottelun järjestäminen
- 44 § Ottelun valvonta
- 45 § Tuomarin tehtävät
- 46 § Epäselvien tilanteiden tuomitseminen
- 47 § Yleisön puuttuminen ottelun kulkuun
- 48 § Tuomarin väärä vihellys
- 49 § Tuomarimerkit
- 50 § Rangaistukset
- 51 § Valitukset

LIITE: Naperopesissäännöt

HAKEMISTO

PESÄPALLON PELISÄÄNNÖT

JOHDANTO

Pesäpallo-ottelussa kilpailee kaksi joukkuetta. Ottelu pelataan pelisääntöjen määrittämällä kentällä yksityiskohtaisten sääntöjen puitteissa.

Joukkueet ovat vuorotellen sisällä ja ulkona. Sisällä olevan joukkueen tavoitteena on tehdä mahdollisimman monta juoksua. Juoksujen määrä ratkaisee jakson voiton ja voitettujen jaksojen määrä ottelun voiton.

Sisällä olevan joukkueen pelaaja on aktiivisessa pelitoiminnassa ollessaan lyöjänä tai juoksijana. Lyöjä lyö kotipesästä ulkojoukkueen lukkarin hänelle syöttämää palloa. Lähtiessään kotipesästä etenemään lyöjä muuttuu juoksijaksi. Juoksijan tavoitteena on kiertää kaikki kolme kenttäpesää haavoittumatta tai palamatta. Sisäjoukkueen muut pelaajat pyrkivät lyöjinä auttamaan juoksijaa etenemisessä. Kierrettyään säännömukaisesti kaikki kenttäpesät pelaaja tekee juoksun palatessaan säännömukaisesti takaisin kotipesään.

Ulkojoukkue pyrkii estämään sisäjoukkueen juoksujen teon. Tämä tapahtuu siten, että ulkopelaajat pyrkivät haavoittamaan tai polttamaan juoksijan.

Kun kolme sisäpelaajaa on palanut tai sisäjoukkue ei ole saanut vaadittavaa määrää juoksuja sisävuoronsa aikana, seuraa vuoronvaihto. Ulkona pelannut joukkue tulee vuorostaan sisälle yrittämään juoksujen tekoa. Kun molemmat joukkueet ovat olleet kerran sisällä, on pelattu vuoropari. Ottelu koostuu kahdesta 2–4 vuoroparin jaksosta ja tasatilanteessa pelattavista supervuoroparista ja kotiutuskilpailusta.

Ottelun tuomariston muodostavat peli- ja syöttötuomari sekä pesätuomarit ja takarajatuomari. Ylin päätösvalta on pelituomarilla.

Tekstissä käytettävät ikäluokat:

Poikajuniorit:

A-pojat, alle 21-vuotiaat pojat

B-pojat, alle 18-vuotiaat pojat

C-pojat, alle 16-vuotiaat pojat

D-pojat, alle 14-vuotiaat pojat

E-pojat, alle 12-vuotiaat pojat

F-pojat, alle 10-vuotiaat pojat

G-pojat, alle 8-vuotiaat pojat

Tyttöjuniorit:

B-tytöt, alle 19-vuotiaat tytöt

C-tytöt, alle 16-vuotiaat tytöt

D-tytöt, alle 14-vuotiaat tytöt

E-tytöt, alle 12-vuotiaat tytöt

F-tytöt, alle 10-vuotiaat tytöt

G-tytöt, alle 8-vuotiaat tytöt

F- ja G-poikien ja -tyttöjen peleissä käytettävät naperopesissäännöt ovat pelisääntöjen liitteenä.

I JAKSO: Välineet, kenttä, joukkue

VÄLINEET

Pallo

1 § Kaikissa virallisissa otteluissa on käytettävä PPL:n hyväksymiä palloja

Miesten pallolla pelaavat miehet, A-, B- ja C-poikajuniorit
Naisten pallolla pelaavat naiset B-, C- ja D-tyttöjuniorit sekä D- ja E-poikajuniorit.
Tenavapallolla pelaavat E-tyttöjuniorit sekä F- ja G-poika- ja tyttöjuniorit.

Kaikki pallot ovat ympärysmitaltaan 21,60–22,20 cm

Miesten pallo on painoltaan 160–165 g.
Naisten pallo on painoltaan 135–140 g.
Tenavapallo on painoltaan 95–100 g.

Mikäli ottelua on pelattu väärällä pallolla, tilanne palautetaan ja peliteot mitätöidään siihen hetkeen samassa vuorossa, kun varmasti tiedetään väärän pallon tulleen peliin. Jos väärän pallon peliintulohetkeä ei tiedetä, käynnissä oleva sisävuoro aloitetaan alusta ja peliteot mitätöidään.

Maila

2 § Virallisissa otteluissa mailan on oltava PPL:n hyväksymä.

F- ja G-poika- ja tyttöjunioreiden otteluissa on käytettävä PPL:n hyväksymää mailaa, jonka pituus on enintään 90 cm.

Pelaaja voi vahvistaa mailaansa eristys- tai muovinauhalla tai vastaavalla valmisteella.

Räpylä

3 § Pallon kiinniotta helpottamaan voidaan käyttää PPL:n hyväksymää räpylää.

Muunlaisten apuvälineiden käyttö pallon kiinniottossa on kielletty.

Päänsuojus

4 § Virallisissa otteluissa, jotka pelataan miesten tai naisten pallolla, on PPL:n hyväksymän päänsuojuksen käyttäminen pakollista. Ulkokentällä lukkarin ja kopparien ei tarvitse käyttää päänsuojusta. Lyöjän ja juoksijoiden on käytettävä päänsuojusta.

Päänsuojuksen käyttöpakon laiminlyönnistä tuomitaan ulkopelaajalle huomautus ja toistuessa varoitus. Sisäpelaajan rikkoessa käyttöpakkoa tuomitaan laiminlyönnistä tekninen palo.

Päänsuojuksen kiinnityshihnan tulee olla kiinni kaikissa aktiivisissa pelitilanteissa. Määräyksen laiminlyönnistä tuomitaan ensin huomautus ja toistuessa joko yhden pisteen varoitus ulkopelaajalle tai tekninen palo sisäpelaajalle.

Sisäpelaajalla on oltava päänsuojus paikallaan ennen lyömään asettumista (ennen syöttöoikeutta). Jos päänsuojus tahattomasti putoaa, pelaaja voi jatkaa aktiivista pelitekoon, kunnes etenijät eivät etene ja pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun. Tällöin peli vihelletään poikki ja päänsuojus toimitetaan etenijälle pelikatkon turvin.

Yleistä välineistä

5 § Pelituomarilla on velvollisuus kieltää sellaisten välineiden käyttäminen, jotka ovat sääntöjen vastaisia, oleellisesti muutettuja tai hänen mielestään vaarallisia.

KENTTÄ

6 § Miesten, naisten, poikien ja tenavakentän muoto ja mitat sekä eri osien nimitys selviävät oheisista kenttäkuvista.

Miesten kentällä pelaavat miehet sekä A- ja B-poikajuniorit.

Naisten kentällä pelaavat naiset, B- ja C-tyttöjuniorit sekä C- ja D-poikajuniorit.

Juniorikentällä pelaavat E-poikajuniorit sekä D-tyttöjuniorit.

Tenavakentällä pelaavat E-tyttöjuniorit sekä F- ja G-juniorit.

Syöttölautanen on ympyrän muotoinen 3–5 cm:n paksuinen laatta, jonka halkaisija on 60 cm. Syöttölautasen yläpinnan tulee kohota maasta 3–5 cm. Syöttölautanen kiinnitetään tukevasti maahan.

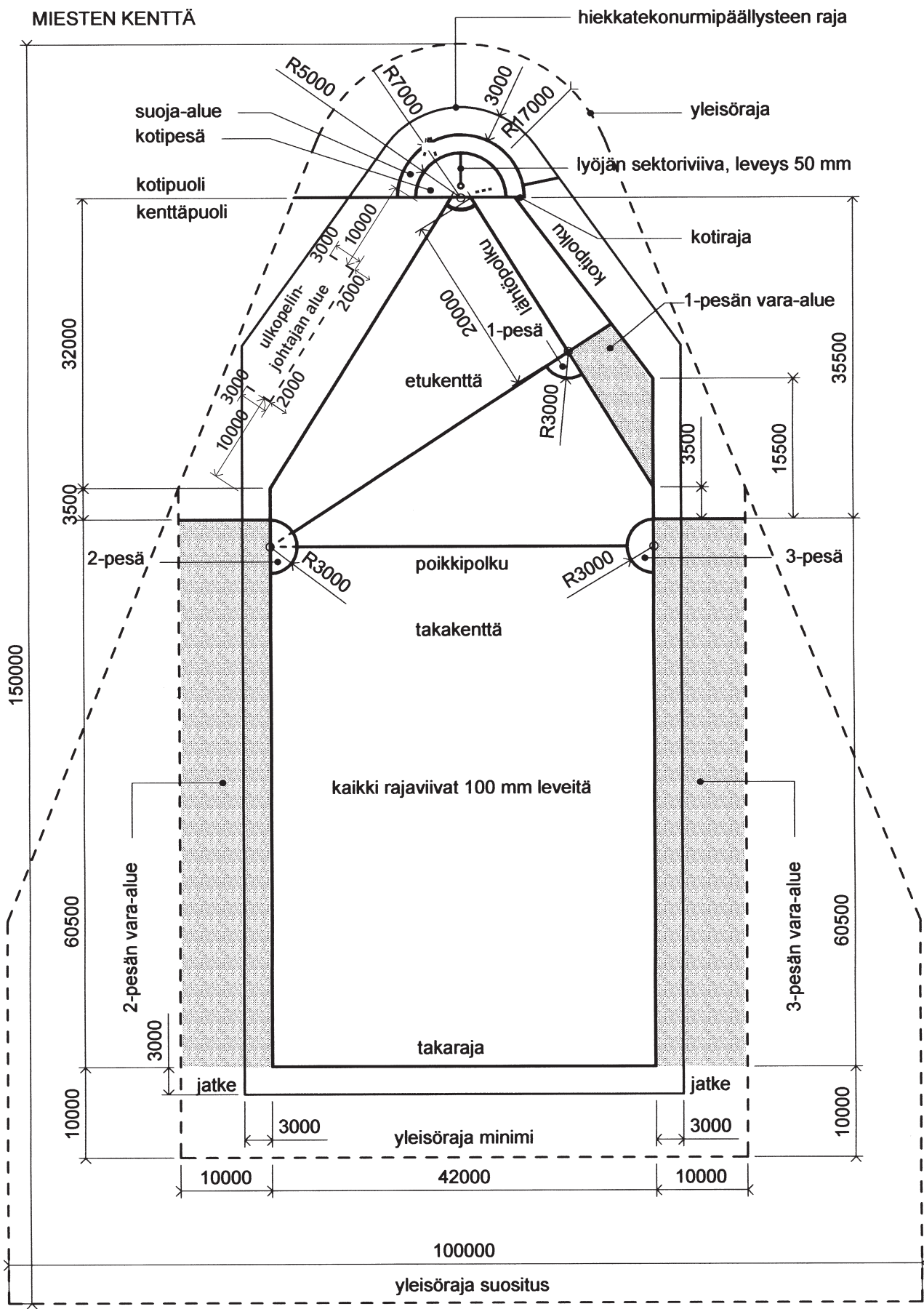
Kotipesän etukaaren säde on syöttölautasen keskipisteestä mitattuna 270 cm miesten ja naisten kentissä sekä 200 cm juniorikentässä. Etukaari voidaan varustaa kenttäpiirroksessa esitetyllä tavalla sijoitetulla vanerikaarella, jonka on oltava kenttäpinnan tasalla.

Varsinaisen pelialueen muodostavat kotipesä sekä sivurajojen ja takarajan rajaama alue. Sivurajat ja takaraja kuuluvat varsinaiseen pelialueeseen. Varsinaisen pelialueen ympärillä tulee olla välialue, joka on leveydeltään vähintään 10 metriä.

Jokaisella pesällä on oma vara-alueensa.

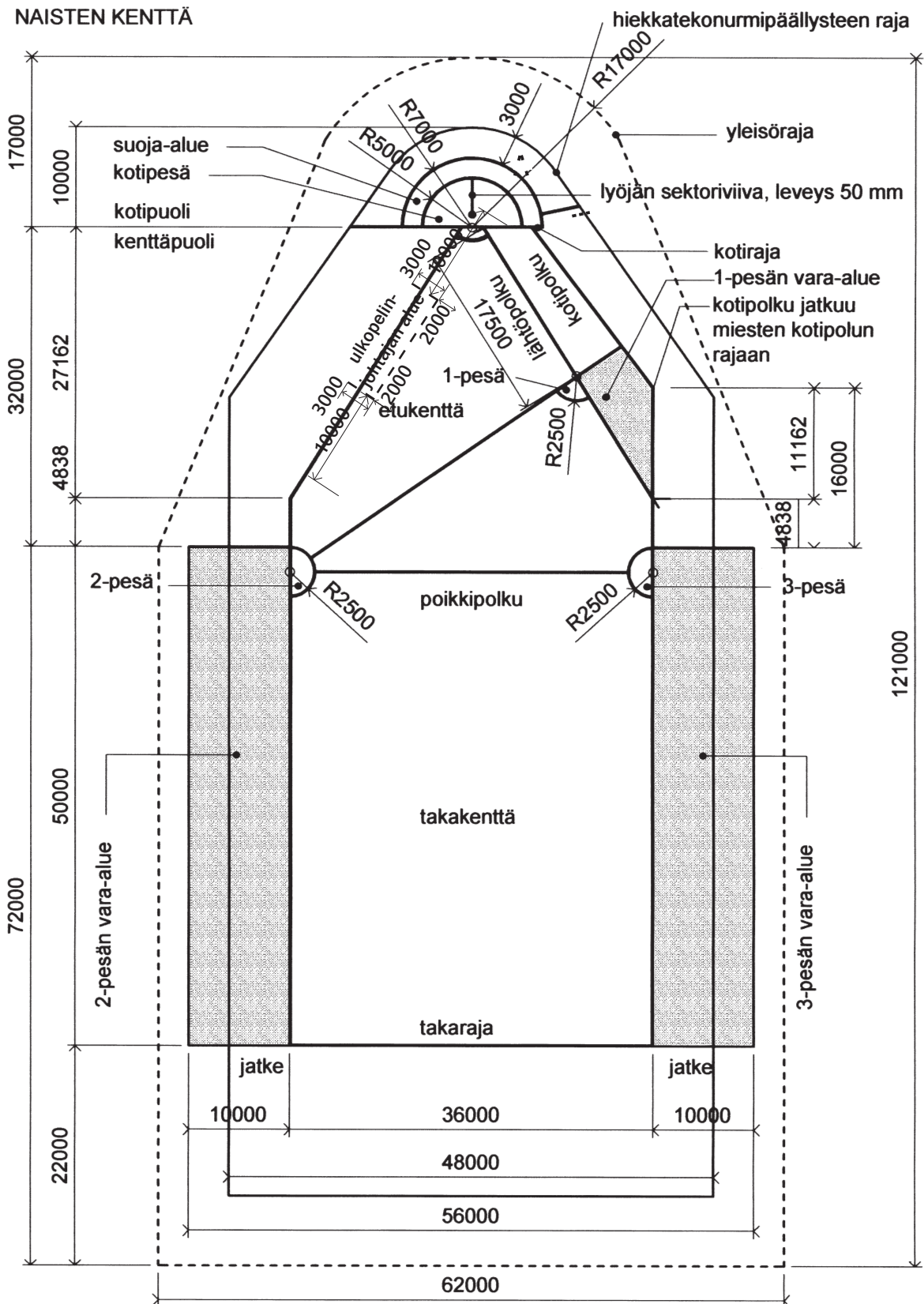
Rajat merkitään selvästi erottuvalla aineella. Rajojen leveys on 10 cm.

Tuomarialue on 1-pesän vara-alue.



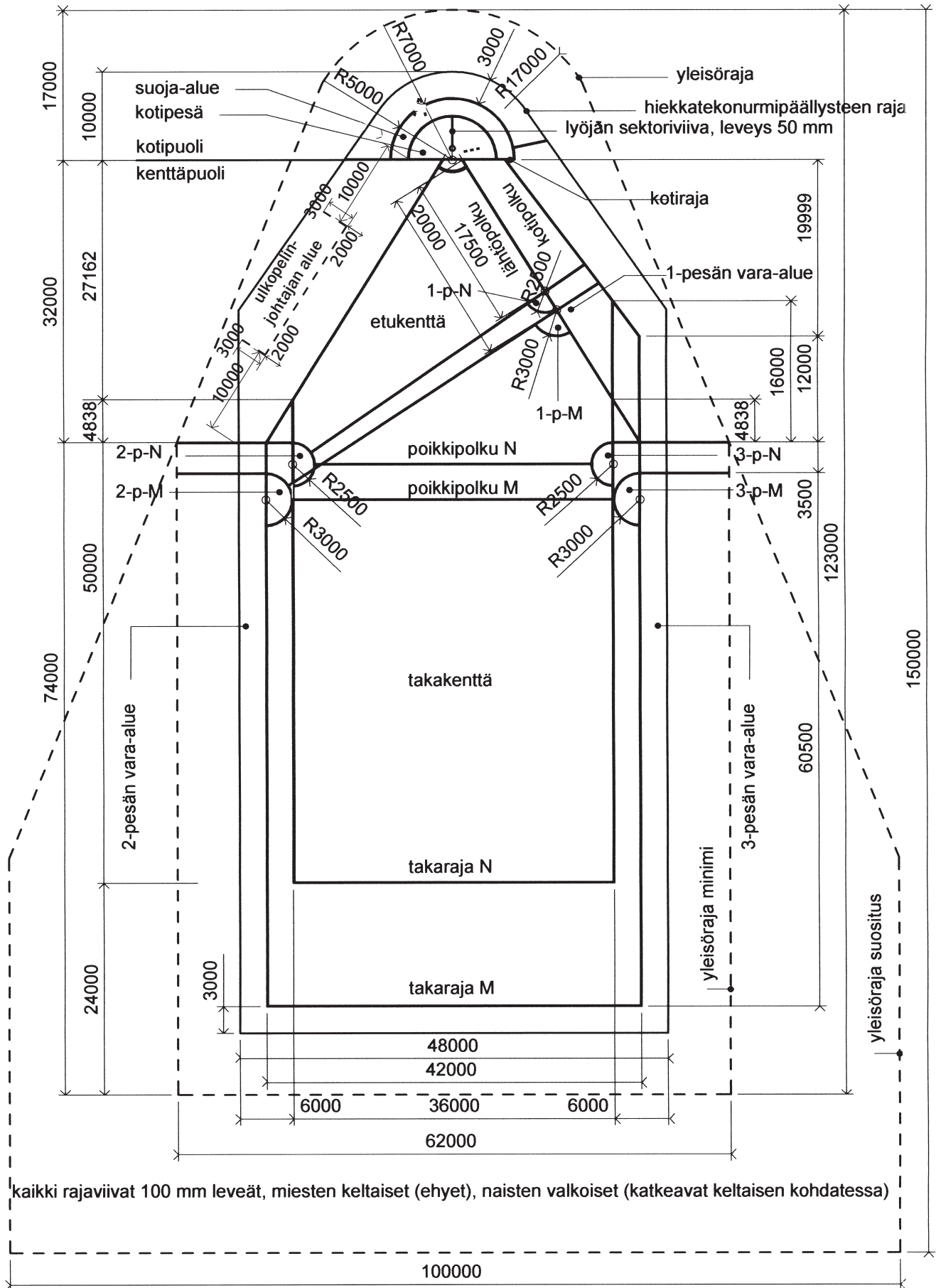
MIESTEN KENTTÄÄ KÄYTTÄVÄT; miehet, A-pojat, B-pojat

Arkitehtitoimisto Osmo Honkanen Oy 30.11.2002



NAISTEN KENTTÄÄ KÄYTTÄVÄT; naiset, B-tytöt, C-tytöt, C-pojat, D-pojat
 kaikki rajaviivat 100 mm leveitä (väri valkoinen)

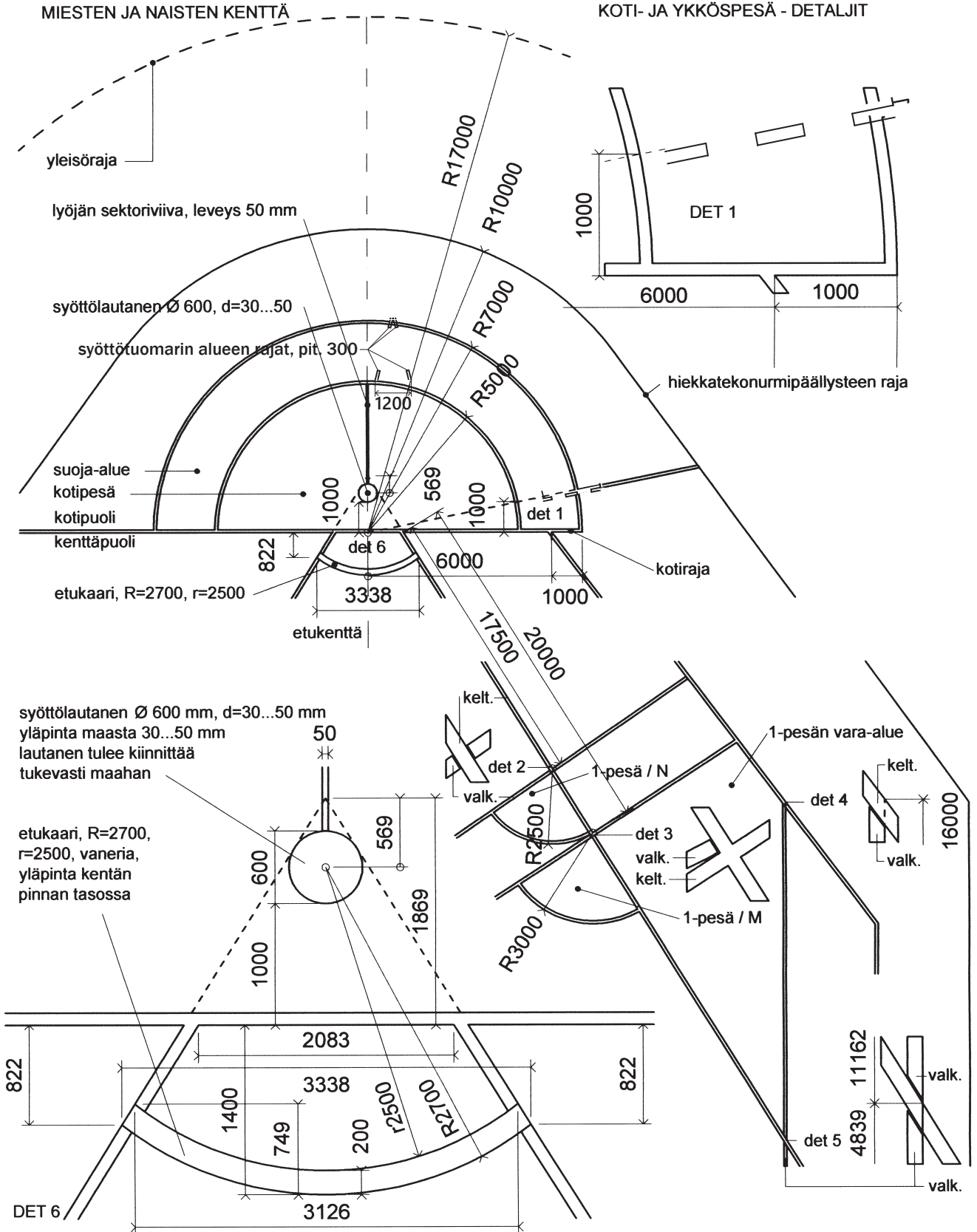
YHDISTETTY MIESTEN / NAISTEN KENTTÄ



kaikki rajaviivat 100 mm leveät, miesten keltaiset (ehyet), naisten valkoiset (katkeavat keltaisen kohdatessa)

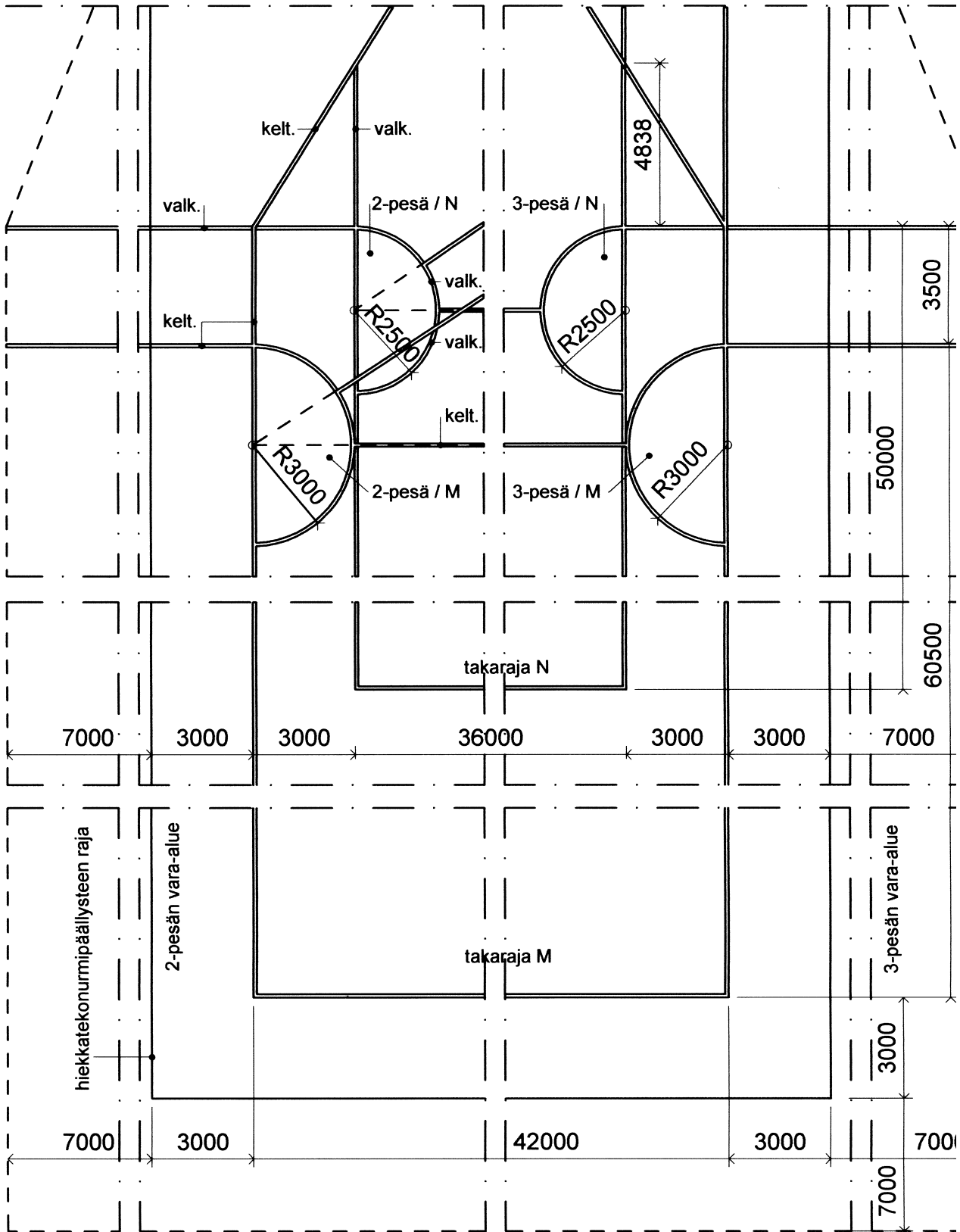
MIESTEN JA NAISTEN KENTTÄ

KOTI- JA YKKÖSPESÄ - DETALJIT

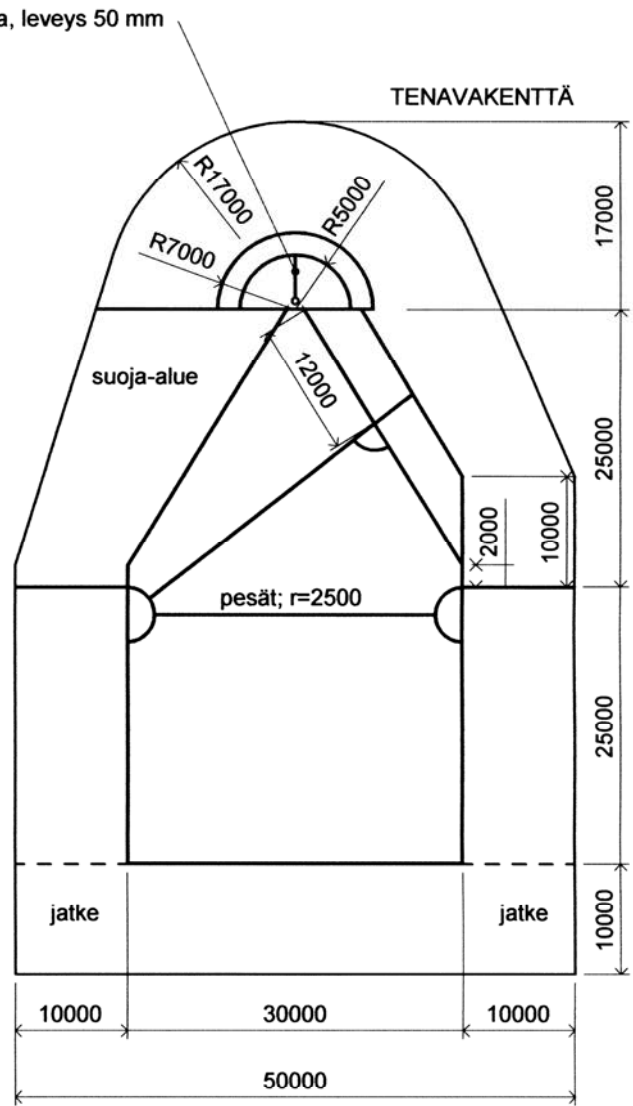
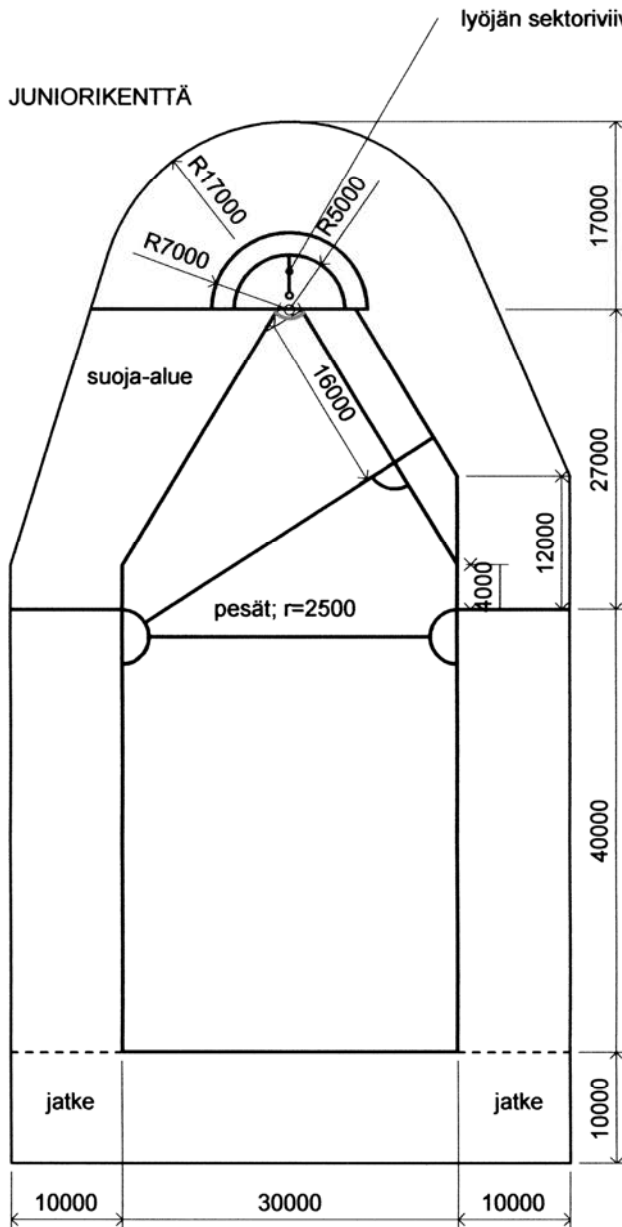


Arkitehtitoimisto Osmo Honkanen Oy 30.11.2002

MIESTEN JA NAISTEN KENTTA
 TAKAKENTTÄ, KAKKOS- JA KOLMOSPESÄT - DETALJIT



Arkkitehtitoimisto Osmo Honkanen Oy 30.11.2002



kaikki rajaviivat 100 mm leveitä

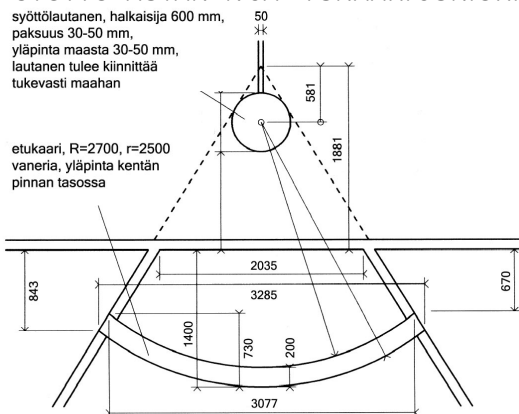
JUNIORIKENTTÄÄ KÄYTTÄVÄT; E-pojat, D-tytöt

TENAVAKENTTÄÄ KÄYTTÄVÄT; F-pojat, E-tytöt, F-tytöt

SYÖTTÖLAUTANEN JA ETUKAARI JUNIORIKENTÄSSÄ

syöttölautanen, halkaisija 600 mm,
paksuus 30-50 mm,
yläpinta maasta 30-50 mm,
lautanen tulee kiinnittää
tukevasti maahan

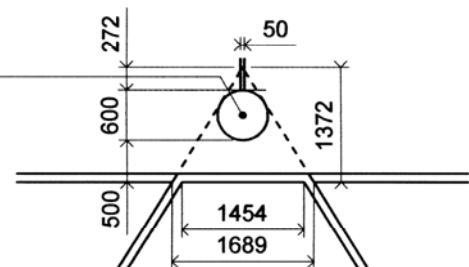
etukaari, R=2700, r=2500
vaneria, yläpinta kentän
pinnan tasossa



SYÖTTÖLAUTANEN TENAVAKENTÄSSÄ

SYÖTTÖLAUTANEN;

halkaisija \varnothing 600 mm
paksuus $d = 30 \dots 50$ mm
yläpinta kentän tasosta +
30...50 mm



JOUKKUE

7 § Joukkueen muodostavat enintään kaksi pelinjohtajaa ja enintään 12 pelaajaa, joista samassa ulkovuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua 9 pelaajaa.

Samassa sisävuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua 9 pelaajaa sekä erilliset jokeripelaajat. Joukkue voi käyttää jokaisessa sisävuorossa kolmea eri jokeripelaajaa, kerran kutakin. Jokeripelaaja ei vie kenenkään lyöntivuoroa.

Ellei joukkueella ole ottelulle määrättyä alkamisaikana ja koko ottelun ajan vähintään 7 pelaajaa, katsotaan ottelu luovutetuksi. Vajaa joukkue tulee merkitä ottelupöytäkirjaan peräkkäisillä pelaajanumeroilla alkaen numerosta 1. Vajaan joukkueen saa täydentää heti, kun pelaaja on ilmoitettu pelituomarille ja merkitty ottelupöytäkirjaan.

Jos joukkueen pelaaja tai jokeripelaaja tulee pelikyvyttömäksi, hänet voidaan ilmoituksella poistaa joukkueesta toistaiseksi. Jos pelaaja tai jokeripelaaja joutuu poistumaan pelialueelta pelaamisen estävän syyn vuoksi, hänet poistetaan joukkueesta automaattisesti. Joukkueesta poistetun pelaajan tilalle on vaihdettava jokeripelaaja, jos sellaisia on käytössä. Joukkuetta ei voi täydentää poistetun pelaajan tai jokeripelaajan kohdalta. Poistettu pelaaja tai jokeripelaaja voidaan ilmoituksella palauttaa joukkueeseen vuorovaihdossa ennen kuin lukkarilla on syöttöoikeus vuoron ensimmäiselle lyöjälle.

Vain ottelupöytäkirjaan merkityillä peli- tai urheiluasuisilla joukkueen jäsenillä on oikeus oleskella ottelun aikana yleisörajan sisäpuolella. Vaihtopenkillä saa olla joukkueen vaihtopelaajien lisäksi enintään 6 nimettyä toimihenkilöä. Toimihenkilöiden rikkomuksista seuraavat varoitukset kohdistuvat joukkueen puheoikeuden käyttäjälle.

Joukkueensa ulkovuoron aikana aktiiviseen pelitoimintaan osallistumattomat joukkueen jäsenet saavat oleskella vaihtopenkillä tai tuomareiden heille osoittamilla paikoilla. Ulkovuorossa olevan joukkueen peliä saa johtaa kenttäpuolelta yksi aktiiviseen pelitoimintaan osallistumattomista joukkueen jäsenistä. Hän ei kuitenkaan saa oleskella varsinaisella pelialueella eikä pesien tai tuomariston välittömässä läheisyydessä.

Joukkueensa sisävuoron aikana joukkueen jäsenet eivät saa mennä yleisörajan taakse. Aktiiviseen pelitoimintaan osallistumattomat pöytäkirjaan merkityt joukkueen jäsenet saavat oleskella kotipuolella kotipesän suoja-alueen ulkopuolella tai vaihtopenkillä. Kotipesän läheisyydessä saa lisäksi tarvittaessa käydä joukkueen huoltaja. Sisävuorossa olevan joukkueen peliä saa hillitysti johtaa kotipesän suoja-alueelta nimetty sisäjoukkueen pelaaja tai pelinjohtaja.

Yksi joukkueen pelaajista on joukkueen kapteeni.

Oikeus puhutella tuomaria ottelun aikana on joukkueen puheoikeuden käyttäjällä, joka on joukkueen pelinjohtaja tai kapteeni.

Pelinjohtajan on viimeistään 30 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa oltava alkupuhuttelussa pelituomarin kanssa.

Samalla hänen on jätettävä joukkueensa nimiluettelo, ensimmäisen vuoron lyöntijärjestys ja pelaajanumeroluettelo, esitettävä lisenssiluettelo sekä ilmoitettava puheoikeuden käyttäjä ja kapteeni.

Mikäli pelaaja loukkaantuu ennen ottelun alkua, eikä pysty pelaamaan lyöntijärjestysnumerollaan, voi joukkue tarvittaessa vaihtaa jokeripelaajan pelaajaksi ja muuttaa lyöntijärjestystä myös muilta osin tai poistaa pelaajan joukkueesta ja täydentää joukkueen.

Ulkopelaajat saavat vaihtaa pelipaikkoja rajoituksetta.

Pelaajalla on oltava selvästi näkyvä lyöntijärjestysnumero (1–9) ottelun ajan. Jokeripelaajalla on oltava selvästi näkyvä pelaajanumero (1–12) ottelun ajan. Pelaajanumero on numero, jolla pelaaja on merkitty pöytäkirjaan.

Mikäli pelaajalla ei ole lyömään asettuessaan tai etenemään lähtiessään oikeaa numeroa tai numero puuttuu kokonaan, tuomitaan tekninen palo. Teknistä paloa ei voida tuomita pelaajan päästyä lopulliseen ratkaisuun.

Kaikissa virallisissa otteluissa pelaajalla on oltava pakollinen pelaajalisenssi.

II JAKSO: OTTELU

Otteluaika

8 § Virallinen pesäpallo-ottelu kestää:

- Miehillä, naisilla, A-, B- ja C-juniorijoukkueilla 4+4+1 vuoroparia.
- D- ja E-juniorijoukkueilla 3+3+1 vuoroparia.
- F- ja G-juniorijoukkueilla 2+2+1 vuoroparia.

Kaikissa 4+4+1 vuoroparin otteluissa jakso lopetetaan heti, kun tappiolla olevalla joukkueella ei ole käytössään sisävuoroa.

Jos jaksovoitot ovat kahden pelatun jakson jälkeen tasan, ratkaistaan ottelun voittaja supervuoroparilla.

Jos ottelu on supervuoroparin jälkeen edelleen tasan, ratkaistaan ottelun voittaja kotiutuskilpailulla.

2+2+1 ja 3+3+1 vuoroparin otteluissa jaksoissa pelataan täydet vuoroparit. 4+4+1 vuoroparin otteluissa jaksojen 4. tasoittavaa vuoroa ei pelata, jos sisälle tuleva joukkue on voittanut jakson. Jos 4. tasoittavaa vuoroa pelaava joukkue tekee voittojuoksun, jakso lopetetaan siihen. Samalla peliteolla syntyvät muut juoksut hyväksytään.

Supervuoropari lopetetaan tasoittavalla vuorolla heti, jos sisällä oleva joukkue tekee voittojuoksun. Samalla peliteolla syntyvät muut juoksut hyväksytään.

Kotiutuskilpailu

Kotiutuskilpailu järjestetään, jos ottelu on supervuoroparin jälkeen edelleen tasan. Kotiutuskilpailussa lyönnit aloittaa se joukkue, joka aloitti lyönnit supervuoroparissa. Kotiutuskilpailu pelataan ratkaisuun saakka samassa sisä- ja ulkojärjestyksessä.

Joukkueet nimeävät kotiutuskilpailuun viisi lyöjää ja viisi eri etenijää. Etenijä ja lyöjä toimivat pareina. Etenijä asetetaan suoraan 3-pesälle ja lyöjällä on kolme lyöntiä käytettävissään kotiutukseen. Kun etenijä on päässyt lopulliseen ratkaisuun, lyöjä poistuu vuorosta ja seuraava pari tulee vuoroon.

Etenijät sijoittuvat 3-pesän läheisyyteen odottamaan vuoroaan siten, etteivät sijoittumisellaan häiritse kilpailua. Lyöjät ja muut joukkueen jäsenet sijoittuvat kotipuolelle kotipesän ulkopuolelle.

Jos joukkueella ei ole kokoonpanossaan vähintään kymmentä pelaajaa, joukkue voi nimetä saman pelaajan sekä juoksemaan että lyömään. Pelaajaa ei voi nimetä kyseisessä tilanteessa juoksemaan tai lyömään useamman kerran.

Kotiutuskilpailu tapahtuu siten, että vuorossa oleva etenijä asettuu 3-pesälle ja vuorossa oleva lyöjä lyöntipaikalle. Syöttötuomari varmistaa juoksijan ja lyöjän valmiuden ja antaa pallon lukkarille. Syöttöoikeutta ei tarvitse erikseen hankkia. Kilpailu etenee pelinomaisesti parin suorituksen ajan. Tämän jälkeen pallo toimitetaan syöttötuomarille ja uusi pari tulee vuoroon.

Jos ottelu on viiden parin ryhmien jälkeen edelleen tasan, kotiutuskilpailua jatketaan kolmen parin ryhmissä ratkaisuun saakka. Joukkueet nimeävät uudestaan kolme lyöjää ja kolme eri etenijää. Kotiutuskilpailun edelliset vaiheet eivät rajoita ryhmien nimeämistä.

Kotiutuskilpailu lopetetaan tasoittavalla vuorolla heti, kun sisällä olevalla joukkueella ei ole enää mahdollisuutta tasapeliin tai voittoon tai kun sisällä oleva joukkue tekee voittojuoksun. Samalla peliteolla syntyvät muut juoksut hyväksytään.

Pelaajavaihdot ulkovuoroon ovat mahdollisia ryhmien nimeämisyksityyheessa.

Lyöjä saa yrittää kotiutuskilpailussa kunniajuoksua. Tuplajuoksumahdollisuutta kunniajuoksun tehneellä pelaajalla ei ole, vaan hän poistuu 3-pesältä.

Jos yksikin ulkopelaajista on kotiutuskilpailussa varsinaisen pelialueen ulkopuolella, kun pallo irtoaa lukkarin kädestä syöttöön, tuomari voi tuomita etenijälle vapaataivaloikeuden. Jos etenijä ei ota vapaataivaloikeutta vastaan, tuomitaan syöttö mitättömäksi. Rikkeen toistuessa samalla lyöntivuorolla saa sisällä oleva joukkue kaksi juoksua, etenijän ja lyöjän tuomana.

Lukkarin syöttäessä kotiutuskilpailussa kolme väärää syöttöä saa sisällä oleva joukkue kaksi juoksua, etenijän ja lyöjän tuomana. Kahdella väärällä etenijä saa vapaataivaloikeuden.

Harhaheitolla etenijä voi edetä kotiin, mutta lyöjä ei voi yrittää juoksua.

Tauot ja aikalisät

Jaksojen välissä oleva tauko on 10–18 minuuttia. Tauko ennen supervuoroparia on 5 minuuttia. Molemmilla tauoilla joukkueet voivat muuttaa lyöntijärjestystään. Tauon jälkeen molempien joukkueiden lyöntijärjestys aloitetaan alusta. Supervuoroparia edeltävällä tauolla joukkueet nimeävät mahdollisen kotiutuskilpailun osallistujat ottelun pelituomarille. Kotijoukkueen edustaja ilmoittaa tauon keston alkupuhuttelussa.

Supervuoroparin ja kotiutuskilpailun välissä ei pidetä erillistä taukoa, vaan kotiutuskilpailu aloitetaan heti, kun joukkueiden parit on merkitty ottelupöytäkirjaan.

Jaksopeleissä joukkueella on käytettävissään yksi (1) yhden minuutin aikalisä ottelun molemmilla jaksoilla. Supervuoroparissa ja kotiutuskilpailussa aikalisää ei ole.

Aikalisän voi käyttää, kun lyöjä on muuttunut lopullisesti juoksijaksi ja lukkari ei ole saanut syöttöoikeutta seuraavalle lyöjälle. Joukkueen puheoikeuden käyttäjä tai pelinjohtaja pyytää aikalisän pelituomarilta tai syöttötuomarilta. Sisäjoukkue kokoontuu aikalisän aikana vaihtopenkkinsä luona ja ulkojoukkue polttolinjalla. Vuoronvaihdossa aikalisä on pyydettävä välittömästi, kuitenkin viimeistään 30 sekunnin kuluessa vuoronvaihtovihellyksestä.

Ottelusta myöhästyminen

9 § Jos joukkue ilmoittaa viimeistään 30 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisajankohtaa saapuvansa myöhässä, pyritään ottelu pelaamaan.

Myöhästyneelle joukkueelle sallitaan saapumisen jälkeen tuomarin määrittelemä kohtuullinen verryttelyaika.

Mikäli myöhästymisilmoitusta ei ottelupaikalle tule, tuomaristo ja paikalla oleva joukkue ovat velvollisia odottamaan ottelulle määrättyyn alkamisaikaan saakka, ennen kuin ottelu todetaan jäävän pelaamatta.

Pelituomari merkitsee tapahtumat ottelupöytäkirjaan ja lähettää pöytäkirjan sarjaa johtavalle elimelle, joka päättää jatkotoimenpiteistä.

Ottelun keskeyttäminen

10 § Jos pimeys, sade tai muut ulkoiset olosuhteet aiheuttavat sen, ettei ottelun pelaaminen pelituomarin mielestä vastaa tarkoitustaan, on ottelu keskeytettävä.

Mikäli ottelu voidaan pelata loppuun samana päivänä, jatketaan ottelua siitä, mihin se keskeytyshetkellä jäi. Jos ottelua ei voida pelata loppuun samana päivänä, pelataan se kokonaan uudestaan. Jos pelatun supervuoroparin jälkeen keskeytettyä ottelua ei voida pelata loppuun samana päivänä, sitä ei pelata uudestaan, vaan tasatulokset jää voimaan.

Vuoronvalinta

11 § Ottelun alussa joukkueiden kapteenit suorittavat pelituomarin johdolla vuoronvalinnan hutunkeitolla.

Hutunkeitto tapahtuu seuraavasti: Pelituomari kutsuu kummankin joukkueen kapteenin luokseen etukentälle. Kotijoukkueen kapteeni heittää mailan pelituomarille, jonka otteessa etusormen ja peukalon on oltava mailan ohuemman pään puolella ja vähintään neljän kämmenen leveyden päässä siitä. Ellei ote täytä määräyksiä, heitto uusitaan. Tämän jälkeen kumpikin kapteeni, vierailijan joukkueen kapteeni ensiksi, asettaa kätensä siten, että pikkusormi koskettaa vastustajan etusormea ja peukaloa. Kaikkien otteiden on oltava samanlaisia. Vilppiä yrittäneen joukkueen kapteeni tuomitaan hävinneeksi.

Jos joukkueelta osallistuu hutunkeittoon joku muu kuin kapteeni, hänet tuomitaan hävinneeksi.

Viimeisen pitävän otteen saanut kapteeni saa valita, aloittaako joukkue sisä- vai ulkovuorolla. Jaksopeleissä toisen jakson aloittaa sisävuorolla se joukkue, joka aloitti 1. jakson ulkovuorolla.

Jos ottelussa pelataan supervuoropari, saa hutunkeiton voittanut kapteeni valita, aloittaako joukkue supervuoroparin ja mahdollisen kotiutuskilpailun sisä- vai ulkovuorolla. Valinta on ilmoitettava heti toisen jakson päätyttyä.

Hutunkeiton jälkeen joukkueet asettuvat pelipaikoilleen ja pelituomari antaa pallon peliin ja viheltää ottelun käyntiin.

Vuoronvaihto

12 § Vuoronvaihto tapahtuu, kun jokin seuraavista kolmesta edellytyksestä täyttyy:

- 1) kolme sisäpelaaja on palanut**
- 2) sisävuorossa ei ole tullut kahta juoksua siihen hetkeen mennessä, kun vuoron aloittanut pelaaja tulee toisen kerran lyöntivuoroon, ja pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun, eikä jokeripelaajia ole enää käytettävissä.**
- 3) kahden saadun juoksun jälkeen ei ole tullut kahta lisäjuoksua siihen hetkeen mennessä, kun viimeinen lyöjä uudestaan lyöntivuoroon tultuaan muuttuu lopullisesti juoksijaksi, ja pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun, eikä jokeripelaajia ole enää käytettävissä.**

Kahden saadun juoksun ja kunkin kahden lisäjuoksun jälkeen viimeiseksi lyöjäksi jää se lyöntivuoroinen sisäpelaaja, jolla oli viimeksi etenemisoikeus kotipesästä juoksun syntyessä. Jokeripelaajan lyödessä juoksun on viimeinen lyöjä lyöntijärjestyksessä edellinen varsinainen pelaaja.

Jos joukkueen viimeinen käytettävissä oleva pelaaja lyö kunniajuoksun tai saa kolme väärää tilanteessa, jossa kentällä ei ole yhtään etenijää, vuoronvaihtoa ei tapahdu, vaikka kohtien 2 tai 3 ehdot eivät täytyisikään. Viimeiseksi lyöjäksi jää juoksun saanut pelaaja.

Sisävuoroon tulevan joukkueen on toimitettava pallo vuoronvaihdon yhteydessä syöttötuomarille.

Vuoronvaihdossa joukkueiden on viivyttämättä siirryttävä omille pelipaikoilleen. Syöttötuomari antaa pallon pelattavaksi joukkueiden ollessa valmiita jatkamaan, kuitenkin viimeistään minuutin kuluttua vuoronvaihdosta. Jos joukkueet viivyttävät tarpeettomasti, syöttötuomari nostaa käden ylös ja ilmoittaa joukkueille pelin jatkumisesta. Noin 10 sekunnin kuluttua tästä ottelun on jatkuttava. Jos ulkojoukkue viivyttää pelin kulkua, syöttötuomari voi tuomita vapaataivaloikeuden kotipesässä olevalle lyöjälle.

Pelaajan vaihtaminen

13 § Jokeripelaaja saadaan vaihtaa pelaajaksi jokaisessa vuoronvaihdossa, ei kuitenkaan ottelun ensimmäisessä vuoroparissa.

Joukkueen on ilmoitettava vaihdosta pelituomarille, ennen kuin lukkarilla on syöttöoikeus vuoron ensimmäiselle lyöjälle. Vaihdosta on ilmoitettava myös kirjurille.

Pelaajaksi vaihdettu sijoitetaan lyöntijärjestyksessä jokeripelaajaksi tulevan tilalle.

Pelaajaksi vaihdetun on pelattava myös joukkueen seuraava sisä- tai ulkovuoro. Mikäli jokeripelaaja vaihdetaan pelaajaksi viimeiseen vuoroon ennen taukoa, hänen ei tarvitse pelata seuraavaa sisä- tai ulkovuoroa. Vaihdossa jokeripelaajaksi tullut pelaaja voidaan vaihtaa takaisin pelaajaksi seuraavassa vuoronvaihdossa.

Joukkueesta poistettua ei voida vaihtaa pelaajaksi.

Supervuoroparissa ei voida tehdä pelaajavaihtoja muutoin kuin loukkaantumistapauksissa.

Mikäli joukkue syyllistyy väärään vaihtoon, rangaistaan joukkuetta seuraavasti:

Väärä vaihto ulkovuoroon: vaihto tehdään takaisin ja puheoikeuden käyttäjä saa varoituksen. Jos rikkomus toistuu, suljetaan peliin vaihdettu pelaaja ottelusta loppuajaksi.

Väärä vaihto sisävuoroon: Jos väärä vaihto havaitaan ennen kuin seuraava lyöjä on saanut etenemisoikeuden, suoritetaan vaihto takaisin, kaikki peliteot mitätöidään ja tuomitaan tekninen palo. Poisvaihdettu pelaaja tulee lyömään. Rikkeen toistuessa peliin vaihdettu pelaaja suljetaan ottelusta loppuajaksi.

Jos väärä vaihto havaitaan myöhemmin, suoritetaan vaihto takaisin, kun kyseinen pelaaja on päässyt lopulliseen ratkaisuun. Lisäksi annetaan joukkueen puheoikeuden käyttäjälle varoitus, toistuessa peliin vaihdettu pelaaja suljetaan ottelusta loppuajaksi.

Pelikyvyttömäksi tullut pelaaja voidaan vaihtaa välittömästi pois.

Ellei lyöjänä tai juoksijana pelikyvyttömäksi tullut pelaaja ole päässyt lopulliseen ratkaisuun, ennen pois vaihtamista, hän palaa. Jos loukkaantumisen on aiheuttanut ulkopelaaja, paloa ei tule ja joku joukkueen pelaajista tai jokeripelaajista, joka ei ole aktiivisessa pelitoiminnassa, voidaan sijoittaa suoraan loukkaantuneen tilalle sille pesälle, minne sisäpelaaja tuomarin harkinnan mukaan olisi päässyt.

Jos pelaaja tulee pelikyvyttömäksi kesken sisävuoron, hänen tilalleen voidaan sen sisävuoron ajaksi tilapäisesti vaihtaa sellainen jokeripelaaja, joka ei ole kyseisessä vuorossa ollut aktiivisessa toiminnassa. Jos sellaista jokeripelaajaa ei ole käytettävissä, pelikyvyttömäksi tulleen pelaajan lyöntivuoro jää käyttämättä ilman seuraamuksia. Seuraavassa vuoronvaihdossa joukkue voi vaihtaa pelikyvyttömäksi tulleen pelaajan tilalle jonkun jokeripelaajista.

III JAKSO: Perusmääritelmiä, estäminen

PERUSMÄÄRITELMIÄ

Milloin sisäpelaajaa on pesässä

14 § Sisäpelaaja saapuu pesään, kun hän koskettaa pesää. Sisäpelaaja lähtee pesästä, kun hän menettää kosketuksen pesään ja sen jälkeen koskettaa toista aluetta.

Jos sisäpelaaja pesässä ollessaan hyppää ilmaan ja putoaa takaisin pesään, hän on ollut koko ajan pesässä. Pesä, sen vara-alue ja kotipesän suoja-alue ovat sisäpelaajalle samanarvoisia alueita.

Milloin ulkopelaaja on pesässä

15 § Ulkopelaaja on pesässä, kun hän koskettaa pesää.

Jos ulkopelaaja pesässä ollessaan hyppää ilmaan, hän ei ilmassa ollessaan ole pesässä, vaikka putoaisikin takaisin pesään.

Milloin pallo on ulkopelaajan hallussa

16 § Pallo on ulkopelaajan hallussa, kun se on hänen kädessään.

Räpylässä olevan pallon katsotaan olevan kädessä. Maata koskettava pallo on ulkopelaajan hallussa, jos hänellä on ote siihen.

Sisäpelaaja - lyöjä - juoksija

17 § Aktiivisessa toiminnassa oleva sisäpelaaja on lyöjä tai juoksija. Lyöjä muuttuu juoksijaksi lähtiessään kotipesästä tai menettäessään kotipesäturvan.

Lyöjä on turvassa kotipesässä. Lyöjä voi lähteä etenemään kotipesästä ja palata takaisin lyömään ellei hän ole muuttunut lopullisesti juoksijaksi.

Milloin lyöjä muuttuu lopullisesti juoksijaksi

18 § Lyöjä muuttuu lopullisesti juoksijaksi, kun hän

- 1) saa kolme oikeaa syöttöä**
- 2) saa turvan ykköspesältä**
- 3) ottaa vastaan vapaataipaleen**
- 4) on irti kotipesästä hetkellä, jolloin pallosta otetaan koppi**
- 5) on irti kotipesästä hetkellä, jolloin pallo on kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa**
- 6) palaa**

Lopullisesti juoksijaksi muuttunut pelaaja ei ole enää lyöntivuorossa, eikä hän ole turvassa kotipesässä.

Ulkopelaajat voivat siis polttaa lyöjän ykköspesälle heti kolmannen oikean syötön tai lyönnin jälkeen, vaikka lyöjä olisikin vielä kotipesässä.

Milloin juoksija saapuu säännönmukaisesti pesälle

19 § Juoksija saapuu säännönmukaisesti pesälle, mikäli hän ei ole

1) edennyt laittomalla lyönnillä

2) edennyt ennenaikaisesti

Ennenaikaisella etenemisellä tarkoitetaan tilannetta, jolloin juoksijalla ei ole etenemisoikeutta esim. kopin tai laittoman lyönnin jälkeen.

3) tehnyt pesärikkoa

Pesärikolla tarkoitetaan sitä, että juoksija ei ole käynyt edellisellä pesällä saapuessaan pesään.

4) ohittanut kotipolun kiertoviittaa väärältä puolelta

Mikäli pelaaja oikaisee kotiin juostessaan kiertoviitan, hän palaa ja lisäksi pelaajalle annetaan 1 pisteen varoitus.

5) palanut

Milloin sisäpelaaja on turvassa pesällä

20 § Juoksija on turvassa saavuttuaan pesälle säännönmukaisesti. Juoksija voi lähteä kärkeen pesältä ja palata sille rajoituksetta takaisin menettämättä pesäturvansa. Juoksija menettää pesäturvansa, kun

1) seuraava juoksija saapuu säännönmukaisesti kyseiselle pesälle

2) hän on irti pesästä hetkellä, jolloin lyödyistä pallosta otetaan koppi

3) hän on irti pesästä hetkellä, jolloin pallo on kyseisessä pesässä olevan ulkopelaajan hallussa

Kullakin pesällä on turvassa ainoastaan sille viimeksi säännönmukaisesti tullut pelaaja. Samalla tämä pelaaja vie pesällä aiemmin olleelta pelaajalta pesäturvan.

Juoksijoiden lyöntijärjestysnumero ei vaikuta heidän pesäturvaoikeuteensa, eli juoksija voi edetessään ohittaa toisen juoksijan.

Pesäturvan menettänyt pelaaja palaa, kun pallo toimitetaan seuraavalle pesälle. Jos juoksija ei etene, ulkopelaaja voi polttaa pelaajan koskettamalla häntä pallolla. Jos juoksija on menettänyt pesäturvansa kohdissa 2 tai 3 mainitulla tavalla, eikä häntä ole poltettu, hän saa pesäturvan takaisin seuraavasta syötöstä.

Milloin pelaaja on päässyt lopulliseen ratkaisuun

21 § Pelaaja on päässyt lopulliseen ratkaisuun, kun hän

1) tuo juoksun

2) haavoittuu

3) palaa tai

4) hänen etenemisensä on mitätöity.

Estäminen

22 § Pelaaja ei saa estää eikä häiritä vastapelaajia näiden suorittaessa pelitehtäviä.

Sekä sisä- että ulkopelaajan on tarvittaessa väistettävä niin, että vastapelaaja voi suorittaa aktiivisen pelitehtävän. Ulkopelaajan on väistettävä sisäpelaajaa, ellei ulkopelaajalla ole pallo hallussaan tai mahdollisuutta saada sitä haltuunsa sallituin keinoin ennen kyseistä hetkeä. Kuitenkin etenevän kärjen takana etenevän sisäpelaajan on väistettävä palloa tavoittelevaa ulkopelaajaa.

Jos sisäpelaaja estää, joko paikalleen jättäytymällä tai pallon eteen siirtymällä, ulkopelaajaa tai tuomaria, hän palaa. Mikäli rikkomuksesta on etua kentällä oleville juoksijoille, pelituomari voi palauttaa etenijät lähtöpesilleen, polttaa heidät tai mitätöidä heidän etenemisensä eli palauttaa juoksijat kotipesään ilman heidän polttamista.

Jos ulkopelaaja on turhaan sisäpelaajan tiellä tämän edetessä, saa sisäpelaaja vapaataivaloikeuden.

Jos kärkietenijä ja ulkopelaaja, jolla on tai on ollut pallo hallussaan, törmäävät toisiinsa molempien suorittaessa aktiivista pelitehtäväänsä, eikä tahallista estämistä ole tapahtunut, estämistä ei tuomita.

Pallon keinotekoinen kuljettaminen esimerkiksi potkimalla on kielletty.

Myös selvä estämisyritys on rangaistava teko.

Pelaajat eivät sijoittumisellaan saa häiritä vastapelaajia. Sisäpelaajien on oltava kotipuolella kotipesän suoja-alueen ulkopuolella tai vaihtopenkillä, elleivät he ole lyöjinä tai juoksijoina, eivätkä he saa häiritä lukkaria tai syöttötuomaria aiheettomilla huudoilla. Vastapelaajien pelin seuraamista lievästi häiritsevistä sijoittumisesta ja liikkumisesta seuraa huomautus, toistuvana tai häiritsevänä estämisestä määrätty rangaistus.

Jos lautasen ulkopuolelle pudonneen väärän syötön jälkeen palloon koskettaa ennen lukkaria joku muu ulkopelaaja, tuomitaan lyöjälle ja kosketushetkellä edenneille etenijöille vapaataivaloikeus.

Ulkojoukkueen tarpeettomasta heittelystä ja muusta pelin viivyttämisestä tuomitaan ensin huomautus ja pelin viivyttämisen jatkuessa vapaataivaloikeus kärkietenijälle.

IV JAKSO: SYÖTTÄMINEN

Yleistä

23 § Syöttö on oikea, väärä tai mitätön.

Syöttö on aina oikea, jos lyöjä lyö. Ellei hän lyö, syöttö on oikea, jos seuraavat vaatimukset toteutuvat:

- 1) lukkarilla on syöttöoikeus
- 2) syöttö on teknisesti oikea
- 3) pallo kohoaa vähintään yhden metrin lukkarin päälleen yläpuolelle ja putoaa syöttölautaselle, sitä selvästi koskettaen.

Jos jokin em. kohdista ei toteudu, syöttö on väärä.

Syöttö on mitätön, jos

- 1) lukkari syöttää, ennen kuin syöttötuomari on ilmoittanut tuomionsa edeltävään lyömättä jätettyyn syöttöön
- 2) lukkari ei ole siirtynyt syöttämään lautasen vasemmalle puolelle, vaikka lyöjä on ajoissa ilmoittanut lyövänsä lautasen oikealta puolelta
- 3) lyöjä on lyömässä väärällä vuorolla
- 4) lukkari syöttää toisen perättäisen syötön ilman syöttöoikeutta
- 5) joku ulkopelaaja on syöttöhetkellä rajojen ulkopuolella ja lyöjä ei lyö tai viimeinen lyöjä lyö ja kentällä ei ole etenijöitä
- 6) lukkari syöttää, ennen kuin vuoron alussa on annettu syöttölupa
- 7) yleisö häiritsee sisäpelaajia.

Syöttöoikeus

24 § Lukkari saa syöttöoikeuden lyöjälle, kun pallo on edellisen lyöjänmuututtua lopullisesti juoksijaksi käynyt ulkopelaajan hallussa kotipesässä ja jossakin kenttäpesässä ja tullut takaisin kotipesässä olevalle ulkopelaajalle.

Jos lyöjä lyö, vaikka lukkarilla ei ole syöttöoikeutta, saa lukkari syöttöoikeuden kyseiselle lyöjälle. Mikäli lyöjä ei lyö, syöttö on väärä. Syöttöoikeuden puuttumisesta tuomitaan ainoastaan 1 väärä. Seuraavat syöttöoikeudettomat lyömättömät syötöt ovat mitättömiä. Kyseiselle lyöjälle on kuitenkin hankittava syöttöoikeus.

Syötön tekninen suoritus

25 § Syötön teknisessä suorituksessa on neljä vaihetta: lukkarin sijoittuminen, alkuasento, syöttöliike ja väistyminen

- 1) **Sijoittuminen:** Syöttäessään lukkari seisoo kotipesässä kokonaan lautasen oikealla puolella kotipuolelta katsottuna. Jos lyöjä on ilmoittanut halunsa lyödä toiselta puolen, lukkarin on siirryttävä syöttämään toiselta puolen lautasta.
- 2) **Alkuasento:** Lukkari pitää palloa lautasen päällä tai sen välittömässä läheisyydessä. Alkuasento tehdään olkapäiden korkeudella tai niiden alapuolella ennen syöttöliikkeen alkamista. Pallo on alemmassa räpylätönnässä kädessä, kämmenten välissä ja

välittömästi ylemmän käden alapuolella. Alkuasennossa lukkari pitää pallon pysäytettynä.

Alkuasennon tehtyään lukkari ei saa tehdä uutta alkuasentoa eikä ottaa askelta ennen pallon irtoamista syöttöön. Lukkari voi purkaa tekemänsä alkuasennon vain toimittamalla pallon toiselle ulkopelaajalle

3) **Syöttöliike:** Lukkari syöttää yhdellä yhtäjaksoisella edestakaisella liikkeellä, joka tapahtuu alemmalla räpylättömällä kädellä. Syöttöliike tapahtuu lautasen päällä tai sen välittömässä läheisyydessä. Syöttöliikkeen tulee olla nykäyksetön. Syöttöliike tehdään alaspäin vähintään 15 cm ja käsien väliin on tultava vähintään 15 cm:n ero. Syöttöliike tehdään ylemmän käden alitse. Pallon irrotessa lukkarin kädestä syöttöön lukkarin jalkojen on oltava ojennettuina tai lähes ojennettuina.

4) **Väistyminen:** Lukkarin on väistyttävä välittömästi lyöjästä pois päin ja siten, että lyöjä voi lyödä haluamaansa sallittuun suuntaan.

Lukkari ei saa syöttäessään eikä väistyessään liikehtelyllään häiritä lyöjää.

Väärin suoritettu väistyminen tekee syötöstä väärän. Jos lukkari estää lyöjää lyömästä vapaasti haluamaansa suuntaan tai muutoin liikehtelemisellään häiritsee lyöjää, tuomari voi tuomita lyöjälle ja aktiivisille etenijöille vapaataivaloikeuden siinäkin tapauksessa, että lyöjä on lyönyt. Jos lukkari koskettaa syötettyä palloa, ennen kuin lyöjä on lyönyt tai pallo on pudonnut maahan, saavat lyöjä ja kaikki kentällä olevat juoksijat vapaataivaloikeuden.

Syötön tuomitseminen

26 § Ellei lyöjä lyö, on syöttötuomarin heti tuomittava syöttö oikeaksi, vääräksi tai mitättömäksi.

Vääräksi tuomitussa syötössä on ilmoitettava virheen laatu, ensisijaisena syöttöoikeuden puuttuminen, toisena tekninen virhe.

Kahdesta saman lyöjän saamasta väärästä syötöstä ja jokaisesta niiden jälkeen annetusta väärästä syötöstä saa kärkietenijä vapaataivaloikeuden. Ellei kentällä ole etenijää, lyöjä saa yhdestä väärästä syötöstä vapaataivaloikeuden.

Jos pallo putoaa väärässä syötössä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle, saa kärkietenijä aina vapaataivaloikeuden. Kotipesän suoja-alue ja etukaari kentän rajojen ulkopuolelta eivät kuulu varsinaiseen pelialueeseen.

Jos kotipesässä ei ole syöttöhetkellä lyöjää, kentällä ei ole etenijöitä ja syöttö on väärä, lyöntivuoroinen lyöjä voi käyttää vapaataivaloikeuden. Jokeri voi tulla lyömään, mutta ei saa vapaataivaloikeutta. Jos joukkueella ei ole enää käytettävissään lyöntivuoroisia lyöjiä, vaan ainoastaan jokeripelaajia, kuka tahansa jokeripelaajista voi käyttää vapaataivaloikeuden. Jos syöttö on väärä ja kentällä on etenijöitä, väärä kohdistuu aina kärkietenijälle.

Jos lukkari antaa tilanteessa, jossa kentällä ei ole yhtään etenijää, kolme väärää syöttöä, lyöjä saa vapaataivaloikeuden 2-pesälle. Lyöjän on edettävä 1-pesän kautta. Mikäli kyseessä on viimeinen lyöjä, hän saa juoksun. *Tällöin hänen ei tarvitse kiertää kenttäpesiä. Lyöntivuoroon tulee seuraava lyöjä.*

V JAKSO: LYÖMINEN

Lyöntijärjestys

27 § Pöytäkirjaan merkittyä lyöntijärjestystä on noudatettava koko ottelun ajan.

Joukkue voi muuttaa lyöntijärjestystään ensimmäisen ja toisen jakson sekä toisen jakson ja supervuoroparin välissä ilmoittamalla siitä pelituomarille.

Sisäpelaaja tulee lyöntivuoroon silloin, kun edellinen lyöjä on muuttunut lopullisesti juoksijaksi. Pelaaja asettuu lyömään, kun hän on kotipesässä maila kädessä lyöntiaikeissa ja syöttöoikeus on hankittu. Lyömään asettunutta pelaajaa ei voi vaihtaa pois lyömästä.

Jokeripelaajan käytöstä ei tarvitse ilmoittaa etukäteen. Jokeripelaajan voi asettaa lyömään, ellei lyöntivuoroinen pelaaja ole asettunut lyömään. Jokeripelaajaa ei voi vaihtaa pois lyömästä, jos hän on asettunut lyömään.

Mikäli lyöntivuoroon tullut sisäpelaaja ei ole juoksijana päässyt lopulliseen ratkaisuun, hän palaa, kun pallo on kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa. Hän on kuitenkin edelleen lyöntivuorossa ja saa tulla pelikatkon turvin lyömään. Jos joukkueella on tilanteessa jokerinkäyttömahdollisuus, paloa ei tuomita, mikäli jokeripelaaja otetaan lyömään.

Jos joukkueesta poistetun pelaajan tilalle ei voida vaihtaa jokeripelaajaa, lyöntivuoro jää käyttämättä ilman seuraamuksia.

Vuoronvaihdossa jää seuraavaan sisävuoroon ensimmäiseksi lyöntivuoroon se pelaaja, joka on lyöntivuorossa vuoron vaihtuessa.

Mikäli lyömässä on ollut jokeripelaaja, seuraavassa lyöntivuorossa lyönnit aloittaa jokeria seuraava pelaaja.

Jos lyöjän muuttuminen lopullisesti juoksijaksi ja kolmas palo tapahtuvat yhtä aikaa, jää lyöntivuoroon seuraava pelaaja.

Esimerkiksi kolmas palo syntyy kotipesään ja lyöjä on irti kotipesästä, lyöntivuoroon jää seuraava pelaaja.

Lyönti

28 § Lyöjällä on lyöntivuorollaan oikeus saada kolme oikeaa syöttöä.

Jos lukkari syöttää lyöjälle kolmen oikean syötön jälkeen syötön ja lyöjä lyö, on lyönti laiton ja lyöjä palaa.

Ryhtyessään lyömään lyöjän on asetettava lautasen vasemmalle puolelle kotipesästä kentälle katsottuna. Jos lyöjä haluaa lyödä syöttölautasen toiselta puolelta, hänen on ilmoitettava se sanomalla kuuluvasti "vasen". Ilmoituksen jälkeen lukkarin on siirryttävä syöttämään ilmoitushetkellä syöttämättä olevat syötöt lyöjän ilmoittamalta puolelta.

Lyöjän on seistävä sillä hetkellä, kun pallo irtoaa lukkarin kädestä, syöttölautasen kentän pituussuuntaisen halkaisijan omalla puolellaan.

Laiton lyönti

29 § Lyönti on joko laillinen tai laitton. Lyöjä palaa lyödessään viimeisen lyöntinsä laittomaksi.

Lyönti on laitton seuraavissa tapauksissa:

- 1) Pallo putoaa suoraan lyönnistä, ulkopelaajaan osumatta, varsinaisen pelialueen ulkopuolelle, etukaareen, etukaaren ja kotirajan väliin tai kotipesään.
*Myös hipaisut ovat laittomia.
Tenavakentässä kotipesän eturajalle sivurajojen väliin pudonneet lyönnit ovat laillisia.*
- 2) Pallo osuu suoraan lyönnistä sisäpelaajaan.
*Jos pallo osuu ensin ulkopelaajaan, lyönti ei ole laitton, vaikka pallo tämän jälkeen osuisikin sisäpelaajaan. Sisäpelaajan sijoittumisella ei ole merkitystä siihen, onko lyönti laitton. Hän voi olla kaarella, pesällä tai etenemässä. Jos pallo osuu hutilyönnin jälkeen sisäpelaajaan, on lyönti laitton. Mikäli lyöjä tahallisesti auttaa kentällä olevia, tuomitaan kuten estäminen.
Jos lyöjän käsi osuu lyödessä pallon, on lyönti laitton. Mikäli käden osuminen on tahallista, lyöjä palaa.
Jos pallo osuu lyöjään lyömättä jätetyn syötön jälkeen, tuomitaan kuten estämistapauksessa.*
- 3) Lyönti on kaksoislyönti, eli pallo osuu lyödessä useammin kuin kerran mailaan.
- 4) Maila irtoaa lyönnissä lyöjän kädestä tai katkeaa erillisiksi kappaleiksi.
Jos mailan tulppa irtoaa lyödessä, lyönti ei ole laitton. Mailalla ei saa lyödä, ennen kuin se on korjattu. Mikäli irronnut tulppa on selvästi häirinnyt pallon kiinniottamista, lyönti tuomitaan laittomaksi.
- 5) Lyöjä lyö väärällä vuorolla.
Jos lyöjä on väärällä vuorolla kotipesässä maila kädessä lyöntiaikeissa ja pallo on kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa, lyöjä palaa. Samoin hän palaa, jos hän lähtee etenemään.
- 6) Lyöjä lyö, ennen kuin pallo on kohonnut syötön lakipisteeseen tai lyö pompusta.
Tällöin lyöjä palaa. Mikäli lyöjä auttaa tällaisella laittomalla kentällä olevia, tuomitaan kuten estäminen.
- 7) Lyöjä on sijoittunut syöttölaudatosen kentän pituussuuntaisen halkaisijan lukkarin puoleiselle osalle kotipesää, kun pallo irtoaa lukkarin kädestä syöttöön.
- 7) Lyöty pallo osuu sääntöjen mukaan väistyneeseen lukkariin, joka ei tavoitellut koppia, ja lyönti olisi ollut ilman kyseistä osumista selvästi laitton.
Jos lyöjä lyö tahallisesti kohti sääntöjen mukaan väistänyttä lukkaria, tuomitaan lyöjästä palo.

Koppilyönti

30 § Lyönti on koppilyönti, kun pallo lyönnistä, maassa käymättä, joutuu ulkopelaajan haltuun.

Jos pelaaja tahallisesti pudottaa pallon suoranaisena jatkona kiinnioton jälkeen, ei kyseessä ole koppi, vaan taktinen pudotus. Jos ulkopelaaja viivyttelää tai pompottaa palloa sisäpelaajien hämäämiseksi, kyseessä on koppi.

Ulkopelaajien sijoittuminen

31 § Lyöjän lyödessä on kaikilla ulkopelaajilla oltava kosketus varsinaiseen pelialueeseen sillä hetkellä, kun pallo irtoaa lukkarin kädestä syöttöön.

Jos yksikin ulkopelaajista on varsinaisen pelialueen ulkopuolella, kun pallo irtoaa lukkarin kädestä syöttöön, ja lyöjä lyö, tuomitaan kärkietenijälle, edenneille etenijöille ja tarvittaessa lyöjälle vapaataivaloikeus. Jos rike on tapahtunut, mutta lyöjä ei lyö, tuomitaan oikean syötön vaatimukset täyttävä syöttö mitättömäksi. Jos rike tapahtuu, kun viimeinen lyöjä lyö, tuomari voi tarvittaessa mitätöidä syötön ja rikkeen toistuessa samalla lyöntivuorolla tuomita juoksun. Jos kentällä ei ole etenijöitä, lyöjän ei tarvitse kiertää kenttäpesiä, vaan lyöntivuoroon tulee seuraava lyöjä ja viimeiseksi lyöjäksi jää juoksun saanut pelaaja.

VI JAKSO: ETENEMINEN

Lyöjän etenemisoikeus

32 § Lyöntivuoroinen lyöjä saa edetä kotipesästä heti, kun pallo on irronnut lukkarin kädestä ensimmäiseen syöttöön, riippumatta syötön laadusta.

Pesäkilpa

33 § Juoksija palaa pesäkilvassa, jos hän on irti pesältä, jossa hänellä on pesäturva, ja pallo on seuraavalla pesällä olevan ulkopelaajan hallussa, ellei juoksija ole palaamassa laittoman lyönnin jälkeen lähtöpesälleen tai ottanut vastaan vapaataivalta.

Pesärikko

34 § Juoksija tekee pesäriikon, jos hän saapuu pesälle käymättä edellisellä pesällä, myös koppilyönnillä ja vapaataipaleella. Pesäriikon tehnyt pelaaja palaa.

Lopullisesti juoksijaksi muuttunut pelaaja palaa pesäriikon tehneenä tullessaan takaisin kotipuolelle, ellei ole sitä ennen päässyt lopulliseen ratkaisuun.

Laittomalla lyönnillä eteneminen

35 § Laittomalla lyönnillä edennyt ei saa pesäturvaa päätepesältä.

Laittomalla edenneen pelaajan on käytävä laittoman jälkeen lähtöpesällään. Laittomalta palaavan pelaajan ei tarvitse käydä lähtöpesällään vastaanottaessaan vapaataipaleen

Laiton lyönti alkaa syöttöhetkestä ja päättyy laittonvihellykseen.

Laittoman jälkeen sisäpelaaja saa edetä vasta, kun pallo on ollut kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa. Kärkkyvä pelaaja on poltettavissa, vaikka hänellä ei ole etenemisoikeutta.

Jos etenijä on edennyt pääosan taipaleestaan ennen laittoman lyönnin alkua, ei seuraava laitton vaikuta etenemiseen.

Laittomalla lyönnillä edennyt pelaaja palaa, ellei hän ehdi käydä lähtöpesällään, ennen kuin seuraava juoksija on säännönmukaisesti saapunut kyseiselle pesälle.

Jos etenijä harhauttaakseen ulkopelaajia ei käy lähtöpesällään tai juoksee pesän ohi auttaakseen muita etenijöitä, katsotaan tämä estämiseksi.

Koppilyönnillä eteneminen

36 § Etenijä haavoittuu edetessään pääosan taipaleesta koppilyönnillä ja saapuessaan säännönmukaisesti pesälle.

Koppi vihelletään yleensä vasta juoksijoiden ehdittyä päätepesilleen. Haavoittuneiden on siirryttävä välittömästi kotipuolelle.

Mikäli sisäpelaaja on irti pesästä kopinottohetkellä eikä etene, hänet voidaan turvattomana polttaa. Ellei näin toimita, haavoittuminen raukeaa seuraavaan syöttöön.

Jos juoksija on edennyt pääosan taipaleestaan ennen koppilyöntiä, ei seuraava koppi haavoita häntä.

Koppilyönti alkaa syöttöhetkestä.

Kopinottohetkellä pesällä ollut lyöjä tai juoksija saa edetä, kun pallo on ollut kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa. Kärkkyvä pelaaja on poltettavissa, vaikka hänellä ei ole etenemisoikeutta.

Kotipesäkopin jälkeen etenemisoikeus on siis välittömästi. Mikäli etenijät etenevät kopin jälkeen, ennen kuin heillä on etenemisoikeus, tuomarin on palautettava heidät lähtöpesilleen. Mikäli kyseessä on tahallinen harhautus, katsotaan se estämiseksi.

Kolme oikeaa syöttöä saanut lyöjä saa edetä, vaikka olisikin ollut kopinottohetkellä kotipesässä.

Tuplahaava: Jos etenijä on irti kopinottohetkellä, kun seuraavassa pesässä on etenijä, syntyy tuplahaava irti olleen pelaajan saadessa turvan kyseiselle pesälle. Tuplahaavaa ei synny, mikäli kopinottohetkellä pesällä ollut etenijä saa säännönmukaisesti edeten turvan seuraavalle pesälle, ennen kuin irti ollut pelaaja astuu päätepesälleen.

Harhaheitolla eteneminen

37 § Harhaheitto ei rajoita etenemistä.

Asetetut etenemisrajoitukset voivat kuitenkin rajoittaa harhaheitolla etenemistä.

38 § Rajoitettu eteneminen.

Kentän läheisyydessä olevat alueet, joilla on pallon vapaata pelaamista haittaavia esteitä (katsomot tai vastaavat), voidaan sopia rajoitusalueiksi. Takarajan ja sen jatkeen takana olevia alueita ei voida sopia rajoitusalueiksi.

Etenemisrajoitus on voimassa, kun pallo on rajoitusalueella. Jos pallo on joutunut heitosta rajoitusalueelle, sisäpelaajat saavat edetä yhden kenttäpesän yli siitä hetkestä, kun pallo joutui rajoitusalueelle. Jos pallo on joutunut lyönnistä rajoitusalueelle, sisäpelaajat saavat edetä lähtötilanteesta (syöttöhetkestä) yhden kenttäpesän yli seuraavalle pesälle.

Etenemisrajoitus päättyy, kun pallo tulee pois rajoitusalueelta.

Tuomariston on palautettava rajoituksen aikana liikaa edenneet pelaajat.

Tuomaristo näyttää käsimerkein rajoituksen alkamis- ja päättymishetken.

Vapaataivaloikeuden käyttäminen

39 § Vapaataivaloikeuden saaneen sisäpelaajan on otettava se vastaan välittömästi menettämisen uhalla. Pelaaja ilmaisee sen lähtemällä etenemään.

Vapaataipaleen vastaanottaneen pelaajan on käytävä päätepesällään myös vastaanottaessaan uuden vapaataipaleen.

Laittomalta palaavan pelaajan ei tarvitse käydä lähtöpesällään vastaanottaessaan vapaataipaleen.

Eteneminen ajotilanteessa

40 § Ajotilanne syntyy, kun kaikilla kenttäpesillä on juoksija ja lukkari syöttää lyöntivuoroiselle pelaajalle ensimmäisen syötön.

Ajotilanteessa on vaihtopakko, eli jokaisen juoksijan on päästävä turvaan seuraavalle pesälle tai päästävä lopulliseen ratkaisuun.

Vaihtopakon alainen pelaaja on turvassa pesällään, kun lyöjällä on lyöntejä jäljellä. Lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi vaihtopakon alainen pelaaja menettää pesäturvansa pallon tullessa pesällä olevan ulkopelaajan haltuun tai normaalisti 20 §:n mukaisesti.

Vaihtopakko raukeaa, jos lyöjän viimeinen lyönti on laiton tai kun seuraavalle lyöntivuoroiselle lyöjälle syötetään.

Juoksu

41 § Juoksija, joka kaikilla kenttäpesillä säännönmukaisesti käytyään pääsee haavoittumattomana turvaan kotipesään, tekee juoksun.

Kunniajuoksu

42 § Jos lyöjä omalla osutulla lyönnillään saapuu säännönmukaisesti 3-pesälle, eikä häntä ole yritetty polttaa välipesille, hän tekee kunniajuoksun.

Kunniajuoksun tehnyt pelaaja jää 3-pesälle yrittämään tuplajuoksua. Tuplajuoksua hän voi yrittää välittömästi, kun pallo on käynyt kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa.

Yleensä vain 3-taipaleelle omalla lyönnillään ehtinyt juoksija voi tehdä kunniajuoksun, vaikka hän etenisikin osittain heiton aikana.

Jos kunniajuoksun tekijä ohittaa edellään etenevän, joka saapuu hänen jälkeensä säännönmukaisesti 3-pesään, kunniajuoksun tehnyt pelaaja ei saa yrittää tuplajuoksua, mutta ei myöskään pala, vaan hän siirtyy kotipuolelle, ja ohitettu pelaaja saa turvan 3-pesältä.

Jos kunniajuoksun tehnyt pelaaja loukkaantuu saapuessaan 3-pesälle, hänet poistetaan pesältä, eikä paloa synny. Jos loukkaantumisen on aiheuttanut ulkopelaaja, voidaan vaihtopelaaja sijoittaa suoraan 3-pesälle.

Peli keskeytetään kunniajuoksun synnyttyä, kun kaikki juoksijat ovat saaneet pesäturvan tai päässeet lopulliseen ratkaisuun. Pelin ollessa keskeytyksissä sisäjoukkueen jäsenet voivat käydä kenttäpuolella onnittelemassa kunniajuoksun tekijää.

VII JAKSO: Ottelun järjestäminen, ottelun valvonta, tuomarin tehtävät, tuomarimerkit, rangaistukset, valitukset

Ottelun järjestäminen

- 43 § Ottelun järjestäjät ovat vastuussa siitä, että**
- 1) ottelussa on pätevät tuomarit ja kirjuri**
 - 2) näillä on tarvittavat apuvälineet**
 - 3) tuomarilla on tarvittava määrä hyväkuntoisia, yhden valmistajan valmistamia, uuden pallostandardin mukaisia ja samanvärisiä pelipalloja**
 - 4) kenttä on piirretty valmiiksi vähintään 30 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa**
 - 5) yleinen järjestys katsomossa ja ottelupaikalla säilyy pelin aikana ja sen päätyttyä**

Tuomareiden merkkilaikkana käytetään valkoista kädensijalla varustettua levyä, jossa on toisella puolella selvä musta risti.

Virallisissa otteluissa on käytettävä virallisia ottelupöytäkirjakaavakkeita.

Otteluissa voidaan käyttää tehtäviinsä koulutettuja pallopoikia tai -tyttöjä. Osassa sarjoja heidän käyttönsä on pakollista.

Ottelun valvonta

- 44 § Ottelun kulkua valvoo pelituomari apunaan syöttötuomari ja kolme muuta tuomaria sekä kirjuri.**

Virallisissa otteluissa on käytettävä voimassaolevan tuomarikortin omaavia tuomareita.

Pelituomari on velvollinen ilmoittamaan joukkueille alkupuhuttelussa tai viimeistään ennen ottelun ensimmäistä vuoronvalintaa tuomareiden nimet, kotipaikat, mahdolliset tuomareiden jääviydet ja muut mahdolliset esteellisyydet (mm. tuomarikortin puuttuminen). Tuomareiden jääviyksiä ja esteellisyyksiä koskeva valitus on tehtävä ennen ottelun ensimmäistä vuoronvalintaa. Ottelu on pelattava mahdollisesta tuomareiden jääviyksiä tai esteellisyyksiä koskevasta valituksesta huolimatta.

Tuomarin tehtävät

- 45 § Pelituomari vastaa ottelun sääntöjen mukaisesta kulusta.**

Pelituomari on velvollinen

Ennen ottelua

- 1) saapumaan ottelupaikalle viimeistään 30 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa. Superpesiksessä ja Ykköspesiksessä aika on 60 minuuttia.
- 2) tarkistamaan, että pelikenttä on sääntöjen mukainen
- 3) sopimaan kentällä olevat rajoitukset joukkueiden puheoikeuden käyttäjien kanssa.
Jos rajoituksista ei päästä yksimielisyyteen, pelituomari määrää rajoitukset kentälle.
- 4) varmistamaan, että kirjuri on saanut joukkueiden lyöntijärjestyksen viimeistään 30 minuuttia ennen ottelulle merkittyä alkamisaikaa. Superpesiksessä ja miesten ykköspesiksessä aika on 60 minuuttia.

- 5) tarkistamaan kummankin joukkueen lupaluettelot.
- 6) puhuttelemaan ottelun pallopojat ja tarvittaessa järjestysmiesten esimiehet ja muut toimitsijat.

Ottelun aikana

- 1) valvomaan, että ottelun kulku on pesäpallon pelisääntöjen mukainen.
- 2) tiedottamaan ratkaisunsa vihellys- ja käsimerkein pelaajille ja yleisölle ja tarvittaessa selvittämään ratkaisujen perusteet pelaajille puheoikeuden käyttäjien välityksellä ja yleisölle.
- 3) valvomaan, ettei säännönvastaisia tai vaarallisia välineitä käytetä.
- 4) soveltamaan tarvittaessa rikkomuksen tehneeseen pelaajaan erikseen määriteltyjä rangaistuksia.

Ottelun jälkeen

- 1) tarkistamaan ja julistamaan lopputuloksen.
- 2) tarkistamaan, että pöytäkirja on oikein täytetty eikä siinä ole puutteita. Tämän jälkeen tuomari vahvistaa pöytäkirjan allekirjoituksellaan.
- 3) laatimaan selvityksen mahdollisista valituksista.

Yleisiä ohjeita pelituomarille

Pelituomarin tulee antaa vihellysmerkkinsä kyseisen tilanteen kehityttyä ratkaisuvaiheeseensa.

Tuomarit eivät saa ilmoittaa ratkaisuaan ennenaikaisesti. *Esimerkiksi kärkevän pelaajan ollessa irti pesältä ratkaisu ilmoitetaan vasta, kun pallo toimitetaan seuraavalle pesälle.*

Mikäli tuomari myöhästyy vihellyksessään, hänen tulee tarpeen vaatiessa katkaista peli hetkeksi, ettei kumpikaan joukkue joudu kärsimään myöhästyneestä vihellyksestä. Jos viivästynyt vihellys koskee lyöjää, hänen on ehdittävä takaisin kotipesään ja saatava maila käteensä, ennen kuin peli jatkuu.

Pelituomarin on mahdollista käyttää viivästyneen vihellyksen tuomiona tuomaripalloa, jolloin etenijät sijoitetaan kentälle, kuten he olisivat olleet, jos vihellys ei olisi myöhästynyt. Pallo annetaan lukkarille ja sen jälkeen peli vihelletään käyntiin.

Joukkueen puheoikeuden käyttäjän on saatava pyytäessään peli poikki.

Puheoikeuden käyttäjä pyytää pelin poikki pelituomarilta. Luvan saatuaan hän voi tulla tuomarin luo. Luvatta kentälle tulo tilanteen aikana aiheuttaa aina rangaistuksen (varoitus). Aiheettomasta pelin poikki pyytämisestä rangaistaan huomautuksella, toistuessa varoituksella.

Kun peli keskeytetään, toimitetaan pallo lähimmälle tuomarille.

Pelituomarin on oikaistava virheellinen ratkaisunsa. Mikäli virhe havaitaan ennen seuraavan vuoron ensimmäistä syöttöä, tilanne palautetaan, kuten se olisi edennyt ilman virhettä ja peliä jatketaan siitä. Seuraavan vuoron alkamisen jälkeen tilannetta ei enää uusita.

Syöttötuomari

Syöttötuomarin tehtäviin kuuluvat:

- lukkarin ja lyöjän toimien seuraaminen.
- syötön laadun tuomitseminen
- etukentän laittomien tuomitseminen.
Syöttötuomari viheltää laittomat lyönnit välittömästi. Syöttötuomarilla on myös oikeus keskeyttää peli tarvittaessa.
- kotipesäkilvoissa oman mielipiteensä ilmoittaminen.
- huolehtiminen, että kotipesässä säilyy järjestys ottelun aikana (lyöntijärjestys, jokereiden käyttö, päänsuojuksen käyttö).
- ilmoittaminen kirjurille, kuka jäi seuraavaan sisävuoroon ensimmäiseksi lyöjäksi

Muut tuomarit

Muiden tuomareiden, joita ovat 2-tuomari, 3-tuomari ja takarajatuomari, tehtäviin kuuluvat:

- omien pesiensä pesäkilpojen ratkaiseminen
Pelituomarilla on oikeus muuttaa muun tuomarin ratkaisu, jos se hänen mielestään on väärä.
- juoksijoiden ja ulkopelaajien toimien seuraaminen ja tarvittaessa rikkomusten ilmoittaminen pelituomarille.
- sivurajoille ja takarajalle suuntautuvien lyöntien laillisuuden toteaminen.
Jos yleisön tai muun syyn vuoksi on tarpeellista, voi 2-tuomari tehostaa laitonnäyttöään vihellysmerkillä.
- pallon rajoitusalueelle joutumisen tarkkaileminen ja tarvittaessa ilmoittaminen käsi-merkeillä.
- koppien näyttäminen laikkamerkeillä.

Kirjuri

Kirjurin tehtävänä on pitää virallista ottelupöytäkirjaa. Havaitessaan virheen, esimerkiksi lyöjän lyövän väärällä vuorolla, kirjurin on ilmoitettava tästä välittömästi pelituomarille.

Kirjurin on huolehdittava, että pelituomari tarkistaa ja allekirjoittaa pelipöytäkirjan ottelun jälkeen.

Epäselvien tilanteiden tuomitseminen

46 § Mikäli pelituomari tai muut tuomarit eivät voi varmasti havaita pelitapahtumien tulosta, on tilanne ratkaistava sisäpelaajan eduksi.

Jos pesäkilvan tulosta ei voida varmasti ratkaista, tilanne on tuomittava sisäpelaajan eduksi.

Jos lyönnin laillisuutta ei voida varmasti havaita, on lyönti tuomittava lailliseksi.

Yleisön puuttuminen ottelun kulkuun

47 § Jos yleisö puuttuu tahallisesti ottelun kulkuun, tuomarin on tuomittava, kuten tilanne olisi hänen harkintansa mukaan edennyt.

Jos yleisön puuttuminen ei ole tahallista, tilanne tuomitaan, kuten se on edennyt.

Tuomari ilmoittaa tahallisesta yleisön peliin puuttumisesta käsimerkeillä. Tällöin tuomari ei saa viheltää peliä poikki, ennen kuin juoksijat ovat edenneet haluamansa matkan. Tämän jälkeen peli keskeytetään ja juoksijat palautetaan niille pesille, joille pelituomari heidän katsoisi päässeensä. Juoksijoita ei voida polttaa kyseisessä tilanteessa eikä siirtää eteenpäin enempää kuin he ovat edenneet.

Mikäli yleisö häiritsee peliä esimerkiksi harhauttavin huudoin, voidaan peliteot mitätöidä ja pelata tilanne uudestaan.

Mikäli tuomari tai muu ottelun toimitsija auttaa tai estää tahattomastikin pallon kulkua, on tilanne tuomittava, kuten se olisi edennyt ilman asianomaisten peliin puuttumista. Mikäli tuomari selvästi väärällä sijoittumisellaan estää pelaajaa suorittamasta pelitehtäväänsä, on tilanne tuomittava siten kuin se olisi edennyt ilman väärää sijoittumista.

Tuomarin väärä vihellys

48 § Tavoittamaton laillinen läpilyönti, joka on vihelletty laittomaksi, tuomitaan, kuten tilanne olisi edennyt ilman vihellystä.

Pelituomari voi siirtää pelaajia eteenpäin, kuten he olisivat pelituomarin harkinnan mukaan edenneet. Samoin voidaan toimia tilanteessa, jossa etenijällä on pesäturva 3-pesällä ja laillinen lyönti on vihelletty virheellisesti.

Muunlaisissa lyönneissä peliteot mitätöidään ja tilanne pelataan uudestaan.

Tuomarimerkit

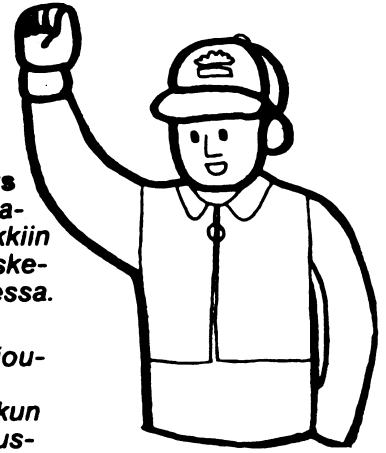
49 § Vihellysmerkit annetaan kuuluvalla pillillä seuraavasti:

Joukkueet kiilaan:	Pitkiä — — —
Peli alkaa tai keskeytyy:	Yksi pitkä —
Laiton lyönti:	Lyhyitä ja pitkiä . — . — . —
Koppi:	Lyhyitä
Palo:	Kaksi puolipitkää — —
Vuoronvaihto:	Pitkä ja lyhyitä —
Peli päättyy:	Pitkiä — — —

Pelituomarin käsimerkit



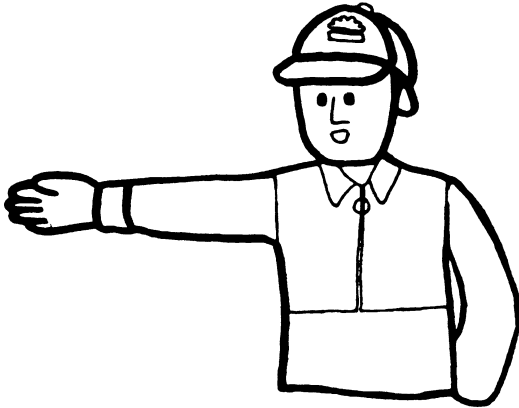
Juoksija ehtii pesään
Käytetään aina pesäkilvoissa
ja muulloinkin selvyyden
vuoksi.



a) Siirretty koppivihellys
Juoksijoiden ollessa taipa-
leella nostetaan käsi nyrkkiin
pään yläpuolelle. Käsi laske-
taan vihellyksen tapahtuessa.

b) Etenemisrajoitus
Merkki näytetään pallon jou-
tuessa rajoitusalueelle ja
näyttäminen lopetetaan, kun
pallo on tullut pois rajoitus-
alueelta. Kaikki tuomarit näyt-
tävät tarvittaessa kyseisen
merkin.

**c) Varoitus tarpeettomasta
heittelystä**



Juoksija tai lyöjä palaa
Vihellyksen yhteydessä osoi-
tetaan palanutta pelaajaa.



Koppia ei hyväksytä
Merkkiä käytetään taktisen
pudotuksen yhteydessä ja
muulloinkin selvyyden
vuoksi.



Pelaajarikkomus

Lyödään kämmensyrjällä lyöntejä toisen käden ranteeseen.
Käytetään pelaajan estäessä vastapelaajaa.

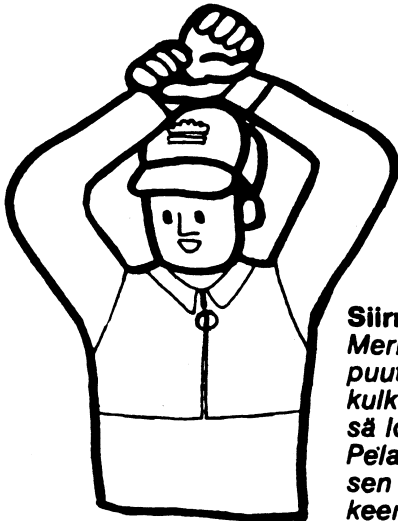


Rangaistuskortti

Varoitus ilmoitetaan näyttämällä keltaista varoituskorttia. Sulkeminen loppuajaksi näytetään punaista korttia ja ottelurangaistus molemmilla korteilla.



Aikalisä



Siirretty ratkaisu

Merkkiä käytetään yleisön puuttuessa tahallisesti pelin kulkuun ja tuomarin siirtäessä lopullisen ratkaisun teon. Pelaajia, jotka etenevät kyseisen merkin näyttämisen jälkeen, ei voida polttaa.

Vuoronvaihto

Rullataan käsiä pään yläpuolella vihellyksen yhteydessä.



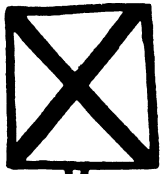
Syöttötuomarin ja muiden tuomarien laikkamerkit



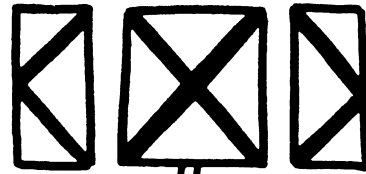
Juoksija tai lyöjä palaa



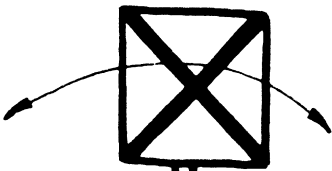
- a) Juoksija ehti pesään
 - b) Oikea syöttö
- Näytön yhteydessä syöttötuomari sanoo "oikea"



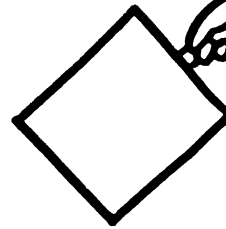
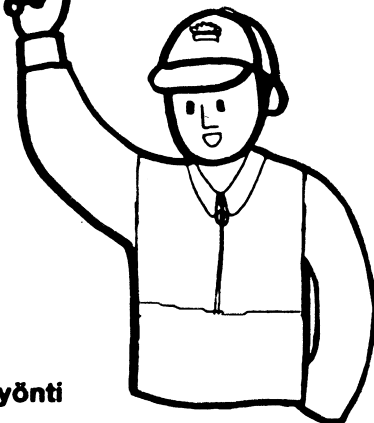
Ensimmäinen väärä syöttö
Näytön yhteydessä syöttö-
tuomari sanoo "väärä".



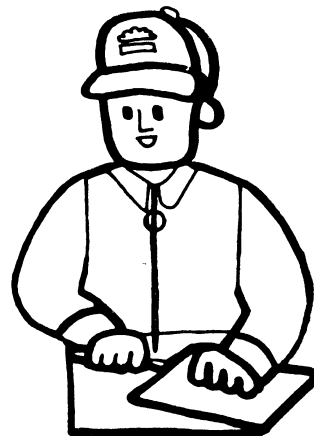
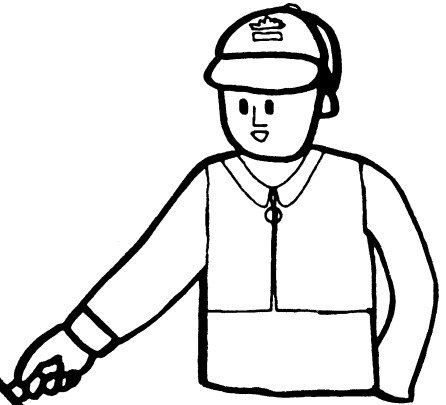
Toinen ja välittömästi seuraavat väärät syötöt
(Ensimmäinen väärä syöttö,
kun kentällä ei ole etenijää).
Laikkaa vilkutetaan pään ylä-
puolella. Näytön yhteydessä
syöttötuomari sanoo "vapaa"



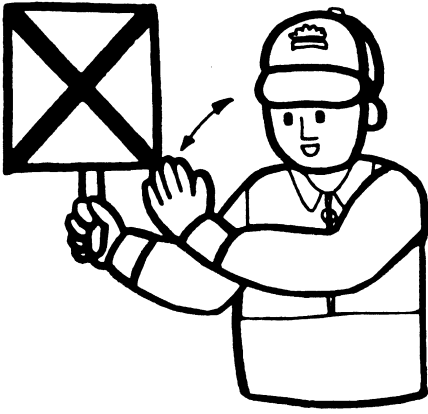
Laiton lyönti



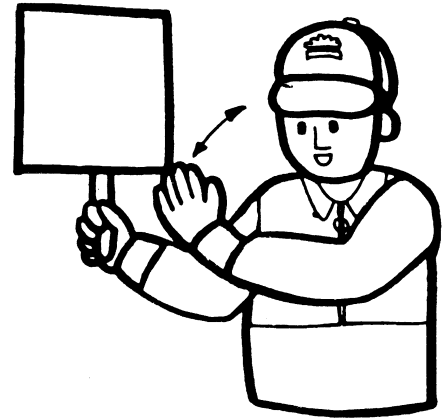
Oikea lyönti



Koppilyönti

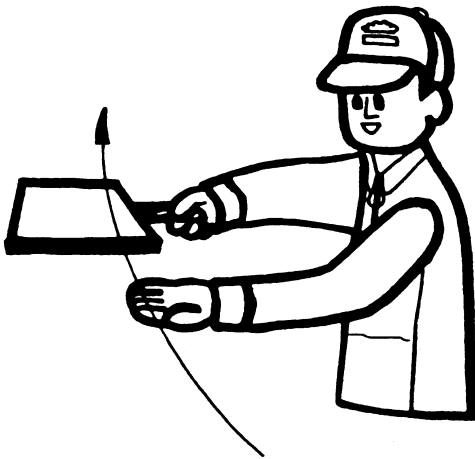


Sisäpelaajan rikkomus
Osoitetaan laikan ristipuolella pelituomariin päin ja lyömällä kämmensyrjällä ranteeseen.



Ulkopelaajan rikkomus
Osoitetaan laikan valkoisella puolella pelituomariin päin ja lyömällä kämmensyrjällä ranteeseen.

Syöttötuomarin lisänäytöt väärän syötön yhteydessä



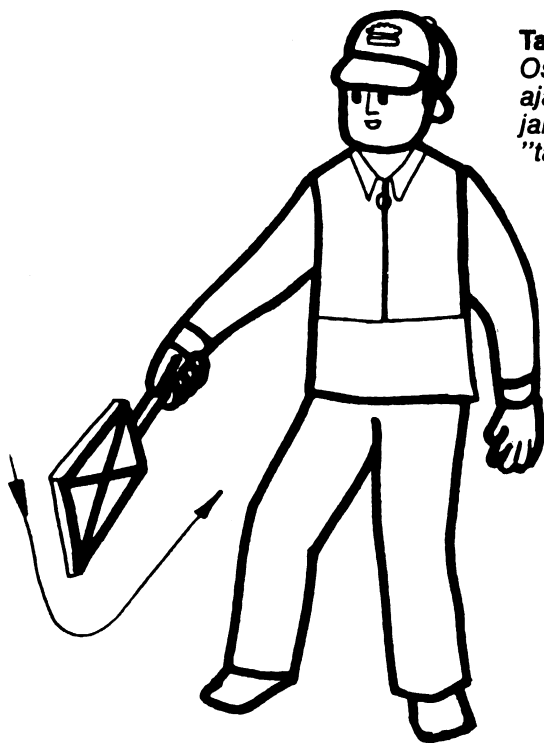
Syöttölautasen tai räpylän ohi tullut syöttö
Näytetään heilauttamalla vapaata kättä laikan ohitse ja sanomalla "räpylän/lautasen ulkopuolelta".



Matala syöttö
Näytön yhteydessä syöttötuomari sanoo "matala".

Virheellinen alkuasento
Osoitetaan viemällä vapaa käsi laikan alle ja sanomalla "alkuasento".

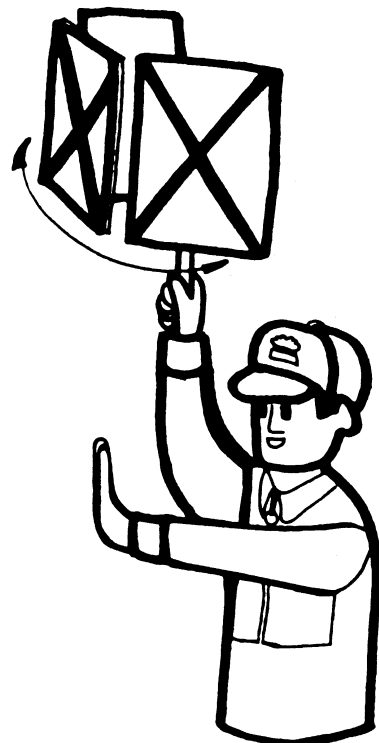




Tangenttivistä
Osoitetaan viemällä laikka
ajateltua tangenttiviivaa pitkin
jalan vieritse ja sanomalla
"tangentti".

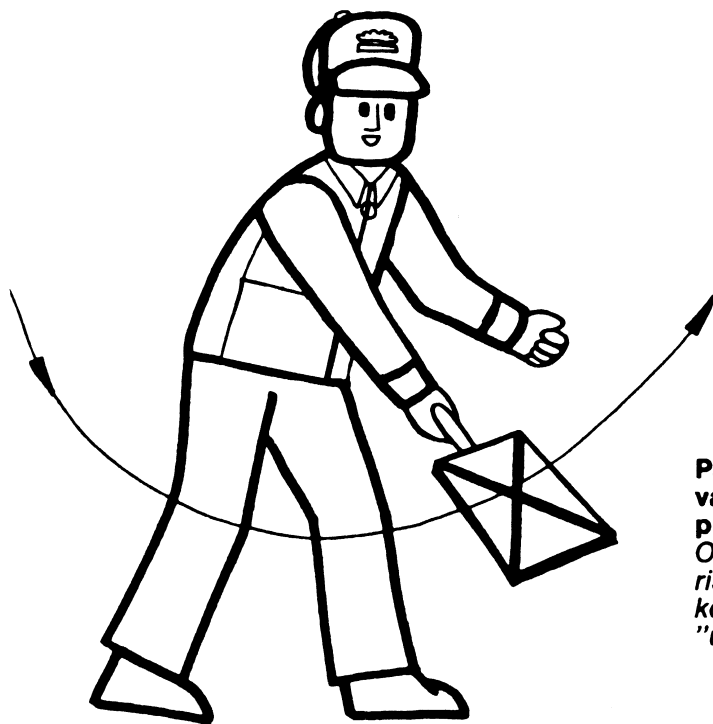


1.



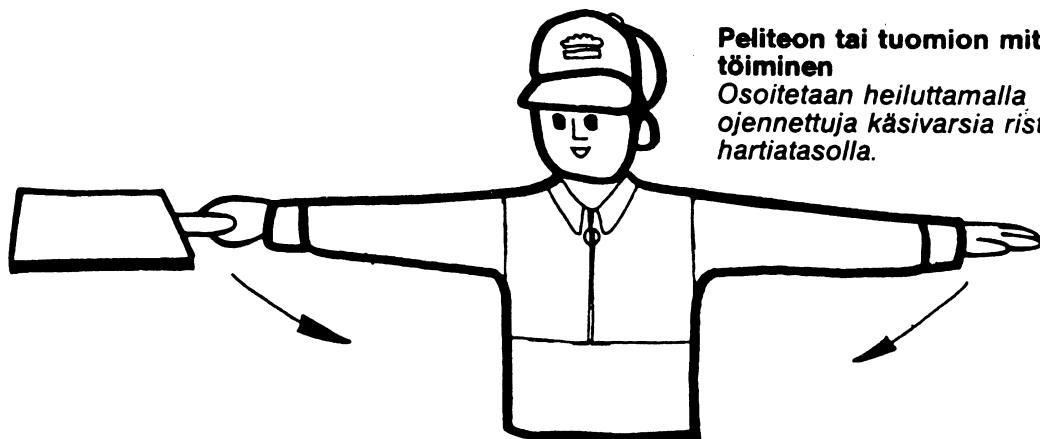
2.

Virheellinen väistäminen
Osoitetaan koukistetun käden
suoristamisella lukkaria kohti
ja sanomalla "väistyminen".



**Pallon putoaminen syötöstä
varsinaisen pelialueen ulko-
puolelle**

Osoitetaan tekemällä laikan
ristipuolella kaariliike polven-
korkeudella ja sanomalla
"ulkona".



**Peliteon tai tuomion mitä-
töiminen**
Osoitetaan heiluttamalla
ojennettuja käsivarsia ristiin
hartiatasolla.

Rangaistukset

50 § Pelituomarilla on oikeus käyttää sisä- ja ulkopelaajien, pelinjohtajien ja joukkueiden toimihenkilöiden rikkomustapauksissa seuraavia rangaistuksia:

- 1) tekninen palo**
- 2) sisäpelaajan palauttaminen lähtöpesälleen**
- 3) etenemisen mitätöinti**
- 4) polttaminen**
- 5) vapaataivaloikeuden tuomitseminen**
- 6) huomautus**
- 7) varoitus (1 rangaistuspiste, osoitetaan näyttämällä keltaista korttia)**
- 8) pelirangaistus (sulkeminen ottelusta loppuajaksi, 1 rangaistuspiste, osoitetaan näyttämällä punaista korttia)**

Jos pelaaja suljetaan ottelusta loppuajaksi (pelirangaistus), hänen tilalleen saa ottaa vaihtopelaajan. Poissuljetun pelaajan tai pelinjohtajan on poistuttava yleisörajan taakse. Mikäli pelaaja ei ole päässyt lopulliseen ratkaisuun, tuomitaan hänestä myös palo. Pelituomarin on tehtävä aina raportti sarjaa johtavalle elimelle, jos ottelussa on tuomittu pelirangaistus.

- 9) ottelurangaistus (2 rangaistuspistettä, osoitetaan näyttämällä keltaista ja punaista korttia)**

Jos pelaajalle tuomitaan ottelurangaistus, hänen tilalleen saa ottaa vaihtopelaajan. Ottelurangaistuksen saaneen pelaajan tai pelinjohtajan on poistuttava yleisörajan taakse. Mikäli pelaaja ei ole päässyt lopulliseen ratkaisuun, tuomitaan hänestä myös palo. Pelituomarin on tehtävä aina raportti sarjaa johtavalle elimelle, jos ottelussa on tuomittu ottelurangaistus.

Tekninen palo merkitään ottelupöytäkirjaan lyöntivuoroisen lyöjän kohdalle ja tulostaululle. Aktiivisessa toiminnassa olleet sisäpelaajat saavat jatkaa toimintaansa.

Tekninen palo tuomitaan

- päänsuojuksen käyttöpakon laiminlyönnistä (4 §) tai numeroinnin virheestä (7 §)
- sisävuoroon tehdystä väärästä vaihdosta, joka huomataan ennen kuin seuraava lyöjä on saanut etenemisoikeuden (13 §)
- pelaajan asettuessa lyömään tai lähtiessä etenemään väärällä vuorolla tai pelaajan tai jokeripelaajan asettuessa jo aiemmin lyömään asettuneen tilalle (27 §). Väärän lyöjän lyömään asettumisen jälkeiset peliteot mitätöidään.

Jos joukkueen jäsenen tai toimihenkilön rikkomuksesta on rangaistuksena palo eikä hän ole aktiivisessa toiminnassa oleva sisäpelaaja, tuomitaan tekninen palo.

Huomautus tuomitaan yleensä

- lievistä estämisistä
- ensimmäisistä johdattelevista huudoista (matala, laitton jne.)
- lievistä suunsoitosta, joka ei kuulu katsomoon

Varoitus tuomitaan yleensä

- äänekkästä asiattomasta kielenkäytöstä
- selvästä epäurheilijamaisuudesta
- pelinjohtajanoikeudettomasta aikalisäpyynnöstä ja luvattomasta kentälle tulosta pelitilanteessa

- sisäpelaajan menosta yleisörajan taakse
Jos yleisörajan taakse menee useampi pelaaja, varoitus annetaan ensimmäiselle. Mikäli koko joukkue menee yleisörajan taakse, varoitus annetaan puheoikeuden käyttäjälle.
- kiertoviitan oikaisemisesta
- pallon tahallisesta katsomoon lyömisestä tai pallon tahallisesta heittämisestä pois kenttäalueelta
- rikkomuksesta, josta henkilöä on aikaisemmin huomautettu
- provosoinnista
- ulkopelaajan päänsuojuksen käyttöpakon laiminlyönnistä, jos joukkuetta on siitä aikaisemmin huomautettu.

Pelirangaistus tuomitaan yleensä

- lievästä fyysisestä kontaktista
- törkeästä provosoinnista
- törkeästä kielenkäytöstä
- toisen pallon tahallisesta peliin ottamisesta
Rangaistava on toisen pallon peliin ottanut pelaaja.

Pelirangaistus johtaa ottelusta sulkemiseen loppuajaksi ja yhden pisteen merkitsemiseen rangaistuspistetiliin, minkä lisäksi sarjaa johtava elin voi määrätä lisärangaistuksen.

Ottelurangaistus tuomitaan yleensä

- fyysisestä loukkauksesta pelaajaa, tuomaria tai yleisöä kohtaan
- tönimisestä, lakin silmille vetämisestä tai hiekan pölyttelystä kasvoille
- loukkaavien käsimerkkien näyttamisestä
- rasistisesta käyttäytymisestä
- pallon tahallisesta katsomoon lyömisestä, jos tapahtunut on aiheuttanut fyysisen vamman
- 1 rangaistuspisteen rikkomuksen uusiutumisesta
Osoitetaan keltaisella ja punaisella kortilla. Rikkomuksen tekijä saa rangaistus-tililleen 2 (1+1) rangaistuspistettä.
- kolmannesta ja sitä seuraavista pisterangaistuksista saman joukkueen jäsenelle
- ottelun päätyttyä tuomittavasta pelirangaistuksen arvoisesta rikkomuksesta.

Ottelurangaistus johtaa ottelusta sulkemiseen loppuajaksi ja yhden ottelun pelikieltoon, minkä lisäksi sarjaa johtava elin voi määrätä lisärangaistuksen. Kahden ylittävät rangaistuspisteet jäävät voimaan.

Rangaistukset annetaan tuomarialueella. Paikalla ovat rangaistuksen saaja ja hänen joukkueensa puheoikeuden käyttäjä. Heille ilmoitetaan rangaistuksen laatu ja syy. Tämän jälkeen samat tiedot merkitään pöytäkirjaan. Pelituomarilla on oikeus antaa välittömästi varoitus läheisyydessään äänekkäästi tai näkyvästi protestoineelle pelaajalle kutsumatta paikalle joukkueen puheoikeuden käyttäjää.

Pelituomarilla on oikeus käyttää rangaistuksia kenttäalueella havaituista rikkomuksista. Rangaistuksenanto-oikeus alkaa siitä hetkestä, jolloin tuomari saapuu pelialueelle aloittaakseen ottelun, ja jatkuu keskeytyksettä päättyen pelituomarin pöytäkirjan kirjoittamiseen saakka.

Pelituomarilla on velvollisuus raportoida muista havaitsemistaan pelisääntöjen ja kilpailumääräysten vastaisista tapahtumista sarjaa johtavalle elimelle.

Rangaistuspisteet ja peli- ja toimitsijakiellot

1 piste + 1 piste (rangaistukset eri otteluissa) = 1 ottelun pelikielto, ei jää rangaistuspisteitä

2 pistettä (samassa ottelussa, ei aiempia rangaistuspisteitä) = 1 ottelun pelikielto, ei jää rangaistuspisteitä

1 piste + 2 pistettä (eri otteluissa) = 1 ottelun pelikielto, jää 1 rangaistuspiste

1 piste + 2 pistettä (samassa ottelussa) = 1 ottelun pelikielto, jää 1 rangaistuspiste

Pelikielto astuu voimaan automaattisesti. Kahden ylittävät rangaistuspisteet jäävät voimaan. Joukkuetta, joka on käyttänyt pelikiellossa olevaa pelaajaa, rangaistaan kuten edustuskelvotonta pelaajaa käyttänyttä joukkuetta, riippumatta siitä onko sarjaa johtava elin ennalta puuttunut asiaan. Kärsimättä jäänyt pelikielto siirtyy seuraavalle kaudelle.

Superpesiksessä ja miesten Ykköspesiksessä runkosarjassa annettuja rangaistuspisteitä ei runkosarjojen päättymisen jälkeen oteta huomioon rangaistuspistekertymässä.

Muilla sarjatasoilla saadut rangaistuspisteet eivät nollaannu runkosarjojen jälkeen.

Valitukset

51 § Joukkue, jonka mielestä ottelun kulku ei ole ollut sääntöjen mukainen, voi tehdä valituksen edellyttäen, että joukkueen puheoikeuden käyttäjä on ilmoittanut pelituomarille tekevänsä P-merkinnän pöytäkirjaan välittömästi kyseisen tilanteen tapahduttua, ennen seuraavaa syöttöä.

Joukkueen tehdessä valituksen ottelun tuomaristo kokoontuu ja ratkaisee tilanteen välittömästi, kun joukkueen puheoikeuden käyttäjä ilmoittaa P-merkinnästä pöytäkirjaan. Miesten ja naisten Superpesiksessä sekä miesten Ykköspesiksessä valitusta ei voi tehdä, vaan tuomariston ratkaisu jää voimaan. Jos tuomaristo ei kokoonnu, valitus voidaan tehdä.

Kummankin joukkueen puheoikeuden käyttäjän ja tuomariston on tehtävä kirjallinen raportti varoituksen alaisesta tilanteesta yhden (1) tunnin kuluessa kentällä tai pelituomarin ilmoittamassa paikassa. Raportit lähetetään välittömästi sähköpostitse sarjaa johtavalle elimelle.

Ottelun järjestelyihin kohdistuva valitus on tehtävä ennen ottelun ensimmäistä vuoronvalintaa ottelupöytäkirjaan. Pelituomarin on varmennettava valitus allekirjoituksellaan.

Valituksen kohdistuessa toisen joukkueen pelaajiin tai kokoonpanoon on ottelu kuitenkin pelattava.

Valituksen kohdistuessa tuomarin toimintaan ottelun aikana on joukkueen vahvistettava valitus loppukillassa pelituomarille. Muutoin valitus ei jää voimaan.

Valituksen tehneen joukkueen on maksettava säädetty valitusmaksu seuraavana mahdollisena pankkipäivänä sarjaa johtavalle elimelle.
Valituksen kohdistuessa toisen joukkueen pelaajiin tai kokoonpanoon on ottelu kuitenkin pelattava.

Valitusta ei käsitellä, ellei sitä ole tehty näiden sääntöjen mukaisesti.

Ottelu voidaan mitätöidä ja määrätä pelattavaksi uudestaan, mikäli todetaan, ettei ottelu ole tapahtunut pelisääntöjen mukaisesti.

Suomen Pesäpalloliitto ry

NAPEROPESISSÄÄNNÖT

F- ja G-juniorijoukkueiden otteluissa noudatetaan pesäpallon pelisääntöjä seuraavin poikkeuksin:

Päänsuojus

4 § F- ja G-juniorien otteluissa on voimassa päänsuojuksen käyttöpakko alkulämmittelystä alkaen.

Päänsuojuksen käyttöpakko koskee kaikkia pelaajia ulko- ja sisäpelissä pelipaikasta riippumatta. Myös kotipesän kaarella ja sen läheisyydessä on käytettävä päänsuojusta.

Päänsuojuksen kiinnityshihnan on oltava asianmukaisesti kiinnitetty kaikissa tilanteissa.

Ottelun alkamisen jälkeen päänsuojuksen käytön laiminlyönnistä annetaan ensimmäisellä kerralla joukkuekohtainen huomautus. Rikkeen toistuessa tuomitaan sisäpelaajalle tekninen palo ja ulkopelaajalle annetaan yhden (1) pisteen varoitus. Mikäli päänsuojus puuttuu sisäpelaajalta kokonaan lyömään asettumisen jälkeen, tuomitaan suoraan tekninen palo pelisääntöjen 4 §:n mukaisesti.

Yleistä välineistä

5 § Ulkovuorossa olevan joukkueen tulee säilyttää välineensä vaihtopenkki-alueellaan.

Laiminlyönnistä opastetaan pelaajaa ja huomautetaan joukkueen puheoikeuden käyttäjää, laiminlyönnin toistuessa tuomitaan puheoikeuden käyttäjälle varoitus.

Joukkue

7 § Joukkueen muodostavat enintään kaksi pelinjohtajaa ja 7–12 pelaajaa ja vaihtopelaajat, joista samassa ulkovuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua enintään 9 pelaajaa. Samassa sisävuorossa aktiiviseen pelitoimintaan osallistuvat joukkueen kaikki 7–12 pelaajaa.

Joukkueen koostumusta voi muuttaa kesken ottelun, jos pelaajia on enemmän kuin 12. Joukkueen jokaisen pelaajan tulee osallistua peliin lyöntijärjestysnumerolla (1–9) vähintään yhden kokonaisen jakson tai yhden sisä- ja ulkovuoron aikapelisäännöillä pelattaessa.

Joukkueen ensimmäisen vuoroparin lyöntijärjestys arvotaan ennen ottelun ensimmäistä vuoronvalintaa. Arvonta suoritetaan sokkoarvontana. Arvonnassa joukkueen lukkariksi nimetty nostaa ensin pelituomarin sekoittamista ja tarjoamista arvoista itselleen lyöntijärjestysnumeron (1–9) kertovan kortin. Seuraavaksi nostavat itselleen lyöntijärjestysnumeron kertovan kortin pelaajat, jotka eivät aloittaneet edellistä otteluaan lyöntijärjestysnumerolla. Sen jälkeen muut pelaajat nostavat ennen arvontaa määrättyssä järjestyksessä itselleen pelaajanumeron (1–12) kertovan kortin. Joukkueen pelaajamäärän ylittävän numeron kertovia arpakortteja ei käytetä arvonnassa.

Sisäjoukkueen pelinjohtajat saavat hillitysti johtaa joukkueensa peliä, mutta he eivät saa

vedota syöttöjä vääräksi. Sisäjoukkueen pelinjohtajan vedotessa syötön vääräksi joukkueelle tuomitaan tekninen palo.

Ulkovuorossa olevan joukkueen peliä saavat hillitysti johtaa kenttäpuolelta joukkueen molemmat pelinjohtajat, toinen etukentän 2-puolelta ja toinen takakentän 3-puolelta. He eivät kuitenkaan saa oleskella varsinaisella pelialueella eivätkä pesien tai tuomariston välittömässä läheisyydessä.

Otteluaika

8 § Virallinen F- ja G-juniorijoukkueiden pesäpallo-ottelu kestää 2+2+1 vuoroparia.

2+2+1 vuoroparin otteluissa jaksoissa pelataan täydet vuoroparit. Jos jaksovoitot ovat kahden pelatun jakson jälkeen tasan, ratkaistaan ottelun voittaja supervuoroparilla.

Jos ottelu on supervuoroparin jälkeen edelleen tasan, ratkaistaan ottelun voittaja kotiutuskilpailulla.

Valtakunnallisilla leireillä otteluaika on leirien kilpailumääräysten mukainen.

Vuoronvaihto

12 § Vuoronvaihto tapahtuu, kun jompikumpi seuraavista kohdista toteutuu:

1) Kolme sisäpelaajaa on palanut ja joukkueen kaikki pelaajat ovat käyneet vähintään kerran lyöntivuorossa tai vajaa joukkue on käyttänyt yhtä monta lyöntivuoroa kuin vastustajalla on pelaajia.

2) Kaikki lyöntivuoroiset pelaajat ovat olleet kaksi kertaa lyöntivuorossa tai vajaa joukkue on käyttänyt yhtä monta lyöntivuoroa kuin vastustajalla olisi mahdollisuus käyttää kahden lyöntikierron aikana.

Jokaisen jokeripelaajan on käytävä lyömässä ennen kuin vuoron aloittanut sisäpelaaja tulee samassa vuorossa toistamiseen lyöntivuoroon.

Syötön tuomitseminen

26 § G-ikäisten otteluissa kahdesta saman lyöjän saamasta väärästä syötöstä saa kärkietenijä tai lyöjä vapaataivaloikeuden. Jos yhden samalla lyöntivuorolla vastaanotetun vapaataipaleen jälkeen syöttö on 23 §:n mukaisesti väärä, syöttö tuomitaan mitättömäksi.

Jos kotipesässä ei ole syöttöhetkellä lyöjää, kentällä ei ole etenijöitä ja syöttö on väärä, lyöntivuoroinen lyöjä saa väärän alle. Jokeri voi tulla lyömään, mutta tällöin syöttö tuomitaan mitättömäksi. Jos joukkueella ei ole enää käytettävissään lyöntivuoroisia lyöjiä, vaan ainoastaan jokeripelaajia, kuka tahansa jokeripelaajista voi asettua lyömään ja saa väärän alle. Jos syöttö on väärä ja kentällä on etenijöitä, väärä kohdistuu aina kärkietenijälle.

Mikäli lukkari tarpeettomasti viivyttää oikeiden syöttöjen syöttämistä, tuomarilla on mahdollisuus antaa otteluun lisäaikaa sekä huomauttaa lukkaria ja tarvittaessa antaa yhden pisteen varoitus.

F-junioreiden otteluissa sovelletaan kaikilta osin pesäpallon pelisääntöjä syöttämisestä.

Poikkeuksia syötön tuomitsemiseen G-junioreiden otteluissa ovat seuraavat tapaukset, joissa noudatetaan normaalisti pesäpallon pelisääntöjä:

- Väärin suoritettu väistäminen (25 §): ”Jos lukkari estää lyöjää lyömästä vapaasti haluamaansa suuntaan tai muutoin liikehtelemisellään häiritsee lyöjää, tuomari voi tuomita lyöjälle ja aktiivisille etenijöille vapaataivaloikeuden siinäkin tapauksessa, että lyöjä on lyönyt. Jos lukkari koskettaa syötettyä palloa, ennen kuin lyöjä on lyönyt tai pallo on pudonnut maahan, saavat lyöjä ja kaikki kentällä olevat juoksijat vapaataivaloikeuden.”
- Jos pallo putoaa väärässä syötössä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle (26 §), kärkietenijä saa aina vapaataivaloikeuden.
- Jos lautasen ulkopuolelle pudonneen väärän syötön jälkeen palloon koskettaa ennen lukkaria joku muu ulkopelaaja, tuomitaan lyöjälle ja kosketushetkellä edenneille etenijöille vapaataivaloikeus (22 §).

Etenemisoikeus

32 § Lyöntivuoroinen lyöjä saa edetä kotipesästä ja juoksijat pesiltään heti, kun pallo on irronnut lukkarin kädestä ensimmäiseen syöttöön, riippumatta syötön laadusta.

Kun lyöjä on muuttunut lopullisesti juoksijaksi, juoksija voi edetä vain, jos

- 1) hän etenee lyönnin turvin ja oli etenemässä ennen ensimmäistä lyönninjälkeistä kiinniottohetkeä tai
- 2) hän menettää pesäturvansa.

Lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi juoksija voi lisäksi edetä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle menneellä harhaheitolla ennen kuin pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun. Juoksijat saavat uudelleen etenemisoikeuden, kun seuraavalle lyöjälle on syötetty.

Tuomarin on palautettava ennen aikaisesti edenneet ja rajoituksen aikana liikaa edenneet juoksijat lähtöpesilleen.

Eteneminen ajotilanteessa

40 § Ajotilanne syntyy, kun kaikilla kenttäpesillä on juoksija ja lukkari syöttää lyöntivuoroiselle pelaajalle ensimmäisen syötön.

Ajotilanteessa on vaihtopakko, eli jokaisen juoksijan on päästävä turvaan seuraavalle pesälle tai päästävä lopulliseen ratkaisuun.

Vaihtopakon alainen pelaaja on turvassa pesällään, kun lyöjällä on lyöntejä jäljellä. Lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi vaihtopakon alainen pelaaja menettää pesäturvansa pallon tullessa pesällä olevan ulkopelaajan haltuun.

F- ja G-juniorijoukkueiden peleissä kolmospesällä oleva vaihtopakon alainen pelaaja menettää pesäturvansa lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi. Jos lyöjän viimeinen lyönti on laiton, vaihtopakko raukeaa.

HAKEMISTO

	sivu		
Aikalisä	15	Ottelurangaistus	40–41
Ajotilanne	29, 46	Ottelusta myöhästyminen	16
Epäselvien tilanteiden tuomitseminen	33	Pallo	4, 5, 14, 15, 17, 19–29, 31–34, 41, 45
Estäminen	21, 25, 27–29	Palo, polttaminen	3, 17–21, 24–27, 34, 40, 45
Eteneminen	27–30	Pelaajan vaihtaminen	13, 18, 24
Etenemisoikeus	17, 18, 20, 27, 28, 40, 46	Pelinohtaja	12, 15, 40, 44, 45
Haava, haavoittuminen	3, 20, 28, 29	Pelirangaistus	40–41
Harhaheitolla eteneminen	28	Pelituomari	3, 5, 12, 15–18, 21, 24, 31–36, 40–42, 44
Hutunkeitto	16	Perusmääritelmiä	19–20
Jakso	3, 14–16	Pesäkilpa	27
Joukkue	3, 12–13, 44	Pesärikko	20, 27
Joukkueesta poistaminen	12, 18, 24	Pesäturva	19, 20, 27, 29, 30, 45
Joukkueeseen palauttaminen	12	Päänsuojus	4–5, 33, 40, 41, 44
Juoksija	3, 4, 15, 17–24, 27–30, 33–34, 45–46	Rajoitettu eteneminen	28, 31, 33, 45
Juoksijan saapuminen säännönmukaisesti pesälle	20, 27–30	Rangaistukset	40–42
Juoksu	3, 14, 15, 17, 20, 23, 26, 29	Räpylä	4, 19
Jokeripelaaja	12, 13, 17, 18, 23, 24, 40, 45	Sisäpelaaja	3, 4–5, 17–22, 24–29, 33, 40, 44, 45
Kapteeni	12, 16	Supervuoropari	3, 14–16, 18, 24, 45
Kenttä	5–11, 31	Syöttäminen, syöttö	22–23
Kirjuri	18, 31, 33	Syöttölautanen	5, 21–25
Koppilyönti	26	Syöttöoikeus	5, 12, 14, 15, 18, 22–24
Koppilyönnillä eteneminen	27, 28	Syöttötuomari	3, 14, 15, 17, 21–23, 31, 33, 36–39
Kotipesä	3, 5–12, 17, 19, 21–25, 27–29, 32, 33, 44, 45	Syötön tuomitseminen	23, 33, 45
Kotiutuskilpailu	3, 14–16, 45	Syötön tekninen suoritus	22–23
Kunniajuoksu	15, 17, 29, 30	Tauko	15
Käsi- ja laikkamerkit	35–39	Tekninen palo	4–5, 13, 18, 40, 44, 45
Laillinen lyönti	25, 34	Tuomareiden tehtävät	31–33
Laiton lyönti	24, 25, 27, 29, 34, 46	Tuplahaava	28
Laittomalla lyönnillä eteneminen	20, 27, 29	Tuplajuoksu	15, 29–30
Lopullinen ratkaisu	13, 14, 18, 20, 24, 27, 29, 30, 40, 45, 46	Ulkopelaaja	3, 4–5, 13, 15, 17–30, 33, 40–41, 44–46
Lyöjä	3, 4, 14, 15, 18–29, 32, 33, 40, 45, 46	Ulkopelaajien sijoittuminen	26
Lyöjän muuttuminen lopullisesti juoksijaksi	15, 17, 19, 22, 24, 27, 29, 46	Valitukset	42–43
Lyöjän etenemisoikeus	27	Vaihtopakko	29, 46
Lyöminen, lyönti	24–26	Vapaataivaloikeus	15, 17, 21, 23, 26, 29, 40, 46
Lyömään asettuminen	24	Vara-alue	5–11
Lyöntijärjestys	12, 13, 15, 17, 18, 24, 31, 33, 44	Varoitus	40–41
Maila	4, 16, 24, 25, 32	Vasenkätinen lyöjä	22, 24
Mitätön syöttö	22	Vihellysmerkit	34
Muut tuomarit	31, 33	Viimeinen lyöjä	17, 22, 23, 26
Naperopesissäännöt	44–46	Vuoronvaihto	3, 12, 15, 17, 18, 24, 34, 45
Oikea syöttö	19, 20, 22–24, 26, 28	Vuoronvalinta	16–17, 31, 42
Otteluaika	14–15, 45	Vuoropari	3, 14, 18, 44, 45
Ottelun järjestäminen	31	Väärä pallo	4
Ottelun keskeyttäminen	16	Väärä syöttö	15, 17, 21–23
		Väärä vaihto	18, 40
		Yleisön puuttuminen ottelun kulkuun	34

