

PELISÄÄNNÖT, PESÄPALLON PERUSTEOS

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

Pesäpallon pelisääntöihin on viime vuosina tehty melko vähäisiä muutoksia. Vuosittaisten täsmennysten vuoksi pelisäännöistä on kuitenkin julkaistu parin–kolmen vuoden välein uusi painos. Se on mahdollistanut sääntöjen esitystavan kehittämisen. Tämän sääntökirjan kehitystyössä on ollut tavoitteena sääntöjen johdonmukaisuuden parantaminen ja joidenkin sääntökohtien tarkentaminen.

Pesäpallon pelisäännöt on toimittanut Superpesistuomari Jouni Ojalan johdolla työryhmä, johon ovat kuuluneet PPL:n tuomarikoulutusryhmän jäsenet Paavo Pitkänen, Tero Ruuskanen, Jouni Ensomaa, Tapani Pekkarinen, Raimo Merivalo, Reijo Kauhanen ja Antti Aine, Superpesistuomari Tero Hallila sekä allekirjoittanut. Lausun lämpimät kiitokset työryhmälle ja kaikille, jotka ovat antaneet panoksensa pelisääntöjen kehitystyöhön.

Helsinki, 18.12.2006

Mika Helminen
PPL:n kilpailupäällikkö

Pelisäännöt on hyväksytty virallisiksi säännöiksi 18.12.2006.
Tämä sähköinen ajantasaversio sisältää kaudelle 2008 tehdyt täsmennykset.
Kopiointi tai osittainenkin lainaaminen on kielletty ilman PPL:n 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 säännönmukaisesti kaikki kenttäpesät pelaaja tekee juoksun palatessaan säännönmukaisesti takaisin kotipesään.

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

Kun kolme sisäpelaajaa on palanut, 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 tuomitsee pelituomari, jolla on apunaan muita tuomareita.

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.

Pelikaudella 2008 voidaan käyttää nk. uuden standardin mukaisia Karhun palloja tai Suomipalloja, joiden leimassa ei ole vuosilukua, Suomipalloja, joissa on vuoden 2005 tai 2007 leima tai Karhun palloja, joissa on vuoden 2005 leima.

Maila

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

Pelaaja voi vahvistaa mailaansa eristys- tai muovinauhalla tai vastaavalla valmisteella. Tenavapallolla pelattavissa otteluissa on käytettävä PPL:n hyväksymää mailaa, jonka pituus on enintään 90 cm.

Räpylä

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

Muunlaisten apuvälineiden käyttö pallon kiinniotossa 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 sekä pelitekojen mitätöinti.

Sisäpelaajalla on oltava päänsuojus paikallaan ennen lyömään asettumista (ennen syöttöoikeutta). Jos päänsuojus tahattomasti putoaa, on juoksijalla oikeus jatkaa lopulliseen ratkaisuun ilman päänsuojusta.

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 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.

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 vuoronvaihdossa 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, tuomareiden heille osoittamilla paikoilla tai yleisörajan takana. 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, tuomitaan tekninen palo sekä pelitekojen mitätöinti.

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-juniorijoukkueilla ja E-poikajuniorijoukkueilla 3+3+1 vuoroparia.
- E-tyttöjuniorijoukkueilla ja 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 nimeämisvaiheessa.

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 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. Superpesiksessä jaksojen välissä oleva tauko on 12–18 minuuttia. 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 myöhästymisen jälkeen 15 minuutin verryttelyaika. Tämän jälkeen ottelu aloitetaan.

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 etusormeja 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. Ulkojoukkue voi sen jälkeen välittömästi hankkia syöttöoikeuden lyöntivuoroiselle lyöjälle. 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 uusi pelaaja voidaan sijoittaa suoraan loukkaantuneen tilalle aktiiviseen pelitoimintaan sille pesälle, minne sisäpelaaja tuomarin harkinnan mukaan olisi päässyt.

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 kärkekymään pesältä ja palata sille rajoituksetta takaisin menettämättä pesäturvaansa. Juoksija menettää pesäturvaansa, 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 pesäturvaansa 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) lyöjä on lyönyt ilman päänsuojusta tai numeroa
- 6) joku ulkopelaaja on syöttöhetkellä rajojen ulkopuolella ja lyöjä ei lyö tai viimeinen lyöjä lyö ja kentällä ei ole etenijöitä
- 7) lukkari syöttää, ennen kuin vuoron alussa on annettu syöttölupa
- 8) yleisö häiritsee sisäpelaajia.

Syöttöoikeus

24 § Lukkari saa syöttöoikeuden lyöjälle, kun pallo on edellisen lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi käynyt kotipesässä ja jossakin kenttäpesässä olevan ulkopelaajan hallussa mainitussa järjestyksessä.

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.

Lukkarin on kuitenkin hankittava syöttöoikeus kyseiselle lyöjälle.

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 ennen syöttöliikkeen alkamista palloa selvästi havaittavan hetken paikoillaan lautasen päällä kämmentensä välissä. Pallo on alemmassa räpylätömmässä kädessä.

*Alkuasennon, myös väärin tehdyn, jälkeen lukkarin on heitettävä tai syötettävä.
Alkuasennon tehtyään lukkari ei saa ottaa askelta ennen pallon irtoamista syöttöön.*

- 3) **Syöttöliike:** Lukkari suorittaa syötön yhdellä edestakaisella jatkuvalla alemman räpylättömän käden ja käsivarren nykäyksettömällä liikkeellä, joka tapahtuu lautasen päällä ylemmän käden alitse.
- 4) **Väistyminen:** Lukkarin on väistyttävä välittömästi lyöjästä pois päin siten, että lyöjä voi suorittaa lyöntisivalluksen 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 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.

Tolppasyötössä lukkarin pienet tekniset virheet sijoittumisessa ja syöttöliikkeessä ovat anteeksiannettavia, elleivät ne vaikeuta lyöntisuoritusta.

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 lyöntivuroisia lyöjiä, vaan ainoastaan jokeripelaaajia, kuka tahansa jokeripelaaajista 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 yhtäaikaan, 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.

Jos lyöjä on halkaisijan lukkarin puolella, lyönti on laiton.

Laiton lyönti

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

Lyönti on laiton seuraavissa tapauksissa:

- 1) Pallo putoaa suoraan lyönnistä ulkopelaajaan osumatta varsinaisen pelialueen ulkopuolelle tai kotipesään.
*Myös hipaisut ovat laittomia.
Tenava- ja juniorikentässä kotipesän eturajalle sivurajojen väliin pudonneet lyönnit ovat laillisia.*
- 2) Pallo osuu suoraan lyönnistä sisäpelaajaan.
Jos pallo osuu ensin ulkopelaajaan, lyönti ei ole laiton, vaikka pallo tämän jälkeen osuisikin sisäpelaajaan. Sisäpelaajan sijoittumisella ei ole merkitystä siihen, onko lyönti laiton. Hän voi olla kaarella, pesällä tai etenemässä. Jos pallo osuu hutilyönnin jälkeen sisäpelaajaan, on lyönti laiton. Mikäli lyöjä tahallisesti auttaa kentällä olevia, tuomitaan kuten estäminen.
Jos lyöjän käsi osuu lyödessä pallon, on lyönti laiton. 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 laiton. 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 syöttölautasen kentän pituussuuntaisen halkaisijan lukkarin puoleiselle osalle kotipesää, kun pallo irtoaa lukkarin kädestä syöttöön.
- 8) Lyöty pallo osuu sääntöjen mukaan väistyneeseen lukkariin, joka ei tavoitellut koppia, ja lyönti olisi ollut ilman kyseistä osumista selvästi laiton. 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.

Laiton lyönti alkaa syöttöhetkestä ja päättyy laitonvihellykseen.

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 laiton 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 siirytävä 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 saaneen pelaajan on käytävä päätepesällään myös saadessaan uuden vapaataipaleen.

Laittomalta palaavan pelaajan ei tarvitse käydä lähtöpesällään saadessaan 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.*

Jos lyöjän viimeinen lyönti on laitton, vaihtopakko raukeaa.

Mikäli lyöjä tekee lyöntinsä tahallisesti laittomaksi hudin jälkeen, tilanne tuomitaan kuten estäminen. Jos kentällä olevat etenijät eivät etene, vaihtopakko raukeaa ja

ajolähtö siirtyy seuraavalle lyöjälle. Mikäli etenijöitä on edennyt, sovelletaan heihin vaihtopakkosääntöä, eli heidät voidaan polttaa, palauttaa tai mitätöidä eteneminen. Jos kyseinen tilanne tapahtuu kolmannella lyönnillä, vaihtopakko on voimassa.

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 kotipesässä syötetään seuraavalle lyöjälle, ennen kuin juoksija on 3-pesällä, kunniajuoksua ei synny.

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.

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 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. Tämän jälkeen pallo annetaan lukkarille ja 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 käsimerkeillä.
- 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 harhauttavien 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.

48 § Tuomarin väärä vihellys.

Tavoittamaton laillinen läpilyönti, mikä on vihelletty laittomaksi, tuomitaan, kuten tilanne olisi edennyt ilman vihellystä. Pelituomari voi siirtää pelaajia eteenpäin, kuten he olisivat pelituomarin harkinnan mukaan olisivat edenneet. 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 — — —

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) sulkeminen ottelusta loppuajaksi (2 rangaistuspistettä, osoitetaan näyttämällä punaista korttia)**

Jos pelaaja suljetaan ottelusta loppuajaksi, hänen tilalleen saa ottaa vaihtopelaajan ja poissuljetun pelaajan on poistuttava yleisörajan taakse. Mikäli pelaaja ei ole päässyt lopulliseen ratkaisuun, tuomitaan hänestä myös palo.

- 9) ottelurangaistus (3 rangaistuspistettä, osoitetaan näyttämällä keltaista ja punaista korttia)**

Saadessaan ottelurangaistuksen pelaajan tai pelinjohtajan on poistuttava yleisörajan taakse pelin loppuajaksi. Pelaajan tilalle ei saa ottaa vaihtopelaajaa. Joukkueelle, jonka pelaajaa tai pelinjohtajaa on rangaistu ottelurangaistuksella, merkitään palo aina joukkueen tullessa sisävuoroon. 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 tai numeroinnin laiminlyönnistä
- sisävuoroon tehdystä väärästä vaihdosta, joka huomataan ennen kuin seuraava lyöjä on saanut etenemisoikeuden.

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

Huomautus tuomitaan yleensä

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

Varoitus tuomitaan yleensä

- äänekkästä asiattomasta kielenkäytöstä
- selvästä epäurheilijamaisuudesta
- pelinjohtajan luvattomasta kentälle tulosta
- 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
- rikkeestä, josta henkilöä on aikaisemmin huomautettu

Sulkeminen ottelusta loppuajaksi tuomitaan yleensä

- fyysisestä loukkauksesta pelaajaa, tuomaria tai yleisöä kohtaan
- tönimisestä, lakin silmille vetämisestä tai hiekan pölyttelystä kasvoille
- loukkaavien käsimerkkien näyttämisestä
- erittäin törkeästä kielenkäytöstä
- joukkue on harhauttanut tahallisesti pelaamalla kahdella pallolla
Rangaistava on toisen pallon peliin ottanut pelaaja.
- pallon tahallisesta katsomoon lyömisestä, jos tapahtunut on aiheuttanut fyysisen vamman
- 1 rangaistuspisteen rikkomuksen uusiutumisesta
Osoitetaan punaisella kortilla. Pelaaja tai pelinjohtaja saa rangaistustililleen 2 (1+1) rangaistuspistettä.
- kolmannelta ja sitä seuraavista pisterangaistuksista saman joukkueen pelaajalle tai pelinjohtajalle
Osoitetaan punaisella kortilla, mutta pelaaja tai pelinjohtaja saa kyseisestä rangaistuksesta rangaistustililleen 1 rangaistuspisteen.

Ottelurangaistus tuomitaan

- ainoastaan törkeästä fyysisestä loukkauksesta.

Rangaistukset 7–9 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 keskeytyksestä päättyen siihen hetkeen, jolloin tuomari poistuu pelialueelta julistettuaan lopputuloksen. Pelituomarilla on velvollisuus raportoida muista havaitsemistaan pelisääntöjen ja kilpailumääräysten vastaisista tapahtumista sarjaa johtavalle elimelle.

Henkilö, joka on saanut kaksi (2) rangaistuspistettä virallisissa otteluissa tai suljettu virallisesta ottelusta loppuajaksi, joutuu yhden ottelun pelikieltoon. Jos ehdot täyttyvät samanaikaisesti, henkilö joutuu kahden ottelun pelikieltoon. 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.

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

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

Joukkueen tehdessä valituksen ottelun tuomariston toiminnasta on kummankin joukkueen puheoikeuden käyttäjän ja kaikkien tuomareiden tehtävä kirjallinen raportti varoituksen alaisesta tilanteesta yhden (1) tunnin kuluessa kentällä tai pelituomarin ilmoittamassa paikassa. Raportit suljetaan samaan kirjekuoreen ottelupöytäkirjan kanssa ja postitetaan sarjaa johtavalle elimelle.

Valituksen tehneen joukkueen on maksettava säädetty valitusmaksu seuraavana mahdollisena pankkipäivänä sarjaa johtavalle elimelle.

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

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

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

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:

Yleistä välineistä

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

Laiminlyönnistä opastetaan pelaajaa ja huomautetaan joukkueen puheoikeuden käyttäjää, laiminlyönnin toistuesssa 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 vääriksi. 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 eikä 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 ottelu-aika on leirien kilpailumääräysten mukainen.

Vuoronvaihto

12 § Vuoronvaihto tapahtuu, kun kolme sisäpelaaja on palanut ja joukkueen kaikki pelaajat ovat olleet kerran lyöntivuorossa, tai viimeistään, kun kaikki pelaajat ovat olleet kaksi kertaa lyöntivuorossa, ellei kolmea paloa ole syntynyt.

Jos joukkueessa on vähemmän kuin yhdeksän pelaajaa, vuoronvaihto tapahtuu, kun kolme sisäpelaajaa on palanut ja joukkueen pelaajat ovat olleet yhteensä yhdeksän kertaa lyöntivuorossa, tai viimeistään, kun joukkueen käyttämien lyöntivurojen määrä on 9 + joukkueen pelaajien lukumäärä.

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	8
Ajotilanne	21, 31
Epäselvien tilanteiden tuomitseminen	25
Estäminen	14, 18, 21
Eteneminen	19–22
Haava, haavoittuminen	3, 20
Harhaheitolla eteneminen	21
Hutunkeitto	9
Joukkue	3, 6, 30
Joukkueesta poistaminen	5, 6, 11, 17
Joukkueeseen palauttaminen	6
Juoksija	3, 12
Juoksijan saapuminen säännön- mukaisesti pesälle	13
Juoksu	3, 22
Jokeripelaaja	5, 17
Kapteeni	6
Kenttä	5–11
Kirjuri	23, 25
Koppilyönti	19
Koppilyönnillä eteneminen	20
Kotipesä	5
Kunniajuoksu	23
Laiton lyönti	18
Laittomalla lyönnillä eteneminen	20
Lopullinen ratkaisu	13
Lyöjä	3, 12
Lyöjän muuttuminen lopullisesti juoksijaksi	12
Lyöjän etenemisoikeus	19
Lyöminen, lyönti	17–19
Lyömään asettuminen	17
Lyöntijärjestys	12, 21, 30
Maila	4
Mitätön syöttö	15
Muut tuomarit	23, 25
Naperopesissäännöt	30
Oikea syöttö	15
Otteluaika	7, 30
Ottelun järjestäminen	23
Ottelun keskeyttäminen	9

Ottelusta myöhästyminen	9
Pallo	4
Palo, polttaminen	3, 12–14, 17–20, 27
Pelaajan vaihtaminen	11
Pelinjohtaja	5, 6
Pelituomari	3, 23
Perusmääritelmiä	12–13
Pesäkilpa	19
Pesärikko	19
Pesäturva	13
Päänsuojus	5
Rajoitettu eteneminen	21
Rangaistukset	27
Räpylä	4
Sisäpelaaja	3, 12
Supervuoropari	3, 7
Syöttäminen, syöttö	14–16
Syöttölautanen	5
Syöttöoikeus	15
Syöttötuomari	23, 25
Syötön tuomitseminen	16
Syötön tekninen suoritus	15
Tauko	8
Tekninen palo	4, 6, 11, 27, 30
Tuomareiden tehtävät	23–25
Tuplahaava	20
Tuplajuoksu	22
Ulkopelaaja	3, 12
Ulkopelaajien sijoittuminen	19
Valitukset	29
Vaihtopakko	21, 31
Vapaataivaloikeus	8, 10, 14, 16, 19, 21, 27
Vara-alue	5
Vasenkätinen lyöjä	17
Vihellysmerkit	26
Viimeinen lyöjä	10, 16
Vuoronvaihto	3, 10, 31
Vuoronvalinta	9
Vuoropari	3, 7, 30
Väärä syöttö	15
Yleisön puuttuminen ottelun kulkuun	26