

PESÄPALLON PELISÄÄNNÖT

Välineet

Pallo

Naisten pallolla pelaavat yläkoulun ja lukion pojat.
Tenavapallolla pelaavat yläkoulun ja lukion tytöt.

Maila

Otteluissa mailan on oltava ehjä.

Päänsuojus

Otteluissa on suositeltavaa käyttää kypärää etenkin etukenttäpelaajilla.

Yleistä välineistä

Pelituomarilla on velvollisuus kieltää sellaisten välineiden käyttäminen, jotka ovat sääntöjen vastaisia, oleellisesti muutettuja tai hänen mielestään muuten vaarallisia esim. rikkinäinen maila.

Kenttä

Ottelut pelataan naisten kentällä.

Syöttölautasen halkaisija on 60 cm.

Syöttölautanen on

- lukiolaisilla kotipesässä 1 m:n päässä suorasta kotipesärajasta
- peruskoululaisilla kotipesässä 50 cm:n päässä suorasta kotipesärajasta.

Joukkue

Joukkueen muodostavat 12 pelaajaa.

Samassa ulkovuorossa voi olla 9 pelaajaa.

Samassa sisävuorossa voi olla 9 pelaajaa sekä jokeripelaajat.

Joukkue voi käyttää jokaisessa sisävuorossa kolmea eri jokeripelaajaa, kerran kutakin/SISÄVUORO.
Jokeripelaaja ei vie kenenkään lyöntivuoroa.

Kaikkien joukkueeseen nimettyjen pelaajien olisi syytä saada peliaikaa sekä sisä- että ulkovuorossa.

Yksi joukkueen pelaajista on joukkueen kapteeni.

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

Pelaajalla on oltava selvästi näkyvä lyöntijärjestysnumero (1-9) ottelun ajan.

Jos numerointi poikkeaa oleellisesti suosituksesta, tulee joukkueen toimittaa lyöntijärjestyslista syöttötuomarille. Jokeripelaajalla on oltava selvästi näkyvä pelaajanumero.

Mikäli pelaajalla ei ole lyömään asettuessaan tai etenemään lähtiessään oikeaa numeroa, tuomitaan tekninen palo sekä pelitekojen mitätöinti.

Otteluaika ja paremmuusjärjestys

Pesäpallo-ottelu kestää 40 minuuttia + tasavuorot.

Ottelu ei voi päättyä tasatulokseen. Tasatilanteessa suoritetaan aina kotiutuskilpailu (kts. kohta kotiutuskilpailu).

Kun joukkueiden välinen juoksuero on 15 juoksua ottelu keskeytetään.

Sarjassa tasapisteisiin päätyneiden joukkueiden paremmuuden ratkaisu:

1. Keskinäisen ottelun tulos
2. Keskinäisen ottelun juoksuero

3. Keskinäisen ottelun tehtyjen juoksujen määrä
4. Koko turnauksen juoksuero
5. Koko turnauksen tehtyjen juoksujen määrä
6. Arpa

Kotiutuskilpailu

Kotiutuskilpailu järjestetään, jos ottelu on ajan umpeutumisen jälkeen edelleen tasan. Kotiutuskilpailussa lyönnit aloittaa se joukkue, joka aloitti lyönnit pelin alkaessa. Kotiutuskilpailu pelataan ratkaisuun saakka.

Joukkueet nimeävät kotiutuskilpailuun kolme lyöjää ja kolme 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.

Syöttötuomari varmistaa juoksijan ja lyöjän valmiuden ja antaa tämän jälkeen pallon lukkarille. Syöttöoikeutta ei tarvitse tämän jälkeen erikseen hankkia. Pallo toimitetaan syöttötuomarille parien vaihtuessa.

Jos ottelu on kolmen parin ryhmän jälkeen edelleen tasan, kotiutuskilpailua jatketaan pareittain ratkaisuun saakka. Joukkueet nimeävät uudestaan lyöjän ja eri etenijän.

Lyöjä saa yrittää kotiutuskilpailussa kunniajuoksua. Harhaheitolla etenijä voi edetä kotiin, mutta lyöjä ei voi yrittää juoksua.

Vuoronvaihto

Sisävuoroon tulevan joukkueen on toimitettava pallo vuoronvaihdon yhteydessä syöttötuomarille.

Vuoronvaihdossa joukkueiden on viivyttämättä siirryttävä omille pelipaikoilleen. Syöttötuomari antaa pallon pelattavaksi joukkueiden ollessa valmiita jatkamaan.

Pelaajan vaihtaminen

Pelaaja saadaan vaihtaa aktiiviseen pelitoimintaan jokaisessa vuoronvaihdossa, ei kuitenkaan ottelun ensimmäisessä vuoroparissa.

Joukkueen on ilmoitettava vaihdosta tuomarille.

Pelaajaksi vaihdetun on pelattava myös joukkueen seuraava sisä- tai ulkovouro.

Varsinaiseen joukkueeseen nimettyä pelaajaa ei saa käyttää Jokeripelaajana missään vuoroparissa.

Perusmääritelmiä

Milloin sisäpelaajaa on pesässä?

Sisäpelaaja saapuu pesään, kun hän koskettaa pesää tai sen vara-aluea.

Pesä, sen vara-alue ja kotipesän suoja-alue ovat sisäpelaajalle samanarvoisia alueita.

Ulkopelaajan on oltava polttaessaan varsinaisella pesäalueella.

Milloin lyöjä muuttuu lopullisesti juoksijaksi?

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. Sama koskee ajolähtötilannetta (ajolähdössä on aina etenemispakko eli kolmosella oleva palaa kotipesään jos pallo on ollut ulkopelaajan hallussa kotipesässä vaikka juoksija ei olisi irronnutkaan kolmoselta).

Milloin juoksija saapuu säännönmukaisesti pesälle?

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 pesärikkoo

(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?

Juoksija on turvassa saavuttuaan pesälle säännönmukaisesti.

Juoksija voi lähteä kärkkymään 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 lyödystä pallosta otetaan koppi
- 3) hän on irti pesästä hetkellä, jolloin pallo on kyseisessä pesässä olevan ulkopelaajan hallussa.

Pesäturvaa 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 pesäturvaa takaisin seuraavasta syötöstä.

Estäminen

1. Ulkopelaajan on aina väistettävä sisävuorossa olevaa kärkietenijää.
2. Ulkopelaajan on väistettävä sisäpelaajaa, ellei ulkopelaajalla ole pallo hallussaan tai mahdollisuutta saada sitä haltuunsa sallituin keinoin ennen kyseistä hetkeä.
3. Kuitenkin etenevän kärjen takana etenevän sisäpelaajan on väistettävä palloa tavoittelevaa ulkopelaajaa.

Mikäli rikkomuksesta on etua kentällä oleville juoksijoille, pelituomari voi palauttaa etenijät lähtöpesilleen, polttaa heidät tai mitätöidä heidän etenemisensä.

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 (tilanne tuomitaan etenijän eduksi).

Myös selvä estämisyritys on rangaistava teko.

Pelaajat eivät sijoittumisellaan saa häiritä vastapelaajia. Sisäpelaajien on oltava sisävuorossa kotipesän suoja-alueen ulkopuolella tai vaihtopenkillä, elleivät he ole lyöjinä tai juoksijoina, eivätkä he saa häiritä lukkaria tai syöttötuomaria aiheettomilla huudoilla.

Syöttäminen

Yleistä

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 (ei kahta eri syöttöliikettä; hämäyksen jälkeen lukkarin on heitettävä ulkokenttäpelaajalle)
- 3) pallo kohoaa vähintään yhden metrin lukkarin päälleen yläpuolelle ja putoaa syöttölaudalle, sitä selvästi koskettaen.

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

Syöttöoikeus

Lukkari saa syöttöoikeuden lyöntivuoroiselle lyöjälle, kun pallo on käynyt kotipesässä ja jossakin kenttäpesässä olevan ulkopelaajan hallussa (lähtee ensin kotipesästä ja käy sitten ulkopesässä).

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 lyömätömät syötöt ovat mitättömiä.

Lukkarin on kuitenkin hankittava syöttöoikeus kyseiselle lyöjälle.

Lyöntijärjestys

Lyöntijärjestystä on noudatettava koko ottelun ajan.

Laiton lyönti

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

Lyönti on laiton seuraavissa tapauksissa:

- 1) Pallo lyödään pelialueen rajojen ulkopuolelle tai kotipesään.

Myös mailalla hipaisut ovat laittomia.

- 2) Pallo osuu suoraan lyönnistä sisäpelaajaan.

Jos pallo osuu ensin ulkopelaajaan, lyönti ei ole laiton, vaikka tämän jälkeen se osuisikin sisäpelaajaan. Jos pallo osuu hutilyönnin jälkeen sisäpelaajaan, on lyönti laiton.

Jos lyöjän käsi osuu lyödessä palloon, on lyönti laiton.

Laittomalla edenneen pelaajan on käytävä laittoman jälkeen lähtöpesällään.

Koppi

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

Jos pelaaja tahallisesti pudottaa pallon suoranaisten jatkona kiinnioton jälkeen, ei kyseessä ole koppi, vaan taktinen pudotus.

Kopinottohetkellä pesältä irti olevan sisäpelaajan on juostava seuraavalle pesälle. Jos etenijä palaa lähtöpesälleen hän palaa välittömästi.

Tuplahaava

Jos etenijä on irti kopinottohetkellä, kun seuraavassa pesässä on etenijä, syntyy tuplahaava irti olleen pelaajan saadessa turvan kyseiselle pesälle.

Ulkopelaajien sijoittuminen

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

Kaikkien ulkopelaajien tulee olla kentän rajojen sisäpuolella syötön noustessa.

Jos yksikin ulkopelaajista on varsinaisen pelialueen ulkopuolella, kun pallo irtoaa lukkarin kädestä syöttöön, tuomari voi tuomita kärkietenijälle vapaataivaloikeuden.

Jos etenijä ei ota vapaataivaloikeutta vastaan, tuomitaan syöttö mitättömäksi.

Kärpänen/ pallottaminen

1. Juoksija palaa, jos hän on irti pesältä ja pallo on seuraavalla pesällä olevan ulkopelaajan hallussa.
2. Etenijän palatessa pesäturva pesään missä ulkopelaajalla on pallo hallussa voi ulkopelaaja tällöin polttaa pesälle palanneen etenijän koskettamalla tätä pallolla esim. kärkkymistilanne.

Tilanne raukeaa seuraavan syötön noustessa.

Kunniajuoksu

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

Rangaistukset

Epäasiallinen käyttäytyminen, kielenkäyttö tai toistuva rike esim. pelin viivyttäminen tai estäminen oikeuttaa tuomaria puuttumaan peliin:

1. ensin pelaajalle annetaan varoitus
2. rikkeen toistuessa varoituksen jälkeen tuomari voi poistaa pelaajan pelistä

Poistettu pelaaja saa pelata seuraavassa pelissä, mutta jatkaessaan epäasiallista käyttäytymistä tuomari voi kieltää pelaajan osallistumisen tapahtumaan.

Tuomarilla on oikeus puuttua sekä opettajien että katsojien epäasialliseen käyttäytymiseen ja toimia edellä mainitulla tavalla.

Opettajalla on oikeus puuttua tuomarien asiattomaan toimintaan.

Opettaja on myös velvollinen puuttumaan katsojien epäasialliseen käyttäytymiseen.

Tuomareiden vihellysmerkit

Vihellysmerkit annetaan kuuluvalla pillillä seuraavasti:

Joukkueet kiilaan: Pitkiä — — —

Peli alkaa tai keskeytyy: Yksi pitkä —

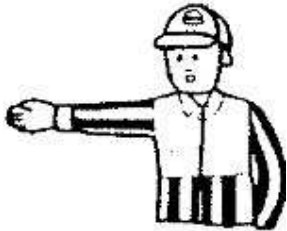
Laiton lyönti:	Lyhyitä ja pitkiä - - - - -
Koppi:	Lyhyitä - - - - -
Palo:	Kaksi puolipitkää --
Vuoronvaihto:	Pitkä ja lyhyitä — - - - -
Peli päättyy:	Pitkiä — — —

Pelituomarin käsimerkit



Juoksija ehti pesään

Käytetään aina pesäkilvoissa ja muulloinkin selvyuden vuoksi.



Juoksija tai lyöjä palaa

Vihellyksen yhteydessä osoitetaan palanutta pelaajaa.



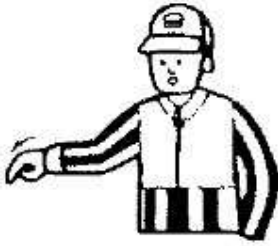
A) Siirretty koppivihellys

Juoksijoiden ollessa taipaleella nostetaan käsi nyrkissä pään yläpuolelle ja lasketaan vihellyksen ta-
pahtuessa.

B) Etenemisrajoitus

Merkki näytetään pallon joutuessa rajoitusalueelle ja näyttäminen lopetetaan kun pallo on tullut pois
rajoitusalueelta.

C) Varoitus tarpeettomasta heittelystä



Koppia ei hyväksytä

Merkkiä käytetään taktisten pudotusten yhteydessä ja muulloinkin selvyuden vuoksi.

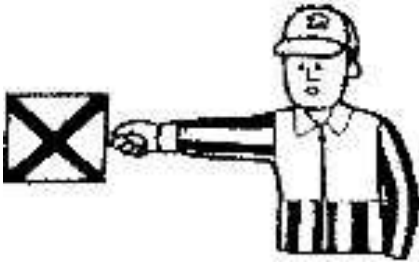
Tuomareiden laikkamerkit



A) Juoksija ehti pesään

B) Oikea syöttö

Näytön yhteydessä tuomari sanoo "oikea".

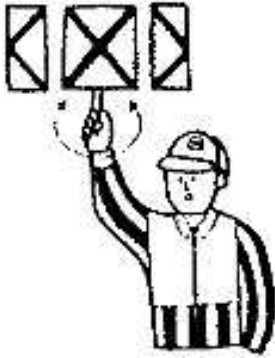


Juoksija tai lyöjä palaa



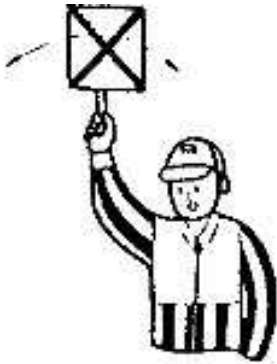
Ensimmäinen väärä syöttö

Näytön yhteydessä syöttötuomari sanoo "väärä".



Toinen ja välittömästi seuraavat väärät syötöt
(Ensimmäinen kun kentällä ei ole etenijää.)

Laikkaa vilkutetaan pään päällä. Samalla syöttötuomari sanoo "vapaa".



Laiton lyönti



Koppilyönti



Oikea lyönti



Matala syöttö

Näytön yhteydessä syöttötuomari sanoo "matala".