

LAJITAITOKISA 2019

1. SYÖTTÖ

Jokainen osallistuja syöttää 10 syöttöä. Syöttöjen on oltava sääntöjenmukaisia syöttöjä (syöttöasento, vähintään 1 metri syöttäjän pään yläpuolelle, väistäminen). Syöttötuomarina toimii joukkueen vetäjä. Jokaisesta oikeasta syötöstä osallistuja saa 1 pisteen.

2. TARKKUUSHEITTO

Tarkkuusheitossa heitetään polttolinjalta pallo kotipesään kiinniottajalle, jolla ainakin toinen jalka on oltava syöttölaudalla. Pallon saa heittää yhden pompun kautta tai suoraan ilmassa. Kiinniottajan virhettä ei lasketa epäonnistumiseksi. Pisteen saa jokaisesta kiinniotettavissa olleesta heitosta. Jokaisella pelaajalla on 10 heittoa. Heitot heitetään paikaltaan ilman vauhtia.

Heittopituudet: G-juniorit heittävät ykköspesästä kotipesään, muut heittävät polttolinjalta kotipesään.

3. PALLON POMPUTTELU MAILALLA

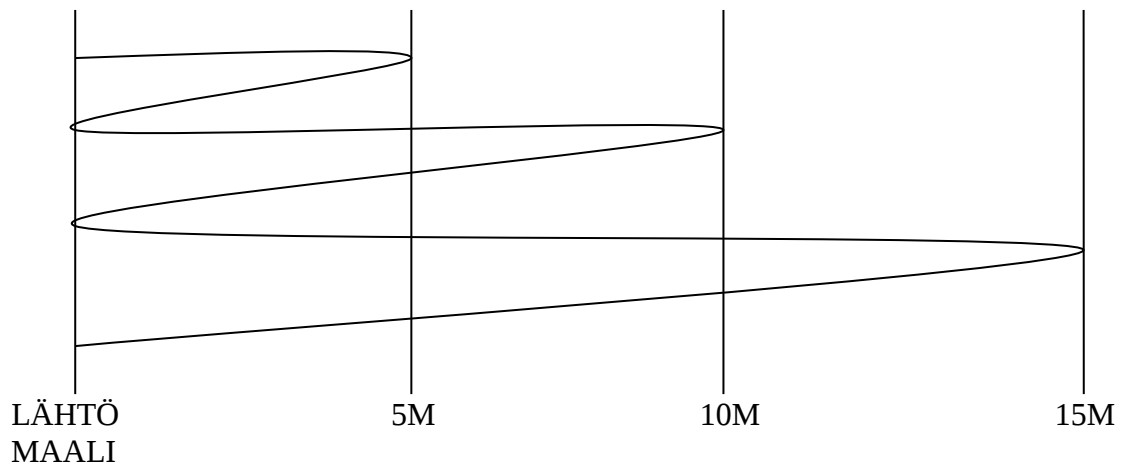
Kuinka monta kertaa osallistuja onnistuu pomputtelemaan mailalla? Pallo ei saa osua välillä muuhun kuin mailaan (esim. maahan tai seinään). Jokaisella on kaksi yritystä, joista parempi tulos jää voimaan. Pomputtelun saa suorittaa naisten pallolla.

4. TARKKUUSLYÖNTI

Tarkkuuslyönnissä lyödään 10 lyöntiä porttiin. F-D – junioreilla kahteen porttiin: toinen portti on kakkospesän kulmassa (lyödään kakkospesää kohti) ja toinen pesä kolmospesän kulmassa (lyödään kolmospesää kohti). Portin leveys on 5 metriä. Lyöntien on mentävä portin läpi maata pitkin. Lyönnin on oltava maalyönti, näppejä ei hyväksytä. Jokaiselle pelaajalle syötetään 10 syöttöä. Myös huti lasketaan lyönniksi. Pelaaja saa itse valita syötöt, joihin lyö. G-junioreilla lasketaan vain osumat, portit eivät ole käytössä. G-junioreilla jokaisesta osumasta 1 piste.

5. KETTERYYS

Jokainen osallistuja kuljettaa pallon (yhteensä 3 palloa) 5metrin, 10 metrin ja 15 metrin päässä olevien 5 cm korkeiden kartioiden päälle. Suoritus: osallistuja ottaa pillin vihellyksestä ensimmäisen pallon käteen ja vie sen mahdollisimman nopeasti ensimmäiselle 5 metrin päässä olevan kartion päälle. Pelaajan asetettua pallon kartion päälle (palloa ei saa pudottaa vaan se pitää laittaa kartion päälle) hän juoksee hakemaan toisen pallon, joka viedään mahdollisimman nopeasti 10 metrin päässä olevalle kartiolle. Tämän jälkeen haetaan kolmas pallo, joka viedään 15 metrin päässä olevalle kolmannelle kartiolle. Ajanotto pysähtyy, kun pelaaja palaa takaisin lähtöviivalle. Lähdössä kaikki 3 palloa on rivissä maassa, ensimmäisen pallon saa ottaa käteen vasta vihellyksestä. Vetäjä mittaa oikeat etäisyydet ja toimii ajanottajana. Jokaisella kilpailijalla on 2 yritystä, joista parempi jää voimaan. Ensimmäisenä viedään siis pallo 5 metrin päässä olevalle kartiolle, toisena 10 metrin päässä olevalle kartiolle ja viimeisenä 15 metrin päässä olevalle kartiolle.



6. PITUUSHEITTO

Heitetään 3 heittoa, paras tulos jää voimaan.