

NAPEROPESISSÄÄNNÖT

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

Välineet

Kypärä

Kaikkien pelaajien on käytettävä kypärää alkulämmittelystä alkaen (vrt. pelisäännöt, 4 §). Ottelun alkamisen jälkeen kypärän käytön laiminlyönnistä annetaan ensimmäisellä kerralla joukkuekohtainen huomautus. Rikkeen toistuessa tuomitaan sisäpelaajalle tekninen palo ja ulkopelaajalle annetaan yhden pisteen varoitus.

Muut välineet

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

Ulkovuorossa olevan joukkueen tulee säilyttää välineensä vaihtopenkkialueellaan. Välineiden säilytyksen laiminlyönnistä opastetaan pelaajaa ja huomautetaan joukkueen puheoikeuden käyttäjää. Laiminlyönnin toistuessa tuomitaan puheoikeuden käyttäjälle varoitus.

Joukkueen kokoonpano

Joukkueen muodostavat enintään kaksi pelinjohtajaa ja 7–12 pelaajaa, joista samassa ulkovuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua enintään 9 pelaajaa. Joukkueen jokaisen pelaajan tulee osallistua peliin lyöntijärjestysnumerolla (1–9) vähintään yhden kokonaisen jakson.

Samassa sisävuorossa aktiiviseen pelitoimintaan osallistuvat maksimissaan 12 pelaajaa joukkueesta. Joukkueen koostumusta voi muuttaa kesken ottelun, jos pelaajia on enemmän kuin 12. Pöytäkirjaan voi merkitä enintään 12 pelaajaa kerralla.

Pelaajien numerointi

Joukkueen ensimmäisen jakson lyöntijärjestys arvotaan tulospalvelujärjestelmässä ennen ottelun ensimmäistä vuoronvalintaa. Arvonnassa joukkueen lukkarille määritellään ensin lyöntijärjestysnumero (1–9) kertovan kortin ja sen jälkeen pelaajille, jotka eivät aloittaneet edellistä saman sarjan tai leirin ottelua lyöntijärjestysnumerolla (1–9). Tämän jälkeen muille pelaajille arvotaan pelaajanumero (1–12).

Pelaajien ja toimihenkilöiden paikka ottelussa

Ulkovuorossa olevan joukkueen peliä saavat hillitysti johtaa kenttäpuolelta joukkueen molemmat pelinjohtajat, toinen etukentän 2-puolelta ja toinen takakentän 3-puolelta.

Pelinjohtajat saavat ohjata ulkopelaajat paikoilleen varsinaisella pelialueella. Lukkari ei saa syöttää ennen kuin pelinjohtajat ovat poistuneet varsinaiselta pelialueelta.

Sisäjoukkueen pelinjohtajat saavat hillitysti johtaa joukkueensa peliä, mutta he eivät saa vedota syöttöjä vääräksi.

Vuoronvaihto

Vuoronvaihto tapahtuu, kun jokin 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.

3) Mikäli ensimmäisellä lyöntikierroksella joukkue ei ole saanut tehtyä kahta juoksua. Jokaisen jokeripelaajan on käytävä lyömässä ennen kuin vuoron aloittanut sisäpelaaja tulee samassa vuorossa toistamiseen lyöntivuoroon. Jokeripelaajat voivat lyödä vain kerran vuoroparin aikana.

Pelaajan vaihtaminen

Jaksopelissä

Pelaajavaihdot tehdään jaksojen välissä. Pelikyvyttömäksi tullut pelaaja voidaan vaihtaa välittömästi pois.

Aika- / vuoroparipeleissä

Pelaajavaihdot tehdään ensimmäisen kokonaisen vuoroparin jälkeen. Pelikyvyttömäksi tullut pelaaja voidaan vaihtaa välittömästi pois.

Syöttö

Mitätön syöttö

Sisäjoukkueen pelinjohtajan vedotessa syötön vääräksi joukkueelle tuomitaan tekninen palo ja syöttö tuomitaan mitättömäksi.

Jos G-ikäisten ottelussa samalla lyöntivuorolla vastaanotetun yhden vapaataipaleen jälkeen syöttö olisi väärä, tuomitaan syöttö mitättömäksi.

Tolppasyöttö

Naperosäännöillä pelattaessa tolppasyöttö on mitätön. Syöttö katsotaan tolppasyötöksi, kun pallo kohoaa vähintään kolme metriä lukkarin päälleen yläpuolelle. Syöttö on kuitenkin aina oikea, jos lyöjä lyö.

Vapaataivaloikeus

G-ikäisten otteluissa kahdesta saman lyöjän saamasta väärästä syötöstä saa vapaataivaloikeuden.

Vapaataival lyöjälle

Jos G-ikäisten ottelussa 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 lyöntivuroisia 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.

Lyönti

Laiton lyönti

Mikäli lyöjä heittää mailan lähtiessään etenemään ja se aiheuttaa vaaratilanteen muille pelaajille, pelinjohtajille tai syöttötuomarille, tuomitaan lyönti laittomaksi.

Lyöjän etenemisoikeus

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

Eteneminen harhaheitolla

Lyöjän muututtua lopullisesti etenijäksi, voi hän edetä harhaheitolla, ennen kuin pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun.

Etenijät saavat uudelleen etenemisoikeuden, kun seuraavalle lyöjälle on syötetty.

Tuomarin on palautettava ennenaikaisesti edenneet ja rajoituksen aikana liikaa edenneet etenijät lähtöpesilleen.

Etenemisrajoitukset

Kysymysheiton aikana etenijöillä ei ole etenemisoikeutta.

Harhaheitolla etenijöillä on oikeus edetä yhden pesän yli.

Lyöjän lyödessä hudin ja lähtiessä etenemään lukkarin heittämä polttoheitto katsotaan harhaheitoksi, mikäli kiinniottaja ei saa palloa kiinni.

Eteneminen ajotilanteessa

Kolmospesällä oleva vaihtopakon alainen pelaaja menettää pesäturvansa lyöjän muututtua lopullisesti etenijäksi.