

OHJEET OTTELUIDEN JA TURNAUSTEN JÄRJESTÄMISEEN

Otteluohjelman laatiminen

Otteluohjelmat laatii Pesäpalloliitto. Mikäli ottelun tai turnauksen alkamisaikoja tarvitsee muuttaa, niin ottelun kotijoukkue tai turnauksen järjestäjä tekee aikataulumuutokset. Tärkeä peruserä on se, että pitkämatkalaisten ei tarvitse lähteä pelimatkalle kohtuuttoman aikaisin. Tapana on, että kotijoukkue pelaa ensimmäisen ja viimeisen ottelun. Kotijoukkueen pariin ensimmäiseen otteluun kannattaa laittaa joukkue, jolla on lyhin matka turnauspaikkakunnalle. Varaa ottelua kohden riittävästi aikaa (1,15–2½ h riippuen ikäluokasta). Muista myös, että kaksi ottelua peräkkäin pelaava joukkue tarvitsee pienen hengähdystauon otteluiden välillä.

Kun lopullinen otteluohjelma on laadittu, niin huolehdi otteluiden alkamisaikojen päivityksen myös tulospalveluohjelmaan ottelusiirtotoiminnan kautta hyvissä ajoin ennen turnausta. Mieluiten jo siinä vaiheessa, kun alustavat otteluohjelmat tulevat ja tehdään tarvittavat ottelusiirrot.

Otteluaika

Sarja	Yksittäinen ottelu	Turnausottelu
Naiset ja miehet	4+4+S+kotiutuskisa	3+3+kotiutuskisa
B-, C- ja D-ikäiset	4+4+S+kotiutuskisa	3+3+kotiutuskisa
E-t ja E-p kilpasarjat	3+3+S+kotiutuskisa	3+3+kotiutuskisa
E-t ja E-p pelisarja	2+2+S+kotiutuskisa tai 4 vrp	2+2+kotiutuskisa tai 60 min tasavuoroin
F-juniorit	2+2+S+K tai 3 vrp	3 vrp tai 45 min tasavuoroin
JunnuSuper	2 vrp.	2 vrp.

HUOM! E- ja F-ikäisten sarjojen kaikki ottelut samassa sarjassa pelataan joko jaksopeleinä tai vuoropari / aikapeleinä.

Otteluun tai turnaukseen kutsuminen

Ottelun tai turnauksen järjestäjä on velvollinen ilmoittamaan turnaukseen osallistuville joukkueille ja tuomareille pelipaikan ja otteluaikataulun sähköpostilla tai puhelimitse vähintään 7 vuorokautta (suoristus 10 vrk) ennen ottelua. Ottelukutsun saaneen joukkueen on hyvä kuitata kutsujalle, että kutsu on vastaanotettu. Turnauskutsumalli löytyy [pesiksen nettisivuilta](#).

Kentät

Varaa kenttä/kentät määrätyksi pelipäiväksi ja muista ilmoittaa myös kaupungin/kunnan kenttämestarille turnauksesta. Varmista myös, että kentän piirtäjillä on tiedossa voimassa olevat kenttien mitat. Otteluiden välillä voidaan tarvita hiekkakentillä kenttärajojen vahvistamista, joten varmista liikuntatoimelta, miten se hoidetaan. Huolehdi myös, että jokaisella pelikentällä on ottelun aikana tulostaulu.

Kentän vanhin

Kotijoukkueen tulee lisätä kentän vanhin pöytäkirjaan sille varattuun kohtaan. Hänet esitellään alkupuhuttelussa molemmille joukkueille ja tuomaristolle.

Kentän vanhimmalla on oikeus ja velvollisuus puuttua epäasialliseen ja häiritsevään käytökseen ottelutapahtumassa. Hänen tärkein tehtävänsä on toimia nuoren tuomarin tukena, mikäli aikuiset käyttäytyvät epäasiallisesti. Kentän vanhimman tehtävän tarkoituksena on taata joukkueille, toimihenkilöille ja tuomaristolle työrauha. Hänellä ei kuitenkaan ole oikeutta puuttua tuomariston tai toimihenkilöiden ottelua koskevaan toimintaan.

Kaikissa tilanteissa, joissa kentän vanhin on joutunut puuttumaan tapahtumiin ottelun aikana, tulee hänen toimittaa lyhytmuotoinen raportti tapahtumista aluesarjojen kilpailupäällikölle. Näissä tilanteissa myös joukkueiden puheoikeuden käyttäjillä on oikeus toimittaa raportti aluesarjojen kilpailupäällikölle.

Tuomarit ja kirjurit

Kaikissa otteluissa tulee olla viisi tuomaria sekä kirjuri. Vähintään peli- ja syöttötuomarilla (C-ikäisten peleissä myös kakkostuomarilla) tulee olla voimassa oleva tuomarikortti. Turnauksen otteluiden tuomareiden ja kirjureiden rekrytoinnista vastaa järjestävä seura. Muista ilmoittaa sovitut pelit myös otteluihin tuleville tuomareille ja kirjureille.

Ottelupallot

Ottelun / turnauksen järjestäjä vastaa pelipalloista. Jokaisessa yksittäisessä ottelussa uusi pelipallo + hyväkuntoiset varapallot. E- ja F-ikäisten turnauksissa uusi pelipallo vähintään joka toiseen otteluun.

Ottelupöytäkirja

Kaikista otteluista tulee pitää pöytäkirjaa. Pöytäkirjana käytetään sähköistä peruspöytäkirjaa. Kun kirjuri on päättänyt ottelun, molemmat joukkueet vahvistavat sähköisesti tuloksen ja pöytäkirjan tulospalvelussa välittömästi pelin päätyttyä omilla tunnuksillaan. Mikäli vahvistusta ei tehdä 15 min sisällä ottelun päättämisestä, niin järjestelmä vahvistaa sen automaattisesti.

Palkinnot

Suosittellemme, että ottelussa jaetaan kahdelle pelaajalle palkinto/ joukkue (vähintään 1). Erilaisista ansioista esim. tsemppipelaaja, sisäpelaaja, ulkopelaaja, Fair Play –pelaaja jne.

Ottelutuloksista tiedottaminen

Ottelutulokset ja pöytäkirjat näkyvät tulospalveluohjelmassa ottelun päättymisen jälkeen. Seura voi halutessaan ilmoittaa otteluiden / turnauksen tulokset myös oman alueensa maakuntalehteen ja/tai paikallislehteen. Erityisesti paikallislehdet voivat olla kiinnostuneita tulemaan paikan päälle tekemään turnauksesta juttua.

Pukeutumis-, pesu- ja wc-tilat

Kaikkiin junioripeleihin / turnauksiin on järjestettävä asialliset wc- ja peseytymistilat sekä vesipiste juomaveden saamiseksi. Mikäli ko. pisteet eivät sijaitse aivan pelikentän välittömässä läheisyydessä on siitä ilmoitettava saapuville joukkueille jo kutsun yhteydessä. Otteluaamuna huolehdi, että pukukopit ovat auki viimeistään 1 tunti ennen ensimmäistä ottelua. Huolehdi, että pukukopit ovat kiinni pois lähtiessä.

Muuta

- Löytyyhän kentältä myös ensiaputarvikkeita?
- Tarkista kenttä vielä pois lähtiessäsi. Yllättävän paljon tavaraa unohtuu kentälle pelien jälkeen.

Muistilista hellepäivien varalle

Mikäli ottelu / turnauspäivänä on paahtava helle, niin silloin myös lämpöhalvauksen riski kasvaa. Ja jos lämpöhalvaus tulee, niin se on aina vakava paikka. Eli siksi hellepäivinä tulee kaikilla tavoin ennaltaehkäistä tätä riskiä. Tässäpä muutamia vinkkejä hellepäivien varalle:

- Olkaa pelaajien kanssa niin paljon pelipäivän aikana varjossa, kun vain mahdollista.
- Muistuttakaa ja huolehtikaa siitä, että lapset juovat riittävästi.
- Jos mahdollista, niin pitäkää vaihtopenkillä vesiämpäriä, jossa pelaajat voivat välillä käydä kastelemassa päätä / kasvoja. Myös se on hyvä, että huoltajalla on "sumutinpullo", josta voi käydä pelaajien kasvoille ja päähän ruiskuttamassa vettä vuoron vaihtojen yhteydessä
- Pelin aikana kannattaa kypärät ottaa esim. tauoilla / pelin välissä pois, jotta pää pääsee viilenemään.
- Pelipaidan alla olevan aluspaidan vaihtaminen hyvin ohueen paitaan
- Jos lapsella ilmenee päänsärkyä, huonoa oloa tai on välillä kylmä ja välillä kuuma, niin silloin kannattaa heti reagoida ja ottaa pelaaja vaihtoon ja antaa hänen levätä varjossa.
- Myös turnauksen järjestäjä voi toimia niin, että hellepäivinä pidetäänkin pelien välillä hieman normaalia pidempi tauko. Ja vuoronvaihdossa tuomari antaa hieman enemmän aikaa joukkueille "hengähtää" ja vilvoitella.