

PESÄPALLON PELISÄÄNNÖT



Suomen Pesäpalloliitto ry

Pelisäännöt on hyväksytty virallisiksi säännöiksi 20.3.2015. Tämä versio on päivitetty 19.2.2026.

Kopiointi tai osittainenkin lainaaminen on kielletty ilman Pesäpalloliiton lupaa.

PELISÄÄNNÖT, PESÄPALLON PERUSTEOS

Pesäpallo on Suomen yli 100-vuotias kansallispele. Pelisäännöt ovat pelin yleinen perusta.

Pesäpallo on kehittynyt huippu-urheiluna valtavasti viimeisten vuosikymmenten aikana. Pelisääntöjen tulee seurata tätä kehitystä, vaikka samalla pelin perusideologia pysyykin samana. Sääntötekstit on pyritty kirjoittamaan mahdollisimman tarkasti, kuitenkin luettavuus, johdonmukaisuus ja selkeys säilyttäen. Viime vuosien muutokset ovat olleet lähinnä yksityiskohtien tarkennuksia.

Pelisääntöjen toiminnallisuus tarkastetaan vuosittain. Uusimmat muutokset ja tarkennukset päivitetään aina osoitteeseen www.pesis.fi, josta sääntökirjan uusin versio on ladattavissa.

Pesäpallon pelisäännöt vahvistaa Pesäpalloliiton (jäljempänä PPL) liittojohtokunta.

Pesäpalloliitto voi antaa tarvittaessa sääntöjä soveltavia ohjeita ja määräyksiä.

PESÄPALLON PELISÄÄNNÖT

JOHDANTO

I JAKSO: Välineet, kenttä, joukkue

- 1 § Pallo
- 2 § Maila
- 3 § Räpylä
- 4 § Kypärä
- 5 § Yleistä välineistä
- 6 § Kenttä
- 7 § Joukkue

II JAKSO: Ottelu

- 8 § Otteluaika
- 9 § Ottelusta myöhästyminen
- 10 § Ottelun keskeyttäminen
- 11 § Vuoronvalinta
- 12 § Vuorovaihto
- 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 - etenijä
- 18 § Milloin lyöjä muuttuu lopullisesti etenijäksi
- 19 § Milloin etenijä 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 valvonta, tuomarin tehtävät, tuomarimerkit, rangaistukset, valitukset 43 §

- Ottelun tuomarit
- 44 § Tuomarin tehtävät
- 45 § Epäselvien tilanteiden tuomitseminen
- 46 § Yleisön puuttuminen ottelun kulkuun
- 47 § Tuomarin väärä vihellys
- 48 § Tuomarimerkit 49 § Rangaistukset
- 50 § Valitukset

Erillinen liite: Naperopesissäännöt

Erillinen liite: Kenttäkuvat

HAKEMISTO

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 etenijänä. Lyöjä lyö kotipesästä ulkojoukkueen lukkarin hänelle syöttämää palloa. Lähtiessään kotipesästä etenemään lyöjä muuttuu etenijäksi. Etenijän tavoitteena on kiertää kaikki kolme kenttäpesää haavoittumatta tai palamatta. Sisäjoukkueen muut pelaajat pyrkivät lyöjinä auttamaan etenijää 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 etenijän.

Kun kolme sisäpelaajaa on palanut tai sisäjoukkue ei ole saanut vaadittavaa määrää juoksuja sisävuoronsa aikana, 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 tuomariston muodostavat peli- ja syöttötuomari sekä pesätuomarit ja takarajatuomari. Ylin päätösvalta on pelituomarilla.

Tekstissä käytettävät ikäluokat

Poikajuniorit:

B-pojat, alle 19-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 ja PPL:n pallostandardin mukaisia, vain yhden valmistajan samenvärisiä palloja.

Miesten pallolla pelaavat miehet, 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.

Tuomarit merkitsevät ottelupallot yksilöllisellä tunnisteella ennen ottelun alkua, jotta ottelupallon oikeellisuudesta voidaan tarvittaessa varmistua.

Mikäli ottelua on pelattu väärällä pallolla, pallo vaihdetaan välittömästi säännöissä määritelyyn pelipalloon. Peliä jatketaan tilanteesta, milloin väärä pallo havaittiin.

Tulkinnat

Ottelupallojen vähimmäismäärät määritellään sarjoittain kilpailu- tai sarjamääräyksissä. Pallot asetetaan palloputkeen tai muutoin järjestykseen. Takaisin palautettu pallo sijoitetaan viimeiseksi. Pallojuniorit antavat pelituomarin merkistä seuraavan pallon peliin järjestystä noudattaen.

Superpesiksessä ja miesten Ykköspesiksessä ottelupallot lämmitellään ennen ottelun alkua.

Mikäli ottelu pelataan vähintään kahdella uudella pallolla, eikä palloja lämmitellä ennen ottelun alkua, uusi pallo otetaan peliin ottelun ensimmäisessä vuoroparissa molempien joukkueiden sisävuoroille.

Maila

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

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

Pelaaja voi vahvistaa mailaansa eristys- tai muovinauhalla tai vastaavalla valmisteella.

Räpylä

3 § Pallon kiinniotta helpottamaan tulee käyttää PPL:n hyväksymää räpylää.

Muunlaisten apuvälineiden käyttö pallon kiinniottossa on kielletty.

Kypärä

4 § Pesäpallokypärät ovat EU:n henkilönsuojainasetuksen mukaisesti luokan II henkilönsuojaimia. Virallisissa otteluissa on PPL:n hyväksymän CE-merkityn kypärän käyttäminen pakollista.

Kypärän rakenteen muuttaminen ml. visiirin tai ristikon kaltaisten lisäosien asentaminen ei ole sallittua. Erityistapauksissa pelaajan tulee ottaa yhteyttä Pesäpalloliittoon asian selvittämiseksi.

2007 ja aiemmin syntyneet pelaajat: Lyöjien ja juoksijoiden sekä kaikkien ulkopelaajien lukkaria ja koppareita lukuun ottamatta on käytettävä kypärää.

2008 ja myöhemmin syntyneet pelaajat: Kypärää on käytettävä kaikkien sarjojen otteluissa alkulämmittelystä alkaen. Kypärän käyttöpakko koskee kaikkia ulko- ja sisäpeliin osallistuvia pelaajia pelipaikasta riippumatta sekä sisäpelin osalta kaikkia kotipesän kaarella tai sen läheisyydessä olevia pelaajia.

Kypärän kiinnityshihnan tulee olla kiinni kaikissa aktiivisissa pelitilanteissa. Kypärän käyttöpakon laiminlyönnistä samoin kuin puutteellisesta kiinnityksestä tuomitaan ulkopelaajalle huomautus ja toistuesssa varoitus. Sisäpelaajan rikkoessa käyttöpakkoa tuomitaan laiminlyönnistä tekninen palo.

Sisäpelaajalla on oltava kypärä paikallaan ennen lyömään asettumista ennen syöttöoikeutta. Jos kypärä tahattomasti putoaa, pelaaja voi jatkaa aktiivista pelitekoaan, kunnes etenijät eivät etene ja pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun. Tällöin peli vihelletään poikki ja kypärä toimitetaan etenijälle pelikatkon turvin.

Pallojunioreiden tulee käyttää kypärää, jonka kiinnitysnauha on kiinni, koko ottelun ajan.

Tulkinnat

Kypärän kiinnitysnauhan tulee olla kiinnitettynä aina, kun pelaaja on suorittamassa aktiivista pelitehtävää. Mikäli sisäpelaajalla ei ole kypärää lyömään tullessaan, hänestä tuomitaan tekninen palo. Peli katkaistaan ilmoituksen ajaksi ja kirjuria informoidaan tilanteesta. Lyöjän on viipymättä saatava kypärä asianmukaisesti kiinnitettynä päähänsä ennen kuin peli voi jatkua.

Mikäli kypärän puuttuminen huomataan vasta lyöntihetken jälkeen, tapahtumien annetaan edetä niin kuin ne etenevät. Tekninen palo tuomitaan vasta etenijöiden edettyä päätepesilleen ja pallon palaututtua kotipesään ulkopelaajan haltuun. Mikäli

kotiutuskilpailussa etenijältä tai lyöjältä puuttuu kypärä, kyseisen parin suoritus hylätään.

Yleistä välineistä

5 § Pelituomarilla on velvollisuus kieltää sellaisten välineiden käyttäminen, jotka ovat sääntöjen vastaisia, oleellisesti muutettuja tai hänen mielestään vaarallisia.

Kaikissa virallisissa otteluissa saa käyttää vain kentän omistajan kentän pinnalle hyväksymiä pelikenkiä. Hiekkatekonurmikentällä saa käyttää piikkareissa vain kentän omistajan määrittelemän ohjeistuksen mukaisia piikkejä.

Peliä ei katkaista pelikenttien nauhojen sitomiseksi.

Kenttä

6 § Miesten, naisten, poikien ja tenavakentän muoto ja mitat sekä eri osien nimitys selviävät kenttäkuvista (erillinen liite).

Miesten kentällä pelaavat miehet 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.

Syöttölaudat on ympyrän muotoinen 3–5 cm:n paksuinen, umpipuusta valmistettu laatta, jonka halkaisija on 60 cm. Syöttölaudat sen yläpinnan tulee kohota maasta 3–5 cm. Syöttölaudat kiinnitetään tukevasti maahan.

Syöttölaudatseen voidaan kiinnittää tarrana erillinen kuva tai teksti. Erillinen kiinnitys ei saa nostaa syöttölaudat sen korkeutta 2 mm (millimetriä) enempää.

Kotipesän etukaaren säde on syöttölaudat sen keskipisteestä mitattuna 270 cm miesten ja naisten kentissä sekä juniorikentässä. 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 ykköspesän vara-alue.

Syöttötuomarin alue

Syöttötuomarin alue piirretään kotipesän suoja-alueelle. Syöttötuomarin alue on symmetrisesti tangenttiviivan jatkeen molemmilla puolilla. Alueen leveys on kotipesän takaosassa (etummaisella kaarella) 2,5 metriä ja suoja-alueen takaosassa (ulommalla kaarella) 1,8 metriä.

Sisävuorossa olevan joukkueen peliä saa hillitysti johtaa kotipesän suoja-alueelta kaksi nimettyä sisäjoukkueen pelaajaa tai pelinjohtajaa.

Poikkeus D-E-ikäisten otteluissa: Ulomman kaaren sisäpuolella voi toimia yksi pelinjohtaja ja yksi joukkueen pelaaja tai samanikäinen pelinjohtaja. Kaarten välissä olevia pelaajia on mahdollisuus vaihtaa ottelun aikana.

E-G-junioreiden otteluissa valmentajat voivat vain hillitysti ohjata junioripelaajan etenemistratkaisua. Pelaajan pelinlukutaidon kehittymiseksi suosituksena on vastuun antaminen pelaajalle itselleen etenemistratkaisuiden tekemisessä ja pelaajien kannustaminen toimimaan mailahenkilön roolissa.

Joukkueen jäsenistä kukaan ei saa olla syöttötuomarin alueella. Kuitenkin pelinomaisessa tilanteessa (esim. taktisen väärän haku tai siihen lyöminen, pallon joutuminen alueelle, harhaheitto, mailan hakeminen) pelaajalla on oikeus pelata myös tuomarialueella.

Syöttötuomarilla on oikeus liikkua pelin edellyttämällä tavalla (esim. lyöntien seuraaminen, pallon osumakohdan tarkistaminen, kotiutusten seuraaminen). Näissä tilanteissa ei-aktiivisten pelaajien tai tuomarin on annettava mahdollisimman paljon tilaa toimia.

Ulkovuorossa olevan joukkueen peliä saa johtaa ulkopelinjohtajan alueelta (kenttäkuvat) yksi aktiiviseen pelitoimintaan osallistumattomista joukkueen jäsenistä. Mikäli kenttään ei ole piirretty ulkopelinjohtajan aluetta, ulkopeliä saa johtaa kentän kakkospuolelta kotipesän ja kakkospesän väliseltä alueelta siten, ettei ulkopelinjohtaja oleskele varsinaisella pelialueella eikä pesien tai tuomariston välittömässä läheisyydessä.

Rangaistukset rikkeistä

Sääntö: Kotipesän suoja-alueella voi olla kaksi nimettyä joukkueen jäsentä.

Rangaistus rikkeestä: Julkinen huomautus - tekninen palo.

Sääntö: Joukkueen jäsenistä kukaan ei saa olla ilman tuomariston antamaa lupaa tuomari- ja/tai syöttötuomarialueella.

Rangaistus rikkeestä / sisäpelaaja: Julkinen huomautus - tekninen palo. Rangaistus rikkeestä / ulkopelaaja: Julkinen huomautus - varoitus (1 p.)

Tulkinnat

Kotipesän etukaareen osuva lyönti on aina laitton, vaikka etukaari merkittäisiin kenttään piirrettyä viivana.

JOUKKUE

7 § Joukkueen muodostavat enintään kaksi pelinjohtajaa ja enintään 12 pelaajaa, joista samassa ulkovuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua 9 pelaajaa. Samassa sisävuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voivat 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 ja ilmoitetuilla toimihenkilöillä 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.

Poikkeus C- ja D-ikäisten otteluissa, joissa puheoikeuden käyttäjänä toimii joukkueen kapteeni: Toimihenkilöiden rangaistukset (esimerkiksi vaihtopenkin saama varoitus tai oikeudeton aikalisä) kohdistuvat joukkueen ykköspelinjohtajalle. Henkilökohtaiset rangaistukset kirjataan aina rikkeeseen syyllistyneelle pelaajalle.

Joukkueensa ulkovuoron aikana aktiiviseen pelitoimintaan osallistumattomat joukkueen jäsenet saavat oleskella vaihtopenkillä tai tuomareiden heille osoittamilla paikoilla.

Ulkovuorossa olevan joukkueen peliä saa johtaa ulkopelinjohtajan alueelta (kenttäkuvat) yksi aktiiviseen pelitoimintaan osallistumattomista joukkueen jäsenistä. Mikäli kenttään ei ole piirretty ulkopelinjohtajan aluetta, ulkopeliä saa johtaa kentän kakkospuolelta kotipesän ja kakkospesän välisellä alueella siten, ettei ulkopelinjohtaja

oleskele 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. C- ja D-ikäisten otteluissa puheoikeus on aina joukkueen kapteenilla. Mikäli joukkueen kapteeni poistetaan kokoonpanosta tai suljetaan ottelusta, joukkueen tulee nimetä tilalle varakapteeni.

Pelinjohtajan on Superpesiksessä ja miesten Ykköspesiksessä viimeistään 50 minuuttia ja muissa sarjoissa viimeistään 30 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa oltava alkupuhuttelussa pelituomarin kanssa.

Kokoonpanot syötetään sähköisesti tulospalveluun sarjakohtaisten määräysten ja ohjeistusten mukaisesti. Joukkueen kokoonpanoluettelo sisältää lyöntijärjestyksen, jokeripelaajat, kotiutuskilpailun parit (jaksopelinä pelattavissa otteluissa), puheoikeuden käyttäjän, kapteenin sekä toimihenkilöt.

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 tai numero puuttuu kokonaan, tuomitaan tekninen palo. Teknistä paloa ei voida tuomita pelaajan päästyä lopulliseen ratkaisuun.

Tulkinnat

Kun pelaaja tulee lyömään varsinainen pelipaita päällään, hänellä on lyöntijärjestysnumero (1–9). Kun pelaaja tulee lyömään jokeripaita päällään, hänellä on hihassaan numero, jolla hänet on merkitty pöytäkirjaan pelin alkaessa.

Mikäli tuomari huomaa ennen lyöntihetkeä numeron puuttumisen, hän viheltää pelin poikki, tuomitsee teknisen palon ja huolehtii, että oikea numero tulee pelaajan hihaan. Pelaaja on edelleen lyöntivuorossa. Mikäli numeron puuttuminen huomataan vasta lyöntihetken jälkeen, annetaan tapahtumien edetä niin kuin ne etenevät. Kun etenijät ovat edenneet ja pallo palautettu kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun, tuomaristo viheltää pelin poikki ja tuomitsee lyöjästä teknisen palon. Kaikki peliteot jäävät voimaan.

Mikäli ottelun kirjurin tulospalvelussa lukitsemaan pöytäkirjaan nimetty pelaaja loukkaantuu ennen ottelun alkua, eikä pysty pelaamaan pelaajanumerolla, voi joukkue tarvittaessa ennen ottelun alkuvihellystä korvata pelaajan alkuperäisen kokoonpanon ulkopuolisella pelaajalla tai muuttaa lyöntijärjestystä.

Kokoonpanon ja lyöntijärjestyksen muutokset on ilmoitettava välittömästi ottelun kirjurille, pelituomarille sekä vastustajajoukkueen pelinjohtajalle.

Kokoonpanoon nimettyjen pelaajien ja pelinjohtajien on saatava pelialueelta poistumiseen lupa tuomarilta. Toimihenkilöt voivat poistua ottelun aikana kenttäalueen ulkopuolelle välttämättömien asioiden hoitamiseksi ilman erikseen tuomarilta pyydettyä lupaa.

Ulkovuoron aikana aktiiviseen pelitoimintaan osallistumattomat joukkueen jäsenet saavat oleskella vaihtopenkillä tai tuomareiden heille osoittamilla paikoilla.

Toimihenkilöt eivät saa osallistua huudoilla tai muulla tavoin aktiivisiin pelitapahtumiin tai pelin johtamiseen. Toimihenkilöt eivät saa käyttäytymisellään häiritä vastustajaa tai tuomareita.

II JAKSO: OTTELU

Ottelu aika

8 § Virallisessa pesäpallo-ottelussa pelataan kaksi neljän vuoroparin mittaista jaksoa. Jos jaksovoitot ovat tasan, jatketaan mahdolliseen supervuoroon ja tarvittaessa kotiutuskilpailuun.

Superpesiksen, Ykköspesiksen, suomensarjan ja nuorten Superpesiksen runkosarjaotteluissa supervuoroparia ei pelata, vaan voittaja ratkaistaan suoraan kotiutuskilpailussa.

Juniori-, turnaus- ja leiriotteluissa jaksoiden pituus voidaan lyhentää sarjamääräyksissä kolmeen tai kahteen vuoropariin sekä siirtyä jaksovoittojen ollessa tasan suoraan kotiutuskilpailuun. Samoin ottelujaksi voidaan määritellä aika- tai vuoropariottelu.

Kaikissa kolmen tai neljän vuoroparin jaksopelinä pelattavissa otteluissa jakso lopetetaan heti, kun tappiolla olevalla joukkueella ei ole enää käytössään sisävuoroa. Jakso päättyy tasoittavalla vuorolla välittömästi voittojuoksun synnyttyä – kuitenkin samalla peliteolla syntyvät muut juoksut hyväksytään.

Peliteko tarkoittaa yksittäistä suoritusta eli vapaataivalta, lyöntiä tai harhaheittoa.

Kahden vuoroparin jaksopelinä pelattavissa otteluissa pelataan täydet vuoroparit. Supervuoropari ja kotiutuskilpailu lopetetaan tasoittavalla vuorolla heti, jos sisällä oleva joukkue tekee voittojuoksun. Samalla peliteolla syntyvät muut juoksut hyväksytään.

Jos ottelussa ei jaeta sarjapisteitä, ottelu päättyy välittömästi, kun ottelun voittaja on selvillä.

Mikäli maakuntasarjan, aluesarjan, valtakunnallisen nuorten sarjan (nuorten Superpesis ja nuorten Ykköspesis, C-nuorten SM-karsintasarjat) tai leirin ottelussa syntyy vähintään 20 juoksun ero toisen tasoittavalla vuorolla, kun johtoasemassa oleva joukkue on sisävuorossa tai kahden vuoroparin jälkeen myös aloittavalla vuorolla, jakso tai vuoroparipelissä ottelu päättyy välittömästi. Samalla peliteolla syntyvät muut juoksut hyväksytään.

Molempien jaksojen sekä supervuoron alussa joukkueiden lyöntijärjestys aloitetaan numerosta yksi. Muissa vuoropareissa lyönnit aloittaa edellisessä vuoroparissa lyöntivuoroon jäänyt pelaaja.

Kotiutuskilpailu

Kotiutuskilpailu järjestetään, jos ottelu on supervuoroparin jälkeen edelleen tasan. Kotiutuskilpailussa lyönnit aloittaa se joukkue, joka aloitti lyönnit supervuoroparissa.

Joukkueet nimeävät kotiutuskilpailuun viisi lyöjää ja viisi eri etenijää. Etenijä ja lyöjä toimivat pareina. Etenijä asetetaan suoraan kolmospesälle ja lyöjällä on kolme lyöntiä käytettävissään kotiutukseen. Kun etenijä on päässyt lopulliseen ratkaisuun, lyöjä poistuu vuorosta ja seuraava pari tulee vuoroon.

Etenijät sijoittuvat kolmospesän 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 kolmospesälle ja vuorossa oleva lyöjä lyöntipaikalle. Kilpailu etenee pelinomaisesti parin suorituksen ajan.

Syöttöoikeutta ei tarvitse erikseen hankkia. Pallo toimitetaan syöttötuomarille parien välissä.

Jos ottelu on viiden parin ryhmien jälkeen edelleen tasan, kotiutuskilpailua jatketaan viiden parin ryhmässä ratkaisuun saakka. Joukkueet nimeävät uudestaan viisi lyöjää ja viisi eri etenijää. Kotiutuskilpailun edelliset vaiheet eivät rajoita ryhmien nimeämistä.

Kotiutuskilpailun edetessä jatkokierroksille tasoittavalla vuorolla sisävuorossa ollut joukkue jatkaa sisävuorossa seuraavalle aloittavalle vuorolle ja ulkovuorossa ollut joukkue jatkaa ulkovuorossa seuraavalle aloittavalle vuorolle.

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| - 1A Joukkue B (sisällä) | 1A Joukkue C (ulkona) |
| - 1L Joukkue B (ulkona) | 1L Joukkue C (sisällä) |
| - 2A Joukkue B (ulkona) | 2A Joukkue C (sisällä) |
| - 2L Joukkue B (sisällä) | 2L Joukkue C (ulkona) |
| - 3A Joukkue B (sisällä) | 3A Joukkue C (ulkona) |
| - 3L Joukkue B (ulkona) | 3L Joukkue C (sisällä) |

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 nimeämisyksityyheessa.

Lyöjä saa yrittää kotiutuskilpailussa kunniajuoksua. Mikäli lyöjä tekee kotiutustilanteessa pesärikon, parin suoritus hyväksytään. Tuplajuoksumahdollisuutta kunniajuoksun tehneellä pelaajalla ei ole, vaan hän poistuu kolmospesältä.

Jos yksikin ulkopelaajista on kotiutuskilpailussa varsinaisen pelialueen ulkopuolella, kun pallo irtoaa lukkarin kädestä syöttöön ja lyöjä lyö, tuomitaan kärkietenijälle vapaataivaloikeus. Jos rike on tapahtunut, mutta lyöjä ei lyö, oikean syötön vaatimukset täyttävä syöttö tuomitaan mitättömäksi. Rikkeen toistuesssa samalla lyöntivuorolla, kun lyöjä lyö, sisällä oleva joukkue saa kaksi juoksua, etenijän ja lyöjän tuomana.

Harhaheitolla etenijä voi edetä kotiin, mutta lyöjä ei voi yrittää juoksua.

Lukkarin syöttäessä kotiutuskilpailussa kolme väärää syöttöä saa sisällä oleva joukkue kaksi juoksua, etenijän ja lyöjän tuomana. Kahdella väärällä etenijä saa vapaataivaloikeuden.

Tauot ja aikalisät

Jaksojen välissä olevan tauon pituus on Superpesiksessä ja Ykköspesiksessä 18 minuuttia sekä muissa sarjoissa enintään 15 minuuttia ellei toisin määrätä. Tauon pituus vahvistetaan alkupuhuttelussa, tarvittaessa pelituomarin määräämänä.

Tauko ennen supervuoroparia on viisi (5) minuuttia sekä supervuoroparin ja kotiutuskilpailun välissä kolme (3) minuuttia. Mikäli ottelussa ei pelata supervuoroparia, tauon pituus on 3 minuuttia siirryttäessä toisen jakson päätyttyä kotiutuskilpailuun. Kotiutuskilpailun jokainen vuoronvaihto kestää kaksi (2) minuuttia. Em. tauoilla joukkueet voivat muuttaa lyöntijärjestystään. Tauon jälkeen molempien joukkueiden lyöntijärjestys aloitetaan alusta.

Supervuoroparia edeltävällä tauolla joukkueet vahvistavat ennen ottelun alkua pöytäkirjaan syötetyt mahdollisen kotiutuskilpailun osallistujat ottelun pelituomarille.

Kotiutuskilpailussa joukkueella on oikeus tehdä vaihtoja ennen kotiutuskilpailua sekä kotiutuskilpailussa käyttämiinsä pareihin jokaisen kierroksen jälkeen.

Jaksopeleissä joukkueella on käytettävissään yksi (1) yhden minuutin aikalisä ottelua kohden. Supervuoroparissa ja kotiutuskilpailussa aikalisää ei ole.

Tulkinnat

Esimerkki: Peli päättyy välilyöntiin, jolla syntyy juoksu. Palautusheitto menee lukkarin räpylän alta rajoittamattomalle alueelle. Lukkari ei lähde pallon perään. Ykkösellä ollut etenijä huomaa tilanteen ja juoksee säännönmukaisesti edeten kotipesään.

Ratkaisu: Yksi juoksu (lyönnillä). Harhaheitolla syntynyttä juoksua ei hyväksytä, koska peli oli päätynyt ennen juoksun syntymistä.

Tulkinnat / aikalisä

Aikalisää ei saa kesken lyöntivuoron. Mikäli aikalisä on käyttämättä ja pelinjohtaja tai puheoikeuden käyttäjä pyytää sitä kesken lyöntivuoron, tuomaristo kysyy, käytetäänkö aikalisä ennen kuin lukkarilla on syöttöoikeus seuraavalle lyöjälle. Mikäli peli on pistetty poikki aikalisäpyynnön ajaksi, peliä jatketaan tuomaripallolla, jos sisäpelaajat ovat hyötäneet pelikatkosta.

Mikäli pelinjohtaja tai puheoikeuden käyttäjä pyytää toista aikalisää, annetaan hänelle siitä yhden pisteen varoitus.

***Esimerkki:** 1–2 tilanne. Kolmannella kaikki vaihtavat. Lyönti on laitton ja lyöjä palaa. Pelinjohtaja pyytää aikalisän.*

***Ratkaisu:** Aikalisän jälkeen peliä jatketaan normaalisti ilman tuomaripalloa.*

Tulkinnat / kotiutuskilpailu

Tarkennuksia kotiutuskilpailun suorittamiseen:

1. Aloitus

Joukkueet syöttävät kotiutuskilpailun parit valmiiksi pöytäkirjaan osana kokoonpanoilmoitusta ennen ottelun alkua. Pareihin voi tehdä muutoksia ilmoittamalla niistä kirjurille supervuoroparia edeltävällä tauolla. Mikäli ottelu etenee kotiutuskilpailuun, joukkueiden tulee viipymättä siirtyä omille paikoilleen sisälle ja ulos. Kun molemmat joukkueet ovat valmiina, pelituomari viheltää pelin käyntiin ja syöttötuomari antaa pallon lukkarille. Syöttöoikeutta ei tarvitse erikseen hankkia. Tuomarit, lähinnä syöttötuomari ja kolmostuomari, valvovat, että etenijät ja lyöjät tulevat vuoroon oikeassa järjestyksessä.

2. Etenemisvuoroa odottavien pelaajien paikka

Etenijät sijoittuvat kolmospesän läheisyyteen odottamaan omaa vuoroaan. Heidän on sijoitettava siten, etteivät häiritse ulkopelaajia missään tilanteessa. Jos lyönti osuu suoraan sisäpelaajaan koskematta ulkopelaajaan, on lyönti laiton. Jos sisäpelaaja estää ulkopelaajaa kotiutuslyönnin kiinniotossa tai muutoin estää ulkopelaajaa, mitätöidään vuorossa olevan parin suoritus ja seuraava pari tulee vuoroon.

3. Suoritusten rytmittäminen

Syöttötuomari antaa lukkarille pallon peliin varmistettuaan, että etenijä ja lyöjä ovat oikeat ja molemmat joukkueet ovat valmiina. Peliä ei vihelletä poikki parin tai vuoronvaihdon yhteydessä. Vuoronvaihdon yhteydessä vihelletään normaali vuoronvaihto.

4. Väärällä vuorolla lyöminen ja eteneminen

Tuomaristo valvoo, että joukkueet eivät käytä väriä suorittajia kotiutuskilpailussa. Mikäli lyöjä kuitenkin lyö väärällä vuorolla tai etenijä etenee väärällä vuorolla, mitätöidään parin suoritus ja seuraavana vuorossa oleva pari tulee vuoroon. Jos siis toisessa parissa etenijä on väärä, koko parin suoritus mitätöidään ja kolmas pari tulee vuoroon. Jos virhe havaitaan ennen ensimmäistä syöttöä, suoritusta ei mitätöidä, vaan oikeat suorittajat vaihdetaan vuoroon.

5. Kypärän käyttäminen

Kypärän käyttäminen on pakollista. Jos etenijältä tai lyöjältä puuttuu kypärä, tuomitaan palo ja seuraava pari tulee vuoroon.

6. Vihellykset

Koppi vihelletään heti kopin ottamisen jälkeen, vaikka etenijä ei olisikaan saapunut kotipesään. Olethan kuitenkin täysin varma päätöksestäsi ennen vihellystä. Laiton vihelletään heti lyönnin laadun varmistuttua. Laittoman jälkeen peliä ei katkaista, vaikka etenijä olisikin edennyt – poikkeuksena tilanne, jossa vihellys on myöhästynyt. Tuolloin peli on poikki sen ajan, kun vihellys on myöhästynyt eli menettely on aivan sama kuin normaalissa pelitilanteessa.

7. Vapaataival ja sen käyttäminen

Vapaataipaleen vastaanottaminen ilmaistaan lähtemällä etenemään. Pelaaja voi irrota kahden väärän jälkeen ja palata takaisin kolmospesälle edellyttäen, ettei hänen paluutiensä katkea (pallo ei ole kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa). Jos syöttö putoaa väärässä syötössä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle, saa etenijä vapaataipaleen heti, vaikka aiemmin ei olisikaan ollut väärää. Varsinaisen pelialueen ulkopuolelle pudonnut syöttö lasketaan yhdeksi vääräksi syöttösuoritukseksi kolmen väärän vapaataivaltilanteessa.

8. Pelin aiheeton viivyttäminen

Ulkojoukkueen aiheettomasta pelin viivytämisestä (taktisessa mielessä ajanpeluu tai vastaava) annetaan huomautus (käsi pystyyn). Mikäli aiheeton viivytäminen jatkuu, tuomitaan vapaataival kärkietenijälle. Mikäli etenijä ei ota vapaataivalta vastaan (joukkue tarvitsee enemmän kuin yhden juoksun), pelin viivytämisen aiheuttaneelle joukkueen jäsenelle tuomitaan tarvittaessa yhden pisteen varoitus.

9. Ulkopelaajan vaihtaminen

Ulkopelaajan voi vaihtaa ainoastaan vuoronvaihdon yhteydessä. Loukkaantuneen pelaajan voi vaihtaa kesken vuoronkin.

Ottelusta myöhästyminen

9 § Jos joukkue ilmoittaa viimeistään 30 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisajankohtaa saapuvansa myöhässä, pyritään ottelu pelaamaan.

Myöhästyneelle joukkueelle sallitaan saapumisen jälkeen tuomarin määrittelemä kohtuullinen verryttelyaika.

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 tulospalvelun ottelupöytäkirjaan ja lähettää asiasta tiedon 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. Ottelussa annetut rangaistukset jäävät voimaan.

Mikäli ottelun keskeyttäminen tapahtuu kahden jakson jälkeen, ottelua ei pelata uudestaan, vaan tasatulokset jäävät 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, vierailevan joukkueen kapteeni ensiksi, asettaa kätensä siten, että pikkusormi koskettaa vastustajan etusormeaa ja peukaloo. 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 etenijäksi, 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.

Vuoronvaihdossa joukkueiden on viivyttlemättä siirryttävä omille pelipaikoilleen. Ulkovuorossa ollut joukkue toimittaa pelipallon vuoron päätyttyä syöttötuomarille, joka antaa luvan jatkaa peliä joukkueiden ollessa valmiita siihen, kuitenkin viimeistään 70 sekunnin kuluttua vuoronvaihdosta. Kun vuoronvaihto on kestänyt 60 sekuntia pelituomari viheltää yhden kerran merkiksi, että pelin on jatkuttava viimeistään 10 sekunnin kuluttua. Syöttötuomari nostaa käden ylös ja ilmoittaa joukkueille pelin jatkumisesta. Jos ulkojoukkue viivyttää pelin kulkua, syöttötuomari tuomitsee vapaataivaloikeuden lyöntiaikeissa tai lyöntivuorossa olevalle lyöjälle. Mikäli sisäjoukkue viivyttää pelin alkua, syöttötuomari antaa lukkarille luvan syöttää.

Tulkinnat

Esimerkki: *Paloton tilanne, yksi juoksu alla. Numero 6 on viimeinen lyöjä, kaksi jokeria on käyttämättä. Numero 6 muuttuu lopullisesti etenijäksi lyömättä juoksua. Numero 7 tulee lyömään ja lyö yhden lyönnin. Tuomaristo huomaa virheen ja puhaltaa pelin poikki.*

Ratkaisu: *Pelaajan numero 7 peliteot mitätöidään ja vihelletään vuoronvaihto, koska tullessaan lyömään numero 7 vei joukkueelta jokereiden käyttömahdollisuuden.*

Esimerkki: *"Kahden saadun lisäjuoksun 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."*

Ratkaisu: *Vuoron viimeinen lyöjä on kohdan kolme tapauksessa aina sisävuoron parillisen juoksun lyöjä (toisen, neljännen, kuudennen jne. juoksun lyöjä).*

Esimerkki: *Joukkue ei ole saanut sisävuoronsa aikana yhtään juoksua, kunnes numero 7 lyö läpilyönnillä kunniajuoksun ja kaksi tavallista juoksua. Tällöin numero 7 on seuraavalla lyöntivuorollaan joukkueensa viimeinen lyöjä ja joukkueella on yksi juoksu alla eli seuraavan juoksun lyöjästä tulee joukkueensa viimeinen lyöjä.*

Esimerkki: *Joukkue ei ole saanut sisävuorossaan yhtään juoksua, kunnes numero 7 lyö läpilyönnin, jolla tulee kunniajuoksu ja kolme tavallista juoksua. Tällöin numero 7 on seuraavalla lyöntivuorollaan joukkueensa viimeinen lyöjä eikä joukkueella ole juoksua alla.*

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 etenijänä pelikyvyttömäksi tullut pelaaja ole päässyt lopulliseen ratkaisuun, ennen pois vaihtamista, hän palaa. Jos loukkaantumisen on aiheuttanut ulkopelaaja, paloa ei tule ja joku joukkueen pelaajista tai jokeripelaajista, joka ei ole aktiivisessa pelitoiminnassa, voidaan sijoittaa suoraan loukkaantuneen tilalle sille pesälle, minne sisäpelaaja tuomarin harkinnan mukaan olisi päässyt.

Jos pelaaja tulee pelikyvyttömäksi kesken sisävuoron, hänen tilalleen voidaan sen sisävuoron ajaksi tilapäisesti vaihtaa sellainen jokeripelaaja, joka ei ole kyseisessä vuorossa ollut aktiivisessa toiminnassa. Jos sellaista jokeripelaajaa ei ole käytettävissä, pelikyvyttömäksi tulleen pelaajan lyöntivuoro jää käyttämättä ilman seuraamuksia. Seuraavassa vuoronvaihdossa joukkue voi vaihtaa pelikyvyttömäksi tulleen pelaajan tilalle jonkun jokeripelaajista.

Kotiutuskilpailussa voidaan tehdä pelaajavaihto vain, jos pelaaja tulee pelikyvyttömäksi ennen oman suorituksen alkamista. Ryhmien nimeämisvaiheessa voidaan tehdä pelaajavaihtoja ulkovuoroon.

Tulkinnat

Mikäli tuomari on antanut joukkueelle luvan väärään vaihtoon, siitä ei voi rangaista vaihdon tehnyttä joukkuetta.

Mikäli ottelun toimitsija antaa virheellistä tietoa ottelun kulusta, pelituomarin on viipymättä korjattava virheellinen tieto. Pelitilanne tulee pelata uudelleen ainoastaan, mikäli tuomari antaa väärää tietoa.

Ellei lyöjänä tai etenijänä pelikyvyttömäksi tullut pelaaja ole päässyt lopulliseen ratkaisuun ennen pois vaihtamista, hän palaa.

Tulkinta: *Mikäli ajolähtöä purkamassa oleva lyöjä loukkaantuu eikä pysty jatkamaan peliä, hän palaa ja ajolähtö raukeaa eli etenijät eivät ole poltettavissa.*

”Jos loukkaantumisen on aiheuttanut ulkopelaaja, paloa ei tule ja joku joukkueen pelaajista tai jokeripelaajista, joka ei ole aktiivisessa pelitoiminnassa, voidaan sijoittaa suoraan loukkaantuneen tilalle sille pesälle, minne sisäpelaaja tuomarin harkinnan mukaan olisi päässyt.”

Tulkinta: *Pelikyvyttömän tilalle asetettu pelaaja jatkaa peliä omalla lyöntijärjestysnumerollaan päästyään lopulliseen ratkaisuun. Pelikyvyttömäksi tulleen pelaajan lyöntivuoro jää käyttämättä ilman seuraamuksia sisävuoron loppuun asti.*

III JAKSO: Perusmääritelmiä, estäminen

PERUSMÄÄRITELMIÄ

Milloin sisäpelaajaa on pesässä

14 § Sisäpelaaja saapuu tai palaa takaisin pesään, kun hän koskettaa pesää. Sisäpelaaja lähtee pesästä, kun hän menettää kosketuksensa pesään. Pesä, sen vara-alue ja kotipesän suoja-alue ovat sisäpelaajalle samanarvoisia alueita.

Jos sisäpelaaja pesässä olleessaan hyppää ilmaan ja putoaa takaisin pesään, hän on ollut koko ajan pesässä. Mikäli sisäpelaaja pesässä olleessaan hyppää ilmaan ja koskettaa pudotessaan maahan ensimmäiseksi toista aluetta, hän on menettänyt kosketuksensa pesään irrotessaan pesästä.

Tulkinnat

*Pelaaja A lyömässä ja pelaaja B etenijänä kolmospesällä (0–3 tilanne).
Tapahtumajärjestys: B hyppää ilmaan kolmospesästä. A:n lyönnistä otetaan koppi.*

Pelaaja B koskettaa ensiksi toista aluetta eli hän putoaa kolmospesän ulkopuolelle. Pelaaja B palaa kolmospesälle. Pelaaja B on menettänyt kosketuksensa pesään ilmaan hypätessään, ja hän on menettänyt pesäturvansa kolmospesällä.

Pelaaja A lyömässä ja Pelaaja B etenijänä kolmospesällä (0–3 tilanne) ja taululla on kaksi paloa. A lyö toisella lyönnillään maalyönnin, jolla B etenee kohti kotipesää. Tapahtumajärjestys. A hyppää ilmaan. Lukkari C ottaa pallon kiinni kotipesässä, joten B palaa kotipesään (kolmas palo). A putoaa kotipesän ulkopuolelle. A on menettänyt kosketuksensa pesään, joten hän menettää pesäturvan, kun C ottaa pallon kiinni kotipesässä. A ei jää lyöntivuoroon seuraavan vuoron alussa.

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.

Tulkinnat

Pallo on ulkopelaajan hallussa, kun se on joko räpylässä tai heittokädessä. Pallo on hallussa, vaikka räpyläkäsi on maassa.

Esimerkki: Ajolähtö, kolmannella lyönnillä kaikki vaihtavat. Lyöty pallo menee kahdella pompulla polttajan käteen. Hän heittää pallon kotipesässä olevalle lukkarille.

Tapahtumajärjestys: Pallo lukkarille, joka pitää sitä käsivarrellaan rintakehäänsä vasten. Kolmoselta lähtenyt etenijä kotipesään. Pallo lukkarin räpylään.

Ratkaisu: Juoksu, koska pallo ei ollut lukkarin hallussa ennen kuin etenijä tuli kotipesään.

Sisäpelaaja - lyöjä - etenijä

17 § Aktiivisessa toiminnassa oleva sisäpelaaja on lyöjä tai etenijä. Lyöjä muuttuu etenijäksi lähtiessään kotipesästä tai menettäessään kotipesäturvan.

Lyöjä on turvassa kotipesässä. Lyöjä voi lähteä etenemään kotipesästä ja palata takaisin lyömään, ellei hän ole muuttunut lopullisesti etenijäksi.

Milloin lyöjä muuttuu lopullisesti etenijäksi

18 § Lyöjä muuttuu lopullisesti etenijäksi, 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 ulko- pelaajan hallussa
- 6) palaa.

Lopullisesti etenijäksi 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.

Tulkinnat

Lyöjä muuttuu lopullisesti etenijäksi saatuaan kolme oikeaa syöttöä.

Esimerkki: *Ajolahtö, kaksi paloa. Lyöjä lyö viimeisellä lyönnillään maapallon polttolinjaan. Lyönnin jälkeen hän irtoaa noin kaksi metriä kotipesästä kenttäpuolelle.*

Tulojärjestys: Lyöjä saapuu takaisin kotipesään, kolmoselta edennyt kotipesään, pallo kotipesään.

Ratkaisu: *Kolmas palo syntyi, kun etenijäksi muuttunut lyöjä astui takaisin kotipesään. Ei juoksua vaan vuoronvaihto.*

Milloin etenijä saapuu säännönmukaisesti pesälle

19 § Etenijä saapuu säännönmukaisesti pesälle, mikäli hän ei ole

- 1) edennyt laittomalla lyönnillä
- 2) edennyt ennenaikaisesti
- 3) tehnyt pesärikkoa
- 4) ohittanut kotipolun kiertoviittaa väärältä puolelta
- 5) palanut.

Ennenaikaisella etenemisellä tarkoitetaan tilannetta, jolloin etenijällä ei ole etenemisoikeutta esim. kopin tai laittoman lyönnin jälkeen.

Pesärikolla tarkoitetaan tilannetta, jossa etenijä ei ole käynyt edellisellä pesällä saapuessaan pesään.

Mikäli pelaaja oikaisee kotiin juostessaan kiertoviitan, hän palaa ja lisäksi pelaajalle annetaan 1 pisteen varoitus.

Tulkinnat

Edetessään kolmoselta kotiin etenijä ei saa oikaista kiertoviittaa. Vaikka etenijä epähuomiossa ohittaisi kiertoviitan ja kääntyisi takaisin kiertämään sen, hän palaa ”ensimmäisestä oikaisusta” ja hänelle tuomitaan yhden pisteen varoitus.

- Palo vihelletään heti oikaisun tapahduttua, jos kentällä ei ole muita aktiivisia etenijöitä.
- Mikäli samanaikaisesti etenee muitakin etenijöitä, pelituomari osoittaa oikaisijaa koko ajan kädellään palon merkiksi ja viheltää palon vasta etenijöiden päästyä päätepesilleen.

Milloin sisäpelaaja on turvassa pesällä

20 § Etenijä on turvassa saavuttuaan pesälle säännönmukaisesti. Etenijä voi lähteä kärkkymään pesältä ja palata sille rajoituksetta takaisin menettämättä pesäturvansa. Etenijä menettää pesäturvansa, kun

- 1) seuraava etenijä 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.

Kullakin pesällä on turvassa ainoastaan sille viimeksi säännönmukaisesti tullut pelaaja. Samalla tämä pelaaja vie pesällä aiemmin olleelta pelaajalta pesäturvan.

Etenijöiden lyöntijärjestysnumero ei vaikuta heidän pesäturvaoikeuteensa eli etenijä voi edetessään ohittaa toisen etenijän.

Pesäturvan menettänyt pelaaja palaa, kun pallo toimitetaan seuraavalle pesälle. Jos etenijä ei etene, ulkopelaaja voi polttaa pelaajan koskettamalla häntä pallolla. Jos etenijä on menettänyt pesäturvansa 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 § Estäminen on tarkoitukseton tai tarkoituksellinen teko, jolla pelaaja häiritsee vastapelaajan aktiivista pelitekoa.

Sekä sisä- että ulkopelaajan on väistettävä niin, että vastapelaaja voi suorittaa esteettä aktiivisen peliteon. 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 etenijät kotipesään ilman heidän polttamistansa.

Jos ulkopelaaja, jolla ei ole mahdollisuutta saada palloa sallituin keinoin haltuunsa tai ei ole todellinen palloa tavoitteleva ulkopelaaja sijoittautuu sisäpelaajan tielle 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 tai tuomareita. Sisäpelaajien on oltava kotipuolella kotipesän suoja-alueen ulkopuolella tai vaihtopenkillä, elleivät he ole lyöjinä tai juoksijoina, eivätkä he saa häiritä lukkaria tai tuomareita aiheuttomilla 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 edenneille etenijöille vapaataivaloikeus.

Ulkojoukkueen tarpeettomasta heittelystä ja muusta pelin viivyttämisestä tuomitaan ensin huomautus ja pelin viivyttämisen jatkuessa vapaataivaloikeus kärkietenijälle.

Estämissäntö koskee kaikkia ottelutapahtumaan nimettyjä joukkueen jäseniä ja toimihenkilöitä.

Rangaistukset sisäpelaajan estäessä

- 1) etenijän palauttaminen
- 2) etenemisen mitätöinti

- 3) etenijän polttaminen
- 4) lyöjän ja etenijän tai etenijöiden polttaminen
- 5) lyöjän ja etenijän tai etenijöiden polttaminen sekä takaetenijöiden palauttaminen

Rangaistukset ulkopelaajan estäessä

- 1) etenijän vapaataival
- 2) kärkietenijän vapaataival
- 3) kärkietenijän ja lyöjän vapaataival
- 4) kärkietenijän ja aktiivisten etenijöiden vapaataival

Lisäksi estämisestä voidaan tuomita myös varoitus, pelirangaistus tai ottelurangaistus.

Tulkinnat

Pelaaja ei saa estää eikä häiritä vastapelaajia näiden suorittaessa pelitehtäviä.

Ulkopelaajan ja sisäpelaajan välille voi syntyä ns. "no call" -tilanne, jossa molemmilla on yhtäläinen oikeus suorittaa pelitekoaan. Tällöin tilanne tuomitaan niin kuin se meni. Etenevän kärjen takana ei voi syntyä no call -tilanteita.

Yleisempiä häirinnän ja estämisen muotoja ovat:

- Lukkarin virheellinen väistäminen.
- Lyöjän estäminen hudin tai epäonnistuneen näpyn jälkeen.
- Lukkarin ja lyöjän "puskemiset" ykköselle mentäessä.
- Sisäjoukkueen jättäytyminen lukkarin eteen tai kulkutien sulkeminen harhaheittotilanteessa.
- Lukkarin on päästettävä vasemmalta lyövä etenemään välittömästi lyöntisuorituksen jälkeen ennen leikkaamista kentälle; mikäli lyöjä "jarruttelee" etenemistään siirtyvät oikeudet lukkarille.
- Polttoheiton suuntaaminen kotipolun päähän.
- Pesävahdin sijoittuminen kiinniottoon etenemispolun päähän.
- Ykköseltä kärkyttäessä lukkari suuntaa heiton siten, että kiinniottaja katkaisee kärkkyjän paluutien.
- Ulkopelaajat estävät sijoittumisellaan kärkkyvää sisäpelaajaa näkemästä kotipesään.
- Kärjen takana etenevän sisäpelaajan päälle ajo kärjen turvaamiseksi.
- Kakkoselta lähtöjen ajoittaminen tai etenemisnopeuden selvä muuttaminen.
- Ulkopelaajan törmääminen etenevän kärjen takana etenevään sisäpelaajaan tilanteessa, jossa hänellä ei ole mahdollisuuksia saada palloa kiinni siten, että hän pystyisi polttamaan jonkin etenijöistä.
- Sääntöjen vastaisen "maskin" tekeminen, vastapuolen näkyvyyden peittäminen esimerkiksi kotipesään tai kohti tulevaan lyöntiin
- Kotipesässä joukkueen jäsen sijoittautuu kotiutuslinjalle estääkseen tuomareiden näkyvyyden tahallisesti.
- Joukkueen jäsen jättää pelivälineensä sille kuulumattomaan paikkaan, mikä vaikuttaa vastajoukkueen mahdollisuuksiin pelata tilanne sääntöjen mukaisesti.
- Maskin tekeminen nousemalla varpailleen, hyppimällä, käsien tai räpylän nostaminen hartialinjan yläpuolelle.
- Pelivälineen käyttäminen niin, että se häiritsee tuomarin toimintaa.

Tulkinta: Ulkopelaajat voivat sijoittua etenijöiden etupuolelle haluamallaan tavalla ja liikkua pelinomaisesti syötön noustua. Ulkopelaajat eivät voi sijoittumisellaan ja liikkumisellaan estää etenijän kärkkymistä tai etenemistä. Sisäpelaaja voi mennä irti pesästä kärkkymään ja pysähtyä kärkkymispaikkaan syötön ajaksi poikki- tai viistopolun mukaisesti. Sisäpelaajalla on oikeus palata syötön tai lyönnin aikana lähtöpesän kärkeen. Vastapuolen pelaajan häirintä esimerkiksi käsiä liikuttamalla tai nostamalla ylös on kielletty.

Esimerkki: Vasemmalta puolelta lyövä lyöjä lyö näpin 1-tilanteessa 1-rajaan, lukkarin on annettava lyöjälle esteetön kulku edetä kohti vara-aluetta. Palloa tavoittelevalla pelaajalla on oikeus pyrkiä palloon ja määriytyä tätä kautta palloa tavoittelevaksi pelaajaksi.

Ratkaisu: Lukkarin on mahdollistettava lyöjän eteneminen vara-aluetta kohti, lyöjä on väistämiselvöllinen palloa tavoittelevan ulkopelaajan osalta.

Tulkinta: Etenijöille on merkitty kenttään poikki- sekä viistopoluilla etenemislinjat. Sisäpelaajan on käytettävä ensisijaisesti etenemislinjaa edetessään pesälle. Lyöjän on edettävä lyöntinsä jälkeen suoraan kohti ykköspesän vara-aluetta. Etenemislinjasta poikkeavaa linjaa on käytettävä, kun ulkopelaaja tekee etenemislinjalla sääntöjen sallimaa aktiivista pelisuoritusta tai etenijällä on velvollisuus väistää aktiivista pelisuoritusta tekevää ulkopelaajaa.

Tulkinta: Termi ”etenevä kärki” tarkoittaa pisimmällä kentällä kulloinkin etenevää etenijää.

Esimerkki: Etenijät ykkösellä ja kolmosella. Kolmospesällä oleva etenijä ei etene. Ykkösellä oleva etenijä ja lyöjä lähtevät etenemään.

Tulkinta: Ykköseltä lähtenyt on tällöin etenevä kärki. Lyöjän on siten 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 heidät lähtöpesilleen, polttaa heidät tai mitätöidä heidän etenemisensä eli palauttaa etenijät kotipesään ilman heidän polttamistaan.

Tulkinta: Yllä oleva tarkoittaa sitä, että estämistapauksissa etenijät eivät voi siirtyä seuraavalle pesälle, vaan tuomari joko 1) palauttaa etenijät, 2) tuomitsee palon tai paloja, 3) mitätöi etenemiset tai 4) yhdistelee edellä mainittuja ratkaisuja.

Pelaajat eivät sijoittumisellaan saa häiritä vastapelaajaa.

Esimerkki: Ykköstilanne. Ykkösellä oleva etenijä kärkkyy. Lyönti suuntautuu ykkösrajaan. Kärkkyyvä etenijä palaa pesän kautta vara-alueelle, siten että palatessaan hyppää pallon yli.

Tulkinta: Etenijän paikka ykköspesällä ja kakkospesällä on pesän kärjessä tai vara-alueella sekä kolmospesällä vara-alueella. Mikäli etenijä liikkuu syötön aikana pesän läpi tai muuten tarpeettomalla liikkumisellaan estää ulkopelaajaa, etenijä syyllistyy estämiseen.

Ratkaisu: Etenijä estää. Etenijästä tuomitaan palo.

Ulkojoukkueen turhasta heittelystä tuomitaan ensin huomautus ja sen jatkuessa vapaataival kärkietenijälle. Pelituomarin antaman huomautuksen (käsi pystyssä) jälkeen ulkopelaajilla on oikeus heittää, mutta heittojen on oltava sellaisia, että niillä on mahdollisuus polttaa etenijä tai ainakin oleellisesti vaikeuttaa tämän pesältä lähtöä. Ehdoton minimivaatimus on, että huomautuksen jälkeinen heitto suuntautuu suoraan joko lähtö- tai päätepesälle. Säännön tarkoituksena ei ole antaa etenijöille automaattista lentävää lähtöä huomautuksen jälkeen.

Tulkinta: Mikäli ulkojoukkueen pelinjohtaja sijoittumisellaan häiritsee sisäjoukkuetta, tuomitaan rangaistukseksi vapaataival 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 pallon alareunasta katsottuna ja putoaa syöttölaudalle, 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) joku ulkopelaaja on syöttöhetkellä rajojen ulkopuolella ja lyöjä ei lyö tai viimeinen lyöjä lyö ja kentällä ei ole etenijöitä
 - 6) lukkari syöttää, ennen kuin vuoron alussa on annettu syöttölupa
 - 7) yleisö häiritsee sisäpelaajia.
- 7) D-E-junioreiden ottelussa pelinjohtaja on vedonnut syötön vääräksi ja syöttö muuten olisi väärä.

D–E-junioreiden otteluissa vääriä saavat huutaa vain pelaajat. Rikkeen toistuessa tilanteesta tuomitaan tekninen palo, syöttöjen laadusta riippumatta.

Syöttöoikeus

24 § Lukkari saa syöttöoikeuden lyöjälle, kun pallo on edellisen lyöjän muututtua lopullisesti etenijäksi käynyt ulkopelaajan hallussa kotipesässä ja jossakin kenttäpesässä ja tullut takaisin kotipesässä olevalle ulkopelaajalle.

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. Kyseiselle lyöjälle on kuitenkin hankittava syöttöoikeus.

Syötön tekninen suoritus

25 § Syötön teknisessä suorituksessa on aina 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 osaa räpylästä lautasen päällä. Alkuasennossa räpylän alin kohta voi olla korkeintaan olkapäiden tasalla tai sen alapuolella ennen syöttöliikkeen alkamista. Pallo on alemmassa räpylättömässä kädessä, kämmenten välissä ja välittömästi ylemmän käden alapuolella. Alkuasennossa lukkari pitää pallon pysäytettynä. *Alkuasennon tehtyään lukkari ei saa tehdä uutta alkuasentoa eikä ottaa askelta ennen pallon irtoamista syöttöön. Lukkari voi purkaa tekemänsä alkuasennon vain toimittamalla pallon toiselle ulkopelaajalle.*
- 3) **Syöttöliike:** Lukkari syöttää yhdellä yhtäjaksoisella edestakaisella liikkeellä, joka tapahtuu alemmalla räpylättömällä kädellä. Syöttöliike tapahtuu lautasen päällä tai sen välittömässä läheisyydessä. Syöttöliikkeen tulee olla nykäyksetön. Syöttöliikettä tehtäessä alemman käden on mentävä alaspäin vähintään 15 cm. Pallon ylimmän kohdan ja räpylän alimman kohdan väliin on tultava vähintään 15 cm:n ero. Syöttöliike tehdään ylemmän käden alitse. Pallon irrotessa lukkarin kädestä syöttöön lukkarin jalkojen on oltava ojennettuina tai lähes ojennettuina.
- 4) **Väistyminen:** Lukkarin on väistyttävä välittömästi lyöjästä pois päin ja siten, että lyöjä voi lyödä haluamaansa 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 aktiivisille 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 etenijät vapaataivaloikeuden.

Väistämisen jälkeen lukkarin on sijoitettava lyöntihetkellä siten, että hän koskettaa kotipesää, eikä ole lyöntisektorissa. Rikkeen tapahtuessa tuomitaan lyöjälle ja

aktiivisille etenijöille vapaataival. Mikäli lyönti on laitton, ei estämistä tuomita, ellei lukkari ole estänyt lyöjän lyöntisuoritusta.

Tulkinnat

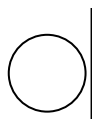
Alkuasento: Väärin tehty alkuasento katsotaan myös alkuasennoksi, kun lasketaan alkuasentojen määrää.

Alkuasento: Tolppasyötössä sallitaan pienet tekniset virheet pois lukien alkuasento ja tangentti.

Alkuasento: Mikäli lukkarilla ei ole räpylä kädessä alkuasentoa ottaessaan, alkuasennon sijainti katsotaan ylemmästä kädestä.

Esimerkki: Lukkari viivyyttää peliä tarpeettomasti tekemällä ylipitkän asennon. Ratkaisu: Tuomaristo voi rangaista lukkaria pelin viivyttämisestä.

Sijoittuminen: Syöttäessään lukkari seisoo kokonaan lautasen omalla puolellaan.



Syöttöliike: Syöttöliikkeessä alemman räpylättömän käden on liikuttava alaspäin. Lisäksi pallon on tultava näkyviin, eli räpylättömän käden on irrottava räpylästä alaspäin.

Väistäminen: Mikäli lyönti osuu sääntöjen mukaisesti väistyneeseen lukkariin, voidaan lyönti tuomita laittomaksi, mikäli lyönti olisi ollut ilman kyseistä osumista selvästi laitton. Yleensä tällainen tilanne voi tulla kysymykseen pahan taktisen väärän yhteydessä, missä lyöjä ei ehdi suunnata lyöntiään kunnolla. Korostettavaa on, ettei lyöjällä ole oikeutta tahallaan suunnata lyöntiään päin lukkaria.

Lukkarin on väistyttävä välittömästi lyöjästä poispäin siten, että lyöjä voi suorittaa lyöntisivalluksen haluamaansa sallittuun suuntaan.

Jos lukkari on lyöntihetkellä lyöntisektorissa (vaikka jalat eivät olisikaan, mutta edes jollain kehon osallaan), tuomitaan ulkopelaajan estäminen.

Jos lukkari on lyöntihetkellä kokonaan kotirajan kenttäpuolella, tuomitaan se ulkopelaajan estämiseksi, mikäli sillä on selvästi vaikutusta peliin.

Lukkarin jalkojen tulee olla pystyviivan oikealla puolella. Pystyviivan ja syöttölautasen yhtymäkohdassa lukkarin jalat voivat osua syöttölautasen reunaan, mutta eivät saa olla syöttölautasen päällä. Oikealta lyövän pelaajan kohdalla lukkarin sijoittuminen muuttuu peilikuvaksi.

Esimerkki: Lukkari on kenttäpuolella lyöntihetkellä ja lyöjä lyö selvästi laittoman lyönnin. Lukkari ei yritäkään tehdä muuta kuin ottaa pallon kiinni pompun jälkeen ja tulla uudelleen syöttämään.

Ratkaisu: Lukkarin liian aikaisella kentällemenolla ei ollut selvää vaikutusta pelin kulkuun, joten estämistä ei tuomita.

Esimerkki: Lukkari estää väärällä väistymisellä lyöjää lyömästä haluamaansa suuntaan.

Ratkaisu: Tuomitaan estäminen. Lyöjän ottaessa vapaataivaloikeuden välittömästi vastaan syntyy työntöperiaate kenttäpesillä:

- 1) Etutilanteessa etenijät saavat vapaataivaloikeuden.
- 2) Takatilanteessa etenijät, jotka eivät ole aktiivisesti etenemässä, eivät saa vapaataivaloikeutta.
- 3) Ajotilanteessa kaikki kentällä olevat etenijät saavat vapaataivaloikeuden.

Mikäli lukkari yllä kuvatussa tilanteessa ottaa lyödyistä pallosta kopin, niin silloin liian aikaisella kentällemenolla on selvä vaikutus tilanteen kulkuun, joten tilanne tuomitaan estämiseksi ja etenijöille tilanteen mukainen määrä vapaataipaleita.

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 pallo ei osu lautaseen ja kolmantena 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 lyöntivuoroisia lyöjiä, vaan ainoastaan jokeripelaajia, kuka tahansa jokeripelaajista 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 kakkospesälle. Lyöjän on edettävä ykköspesän kautta. Mikäli kyseessä on viimeinen lyöjä, joukkue saa juoksun lyöntivuorossa olleen

lyöjän tuomana. 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 etenijäksi. Pelaaja asettuu lyömään, kun hän on kotipesässä maila kädessä lyöntiaikeissa ja kun 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 etenijänä 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 etenijäksi ja kolmas palo tapahtuvat yhtä aikaa, jää lyöntivuoroon seuraava pelaaja.

Esimerkiksi kolmas palo syntyy kotipesään ja lyöjä on irti kotipesästä, lyöntivuoroon jää seuraava pelaaja.

Superpesiksessä ja Ykköspesiksessä joukkueella on mahdollisuus jättää yksi tai useampia lyöjiä väliin tyhjään kenttään lyötäessä. Joukkueen puheoikeuden käyttäjän tulee ilmoittaa asiasta syöttötuomarille ennen kuin lukkarilla on syöttöoikeus seuraavalle lyöntivuoroiselle lyöjälle.

Jokeripelaajan voi asettaa lyömään väliin jätetyn lyöjän tai lyöjien jälkeen normaalisti.

Tulkinnat

Syöttölupa väliinjätön yhteydessä

Syöttötuomari viheltää kerran väliinjätön merkiksi, kun lukkari on heittänyt pallon kenttäpesälle hankkiakseen syöttöoikeuden. Pelituomari viheltää pelin jatkumaan kenttäpelaajan palauttaessa pallon kotipesään. Tilanteessa pyritään jatkamaan peliä mahdollisimman jouhevasti.

Sääntö: Jokeripelaajan voi asettaa lyömään, ellei lyöntivuoroinen pelaaja ole asettunut lyömään.

Esimerkki: Kolmostilanne, lyöjä lyöntipaikalla. Ensimmäinen syöttö on väärä. Lukkari käyttää pallon ykköspesällä, jolloin lyöntipaikalla ollut lyöjä vaihdetaan jokeriin. Lyöjä poistuu kotipesästä. Pallo lukkarille.

Ratkaisu: Peli poikki. Jokerista palo koska tuli väärällä vuorolla lyömään. Alkuperäinen lyöjä takaisin lyömään. Väärä alla.

Jokeripelaajaa ei voi vaihtaa pois lyömästä, jos hän on asettunut lyömään.

Esimerkki: Lukkarilla on syöttöoikeus. Kotipesässä ovat samanaikaisesti lyöntiaikeissa jokeri 11 ja lyöntivuoroinen lyöjä 4.

Ratkaisu: Numero 4 palaa, koska oli väärällä vuorolla lyömässä. Jokeri 11 jää lyömään.

Mikäli lyöntivuoroon tullut sisäpelaaja ei ole etenijänä päässyt lopulliseen ratkaisuun, hän palaa, kun pallo on kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa. Hän on kuitenkin edelleen lyöntivuorossa. Jos joukkueella on tilanteessa jokerin käyttömahdollisuus, paloa ei tuomita, mikäli jokeripelaaja otetaan lyömään.

Mikäli palo vihelletään, niin peli pistetään poikki ja lyöntivuoroisen lyöjän annetaan katkon turvin tulla lyömään. Pallon on oltava katkon aikana ehdottomasti tuomaristolla.

Lyönti

28 § Lyöjällä on lyöntivuorollaan oikeus saada kolme oikeaa syöttöä.

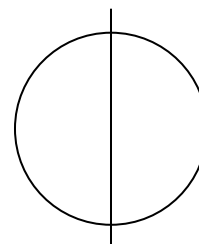
Jos lukkari syöttää lyöjälle kolmen oikean syötön jälkeen syötön ja lyöjä lyö, lyönti on laiton ja lyöjä palaa.

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.

Tulkinnat

Lyöjän on seistävä, sillä hetkellä kun pallo irtoaa lukkarin kädestä, syöttölautasen kentän pituussuuntaisen halkaisijan omalla puolellaan.



Oikealta puolelta lyövän pelaajan tilanne peilikuvana esitettyyn nähdén.

Tulkinta: *Mikäli kotipesä on syöttölautasen takaa jaettu 5 cm:n leveällä viivalla sisä- ja ulkopelaajan puoliin ja lyöjän jalka osuu viivaan, sillä hetkellä, kun pallo irtoaa lukkarin kädestä, lyönti on laiton.*

Tulkinta: *Mikäli lyöjän aluetta merkitsevä viiva on väärin piirretty, ratkaisee tuomarijohtaja menettelytavan kenttäkohtaisesti.*

Esimerkki: *Lyöjä lyö vaihtotilanteessa lyönnin, jossa maila tekee hitaan pomppulyönninomaisen liikkeen, kuitenkin siten, että maila ei leikkaa syötetyn pallon lentorataa. Tämän jälkeen vaihtaa otetta mailasta ja lyö koukkunäpin.*

Tulkinta: *Lyönti on laillinen, koska ensimmäisellä heilahduksella maila ei leikannut pallon lentorataa, eikä lyönnistä aiheutunut vaaraa.*

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, etukaareen, etukaaren ja kotirajan väliin tai kotipesään.

Myös hipaisut ovat laittomia.

Tenavakentässä 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 syöttölaudatan 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.
- 9) D-G-junioreiden otteluissa mailan grippiosalla lyöty lyönti on laiton. Lyönti on laiton myös siinä tapauksessa, että mailassa kiinni oleva alempi käsi on välittömästi pallon ja mailan takana.

Koppilyönti

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

Jos pelaaja tahallisesti pudottaa pallon suoranaishana jatkona kiinnioton jälkeen, ei kyseessä ole koppi, vaan taktinen pudotus. Jos ulkopelaaja viivyttelää tai pompottaa palloa sisäpelaajien hämäämiseksi, kyseessä on koppi.

Tulkinnat

Taktisen pudotuksen osalta tilanne ratkaistaan pelaajan taidot ja pelitilanne huomioiden eli vaikeassa syöksykiinniössä hitaampikin pudotus sallitaan. Pelleilyä tai pompotusta ylöspäin ei hyväksytä.

Pudotuksen on tapahduttava välittömästi kiinnioton jälkeen, joten tilanteen katsomista tai viivyttelyä ei sallita. Myöskään pelinjohtajan myöhästyneen "alas"-kehotuksen jälkeen tapahtunutta pudotusta ei hyväksytä. Ratkaisevaa on siis välitön halu pudotukseen. Tällöin esimerkiksi pallon takertuminen räpylään hetkeksi ei estä pudotuksen hyväksymistä.

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.

Rikkeen tapahtuessa, 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.

Jos etenijä ei ota vapaataivalta vastaan jakson tai ottelun viimeisessä vuoroparissa ja rike toistuu, sisällä oleva joukkue saa kaksi juoksua, etenijän ja lyöjän tuomana.

Tulkinnat

Ulkopelaajalla on kosketus varsinaiseen pelialueeseen silloin, kun hän jollain ruumiinosallaan koskettaa pelialueen rajaa. Kun pelaajan toinen jalka on rajalla ja muuten hän on varsinaisen pelialueen ulkopuolella, hän täyttää säännön vaatimuksen. Sama tulkinta on voimassa kotiutuskilpailussa.

Tulkinta: *Jos yksikin ulkopelaajista on varsinaisen pelialueen ulkopuolella, noudatetaan selkeästi ns. nollatoleranssimenettelyä eli vapaataivaloikeus tuomitaan aina riippumatta siitä, onko rike tapahtunut vahingossa tai ei.*

Rikkeen tapahtuessa tuomaristo näyttää siirretyn ratkaisun merkkiä, pelitapahtumien annetaan edetä normaalisti. Peli vihelletään poikki vain siinä tapauksessa, että edenneet sisäpelaajat eivät ole päässeet säännönmukaisesti seuraavalle pesälle. Tällöin tuomitaan vapaataival edenneille sisäpelaajille.

Mikäli sisäpelaajat eivät etene, vapaataival tuomitaan kärkietenijälle, paitsi viimeisellä lyönnillä lyöjälle ja kärkietenijälle. Mikäli syötöstä ei lyödä ja joku ulkopelaajista on ollut syöttöhetkellä kenttärajojen ulkopuolella, tuomitaan syöttö joko mitättömäksi tai vääräksi. Jos etenijät etenevät, annetaan heille vapaataival ja syöttö tuomitaan sen laadun mukaisesti.

Mikäli sisäjoukkue ei ole saanut sisävuoron aikana yhtään juoksua ja ulkojoukkueen pelaajat ovat huomautuksen jälkeenkin syöttöhetkellä pelialueen ulkopuolella, tuomitaan tilanteesta juoksu. Tällöin lyöntivuorossa olleella pelaajalla ei ole

tuplajuoksumahdollisuutta, vaan lyöntivuoroon tulee lyöntijärjestyksessä seuraava 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 § Etenijä palaa pesäkilvassa, jos hän on irti pesältä, jossa hänellä on pesäturva, ja pallo on seuraavalla pesällä olevan ulkopelaajan hallussa, ellei etenijä ole palaamassa laittoman lyönnin jälkeen lähtöpesälleen tai ottanut vastaan vapaataivalta.

Pesärikko

34 § Etenijä tekee pesäriikon, jos hän saapuu pesälle käymättä edellisellä pesällä, myös koppilyönnillä ja vapaataipaleella. Pesäriikon tehnyt pelaaja palaa.

Lopullisesti etenijäksi 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. Laittomalta palaavan pelaajan ei tarvitse käydä lähtöpesällään vastaanottaessaan vapaataipaleen

Laiton lyönti alkaa syöttöhetkestä ja päättyy laitonvihellykseen.

Laittoman jälkeen sisäpelaaja saa edetä vasta, kun pallo on ollut kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa. Kärkkyvä tai etenevä 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 etenijä 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 säännömukaisesti pesälle.

Koppi vihelletään yleensä vasta juoksijoiden ehdittyä päätepesilleen. Haavoittuneiden on siirryttävä välittömästi kotipuolelle.

Mikäli sisäpelaaja on irti pesästä kopinottohetkellä eikä etene, hänet voidaan turvattomana polttaa. Ellei näin toimita, haavoittuminen raukeaa seuraavaan syöttöön.

Jos etenijä on edennyt pääosan taipaleestaan ennen koppilyöntiä, ei seuraava koppi haavoita häntä.

Koppilyönti alkaa syöttöhetkestä.

Kopinottohetkellä pesällä ollut lyöjä tai etenijä saa edetä, kun pallo on ollut kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa. Kärkkyvä tai etenevä 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.

Mikäli kolmas palo syntyy kotipesään eikä vuorossa oleva lyöjä ole muuttunut lopulliseksi etenijäksi, hän jää lyömään, ellei kyseessä ole lyöjän tekemä pesärikko.

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 säännömukaisesti edeten turvan seuraavalle pesälle, ennen kuin irti ollut pelaaja astuu päätepesilleen.

Tulkinnat

Tulkinta: Etenijän tai etenijöiden oltua selvästi etenemässä kopinottohetkellä pelituomari nostaa käden nyrkissä pystyyn siirretyn koppivihellyksen merkiksi ja viheltää kopin vasta etenijöiden saavuttua päätepesilleen. Täpäriissä ”irtiolotilanteissa” pelituomari viheltää kopin heti eikä anna vihjettä ulkojoukkueelle, jonka on itsenäisesti selvitettävä, onko etenijä mahdollisesti menettänyt pesäturvansa.

Esimerkki: 1–2-tilanne. Numero 6 on kakkosella ja numero 7 on ykkösellä. Ensimmäisellä lyönnillä numero 7 lähtee kakkoselle. Lyönti jää kotipesäkopiksi. Kopinottohetkellä numero 6 on pesässä. Hän lähtee etenemään vasta kopinottohetken jälkeen.

Tapahtumajärjestys: Numero 6 kolmoselle, pallo kolmoselle ja numero 7 kakkoselle.

Ratkaisu: *Numero 7 haavoittuu ja numero 6 jää kolmoselle, koska eteni säännönmukaisesti ja ehti pesälle ennen palloa. Myös ajolähdössä voi syntyä tuplahaava.*

Esimerkki: *Ajolahtö. Numero 1 on kolmosella, numero 2 kakkosella ja numero 3 ykkösellä. Toisella lyönnillä numero 1 lähtee etenemään kotiin. Lyönti on laiton. Pallo toimitetaan nopeasti lukkarille kotipesään. Viimeisellä lyönnillä lyöjä lyö korkean kopin.*

Tapahtumat: Lyöjä ja numero 2 lähtevät etenemään. Numero 3 jää ykköselle.

Tapahtumajärjestys: Laittomalta palaava numero 1 kolmoselle. Lyödystä pallosta otetaan koppi. Numero 2 kolmoselle. Lyöjä ykköselle.

Ratkaisu: *Tuplahaavat sekä ykköselle että kolmoselle. Kenttä siis tyhjenee. Tuplahaava voi syntyä, vaikka lyöjä ei ehtisikään kolmannen lyöntinsä jälkeen pois kotipesästä ennen kopinottohetkeä.*

Esimerkki: *Lyöjän viimeinen lyönti jää etupelaajalle kopiksi ja ykkösellä ollut etenijä pysyy pesässä. Ulkopelaaja heittää pesän ohi harhaheiton. Etenijäksi muuttunut lyöjä ehtii ykköselle.*

Ratkaisu: *Tuplahaava. Lyöjä on muuttunut lopullisesti etenijäksi kolmannen lyöntinsä jälkeen.*

Esimerkki: *Ykköstilanne, toinen lyönti on laiton. Kolmas lyönti jää kopiksi, jolloin etenijä on kopinottohetkellä vielä palaamassa laittomalta. Kaikki seuraavat tilanteet tapahtuvat ykkösesellä (sanalla lyöjä viitataan lyömässä olleeseen lopullisesti etenijäksi muuttuneeseen pelaajaan).*

"Ähky" tai "tukehtuminen": Etenijä ei ehdi palaamaan laittoman lyönnin jälkeen lähtöpesälle ennen kuin seuraava etenijä on saanut kyseiselle pesälle pesäturvan. Etenijästä tuomitaan palo välittömästi.

a) *Etenijä pesään, pallo pesään, lyöjä pesään.*

Ratkaisu: *Etenijä jää ykköselle, lyöjästä palo.*

b) *Etenijä pesään, lyöjä pesään, pallo pesään.*

Ratkaisu: *Etenijä menettää pesäturvansa, lyöjä haavoittuu.*

c) *Lyöjä pesään, etenijä pesään, pallo pesään.*

Ratkaisu: *Lyöjä haavoittuu, etenijä palaa ("ähky/tukehtuminen").*

d) *Lyöjä pesään, pallo pesään, etenijä pesään.*

Ratkaisu: *Lyöjä haavoittuu, etenijä palaa ("ähky/tukehtuminen").*

e) Pallo pesään, lyöjä pesään, etenijä pesään.

Ratkaisu: Lyöjä palaa, etenijä jää ykköselle.

f) Pallo pesään, etenijä pesään, lyöjä pesään.

Ratkaisu: Lyöjä palaa, etenijä jää ykköselle.

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.

Tulkinnat

”Etenemisrajoitus on voimassa, kun pallo on rajoitusalueella”

Esimerkki: Ajolähtö. Lyöjän toinen lyönti on läpilyönti. Pallo kuitenkin leikkaa rajoitusalueetta, eli menee rajoitusalueen merkinä olevan tolpan rajoitusalueen puolelta tullen kuitenkin takaisin välittömästi rajoittamattomalle alueelle (vrt. Hyvinkään Pihkalan kakkospuoli).

Ratkaisu: Etenijät saavat edetä niin pitkälle kuin ehtivät eli pallon käynti rajoitusalueella ei vaikuta etenijöiden etenemisoikeuteen.

Esimerkki: Mikäli kaksi tai useampi kenttä on piirretty rinnakkain ja pallo joutuu viereiselle kentälle.

Ratkaisu: Sillä kentällä, jonne pallo tulee, vihelletään peli poikki, kun käynnissä oleva tilanne on pelattu ratkaisuun. Peli käynnistetään uudelleen, kun ylimääräinen pallo on poistunut pelialueelta. Siltä kentältä, jolta pallo on lyöty tai heitetty, peli jatkuu normaalisti ilman rajoituksia.

Vapaataivaloikeuden käyttäminen

39 § Vapaataivaloikeuden saaneen sisäpelaajan on otettava se vastaan välittömästi menettämisen uhalla. Pelaaja ilmaisee sen lähtemällä etenemään.

Vapaataipaleen vastaanottaneen pelaajan on käytävä päätepesällään myös vastaanottaessaan uuden vapaataipaleen.

Laittomalta palaavan pelaajan ei tarvitse käydä lähtöpesällään vastaanottaessaan vapaataipaleen.

Tulkinnat

Vapaataipaleen vastaanottaneen pelaajan katsotaan olevan välittömästi päätepesällään.

Esimerkki: Numero 2 lyömässä. Etenijöitä ei ole. Lukkari syöttää väärän. Lyöjä ottaa vapaataipaleen vastaan lähtemällä etenemään. Lukkari heittää välittömästi pallon haltuun saatuaan kysymysheiton ykköselle. Pallo menee reilusti kiinniottajan yli ja menee katsomon alle. Rajoitus astuu voimaan. Numero 2 on hukkaan joutumishetkellä kotipesän ja ykköspesän puolessavälissä.

Ratkaisu: Numero 2 saa edetä kolmospesälle, koska hän oli heti vapaataipaleen vastaanotettuaan päätepesällään eli ykkösellä.

Esimerkki: 0-tilanne. Kuusi lyöjää jäljellä. Ensimmäinen syöttö on väärä. Lyöjä ei ole kotipesässä. Jokeripelaaja lähtee kotipesän kaarelta kohti ykköstä.

Ratkaisu: Jokeripelaajalla ei ole vapaataivaloikeutta, vaan vapaataivaloikeus kohdistuu lyömävuoroiseen lyöjään. Tilanne tuomitaan siten kuin se etenee, eli mikäli jokeripelaaja ehtii ennen palloa ykköspesälle, niin hän saa pesäturvan.

Esimerkki: Numero 2 kolmosella, numero 3 kakkosella ja numero 5 lyömässä toista lyöntiään. Väärä alla ja seuraavasta syötöstä tulee myös väärä. Samalla lyöjä irttaa kotipesästä. Lukkari ottaa pallon haltuun kotipesässä, jonka jälkeen lyöjä palaa kotipesään tehden pesärikon ja kolmannen palon. Kolmosella ollut numero 2 ei ole lähtenyt etenemään kohti kotipesää.

Ratkaisu: Numero 2 tuo vapaataipaleella juoksun, vaikka ei ole ehtinyt lähteä etenemään ennen kolmannen palon syntymistä.

Lyöjä saa kolmella väärällä tyhjään kenttään vapaataivaloikeuden kakkoselle. Mikäli lyöjä ei lähde etenemään kolmannen väärän jälkeen, hän menettää vapaataivaloikeuden. Mahdollinen neljäs väärä toisi vapaataivaloikeuden ykköselle.

Eteneminen ajotilanteessa

40 § Ajotilanne syntyy, kun kaikilla kenttäpesillä on etenijä ja lukkari syöttää lyöntivuoroiselle pelaajalle ensimmäisen syötön.

Ajotilanteessa on vaihtopakko, eli jokaisen etenijän on päästävä turvaan seuraavalle pesälle tai päästävä lopulliseen ratkaisuun.

Vaihtopakon alainen pelaaja on turvassa pesällään, kun lyöjällä on lyöntejä jäljellä. Lyöjän muututtua lopullisesti etenijäksi vaihtopakon alainen pelaaja menettää pesäturvansa pallon tullessa pesällä olevan ulkopelaajan haltuun tai normaalisti 20 §:n mukaisesti.

Vaihtopakko raukeaa, jos lyöjän viimeinen lyönti on laiton tai kun seuraavalle lyöntivuoroiselle lyöjälle syötetään.

Tulkinnat

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.

Esimerkki: Ajolähtö. Toisella syötöllä kolmospesällä oleva pelaaja lähtee etenemään kotiin. Lukkari syöttää pahan taktisen väärän. Lyöjä yrittää heittäytymällä osua palloon, mutta lyö hudin. Palo jää maassa makaavan lyöjän viereen. Hän ottaa pallon käteensä estäen näin lukkaria saamasta sitä haltuunsa.

Ratkaisu: Lyöjästä ja kolmoselta kotiin edenneestä etenijästä palot. Ykkösellä ja kakkosella paikallaan olleet etenijät saavat jäädä pesilleen ajolähdöstä huolimatta. Seuraava lyöjä lyömään.

Lyöjän muututtua lopullisesti etenijäksi vaihtopakon alainen pelaaja menettää pesäturvansa pallon tullessa pesällä olevan ulkopelaajan haltuun.

Juoksu

41 § Etenijä, joka kaikilla kenttäpesillä säännönmukaisesti käytyään pääsee haavoittumattomana turvaan kotipesään, tekee juoksun.

Kunniajuoksu

42 § Jos lyöjä omalla osutulla lyönnillään saapuu säännönmukaisesti kolmospesälle, eikä häntä ole yritetty polttaa välipesille, hän tekee kunniajuoksun.

Kunniajuoksun tehnyt pelaaja jää kolmospesälle yrittämään tuplajuoksua. Tuplajuoksua hän voi yrittää välittömästi, kun pallo on käynyt kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa.

Yleensä vain kolmostaipaleelle omalla lyönnillään ehtinyt etenijä voi tehdä kunniajuoksun, vaikka hän etenisikin osittain heiton aikana.

Jos kunniajuoksun tekijä ohittaa edellään etenevän, joka saapuu hänen jälkeensä säännönmukaisesti kolmospesään, kunniajuoksun tehnyt pelaaja ei saa yrittää tuplajuoksua, mutta ei myöskään pala, vaan hän siirtyy kotipuolelle, ja ohitettu pelaaja saa turvan kolmospesältä.

Jos kunniajuoksun tehnyt pelaaja loukkaantuu saapuessaan kolmospesälle, hänet poistetaan pesältä, eikä paloa synny. Jos loukkaantumisen on aiheuttanut ulkopelaaja, voidaan vaihtopelaaja sijoittaa suoraan kolmospesälle.

Peli keskeytetään kunniajuoksun synnyttyä, kun kaikki etenijät ovat saaneet pesäturvan tai päässeet lopulliseen ratkaisuun. Pelin ollessa keskeytyksissä sisäjoukkueen jäsenet voivat käydä kenttäpuolella onnittelemassa kunniajuoksun tekijää.

Tulkinnat

Kunniajuoksua yrittävä pelaaja voi hetkeksi pysähtyä etenemisensä aikana esimerkiksi katsomaan pallon sijaintipaikkaa säilyttäen silti mahdollisuutensa kunniajuoksun saamiseksi.

Mikäli pysähtymisellä harhautetaan ulkopelaajia polttamaan muita etenijöitä kunniajuoksua ei anneta, vaikka lyöjä ehtisikin kolmospesälle ennen palloa. Tuomariston toiminta kunniajuoksun syntyessä:

- Peli poikki, kun tilanne on edennyt loppuun.
- Pallo tuomaristolle.
- Sisäjoukkueelle annetaan mahdollisuus käydä onnittelemassa kunniajuoksun lyönyttä pelaajaa.
- Pallo lukkarille.
- Peli käyntiin.

Ohituskunnarin yhteydessä peli laitetaan poikki vasta, kun pallo on tullut kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun. Sisäjoukkue voi siirtyä onnittelemaan kenttäpuolelle ohituskunnarin tehnyttä pelaajaa pelikatkon turvin.

Aikapeleissä (esim. 45 min ja tasavuorot) peliä ei pistetä poikki kunniajuoksun syntymisen jälkeen.

VII JAKSO: Ottelun järjestäminen, ottelun valvonta, tuomarin tehtävät, tuomarimerkit, rangaistukset, valitukset

43 § Ottelun tuomarit

Virallisissa otteluissa on käytettävä tuomareita, joilla on voimassa oleva tuomarikortti tai vastaava kilpailumääräysten mukainen oikeus viheltää ko. sarjan otteluita.

Pelituomari on velvollinen ilmoittamaan joukkueille alkupuhuttelussa tai viimeistään ennen ottelun ensimmäistä vuoronvalintaa tuomareiden nimet, kotipaikat, mahdolliset tuomareiden jäävydet ja muut mahdolliset esteellisyydet (mm. tuomarikortin puuttuminen). Tuomareiden jäävyksiä ja esteellisyyksiä koskeva valitus on tehtävä ennen ottelun ensimmäistä vuoronvalintaa. Ottelu on pelattava mahdollisesta tuomareiden jäävyksiä tai esteellisyyksiä koskevasta valituksesta huolimatta.

Tuomarin tehtävät

44 § Ottelun kulkua valvoo pelituomari apunaan syöttötuomari ja kolme muuta tuomaria sekä kirjuri. Pelituomari vastaa ottelun sääntöjen mukaisesta kulusta.

Kaikki tuomarit viestivät tuomionsa käyttämällä riittävän äänekkästä pilliä. Syöttötuomarin ja pesätuomareiden merkkilaikkana käytetään valkoista kädensijalla varustettua levyä, jossa on toisella puolella selvä musta ruksi.

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 kirjurilla ovat määrääjässä toimitetut joukkueiden lyöntijärjestykset ulkopelipaikkoineen tulospalvelujärjestelmässä.
- 5) Puhuttelemaan ottelun pallojuniorit ja tarvittaessa järjestyksenvalvojen esihenkilöt 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 määritellyjä rangaistuksia.

Ottelun jälkeen

- 1) Tarkistamaan ja julistamaan lopputuloksen.
- 2) Tarkistamaan, että pöytäkirja on asianmukaisesti tehty, siinä ei ole puutteita ja että mahdolliset rangaistukset on merkitty oikein. Superpesiksessä ja miesten Ykköspesiksessä tuomari vahvistaa ottelutuloksen tulospalvelujärjestelmässä. Muissa sarjoissa tuomarilla on velvollisuus kiistää ottelutulos sen ollessa väärin ja ilmoittaa asiasta välittömästi sarjan järjestäjälle.
- 3) Laatimaan selvityksen mahdollisista valituksista.

Yleisiä ohjeita pelituomarille

Pelituomarin tulee antaa vihellysmerkkinsä kyseisen tilanteen kehityttyä ratkaisuvaiheeseensa.

Tuomarit eivät saa ilmoittaa ratkaisuaan ennenaikaisesti. *Esimerkiksi kärkkävän 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. Palloa ei toimiteta syöttötuomarille, vaan lukkari pitää sen hallussaan, ilman syöttöasentoa. Syöttötuomari varmistaa kaikkien pelaajien sekä pelinjohtajien valmiuden ennen kuin 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, pallo toimitetaan lähimmälle tuomarille. Pelituomarin on oikaistava virheellinen ratkaisunsa. Mikäli virhe havaitaan ennen seuraavan vuoron ensimmäistä syöttöä tai viimeistään, kun ottelun tuomaristo on poistunut kenttäalueelta tauolle, tilanne palautetaan, kuten se olisi edennyt ilman virhettä ja peliä jatketaan siitä. Seuraavan vuoron alkamisen jälkeen tilannetta ei enää uusita. Ottelun päättyessä virheellinen ratkaisu voidaan korjata ennen lopputuloksen julistamista.

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, kypärän käyttö).
- Ilmoittaminen kirjurille, kuka jäi seuraavaan sisävuoroon ensimmäiseksi lyöjäksi.

Muut tuomarit

Muiden tuomareiden, joita ovat kakkostuomari, kolmostuomari 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 tai joukkueet vahvistavat pelipöytäkirjan ottelun jälkeen, kyseistä sarjaa koskevien määräysten mukaisesti.

Tulkinnat

Tuomareiden yleiset tehtävät:

- Käyttäytyä mallikelpoisesti pesäpallokentillä ja sen ulkopuolella.
- Valvoa, että ottelu suoritetaan reilun urheiluhengen mukaisesti: Äänekäs asiaton kielenkäyttö, näkyvät protestoinnit ja epäurheilijamaisuudet eivät kuulu pesäpallokentille.
- Kilpailutapahtumaan liittyvä kiivaskin keskustelu tulee olla urheiluhengen mukaista. – Valvoa, ettei väkivaltaista käyttäytymistä kilpakumppaneita, tuomareita tai toimitsijoita kohtaan esiinny pesäpallokentillä.
- Valvoa, ettei joukkueiden ja tuomariston suorituksia häiritä.

- Valvoa, että katsojien kanssa ei nahistella ja että kaikilla pelaajilla, pelinjohtajilla ja toimihenkilöillä säilyy fyysisen koskemattomuuden suoja.
- Valvoa, että asiattomia esineitä ei heitellä kentälle.
- Tuomareiden tehtävänä on puuttua epäurheilullisiin rikkeisiin ja raportoida tarvittaessa sarjaa johtavaa elintä.
- Tuomareilla on velvollisuus osallistua asianmukaisesti järjestettyyn tiedotustilaisuuteen, jos sarjamääräykset niin edellyttävät.

Pelituomarin tehtävät

Ennen ottelua

- Kenttä (6 §)
- Rajoitukset (38 §)
- Lyöntijärjestys, joukkue (7§ / 27 §)

Ottelun aikana

- Valvoa, että ottelun kulku on pesäpallon pelisääntöjen mukainen.
- Kaikki pesätuomarien tehtävät
- Vuoronvalinta, hutunkeitto (11 §)
- Vuoronvaihto (12 §)
- Joukkue (7 §)
- Lyöntijärjestys (27 §)
- Pelaajan vaihtaminen (22 §) (13 §)
- Juoksu (41 §)
- Kunniajuoksu (42 §)
- Epäselvien tilanteiden tuomitseminen (45 §)
- Yleisön puuttuminen ottelun kulkuun (46 §)
- Tuomarin väärä vihellys (47 §)
- Sijoittuminen
- Tiedottaa ratkaisut vihellys- ja käsimerkein pelaajille ja yleisölle (48 §) – Selvittää yleisölle mahdollisesti epäselvien tilanteiden ratkaisujen perusteet mikrofonin välityksellä, mikäli sellainen on käytävissä. Tuomari voi halutessaan tehdä tämän myös kuuluttajan välityksellä tai antaa sen jonkin toisen tuomarin tehtäväksi. – Valvoa, ettei sääntöjen vastaisia tai vaarallisia välineitä käytetä.
- Yleistä välineistä (5 §)
- Välineet (1–4 §)
- Soveltaa tarvittaessa rikkomuksen tehneeseen pelaajaan erikseen määriteltyjä rangaistuksia.
- Rangaistukset (49 §)

Tehtävät ottelun jälkeen

- Pöytäkirja
- Valitukset (50 §)
- Mahdolliset raportit

– Raportoida sarjaa johtavalle elimelle lehdistötilaisuuden kulusta, mikäli siellä on esiintynyt asiattonta käytöstä tai sopimatonta kielenkäyttöä tai tuomariston koskemattomuus on vaarantunut.

Pelituomarilla on oikeus muuttaa muun tuomarin ratkaisu.

Syöttötuomarin tehtävät

Ottelun aikana

- Puuttua kotipesässä ilmeneviin häiriöihin, tarvittaessa katkaista peli ja ryhtyä sääntöjen edellyttämiin toimenpiteisiin
- Seurata, että pelaajat eivät estä tai häiritse toisiaan aktiivisessa pelitehtävässä (22 §)
- Estämisen sattuessa ilmoittaa tuomio laikkamerkillä
- Pitää rajat, syöttölautanen ja mahdollinen etukaari selvästi erottuvina

Lyöntivuorokohtaiset tehtävät

- Seurata, että lukkari hankkii syöttöoikeuden (24 §)
- Seurata, että lyömävuoroon astuu lyöntivuorossa oleva pelaaja tai jokeri (27 §)
- Seurata, että lyöjällä on vaadittava kypärä (4 §)
- Kuunnella lyöjän mahdollinen ilmoitus vasemmalta lyömisestä ja ilmoituksen ajankohta (28 §)
- Laskea oikeat ja väärät syötöt

Syöttökohtaiset tehtävät (jakso IV, syöttäminen)

- Päättää, voiko syöttö olla mitätön
- Seurata lukkarin sijoittuminen
- Seurata alkuasennon tekeminen
- Seurata lyöjän sijoittuminen
- Seurata syöttöliike
- Seurata syötön korkeus
- Seurata lukkarin väistäminen

Lyöjän lyödessä (jakso V, lyöminen)

- Liikkua siten, että pystyy näkemään lyönnin suuntautumisen
- Seurata lyönnin laillisuus
- Ilmoittaa tarvittaessa lyönnin laillisuus

Pesätuomarien tehtävät

Omien pesiensä pesäkilpojen ratkaiseminen

- Perusmääritelmät (jakso III)
- Pesäkilpa (33 §)
- Laikkamerkit: etenijä ehtii, etenijä tai lyöjä palaa

- Milloin etenijä saapuu säännönmukaisesti pesälle (19 §)
- Laittomalla lyönnillä eteneminen (35 §)
- Ennenaikainen eteneminen
- Pesärikko (34 §)
- Milloin sisäpelaaja on turvassa pesällä (20 §)
- Eteneminen koppilyönnillä (36 §)
- Tuplahaava (36 §)
- Harhaheitolla eteneminen (37 §)
- Eteneminen ajotilanteessa (40 §)
- Vaihtopakko
- Tuomariston yhteistyö
- Vilkautus

Rajoille suuntautuvien lyöntien laillisuuden tuomitseminen

- Laiton lyönti (29 §)
- Laikkamerkit, laiton lyönti, oikea lyönti

Koppien näyttäminen laikkamerkein

- Koppilyönti (30 §)
- Laikkamerkit koppilyönti, oikea lyönti

Etenijän ja ulkopelaajan toimien seuraaminen ja tarvittaessa rikkomusten ilmoittaminen

- Estäminen (22 §)
- Laikkamerkit sisäpelaajan rikkomus, ulkopelaajan rikkomus
- Viimeinen lyöjä 12 §

Pallon joutuessa rajoitusalueelle

- Rajoitettu eteneminen (38 §)
- Yleisön puuttuminen pelin kulkuun (46 §)
- Käsimerkit etenemisrajoitus, siirretty ratkaisu

Sijoittuminen

Tuomariston yhteistoiminta

Tuomaritoiminta on parhaimmillaan yhteispeliä, jossa viisikko toimii hyvin yhteen ja jokainen auttaa toisiaan. Usein tuomarit myös sopivat keskinäisiä merkkejä, joilla puolihuomaamattomasti kerrotaan oma näkemys toiselle tuomarille.

Esimerkki: *Kakkos- ja kolmostuomarit ovat erinomainen apu syöttötuomarille rajalyöntien tuomitsemiseksi. Jos lyönnin laillisuudesta on epäselvyyttä, kakkos- tai kolmostuomari voi näyttää oman mielipiteensä pitäen laikkaa alhaalla. Vastaavasti voidaan toimia esimerkiksi tulkinnallisten koppilyöntien ja maarajakiinniottojen osalta.*

Esimerkki: Hässäkkätilanteessa peli- ja syöttötuomari saattavat joutua myrskyn silmään joukkueiden ympäröiminä. Pesätuomarit pystyvät ottamaan etäisyyttä tilanteeseen, kirjoittamaan muistiin tapahtumia ja näin auttamaan jälkiselvittelyä.

Esimerkki: Syöttötuomari auttaa pelituomaria kotipesäkilpojen tuomitsemiseksi. Erityisesti syöttötuomarin vastuulla on seurata, onko lukkari pallon kiinniottohetkellä kotipesässä.

Epäselvien tilanteiden tuomitseminen

45 § 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

46 § 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 etenijät ovat edenneet haluamansa matkan. Tämän jälkeen peli keskeytetään ja etenijät 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. Mikäli tuomari selvästi väärällä sijoittumisellaan estää pelaajaa suorittamasta pelitehtävänsä, on tilanne tuomittava siten kuin se olisi edennyt ilman väärää sijoittumista.

Tulkinnat

Esimerkki: Numero 1 on ykkösellä numero 2 lyömässä. Lyöjän ensimmäinen lyönti on läpilyönti kakkospesän takaa. Numero 1 lähtee etenemään havaittuaan, etteivät ulkopelaajat saa palloa kiinni. Pallo osuu kuitenkin kakkospuolen katsomon päässä selin kentälle olevaa katsojaa jalkaan ja pomppaa siitä suoraan pallon perään lähteneen ulkopelaajan ulottuville. Tämä toimittaa pallon kakkospesälle. Pallo on pesällä selvästi ennen numero 1.

Ratkaisu: Kakkospesälle tulee palo, koska katsoja ei tahallaan pysäyttänyt pallon kulkua.

Esimerkki: Kakkostuomari oli jättänyt sadetakkinsa maahan kakkospesän taakse. Pelin aikana sattunut harhaheitto pysähtyi tuomarin sadetakkiin eikä vierinyt kentän vieressä olleeseen rotkoon. Palo olisi mennyt rotkoon ilman sadetakkiin osumista.

Ratkaisu: Tilanne tuomittiin niin kuin se todellisuudessa meni. Tuomariin tai toimitsijaan katsotaan kuuluvaksi kehon lisäksi vain hänen kädessään olevat apuvälineet (laikka, yms.).

Tuomarin väärä vihellys

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

Samoin voidaan toimia tilanteessa, jossa etenijällä on pesäturva kolmospesällä ja laillinen lyönti on vihelletty virheellisesti kopiksi.

Muunlaisissa lyönneissä peliteot mitätöidään ja tilanne pelataan uudestaan.

Tulkinnat

Sanamuoto ”tavoittamaton laillinen läpilyönti” tulkitaan siten, että selvästi tavoittamattomiin menneiden etukentän ja takakentän rajoille suuntautuneiden lyöntien suhteen menetellään siten kuin tilanteen oletettaisiin menneen.

Esimerkki: Ajolähtö. Lukkarin kolmas syöttö on taktinen väärä etukentälle. Lyöjä aavistaa tilanteen ja lyö heittäytymällä. Lyönti osuu ykkösrajalle. Ulkopelaajat eivät pysty pysäyttämään lyöntiä, vaan pallo pysähtyy katsomon reunaan. Syöttötuomari viheltää kuitenkin laittoman. Hän toteaa kuitenkin lyönnin olleen laillisen.

Ratkaisu: Etenijät siirretään seuraaville pesille. Ts. joukkue saa juoksun ja seuraavalle lyöjälle syntyy uusi ajolähtö.

Tuomarimerkit

48 § 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

49 § 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) pelirangaistus (sulkeminen ottelusta loppuajaksi, 1 rangaistuspiste, osoitetaan näyttämällä punaista korttia)

Jos pelaaja suljetaan ottelusta loppuajaksi (pelirangaistus), hänen tilalleen saa ottaa vaihtopelaajan. Poissuljetun pelaajan tai pelinjohtajan on poistuttava yleisörajan taakse. Mikäli pelaaja ei ole päässyt lopulliseen ratkaisuun, tuomitaan hänestä myös palo. Pelituomarin on tehtävä aina raportti sarjaa johtavalle elimelle, jos ottelussa on tuomittu pelirangaistus.

- 9) ottelurangaistus (2 rangaistuspistettä, osoitetaan näyttämällä keltaista ja punaista korttia)

Jos pelaajalle tuomitaan ottelurangaistus, hänen tilalleen saa ottaa vaihtopelaajan. Ottelurangaistuksen saaneen pelaajan tai pelinjohtajan on poistuttava yleisörajan taakse. Mikäli pelaaja ei ole päässyt lopulliseen ratkaisuun, tuomitaan hänestä myös palo. 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

- Kypärän käyttöpakon laiminlyönnistä (4 §) tai numeroinnin virheestä (7 §)
- Sisävuoroon tehdystä väärästä vaihdosta, joka huomataan ennen kuin seuraava lyöjä on saanut etenemisoikeuden (13 §)
- Pelaajan asettuessa lyömään tai lähtiessä etenemään väärällä vuorolla tai pelaajan tai jokeripelaajan asettuessa jo aiemmin lyömään asettuneen tilalle (27 §). Väärän lyöjän lyömään asettumisen jälkeiset peliteot mitätöidään.
- Sisäjoukkue piirittää tuomarin ja peli joudutaan katkaisemaan turvallisuuden vuoksi. Ulko- ja / tai sisäjoukkueen piirittäessä tuomarin myös pelisääntöjen 49 §:n mukaiset rangaistukset ovat mahdollisia.

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

- Pelinjohtajan haastosta, joka koskettaa muita tilanteita kuin kotipesäkilpaa

Varoitus tuomitaan yleensä

- Äänekkästä asiattomasta kielenkäytöstä
- Selvistä epäurheilijamaisuudesta
- Epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä, jonka pyrkimyksenä on heikentää tuomarin asemaa ja auktoriteettia
- Pitkittyvästä protestoinnista
- Pelinjohtajan tai puheoikeuden käyttäjän oikeudettomasta aikalisäpyynnöstä
- Pelinjohtajan luvattomasta kentälletulosta pelitilanteessa
- 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 tai pallon tahallisesta heittämisestä pois kenttäalueelta, kun tilanteesta ei aiheudu sivullisille vaaraa
- Rikkomuksesta, josta henkilöä on aikaisemmin huomautettu
- Provosoinnista vastustajaa, tuomaristoa tai ottelun toimihenkilöä kohtaan *Mikäli provosointiin osallistuu useampi joukkueen jäsen eikä varoituksen saajaa voida yksilöidä, varoitus tuomitaan puheoikeuden käyttäjälle.*
- Ulkopelaajan kypärän käyttöpakon laiminlyönnistä, jos joukkuetta on siitä aikaisemmin huomautettu.
- Haasto-oikeuden vaatimisesta, mikäli joukkueella ei ole sellaista käytettävissään. Varoitus kohdistuu haastoa vaatineelle joukkueen jäsenelle.
- Tuomariston tuomion halveksumisesta esimerkiksi taputtamalla tuomarille pisterangaistuksen tai huomautuksen annon yhteydessä tai sen jälkeen.
- Pelin viivyttämisestä

Pelirangaistus tuomitaan yleensä

- Lievästä fyysisestä kontaktista
- Törkeästä provosoinnista
- Törkeästä kielenkäytöstä
- pelaajaan, tuomariin tai muuhun toimijaan kohdistuvasta tartuntavaaran aiheuttamisesta
- Toisen pallon tahallisesta peliin ottamisesta *Rangaistava on toisen pallon peliin ottanut pelaaja.*

Pelirangaistus johtaa ottelusta sulkemiseen loppuajaksi ja yhden pisteen merkitsemiseen rangaistuspistetiliiin, minkä lisäksi sarjaa johtava elin voi määrätä lisärangaistuksen.

Ottelurangaistus tuomitaan yleensä

- Toisesta yhden rangaistuspisteen arvoisesta rikkomuksesta samalle joukkueen jäsenelle.

Osoitetaan keltaisella ja punaisella kortilla. Rikkomuksen tekijä saa rangaistustililleen 2 (1+1) rangaistuspistettä.

- Fyysisestä loukkauksesta pelaajaa, tuomaria, toimihenkilöä tai yleisöä kohtaan
- Tönimisestä, lakin silmille vetämisestä tai hiekan pölytytelystä kasvoille
- Loukkaavien käsimerkkien näyttämisestä
- Pallon tahallisesta lyömisestä tai heittämisestä pois kenttäalueelta, jos tilanne on aiheuttanut fyysisen vamman tai riskin fyysisen vamman syntymisestä
- Pelivälineen tai muun esineen tarkoituksellisesta heittämisestä, piittaamattomuutta osoittaen, katsomoon tai pelaajaa, tuomaria, toimihenkilöä tai yleisöä kohti
- Kolmannesta ja sitä seuraavista pisterangaistuksista saman joukkueen jäsenelle
 - Ottelun päätyttyä tuomittavasta pelirangaistuksen arvoisesta rikkomuksesta.
- Pelaajaan, tuomariin tai muuhun toimijaan kohdistuvasta tartuntavaaran aiheuttamisesta (törkeä piittaamattomuus)
- Rasistisesta käyttäytymisestä
- Syrjivästä epäasiallisesta käyttäytymisestä
- Henkeen ja terveyteen kohdistuvasta uhkauksesta

Ottelurangaistus johtaa ottelusta sulkemiseen loppuajaksi ja yhden ottelun pelikieltoon, minkä lisäksi sarjaa johtava elin voi määrätä lisärangaistuksen. Kahden ylittävät rangaistuspisteet jäävät voimaan.

Vaarallinen pelitapa voidaan tuomita tilannekohtaisesti tahattomasta tai tahallisesta pelitavasta peli- tai ottelurangaistuksena. Vaarallinen pelitapa tarkoittaa esimerkiksi tilannetta, jossa joukkueen jäsenen toiminta vaarantaa vastustajan, oman joukkueen, katsojien tai toimihenkilöiden turvallisuuden.

Rangaistukset annetaan tuomarialueella. Rangaistuksia annettaessa pelituomari on tuomarialueella ja rangaistava henkilö ykköspesän suoja-alueella, naisten ja miesten viivojen välissä. Paikalla ovat rangaistuksen saaja sekä peli- ja ottelurangaistuksen osalta myös joukkueen puheoikeuden käyttäjä. Heille ilmoitetaan rangaistuksen laatu ja syy. Tämän jälkeen samat tiedot merkitään pöytäkirjaan.

Pelituomarilla on oikeus käyttää rangaistuksia kenttäalueella havaituista rikkomuksista. Rangaistuksenanto-oikeus alkaa siitä hetkestä, jolloin tuomari saapuu pelialueelle aloittaakseen ottelun, ja jatkuu keskeytyksettä päättyen pelituomarin pöytäkirjan kirjoittamiseen saakka.

Pelituomarilla on velvollisuus raportoida muista havaitsemistaan pelisääntöjen ja kilpailumääräysten vastaisista tapahtumista sarjaa johtavalle elimelle.

Rangaistuspisteet ja peli- ja toimitsijakiellot

- 1 piste + 1 piste (rangaistukset eri otteluissa) = 1 ottelun peli- ja toimitsijakielto, ei jää rangaistuspisteitä
- 2 pistettä (samassa ottelussa, ei aiempia rangaistuspisteitä) = 1 ottelun peli- ja toimitsijakielto, ei jää rangaistuspisteitä

- 1 piste + 2 pistettä (eri otteluissa) = 1 ottelun peli- ja toimitsijakielto, jää 1 rangaistuspiste
- 1 piste + 2 pistettä (samassa ottelussa) = 1 ottelun peli- ja toimitsijakielto, jää 1 rangaistuspiste

Peli- ja toimitsijakielto astuu voimaan automaattisesti. Kahden ylittävät rangaistuspisteet jäävät voimaan. Joukkuetta, joka on käyttänyt pelikielossa olevaa pelaajaa, rangaistaan kuten edustuskelvotonta pelaajaa käyttänyttä joukkuetta, riippumatta siitä onko sarjaa johtava elin ennalta puuttunut asiaan.

Rangaistuspisteet nollautuvat kauden päätteeksi sekä kurinpitomääräysten mukaisesti runkosarjan päätyttyä. Kuitenkin kärsimättä jäänyt peli- ja toimitsijakielto siirtyy aina seuraavaan sarjavaiheeseen tai seuraavalle kaudelle.

Tulkinnat

Myös tuomarin laikkaan tarttuminen ja esimerkiksi laikan kääntäminen ja katsominen, löytyykö ruksia tai valkoista puolta ollenkaan, aiheuttaa sulkemisen ottelusta loppuajaksi.

Ottelu päättyy, kun ottelun voittaja on selvillä ja pelituomari on viheltänyt kolme pitkää vihellystä ottelun päättymisen merkiksi. Mikäli ottelussa annetaan pelirangaistus tai ottelurangaistus, tulee pelituomarin tehdä tapauksesta raportti erikseen määriteltävällä tavalla sarjaa johtavalle elimelle. Pelituomari varmistaa, että ottelussa annetut yhden pisteen varoitukset ja niiden syyt on merkitty oikein sähköiseen pöytäkirjaan.

Spontaanin, lievän ja lyhytkestoisen asiallisen protestoinnin tai reagoinnin tilanteeseen voidaan katsoa kuuluvan peliin. Asiallinen kysymys ja lyhyt keskustelu tuomiosta on sallittua. Voimakas, haistattelutyypinen protestointi johtaa suoraan varoitukseen. (varoitus 1 tai 2 p). Lievän protestoinnin jatkuessa tuomitaan varoitus. (1 p.)

Pisterangaistuksella tarkoitetaan henkilölle tuomittavaa yksittäistä varoitusta, pelirangaistusta tai ottelurangaistusta. Mikäli pelaaja A saa 1. jakson 1. tasoittavalla yhden pisteen rangaistuksen epäurheilijamaisuudesta (ensimmäinen pisterangaistus) ja syyllistyy uudestaan samaan rikkomukseen 1. jakson 2. aloittavalla, A:lle tuomitaan ottelurangaistus (toinen pisterangaistus). Saman joukkueen pelaaja B syyllistyy samassa ottelussa provosointiin 1. jakson 2. tasoittavalla. Pelaajalle B tuomitaan ottelurangaistus (kolmas pisterangaistus samalla joukkueelle).

Protestoinnin jatkumisen määritteet:

- *Tuomari ohjaa pienen hetken jälkeen pelaajaa poistumaan. Ellei pelaaja poistu, on seurauksena varoitus. (1 p.)*
- *Kotipesässä syöttötuomari ilmoittaa, milloin protestoinnin on loputtava; ellei protestointi lopu, on seurauksena varoitus. (1 p.) Esimerkkejä viiveen määrittämiseen:
Pelaaja ei protestoi tilanteessa tuomiota, mutta protestoi sitä ohittaessaan pelituomarin tai tullessaan kotipesään (1 p.)*

Pelaaja poistuu pesäkilpatilanteesta protestoimatta, mutta kääntyy takaisin ja protestoi sen jälkeen tuomioita (1 p.)

Pelaaja poistuu tuomarin ohjauksen jälkeen tilanteesta, mutta protestoi sitä pelituomarille tai kotipesässä syöttötuomarille (1 p.)

Valitukset

50 § 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.

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

Kun joukkueen puheoikeuden käyttäjä ilmoittaa P-merkinnästä pöytäkirjaan, ottelun tuomaristo kokoontuu ja ratkaisee tilanteen välittömästi. Miesten ja naisten Superpesiksessä sekä miesten Ykköspesiksessä tuomariston kentällä tekemä päätös jää voimaan. Valitus käsitellään vain, jos tuomaristo ei kokoontunut.

Muissa sarjoissa kummankin joukkueen puheoikeuden käyttäjän ja tuomariston on tehtävä kirjallinen raportti vahvistetun valituksen alaisesta tilanteesta seuraavan päivään kello 12.00 mennessä. Raportit lähetetään välittömästi sähköpostilla sarjaa johtavalle elimelle.

Valituksen tehneen joukkueen on maksettava säädetty valitusmaksu seuraavana mahdollisena arkipäivänä sarjaa johtavalle elimelle **kilpailumääräysten** mukaisesti. Ottelun järjestelyihin kohdistuva valitus on tehtävä ennen ottelun ensimmäistä vuoronvalintaa. Pelituomari varmistaa merkinnän valituksesta heti ottelupöytäkirjaan.

Ottelu voidaan mitätöidä ja määrätä pelattavaksi uudestaan, mikäli todetaan, ettei ottelu ole tapahtunut pelisääntöjen mukaisesti. Valitusta ei käsitellä, ellei sitä ole tehty näiden sääntöjen mukaisesti.

Valituksen kohdistuessa toisen joukkueen pelaajiin, toisen joukkueen kokoonpanoon, tuomareiden jääviyksiin tai tuomareiden esteellisyyksiin ottelu on kuitenkin pelattava.

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

Tulkinnat

Valitusta ei voi tehdä tuomariston näkemysratkaisuista. Mikäli joukkueen puheoikeuden käyttäjä pyrkii tekemään valituksen näkemysratkaisusta (pesäkilpa, lyönnin laillisuus, pallon hallussa olo tms.), hänelle annetaan ensimmäisellä kerralla huomautus ja rikkeen toistuessa yhden pisteen varoitus pelin viivyttämisestä.

Tuomaristo kokoontuu P-merkinnän jälkeen ja ratkaisee tilanteen näkemyksensä mukaisesti. Superpesiksessä ja miesten Ykköspesiksessä valitusta ei voi tehdä, vaan tuomariston ratkaisu jää voimaan.

Esimerkki: Kotijoukkue on ennen ottelun alkua ehdottoman varma vastustajan aikovan peluuttaa edustuskelvotonta pelaajaa. Toisella pelaajalla ei puolestaan ole asianmukaista pelaajalisenssiä.

Ratkaisu: Ottelu tulee pelata normaalisti. Edustuskelpoisuudet ja niiden mahdolliset rikkomukset ratkaisee sarjaa johtava elin jälkeinpäin.

Suomen Pesäpalloliitto ry

HAKEMISTO	<u>sivu</u>		
Aikalisä	12	24, 27, 32, 34, 36-37	
Ajotilanne	36	Lyöjän etenemisoikeus	19, 32
Epäselvien tilanteiden tuomitseminen	44	Lyöminen, lyönti	27
Estäminen	21-22, 25, 29, 30, 36	Lyömään asettuminen	27
Eteneminen	32-36	Lyöntijärjestys	8-10, 12, 15-16, 18, 20
Etenemisoikeus	15, 32-33	Maila	29-30
Haava, haavoittuminen	33	Mitätön syöttö	23
Harhaheitolla eteneminen	34	Muut tuomarit	40, 44
Hutunkeitto	14-15	Oikea syöttö	23, 26, 28
Jakso	10	Otteluaika	14-15, 45
Joukkue	7	Ottelun keskeyttäminen	14
Joukkueesta poistaminen	7-8	Ottelurangaistus	46-48
Joukkueeseen palauttaminen	8	Ottelusta myöhästyminen	14
Etenijä	19	Pallo	4
Etenijän saapuminen säännönmukaisesti		Palo, polttaminen	21, 28, 46
pesälle	19-20, 31-33, 37	Pelaajan vaihtaminen	16
Juoksu	37	Pelinjohtaja	8, 12, 23
Jokeripelaaja	7-8, 16-17, 27	Pelirangaistus	46-48
Kapteeni	8, 14-15	Pelituomari	14-15, 38
Kenttä	6	Perusmääritelmiä	3
Kirjuri	9, 16, 38	Pesäkilpa	37
Koppilyönti	30	Pesärikko	37
Koppilyönnillä eteneminen	32-33		
Kotipesä 5-10, 12-13, 15-16, 18, 19, 21-22, 24-30, 32-38, 40, 44-45, 49		Pesäturva	20, 32-33, 45
Kotiutuskilpailu	10-12	Rajoitettu eteneminen	35
Kunniajuoksu	16, 37	Rangaistukset	46
Kypärä	5, 13, 40	Räpylä	5
Käsimerkit	45	Sisäpelaaja	15, 18-19, 27
Laillinen lyönti	29, 45	Supervuoropari	10, 15
Laiton lyönti	29, 32	Syöttäminen, syöttö	23
Laittomalla lyönnillä eteneminen	19, 30, 32		
Lopullinen ratkaisu	20		
Lyöjä	3, 4, 14, 15, 18-29, 32, 33, 40, 45, 46		
Lyöjän muuttuminen lopullisesti etenijäksi			

Syöttölautanen	6, 23	Vara-alue	6, 18, 23
Syöttöoikeus	24, 27-28	Varoitus	46
Syöttötuomari	11-12, 15, 24, 38, 40, 44	Vasenkätinen lyöjä	22, 28
Syötön tuomitseminen	26	Vihellysmerkit	45
Syötön tekninen suoritus	24	Viimeinen lyöjä	15-16, 24, 26, 31
Tauko	11-12	Vuoronvaihto	15-16, 19
Tekninen palo	5, 7, 9, 12, 17, 46	Vuoronvalinta	14
Tuomareiden tehtävät	38	Vuoropari	3-4, 10, 16
Tuplahaava	33-34	Väärä pallo	4
Tuplajuoksu	11, 31, 37	Väärä syöttö	21, 23-26
Ulkopelaaja	18, 20-21, 24, 30, 37	Väärä vaihto	17
Ulkopelaajien sijoittuminen	31	Yleisön puuttuminen ottelun kulkuun	44
Valitukset	49		
Vaihtopakko	36		
Vapaataivaloikeus	21, 31, 36		