

PESÄPALLOTUOMARIN OHJEKIRJA

Pesäpallotuomarin ohjekirja on laadittu täydentämään pesäpallon sääntökirjaa ja helpottamaan sääntökohtien soveltamista käytäntöön. Ohjekirjaan on koottu vuosien varrella yhteisesti sovitut ja hyväksytyt sääntötulkinnat.

Pesäpallotuomarin ohjekirja on tarkoitettu kaikille pesäpallosta kiinnostuneille toimijoille. Tavoitteena on pitää pesäpallon pelisääntöjen tulkinnat mahdollisimman yhtenäisinä ottelusta toiseen.

Tuomari tavoittelee täydellisyyttä, mutta ei yllä siihen koskaan. Paras tapa oppia uutta on lähteä kentälle viheltämään, tarkkailemaan ja katsomaan otteluita. Pelisäännöt luovat lähtökohdan pesäpallo-ottelun toteutukselle, mutta toimintamallit ja parhaat käytännöt luodaan kentillä joukkueiden ja tuomareiden yhteisen vuorovaikutuksen tuloksena.

Pesäpallo-ottelu on kaikkien meidän – pelaajien, pelinjohtajien, tuomareiden, katsojien ja muiden toimihenkilöiden - yhteinen peli. Rakennetaan yhdessä meille kaikille nautinnollisia kokemuksia suomalaisen kansallispelin parissa. Pohjana on toimijoiden keskinäinen kunnioitus niin pelikentällä kuin sen ulkopuolella.

Pesäpallotuomarin ohjekirjan ensimmäinen versio ilmestyi vuonna 2007. Korjattu ja täydennetty painos julkaistiin Tero Hallilan toimittamana 2009. Tämän uusimman teoksen päivittämistä ovat olleet tukemassa Antti Aine, Jouni Ensomaa, Mika Helminen, Jukka Härkönen, Antti Kallio, Reijo Kauhanen, Niko Kaukovalta, Peter Laitio, Raimo Merivalo, Jouni Ojala ja Sami Ritola.

Vantaa, 20.3.2015

Antti Kallio
Suomen Pesäpalloliitto ry

Pesäpallotuomarin ohjekirja on hyväksytty viralliseksi 20.3.2015.
Kopiointi tai osittainenkin lainaaminen on kielletty ilman Pesäpalloliiton lupaa.

1 §	Kaikissa virallisissa otteluissa on käytettävä PPL:n hyväksymiä palloja.	3
4 §	Päänsuojus.	3
7 §	Joukkue.	3
8 §	Otteluaika.	4
12 §	Vuoronvaihto.	6
13 §	Pelaajan vaihtaminen.	7
16 §	Milloin pallo on ulkopelaajan hallussa.	7
18 §	Milloin lyöjä muuttuu lopullisesti juoksijaksi.	8
19 §	Milloin juoksija saapuu säännönmukaisesti pesälle.	8
22 §	Estäminen.	8
25 §	Syötön tekninen suositus.	10
27 §	Lyöntijärjestys.	11
28 §	Lyönti.	11
30 §	Koppilyönti.	12
31 §	Viimeinen lyöjä.	12
36 §	Koppilyönnillä eteneminen.	13
38 §	Rajoitettu eteneminen.	14
39 §	Vapaataivaloikeuden käyttäminen.	14
40 §	Eteneminen ajotilanteessa.	15
42 §	Kunniajuoksu.	16
44 §	Ottelun valvonta.	16
45 §	Tuomareiden tehtävät.	16
47 §	Yleisön puuttuminen ottelun kulkuun.	20
48 §	Tuomarin väärä vihellys.	20
50 §	Rangaistukset.	21
51 §	Valitukset.	21

1 § **Kaikissa virallisissa otteluissa on käytettävä PPL:n hyväksymiä palloja.**

Lisäksi on sovittu, että miesten ja naisten superpesisotteluissa

1. pelataan vähintään kuudella uudella pallolla.
2. tuomarit merkitsevät pelipallot ennen ottelun alkua.
3. pallot asetetaan tarkoitusta varten tehtyyn palloputkeen.
4. pallopojat tai -tytöt antavat pallon peliin aina siinä järjestyksessä kun ne tulevat putkesta.
5. putken luona oleva pallopoika tai -tyttö asettaa takaisin palautetun pallon viimeiseksi putkeen.

Muiden sarjojen otteluissa tulee olla pelisääntöjen 43 §:n mukaisesti tarvittava määrä hyväkuntoisia, yhden valmistajan valmistamia, uuden pallostandardin mukaisia ja samanvärisiä pelipalloja. Tarkista asiaan liittyvät ohjeistukset sarjakohtaisista määräyksistä (kilpailumääräykset).

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

4 § **Päänsuojus.**

Päänsuojuksen kiinnitysnauhan tulee olla kiinnitettynä aina, kun pelaaja on suorittamassa aktiivista pelitehtävää. Mikäli sisäpelaajalla ei ole päänsuojusta lyömään tullessaan, hänestä tuomitaan tekninen palo. Tällöin peli katkaistaan ilmoituksen ajaksi, jona aikana myös päänsuojuksen on ilmestytävä lyöjän päähän. Tuomarin on myös huolehdittava, että kirjuria informoidaan asianmukaisesti tilanteesta.

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

6 § **Kenttä**

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

7 § **Joukkue**

”Pelaajalla on oltava selvästi näkyvä lyöntijärjestysnumero (1–9) ottelun ajan. Jokeripelaajalla on oltava selvästi näkyvä pelaajanumero ottelun ajan. Pelaajanumero on numero, jolla pelaaja on merkitty ottelupöytäkirjaan.”

Täsmennys: 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 pelaajalla ei ole lyömään asettuessaan tai etenemään lähtiessään oikeaa numeroa, tuomitaan tekninen palo,”

Tulkinta: 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.

8 § Otteluaika

”Jos 4. tasoittavaa vuoroa pelaava joukkue tekee voittojuoksun, jakso lopetetaan siihen. Samalla peliteolla syntyvät muut juoksut hyväksytään.”

Tulkinta: Sana ”peliteko” tarkoittaa yksittäistä suoritusta eli vapaataivalta, lyöntiä tai harhaheittoa.

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 päättynyt ennen juoksun syntymistä.

”Jaksopeleissä molemmilla joukkueilla on käytettävissään yksi yhden minuutin aikalisä ottelun molemmilla jaksoilla ... Aikalisän voi käyttää, kun lyöjä on muuttunut lopullisesti juoksijaksi ja lukkari ei ole saanut syöttöoikeutta seuraavalle lyöjälle. Joukkueen puheoikeuden käyttäjä tai pelinjohtaja pyytää aikalisän pelituomarilta tai syöttötuomarilta.”

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

Tulkinta: Mikäli pelinjohtaja tai puheoikeuden käyttäjä pyytää samalla jaksolla 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.

Kotiutuskilpailu

Tarkennuksia kotiutuskilpailun suorittamiseen:

1. *Aloitus*

Kotiutuskilpailussa käytetään omaa erillistä pöytäkirjalomaketta. Parit tulee ilmoittaa kirjurille ennen ottelun alkua lyöntijärjestyksen ilmoituksen yhteydessä, mutta niihin voi tehdä muutoksia ennen supervuoroparia pidettävällä 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 juoksijat ja lyöjät tulevat vuoroon oikeassa järjestyksessä.

2. *Etenemisvuoroa odottavien pelaajien paikka*

Juoksijat sijoittuvat 3-pesän 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*

Parin suoritettua oman suorituksensa pallo annetaan syöttötuomarille, joka edelleen antaa sen lukkarille pelattavaksi sen jälkeen kun tuomaristo on varmistanut, 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. *Päänsuojuksen käyttäminen*

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

5. *Vihellykset*

Koppi vihelletään heti kopin ottamisen jälkeen, vaikka etenijä ei olisikaan saapunut kotipesään. Olethan kuitenkin täysin varma päätöksestäsi ennen vihellystä.

Laiton vihelletään heti sen synnyttyä. 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.

6. *Vapaataival ja sen käyttäminen*

Vapaataipaleen vastaanottaminen ilmaistaan lähtemällä etenemään. Pelaaja voi irrota kahden väärän jälkeen ja palata takaisin 3-pesälle 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 syöttösuorituksiksi kolmen väärän vapaataivaltilanteessa.

7. *Lukkarin liika heittäly*

Lukkarin liiasta heittälystä (taktisessa mielessä ajanpeluu tai vastaava) lukkarille tuomitaan huomautus (käsi pystyyn) ja sen jatkuessa vapaataival etenijälle. Mikäli etenijä ei ota vapaataivalta vastaan (joukkue tarvitsee enemmän kuin yhden juoksun) lukkarille tuomitaan yhden pisteen varoitus ja liian heittälyn toistuessa kahden pisteen varoitus.

8. *Ulkopelaajan vaihtaminen*

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

12 § **Vuoronvaihto**

”Vuoronvaihto tapahtuu....

2) sisävuorossa ei ole tullut kahta juoksua siihen hetkeen mennessä, kun vuoron aloittanut sisäpelaaja tulee toisen kerran lyöntivuoroon ja pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun eikä jokeripelaajia ole käytettävissä.”

Esimerkki: Paloton tilanne, yksi juoksu alla. Nro 6 on viimeinen lyöjä. Kaksi jokeria käyttämättä. Nro 6 muuttuu lopullisesti juoksijaksi lyömättä juoksua. Nro 7 tulee lyömään ja lyö yhden lyönnin. Tuomaristo huomaa virheen ja puhalttaa pelin poikki.

Ratkaisu: Nro 7 peliteot mitätöidään ja vihelletään vuoronvaihto, koska tullessaan lyömään nro 7 vei joukkueelta jokereiden käyttö mahdollisuuden.

3) 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.”

Tulkinta: Vuoron viimeinen lyöjä on kohdan kolme tapauksessa aina sisävuoron parillisen juoksun lyöjä (2, 4, 6 jne juoksun lyöjä).

Esimerkki: Joukkue ei ole saanut sisävuoronsa aikana yhtään juoksua, kunnes nro 7 lyö läpilyönnillä kunniajuoksu ja kaksi tavallista juoksua. Tällöin nro 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 nro 7 lyö läpilyönnin, jolla tulee kunniajuoksu ja kolme tavallista juoksua. Tällöin nro 7 on seuraavalla lyöntivuorollaan joukkueensa viimeinen lyöjä eikä joukkueella ole juoksua alla.

13 § Pelaajan vaihtaminen

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

”Vaihdossa pelaamaan tulleen pelaajan on pelattava myös joukkueen seuraava sisä- tai ulkovuoro”

Esimerkki: Ensimmäisen jakson viimeisen vuoroparin tasoittavalle vuorolle tuleva joukkue tekee seuraavat vaihdot: Nro 4 jokeriksi ja nro 10 nro 4:n paikalle lyöntijärjestykseen. Tauon jälkeen sama joukkue aloittaa lyönnit. Vaihtoja ei ole otettu takaisin. Vaihdot otetaan takaisin vasta sisävuoron päättyessä eli nro 4 palaa lyöntijärjestykseen omalle paikalleen ja nro 10 siirtyy jokeriksi.

Ratkaisu: Vaihdoissa toimitaan oikein, vaikka nro 10 pelasikin kaksi sisävuoroa peräkkäin ja vaikka välissä oli tauko. Säännön vaatimus ”on pelattava myös joukkueen seuraava sisä- tai ulkovuoro” täyttyi.

”Ellei lyöjänä tai juoksijana 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 tuhottavissa.

16 § Milloin pallo on ulkopelaajan hallussa

”Pallo on ulkopelaajan hallussa, kun se on hänen kädessään”

Pallo voi olla 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.

18 § Milloin lyöjä muuttuu lopullisesti juoksijaksi

”Lyöjä muuttuu lopullisesti juoksijaksi, kun hän saa kolme oikeaa syöttöä”

Esim: Ajolähtö. Kaksi paloa. Lyöjä lyö viimeisellä lyönnillä 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.

19 § Milloin juoksija saapuu säännönmukaisesti pesälle

”Juoksija saapuu säännönmukaisesti pesälle, mikäli hän ei ... ohittanut kotipolun kiertoviittaa väärältä puolelta.”

”Mikäli pelaaja oikaisee kotiin juostessaan kiertoviitan, hän palaa ja lisäksi annetaan yhden pisteen varoitus”

- palo vihelletään heti oikaisun tapahduttua.
- mikäli samanaikaisesti etenee muitakin etenijöitä pelituomari osoittaa oikaisijaa koko ajan kädellään palon merkiksi ja viheltää palon vasta etenijöiden päästyä päätepesilleen.

22 § Estäminen

”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 kulutien sulkeminen harhaheittotilanteessa.

- lukkarin on päästettävä vasemmalta lyövä etenemään välittömästi lyöntisuorituksen jälkeen ennen leikkaamista kentälle; mikäli lyöjä ”jarruttelee” etenemistään siirtyvät oikeudet lukkarille.
- tappoheiton 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 törmäminen etenevän kärjen takana etenevään sisäpelaajaan tilanteessa, jossa hänellä ei ole mahdollisuuksia saada palloa kiinni siten, että hän pystyisi polttamaan jonkin etenijöistä.
- ”maskin” tekeminen, vastapuolen näkyvyyden peittäminen esimerkiksi kotipesään tai kohti tulevaan lyöntiin

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. Sisäpelaajalla on oikeus palata syötön tai lyönnin aikana lähtöpesän kärkeen.

Vastapuolen pelaajan häirintä provosoiden esimerkiksi käsiä liikuttamalla tai nostamalla ylös on kielletty.

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 juoksijat 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 edellämainittuja 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.

Ratkaisu: Etenijä estää. Hänestä 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 pesältälähtöä. Ehdoton minimivaatimus on, että huomautuksen jälkeinen heitto suuntautuu suoraan joko lähtö- tai päatepesälle. Säännön tarkoituksena ei ole antaa etenijöille automaattista lentävää lähtöä huomautuksen jälkeen.

Tulkinta: Mikäli ulkojoukkueen pelinjohtaja sijoittumisellaan häiritsee sisäjoukkuetta, voidaan rangaistukseksi tuomita vapaataival kärkietenijälle.

25 § Syötön tekninen suositus

- Sijoittuminen: ”Syöttäessään lukkari seisoo.....”



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 piirrokseen verrattuna.

- Syöttöliike: Syöttöliikkeessä alemman räpylätömän käden on liikuttava alaspäin. Lisäksi pallon on tultava näkyviin, eli räpylätömän 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 laiton. 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 pois päin siten, että lyöjä voi suorittaa lyöntisivalluksen haluamaansa sallittuun suuntaan.”

Tulkinta: Jos lukkari on lyöntihetkellä lyöntisektorissa (vaikka jalat eivät olisi-kaan, 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.

Esimerkki: Lukkari on kenttäpuolella lyöntihetkellä ja lyöjä lyö selvästi laitoman 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.

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

Tolppasyötössä lukkarin pienet tekniset virheet sijoittumisessa ja syöttöliikkeessä ovat anteeksiannettavia, elleivät ne vaikeuta löyntisuoritusta.

27 § Lyöntijärjestys

”...Jokeripelaajan voi asettaa lyömään, ellei lyöntivuoroinen pelaaja ole asettunut lyömään.”

Esimerkki: 3-tilanne, lyöjä lyöntipaikalla. Ensimmäinen syöttö on väärä. Lukkari käyttää pallon 1-pesällä, jolloin lyöntipaikalla ollut lyöjä vaihdetaan jokeeriin. 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 nro 4.

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

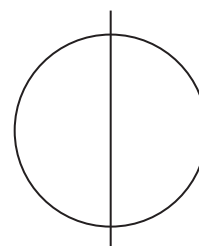
”Mikäli lyöntivuoroon tullut sisäpelaaja ei ole juoksijana päässyt lopulliseen ratkaisuun, hän palaa, kun pallo on kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa. Hän on kuitenkin edelleen lyöntivuorossa. Jos joukkueella on tilanteessa jokerin käyttömahdollisuus, paloa ei tuomita, mikäli jokeripelaaja otetaan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

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

28 § Lyönti

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

Lyöjän alue. Oikealta puolelta lyövän pelaajan tilanne peilikuvana esitettyyn nähden.



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

30 § Koppilyönti

”Jos pelaaja tahallisesti pudottaa pallon suoranaishana jatkona kiinnioton jälkeen, ei kyseessä ole koppi, vaan taktinen pudotus. Jos ulkopelaaja viivyttelee tai pompottaa palloa sisäpelaajan häiritsemiseksi, kyseessä on koppi.”

- Tilanne ratkaistaan pelaajan taidot ja pelitilanne huomioiden eli vaikeassa syöksykiinniotossa 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.

31 § Viimeinen lyöjä

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

Tulkinta: ”Kosketus varsinaiseen pelialueeseen”. Ulkopelaajalla on kosketus varsinaiseen pelialueeseen silloin, kun hän jollain ruumiinosallaan koskettaa pelialueen rajaa. Esimerkiksi jos pelaajan toinen jalka on rajalla ja muuten hän on varsinaisen pelialueen ulkopuolella, niin hän täyttää säännön vaatimuksen. Sama tulkinta on voimassa kotiutuskilpailussa.

”Jos yksikin ulkopelaajista on varsinaisen pelialueen ulkopuolella, kun pallo irttaa lukkarin kädestä syöttöön, ja lyöjä lyö, tuomitaan kärkietenijälle, edenneille etenijöille ja tarvittaessa lyöjälle vapaataivaloikeus.”

Tulkinta: Tässä asiassa 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 tapauk-

nessa, 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 – paitsi jos etenijät etenevät annetaan heille vapaataival ja syöttö tuomitaan sen laadun mukaisesti.

”Jos rike tapahtuu viimeisen lyöjän lyödessä, tuomari voi tarvittaessa mitätöidä syötön ja rikkeen toistuesssa samalla lyöntivuorolla tuomita juoksun.”

Tulkinta: 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.

36 § Koppilyönnillä eteneminen

”...Tuplahaavaa ei synny, mikäli kopinottohetkellä pesällä ollut etenijä saa säännönmukaisesti edeten turvan seuraavalle pesälle, ennen kuin irti ollut pelaaja astuu päätepesälleen.”

Esimerkki: 1–2 tilanne. Nro 6 on kakkosella ja nro on 7 ykkösellä. Ensimmäisellä lyönnillä nro 7 lähtee kakkoselle. Lyönti jää kotipesäkopiksi. Kopinottohetkellä nro 6 on pesässä. Hän lähtee etenemään vasta kopinottohetken jälkeen. Tapahtumajärjestys: nro 6 kolmoselle, pallo kolmoselle ja nro 7 kakkoselle.

Ratkaisu: Nro 7 haavoittuu ja nro 6 jää kolmoselle koska eteni säännönmukaisesti ja ehti pesälle ennen palloa.

Myös ajolähdössä voi syntyä tuplahaava.

Esimerkki: Ajolähtö. Nro 1 on kolmosella, nro 2 kakkosella ja nro 3 ykkösellä. Toisella lyönnillä nro 1 lähtee etenemään kotiin. Lyönti on laitton. Pallo toimitetaan nopeasti lukkarille kotipesään. Viimeisellä lyönnillä lyöjä lyö korkean kopin. Tapahtumat: lyöjä ja nro 2 lähtevät etenemään. Nro 3 jää ykköselle. Tapahtumajärjestys: laittomalta palaava nro 1 kolmoselle. Lyödystä pallosta otetaan koppi. Nro 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 juoksijaksi kolmannen lyöntinsä jälkeen.

Esimerkki: 1-tilanne, toinen lyönti on laitton. Kolmas lyönti jää kopiksi, jolloin etenijä on kopinottohetkellä vielä palaamassa laittomalta. Kaikki seuraavat tilanteet tapahtuvat ykköspesällä (sanalla lyöjä viitataan lyömässä olleeseen lopullisesti juoksijaksi muuttuneeseen pelaajaan).

- 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.

38 § Rajoitettu eteneminen

"Etenemisrajoitus on voimassa, kun pallo on rajoitusalueella"

Esimerkki: Ajolähtö. Lyöjän toinen lyönti on läpilyönti. Pallo kuitenkin leikkaa rajoitusaluetta, 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.

39 § Vapaataivaloikeuden käyttäminen

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

Tulkinta: Vapaataipaleen vastaanottaneen pelaajan katsotaan olevan välittömästi päätepesällään.

Esimerkki: Nro 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 kiinniot-tajan yli ja menee katsomon alle. Rajoitus astuu voimaan. Nro 2 on hukkaan-joutumishetkellä kotipesän ja ykköspesän puolessavälissä.

Ratkaisu: Nro 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.

Tulkinta: 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: Nro 2 kolmosella, nro 3 kakkosella ja nro 5 lyömässä toista lyöntiään. Väärä alla. Syötöstä tulee väärä. Samalla lyöjä irtoaa kotipesästä. Lukkari ottaa pallon haltuun kotipesässä, jonka jälkeen lyöjä palaa kotipesään tehden pesärikon ja kolmannen palon. Kolmosella ollut nro 2 ei ole lähtenyt etenemään kohti kotipesää.

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

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

40 § Eteneminen ajotilanteessa

”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 etene-mään kotiin. Lukkari syöttää pahan taktisen väärän. Lyöjä yrittää heittäytymällä osua palloon, mutta lyö hudin. Pallo 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 huoli-matta. Seuraava lyöjä lyömään.

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

42 § **Kunniajuoksu**

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

”Yleensä vain 3-taipaleelle omalla lyönnillään ehtinyt juoksija voi tehdä kunniajuoksun, vaikka hän etenisikin osittain heiton aikana.”

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 3-pesälle 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.

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

44 § **Ottelun valvonta**

”Pelituomari on velvollinen ilmoittamaan joukkueille alkupuhuttelussa tuomareiden nimet, kotipaikat ja mahdolliset esteellisyydet.”

Katso liite 1 (jäviystaulukko)

45 § **Tuomareiden tehtävät**

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 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.

Pelituomarin tehtävät

Ennen ottelua

- kenttä (6 §)
- ottelun järjestäminen (9 §)
- rajoitukset (39 §)
- lyöntijärjestys, joukkue (10-11 §)

Ottelun aikana

valvoa, että ottelun kulku on pesäpallon pelisääntöjen mukainen.

- kaikki aputuomarien tehtävät
- vuoronvalinta, hutunkeitto (20 §)
- vuoronvaihto (21 §)
- joukkue (7 §)
- lyöntijärjestys (28 §)
- pelaajan vaihtaminen (22 §)
- juoksu (42 §)
- kunniajuoksu (43 §)
- epäselvien tilanteiden tuomitseminen (46 §)
- yleisön puuttuminen ottelun kulkuun (47 §)
- tuomarin väärä vihellys (48 §)
- sijoittuminen

tiedottaa ratkaisut vihellys- ja käsimerkein pelaajille ja yleisölle (49 §)

- selvittää yleisölle mahdollisesti epäselvien tilanteiden ratkaisujen perusteet mikrofonin välityksellä, mikäli sellainen on käytettävissä. Tuomari voi halutessaan tehdä tämän myös kuuluttajan välityksellä tai antaa sen jonkin toisen tuomarin tehtäväksi.

valvoa, ettei sääntöjen vastaisia tai vaarallisia välineitä käytetä

- yleistä (5 §)
- välineet (1–4 §)

soveltaa tarvittaessa rikkomuksen tehneeseen pelaajaan erikseen määriteltyjä rangaistuksia

- rangaistukset (50 §)

Tehtävät ottelun jälkeen

- pöytäkirja
- valitukset (51 §)
- mahdolliset raportit
- raportoida sarjaa johtavalle elimelle lehdistötilaisuuden kulusta, mikäli siellä on esiintynyt asiatonta käytöstä tai sopimatonta kielenkäyttöä tai tuomariston koskemattomuus on vaarantunut

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 (23 §)
- estämisen sattuessa ilmoittaa tuomio laikka-merkillä
- pitää rajat, syöttölautanen ja mahdollinen etukaari selvästi erottuvina

Vuorokohtaiset tehtävät

- antaa pallo peliin vuoron alussa (21 §)

Lyöntivuorokohtaiset tehtävät

- seurata, että lukkari hankkii syöttöoikeuden (25 §)
- seurata, että lyömävuoroon astuu lyöntivuorossa oleva pelaaja tai jokeri (28 §, 8 §)
- seurata, että lyöjällä on vaadittava päänsuojus (4 §)
- kuunnella lyöjän mahdollinen ilmoitus vasemmalta lyömisestä ja ilmoituksen ajankohta (29 §)
- laskea oikeat ja väärät syötöt

Syöttökohtaiset tehtävät

- päättää, voiko syöttö olla mitätön (22 §, 27 §)
- seurata lukkarin sijoittuminen (26 §)
- seurata alkuasennon tekeminen (26 §)
- seurata lyöjän sijoittuminen (29 §)
- seurata syöttöliike (26 §)
- seurata syötön korkeus (24 §)
- seurata lukkarin väistäminen (26 §)
- lyöjän lyödessä
- liikkua siten, että pystyy näkemään lyönnin suuntautumisen
- seurata lyönnin laillisuus (29–30 §)
- ilmoittaa tarvittaessa lyönnin laillisuus

Aputuomarien tehtävät

Omien pesiensä pesäkilpailujen ratkaiseminen

- perusmääritelmät (12–14 §)
- pesäkilpa (34 §)
- laikkamerkit: juoksija ehtii, juoksija tai lyöjä palaa (49 §)
- milloin juoksija saapuu säännönmukaisesti pesälle (17 §)
- laittomalla lyönnillä eteneminen (36–37 §)
- ennenaikainen eteneminen
- pesärikko (35 §)
- milloin sisäpelaaja on turvassa pesällä (18 §)
- eteneminen koppilyönnillä (37 §)
- tuplahaava (37 §)
- harhaheitolla eteneminen (38 §)

- eteneminen ajotilanteessa (41 §)
- vaihtopakko
- tuomariston yhteistyö
- pelituomarilla on oikeus muuttaa muun tuomarin ratkaisu
- vilkautus

Rajoille suuntautuvien lyöntien laillisuuden tuomitseminen

- laitton lyönti (30 §)
- laikkamerkit, laitton lyönti, oikea lyönti (49 §)

Koppien näyttäminen laikkamerkein

- koppilyönti (31 §)
- laikkamerkit koppilyönti, oikea lyönti (49 §)

Juoksijan ja ulkopelaajan toimien seuraaminen ja tarvittaessa rikkomusten ilmoittaminen

- estäminen (23 §)
- laikkamerkit sisäpelaajan rikkomus, ulkopelaajan rikkomus
- viimeinen lyöjä (32 §)

Pallon joutuessa rajoitusalueelle

- rajoitettu eteneminen (39 §)
- yleisön puuttuminen pelin kulkuun (47 §)
- käsimerkit etenemisrajoitus, siirretty ratkaisu

Sijoittuminen

- ks. liite 2

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 maarajakiinnitöiden osalta.

Esimerkki: Hässäkkätilanteessa peli- ja syöttötuomari saattavat joutua myrskyn silmään joukkueiden ympäröiminä. Aputuomarit 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.

47 § Yleisön puuttuminen ottelun kulkuun

”Jos yleisö puuttuu ottelun 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.”

Esimerkki: Nro 1 on ykkösellä nro 2 lyömässä. Lyöjän ensimmäinen lyönti on läpilyönti kakkospesän takaa. Nro 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 nro 1.

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

”Mikäli tuomari tai muu ottelun toimitsija auttaa tai estää tahottomastikin pallon kulkua, on tilanne tuomittava kuten se olisi edennyt ilman asianomaisten peliin puuttumista.”

Esimerkki: Kakkostuomari oli jättänyt sadetakkinsa maahan kakkospesän taakse. Pelin aikana sattunut harhaheitto pysähtyi tuomarin sadetakkiin eikä vierinyt kentän vieressä olleeseen rotkoon. Pallo 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).

48 § Tuomarin väärä vihellys

”Tavoittamaton laillinen läpilyönti, mikä on vihelletty laittomaksi, tuomitaan kuten tilanne olisi edennyt ilman vihellystä. Pelituomari voi siirtää pelaajia eteenpäin, kuten he olisivat pelituomarin harkinnan mukaan edenneet. Muunlaisissa lyönneissä tilanne mitätöidään ja tilanne pelataan uudestaan.”

Tulkinta: 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 reunan. 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.

50 § Rangaistukset

Ottelurangaistus tuomitaan yleensä

- **Muusta kuin lievistä** fyysisestä loukkauksesta...
- Tönnimisestä, lakin silmille vetämisestä...

Myös tuomarin laikkaan tarttuminen ja esimerkiksi laikan kääntäminen ja katsominen löytyykö risti- / valkoista puolta ollenkaan aiheuttaa sulkemisen ottelusta loppuajaksi.

Mikäli ottelussa annetaan **pelirangaistus tai ottelurangaistus**, tulee pelituomarin tehdä tapauksesta raportti sarjaa johtavalle elimelle verkkolomakkeella osoitteessa www.pesis.fi/kilpailu/tuomarit/rangaistukset. Samassa osoitteessa ilmoitetaan myös ottelussa annetut yhden pisteen varoitukset.

51 § Valitukset

Tulkinta: Valitusta ei voi tehdä tuomariston näkemysratkaisusta. Mikäli joukkueen puheoikeuden käyttäjä pyrkii tekemään valituksen näkemysratkaisusta (pesäkilpa, lyönnin laillisuus, pallon hallussao tms.) annetaan hänelle ensimmäisellä kertaa huomautus ja rikkeen toistuessa yhden pisteen varoitus pelin viivytttämisestä.

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

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

Valituksen kohdistuessa toisen joukkueen pelaajiin tai kokoonpanoon on ottelu kuitenkin pelattava.

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 jälkepäin.

Jääviudet

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

Jääviystaulukko**Superpesis ja miesten Ykköspesis**

	PT	ST	2T	3T	TT
Perhe/sukulaisuus/sama sarja pelaajana	jääviys	jääviys	jääviys	jääviys	jääviys
Läheinen seurasidonnaisuus	jääviys	jääviys	jääviys	jääviys	jääviys
Seurasidonnaisuus	jääviys	jääviys	jääviys	jääviys	ei
Paikkakunta	ei	ei	ei	ei	ei
Alueen tuomarikerho	ei	ei	ei	ei	ei
Maakuntasidonnaisuus	ei	ei	ei	ei	ei

Naisten Ykköspesis, miesten suomensarja ja poikien Superpesis

	PT	ST	2T	3T	TT
Perhe/sukulaisuus/sama sarja pelaajana	jääviys	jääviys	jääviys	ei	ei
Läheinen seurasidonnaisuus	jääviys	jääviys	ei	ei	ei
Seurasidonnaisuus	jääviys	jääviys	ei	ei	ei
Paikkakunta	ei	ei	ei	ei	ei
Alueen tuomarikerho	ei	ei	ei	ei	ei
Maakuntasidonnaisuus	ei	ei	ei	ei	ei

**Naisten suomensarja ja miesten maakuntasarja
Tyttöjen Superpesis ja B-poikien SM-sarja**

	PT	ST	2T	3T	TT
Perhe/sukulaisuus/sama sarja pelaajana	jääviys	jääviys	jääviys	ei	ei
Läheinen seurasidonnaisuus	ei	ei	ei	ei	ei
Seurasidonnaisuus	ei	ei	ei	ei	ei
Paikkakunta	ei	ei	ei	ei	ei
Alueen tuomarikerho	ei	ei	ei	ei	ei
Maakuntasidonnaisuus	ei	ei	ei	ei	ei

**C-junioreiden SM-sarja ja muut juniorisarjat
Naisten maakuntasarja ja alemmat sarjat**

	PT	ST	2T	3T	TT
Perhe/sukulaisuus/sama sarja pelaajana	jääviys	jääviys	ei	ei	ei
Läheinen seurasidonnaisuus	ei	ei	ei	ei	ei
Seurasidonnaisuus	ei	ei	ei	ei	ei
Paikkakunta	ei	ei	ei	ei	ei
Alueen tuomarikerho	ei	ei	ei	ei	ei
Maakuntasidonnaisuus	ei	ei	ei	ei	ei

Kaikissa sarjoissa käytetään ensisijaisesti puolueettomia tuomareita (=vieraspaikkakuntalaisia), jos se on mahdollista.

Sukulaisuus: oman perheen jäsenet, vanhemmat, isovanhemmat, sisaret, veljet, lapset ja ottolapset (eivät esim. serkut).

Läheinen seurasidonnaisuus: pelaavan joukkueen toiminnassa mukana oleva, johtokunnan jäsen, seuran palkattu työntekijä.

Tuomarikorttitasot

Korttiluokat: A, B, C, D, E, F sekä nuorisotuomarikortti N

	PT	ST	2T	3T	TT
Miesten Superpesis	A	A	D	D	EN
Naisten Superpesis	B*	B*	D	EN	EN
Miesten Ykköspesis	B*	B*	D	EN	EN
Naisten Ykköspesis	C**	C**	D	EN	EN
Miesten suomensarja	C**	C**	D	EN	EN
Poikien Superpesis	C**	C**	D	EN	EN
Naisten suomensarja	D***	D***	FN	FN	FN
Miesten maakuntasarja	D***	D***	FN	FN	FN
Tyttöjen Superpesis	D***	D***	FN	FN	FN
B-poikien SM-sarja	D***	D***	FN	FN	FN
Muut sarjat	FN	FN	FN	FN	FN

*) Ylemmissä pudotuspeleissä käytetään A- ja B-tason tuomareita.

***) Nousukarsinnoissa ja mitalipeleissä käytetään ensisijaisesti B-tason tuomareita.

****) Nousukarsinnoissa ja mitalipeleissä käytetään ensisijaisesti C-tason tuomareita.

Miesten suomensarjassa ja siitä ylöspäin on tuomarien alaikäraja 13 vuotta. Muissa sarjoissa voidaan käyttää nuorempiakin kouluttajan harkinnan mukaan. Jos pakottavassa tilanteessa joudutaan käyttämään jääviä tai korttitonta tuomaria, on asiasta sovittava molempien joukkueiden pelinjohtajien kanssa ensisijaisesti kirjallisesti. Tällöin asiasta jälkikäteen tehtyä vastalauseita ei oteta käsittelyyn. Myös tuomariston kuullen tehty suullinen sopimus katsotaan osapuolia sitovaksi.

Suomen Pesäpalloliitto ry
www.pesis.fi

Tuomariston sijoittuminen

- ① 0-tilanne
- ① 1-tilanne
- ② 2-tilanne
- ③ 3-tilanne

Kaikki sijoittumispaikat ovat ohjeellisia. Nuolet kuvaavat suuntaa, johon tuomarin tulee liikkua lähtötilanteesta. Sijoittumiseen vaikuttaa aina esim. palojen määrä.

Syöttötuomarin sijoittuminen 0- ja 3-tilanteessa on sama. Kotiutusilanteessa st menee katsomaan kotiutuskilpaa.

2-tuomarin sijoittuminen on 0- ja 3-tilanteessa lähes sama.

3-tuomarin sijoittuminen on jokaisessa tilanteessa peruslähtökohdiltaan lähes sama. Pesäkilvat hän liikkuu katsomaan kenttäpuolelle nuolen osoittamaan suuntaan.

