

## **NAPEROPESISSÄÄNNÖT JA TURNAUSKÄYTÄNNÖT**

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

### **Päänsuojus**

**4 § F- ja G-juniorien otteluissa on voimassa päänsuojuksen käyttöpakko alkulämmittelystä alkaen.**

Päänsuojuksen käyttöpakko koskee kaikkia pelaajia ulko- ja sisäpelissä pelipaikasta riippumatta. Myös kotipesän kaarella ja sen läheisyydessä on käytettävä päänsuojusta.

Päänsuojuksen kiinnityshihnan on oltava asianmukaisesti kiinnitetty kaikissa tilanteissa.

Ottelun alkamisen jälkeen päänsuojuksen käytön laiminlyönnistä annetaan ensimmäisellä kerralla joukkuekohtainen huomautus. Rikkeen toistuessa tuomitaan sisäpelaajalle tekninen palo ja ulkopelaajalle annetaan yhden (1) pisteen varoitus. Mikäli päänsuojus puuttuu sisäpelaajalta kokonaan lyömään asettumisen jälkeen, tuomitaan suoraan tekninen palo pelisääntöjen 4 §:n mukaisesti.

### **Yleistä välineistä**

**5 § Ulkovuorossa olevan joukkueen tulee säilyttää välineensä vaihtopenkkialueellaan.**

Laiminlyönnistä opastetaan pelaajaa ja huomautetaan joukkueen puheoikeudenkäyttäjää, laiminlyönnin toistuessa tuomitaan puheoikeuden käyttäjälle varoitus.

### **Joukkue**

**7 § Joukkueen muodostavat enintään kaksi pelinjohtajaa ja 7–12 pelaajaa ja vaihtopelaajat, joista samassa ulkovuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua enintään 9 pelaajaa. Samassa sisävuorossa aktiiviseen pelitoimintaan osallistuvat joukkueen kaikki 7–12 pelaajaa.**

Joukkueen koostumusta voi muuttaa kesken ottelun, jos pelaajia on enemmän kuin 12. Joukkueen jokaisen pelaajan tulee osallistua peliin lyöntijärjestysnumerolla (1–9) vähintään yhden kokonaisen jakson tai yhden sisä- ja ulkuvuoron aikapelisäännöillä pelattaessa.

Harjoitusturnauksessa emme ajan säästämiseksi suorita arvontaa ennen otteluiden alkua. Edellytämme kuitenkin reilun pelin henkeä kaikilta joukkueilta siten, että pelinjohtajat suorittavat pelinumeroiden arvonnän oman joukkueensa osalta erikseen ennen kunkin ottelun alkua esim. siten, että pelaajat nostavat hihanumeron ”kassista”.

Sisäjoukkueen pelinjohtajat saavat hillitysti johtaa joukkueensa peliä, mutta he eivät saa vedota syöttöjä vääriksi. Sisäjoukkueen pelinjohtajan vedotessa syötön vääräksi joukkueelle tuomitaan tekninen palo.

Ulkovuorossa olevan joukkueen peliä saavat hillitysti johtaa kenttäpuolelta joukkueen molemmat pelinjohtajat, toinen etukentän 2-puolelta ja toinen takakentän 3-puolelta. He eivät kuitenkaan saa oleskella varsinaisella pelialueella eivätkä pesien tai tuomariston välittömässä läheisyydessä.

### **Otteluaika**

**Otteluaika on 40 min tasavuoroin. Supervuoroja tai kotiutuskilpailuja ei pelata, joten ottelu voi päättyä myös tasapeliin. Aikalisiä ei sallita.**

### **Vuoronvaihto**

**12 § Vuoronvaihto tapahtuu, kun jompikumpi seuraavista kohdista toteutuu:**

- 1. Kolme sisäpelaajaa on palanut ja joukkueen kaikki pelaajat ovat käyneet vähintään kerran lyöntivuorossa tai vajaa joukkue on käyttänyt yhtä monta lyöntivuoroa kuin vastustajalla on pelaajia.**
- 2. Kaikki lyöntivuroiset pelaajat ovat olleet kaksi kertaa lyöntivuorossa tai vajaa joukkue on käyttänyt yhtä monta lyöntivuoroa kuin vastustajalla olisi mahdollisuus käyttää kahden lyöntikierroksen aikana.**

Jokaisen jokeripelaajan on käytävä lyömässä ennen kuin vuoron aloittanut sisäpelaaja tulee samassa vuorossa toistamiseen lyöntivuoroon.

### **Etenemisoikeus**

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

Kun lyöjä on muuttunut lopullisesti juoksijaksi, juoksija voi edetä vain, jos

- 1) hän etenee lyönnin turvin ja oli etenemässä ennen ensimmäistä lyönninjälkeistä kiinniottohetkeä tai
- 2) hän menettää pesäturvansa.

Lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi juoksija voi lisäksi edetä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle menneellä harhaheitolla ennen kuin pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun. Juoksijat saavat uudelleen etenemisoikeuden, kun seuraavalle lyöjälle on syötetty

Tuomarin on palautettava ennen aikaisesti edenneet ja rajoituksen aikana liikaa edenneet juoksijat lähtöpesilleen.

## Eteneminen ajotilanteessa

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

Ajotilanteessa on vaihtopakko, eli jokaisen juoksijan on päästävä turvaan seuraavalle pesälle tai päästävä lopulliseen ratkaisuun. Vaihtopakon alainen pelaaja on turvassa pesällään, kun lyöjällä on lyöntejä jäljellä.

Lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi vaihtopakon alainen pelaaja menettää pesäturvansa välittömästi.

*Jos lyöjän viimeinen lyönti on laiton, vaihtopakko raukeaa.*

**Lisäksi G-juniorijoukkueiden otteluissa noudatetaan pesäpallon pelisääntöjä seuraavin poikkeuksin:**

### Syötön tuomitseminen

**26 § Kahdesta saman lyöjän saamasta väärästä syötöstä saa kärkietenijä vapaataivaloikeuden tai lyöjä vapaataivaloikeuden ykköselle. Seuraavat syötöt samalla lyöntivuorolla ovat oikeita tai mitättömiä lukuun ottamatta seuraavia tapauksia:**

- Väärin suoritettu väistäminen - 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 juoksijat vapaataivaloikeuden.
- Jos pallo putoaa väärässä syötössä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle, saa kärkietenijä aina vapaataivaloikeuden.
- Jos lautasen ulkopuolelle pudonneen väärän syötön jälkeen palloon koskettaa ennen lukkaria joku muu ulkopelaaja, tuomitaan lyöjälle ja kosketushetkellä edenneille etenijöille vapaataivaloikeus.

Jos kotipesässä ei ole syöttöhetkellä lyöjää, eikä kentällä ole etenijöitä, syöttö voi olla väärä lyöntivuoroiselle lyöjälle tai jokerille, jos joukkueella ei ole käytettävissään lyöntivuoroisia lyöjiä. Muussa tapauksessa jokeri voi tulla lyömään, mutta syöttö tuomitaan mitättömäksi

Mikäli lukkari tarpeettomasti viivyttää oikeiden syöttöjen syöttämistä, tuomarilla on mahdollisuus antaa otteluun lisäaikaa

**Otteluista ei tarvitse pitää varsinaista pöytäkirjaa, mutta joukkueet voivat halutessaan niin tehdä. Juoksut kuitenkin lasketaan ja ottelun voittaja määräytyy pesäpallon aikapelisääntöjen mukaisesti. Supervuoroja tai kotiutuskilpailuja ei pelata, joten ottelu voi päättyä myös tasapeliin. Turnauksessa ei ratkaista sijoituksia, vaan kaikki ottelut ovat yksittäisiä pelejä.**