

PESÄPALLOTUOMARIN OHJEKIRJA

Pesäpallon sääntökirjan täydentäjäksi ja soveltamisen tueksi on laadittu Pesäpallotuomarin ohjekirja, jossa on esimerkkejä sääntökohtien soveltamisesta ja suositeltavista tuomareiden menettelytavoista. Ohjekirjaan on koottu vuosien varrella yhteisesti sovitut ja hyväksytyt sääntötulkinnat ja tämä entisestään parantaa lajin yhtenäistä suuntaa. Pesäpallotuomarin ohjekirja on tarkoitettu kaikille pesäpallosta kiinnostuneille tahoille.

Pesäpallonyhteisöjen, pelaajien, pelinjohtajien, tuomareiden, joukkueenjohtajien ja muiden toimihenkilöiden edellytetään käyttäytyvän pesäpallokentillä ja niiden ulkopuolella niin, ettei epäurheilijamaisella käyttäytymisellä tai toiminnalla aiheuteta seuralle, lajille ja urheilulle negatiivista julkisuutta tai vaaranneta pesäpallon ja urheilun eettisten tavoitteiden toteutumista. Pesäpallo-otteluissa tulee tuomareiden valvoa tarmokkaasti näiden periaatteiden toteutumista.

Nyt ilmestyvä ohjekirja on korjattu ja täydennetty versio vuonna 2007 ilmestyneestä tuomaritoiminnan ohjekirjasta. Korjaukset ja täydennykset on tehnyt Tero Hallila. Lisäksi kirjan tekemiseen ovat osallistuneet tuomarijohtaja Tapani Pekkarinen, kilpailupäällikkö Mika Helminen sekä Pesäpalloliiton tuomariryhmä.

Helsinki, 9.11.2009

Mika Helminen
PPL:n kilpailupäällikkö

Pesäpallotuomarin ohjekirja on hyväksytty viralliseksi 10.2.2000.
Kopiointi tai osittainenkin lainaaminen kielletty ilman PPL:n lupaa.
Kannen kuvat Niilo Hirvonen

1§	Kaikissa virallisissa otteluissa on käytettävä PPL:n hyväksymiä palloja.....	4
4§	Päänsuojus.....	4
7§	Joukkue.....	4
8§	Otteluaika.....	5
12§	Vuoronvaihto.....	8
13§	Pelaajan vaihtaminen.....	9
16§	Milloin pallo on ulkopelaajan hallussa.....	9
18§	Milloin lyöjä muuttuu lopullisesti juoksijaksi.....	10
19§	Milloin juoksija saapuu säännömukaisesti pesälle.....	10
22§	Estäminen.....	10
25§	Syötön tekninen suositus.....	12
27§	Lyöntijärjestys.....	12
28§	Lyönti.....	13
30§	Koppilyönti.....	14
31§	Viimeinen lyöjä.....	14
36§	Koppilyönnillä eteneminen.....	15
38§	Rajoitettu eteneminen.....	15
39§	Vapaataivaloikeuden käyttäminen.....	16
40§	Eteneminen ajotilanteessa.....	16
42§	Kunniajuoksu.....	17
44§	Ottelun valvonta.....	17
45§	Tuomareiden tehtävät.....	18
47§	Yleisön puuttuminen ottelun kulkuun.....	21
48§	Tuomarin väärä vihellys.....	21
50§	Rangaistukset.....	22
51§	Valitukset.....	22

Pesäpallotuomarin ohjekirja

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

Lisäksi on sovittu, että miesten ja naisten Superpesis-otteluissa

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.

Miesten ykköspesisotteluissa pelataan vähintään viidellä uudella pallolla. Muuten noudatetaan samoja ohjeita kuin Superpesis-otteluissa (kohdat 2–5).

4§ Päänsuojus.

Mikäli sisäpelaajalla ei ole päänsuojusta lyömään tullessaan, niin hänelle tuomitaan tekninen palo. Tällöin peli katkaistaan ilmoituksen ajaksi, jona aikana myös päänsuojuksen on ilmestyttävä 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 ja kun pallo on toimitettu kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun.

7§ Joukkue

”Pelaajalla on oltava selvästi näkyvä lyötijärjestysnumero (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 päällä on hänellä lyöntijärjestysnumero (1–9). Kun pelaaja tulee lyömään jokeripaita päällä on hänellä hiassaan se 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 hiaan. 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. Alkuseremoniat.

Supervuoroparin jälkeen peli vihelletään poikki. Molemmat joukkueet antavat viivyttelämättä kirjurille viiden lyöjän ja viiden etenijän nimet ja järjestyksen,

jossa nämä toimivat. Pelituomari ja syöttötuomari valvovat, että listat tehdään viivyttelämättä. Kotiutuskilpailussa käytetään omaa erillistä pöytäkirjalomaketta. Superpesiksessä ja miesten Ykköspesiksessä kotiutuslyöntiparit pitää ilmoittaa ennen ottelun alkua lyöntijärjestyksen ilmoituksen yhteydessä.

Kun nimet on kirjattu, joukkueet asettuvat omille paikoilleen sisälle ja ulos. Tuomaristo valvoo, että juoksijat ja lyöjät ovat oikein. Tämän jälkeen kun molemmat joukkueet ovat valmiina, pelituomari viheltää pelin käyntiin ja syöttötuomari antaa pallon lukkarille. Syöttöoikeutta ei tarvitse erikseen hankkia.

Alkuseremoniat pitää toimittaa ripeästi ilman turhaa viivyttelyä. Joukkueet eivät saa poistua kentältä.

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 ulkopelaajaan koskematta sisäpelaajaan, 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 väärä 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 etenijä ei käytä päänsuojusta, tuomitaan hänestä palo ja seuraava pari tulee vuoroon. Lyöjän päänsuojuksen käyttämistä valvoo syöttötuomari. Jos lyöjällä ei ole päänsuojusta, peli keskeytetään siksi ajaksi, että lyöjällä saadaan päänsuojus.

6. Vihellykset

Koppi vihelletään heti kopin ottamisen jälkeen, vaikka etenijä ei olisikaan saapunut kotipesään.

Laiton vihelletään heti sen synnyttyä. Laittoman jälkeen peliä ei katkaista, vaikka etenijä olisikin edennyt, muuta kuin siinä tapauksessa, että laiton 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 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.

8. *Lukkarin liika heittäminen*

Lukkarin liiasta heittämisestä (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 heittelyn toistuesssa kahden pisteen varoitus.

9. *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 kunniajuksun 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 menee n. kaksi metriä kotipesästä kenttäpuolelle. Tulojärjestys lyöjä 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 kulkutien 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 kiinniuttoon etenemispolun päähän.
- ykköseltä kärkkyttäessä lukkari suuntaa heiton siten, että kiinniottaja katkaisee kärkkyjän paluutien.

- ulkopelaajat estävät sijoittumisellaan kärkeä 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.

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 kärkeä. Lyönti suuntautuu ykkösrajaan. Kärkeä 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 pesäntalhtöä. 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 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 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 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 asetunut lyömään.”

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

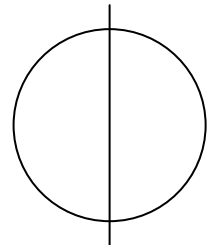
”Mikäli lyöntivuoroon tullut sisäpelaaja ei ole juoksijana päässyt lopulliseen ratkaisuun, hän palaa, kun pallo on kotipesässä olevan ulkopelaajan hallussa. Hän on kuitenkin edelleen lyöntivuorossa. Jos joukkueella on tilanteessa jokerin käyttömahdollisuus, paloa ei tuomita, mikäli jokeripelaaja otetaan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

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



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, 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 suoranaisena 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 syöksykiinniottossa 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 irtoaa 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 irtoaa 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 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 – 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 toistuessa 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 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.

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 kiinniottajan yli ja menee katsomon alle. Rajoitus astuu voimaan. Nro 2 on hukkaanjoutumishetkellä 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.

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 kunnia-
juoksun, 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 tuoma-
reiden nimet, kotipaikat ja mahdolliset esteellisyydet.”

Katso liite 1 (jääviystaulukko)

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

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 lievästä** fyysisestä loukkauksesta
- Tönimisestä, 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 (liite 3).

51§ Valitukset

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

”Superpesiksessä ja **miesten** Ykköspesiksessä valitusta ei voi tehdä, vaan ottelun tuomaristo kokoontuu ja ratkaisee tilanteen välittömästi

Mikäli Superpesiksessä tai **miesten** Ykköspesiksessä tehdään P-merkintä, niin pelituomari huolehtii, että se tulee pöytäkirjaan. *Kaikki* tuomariston jäsenet kuittaavat valituksen käsitellyksi omalla nimikirjoituksellaan joko tauolla tai ottelun jälkeen.

Miesten Superpesis

Tehtävä	perhe/sukulaisuus/ sama sarja pelaajana	seura- sidonnaisuus	paikka- kunta	alueen tuomari- kerho	maakunta- sidonnaisuus	Taso
pelituomari	on	on	ei	ei	ei	A*
syöttötuomari	on	on	ei	ei	ei	A*
2-tuomari	on	on	ei	ei	ei	D
3-tuomari	on	on	ei	ei	ei	D
takarajatuomari	on	on	ei	ei	ei	EN

Naisten Superpesis ja miesten Ykköspesis

Tehtävä	perhe/sukulaisuus/ sama sarja pelaajana	seura- sidonnaisuus	paikka- kunta	alueen tuomari- kerho	maakunta- sidonnaisuus	Taso
pelituomari	on	on	ei	ei	ei	B
syöttötuomari	on	on	ei	ei	ei	B
2-tuomari	on	on	ei	ei	ei	D
3-tuomari	on	on	ei	ei	ei	EN
takarajatuomari	on	on	ei	ei	ei	EN

Miesten suomensarja ja poikien Superpesis

Tehtävä	perhe/sukulaisuus/ sama sarja pelaajana	seura- sidonnaisuus	paikka- kunta	alueen tuomari- kerho	maakunta- sidonnaisuus	Taso
pelituomari	on	on	ei	ei	ei	C**
syöttötuomari	on	on	ei	ei	ei	C**
2-tuomari	on	ei	ei	ei	ei	D
3-tuomari	ei	ei	ei	ei	ei	EN
takarajatuomari	ei	ei	ei	ei	ei	EN

Naisten ykköspesis, miesten maakuntasarja, tyttöjen Superpesis ja B-poikien SM-sarja

Tehtävä	perhe/sukulaisuus/ sama sarja pelaajana	seura- sidonnaisuus	paikka- kunta	alueen tuomari- kerho	maakunta- sidonnaisuus	Taso
pelituomari	on	ei	ei	ei	ei	D***
syöttötuomari	on	ei	ei	ei	ei	D***
2-tuomari	on	ei	ei	ei	ei	FN
3-tuomari	ei	ei	ei	ei	ei	FN
takarajatuomari	ei	ei	ei	ei	ei	FN

Naisten maakuntasarja, aluesarjat, C-junioreiden leirisarja ja muut juniorisarjat

Tehtävä	perhe/sukulaisuus/ sama sarja pelaajana	seura- sidonnaisuus	paikka- kunta	alueen tuomari- kerho	maakunta- sidonnaisuus	Taso
pelituomari	on	ei	ei	ei	ei	FN
syöttötuomari	on	ei	ei	ei	ei	FN
2-tuomari	ei	ei	ei	ei	ei	FN
3-tuomari	ei	ei	ei	ei	ei	FN
takarajatuomari	ei	ei	ei	ei	ei	FN

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

*) Ylemmissä pudotuspeleissä käytetään ensisijaisesti A-tason tuomareita.

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

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

Käytetään ensisijaisesti puolueettomia tuomareita (=vieraspaikkakuntalaisia), jos se on mahdollista.

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

Seurasidonnaisuus: seuran pelaaja tai pelinjohtaja, johtokunnan jäsen, seuran palkattu työntekijä.

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 kortitonta tuomaria, on asiasta sovittava molempien joukkueiden pelinjohtajien kanssa ensisijaisesti kirjallisesti (esimerkiksi kirjataan asia pöytäkirjan taakse pelinjohtajien allekirjoituksella varustettuna). Tällöin asiasta jälkikäteen tehtyä vastalauseita ei oteta käsittelyyn. Myös tuomariston kuullen tehty suullinen sopimus katsotaan osapuolia sitovaksi.

Näiden ohjeiden laiminlyönti saattaa aiheuttaa ottelun pelaamisen uudelleen. Epäselvät tapaukset Superpesiksessä, miesten Ykköspesiksessä ja miesten suomensarjassa ratkaisee tuomarijohtaja, muissa sarjoissa ao. maakuntakouluttaja. Mikäli joudutaan pakottavissa tapauksissa käyttämään alemman tasoista tuomaria, kuin taulukko määrittelee, siihen on aina oltava tuomarijohtajan hyväksyntä Superpesiksessä, Ykköspesiksessä ja miesten suomensarjassa. Maakuntasarjassa ja sitä alemmissa sarjoissa vahvistus haetaan ao. maakunnan tuomarijohtajalta.

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.

