

KIRJURIOHJEET

Tässä oppaassa käymme lävitse liitonsarjan pöytäkirjan. Käymme lävitse sen täyttöohjeet ja merkinnät. Tähän pöytäkirjaan merkitään pelitapahtuma jokaiselle pesävilille erilaisin merkein ja lyöjän numerolla. Lisäksi käymme läpi muutamia sääntöihin liittyviä asioita jotka kirjurin on syytä tietää.



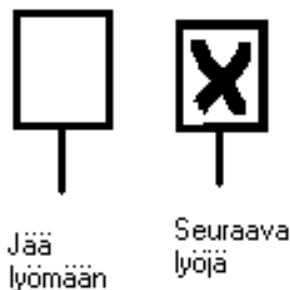
Kirjurin tehtävänä on pitää virallista ottelupöytäkirjaa. **Havaitessaan virheen, esimerkiksi lyöjän lyövän väärällä vuorolla kirjurin on ilmoitettava tästä välittömästi pelituomarille.** Kirjurin on huolehdittava siitä, että pelituomari tarkistaa ja allekirjoittaa ottelupöytäkirjan ottelun jälkeen. (Pesäpallon säännöt 45§)

Merkinnät pöytäkirjaan ennen ottelua

- Sarja, ottelupaikkakunta, kenttä ja ottelupäivämäärä
- Tuomareiden ja kirjurin nimet sekä kotipaikkakunnat
- Koti- ja vierasjoukkueen lyöntijärjestys, joka pitää saada sääntöjen mukaan 30 minuuttia ennen pelin alkua. Superissa ja ykkösespiksessä nimet on ilmoitettava 60 minuuttia ennen pelin alkua.
- Pelinjohtajien nimet, kapteenin nimi alleviivataan
- Puheoikeuden käyttäjä (rasti ruutuun kapteeni tai pelinjohtaja)
- Ottelun alkamisaika pelituomarin vihellyksestä

Sovi syöttötuomarin kanssa merkistä vuoron vaihdossa, niin tiedät jääkö lyömässä oleva pelaaja vai seuraava pelaaja lyömään seuraavassa sisävuorossa.

Yleensä



Ottelun aikana pöytäkirjaan merkitään

- Pelitapahtumat, joiden merkinnät käsittelemme myöhemmin
- Merkintä vuoronvaihdossa, kuka sisällä olevasta joukkueesta aloittaa lyönnit (tästä suullinen ilmoitus vuoroparin alussa)
- Joka sisävuoron jälkeen juoksut
- Jakson jälkeen jaksotulos
- Vaihdot, jotka merkitään pöytäkirjan vaihtosarakkeeseen
- Mahdolliset rangaistukset omaan sarakkeeseen
- Aikalisät omaan sarakkeeseen sen hetkisellä tuloksella

Ottelun jälkeen

- Merkitse ottelun lopputulos pöytäkirjaan (jaksot, jaksopisteet ja juoksut)
- Merkitse päättymisaika pöytäkirjaan
- Merkitse olosuhteet, katsojamäärä ja palkitut pelaajat pöytäkirjaan
- Merkitse harhaheitoilla ja vapaataipaleilla tulleet juoksut pöytäkirjaan
- Huolehdi siitä, että pelituomari tarkastaa ja allekirjoittaa pelipöytäkirjan ottelun jälkeen
- Varaa mukaasi postimerkillinen kirjekuori ja lähetä pöytäkirja välittömästi pelin jälkeen PPL:n tulospalveluun
- Järjestävän seuran on ilmoitettava tulos välittömästi ottelun päättyttyä tulospalveluun

HUOMIO: Jos sinulla tulee epäselvyyksiä ottelun aikana, pyydä pelituomaria keskeyttämään peli ja selvittämään asia yhdessä.

Ote pöytäkirjan sivusta

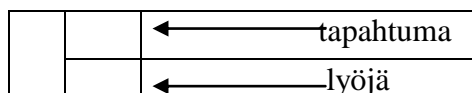
nro	Joukkueen nimiluettelo	up	p	ly	tu	L	1	2	3	K	L	1	2	3
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
8														
9														
11														
12														

PJ _____ Harhaheitolla _____ Puheoikeus (X):Kapteeni Pelinjohtaja
 2.PJ _____ Vapaat _____ Kapteeni nro _____

Sarakkeet merkitsevät seuraavaa: up = ulkopelipaikka, p = palkittu pelaaja, ly = lyödyt juoksut, tu = tuodut juoksut, L = lyöjän numero, 1 = tapahtumat ykköspesälle, 2 = tapahtumat kakkospesälle, 3 = tapahtumat kolmospesälle, K = tapahtumat kotipesälle

OTTELUPÖYTÄKIRJAN PERUSMERKINNÄT

Lyöjä/
etenijä →



1	-			
	1			
1	-	⤴		
	1	2		
1	-	-	⊖	
	1	2	3	
1				
	1	2	3	
5			-	-
	5	6	7	8
4	-	-	+	
	4	4	4	
J 11				
⑦				
9				H
	9	1	2	3
2				V
	2	3	4	4
3	-	-	M	
	3	4		

Kärkieteneminen lyöjänä nro 1

Kärkietenijä haavoittuu 2-pesälle, lyöjänä nro 2
Ilman poikkiviivaa haavoittuminen kärjen takana

Kärkietenijä palaa 3-pesälle, lyöjänä nro 3
Ilman poikkiviivaa palo kärjen takana

Onnistunut eteneminen kärjen takana, pelaaja 3-pesällä.
alhaalla lyöjien numerot

Nro 5 tuo juoksun nro 8:n lyönnillä

Kunniajuoksu (tyhjään kenttään)

Jokeri nro 11 lyömään

Tekninen palo.

Nro 9 tuo juoksun harhaheitolla nro 3:n ollessa
lyömässä

Huom: jos syntyy palo harhaheitolla, H tulee alariville
yhdessä lyöjän numeron kanssa!

Nro 2 tuo juoksun vapaataipaleella nro 4:n ollessa
lyömässä

Nro 3:n eteneminen mitätöity

Vaihtojen merkitseminen pöytäkirjaan

Pelaajavaihdot merkitään pöytäkirjan vaihtosarakeeseen pelaajanumeroilla eli mikä numero pois ja mikä numero tilalle ja millä jaksolla ja vuoroparin numerolla, sekä tapahtuiko vaihto ulkovuoroon vai sisävuoroon (U/S)

Vaihdot					
kotijoukkue			vierasjoukkue		
pois	tilalle	jakso vrp	pois	tilalle	jakso vrp
6	11	I 3 S			

Sisävuoron päättäminen

Lyömävuoroon jääneen pelaajan yläpuolelle vedetään viiva ja merkitään roomalaisin numeroin erän numero. Vuorossa saavutetut juoksut merkitään joukkueen juoksulistaan.

HUOM! Kolmannen palon syntyyn johtavalla pelisuorituksella ei voi tulla onnistunutta kärkilyöntiä (esim. lyöjän viimeisellä lyönnillä kärkietenijä ehtii kakkoselle, mutta lyöjä palaa samalla ykköselle → ei merkitä kärkilyöntiä). **Ainoa poikkeus on, jos tulee juoksu ennen kolmannen palon syntymistä. Tällöin juoksu tietenkin hyväksytään ja merkitään kärkilyöntinä.**

	L	1	2	3	K
1	-	-	-	⊖	
	1	2	3	4	
2		○			
	2	3			
3					
	3	4			
4	○				
	4			II	
5					

Jokeripelaajan merkinnät pöytäkirjaan

Jokeripelaaja ei vie kenenkään lyöntivuoroa tullessaan lyömään, vaan hän lyö kahden pelaajan välissä. Tämä aiheuttaa sen, että kirjurin on oltava erityisen tarkkana merkinnöissään jokeria käytettäessä. Samoin kirjurin on oltava tarkka lyömävuoroon jääneen pelaajan suhteen. Jokeripelaajan tullessa lyömään on hänellä oltava jokeripaidassaan pelaajanumero eli numero jolla hänet on merkitty pöytäkirjaan.

Esim.

	1	2	3	K	L	1	2	3	K	L	1	2	3	K
1	-	-	⊖			1	-	-	-	-	1	-	-	-
	1	2	3				1	2	¹² 3			1	2	2
2			-	⊖		2				⊖	2		⊖	
	2	3	4	¹⁰			2	¹²	3	4		2	3	
3				-	J					⊖	3		⊖	
	3	4	¹⁰	5	¹²	¹²	3	4	5			3		
4				-	3		⊖				4		⊖	IV
	4	¹⁰	5	6		3	4				4			
J			H		4	⊖			II					
¹⁰	¹⁰	5	6			4								
5		H			5	-	-	-	-					
	5	6				5	¹⁰	6	7					
6	⊖				J			⊖						
	6		I		¹⁰	¹⁰	6	7						
7	-	⊖			6	⊖								
	7	8				6								TAUKO
8	⊖				7	⊖								
	8					7			III					
9	⊖				8	-	⊖							
	9					8	9							
					9		⊖							
						9	1							

Lyöntijärjestyksen vaihtaminen

Jos joukkueet vaihtavat ensimmäisen jakson jälkeen tai supervuoroon lyöntijärjestystä, niin pöytäkirjassa on sarake johon merkitään uusi lyöntijärjestys pelaajanumeroilla.

Pelaajanumero on (1-12), jolla pelaaja on merkitty pöytäkirjaan.

Lyöntijärjestysnumero (1-9) on pelaajan hihassa ja osoittaa lyöntijärjestyksen.

Esimerkiksi:

Pelaajanumerot: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, jokerit 10, 11, 12

Uusi lyöntijärjestys 2. jakson alusta: 6, 2, 3, 4, 10, 9, 7, 8, 1, jokerit 5, 11, 12

Kotiutuskilpailun pöytäkirja

Kotiutuskilpailun pöytäkirjaan merkitään numeroin lyöjän ja etenijän numerot ja numeroin ja kirjaimin tulos aina kyseisen parin kohdalle.

Rangaistukset

Rangaistukset merkitään pöytäkirjan rangaistussarakkeeseen. Pelituomari ilmoittaa kirjurille rangaistun pelaajan / pelinjohtajan joukkueen, pelaajan numeron, vuoron missä rangaistus annettiin, rangaistuksen laadun ja syyn, jotka kirjuri merkitsee muistiin. Tarkistettava pelin jälkeen pelituomarin muistiinpanojen pohjalta.

Esim. SoJy pelaaja nro 6, II jakso 3S 1 pist. Varoitus Epäurheilijamainen käytös.

Pesäpallon säännöt 50 §

Pelituomarilla on oikeus käyttää sisä- ja ulkopelaajien, pelinjohtajien ja joukkueiden toimihenkilöiden rikkomustapauksissa seuraavia rangaistuksia:

- 1) tekninen palo
- 2) sisäpelaajan palauttaminen lähtöpesälleen
- 3) etenemisen mitätöinti
- 4) polttaminen
- 5) vapaataivaloikeuden tuomitseminen
- 6) huomautus
- 7) varoitus (1 rangaistuspiste, osoitetaan näyttämällä keltaista korttia)
- 8) pelirangaistus (sulkeminen ottelusta loppuajaksi, 1 rangaistuspiste, osoitetaan näyttämällä punaista korttia).

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

- 9) ottelurangaistus (2 rangaistuspistettä, osoitetaan näyttämällä keltaista ja punaista korttia). Jos pelaajalle tuomitaan ottelurangaistus, hänen tilalleen saa ottaa vaihtopelaajan. Ottelurangaistuksen saaneen pelaajan tai pelinjohtajan on poistuttava yleisörajan taakse. Mikäli pelaaja ei ole päässyt lopulliseen ratkaisuun tuomitaan hänestä palo. Pelituomarin on tehtävä aina raportti sarjaa johtavalle elimelle, jos ottelussa on tuomittu ottelurangaistus.

Tekninen palo merkitään ottelupöytäkirjaan lyöntivuoroisen lyöjän kohdalle ja tulostaululle. Aktiivisessa toiminnassa olleet sisäpelaajat saavat jatkaa toimintaansa, pelitekoja ei mitätöidä. (HUOM! Teknistä paloa ei merkitä ATK-pöytäkirjaan koskaan kärkipalona (⊖). Tämä siksi että ATK-pöytäkirja laskee muuten virheelliset kärkilyönnit lyöjälle).

Tekninen palo tuomitaan yleensä

- päänsuojuksen käyttöpakon laiminlyönnistä (4 §) tai numeroinnin virheestä (7 §) joukkueen pelaajien on käytettävä jokeripaidassa koko ottelun ajan pelaajanumeroaan, yhdeksikössä olevat pelaajat käyttävät lyöntijärjestysnumeroa. Esim. jokeriksi vaihdettu pelaaja numero 5 ei voi käyttää numeroita 10, 11 tai 12.
- pelaajan asettuaessa lyömään tai lähtiessä etenemään väärällä vuorolla tai pelaajan tai jokeripelaajan asettuaessa jo aiemmin lyömään asettuneen tilalle (27 §). Väärän lyöjän lyömään asettumisen jälkeiset peliteot mitätöidään.
-

Jos joukkueen jäsenen tai toimihenkilön rikkomuksesta on rangaistuksena palo, eikä hän ole aktiivisessa toiminnassa oleva sisäpelaaja, tuomitaan tekninen palo.

Pelituomarilla on oikeus käyttää rangaistuksia kenttäalueella havaituista rikkomuksista.

Rangaistuksenanto-oikeus alkaa siitä hetkestä, jolloin tuomari saapuu pelialueelle aloittaakseen ottelun, ja jatkaa keskeytyksettä päättyen pelituomarin pöytäkirjan kirjoittamiseen saakka.

Muuta muistettavaa

Pallo syötöstä pelialueen ulkopuolelle (26 §)

Jos pallo putoaa väärässä syötössä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle, saa kärkietenijä aina vapaataipaleen. Kotipesän suoja-alue ja etukaari kentän rajojen ulkopuolelta eivät kuulu varsinaiseen pelialueeseen. Huom! Vain kärkietenijä saa vapaataipaleen, muut juoksijat ovat poltettavissa.

Lukkarin ”koppi” (25 §)

Jos lukkari sieppaa syötetyn pallon ennen kuin lyöjä on lyönyt tai pallo pudonnut maahan saavat lyöjä ja kaikki kentällä olevat etenijät vapaataivaloikeuden.

Syöttölautasesta ponnahtava syöttö ja sillä tapahtuvat etenemiset

Mikäli pelaaja karkaa lautasesta kimmahtaneella oikealla syötöllä tyhjälle kentälle merkitään hänelle kärkieteneminen ykköspesälle. Myös kaikissa muissa tapauksissa oikealla syötöllä tapahtuvat etenijän siirtymiset merkitään lyöjän suorittamiksi huolimatta siitä, että lyöntisuoritusta ei ole suoritettu (koskee myös epäonnistumisia).

Jos pelaaja etenee syöttölautasesta ponnahtaneella väärällä syötöllä pesänvälin, merkitään tapahtumat lyömässä olleen pelaajan suorittamiksi (jos kyseessä on kärkietenijä, merkitään kärkilyönteinä: onnistuneina tai epäonnistuneina) edellyttäen, että väärä syöttö ei johtanut vapaataipaleeseen.

Etenijän ”kärpänen”

Etenijän palaessa (esim. lukkarin hämäyksen ansiosta) siten, että lyöntivuorossa olevalle pelaajalle ei tule syöttöä, merkitään palo kärkipalona. Tärkeää on merkitä palo seuraavalle pesänvälille. Ei siis edelliselle, koska tälle pesänvälille on tullut onnistunut suoritus.

Päänsuojus

Päänsuojuksen käyttöpakon laiminlyönnistä tuomitaan ulkopelaajalle huomautus ja toistuessa varoitus. Sisäpelaajalle tuomitaan laiminlyönnistä tekninen palo. Pelitekoja ei kuitenkaan mitätöidä, eli jos lyöjä ehtii ennen päänsuojuksen puuttumisen huomaamista lyödä juoksun, se jää voimaan.

Myöskään väärää hihanumeroa käyttäneen, mutta oikein vaihdetun jokeripelaajan suorittamia pelitekoja ei mitätöidä. Tuomitaan vain tekninen palo.

Kunniajuoksun kärkilyönnit

Kunniajuoksusta lyöjä saa aina neljä kärkilyöntiä. Yhdellä lyönnillä ei kuitenkaan voi saada enempää kuin neljä kärkilyöntiä. Jos lyöjä lyö ensimmäisellä lyönnillään ajolähdössä kunniajuoksun, merkitään neljä kärkilyöntiä. ATK-pöytäkirjassa lyöjälle ei silloin saa merkitä plus-merkintää kolmospesälle = se tuottaa tilastoihin viisi kärkilyöntiä! Jos taas lyöjä on lyönyt kaksi lyöntiä ja tehnyt niillä esim. kaksi kärjensiirtoa ja sen jälkeen lyö kunniajuoksun, hän saa neljä kärkilyöntiä edellisten lisäksi, eli esimerkkitapauksessa kaikkiaan kuusi kärkilyöntiä.

Jos kunniajuoksun syntyessä tulee samaan aikaan esim. kotipesään palo, merkitään neljä kärkilyöntiä (+ kolmospesälle lyöjälle), mutta kärkipalo kotipesään.