

NAPEROPESISSÄÄNNÖT

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

Päänsuojus

4 § F- ja G-juniorien otteluissa on voimassa päänsuojuksen käyttöpakko alku- lämmittelystä 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 vaihtopenkki- alueellaan.

Laiminlyönnistä opastetaan pelaajaa ja huomautetaan joukkueen puheoikeuden käyttäjää, 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.

Joukkueen ensimmäisen vuoroparin lyöntijärjestys arvotaan ennen ottelun ensimmäistä vuoronvalintaa. Arvonta suoritetaan sokkoarvontana. Arvonnassa joukkueen lukkariksi nimetty nostaa ensin pelituomarin sekoittamista ja tarjoamista arvoista itselleen lyöntijärjestysnumeron (1–9) kertovan kortin. Seuraavaksi nostavat itselleen lyöntijärjestysnumeron kertovan kortin pelaajat, jotka eivät aloittaneet edellistä otteluaan lyöntijärjestysnumerolla. Sen jälkeen muut pelaajat nostavat ennen arvontaa määrättyssä järjestyksessä itselleen pelaajanumeron (1–12) kertovan kortin. Joukkueen pelaajamäärän ylittävän numeron kertovia arpakortteja ei käytetä arvonnassa.

Sisäjoukkueen pelinjohtajat saavat hillitysti johtaa joukkueensa peliä, mutta he eivät saa

vedota syöttöjä vääräksi. 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.

Ottelu aika

8 § Virallinen F- ja G-juniorijoukkueiden pesäpallo-ottelu kestää 2+2+1 vuoroparia. 2+2+1 vuoroparin otteluissa jaksoissa pelataan täydet vuoroparit. Jos jaksovoitot ovat kahden pelatun jakson jälkeen tasan, ratkaistaan ottelun voittaja supervuoroparilla.

Jos ottelu on supervuoroparin jälkeen edelleen tasan, ratkaistaan ottelun voittaja kotiutuskilpailulla.

Valtakunnallisilla leireillä ottelu aika on leirien kilpailumääräysten mukainen.

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 lyöntivuoiset pelaajat ovat olleet kaksi kertaa lyöntivuorossa tai vajaa joukkue on käyttänyt yhtä monta lyöntivuoroa kuin vastustajalla olisi mahdollisuus käyttää kahden lyöntikierron aikana.**

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

Syötön tuomitseminen

26 § G-ikäisten otteluissa kahdesta saman lyöjän saamasta väärästä syötöstä saa kärkietenijä tai lyöjä vapaataivaloikeuden. Jos yhden samalla lyöntivuorolla vastaanotetun vapaataipaleen jälkeen syöttö on 23 §:n mukaisesti väärä, syöttö tuomitaan mitättömäksi.

Jos kotipesässä ei ole syöttöhetkellä lyöjää, kentällä ei ole etenijöitä ja syöttö on väärä, lyöntivuoroinen lyöjä saa väärän alle. Jokeri voi tulla lyömään, mutta tällöin syöttö tuomitaan mitättömäksi. Jos joukkueella ei ole enää käytettävissään lyöntivuoisia lyöjiä, vaan ainoastaan jokeripelaajia, kuka tahansa jokeripelaajista voi asettua lyömään ja saa väärän alle. Jos syöttö on väärä ja kentällä on etenijöitä, väärä kohdistuu aina kärkietenijälle.

Mikäli lukkari tarpeettomasti viivyttelee oikeiden syöttöjen syöttämistä, tuomarilla on mahdollisuus antaa otteluun lisäaikaa sekä huomauttaa lukkaria ja tarvittaessa antaa yhden pisteen varoitus.

F-juniorien otteluissa sovelletaan kaikilta osin pesäpallon pelisääntöjä syöttämisestä.

Poikkeuksia syötön tuomitsemiseen G-junioreiden otteluissa ovat seuraavat tapaukset, joissa noudatetaan normaalisti pesäpallon pelisääntöjä:

- Väärin suoritettu väistäminen (25 §): ”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 (26 §), kärkietenijä saa aina vapaataivaloikeuden.
- Jos lautasen ulkopuolelle pudonneen väärän syötön jälkeen palloon koskettaa ennen lukkaria joku muu ulkopelaaja, tuomitaan lyöjälle ja kosketushetkellä edenneille etenijöille vapaataivaloikeus (22 §).

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 ennenaikaisesti 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 pallon tullessa pesällä olevan ulkopelaajan haltuun.

F- ja G-juniorijoukkueiden peleissä kolmospesällä oleva vaihtopakon alainen pelaaja menettää pesäturvansa lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi. Jos lyöjän viimeinen lyönti on laiton, vaihtopakko raukeaa.