

# Pesäpallo Regeln 2006

## Erneuerte, und den finnischen Regeln des Jahres 2005 angepasste Regeln für die DPL- Spielzeit 2006

Die hier vorliegende Ausgabe beinhaltet die Pesäpallo- Regeln für die DPL Spielzeit 2006. Die im letzten Jahr eingeführte Umstrukturierung ist nunmehr abgeschlossen. Primäres Ziel dieser Ausgabe ist es die Lücken des letzten Exemplars zu schließen und Fehler zu beheben. Die Änderungen der finnischen PPL wurden zur Disposition gestellt und nur die Regel, welche das Weglassen des Hutunkeito vor dem Zusatzdurchgang enthält, dementsprechend geändert.

Das hier vorliegende Heft beinhaltet nur die **Basisregelkunde**. Es ist sozusagen nur einer von drei Teilen, die das komplette Regelwerk der Spielzeit 2005 ausmachen. Den zweiten Teil machen die **Wettbewerbsregelungen** aus. Der dritte Teil besteht aus einem, den Schiedsrichtern während der Spilleitung zur Unterstützung gewidmetem Werk, dem **Schiedsrichterheft**.

Im Falle von Änderungen und Modifikationen in den finnischen Regeln, sollte der Schiedsrichterobmann auf der Ligatagung Anträge zur Aufnahme, Streichung oder Modifikation vorlegen. Insofern ein Regelgremium besteht, sollte das Gremium als Ganzes diese Aufgabe übernehmen.

Mein Dank gilt in besonderem Maße den Mitgliedern des Regelgremiums 2006: *Steffen Neefe* und *Stefan Jarek*.

Des weiteren ist *Antti Wolk* hervorzuheben, dem die Bereitstellung dieses Werkes im Internet zu verdanken ist.

Abschließend sind noch die Pioniere der deutschen Regelkunde zu erwähnen, ohne die es wohl außerhalb Finnlands niemals spezifische Pesäpallo- Regeln in der entsprechenden Landessprache gegeben hätte:

*Andreas Herzog* und *Marko Ametsbichler*

Im Dezember des Jahres 2005

Schiedsrichterobmann

Sven Rohlffs

### **Einleitung**

An einem Pesäpallo- Spiel nehmen zwei Mannschaften teil. Das Spiel findet in dem gemäß den Regeln definiertem Feld im Rahmen der Einzelheiten der Regeln statt.

Die Mannschaften sind abwechselnd innen und außen. Die Mannschaft, die sich innen [schlagende Mannschaft] befindet, versucht, möglichst viele Läufe zu erzielen. Die Anzahl der Läufe entscheidet über den Durchgangsgewinn und die Zahl der gewonnenen Durchgänge das Spiel.

Spieler der Innenmannschaft sind während des aktiven Spielgeschehens Schlagmann oder Läufer. Der Schlagmann schlägt vom Kotipesä aus den vom Lukkari der Außenmannschaft angegebenen Anwurf. Beim Verlassen des Kotipesä in Richtung Spielfeld wird der Spieler zum Läufer. Der Läufer ist bestrebt, alle drei Außenpesä ohne verletzt (Haava) oder verbrannt (Palo) zu werden, zu umrunden. Die übrigen Spieler der Innenmannschaft sind, als Schlagmänner, bestrebt, die Läufer beim Vorwärtskommen zu unterstützen. Durch das regelrechte Umrunden aller Pesä erzielt der Spieler einen Lauf, sofern er regelgerecht ins Kotipesä zurückgelangt.

Die Außenmannschaft ist bestrebt, Läufe der Innenmannschaft zu verhindern. Dies geschieht, indem die Außenspieler versuchen die Läufer entweder zu „verletzen“ oder zu „verbrennen“.

Sind drei Innenspieler verbrannt, wird der Seitenwechsel vollzogen. Die außen spielende Mannschaft kommt ihrerseits nach innen [zum Schlagen] und versucht, Läufe zu erzielen. Nachdem beide Mannschaften je einmal innen gespielt haben, ist ein Wechsel gespielt. Ein Spiel besteht aus 2 Durchgängen die sich aus je 2 - 4 Wechseln zusammensetzen, und im Falle des Gleichstandes einem Zusatzdurchgang, sowie einem Kotiutus - Wettbewerb.

Der Hauptschiedsrichter leitet das Spiel mit Hilfe von weiteren Schiedsrichtern.

## **Paragrafenverzeichnis**

### **I Abschnitt: Spielgeräte, Feld, Mannschaften**

- § 1 Ball
- § 2 Schläger
- § 3 Handschuh
- § 4 Kopfschutz
- § 5 Allgemeines bezüglich der Spielgeräte
- § 6 Spielfeld
- § 7 Mannschaft

### **II Abschnitt: Die Begegnung (das Spiel)**

- § 8 Spielzeit
- § 9 Spielverzögerung
- § 10 Spielabbruch
- § 11 Seitenwahl
- § 12 Seitenwechsel
- § 13 Spielerwechsel

### **III Abschnitt: Grunddefinitionen, Behinderungen**

- § 14 Wann ist ein Innenspieler auf dem Pesä
- § 15 Wann ist ein Außenspieler auf dem Pesä
- § 16 Wann ist der Ball in der Gewalt eines Außenspielers
- § 17 Innenspieler – Schlagmann – Läufer
- § 18 Wann wird ein Schlagmann endgültig zum Läufer
- § 19 Wann erreicht ein Läufer regelgerecht das Pesä
- § 20 Wann genießt ein Innenspieler Schutz auf dem Pesä
- § 21 Wann ist ein Spieler zu einer entgeltigen Entscheidung gelangt
- § 22 Behinderung

### **IV Abschnitt: Anwerfen**

- § 23 Allgemeines
- § 24 Anwurfrecht

- § 25 Technische Ausführung des Anwurfs
- § 26 Anwurfbeurteilung

#### **V Abschnitt: Schlagen**

- § 27 Schlagreihenfolge
- § 28 Schlag
- § 29 Regelwidriger Schlag (Laiton)
- § 30 Koppi Schlag
- § 31 Aufstellung der Außenspieler

#### **VI Abschnitt: Vorwärtskommen**

- § 32 Vorwärtskommen des Schlagmannes
- § 33 Pesä-Wettkampf
- § 34 Pesä-Vergehen
- § 35 Vorwärtskommen bei Laiton
- § 36 Vorwärtskommen beim Koppi - Schlag
- § 37 Vorwärtskommen bei Fehlwürfen
- § 38 Begrenztes Vorwärtskommen
- § 39 Nutzen des Freilaufrechtes
- § 40 Vorwärtskommen bei einer Ajo - Situation
- § 41 Lauf
- § 42 Königslauf

#### **VII Abschnitt: Spielausrichtung, Spielaufsicht, Schiedsrichteraufgaben, Bestrafungen, Beschwerden**

- § 43 Spielausrichtung
- § 44 Spielaufsicht
- § 45 Aufgaben des Hauptschiedsrichters
- § 46 Entscheiden in unklaren Spielsituationen
- § 47 Eingreifen der Zuschauer in den Spielablauf
- § 48 Falscher Pfiff des Schiedsrichters
- § 49 Bestrafung
- § 50 Proteste

## **I Abschnitt: Spielgeräte, Feld, Mannschaften**

### **Spielgeräte**

#### **Der Ball**

**§ 1 Bei allen offiziellen Spielen sind vom finnischen Verband PPL autorisierte Bälle, welche mit dem PPL-(Autorisierungs-)Zeichen versehen sind, zu gebrauchen.**

**Bei offiziellen Spielen der DPL werden Frauenbälle benutzt.**

**Beim Nord-Süd Spiel sind Männerbälle zu verwenden.**

**Beim Nord-Süd der Frauen sind Frauenbälle zu verwenden.**

#### **Schläger**

**§ 2 Der Schläger muß von finnischen Verband (PPL) genehmigt sein.**

Der Spieler darf seinen Schläger mit Isolations- oder Kunststoffband bzw. einem entsprechendem Material verstärken.

### Handschuh

**§ 3 Um das Ballfangen zu erleichtern, darf ein von der PPL autorisierter Handschuh verwendet werden.**

Der Gebrauch andersartiger Hilfsmittel zum Ballfangen ist untersagt.

### Kopfschutz

**§ 4 Bei offiziellen Spielen der DPL ist das Tragen von, durch die PPL autorisierten, Helmen Pflicht. Der Lukkari und die Koppari der Außenmannschaft müssen keinen Kopfschutz tragen. Die Schlagmänner und Läufer müssen ebenfalls einen Kopfschutz tragen.**

Bei Versäumnis der Kopfschutzpflicht wird ein Außenspieler ermahnt und im Wiederholungsfall verwarnet. Ein Innenspieler wird mit einem technischen Verbrannten, sowie der Nichtigerklärung der Spielaktion bestraft.

Der Innenspieler hat den Helm bereits vor dem Bereitstellen zum Schlagen zu tragen [vor dem Anwurfrecht]. Sollte der Läufer den Helm unabsichtlich verlieren, so hat er das Recht, die Spielsituation bis zur entgültigen Entscheidung ohne Kopfschutz zu beenden.

#### Allgemeines bezüglich der Spielgeräte

**§ 5 Der Hauptschiedsrichter ist verpflichtet, den Gebrauch von Spielgeräten zu untersagen, welche gegen die Regeln verstoßen, in ihrem Wesen entscheidend verändert wurden oder seiner Meinung nach gefährlich sind.**

### Spielfeld

**§ 6 Offizielle Spiele der DPL werden grundsätzlich auf Frauenfeldern ausgetragen. Die einzige Ausnahme stellt das Nord-Süd Spiel dar, welches auf einem Männerfeld ausgetragen wird. Das Nord-Süd Spiel der Frauen wird ebenfalls auf einem Frauenfeld ausgetragen.**

Die Form und Maße sowie die Bezeichnung der einzelnen (Spielfeld) Teile der Männer-, Frauenspielfelder sind aus den beiliegenden Abbildungen zu ersehen.

Die Anwurfplatte hat eine kreisrunde Form, ist 3 bis 5 cm dick, und hat einen Durchmesser von 60 cm. Die Oberfläche der Anwurfplatte hat sich 3 bis 5 cm von der Erde abzuheben. Die Anwurfplatte wird fest im Boden befestigt.

Der vordere Rand des Kotipesä kann gemäß der Kreidung mit einem Holzbogen versehen werden, welcher sich auf Niveau des Spielfeldes befinden muß.

Dieser Bogen und die von ihm eingerahmte Fläche zählen als zum Kotipesä gehörig, was die Legalität eines Schlages betrifft.

Das eigentlichen Spielfeld bilden das Kotipesä, sowie die von den Seitenlinien und der hinteren Auslinie begrenzte Fläche. Die Seitenlinien sowie die hintere Auslinie werden als zum Spielfeld zugehörig angesehen. Um das eigentliche Spielfeld herum hat sich eine 10 Meter breite Sicherheitszone zu befinden.

Jedes Pesä hat sein eigenes Zusatzfeld.

Die Linien werden mit gelöschtem Kalk oder einem sonst klar vom Spielfeld zu unterscheidendem Material [Kreide] gezeichnet. Die Breite der Linien beträgt zwischen 5-10 Zentimetern.

Das Zusatzfeld des ersten Pesä ist die Schiedsrichterzone.

### **Mannschaft**

**§ 7 Zu einer Mannschaft gehören maximal 2 Spielführer und höchstens 12 Spieler, von denen im selben Außendurchgang am aktiven Spielgeschehen 9 Spieler teilnehmen können. Im selben Innendurchgang können 9 Spieler sowie zusätzliche Joker teilnehmen. Die Mannschaft kann 3 verschiedene Joker, jeden ein einziges Mal pro Innendurchgang, einsetzen. Der Joker ersetzt niemanden in der Schlagreihenfolge.**

Die Mindestspielerzahl, welche ein Team pro Spiel zu stellen hat, um ein gewertetes Spiel austragen zu dürfen, beträgt fünf Spieler. Es darf grundsätzlich bis auf sieben Spieler aufgefüllt werden. Die Zustimmung der anderen Mannschaft ist hierfür nicht einzuholen. Sollten bei einem Team mit sieben Spielern Verletzungsfälle auftreten, darf das betroffene Team erneut auf sieben Spieler nachbessern, des weiteren darf ein achter Spieler hinzugenommen werden, wenn sich alle Parteien (bestehend aus den beiden Spielführern und dem Hauptschiedsrichter) mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn diesbezüglich verständigen und einigen. Dieser achte Spieler hat auf dem Spielprotokoll gesondert mit einem **X** vermerkt zu erscheinen.

Sollte eine Mannschaft zum angesetzten Spielbeginn und darüber hinaus während des gesamten Spiels nicht mindestens 7 Spieler haben, wird das Spiel [für sie] als aufgegeben gewertet. Die unvollständige Mannschaft (unter 9 Spielern) kann sofort vervollständigt werden, sobald der Spieler beim Spielschiedsrichter angemeldet und im Spielberichtsbogen vermerkt wird.

Nur die im Spielberichtsbogen vermerkten Mitgliedern einer Mannschaft, in Spiel- oder Sportkleidung, haben das Recht, sich während der Spielzeit innerhalb der Spielregion aufzuhalten. Auf der Auswechselbank dürfen sich zusätzlich zur Mannschaft 3 weitere, vorher benannte, tätige Personen befinden. Die Verwarnung beziehungsweise Bestrafung der zur Mannschaft gehörenden, tätigen Personen werden dem Mannschaftssprecher zugeteilt.

Die Spieler der Außenmannschaft, die nicht am aktiven Spielgeschehen teilnehmen, dürfen sich entweder bei der Auswechselbank oder an dem ihnen, vom Schiedsrichter, zugewiesenen Platz oder außerhalb der Spielregion aufhalten. Das Spiel der sich im Außenfeld befindlichen Mannschaft darf ein, nicht am aktiven Spielgeschehen teilnehmendes Mitglied der Mannschaft, vom Spielfeldrand aus leiten. Sie darf sich jedoch nicht auf dem eigentlichen Spielfeld oder in der Nähe der Pesä oder der Schiedsrichter befinden.

Während des Innendurchgangs dürfen sich die Mitglieder des Teams nicht hinter die Zuschauerbegrenzung begeben. Nicht am aktiven Spielgeschehen teilnehmende, im Spielberichtsbogen vermerkte Mitglieder des Teams dürfen sich außerhalb des Schutzbereichs der Kotipesä sowie der Ersatzbank aufhalten. In der Umgebung des Kotipesä darf sich bei Bedarf ebenfalls der Betreuer aufhalten. Einer der Spielführer der Innenmannschaft darf das Spiel seines Teams aus dem Kotipesä- Kreis gedämpft leiten.

Ein Spieler der Mannschaft ist der Mannschaftskapitän.

Das Recht, während des Spiels mit dem Schiedsrichter zu sprechen, hat der Mannschaftssprecher, welcher entweder der Kapitän oder der Spielführer ist.

Der Spielführer muß spätestens 30 Minuten vor angesetzter Spielzeit mit dem Spielschiedsrichter Rücksprache halten.

Ebenso muß er das Spielerverzeichnis, das Lizenzverzeichnis und die Schlagreihenfolge für den ersten Durchgang übergeben sowie bekannt geben, wer der Mannschaftssprecher ist.

Außenspieler dürfen ihre Positionen [auf dem Feld] untereinander beliebig wechseln.

Die Spieler müssen während des Spiels eine klar erkennbare Nummer [der Schlagreihenfolge] haben. Sollte ein Spieler, wenn er zum ersten Mal zum Schlagdurchgang kommt, keine Nummer aufweisen, wird er mit einem technischen Palo bestraft, bleibt aber weiterhin am Schlagen. Dieselbe Mannschaft kann nicht mehr als drei derartige technische Palo (während eines Spiels) erhalten. Der zum Schlagen kommende Joker muß an seinem Ärmel die Nummer haben, welche für ihn im Spielberichtsbogen vermerkt wurde. Dieselbe Nummernregel trifft auch alle anderen Joker.

In allen offiziellen Spielen müssen die Spieler über eine obligatorische Spielerlizenz verfügen (siehe auch **§23 WKB**).

Das Mindestalter eines Spieler beträgt 15 Jahre.

## **II Abschnitt: Die Begegnung (Spiel)**

### **Spielzeit**

**§ 8 Offizielle Pesäpallo- Spiele dauern 3+3+1 Wechsel. Halbfinalspiele und Finalspiele werden mit 4+4+1 Wechseln gespielt. Das Nord- Süd Spiel wird ebenfalls mit 4+4+1 Wechseln gespielt.**

**Bei allen Spielen ist der Durchgang sofort beendet, wenn die zurückliegende Mannschaft keinen Innendurchgang mehr zur Verfügung hat. Wenn beide Mannschaften je einen Durchgang gewonnen haben, wird ein Zusatzdurchgang (Supervuoro) ausgetragen.**

**Wenn das Spiel nach dem Zusatzdurchgang weiterhin unentschieden steht, wird es durch einen Kotiutus- Wettbewerb entschieden.**

Der ausgleichende letzte Wechsel des 1. Durchganges wird nicht gespielt, wenn die nach innen kommende Mannschaft den Durchgang bereits gewonnen hat. Wird im letzten ausgleichenden Schlagdurchgang des 2. Durchganges, bei Gleichstand, der siegbringende Lauf erzielt, ist der Durchgang beendet. Läufe, die in derselben Spielaktion erzielt wurden, werden gezählt.

Der Zusatzdurchgang wird sofort beendet, wenn das innen ausgleichende Team den siegbringenden Lauf erzielt. Läufe, die in derselben Spielaktion erzielt wurden, werden gezählt.

### **Kotiutus- Wettbewerb**

Ein Kotiutus- Wettbewerb wird ausgetragen, wenn es nach dem Zusatzdurchgang weiterhin unentschieden steht.

Im Kotiutus- Wettbewerb beginnt die Mannschaft mit dem Schlagen, die auch im Zusatzdurchgang mit dem Schlagen begann.

Der Kotiutus- Wettbewerb wird bis zu seiner Entscheidung in identischer Innen- und Außenabfolge ausgetragen.

Die Teams benennen fünf (5) verschiedene Schlagmänner und fünf (5) verschiedene Läufer. Läufer und Schlagmann agieren als Paar. Der Läufer wird direkt auf dem 3. Pesä platziert, und der Schlagmann hat drei Schläge zur Verfügung, um diesen nach Hause zu schlagen. Wenn der Läufer zu

einer endgültigen Entscheidung gelangt ist, endet auch der Einsatz des Schlagmannes und das nächste Paar ist an der Reihe.

Die Läufer platzieren sich in der Nähe des 3-Pesä, um auf ihren Einsatz zu warten. Ihre Anwesenheit darf jedoch den (momentanen) Spielablauf nicht stören. Schläger und andere Mannschaftsmitglieder finden sich am Kotipesä, außerhalb der Sicherheitszone, ein.

Sofern sich in einer Mannschaft keine 10 Spieler befinden, kann die Mannschaft einen Spieler sowohl als Schläger, als auch als Läufer nominieren. Ein Spieler kann nicht mehrmals schlagen oder laufen.

Der an der Reihe befindliche Läufer begibt sich auf das 3. Pesä und der Schlagmann daraufhin an seinen Schlagplatz. Der Anwurfschiedsrichter vergewissert sich, daß Läufer und Schlagmann bereit sind und händigt daraufhin den Ball an den Lukkari aus. Das Anwurfrecht muß jetzt nicht mehr extra eingeholt werden. Der Wettbewerb fährt dann während des Versuchs des Paares, wie im Spiel, einen Lauf zu erzielen, fort. Danach wird der Ball an den Anwurfschiedsrichter weitergegeben und ein neues Paar kommt an die Reihe. Danach wird das Verfahren, wie beim vorherigen Paar, fortgeführt.

Wenn der Wettbewerb nach 5 Paaren unentschieden steht, wird der Wettbewerb fortgeführt. Die Teams benennen diesmal drei verschiedene Schlagmänner und drei verschiedene Läufer, welche wiederum ihre Versuche durchführen, wonach das andere Team an der Reihe ist. Wenn das Spiel weiterhin unentschieden steht, wird mit 3 Paaren bis zur Entscheidung weitergespielt. In den neuen 3 Paaren darf man verschiedene oder dieselben Spieler wie zuvor einsetzen. Ein Spieler, der vorher als Schlagmann eingesetzt wurde kann bei weiteren Durchgängen des Wettbewerbs als Läufer eingesetzt werden oder umgekehrt.

Der Kotiutus- Wettbewerb wird sofort beendet, wenn ein Team keine Möglichkeit mehr hat ein Unentschieden zu erreichen oder zu gewinnen, oder die Innenmannschaft den siebringenden Lauf geschlagen hat. Läufe, die in derselben Spielaktion erzielt wurden, werden gezählt.

Spielerwechsel bezüglich des Außenfeldes sind im Rahmen des Benennungsvorgangs möglich.

Der Schlagmann kann während des Kotiutus- Wettbewerbs versuchen, einen Kunnari zu erzielen. Nach Erzielen eines Kunnari muß der Spieler sich von der 3-Pesä entfernen und hat nicht mehr das Anrecht auf einen Zusatzlauf.

Die Außenspieler müssen sich in dem Moment, in dem der Ball die Hand des Lukkari verläßt innerhalb der Spielfeldgrenzen befinden, ansonsten wird dem Läufer ein Freilauf gewährt. Sollte der Freilauf vom Läufer nicht angenommen werden und dieselbe Situation tritt während des gleichen Schlägers erneut auf, erhalten sowohl Läufer, als auch Schläger jeweils einen Lauf.

Gibt der Lukkari im Kotiutus- Wettbewerb drei falsche Anwürfe, so erhält die Innen spielende Mannschaft zwei Läufe, einen für den Läufer und einen für den Schlagmann. Bei zwei falschen Anwürfen erhält der Läufer das Freilaufrecht.

Bei einem Fehlwurf darf der Läufer nach Hause ins Kotipesä laufen, der Schlagmann darf jedoch nicht versuchen, einen Lauf zu bringen.

### **Pausen**

Zwischen den Durchgängen gibt es eine Pause von 10 Minuten. Vor dem Zusatzdurchgang findet eine 10 minütige Pause statt. Beide Teams haben in der Pause die Möglichkeit, die Schlagreihenfolge zu verändern. Nach der Pause beginnen beide Teams in der Schlagreihenfolge am Anfang. In der Pause, welche sich vor dem Kotiutus- Wettbewerb befindet, werden die möglichen Kotiutus- Wettbewerbs-

Paare benannt und dem Schiedsrichter mitgeteilt. Danach erhalten beide Mannschaften eine zusätzliche Pause, welche fünf (5) Minuten dauert.

### **Time- Out**

In Spielen nach dem Durchgangssystem hat jede Mannschaft eine 2-minütige Auszeiten pro Halbzeit zur Verfügung. Im Zusatzdurchgang und im Kotiutus- Wettbewerb steht keine Auszeit zur Verfügung. Diese Auszeit wird beim Hauptschiedsrichter oder beim Anwurfschiedsrichter angemeldet, und zwar nachdem der Schläger entgültig zum Läufer geworden ist und bevor der Lukkari das Anwurfrecht für den nächsten Schlagmann hat. Die Innenmannschaft versammelt sich während der Auszeit bei ihrer Auswechselbank, die Außenmannschaft an der Polttolinja [Linie vom 2. zur 3. Pesä]. Während des „Seitenwechsels“ ist ein Time- Out sofort, spätestens 30 Sekunden nach „Seitenwechsel-Pfiff“ zu beantragen.

**Muß eine Mannschaft an einem Tag mehrere Spiele austragen, steht ihr zwischen zwei Partien eine Pause von einer Stunde zu. Die Pause kann vom Hauptschiedsrichter verkürzt werden, um eine regelgerechte Beendigung des Spiels zu ermöglichen.**

### **Spielverzögerung**

**§ 9 Insofern eine Mannschaft spätestens 1 Stunde vor dem festgesetzten Spielbeginn ihr Verspäten bekannt gibt, wird angestrebt, das Spiel durchzuführen.**

Der Spielbeginn darf nicht um mehr als 60 Minuten verschoben werden, ansonsten ist das Spiel als nicht durchführbar zu werten.

Der verspätet eintreffenden Mannschaft wird eine Aufwärmphase von 20 Minuten zugestanden. Nach Ablauf dieser Zeitspanne hat das Spiel zu beginnen.

Sollte die Verspätungsmeldung nicht am Austragungsort eingehen, sind die Schiedsrichter und die anwesende Mannschaft verpflichtet, bis zum angesetzten Spielbeginn zu warten, bevor das Spiel als nicht- zu- spielen gewertet werden darf.

Der Hauptschiedsrichter hat die Geschehnisse auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken und an das Regelgremium zu senden, welcher über Folgemaßnahmen zu entscheiden hat.

### **Spielabbruch**

**§ 10 Sollten Dunkelheit, Regen oder andere Umwelteinflüsse nach Ansicht des Hauptschiedsrichters dazu führen, dass ein zweckmäßiger Ablauf des Spiels nicht zu gewährleisten ist, hat er die Partie zu unterbrechen. Er hat auch über den geeigneten Zeitpunkt der Wiederaufnahme zu entscheiden.**

Wenn die Partie noch am gleichen Tag fortgeführt werden kann, ist sie beim Stand der Unterbrechung wieder aufzunehmen und fortzuführen. Sollte es jedoch unmöglich sein, das Spiel am selbigen Tag zu beenden, muß es komplett neu ausgetragen werden. Sollte bereits der komplette Zusatzdurchgang gespielt sein, wird das Spiel als unentschieden gewertet, insofern das Spiel nicht am selben Spieltag beendet werden kann.

### **Seitenwahl**

**§ 11 Zu Beginn einer Partie vollziehen die Kapitäne der Mannschaften unter Anleitung des Schiedsrichters die Seitenwahl mittels Hutunketto.**



Der Hutunkeitto geschieht folgendermaßen: Der Hauptschiedsrichter ruft beide Mannschaftskapitäne zu sich. Der Kapitän der Heimmannschaft wirft dem Hauptschiedsrichter einen Schläger zu, welchen dieser derart zu fangen hat, daß Zeigefinger und Daumen am dünneren Ende des Schlägers zu sein haben, wobei der Abstand zum dünneren Ende mindestens vier Handbreit betragen muß. Ist der Fang nicht regelgemäß, wird er wiederholt. Danach platziert jeder der Kapitäne, der Kapitän der Auswärtsmannschaft zuerst, seine Hand in der Form um den Schläger, daß der kleine Finger den Zeigefinger und Daumen seines Gegenübers berührt. Alle Griffe müssen den vorherigen entsprechen. Derjenige Kapitän, welcher versucht zu betrügen, verliert die Seitenwahl.

Sollte jemand anderes als der Kapitän einer Mannschaft am Hutunkeitto teilnehmen, wird das Hutunkeitto für ihn als verloren gewertet.

Der Kapitän, der als letzter mit einem haltenden Griff [den Schläger] greifen kann, darf wählen, ob seine Mannschaft zuerst innen oder außen spielt. Die Mannschaft beginnt im zweiten Durchgang mit dem Schlagen, die beim ersten Durchgang im Außenfeld gespielt hat.

Sollte ein Zusatzdurchgang zu spielen sein, darf der Kapitän, welcher den Hutunkeitto gewann, wählen, ob seine Mannschaft als Innenmannschaft oder Außenmannschaft den Zusatzdurchgang, sowie den möglichen Kotiutus- Wettbewerb beginnt. Die Wahl ist unmittelbar nach Beendigung des zweiten Durchgangs bekannt zugeben.

### Seitenwechsel

**§ 12 Der Seitenwechsel wird vollzogen, sofern eine der drei folgenden Voraussetzungen eintritt:**

- 1.) drei Innenspieler sind verbrannt (Palo).**
- 2.) innerhalb des Durchgangs keine zwei Läufe erzielt wurde, bis zum Zeitpunkt, wo der den Schlagdurchgang begonnene Spieler zum zweiten Mal sein Schlagrecht wahrnehmen will und der Ball in die Gewalt eines sich auf dem Kotipesä befindenden Außenfeldspielers gelangt, ohne das noch ein Joker verfügbar wäre.**
- 3.) wenn, nach Erzielen zweier Läufe, keine weiteren zwei Zusatzläufe erreicht wurden, bis zum Zeitpunkt, zu dem der Spieler, welcher den 2. Lauf geschlagen hat, erneut bei seinem Schlagdurchgang endgültig zum Läufer wird, der Ball in die Gewalt eines, sich auf dem Kotipesä befindenden Außenfeldspielers gelangt und keine Joker mehr zur Verfügung stehen, die vor dem nächsten Spieler zum Einsatz kommen könnten.**

Nach zwei erzielten Läufen und entsprechend zwei weiteren erzielten Läufen bleibt derjenige Innenspieler, welcher beim Entstehen des 2. Laufes als letzter ein Recht auf Vorwärtskommen aus dem Kotipesä besaß, letzter Schlagmann. Wenn ein Joker den entscheidenden Lauf geschlagen hat, ist der letzte Schlagmann der vorherige, eigentliche Schlagmann.

Sollte der letzte zur Verfügung stehende Schlagmann einen Kunnari schlagen, oder, bei einem leeren Feld, drei falsche Anwürfe erhalten, findet kein Seitenwechsel statt. Auch dann nicht, wenn 2.) und 3.) nicht erfüllt werden. Letzter Schlagmann bleibt der Spieler, der den letzten Lauf erzielte.

- 4.) eine Mannschaft während eines Wechsels 10 Läufe erzielt. Zusätzliche Läufe, die in derselben Spielaktion erzielt wurden, werden gezählt.**

Die nach innen wechselnde Mannschaft muß den Ball beim Seitenwechsel einem Schiedsrichter übergeben.

Die Mannschaften haben sich beim Seitenwechsel ohne Verzögerung auf ihre Spielpositionen zu begeben. Der Anwurfschiedsrichter gibt den Ball für die Fortsetzung des Spiels frei, sobald die Mannschaften bereit sind fortzufahren, spätestens eine Minute nach dem der Ball einem der Schiedsrichter übergeben wurde. Sollten die Mannschaften unnötigerweise trödeln, hebt der Anwurfschiedsrichter die Hand und informiert die Mannschaften über die (sofortige) Fortsetzung der Partie. 10 Sekunden später hat die Partie fortgesetzt zu werden.

Sollte die Innenmannschaft trödeln, wird der Ball nach den besagten 10 Sekunden frei gegeben. Der Lukkari darf dann anwerfen, egal ob der schlagberechtigte Spieler bereit ist oder nicht. Er muß jedoch vorher das Anwurfrecht einholen.

Wenn sich zu diesem Zeitpunkt noch Innenspieler auf dem Spielfeld außerhalb des Kotipesä befinden, wird das Spiel unterbrochen und die Innenmannschaft erhält einen taktischen Palo. Der schlagberechtigte Spieler ist jedoch weiterhin schlagberechtigt.

Sollte die Außenmannschaft Schuld an der Verzögerung sein, steht es dem Anwurfschiedsrichter zu, dem Schläger ein freies Vorwärtskommen auf das erste Pesä zu gewähren. Sollte die Mannschaft im weiteren Verlauf trödeln und es befindet sich ein oder mehrere Läufer auf irgendeinem (irgendwelchen) Pesä, ist der Schiedsrichter berechtigt, dem Kärki ein freies Vorwärtskommen zu gewähren. Sollte der Kärki auf dem 3. Pesä sein, steht es dem Schiedsrichter zu, bei besonders provokativen oder unnötigem Verzögern der Außenmannschaft, einen Freilauf zu gewähren.

### **Spielerwechsel**

**§ 13 Ein Spieler darf in das aktive Spielgeschehen in jedem, außer im 1., Wechsel eingewechselt werden.**

Ein Spielerwechsel muß von der Mannschaft dem Hauptschiedsrichter mitgeteilt werden, bevor der Lukkari das Anwurfrecht für den ersten Schlagmann hat. Der Wechsel muß ebenfalls dem Schriftführer bekannt gegeben werden.

Der eingewechselte Spieler rückt in die Position der Schlagreihenfolge des ausgewechselten Spielers.

Der durch den Wechsel eingewechselte Spieler muß auch in der folgenden Innen- oder Außenrunde seiner Mannschaft spielen.

Sofern der Spieler in der letzten Runde vor der Pause eingewechselt wird, muß er die folgenden Innen- oder Außenrunde nicht spielen. Der ausgewechselte Spieler kann im darauffolgenden Seitenwechsel zurückgewechselt werden.

Im Zusatzdurchgang können keine Spieler ausgewechselt werden, es sei denn, eine Verletzung liegt vor.

Sollte eine Mannschaft eine falsche Einwechslung verschulden, so ist sie folgendermaßen zu bestrafen:

**Falscher Wechsel in der Außenrunde:** Der Wechsel wird zurückgenommen und der Mannschaftssprecher erhält eine Verwarnung. Bei Wiederholung wird der betroffene Spieler vom Spiel ausgeschlossen.

**Falscher Wechsel in der Innenrunde:** Wird der falsche Wechsel bemerkt, bevor der nächste Schlagmann das Recht auf Vorwärtskommen erhält, wird der Wechsel zurückgenommen, alle

Spielaktionen für nichtig erklärt und ein technischer Verbranter verhängt. Der ausgewechselte Spieler kommt zum Schlagen. Bei Wiederholung wird der eingewechselte Spieler ausgeschlossen. Wenn der falsche Wechsel erst später entdeckt wird, wird der Wechsel erst rückgängig gemacht, wenn der besagte Spieler zu einer entgeltigen Entscheidung gelangt ist. Des weiteren wird dem Mannschaftssprecher eine Verwarnung ausgesprochen. Im Wiederholungsfall wird der betroffene Spieler vom Spiel ausgeschlossen.

Ein nicht mehr spielfähiger Spieler kann sofort ausgewechselt werden. Sofern der als Schlagmann oder Läufer spielunfähig gewordene Spieler nicht zu einer endgültigen Entscheidung gelangt ist, bevor dieser ausgewechselt wurde, verbrennt er. Wurde die Verletzung durch einen Außenspieler verursacht, entsteht kein Verbranter und der neue [eingewechselte] Spieler kann innerhalb des aktiven Spielgeschehens in das Pesä gewechselt werden, zu der, nach Meinung des Schiedsrichters, der Innenspieler vorgerückt wäre.

Der ausgewechselte Spieler kann in das Spiel gemäß den üblichen Regeln, zurückgewechselt werden.

### **III Abschnitt: Grunddefinitionen, Behinderungen**

#### **GRUNDEDEFINITIONEN**

##### **Wann ist ein Innenspieler auf dem Pesä**

**§ 14 Der Innenspieler hat das Pesä erreicht, wenn er das Pesä berührt. Der Innenspieler verläßt das Pesä, wenn er den Kontakt zum Pesä verliert und danach eine andere Zone berührt.**

Wenn ein, sich auf dem Pesä befindlicher, Innenspieler hochspringt und im Pesä aufkommt, ist er die ganze Zeit auf dem Pesä gewesen. Das Pesä und dessen Ersatzfeld, sowie das Sicherheits-Gebiet des Kotipesä sind für den Innenspieler gleichwertige Zonen.

##### **Wann ist ein Außenspieler auf dem Pesä**

**§ 15 Der Außenspieler ist auf dem Pesä, wenn er es berührt.**

Wenn ein sich auf dem Pesä befindlicher Außenspieler hochspringt, ist er in der Luft nicht auf dem Pesä, auch dann nicht, wenn er danach auf dem Pesä aufkommt.

##### **Wann ist der Ball in der Gewalt eines Außenspielers**

**§ 16 Der Ball ist in der Gewalt des Außenspielers, wenn er sich in seinen Händen befindet.**

Fängt ein Außenspieler einen auf dem Boden befindlichen Ball, ist er erst dann in seiner Gewalt, wenn der Ball sich klar vom Boden gelöst hat.

##### **Innenspieler – Schlagmann – Läufer**

**§ 17 Ein am aktiven Spielgeschehen beteiligter Innenspieler ist Schlagmann oder Läufer. Der Schlagmann wird zum Läufer, in dem er die Kotipesä verläßt oder den Schutz vom Kotipesä verliert.**

Der Schlagmann genießt Schutz in der Kotipesä. Der Schlagmann darf sich vom Kotipesä vorwärtsbewegen und wieder zum Schlagen zurückkehren, sofern er nicht endgültig zum Läufer geworden ist.

#### **Wann wird ein Schlagmann endgültig zum Läufer**

**§ 18 Der Schlagmann wird endgültig zum Läufer, wenn er**

- 1.) drei regelgerechte Anwürfe serviert bekommen hat**
- 2.) den Schutz auf dem ersten Pesä erreicht hat**
- 3.) einen Freilauf annimmt**
- 4.) in dem Augenblick vom Kotipesä los ist, wenn der Ball aus der Luft gefangen wurde (Koppi)**
- 5.) in dem Augenblick vom Kotipesä los ist, wenn der Ball sich in der Gewalt eines Außenspielers, welcher auf dem Kotipesä ist, befindet**
- 6.) verbrennt**

Ein endgültig zum Läufer gewordener Spieler ist weder im Schlagdurchgang, noch genießt er den Schutz des Kotipesä.

Die Außenspieler können somit den Schlagmann sofort nach dem dritten regelgerechten Anwurf oder Schlag auf dem 1. Pesä verbrennen, auch wenn der Schlagmann noch auf dem Kotipesä ist.

#### **Wann erreicht ein Läufer regelgerecht das Pesä**

**§ 19 Der Läufer erreicht den Regeln gemäß das Pesä, falls er nicht**

- 1.) bei einem regelwidrigen (Laiton) Schlag loslief**
- 2.) vorzeitig loslief**

*Situationen eines vorzeitig loslaufenden Läufers bedeuten, daß der Läufer kein Recht zum Vorwärtskommen hatte, z.B. nach einem Koppi- oder regelwidrigen Schlag.*

- 3.) ein Pesä- Vergehen beging**

*Ein Pesä- Vergehen bedeutet, daß der Läufer beim Ankommen an dem Pesä das vorherige Pesä nicht besucht hat.*

- 4.) die Flagge auf der letzten Bahn auf der falschen Seite passierte**

*Sollte der Spieler seinen Weg nach Hause auf der falschen Seite der Flagge abkürzen, verbrennt er und er wird zusätzlich mit einer 1 Punkt Strafe verwarnt.*

- 5.) verbrennt**

#### **Wann genießt ein Innenspieler Schutz auf dem Pesä**

**§ 20 Der Läufer ist sicher, sofern er die Pesä regelgerecht erreicht. Der Läufer darf sich von der Pesä entfernen (Kärkkyminen) und unbegrenzt wieder dorthin zurückkehren ohne seinen Pesä-Schutz zu verlieren. Er verliert seinen Pesä- Schutz, falls**

- 1.) der nachfolgende Läufer regelgerecht an dem betreffenden Pesä ankommt.**
- 2.) er in dem Moment, in welchem der geschlagene Ball aus der Luft gefangen wird (Koppi) den Kontakt zur Pesä nicht mehr inne gehabt hat.**
- 3.) er in dem Moment, in welchem sich der Ball in der Gewalt eines Außenspielers auf dem betreffenden Pesä befindet keinen Kontakt zum Pesä hat.**

Auf jedem Pesä genießt nur derjenige Spieler Schutz, der dort als Letzter regelgerecht angekommen ist. Gleichzeitig verdrängt dieser Spieler den sich bereits auf dem Pesä befindenden Spieler aus seinem Pesä- Schutz.

Die Schlagreihenfolgennummer der Läufer wirkt sich nicht auf ihr Recht des Pesä- Schutzes aus, d.h. ein Läufer kann einen anderen Läufer zwischen den Pesä überholen.

Der den Pesä- Schutz verlorene Spieler verbrennt, wenn der Ball zum nächsten Pesä gelangt. Wenn der Läufer nicht läuft, kann ein Außenspieler ihn verbrennen, indem er ihn mit dem Ball berührt. Wenn der Spieler seinen Pesä- Schutz auf die bei 2) und 3) beschriebenen Arten verloren hat, und er nicht verbrannt wurde, erhält er beim nächsten Anwurf seinen Pesä- Schutz zurück.

### **Wann ist ein Spieler zu einer entgültigen Entscheidung gelangt**

#### **§ 21 Ein Spieler ist zu einer endgültigen Entscheidung gelangt, wenn**

- 1.) er einen Lauf bringt**
- 2.) er „verletzt“ wird (Koppi)**
- 3.) er verbrennt**
- 4.) sein Fortkommen nicht annulliert wurde**

### **Behinderung**

#### **§ 22 Spieler dürfen Gegenspieler in Ausübung ihrer Spielaktivitäten weder behindern noch stören.**

Sowohl Innen- als auch Außenspieler müssen gegebenenfalls dergestalt ausweichen, daß der Gegenspieler seine aktive Spielaktion ausführen kann. Der Außenspieler muß dem Innenspieler ausweichen, außer der Außenspieler hat den Ball in seiner Gewalt oder die Möglichkeit, diesen vor dem fraglichen Moment, mit den gestatteten Mitteln, in seine Gewalt zu bekommen. Jedoch muß der hinter dem vorrückenden Kärki laufende Innenspieler dem nach dem Ball trachtenden, Außenspieler ausweichen.

Sofern ein Innenspieler vorsätzlich, durch Stehenbleiben oder vor den Ball bewegen einen Außenspieler in dessen Ausübung der Spielaktion oder einen Schiedsrichter behindert, verbrennt er. Falls sich aus dem Vergehen ein Vorteil für die auf dem Feld befindlichen Läufer ergibt, kann der Spielschiedsrichter die Läufer auf ihr Ausgangs- Pesä zurückschicken, sie verbrennen oder ihr Vorwärtskommen annullieren, d.h. die Läufer zurück auf das Kotipesä schicken, ohne sie zu verbrennen.

Sofern ein Außenspieler sich unnötigerweise auf der Laufbahn eines Innenspielers befindet, bekommt der Innenspieler das Recht zum Vorrücken auf das nächste Pesä.

Wenn es zu einer Kollision zwischen Kärki- Läufer und einem Außenfeldspieler, welcher den Ball in seiner Gewalt hat oder hatte, kommt, wird keine Behinderung gepfiffen, sofern es sich um keine absichtliche Behinderung handelte. Beide Spieler müssen im Moment des Spielgeschehens aktiv beschäftigt gewesen sein.

Der künstliche Transport des Balles (zum Beispiel durch Wegschießen) als Mittel der Befördern des Balles ist untersagt.

Ein offensichtlicher Störversuch oder Behinderungsversuch ist ebenfalls eine zu bestrafende Handlung.

Spieler dürfen sich nicht derart platzieren, daß sie Gegenspieler behindern. Innenspieler müssen sich an der Außenlinie des Kotipesä- Kreises oder bei der Ersatzbank aufhalten sofern sie weder Schlagmann noch Läufer sind; weiterhin dürfen sie den Lukkari oder den Anwurfschiedsrichter mit unbegründeten Rufen nicht stören. Die Beobachtung des Spiels von einer die Gegenspieler auch nur geringfügig störenden Stelle oder durch störende Bewegungen, zieht eine Verwarnung mit sich. Im Wiederholungsfall oder aufgrund richtiger Behinderungen wird eine Strafe verhängt.

Wenn ein neben die Anwurfplatte gefallener falscher Anwurf zuerst von einem anderen Außenspieler als dem Lukkari berührt wird, erhalten der Schlagmann und alle sich unterwegs befindenden Läufer ein freies Vorwärtkommen.

Unnötiges Werfen der Außenmannschaft und andere spielverzögernde Handlungen werden zuerst mit einer Ermahnung bedacht. Im Falle der Fortführung oder beim Wiederholungsfall ist eine Verwarnung auszusprechen. Sollte sich das Vergehen dennoch wiederholen, ist dem Schlagmann ein freies Vorwärtkommen zu gewähren.

## **IV Abschnitt: Anwerfen**

### **Allgemeines**

**§ 23 Der Schlagmann hat bei jedem Schlagdurchgang das Recht auf drei richtig ausgeführte Anwürfe. Der Anwurf ist richtig, falsch oder nichtig.**

- **Der Anwurf ist immer richtig, falls der Schlagmann schlägt.**
- **Sofern er nicht schlägt, ist der Anwurf richtig, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:**

- 1) der Lukkari hat das Anwurfrecht,
- 2) der Anwurf ist technisch richtig,
- 3) der Ball steigt mindestens 1 Meter oberhalb des Kopfes des Lukkari und fällt auf die Anwurfplatte, diese eindeutig berührend.

- **Wenn eine der genannten Bedingungen nicht zutrifft, ist der Anwurf falsch**
- **Der Anwurf ist nichtig, falls**

- 1) der Lukkari anwirft, ohne daß der Anwurfschiedsrichter seine Entscheidung bezüglich des zuvor ereigneten Anwurfes, der ohne Schlag blieb, bekannt gegeben hat.
- 2) der Lukkari sich zum Anwerfen nicht auf die linke Seite der Anwurfplatte begeben hat, obwohl der Schlagmann zeitig bekannt gab, von der rechten Seiten schlagen zu wollen.
- 3) der Schlagmann nicht an der Reihe ist.
- 4) der Lukkari zwei aufeinanderfolgende Anwürfe gibt, ohne das Anwurfrecht zu haben.
- 5) der Schlagmann ohne Helm geschlagen hat.
- 6) einer der Außenspieler sich im Moment des Anwurfes außerhalb des Spielfeldes befindet und der Schlagmann nicht schlägt oder der letzte Schlagmann schlägt, ohne das sich auf dem Feld Läufer befinden.
- 7) der Lukkari anwirft bevor zu Beginn des neuen Wechsels die Erlaubnis erteilt worden ist.
- 8) das Publikum die Innenspieler stört.

### **Anwurfrecht**

**§ 24 Der Lukkari bekommt das Anwurfrecht für den schlagberechtigten Schlagmann, indem der Ball sowohl auf der Kotipesä als auch auf einer der anderen Pesä in der Gewalt eines Außenspielers gewesen ist. In der besagten Reihenfolge.**

Schlägt ein Schlagmann, obwohl kein Anwurfrecht vorlag, erhält der Lukkari dieses für den betreffenden Schlagmann.

Sofern der Schlagmann nicht schlägt, ist der Anwurf falsch.

Bei Fehlen des Anwurfsrechtes wird nur ein falscher Anwurf gewertet. Die folgenden schlaglosen, ohne Anwurfrecht gegebenen, Anwürfe sind nichtig.

Trotzdem muß sich der Lukkari für den betreffenden Schlagmann das Anwurfrecht einholen.

#### **Technische Ausführung des Anwurfs**

**§ 25 Die technische Ausführung des Anwurfes besteht aus 4 Bestandteilen: Position des Lukkari, Grundstellung, Anwurfbewegung und Zurückweichen (des Lukkari).**

**Position:** Beim Anwerfen steht der Lukkari, vom Kotipesä aus gesehen, komplett auf der rechten Seite von der Platte. Falls der Schlagmann den Wunsch äußert, von der anderen Seite aus zu schlagen, muß der Lukkari den Anwurf von der anderen Seite der Platte ausführen.

**Grundstellung:** Der Lukkari muß vor Beginn der Anwurfbewegung den Ball für einen klar wahrnehmbaren Augenblick oberhalb der Platte auf seiner flachen Hand halten. Der Ball befindet sich in der unteren (handschuhlosen) Hand.

Ist die Grundstellung beendet, muß der Lukkari - auch bei einer falschen Grundstellung - entweder angeben oder werfen.

Der Lukkari darf erst wieder Schritte machen, wenn sich der Ball beim Anwurf von seiner Hand gelöst hat.

**Anwurfbewegung:** Der Lukkari führt den Anwurf mit einer fließenden Ab- und Aufwärtsbewegung der unteren, handschuhlosen Hand, ohne ruckartige Bewegung des Arms, oberhalb der Anwurfplatte unter der oberen Hand hindurch, aus.

**Zurückweichen:** Der Lukkari hat sich sofort derart vom Schlagmann wegzubewegen, daß dieser seinen Schlag in die von ihm gewünschte Richtung, ausführen kann.

Der Lukkari darf weder beim Anwurf noch beim Zurückweichen mit seinen Bewegungen den Schlagmann stören.

Ein falsch ausgeführtes Zurückweichen macht einen Anwurf falsch. Behindert der Lukkari den Schlagmann beim Schlagen, in die von ihm gewünschte Richtung, oder stört er durch seine Bewegung den Schlagmann, kann der Schiedsrichter dem Schlagmann und den Läufern ein freies Vorwärtskommen einräumen, auch dann, wenn der Schlagmann geschlagen hat.

Wenn der Lukkari einen angeworfenen Ball berührt, bevor der Schlagmann diesen geschlagen hat oder der Ball auf den Boden gefallen ist, erhalten der Schlagmann und alle auf dem Feld befindlichen Läufer ein freies Vorwärtskommen.

Bei sehr hohen Anwürfen (Tolppa) können kleinere technische Fehler bei der Position und der Anwurfbewegung verziehen werden, sofern diese nicht die Schlagausführung erschweren.

#### **Anwurfbeurteilung**

**§ 26 Sofern der Schlagmann nicht schlägt, hat der Anwurfschiedsrichter den Anwurf sofort als richtig, falsch oder nichtig einzustufen.**

Bei einem als falsch beurteilten Anwurf ist die Art des Fehlers anzugeben, zuerst das Fehlen des Anwurfrechts, als zweites ein technischer Fehler usw.

Für zwei, bei ein- und demselben Schlagmann, falsch angegebene Anwürfe, sowie für jeden weiteren falschen Anwurf, erhält der vorderste Läufer freies Vorwärtskommen auf das nächste Pesä. Sofern auf dem Feld kein Läufer ist, erhält der Schlagmann bei einem falschen Anwurf ein freies Vorwärtskommen.

Fällt der Ball nach einem falschem Anwurf außerhalb des Spielfeldes, enthält der Kärki grundsätzlich ein freies Vorwärtskommen. Die Schutzzone des Kotipesä und der Teil des Bogens (vor dem Kotipesä), welcher sich außerhalb der Spielfeldlinien befindet, werden als nicht zum Spielfeld gehörig angesehen.

Wenn im Kotipesä zum Anwurfmoment kein Schlagmann bereit steht, sich auf dem Feld kein Läufer befindet und der Anwurf falsch ist, kann derjenige Schlagmann, der an der Reihe ist zu schlagen, ein freies Vorwärtskommen in Anspruch nehmen.

Ein Joker kann ebenfalls zum Schlagen kommen, bekommt allerdings kein freies Vorwärtskommen. Wenn die Mannschaft keine schlagberechtigte Spieler mehr zur Verfügung hat, sondern nur noch Joker- Spieler schlagberechtigt sind, kann ausgesucht werden, welcher von diesen das freie Vorwärtskommen in Anspruch nimmt. Wenn der Anwurf falsch ist und sich ein (oder mehrere) Läufer auf dem Feld befinden, wird der Vääri immer dem Kärki angerechnet.

Gibt der Lukkari in einer Situation, in der sich kein Läufer auf dem Feld befindet, drei falsche Anwürfe, so erhält der Schlagmann ein freies Vorwärtskommen auf das zweite Pesä. Der Schlagmann muß über das erste Pesä laufen. Ist von dieser Situation der letzte Schlagmann betroffen, so erhält er einen Freilauf. Der den Lauf erhaltene Läufer muß die Pesä auf dem Feld nicht umrunden. Das Schlagrecht geht auf den folgenden Schlagmann über.

## IV Abschnitt: Schlagen

### Schlagreihenfolge

#### **§ 27 Die im Spielberichtsbogen vermerkte Schlagreihenfolge ist für das gesamte Spiel einzuhalten.**

Die Mannschaften können die Schlagreihenfolge zwischen dem ersten und dem zweiten Durchgang, sowie dem zweiten Durchgang und dem Zusatzdurchgang beliebig verändern, indem sie dem Hauptschiedsrichter über die Änderungen informieren.

Ein Innenspieler kommt dann zum Schlagrecht, wenn der vorherige Schlagmann endgültig zum Läufer geworden ist. Ein Spieler beginnt mit dem Schlagvorgang, sobald er sich im Kotipesä, mit einem Schläger in der Hand und dem Vorsatz zum Ausführen des Schlagens, aufstellt. Das Anwurfrecht muß vom Lukkari bereits eingeholt worden sein. Der sich zum Schlagen aufgestellte Spieler kann nicht mehr ausgetauscht werden.

Der Einsatz eines Joker-Spielers muß nicht vorangekündigt werden. Man kann einen Joker einsetzen, sofern der schlagberechtigte Spieler noch nicht mit dem Schlagvorgang begonnen hat. Der Joker kann nicht mehr ausgetauscht werden, sobald er mit dem Schlagvorgang begonnen hat.

Sofern das Schlagrecht zu einem Innenspieler übergeht, der als Läufer nicht endgültig zu einer Entscheidung gelangt ist, verbrennt er, wenn sich der Ball auf dem Kotipesä in der Gewalt eines Außenspielers befindet. Er ist trotzdem weiterhin an der Reihe zu schlagen und darf mit Ausnutzung



einer Spielunterbrechung erneut zum Schlagen kommen. Wenn das Team in dieser Situation die Möglichkeit hat, einen Joker einzusetzen, wird kein Palo gepfiffen, falls der Joker eingesetzt wird.

Im nächsten Innendurchgang schlägt derjenige Spieler als erstes, welcher beim Wechsel das Schlagrecht innehatte. Sofern ein Joker das Schlagrecht innehatte, beginnt beim nächsten Schlagdurchgang der nach dem Joker folgende Spieler.

Wird ein Schlagmann endgültig zum Läufer und entsteht der dritte Palo zur gleichen Zeit, wird das Schlagrecht an den folgenden Spieler übergeben.

Entsteht zum Beispiel der dritte Palo auf dem Kotipesä und der Schlagmann ist von diesem weg, tritt er das Schlagrecht an den folgenden Spieler ab.

## Schlag

### **§ 28 Der Schlagmann hat bei jedem seiner Schlagdurchgänge das Recht auf drei regelgerechte Anwürfe.**

Gibt der Lukkari dem Schlagmann, nachdem er bereits drei richtige Anwürfe angegeben hat, einen weiteren Anwurf und der Schlagmann schlägt, ist der Schlag regelwidrig und der Schlagmann verbrennt.

Beim Beginn des Schlagvorgangs hat sich der Schlagmann links von der Anwurfplatte - vom Kotipesä aus gesehen - aufzustellen. Will der Schlagmann von der anderen Seite der Platte schlagen, so hat er dies mit einem hörbaren „links“ oder „Vasen“ bekanntzugeben. Nach dieser Bekanntgabe muß der Lukkari die im Moment der Ansage verbleibenden Anwürfe von der vom Schlagmann angegebenen Seite anwerfen.

Der Schlagmann hat sich in dem Augenblick, in welchem sich der Ball von der Hand des Lukkari löst, auf „seiner“ Seite der Durchtrennungslinie der Anwurfplatte, die sich in Längsrichtung des Spielfeldes vorzustellen ist, zu befinden.

Sofern sich der Schlagmann auf der Seite der Durchtrennungslinie des Lukkari befindet, ist der Schlag regelwidrig (Laiton).

### **Regelwidriger Schlag (Laiton)**

### **§ 29 Der Schlag ist entweder regelgerecht oder regelwidrig. Der Schlagmann verbrennt, sofern sein letzter Schlag regelwidrig war.**

#### **Ein Schlag ist in den folgenden Fällen regelwidrig:**

1) Der Ball landet direkt nach dem Schlag, ohne einen Außenspieler zu berühren, außerhalb des eigentlichen Spielfeldes.

Auch Schläge, die den Ball nur streifen und welche, die im Kotipesä landen, sind regelwidrig.

2) Der Ball berührt direkt nach dem Schlag einen Innenspieler.

Berührt der Ball zuerst einen Außenspieler, ist der Schlag nicht regelwidrig, auch wenn er danach noch einen Innenspieler berühren sollte. Die Positionierung eines Innenspielers hat keine Bedeutung bezüglich der Frage, ob ein Schlag regelwidrig ist. Er kann sich im Kreis [des Kotipesä], auf einem Pesä oder beim Vorwärtslaufen befinden. Berührt der Ball nach einem Fehlschlag einen Innenspieler, ist der Schlag regelwidrig. Sofern der Schlagmann vorsätzlich den auf dem Feld befindlichen Läufern hilft, wird dies als Behinderung gewertet.

Berührt beim Schlag die Hand des Schlagmannes den Ball, ist der Schlag regelwidrig. Ist das Berühren mit der Hand vorsätzlich, verbrennt der Schlagmann.

Falls der Schlagmann den Ball nach der Angabe ohne zu Schlagen berührt, wird dies als Behinderung gewertet.

3) Ein Schlag ist ein Doppelschlag, d.h. der Ball berührt beim Schlagen mehr als einmal den Schläger.

4) Der Schläger löst sich beim Schlagen aus den Händen des Schlagmanns oder zerbricht in mehrere Teile.

Löst sich der Stöpsel (Verschluß), ist der Schlag nicht regelwidrig. Bevor der Schläger nicht repariert ist, darf mit ihm nicht mehr geschlagen werden. Sollte der losgelöste Stöpsel das Ballfangen eindeutig gestört haben, wird der Schlag als regelwidrig gewertet.

5) Der Schlagmann schlägt, obwohl er nicht an der Reihe ist.

Befindet sich ein Schlagmann, der nicht an der Reihe ist, mit dem Schläger in der Hand, in Schlagabsicht auf dem Kotipesä und der Ball befindet sich in der Gewalt eines Außenspielers auf dem Kotipesä, verbrennt der Schlagmann.

Er verbrennt ebenfalls, wenn er losläuft.

6) Ein von der Spielfeldseite aus geschlagener Ball überquert die Begrenzungslinie des Kotipesä oder deren Verlängerung.

7) Der Schlagmann schlägt einen noch aufsteigenden oder einen vom Boden hochspringenden Ball. Daraufhin verbrennt der Schlagmann. Sofern der Schlagmann mit derartigen regelwidrigen Schlägen den auf dem Feld befindlichen hilft, wird dies als Behinderung gewertet.

8) Der Schlagmann befindet sich in dem Moment, in welchem der Ball sich von der Hand des Lukkari löst, auf der Seite der Durchtrennungslinie der Anwurfplatte, die in Längsrichtung des Spielfeldes vorzustellen ist, die dem Lukkari zusteht.

9) Sollte der Schlagmann absichtlich versuchen den Lukkari, welcher regelkonform zurückgewichen ist, zu treffen, verbrennt der Schlagmann.

### **Koppi- Schlag**

**§ 30 Ein Schlag ist ein Koppi- Schlag, wenn der Ball nach dem Schlagen, ohne den Boden berührt zu haben, in die Gewalt eines Außenspielers gelangt.**

Läßt ein Spieler den Ball unmittelbar nach dem Fangen vorsätzlich fallen, handelt es sich nicht um einen Koppi, sondern um ein taktisches Fallenlassen (**Taktinen Pudotus**). Verzögert ein Außenspieler oder jongliert er mit dem Ball, zwecks Verwirrung der Innenspieler, wird dies als Koppi angesehen.

### **Aufstellung der Außenspieler**

**§ 31 Beim Schlag des Schlagmannes müssen alle Außenspieler in dem Moment, in welchem der Ball, als Anwurf, die Hand des Lukkari verlässt, innerhalb des eigentlichen Spielfeldes sein oder es zumindest mit einem Körperteil berühren** (die Linien zählen zum als zum Feld zugehörig).

Wenn sich auch nur ein einziger Spieler außerhalb des eigentlichen Spielfeldes aufhält, und der Schläger den Anwurf schlägt, erhalten der Kärki- Läufer, die übrigen Läufer, welche in dem Moment versucht haben das nächste Pesä zu erreichen, und bei Bedarf auch der Schläger, ein freies Vorwärtkommen. Sollte das Vergehen während eines den Anforderungen einer korrekten Ausführung genügenden Anwurfs geschehen, und der Schläger schlägt nicht, so gilt der Anwurf als

nichtig. Wenn das Vergehen bei dem letzten Schlagmann geschieht, kann der Hauptschiedsrichter im Bedarfsfall den Schlag als nichtig bewerten und im Wiederholungsfall des Vergehens beim gleichen Schläger einen Freilauf gewähren.

Sollte sich auf dem Feld kein Läufer befinden, muß der Schlagmann nicht das Feld via die Pesä umrunden, sondern der nächste Schlagmann kommt zum Schlagen. Der Spieler der den Freilauf erhalten hat, gilt als letzter Schlagmann.

## V Abschnitt: Vorwärtskommen

### Vorwärtskommen des Schlagmannes

**§ 32** Der Schlagmann, der das Schlagrecht inne hat, darf das Kotipesä in dem Augenblick verlassen, in dem der Ball sich beim ersten Anwurf des Lukkari von dessen Hand löst, unabhängig von der Qualität des Anwurfes.

### Pesä- Wettkampf

**§ 33** Ein Läufer verbrennt beim Pesä- Wettkampf, wenn er später als der Ball am Pesä angelangt. Er verbrennt ebenfalls, wenn er sich nicht im Pesä befindet, welches ihm den Pesä-Schutz gewährt, in dem Moment, in welchem der Ball in der Gewalt eines sich auf dem nächsten Pesä befindlichen Außenspielers ist.

Sollte der Läufer aufgrund eines Laiton- Schlages zur Ausgangs- Pesä zurück unterwegs sein, kann er nicht verbrannt werden.

Wenn der Läufer ein Recht auf freies Vorwärtskommen erhalten hat, gilt die Regel ebenfalls nicht.

### Pesä- Vergehen

**§ 34** Der Läufer begeht ein Pesä- Vergehen, wenn er bei einem Pesä angelangt, ohne das vorherige Pesä berührt zu haben. Dies gilt auch für Koppi- Schlag und Freiläufe. Ein Spieler, der ein derartiges Vergehen begeht, verbrennt.

Ein endgültig zum Läufer gewordener Spieler verbrennt aufgrund eines Pesä- Vergehens erst dann, wenn er zu einer endgültigen Entscheidung gelangt ist.

### Vorwärtskommen bei Laiton

**§ 35** Derjenige, welcher bei einem regelwidrigen Schlag (Laiton) vorwärtsläuft, bekommt keinen Schutz für das folgende Pesä.

Der bei einem regelwidrigen Schlag gelaufene Spieler, muß sich auf sein Ausgangs- Pesä zurückbegeben.

Der regelwidrige Schlag [Laiton- Situation] beginnt mit dem Augenblick des Anwurfes und endet mit dem Laiton- Pfiff.

Nach einem Laiton darf ein Läufer (Innenspieler) erst dann weiterlaufen, wenn der Ball in die Gewalt eines Außenspielers auf dem Kotipesä gelangt ist. Ein Läufer, welcher dabei ist, einen Kärkkyminen auszuführen, kann verbrannt werden, obwohl er keine Berechtigung zum Vorwärtskommen hat.

Hat ein Läufer den Großteil seiner Wegstrecke vor dem Beginn des Laiton- Schlages absolviert, wirkt sich der folgende regelwidrige Schlag nicht auf das Vorwärtskommen aus.

Der bei einem regelwidrigen Schlag gelaufene Spieler verbrennt, sofern er nicht zurück zum Ausgangs- Pesä gelangt ist, bevor der nächste Läufer, regelgerecht am betreffenden Pesä angekommen ist.

Sofern ein Läufer die Außenspieler verwirrt, indem er nicht zum Ausgangs- Pesä zurückkehrt, an einem Pesä vorbeiläuft oder durch sein Weiterlaufen anderen Mitspielern hilft, wird dies als Behinderung angesehen.

### Vorwärtskommen beim Koppi- Schlag

**§ 36 Ein Läufer wird „verletzt“ (Haava), wenn er den Großteil der Strecke (zum nächsten Pesä) während eines Koppi- Schlages bewältigt und regelgerecht auf das Pesä gelangt.**

Ein Koppi wird allgemein erst dann gepfiffen, wenn die Läufer das Ziel- Pesä erreicht haben. Die „verletzten“ Läufer müssen sich ohne Verzögerung in den Koti- Bereich begeben.

Sofern ein Innenspieler im Augenblick des Fangs eines Koppi vom Pesä los ist und nicht vorwärtsläuft, kann er, da ohne Schutz, verbrannt werden. Sollte dies nicht gemacht werden, wird die „Verletzung“ mit dem nächsten Anwurf hinfällig.

Hat der Läufer den Großteil seiner Wegstrecke vor Beginn des Koppi- Schlags absolviert, so verletzt ihn der nächste Koppi nicht.

Der Koppi- Schlag beginnt mit dem Anwurf.

Schlagmann und Läufer, die sich im Augenblick des Fangs eines Koppi auf einem Pesä befinden, dürfen dann weiterlaufen, wenn sich der Ball in der Gewalt eines Außenspielers auf der Kotipesä befindet. Läufer, die versuchen erneut auf die nächste Pesä zu gelangen (**Kärkkyminen**), können verbrannt werden, auch wenn sie keine Berechtigung zum Vorwärtskommen besitzen.

Nach einem Koppi- Fang im Kotipesä besteht demzufolge ein unmittelbares Recht zum Vorwärtslaufen. Sofern Läufer nach einem Koppi laufen, bevor sie das Recht zum Vorwärtskommen haben, muß sie der Schiedsrichter auf ihre Ausgangs- Pesä zurückschicken. Handelt es sich um eine vorsätzliche Irreführung, wird dies als Behinderung gewertet.

Schlagmänner, welche drei korrekte Anwürfe erhalten hat, dürfen loslaufen, auch wenn sie sich beim Moment des Koppi- Fangs im Kotipesä befunden haben.

#### **Doppel-Verletzt-Status (Tuplahaava)**

Ist ein Läufer im Moment eines Koppi- Fangs weg von seinem Pesä und auf dem folgenden Pesä befindet sich ein [weiterer] Läufer, entsteht ein **Doppel-Verletzt-Status**, wenn der, von seinem Pesä los gewesene, Spieler den Schutz des betreffenden [nächsten] Pesä erreicht.

Dieser Status entsteht nicht, sofern der beim Fang des Koppi auf seinem Pesä gewesene Läufer den Schutz des folgenden Pesä regelgerecht erlangt, bevor der vom Pesä weg gewesene Läufer sein Ziel- Pesä erreicht hat.

### Vorwärtskommen bei Fehlwürfen

**§ 37 Fehlwürfe begrenzen das Vorwärtskommen nicht.**

Festgelegte Begrenzungen bezüglich dem Vorwärtskommen können das Vorwärtskommen bei Fehlwürfen einschränken.

#### **Begrenztes Vorwärtskommen**

**§ 38 Das Vorwärtskommen von Läufern kann begrenzt werden, wenn der Ball in eine vor dem Spiel festgelegte Begrenzungszone gelangt.**

An das Spielfeld angrenzende Flächen, welche Hindernisse beherbergen, die ein freies Spielen des Balles verhindern (Tribünen, o.ä.), können als Begrenzungsfelder festgelegt werden. Die hinter der hinteren Auslinie befindliche Region kann nicht als Begrenzung festgelegt werden.

Die Begrenzungen bezüglich des Vorwärtskommens treten in Kraft, sobald der Ball in der Begrenzungsregion ist. Gerät der Ball durch einen Wurf in die Begrenzungsregion, so dürfen die Innenspieler ab dem Augenblick, in welchem der Ball in diese Region gerät, nur (noch) über ein weiteres Pesä vorwärts laufen.

Gerät der Ball durch einen Schlag in die Begrenzungsregion, dürfen die Innenspieler, ab dem Zeitpunkt der Ausgangssituation (Anwurf), nur über eine Pesä zur folgenden Pesä laufen.

Die Begrenzungssituation endet, wenn der Ball wieder außerhalb der Begrenzungsregion angelangt.

Die Schiedsrichter müssen die während der Begrenzungssituation zu weit gelaufenen Spieler zurückschicken.

Die Schiedsrichter signalisieren durch Handzeichen den Beginn und das Ende der Begrenzungssituation.

### **Nutzen des Rechts auf freies Vorwärtskommen**

**§ 39 Ein Recht auf freies Vorwärtskommen hat der Innenspieler unmittelbar anzunehmen, sonst verliert er dieses Recht. Der Spieler signalisiert dies, indem er sich auf den Weg macht.**

Derjenige Spieler der ein Recht auf freies Vorwärtskommen erhält, muß - auch wenn er ein weiteres freies Vorwärtskommen zugesprochen bekommt - bevor er das Zielpesä erreicht, dieses berühren, ehe er zum ihm zustehendem Pesä weiterläuft.

Der bei einem regelwidrigen Schlag zurückkehrende Spieler muß nicht zum Ausgangs- Pesä zurück, wenn er ein freies Vorwärtskommen erhält.

### **Vorwärtskommen bei der Ajo- Situation (Ajolähtö)**

**§ 40 Die Ajolähtö- Situation entsteht, wenn sich auf jedem Pesä ein Läufer befindet und der Lukkari dem schlagberechtigten Spieler den ersten Anwurf gibt.**

Während dieser Situation besteht Wechselzwang, d.h. jeder Läufer muß in den Schutz des folgenden Pesä gelangen, oder zu einer entgeltigen Entscheidung gelangen.

Der dem Zwangswechsel ausgesetzte Spieler ist sicher auf seinem Pesä, solange der Schlagmann noch [weitere] Schläge übrig hat.

Wenn der Schlagmann endgültig zum Läufer geworden ist, verliert ein dem Wechselzwang unterworfenen Spieler (Läufer) den Pesä- Schutz, sobald der Ball in die Gewalt eines Außenspielers auf dem betreffenden Pesä gelangt. Der Läufer verbrennt, wenn er mit dem Ball berührt wird, beziehungsweise der Ball auf das nächste Pesä gelangt. Die Situation löst sich auf, sobald die Läufer zu einer endgültigen Entscheidung gelangt sind und der nächste schlagberechtigte Spieler seinen ersten Anwurf erhält.

Ist der letzte Schlag des Schlagmannes regelwidrig, wird der Wechselzwang hinfällig.

Sofern ein Schlagmann seinen Schlag nach einem Fehlschlag absichtlich regelwidrig macht, wird die Situation wie eine Behinderung bewertet. Falls die auf dem Feld befindlichen Läufer nicht laufen, wird der Wechselzwang hinfällig und die Situation geht auf den nächsten Schlagmann über.

Wenn Läufer sich fortbewegt haben, findet bei diesen die Wechselzwangregel Anwendung, d.h. sie können verbrannt, zurückgeschickt oder ihr Vorwärtskommen annulliert werden. Wenn die Situation beim 3. Schlag vorkommt, ist der Wechselzwang wirksam.

### Lauf

**§ 41 Ein Läufer, welcher den Regeln gemäß über alle Pesä ohne verletzt zu werden (Haava) sicher das Kotipesä erreicht, erzielt einen Lauf.**

### Königslauf (Kunnari)

**§ 42 Wenn ein Schlagmann mit dem eigenen Schlag regelkonform das dritte Pesä erreicht (s. §19), ohne daß man versucht hat, ihn auf seinem Weg zu verbrennen, erzielt er einem Königslauf Kunnari.**

Der den Königslauf erzielende Läufer verbleibt auf dem 3. Pesä, um einen Zusatzlauf zu versuchen. Den Zusatzlauf kann er unmittelbar nachdem der Ball in der Gewalt eines Außenspielers auf dem Kotipesä gewesen ist, versuchen.

Im Allgemeinen kann nur der Läufer einen Königslauf machen, der mit dem eigenen Schlag auf die Strecke zwischen 2. und 3. Pesä gelangt, obgleich er sein Vorwärtskommen (auf das 3. Pesä) während eines Wurfes beendet.

Wird auf dem Kotipesä dem folgenden Schlagmann bereits angegeben, bevor der Läufer auf dem 3. Pesä ist, entsteht kein Königslauf.

Wenn der einen Königslauf erzielende Läufer einen anderen Läufer überholt, welcher regelgerecht nach ihm an dem 3. Pesä ankommt, kann der Spieler, der den Königslauf erzielt hat, keinen Zusatzlauf versuchen. Er wird jedoch auch nicht verbrannt, sondern muß zum Kotipesä zurückkehren und der überholte Spieler bleibt im 3. Pesä.

Dasselbe gilt, wenn der einen Königslauf erlaufende Spieler sich beim Erreichen des 3. Pesä verletzt. Infolge dessen wird er vom Pesä genommen, verbrannt aber nicht. Wurde die Verletzung von einem Außenspieler verursacht, darf ein Auswechselspieler direkt zum 3. Pesä kommen.

## VII Abschnitt: Spielausrichtung, Spielaufsicht, Schiedsrichteraufgaben, Bestrafungen, Beschwerden

### Spielausrichtung

#### § 43 Die Spielausrichter sind dafür verantwortlich, dass

- I. kompetente Schiedsrichter und Schriftführer das Spiel leiten.
- II. diese über die nötigen Utensilien verfügen.
- III. der Hauptschiedsrichter über eine ausreichende Anzahl von Spielbällen, welche

- in gutem Zustand
- nur von einem Hersteller
- gleichfarbig

zu sein haben, verfügt.

- IV. das Feld spätestens 30 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn fertig gezeichnet ist.
- V. die allgemeine Ordnung im Zuschauerraum und auf dem Spielfeld während des Spiels und auch nach dessen Beendigung erhalten bleibt.

Zum Anzeigen der Spielsituationen benutzen die Schiedsrichter weiße Handtafeln, welche auf einer Seite mit einem klar erkennbaren schwarzen Kreuz versehen sind.

In offiziellen Spielen sind offizielle Spielberichtsformulare zu verwenden.

### Spielaufsicht

#### § 44 Den Ablauf des Spieles beaufsichtigt der Hauptschiedsrichter mit Hilfe des Anwurfschiedsrichters sowie drei weiteren Schiedsrichtern und dem Schriftführer.

In offiziellen Spielen sind Schiedsrichter mit gültigen Schiedsrichterpässen einzusetzen.

Der Hauptschiedsrichter ist verpflichtet, den Mannschaften bei seiner Begrüßungsrede oder spätestens bei der ersten Seitenwahl, die Namen und Wohnorte der Schiedsrichter mitzuteilen, sowie vorliegende Problematiken zur Sprache zu bringen. Vor allem sind hierbei Befangenheit und Anfechtbarkeit der Kompetenz (z.B. fehlende Schiedsrichterpässe ab 2006) hervorzuheben. Eine dies betreffende Beschwerde muß vor der ersten Seitenwahl vorgebracht werden. Die Partie ist trotz einer diesbezüglichen Beschwerde auszutragen.

### Die Aufgaben der Schiedsrichter

#### § 45 Der Hauptschiedsrichter ist für den regelgemäßen Ablauf des Spiels verantwortlich.

Der Hauptschiedsrichter ist für folgende Bereiche verantwortlich:

##### Vor dem Spiel

- 1) mindestens eine 30 Minuten vor der angesetzten Spielzeit am Spielfeld anzukommen.
- 2) sich zu vergewissern, daß das Spielfeld den Regeln entspricht.
- 3) mit den Mannschaftssprechern die Spielfeldbegrenzungen zu vereinbaren.  
*Kommt es diesbezüglich zu keiner Einigung, legt der Hauptschiedsrichter die Begrenzungen fest.*
- 4) sich zu vergewissern, daß der Schriftführer spätestens 10 Minuten vor der angesetzten Spielzeit die Schlagreihenfolge der Mannschaften erhalten hat.
- 5) die Spielberechtigungen und Haftpflichtversicherungen zu überprüfen.



### Während des Spiels

- 1) darüber zu wachen, daß der Verlauf des Spiels gemäß den Pesäpalo- Regeln abläuft.
- 2) durch Pfeif- und Handzeichen seine Entscheidungen den Spielern und Zuschauern bekannt zu machen und im Bedarfsfall den Spielern, über den Mannschaftssprecher, den Grund für die Entscheidung zu erklären.
- 3) zu kontrollieren, daß der Gebrauch regelwidriger oder gefährlicher Spielgeräte unterbleibt.
- 4) im Bedarfsfall einen Spieler, der sich eines Vergehens schuldig gemacht hat, mit der dafür vorgesehenen Bestrafung zu belegen.

### Nach dem Spiel

- 1) das Spielergebnis zu überprüfen und bekannt zu geben.
- 2) festzustellen, daß der Spielberichtsbogen korrekt und vollständig ausgefüllt wurde. Danach bestätigt er diesen mit seiner Unterschrift.
- 3) eine Erklärung zu möglichen Protesten zu verfassen.
- 4) den Spielberichtsbogen weiterleiten (siehe auch **§37 WKB**)

### Allgemeine Vorschriften für Schiedsrichter

Der Hauptschiedsrichter gibt seine Pfeifsignale unmittelbar, nachdem die Spielsituation zu Ende ist, ab.

Die Schiedsrichter dürfen ihre Entscheidungen nicht verfrüht abgeben.

Wenn z.B. ein Spieler zu einem fraglichen Moment keinen Pesä- Schutz genossen hat, wird eine diesbezügliche Entscheidung erst dann bekanntgegeben, wenn der Ball zum folgenden Pesä gelangt.

Sofern der Schiedsrichter seinen Pfiff verspätet abgibt, muß er bei Bedarf das Spiel sofort unterbrechen, damit keine der Mannschaften unter der Verspätung leiden muß. Betrifft der verspätete Pfiff einen Schlagmann, muß ihm Zeit gegeben werden zum Kotipesä zurückzukehren und sich seinen Schläger zu nehmen, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird.

Der Hauptschiedsrichter verfügt über die Möglichkeit, bei einem verspäteten Pfiff den sogenannten **Schiedsrichterball** zu verwenden, welcher bedeutet, dass die Läufer in der Form auf dem Feld platziert werden, in welcher sie sich befänden, wenn der Pfiff nicht verspätet erfolgt wäre. Nachdem dies geschehen ist, erhält der Lukkari den Ball und das Spiel wird fortgesetzt.

Auf Bitte des Mannschaftssprechers wird das Spiel unterbrochen.

Diese Unterbrechung erbittet er beim Hauptschiedsrichter. Sofern dieser einwilligt, kann der Mannschaftssprecher zu ihm gehen. Ein Betreten des Feldes ohne Einwilligung zieht unweigerlich eine Bestrafung (Verwarnung) nach sich.

Wird das Spiel durch eine derartige Bitte grundlos unterbrochen, wird dies mit einer Ermahnung, bei Wiederholung mit einer Verwarnung, geahndet.

Wird das Spiel unterbrochen, muß der Ball dem nächstbesten Schiedsrichter übergeben werden.

Der Hauptschiedsrichter muß falsche Entscheidungen nach Abschluß der Spielsituation sofort richtig stellen.

Zu den Aufgaben des **Anwurfschiedsrichters** gehören:

- 1) die Spielaktionen von Lukkari und Schlagmann zu beaufsichtigen.

- 2) die Qualität des Anwurfes zu beurteilen.
- 3) regelwidrige Schläge im Vorderfeld zu beurteilen.  
Diese pfeift er sofort; bei Bedarf hat er das Recht, das Spiel zu unterbrechen.
- 4) Bekanntgabe seiner Ansicht bei einem Kotipesä- Wettkampf.
- 5) Er hat dafür Sorge zu tragen, daß während des Spiels im Kotipesä die Ordnung erhalten bleibt (Schlagreihenfolge, Einsatz der Jokers, Gebrauch des Kopfschutzes).
- 6) Er berichtet dem Schriftführer, wer für den folgenden Innendurchgang als erster Schlagmann verbleibt.

**Andere Schiedsrichter**, welche die Schiedsrichter des 2. und 3. Pesä, sowie der Schiedsrichter der hinteren Begrenzungslinie sind, haben folgende Aufgaben:

- 1) Entscheidungen über Pesä- Wettkämpfe am eigenen Pesä.  
Der Hauptschiedsrichter hat das Recht, diese Entscheidungen zu überstimmen, sollte er der Meinung sein, sie seien falsch.
- 2) Die Spielaktionen der Läufer und der Außenspieler zu beaufsichtigen und etwaige Verstöße dem Hauptschiedsrichter zu melden.
- 3) Entscheidungen hinsichtlich der Regelgültigkeit von Schlägen, insbesondere bei Schlägen, welche in die unmittelbare Nähe der Seitenlinien und der hinteren Auslinie fallen.  
Wenn es wegen des Publikums oder eines anderen Grundes notwendig erscheint, kann der Schiedsrichter der 2. Pesä regelwidrige Schläge durch Pfiff anzeigen.
- 4) Bestimmen und bei Bedarf mit Handzeichen anzeigen, wenn der Ball in eine Begrenzungsregion gerät.
- 5) Das Anzeigen der Koppi mit Hilfe des Schildes.

### **Schriftführer**

Die Aufgabe des Schriftführers ist den offiziellen Spielberichtsbogen auszufüllen. Bemerkt er einen Fehler z.B., daß ein Schlagmann nicht gemäß der Schlagreihenfolge schlägt, so hat er dies unverzüglich dem Hauptschiedsrichter zu melden.

Der Schriftführer muß dafür Sorge tragen, daß der Hauptschiedsrichter den Spielberichtsbogen nach dem Spiel überprüft und diesen dann unterschreibt.

### **Entscheiden in unklaren Spielsituationen**

**§ 46 Sollte der Hauptschiedsrichter oder die anderen Schiedsrichter eine Spielsituation nicht eindeutig wahrnehmen können, so ist die Situation zu Gunsten der Innenmannschaft auszulegen.**

Ist der Ausgang eines Pesä- Wettkampfes nicht mit Sicherheit zu entscheiden, wird die Situation zu Gunsten des Innenspielers gewertet; ist die Gültigkeit des Schlages nicht sicher wahrnehmbar, wird der Schlag als regelgerecht gewertet.

### **Eingreifen der Zuschauer in den Spielablauf**

**§ 47 Greift das Publikum vorsätzlich in das Spielgeschehen ein, muß der Schiedsrichter so entscheiden, wie sich seiner Überlegung nach die Situation ohne Eingreifen des Publikums entwickelt hätte.**

Ist das Eingreifen des Publikums in das Spielgeschehen nicht vorsätzlich, so wird die Situation so weitergespielt, wie sie sich entwickelt.

Der Schiedsrichter gibt durch Handzeichen ein vorsätzliches Eingreifen des Publikums in das Spielgeschehen bekannt. Hierbei darf der Schiedsrichter nicht abpfeifen, bevor die Läufer nicht ihre gewünschte Strecke zurückgelegt haben. Danach wird das Spiel unterbrochen und die Läufer werden auf das Pesä zurückgeschickt, von denen der Schiedsrichter glaubt, sie hätten es erreicht. Läufer können in der betreffenden Situation weder verbrannt werden, noch weiter vorgerückt werden, als sie tatsächlich vorwärtsgekommen sind.

Sofern das Publikum die Innenmannschaft stört, indem es z.B. "Väärä" ruft, kann der Anwurf als nichtig gewertet werden.

Sofern Schiedsrichter oder andere Spielbeauftragte, auch unabsichtlich, helfen oder den Lauf des Balles beeinflussen, ist die Situation so zu werten, wie sie sich ohne den betreffenden Eingriff in das Spiel entwickelt hätte.

### **Falscher Pfiff des Schiedsrichters**

**§ 48 Ein unerreichbarer, regelgerechter Lämpilyönti, welcher als regelwidrig gepfiffen wird, wird so gewertet, wie sich die Situation ohne Pfiff ergeben hätte. Der Spielschiedsrichter kann Spieler weiterschicken, wie sie seiner Meinung nach vorwärtsgelaufen wären. Bei andersartigen Schlägen wird die Spielsituation für nichtig erklärt und erneut ausgespielt.**

### **Bestrafungen**

**§ 49 Der Hauptschiedsrichter hat das Recht, bei Verstößen von Innen- sowie Außenspielern, Spielführern und anderen, zur Mannschaft gehörenden Beteiligten, folgende Bestrafungen auszusprechen:**

- 1.) Ermahnung**
- 2.) Zurückschicken eines Innenspielers auf das Ausgangs- Pesä**
- 3.) Annullieren eines Vorwärtskommen**
- 4.) Verbrennen**
- 5.) Freies Vorwärtskommen bzw. Freilauf gewähren**
- 6.) Verwarnung (1 Punkt, Bekanntgabe durch Zeigen der gelben Karte)**
- 7.) Ausschluss des Spielers für den Rest der Partie (2 Punkte, Bekanntgabe durch Zeigen der roten Karte)**

Wird ein Spieler ausgeschlossen darf an seinen Platz ein Spieler eingewechselt werden; der ausgeschlossene Spieler muß sich bis Spielende hinter die Zuschauerabspernung begeben. Sofern der Spieler nicht zu einer endgültigen Entscheidung gekommen ist, verbrennt er zudem.

### **8) Matchstrafe (3 Punkte, Bekanntgabe durch Zeigen der gelben und der roten Karte)**

Der Spieler oder Spielführer, welcher die Matchstrafe erhalten hat, muß sich bis Spielende hinter die Zuschauerabspernung begeben. Ein durch eine Matchstrafe ausgeschlossener Spieler kann nicht durch einen Einwechselspieler ersetzt werden. Die Mannschaft, deren Spieler durch eine Matchstrafe vom Spiel ausgeschlossen wurde, wird beim Wechsel in den Innendurchgang grundsätzlich mit einem Verbrannten bestraft. Der Hauptschiedsrichter muß bei einer Matchstrafe grundsätzlich einen Bericht verfassen und an das zuständige Ligaorgan (Regelgremium) schicken.

Unsportliches Verhalten kann sowohl gegen den Gegner gerichtet sein, als auch gegen die Spieler der eigenen Mannschaft.

Eine **Ermahnung** wird allgemein ausgesprochen bei:

- geringfügiger Behinderung
- vorsätzlichem Rufen, 1. Mal (Bsp. Außenmannschaft ruft „Matala“, „Laiton“)
- geringfügigem Fluchen, Meckern oder Beschimpfen, das nicht ins Publikum dringt
- offensichtlichem Protestieren
- unnötigem Werfen

Eine **Verwarnung (gelbe Karte)** wird allgemein ausgesprochen bei:

- wiederholten offensichtlichem Protestieren
- lautstarkem, unsachlichem Meckern
- offenkundiger Unsportlichkeit
- Spielfeldbetreten des Spielführers ohne Erlaubnis
- Spielführer unterbricht das Spiel um zum zweiten Mal um ein Time- Out zu ersuchen
- Begeben eines Innenspielers hinter die Zuschauerabspernung

Wenn mehrere Spieler hinter die Absperrung gehen, wird der Erste, der dies tut, verwarnt. Begibt sich die komplette Mannschaft hinter die Absperrung, wird der Mannschaftssprecher verwarnt.

- Falschem Umlaufen der Flagge auf der letzten Wegstrecke
- vorsätzlichem Schlagen des Balles in die Zuschauerränge
- Einem Vergehen, wegen welchem bereits eine Ermahnung ausgesprochen wurde

Ein **Ausschluß für den Rest der Spiels (rote Karte)** wird allgemein ausgesprochen bei:

- Verschuldung einer physischer Verletzung gegenüber Spieler, Schiedsrichter oder Publikum
- Rempeln, Herunterziehen der Mütze über die Augen oder Werfen von Sand in das Gesicht
- Einsatz obszöner (verletzender) Handzeichen/Gesten
- Nutzen von zwei Bällen zwecks Verwirrung (kann auch von der gesamten Mannschaft verschuldet werden)

Bestraft wird derjenige Spieler, welcher den zweiten Ball in das Spiel bringt.

- vorsätzlichem Schlagen des Balles in die Zuschauerränge, sofern dies eine Verletzung nach sich zieht
- Wiederholung von Vergehen, die mit einem (1) Strafpunkt belegt wurden

Wird durch rote Karte angezeigt. Der Spieler oder Spielführer erhält 2 (1+1) Punkte.

- ab der 3. Verwarnung für denselben Spieler oder Spielführer

Eine **Matchstrafe (gelb-rote Karte)** wird allgemein ausgesprochen bei:

- ausschließlich bei grober körperlicher Verletzung

Bestrafungen der Kategorien **6-8** werden dem Spieler in der Schiedsrichterzone mitgeteilt. Anwesend sind die zu bestrafende Person(en) und der Mannschaftssprecher des Teams. Ihnen werden Grund und Art der Bestrafung mitgeteilt. Diese Informationen werden anschließend ebenfalls im Spielberichtsbogen vermerkt. Der Hauptschiedsrichter hat das Recht, einem in seiner Nähe lautstark oder auffällig protestierenden Spieler, ohne Hinzunahme des Mannschaftssprechers, unmittelbar eine Verwarnung auszusprechen.

Wird der Spielführer oder ein nicht aktiver Spieler derartig bestraft, daß dieses nicht auf ihn anwendbar ist, z.B. in der Form, dass es einen Palo nach sich zieht, wird der Palo dem Spieler zuerkannt, welcher am Schlagen ist. Dieser ist aber weiterhin an der Schlagreihenfolge.

Der Hauptschiedsrichter ist berechtigt, Bestrafungen bezüglich Vergehen auf dem Spielfeld vorzunehmen. Das Bestrafungsrecht beginnt mit dem Moment, mit dem der Hauptschiedsrichter das Spielfeld betritt, um das Spiel zu beginnen. Es besteht ferner durchgängig bis zu dem Moment, in welchem er das Spielfeld nach Bekanntgabe des Endergebnisses verlässt. Der Hauptschiedsrichter ist verpflichtet dem zuständigen Organ des Vorstandes von allen erkannten Verstößen gegen die Spielregeln und Wettkampfbestimmungen zu berichten.

**Spezifizierung auch in §39 WKB**

### Beschwerden

**§ 50 Die Mannschaft, welche der Meinung ist, daß der Spielablauf nicht regelgerecht durchgeführt wird, kann Beschwerde einlegen, jedoch nur wenn der Mannschaftssprecher den Schiedsrichter darüber informiert hat, dies mit dem P-Zeichen im Spielberichtsbogen zu vermerken, und zwar unmittelbar nach der betreffenden Situation, vor dem nächsten Anwurf.**

Beschwerden, die sich auf die Ausrichtung des Spiels beziehen, sind vor der ersten Seitenwahl in den Spielberichtsbogen einzutragen. Der Hauptschiedsrichter hat die Beschwerde durch seine Unterschrift zu bestätigen.

Beschwerden, die sich auf Schiedsrichterhandlungen während des Spiels beziehen, sind durch die Mannschaft bei der Ergebnisbekanntgabe zu bekräftigen, ansonsten kann die Beschwerde nicht aufrecht erhalten werden.

Bei Beschwerden, welche Schiedsrichterentscheidungen während des Spiels betreffen, müssen durch die Mannschaftssprecher und alle Schiedsrichter schriftliche Berichte über die betreffende Situation innerhalb einer Stunde nach der Ergebnisverkündung verfasst worden sein; entweder auf dem Feld oder einem, durch den Hauptschiedsrichter zugewiesenen Platz. Diese Berichte sind zusammen mit dem Spielberichtsbogen in demselben Umschlag an das zuständige Organ der Liga (Regelgremium) zu schicken.

Beschwerden, die nicht gemäß dieser Regeln getätigt werden, können nicht behandelt werden.

Richtet sich die Beschwerde gegen Spieler der Gegenmannschaft (oder deren Zusammensetzung), ist das Spiel trotzdem auszuspielen.

Ein Spiel kann für nichtig oder neu zu spielen erklärt werden, sofern sich ergibt, daß es nicht den Regeln gemäß abgelaufen ist.

**Spezifizierungen auch in §40 WKB**