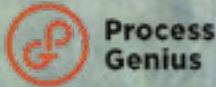


Baseball

INFO 2023-24



CLEWAT
SAVING THE SEAS



DEAR
LUCY



Sisällys

- 3 Liiton toiminnan esittely ja yhdyshenkilöt
- 4 Seurojen esittely
- 5 Lajiesittelyt Baseball, Softball ja Baseball5
- 6 Kuinka aloittaa baseballin tai softballin harrastus
- 8 Eurocupit – Ovi maailmalle parhaille seurajoukkueille
- 10 Baseball5 eli vitonen liikuttamaan nuorisoa
- 12 Baseball pelinä ja sen säännöt

**PAKU
KYMPILLÄ.
FI**

**Suomen Baseball- ja
Softball-liitto Ry (SBSL)
Suomen Pesäpalloliitto ry**

Robert Huberin tie 2 • 01510 Vantaa

Suomen Baseball- ja Softball-liitto

Suomen Baseball- ja Softball-liitto (SBSL) on hallinnollisesti ja yhteistyösopimuksen mukaisesti osa Suomen Pesäpalloliittoa ja sen kotipaikka on Vantaa. SBSL on Suomen Olympiakomitean sekä Euroopan- että Maailman Baseball ja Softball liittojen täysi-valtainen jäsen.

Liiton tarkoituksena on edistää ja kehittää baseballin ja softballin harrastusta ja kilpailutoimintaa Suomessa sekä toimia baseballin ja softballin valtakunnallisena lajiliittona. Liiton toiminnan perustana ovat liikunnan eettiset arvot ja urheilun reilun pelin periaatteet. Toiminnassa pyritään edistämään tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta.

Liiton yhdyshenkilöt

Baseball- ja softball- lajivastaava / Secretary General

Ville-Herman Saarman, +358 44 563 8604
ville.saarman@pesis.fi

Lajihallituksen puheenjohtaja / President

Jukka Ropponen, +358 40 042 3910
jukka.ropponen@goaliepro.com

Lajihallitus

Puheenjohtaja/President

Jukka Ropponen

Jäsen / Board Member

Harri Koponen

Jäsen / Board Member

Riku Asikainen

Jäsen / Board Member

TBA

Jäsen / Board Member

Marko Kärkkäinen

Operatiivinen johtoryhmä / Operations Comitee

Baseball maajoukkue / National team

GM

Jukka Ropponen, +358 40 042 3910
jukka.ropponen@goaliepro.com

Sarjavastaava Superbaseball ja Fat Lizard League / Competitions Superbaseball and Fat Lizard League

Timo Tiihonen sarjavastaava@baseball.fi

Tuomarikoordinaattori / Umpire coordinator

Lassi Autio, +358 50 411 0017
lassi.autio@gmail.com

Tuomarikouluttaja / Umpire trainer

Tony Jones, +358 40 592 1675
tony.jones@baseball.fi

Kirjuriointi / Scorekeeping

Riku Katajamäki
+358 50 320 9487
riku.katajamaki@gmail.com

Tekstit: Ville-Herman Saarman

Kuvat: Jorge Rodriguez ja
www.stockvault.net

Taitto: Kari-Pekka Ritolammi
Mainostoimisto Curry
Puh. 050 382 7814
karipekka@mainoscurry.fi



Seurojen esittely



Espoo Expos

Mikko Tuominen
+358 50 320 9487
expos@baseball.fi
espooexpos.kotisivukone.com



Lintuvaara XL5

Robert Sandmark
+358 44 980 3435
robert.sandmark@gmail.com



Helsinki Mets

Jimmy Bertelsen
+358 40 143 2475
mets@baseball.fi
helsinkimets.fi



JymyJussit Seinäjoki

Ossi Viljanen
ossi.viljanen@vinvest.fi



Helsingin Puumat

Terho Tiilikainen
+358 40 869 2010
puumat@baseball.fi



Hyvinkään Tahko

Hannu Lingnell
+358 50 304 9832
hannu.lingnell@gmail.com



Tampere Tigers

Mauricio Rosales
+358 44 291 1232
tigers@baseball.fi



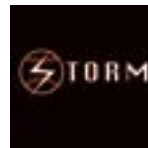
Seinäjoen Maila-Jussit

Jukka Marttala
+358 44 325 6441
jukka.marttala@smj.fi



Lahti Pirates

Antti Vinni
+358 50 321 5401
jory@lahtipirates.com



Sandstorm Helsinki Softball Club

Evelyn Suoja Valbonetti
+358 40 017 6793
lyraeve@icloud.com



Turku Black Sox

Tomi Rantamo
+358 40 195 4898
turkublacksox@gmail.com



Razorbacks Baseball Lappeenranta

hallitus@razorbacks.fi



Nokia White Sox

Henri Virinsalo
+358 40 836 3250
nokiawhitesox@gmail.com

Baseball, Softball ja Baseball5

Baseball ja softball ovat kaksi maailmalaajuisesti suosittua mailapeliä, joita on pelattu Suomessa liiton perustamisen jälkeen vuodesta 1981. Molempien pelien perusajatus on sama, vaikka lajeilla onkin eroja. Kotoiseen pesäpalloon verrattuna suurin ero on edestäpäin tuleva syöttö, johon lyöjän tulee lyödä. Baseballissa edestä päin tuleva syöttö heitetään yläkautta ja softballissa alakautta tapahtuvalla syöttöliikkeellä.

Baseball

Baseball ottelut kestävät yhdeksän vuoroparia ja joukkueet vuorottelevat kentällä niin, että toinen joukkue on sisä- ja toinen ulkovuorossa.

Baseballissa juoksu syntyy, kun sisävuorossa olevan joukkueen pelaaja kiertää kaikki pesät palamatta kotipesään saakka. Ulkovuorossa oleva joukkue yrittää estää sisävuorossa olevaa joukkuetta saamasta juoksuja polttamalla pesäjuoksijoita ja lyöjiä. Palot syntyvät toimittamalla pallo pesälle ennen etevää juoksijaa, koskettamalla pallolla etenevää juoksijaa, ottamalla lyödyn pallon ilmasta kopiksi niin ettei se kosketa maata ennen kuin pallo saadaan kopiksi. Lisäksi palon saa tehty myös, jos lyöjä ei osu kolmella suoralla syötöllä palloon.

Softball

Softball ottelut kestävät seitsemän vuoroparia ja joukkueet vuorottelevat kentällä niin, että toinen joukkue on sisä- ja toinen ulkovuorossa. Juoksu syntyy samalla tavalla kuin baseballissa. Sisävuorossa olevan joukkueen pelaaja kiertää kaikki pesät palamatta kotipesään saakka. Ulkovuorossa oleva joukkue yrittää estää sisävuorossa olevaa joukkuetta saamasta juoksuja polttamalla pesäjuoksijoita ja lyöjiä. Palot syntyvät toimittamalla pallo pesälle ennen etevää juoksijaa, koskettamalla



pallolla etenevää juoksijaa, ottamalla lyödyn pallon ilmasta kopiksi niin ettei se kosketa maata ennen kuin pallo saadaan kopiksi. Lisäksi palon saa tehty myös, jos lyöjä ei osu kolmella suoralla syötöllä palloon.

Baseball5 "viitonen"

Baseball5 on nopea ja urbaani peli, joka on kehitetty baseballin ja softballin pohjalta. Peliä pelataan 5 vs 5 joukkuein 21x21 m kentällä. Pelissä lyöjä lyö palloa kädellään omasta syötöstä ja pelissä paloja tehdään samalla tavalla kuin baseballissa ja softballissa. Pelissä lyöjällä on vain yksi yritys, joka tekeekin pelistä nopean ja vauhdikkaan. Baseball5 ottelussa pelataan viisi vuoroparia.

Kuinka aloittaa

Kuinka aloittaa baseballin tai softballin harrastus

Liittyäksesi mukaan baseball ja softball toimintaan, ota rohkeasti yhteyttä alueen seuroihin tai lajivastaavaan. Seurojen ja lajivastaavan yhteystiedot löydät tästä lehtisestä. Jos taas alueellasi ei ole toimivaa seuraa, ota yhteyttä liiton lajivastaavaan ja kerro, minkälainen porukka haluaa baseballia/softballia haluaisi pelata. Yhdessä voidaan miettiä, kannattaako muodostaa uusi jäsenseura vai liittyä johonkin olemassa olevaan seuraan esim. pesäpalloliiton jäsenseura.

Askeleet uuden joukkueen perustamiseksi

Tulevaisuudessa yhtenä liiton tavoitteista on järjestää matalankynnyksen harrasteturnauksia. Tällaisiin yksittäisiin tapahtumiin on kohtuullisen helppoa kerätä porukka kasaan. Kun pysyvästi pelaamaan haluavia on riittävästi (vähintään 12-15), niin joukkue voi osallistua vakituiseen sarjaan. Tämä edellyttää sitä, että sarjaan ilmoittautuva joukkue on pesäpalloliiton jäsenseura. Uudet seurat pesäpalloliiton jäseneksi hyväksyy pesäpalloliiton liittojohtokunta.



Uuden seuran toiminnan tavoitteet SBSL:n näkökulmasta

On luonnollista, että aluksi uuden seuran voimavarat kuluvat seuran oman toiminnan käynnistämiseen. SBSL toivoo kuitenkin, että uusista seuroista tulee mahdollisimman pian lajin kannalta tuottoisia seuroja. Tuottoisuus tarkoittaa sitä, että seura tuo lajin pariin enemmän henkilöresursseja.

Käytännössä tämä on aktiivista osallistumista lajitoiminnan ylläpitämiseen (ottelutoimitsijat, liiton toimet) pysyvää juniorityötä, joka tuo lajin pariin uusia pelaajia ja turvaa seuran ja liiton olemassaolon tulevaisuudessa. Pidemmän päälle SBSL:llä ei ole varaa tappiollisiin seuroihin, joten liitto haluaa laatia uusien seurojen kanssa heti realistisen suunnitelman riittävän vahvuuden saavuttamiseksi. Näin myös lajin kasvu säilyy terveellä pohjalla.

Tukitoimet uudelle seuralle

- *Suunnitteluapua toiminnan käynnistämiseen ja vakiinnuttamiseen.*
- *Materiaalitukea pelaajavärväykseen.*
- *Ensimmäisenä vuonna seura saa kilpasarjojen sarjamaksuista 50% alennuksen.*
- *Välineitä ja varusteita toiminnan käynnistämiseen.*
- *Mahdollisuus hankkia liiton kautta edullisesti pelivälineitä.*
- *Lisäksi uudella seuralla on samat jäsenedut kuin muillakin.*

Onko sinulla uusia ideoita tukitoimista? Kerro niistä meille!

Evli Growth Partners

Lupaavimpiin suomalaisiin ja eurooppalaisiin kasvuyhtiöihin sijoittava pääomasijoitusrahasto.

egp.fi



Eurocupit

Eurocupit – Ovi maailmalle parhaille seurajoukkueille

Läpi suomalaisen baseballin historian ovat kansainväliset ottelut olleet merkittävässä roolissa edistämässä ja kehittämässä suomalaista baseballia. Suomi pienenä maana on lähettänyt joukkueita kilpailemaan CEB ja myöhemmässä vaiheessa WBSC Europen alaisiin seurajoukkueiden EM-turnauksiin.

Kaudella 2023 tehtiin historiaa, kun kaksi Suomen parasta joukkuetta Espoo Expos ja Tampere Tigers osallistuivat Federation Cup Qualifier turnauksiin. Expos ruotsin Sundbybergissä ja Tigers unkarin Budapestissä. Molemmat joukkueet sijoittuivat turnauksissaan kuudenneksi. Liitto tukee joukkueita taloudellisesti turnauksen kulujen kattamisessa. Tulevien kausien turnauksiin suomella on jälleen kaksi maapaikkaa ja suomalaisen baseballin pääsarjan kahdella parhaalla joukkueella on oikeus osallistua Federation Cup Qualifier turnauksiin.



waste trade



A web platform that connects buyers and sellers
of recyclable materials all around the world!

www.wastetrade.io
info@wastetrade.io



2 tuntia
Tallinnaan

Kivoin tapa
vaihtaa maisemaa

Varaa merimatkasi tallink.fi

 **TALLINK** Shuttle

Baseball5

Baseball5 eli vitonen liikuttamaan nuorisoa

Baseball5 on uusi viisi vastaan viisi katuversio Baseball- ja Softball-peleistä. Sen avulla baseballin ja softballin perusteet on helppo tutustuttaa lapsille ja nuorille. Ainoa mitä pelaamisen tarvitaan, on pallo. Laji soveltuu erinomaisesti sekapeliksi koululiikuntaan, välituntien liikuntaleikkeihin, oheislajiksi liikuntakerhoihin ja uusien pelaajien saamiseksi mukaan baseball, softball ja pesäpallon seuratoimintaan.

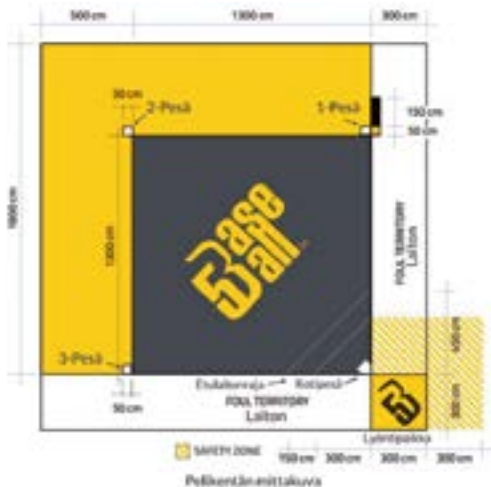
Perusidea

Ottelu

Joukkueet hyökkäävät (eli lyövät) ja puolustavat vuorotellen. Vuoro vaihtuu, kun kolme hyökkäävää pelaajaa - juoksijaa tai lyöjää - on poltettu. Ottelun pituus on yhdeksän vuoroparia. Hyökkäävä joukkue saa juoksun, kun sen hyökkäysvuorolla joukkueen pelaajan onnistuu palamatta edetä kotipesään saakka koskien ykköstä, kakkosta, kolmosta ja kotipesää tässä järjestyksessä. Ottelun tulos on joukkueiden yhteenlaskettu juoksujen määrä.

Mikä on homman juju?

Pelissä päämielenkiinto kohdistuu siihen, miten hyvin lyöjät onnistuvat tehtävässään puolustuksen syöttäjiä vastaan. Tyypillisesti ammattiliigoissa parhaiden lyöjien onnistumisprosentti on noin 35%. Vastaavasti liigan parhaat syöttäjät laskevat ottelua kohden noin kaksi juoksua. Verrattuna pesäpalloon, jossa päämielenkiinto on hyökkäyksen lyönti- ja juoksukikkailu vs puolustuksen kenttäpeli, on kenttätapahtumia baseballissa vähän. Hyvätasoista baseballia voisi verrata shakkiin, jossa jokainen syöttö on oma siirtonsa. Suomessa taso ei valitettavasti tähän vielä aivan yllä ja kenttäpelin rooli korostuu.



Voit pelata vitosta missä vaan. Liikuntasalissa, hiekkakentällä, nurmikentällä, tekonurmella tai asfaltilla.

Tässä 5 vs 5 pelissä toinen joukkue on ulkivuorossa ja toinen sisävuorossa. Ottelu kestää viisi vuoroparia. Vuoro vaihtuu kolmesta palosta. Palo syntyy, kun pallo ennättää ennen juoksijaa pesälle tai pelaaja koskettaa juoksijaa pesävälillä pallolla. Palo syntyy myös, jos ulkopelaaja nappaa pallon kopiksi ennen kuin se ehtii osumaan maahan tai lyönti ei osu kentän rajojen sisäpuolelle. Juoksu syntyy, kun pelaaja kiertää kaikki pesät palaten kotipesään.

COLLECT PHOTOS & VIDEOS WITH COPYRIGHTS

With BCaster you can crowdsource
and collect all fans created mobile
content to one place.

www.bcaster.com

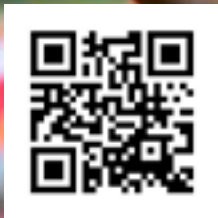


Photo by Godwin Bephin

 **BCASTER™**

WE  TO UNITE PEOPLE & BRANDS

Baseball

Baseball pelinä ja sen säännöt

Pelissä kaksi yhdeksän pelaajan joukkuetta pelaa yhdeksän vuoroparia. Pelissä on paljon kyse syöttäjän ja lyöjän välisestä kamppailusta. Baseballkentällä on ruohopäällysteinen neliö, jonka kulmissa on neljä pesää ykköspesästä kotipesään. Neliön keskellä seisova syöttäjä heittää pallon kohti kotipesän suunnassa olevaa syöttölaattaa, jonka vieressä seisova lyöjä yrittää osua palloon niin, että hänen joukkueensa pelaajat pystyvät etenemään pesiltä toiselle ja lopulta kotipesään saaden näin juoksuja.

Kenttä

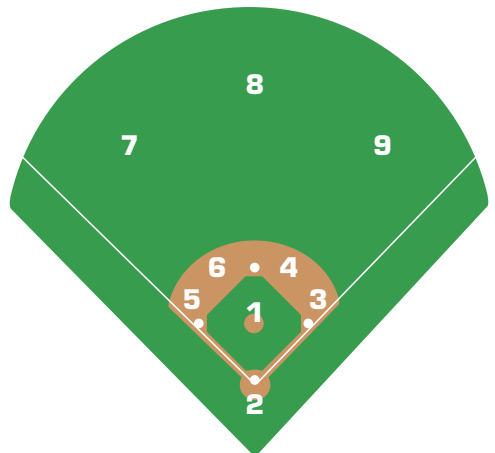
Pesät (ykkönen, kakkonen, kolmonen ja kotipesä) muodostavat kuvan mukaisen nelikulmion. Ykkönen, kakkonen ja kolmonen on merkitty noin 40x40 cm tyynyillä. Pesäväli on 27,43 m. Kotipesä on maassa oleva viisikulmainen laatta. Syöttökumpu on suunnilleen keskellä etukenttää. Syöttömatka laatalta kotipesälle on 18,44 m. Laitonlinjat menevät ykkös- ja kolmospesän kautta muodostaen suoran kulman kotipesällä. Laitonlinjojen väliin jäävä alue on laillista aluetta ja ulkopuolelle jäävä osa laitonta aluetta. Takalinjan etäisyys kotipesältä vaihtelee kentittäin ollen sivuilta noin 100 m ja keskeltä 120 m - 130 m.

Puolustuksen pelipaikat ovat:

1. Syöttäjä (*pitcher*). Syöttäjä syöttää syötöt lyöjälle syöttölaatalta.
2. Sieppari (*catcher*). Sieppari ottaa kiinni syöttäjän syötöt.
3. Ykkönen, ykköspesämies.
4. Kakkonen, kakkospesämies.
5. Kolmonen, kolmospesämies.
6. Sortti (*short stop*), ylimääräinen etukenttämies.
7. Vasen laita, takakenttämies vasemmassa laidassa.
8. Sentteri, takakenttämies keskellä.
9. Oikea laita, takakenttämies oikeassa laidassa.

Pelialueen rajat

Pelialueen (vihreä alue kuvassa) rajat on määritelty kenttäkohtaisissa säännöissä, yleensä pelialueen raja-aita kulkee noin 10 - 20 metriä laitonrajan ulkopuolella. Jos pallo joutuu pelialueen rajojen ulkopuolelle, peli menee poikki ja juoksijat määrätään tietyille pesille riippuen siitä, mistä syystä pallo meni ulos. Jos lyönti ylittää suoraan ilmasta takalinjan laillisella alueella (*putoamiskohdasta riippumatta*), niin lyönti on "homerun" (*kunnari*) - lyöjä saa, ja hänen on pakko juosta pesät kotiin saakka.



Lyöntivuoro

Hyökkäyksen pelaajat lyövät vuorotellen.

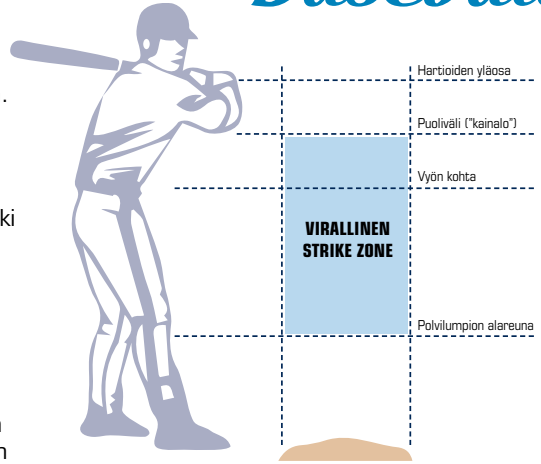
Yhdelle lyöjälle voi tulla kolme strikea (*suora*) ja neljä väärää (*ball*) syöttöä.

Syöttö on strike, mikäli lyöjä yritti lyödä syöttöä tai pallo tuomarin mielestä koski strike-zonea. Muuten syöttö on väärä.

- Laillisesta lyönnistä lyöjä muuttuu juoksijaksi ja hänen on pakko lähteä ykköselle.
- Kolmesta strikesta lyöjä palaa, tai muuttuu juoksijaksi mikäli sieppari ei saanut kolmatta suoraa kiinni. Laiton lyönti on strike, mutta kahden suoran jälkeen lyötyjä laittomia ei lasketa.
Poikkeus: Näpy kahden suoran jälkeen laittomaksi on palo.
- Neljästä väärästä syötöstä lyöjä pääsee ykköselle. Peli jatkuu.
- Jos syöttö osuu lyöjään, niin peli menee poikki ja lyöjä pääsee ykköselle.
- Jos lyöjä astuu ruudusta ulos lyödessään palloa, hän palaa. Peli on poikki ja juoksijat palautetaan pesilleen.
- Sieppari osuu räpylällään mailaan, kun lyöjä lyö, niin lyöjä pääsee vapaasti ykköselle (*'siepparin häirintä'*). Jos lyönti oli hitti, niin siepparin häirintään ei viitata. Jos räpylä osuu mailaan jo ennen syöttöä, niin häirintää ei tule ja peli jatkuu (*tuomari voi kehoittaa siepparia peruuttamaan*).

Strike-zone

Strike-zone (*'lyöntialue'*) on kotipesän yllä oleva alue, jonka alarajana on lyöjän polvilumpion alareuna ja ylärajana lyöjän vyön ja hartioiden puoliväli. Tuomari arvioi korkeudet lyöjän normaalin lyöntiasennon mukaan ja pesän kohdalta. Näin ollen mahdollinen edessä/takana seisominen tai kyykistyminen ei (*teoriassa*) vaikuta strike-zoneen. Syöttö on strike, jos pallo osuu osittainkin mihin tahansa kohtaan strike-zonea suoraan ilmasta. Jos syöttö osuu strike-zoneen pompun jälkeen, niin se on väärä. Käytännössä strike-zone vaihtelee hieman tuomarin mukaan. Taitava syöttäjä



opiskelee eri tuomareiden strike-zonet ja käyttää reuna-alueita hyväkseen.

Laiton/laillinen

Lyönti on laillinen, jos se ei ole laitton.

Lyönti on laitton,

- jos se putoaa linjojen ulkopuolelle ykkösen tai kolmosen taakse (*poikkeus: Homerun*)
- jos se menee ennen ykköstä tai kolmasta linjojen ulkopuolelle ja pallo jää laittomalle alueelle. Jos lyönti osuu johonkin (*pelaajaan, tuomariin, aitaan, puuhun...*), niin se on laillinen tai laitton sen mukaan, missä pallo osumahetkellä oli. Pesät ovat laillisella alueella, joten pesään osunut lyönti on laillinen. Ruudussaan olevaan lyöjään osunut lyönti on laitton.

Laittoman lyönnin jälkeen peliä jatketaan vasta, kun juoksijat ovat palanneet pesilleen.

Juoksija

Yhdellä pesällä voi olla kerrallaan yksi juoksija. Juoksijat eivät saa ohittaa toisiaan (*ohittaja palaa*). Pesällä juoksija on turvassa (*safe*). Jos juoksija ei ole pesällä, kenttäpelaaja voi polttaa juoksijan koskettamalla häntä.

Pakkopeli, paluupakkopeli ja kosketuspeli

Juoksija on pakotettu lähtemään pesästä, kun lyöjästä tulee juoksija, jos lyöjän ja kyseisen juoksijan välissä ei ole vapaita

Baseball

pesiä. Tällaista tilannetta sanotaan pakko-peliksi. Pakkopelissä juoksijaa ei tarvitse koskea, vaan hän palaa, kun pallo on ennen juoksijaa sillä pesällä, jonne hänen on pakko edetä. Pakkopeli voi hävitä myös kesken pelitilannetta, jos puolustus esimerkiksi ensin polttaa lyöjäjuoksijan ykköselle. Jos lyöjä lyö kopin, niin hän palaa, ja juoksijoiden on palattava niille pesille, joilla he olivat syöttöhetkellä. Tällöin on kysymyksessä 'paluupakkopeli' ja juoksija palaa, jos pallo on ennen häntä pesällä, jonne hänen on pakko palata. Kopin jälkeen juoksija saa lähteä pesältään.

Laittomallakin alueella otettu koppi hyväksytään kopiksi. Hipaisu, jonka sieppari saa kiinni, ei ole koppi (*eikä laiton*), vaan toimintana, niin kuin lyöjä olisi lyönyt ohi. Jos kyseessä ei ole pakkopeli eikä paluupakkopeli, niin on 'kosketuspeli', ja juoksijaa on kosketettava, jotta hän palaisi.

Pesän koskeminen

Ykköspesällä lyöjäjuoksija saa juosta turvallisesti pesän yli edellyttäen, ettei hän yritä kakkoselle. Kaikilla muilla pesillä yljoussut juoksija on 'vapaata riistaa' ja hänet voidaan polttaa koskettamalla. Jos juoksija ei kosketa pesää, puolustus voi polttaa hänet ennen seuraavaa syöttöä 'valituspelillä', ts koskettamalla pallo hallussaan pesää, jota juoksija ei koskenut.

Juoksulinja

Juoksijan on pysyttävä juoksulinjallaan. Jos hän väistää enemmän kuin käsivarren mitan verran sivulle päin kosketusyritystä, hän palaa väistämisestä. Taakse- tai eteenpäin saa väistää. Juoksulinjalla pysyminen tarkoittaa juoksulinjalla pysymistä, eikä mahdollisen pesälinjoja yhdistävän viivan seuraamista. Juoksijan on väistettävä kenttäpelaajaa, joka on ottamassa kiinni lyötyä palloa. Juoksija saa ja hänen täytyy väistää enemmänkin kuin käsivarren mitan verran. Jos juoksija häiritsee lyöntiä kiinniottavaa pelaajaa, niin juoksija palaa – myös vahinkotapauksissa. Lisäksi lyöjäkin palaa, jos häirintä oli tahallista. Ykköselle juostaessa juoksijan on juostava laitonrajan

ulkopuolella. Jos linjan sisäpuolella juoksemisesta aiheutuu häiriötä ykkösen kiinnitölle, lyöjäjuoksija palaa. Jos kenttäpelaaja, joka ei ole ottamassa palloa kiinni, estää juoksijaa (*sääntö 7.06*), niin

- **jos estettyä juoksijaa vastaan tehdään pelisuoritusta:** peli menee poikki, ja tuomari määrää juoksijat pesille, mihin he olisivat ilman estämistä ehtineet plus estetylle juoksijalle yhden pesän ylimääräistä.
- **jos estettyä juoksijaa vastaan ei tehdä pelisuoritusta:** peli jatkuu, kunnes tilanne on ohi. Tällöin tuomari määrää juoksijan/ juoksijat niille pesille, mihin olisivat ehtineet ilman estämistä. **Huom:** *Jos estetty juoksija pelin jatkuessa palaa yrittäessään pidemmälle, kuin mihin hän olisi tuomarin mielestä ilman estämistä ehtinyt, palo jää voimaan.*

Syöttäjä

Syöttöasennot

Syöttäjän on syötettävä syöttöasennosta, joita on kaksi: **Etuasento** (*wind-up position*) ja **sivuasento** (*set position*).

- **Etuasento:** Syöttäjä seisoo etumusta lyöjään päin ja pitää palloa kaksin käsin vartalonsa edessä, molemmat jalat syöttölaatalla. Syöttäminen tapahtuu astumalla vapaalla jalalla kerran taakse päin ja kerran eteenpäin. Etuasennosta poistuminen tapahtuu astumalla tukijalalla (heittökäden jalka) taaksepäin ja pudottamalla kädet sivuille.
- **Sivuasento:** Syöttäjä seisoo räpyläkäden kylki lyöjään päin ja pitelee palloa edessään kaksin käsin pysähtyen täydellisesti, takajalka laatalla ja etujalka laatan edessä. Syöttäminen tapahtuu nostamalla etujalkaa. Sivuasennosta poistuminen tapahtuu astumalla ensin takajalalla laatan taakse ja pudottamalla sitten kädet sivuilleen. Hämäminen (*balk*) Syöttäjä ei saa hämätä juoksijoita eikä lyöjää.

Seuraavista tuomitaan hämäys (*katso tarkemmin luku 8 sääntökirjasta*), ja juoksijat saavat edetä yhden pesän:

- Syöttäjä keskeyttää syöttöliikkeensä.
- Syöttäjä keskeyttää laatalta heittonsa ykköselle.
- Syöttäjä ei laatalta heittäessään astu heittonsa suuntaan.
- Syöttäjä syöttää, kun lyöjä tai juoksijat eivät ole valmiina (*'pikasyöttö' – jos juoksijoita ei ole, tuomitaan väärä*). Syöttäjä ei saa heittää pesälle ja asettua heti tämän jälkeen syöttöasentoon, ennenkuin juoksijat ovat voineet kohtuullisesti valmistautua syöttöön.
- Syöttäjä seisoo tai on seisovinaan laatalta, vaikka hänellä ei ole palloa.
- Syöttäjä ei pysähdy syöttöasentoon.
- Syöttäjä irrottaa syöttöasennossa kätensä pallosta muuten kuin syöttöäkseen tai heittääkseen pesälle (*myös pallon putoaminen*).
- Syöttäjä viivyyttää peliä. Jos juoksijoita ei ole, niin syöttäjän on heitettävä 18 sekunnin kuluessa siitä, kun on saanut siepparilta pallon.

Vaihtopelaajat

Kentällä lyöntijärjestyksessä olevat pelaajat voivat olla missä vain laillisella alueella, kunhan eivät ole lyöjälle epäurheilijamaisella tavalla häiriöksi. Syöttäjän voi vaihtaa toiselle pelipaikalle ja takaisin syöttämään enintään kerran yhden vuoroparin aikana. Jos pelaaja vaihdetaan pois pelistä, hän ei voi palata uudelleen samaan otteluun. Valmentajan on nimettävä vaihtopelaaja lyöntijärjestykseen poivaihdetun pelaajan paikalle.

Valituspeli

Eräissä tapauksissa (*juoksija ei koskenut pesää, väärä lyöjä*) hyökkääjä voidaan polttaa valituspellillä. Näissä tapauksissa tuomarit eivät oma-aloitteisesti puutu hyökkääjän virheeseen. Valituksen on tapahduttava välittömästi ennen seuraavaa syöttöä. Pesän koskematta jättämisestä tehtävä valitus tehdään toimittamalla pallo pesälle, jota juoksija ei koskenut.

Väärällä vuorolla lyöminen

Jos pelaaja lyö väärällä vuorolla ja käyttää lyöntivuoronsa loppuun (*muuttuu juoksijaksi tai palaa*), niin OIKEA lyöjä palaa puolustuksen valituspellillä ja oikeata pelaajaa seuraava lyöjä tulee lyömään. Väärän pelaajan tekemiset mitätöidään. Valitus on tehtävä ennen seuraavaa pelitilannetta (*syöttöä*). Jos puolustus ei valita (*riittävän ajoissa*), niin väärästä lyöjästä tuli oikea lyöjä sillä hetkellä, kun seuraavalle lyöjälle syötettiin. Mikäli hyökkäys (*tai puolustus*) huomaa väärän lyöjän olevan lyömässä ennen tämän lyöntivuoron päättymistä, niin oikea lyöjä saa mennä lyömään ja kauntti jatkuu siitä, mikä se sillä hetkellä on.

Vuoroparin vaihto

Vuoroparien vaihtojen on tapahduttava ripeästi. Syöttäjällä on yksi minuutti aikaa lämmittelysyöttöihinsä. Strategiakokousten on tapahduttava niin, ettei ottelua viivytetä. Jos lyöjä viivyttelee, voi tuomari antaa syöttäjälle luvan syöttää, ja tuomita strikeksi jokaisen syötön.

Infield fly

Infield fly -tilanne on päällä, jos on juoksijat ykkösellä ja kakkosella (*voi olla lisäksi myös kolmosella*) ja on ALLE kaksi paloa. Tällöin tuomari tuomitsee etukentän korkean koppilyönnin, jonka etukenttäpelaaja saa normaalisuorituksella kiinni, 'infield fly':ksi ja lyöjä palaa, vaikka pallo pudotettaisiinkin eikä juoksijoiden ole pakko edetä. Peli jatkuu ja juoksijat saavat edetä omalla riskillään. Säännön tarkoituksena on juoksijoiden suojeleminen tahallisilta pudotuksilta (*vrt. kolmannella suoralla karkaaminen ykköselle*). Mikä tahansa koppilyönti etukentälle ei vielä aiheuta infield fly'ta, vaan yo kriteerien täytyy toteutua – korkeus, helppous.

Tuomiot

Tuomarin arvioinneista ei saa valittaa. Sääntökintaan liittyvissä asioissa päävalmentaja voi ennen seuraavaa pelisuoritusta pyytää tuomariilta korjausta / selvitystä asiaan, ja mikäli selvitys ei tyydytä, niin päävalmentaja voi tehdä asiasta protestin.



**PALKITUT PIENPANIMO-
OLUET ILMAN GLUTEENIA.**

ESPOOSSA PANTU, AMERIKAN TYYLIIN. [FATLIZARD.BEER](https://fatlizard.beer)