

NAPEROPESISSÄÄNNÖT

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

Yleistä välineistä

5 § Ulkovuorossa olevan joukkueen tulee säilyttää välineensä vaihtopenkki-alueellaan.

Laiminlyönnistä opastetaan pelaajaa ja huomautetaan joukkueen puheoikeuden käyttäjää, laiminlyönnin toistuesssa tuomitaan puheoikeuden käyttäjälle varoitus.

Joukkue

7 § Joukkueen muodostavat enintään kaksi pelinjohtajaa ja 7–12 pelaajaa ja vaihtopelaajat, joista samassa ulkovuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua enintään 9 pelaajaa. Samassa sisävuorossa aktiiviseen pelitoimintaan osallistuvat joukkueen kaikki 7–12 pelaajaa.

Joukkueen koostumusta voi muuttaa kesken ottelun, jos pelaajia on enemmän kuin 12. Joukkueen jokaisen pelaajan tulee osallistua peliin lyöntijärjestysnumerolla (1–9) vähintään yhden kokonaisen jakson tai yhden sisä- ja ulkuvuoron aikapelisäännöillä pelattaessa.

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

Sisäjoukkueen pelinjohtajat saavat hillitysti johtaa joukkueensa peliä, mutta he eivät saa vedota syöttöjä vääriksi. Sisäjoukkueen pelinjohtajan vedotessa syötön vääräksi joukkueelle tuomitaan tekninen palo.

Ulkovuorossa olevan joukkueen peliä saavat hillitysti johtaa kenttäpuolelta joukkueen molemmat pelinjohtajat, toinen etukentän 2-puolelta ja toinen takakentän 3-puolelta. He

eivät kuitenkaan saa oleskella varsinaisella pelialueella eivätkä pesien tai tuomariston välittömässä läheisyydessä.

Otteluaika

8 § Virallinen F- ja G-juniorijoukkueiden pesäpallo-ottelu kestää 2+2+1 vuoroparia.

2+2+1 vuoroparin otteluissa jaksoissa pelataan täydet vuoroparit. Jos jaksovoitot ovat kahden pelatun jakson jälkeen tasan, ratkaistaan ottelun voittaja supervuoroparilla.

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

Valtakunnallisilla leireillä otteluaika on leirien kilpailumääräysten mukainen.

Vuoronvaihto

12 § Vuoronvaihto tapahtuu, kun kolme sisäpelaaja on palanut ja joukkueen kaikki pelaajat ovat olleet kerran lyöntivuorossa, tai viimeistään, kun kaikki pelaajat ovat olleet kaksi kertaa lyöntivuorossa, ellei kolmea paloa ole syntynyt.

Jos toisessa joukkueessa on vähemmän pelaajia kuin toisessa, vuoronvaihto tapahtuu, kun molemmat joukkueet ovat saaneet yhtä monta lyöntivuoroa. Tässäkin tapauksessa lyöntivuorot etenevät aina lyöntijärjestyksen mukaisesti.

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

Etenemisoikeus

32 § Lyöntivuoroinen lyöjä saa edetä kotipesästä ja juoksijat pesiltään heti, kun pallo on irronnut lukkarin kädestä ensimmäiseen syöttöön, riippumatta syötön laadusta. Juoksijat saavat edetä pesiltään heti, kun lukkari on saanut syöttöoikeuden ja pallo on ulkopelaajan hallussa kotipesässä.

Kun lyöjä on muuttunut lopullisesti juoksijaksi, juoksija voi edetä vain, jos

- 1) hän etenee lyönnin turvin ja oli etenemässä ennen ensimmäistä lyönnin jälkeistä kiinniottohetkeä tai
- 2) hän menettää pesäturvansa.
- 3A) viimeisen lyöjän viimeisellä lyönnillä etenijällä on oikeus yrittää juoksua

3B) 2-3 ja 1-3-tilanteessa ulkopelaajan yrittäessä polttaa kotiin etenevää juoksijaa takaeteneminen sallitaan.

Lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi juoksija voi lisäksi edetä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle menneellä harhaheitolla ennen kuin pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun. Juoksijat saavat uudelleen etenemisoikeuden, kun lukkari on saanut syöttöoikeuden seuraavalle lyöjälle.

Tuomarin on palautettava ennen aikaisesti edenneet ja rajoituksen aikana liikaa edenneet juoksijat lähtöpesilleen

Eteneminen ajotilanteessa

40 § Ajotilanne syntyy, kun kaikilla kenttäpesillä on juoksija ja lukkari syöttää lyöntivuoroiselle pelaajalle ensimmäisen syötön.

Ajotilanteessa on vaihtopakko, eli jokaisen juoksijan on päästävä turvaan seuraavalle pesälle tai päästävä lopulliseen ratkaisuun.

Vaihtopakon alainen pelaaja on turvassa pesällään, kun lyöjällä on lyöntejä jäljellä. Lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi vaihtopakon alainen pelaaja menettää pesäturvansa pallon tullessa pesällä olevan ulkopelaajan haltuun.

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