

King Meal -kevätturnauksen säännöt

King Meal -turnauksessa noudatetaan voimassa olevia pelisääntöjä ja kilpailumääräyksiä jäljessä esitetyin poikkeuksin.

Joukkue

Turnausotteluissa joukkueen muodostavat enintään kaksi pelinjohtajaa sekä joukkueen pelaajat (pelaajamäärää ei ole rajoitettu, kuitenkin yhdessä vuoroparissa saa käyttää enintään 12 pelaajaa). Joukkueen koostumusta voi vaihdella turnauksen aikana. Puheoikeutta käyttää aina toinen pelinjohtajista. Sisäjoukkueen peliä saa johtaa ainoastaan pelinjohtajat. Ulkopeliä saa johtaa D-ikäisissä yksi pelinjohtaja ja G-, F ja E-junioreiden peleissä ulkopeliä saa johtaa kaksi pelinjohtajaa. Tuomarilla on oikeus poistaa pesien läheisyyteen sijoittuneet ns. lähettäjät ja muut ylimääräiset peliin osallistuvat henkilöt kentältä.

Ottelu aika

Ottelu aika G-, F-junioreiden sarjassa on 2 vuoroparia.

E-junioreiden pelisarjassa 2+1 vuoroparia. Jos otteluaikaa on kulunut kahden vuoroparin jälkeen yli 40 minuuttia, peli päättyy. Jos kahden vuoroparin jälkeen otteluaikaa on kulunut alle 40 minuuttia, pelataan kolmas vuoropari kolmen palon vuorovaihtosäännöllä. Kolmas vuoro alkaa normaalisti siitä lyöjästä, joka on jäänyt edellisessä vuorossa lyöntivuoroon.

D-junioreiden ja E-junioreiden kilpasarjassa ottelu aika on 45 minuuttia ja tasavuorot.

Aikalisiä ei sallita otteluissa. Ottelu aika alkaa siitä hetkestä, kun tuomari antaa pallon peliin ja viheltää ottelun käyntiin. Otteluaikaa mittaa pelituomari. Peliä ei katkaista kunniajuoksun syntyessä. Tuomarin on puututtava selvään ajan pelaamiseen. Tarvittaessa tuomarilla on mahdollisuus antaa lisäaikaa. Jos ottelun juoksuo on 20 juoksua tai enemmän, kun sitä on pelattu vähintään kaksi kokonaista vuoroparia, ottelu päättyy välittömästi. Samalla peliteolla syntyvät muut juoksut hyväksytään.

Vuorovaihto

D-ikäisten sarjoissa ja E-ikäisten kilpasarjoissa vuorovaihto tapahtuu kolmen palon jälkeen. G-, F- ikäisten sarjoissa sekä E-junioreiden pelisarjoissa jokainen pelaaja saa käydä sisävuorossa lyöntivuorossa ja vuorovaihto tapahtuu, kun joukkueen kaikki pelaajat (enintään 12 pelaajaa) ovat olleet kerran lyöntivuorossa ja kolme sisäpelaajaa on palanut tai viimeistään, kun kaikki pelaajat ovat olleet kaksi kertaa lyöntivuorossa. Jokeripelaajien on käytävä lyöntivuorossa joukkueen sisävuoron ensimmäisellä lyöntikierröksellä (1-12) jokaisessa vuoroparissa.

Huom! E-ikäisten pelisarjan ylimääräisessä kolmannessa vuoroparissa vuorovaihto tapahtuu kolmen palon jälkeen.

Väärien huutaminen

Pelaajat huutavat väärit G-, F- sarjoissa sekä E-ikäisten pelisarjoissa. Mikäli pelinjohtaja huutaa väärän, huomauttaa tuomari häntä. Toistuvasta huutamisesta tulee tekninen palo.

Rajoitukset

Turnauksen kenttäkohtaiset rajoitukset ilmoitetaan kenttäkohtaisesti ennen ko. ottelun alkua. Mikäli kaksi tai useampi kenttä on piirretty rinnakkain ja pallo joutuu viereiselle kentälle, toimitaan seuraavasti:

Sille kentälle, jolle pallo tulee, vihelletään peli poikki, kun tilanne on pelattu ratkaisuun. Peli käynnistetään uudelleen, kun ylimääräinen pallo on poistunut pelialueelta. Sillä kentällä, jolta pallo on lyöty tai heitetty, peli jatkuu normaalisti ilman rajoituksia

Pisteet ja järjestys sarjassa

E- ja D-junioreiden kierrosjärjestelmällä pelattavissa sarjoissa (lohkoissa) lasketaan voitosta kaksi (2), tasapelistä yksi (1) ja häviöstä nolla (0) pistettä joukkueen hyväksi.

Jos kahden tai useamman joukkueen pistemäärä on tasan, ratkaisee

keskinäisen sijoituksen joukkueiden

1. keskinäisten otteluiden pisteet
2. keskinäisten otteluiden juoksuo
3. keskinäisissä otteluissa saadut juoksut
4. kaikkien otteluiden juoksuo
5. kaikissa otteluissa tehdyt juoksut
6. arpa

Paremmuus alkulohkojen jälkeen

Eri alkulohkoissa pelanneiden joukkueiden keskinäinen paremmuus ratkaistaan seuraavassa järjestyksessä

1. alkulohkon sijoitus
2. alkulohkon kaikkien otteluiden juoksuo
3. alkulohkon kaikissa otteluissa tehdyt juoksut
4. arpa

NAPEROPESISSÄÄNNÖT

F- juniorijoukkueiden otteluissa noudatetaan pesäpallon pelisääntöjä seuraavin poikkeuksin:

Päänsuojus

4 § F- ja G-juniorien otteluissa on voimassa päänsuojuksen käyttöpakko alkulämmittelystä alkaen.

Päänsuojuksen käyttöpakko koskee kaikkia pelaajia ulko- ja sisäpelissä pelipaikasta riippumatta. Myös kotipesän kaarella ja sen läheisyydessä on käytettävä päänsuojusta.

Päänsuojuksen kiinnityshihnan on oltava asianmukaisesti kiinnitetty kaikissa tilanteissa.

Ottelun alkamisen jälkeen päänsuojuksen käytön laiminlyönnistä annetaan ensimmäisellä kerralla joukkuekohtainen huomautus. Rikkeen toistuessa tuomitaan sisäpelaajalle tekninen palo ja ulkopelaajalle annetaan yhden (1) pisteen varoitus. Mikäli päänsuojus puuttuu sisäpelaajalta kokonaan lyömään asettumisen jälkeen, tuomitaan suoraan tekninen palo pelisääntöjen 4 §:n mukaisesti.

Yleistä välineistä

5 § Ulkovuorossa olevan joukkueen tulee säilyttää välineensä vaihtopenkkialueellaan. Laiminlyönnistä opastetaan pelaajaa ja huomautetaan joukkueen puheoikeuden käyttäjää, laiminlyönnin toistuessa tuomitaan puheoikeuden käyttäjälle varoitus.

Joukkue

7 § Joukkueen muodostavat enintään kaksi pelinjohtajaa ja 7–12 pelaajaa ja vaihtopelaajat, joista samassa ulkovuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua enintään 9 pelaajaa. Samassa sisävuorossa aktiiviseen pelitoimintaan osallistuvat joukkueen kaikki 7–12 pelaajaa. Joukkueen koostumusta voi muuttaa kesken ottelun, jos pelaajia on enemmän kuin 12. Joukkueen jokaisen pelaajan tulee osallistua peliin lyöntijärjestysnumerolla (1–9) vähintään yhden kokonaisen jakson tai yhden sisä- ja ulkovuoron 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 määrätystä 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.

Vuoronvaihto

Vuorovaihto tapahtuu, kun kolme sisäpelaajaa on palanut ja joukkueen kaikki pelaajat ovat käyneet 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.

Väärin huutaminen

Pelaajat huutavat väärät G- ja F-junioreiden sarjoissa. Mikäli pelinjohtaja huutaa väärän, huomauttaa tuomari häntä. Toistuvasta huutamisesta tuomitaan tekninen palo.

Harhaheitolla eteneminen

Turnauksessa pelattavissa otteluissa harhaheitto rajoittaa etenemistä. Juoksijat saavat edetä enintään yhden kenttäpesän yli siitä hetkestä, kun heitto ohittaa ulkopelaajan, jolle heitto oli tarkoitettu. Etenemisrajoitus päättyy, kun pallo on seuraavan kerran ulkopelaajan hallussa varsinaisella pelialueella.

Etenemisoikeus

32 § Lyöntivuoroinen lyöjä saa edetä kotipesästä ja juoksijat pesiltään heti, kun pallo on irronnut lukkarin kädestä ensimmäiseen syöttöön, riippumatta syötön laadusta. Kun lyöjä on muuttunut lopullisesti juoksijaksi, juoksija voi edetä vain, jos 1) hän etenee lyönnin turvin ja oli etenemässä ennen ensimmäistä lyönninjälkeistä kiinniottohetkeä tai 2) hän menettää pesäturvansa. Lyöjän muututtua lopullisesti juoksijaksi juoksija voi lisäksi edetä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle menneellä harhaheitolla ennen kuin pallo tulee kotipesässä olevan ulkopelaajan haltuun. Juoksijat saavat uudelleen etenemisoikeuden, kun seuraavalle lyöjälle on syötetty. Tuomarin on palautettava ennenaikaisesti edenneet ja rajoituksen aikana liikaa edenneet juoksijat lähtöpesilleen.

Eteneminen ajotilanteessa

40 § Ajotilanne syntyy, kun kaikilla kenttäpesillä on juoksija ja lukkari syöttää lyöntivuoroiselle pelaajalle ensimmäisen syötön. Ajotilanteessa on vaihtopakko, eli jokaisen juoksijan on päästävä turvaan seuraavalle pesälle tai päästävä lopulliseen ratkaisuun. Vaihtopakon alainen pelaaja on turvassa pesällään, kun lyöjällä on lyönnejä 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.

PESÄPALLON PIENPELISÄÄNNÖT

Pesäpallon pienpeleissä noudatetaan G-ikäisten naperopesissäntöjä seuraavin poikkeuksin:

Joukkue

7 § Joukkueen muodostavat 5–7 pelaajaa, joista samassa ulkovuorossa aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua enintään 6 pelaajaa. Samassa sisävuorossa aktiiviseen pelitoimintaan osallistuvat joukkueen kaikki 5–7 pelaajaa.

Ulkopelaajien kierrätys

52 § Ulkopelissä pelaajia on kierrätettävä aina kolmen lyöjän jälkeen. Myös mahdollinen 7 pelaaja osallistuu kiertoon eli pääsee osallistumaan ulkopeliin. Ulkopelaajien kierrättäminen on pelinjohtajan päätettävissä, mutta pelin aikana jokaisen pelaajan on pelattava etukentällä. Lukkaria ei kuitenkaan tarvitse vaihtaa pelin aikana.

Vastuu ulkopelaajien kierrättämisestä on pelinjohtajalla.