Höntsäpesis -pelisäännöt

MAILAJUNIORIT

OTTELUAIKA

50 minuuttia ja tasavuorot. Peli keskeytetään, mikäli juoksuero on 20 tai enemmän tasoittavan vuoron jälkeen. Joukkueiden yhteisellä sopimuksella ottelua voidaan kuitenkin jatkaa peliajan loppuun saakka, pitämättä enää kirjaa ottelun kulusta.

PELIPALLO

Ottelut pelataan tenavapallolla. Kypärä ei ole pakollinen, mutta erittäin suositeltava.

KENTTÄ

Ottelut pelataan naisten rajoilla ilman etukaarta.

JOUKKUEEN KOKOONPANO

Joukkueen muodostaa 9 varsinaista pelaajaa ja kolme jokeripelaajaa. Joukkueessa on oltava kuitenkin vähintään 7 pelaajaa. Sukupuolikiintiöitä ei ole.

Ottelupöytäkirjaan voi nimetä yli 12 pelaajaa, kuitenkin enintään 15. Vuoroparissa on mahdollista kuitenkin käyttää vain 12:ta pelaajaa.

Joukkueessa ei saa pelata, jos pelaa Pesäpalloliiton alaisissa sarjoissa (eli on maksanut pelaajan lisenssimaksun). Pelaajien suositeltava alaikäraja on 15 vuotta. Pelaaja voi edustaa vain yhtä joukkuetta.

Yhtenäinen peliasu ei ole välttämätön, mutta pelaajilla tulee olla näkyvät numerot/numerolaput.

VUORONVAIHTO

Ottelun ensimmäisessä vuoroparissa kaikki pelaajat käyvät kerran lyömässä (max. 12 pelaajaa). Kaikkien pelaajien käytyä kerran lyömässä suoritetaan vuoronvaihto, jos siihen mennessä on syntynyt jo kolme paloa. Jos paloja on alle kolme ja juoksuja on tullut vuorossa vähintään kaksi, lyöntikierrosta jatketaan normaalisti niin pitkään, kunnes paloja on kolme. Seuraavissa vuoropareissa lasketaan palot normaalisti. Kolmen palon jälkeen suoritetaan vuoronvaihto.

PELAAJAVAIHDOT

Joukkue saa suorittaa pelaajavaihdon ottelussa seuraavin edellytyksin: Vaihdosta on ilmoitettava pelituomarille ja peliin vaihdetun pelaajan on pelattava vähintään yksi sisä- ja ulkovuoro yhtäjaksoisesti. Vaihdot on suoritettava vuoroparien vaihtojen yhteydessä, ei kesken sisä-/ulkovuoroa.
Loukkaantumistilanteessa tuomari voi antaa erityisluvan pelaajan vaihtamiseen vuoroparin ollessa kesken. Tästä ei merkitä paloa.

SYÖTTÄMINEN

Oikea syöttö -> pallo 1m (metrin) lukkarin pään yläpuolella ja putoaa syöttölautaselle. Lukkarilla on oltava myös syöttöasento. Syöttölupa on kysyttävä joltakin pesältä.

Tolppasyöttö (n. yli 2,5 m lukkarin pään yläpuolella) on kielletty. Mikäli lukkari syöttää tolppasyötön, se mitätöidään. Tolppasyöttö ei ole väärä syöttö. Syöttötuomari määrittelee milloin on kyseessä tolppasyöttö.

Lukkarin tulee odottaa, että lyöjä on paikalla – muuten syöttö mitätöidään.

Nk. "taktinen väärä" on kielletty. Mikäli lukkari syöttää taktisen väärän, se mitätöidään. Taktinen väärä ei ole väärä syöttö. Syöttötuomari määrittelee milloin on kyseessä taktinen väärä.

ETENEMISOIKEUS

Harhaheitolla on rajoitettu etenemisoikeus (yhden pesän yli), kuten myös pallon mentyä rajoitetulle alueelle. (Rajoitus alkaa harhaheitossa heiton lähdettyä heittäjän käsistä, lyönnissä vasta pallon ylittäessä rajoitusalueen rajan.) Ajolähdössä on viimeisellä lyönnillä etenemispakko.

OTTELUJÄRJESTELMÄ

Ensin pelataan alkuturnaus ja lopputurnauksessa ratkaistaan lopulliset sijoitukset.
Alku- ja lopputurnauksessa on tarkoitus järjestää molemmissa 2 peliä kaikille.

KÄYTTÄYTYMINEN KENTÄLLÄ JA KIELENKÄYTTÖ

Höntsäpesiksen on tarkoitus olla mukavaa ja rentoa meininkiä liikunnan lomassa. Kiroilu ja nimittely eivät kuulu pelikentälle. Tuomari on ottelun pää ja hänen päätöksiään on kunnioitettava. Huomioidaan, että tuomarit ovat nuoria ja osa vasta aloittelee tuomaripolkuaan, joten käyttäydytään sen mukaan. Samoin tulee kunnioittaa ja kannustaa myös vastustajia onnistuneista suorituksista ja jättää moitteet antamatta.

ALKOHOLI JA TUPAKOINTI

Pelin aikana pelaajien alkoholin, tupakan tai nuuskan käyttö on kielletty.

JÄRJESTYS TASAPISTEISSÄ

Ottelun voitosta saa kaksi pistettä ja tasapelistä yhden pisteen. Joukkueiden ollessa tasapisteissä, ratkeaa paremmuus seuraavassa järjestyksessä: 1. keskinäisten ottelujen pisteet, 2. keskinäisten otteluiden juoksuero, 3. kaikkien otteluiden juoksuero, 4. kaikissa otteluissa lyötyjen juoksujen määrä. Jos näillä perusteilla ei järjestys ratkea, niin pelataan uusintaottelu.