

KIRJURIOHJEET

Tässä oppaassa käymme lävitse liitonsarjan pöytäkirjan. Käymme lävitse sen täyttöohjeet ja merkinnät. Tähän pöytäkirjaan merkitään pelitapahtuma jokaiselle pesävilille erilaisin merkein ja lyöjän numerolla. Lisäksi käymme läpi muutamia sääntöihin liittyviä asioita jotka kirjurin on syytä tietää.



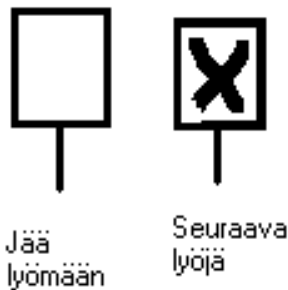
Kirjurin tehtävänä on pitää virallista ottelupöytäkirjaa. Havaitessaan virheen, esimerkiksi lyöjän lyövän väärällä vuorolla kirjurin on ilmoitettava tästä välittömästi pelituomarille. Kirjurin on huolehdittava siitä, että pelituomari tarkistaa ja allekirjoittaa ottelupöytäkirjan ottelun jälkeen. (Pesäpallon säännöt 45§)

Merkinnät pöytäkirjaan ennen ottelua

- Sarja, ottelupaikkakunta, kenttä ja ottelupäivämäärä
- Tuomareiden ja kirjurin nimet sekä kotipaikkakunnat
- Koti- ja vierasjoukkueen lyöntijärjestys, joka pitää saada sääntöjen mukaan 15 minuuttia ennen pelin alkua. Superissa ja ykköspesiksessä nimet on ilmoitettava 60 minuuttia ennen pelin alkua.
- Pelinjohtajien nimet, kapteenin nimi alleviivataan
- Puheoikeuden käyttäjä (rasti ruutuun kapteeni tai pelinjohtaja)
- Ottelun alkamisaika pelituomarin vihellyksestä

Sovi syöttötuomarin kanssa merkistä vuoron vaihdossa, niin tiedät jääkö lyömässä oleva pelaaja vai seuraava pelaaja lyömään seuraavassa sisävuorossa.

Yleensä



Ottelun aikana pöytäkirjaan merkitään

- Pelitapahtumat, joiden merkinnät käsittelemme myöhemmin
- Merkintä vuoronvaihdossa, kuka sisällä olevasta joukkueesta aloittaa lyönnit (tästä suullinen ilmoitus vuoroparin alussa)
- Joka sisävuoron jälkeen juoksut
- Jakson jälkeen jaksopisteet
- Vaihdot, jotka merkitään pöytäkirjan vaihtosarakkeeseen
- Mahdolliset rangaistukset omaan sarakkeeseen
- Aikalisät omaan sarakkeeseen sen hetkisellä tuloksella

Ottelun jälkeen

- Merkitse ottelun lopputulos pöytäkirjaan (jaksot, jaksopisteet ja juoksut)
- Merkitse päättymisaika pöytäkirjaan
- Merkitse olosuhteet, katsojamäärä ja palkitut pelaajat pöytäkirjaan
- Merkitse harhaheitoilla vapaataipaleilla tulleet juoksut pöytäkirjaan
- Huolehdi siitä, että pelituomari tarkastaa ja allekirjoittaa pelipöytäkirjan ottelun jälkeen
- Varaa mukaasi postimerkillinen kirjekuori ja lähetä pöytäkirja välittömästi pelin jälkeen PPL:n tulospalveluun
- Järjestävän seuran on ilmoitettava tulos välittömästi ottelun päätyttyä tulospalveluun

HUOMIO: Jos sinulla tulee epäselvyyksiä ottelun aikana, pyydä pelituomaria keskeyttämään peli ja selvittää asia yhdessä.

Ote pöytäkirjan sivusta

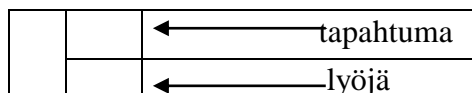
nro	Joukkueen nimiluettelo	up	p	ly	t u	L	1	2	3	K	L	1	2	3
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
8														
9														
11														
12														

PJ _____ Harhaheitolla _____ Puheoikeus (X):Kapteeni Pelinjohtaja
2.PJ _____ Vapaat _____ Kapteeni nro _____

Sarakkeet merkitsevät seuraavaa: up = ulkopelipaikka, p = palkittu pelaaja, ly = lyödyt juoksut, tu = tuodut juoksut, L = lyöjän numero, 1 = tapahtumat ykköspesälle, 2 = tapahtumat kakkospesälle, 3 = tapahtumat kolmospesälle, K = tapahtumat kotipesälle

OTTELUPÖYTÄKIRJAN PERUSMERKINNÄT

Lyöjä/
etenijä →



1	-			
	1			
		⌒		
		2		
	9			
	3			
1				
	1	2	3	
5			-	-
	5	6	7	8
4	-	-	+	
	4	4	4	
J				
	11			
①				
	7			
9				
	9	1	2	H3
2				
	2	3	4	V4
3	-	-	M	
	3	4		

Kärkieteneminen lyöjänä nro 1

Kärkietenijä haavoittuu, lyöjänä nro 2
Ilman poikkiviivaa haavoittuminen kärjen takana

Kärkietenijä palaa, lyöjänä nro 3
Ilman poikkiviivaa palo kärjen takana

Onnistunut eteneminen kärjen takana
alhaalla lyöjien numerot

Nro 5 tuo juoksun nro 8:n lyönnillä

Kunniajuoksu (tyhjään kenttään)

Jokeri nro 11 lyömään

Tekninen palo, jonka sai nro 1

Nro 9 tuo juoksun harhaheitolla nro 3:n ollessa
lyömässä

Nro 2 tuo juoksun vapaataipaleella nro 4:n ollessa
lyömässä

Nro 3:n eteneminen mitätöity

Vaihtojen merkitseminen pöytäkirjaan

Pelaajavaihdot merkitään pöytäkirjan vaihtosarakeeseen pelaajanumeroilla eli mikä numero pois ja mikä numero tilalle ja millä jaksolla ja vuoroparin numerolla, sekä tapahtuiko vaihto ulkovuoroon vai sisävuoroon (U/S)

Vaihdot					
kotijoukkue			vierasjoukkue		
pois	tilalle	jakso vrp	pois	tilalle	jakso vrp
6	11	I 3. S			

Sisävuoron päättäminen

Lyömävuoroon jääneen pelaajan yläpuolelle vedetään viiva ja merkitään roomalaisin numeroin erän numero. Vuorossa saavutetut juoksut merkitään joukkueen juoksulistaan

L	1	2	3	K
1	-	—	-	O
	1	2	3	4
2		O		
	2	3		
3		-		
	3	4		
4	O			
5	4			II

Jokeripelaajan merkinnät pöytäkirjaan

Jokeripelaaja ei vie kenenkään lyöntivuoroa tullessaan lyömään, vaan hän lyö kahden pelaajan välissä. Tämä aiheuttaa sen, että kirjurin on oltava erityisen tarkkana merkinnöissään jokeria käytettäessä. Samoin kirjurin on oltava tarkka lyömävuoroon jääneen pelaajan suhteen. Jokeripelaajan tullessa lyömään on hänellä oltava jokeripaidassaan pelaajanumero eli numero jolla hänet on merkitty pöytäkirjaan.

Esim.

	1	2	3	K	L	1	2	3	K	L	1	2	3	K
1	-	-	9		1	-	-	-	-	1	-	-	-	-
	1	2	3			1	2	¹² 3			1	2	2	3
2			-	9	2				9	2				
	2	3	4	¹⁰		2	¹²	3	4		2	3		
3					J				O	3	O			
	3	4	¹⁰	5	¹²	¹²	3	4	5		3			
4					3		O			4	O			
	4	¹⁰	5	6		3	4				4			
J			O		4	O								
¹⁰	¹⁰	5	6			4								
5		O			5	-	-	-	-					
	5	6				5	¹⁰	6	7					
6	O				J				O					
	6				¹⁰	¹⁰	6	7						
7	-	O			6	O								
	7	8				6								
8					7	O								
	8					7								
9	O				8	-	9							
	9					8	9							
					9									
						9	1							

Lyöntijärjestyksen vaihtaminen

Jos joukkueet vaihtavat ensimmäisen jakson jälkeen tai supervuoroon lyöntijärjestystä, niin pöytäkirjassa on sarake johon merkitään uusi lyöntijärjestys pelaajanumeroilla.

Pelaajanumero on (1-12), jolla pelaaja on merkitty pöytäkirjaan.

Lyöntijärjestysnumero (1-9) on pelaajan hihassa ja osoittaa lyöntijärjestyksen.

Kotiutuskilpailun pöytäkirja

Kotiutuskilpailun pöytäkirjaan merkitään numeroin lyöjän ja etenijän numerot ja numeroin ja kirjaimin tulos aina kyseisen parin kohdalle.

Rangaistukset

Rangaistukset merkitään pöytäkirjan rangaistussarakkeeseen. Pelituomari ilmoittaa kirjurille rangaistun pelaajan / pelinjohtajan joukkueen, pelaajan numeron, rangaistuksen laadun ja syyn, jotka kirjuri merkitsee muistiin.

Esim. Sot.Jymy pel. Nro 6 II- jakso 3 vrp S 1 pist. Varoitus Epäurheilijamainen käytös.

Pesäpallon säännöt 50 §

Pelituomarilla on oikeus käyttää sisä- ja ulkopelaajien rikkomuksista seuraavia rangaistuksia:

1. Huomautus
2. Sisäpelaajan palauttaminen lähtöpesälleen
3. Etenemisen mitätöinti
4. Palaneeksi julistaminen
5. Vapaataivaloikeuden tuomitseminen
6. Varoitus 1p. (osoitetaan näyttämällä keltaista korttia).
7. Sulkeminen ottelusta loppuajaksi (osoitetaan näyttämällä punaista korttia).
Jos pelaaja suljetaan ottelusta loppuajaksi hänen tilalleen saa ottaa vaihtopelaajan ja poissuljetun pelaajan on poistuttava yleisörajan taakse. Mikäli pelaaja ei ole päässyt lopulliseen ratkaisuun tuomitaan hänestä palo.
8. Ottelurangaistus 3 pist. Varoitus (osoitetaan näyttämällä punaista ja keltaista korttia yhtä aikaa). Saadessaan ottelurangaistuksen pelaajan tai pelinjohtajan on poistuttava yleisörajan taakse ottelun loppuajaksi, eikä hänen tilalleen saa ottaa vaihtopelaajaa. Joukkueelle, jonka pelaajaa on rangaistu ottelurangaistuksella merkitään palo aina joukkueen tullessa sisävuoroon.

Muuta muistettavaa

Pallo syötöstä pelialueen ulkopuolelle

Jos pallo putoaa väärässä syötössä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle saa kärkietenijä aina vapaataipaleen.

Lukkarin ”koppi”

Jos lukkari sieppaa syötetyn pallon ennen kuin lyöjä on lyönyt tai pallo pudonnut maahan saavat lyöjä ja kaikki kentällä olevat etenijät vapaataivaloikeuden.

Syöttölaudasesta ponnahtava syöttö ja sillä tapahtuvat etenemiset

Mikäli pelaaja karkaa lautasesta kimmahaneella oikealla syötöllä tyhjälle kentälle merkitään hänelle kärkieteneminen ykköspesälle. Myös kaikissa muissa tapauksissa oikealla syötöllä tapahtuvat etenijän siirtymiset merkitään lyöjän suorittamiksi huolimatta siitä, että lyöntisuoritusta ei ole suoritettu. (koskee myös epäonnistumisia)
Jos pelaaja etenee syöttölaudasesta ponnahtaneella väärällä syötöllä pesän välin merkitään tapahtumat lyömässä olleen pelaajan suorittamiksi edellyttäen, että väärä syöttö ei johtanut vapaataipaleeseen.

Etenijän ”kärpänen”

Etenijän palaessa (esim. lukkarin hämäyksen ansiosta) siten, että lyömävuorossa olevalle pelaajalle ei tule syöttöä merkitään palo normaalina palona. Tärkeää on merkitä palo seuraavalle pesän välille. Ei siis edelliselle, koska tälle pesänvälille hänelle on tullut onnistunut suoritus.

Päänsuojus

Päänsuojuksen käyttöpakon laiminlyönnistä tuomitaan ulkopelaajalle huomautus ja toistuessa varoitus. Sisäpelaajalle tuomitaan laiminlyönnistä tekninen palo ja pelitekojen mitätöinti.

PESÄPALLON OTTELUPÖYTÄKIRJA

Toukokuu		Ottelun perustiedot	
Päättömien	Paikkakunta	Saia	
Syöttömien	Paikkakunta	Lotko	
2-luomien	Paikkakunta	Ottelupaikka	
3-luomien	Paikkakunta	Päävalmistaja	
Takarajatoumien	Paikkakunta	Ottelu alkoi (tso)	päättyi (tso)
Pelipaikat	Paikkakunta	Osoitteet	
Päättömien allekirjoitus		Katsojamäärä	

Ottelutulos	
(-)	(-)
(1 jakso)	(2 jakso)
(-)	(-)
Supervaro	Kotiuskikilpailu
Juoksut vuoropareittain	
1. jakso	1 2 3 4 Yht.
Koti	
Vieras	
2. jakso	1 2 3 4 Yht.
Koti	
Vieras	

Vaihdot	
Kotijoukkue	Vierasjoukkue
pois tilalle jakso vrp U/S	pois tilalle jakso vrp U/S

Tulospalveluohje
 Päätösmäärän kappale lähetetään heti järjestävälle etimelle. Super- ja Ykköspesiksen, suomensarjan, nuorten Superpesiksen, nuorten karsinta-, SM- ja leirisarjan sekä konttidien pöytäkirjat lähetetään osoitteella: PPL / Tulospalvelu, PL 63, 04401 JÄRVENPÄÄ.
 Ottelutulokset on ilmoitettava heti pelin jälkeen
 • miesten suomensarjassa, nuorten Superpesiksessä jokainen jakotulos ilmoitetaan välittömästi jakson päätyttyä tekstiviestinä erikseen ilmoitettuihin matkapuhelinnumeroihin
 • naisten suomensarjassa, maastuntasarjoissa, nuorten ja konttidien sarjoissa sähköpostilla: tulospalvelu@ppl.slu.fi

Rangaistukset (joukko, pelaaja nro, jakso vrp U/S, rangaistus ja rangaistuksen syy)

Pelaaja nro	Kotijoukkueen nimiluettelo	Jakson aloitus (U/S) 1.J <input type="checkbox"/> Sup <input type="checkbox"/>		Alkalisat (vrp) 1.J <input type="checkbox"/> 2.J <input type="checkbox"/>	
		UP	P	LY	TU
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

PJ _____ Harhaheitolla _____ Puheoikeus (X): Kapteeni Pelinjohtaja
 2.PJ _____ Vapaat _____ Kapteeni nro _____

Pelaaja nro	Vierasjoukkueen nimiluettelo	Jakson aloitus (U/S) 1.J <input type="checkbox"/> Sup <input type="checkbox"/>		Alkalisat (vrp) 1.J <input type="checkbox"/> 2.J <input type="checkbox"/>	
		UP	P	LY	TU
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

PJ _____ Harhaheitolla _____ Puheoikeus (X): Kapteeni Pelinjohtaja
 2.PJ _____ Vapaat _____ Kapteeni nro _____

Kotiuskikilpailu		Lyöntijärjelmät	
L = lyöjän nro, E = etenijän nro		1.J	Sup
1. L _____ E _____ tulos _____		1	
2. L _____ E _____ tulos _____		2	
3. L _____ E _____ tulos _____		3	
4. L _____ E _____ tulos _____		4	
5. L _____ E _____ tulos _____		5	
Juoksut yhteensä _____			
1. L _____ E _____ tulos _____		6	
2. L _____ E _____ tulos _____		7	
3. L _____ E _____ tulos _____		8	
Juoksut yhteensä _____			
1. L _____ E _____ tulos _____		9	
2. L _____ E _____ tulos _____		10	
3. L _____ E _____ tulos _____		11	
Juoksut yhteensä _____			
1. L _____ E _____ tulos _____		12	

Kotiuskikilpailu		Lyöntijärjelmät	
L = lyöjän nro, E = etenijän nro		1.J	Sup
1. L _____ E _____ tulos _____		1	
2. L _____ E _____ tulos _____		2	
3. L _____ E _____ tulos _____		3	
4. L _____ E _____ tulos _____		4	
5. L _____ E _____ tulos _____		5	
Juoksut yhteensä _____			
1. L _____ E _____ tulos _____		6	
2. L _____ E _____ tulos _____		7	
3. L _____ E _____ tulos _____		8	
Juoksut yhteensä _____			
1. L _____ E _____ tulos _____		9	
2. L _____ E _____ tulos _____		10	
3. L _____ E _____ tulos _____		11	
Juoksut yhteensä _____			
1. L _____ E _____ tulos _____		12	