

PESÄPALLONAPERON TIETOPAKETTI

Pesäpallosanastoa ja käsitteitä G ja F -ikäisille junioreille (ja heidän vanhemmilleen)

Tätä kaikkea ei ole tarkoitus opetella heti, vaan käytä opasta muistamisen apuna. Harjoituksissa ja peleissä tulee paljon uusia sanoja, joiden merkitystä ei tiedä tai muista.

Nämä kaikki käsitteet ja sanat saavat todella merkityksensä vasta sitten, kun pääsemme harjoittelemaan pelaamista ja pelitilanteita.



- **Napero:** G ja F –ikäinen pesäpallojuniori
- **Pesäpallo-ottelu:** 2 joukkuetta pelaavat vastakkain. Joukkueet ovat vuorotellen *sisällä* ja *ulkona*. Tavoitteena on tehdä juoksuja mahdollisimman paljon.
- **Joukkue:** 1-2 *pelinjohtajaa* + 7-12 pelaajaa, joista 7-9 varsinaista ja 0-3 *jokeripelaajaa*. Jos pelaajia on enemmän kuin 12, vaihtoja voi tehdä kesken ottelun, mutta jokaisen pelaajan on pelattava vähintään yksi *vuoropari*.
- **Jokeripelaaja:** voi käyttää yhden lyöntivuoron / vuoropari. Pelinjohtaja ilmoittaa, milloin.
- **Pelinjohtaja:** johtaa peliä ja neuvoo pelaajia.
- **Joukkueenjohtaja eli manageri:** hoitaa joukkueen asioita.
- **Kapteeni:** yksi joukkueen pelaajista valitaan kapteeniksi. Kapteeni osallistuu *hutunkeittoon*.
- **Sisäpelaaja:** pelaaja, jonka joukkue on lyöntivuorossa.
- **Ulkopelaaja:** pelaaja, jonka joukkue on ottamassa palloa kiinni kentällä. Pelaajia nimitetään sen paikan mukaan, jossa he ottavat palloa kiinni (esim. sieppari, ykkösvahti, 2 –polttaja jne.)
- **Lukkari:** = syöttäjä. Syöttää pallon ilmaan lyöntivuorossa olevalle pelaajalle.
- **Joukkuehenki:** hyvä joukkuehenki on sitä, että pelaajilla on hauskaa pelata omassa joukkueessa. Kaikilla on myös kiva olla yhdessä pelitovereiden kanssa harjoituksissa ja peleissä.
- **Tuomari:** pelituomari valvoo ja tuomitsee peliä. Apuna hänellä on syöttötuomari, mahdolliset pesätuomarit ja kirjuri.
- **Kirjuri:** kirjaa ottelutiedot ja –tapahtumat pöytäkirjaan. Kertoo tarvittaessa tuomarille tilanteen, montako juoksua ja montako palloa on tullut.
- **Pallo:** G ja F –ikäisten pesäpallo-otteluissa käytetään Tenava –palloa, joka on kevyempi kuin naisten ja miesten pallo.
- **Kenttä:** otteluissa käytetään naperokenttää, joka on pienempi kuin naisten tai miesten kenttä.

- **Hutunkeitto:** *tuomari* viheltää pelaajat *kiilaan* ennen ottelun alkua. Hän kertoo, mikä peli pelataan, kentän mahdolliset *rajoitukset* ja pyytää kapteenit paikalle. Kapteenit kättelevät tuomaria ja toisiaan. Sen jälkeen kotijoukkueen kapteeni heittää mailan tuomarille, jonka jälkeen vierasjoukkueen kapteeni asettaa toisen kätensä (sormet) mailan ympärille tuomarin käden yläpuolelle, sitten on kotijoukkueen kapteenin vuoro asettaa kätensä mailaan jne. Hutunkeiton voittaa se joukkue, jonka kapteenin käsi viimeksi pystyy ottamaan otteen mailasta. Voittajajoukkueen kapteeni kertoo, aloittaako hänen joukkueensa pelin ulko- vai sisävuorolla.
- **Kiila:** kotipesästä lähtevät viivat ykkös- ja kakkospesälle muodostavat kiilan.
- **Rajoitus:** kentällä voi olla rajoitusalueita. Jos pallo menee tällaiselle alueelle, etenijät saavat edetä rajoitetun matkan, esim. kaksi pesänväliä. Rajoitus voi astua voimaan esim. pallon mennessä autotielle.
- **Vuoronvaihto** tapahtuu, kun joukkueen kaikki pelaajat ovat olleet kerran lyöntivuorossa ja kolme sisäpelaaja on palanut, tai viimeistään kun kaikki pelaajat ovat olleet kaksi kertaa lyöntivuorossa
- **Sisävuoro** = lyöntivuoro. Sisävuorossa pyritään tekemään mahdollisimman monta juoksua.
- **Ulkovuoro** = joukkue on kentällä ottamassa palloa kiinni ja yksi joukkueesta on *lukkari*. Ulkovuorossa pyritään ottamaan lyöty pallo mahdollisimman nopeasti kiinni ja joko *haavoittaa* tai *polttaa* sisävuorossa olevan joukkueen *juoksijoita*.
- **Vuoropari:** yksi sisä- ja ulkovuoro
- **Ottelu-aika:** virallinen F-juniorijoukkueiden pesäpallo-ottelu kestää 2+2+1 vuoroparia. Tämä tarkoittaa, että pelataan kaksi jaksoa, joissa molemmissa on kaksi vuoroparia. Jos kahden jakson jälkeen tilanne on tasan, pelataan *supervuoropari*, jonka voittaja voittaa koko ottelun. Jos supervuorokin pelataan vielä tasan, käydään *kotiutuskilpailu* ratkaisuun asti. Turnauksissa ja leireillä pelataan yleensä aikapeli, esim. 45 min + *tasavuoro*.
- **Tasavuorot:** joukkueet pelaavat saman määrän ulko- ja sisävuoroja.
- **Lyöntijärjestys:** G ja F –junioireilla arvotaan.
- **Syöttölupa:** (kysyminen) lukkari saa syöttöoikeuden lyöntivuoroiselle pelaajalle käyttämällä pallon (=heittää ja ottaa pallon taas kiinni) jollakin ulkopesällä, yleensä ykköspesällä
- **Syöttö:** syöttöluvan saatuaan lukkari heittää pallon ilmaan syöttöasennosta. Pallon on noustava vähintään metrin lukkarin pään yläpuolelle ja pudottava syöttölaudalle.
- **Väärä syöttö:** syöttöasento puuttuu, syöttö on liian matala tai pallo putoaa syöttölautasen ulkopuolelle. Sisävuorossa olevat pelaajat voivat huutaa ”väärä!”, jos syöttö heidän mielestään on väärä.
- **Lyöjä:** lyöntivuorossa oleva sisäpelaaja. Hänellä on oikeus saada 3 oikeaa syöttöä. Hänen on viimeistään kolmannen lyöntinsä jälkeen lähdettävä juoksemaan ykköspesälle. Mikäli kolmas lyönti on laiton, lyöjä palaa.



- **Laiton lyönti:** lyönti voi olla laiton monesta syystä:
 - lyönti menee kentän rajojen ulkopuolelle ulkopelaajaan koskematta
 - pallo osuu lyönnistä juoksijaan
 - maila osuu palloon useammin kuin kerran lyönnin aikana
 - maila irtoaa lyönnissä lyöjän kädestä
 - lyöjä lyö väärällä vuorolla
 - lyöjä lyö palloa ennen kuin se ehtii lakipisteeseensä

- **Haava:** ulkopelaaja saa kopin, juoksemassa olleet pelaajat haavoittuvat, jos he ehtivät seuraavalle pesälle ennen palloa, muuten juoksijat palavat. Haavoittuneet palaavat kotipesän kaarelle kentän rajojen ulkopuolella.

- **Palo:** ulkopelaaja saa pallon kiinni ja heittää sen pesälle. Pallo ehtii pesään ennen juoksijaa, jolloin juoksija palaa. Hän palaa takaisin kotipesän kaarelle kentän rajojen ulkopuolella. Jos lyöjän kolmas lyönti on laiton, lyöjä palaa.

- **Juoksija:** = etenijä. Lyöjä lähtee juoksemaan ykköspesälle käytettyään yhden tai enintään kolme lyöntiä. Tällöin hän muuttuu lyöjästä juoksijaksi.

- **Juoksu:** juoksija, joka juoksee kolmospesältä kotiin haavoittumatta tai palamatta, tuo juoksun. Jos kolmas palo tulee ennen, kun hän ehtii kotipesään, juoksua ei tule. Juoksijan on muistettava kiertää kulmalippu, muutoin juoksua ei synny.

- **Eteneminen:** juoksija juoksee ensin ykköspesälle, sitten kakkospesälle, sitten kolmospesälle ja lopuksi kotiin kiertäen kulmalipun.

- **Kärkkyminen:** juoksijan ollessa ykkös-, kakkos- tai kolmospesällä, hän voi kärkkyä. Kärkkyjän pitää olla tarkkana ja seurata palloa, ettei hän pala.

- **Kunniajuoksu:** = kunnari. Jos juoksija etenee omalla lyönnillään kolmospesälle asti haavoittumatta tai palamatta, hän tekee kunnarin. Sen jälkeen hän jää kolmospesälle yrittämään vielä toista juoksua juoksemalla kotiin.

- **Ajotilanne:** = ajot. Kun kaikilla pesillä on juoksija ja lukkari syöttää lyöntivuoroiselle pelaajalle ensimmäisen syötön, syntyy ajotilanne. Viimeistään kolmannella lyönnillä on jokaisen juoksijan lähdevä etenemään kohti seuraavaa pesää. Mikäli lyöjä lyö laittoman kolmannella lyönnillään, kaikki juoksijat palaavat takaisin lähtöpesilleen, jos ehtivät sieltä lähtemään.

- **Peli päättyy:** kun viimeinen vuoro on pelattu loppuun, tuomari viheltää pelin päättyneeksi. Sen jälkeen pelaajat kokoontuvat kiilaan ja tuomari julistaa ottelun lopputuloksen. Kapteenit kättelevät toisiaan, tuomaria ja huudattavat loppuhuudon joukkueellaan (esim. ”hei, hei, hei” tai ”voitetaan tai hävitään, hauskin on kun pelataan” tai muu mukava, reilu huuto). Mikäli ottelussa jaetaan palkintoja, kotijoukkueen edustaja jakaa ne ja lopuksi pelaajat kättelevät jonossa vastustajajoukkueen pelaajat.



- **Reilu peli ja kannustaminen:** pelitapahtumissa ollaan aina ystävällisiä vastustaja-joukkueelle, omille pelikavereille, tuomareille ja muillekin. Vastustajajoukkueessa pelaa myös samanlaisia pesiksestä innostuneita tyttöjä ja poikia kuin mitä itsekkin olemme. Vuosien myötä heistä voi tulla hyviä ystäviä, varsinkin leirien aikana.



Kannustus, etenkin toisesta joukkueesta saa mielen iloiseksi!

Tuomarin vihellykset:

- **Joukkueet kiilaan:** piip piip piip
- **Peli alkaa (tai keskeytyy):** piiiiiip
- **Laiton lyönti:** pi piip pi piip pi piip
- **Koppi:** pi pi pi pi pi pi pi
- **Palo:** piip piip
- **Vuoronvaihto:** piiiiip pi pi pi pi pi
- **Peli päättyy:** piiiiip piiiiip piiiiip



Vielä:

- mailan pituus enintään 90 cm, mielellään 75 – 85 cm
- Satakunnan Pesäpallo ry suosittaa kypärän käyttöä. Joukkueemme pelaajat käyttävät kypärää aina lyönti- ja heittoharjoituksissa sekä pelitapahtumissa oman turvallisuutensa takia. Jos kypärässä on remmi, se on oltava kiinnitettynä!