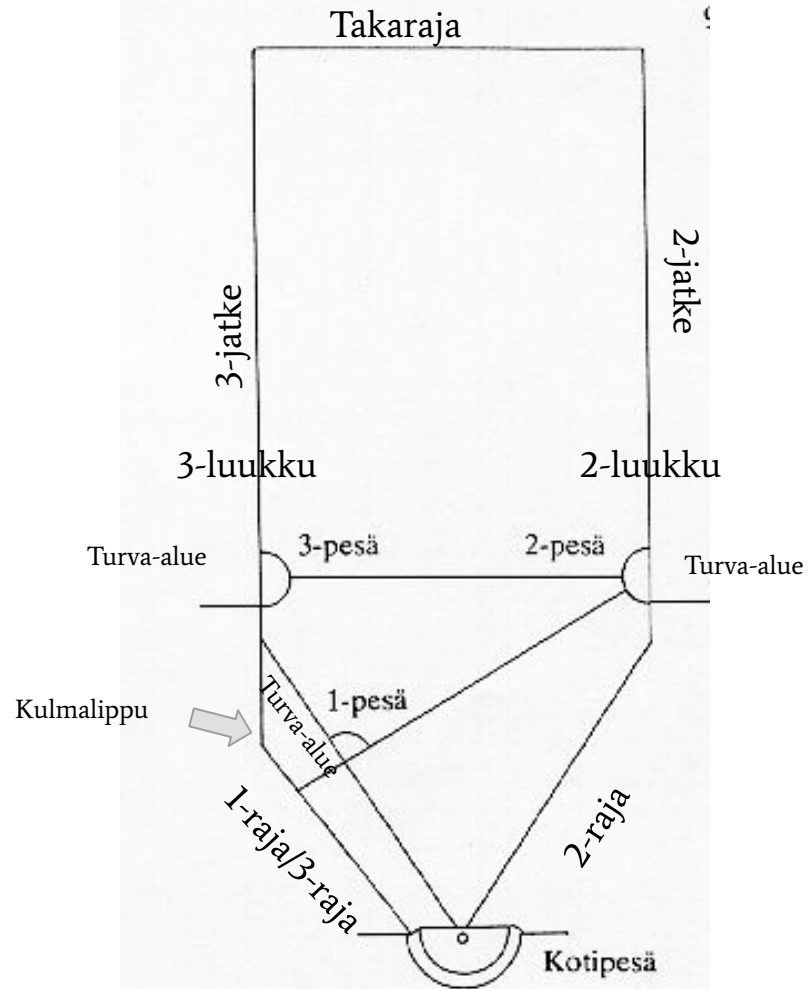
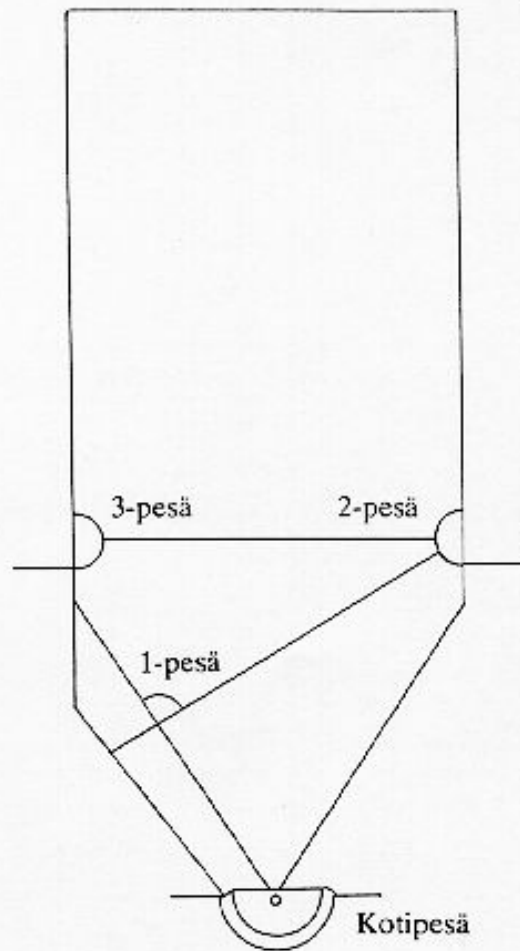


Pesis



Termejä, tilanteita, esimerkkejä



Perusperiaatteet

- Joukkueessa 7-12 pelaajaa, **9 ulkopelaajaa** (1-9) lyövät numerojärjestyksessä ja **jokerit 10, 11, 12** saa laittaa lyöntivuoroon aina halutessaan, kuitenkin vain **kerran/sisävuoro**. Jokerit eivät osallistu ulkovuoroon
- 9 ulkopelipaikkaa
 - Lukkari
 - Sieppari
 - 1-vahti, 2-vahti, 3-vahti
 - 2-polttaja ja 3-polttaja
 - 2-koppari ja 3-koppari
- Kaksi jaksoa, toinen jakso alkaa aina 0-0, vuoroparien määrä vaihtelee junioreissa iän mukaan
 - E-tytöillä 3+3 vuoroparia (+supervuoropari+kotari) → pelataan täydet vuoroparit

Perusperiaatteet

- Kapteenit suorittavat hutunkeiton, jonka voittaja saa valita, kummasta aloittaa: sisältä vai ulkoa
- Viivaan osunut lyönti on sisässä, kaareen osunut on laiton
- Kun pallo on pesässä olevalla kiinniottajalla ennen etenijää, etenijä palaa ja poistuu takaisin kotipesään
- Jos ulkopelaaja saa pallon ilmasta kiinni, edenneet pelaajat haavoittuvat ja poistuvat takaisin kotipesään → ei paloja
- Kolmesta palosta vuoro vaihtuu TAI junioreissa kaikki saa lyödä → jos paloja on 1 tai 2 niin saa jatkaa toista kierrosta niin kauan, että kolmas palo tulee

Termejä

Raja = vino viiva kotipesästä kentän “kulmaan”

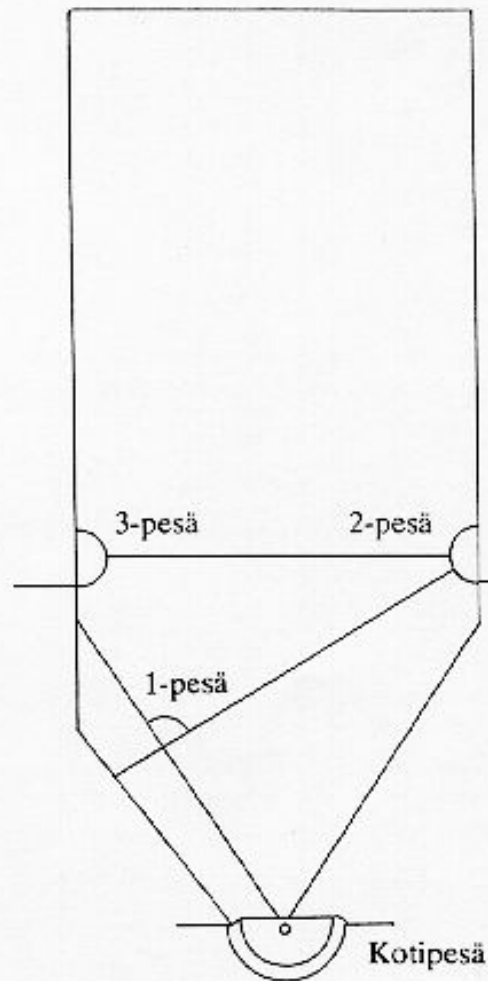
Jatke = suora viiva kulmasta kohti takakenttää

Polttolinja = 2- ja 3-pesän välillä oleva suora viiva

Luukku = 2- ja 3-pesän takana oleva tila, josta usein lyödään läpilyöntejä

Turva-alue = ykköspesän vieressä oleva kolmion mallinen tila, jossa ollessaan etenijä on pesässä, mutta ulkopelaaja ei. Turva-alue on myös kakkos- ja kolmospesillä pesän kaaren jatkeena olevan viivan takana aina takakentälle asti

Kulmalippu = kolmoselta kotiin juostaessa kierrettävä lippu → jos oikaisee, niin tulee palo ja keltainen kortti rikkeen tekijälle



Termejä

0-tilanne (nollatilanne) = millään kenttäpesällä ei ole etenijää

Vaihtotilanne = yleisnimitys 1-tilanteelle, 2-tilanteelle ja 1-2-tilanteelle (ykkös-kakkos-tilanne)

Takatilanne = yleensä tarkoitetaan 2-3-tilannetta tai pelkkää 3-tilannetta (ei muita etenijöitä pesillä, kuin kolmosella)

Ajolähtö = kaikilla kenttäpesillä on etenijä → ajolähdön säännöt pätee lyöjän koko lyöntivuoron ajan, tapahtui mitä tapahtui

Termejä

Takalukija = 2-polttaja, joka sijoittuu vaihtotilanteessa keskelle kenttää, polttolinjan taakse

Koppari = takakentällä olevat kaksi pelaajaa

Sieppari = kakkosrajassa pelaava etukenttäpelaaja

1-vahti (ykkösvahti) = kolmosrajassa pelaava etukenttäpelaaja

Etulukija = 3-polttaja (kolmospolttaja), joka tulee vaihtotilanteissa etukenttäpelaajien väliin, pelaa kuitenkin hieman kauempaa/syvempää

Termejä

Pussari/pussinpohjalyönti = kentällemenoon tai kotiutukseen tarkoitettu (hieman hidastettu) maalyönti kauimmaiselle linjapelaajalle (yleensä 2-polttaja)

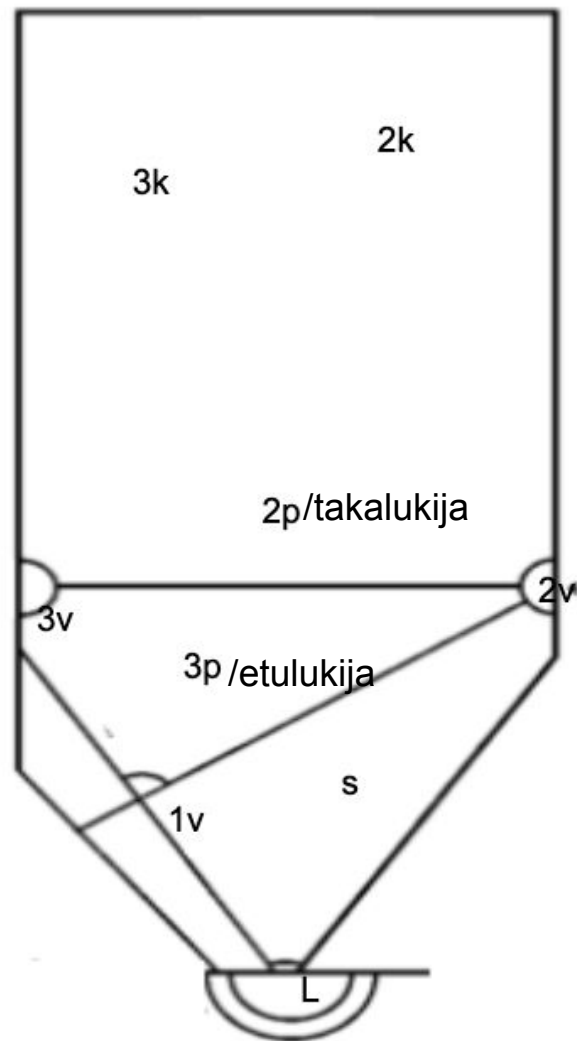
Kumura/välilyönti = väli on siis linjapelaajien ja kopparien välissä oleva tyhjä tila. Kumura on hieman kuperan mallisempi, painuva lyönti, kun taas välilyönti terminä kattaa kaikki väliin menevät lyönnit

Pystäri/pystymailalyönti = lyönti, joka lyödään niin, että maila on pystyasennossa → menee usein väliin/jatkeille. Voi myös sirvahtaa poskiosumana rajaan. (myös puolipystäri, jolloin maila n 45 asteen kulmassa)

3-sauma, keskisauma ja 2-sauma(takatilanne) = sauman puhkaiseminen vaatii usein kovan, matalan tai maalyönnin. 3-sauma on 3-polttajan ja 1-vahdin välissä, keskisauma 1-vahdin ja 2-polttajan välissä ja 2-sauma 2-polttajan ja 2-vahdin välissä

1- tilanne

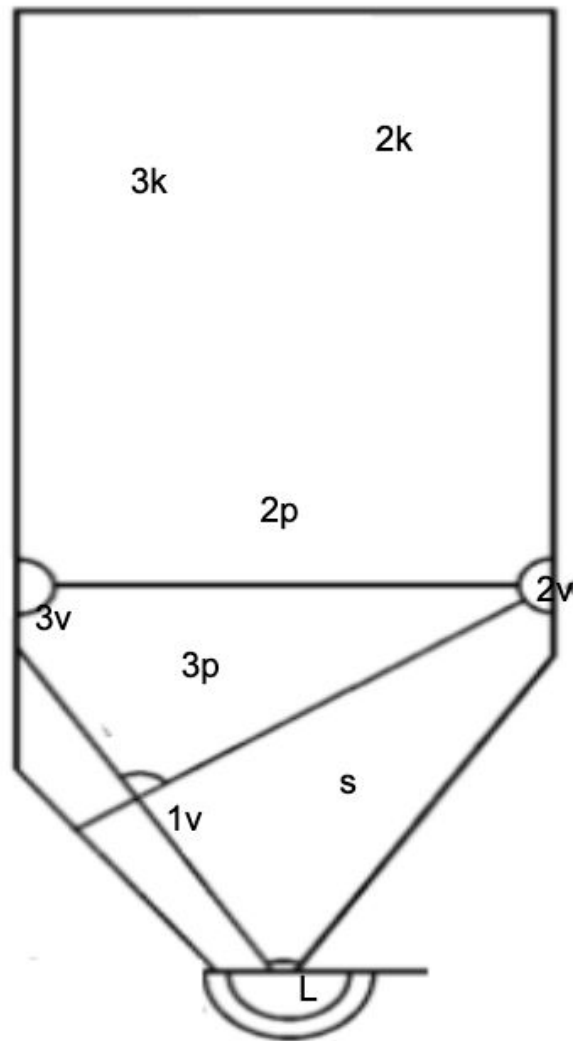
- 1-tilanne tarkoittaa sitä, että ykköspesällä on etenijä
- **Ykköstilanteessa** käytetään usein näppilyöntiä
- Ykköstilanteessa usein pelataan yhtä pelaajaa vastaan → yritetään saada kenttäpelaaja esimerkiksi pysymään kauempana tai lähtemään väärään suuntaan
- Kuvassa ykköstilanteen ulkopelipaikat



1-tilanne

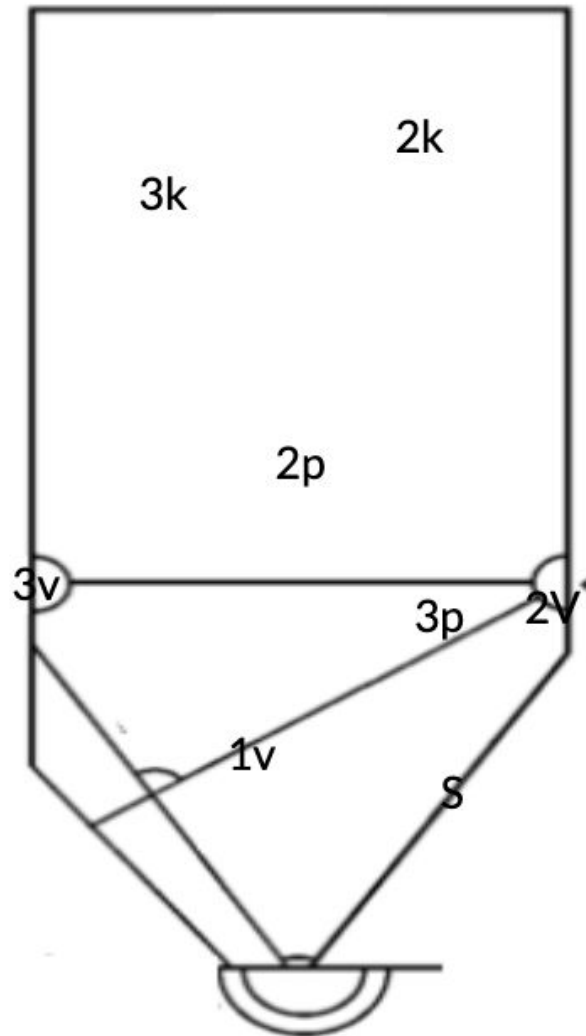
Ykköstilanteeseen sopivia lyöntiratkaisuja:

- **Näpit** molempiin rajoihin
- **Ohitusnäppi** etukenttäpelaajien ohi → hieman kovempi näppi, joka on suunnattu 3-polttajalle
- Molemmat **jatkeet** → 2-polttaja/takalukija joutuu syötön noustessa valita kumpaan suuntaan lähtee, joten vauhdilla voi hämätä takalukijan väärään suuntaan
- **Maalyönti 3-rajaan**, “**rajakova**” → pitkä matka heittää + läpilyönnin mahdollisuus
- **Välilyönti** → riskinä mennä kopiksi



2-tilanne/etutilanne

- **2-tilanne** tarkoittaa sitä, että 2-pesällä on etenijä. 2-tilanne voi olla joko **0-2-tilanne** (nolla-kakkos-tilanne) jolloin vain 2-pesällä on etenijä TAI **1-2-tilanne** (ykkös-kakkos-tilanne) jolloin ykkös- JA kakkospesällä on etenijät
- Kakkos-tilanteeseen käy samat lyöntiratkaisut, kuin ykkös-tilanteeseenkin. Ulkopelaajat asettuvat ykkös-tilanteeseen nähden peilikuvana. Rajakova lyödään tietenkin 2-rajaan tässä tilanteessa. 1-2-tilanteessa rajakovaa lyötäessä on informoitava jollain merkillä ykkösellä olevalle, että pysyy pesässä.

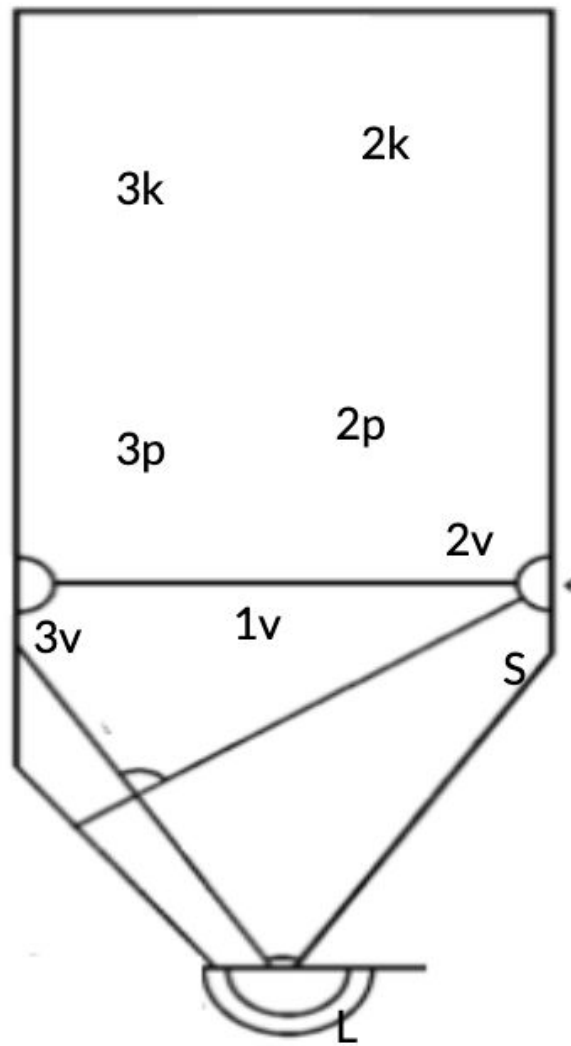


2-3-tilanne/takatilanne ja ajolähtö

2-3-tilanne tarkoittaa sitä, että kakkos- ja kolmos-pesällä on etenijä. Tällöin puhutaan myös **takatilanteesta**.

Ajolähtö tarkoittaa, että kaikilla kenttäpesillä on etenijä. Ajolähtöön liittyy paljon erityisiä sääntöjä. Tärkeimpänä se, että viimeistään lyjän viimeisellä lyönnillä kaikkien on edettävä seuraavalle pesälle, muuten palaa.

Kuvassa takatilanteen/ajolähdön ulkopelipaikat

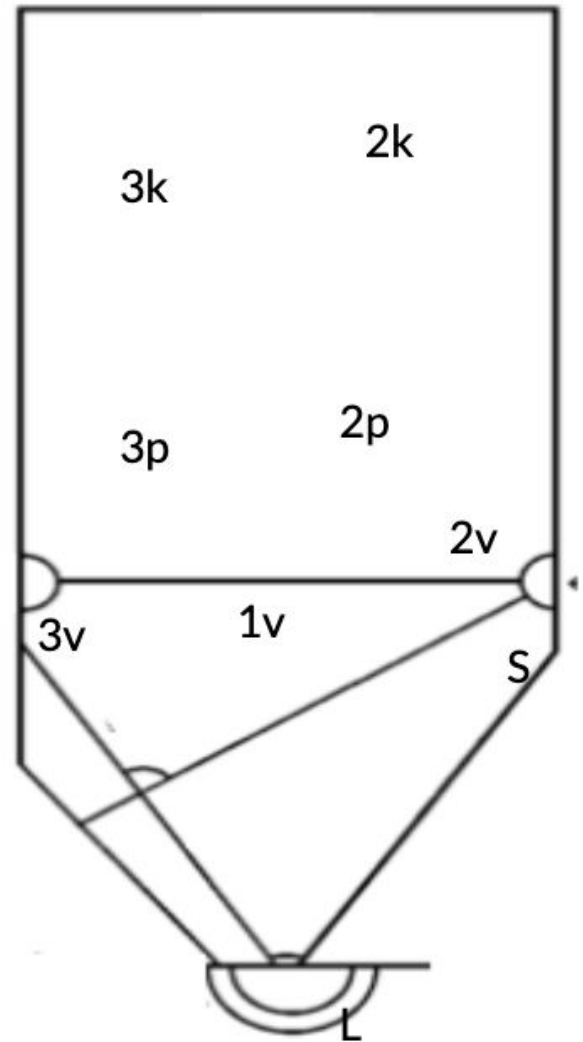


2-3-tilanne/takatilanne, ajolähtö ja 0-tilanne

Hyviä lyöntiratkaisuja 0-tilanteeseen ja takatilanteeseen

- Jatkeet
- Välilyönti
- Pussinpohjalyönti 2-tai 3-polttajalle
- Näpät rajoihin (kulmat pelaavat kaukana **takatilanteessa**)
- Saumalyönnit

Juoksu on aina lähellä, jos lyönnillään saa ulkopelaajat sivuliikkeeseen → vaikea heittää ja saada palo aikaan



0-tilanne, nro 1 lyömässä

1. Jakso	1A
O Kirittäret	0
O Manse PP	0



HENNA PELTOKANGAS

Lyöntivuoro

LAHITAPIOLA
KESKI-SUOMI

LAAKKONEN

GOFOPE

LUMME

Jyvä-Marine

INSURANCE

1-tilanne, nro 1 etenemässä ja nro 2 lyömässä

1. Jakso	1A
O Kirittäret	0
O Manse PP	0



IDA LÄHDE

Lyöntivuoro

LAHITAPIOLA
KISSELSUOMI

LAAKKONEN

GOFORE

LUMME
ENERGIA

Jyvä-Marine



NOD

2-tilanne, nro 3 lyömässä



1. Jakso	1A
0 Kirittäret	0
0 Manse PP	0



SENNI SALLINEN

Lyöntivuoro

LAHITAPIOLA
KESKI-SUOMI

LAAKKONEN

GOFORE

LUMME
ENERGIA

Jyvä-Marine

PRUSSOJEN
KALVASTO

NOD

“Perusajolähtö”, nro 4 lyömässä

1. Jakso	4A
O Kirittäret	5
O Manse PP	0



MIRKA RINTAMÄKI

Lyöntivuoro

LAHITAPIOLA
KESKISUOMI

LAAKKONEN

GOFORE

LUMME
ENERGIA

Jyvä-Marine

Sääntökoe

1. Luettele syötön vaiheet (7)
2. Montako tuomaria pesäpallo-otteluun tarvitaan?
3. Saako lyöntijärjestystä vaihtaa kesken jakson?
4. Olet lyöntivuorossa. Edessäsi on 1-2-tilanne ja taululla ei ole paloja. Minkä merkin laittaisit päälle (lento/väärä pois)? Listaa kolme eri lyöntivaihtoehtoa tilanteeseen. Tee sama tehtävä myös kahdella palolla.
5. Lukkarin taktinen väärä lipsahtaa kentän rajojen ulkopuolelle. Mitä tapahtuu?

Sääntökoe

6. Lyöt läpi ja lähdet kiertämään kunnaria. Astut epähuomiossa ykköspesästä ohi. Mitä tapahtuu, kun astut kakkospesälle?

7. Menet lyömään ajolähtöön. Millä merkillä, monennellako lyönnillä ja millä lyöntiratkaisulla otat kotiin

- a. Nollalla palolla
- b. Yhdellä palolla
- c. Kahdella palolla

Perustele

Sääntökoe

8. Mitä videolla tapahtuu, mikä oli tuomio ja miksi?

<https://www.youtube.com/watch?v=HIIdPqjYL8DU>

Sääntökokeen vastaukset

1. Syötön vaiheet
 - a. **Kysymysheitto**
 - b. **Tangentti** (kuvitteellinen viiva syöttölaudaseen vieressä, esim. jalat ei saa olla syöttölaudaseen päällä, tai liian edessä/takana)
 - c. **Syöttöasento**
 - d. **Syöttöliike**
 - e. **Korkeus**
 - f. **Osuuko lautaseen vai ei**
 - g. **Väistäminen**
2. Pesäpallo-otteluun tarvitaan 5 tuomaria
 - a. Pelituomari, syöttötuomari, kakkos- ja kolmospesätuomarit sekä takarajatuomari
3. Lyöntijärjestystä ei saa vaihtaa kesken jakson. Jokerin voi vaihtaa numerolla pelanneen tilalle esim. loukkaantumisen sattuessa

Sääntökokeen vastaukset

- 4. Ei yhtä oikeaa vastausta, mutta esimerkki:
 - Ei paloja: vaihtotilanteeseen käy hyvin näpät, esim kakkosrajanäppi tai ohitusnäppi. Kärkimerkillä voi lyödä myös kovaa kakkosrajaan (ykkösesillä oleva ei etene). Nopeille etenijöille kannattaa suosia näppejä ja muita lyhyitä lyöntejä, kun taas hitaampia kannattaa viedä kovilla lyönneillä ja suunnata ne väliin tai jatkeille
 - Kahden palon tilanne muuttaa tilannetta, sillä näppi alkaa olemaan vähän riskaabeli ratkaisu. Kahden palon tilanteessa lyödään usein kovia ja käytetään kärkimerkkiä (vain kärkietenijä liikkuu). Kovan voi lyödä etupelaajista ohi/yli jatkeille tai sitten takalukijan jommalta kummalta puolen (ks. dia 11)
- 5. Kun lukkarin (taktinen) väärä lipsahtaa kentän rajojen ulkopuolelle “laittomaksi”, niin **kärkietenijä** saa vapaataipaleen, vaikka kyseinen väärä olisi vasta ensimmäinen

Sääntökokeen vastaukset

- 6. Kun astut ohi pesästä ja saavut seuraavalle pesälle, siitä tuomitaan palo, koska olet tehnyt pesärikon. Sama toteutuu esim. silloin, jos ei laittoman jälkeen käy lähtöpesässä.
- 7. Ajolähtö, tässäkin ei yhtä oikeaa vastausta
 - Nolla paloa tai yksi palo
 - Nopeille etenijöille kannattaa lyödä pallo maahan ja antaa kaverille paine palon tekemisestä. Maalyönnissä on myös se etu, että muutkin etenijät voivat vaihtaa seuraavalle pesälle turvallisesti ja tilanne jatkuu seuraavalle lyöjälle. Lyönti kannattaa suunnata 2-polttajan ja 2-vahdin väliin, suoraan 2-polttajalle tai sitten näppinä jompaan kumpaan rajaan. Näppiä tai pussaria lyödessä suosittelen lentomerkkiä, mutta jos lyödään kohti saumoja tai jatkeita, niin voi käyttää “väärä pois” -merkkiä
 - Kaksi paloa
 - Kärkimerkki on oikeastaan välttämätön, jotta vastustaja ei saa kolmatta paloa takaetenijöistä ennen kuin juoksu syntyy. Kahdella palolla lyönnit kannattaa suunnata jatkeille tai väliin väärä pois-merkillä

Sääntökokeen vastaukset

- 8. Video

- Videolla siis lyöjä lähtee takaetenijänä ykköspesälle ja juoksee ulkopelaajan suoritusta haitaten siten, että ulkopelaajan kädestä irronnut heitto osuu kyseistä etenijää kypärään. Etenemään lähtenyt lyöjä tekee rikkeen myös siinä, että juoksee kentän puolelta, eikä etenijän turva-alueella. Tuomarit tuomitsivat tilanteesta kaksi paloa, siis kärkietenijä sekä estäjä paloivat. Estämistilanteen nyrkkisääntönä voidaan sanoa, että etenijöitä ei estämistilanteessa saa koskaan päästää seuraavalle kenttäpesälle, vaan ne voidaan joko palauttaa takaisin lähtöpesälle, polttaa tai mitätöidä heidän eteneminen kokonaan, jolloin he palaavat kotipesään palamatta. Yleensä estäjästä tuomitaan palo.