



# Harrastepesis-turnaus 2026 Haapavesi

**Aika:** 8.8.2026 lauantai (koko päivä)

**Paikka:** Hakakuja pesäpallokenttä, Hakakuja 4, 86600 Haapavesi (Jäähallin pukuhuoneet, juomapisteeet ja wc käytettävissä)

**Kenelle:** Lähtökohtaisesti haapavetisille kyläjoukkueille, firmajoukkueille ja kaveriporukoille.

**Ilmoittautuminen:** [jussi.viitala@gmail.com](mailto:jussi.viitala@gmail.com) / 050-3983211. Ilmoittautuminen päättyy su 2.8. Virallinen aikataulu ja otteluohjelma julkaistaan to 6.8. Maksimimäärä joukkueita pidetään yhdellä käytettävissä olevalla kentällä 6 joukkueessa

**Osallistumismaksu:** 0 €

**Ottelumäärät:** riippuvat ilmoittautuneiden joukkueiden määristä

- Jos 3 joukkuetta: Jokaisella joukkueella 2 ottelua. Yhteensä 3 ottelua + suora finaali. Aikataulullisesti turnaus kestää n. klo 9- 14
- Jos 4 joukkuetta: Jokaisella joukkueella 3 ottelua. Yhteensä 6 ottelua runkosarja, suora pronssiottelu 3-4. välillä ja suora finaali 1- 2.välillä. Aikataulullisesti turnaus kestää klo 8- 18
- Jos 5 joukkuetta: Jokaisella joukkueella 4 ottelua. Yhteensä 10 ottelua runkosarja + suora finaali kahden parhaan välillä. Aikataulullisesti turnaus kestää klo 8- 20
- Jos 6 joukkuetta: pelataan alkusarja kuten 3 joukkueen kanssa, siten että alkusarja pelataan 3 joukkueen alkulohkoissa samalla kentällä (2 ottelua kullakin), jonka jälkeen 2 parasta pääsee välieriin. Välierien häviäjät ensin pelattavaan pronssiotteluun ja voittajat viimeisenä pelattavaan finaaliin.

**Vakuutukset:** Jokainen osallistuja vastaa omasta mahdollisesta vakuutuksestaan. Suosituksena on vakuutusellinen harrastelisenssi, mutta joka tapauksessa pelaajan tulee itse huolehtia omasta vakuutuksestaan

<https://www.pesis.fi/kilpailu/lisenssit/>

Harrastelisenssi on 10 € ilman vakuutusta, vakuutuksen kanssa yhteensä 88 € (vakuutus 78 €)

## Säännöt

### Joukkue

- Joukkueessa pitää olla vähintään 7 pelaajaa, enintään 12 pelaajaa
  - **Täydet 9 pelaajaa on vähimmäissuositus jolloin ulkopelissä on lukkari ja 8 ulkopelaajaa**
  - 9 ulkopelaajan lisäksi joukkueessa voi olla 3 jokeria sisäpelissä.
- Pelaajia voi vapaasti vaihdella jokerien ja varsinaisten pelaajien välillä aina jokaisessa vuoronvaihdossa (loukkaantumistilanteissa myös kesken vuoroparin)
  - tulkinta: jokeripelaajia numeroilla 10, 11 ja 12 voidaan vaihtaa 1-9 numeroilla pelaavien tilalle jokaisessa vuoronvaihdossa joko ulkopeliin tai sisäpeliin ja sama toisinpäin

- 1-9 pelaajia ei voi vaihtaa keskenään paikkaa kesken pelin lyöntijärjestyksessä. Seuraavassa pelissä voi olla kokonaan uusi lyöntijärjestys, huomioiden kaikki pelaajat 1-12.
- pelaajat pitävät alkuperäisen numeronsa koko ottelun ajan
- Joukkueissa voi olla kaiken sukupuolisia, ikäisiä ja sukupuolineutraaleja
- Pelaaja voi pelata vain yhdessä joukkueessa. Tapauksissa, missä joukkueella ei ole (seitsemää tai) yhdeksää pelaajaa, saa niitä rekrytoida vastustajan suostumuksella, jotta saadaan 9 pelaajaa täyteen
- Joukkueessa saa olla mukana yhteensä korkeintaan kaksi **tällä hetkellä** maakuntasarjassa tai nuorten sarjoissa pelaavaa pelaajaa, joilla on kilpailulisenssi tai
- Edellisen kohdan pelaajat mukaan laskien joukkueessa saa olla mukana yhteensä korkeintaan 2 pelaajaa, joilla on ollut **viime kaudella** (= kesä 2025) kilpailulisenssi Superpesikseen, Ykköspesikseen tai Suomensarjaan.
  - Tällainen pelaaja ei saa kuitenkaan toimia lukkarina. Ulkopelipaikka tulee olla polttolinjan takana. Sisäpelissä tällaisen pelaajan tulee lyödä ”vääraltä puolelta”
  - Jos siis joukkueessa on jo 2 tällä hetkellä (kesä 2026) maakuntasarjaa pelaavaa pelaajaa, joukkueessa ei voi enää pelata yhtään sellaista henkilöä jolla olisi kesältä 2025 ylemmän sarjatason pelejä.

#### **Kenttä/varusteet**

- HaU-pesis tuo pelipallot. Pelit pelataan lähtökohtaisesti naisten pallolla sekä naisten kentällä.
  - Etulaittoman rajana käytetään suoraa kotipesäviivaa
  - **Kotipesänviivalle osunut lyönti on laiton**
  - kotipesän eturajan ulkopuolelle sivurajoille tai niiden väliin pudonneet lyönnit **ovat laillisia**
  - Sivurajat ja takaraja kuuluvat varsinaiseen pelialueeseen, pallon osuessa niihin, **lyönnit ovat laillisia**
- Päänsuojusta (kypärää) käytetään naisten pallolla pelatessa lukkaria ja koppareita lukuun ottamatta kaikilla pelaajilla. Kypäriä on saatavilla jonkin verran järjestävän tahon HaU-pesiksen puolesta pelin ajaksi lainaan.
- Ottelu voidaan pelata myös Tenavapallolla ja tällöin päänsuojuksen käyttöpakkoa ei ole, toki se on edelleen suositeltavaa.
- Junioripelaajilla päänsuojusta käytetään aina pakollisena, riippumatta millä pallolla ottelu pelataan
- Pesäpallon sääntökirjan mukaan (3 §) Pallon kiinniotta helpottamaan **voidaan** käyttää PPL:n hyväksymää räpylää. Muunlaisten apuvälineiden käyttö pallon kiinniottossa on kielletty.
- Pelipuku ei pakollinen, pukeutuminen suositeltavaa.
- Pelaajien lyöntijärjestys/hihanumerot ovat suositeltavia, järjestävältä seuralta löytyy kuhunkin peliin 2 x 12 hihanumeroita käytettävissä

#### **Peli-aika/pelissäännöt**

- Pelataan 45min ja tasavuorot, tuomari huolehtii ajanotosta. Aika alkaa pyörimään alkuvihellyksestä kun pelaajat ovat asettumassa ulko ja sisäpeliin paikoilleen. Peliajan täytyessä, jos pelataan tasoittavaa sisävuoroa, peli vihelletään poikki heti, jos sisävuorossa

on johdossa oleva joukkue. Mikäli peliaikaa on vielä jäljellä ja tasoittava on jäljellä, tasoittava aloitetaan myös siinä tilanteessa, että tasoittava joukkue on jo johtoasemassa.

**Loppuottelussa pelataan 3 vuoroparia, ilman aikaa. Pronssiottelu pelataan kotiutuslyöntikilpailuna.**

- Sisävuorossa lyö joukkueen pelaajamäärästä riippumatta aina 12 lyöjää sisältäen mahdolliset jokeripelaajat. Mikäli kolme paloa on syntynyt, vaihdetaan vuoroa tämän jälkeen.
  - esim. 1 aloittaa ja pelaajia on 9 kpl = viimeinen lyöjä on nro 3
  - esim. 1 aloittaa ja pelaajia on 10 kpl = viimeinen lyöjä on nro 2 (tai jokeri 10)
  - esim. 3 aloittaa (toisessa vuorossa) ja pelaajia on 9 kpl = viimeinen lyöjä on nro 5
  - esim. 3 aloittaa ja pelaajia on 10 kpl = viimeinen lyöjä on nro 4 (tai jokeri 10)
- Ellei kolmea paloa ole tähän mennessä syntynyt, sisävuoroa jatketaan siihen saakka, kunnes kolme paloa syntyy tai sisävuorossa lyö maksimissaan 21 lyöjää, jonka jälkeen viimeistään vuoroa vaihdetaan (käytännössä 2. lyöntikierrosta maks: 12 lyöjää + 9 lyöjää). Vuoronvaihto tapahtuu jokaisessa sisävuorossa samalla tavalla
- Tolppasyöttö on väärä, muuten syötöissä tuomitaan pesäpallon sääntöjen mukaisesti huomioiden harrasteturnauksen luonne. **Pelin henki on, se että varsinainen syöttötapahtuma on itsessään lyöjälle helppo/neutrali** hämyjä, heittelyä ja taktisia vääriä lukuun ottamatta.
  - Harrasturnauksen luonne huomioiden, syötöissä ei takerruta tahattomiin pieniin teknisiin virheisiin (mm. alkuasento, tangetti, sijoittuminen tai syöttöliike) elleivät ne kiistatta häiritse ja vaikeuta lyöjää. Toisaalta jos lukkari käyttää esim. asennon pois jättämistä hyväkseen, niin tilanne mitätöidään ja lukkaria varoitetaan sekä tuomitaan jatkossa vääränä.
  - **Loppuottelussa: etenijän ollessa 3-pesällä, vapaataipaleet eivät ole käytössä = syötöt ovat vain joko oikeita tai mitättömiä. Tämä sääntö sen takia, että loppuottelun arvon mukaista on se, että loppuottelu ratkeaa lyömällä eikä väärillä syötöillä.**
- Harhaheitolla on aina rajoitettu eteneminen eli etenemisoikeus on **yhden pesän yli**.
  - Tulkinta: harhaheitto/ rajoitettu eteneminen alkaa siitä hetkestä kun harhaheitto tapahtuu (vertaa Lyönneissä rajoitettu eteneminen tulkitaan alkaneeksi syöttöhetkestä)
  - Esim. jos etenijä on jo ehtinyt astua 2 pesään ennen harhaheiton tapahtumista, hänellä on oikeus juosta 3.kautta kotiin. Jos taas etenijä on vasta etenemässä kakkospesää kohti harhaheiton tapahtuessa (tyypillisin tilanne), etenemisoikeus on kakkospesän yli = 3.pesälle saakka.

### Tuomarit

- Otteluissa on päätuomari sekä syöttötuomari. Takarajatuomiot hoitavat kiinniottovuorossa olevat kopparit reilun pelin hengen nimissä.
- Tuomarivastuut jaetaan sekä järjestävän tahon, että ilmoittautuneiden joukkueiden kesken.

### Pistelasku

- Voitosta saa 2 pistettä ja tasapelistä 1pisteen.
- Jos joukkueet päätyvät sarjan lopussa tasapisteisiin ratkaisee ensiksi (järjestyksessä) keskinäisen ottelun tulos, juoksusuhde, lyötyjen juoksujen määrä ja arpa.