

SBSL

Tuomaroinnin perusteet

Simopekka Vänskä
Suomen Baseball- ja Softball-liitto ry

4.2002

Sisällys

1	Mikä on tuomari?	3
1.1	Sääntöjen valvominen	3
1.2	Arvioinnit	4
2	Tuomarillisuus	5
3	Tuomitseminen	6
3.1	Sijoittuminen	6
3.2	Tuomion antaminen	6
3.3	Avustaminen tuomioissa	7
3.4	Jos et nähnyt tilannetta	7
4	Tuomarien merkit	9
5	Sijoittuminen ja liikkuminen	10
5.1	Ei juoksijoita	11
5.2	Vain ykkösellä juoksija	12
5.3	Kakkosella ja/tai kolmosella juoksija	13
6	Päätuomarin toiminta	14
6.1	Ottelun johtaminen	14
6.2	Tuomiot lyöntivuorolla	14
7	Kenttätuomarin toiminta	16
8	Erillisiä tapauksia	17
9	Toimitsijavuorojen hoitaminen	18

Tämä moniste on yleinen opastus baseball- ja softball-tuomareille. Tämä opas ei ole sääntökirja. Säännöt täytyy opetella erikseen. Tuomarointia koskevat säännöt ovat sääntökirjan luvussa 9.

1 Mikä on tuomari?

Tuomarin tehtävässä on kaksi puolta. Tuomari

- i) valvoo, että ottelu etenee sääntöjen mukaisesti, ja rankaisee tarvittaessa sääntörikkomuksista,
- ii) arvioi, mitä ottelutilanteissa tapahtuu, ja tuomitsee arvionsa mukaisesti.

Tuomarin on syytä sisäistää näiden kahden tehtävän erilaisuus, koska myös toiminta ja roolit ovat erilaiset riippuen kummasta on kyse. Tehtävien oikea sisäistäminen auttaa kestävämpään myös epäasialliset syytökset, jollaisten kohteeksi tuomarit joskus valitettavasti joutuvat.

1.1 Sääntöjen valvominen

Baseballia pelataan baseball-sääntöjen mukaisesti. Jos ottelua ei pelata niiden mukaisesti, niin silloin kysymyksessä ei ole baseball, vaan joku omintakeinen pallo-maila -peli. Tuomarin on tunnettava säännöt hyvin, jotta hän voi valvoa niiden noudattamista.

Kaikki eivät aina tunne tai noudata sääntöjä. Tuomarin tehtävänä on huomauttaa sääntörikkoojaa ja ääritapauksissa ajaa hänet pois ottelusta. Valvontatehtävä kuuluu ottelun jokaiselle tuomarille ja jokaisella tuomarilla on oikeus harkitessaan poistaa pelikentältä kuka tahansa henkilö.

Protestit Jos joukkueen päävalmentajan mielestä tuomari on toiminut sääntöjenvastaisesti, hän voi tehdä protestin (ei kukaan muu). Tuomarin arvioita vastaan ei voi tehdä protestia. Protesti on tehtävä heti ennen seuraavaa pelitapahtumaa selvästi sille tuomarille, jota protesti koskee. Tuomari voi tutkia sääntökirjaa ja korjata mahdollisen virheellisen tuomionsa. Tästä voidaan myös suorittaa kenttäkuulutus/informoida molempien joukkueiden valmentajia. Tuomari ilmoittaa protestista kirjurille, joka täyttää protesti-ilmoituksen ja merkitsee protestiajankohdan ottelupöytäkirjaan.

Tietämättömyys Varsinkin nuorisotasolla tietämättömyydestä johtuvissa rikkeissä opastetaan ensin joukkueita. Käytännössä asiasta huomautetaan rikkojaa ja tarvittaessa joukkueiden päävalmentajia.

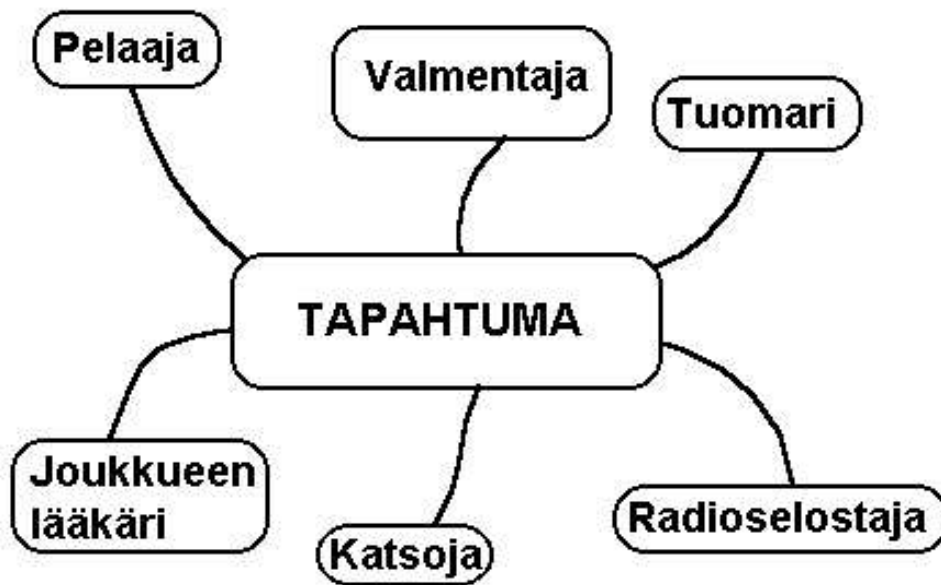
Esimerkkinä aloittelijan syöttövirhe:

1. Havaitaan, ettei syöttäjä tiedä syöttösääntöjä, joten huomautetaan.
2. Balk.
3. Balk.
4. Virheen jatkuessa kutsutaan valmentaja ja vaaditaan seuraavaan kertaan mennessä parannusta - ei tuomita enää balkia.

Sarjasäännöissä voidaan myös sopia, ettei aloittelijoiden sarjassa balkeja tuomita.

1.2 Arviointit

Ottelussa tapahtuu se, mitä siinä tapahtuu, ja jokaisella osapuolella on oma arvionsa tapahtuneesta. Tuomari on se, jonka arvioinnin mukaan ottelussa toimitaan. Olisi tietenkin hyvä, että tuomarin arviointi yleensä vastaisi todellisia kenttätapahtumia. Tähän päästään oikealla sijoittumisella ja kokemuksella. Tuomarin arviointitehtävä vaatii sopivasti nöyryyttä ja itsevarmuutta. Nöyryyttä siinä, että myöntää kyseessä olevan arvioinnin, ja virheitä sattuvan, mutta toisaalta itsevarmuutta siinä, että puutteista huolimatta arviointitehtävä on tuomarin tehtäväksi annettu, eikä sitä kukaan muukaan voi ottelussa hoitaa. Arviointitehtävät on jaettu ottelussa eri tuomareiden kesken, tästä lisää myöhemmin. Arviointia vaativia tuomioita ei kukaan saa vastustaa.



Kuva 1: Kaikilla osapuolilla on oma näkemyksensä tapahtumasta. Tuomarin arvio ratkaisee.

Arvioinnin lopullisuus Tuomio, joka vaatii arviointia on aina lopullinen. Mikäli tuomari huomaa tehneensä arviointivirheen, hänen ei koskaan tule ”paikata” virhettä seuraavissa suorituksissa, vaan tuomita kaikki tapahtumat niinkuin ne näkee. Virheellisestä tuomiosta ei myöskään tule tehdä ”tuomarilinjaa”. Jos esimerkiksi päätuomari tuomitsee matalahkon syötön suoraksi, ja arvelee itse jälkikäteen, että se oli sittenkin liian matala, hänen tulee tuomita jatkossa vastaavat syötöt vääriksi - ensimmäinen tapaus oli virhe, jollaisia tekevälle sattuu. Ainoa tapaus, kun ’arviointia’ voi ja täytyy korjata, on sellainen, missä arviointi tapahtui väärällä perusteella. (Katso myös sääntö 9.04c kaksinkertaisesta tuomiosta.)

Esimerkki: Tuomari katsoi t äggäystä, jota ei tullut, joten hän tuomitsi ’safe’. Kuitenkin tilanteessa oli pakkopeli, joten t äggäystä ei todellisuudessa tarvittu, mikä selviää tuomarille hetken päästä. Tuomio tulee korjata, mikäli tuomari arvioi pallon olleen pesällä ennen juoksijaa.

2 Tuomarillisuus

Kentällä tuomarit ovat ainoita baseballin viranomaisia. He edustavat liittoa toiminnallaan ja olemuksellaan. Tuomareiden tulee olla ennen muuta puolueettomia. Lisäksi heidän on käytännöllisesti ja säilytettävä itsehillintänsä, jotta he voivat vaatia sitä myös muilta. Tuomarin ulkoasu on oltava tehtävän vaatiman arvokkuuden mukainen. Tuomarillisuuteen kuuluu myös tuomareiden oma keskinäinen 'joukkuehenki'.

Asustus Suorat harmaat housut, musta vyö, vaaleansininen lyhytaihainen kauluspaita, tummat kengät sekä SBSL:n tummansininen lippalakki. Kylmällä kelillä voi kauluspaidan alle laittaa tumman pitkähihaisen aluspaidan (vrt peliasut) tai sitten käyttää tummansinistä takkia. Aurinkolaseja saa käyttää.

Muu varustus Lukulaskin, sääntökirja ja kynä sekä päätuomarilla pallopussi (tai suuret taskut), pesäharja ja asianmukaiset suojukset. Kuumina päivinä juotavaa.

Ohjeita

- Ole kohtelias ja ystävällinen. Säilytä asiallisuutesi, vaikka joku muu sen menettäisi. Mieti mahdollisia tilanteita etukäteen, jotta osaisit suhtautua 'ammattimaisen' viileästi. Malttinsa menettäneelle voit vaikkapa sanoa: "Me olemme tulleet tänne pelaamaan baseballia. Voisitko rauhoittua, jotta pääsisimme jatkamaan yhdessä ottelua." Voit myös muistuttaa arviointiin liittyvästä valituskiellosta tai protestointimahdollisuudesta tapauksesta riippuen. Jatkuvasta tai törkeästä valittamisesta poista valittajat ottelusta ja raportoi sarjavaliokunnalle.
- Vältä keskusteluja ja asioiden hoitamista pelaajien ja valmentajien kanssa ennen ottelua ja sen aikana. Älä myöskään antaudu kevyeen jutusteluun pelaajien, valmentajien tai katsojien kanssa ottelun aikana. Mikäli katsoon ilmaantuu tuttuja, asiallinen tervehtiminen tauon aikana riittää. Tämä koskee myös vuoroparien vaihtoja.
- Älä napostele karkkeja tms ottelun aikana. Purukumin voit laittaa suuhusi vuoroparin vaihtuessa, jolloin voit myös juoda vettä kentän laidalle varaamastasi juomapullosta.
- Älä tupakoi tai käytä nuuskaa tuomariasussa ottelutapahtumissa, myöskään ennen tai jälkeen ottelun (vertaa peliasussa tupakoiminen pelaajilla).
- Säilytä urheilullinen ja ryhdikäs ote, vaikka ottelu venyisikin tai sää ei suosi.
- Tuomarina toimivien henkilöiden on kiinnitettävä käyttäytymiseensä huomiota myös kentän ulkopuolella, erityisesti silloin, kun he toimivat itse pelaajina. Heidän suositellaan edistävän omista seuroissaan sääntötuntemusta ja asiallista baseball-etikettiä.

3 Tuomitseminen

3.1 Sijoittuminen

Sijoittuminen on tärkein asia arvioinnin uskottavuudessa. Vaikka arvio olisi oikea, niin kaikki pitävät tuomiota arvontana, mikäli se tulee kentän toiselta laidalta. Tuomiot tulee antaa vakuuttavan etäisyyden päästä ja sellaisesta kulmasta, että siitä on mahdollista tilanne nähdä. Liian lähellekään ei pidä sijoittua, koska se heikentää tilanteen kokonaisuuden näkemistä. Mikäli tuomarin perussijoittuminen on oikea, niin useissa tapauksissa muutaman askeleen ottaminen tapahtuman suuntaan riittää. Sijoittautumisesta ja liikkumisesta lisää myöhemmin.

Pakkopelit Pidä katseesi keskitettynä pesämieheen (pesään) niin, että näkökentässäsi on myös juoksija. Kuuntele pallon osumista räpylään. Jos läjähdys kuuluu ennen juoksijan osumista pesään (ja ennen kuin pesämiehen jalka irtoaa pesästä), ja näet pallon jääneen pesämiehen räpylään, tuomitse out. Muuten safe.

Kosketuspeli Seuraa kosketuspelissä sitä, osuuko liukuvan juoksijan jalka pesään ennen kuin juoksijan eteen/päälle putoaa räpylä. Kiinnitä lisäksi - enemmän kuin kiinnioton ajoitukseen, millä ei nyt ole merkitystä - huomiota siihen, missä pallo otetaan kiinni. Kosketuspeli on usein tuomarin kannalta vaikea arvioitava. Juoksija tuntee jalassaan sekä kosketuksen pesään, että täägäyksen, joten hän osaa yleensä hyvinkin tarkkaan sanoa ehtimisensä tai palamisensa. Kuitenkin tässäkin pelissä tuomarin arvio ratkaisee.

3.2 Tuomion antaminen

Ajoitus Tuomion antamisen kanssa ei pidä hätäillä. Mikään ei ole tyhmempää kuin tuomita kiireesti 'out' ja huomata sen jälkeen, että pesävahti pudottikin pallon. Lisäksi hätäilemällä voi aiheuttaa sekaannusta pelaajiin, jos esimerkiksi tuomitset korkean lyönnin laittomaksi, mutta kenttämies saakin sen kopiksi. Tuomiot on myös syytä antaa pysähtyneenä eikä liikkeessä. Odota siis, että pelisuoritus on päättynyt ja että olet itse pysähtynyt, ennen kuin annat minkäänlaista käsimerkkiä.

Selkeys Tuomioiden selkeys on suorassa suhteessa sen uskottavuuteen. Tuomarin on näytettävä ja huudettava selkeästi ja kuuluvasti tuomionsa. Nyrkkisääntönä: Mitä tiukempi tilanne, sitä vakuuttavampi tuomio. Näin kenellekään ei jää tapahtuma epäselväksi. Helpoista koppipaloista tuomio voi olla eleettömämpi.

Siirretty rangaistus Siirretty rangaistus tulee esimerkiksi siepparin häiritessä lyöjää tai syöttövirheessä (esim. syöttäjä ei pysähdy). Näissä tapauksissa katsotaan ensin pelitilanne loppuun, minkä jälkeen annetaan vapaat pesät – mikäli on aiheutta.

3.3 Avustaminen tuomioissa

Pääsääntö tuomioiden avustamisessa on se, että muut tuomarit eivät oma-aloitteisesti puutu muiden tuomareiden arvioihin, vaan vasta tämän tuomarin pyytäessä apua. Tässä on kuitenkin seuraavia poikkeuksia:

- Lyönti osuu lyöjän jalkaan: Jos kenttätuomari näkee tämän, hän huutaa välittömästi 'foul'. Päätuomari on usein 'liian lähellä' nähdäkseen tapahtumaa.
- Tuomari näkee tilanteesta vastaavan tuomarin katsovan aivan eri suuntaan, kuin missä tilanne tapahtuu, eikä vastaava tuomari anna lainkaan tuomiota. Tällöin toinen tuomari voi mennä kysymään edelliseltä, näkikö hän tilannetta. Mikäli varsinainen tuomari ei nähnyt tilannetta, voi tilanteen nähnyt tuomari antaa tuomion. Kyse ei varsinaisesti ole toisen arvioon puuttumisesta, koska tämä ei arvioinut tilannetta lainkaan.

3.4 Jos et nähnyt tilannetta

Varmasti tulee tilanteita, joissa et nähnyt pelitapahtumaa. Tilanteet voi jakaa kahteen ryhmään:

a) Joku toinen tuomari saattoi nähdä asian paremmin. Tässä tapauksessa perusohje on kysyä neuvoa. Tärkeämpää on saada 'oikea' tuomio, kuin säilyttää muka-erehtymättömyys.

Esimerkki: Pallo katosi 'aurinkoon', joten linjaa katsova tuomari ei nähnyt, tuliko lyönnistä laillinen vai laitton. Oikea toiminta: Annetaan pelin jatkoa ikäänkuin lyönti olisi ollut laillinen, kunnes tilanne on ohi. Tämän jälkeen otetaan aika ja linjatuomari pyytää tuomarit neuvotteluun kysyäksään, miltä lyönti muista näytti. Jos keskustelun perusteella arvioidaan, että lyönti oli laitton, palautetaan alkuperäinen tilanne. Informoidaan päävalmentajia ja katsojia tapahtuneesta. Huomaa, että toisinpäin korjaus olisi ollut huomattavasti vaikeampi tehdä.

b) Toiset tuomarit eivät nähneet tilannetta sen paremmin. Perusohje tässä tapauksessa on antaa tuomio sen perusteella, mitä näit. Myös näissä tilanteissa tuomarin arvion mukaan jatketaan.

Esimerkki: Juoksija varastaa kakkoselle. Catcherin heitto lipsahtaa hieman rightin suuntaan, jolloin juoksija joutuu tuomarin ja kiinniottajan väliin. Tuomari ei näe, osuuko kakkospesämiehen venyttämällä tehty kosketusyritys juoksijaan vai ei. Oikea tuomio on 'safe', koska tilanne näytti safelta puolustuksen tupeksimisen vuoksi. Tämmöisestä puolustuksen on ihan turha menettää hermojaan - olisivat pelanneet paremmin. Huom: Jos tuomari näki, että pesämies kosketti juoksijaa, niin tuomio on tietenkin 'out' huolimatta huonosta heitosta!

Esimerkki: Matala kurvi ulkokulmaan. Lyöjä 'seuraa' syöttöä kumartumalla (ei swingiä), mutta samalla kotipesätuomarin näkölinja peittyy. Tuomio on 'ball', jos tuomari arvioi syötön olleen väärä. Tuomio on 'strike', jos tuomari arvioi syötön olleen suora. Tuomio on silloinkin 'strike', jos syöttö jäi kumartumisen vuoksi

epäselväksi tuomarille. (Lyöjä ei saa hyötyä eteen kumartumisesta.) Tuomari voi huomauttaa kumartumisesta lyöjää tai vaihtaa hieman katselupaikkaansa tilanteesta riippuen.

Esimerkki: Nopea suora ylärajan lähelle. Catcher nousee yllättäen ylös ottaessaan palloa kiinni peittäen tuomarin näkölinjan. Tällä kertaa tuomio on todennäköisesti 'ball' (vrt edellinen esimerkki).

4 Tuomarien merkit

Tuomarien merkkejä ovat tuomioihin sekä keskinäiseen kommunikointiin liittyvät eleet. Keskinäisiin merkkeihin on täytyy vastata (esim. toistamalla merkki), jotta toinen on varma perillemenosta. Lisäksi suullisesti kommunikoitavia asioita ovat liikkumiset pelitilanteiden aikana ("otan kolmosen"). Ainakin vuoroparin alkaessa päätuomari ottaa katsekontaktin kenttätuomareihin tarkistaakseen, että nämä ovat 'hereillä'.

Tapahtuma	Merkki	Huuto
Aika	Kädet ylös V-asentoon	Time
Count (luku)	Vasemmatsormet väärät	
	Oikean sormet suorat	x väärää y suoraa
Count hukassa	Käsi pään päälle	ei huutoa
Infield-fly-tilanne	Kämmen rintaan	Ei huutoa
Infield-fly-poistuu	Pyyhkäise kyynärpäätä	Ei huutoa
Infield-fly	Kuten palo.	Infield fly (if fair), batter is out
Kunnari	Oikealla kädellä ympyrää	Ei huutoa
Laillinen	Ei merkkiä tai osoitetaan kenttää	Ei huutoa!!!
Laiton	Kuten aika	Foul
Safe (ehdi)	Kädet sivulle vaakaan	Safe
Palo (out)	Suorakulma oikealla kädellä, ei sormia	Out
Pallo osui maahan ennen tiukkaa koppia	Kuten safe	No catch
Löikö? (half-swing)	Vasemmalla kädellä	Did he swing/go?
Löi (half-swing)	Kuten palo	(Yes)
Ei lyönyt (half-swing)	Kuten safe	(No)
Estäminen	Kuten aika	Obstruction
Strike	Oikealla kädellä	Strike (one/two/three)
Ball (väärä)	Ei merkkiä	Ball (normaali äänellä ilman selitystä)
Hipaisu	Ensin strike, sitten pyyhkäise kämmenselkää	Strike
Siirretty rangaistus	Vasen käsi vaakaan	Tilanteen mukaan

5 Sijoittuminen ja liikkuminen

Oikean sijoittumisen oppiminen on tärkein osa tuomarin arviointitaidon käytännön osaamista. Jos tuomari on hyvin sijoittunut, niin hän näkee pelitilanteet — ja sitten vain tuomitsee sen mukaisesti. Perussijoittautumisen ja liikkumisen ideana on, että on lyhyt matka todennäköisiin pelitapahtumiin eikä tuomari juokse itseään 'ulos pelitilanteesta'. Päätuomarin (PT) paikka on siepparin takana, kenttätuomari (KT) voi sijoittua mihin tahansa kohtaan pelikentällä, jonka katsoo parhaiten sopivan pesätilanteita koskeviin päätöksiin. Jos tuomareita on vain yksi, niin hän voi sijoittua kentällä mihin parhaaksensa näkee, esimerkiksi syöttäjän taakse.

Vakuuttava etäisyys Anna tuomiot vakuuttavan etäisyyden päästä. Liian läheltä et näe kokonaisuutta, liian kaukaa annettua tuomiota ei kukaan usko. Hätätilanteessa, ollessasi liian kaukana, voit yrittää parantaa uskottavuuttasi ottamalla muutamia askelia tapahtuman suuntaan pysähtymällä ja antamalla sitten vasta tuomion. Heti tuomion antamisen jälkeen kävelet taas rauhallisesti lähemmäksi. (Tämmöisestä paikkailemisesta ei saa kuitenkaan tulla vakituista toimintaasi.)

Kulma Pyri suoraan kulmaan pallon reitin kanssa. Näin et jää pallon tielle.

Ennakoi, älä oleta Valmistaudu siirtymään todennäköisen pelitilanteen suuntaan (älä istu tai kyykistele!), mutta muista, että toisinkin voi käydä. Tiedä aina, missä pallo on. Älä käännä kasvojasi pois palloa pitävästä pelaajasta ennakoimaasi heittopaikkaan, sillä pelaaja voi heittää muuallekin.

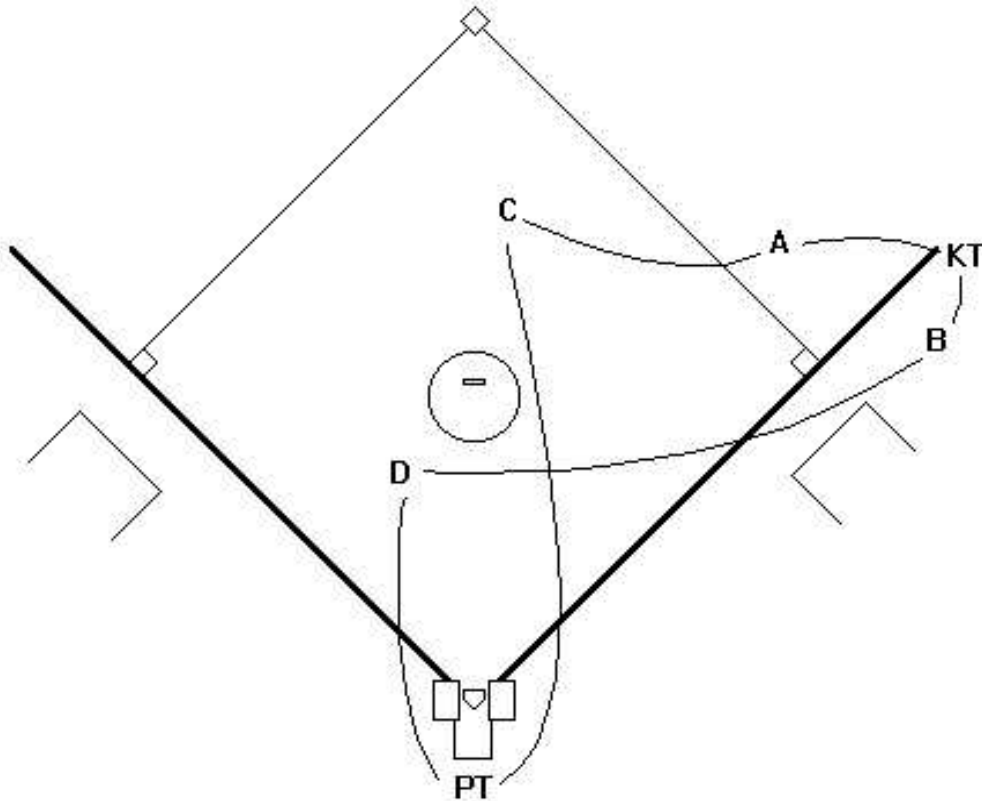
Koppipallot Katso ensin mihin suuntaan pallo lähti. Älä tämän jälkeen katso ylöspäin palloon, vaan alhaalla oleviin kiinniottaviin pelaajiin välttääksesi törmäykset heidän kanssaan. Kyllä pallo alas tulee. (Poikkeus: Erittäin pitkät lyönnit lähellä laitonrajaa.) Pyri linjaan kiinniottopaikan ja (vastuullasi olevan) pesältä lähtevän juoksijan kanssa nähdäksesi lähtöhetken ajoituksen suhteessa kiinniottohetkeen.

Taakse meneminen Kenttätuomari välttää takakentälle menemistä. Jos hän joutuu sinne menemään (pitkä hankala koppipallo), hän huutaa ”menen taakse”, minkä jälkeen päätuomari hoitaa kaikki pesät. Kenttätuomari pysyy takakentällä.

Yhteenveto liikkumissysteemistä

1. Pysy syöttäjän lähellä. Syöttäjän läheltä lähtiessäsi olet muutamalla askelella lähellä mitä tahansa pesää.
2. Varmistaminen juoksijoita vastaan. Tällä tavalla pesällä on aina tuomari odottamassa etenevää juoksijaa.

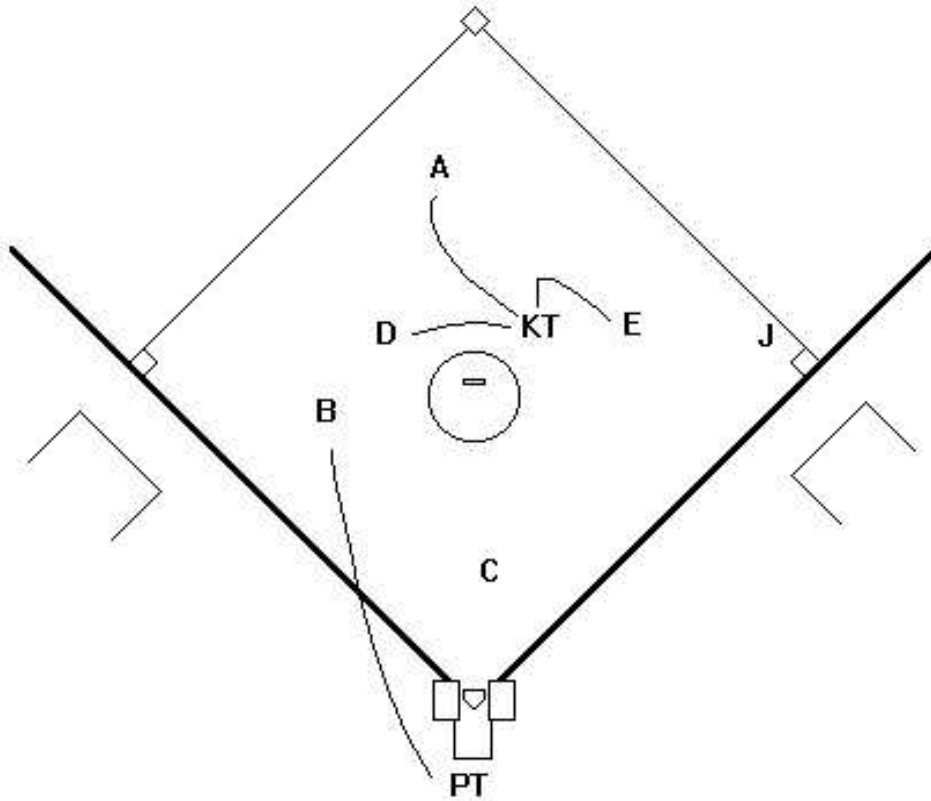
5.1 Ei juoksijoita



KT:n lähtöpaikka on laitonlinjan laittomalla puolella noin 10 m pesästä taakse päin (jos on ruohoa, niin ruohon ja maan rajalla ruohon puolella).

- Maapallot muille kuin 4:lle: KT siirtyy kohtaan A katsomaan lyöjäjuoksijan pelin ykkösellä ja on valmiina jatkamaan kohtaan C tarpeen mukaan. PT katsoo lyöjäjuoksijan linjan ulkopuolella juoksemista ja siirtyy kohtaan D tuomitsemaan mahdollista kolmostilannetta. Jos kolmostilanne tulee, niin KT tulee varmistamaan kotipesän.
- Maapallo 4:lle: KT kohtaan B katsomaan ykköstilannetta. PT nopeasti kohtaan C katsomaan mahdollista kakkostilannetta, jonka sattuessa KT valmistautuu kolmostilanteeseen siirtymällä paikkaan D. Jos kolmostilanne tulee, niin PT valmistautuu palaamaan tuomitsemaan tilannetta kotipesällä.
- Hitti tai koppi takakentälle: KT kohtaan C, PT kohtaan D (ja jatko kuten yllä). PT katsoo, koskeeko juoksija ykköspesää.

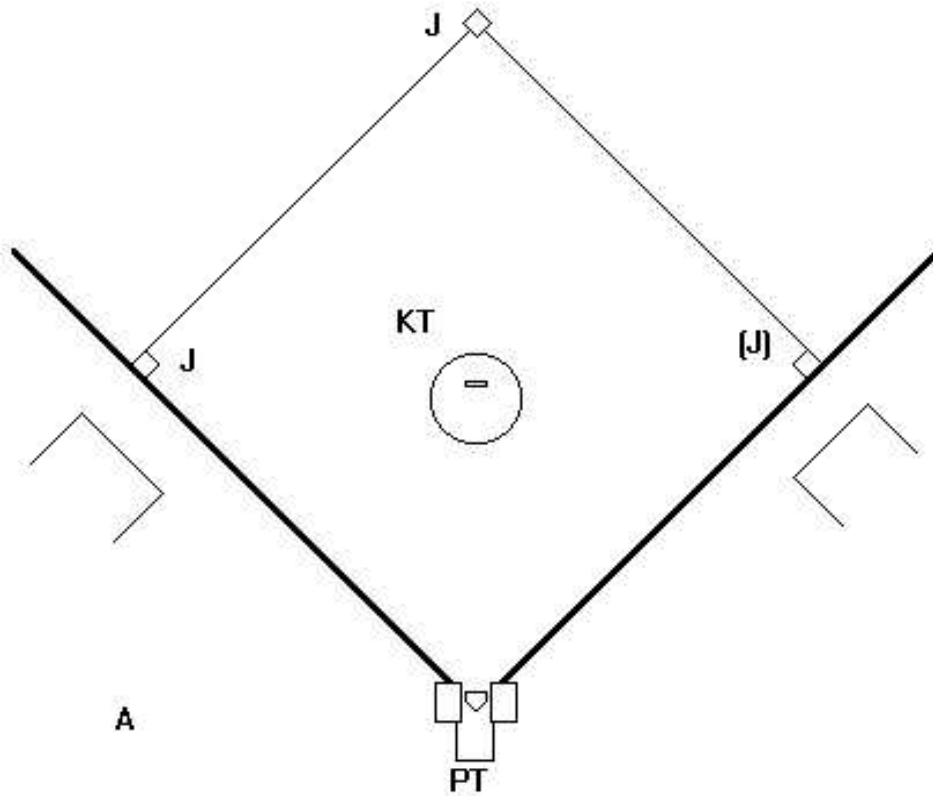
5.2 Vain ykkösellä juoksija



KT:n paikka syöttäjän takana ykköspesän puolella.

- Varastus: KT siirtyy kohtaan A katsomaan kakkosetilannetta. PT kohtaan B varmistamaan kolmosetilannetta, minkä sattuessa KT palaa kohtaan C katsomaan kotitilannetta. PT valmiina lähtemään kohtaan B myös poimintayrityksestä (jos se epäonnistuu, niin syntyy helposti tilanne kolmosella asti).
- Maapallo (tuplapelimahdollisuus): KT:lla reitti E - pari askelta kakkosen suuntaan ja pari askelta ykköselle päin. PT varmistaa kolmospesän siirtymällä B:hen (katsoo samalla lyöjäjuoksijan juoksulinjaa), minkä sattuessa KT varmistamaan kotitilannetta siirtymällä kohtaan C.
- Hitti: KT siirtyy rauhallisesti kohtaan D valmiina astumaan minkä tahansa pesän suuntaan. PT pysyy kotipesällä. KT seuraa kärkijuoksijan pesäkosketuksia, PT lyöjäjuoksijan pesäkosketuksia.
- Kopit: Tuomarit voivat pysytellä paikoillaan ja varautua liikkumaan kuten hitistä.

5.3 Kakkosella ja/tai kolmosella juoksija



KT peruspaikka on syöttäjän takana kolmosen puolella.

- Kaikki pelit: KT astuu muutaman askeleen kohti kenttäpesää, jolla tilanne. PT pysyy kotipesällä.
- Kopit: PT vastaa kolmosjuoksijan lähdöstä, KT kakkosjuoksijan lähdöstä. Oikealle menevillä kopeilla PT siirtyy väliaikaisesti kohtaan A saadakseen juoksijan ja pallon samaan sektoriin. (Ykkösjuoksijan lähtöhetkeä ei erityisemmin tarkkailla.)

6 Päätuomarin toiminta

Päätuomarin erityistehtävänä on hallita ja vastata ottelun johtamisesta. Hänen tehtävänsä on - sijoittumisesta johtuen - kaikki lyöjään liittyvät tuomiot (suorat, väärät, sääntöjenvastainen lyönti jne) sekä laillisen ja laittoman lyönnin tuomitseminen. Lisäksi päätuomarille kuuluvat tuomiot hänen vastuullaan olevilla pesillä (katso sijoittumisohjeet).

6.1 Ottelun johtaminen

Alkukokous Viisi minuuttia ennen ottelun alkua on joukkueiden päävalmentajien ja tuomareiden kohtaaminen kotipesällä. Tuomareiden rintamasuunta on kohti taustaverkkoa (kasvot pääkatsomoon päin).

Aika-pelaa Jos juoksijoita on pesillä, on päätuomarin oltava erityisen huolellinen ”pelaa” -tuomion kanssa, sillä vasta sen jälkeen voidaan juoksijoita yrittää polttaa.

Kommunikoinen Päätuomari voi kutsua päävalmentajat ja/tai muut tuomarit tai kenet hyvänsä neuvotteluun koska tahansa keskustellakseen tai ilmoittaakseen jostakin tärkeästä asiasta. Tällaisen neuvottelun on oltava lyhyt ja ytimekäs.

Kirjanpito Päätuomari seuraa ottelun kuluessa joukkueiden miehitystä ja ilmoittaa vaihdoista kirjurille. Tuomarin olisi hyvä hallita myös ottelukirjanpito, niin hän voi hätätilanteessa olla kirjurille varamiehenä. Vihje: Line-up -paperin kääntöpuolelle kannattaa kirjoittaa tulostaulu ja countterin vuoropari-laskimella laskea juoksut kyseisessä vuorossa. Paperille on hyvä merkitä myös valmentajien kummalla käynnit.

Sää Päätuomari päättää, pelataanko vai ei (sarjasääntö). Pienessä tiikussa pyritään pelaamaan. Ottelu voidaan peruuttaa jo hyvissä ajoin etukäteen ennen joukkueiden saapumista, mikäli vesimäärä kentällä niin vaatii.

Pitkät ottelut ja suuret juoksuerot Erityisesti pitkissä otteluissa ja suurilla juoksueroilla on tuomareiden vaadittava ottelun ripeää etenemistä sekä urheilullisen asenteen säilyttämistä. Päätuomari voi hieman suurentaa strikea ottelun nopeuttamiseksi, mutta vain vähän. Hän voi myös muistuttaa hienovaraisesti johdossa olevan joukkueen valmentajaa baseballin juoksuerotietistä.

6.2 Tuomiot lyöntivuorolla

Strike-zonen katsominen Asetu välittömästi catcherin taakse rintamasuunta syöttäjään päin niin, että silmäsi ovat strike-zonen ylärajan tasalla ja nenäsi sisälinjalla. Laskeudu tähän asentoon syöttäjän alkaessa heittonsa. Kädellä kannattaa suojata sukuelimesi. Mikäli et näin jostain syystä näe strikezonea

(lyöjän/catcherin epästandardi asento), voit ottaa toisenkin asennon - tärkeintä on, että näet! Syötön jälkeen, nouse seisomaan (tämän aikana ehdit miettiä tuokion!), ja anna sitten tuomiosi syötöstä. Älä anna catcherin kiinniottopaikan tai mahdollisen maahan osumisen tms vaikuttaa tuomioosi, vain pallon osuminen strike-zoneen ratkaisee. Korkeuden katsomisessa kiinnitä myös huomiota siihen, missä lyöjä seisoo. Mikäli hän seisoo hyvin takana, voi lyöjän kohdalla jo maassakin oleva pallo kuitenkin olla strike. Vastaavasti edessä seisovan lyöjän tapauksessa, voi lyöjän kohdalla korkea pallo olla jo laskeutunut strikeksi laatan päällä. Harjoittele erityisesti ulkolaidan katsomista kaverisi kanssa.

Sääntöjen vastainen lyöminen Jos lyöjä astuu ulos boksista lyödessään palloa (osuma vaaditaan), niin lyöjä palaa ja kaikki juoksijat palautetaan lähtöpesilleen (puolustuksen aikaansaamat palot pidetään voimassa!). Tätä tapahtuu erityisesti näpyissä, mutta myös lyöjille, jotka seisovat aivan lyöntiboksin rajalla. Tulkinta: Rajat ovat usein pyyhkiytyneet pois. Tämän vuoksi vain aivan selkeät tapaukset tuomitaan. Liian taakse asettuvaa lyöjää voi varoittaa jo etukäteen, koska siitä voi aiheutua vaaraa catcherille ja tuomarille (samoin, jos sieppari istuu mielestäsi vaarallisen edessä).

Laiton, hit-by-pitch ja siepparin häirintä Näissä tuomioissa näköaistin avuksi on syytä kuunnella napsahdusta/sihahdusta, joka kuuluu, kun pallo osuu mailaan, maahan tai lyöjään, tai kun maila osuu catcherin räpylään.

Puolittainen lyönti Kenttätuomari avustaa half-svingin katsomisessa. Jos päätuomarin mielestä swingi oli riittävä, hän voi tuomita 'strike'. Jos päätuomari ei tuomitse strikea, niin sieppari (tai valmentaja) voi pyytää päätuomaria kysymään asiaa kenttätuomarilta. Tällöin päätuomarin on kysyttävä asiaa kenttätuomarilta.

Pudotettu kolmas suora Jos sieppari ei saa kiinni kolmatta suoraa, tai pallo osuu maahan ennen kuin catcheri saa sen kiinni, niin tuomitse vain "strike three". Palo syntyy vasta kosketuksesta tai pesälle heittämisestä. Poikkeus: Ykkösellä juoksija ja alle kaksi paloa.

Älä vielä syötä Tuomari voi nostamalla käden eteensä viestittää syöttäjälle, että älä syötä vielä, esimerkiksi kun lyöjä tai tuomari ei ole vielä valmiina (tämä ei ole "aika"). Syöttäjää ei koskaan pidä kehoittaa syöttämään lyöjän ollessa boksissa, jos hän ei ole valmiina.

7 Kenttätuomarin toiminta

Yleisten tuomaritehtävien, mistä on yllä ollut puhetta, ohella kenttätuomarin erityistehtävinä ovat tuomiot hänen vastuullaan olevilla pesillä sekä syöttövirheen tuomitseminen. Kenttätuomarin tehtävinä on avustaa päätuomaria seuraavissa asioissa:

- Laillinen/laiton, silloin kun kenttätuomari on linjalla, jolloin kenttätuomarin vastuulla on raja pesältä takakentälle päin. Vaikka ei olisikaan linjalla, niin silti esim. laittomat, joissa pallo osuu lyöjän jalkaan tms.
- Half-swing. Tähän ei oteta kantaa oma-alotteisesti, vaan vasta päätuomarin kysyessä.
- Count ja palot: päätuomari voi kysyä, jos hänellä menee laskut sekaisin.

Kenttätuomarin perustoiminta on seuraava:

- Ennen syöttöä, katso syöttäjää (poiminta, syöttövirhe).
- Kun syöttö on lähtenyt, siirrä katseesi lyöjään (lyönnin suunta, half-swing).
- Lyönti: Liiku lyönnin edellyttämällä tavalla.
- Ei lyöntiä: Pidä katseesi kotipesässä, kunnes sieppari palauttaa pallon. Sieppari voi yllättäen heittää pallon pesälle. Kun pesillä on juoksijoita, ei kenttätuomari voi hetkeksikään nukahtaa!

8 Erillisiä tapauksia

Ulosajo Tuomari ilmoittaa ulosajon syyn välittömästi kirjurille, joka täyttää ulosajoraportin. Erityisesti on arvioitava, onko kyseessä törkeä epäurheilullinen käytös. Pelin jälkeen tuomari tarkistaa ja allekirjoittaa raportin. Kirjuri toimittaa ulosajosta ilmoitukset SBSL:n sarjavalioikunnalle. Ulosajo voi tapahtua myös ennen/jälkeen varsinaisen ottelun.

Esimerkkejä törkeästä epäurheilullisuudesta (vertaa myös etikettikurssi):

- Vastustajan, joukkueoverin tai tuomarin lyöminen, potkaiseminen tai sellaisen yritys.
- Koskeminen tuomariin (tahallaan).
- Pelitilanteessa toisen vakava tahallinen vahingoittaminen tai vakavaan varaan saattaminen, esim. lyö tahallaan catcheriä mailalla 'kalastaakseen' häirinnän. Toisaalta esimerkiksi teggäyksen saa toki tehdä kohtuullisen tukevasti, jottei tarvitse pelätä pallon pudottamista. Huomaa: Teon tahallisuuden ja vahingoittamistarkoituksen arvioi tuomari.

Esimerkkejä epäurheilullisuudesta (jokainen näistä voi olla törkeäkin – tuomarin arvio ratkaisee!): vastustajan tönäiseminen, tupakointi peliasussa, verbaalinen epäurheilullisuus.

Ottelun ripeä eteneminen Tuomareiden täytyy muistuttaa joukkueita ripeästä pelaamisesta. Keinoja nopeuttaa ottelua ovat: vaatia lyöjää pysymään boksissaan, huomauttaminen syöttäjän viivyttelystä ja käveleskelystä, vaatia riipeyttä vaihtoihin (aikaa 1 minuutti),... Huomattava on, että jos syöttäjillä on 5 sekunnin hidastava rutiini joka syötön yhteydessä, ja ottelussa tulee noin 180 syöttöä, lisää pelkästään tämä rutiini ottelua noin vartin. Pitäkää kuitenkin erityisesti huoli siitä, että ainakaan tuomareita ei tarvitse odotella.

Doping Doping-testiryhmän tullessa otteluun toimi heidän ohjeidensa mukaan. Perinteisesti he ovat arponeet kahden pelaajan nimen, jotka tuomari loppukouksessa ilmoittaa. Pelaajien on lähdettävä välittömästi testiin.

Katsojat Älä kiinnitä mitään huomiota katsojiin niin kauan kuin he pysyvät katsomossa. Jos yleisö tulee kentälle, laita peli poikki ja mene tarvittaessa suojaan. Mikäli kenttä ei ole kohtuullisessa ajassa tyhjennetty ylimääräisistä, ottelusta tulee luovutus kotijoukkueelle.

Omituiset tilanteet Välillä tulee vastaan omituisia tilanteita, joihin ei löydy vastausta suoraan sääntökirjasta. Näissä tapauksissa tuomarit ratkaisevat oikean toiminnan. Vakavissa onnettomuustapauksissa tuomarit voivat sarjasääntöjen mukaan katkaista pelin koska vain.

9 Toimitsijavuorojen hoitaminen

Vuorot Toimitsijavuorojen jakaminen tapahtuu keskitetysti SBSL:n sarjavoimastaavan kautta. Ilmoita hänelle hyvissä ajoin, missä otteluissa pystyt toimitsemaan. Mikäli toimitsija estyy saapumasta, hän on itse velvollinen hoitamaan itselleen sijaisen. Voimassa oleva toimitsijavuorolista löytyy SBSL:n nettisivuilta.

Varmistus Toimitsija on turha ja suorastaan haitaksi, jos hän ei ilmaannukaan ottelupäivänä kentälle. Tämän vuoksi SBSL:lla on käytössä kaksinkertainen varmistusjärjestelmä:

- Otteluun määrätty päätuomari varmistaa 2-3 päivää ennen ottelua (ei aikaisemmin - vaara unohtaa!) kenttätuomarin ja kirjurin saapumisen.
- Mikäli kenttätuomari ja/tai kirjuri eivät ole saaneet ottelua edeltävään päivään mennessä päätuomarin varmistusta, he tietävät jonkin olevan vialla ja heidän on otettava yhteyttä päätuomariin sekä toisiinsa.

Saapuminen Kentälle on syytä tulla hyvissä ajoin, viimeistään noin 30 minuuttia ennen ottelua. Jos ottelun alku viivästyy toimitsijan myöhästymisen vuoksi, ei kyseinen toimitsija saa ottelusta korvauksia.

Ennen ottelua Tuomarit kertaavat keskenään paikallissäännöt (löytyvät netistä) ja muistuttavat toisiaan ajankohtaisista asioista - mitkä ovat olleet viime aikoina ongelmakohtia. Viisi minuuttia ennen ottelun alkamisajankohtaa tuomarit kokoontuvat kotipesän eteen valmentajatapaamiseen, jossa valmentajat vaihtavat lyöntijärjestyksiä.

Vajaa miehitys Mikäli kentälle ei lopulta saavukaan ennalta sovittua määrää toimitsijoita, pelataan ottelu vajaalla toimitsijamiehityksellä. Seniorisarjan otteluissa on kuitenkin oltava vähintään yksi tuomari ja yksi kirjanpitäjä. Jos näitä ei ole, ottelu siirretään.

Ottelun päätyttyä Päätuomari varmistaa ottelun lopputuloksen kirjurilta. Loppukokous ja joukkueiden kätelemine pidetään välittömästi ottelun päätyttyä. Päätuomari kiittää, toteaa ottelun tuloksen ja voi sanoa muutaman sanan, esimerkiksi antaa ohjeita sääntöihin liittyen. Ottelun tasoa ei saa haukkua - kehua saa. Tuomareiden on allekirjoitettava ottelupöytäkirjat sekä täydennettävä ja allekirjoitettava mahdolliset ulosajo- ja protestiraportit.