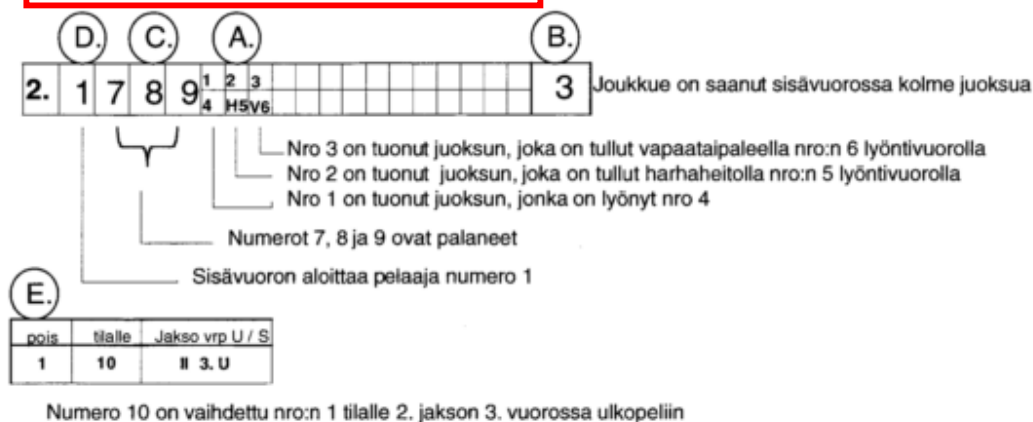


KOHTIEN 6-13 MERKINTÄ ESIMERKKEJÄ



Pöytäkirjat löytyvät yleensä tulostaulujen läheltä, reppu, pulpetti tms. tai tuomari/vastaava tuo ne mukanaan. Oma kynä+alusta on hyvä olla kirjurilla aina varoiksi mukana. Sarjapeleissä pöytäkirja kolmena kappaleena.

ENNEN OTTELUA KOHDAT 1-5

1. OTTELUTIEDOT
Otteluaika alkaa ja päättyy, kun tuomari viheltää ottelun alkaneeksi ja päättyneeksi (kolme pitkää vihellystä)
2. TUOMAREIDEN NIMET selviää kysymällä
3. JOUKKUEIDEN NIMET (esim. KaMa Ep-97, KoU Ep-97)
Turnauksissa otteluohjelmasta näkee kumpi on koti tai vieras. Kotijoukkue on aina ensin otteluohjelmassa ja tulostaululla, pöytäkirjassa kotijoukkue vasemmalle puolella.
4. LYÖNTIJÄRJESTYS
Pelinjohtaja tai vastaava täyttää, pöytäkirja viedään heti aluksi heille täytettäväksi. He merkitsevät myös puheoikeuden käyttäjänkohdalle PO.
5. PELAAJALUVAT
Pelituomari laittaa merkinnän, että on tarkastanut pelaajaluvat. Jos luvissa on huomautettavaa, tuomari laittaa järjestävälle elimelle selvityksen puuttuvista luvista alkuperäisen pöytäkirjan liitteenä.

OTTELUN AIKANA KOHDAT 6-14

Kirjanpitoa pidetään sisävuorossa eli lyömässä olevan joukkueen kohdalle merkinnät.

6. ENSIMMÄISEN VUORON ALOITUS
Hutunkeiton jälkeen joukkueiden vieressä olevasta kohdasta ympyröi/rastita U tai S sen mukaan aloittaako joukkue Ulko- vai Sisävuorossa 1.jakson.
7. VUOROPARIN NUMEROT
Valmiiksi esipainettu 1, 2, 3 ja 4. Muuta tarvittaessa, jos juoksut eivät mahdu yhdelle riville.
8. LYÖNNIT ALOITTAVAN LYÖJÄN NUMERO
Ensimmäisen vuoron lyöjän numero on valmiina täytetty (nro 1). Seuraavien vuorojen osalta merkitään kuka jää seuraavan lyöntivuoroon. Jos esim. nrolla 6 on yksi lyönti lyömättä, kun kolmas palo tulee, niin hän jää lyöntivuoroon. Merkitään seuraavaksi lyöjäksi.
9. PALOT
vain kolmen ensimmäisenä palaneen **numero, EI RASTIA**
10. JUOKSUT
Juoksun tuojan eli etenijän eli juoksijan numero ylös. Juoksun lyöjän numero alas. Jos juoksuja tulee enemmän kuin riville mahtuu, jatketaan seuraavalle riville ja korjataan vuoroparin numero oikeaksi.
H4=Harhaheitolla tullut juoksu, kun lyöntivuorossa ollut nro 4.
V6=Vapaa eli väärillä syötöillä tullut juoksu, kun lyöntivuorossa ollut nro 6.
Kunnari= juoksun lyöjästä tulee sekä lyöjä että etenijä.
11. VUOROPARIN JUOKSUT YHTEENSÄ
Jokaisen vuoron kohdalle yhteen lasketut juoksut. Tyhjän kohdalle poikkiviivat (=juoksuja ei voi lisäillä myöhemmin)
12. VIERASJOUKKUEEN SISÄVUOROLLA TÄYTETÄÄN VASTAAVASTI
13. LYÖNTIJÄRJESTYKSEN MUUTOKSET
14. PELAAJAVAIHDOT JAKSOITTAIN

OTTELUN JÄLKEEN KOHDAT 15-18

15. RANGAISTUKSET
Mahdolliset huomautukset kirjataan tähän
16. JAKSOTULOKSET ja LOPPUTULOS
Merkitään jaksoittain lopputulokset. Jaksovoitosta yksi piste
17. PALKITUT
Ykkös- ja kakkospalkinnon saaneiden pelaajien perään/kohdalle merkinnät I.P ja II.P (kakkosia ei välttämättä aina palkita)
18. ALLEKIRJOITUS
Pelin loputtua, kättelyiden ja huutojen jälkeen haetaan pelituomarilta (=päätuomari)

Allekirjoitetut pöytäkirjat annetaan seuraavasti:
1 vierasjoukkueen vetäjille ja 2 kotijoukkueelle, joista jojo toimittaa toisen saamiensa ohjeiden mukaan eteenpäin.