

LYÖNTIMYLLY

**PESIS**

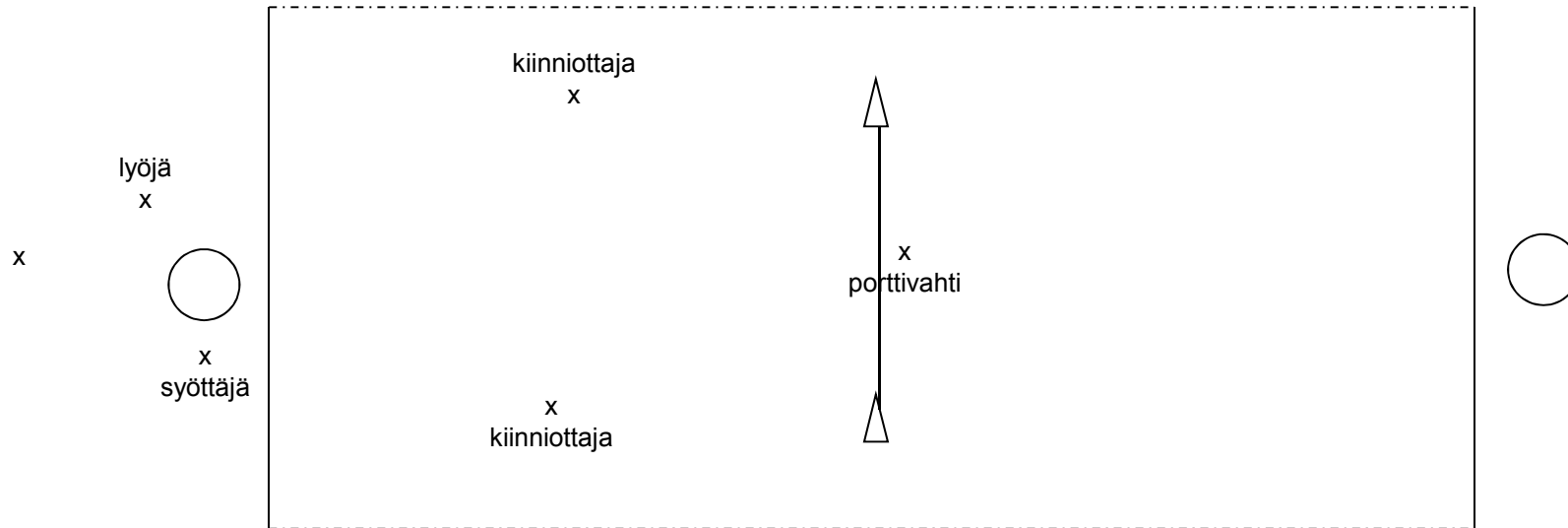
# PELI-IDEA

- Lyöntimyllyssä pelaa kaksi 4-6 hengen joukkuetta. Joukkueiden tavoitteena on tehdä pisteitä. Pisteiden määrä ratkaisee jakson voiton. Jakso päättyy, kun toisella joukkueella on kymmenen pistettä tai kun jaksoa on pelattu kymmenen minuuttia. Pelissä pelataan kaksi jaksoa. Voitettujen jaksojen määrä ratkaisee pelin voittajan. Jaksovoittojen ollessa tasan pelataan Superkisa.
- Pisteitä saa lyöntivuorolla lyömällä pallon portista läpi. Tällöin pallon on osuttava maahan ennen portin läpäisyä. Pisteitä voi myös saada torjuntavuorolla ottamalla kopin lyöntivuorossa olevan joukkueen pelaajan lyönnistä.
- Pelaaja toimii ottelussa vuorollaan lyöjänä, porttivahtina, kiinniottajana ja syöttäjänä. Pelaajan tavoitteena on lyödä pallo portista läpi ja lyöntinsä jälkeen kiiruhtaa heti portille torjumaan toisen joukkueen pelaajan lyöntiä. Tämän lisäksi pelaaja voi yrittää ottaa kiinniottajana omalla kenttäpuolellaan koppeja toisen joukkueen pelaajien lyönneistä. Kiertävässä järjestyksessä kukin pelaaja toimii vuorollaan myös syöttäjänä oman joukkueensa lyöjälleen.

# JOUKKUE

- Joukkueen muodostavat enintään kuusi pelaajaa, joista samanaikaisesti pelikentällä aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua 4-6 pelaajaa. Joukkueella tulee olla vähintään neljä pelaajaa voidakseen pelata. Joukkue saa halutessaan käyttää kuutta pelaajaa aktiivisessa pelitoiminnassa.
- Vajaan joukkueen (4-5 pelaajaa) saa täydentää jaksojen välissä, ennen Superkisaa ja jokaisen Superkisan kierroksen välissä, kun pelaaja on ilmoitettu pelituomarille ja merkitty ottelupöytäkirjaan. Kesken pelin peliin tullut pelaaja sijoitetaan aina lyöntijärjestyksessä viimeiseksi pelaajaksi.
- Jos joukkueella ei ole asettaa peliin vähintään neljää pelaajaa, katsotaan peli luovutetuksi.
- Joukkueen pelaajien tulee olla numeroitu (peliliivein tai hihanumerolapuin) ja pelaajat lyövät ja torjuvat numerojärjestyksessä.
- Yksi joukkueen pelaajista on joukkueen kapteeni, jolla on oikeus puhutella pelituomaria pelin aikana. Joukkueella voi olla myös yksi valmentaja. Valmentaja voi antaa ohjeita joukkueelleen tämän oman kenttäpuoliskon päätyrajan takana.
- Pelaajien tulee olla tapaturmavakuutettuja. Tapahtuman järjestäjän toimesta pelaajia ei vakuuteta.

# KENTTÄ



# KENTTÄ

## Kentän koko

- Lyöntimylyssä pelikentässä hyödynnetään olemassa olevaa miesten pesäpallokentän kokoa. Lyöntimylyä pelataan kahdella erikokoisella kentällä. Juniorikentällä pelaavat F-, E- ja D-ikäiset, aikuiskentällä C-ikäiset ja sitä vanhemmat juniorit ja aikuiset.
- Juniorikentän pituus on 42 metriä (miesten kentän leveys). Tällöin portti sijaitsee 21 metrin etäisyydellä lyöntipaikasta.
- Aikuiskentän pituus on 52 metriä (edelliseen lyöntipaikkaa siirretty 5 m taaksepäin). Tällöin portti sijaitsee siis 26 metrin etäisyydellä lyöntipaikasta.
- Syöttölautanen on kentän päätyrajan takana 50 cm:n etäisyydellä rajaviivasta.

## Portti

- Keskellä pelikenttää on portti, jonka leveys on juniorikentässä 10 metriä ja aikuiskentässä 8 metriä. Portti tulee olla merkitty selkeästi näkyvin merkkikeiloin tms. tavalla (suositellaan vähintään 20 cm korkeita keiloja). Porttien välissä tulee olla merkitty rajaviiva.

## Varusteet

- Jokaisella pelikentällä tulee olla pelipallon ja neljän varapallon lisäksi kaksi syöttölautasta, kaksi merkkikeilaa ja peliliivit (numeroitu 1-6).
- Portin rajaviivan sekä kentän päätyrajat tulee olla etukäteen kalkilla tai jollakin muulla selvästi erottuvalla aineella merkittyjä. Myös syöttölautasten paikat tulee merkitä.

# PISTEET

- Lyöntimyllyssä joukkueiden tavoitteena on tehdä pisteitä. Pisteitä voi saada sekä lyöntivuorolla että torjuntavuorolla.

## **Lyöntivuorolla pisteitä saa, kun:**

1. Lyö pallon portista läpi. Pallon on osuttava maahan ennen portin läpäisyä (pomppulyönnistä ei pistettä, mikäli pallon korkeus portilla on yli pelaajan korkeuden)
2. Torjuntavuoroisen joukkueen pelaaja yrittäessään ottaa koppiä pudottaa pallon ts. pallo putoaa maahan pelaajan tai hänen räpylänsä kautta

## **Torjuntavuorolla pisteitä saa, kun:**

3. Ottaa koppiä lyöntivuoroisen joukkueen pelaajan lyönnistä. Koppiä voi ottaa porttivahti kentän missä osassa tahansa tai muut kiinniottajat omalla kenttäpuoliskollaan.
4. Lyöntivuoroinen pelaaja lyö liian pitkän lyönnin ts. lyö pallon torjuntavuorossa olevan joukkueen päätyrajan yli pallon koskematta maata ennen rajaa.

## **Lisäksi:**

5. Pelituomarilla on oikeus tuomita selvästi havaittavasta tahallisesta ajanpeluusta piste toiselle joukkueelle.

# PELIAIKA

- Lyöntimyllyssä peliajan määrittelee joko pisteiden määrä tai pelattu aika. Pelissä pelataan **kaksi kymmenen minuutin mittaista jaksoa**. Jakso voi jo päättyä ennen ajan umpeutumista, mikäli toinen joukkue on tehnyt sitä ennen kymmenen pistettä. Jakso päättyy heti joukkueen saatua kymmenen pistettä kokoon. Jaksovoittojen mennessä tasan pelataan Superkisa.
- **Jaksojen välinen tauko on kaksi (2) minuuttia, jona aikana joukkueet vaihtavat pelattavia kenttäpuoliskoja.**
- **Peliaika on siis:**
  - 10 min tai 10 pistettä +
  - tauko 2 min +
  - 10 min tai 10 pistettä
  - (+ tauko 2min + Superkisa).

# LYÖNTIMYLLY

- Kumpikin joukkue valitsee neljä lyöjää, jotka vuorollaan lyövät ja yrittävät läpäistä portin. Joukkue saa tehdä lyönti- ja torjuntajärjestyksen vaihdoksen ennen lyöntimyllyn alkua ja jokaisen lyöntimyllyn kierroksen välissä. Superkisan aikana kukin pelaaja lyö ja torjuu numerojärjestyksen mukaisesti. Muut pelaajat voivat toimia kiinniottajina normaaliin tapaan.
- Joukkueet lyövät vuorollaan (toisen joukkueen pelaajat ensin kaikki) neljän pelaajan ryhmissä ratkaisuun saakka. Lyöntimylly päättyy heti, kun tappiolla olevalla joukkueella ei enää ole mahdollisuutta tasapeliin tai voittoon. Mikäli ensimmäisen kierroksen neljän pelaajan jälkeen tilanne on tasan, lyöntimyllyä jatketaan kerrasta poikki (vuorotellen) – tavalla eli ensimmäisen pisteen saanut joukkue voittaa.
- Hutunkeiton voittanut joukkue saa päättää ennen lyöntimyllyn alkua ja mahdollisten kierrosten välissä kummalla kenttäpuoliskolla lyöntimylly käydään ja aloittaako se lyöntimyllyn lyömällä vai torjumalla.



# PELIN KULKU

## Pelin aloitus

- Pelin alussa joukkueiden kapteenit suorittavat pelituomarin johdolla kenttäpuolen ja aloitusvuoron valinnan hutunkeitolla portilla pesäpallo-ottelun tapaan. Muut pelaajat ovat hutunkeiton ajan rivissä omalla kenttäpuolellaan (5 metriä portista). Jaksojen välissä joukkueet vaihtavat kenttäpuolia. Toisen jakson aloittaa lyömällä se joukkue, joka aloitti 1.jakson torjumalla.

## Pelipaikat

- Joukkue on pelin aikana jatkuvasti sekä lyöntivuorossa että torjuntavuorossa. Pelaajat lyövät lyöntijärjestyksessä. Pelaaja toimii pelin aikana lyöjänä, porttivahtina, kiinniottajana ja syöttäjänä. Pelaajien pelipaikat kiertävät seuraavasti: syöttäjä siirtyy aina seuraavaksi lyöjäksi, lyöjä siirtyy aina porttivahdiksi, porttivahti kiinniottajaksi ja kiinniottaja vuorollaan syöttäjäksi. Kiinniottajia joukkueessa voi olla useampia.

# PELIN KULKU

## Lyöminen

- Pelaajan tavoitteena on lyödä pallo portista läpi. Portin läpäisevän lyönnin on osuttava maahan ennen portin rajaviivaa, jotta lyönti tuottaa pisteen. Pelaajalla on yksi lyönti, mutta kolme lyöntiyritystä. Pelaajalla on siis käytössä kolme yritystä saada osuma palloon, mutta osumia sallitaan vain yksi, joten ensimmäisen osuman jälkeen lyöjän tulee kiiruhtaa heti portille torjumaan toisen joukkueen pelaajan lyöntiä. Myös lyömättä jätetty suora syöttö lasketaan lyöntiyritykseksi .
- Jos lyöjä ei osu kolmella lyöntiyrityksellä, tulee pallo heittää viivyttelämättä toisen joukkueen porttivahdille. Heitto ei tuota pistettä, vaikka se läpäisisi portin. Osumaksi ei lasketa hipaisua, jolla pallo ei ylitä oman kentän päätyrajan rajaviivaa.

## Porttivahti

- Lyöjän tulee siirtyä ensimmäisen osuman jälkeen portille torjumaan toisen joukkueen pelaajan lyöntiä. Porttivahti on ainoa pelaaja, joka voi olla toisen lyöntijoukkueen pelialueella. Porttivahdin tehtävänä on torjua palloa ja estää sen läpimeno portista. Jos porttivahti saa lyönnistä kopin, saa oma joukkue siitä pisteen. Mikäli porttivahdin koppiyritys epäonnistuu eli pallo putoaa kenttään porttivahdin tai räpylän kautta, saa lyöntijoukkue pisteen.

# PELIN KULKU

## Kiinniottajat

- Joukkueessa pelaajat, jotka eivät ole lyömässä tai porttivahtina toimivat kiinniottajina. Nämä pelaajat voivat kerätä pisteitä omalla joukkueelleen ottamalla koppeja omalla pelialueellaan. Mikäli kiinniottajan koppiyritys epäonnistuu eli pallo putoaa kenttään kiinniottajan tai räpylän kautta, saa lyöntijoukkue pisteen. Kiinniottajat eivät saa olla toisen joukkueen alueella.
- Oman joukkueen lyöntivuoron aikana kiinniottajien tulee olla sivussa lyöntisektorista ja häiritsemättä toisen joukkueen porttivahdin näkyvyyttä ja toimintaa.
- Mikäli kiinniottaja ylittää vastustajan rajan, annetaan siitä vastustajalle 1 piste.

## Syöttäminen

- Jokainen pelaaja toimii vuorollaan syöttäjänä oman joukkueensa lyöjälle.
- Lyöjän on pyrittävä lyömään jokaiseen suoraan syöttöön, sillä lyömättä jätetty suora syöttö lasketaan lyöntiyritykseksi (suoraksi syötöksi tulkitaan syöttö, joka on vähintään yksi metri lukkarista ja syöttö putoaa syöttölaudalle).
- Pelituomari voi harkintansa mukaan tuomita toiselle joukkueelle pisteen tahallisten väärien syöttämisestä.

# PELIN KULKU

## Lyöntijärjestyksen vaihtaminen

- Joukkue lyö ja torjuu numerojärjestyksen mukaisesti. Joukkue saa tehdä pelaajien numerojärjestyksen vaihdon jaksojen välisellä tauolla, ennen lyöntimyllyn alkua ja mahdollisten Superkisan kierrosten välissä. Joukkue ilmoittaa kuuluvasti pelituomarille vaihtavansa numerojärjestyksen. Pelituomari antaa tähän aikaa noin 30 sekuntia ja nostaa käden pystyyn merkiksi, että vaihtoaika päättyy ja uusia vaihtoja ei enää tehdä.

## Pelaajan vaihtaminen

- Mikäli joukkueella on vaihtopelaajia, joukkue saa tehdä pelaajavaihtoja jaksojen välillä, ennen Superkisa ja jokaisen Superkisan kierroksen välissä, kunhan joukkue ilmoittaa vaihdosta pelituomarille.
- Lyöjää ei voi kuitenkaan vaihtaa lyöntinsä jälkeen, vaan lyöjän on aina siirryttävä seuraavaksi porttivahdiksi.
- Pelikyvyttömäksi tullut pelaaja voidaan ottaa pelistä pois välittömästi ilmoittamalla siitä tuomarille. Tilalle voidaan ottaa pöytäkirjaan merkitty uusi pelaaja. Mikäli joukkueessa on vain 4 pelaajaa, voidaan loukkaantuneen pelaajan tilalle ottaa pöytäkirjan ulkopuolelta pelaaja.
- Aktiivisesta pelitoiminnasta sivussa olevien pelaajien on oltava oman joukkueen päätyrajan takana, eivätkä pelaajat saa osallistua pelin kulkuun millään tavalla. Poikkeuksena edelliseen nämä pelaajat voivat pysäyttää ja palauttaa harhaheittoja sillä edellytyksellä, ettei toiselle joukkueelle saa koitua tästä haittaa.

# VÄLINEET

Lyöntimyllyssä käytetään normaaleja PPL:n hyväksymiä välineitä:

## **Pallo**

- Miesten pallolla pelaavat miehet ja C-pojat.
- Naisten pallolla pelaavat naiset, C- ja D-tytöt sekä D- ja E-pojat.
- Tenavapallolla pelaavat E- ja F-tytöt ja F-pojat.
- Harrastesarjoissa kaikki sarjat pelataan tenavapallolla.
- Jokaisessa pelissä tulee olla varattuna kolme pelipalloa.
- Pallot on oltava PPL:n hyväksymiä

## **Maila ja räpylä**

- Käytettävän mailan ja räpylän on oltava PPL:n hyväksymä.

## **Päänsuojus**

- Kaikkien kentällä peliin osallistuvien pelaajien on käytettävä päänsuojusta koko pelin ajan naisten ja miesten pallolla pelatessa. Päänsuojuksen käyttöä suositellaan myös tenavapalloa käytettäessä. Käytettävän päänsuojuksen on oltava PPL:n hyväksymä.

# PELIN VALVONTA

- Pelien järjestäjät ovat vastuussa siitä, että pelissä on kaksi tuomaria, pöytäkirja, pelipallot ja kenttä valmiina 30 minuuttia ennen pelin alkua ja pelin aikana säilyy yleinen järjestys.
- Pelin tuomitsevat kaksi tuomaria. Toinen tuomareista on ns. pelituomari ja toinen ns. linjatuomari. Tuomareiden alue on lähellä porttia sen vastakkaisilla puolilla ja eri kenttäpuoliskoilla. Tuomareilla on kummallakin kaksi varapalloa, jotka heillä on tarvittaessa oikeus antaa peliin nopeuttaakseen pelin kulkua.
- Pelituomari
  - Suorittaa hutunkeiton
  - Pitää pöytäkirjaa, johon merkitsee joukkueiden pisteet
- Linjatuomari
  - Mittaa peliaikaa