



**PESIS**



# PELI-IDEA

- Hitteriottelussa 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. Pisteiden voi myös saada torjuntavuorolla ottamalla kopin lyöntivuorossa olevan joukkueen pelaajan lyönnistä.
- Pelaaja toimii ottelussa vuorollaan lyöjänä, porttivahtina, kiinniottajana ja lukkarina. 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 lukkarina oman joukkueensa lyöjälleen.



# JOUKKUE

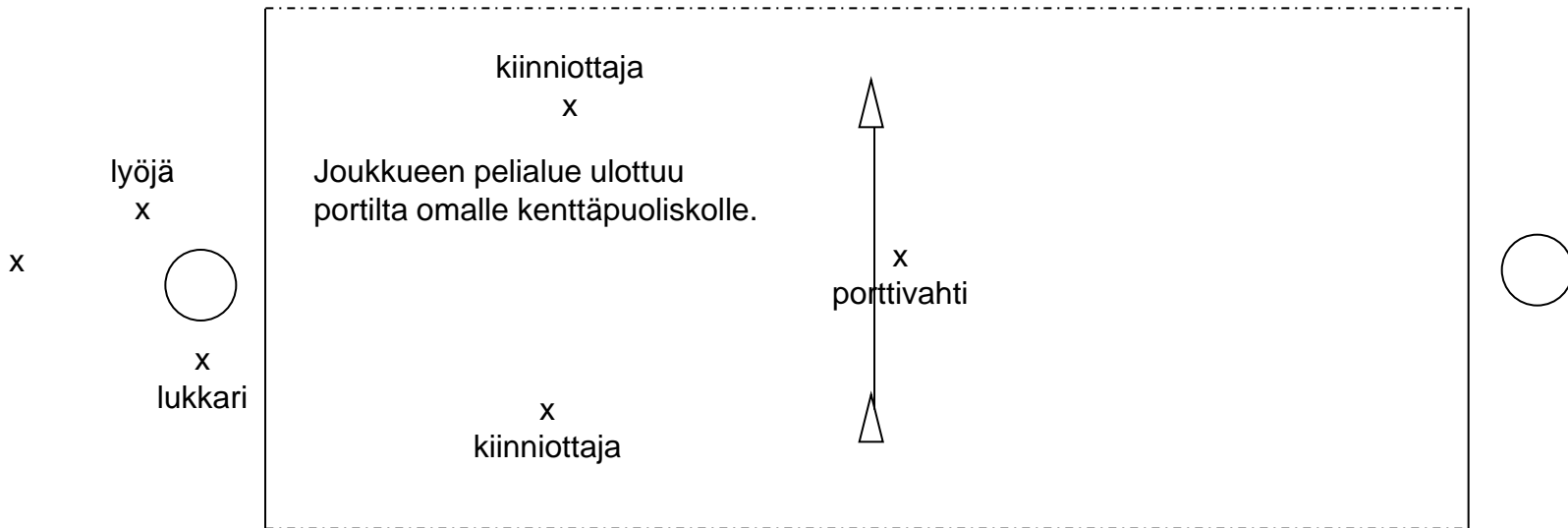
- Joukkueen muodostavat enintään kuusi pelaajaa, joista samanaikaisesti pelikentällä aktiiviseen pelitoimintaan voi osallistua 4-6 pelaajaa. Joukkueella tulee olla vähintään neljä pelaajaa voidakseen pelata. Joukkue saa halutessaan käyttää kuutta pelaajaa aktiivisessa pelitoiminnassa.
- Vajaan joukkueen (4-5 pelaajaa) saa täydentää jaksojen välissä sekä ennen Superkisaa, kun pelaaja on ilmoitettu pelituomarille ja merkitty ottelupöytäkirjaan. Kesken pelin peliin tullut pelaaja sijoitetaan aina lyöntijärjestyksessä viimeiseksi pelaajaksi.
- Pöytäkirjaan merkittyä pelaajaa ei voi poistaa pelistä, paitsi loukkaantumistapauksissa.
- 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.



# PERUSKÄSITTEET

- Koppilyönti = Lyönti on koppilyönti, kun pallo lyönnistä, maassa käymättä, joutuu ulkopelaajan haltuun.
- Pelialue = Joukkueen pelialue ulottuu portilta omalle kenttäpuoliskolle. Ainoastaan porttivahti saa liikkua tämän alueen ulkopuolella. Oma kenttäpuolisko on se puoli kenttää, josta joukkue lyö.
- Lyöjällä on oikeus lyöntivuorollaan yhteen osuttuun lyöntiin tai kolmeen syöttöön laadusta riippumatta.
- Lukkarin tulee noudattaa syötön aikana pesäpallon pelisääntöjen määräyksiä sijoittumisesta ja väistymisestä. Muussa tapauksessa pelituomari voi antaa vuoron vastustajajoukkueelle. Jos pallo putoaa syötössä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle, pelituomari voi tuomita pisteen vastustajajoukkueelle.
- Joukkueen puheoikeuden käyttäjä on joukkueen kapteeni.

# KENTTÄ





# KENTTÄ

## Kentän koko

- Hitterin pelikentässä hyödynnetään olemassa olevaa miesten pesäpallokentän kokoa. Hitteriä 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.
- Syöttölaudat 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 kahden varapallon lisäksi kaksi syöttölaudasta sekä kaksi merkkikeilaa.
- Joukkueilla tulee olla selvästi erottuvat peliasut tai peliliivit ja lyöntijärjestysnumerot (numeroitu 1-6).
- Portin rajaviivan sekä kentän päätyrajat tulee olla etukäteen kalkilla tai jollakin muulla selvästi erottuvalla aineella merkittyjä. Myös syöttölaudasten paikat tulee merkitä.



# PISTEET

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

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

- lyö pallon portista läpi. Pallon on osuttava maahan ennen portin läpäisyä (pomppulyönnistä ei pistettä, mikäli pallon korkeus portilla on yli pelaajan korkeuden)
- torjuntavuoroisen joukkueen pelaaja, joka ei ole porttivahtina, yrittäessään ottaa koppia pudottaa pallon ts. pallo putoaa maahan pelaajan tai hänen räpylänsä kautta

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

- ottaa kopin lyöntivuoroisen joukkueen pelaajan lyönnistä. Kopin voi ottaa porttivahti kentän missä osassa tahansa tai muut kiinniottajat omalla kenttäpuoliskollaan.
- lyöntivuoroinen pelaaja lyö liian pitkän lyönnin ts. lyö pallon torjuntavuorossa olevan joukkueen päätyrajan yli pallon koskematta maata ennen rajaa.

## **Pelituomarilla on oikeus tuomita piste toiselle joukkueelle, jos:**

- pallo putoaa syötössä varsinaisen pelialueen ulkopuolelle.
- lyöjä lyö ennen kuin pallo on kohonnut syötön lakipisteeseen tai lyö pompusta.
- kiinniottaja ylittää pelialueensa rajan.
- joukkue syyllistyy ajanpeluuseen huomautuksen jälkeen



# PELIAIKA

- Hitteriottelun 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.
- Peli-aika on siis:
  - 10 min tai 10 pistettä +
  - tauko 2 min +
  - 10 min tai 10 pistettä
  - (+ tauko 2min + Superkisa).

## Sarjapisteiden jakaminen

- Otteluissa noudatetaan pesäpallon kilpailumääräysten mukaista jaksopeliotteluiden pisteytystä.





# SUPERKISA

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



# 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.
- Ottelu sekä Superkisa alkavat lyöjällä numero 1 ja porttivahdilla numero 1 (portilla aloittavan joukkueen ensimmäinen lyöjä on numero 2).

## Pelipaikat

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



# LYÖMINEN

- Pelaajan tavoitteena on lyödä pallo portista läpi. Portin läpäisevän lyönnin on osuttava maahan ennen portin rajaviivaa, jotta lyönti tuottaa pisteen. Pelaajalle sallitaan yksi osuttu lyönti tai vaihtoehtoisesti kolme syöttöä niiden laadusta riippumatta. Ensimmäisen osuman, ei kuitenkaan hipaisun, jälkeen lyöjän tulee kiiruhtaa heti portille torjumaan toisen joukkueen pelaajan lyöntiä. Myös lyömättä jätetty syöttö lasketaan lyöntiyritykseksi.
- Jos lyöjä ei osu kolmella lyöntiyrityksellä, tulee pallo heittää viivyttelämättä toisen joukkueen porttivahdille. Heitto ei tuota pistettä, vaikka se läpäisisi portin.
- Pomppulyönnistä ei saa pistettä, mikäli pallon korkeus portilla on yli pelaajan korkeuden.
- HUOM! Osumaksi ei lasketa hipaisua, jos pallo ei ylitä lyöntivuoroisen joukkueen päädyn rajaviivaa.



# LAITON LYÖNTI

## Laiton lyönti

- Laittomalla lyönnillä ei voi syntyä pistettä.

## Lyönti on laiton, jos

1. lyönti on kaksoislyönti eli pallo osuu lyödessä useammin kuin kerran mailaan.
2. maila irtoaa lyönnissä lyöjän kädestä tai katkeaa erillisiksi kappaleiksi
3. lyöjä lyö väärällä vuorolla
4. lyöjä on sijoittunut syöttölaudatan kentän pituussuuntaisen halkaisijan lukkarin puoleiselle osalle kuviteltua kotipesää, kun pallo irtoaa lukkarin kädestä syöttöön.
5. lyöjä lyö, ennen kuin pallo on kohonnut syötön lakipisteeseen tai lyö pompusta. HUOM! Tällöin vastustajajoukkue saa pisteen.

*Jos mailan tulppa irtoaa lyödessä, lyönti ei ole laiton. Mailalla ei saa lyödä, ennen kuin se on korjattu. Mikäli irronnut tulppa on selvästi häirinnyt pallon kiinniottamista, lyönti tuomitaan laittomaksi.*



# PELAAJAROOLIT

## 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 kiinniottava joukkue pisteen. Mikäli pallo osuu porttivahtiin ja menee portista sisään, lyöntivuorossa oleva joukkue saa pisteen. Porttivahdin epäonnistunut kopinottoyritys tuottaa vastustajalle pisteen ainoastaan kiinniottavan joukkueen omalla pelialueella.

## 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 piste.

## Syöttäminen

- Jokainen pelaaja toimii vuorollaan lukkarina oman joukkueensa lyöjälle.



# VAIHDOT

## Lyöntijärjestyksen vaihtaminen

- Joukkue lyö ja torjuu numerojärjestyksen mukaisesti. Joukkue saa tehdä pelaajien numerojärjestyksen vaihdon jaksojen välisellä tauolla ja ennen mahdollista superkisaa. Joukkue ilmoittaa kuuluvasti pelituomarille vaihtavansa numerojärjestyttä ja huolehtii, että vaihto tulee merkityksi ottelupöytäkirjaan.

## Pelaajan vaihtaminen

- Mikäli joukkueella on vaihtopelaajia, joukkue saa tehdä pelaajavaihtoja jaksojen välillä ja ennen Superkisaa. Vaihdot on merkittävä pöytäkirjaan.
- Uusi jakso ja Superkisa aloitetaan aina numerosta 1.
- Pelikyvyttömäksi tullut pelaaja voidaan ottaa pelistä pois välittömästi ilmoittamalla siitä tuomarille. Tilalle voidaan ottaa pöytäkirjaan merkitty uusi pelaaja. Mikäli joukkueessa on vain neljä 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.



# VÄÄRÄ VAIHTO

- Väärä vaihto: jos väärä vaihto havaitaan pelaajan ensimmäisellä lyöntivuorolla, vaihto tehdään takaisin, peliteot mitätöidään, lyöntivuoro siirtyy vastustajan puolelle ja joukkueen puheoikeuden käyttäjä saa yhden pisteen varoituksen.
- Jos väärä vaihto havaitaan myöhemmin, vaihdot otetaan takaisin seuraavan lyöntikierron alkaessa ja joukkueen puheoikeuden käyttäjä saa yhden pisteen varoituksen.
- Väärän vaihdon toistuessa peliin vaihdettu pelaaja suljetaan ottelusta loppuajaksi.



# VÄLINEET

Hitteriotteluissa 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.





# VALVONTA

- Pelien järjestäjät ovat vastuussa siitä, että pelissä on tuomari, pöytäkirja, pelipallot ja kenttä valmiina 30 minuuttia ennen pelin alkua ja pelin aikana säilyy yleinen järjestys.
- Pelin tuomitsee pelituomari. Tuomarialue on portin jatkeella, jommallakummalla puolella. Tuomarilla on kaksi varapalloa, jotka voidaan tarvittaessa antaa peliin nopeuttaakseen sen kulkua.
- Pelituomari
  - Suorittaa hutunkeiton
  - Pitää pöytäkirjaa, johon merkitsee joukkueiden pisteet
  - Mittaa peliaikaa



# RANGAISTUKSET

- Pelituomarilla on oikeus käyttää seuraavia rangaistuksia:
  1. Lyöntivuoron mitätöiminen ja siirtäminen vastustajajoukkueelle
  2. Pisteiden tuomitseminen vastustajajoukkueen hyväksi
  3. Huomautus
    - Esim. ajanpeluu, lievä epäurheilijamainen käytös
  4. Yhden pisteen varoitus
    - Esim. asiaton kielenkäyttö, epäurheilijamaisuus, väärä vaihto
  5. Sulkeminen ottelusta loppuajaksi
    - Esim. törkeä kielenkäyttö, provosointi
  6. Ottelurangaistus
    - Esim. yhden pisteen rangaistuksen toistuminen, käsimerkit, fyysinen loukkaus pelaajaa, tuomaria tai yleisöä kohtaan

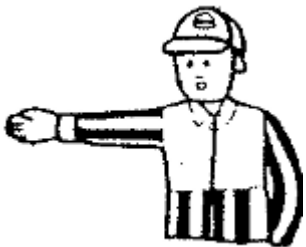


# TUOMARIMERKIT

Ottelu alkaa ja ottelu päättyy: kolme pitkää vihellystä.

Peli käyntiin: yksi pitkä vihellys

Ottelu keskeytetään: yksi pitkä vihellys.



Piste joukkueelle, kun pallo menee portista läpi:  
Pelituomari viheltää puolipitkän vihellyksen ja näyttää kädellään pisteen saaneen joukkueen suuntaan. Jos pallo putoaa kiinniotta yritettäessä, voidaan tilannetta selventää ”koppia ei hyväksytä” –käsimerkillä.

Piste joukkueelle, kun vastustajan lyönnistä otetaan koppi: Pelituomari viheltää koppivihellyksen ja näyttää kädellään pisteen saaneen joukkueen suuntaan.

Piste joukkueelle, kun lyönti on liian pitkä:  
Pelituomari viheltää laitovihellyksen ja näyttää kädellään pisteen saaneen joukkueen suuntaan.



# TUOMARIMERKIT



## Peliteon mitätöinti

”Peliteon tai tuomion mitätöiminen” –käsimerkkiä voidaan näyttää selvennyksen vuoksi, jos tilanteessa on epäselvää, saiko joukkue pisteen, vai ei.



## Huomautus ajanpeluusta

Jos joukkue syyllistyy selvään ajanpeluuseen esimerkiksi hudin jälkeen, pelituomari voi nostaa kätensä ylös huomautuksen merkiksi. Tämän jälkeen pallo on viipymättä heitettävä vastustajalle. Muussa tapauksessa vastustajajoukkueelle tuomitaan piste.