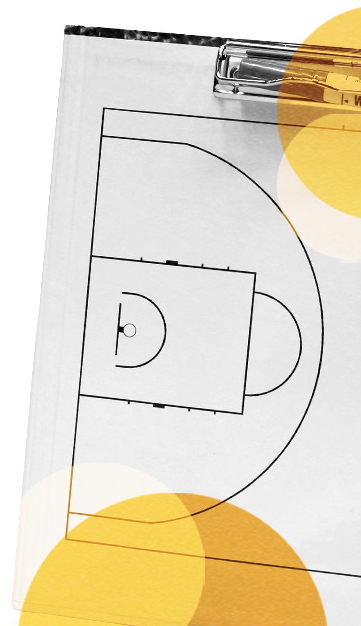


Koripalloerotuomarin peruskurssi 1



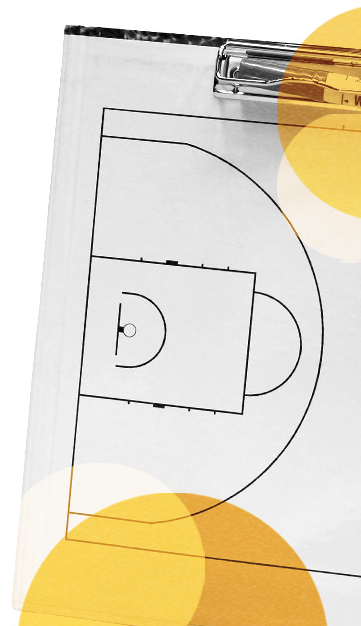
Kurssin osallistujat

- Lyhyt esittely (mailin ja puhelinnumeron oikeellisuus)
 - Nimi
 - Koripallotausta
 - Mitä odotat koulutukselta
 - Tavoitteet erotuomarina – miksi osallistut kurssille



Kurssin materiaalit

- Luentomateriaalien toimitus sähköisesti kurssilaisille
- Nuorisoerotuomaripaita
 - Koot
- Pilli



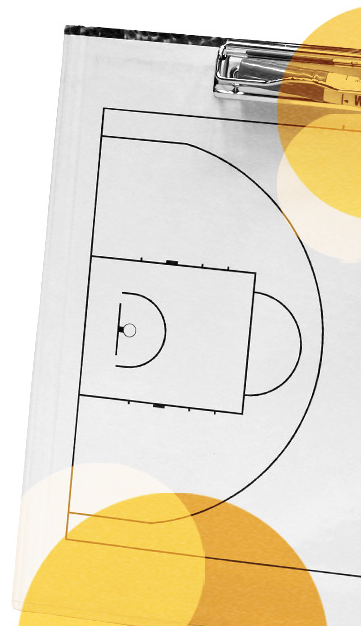
Ohjelma

Osa 1

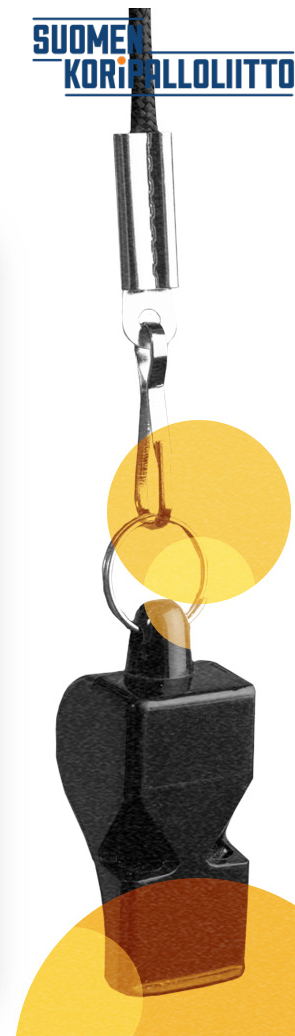
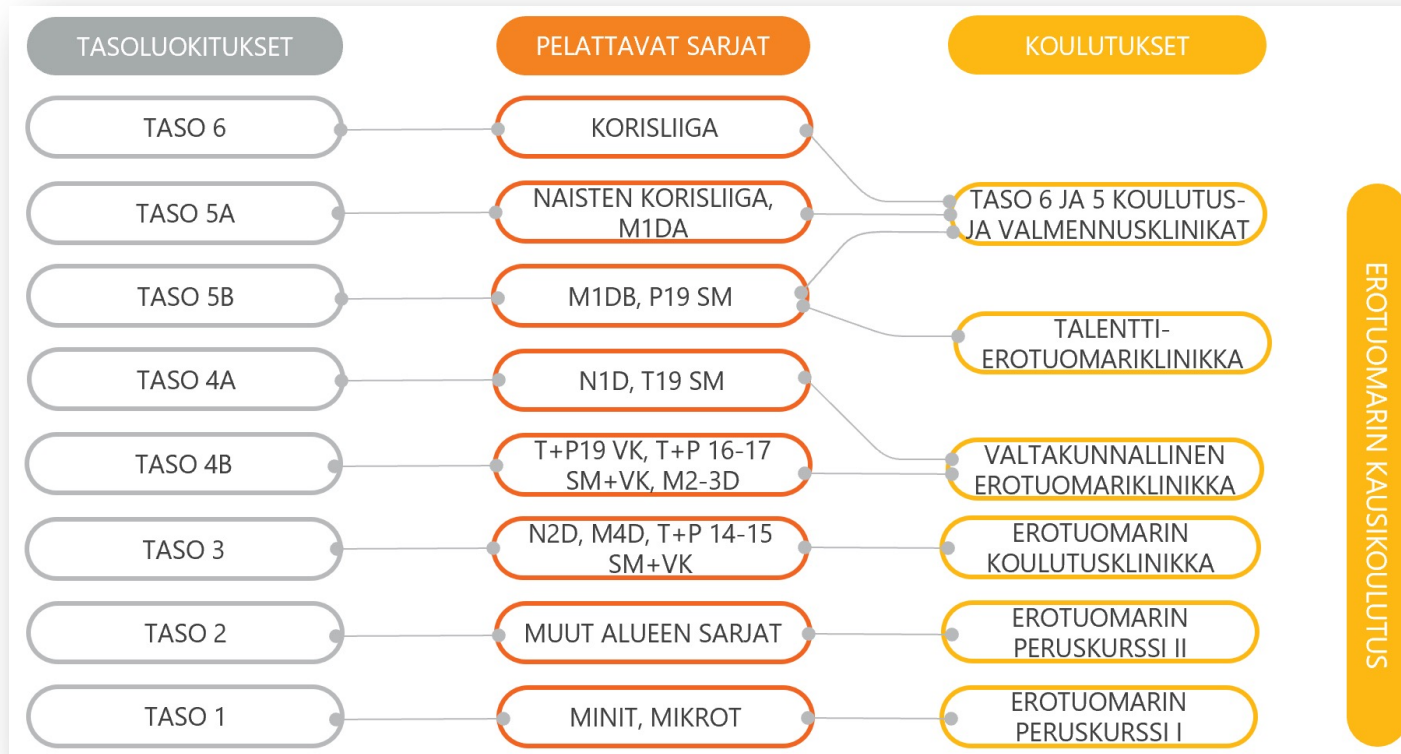
- Erotuomarina toimiminen ja pelisäännöt
- FIBA Organizer-profiilin tilaaminen
- Käsimerkit ja näyttöjen opettelu

Osa 2

- Käsimerkit ja näyttöjen opettelu
- **Saliosuus:** käytännönharjoittelu
- FIBA Organizerin käyttö
- Sääntökoee

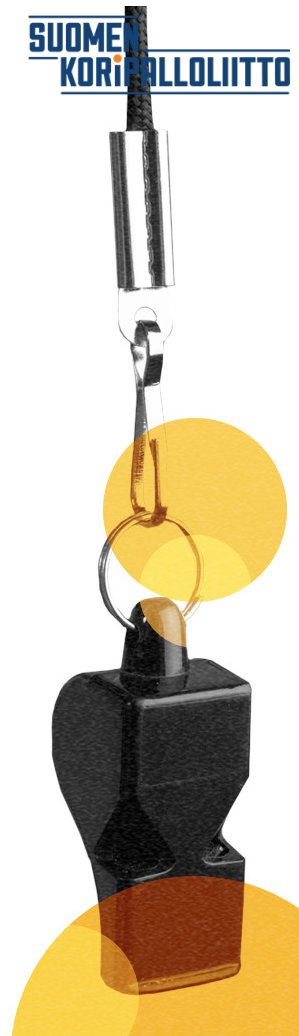


Erotuomarin koulutuspolku



Toiminta ottelupaikalla

- Ole ajoissa paikalla
 - Ainakin 10 min, mieluummin 20 min ennen
 - **Erotuomareiden toimivalta alkaa 20 min ennen ottelua**
 - Ole yhteydessä tuomaripariisi edellisenä päivänä ja sopikaa milloin tapaatte pelipaikalla – samalla varmistat, että tuomaripari muistaa saapua paikalle 😊
- Tervehditään valmentajat ja toimitsijat sekä tuomaripari, jos saavutte peliin eri aikaan
- Tarkastetaan puitteet
 - Sali, koritelineet (oikea korkeus), toimitsijoiden laitteet

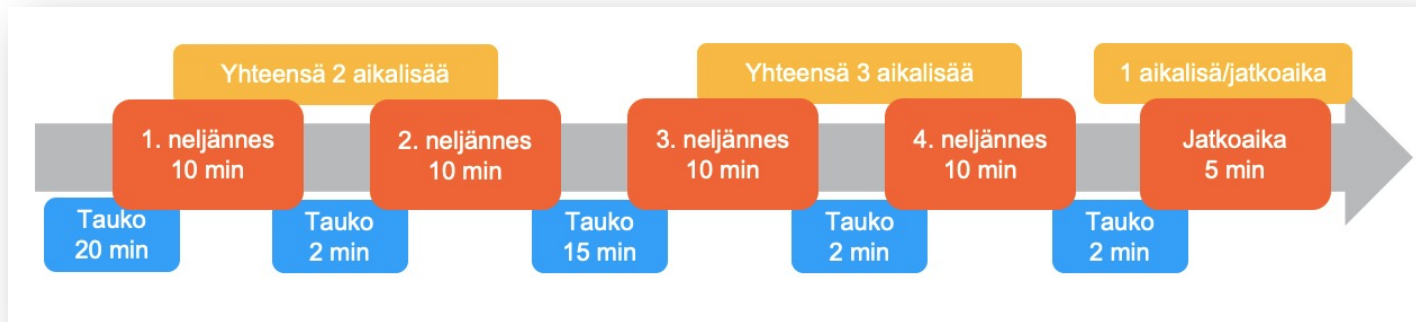


Erotuomarit ja toimitsijat

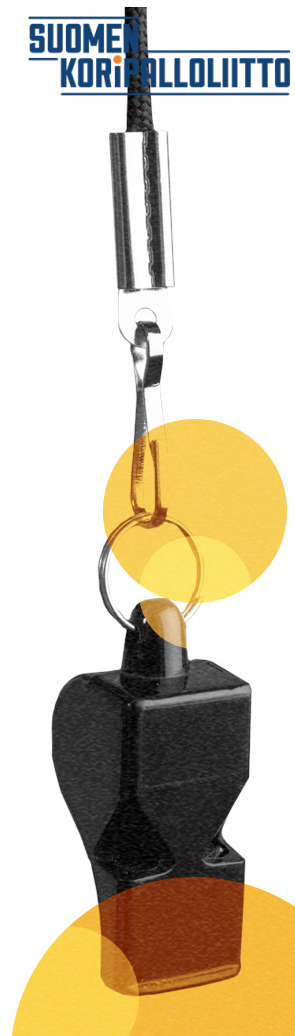
- Erotuomarit + toimitsijat = joukkue
- Erotuomareiden ja toimitsijoiden on oltava täysin puolueettomia.
- Erotuomarin tehtävä kentällä on johtaa peliä viheltämällä ja puhumalla.
- Päätuomarilla on vastuu ottelun läpiviemisestä koripalloliiton sääntöjen mukaisesti, mutta molemmat erotuomarit ovat kentällä saman arvoisia.
 - Toinen tuomari ei voi kumota toisen tekemiä, sääntöjen mukaisia, tuomioita.
- Jos näkemyksessä on eroja, voivat tuomarit pitää pienen palaverin, jonka jälkeen edetään yhteisellä näkemyksellä.



Neljänneket, tauot ja aikalisät



- Ennen ottelua on 20 min pituinen pelitauko, jolloin erotuomareiden toimivalta alkaa
- Aikalisät / neljännes!



Nuorten pelisäännöt 13- ja 14-vuotiaat

Peliaika: 4 x 10 minuuttia (4 jaksoa), jatkoaika 5 minuuttia
Tauot: puoliaikatauko 8 minuuttia, jaksojen väliset tauot 2 minuuttia
Joukkue: pöytäkirjaan saa merkitä 5-15 pelaajaa
Pallo: pelipallo nro 6, tytöt ja pojat

Virheen tunnustaminen

Henkilökohtaisen virheen saatuaan pelaajan on nostettava käsi ylös virheen merkiksi.

Epäurheilijamainen käyttäytyminen

Erityisesti nuorten otteluissa erotuomareiden on ottelun alusta lähtien puututtava kiroiluun, sopimattomaan puhetapaan ja epäurheilijamaiseen käyttäytymiseen virallisten pelisääntöjen mukaisesti.

Ottelupöytäkirjat

Otteluissa on käytettävä virallisia ottelupöytäkirjoja.

Ottelun päätyttyä

Erotuomari valvoo, että joukkueet kättelevät toisiaan. Tämä tapahtuu siten, että joukkueiden pelaajat jonossa ohittavat vastustajansa ja kukin pelaaja vuorollaan kättelee vastustajan. Joukkueen kapteeni ja valmentaja kättelevät vastustajan kapteenin, valmentajan ja erotuomarit.



Minien ja mikrojen pelisäännöt

	Pallon koko	Korin korkeus	Pelaajamäärä	Peli aika	Jatko-aika	Palautussääntö	Sisäänheitto	Vapaaheittoviiva	3 pisteen heitto	Sekuntisäännöt
Supermikrot U7-U8	4 tai 5	190-260 cm	3v3 tai 4v4	4x6 tai 2x12 Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa.	3min	Ei	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	2m korilevystä. Paikallisesti voidaan sopia 2-4m	Ei	14/24s voimassa. Ei 3s, 5s, 8s.
Nuoremmat mikrot U9	4 tai 5	190-260 cm	4v4 tai 3v3	4x6 tai 2x12 Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa.	3min	Ei	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	2m korilevystä. Paikallisesti voidaan sopia 2-4m	Espanjalainen laatikko	3s, 5s ja 14/24s voimassa. Ei 8s.
Vanhemmat mikrot U10	4 tai 5	260 cm	4v4 tai 3v3	4x8 tai 2x16 Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa.	3min	Voimassa	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	4m korilevystä. Paikallisesti voidaan sopia 2-4m	Espanjalainen laatikko	Kaikki sekuntisäännöt voimassa.
Nuoremmat minit U11	4 tai 5	260 cm	4v4 tai 3v3 tai 5v5	4x8 tai 2x16 Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa.	3min	Voimassa	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	4m korilevystä. Paikallisesti voidaan sopia 2-4m	Espanjalainen laatikko	Kaikki sekuntisäännöt voimassa.
Vanhemmat minit U12	5	305 cm tai 260 cm	5v5 tai 4v4	4x8 tai 2x16 Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa.	3min	Voimassa	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	4m korilevystä. Paikallisesti voidaan sopia 2-4m	Espanjalainen laatikko	Kaikki sekuntisäännöt voimassa.

Minien ja mikrojen pelisäännöt

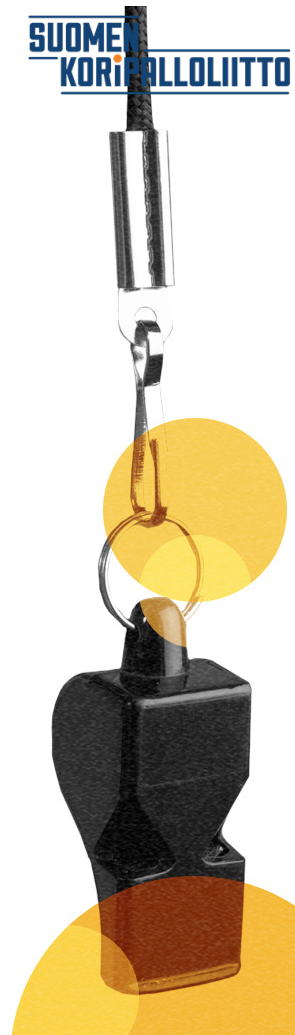
LÄNTINEN ALUE 21-22

	Pallon koko	Korin korkeus	Pelaaja- määrä	Pelikaika ja tauot	Tuomarit	Jatko- aika	Palautus- sääntö	Sisäänheitto	Vapaaheittoviiva	3 pisteen heitto	Sekuntisäännöt
Supermikrot U7-U8	4	260 cm	4v4	4x6 min Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa	2	3min	Ei	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	2m korilevystä. Paikallisesti voidaan sopia 2-4m	Ei	14/24s Ei 3s, 5s, 8s.
Nuoremmat mikrot U9	5	260 cm	4v4	4x6 min Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa	2	3min	Ei	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	2m korilevystä. Paikallisesti voidaan sopia 2-4m	Espanjalainen laatikko	3s, 5s ja 14/24s Ei 8s
Vanhemmat mikrot U10	5	260 cm	4v4	4x8 min Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa	2	3min	Voimassa	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	4m korilevystä. Paikallisesti voidaan sopia 2-4m	Espanjalainen laatikko	Kaikki sekuntisäännöt voimassa
Nuoremmat minit U11	5	260 cm	4v4	4x8 min Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa	2	3min	Voimassa	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	4m korilevystä. Paikallisesti voidaan sopia 2-4m	Espanjalainen laatikko	Kaikki sekuntisäännöt voimassa
Vanhemmat minit U12	5	350 cm	5v5	4x8 min Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa	2	3min	Voimassa	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	4m korilevystä. Paikallisesti voidaan sopia 2-4m	Espanjalainen laatikko	Kaikki sekuntisäännöt voimassa



Alueiden sarjamääräykset

- Basket.fi → Korisperhe → Erotuomarille → Säännöt ja sarjamääräykset
 - <https://www.basket.fi/basket/korisperhe/erotuomarille/saannot/>



Ennen ottelun alkua

- Tarkistetaan, että pöytäkirjaan on ok ja muut toimitsijat tehtäviensä tasalla.
- Pyydetään pelipallo kotijoukkueelta
- Tarkastetaan pelaajat heidän tullessa kentälle
 - Korut, kellot, paidat, kengännauhat 😊



Digitaalinen pöytäkirja eSCO

- Ennen ottelua
 - Tarkistetaan ottelun tiedot, pelaaja ja pata, sekä erotuomarit
 - Erotuomareiden nimet voidaan muuttaa pelin lopussa
 - Merkitään toimitsijoiden nimet
 - Valitaan joukkueiden aloitusviisikot
 - Valmentaja vahvistaa aloitusviisikot lisenssinumerollaan 10 min ennen ottelun alkua
- !! Voimassa kaikissa sarjoissa.

The screenshot displays the eSCO digital notebook interface. At the top, it shows the match ID '5428205' and location 'testisarja Pohjoinen alue | 12.4. 13:30, Espoonlahden urheiluhalli'. The main section is titled 'Ottelun tiedot ja aloitusviisikko'. It includes fields for 'PELIAIKA JA -TAPA' (4 x 10 min), 'TUOMARIT' (PÄÄTUOMARI, APUTUOMARI), 'TOIMITSIJAT' (KIRJURI, HEITTOKELON KÄYTTÄJÄ), and 'AJANOTTAJA' (markku). Below this, there are two teams: 'KOTI E-team' and 'VIERAS D-team'. Each team has a list of players with checkboxes for selection. The 'VALMENTAJA' (Coach) field is also present, with a 'Valmentajan kuitaus' (Coach's signature) field below it. The interface is clean and professional, with a blue header and orange accents for the visiting team.

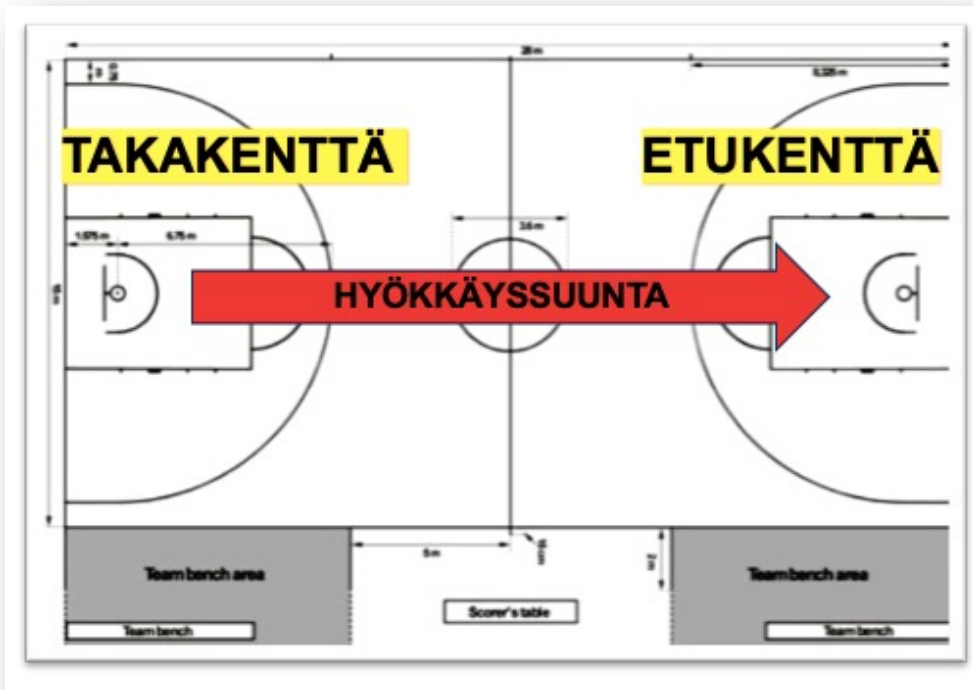
eSCO digitaalinen pöytäkirja

Ottelun ja neljänneksen aloittaminen

- Ensimmäinen neljännes aloitetaan ylösheitolla ja kello käynnistyy, kun pallo osuu kentällä olevaan pelaajaan
→ Aputuomari näyttää tämän laskemalla kätensä
- Kaikilla muilla neljänneksillä, ja jatkoajalla, peli aloitetaan sisäänheitolla keskirajalta ja kello käynnistyy, kun pallo osuu kentällä olevaan pelaajaan
→ Päätuomari näyttää tämän laskemalla kätensä



Koripallokenttä & tuomarin sijoittuminen



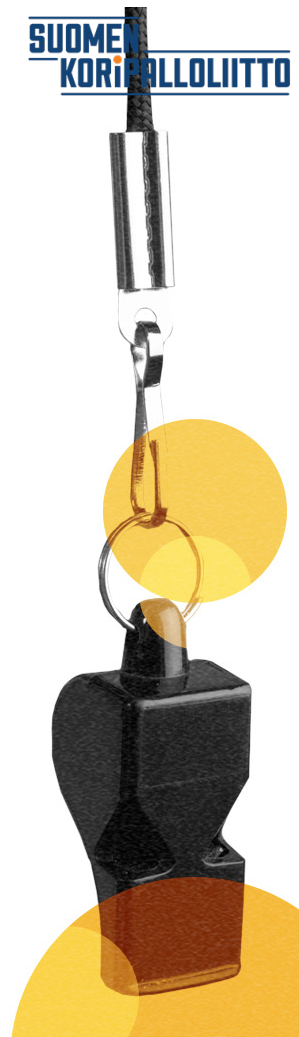
Alatuomari (engl. Lead)

- Pelin alussa aputuomari siirtyy alatuomariksi
- 5 v 5 -pelissä alatuomari on päädyssä, vasemmalla puolella koria
- Alatuomari valvoo päätyrajaa ja vasemmalla puolellaan olevaa sivurajaa
- Uusi alatuomari liikkuu pelin edellä, siirtyy oikeaa sivurajaa pitkin päätyyn ottamaan peliä vastaan
- Kun pelin suunta vaihtuu, alatuomarista tulee takatuomari



Takatuomari (eng. Trail)

- Pelin aloituksessa päätuomari jää ylösheiton suoritettuaan takatuomariksi.
 - Hyökkäyssuuntaan katsoen kentän vasemmalle puolelle.
- Liikkuu siirtymäpelin takana, vasemmalla puolella kenttää, pallollisesta tilanteesta noin 3-5 metriä takaviistossa.
 - Jos pallo on takakentällä oikealla, voi takatuomari olla jopa kori-kori -linjalla
- 5 v 5 -pelissä takatuomari valvoo puolenkentän viivaa ja vasemmalla puolellaan olevaa sivurajaa
- Takatuomari hyväksyy korit, valvoo hyökkäysajan ja 8 sekunnin rikkomukset.
- Kun pelin suunta vaihtuu, takatuomarista tulee alatuomari



Pallon asema §10

Pallolla on kaksi "asemaa": elossa tai kuollut

- Pallo tulee eloon kun
 1. Ylösheitossa pallo irtoaa päätuomarin kädestä
 2. Pallo on sisäänheittäjän käytettävissä
 3. Pallo on vapaaheittäjän käytettävissä
- Pallo kuolee, kun
 1. Pelikellon summeri soi
 2. Erotuomari viheltää
 3. Pallo menee koriin

Poikkeukset sääntökirjasta!

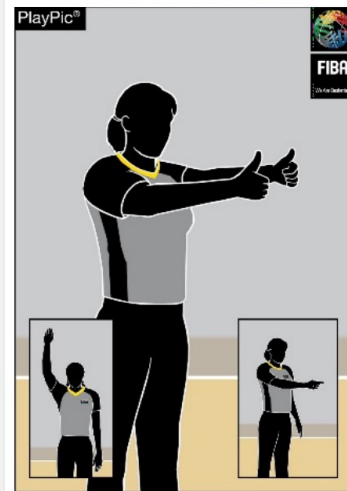


Vuorohallinta ja ylösheitto §12

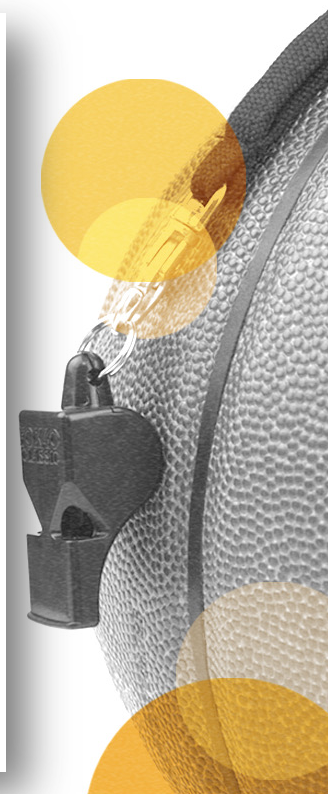
Tilanteita jotka aiheuttavat ylösheittotilanteen:

- Pallo juuttuu korilevyn ja raudan väliin
- Erotuomarit eivät tiedä kumman joukkueen sisäänheitolla pitäisi jatkaa
- Kiistapallo
- Virhe kun kummallakaan joukkueella ei ollut pallo hallussa

KIISTAPALLO / YLÖS- HEITTOTILANNE



Kohota peukalot ja
näytä sen jälkeen pelin
jatkamissuunta vuoro-
osoittimen mukaan



Vuorohallinta ja ylösheitto §12

- Se joukkue, joka EI saa palloa haltuunsa ensimmäisen neljänneksen aloittavan ylösheiton jälkeen, saa ensimmäisessä ylösheittotilanteessa hallintavuoron (nuoli)
- Seuraavan neljänneksen aloittaa sisäänheitolla keskirajalta se joukkue, jonka hyökkäyssuuntaan nuoli osoittaa
- Nuoli käännetään vasta, kun pallo koskettaa sääntöjen mukaisesti kenttäpelaajaa (tai jos sisäänheitossa tehdään rikkomus)
- Puoliajalla nuoli käännetään, sillä joukkueiden hyökkäyssuunta vaihtuu



Pallon hallussapito §14

Pallo on hallussa

Pelaajalla

1. Pelaaja pitää tai kuljettaa palloa
2. Pallo on pelaajan käytettävissä sisäänheitossa

Joukkueella

1. Jollakin joukkueen pelaajalla on pallo hallussa
2. Joukkueen pelaajat syöttelevät palloa

Joukkueen pallon hallinta päättyy

1. Pallo kuolee
2. Pallo tulee toisen joukkueen haltuun
3. Pallo irtoaa pelaajan kädestä heitossa



Aikalisä §18

- Vain valmentaja tai apuvalmentaja voi pyytää aikalisän
- Aikalisä kestää minuutin
- Aikalisän saa kun
 - Erotuomari viheltää
 - Vastustaja tekee korin
- Aikalisän myöntää lähempänä toimitsijapöytää oleva tuomari



Aikalisä §18

Kummallakin joukkueella on käytössään aikalisä seuraavasti

- Ensimmäisellä puoliajalla kaksi (2) aikalisää
- Toisella puoliajalla kolme (3) aikalisää, joista korkeintaan kaksi (2) neljännän neljänneksen viimeisellä kahdella minuutilla
- Kullakin jatkoajalla yksi (1) aikalisä

Pöytäkirjaan merkitään peliajan minuuttilukema

→ neljänneksen peliaika miinus pelikellon minuuttilukema



Pelaajavaihto §19

Vaihdon voi tehdä

- Jokaisella pelikatolla
- Onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen
- Ottelun kahden viimeisen minuutin aikana vastustajan tehtyä pelitilannekorin

Vaihdon saa suorittaa, kun erotuomari viheltää pilliin ja antaa käsimerkillä luvan vaihtoon.



Pallon pelaaminen §13 ja §14

Palloa saa pelata vain käsin

- Palloa saa syöttää, heittää, vierittää sekä kuljettaa.
- Palloa saa myös lyödä, mutta ei nyrkillä.
- Palloa ei saa pelata jalalla
 - Potku vai jalka?



Kuljetussääntö §24

- Kuljetus päättyy, kun pelaaja ottaa pallon molempiin käsiin tai kannattelee palloa.
- Kohelointi on sallittua sekä kuljetuksen alussa että lopussa.
- Kohelointi = kun pelaaja menettää vahingossa pallon hallustaan ja saa sen uudelleen haltuunsa.
- Kohelointi – kuljetus – kohelointi = ok
- Kuljetus – kohelointi – kuljetus = ei ole ok



Askelsääntö §25

Tunnista tukijalka

- Paikallaan oleva pelaaja
- Laskeutuva pelaaja
- Liikkeessä oleva pelaaja

Tukijalan käyttö

- Paikaltaan kuljetukseen lähdetessä tukijalka **ei saa nousta** ennen kuin pallo on irronnut pelaajan kädestä
- Syötössä tai heitossa pelaaja voi nostaa tukijalkansa, mutta tukijalka ei saa palata lattiaan ennen kuin pelaaja on luopunut pallosta



Askelsääntö §25

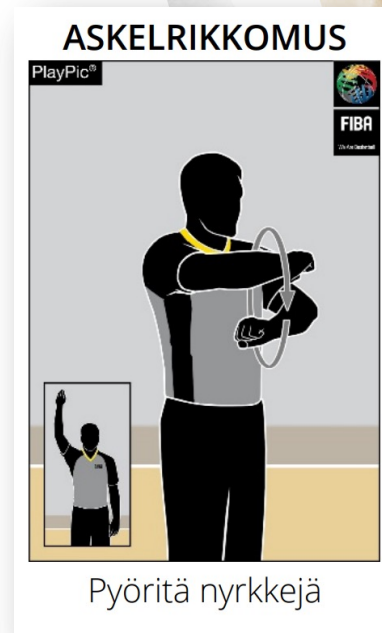
Pitäessään palloa hallussaan pelaaja

Saa

- Kaatua lattialle
- Liukua lattialla
- Ottaa pallon haltuunsa maatessaan tai istuessaan lattialla

Ei saa

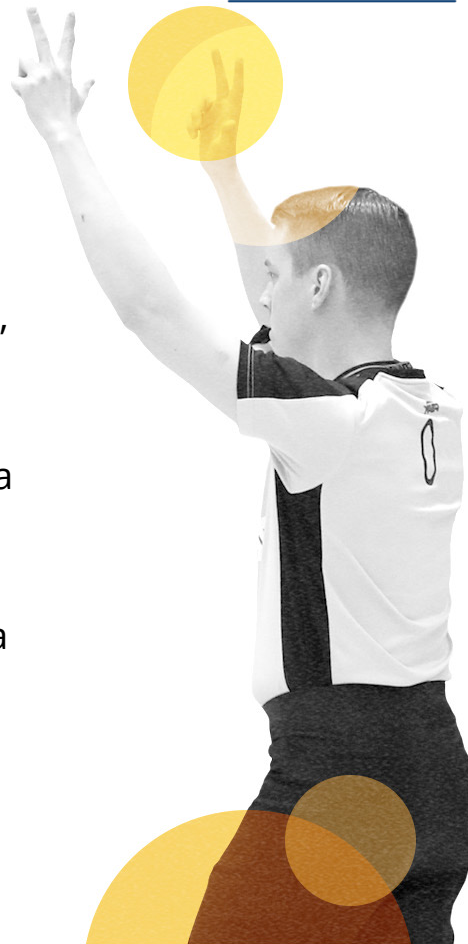
- Pyöriä lattialla
- Yrittää nousta seisomaan



Askelsääntö §25

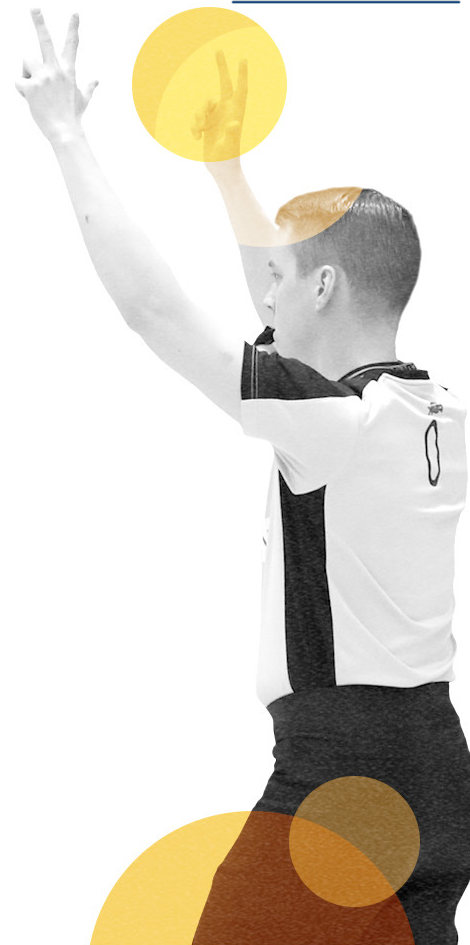
Liikkeessä oleva pelaaja

- Pelaaja, joka saa pallon haltuunsa edetessään tai päättäessään kuljetuksen, saa ottaa kaksi (2) askelta pysähtyäkseen, syöttääkseen tai heittääkseen
- Kun pelaaja saa pallon haltuunsa liikkeessä ollessaan, kuljetus tulee aloittaa ja pallon pitää irrota pelaajan kädestä ennen toista (2) askelta.
- Liikkeessä olevan pelaajan **ensimmäinen (1) askel** on otettu, kun yksi jalka tai molemmat jalat koskettavat lattiaa sen jälkeen kun pelaaja on saanut pallon haltuunsa.
- **Toinen askel** on otettu, kun ensimmäisen askeleen jälkeen toinen jalka koskettaa lattiaa tai molemmat jalat samanaikaisesti.



Askelsääntö §25

THE PRINCIPLE – “ZERO STEP”	D32 - Using a term “Zero Step” is only for the sake of the clarity in training the referees. It is not mentioned in the rule text.	Zero When control of the ball  One Next foot touches the floor after the control  Two Next foot touches the floor after first step 
WHILE STANDING WITH BOTH FEET ON THE FLOOR	D33 - A player who catches the ball with both feet on the floor.	  OR   OR  



Pallon palautuminen takakentälle §30

Palautus syntyy kun nämä kolme kohtaa täyttyvät

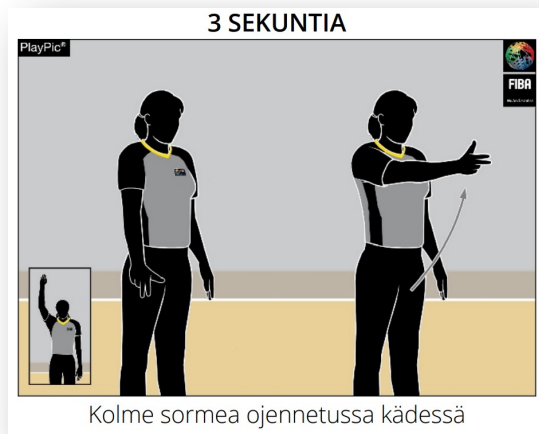
1. Joukkueella on pallo hallussaan etukentällä **ja**
 2. Palloa hallussa pitävän joukkueen pelaaja on viimeinen joka koskettaa palloa etukentällä **ja**
 3. Palloa hallussa pitävän joukkueen pelaaja koskettaa palloa ensimmäisenä takakentällä
- Vastustajalle annetaan sisäänheitto etukentältä, lähinnä rikkomuspaikkaa.
- Tällöin pallo on vastustajan hallussa etukentällä, eikä palloa saa enää syöttää takakentälle.



Kolmen sekunnin sääntö §26

Jotta 3 sekunnin rike voidaan viheltää

- Pallon tulee olla joukkueen hallussa etukentällä
- Pelikellon tulee olla käynnissä
- Pelaaja poistuu 3 sekunnin alueelta vasta, kun hänen molemmat jalkansa ovat kolmen sekunnin viivan ulkopuolella lattiassa.



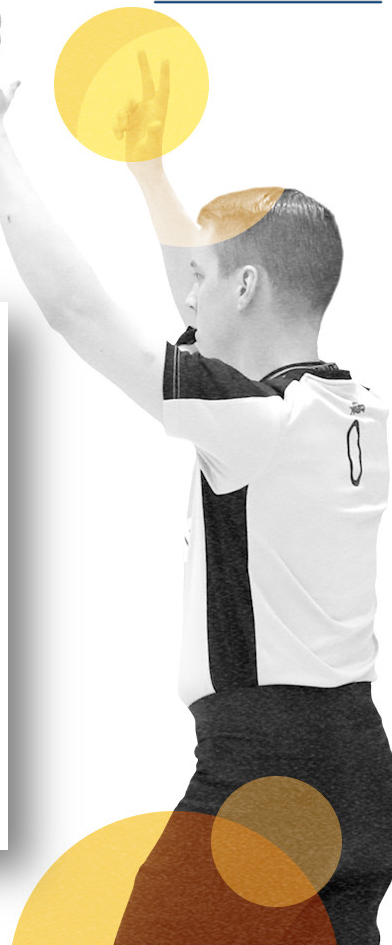
5 sekunnin säännöt

- Sisäänheittäjän tulee luopua pallosta 5 sekunnin kuluessa
- Tarkasti vartioidun pelaajan (puolustaja korkeintaan metrin päässä) on syötettävä, heitettävä tai kuljetettava palloa viiden sekunnin kuluessa.



8 sekunnin sääntö §27

- Joukkueen on tuotava **pallo** kahdeksan sekunnin kuluessa etukentälleen.
- Pallo tulee etukentälle, kun se koskettaa etukenttää.
- 8 sekuntia tulee täyteen, kun heittokello näyttää 16



24 sekunnin sääntö §29

Joukkueen on yritettävä tehdä kori 24 sekunnin kuluessa.

Heittokello käynnistetään

- Kun sisäänheiton jälkeen kuka tahansa pelaaja koskettaa palloa kentällä
- Joukkueen saadessa levypallon haltuunsa
- Joukkueen pallon menetyksen jälkeen, kun vastustaja saa pallon haltuunsa

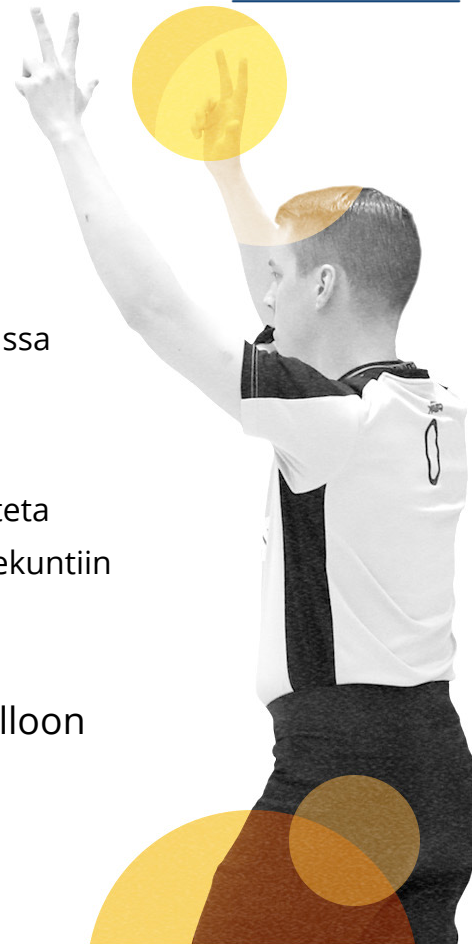
Jos hyökkäysaika päättyy, kun heitto on lähtenyt mutta vielä ilmassa, tulee pallon osua korirenkaaseen tai mennä koriin.



24 sekunnin sääntö §29

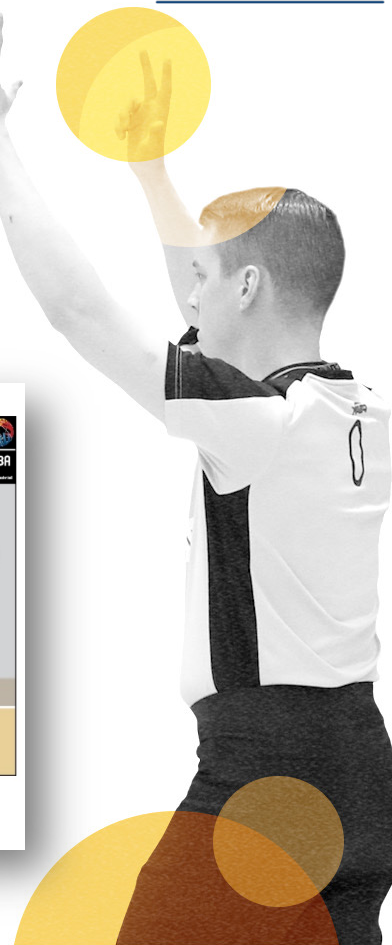
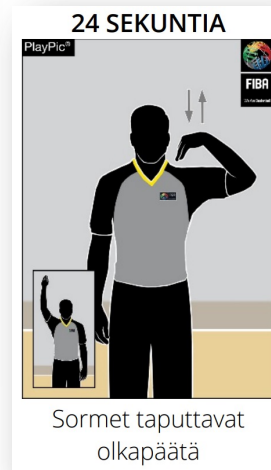
Uusi hyökkäysaika, jos tapahtuu puolustajan virhe tai potku

- Takakentällä heittokelloon asetetaan 24 sekuntia
 - Myös puolustajan teknisestä virheestä, kun pallo pysyy hyökkäävän joukkueen hallussa
- Etukentällä
 - Jos heittokellossa on jäljellä 14 sekuntia tai enemmän, ei heittokellon lukemaa muuteta
 - Jos heittokellossa on jäljellä vähemmän kuin 14 sekuntia, heittokello asetetaan 14 sekuntiin
- Jos palloa hallussaan pitänyt joukkue tekee virheen tai rikkomuksen omalla takakentällään (eli pallon haltuunsa saavan joukkueen etukentällä), heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

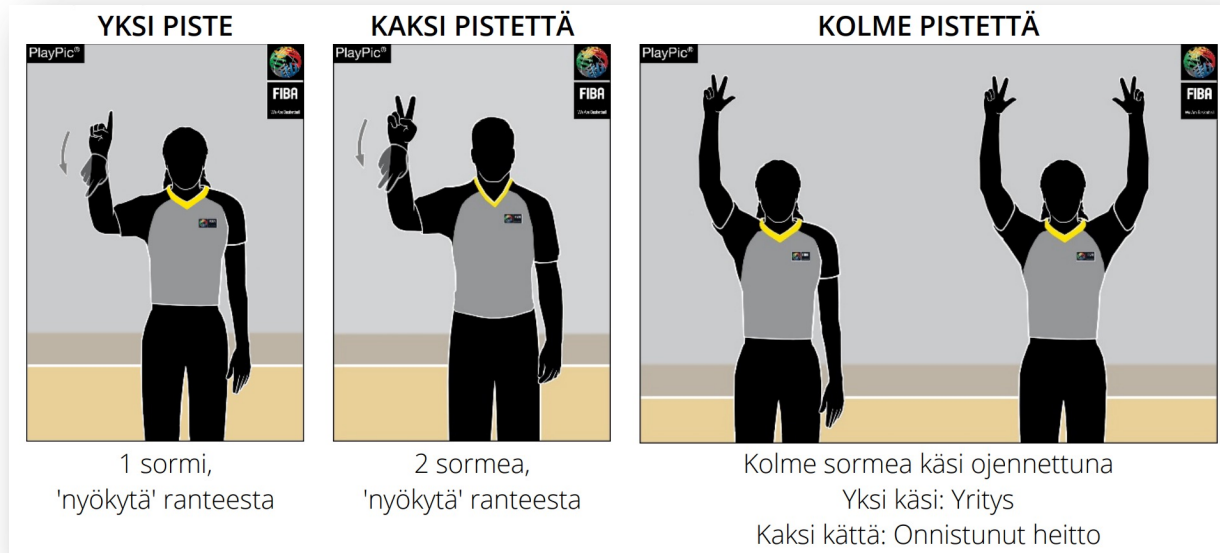


24 sekunnin sääntö §29

- Pallon osuttua renkaaseen ja saman joukkueen jatkaessa hyökkäystä (hyökkäyslevypallo tai sisäänheitto) tulee hyökkäyskelloon asettaa 14 sekuntia.
- Jos joukkueella on edelleen pallo hallussaan kun hyökkäysaika umpeutuu, tulee tuomarima 24 sekunnin rikkomus.



Korin hyväksyminen



Pisteiden merkitseminen digitaaliseen pöytäkirjaan

esco Kirjautu sisään

5428205 | testisarja Pohjoinen alue | 12.4. 13:30, Espoonlahden urheiluhalli

Asas tulostus: **4** **7**

KOTI: **E-team** VIERAS: **D-team**

Suppeus / Nimet / Virheet / Tapahtumat

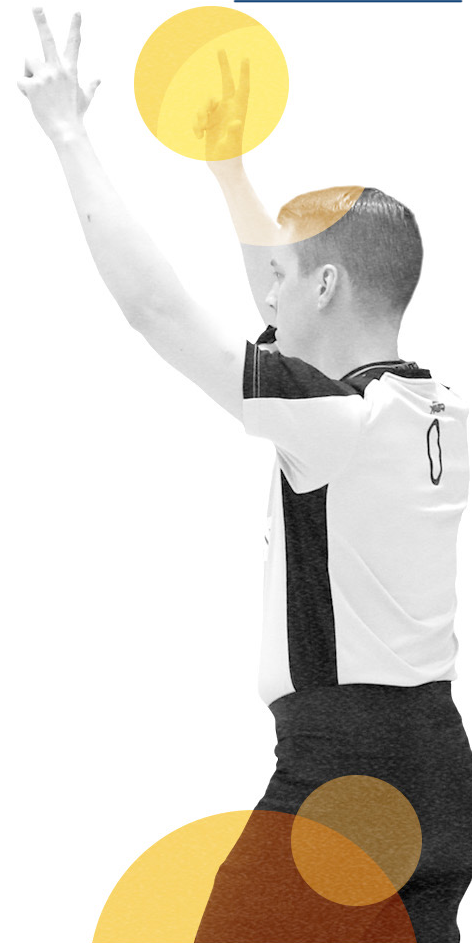
NRO	Nimi	Virheet	Pisteet
3	Pelaja Maja • (C)	4	
13	Pelaja Petteri		
20	8 Pelaja •		
23	Pelaja Pekka •		
23	Pelaja Matti •	1	
24	Pelaja Liisa •		
45	Pelaja Tuukka		
V	1 Valmentaja		
AV	-		

+1 +2 +3 Virhe Ollut kentällä Aikalisä

TULOKSET PELIT KORJOINNIT OTTELUN TIEDOT OTTELUN PÄÄTTÄMINEN TILASTOINTI



A	B
14	13
22	4
6	6
5	7
10	10
22	11
14	12
7	13
7	14
5	15
6	16
5	17
22	18
22	19
22	20
22	21
22	22
22	23
22	24
22	25
22	26
22	27
22	28
22	29
22	30



Virheet

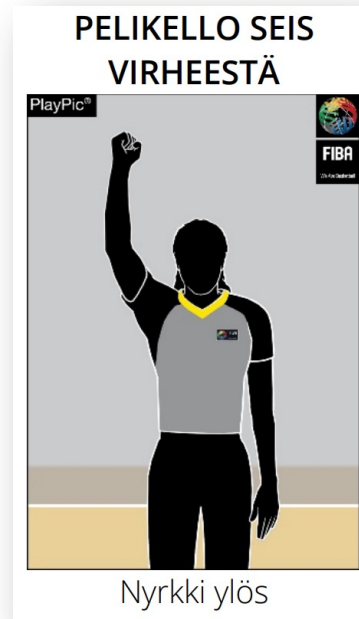
- Henkilökohtainen virhe §32-34
- Tekninen virhe §36
- Epäurheilijamainen virhe §37



Henkilökohtainen virhe §32-34

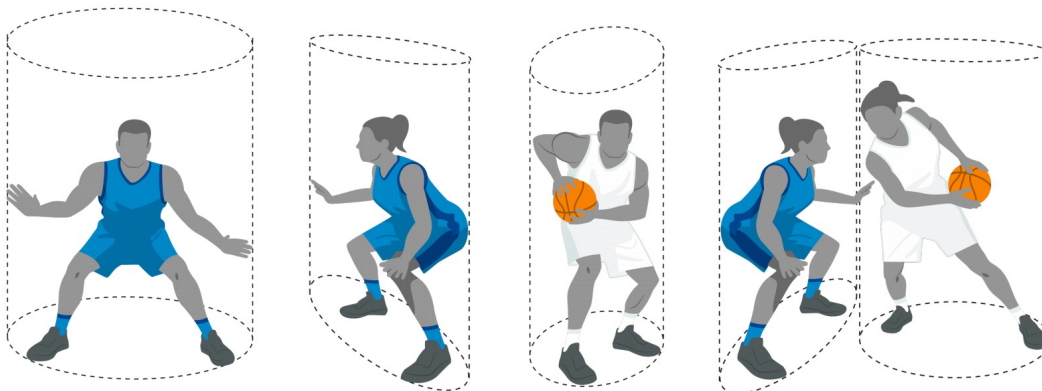
Pelissä on kahdenlaisia kontakteja

- Peliin vaikuttavia → virhe
 - Merkityksettömiä → ei virhe
- Erotuomarien tehtävä on tehdä rajan näiden välille.
- Erotuomarin tehtävä on myös tulkita peliin vaikuttavien virheiden tekijä: kuka on vastuussa kontaktista.



Sylinteriperiaate §33.1

- Jokaisella pelaajalla – niin puolustajalla kuin hyökkääjällä – on oikeus omaan sylinteriinsä.
- Pelaaja, joka siirtyy oman sylinterinsä ulkopuolelle, on yleensä vastuussa kontaktista.



Tarkempi kuvaus pelaajan sylinteristä sääntökirjassa.



Oikea puolustusasento

- Oikeassa puolustusasennossa oleva pelaaja saa liikkua sivulle, taakse, ylös ja alas.

Tarkkaile puolustajaa

- Jos
 - Puolustaja on ensimmäisenä kontaktipaikassa
 - Oikeassa puolustusasennossa ja
 - Kontakti tulee puolustajan torsoon
 - Hyökkääjä on vastuussa kontaktista

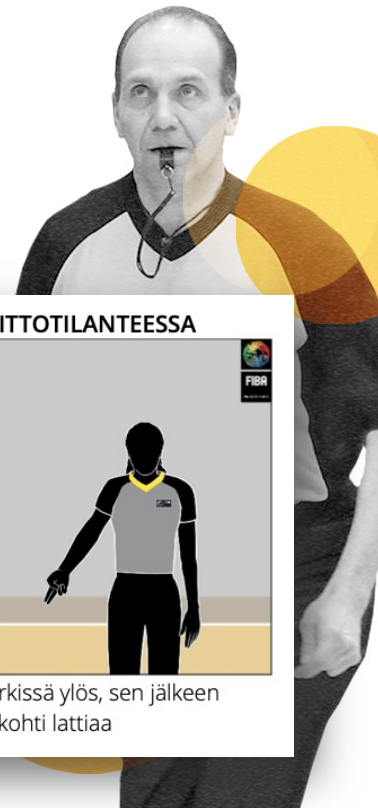
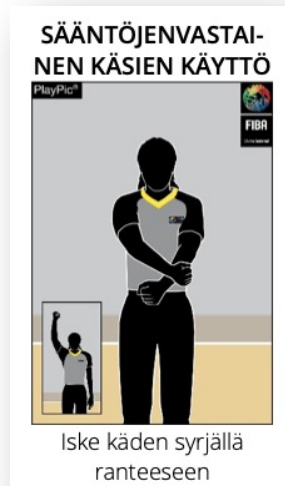


Oikea puolustusasento?



Käsien käyttö §33

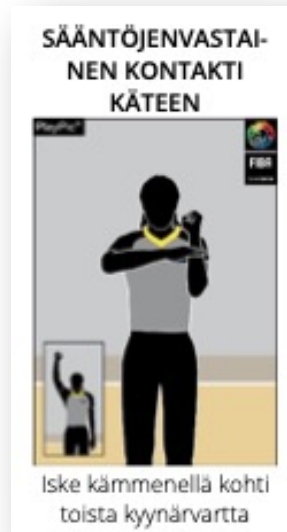
- Jos pelaaja estää kädellä tai käsillä vastustajan liikkumista
→ on se tuomittava virheeksi
- Jos kädet osuvat vastustajan käsiin, päähän tai vartaloon aiheuttaen haittaa
→ on se tuomittava virheeksi



Käsien käyttö

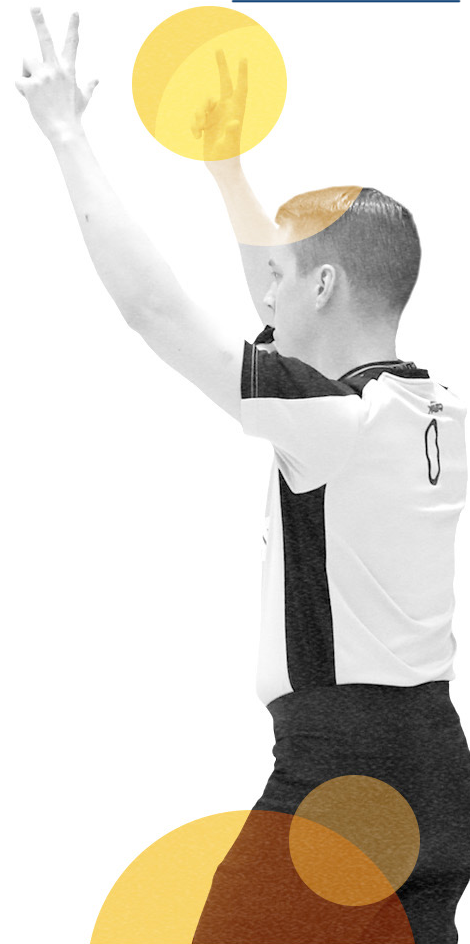
heittotilanteessa §34.2.2

- Jos rikotaan pelaajaa, joka on heittotilanteessa, myönnetään vapaaheitot.



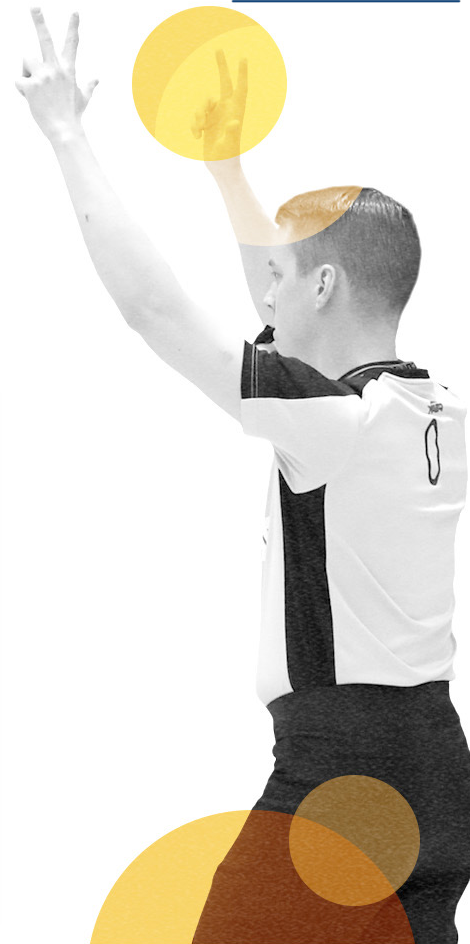
Heittotilanne §15

- Heittotilanne alkaa, kun pelaajalla on pallo kädessä tai käsissä ja yrittää tehdä koria.
- Jos pelaaja on tekemässä lay-upia niin heittotilanne on yleensä alkanut.
- Heittotilanne päättyy
 - Kun pallo irtoaa pelaajan käsistä
 - Jos pelaaja on ilmassa, hänen molemmat jalkansa ovat palanneet lattiaan
- Kun pelaajaa rikotaan heittotilanteessa, seuraa siitä 1-3 vapaaheittoa.



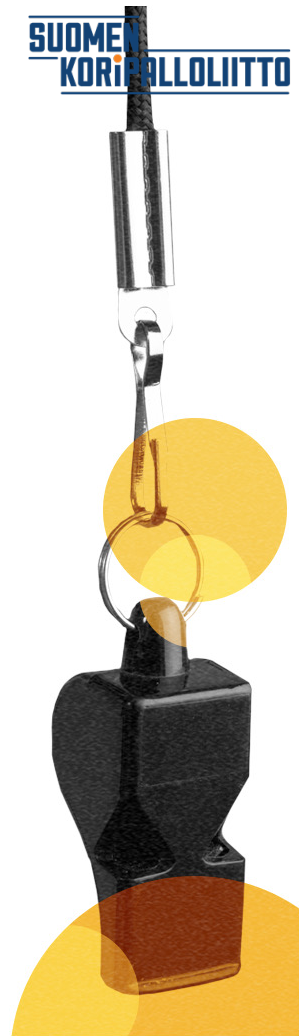
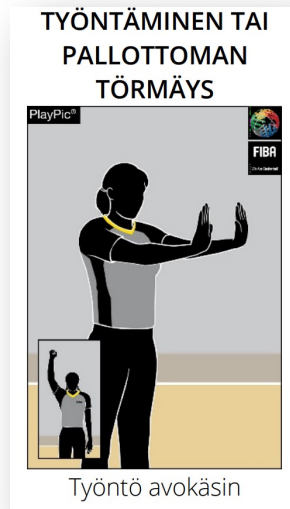
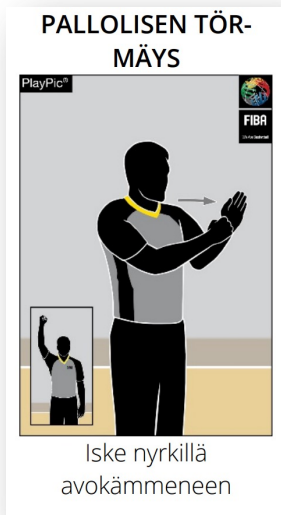
Ilmassa oleva pelaaja §33.6

- Pelaaja saa hypätä minne tahansa kentällä, kun reitti on vapaa ponnistushetkellä.



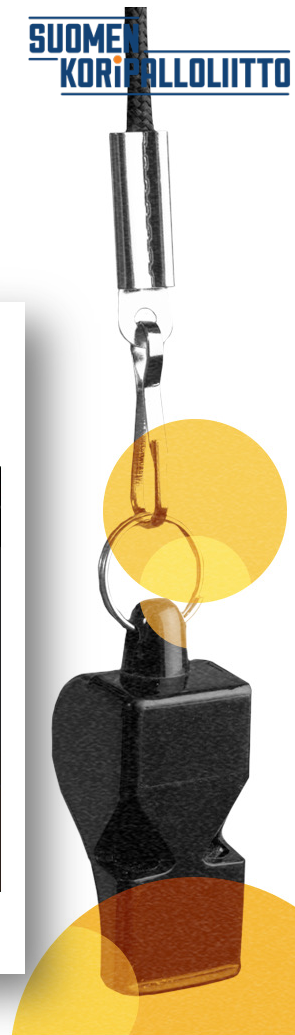
Pallollinen peli § 33.4

- Pallollisen pelaajan tulee ymmärtää, että hän on kentän vaarallisin pelaaja ja häntä vartioidaan koko ajan.



Skriinit §33.7

- Skriini on oikea, kun sen tekijä on kontaktihetkellä
 - Paikallaan kun pelaajakosketus tapahtuu
 - Omassa sylinterissään
 - Molemmat jalat maassa
 - Lisäksi skriinin tekijän on kunnioitettava ajan ja etäisyyden rajoituksia, kun skriini sijoittuu puolustajan näkökentän ulkopuolelle



Kaksoisvirhe §35

- Jotta kaksi virhettä tulkitaan kaksoisvirheeksi, seuraavien ehtojen täytyy täyttyä:
 - Molemmat virheet ovat pelaajien tekemiä.
 - Molempiin virheisiin liittyy fyysinen kontakti.
 - Kaksi vastapelaajaa rikkoo toisiaan.
 - Kyseessä on joko kaksi henkilökohtaista virhettä, kaksi epäurheilijamaista virhettä tai kaksi pelistä erottavaa virhettä, tai toinen virhe on epäurheilijamainen ja toinen pelistä erottava.
- Jatketaan palloa hallinneen joukkueen sisäänheitolla
- Jos pallo ei ollut kummankaan joukkueen hallussa, seuraa ylösheittotilanne



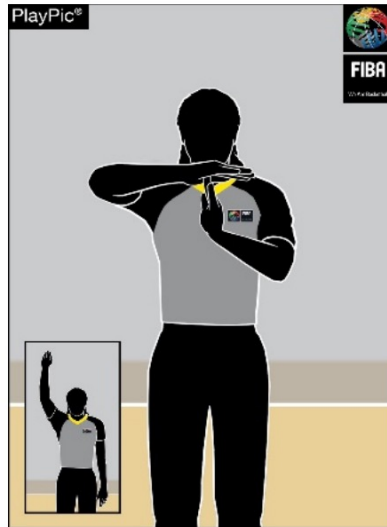
Tekninen virhe §36

- Tekninen virhe tuomitaan huonosta käyttäytymisestä
- Se voidaan tuomita pelaajalle, valmentajalle tai joukkuepenkille

Teknisen virheen rangaistus on yksi vapaaheitto, jonka jälkeen peliä jatketaan sisäänheitolla, jonka heittää joukkue, jolla oli virheen syntyhetkellä pallo hallussaan tai oikeus sisäänheittoon. Mikäli samaan aikaan ei ole muita toimeenpantavia rangaistuksia.

- Pelaaja erotetaan pelistä, kun hänelle tuomitaan
- Kaksi teknistä virhettä tai
 - Yksi tekninen virhe ja yksi epäurheilijamainen virhe

TEKNINEN VIRHE



Muodosta T-kirjain avo-
kämmenin

Tekninen virhe §36

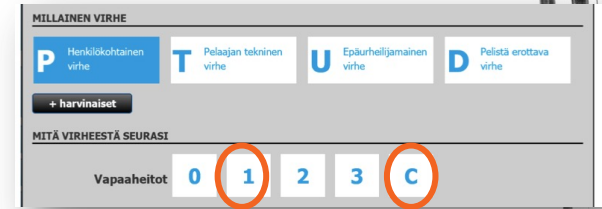
36-39 Toteamus. Kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla ja peliä jatketaan sisäänheitolla ja sisäänheittäjää vartioimassa on puolustaja, noudatetaan seuraavaa menettelyä:

- Ennen pallon luovuttamista sisäänheittäjälle erotuomarin tulee varoituksena näyttää kielletyn rajaviivan ylityksen käsimerkki.
- Jos puolustaja sen jälkeen ojentaa minkä tahansa kehonsa osan rajaviivan yli häiritäkseen sisäänheittoa, hänelle tulee tuomita tekninen virhe ilman varoitusta.
- Samaa menettelyä sovelletaan onnistuneen pelitilanneheiton ja onnistuneen viimeisen vapaahetken jälkeen, kun erotuomari ei luovuta palloa sisäänheittäjälle.



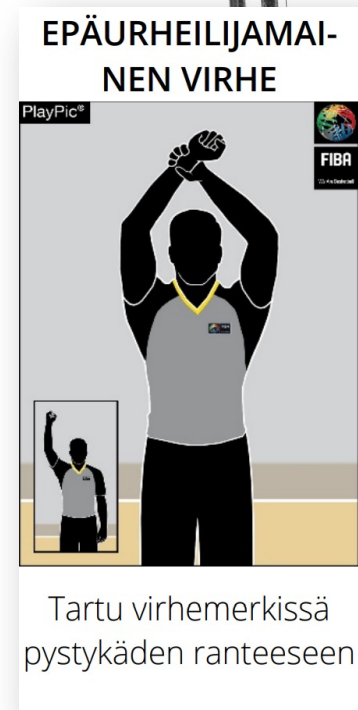
Tekninen virhe §36

- Pelaaja erotetaan pelistä, kun hänelle tuomitaan
 - Kaksi teknistä virhettä tai
 - Yksi tekninen virhe ja yksi epäurheilijamainen virhe
- Pelaajalle tuomittu tekninen virhe merkitään kirjaimella T (technical foul)
- Päävalmentajalle tuomittu tekninen virhe merkitään kirjaimella C (coach)
- Joukkuepenkille tuomitut tekniset virheet merkitään päävalmentajalle kirjaimella B (bench)
- Valmentaja erotetaan pelistä, kun hänelle on tuomittu kaksi omaa teknistä virhettä (C) tai yhteensä kolme teknistä virhettä (C tai B).



Epäurheilijamainen virhe §37

- C1. Aiheutetaan kontakti vastustajaan, kun ei yritetä reilusti pelata palloa sääntöjen hengen ja tarkoituksen mukaisesti.
- C2. Aiheutetaan kohtuuttoman kova kontakti yritettäessä pelata palloa tai pelaajaa.
- C3. Puolustaja aiheuttaa tarpeettoman kontaktin pysäyttääkseen hyökkäävän joukkueen etenemisen suunnanmuutospelissä.
 - Tämä on voimassa, kunnes hyökkääjä on aloittanut heittoliikkeensä.



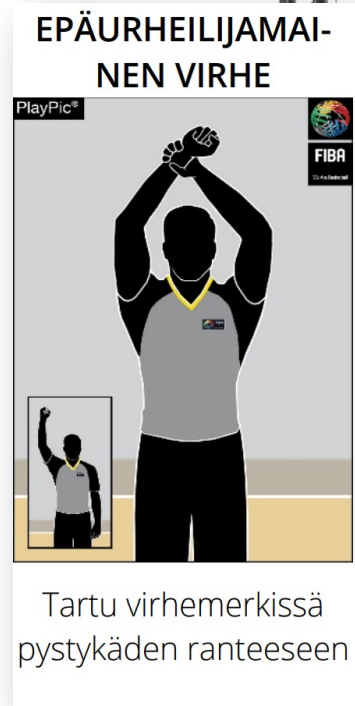
Epäurheilijamainen virhe §37

- C4. Pelaaja aiheuttaa kontaktin takaa tai sivusta vastustajaan, joka etenee kohti kontaktin aiheuttaneen pelaajan koria, ja etenevän pelaajan, pallon ja korin välissä ei ole muita pelaajia.
- Tämä on voimassa, kunnes hyökkääjä on aloittanut heittoliikkeensä.
- C5. Puolustaja aiheuttaa kosketuksen pelikentällä olevaan hyökkääjään, kun pelikellossa on 2:00 minuuttia tai vähemmän aikaa neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, ja pallo on kentän ulkopuolella sisäänheittoa varten ja yhä erotuomarin käsissä tai sisäänheittäjän käytettävissä.



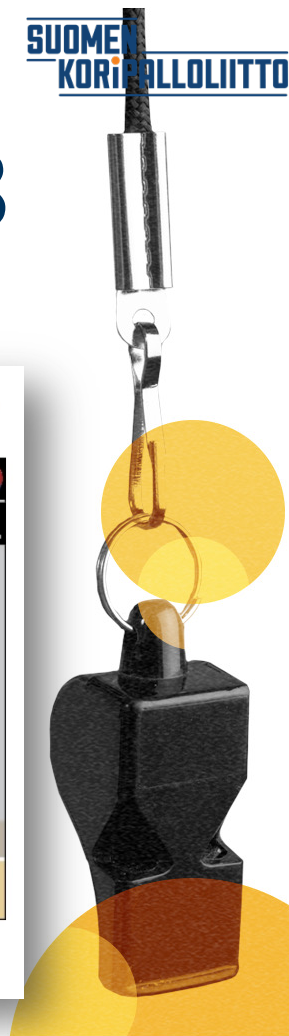
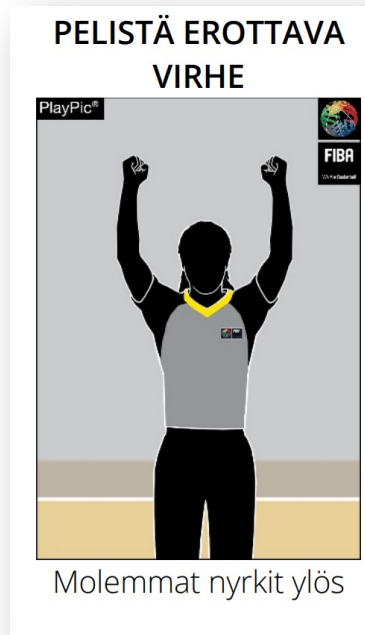
Epäurheilijamainen virhe §37

- Rangaistus on kaksi vapaaheittoa ja sisäänheitto.
 - HUOM heittotilanne!
- Epäurheilijamainen virhe merkitään pöytäkirjaan U (unsportsmanlike foul) + vapaaheittojen määrä
- ➔ Pelaaja erotetaan pelistä, kun hänelle tuomitaan
 - Kaksi epäurheilijamaista virhettä tai
 - Yksi tekninen virhe ja yksi epäurheilijamainen virhe



Pelistä erottava virhe (ulosajo) §38

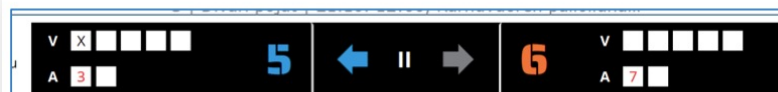
- Erityisen törkeä teko, esim. vastustajan potkaisemine, lyöminen tai äärimmäisen epäurheilijamainen käyttäytyminen
- Virheen saajan on välittömästi poistuttava salista
- Rangaistus on sama kuin epäurheilijamaisessa virheessä: kaksi vapaaheittoa ja sivuraja
- Pöytäkirjaan merkitään D (disqualification)



Joukkuevirheet §41

- Joukkueen virheet ovat täynnä, kun sen pelaajille on tuomittu neljä virhettä yhdellä neljänneksellä.
- Joukkuevirheisiin ei lasketa valmentajan tai penkin teknisiä virheitä.
- Tämän jälkeen rikottu pelaaja saa kaksi vapaaheittoa jokaisesta puolustajan aiheuttamasta kosketusvirheestä.
 - Jos tapahtumahetkellä pallo oli rikkoneen joukkueen hallissa (hyökkääjän virhe), niin rangaistus on vastustajan sisäänheitto.

Virheet kirjautuvat joukkuevirheiksi normaalisti yläosaan



Ottelun kaksi viimeistä minuuttia

- Voivat olla 4. neljänneksen tai jatkoajan kaksi viimeistä minuuttia.
- Pelikello pysäytetään jokaisesta korista.
- Jos joukkueella on sisäänheitto omalla takakentällään ja heille myönnetään aikalisä, niin sisäänheitto heitetään valmentajan valinnan mukaan
 - Joukkueen etukentältä sisäänheittoviivan kohdalta ja hyökkäysaika on 14 sekuntia (tai vähemmän, jos aikaa oli alle 14 sekuntia)
 - Siitä kohtaa, mistä peli takakentällä muutenkin jatkuisi, ja hyökkäysaika on 24 sekuntia (tai vähemmän, jos aikaa oli alle 24 sekuntia).
- Aikalisän lisäksi vastustajan tekemästä korista voi ottaa vaihdon.



Ottelun päättymisen jälkeen

OTTELUN PÄÄTTÄMINEN

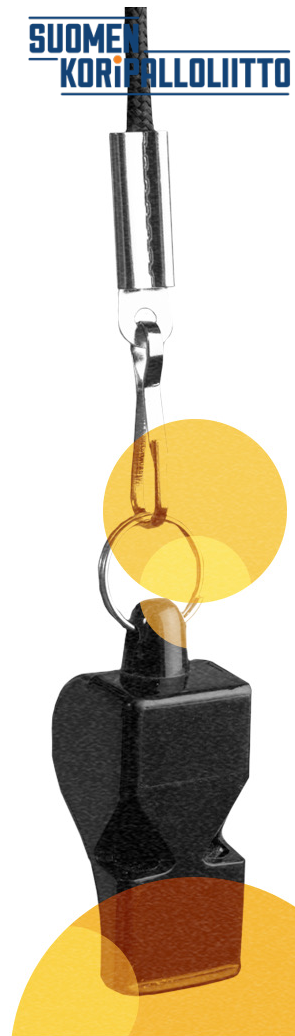
Kun varmasti ottelun viimeiset merkinnät on tehty, voidaan ottelu päättää sivun alaosan nuolinäppäimellä ja vastaamalla Kyllä:

The screenshot shows a navigation bar with several steps: TULEVAT PELIT, KOKOONPANOT, OTTELUN TIEDOT, OTTELU, OTTELUN PÄÄTTÄMINEN, and TALLENNA. The 'OTTELU' step is highlighted with a red box, and a green arrow points to the 'OTTELUN PÄÄTTÄMINEN' step. Below the navigation bar is a green confirmation box with a white checkmark icon and the text 'Onko ottelu päättynyt?'. There are two buttons: 'Kyllä' (Yes) and 'Peruuta' (Cancel).

Vaihtunut erotuomari

Jos ottelussa on joku muu kuin nimetty erotuomari, voidaan hänen nimensä korjata tässä vaiheessa pöytäkirjaan.

Ohjelma kertoo, kuka on voittanut ja pyytää erotuomarin kuittausta. Päätuomari vahvistaa pöytäkirjan kirjoittamalla oman lisenssinumeronsa pöytäkirjaan ottelun päättymisen jälkeen.



Pöytäkirjan viimeistely

8 | Divari pojat | 21.10. 12:00, Karhuvuoren palloiluhalli

Ottelun päättäminen

OTTELUN TULOS

KTP Pojat 8 - 9 PeKa pojat

VOITTANUT JOUKKUE

PeKa pojat

Avaa tulostettava pöytäkirja



TUOMARIT

Tuomari

Apuuomari 1

Apuuomari 2

OTTELUN KUITTAUS

Allekirjoittava tuomari

Kuittaus

Lisenssinumero

YLEISÖ

Kpl

VASTALAUSE

KTP Pojat

Kirjoita vastalauseen perusteet tähän.

PeKa pojat

Kirjoita vastalauseen perusteet tähän.

TULEVAT PELIT

KOKOONPANO

OTTELUN TIEDOT

OTTELU

OTTELUN PÄÄTTÄMINEN

OTTELUN PÄÄTYTTYÄ - TALLENNA

Kun viimeisetkin tuomari- ja mahdolliset vastalausemerkinnät on tehty ja varmistettu, ettei lisämerkintöjä tarvita, paina **Tallenna** sivun alalaidasta:

TULEVAT PELIT

KOKOONPANO

OTTELUN TIEDOT

OTTELU

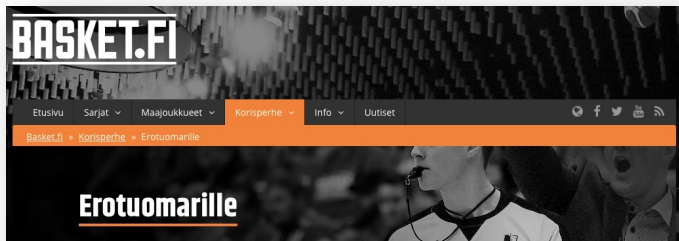
OTTELUN PÄÄTTÄMINEN

TALLENNA

Viimeiseksi ottelun päätuomari "allekirjoittaa" pöytäkirjan omalla lisenssinumerollaan.

Ohjelma kertoo ottelupöytäkirjan tallentamisen onnistuneen:

Tärkeitä nettisivuja



- Koulutukset
- Materiaalit
- Nimeäminen
- Rekisteröityminen
- Palkkiot
- Koulutuspolku
- Raportointi
- Säännöt
- Manuaalit

erotuomari.fi
VERKKOKAUPPA EROTUOMAREILLE



Erotuomarivarusteet

- Musta pilli
- Erotuomaripaita
- Mustat (suorat) housut – siistit, ei oman seuran logoa.
- (Mustat) sisäpelikengät
- (Mustat sukat)
- Erotuomaritakki (ei pakollinen alueen sarjoissa)
- **Ei** kelloja, koruja, sormuksia



**Kiitos ja tsemppiä
peleihin!**

**SUOMEN
KORIPALLOLIITTO**