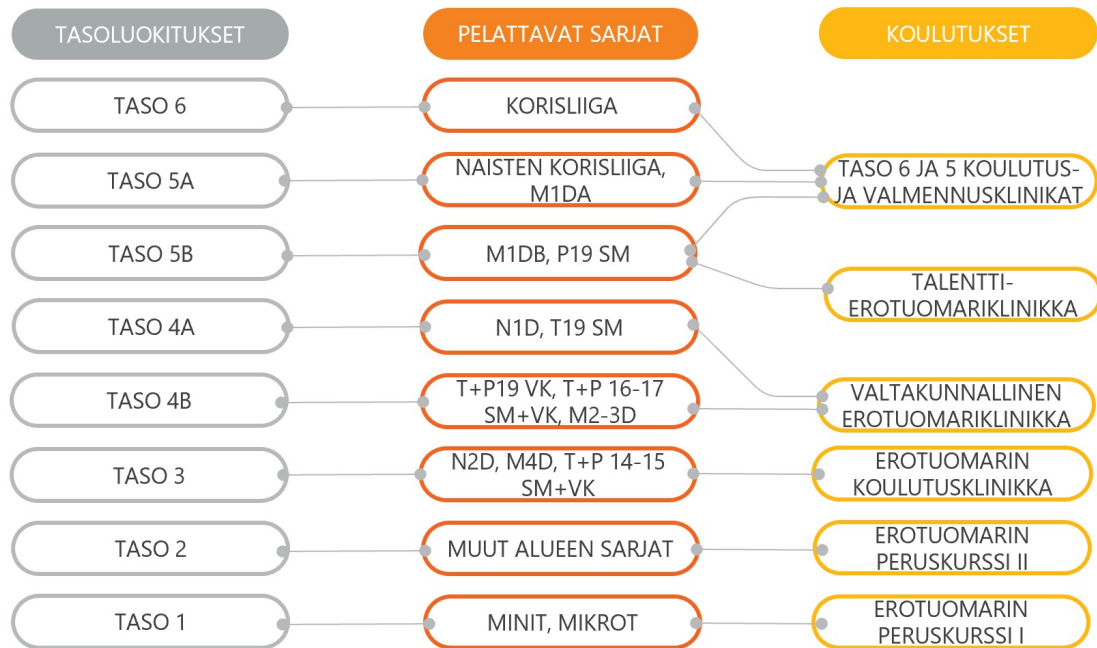


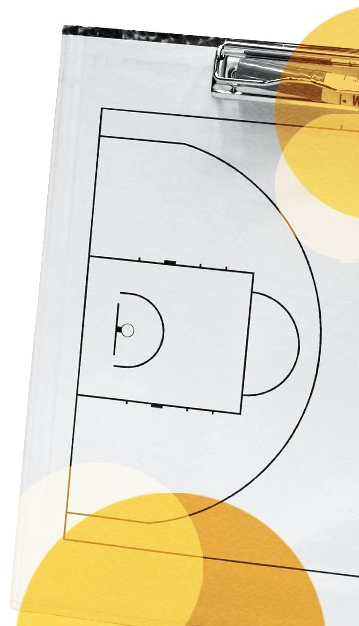
Koripalloerotuomarin peruskurssi 2



Erotuomarin koulutuspolku



EROTUOMARIN KAUSIKOULUTUS



Mekaniikka

Miksi mekaniikkaa tarvitaan?

- Toiminta useiden eri tuomariparien kanssa helpottuu
- Kaksi (tai kolme) erotuomaria pystyy tarkkailemaan kaikkia pelaajia
- Oikealla sijoittumisella saamme
 - Parempia vihellyksiä
 - Oikeasta paikasta
 - Oikeaan aikaan

Mekaniikka on apuväline.



Mekaniikan periaatteita

- Box in = kaikkien pelaajien tulee olla kahden erotuomarin näkökentässä.
- Look for spaces = Näe pelaajien väliin – tiedä mitä pelaajien välissä tapahtuu, älä arvaa.
- Penetration = Liiku lähemmäs peliä, kun kaukoheitto lähtee.



Mekaniikka

- Kun toinen tuomari raportoi virhettä toimitsijapöydälle, tulee toisen erotuomarin tarkkailla kaikkia pelaajia – jäätyminen.
- Kun virhe on raportoitu, erotuomarit vaihtavat paikkaa tai palaavat omille paikoilleen.
- Vaihtopelaajat saavat tulla kentälle vasta, kun erotuomari on antanut siihen luvan.
- Jos erotuomari raportoi virheen, vaihto tai aikalisä myönnetään vasta raportoinnin jälkeen.



Pelikentän vastualueet

- Etukenttä on jaettu kuuteen (6) eri alueeseen
- Erotuomarit ovat vastuussa myös yhdessä osasta kentän alueista
- Vastuualueet vaihtuvat sen mukaan missä pallo ja pelaajat pelin aikana liikkuvat.



Korin hyväksyminen

- Takatuomari on vastuussa pallosta heittotilanteesta. Hänen on katsottava meneekö pallo koriin. Jos hän ei näe syntyikö kori, apua voi pyytää toiselta tuomarilta.
- Virheen viheltänyt erotuomari päättää hyväksytäänkö kori.
 - Oliko pelaaja heittotilanteessa kun häntä rikottiin?



Sääntöjen ja tulkintojen kertaus

- Perusta kaikelle tuomaroinnille on sääntöjen ja tulkintojen tunteminen
- Käy sääntökirja ja tulkinnot läpi ainakin kerran kaudessa, aina löytyy jotakin uutta
+ sääntömuutokset
- Nopeissa pelitilanteissa sääntöjen soveltaminen helpottuu, kun ne tuntee hyvin



Askelsääntö §25

Tunnista tukijalka

- Paikallaan oleva pelaaja
 - Laskeutuva pelaaja
 - Liikkeessä oleva pelaaja
- Kuljetukseen lähdetessä tukijalka ei saa nousta, ennen kuin pallo on irronnut kädestä
 - Syötössä tai heitossa pelaaja voi nostaa tukijalkansa, mutta tukijalka ei saa palata lattiaan ennen pallosta luopumista



Askelsääntö §25

Pitäessään palloa käsissään pelaaja

- Saa
 - Kaatua lattialle
 - Liukua lattialla
 - Ottaa pallon haltuunsa maatessaan tai istuessaan lattialla
- Ei saa
 - Pyöriä lattialla
 - Yrittää nousta seisomaan



0-askel

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 



0-askel

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.



Virheet

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



Normaali kosketusvirhe §32-34

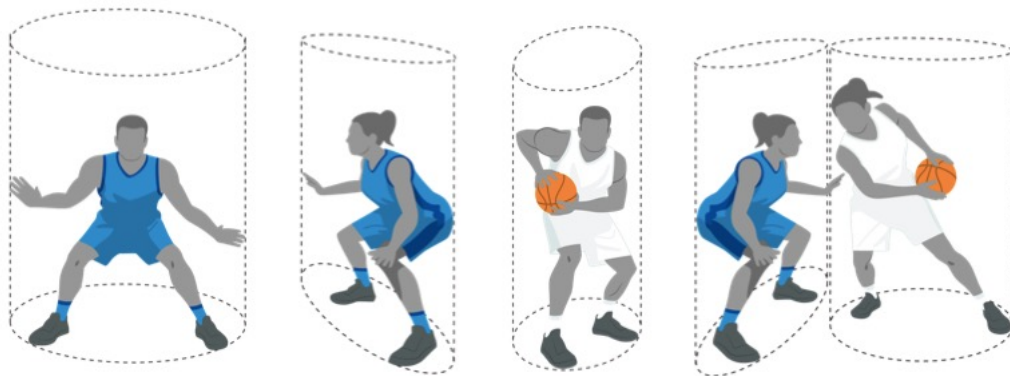
Pelissä on kahdenlaisia kontakteja

- 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 ja oikea puolustusasento

- Jokaisella pelaajalla on oikeus omaan sylinteriinsä
- Pelaaja, joka siirtyy oman sylinterinsä ulkopuolelle, on yleensä vastuussa kontaktista



Oikea puolustusasento?



Vastustajan koskeminen käsin tai käsivarsin §33.11

- Vastustajan koskettaminen kädellä tai molemmilla käsin ei itsessään ole välttämättä virhe
- Erotuomarin on ratkaistava saavuttiko kosketuksen aiheuttanut pelaaja sillä etua. Jos pelaajakosketus rajoittaa jollain tavoin vastustajan liikkumisvapautta, kyseessä on virhe.



Pallollinen peli §33.4

- Pallollisen pelaajan (joka pitää tai kuljettaa palloa) vartioinnissa ajan ja etäisyyden rajoitukset eivät ole voimassa.
- Pallollisen pelaajan on tiedettävä tulewansa vartioiduksi ja siksi valmistauduttava pysähtymään tai muuttamaan kulkusuuntaansa heti, kun vastustaja ottaa oikean vartiointiasennon hänen edessään, vaikka tämä tapahtuisi sekunnin murto-osassa.
- Puolustajan on aluksi otettava oikea puolustusasento aiheuttamatta kosketusta ennen asemansa saavuttamista.
- Otettuaan tilanteessa aluksi oikean puolustusasennon, puolustaja saa liikkua puolustaakseen vastustajaansa, mutta hän ei saa ojennetuin käsin, olkapäällään, lantiollaan tai jaloillaan estää pallollista kuljettajaa ohittamasta itseään.



Skriini §33.7

- Skriini on oikea, kun pelaaja, joka asettuu vastustajalle skriiniksi
 - On paikallaan ja omassa sylinterissään, kun pelaajakosketus tapahtuu
 - Pitää molemmat jalkansa lattiassa pelaajakosketuksen tapahtuessa



Väärä skriini §33.7

- Skriini on väärä, kun pelaaja, joka asettuu vastustajalle skriiniksi:
 - On liikkeessä, kun pelaajakosketus tapahtuu
 - Ei jätä riittävää välimatkaa paikallaan olevan vastustajan **näkökentän ulkopuolelle** asettuvassa skriinissä, ja tapahtuu pelaajakosketus
 - Ei kunnioita ajan ja pelitilan rajoituksia liikkuvan vastustajan eduksi, ja tapahtuu pelaajakosketus



Post-peli §33.12

- Pystysuunnan periaatetta (sylinteriperiaatetta) sovelletaan myös post-pelissä.
- Ollessaan post-asemassa on hyökkääjän ja häntä vartioivan vastustajan kunnioitettava toistensa pystysuunnan oikeuksia (sylinterit).
- Kyseessä on post-asemassa olevan hyökkääjän tai puolustajan virhe, jos hän työntää olkapäillään tai lantiollaan vastustajaansa pois asemastaan tai rajoittaa vastustajan liikkumisvapautta käyttämällä ojennettua käsivartta, olkapäätä, lantiota, jalkaa tai muuta vartalon osaa.



Pelaaja heittotilanteessa §34.2

- Jos virheen kohteeksi joutuu pelaaja, joka on heittotilanteessa, myönnetään hänelle vapaaheitto tai -heittoja.
- Heittotilanteessa oleva pelaaja saa viedä suorituksensa loppuun ja viimeistellä korin.
- Kori tulee hyväksyä, jos pelaaja on aloittanut heittoliikkeen kun virhe tuomitaan.
 - Ei tarvitse olla heittävä pelaaja jota rikotaan, jotta kori voidaan hyväksyä
 - Koria ei voida hyväksyä, jos kyseessä on hyökkäävän joukkueen virhe



Tekninen virhe §36

- Pelaajan tekninen virhe on epäurheilijamaista käytöksestä tuomittu virhe, joka ei sisällä kosketusta vastapuolen pelaajaan
- Kyseessä on kenen tahansa joukkuepenkillä istumaan oikeutetun henkilön tekninen virhe, kun tämä joko puhuttelee tai koskettaa halveksivasti erotuomareita, komissaaria, toimitsijoita tai vastustajia, tai tekee menettelytapoihin liittyvän tai hallinnollisen sääntörikkeen.

TEKNINEN VIRHE



Muodosta T-kirjain
avokämmenin



Tekninen virhe §36

- Pelaajalle tuomitut tekniset virheet merkitään **T** – technical foul
 - Pelaaja erotetaan pelistä, jos hänelle on tuomittu kaksi teknistä virhettä (T) tai yksi tekninen (T) ja yksi epäurheilijamainen (U) virhe
- Päävalmentajalle itselleen tuomitut tekniset virheet merkitään **C** – coach
- Joukkuepenkille tuomitut tekniset virheet merkitään päävalmentajalle **B** – bench
 - Valmentaja erotetaan pelistä, jos hänelle on tuomittu kaksi C-teknistä virhettä tai yhteensä kolme teknistä virhettä, B ja C.
- Teknisen virheen rangaistus on yksi vapaaheitto
 - Vapaaheiton voi heittää kuka tahansa vastustajan kenttäpelaajista



Kotijoukkue | HNMKY pojat

VIRHEEN TEKIJÄ

00 Aavikko Ari	0 Meis Matti	2 Mallas Pekko	4 Heittä Heikki
9 Julma_rmk Juha	24 Ruutinen Petri		
Päävalmentaja	Apuvalmentaja		

MILLAINEN VIRHE

P Henkilökohtainen virhe	T Pelaajan tekninen virhe	U Epäurheilijamainen virhe	D Pelistä erottava virhe
--------------------------	---------------------------	----------------------------	--------------------------

+ harvinaiset

MITÄ VIRHEESTÄ SEURASI

Vapaaheitot 0 1 2 3 C

Peruuta

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

- Virheen kohteeksi joutuneelle pelaajalle myönnetään vapaaheitto tai -heitot, joita seuraa vielä lisäksi
 - Sisäänheitto sisäänheittoviivalta joukkueen etukentältä
 - Ylösheitto keskiympyrässä ensimmäisen neljänneksen alussa
- Pelaaja erotetaan pelistä, kun hänelle on tuomittu
 - Kaksi epäurheilijamaisista virhettä tai
 - Yksi tekninen ja yksi epäurheilijamainen virhe tai
 - Kaksi teknistä virhettä

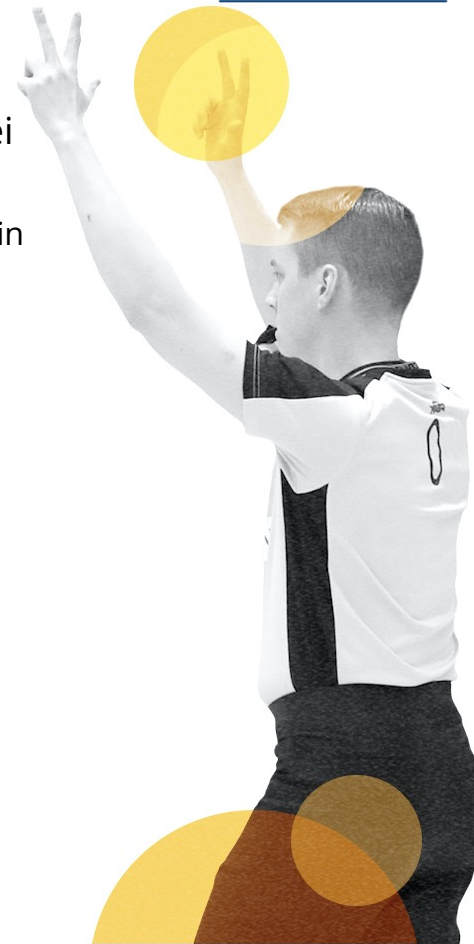


Erotuomarina kentällä

- Tee aina parhaasi – ottelut ovat kaikille osapuolille tärkeitä.
- Erotuomarit eivät ole erehtymättömiä
- Erotuomarin tärkein hyve on johdonmukaisuus. On tärkeää yrittää ratkaista samanlainen tilanne samalla tavalla pelin vaiheesta tai muista paineista riippumatta.
- Parhaat erotuomarit saavuttavat helposti arvostusta ja hyvät välit pelaajien sekä valmentajien kanssa. He ovat olemukseltaan rauhallisia ja luotettavia vaativissakin olosuhteissa, ymmärtävät syvällisesti peliä ja heillä on terävä huomiokyky. He ovat älykkäitä ja erinomaisessa fyysisessä kunnossa.



- Aisti ottelun henki – se saattaa muuttua kesken ottelun, ole valmis.
- Ole valmiina kestämaan kritiikkiä, mutta myös vetämään raja – kaikkea ei tarvitse sietää.
 - Tarvittaessa varoita valmentajaa tai pelaajaa ja anna tekninen virhe tilanteen niin vaatiessa.
- Pyri välttämään ärsyttämistä. Mieti myös omaa käytöstäsi.
- Vastaa sinulle esitettyihin asiallisiin kysymyksiin asiallisesti ja lyhyesti.
- Älä pyri ”pomottamaan” ärtynyttä valmentajaa.
- Yleisö pyrkii vaikuttamaan toimintaasi, yritä sulkea se ulkopuolelle.
 - Yleisö koostuu usein sääntöjä tuntemattomista ja puolueellisista ihmisistä.

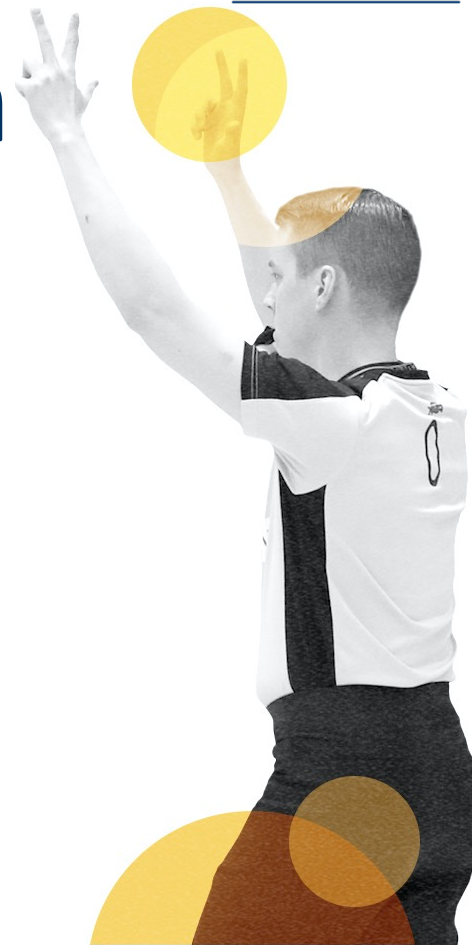


Erotuomarina esiintyminen

- Erotuomari edustaa aina itsensä lisäksi myös Suomen Koripalloliittoa ja muita erotuomareita
- Myös vapaa-aikanasi olet erotuomari, joten ole tarkka asioiden kommentoinnista julkisesti, huomioiden myös sosiaalinen media.

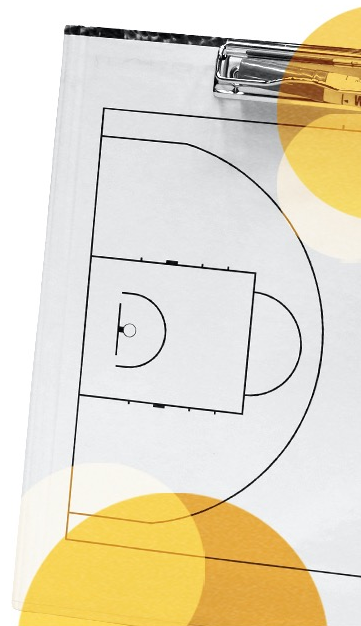
→ Erotuomarimanuaalit

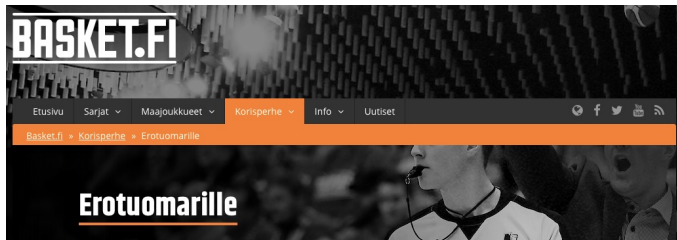
- Erotuomariohjesääntö
- Erotuomarin jääviys
- Erotuomarimanuaali alueille



Peleistä oppiminen

- Vihellykset ja kokonaiset ottelut saattavat mennä hyvin tai huonosti
- Itsearviointi
→ Opi virheistäsi, mutta älä jää murehtimaan.
- Opi myös muilta ja muiden tekemisistä.





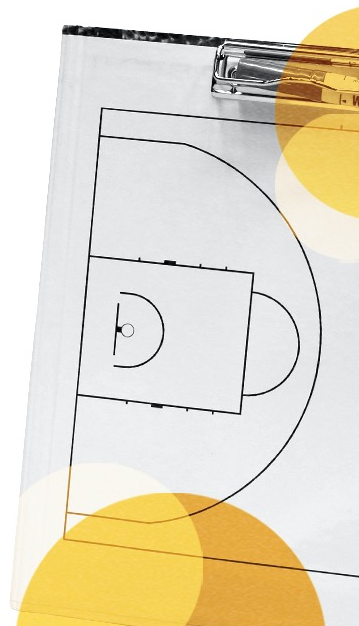
- Koulutukset
- Koulutuspolku
- Materiaalit
- Raportointi
- Nimeäminen
- Säännöt
- Rekisteröityminen
- Manuaalit
- Palkkiot



Erotuomarivarusteet

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

erotuomari.fi
VERKKOKAUPPA EROTUOMAREILLE



Tsemppiä peleihin!

SUOMEN
KORIPALLOLIITTO