

Koripalloerotuomarin peruskurssi 1

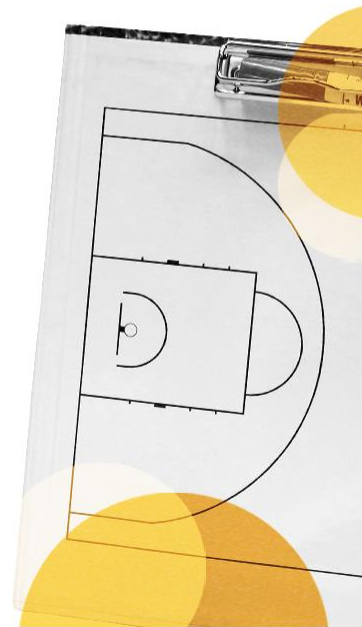
PAIKKA JA AIKA

Kouluttajat XXXX
 XXXX



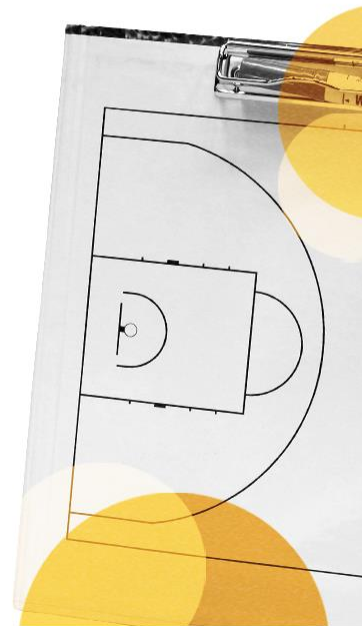
Kurssin osallistujat

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



Kurssin materiaalit

- Luentomateriaalien toimitus sähköisesti kurssilaisille
- Nuorisoerotuomaripaita
 - Kokojen tsekkaus, paidat tosi pieniä
- Pilli



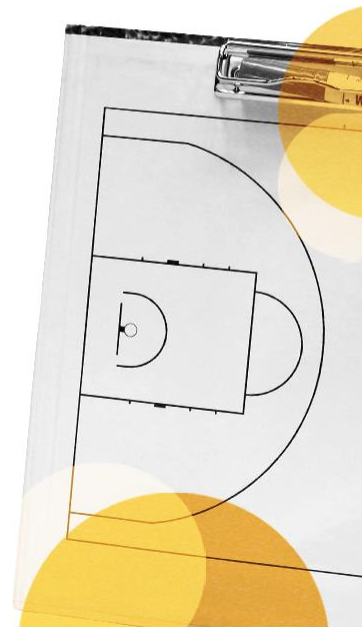
Ohjelma

Osa 1

- Erotuomarina toimiminen ja pelisäännöt
- eLSA:n aktivointi

Osa 2

- Saliosuus
 - Käsimerkit ja näyttöjen opettelu
 - Käytännönharjoittelu
- eLSA:n käyttö
- Sääntökoe



Erotuomarin koulutuspolku

TASOLUOKITUKSET

TASO 6

TASO 5A

TASO 5B

TASO 4A

TASO 4B

TASO 3

TASO 2

TASO 1

PELATTAVAT SARJAT

Korisliiga

Naisten Korisliiga, M1AD

M1AD, P19 SM

N1D, T19 SM, T+P 17-16SM päätuomarit

Muut T+P 19 VK,
T+P 17-16 SM (aputuomarit) + VK, M2D

15 RPC, 14 SM, M3D, M4D, N2D, M35 ja M40 SM

Muut alueen aikuisten sarjat, muut seniorisarjat,
alueen 13-19v. sarjat, Special Olympics

6-12v. sarjat

KOULUTUKSET

Taso 6 ja 5 koulutus-
ja valmennusklinikat

Talenti-
erotuomariklinikka

Valtakunnallinen
erotuomariklinikka

Erotuomarin
koulutusklinikka

Erotuomarin
Peruskurssi II

Erotuomarin
Peruskurssi I

Erotuomari toiminnan kausikoulutukset



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
- Tarkastetaan puitteet
 - Sali, koritelineet (oikea korkeus), toimitsijoiden laitteet

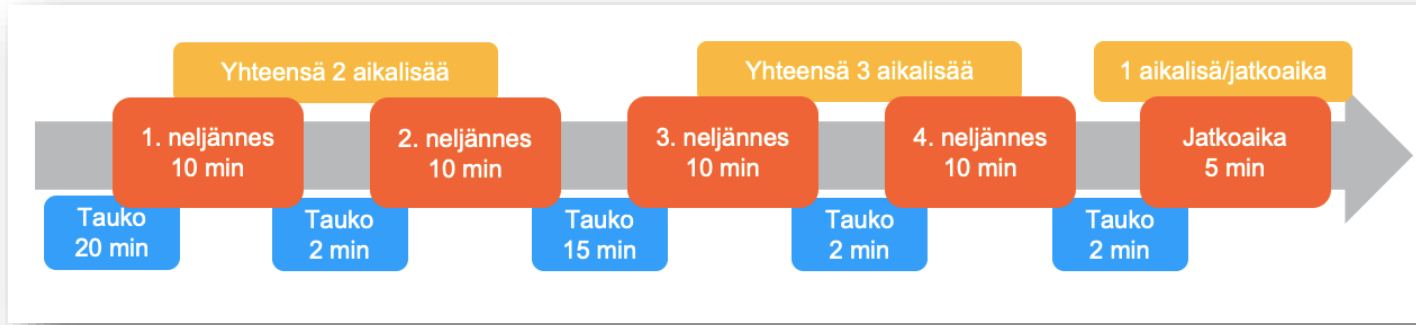


Erotuomarit ja toimitsijat

- Erotuomarit + toimitsijat = joukkue
- Erotuomareiden ja toimitsijoiden on oltava täysin puolueettomia.
- 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.



Neljännekset, tauot ja aikalisät



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



Nuorten pelisäännöt 13- ja 14-vuotiaat

NUORTEN PELISÄÄNNÖT – 13- ja 14-VUOTIAAT

13- JA 14-VUOTIAIDEN NUORTEN PELISÄÄNNÖT

13- ja 14-vuotiaiden nuorten koripalloa pelataan pääsääntöisesti koripallon virallisten pelisääntöjen mukaan, mutta tätä ikäluokkaa varten on tehty muutamia poikkeuksia. Tässä oleellimmat poikkeukset:

Peliaika:	4 x 10 minuuttia (4 jaksoa), jatkoaika 5 minuuttia
Tauot:	puoliaikatauko 8 minuuttia, jaksojen väliset tauot 2 minuuttia
Pallo:	pelipallo nro 6, tytöt ja pojat

Virheen tunnustaminen

Henkilökohtaisen virheen saatuaan pelaajan on nostettava käsi ylös virheen merkiksi.

Epäurheilijamainen käyttäytyminen

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

Ottelupöytäkirjat

Otteluissa on käytettävä virallisia ottelupöytäkirjoja (paperinen tai digitaalinen pöytäkirja eSCO).

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

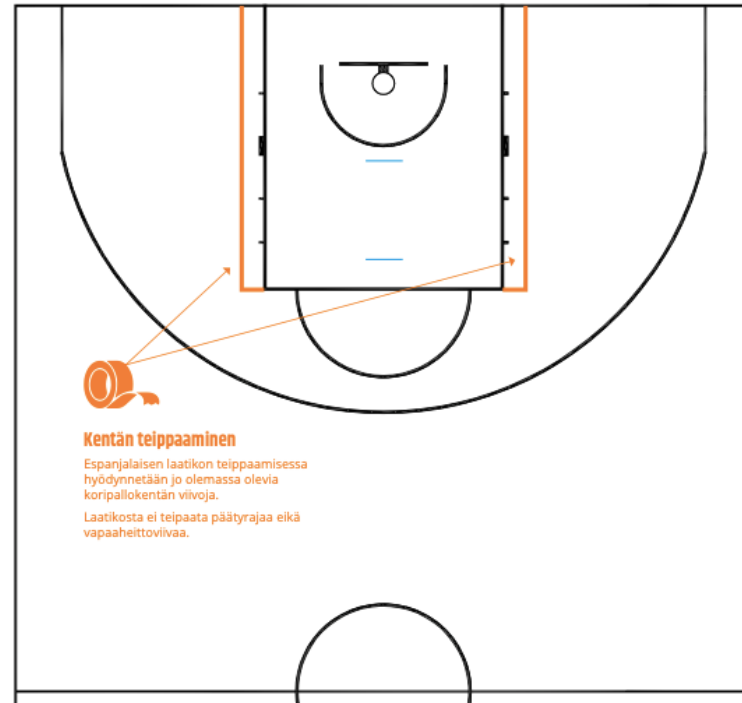
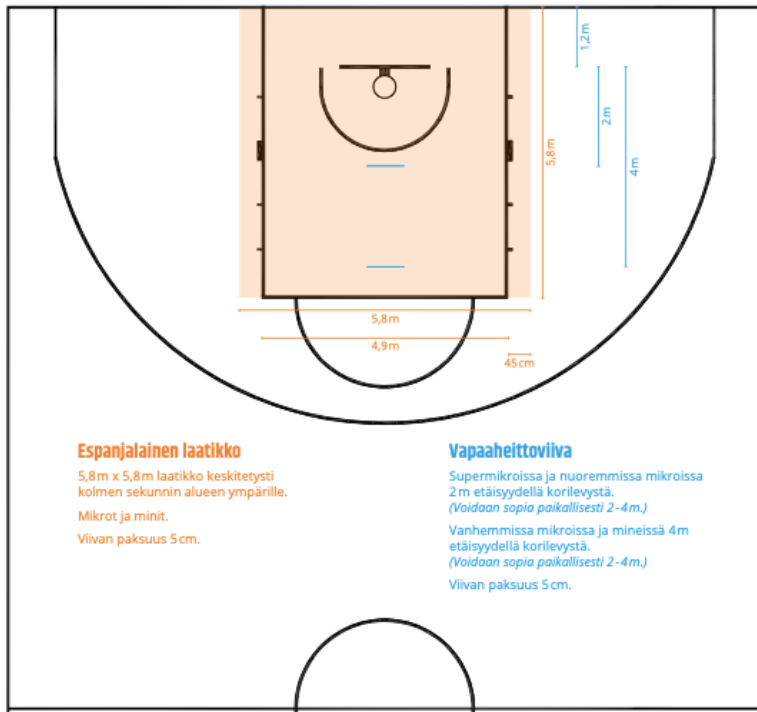
	Pallon koko	Korin korkeus	Pelaajamäärä	Peli aika	Jatko-aika	Palautussääntö	Sisäänheitto	Vapaaheittoviiva	3 pisteen heitto	Sekuntisäännöt
Supermikrot U7-U8	4 tai 5	190-260 cm	3v3 tai 4v4	4x6 tai 2x12 Kaikki tauot 2min, ei puoliaikaa.	3min	Ei	Tuomarin kautta vain virheen ja aikalisän jälkeen.	2m korilevystä. 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

- Oman alueen kuva tähän



”Espanjalainen laatikko”



Ennen ottelun alkua

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

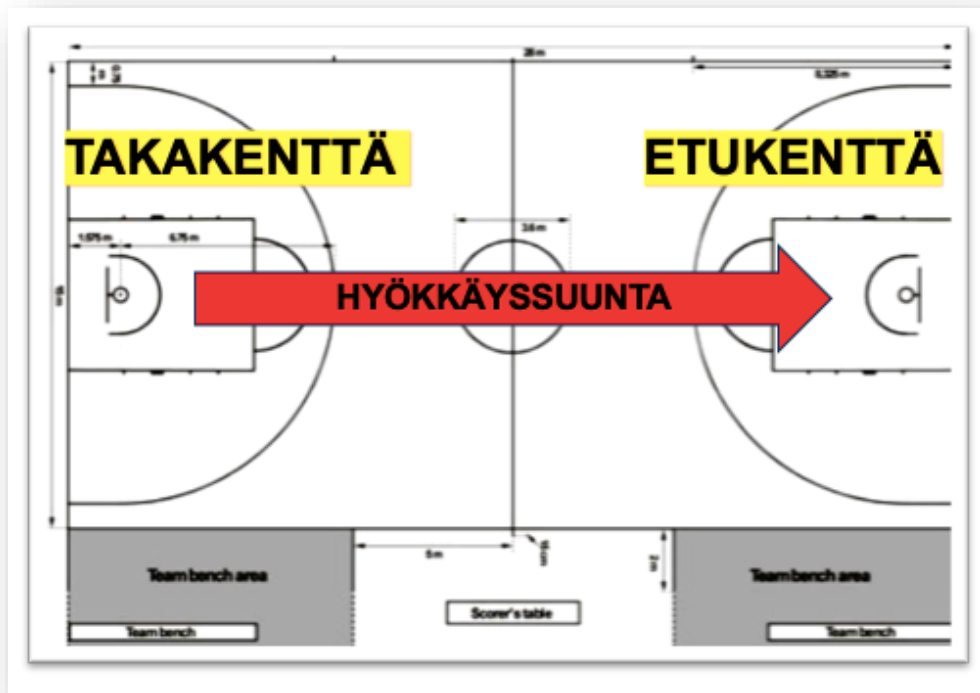


Ottelun ja neljänneksen aloittaminen

- 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
- Kahden erotuomarin mekaniikalla, 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 alituksessa 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
- Kahden erotuomarin mekaniikalla 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

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!

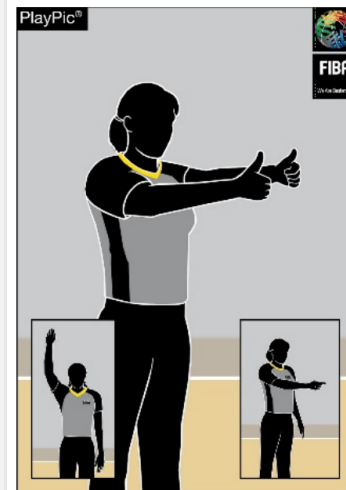


Vuorohallinta ja ylösheitto

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

- Se joukkue, joka EI saa palloa haltuunsa ensimmäisen neljänneksen aloittavan ylösheiton jälkeen, saa ensimmäisessä ylösheittilanteessa 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

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 irtaoo pelaajan kädestä heitossa



Aikalisä

- 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

Kummallakin joukkueella on käytössään aikalisää seuraavasti

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

Pöytäkirjaan merkitään pelaajan minuuttilukema

→ *neljänneksen pelaika* miinus pelikellon minuuttilukema



Pelaajavaihto

Vaihdon voi tehdä

- Jokaisella pelikatkolla
- 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

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?

TAHALLINEN POTKU
TAI PALLON PYSÄYT-
TÄMINEN JALALLA



Osoita jalkaterää



Kuljetussääntö

- 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



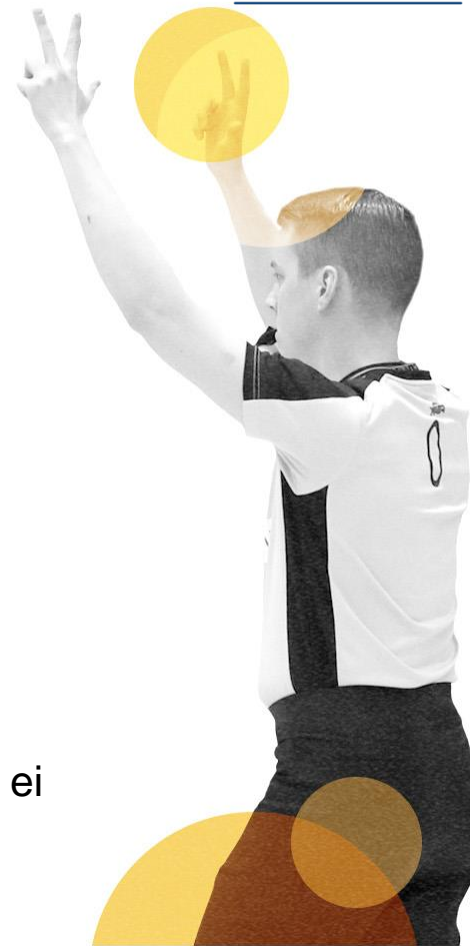
Askelsääntö

Tunnista tukijalka

- Paikallaan oleva pelaaja
- Laskeutuva pelaaja
- Liikkeessä oleva pelaaja

Tukijalan käyttö

- Paikaltaan kuljetukseen lähdeettäessä 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

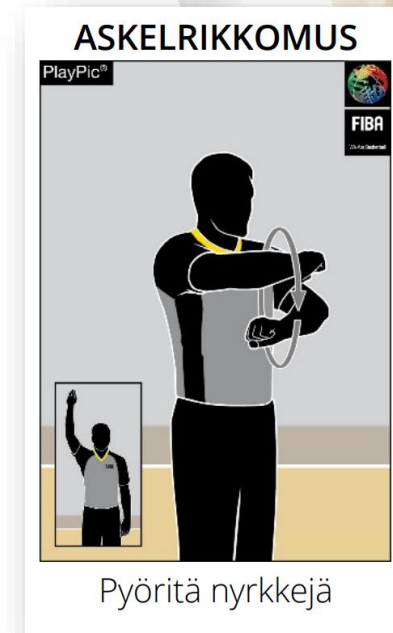
Pitäessään palloa hallussaan pelaaja

Saa

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

Ei saa

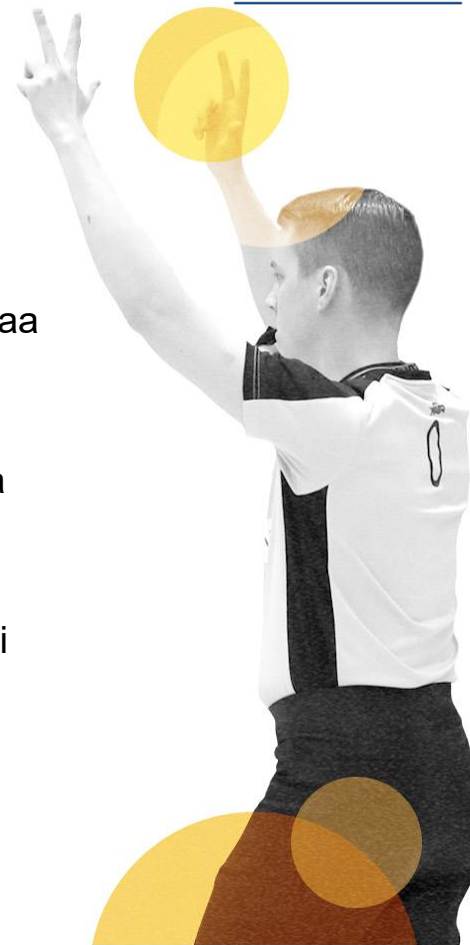
- Pyöriä lattialla
- Yrittää nousta seisomaan









Askelsääntö

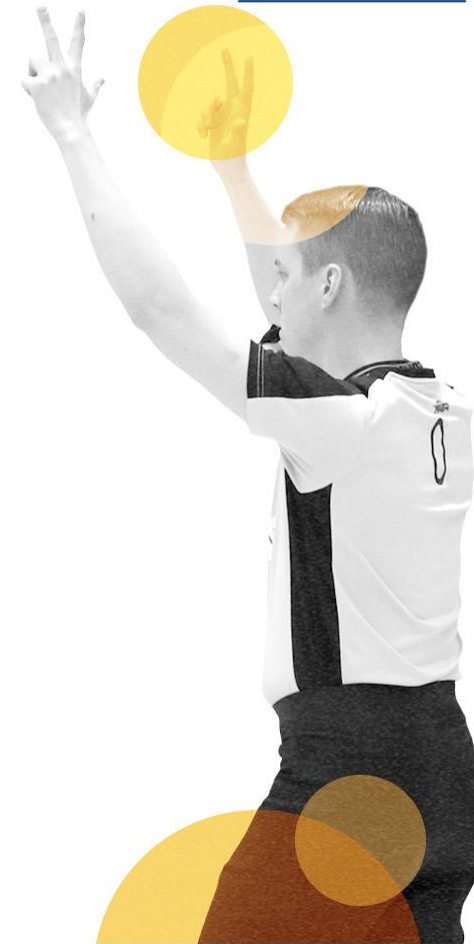
Liikkeessä oleva pelaaja

- 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

<p>THE PRINCIPLE – “ZERO STEP”</p>	<p>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.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Zero When control of the ball</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>One Next foot touches the floor after the control</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Two Next foot touches the floor after first step</p>  </div> </div>
<p>WHILE STANDING WITH BOTH FEET ON THE FLOOR</p>	<p>D33 - A player who catches the ball with both feet on the floor.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <div style="text-align: center;"> <p>OR</p> </div>  <div style="text-align: center;"> <p>OR</p> </div>  </div>



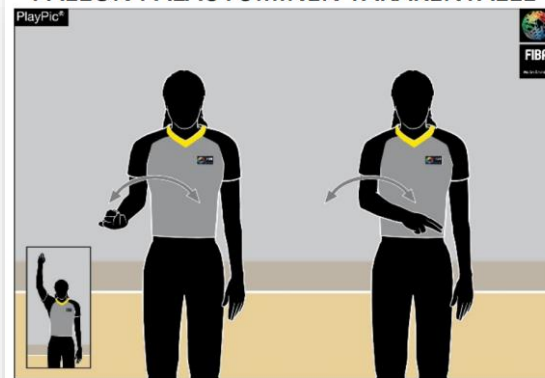
Pallon palautuminen takakentälle

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.



PALLON PALAUTUMINEN TAKAKENTÄLLE

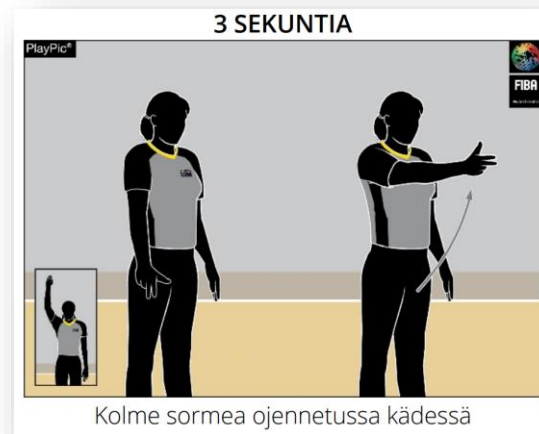


Kättä heilutetaan vartalon edessä

3 sekunnin sääntö

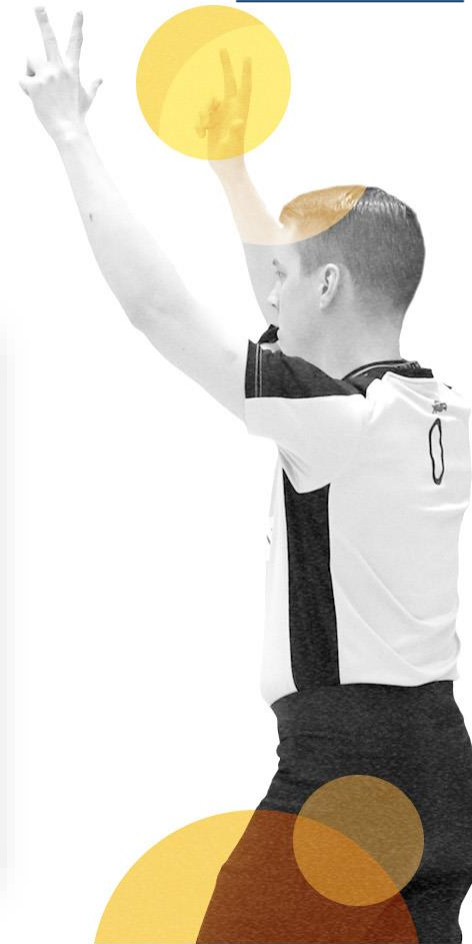
Jotta 3 sekunnin rike voidaan viheltää

- 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 (§17.3.1)
- Tarkasti vartioidun pelaajan (puolustaja korkeintaan metrin päässä) on syötettävä, heitettävä tai kuljetettava palloa viiden sekunnin kuluessa (§27.2)



8 sekunnin sääntö

- 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

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

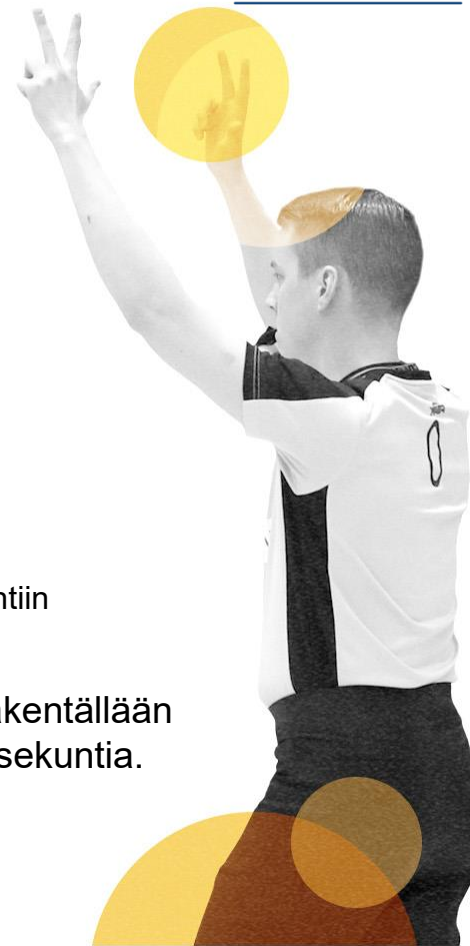
Jos hyökkäysaika päättyy, kun heitto on lähtenyt mutta vielä ilmassa, tulee pallon osua korirenkaaseen tai mennä koriin.



24 sekunnin sääntö

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.

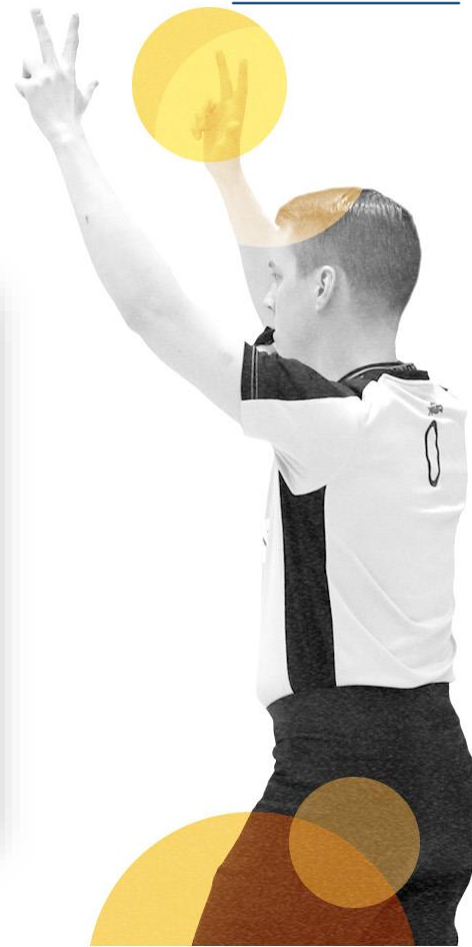
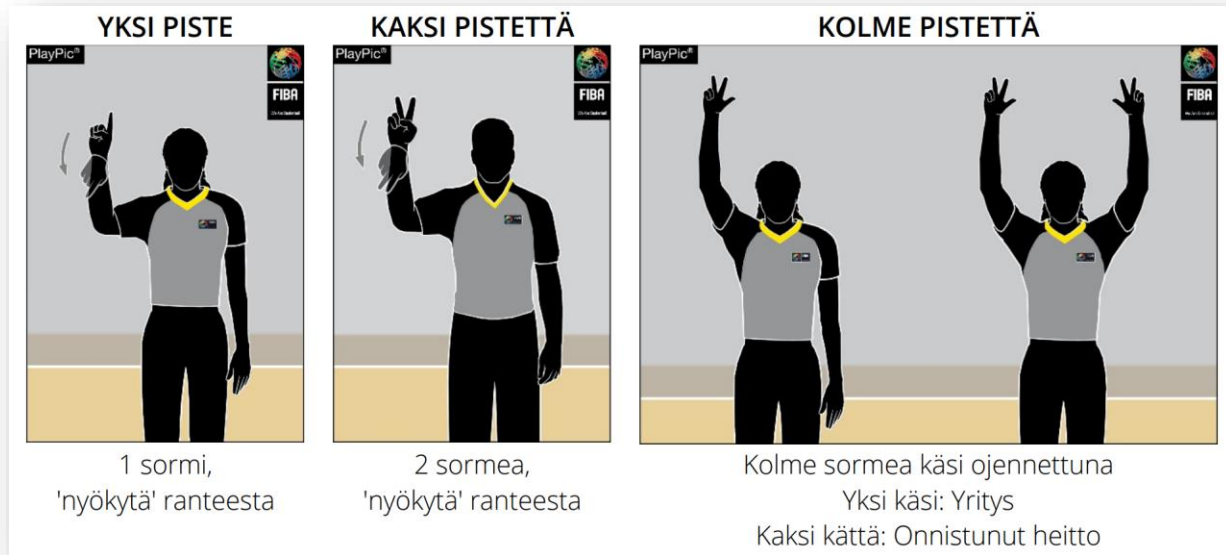


24 sekunnin sääntö

- 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 tuomita 24 sekunnin rikkomus.



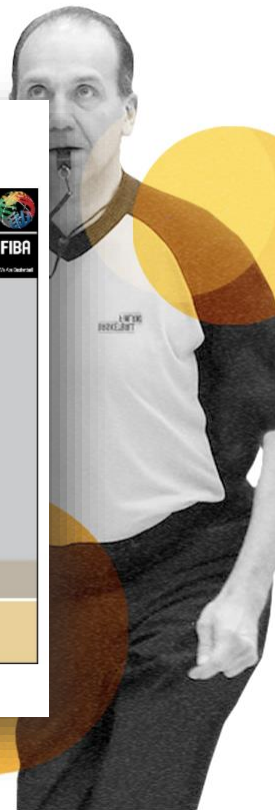
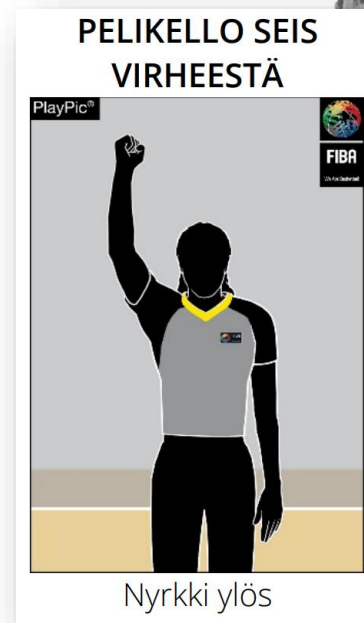
Korin hyväksyminen



Henkilökohtainen virhe

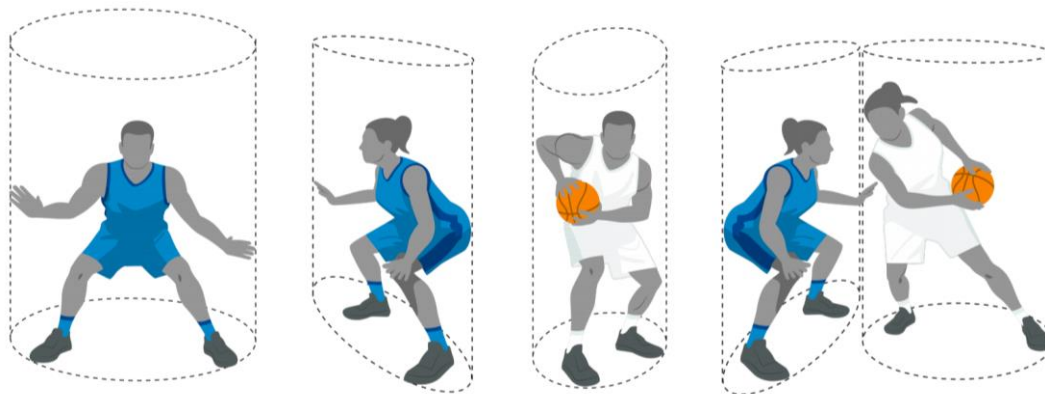
Pelissä on kahdenlaisia kontakteja

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



Sylinteriperiaate

- 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

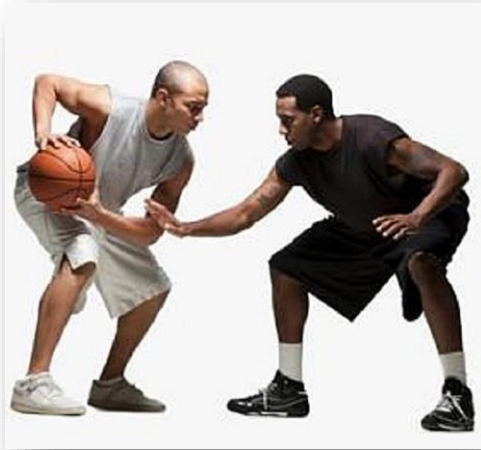
- Oikeassa puolustusasennossa oleva pelaaja saa liikkua sivulle, taakse, ylös ja alas.

Tarkkaile puolustajaa

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

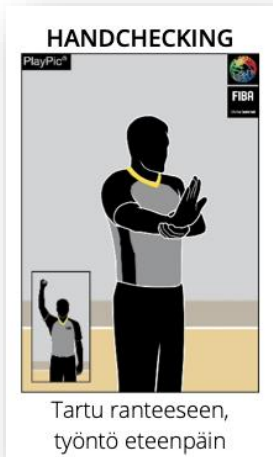


Oikea puolustusasento?



Käsien käyttö

- 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

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



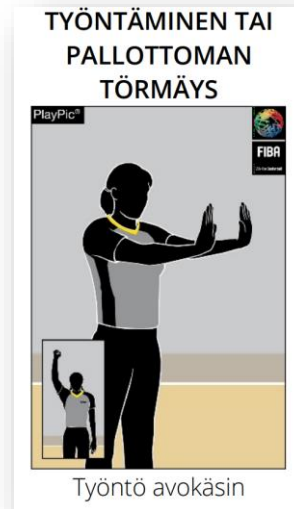
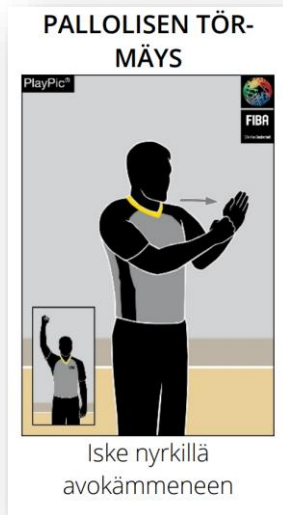
Heittotilanne

- 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.



Pallollinen peli

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



Skriinit

- 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

- Jotta kaksi virhettä tulkitaan kaksoisvirheeksi, seuraavien ehtojen täytyy täytyä:
 - 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 ylösheitto-tilanne



Sisäänheittovirhe

- Sisäänheittovirhe on puolustajan tekemä henkilökohtainen virhe, kun pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla *2:00 minuuttia tai vähemmän*, ja pallo on vielä erotuomarin käsissä tai sisäänheittäjän käytettävissä.
- Rangaistus
- Yksi vapaaheitto ja
 - Peliä jatketaan rikkoneen joukkueen vastustajien sisäänheitolla lähinnä sääntörikkeen tapahtumapaikkaa.

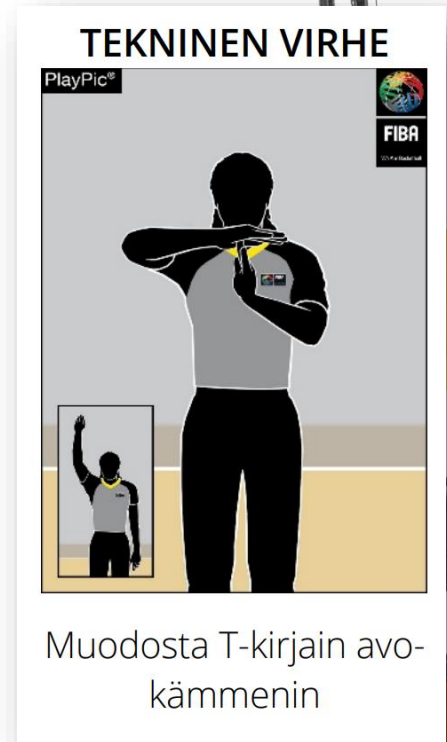


Tekninen virhe

- 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

- 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).



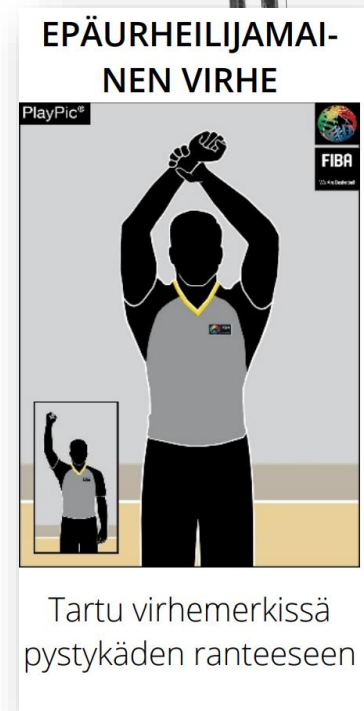
Kielletyn rajaviivan ylityksen käsimerkki

- Kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla ja peliä jatketaan sisäänheitolla ja sisäänheittäjää vartioimassa on puolustaja, tulee lähimmän erotuomarin näyttää kielletyn rajaviivan ylityksen käsimerkkiä.
- Jos puolustaja tämän jälkeen jollain tapaa ylittää viivan puolustaessaan syöttäjää, tuomitaan puolustajalle tekninen virhe.



Epäurheilijamainen virhe

- 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.



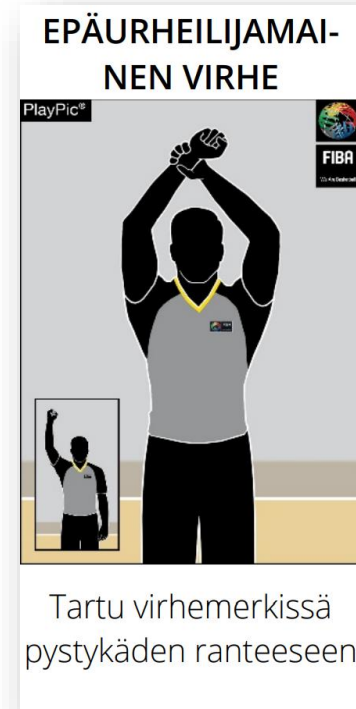
Epäurheilijamainen virhe

- C4. Pelaaja aiheuttaa kontaktin takaa tai sivusta vastustajaan, joka etenee kohti kontaktin aiheuttaneen pelaajan korja, ja etenevän pelaajan, pallon ja korin välissä ei ole muita vastustajia, ja
- etenevällä pelaajalla on pallo hallussaan, tai
 - Etenevä pelaaja yrittää saada pallon haltuunsa, tai
 - Pallo on syötöstä ilmassa kohti etenevää pelaajaa
- Tämä on voimassa, kunnes hyökkääjä on aloittanut heittoliikkeensä.



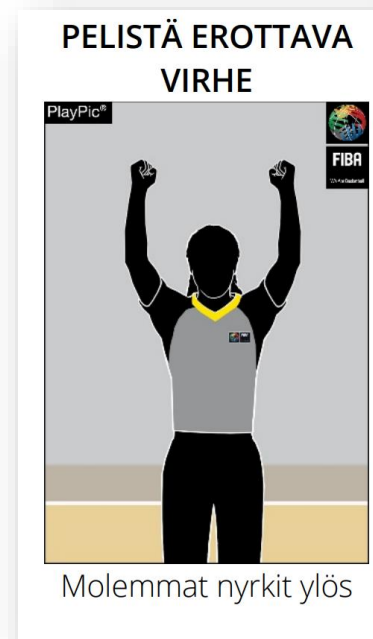
Epäurheilijamainen virhe

- 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)

- Erityisen törkeä teko, esim. vastustajan potkaiseminen, 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

- 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.



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.



Muistilista

Basket.fi

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



Erotoimarivarusteet

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



Follow us @koripalloerotuomarit



+ Koripalloerotuomareiden
oma facebook ryhmä

TSEMPPIÄ PELEIHIN!

Follow us
[@koripalloerotuomarit](#)

