

# Koripalloerotuomarin peruskurssi 2

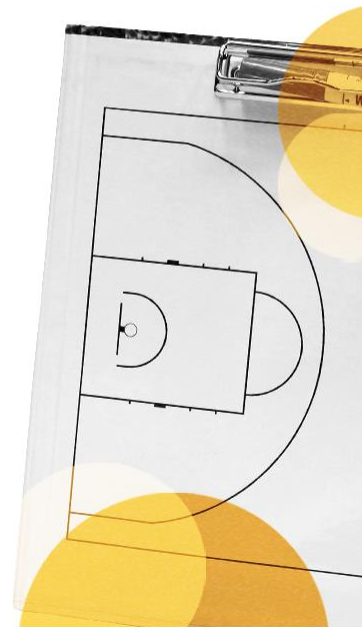
**PAIKKA JA AIKA**

**Kouluttajat**            **XXXX**  
                                 **XXXX**



# Ohjelma

- Osa 1
  - Mekaniikan periaatteita
  - Sääntöjen ja tulkintojen kertausta
  - eSCO & eLSA (*erilliset ohjeet*)
  - Erotuomarina kentällä
  
- Osa 2
  - Saliosuus
    - Mekaniikka ja henkilökohtainen tuomitsemistekniikka
  - 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

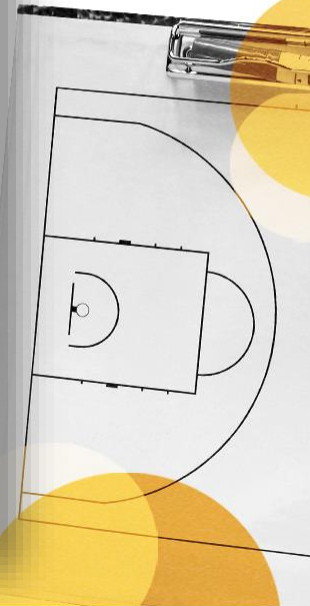
Valtakunnallinen  
erotuomariklinikka

Erotuomarin  
koulutusklinikka

Erotuomarin  
Peruskurssi II

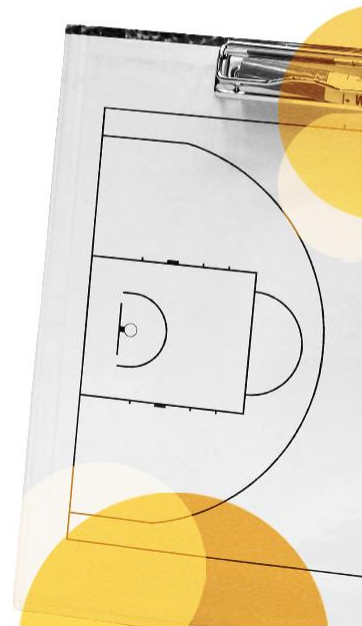
Erotuomarin  
Peruskurssi I

Erotuomari toiminnan kausikoulutukset



# Kurssin osallistujat

- Lyhyt esittely → Nimi & koripallotausta
- Montako ottelua / kauanko olet viheltänyt peruskurssi 1:n jälkeen?
- Ajatuksia jo vihellyistä peleistä
  - Mikä on ollut parasta?
  - Mikä on ollut hankalaa?
- Mitä odotat tältä koulutukselta?



# Mekaniikan periaatteita



# 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 = 10 pelaajaa kahden erotuomarin näkökentässä
- Look for spaces = Näe pelaajien väliin
  - Tiedä, älä arvaa
  - Cross step
- Penetration = Ota askel **lähemmäs** peliä, kun kaukoheitto lähtee
  - Seuraa
    1. Heittäjää ja puolustajaa
    2. Levypallopeliä



# Mekaniikka – virhe + raportointi

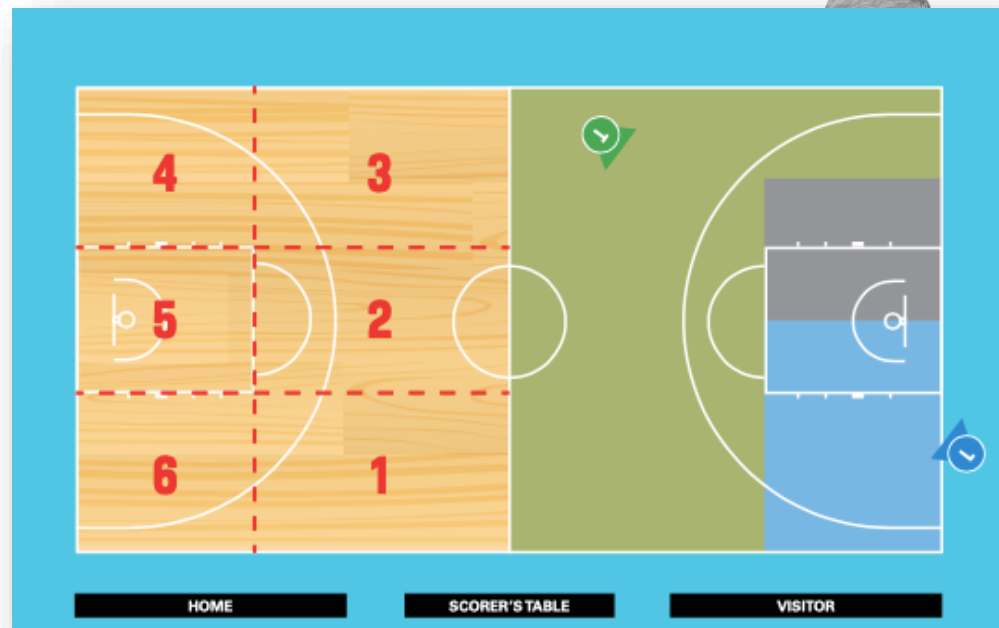
- Kun toinen tuomari raportoi virhettä toimitsijapöydälle, tulee toisen erotuomarin tarkkailla kaikkia pelaajia – jäätyminen.
- Kun virhe on raportoitu, erotuomarit vaihtavat paikkaa tai palaavat omille paikoilleen.
- Vaihtopelaajat saavat tulla kentälle vasta, kun erotuomari on antanut siihen luvan.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





# Pelikentän vastuualueet

- Etukenttä on jaettu kuuteen (6) eri alueeseen.
- Vastuualueet vaihtuvat sen mukaan missä pallo ja pelaajat pelin aikana liikkuvat.



# Korin hyväksyminen

- Takatuomari hyväksyy korin → muista seurata heittotilanteessa pelaajia, älä käännä katsetta palloon.
- Virheen viheltänyt erotuomari päättää hyväksytäänkö kori.
  - Oliko pelaaja aloittanut heittoliikkeen, kun häntä rikottiin?



# Sääntöjen ja tulkintojen kertausta



# Säännöt ja tulkinnat

- Perusta kaikelle tuomaroinnille on sääntöjen ja tulkintojen tunteminen
  - Nopeissa pelitilanteissa sääntöjen soveltaminen helpottuu, kun ne tuntee hyvin
- Lue sääntökirjaa ja tulkintoja aktiivisesti
  - Jos jokin tilanne on pelissä epäselvä, tsekkaa se säännöistä ja tulkinnoista pelin jälkeen.
- Katso pelejä ja juttele tilanteista kollegoiden kanssa

Aina löytyy jotakin uutta.



# Ymmärrä peliä – Basketball IQ

- Säännöt ovat kaiken perusta, mutta niitä tulee osata soveltaa
- Ymmärrä koripalloa pelinä
  - Pelaajien ikä
  - Pelin taso
  - Minkälaista peliä joukkueet pyrkivät pelaamaan

Aina löytyy jotakin uutta.






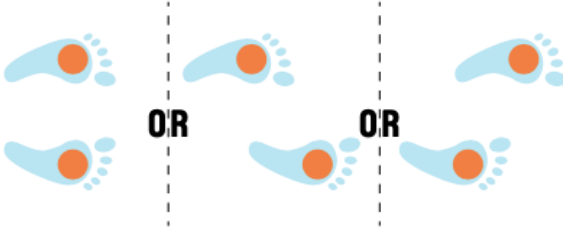
# Askelsääntö

## Tunnista tukijalka

- Paikallaan oleva pelaaja
  - Laskeutuva pelaaja
  - Liikkeessä oleva pelaaja – 0-askel
- Kuljetukseen lähdeettäessä 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



# 0-askel

<p><b>THE PRINCIPLE - "ZERO STEP"</b></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>	<p><b>Zero</b> When control of the ball</p>  <p><b>One</b> Next foot touches the floor after the control</p>  <p><b>Two</b> Next foot touches the floor after first step</p> 
<p><b>WHILE STANDING WITH BOTH FEET ON THE FLOOR</b></p>	<p>D33 - A player who catches the ball with both feet on the floor.</p>	



# 0-askel

## Liikkeessä oleva pelaaja

- Pelaaja, joka saa pallon haltuunsa edetessään tai päättäessään kuljetuksen, saa ottaa kaksi (2) askelta pysähtyäkseen, syöttäkseen tai heittäkseen
- 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

## Pitäessään palloa käsissään pelaaja

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



# Normaali kosketusvirhe

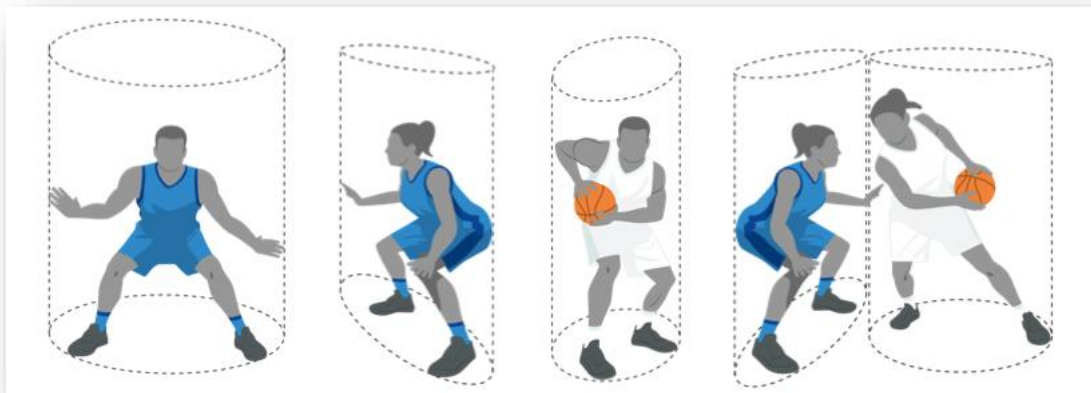
## Pelissä on kahdenlaisia kontakteja

- 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

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



# Pallollinen peli

- Pallollista pelaajaan on ymmärrettävä, että hän on kentän vaarallisin pelaaja
  - Ajan ja tilan määreet eivät ole samanlailla voimassa (vrt skriini)
  - Hänen tulee olla valmis vaihtamaan suuntaa tai pysähtymään jopa sekunnin murto-osassa
  - Kontaktin aiheuttava pelaaja on aina vastuussa kontaktista



# Oikea skriini

- Skriini on oikea, kun pelaaja, joka asettuu vastustajalle skriiniksi
  - On paikallaan ja omassa sylinterissään
  - Pelaajan näkökentän ulkopuolelle asettuessaan skriinaaja ottaa ajan ja tilan määreen huomioon



# Väärä skriini

- Skriini on väärä, kun pelaaja, joka asettuu vastustajalle skriiniksi
  - On liikkeessä
  - On ulkona omasta sylinteristään
  - Ei kunnioita ajan tai pelitilan rajoituksia **liikkuvan** vastustajan eduksi → pelaajan näkökentän ulkopuolelle asetetulla skriinillä.



# Pelaaja heittotilanteessa

- 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.
  - Kyseessä ei tarvitse olla heittävä pelaaja jota rikotaan, jotta kori voidaan hyväksyä
  - Koria ei voida hyväksyä, jos kyseessä on hyökkäävän joukkueen virhe



# Sisäänheittovirhe

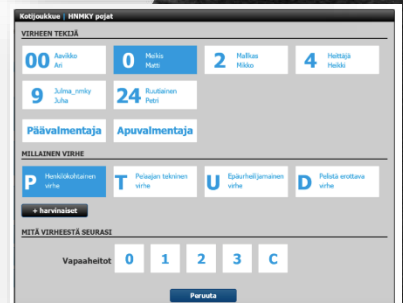
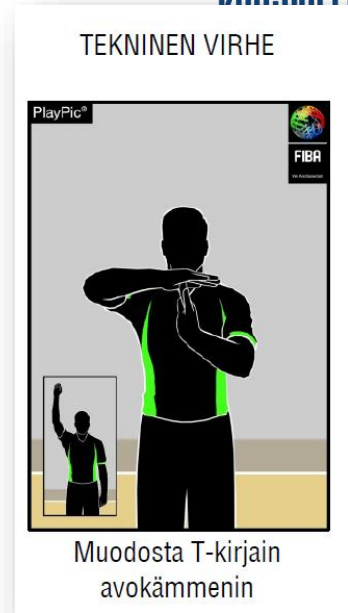
- Sisäänheittovirhe on puolustajan tekemä henkilökohtainen virhe, kun pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla *2:00 minuuttia tai vähemmän*, ja pallo on vielä erotuomarin käsissä tai sisäänheittäjän käytettävissä.
- Rangaistus
- Yksi vapaaheitto ja
  - Peliä jatketaan rikkoneen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





# Tekninen virhe

- Pelaajan tekninen virhe on epäurheilijamaista käytöksestä tuomittu virhe, joka ei sisällä kosketusta vastapuolen pelaajaan
- Pelaajalle tuomitut tekniset virheet merkitään T
  - 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
- Joukkuepenkille tuomitut tekniset virheet merkitään *päävalmentajalle* B
  - Valmentaja erotetaan pelistä, jos hänelle on tuomittu kaksi C —tekua tai yhteensä kolme B tai C –tekua.
- Teknisen virheen rangaistus on yksi vapaaheitto
  - Vapaaheiton voi heittää kuka tahansa vastustajan kenttäpelaajista



# Epäurheilijamainen virhe

Erotuomarin tulee osata kaikki epäurheilijamaisen virheen kriteerit (C1-C4)

- 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

- Virheen kohteeksi joutuneelle pelaajalle myönnetään vapaaheitto tai –heitot, joita seuraa vielä lisäksi
  - Sisäänheitto sisäänheittoviivalta joukkueen etukentältä
  - Ylösheitto keskiympyrässä ensimmäisen neljänneksen alussa
  - Epäurheilijamainen virhe merkitään pöytäkirjaan U (unsportmanslike foul)
- Pelaaja erotetaan pelistä, kun hänelle on tuomittu
  - Kaksi epäurheilijamaista virhettä tai
  - Yksi tekninen ja yksi epäurheilijamainen virhe tai
  - Kaksi teknistä virhettä

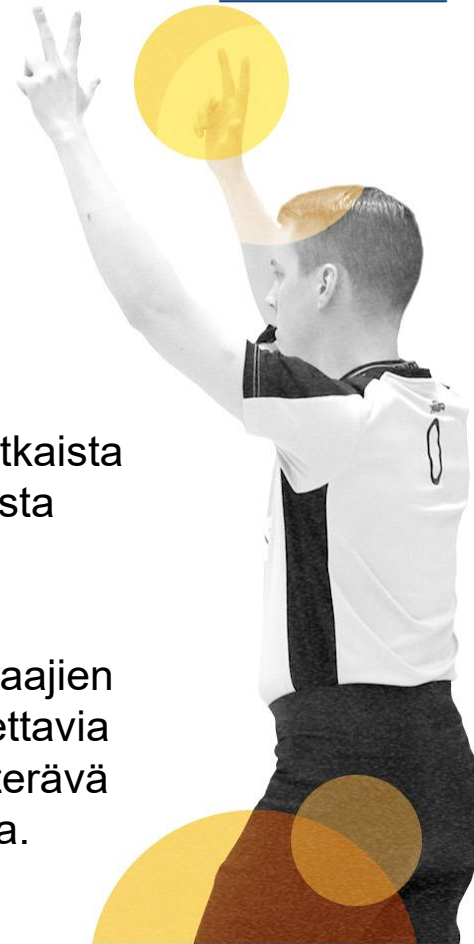


# Erotuomarina kentällä



# 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.

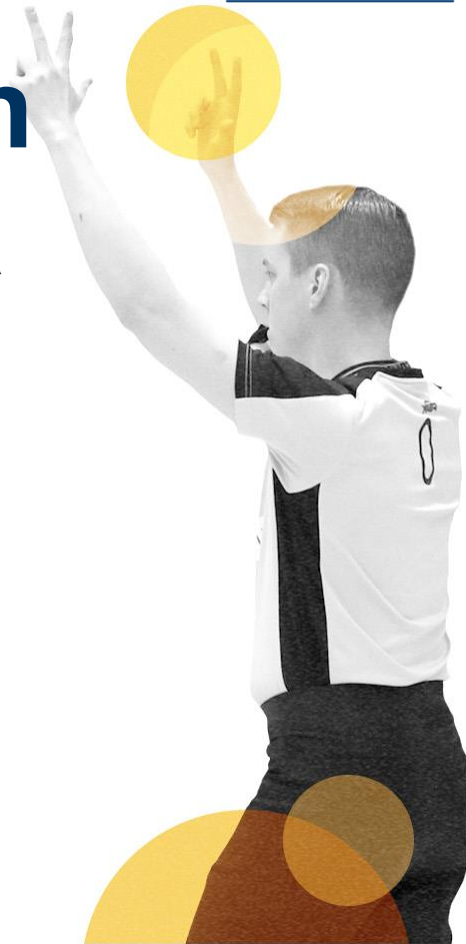


- Aisti ottelun henki – se saattaa muuttua kesken ottelun.
- Ole valmiina kestäämään kritiikkiä, mutta myös vetämään raja – kaikkea ei tarvitse sietää.
- Pyri välttämään ärsyttämistä. Mieti myös omaa käytöstäsi.
- Vastaa sinulle esitettyihin asiallisiin kysymyksiin asiallisesti ja lyhyesti.
- Älä pyri ”pomottamaan” ärtynyttä valmentajaa.
- Yleisö pyrkii vaikuttamaan toimintaasi, yritä sulkea se ulkopuolelle.
  - Yleisö koostuu usein sääntöjä tuntemattomista ja puolueellisista ihmisistä.



# Erotuomarina esiintyminen

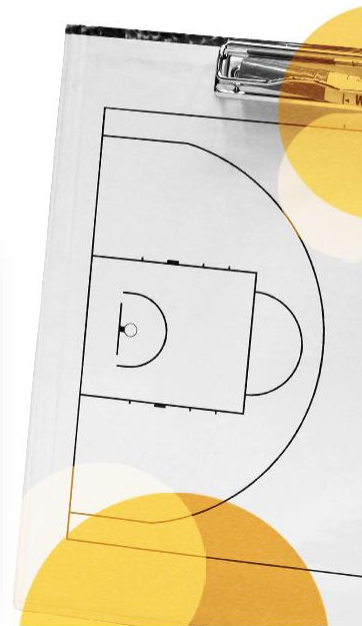
- Erotuomari edustaa aina itsensä lisäksi myös Suomen Koripalloliittoa ja muita erotuomareita
  - Myös vapaa-aikanasi olet erotuomari, joten ole tarkka asioiden kommentoinnista julkisesti, huomioiden myös sosiaalinen media.
- [Erotuomarimanuaalit](#)
- Erotuomariohjesääntö
  - Erotuomarin jääviys
  - Erotuomarimanuaali alueille





# Peleistä oppiminen

- Opettele koripalloa pelinä → basketball IQ / koripalloäly
- Vihellykset ja kokonaiset ottelut saattavat mennä hyvin tai huonosti
- Itsearviointi
  - Opi virheistäsi, mutta älä jää murehtimaan.
- Opi myös muilta ja muiden tekemisistä
  - Seuraa pelejä Suomessa sekä maailmalla



# Tärkeitä nettisivuja



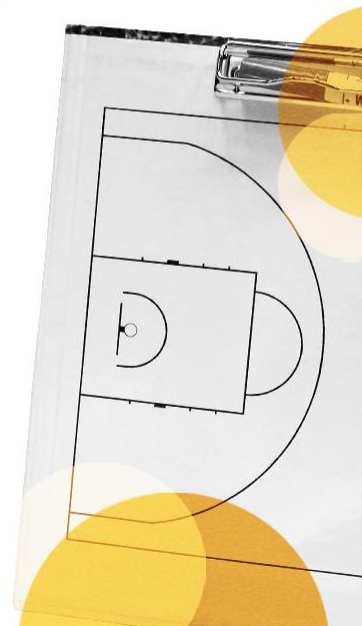
- Koulutukset
- Materiaalit
- Nimeäminen
- Rekisteröityminen
- Palkkiot
- Koulutuspolku
- Raportointi
- Säännöt
- Manuaalit

erotuomari.fi  
VERKKOKAUPPA EROTUOMAREILLE



## 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



**Tsemppiä  
sääntötestiin!**

**SUOMEN  
KORIPALLOLIITTO**