

HENKILÖKOHTAINEN TUOMITSEMISTEKNIikka (IOT) – PERUSTEET

Tämä on tiivistetty suomennos FIBA:n ohjeesta ”Individual Officiating Techniques (IOT) - Basics”.

0. JOHDANTO

Henkilökohtainen tuomitsemistekniikka on tärkein perusta sekä kahden erotuomarin (2PO) että kolmen erotuomarin mekaniikassa (3PO). Viimeisen 15 vuoden aikana mekaniikassa on keskitytty erotuomareiden liikkumiseen ja siirtymiseen pelikentällä. Vähemmän on tietoa siitä, kuinka tuomitaan yksittäisiä tilanteita, mikä on kuitenkin perustaito, jonka erotuomari tarvitsee tehdä oikean päätöksen. Nämä tuomitsemistekniikan perustaidot ovat yhtä tärkeitä sekä kahden että kolmen erotuomarin mekaniikassa.

Kun analysoidaan pelitilanteita ja tuomitaan peliä, on välttämätöntä noudattaa seuraavia periaatteita:

- a) Pidä oikea etäisyys peliin – pidä avoin kulma ja pysy paikallasi. Älä liiku liian lähelle peliä äläkä kavenna näkökulmaasi (oikea etäisyys, päätökset paikaltaan).
- b) Tarkkaile puolustusta.
- c) Hae aina sääntöjenvastaisia tekoja (aktiivinen mielentila).
- d) Pidä avainpelaajat (yksi vastaan yksi) tai mahdollisimman monta pelaajaa näkökentässäsi nähdäksesi sääntöjen vastaiset teot (45° ja avoin kulma).
- e) Ymmärrä, milloin pelitilanne on päättynyt, jotta voit siirtyä seuraavaan pelitilanteeseen henkisesti ja fyysisesti (tarkkaile pelitilanne loppuun saakka).

Näiden periaatteiden noudattamatta jättäminen on tärkein syy väriin päätöksiin kentällä.

Kun erotuomarit pystyvät hoitamaan kaikki selvät tilanteet ensisijaisella vastuualueellaan, paranee tuomitsemisen taso huomattavasti. Näiden selvien tilanteiden oikea hoitaminen on välttämätöntä, jotta erotuomarioiminta olisi yleisen käsityksen mukaan hyväksyttävää.



”Selvät tilanteet hoidettava ensisijaiselta vastuualueelta.”

1. OIKEA ETÄISYYS, PÄÄTÖKSET PAIKALTAAN (”DISTANCE & STATIONARY”)

Tavoite: tunnistaa ja ymmärtää avainasiat ja vaikutukset oikean etäisyyden säilyttämisestä ja paikallaan olemisesta pelitilanteiden tuomitsemisessa

Monilla erotuomareilla on tapana ajatella, että liikkuminen edestakaisin kentällä ja oleminen aivan lähellä peliä auttaa heitä tekemään oikeita päätöksiä.

Siksi täytyy ymmärtää ja keskittyä kahteen perusasiaan:

1. **Oikea etäisyys.** Kun tuomitaan pelitilanteita, on tärkeää säilyttää sopiva etäisyys peliin. Jos erotuomari menee liian lähelle, hän voi menettää perspektiivin, koska kaikki liikkeet näyttävät nopeammilta. Kuvittele katsovasi peliä katsomon yläriviltä, ja huomaat pelaajien liikkeiden näyttävän hitaammilta kuin kentän tasolta katsoen, vaikka ne todellisuudessa eivät olekaan.
2. **Päätökset paikaltaan.** Keskittyessään erotuomari ei useinkaan tiedosta liikkumistaan pelitilanteen alkaessa. On selvää, että jos haluamme keskittyä johonkin, se on parasta tehdä paikallaan ollen.

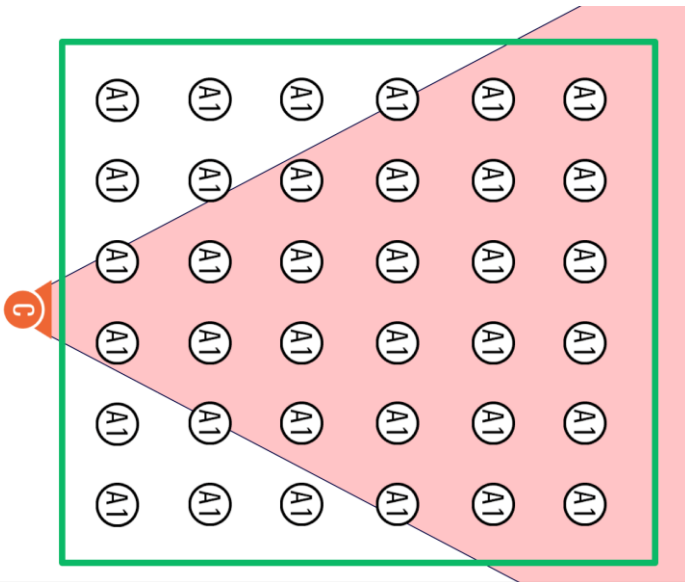
Jos erotuomarilla on oikea etäisyys peliin (3 – 6 metriä),

- a) tunnepitoiset viheltämiset vähenevät
- b) liikkeet näyttävät hitaammilta (perspektiivi)
- c) laaja katselukulma mahdollistaa useamman pelaajan olemisen näkökentässä
- d) kokonaiskuvapelistä hahmottuu paremmin (tilanteiden kehittyminen, kellojen valvonta, kollegoiden sijainti).

Jos erotuomari on paikallaan tehdessään päätöksen:

- a) Hänen silmänsä **eivät liiku** edestakaisin, ja **keskittyminen paranee.**
- b) Päätös on todennäköisemmin oikea, koska **keskittyminen paranee.**

Erotuomarin **on liikuttava**, jotta hän on **oikeassa paikassa** nähdäkseen väliin, ja tämän on tapahduttava mahdollisimman nopeasti. Pysähdy, tarkkaile ja tee päätös.



Kuva 1. Oikea etäisyys mahdollistaa suuremman kulman, ja erotuomarilla on enemmän pelaajia kerrallaan näkökentässään. Esimerkiksi ensimmäisessä rivissä kaksi pelaajaa, toisessa rivissä kolme, kolmannessa rivissä neljä jne., yhteensä 26 pelaajaa 36:sta (72%).

2. SEURAA PUOLUSTAJAN TOIMINTAA

Tavoite: tunnistaa tärkein kohde analysoitaessa yksi vastaan yksi -tilanteita

Puolustajan tarkkailu on hyvän tuomitsemisen kulmakiviä. Periaatteessa se tarkoittaa, että pallollisen pelin yksi vastaan yksi -tilanteessa on kiinnitettävä huomio puolustajan mahdollisiin sääntöjen vastaisiin tekoihin ja samalla pidettävä myös pallollinen hyökkääjä näkökentässä. Erotuomarin on päästävä asemaan, josta hän voi selvästi nähdä puolustajan.

HUOM! Emme tarkkaile pelaajien välistä tilaa vaan puolustajaa, mutta jotta voitaisiin tarkkailla puolustajaa, on oltava paikassa, josta näkee pelaajien väliin.

Kun tarkkailet pallollista peliä, keskitä huomiosi puolustajan mahdollisiin sääntöjen vastaisiin tekoihin!

3. TARKKAILE PELITILANNE LOPPUUN SAAKKA

Tavoite: ymmärtää, kuinka hallita pelitilanteet paremmin

Toisinaan erotuomarit jättävät selvän virheen viheltämättä. Valitettavasti usein näyttää siltä, että ainoat ihmiset, jotka eivät huomanneet selvää virhettä, olivat ne kaksi tai kolme ihmistä kentällä, joilla on pilli. Avainasia näiden selvien tilanteiden oikeaan tuomitsemiseen on ammattimainen itse-kuri – ole aina tuomitessasi kärsivällinen ja huolellinen. Erotuomareiden odotetaan tarkkailevan pelitilanteen loppuun saakka (eli katso tilannetta ja keskity siihen, kunnes se on päättynyt).

Käytännössä erotuomareiden on noudatettava seuraavia periaatteita:

- a) Henkisesti keskittyttävä puolustajaan, kunnes pelitilanne on päättynyt, esim. heittäjä on tullut maahan, tai korilleajotilanteessa puolustaja on tullut maahan.
- b) Fyysisesti: älä lähde liikkeelle. Jos takatuomari tai sentteri astuu taaksepäin heittotilanteessa, hän on henkisesti lopettanut tilanteen tarkkailun, ennen kuin pallo on mennyt koriin, tai puolustava joukkue on saanut levypallon haltuunsa.

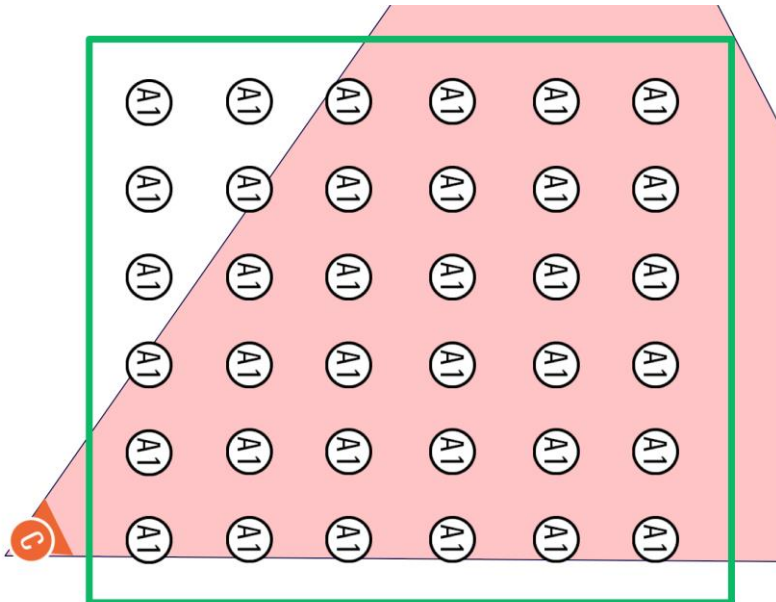
4. SIJOITTUMINEN, AVOIN KULMA (45°)

Tavoite: ymmärtää, miksi ja miten maksimoida näkökentässä olevien pelaajien lukumäärä koko ajan

Erotuomareiden täytyy aina etsiä sääntöjen vastaisia tekoja, jotka on vihellettävä. Jos erotuomareilla on enemmän pelaajia näkökentässään, mahdollisuus nähdä sääntöjen vastaisia tekoja kasvaa. Siis oikealle etäisyydelle ja laajaan avoimeen kulmaan sijoittuneet erotuomarit todennäköisemmin ovat tarkempia, ja heidän suorituksensa on parempi.

On havaittu, että erotuomarit eivät välttämättä ymmärrä oikein avoimen kulman käsitettä. Usein avoimeen kulmaan oikein sijoittuneet erotuomarit siirtyvät turhaan, jolloin he menettävät avoimen kulman ja sijoittuvat suoraan linjaan pelitilanteen kanssa.

Toinen perusperiaate on, että sekä alatuomarin (L) että takatuomarin (T) tulee olla samalla puolen peliä (pelaajia ja palloa) (3PO). Näin erotuomarit voivat säilyttää mahdollisimman monta pelaajaa näkökentässään. Alatuomarin on tärkeää liikkua päätyrajalla pallon mukaan ja takatuomarin olla aina pelin takana (viimeisen pelaajan ja takanaan olevan korin välissä). Seuraava kuva esittää, mitä hyötyä on olla pelin ulkopuolella ja säilyttää 45° kulma.



Kuva 2. On tärkeää löytää kentällä sellainen asema ja kulma, josta erotuomari voi tarkkailla mahdollisimman monta pelaajaa. Jos katsot näkökentässä olevia pelaajia kuvassa, huomaat, että 45° kulma ja asema pelin ulkopuolella mahdollistavat samanaikaisesti 32 pelaajan tarkkailun 36:sta (89%).

Sijoittumisen ja avoimen kulman periaatteet ovat:

- Liiku oikeaan asemaan ja ota avoin kulma.
- Ennakoi missä sinun pitää olla (henkisesti yksi askel pelin edellä).
- Mukaudu peliin pitääksesi avoimen kulman (askel sinne, askel tänne).
- Liiku aina tarkoituksenmukaisesti, tiedä minne täytyy siirtyä ja miksi.
- Mene minne pitää ollaksesi oikeassa asemassa tuomitsemaan pelitilannetta (voi olla eri asia kuin normaali työskentelyalue).
- Jos alkuperäinen asema on oikea, on vähemmän tarvetta liikkua, mutta älä jämahdä paikallesi (sinun täytyy säätää asemaasi koko ajan pelin ja pelaajien liikkeen mukaan).

5. VIHELTÄMINEN, PÄÄTÖKSEN TEKEMINEN JA KOMMUNIKOINTI

Tavoite: tietää, kuinka viheltää ja osata heti kommunikoida päätös sanallisesti ja sääntöjen mukaisilla käsimerkeillä

Puhallettaessa herneettömään pilliin on tärkeää saada pilliin riittävästi ilmaa (voimaa) lyhyessä ajassa, jolloin syntyy vahva päättäväinen ääni.

Seuraavat perusasiat ovat tärkeitä:

1. Tekniikka, miten pilliin puhalletaan – vahva lyhyt puhallus kertaalleen.
2. Päästä pilli suustasi vihellyksen jälkeen.
3. Näytä päätöksen vaatimat käsimerkit.
4. Tarvittaessa tue päätöstäsi sanallisesti: ”Sinisen 5 virhe”, ”Hyökkääjän virhe”, ”Askeleet” jne.
5. Vähemmän on enemmän – kun näytät tai lausut jotain lyhyesti, viesti on vahvempi (harjoittele avainsanat ja niiden selkeä ääntäminen).

6. NÄYTÖT JA RAPORTOINTI

Tavoite: tunnistaa vahvojen ja päättäväisten näyttöjen vaiheet osana esiintymistä kentällä

Erotuomareiden tulisi käyttää vain pelisääntöjen mukaisia virallisia käsimerkkejä. Se osoittaa ammattimaista otetta ja asennetta. Henkilökohtaiset tavat ja mieltymykset osoittavat vain ymmärryksen ja ammattimaisen asenteen puutetta.

Kommunikoitaessa päätöksiä käsimerkeillä on hyvä muistaa, että käsimerkkien käyttö vaikuttaa vahvasti erotuomaria katsovien ihmisten käsitykseen ja on yksi palanen luotaessa mielikuvaa luotettavasta erotuomaritoiminnasta. Usein luullaan, että käsimerkkejä ei ole tarpeen harjoitella, mutta todellisuudessa se on aivan välttämätöntä.

Tarkistuslista menestykselliselle käsimerkkien käytölle:

1. Käytä virallisia hyväksytyjä käsimerkkejä.
2. Rytmä
a) Jokaisella käsimerkillä on alku ja loppu.
b) Kun lopetat käsimerkin, pysäytä se, ja laske ”yksi – kaksi” mielessäsi.
3. Vahvat, terävät, näkyvät ja päättäväiset käsimerkit (harjoittele peilin edessä).
4. Käytä rintamasuunnan mukaista kättä suunnan näyttämiseen.
5. Kohtele jokaista joukkuetta, pelaajaa ja peliä yhdenmukaisesti (ei turhaa esiintymistä).
6. Muista: vähemmän on enemmän. (Älä toista, yksi selvä ja vahva näyttö.)
7. Tarvittaessa tue päätöstäsi sanallisesti.

Tarkistuslista pöydälle raportoinnista:

1. Juokse asemaan, josta sinulla on näköyhteys pöydälle.
2. Pysähdy jalat vierekkäin lattialla ja hengitä (kehon tasapaino – hartiataso).
3. Rytmä (”alku – loppu – yksi – kaksi” / ”alku – loppu – yksi – kaksi” / ”alku – loppu – yksi – kaksi”)

4. Näytä numero, virheen tekotapa ja rangaistus (sisäänheitto tai vapaaheitot).
5. Virheen tekotavan on vastattava todella tapahtunutta virhettä.
6. Tarvittaessa tue päätöstäsi sanallisesti.

7. YLÖSHEITTO / AKTIIVITUOMARI (PALLON HEITTÄMINEN)

Tavoite: tunnistaa ylösheiton eri vaiheet ja oikeat tekniikat

Ylösheittotilanteet ovat jännittäviä, ja toisinaan erotuomari ei onnistu heittämään ylösheittoa kunnolla. On tutkittu, että 50% ylösheittotilanteessa tapahtuvista rikkomuksista johtuu erotuomarin huonosta ylösheitosta. Toisin sanoen ne olisi voitu välttää. Ylösheittoa täytyy harjoitella säännöllisesti.

On välttämätöntä ymmärtää, että hyppääjät ovat jännittyneitä ja reagoivat helposti kaikkiin erotuomarin liikkeisiin. Siksi erotuomarin tulee välttää ylimääräisiä liikkeitä.

Onnistuneen ylösheiton muistilista:

- a) Pelaajat ovat jännittyneitä – vältä ylimääräisiä liikkeitä.
- b) Ylösheittotyylillä ei ole väliä (kahdella tai yhdellä kädellä, matalalta tai korkealta).
- c) Tärkeää on yksi tasainen heittoliike ylöspäin.
- d) Pallon korkeus alkuvaiheessa – mitä alempana pallo on, sitä pitempi on matka lakipisteseen.
- e) Ylösheiton nopeus ja voimakkuus (mitä alemmaa heitetään, sitä voimakkaampi ja nopeampi).
- f) Ei pilliä suussa heitettäessä ylösheittoa.

8. YLÖSHEITTO / PASSIIVITUOMARI(T)

Tavoite: tunnistaa passiivituomarin tai -tuomareiden tehtävät ja tekniikat ylösheiton aikana

Passiivituomareilla on vain vähän tehtäviä ylösheittotilanteissa. Silti silloin tällöin selviä rikkomuksia tai hallinnollisia virheitä jää tuomitsematta. Passiivituomarin tulee olla valmiina reagoimaan sääntöjen vastaisiin tekoihin tai hallinnollisiin virheisiin (aktiivinen mielentila). Passiivituomareiden pitäisi muistuttaa itseään sääntöjen vastaisten tekojen tunnistamisesta ja oikeista menettelytavoista niiden tapahtuessa.

Passiivituomarin muistilista:

- a) Vihellä huono ylösheitto (liian matala, ei suora, huono ajoitus).
- b) Vihellä rikkomus, jos hyppääjä koskettaa palloa sen ollessa menossa ylöspäin.
- c) Vihellä rikkomus, jos muut kuin hyppääjät astuvat ympyrään, ennen kuin hyppääjä koskettaa palloon.
- d) Valvo pelikello (10:00) ja heittokello (24 s). Varmista, että niiden lukemat korjataan, jos vihelletään rikkomus, ennen kuin palloa kosketetaan.
- e) Varmista, että hyppääjän rikkomusta seuraava sisäänheitto heitetään uudelta etukentältä läheltä keskirajaa.

9. SISÄÄNHEITON HOITAMINEN (YLEISESTI JA ETUKENTÄN PÄÄTYRAJALTA)

Tavoite: tunnistaa kaikkien sisäänheittotilanteiden vaiheet ja oikeat menettelytavat

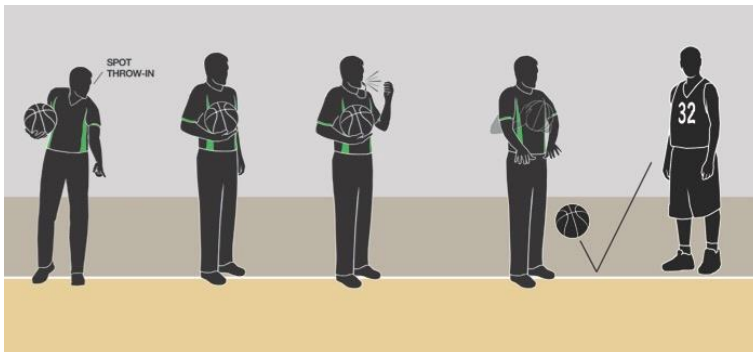
Sisäänheiton hoitamisen pitäisi tapahtua automaattisesti (lihasmuistilla). Jos se tehdään aina oikealla tavalla, erotuomari on aina fyysisesti ja henkisesti valmiina mahdollisiin eri pelitilanteisiin.

Ylösheiton hoitavan erotuomarin muistilista:

1. Osoita aina sisäänheittopaikka.
2. Käytä ennakoivaa tuomitsemista, esim. ”Pysy siinä” tai ”Älä liiku”.
3. Ota ja pidä etäisyys peliin.
4. Laita pilli suuhusi, kun pallo on vielä käsissäsi.
5. Pompauta pallo sisäänheittäjälle.
6. Ala laskea sekunteja näkyvästi.
7. Tarkkaile sisäänheittoa ja sen lähellä tapahtuvia asioita.
8. Näytä kellonkäynnistysmerkki.

HUOM!

Kun sisäänheitto heitetään etukentän päätyrajalta, aktiivituomari viheltää ennen pallon antamista sisäänheittäjälle.




Kuva 3. Aktiivituomarin toiminnan oikeat vaiheet sisäänheitossa.


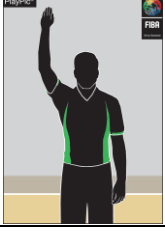
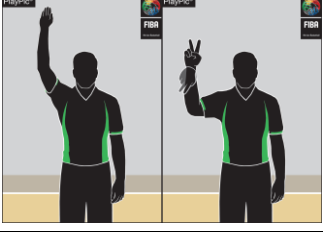
10. PELI- JA HEITTOKELLON VALVONTA

Tavoite:

- tunnistaa oikeat tekniikat peli- ja heittokellon valvonnassa
- tunnistaa yleisimmät tilanteet, joissa virheitä voi tapahtua
- tunnistaa oikeat menettelytavat peli- ja heittokellon lukeman korjaamiseksi

Nykykoripallossa erotumareiden pitää pystyä hoitamaan peli- ja heittokellon valvonta rutiinina. Siinä voi onnistua hallitsemalla oikean tekniikan ja ajoituksen. Nämä yhdistettynä tuhansiin toistoihin (harjoitus) varmistavat, että toiminnasta tulee automaattista (lihasmuisti). Perusasia on, että pelikello tarkistetaan aina, kun pallon hallinta vaihtuu.

Vaihe 1		Opettele valvomaan pelikelloa.	
Milloin pelikello käynnistetään?	<p><u>Pelikello käynnistetään, kun:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> A. ylösheitossa hyppääjä koskettaa laillisesti palloa B. pallo jää eloon epäonnistuneen viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen, ja pelaaja koskettaa palloa C. sisäänheitossa pelaaja koskettaa palloa laillisesti. 		
Milloin pelikello pysäytetään?	<p><u>Pelikello pysäytetään, kun:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> A. erä päättyy (ellei pelikello pysähdy automaattisesti) B. erotuomari viheltää pallon ollessa elossa C. aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee korin D. tehdään pelitilannekori pelikellon näyttäessä 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännessä erässä tai jatkoerässä E. heittokellon summeri soi pallon ollessa joukkueen hallussa. 		
Vaihe 2		Opettele tarkistamaan pelikello aina pallon hallinnan vaihtuessa.	
Joukkue aloittaa uuden pallonhallinnan (uusi hyökkäysaika).	<p><u>Tarkista pelikello:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> A. Poimi muistiisi pelikellon kaksi viimeistä numeroa. B. Esim.: 6:26 -> poimi 26. C. Aina kun heittokelloa pitää korjata, tiedät mitä pelikello näytti, kun hyökkäysaika alkoi. D. Esim. 6:26 uusi pallonhallinta -> pallo menee ulos, ja heittokello resetoitetaan vahingossa. Kun pelikello näyttää 6:10, pienellä laskutoimituksella erotuomari voi määrittää heittokellon oikean lukeman: $26 - 10 = 16$ (siis on kulunut 16 sekuntia). Heittokellon oikea lukema on siis 8 sekuntia. 		
Yleisimmät tilanteet, joissa ajanottovirheitä tapahtuu.	<ul style="list-style-type: none"> A. Ylösheitto – laillinen kosketus (pelikello käynnistetään) ja ensimmäinen pallonhallinta (heittokello käynnistetään). B. Pallo menee ulos (pelikello pysäytetään). C. Sisäänheitto (pelikello) D. Levypallo – uusi pallonhallinta (heittokello) E. Pallon meneminen ulos estetään (oliko uusi pallonhallinta vai ei – heittokello). F. Pallo karkaa, mutta pallon hallinta ei vaihdu (heittokello resetoitetaan vahingossa). 		

Vaihe 3	Opettele valvomaan peli- ja heittokello erän lopussa	
Uusi pallonhallinta ja pelikellossa 24 sekuntia tai vähemmän	<p><u>Kun pelaikaa on 24 sekuntia tai vähemmän ja alkaa uusi pallonhallinta:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yksi erotuomareista näyttää tämän nostamalla yhden sormen. 2. Muut erotuomarit vastaavat samalla merkillä. 3. Tämä tarkoittaa, että erä voi loppua tämän pallonhallinnan aikana. 4. Kaikkien erotuomareiden pitäisi olla valmiina valvomaan tarkasti pelikelloa määrittääkseen, lähtikö viimehetken heitto ajoissa – hyväksytäänkö kori vai ei. 	
Menettely, kun sumneri soi / ledit syttyvät erän loppuessa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Erotuomari viheltää heti ja nostaa kätensä. 	
	<ol style="list-style-type: none"> 2. <u>Jos kori hyväksytään</u> (pallo irtosi ennen kuin sumneri soi / ledit syttyivät), erotuomari pitää kätensä ylhäällä, ja pallon mennessä koriin näyttää korin hyväksymisen merkin (kaksi tai kolme pistettä). 	
	<ol style="list-style-type: none"> 3. <u>Jos kori hylätään</u> (pallo oli yhä heittäjän kädessä, kun sumneri soi / ledit syttyivät), erotuomari näyttää heti hylätyn korin merkin. 	