

KOLMEN EROTUOMARIN MEKANIikka (3PO) – PERUSTEET

Tämä on tiivistetty suomennos FIBA:n ohjeesta ”3 Person Officiating (3PO) – Basics”.

0. JOHDANTO

Koripallopeli voidaan parhaiten tuomita kolmella erotuomarilla. Ellei näin olisi, NBA, WNBA, NCAA, FIBA ja maailman huippuliigat eivät käyttäisi tätä systeemiä. Nykyaikaisessa koripallossa peliä pelataan koko kentällä, ja monia asioita tapahtuu samanaikaisesti. Kolmen erotuomarin mekaniikka (3PO) on hieno työkalu oikeiden henkilökohtaisen tuomitsemistekniikan (IOT) periaatteiden soveltamiseen, ja sen avulla saadaan enemmän aikaa analysoida pelitilanteet (alku – kehittyminen – tilanteen päättymisen) ennen päätöksen tekemistä. On tutkittu, että kolmen erotuomarin mekaniikalla tulee enemmän oikeita *no-call*-päätöksiä (ei vihellystä) kuin kahden erotuomarin mekaniikalla, ja tuomitaan useammin ensimmäiset sääntöjen vastaiset teot kuin niiden seuraukset. Nämä molemmat vähentävät vihellysten määrää ja mahdollistavat dynaamisemman pelin.

Avainasia menestykselliselle 3PO-toiminnalle on luottamus. Kollegoihin täytyy luottaa. Vain silloin voi keskittyä ensisijaiseen vastuualueeseen, eikä tarvitse huolehtia tapahtumista kollegan alueella. Ihannetilanteessa kaikilla kolmella erotuomarilla olisi oma ensisijainen vastuualueensa, eikä olisi tarvetta toissijaisiin alueisiin.

Huipputason erotuomaritoiminnassa kolmen erotuomarin mekaniikka on saumatonta tiimityötä, jossa kaikki kolme erotuomaria tuomitsevat itsenäisesti niillä alueilla, millä muut eivät voi tuomita. Jokainen hallitsee osan kenttää, tai edistyneemmällä tasolla kukin hallitsee eri vaiheen samasta tilanteesta. Ennen tälle tasolle pääsemistä on kuitenkin oltava 3PO-periaatteet hyvin hallussa.

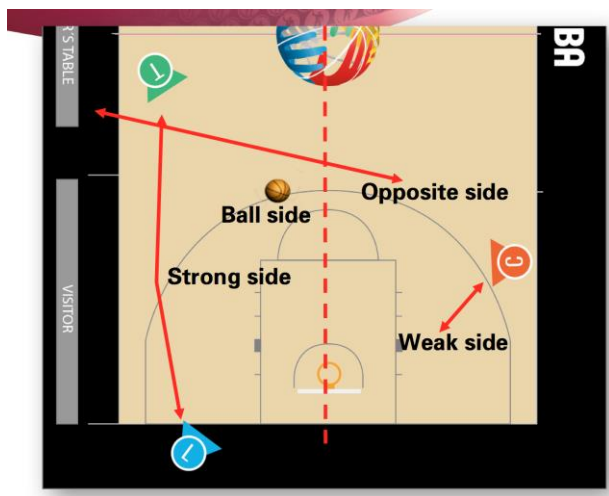
1. ASEMAT KENTÄLLÄ

Tavoite: ymmärtää takatuomarin, alatuomarin ja sentterin perusasemat kolmen erotuomarin mekaniikassa ja asemat ennen peliä ja aikalisän aikana

Terminologiaa

TERMI	SELITYS
Vahvan puolen tuomitseminen (SSR)	Se puoli kentästä, jolla ala- ja takatuomari ovat (3PO)
Heikon puolen tuomitseminen (WSR)	Se puoli kentästä, jolla sentteri on (3PO)
Pallon puoli (BS)	Kun kenttä jaetaan kuvitteellisella viivalla korilta korille, se puoli, jolla pallo on.
Vastakkainen puoli (OPS)	Se puoli kentästä, joka on toimitsijapöydän vastakkaisella puolella.
Takatuomari (T) <i>Trail</i>	Se erotuomari, joka on suunnilleen joukkuepenkkialueen keskiviivan puoleisen reunan tasalla ja samalla puolella kuin alatuomari (aina vahvalla puolella).
Alatuomari (L) <i>Lead</i>	Se erotuomari, joka on päätyrajan takana. Alatuomarın tulisi olla mahdollisimman usein pallon puolella (vahvalla puolella).

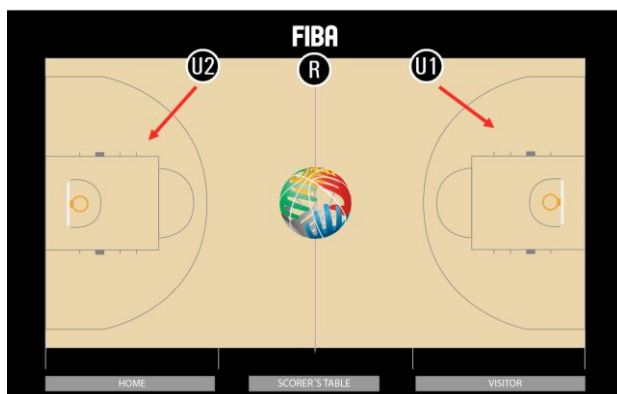
Sentteri (C) <i>Centre</i>	Se erotuomari, joka on toisella puolen etukenttää kuin alatuomari (yleensä siis ei pallon puolella), ja jonka alkuasema (<i>set-up position</i>) on vapaahetkiviivan jatkeen tasalla. Riippuen pallon asemasta sentteri voi olla kummalla tahansa puolen etukenttää.
-------------------------------	--



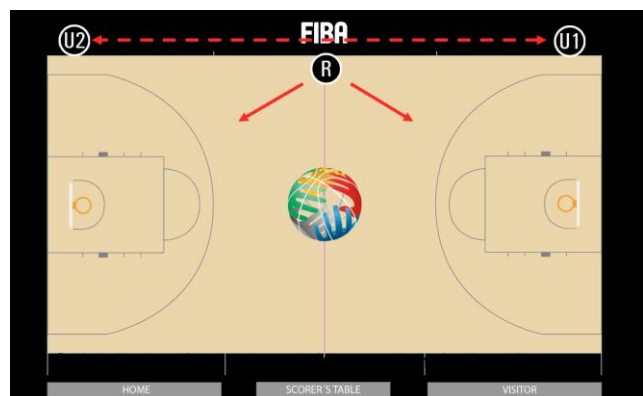
Kuva 4. Takatuomari (T), alatuomari (L), vahva puoli (*strong side*), heikko puoli (*weak side*), pallon puoli (*ball side*) ja vastakkainen puoli (*opposite side*).

Perusasemat ennen peliä ja puoliaikatauolla on kuvattu kuvassa 5.

Jos erotuomarit lämmittelevät kunnolla, yksi erotuomari tarkkailee kenttää, kun toiset kaksi lämmittelevät sivurajan ulkopuolella (kuva 6). Erotuomareiden tulisi kiertyä eri paikkoihin, jotta he voivat lämmitellä kunnolla ja tarkkailla joukkueita.

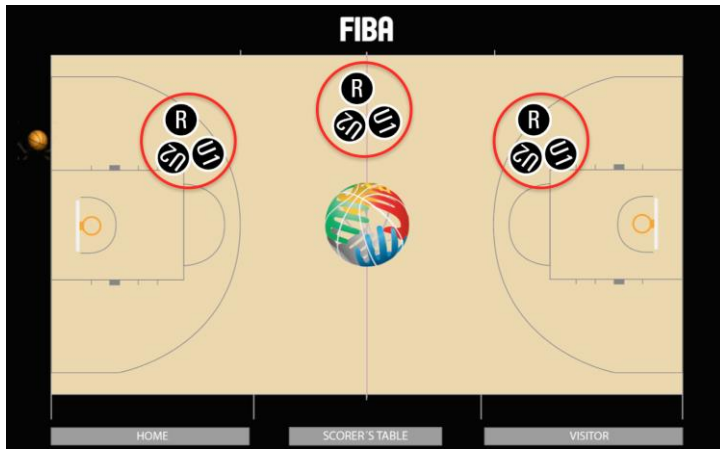


Erotuomareiden asemat aikalisän aikana

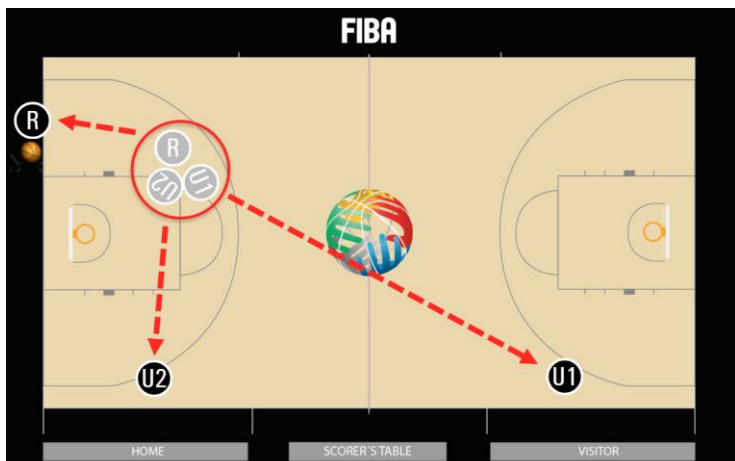


Erotuomareiden perusasema aikalisän aikana on aina vastakkaisella puolella. He voivat valita jonkun kolmesta eri asemasta sen mukaan, mikä kulloinkin on sopivin. (HUOM! Jätä pallo kentälle siihen paikkaa, josta peliä jatketaan.)

Kun aikalisästä on jäljellä 20 sekuntia, kaksi erotuomaria siirtyy joukkuepenkkialueiden lähelle olakseen valmiina pyytämään joukkueet palaamaan kentälle, kun sumneri soi 50 sekunnin kohdalla.



Kuva 7. Kolme vaihtoehtoista asemaa aikalisän aikana, aina vastakkaisella puolella.



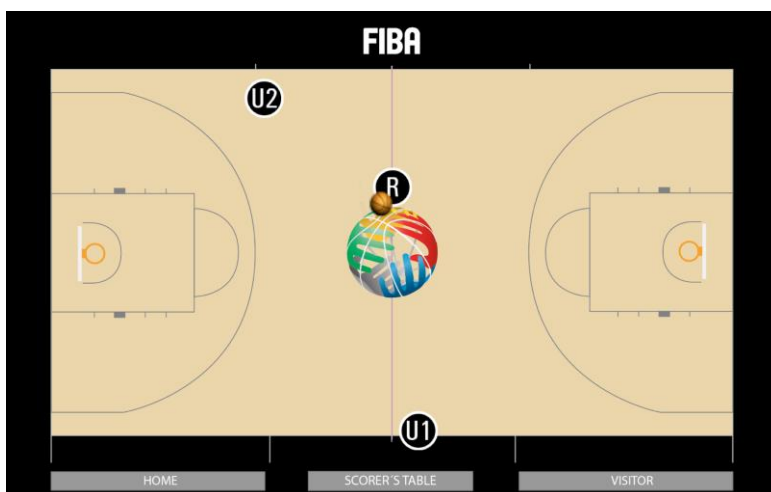
Kuva 8. Kun aikalisästä on jäljellä 20 sekuntia, kaksi erotuomaria siirtyy joukkuepenkkialueiden lähelle.

2. YLÖSHEITTO JA ERÄN ALOITUS

Tavoite: tunnistaa ja ymmärtää menettelytavat pelin aloittavan ylösheiton aikana ja erän alussa

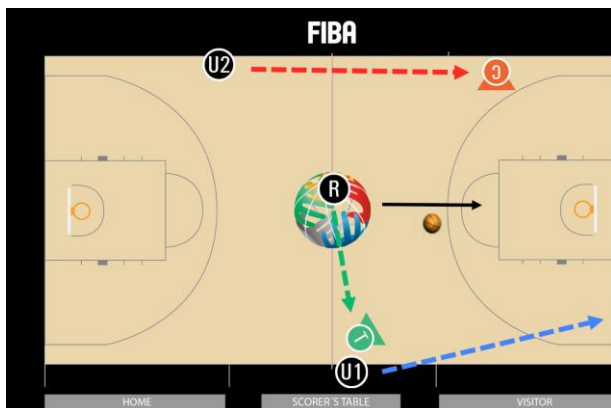
Erotuomareiden asemat pelin aloittavan ylösheiton aikana:

1. Päätuomari (R) on vastuussa ylösheitosta, vastapäätä toimitsijapöytää.
2. Aputuomarien (U1 ja U2) asemat ovat vastakkaisilla sivurajoilla. U1 on toimitsijapöydän puoleisella sivurajalla lähellä keskirajaa, ja U2 on vastakkaisella sivurajalla joukkuepenk-
kialueen rajan tasalla.
3. U1:n tehtävät:
 - a) viheltää huonon ylösheiton uusinta tai hyppääjän rikkomus
 - b) näyttää kellonkäynnistysmerkki, kun palloa kosketetaan sääntöjen mukaisesti
4. U2:n tehtävä: tarkkailla kahdeksaa muuta pelaajaa mahdollisten rikkomusten ja virheiden varalta



Kuva 9. Päätuomari (R) heittää ylösheiton. Aputuomari U1 on lähellä keskiviivaa havaitakseen mahdollisen huonon ylösheiton tai hyppääjien rikkomuksen. Aputuomari U2 on vastakkaisella puolella havaitakseen muiden pelaajien mahdolliset rikkomukset.

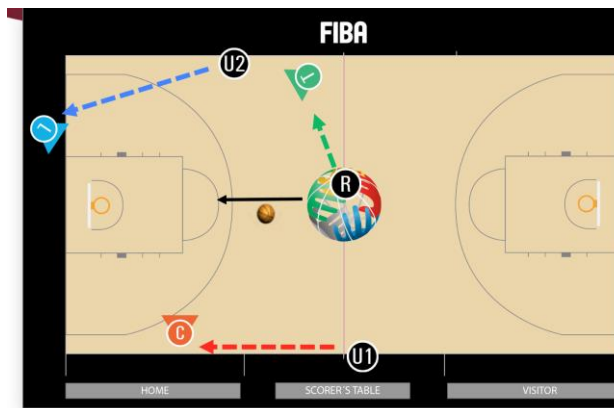
Ylösheitto – peli lähtee päätuomarista vasemmalle



Kuva 10.

- 1) U1:stä tulee alatuomari (L)
- 2) U2:sta tulee sentteri (C)
- 3) Päätuomari (R) siirtyy U1:n puoleiselle sivurajalle, ja hänestä tulee takatuomari (T).

Ylösheitto – peli lähtee päätuomarista oikealle



Kuva 11.

- 1) U2:sta tulee alatuomari
- 2) U1:sta tulee sentteri (C)
- 3) Päätuomari (R) siirtyy U2:n puoleiselle sivurajalle, ja hänestä tulee takatuomari (T).

Erän aloitus:

Erotuomarien asemat:

1. Päätuomari (R) hoitaa sisäänheiton keskirajalta, ja hänestä tulee takatuomari (T).
2. Aputuomarit U1 ja U2 asettuvat alatuomariksi (L) vastakkaiselle puolelle ja sentteriksi (C) pöydän puolelle.



Kuva 12. Päätuomari (ryhmänjohtaja) hoitaa aina erän aloittavan sisäänheiton vastakkaiselta puolelta. Aputuomarit U1 ja U2 asettuvat joko alatuomariksi (L) tai sentteriksi (C).

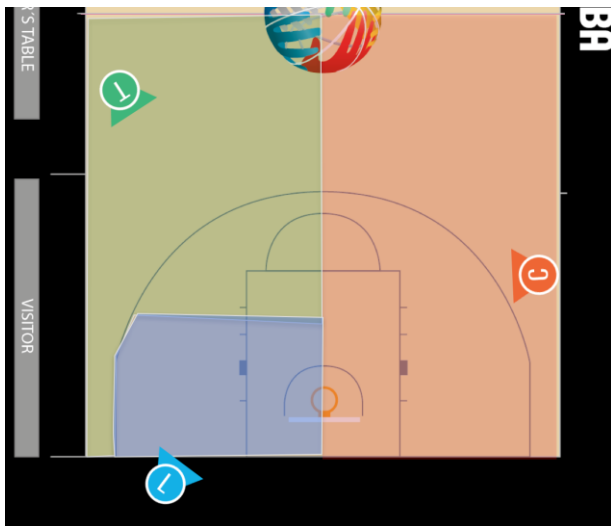
3. VASTUUALUEET KENTÄLLÄ

Tavoite: tunnistaa ja ymmärtää perusvastuualueet etukentällä

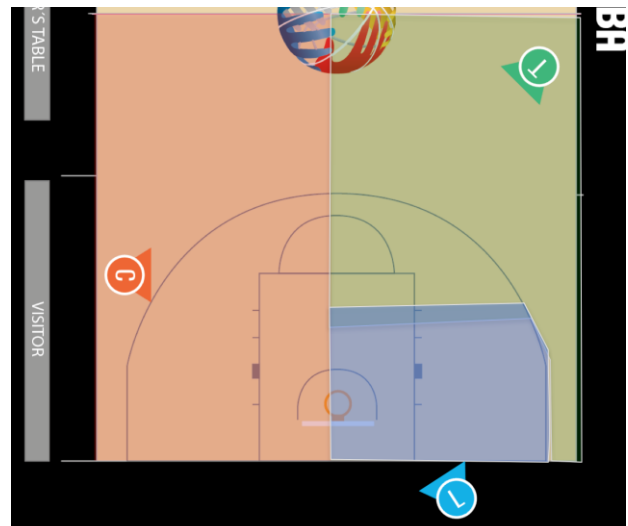
Kun kokeneet ammattimaiset erotuomarit soveltavat kolmen erotuomarin mekaniikkaa (3PO), heidän tarvitsee tuomita vain omilla ensisijaisilla vastuualueillaan. Jos kaikki kolme erotuomaria hoitavat ensisijaisen vastuualueensa, eivät toissijaiset vastuualueet ole tarpeen. Perusperiaate on, että erotuomarilla pitäisi olla avoin näkymä pelitilanteisiin, ja hänen pitäisi voida tuomita niillä alueilla, joita hänen kollegansa eivät voi tarkkailla.

Alla olevassa kuvassa alatuomarilla on kooltaan pienin vastuualue, mutta alatuomari viheltää kuitenkin 50 – 60 % virheistä pelin kuluessa. Tämä johtuu niin sanotusta ”ruuhka-alueesta” (*”action area”, ”bus station”*), joka on pallon puoleinen *post*-alue. Toisin sanoen suurin osa tilanteista tapahtuu täällä, ja jos alatuomari on pallon puolella, kuten pitäisi, hänellä on paras näkymä tuomita tilanteet tällä alueella. Siksi on tärkeää, että kaksi erotuomaria (takatuomari ja alatuomari, vahva puoli) on aina pallon puolella.

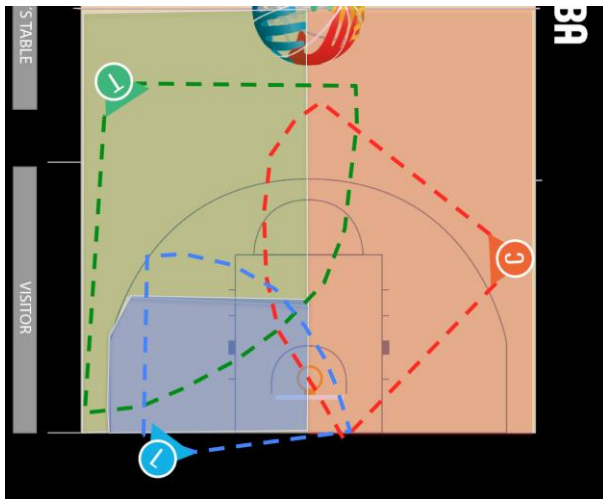
Pelin ollessa dynaamista ovat vastuualueet pysyviä vain teoriassa, ja niille on olemassa kaksi määritelmää: teoreettinen (kuvat 13 ja 14) ja dynaaminen (kuvat 15 ja 16).



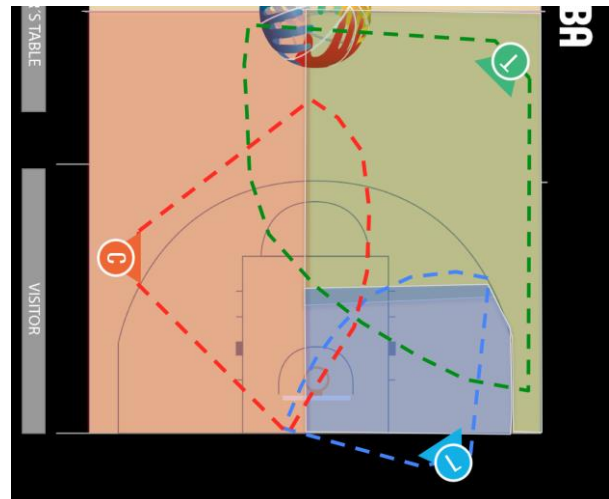
Kuva 13. Takatuomarin (T), alatuomarin (L) ja sentterin (C) teoreettiset vastuualueet, kun alatuomari on pöydän puolella.



Kuva 14. Takatuomarin (T), alatuomarin (L) ja sentterin (C) teoreettiset vastuualueet, kun alatuomari on vastakkaisella puolella.



Kuva 15. Takatuomarin (T), alatuomarin (L) ja sentterin (C) dynaamiset vastuualueet, kun alatuomari on pöydän puolella.



Kuva 16. Takatuomarin (T), alatuomarin (L) ja sentterin (C) dynaamiset vastuualueet, kun L on vastakkaisella puolella.

4. ROTAATIO

Tavoite: tunnistaa rotaation tarve, ajoitus ja oikeat tekniikat

Kolmen erotuomarin mekaniikan (3PO) onnistuminen riippuu siitä, kuinka monta pallollisen pelin tilannetta vahvan puolen erotuomarit (alatuomari ja takatuomari) hoitavat. Siksi on kehitetty rotaatio, jolla alatuomari voi siirtyä päätyrajalla toiselle puolen kenttää.

Rotaation käynnistää aina alatuomari. On erittäin tärkeää, että alatuomari aina etsii syitä käynnistää rotaatio (ei syitä olla käynnistämättä). Tämä aktiivinen mielentila varmistaa, että kaksi erotuomaria on pallon puolella niin usein kuin mahdollista. Jos ei ole kokemusta kolmen erotuomarin mekaniikasta, saattaa näyttää siltä, että erotuomarit vain liikkuvat paikkaa vaihdellen, eikä ole tärkeää, miten tämä tapahtuu. Jokaiselle rotaation vaiheelle on kuitenkin erityinen tekniikka. Alatuomarin, takatuomarin ja sentterin täytyy koko ajan tietää, milloin ja kuinka rotaatio toteutetaan, ja milloin heidän vastuualueensa vaihtuvat.

Avainasiat onnistuneessa rotaatiossa ovat (koskee erityisesti alatuomaria, joka käynnistää rotaation):

- 1) oikea etäisyys rotaation käynnistykseen (valmistautuminen, *close down*)
- 2) rotaation oikea ajoitus (kun pallo siirtyy heikolle puolelle)
- 3) oikea tekniikka (päättää, liiku terävästi, älä epäröi).

On havaittu, että joskus pelissä on ollut useampia pelitilanteita, jotka ovat päättyneet ajoon heikolta puolelta eikä vahvalta. Tällöin vain yksi erotuomari (sentteri, C) on ollut vastuussa pallosta. Tämä on vastoin kolmen erotuomarin mekaniikan filosofiaa ja tarkoitusta.

Kun analysoidaan rotaatioita kehittyneemmällä tasolla, täytyy aina arvioida, oliko heikon puolen heitossa tai ajossa rotaatio mahdollinen. Jos oli, niin tilanteessa oli parantamisen varaa.

Yhteenveto rotaatiosta:

1. Pallo siirtyy keskelle kenttää (alue 2) -> alatuomari valmistautuu rotaatioon (*close down*).
2. Pallo siirtyy heikolle puolelle ->
 - a. Alatuomari (L) tekee rotaation heikolle puolelle.
 - b. Takatuomari (T) siirtyy uuteen sentteriasemaan.
3. Alatuomari on toteuttanut rotaation ja on valmis tuomitsemaan -> sentteri (C) siirtyy uuteen takatuomariasemaan. Rotaatio on valmis.
4. Kun heikolta puolelta tulee nopea heitto tai ajo, alatuomarin ei pitäisi aloittaa rotaatiota (ks. pysähdys).
5. Tehdessään rotaation alatuomari kävelee ripeästi (ei koskaan juokse). Näin hän voi keskeyttää rotaation, jos heikolta puolelta tulee nopea heitto tai ajo, tai jos pelin suunta muuttuu.

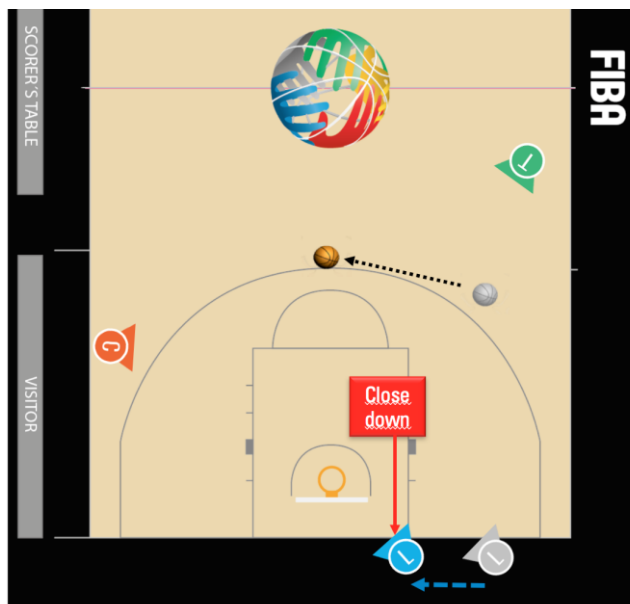
Rotaatiossa on neljä eri vaihetta:

1. Vaihe 1: Valmistautuminen (*close down*)

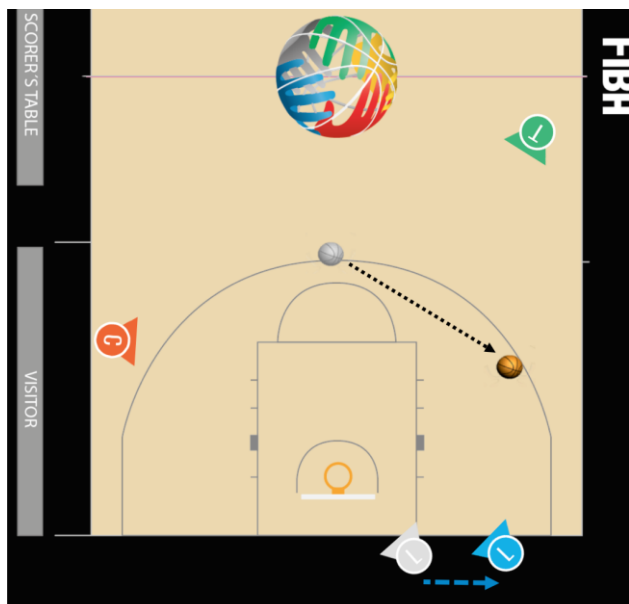
Kun pallo on keskellä kenttää (alueella 2), alatuomarin tulisi siirtyä valmiusasemaan (*close-down position*) ollakseen valmiina rotaatioon pallon siirtyessä heikolle puolelle.

Jos pallo palaa vahvalle puolelle, alatuomari siirtyy normaaliin alkuasemaan (*set-up-position*).

HUOM! Valmiusasema (*close-down position*) ei ole erotuomarin työskentelypaikka. Jos tulee ajo korille tai heitto, valmiusasemassa olevan alatuomarin tulee siirtyä parempaan paikkaan, jotta hänellä olisi oikea etäisyys ja kulma tilanteeseen.



Kuva 17. Pallo siirtyy ja jää alueelle 2 - alatuomari siirtyy valmiusasemaan (*close-down-position*).



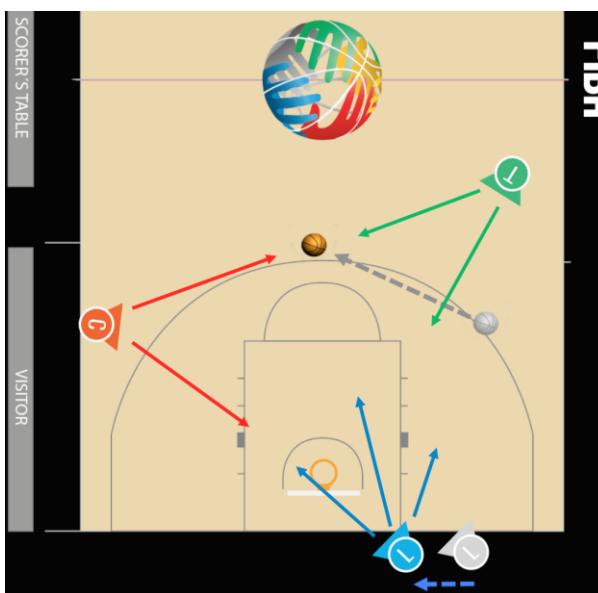
Kuva 18. Jos pallo siirtyy takaisin vahvalle puolelle, alatuomari siirtyy takaisin aiempaan paikkaansa.

2. Vaihe 2: Alatuomarin ja takatuomarin rotaatio

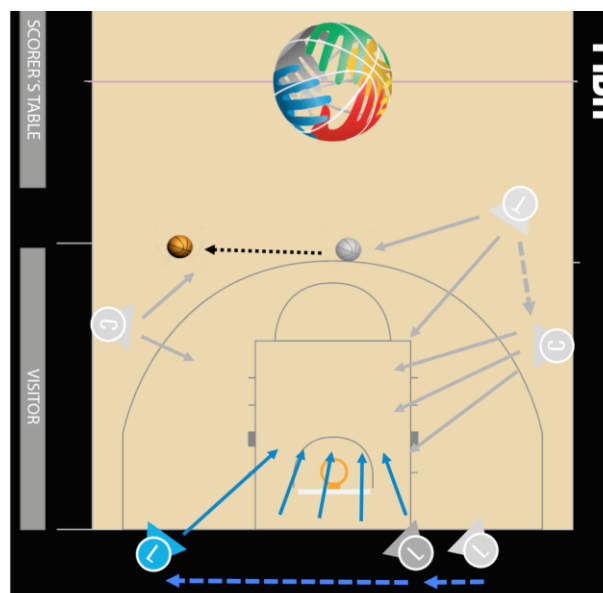
Kun pallo siirtyy heikolle puolelle, alatuomari aloittaa rotaation mahdollisimman pian. Samanaikaisesti takatuomari siirtyy uuteen sentteriasemaan.

a) Vaihe 2a: Alatuomarin rotaatio – pysähdys. Kun pallo on siirtynyt heikolle puolelle, alatuomarin pitäisi arvioida, voiko heikolta puolelta tulla nopea heitto tai ajo. Tätä sekunnin ("hengenvedon") viivytystä kutsutaan pysähdykseksi. Jos pallollinen pelaaja heittää tai ajaa korille, rotaatiota ei tehdä, ja sentterin täytyy hoitaa heikon puolen peli. Etäisyyden ja yksittäisen pelitilanteen tuomitsemisen periaatteita täytyy ennen kaikkea noudattaa.

b) Vaihe 2b: Alatuomarin rotaatio – "Scan the paint". Kun alatuomari tekee rotaation, hän kävelee ripeästi ja tarkkailee samalla aktiivisesti peliä. Jos kolmen sekunnin alueella on pelaajia, he ovat ensisijaisesti hänen vastuullaan. Jos kolmen sekunnin alueella ei ole pelaajia, niin hän tarkkailee seuraavia aktiivisia pelaajapareja (*match-up*) tai pelaajia, jotka saattavat siirtyä ruuhka-alueelle (*action area, bus station*) uudelle vahvalle puolelle.

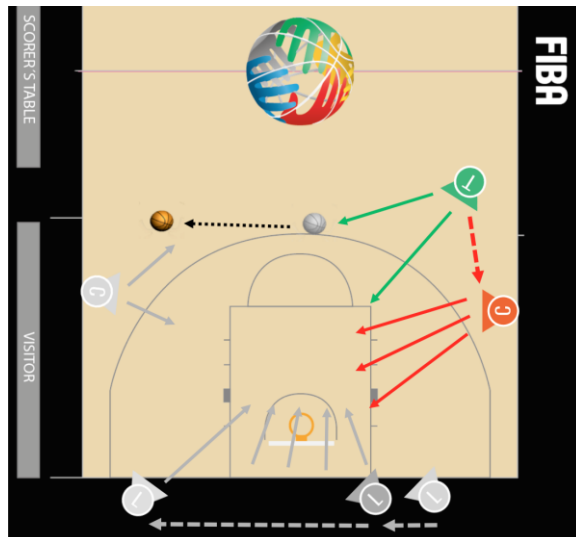


Kuva 19. Pallo siirtyy keskikentälle. Alatuomari (L) siirtyy valmiusasemaan (*close down position*). Sentteri (C) valmistautuu vastuualueensa muuttumiseen.



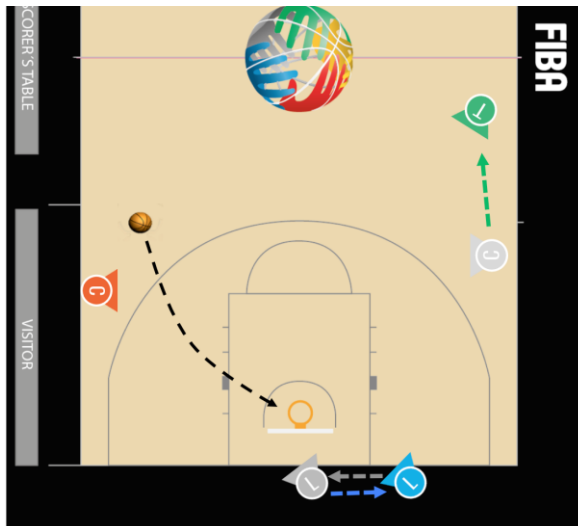
Kuva 20. Pallo siirtyy heikolle puolelle. Alatuomari (L) tekee rotaation ja tarkkailee lähimpiä pelaajapareja (*"Scan the Paint"*).

c) Vaihe 2c: Takatuomarin rotaatio sentteriasemaan. Heti kun takatuomari on varmistanut, että sentteri on poiminut pallollisen pelin heikolta puolelta, hänen tulisi siirtää katseensa pois pallosta ja siirtyä tarkkailemaan uuden heikon puolen (oman puolensa) *post*-peliä. On osoittautunut, että tämä on yksi rotaatiomenettelyn heikoimmista osa-alueista, koska usein takatuomari jumittuu pallon tarkkailuun.

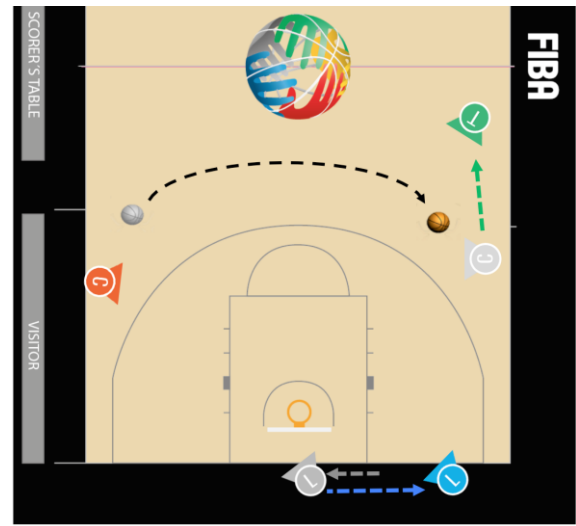


Kuva 21. Kun sentteri (C) on poiminut pallollisen pelin, takatuomari (T) siirtyy mahdollisimman pian tarkkailemaan uuden heikon puolen *post*-peliä.

d) Vaihe 2d: Alatuomari keskeyttää rotaation. Kun alatuomari tekee rotaation oikealla tekniikalla (aloittaa ajoissa, kävelee ripeästi), hän voi keskeyttää rotaation milloin tahansa ja palata aiempaan asemaansa. Yleisimmät syyt tähän ovat ajo tai heitto heikolta puolelta rotaation aikana tai syöttö kentän toiselle puolelle. Kun näin tapahtuu, sentteri ei siirry minnekään, vaan jää yhä sentteriksi. Takatuomari palaa aiempaan asemaansa takatuomariksi. Pääperiaate on, että jos alatuomari on ohittanut korilevyn keskikohdan, hän toteuttaa rotaation.



Kuva 22. Ajo tai heitto heikolta puolelta. Alatuomari (L) pystyy keskeyttämään rotaation ja palaamaan.



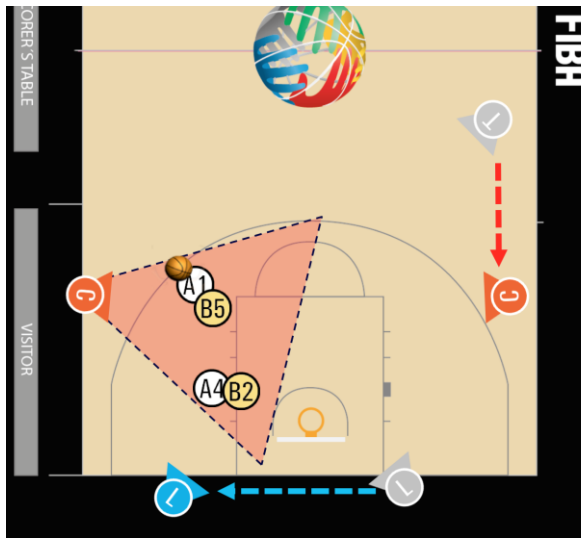
Kuva 23. Syöttö toiselle puolelle. Alatuomari (L) pystyy keskeyttämään rotaation ja palaamaan pallon puolelle.

3. Vaihe 3. Alatuomari siirtyy pallon puolelle, ja sentteri siirtyy uuteen takatuomariasemaan.

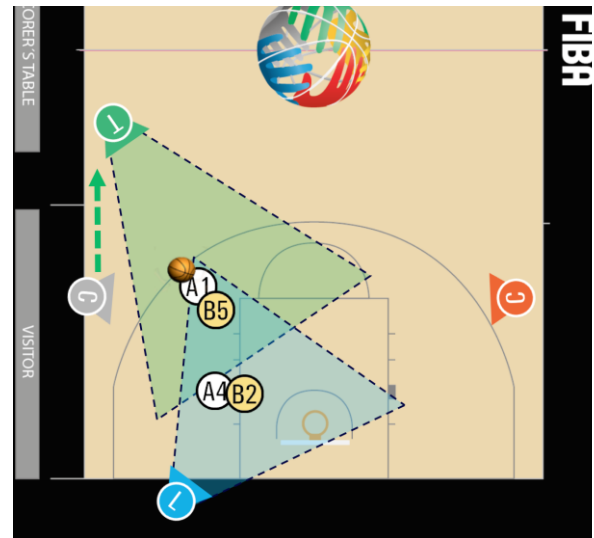
Kun alatuomari on toteuttanut rotaationsa, lopuksi sentteri siirtyy uuteen takatuomariasemaan.

a) Vaihe 3a. Sentterin ja alatuomarin vastuut. Sentteri pysyy asemassaan ja keskittyy palloon ja sen lähellä tapahtuvaan peliin, kunnes alatuomari on toteuttanut rotaationsa, ja pelitilanne ei enää ole aktiivinen. Jos tilanne kehittyy alatuomarin rotaation aikana, sentteri seuraa tilannetta, kunnes se ei ole enää aktiivinen. Ensimmäisessä täytyy jatkaa pelitilanteen tarkkailua ja sitten siirtyä uuteen asemaan. Siksi hetkellisesti pelissä on kaksi sentteriä.

b) Vaihe 3b. Sentterin rotaatio takatuomariksi. Kun sentteri siirtyy takatuomariksi, hänen tulisi liikkua takaperin, katse koko ajan kohti korja (45°).



Kuva 24. Sentteri (C) seuraa tilannetta, kunnes alatuomari (L) on toteuttanut rotaationsa ja on valmiina.



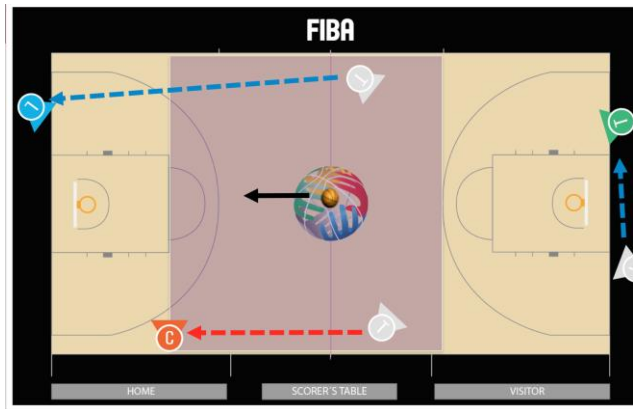
Kuva 25. Vanha sentteri (C) siirtyy aina viimeiseksi uuteen takatuomariasemaan (T) (liikkuen takaperin). Rotaatio on valmis.

4. Epätasapaino – kollegat eivät huomaa rotaatiota

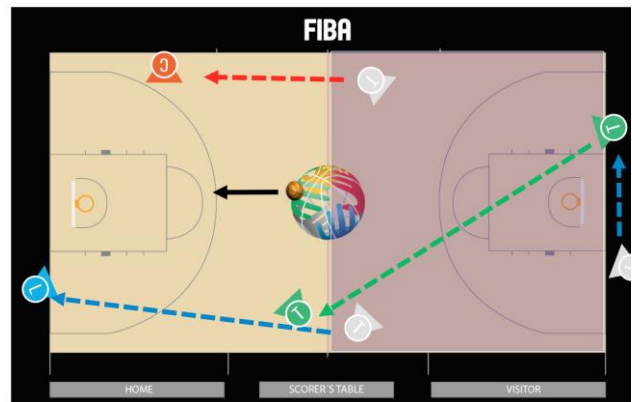
Joskus kaikki erotuomarit eivät huomaa, että käynnissä on rotaatio, ja pelin suunta vaihtuu. Miten tässä tilanteessa pitää toimia? Tällöin on kaksi vaihtoehtoa korjata epäonnistunut rotaatio pelisuunnan vaihtuessa. Vähintään yksi erotuomari - mutta yleensä kaksi – on selvillä tilanteesta.

a) Vaihtoehto 1. Suunnanmuutostilanteessa (*transition*) uuden alatuomarin ja sentterin pitäisi aina etsiä kollegansa ja kenttätasapaino. Tunnista, millä puolella uusi takatuomari on takakentällä, ja säädä asemat oikeiksi etukentälle tullessa. Voit käyttää ääntäsi tai ryhmän ennalta sopimia merkkejä herättääksesi rotaation missanneen erotuomarin.

b) Vaihtoehto 2. Uudella takatuomarilla on aina viimeinen mahdollisuus korjata tilanne. Yleensä uudella takatuomarilla on enemmän aikaa ja parempi näkökulma nähdäkseen suunnanmuutostilanteen (*transition*) kehittymisen. Tarvittaessa hän voi siirtyä suunnanmuutostilanteen aikana toiselle puolelle saadakseen taka- ja alatuomarin samalle puolelle. Tämän pitäisi kuitenkin tapahtua takakentällä.



Kuva 27. Uuden sentterin ja alatuomarin pitäisi aina tarkkailla kenttää suunnanmuutostilanteen (*transition*) aikana, ennen kuin he saapuvat etukentän vapaaheittoviivan tasalle.



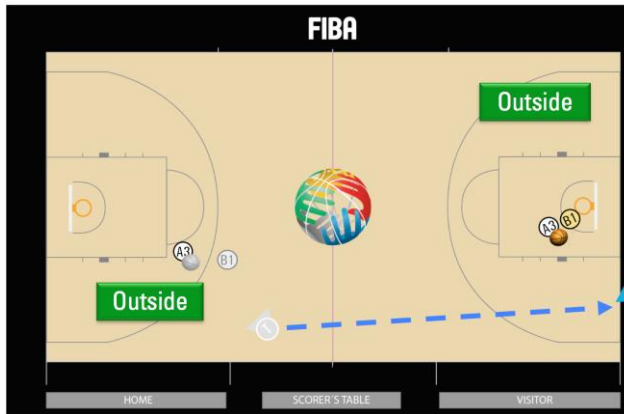
Kuva 28. Toinen vaihtoehto on, että uusi takatuomari tasapainottaa tilanteen siirtymällä takakentällä vinosti poikki kentän.

5. ALATUOMARIN ASEMA JA SIIRTYMINEN

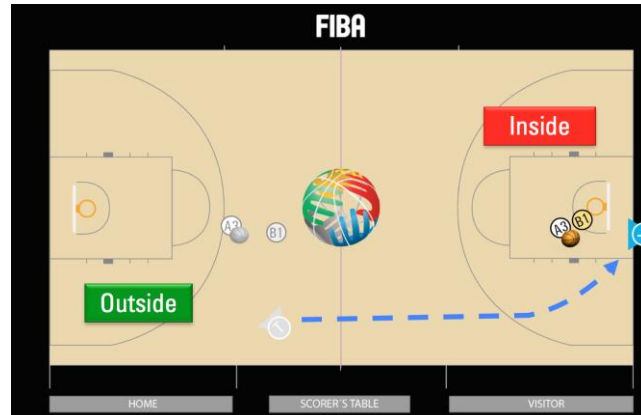
Tavoite: tunnistaa oikea työskentelyalue ja vastuu alatuomarina

Pelisuunnan vaihtuessa (*transition*) uuden alatuomarin tulisi ehtiä päätyrajalle valmiina tuomitsemaan neljässä sekunnissa tai nopeammin. Hänen pitäisi olla myös hyvässä asemassa voidakseen tuomita koko suunnanmuutostilanteen (*transition*) ajan. Tämä on mahdollista vain, kun käytetään seuraavia tekniikoita:

- Katso pelitilanne loppuun ennen siirtymistä, - siis odota, kunnes pallo on mennyt koriin tai puolustaja on saanut levypallon.
- Käännyttyäsi terävällä askeleella pidä huolta, että katseesi on pelissä koko ajan (kun tämä tehdään kunnolla, erotuomarin pitäisi myös voida poimia pelikellon lukema).
- Käynnistä siirtyminen nopeasti ja juokse täysillä päätyrajalle saakka.
- Pidä katseesi pelissä koko suunnanmuutostilanteen (*transition*) ajan.
- Juokse suoraan päätyrajalle aloitusasemaan (*set-up position*) (pidä sama etäisyys peliin koko ajan)
- Pysähdy päätyrajalle, ja ole valmiina tuomitsemaan.



Kuva 28. Alatuomari (L) siirtyy suorassa linjassa päätyrajalle pitäen saman etäisyyden peliin – pelaajien nopeus ja koko pysyvät samoina alusta loppuun.

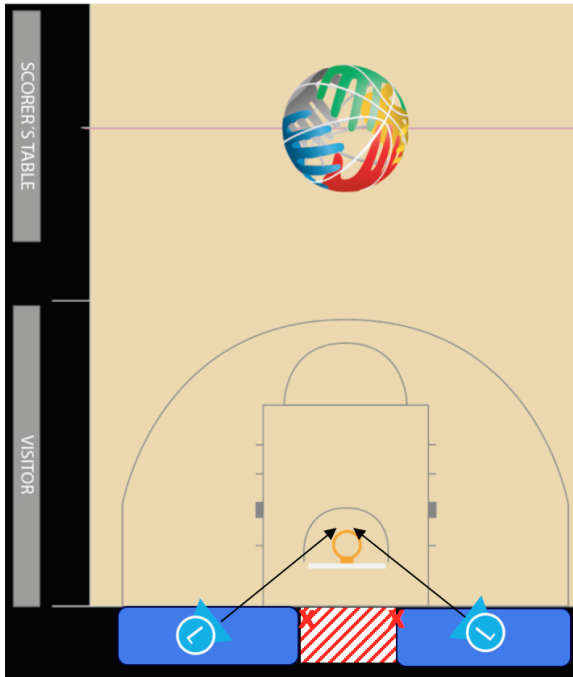


Kuva 29. Alatuomari (L) siirtyy virheellisesti korin lähelle, ja peli tulee häntä kohti. Tarkastelukulma vaihtuu täysin, koska pelaajat näyttävät isommilta ja nopeammilta.

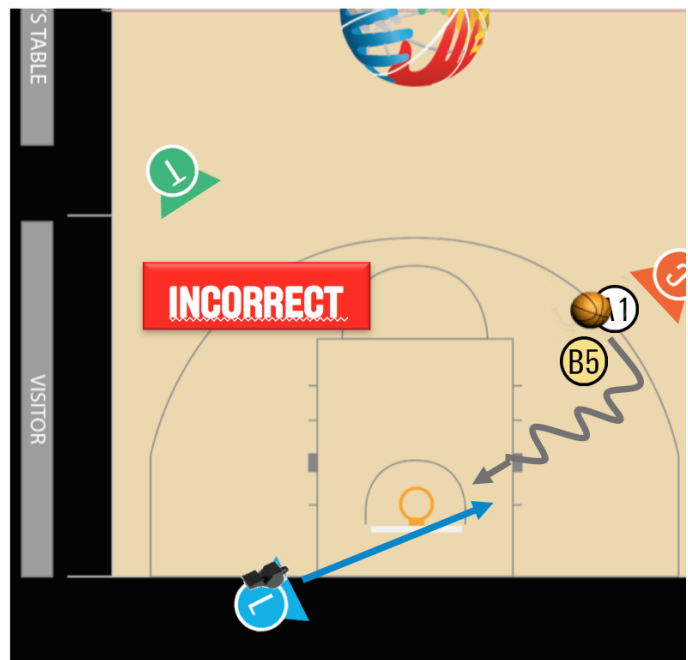
Alatuomari työskentelee 45° kulmassa koria kohti. Aseman pitäisi olla korkeintaan yksi metri päätyrajasta ja yleensä kolmen sekunnin alueen ulkopuolella. Alatuomarin työskentelyalue on kolmen pisteen rajalta kolmen sekunnin alueen rajalle.

Alatuomarin normaali alkuasema on korilevyn reunan ja kolmen pisteen rajan välissä. Hänen tulisi liikkua päätyrajalla pallon liikkeiden mukaisesti varmistaakseen oikean aseman. Hänen pitää pysyä kentän ulkopuolella.

Alatuomarin pitäisi yleensä viheltää rikkomukset ja virheet vahvalta puolelta. On todettu, että kun alatuomari viheltää heikolta puolelta, erityisesti ajotilanteissa, tuomiot ovat usein vääriä ja jopa haamuvihellyksiä (vihellettiin virhe, vaikka kontakti oli sääntöjen mukainen, tai kontaktia ei tapahtunut lainkaan). Näitä alatuomarin ristiinvihellyksiä (*cross call*) ei saisi tulla. Alatuomarin täytyy luottaa siihen, että sentteri viheltää, jos tapahtuu sääntöjen vastainen kontakti.

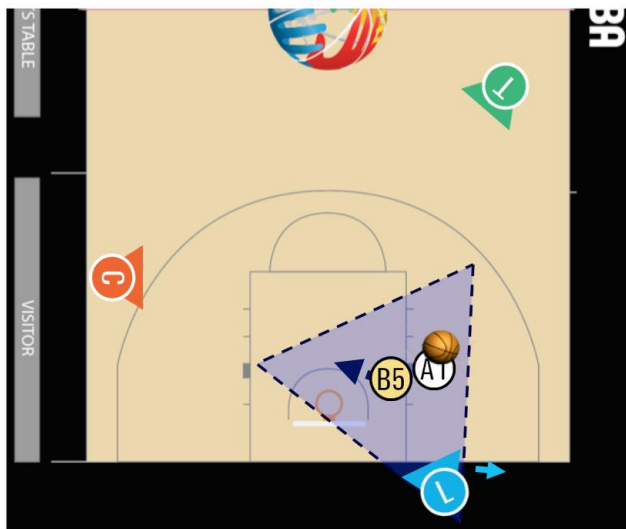


Kuva 30. Alatuomarin työskentelyalue (ml. valmiusasema - *close-down position*) on kolmen pisteen viivan ja korilevyn reunan välissä. Oikeasta asemasta hän näkee korinrenkaan etureunan.

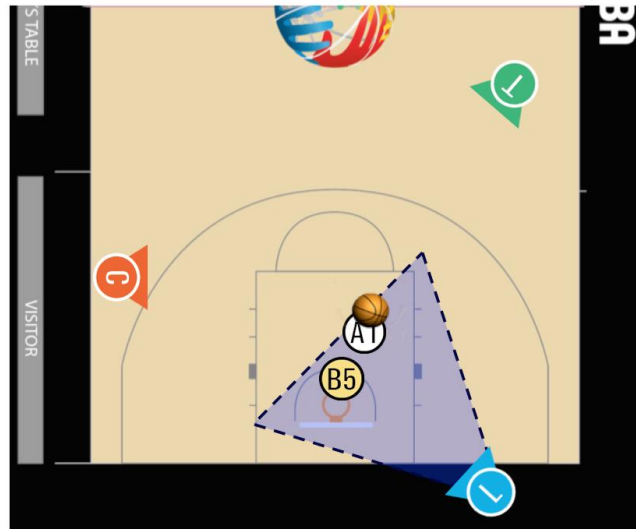


Kuva 31. Alatuomarin täytyy luottaa sentteriin, jonka täytyy olla aktiivinen ja valmiina hoitamaan vastuualueensa. Kuvassa tapahtuu alatuomarin riskiinviehellys (*cross call*), mikä on väärin.

Kun pallo tulee vahvan puolen *post*-asemaan (alatuomarin puolelle), alatuomarin pitäisi valmistautua mahdolliseen ajoon astumalla muutamia askeleita sivummalle. Tätä kutsutaan alatuomarin sivuaskelleeksi (*lead cross step*). Näin alatuomari voi nähdä mahdollisen ajon korille, tunnistaa mahdollisen apupuolustuksen heikolta puolelta ja käyttää samaa ”oikea etäisyys ja päätökset paikaltaan” -periaatetta (*distance & stationary*) kuin suunnanvaihtotilanteessa (*transition*).



Kuva 32. Kun pallo tulee vahvan puolen low-postiin, alatuomari (L) valmistautuu seuraavaan tilanteeseen ottaen sivuaskleen (*cross step*) saadakseen laajemman kulman seuraavaan mahdolliseen tilanteeseen.



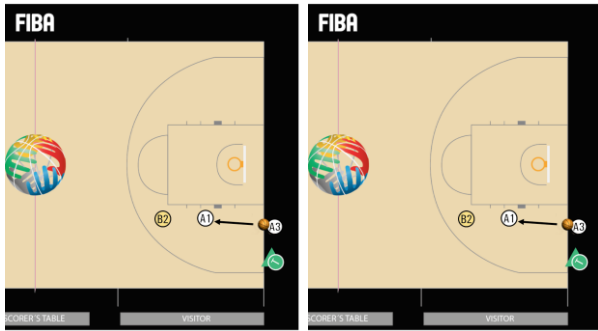
Kuva 33. Alatuomari (L) on ottanut sivuaskleen (*cross step*) ja kääntänyt hieman vartalonsa koriin päin. Tästä uudesta kulmasta hän voi seurata puolustajan toimintaa ajotilanteessa ja valmistautua apupuolustukseen.

6. TAKATUOMARIN SIJAINTI JA SIIRTYMINEN

Tavoite: tunnistaa takatuomarin oikea työskentelyalue ja vastuut

Suunnanvaihtotilanteessa (*transition*) uuden takatuomarin pitäisi koko ajan olla pelin takana (ei siis edellä eikä samalla tasalla). Näin hän voi helposti valvoa kelloja ja analysoida seuraavia mahdollisia tilanteita. Tämä on mahdollista vain, kun käytetään seuraavia tekniikoita:

- Odota päätyrajan takana, kunnes pallo on syötetty kentälle korin jälkeen, ja sisäänheittäjä on astunut kentälle (uuden takatuomarin pitäisi odottaa, että hänellä on vähintään kolmen metrin etäisyys palloon, ennen kuin hän astuu kentälle).
- Pidä aina oikea etäisyys palloon, yhdestä kahteen askelta (ei edestakaista juoksentelua).
- Tule etukentälle viimeisenä ja ota 45° kulma koria kohti (kaikkien pelaajien pitäisi olla suoriksi ojennettujen käsien välissä = oikealla tai vasemmalla sivuraja ja oikealla tai vasemmalla keskiraja).



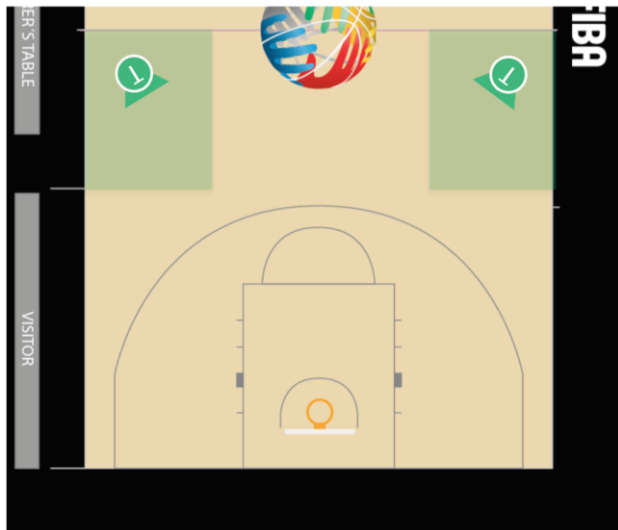
Kuva 34. Uusi takatuomari (T) odottaa oikean tekniikan mukaisesti päätyrajan takana, että pallo syötetään kentälle korin jälkeen, ja sisäänheittäjä on astunut kentälle.



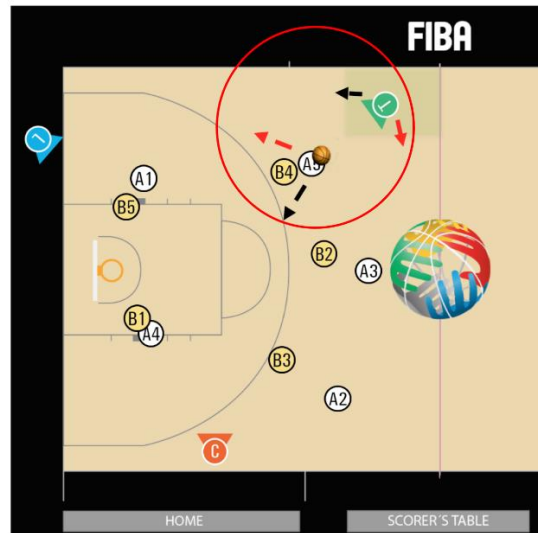
Kuva 35. Takatuomari (T) pitää oikean etäisyyden ja laajan näkökulman aina pelin takana (ei edestakaista juoksentelua). Hän voi valvoa kelloja ja nähdä pelaajaparit (*set-ups*) etukentällä.

Takatuomarin työskentelyalue on joukkuepenkkialueen rajan ja keskiviivan välissä. Hänen pitäisi voida tarkkailla laajaa aluetta, jos hän pitää riittävän etäisyyden pelaajiin ja aktiivisesti analysoi pelaajien seuraavia liikkeitä. Takatuomari työskentelee yleensä kentän puolella.

Kun pallo siirtyy lähemmäksi takatuomarin puoleista sivurajaa, hänen pitäisi ottaa pari askelta kentälle päin (vain tässä tapauksessa). Kun takatuomarilla on edessään kuljettava pelaaja, hänen pitäisi aktiivisesti miettiä, mihin suuntaan tämä liikkuu seuraavaksi. Kun pelaaja siirtyy johonkin suuntaan, takatuomarin pitäisi liikkua päinvastaiseen suuntaan – tätä kutsutaan takatuomarin sivuaskelleeksi (*trail cross step*). Kun tilanne on ohi, takatuomarin pitäisi palata lähelle sivurajaa normaaliin työskentelyasemaansa.



Kuva 36. Takatuomarin (T) työskentelyalue on joukkuepenkkialueen rajan ja keskiviivan välissä. Jos pallo siirtyy lähemmäksi vahvan puolen sivurajaa, hänen pitäisi ottaa pari askelta kentälle päin säilyttääkseen laajan näkökulman.



Kuva 37. Jos takatuomari jää suoraan linjaan pelaajan taakse, hän miettii etukäteen, kumpaan suuntaan pelaaja lähtee seuraavaksi. Kun pelaaja siirtyy, takatuomarin pitäisi reagoida ja ottaa sivuaskel (*cross step*) vastakkaiseen suuntaan.

7. SENTTERIN ASEMA JA SIIRTYMINEN

Tavoite: tunnistaa sentterin oikea työskentelyalue ja vastuut

Siirtyessään sentteristä sentteriksi erotuomarin täytyy:

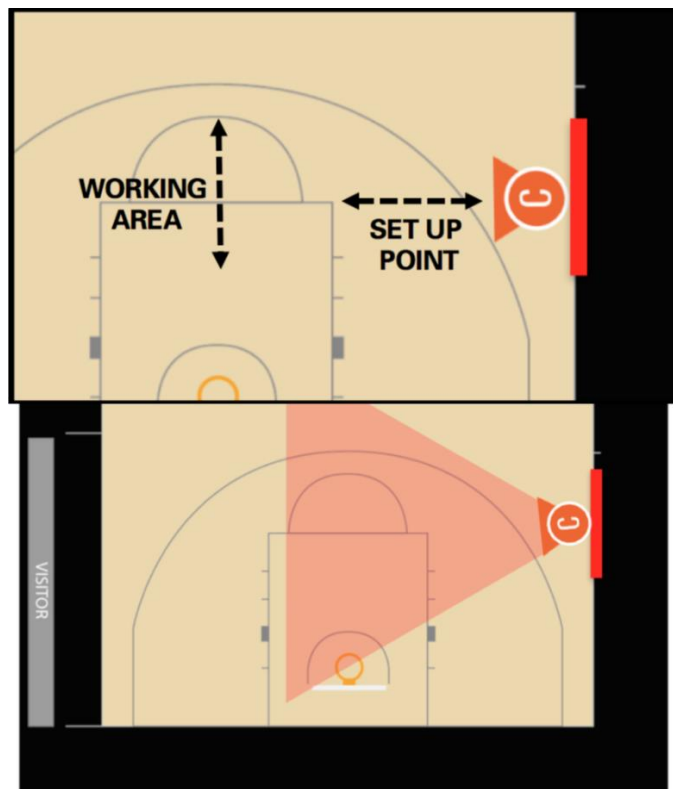
- a) tarkkailla edellinen pelitilanne loppuun ennen siirtymistä - siis odota, kunnes pallo on mennyt koriin tai puolustaja on saanut levypallon
- b) pidä katse pelissä koko ajan (aktiivisesti tarkkaillen seuraavaa tilannetta ja seuraten puolustajan toimintaa)
- c) juosta suoraan vapaaheittoviivan jatkeelle aloitusasemaan (*set-up position*).
- d) Kun suunnanvaihtopeli (*transition*) etenee heikolla puolella, sentterin saattaa olla tarpeen pysähtyä hetkellisesti ja tuomita pelitilannetta (pidä etäisyyttä peliin – ennakoi).

Sentterin työskentelyalue on vapaaheittoympyrän yläosan ja sen kuvitteellisen alaosan välissä. Käytännössä tämä tarkoittaa vapaaheittoviivan tasaa ja siitä paria askelta ylös- tai alaspäin. Sentterin työskentelyalue on normaalisti aina kentän puolella.

Kaikki heikon puolen pelaaminen korille päin on ensisijaisesti sentterin vastuulla. Siten hänen tulee olla aktiivinen ja valmiina viheltämään sääntöjen vastainen kontakti tai teko. Jos sentteri on passiivinen eikä kanna vastuutaan, tämä pakottaa alatuomarin olemaan aktiivisempi, mikä johtaa pahimmassa tapauksessa alatuomarin ristiinvihellykseen (*cross call*). Alatuomarin pitää pystyä luottamaan aktiiviseen sentteriin.



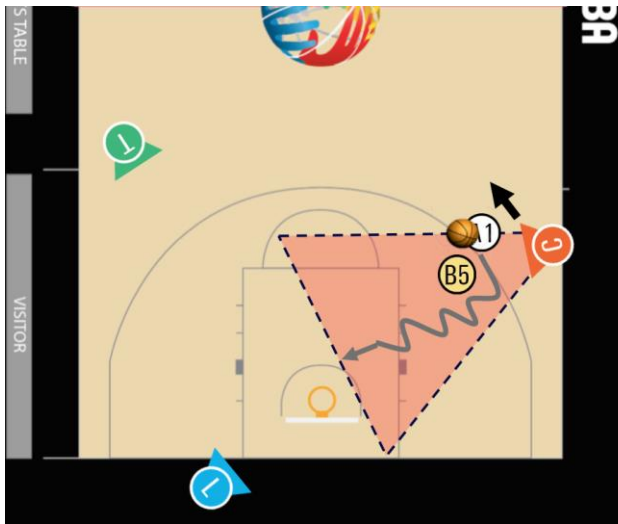
Kuva 38. Suunnanvaihtotilanteessa (*transition*) sentteri siirtyy yleensä takakentältä etukentän vapaaheittoviivan jatkeelle. Siirtyessään hänen tulee pitää katseensa kentälle päin tarkkaillen mahdollista heikon puolen suunnanvaihtopeliä.



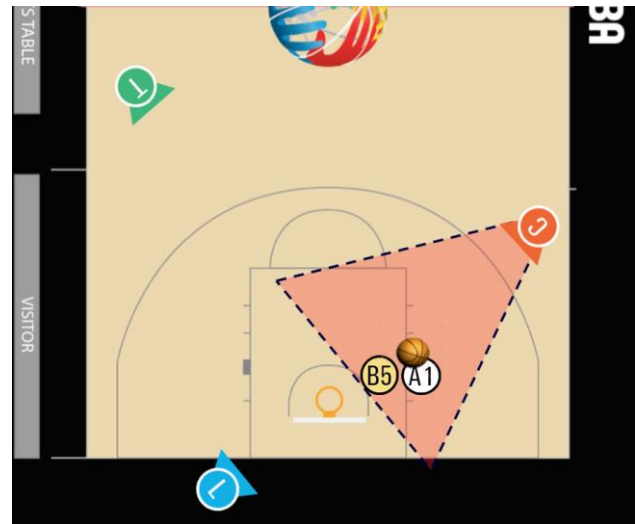
Kuva 39. Sentterin aloitusasema on vapaaheittoviivan jatkeella ja työskentelyalue vapaaheittovympyrän yläosan tasalta sen kuvitteellisen alaosan tasalle.

Kun tulee ajo heikolta puolelta korille, sentterin pitäisi ottaa askelia kentällä vinosti kohti keskiviivaa, vastaavasti kuin takatuomarinkin. Kun pelaaja siirtyy johonkin suuntaan, sentterin pitäisi siirtyä toiseen suuntaan. Tätä kutsutaan sentterin sivuaskeleeksi (*center cross step*). Joskus sentteri joutuu suoraan linjaan ajon kanssa, mutta vain hetkellisesti, ja sivuaskel lyhentää tätä aikaa.

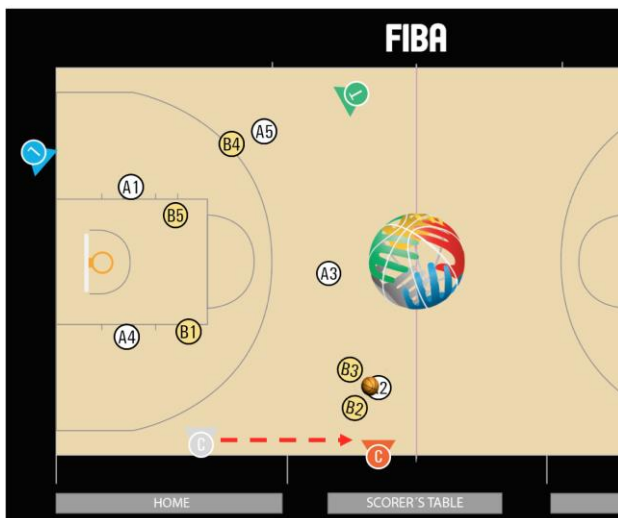
Jos pelaaja träpätään heikon puolen etukentällä ja lähellä keskiviivaa, sentteri siirtyy lähelle keskiviivaa tuomitakseen tilanteen ("mene minne tarvitaan tuomitaksesi tilanteen"). Träppitilanteen jälkeen sentteri palaa normaaliin asemaansa vapaaheittoviivan jatkeelle, ellei alatuomari ole tehnyt rotaatiota träppitilanteen aikana (hänen olisi pitänyt tehdä rotaatio ennen tilannetta).



Kuva 40. Pallo on heikolla puolella, ja sentteri (C) valmistautuu tuomitsemaan ajoa korille henkisesti valmiina sivuaskeleeseen (*cross step*).



Kuva 41. Kuljettaja liikkui vasemmalle, ja sentteri (C) otti oikein sivuaskelen (*cross step*) oikealle ja säilytti avoimen kulman.



Kuva 42. Kun pelaaja trappätään heikon puolen etukentällä lähellä keskiviivaa, sentterin (C) täytyy siirtyä lähelle keskiviivaa voidakseen nähdä tilanteen kunnolla. Tämä ei kuitenkaan ole rotaatio (ellei alatuomari tehnyt rotaatiota).



Kuva 43. Träppitilanteen jälkeen sentteri (C) palaa alkuasemaansa ja työskentelyalueelleen vapaaheittoviivan jatkeelle (ellei alatuomari (L) ole tehnyt rotaatiota träppitilanteen aikana).

8. NOPEA HYÖKKÄYS

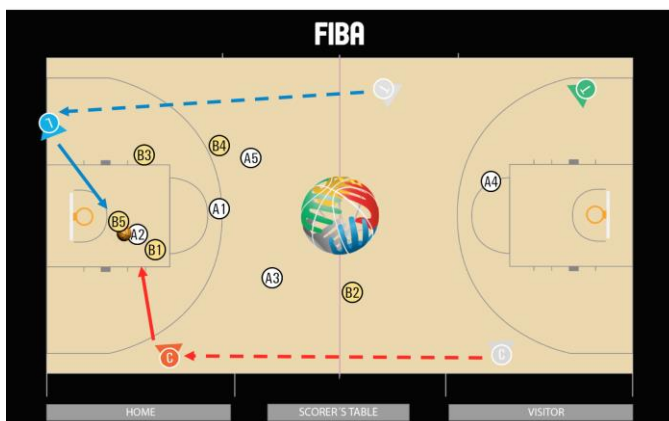
Tavoite: tunnistaa alatuomarin ja sentterin vastuut ja yhteistyö nopeassa hyökkäyksessä

Nopeassa hyökkäyksessä on tärkeää ymmärtää, että sentterin pitää olla aktiivinen, ja hänellä on 50 % vastuusta (heikko puoli). Sentterin pitää tuomita heikon puolen tilanteet ja alatuomarin vahvan puolen.

Juostessa takatuomarista alatuomariksi on hyvä harjoitella tunnistamaan, missä sentteri on. Kun siitä tulee rutiinia, se tapahtuu automaattisesti myös nopeassa hyökkäyksessä, kun aikaa on vähemmän.

Alatuomarin ja sentterin täytyy juosta täysillä, analysoida tilanteen alkaminen, ja sitten pysähtyä ja tuomita tilanne keskittyen puolustajaan (seuraa puolustajan toimintaa). Heikko kohta nopean hyökkäyksen tuomitsemisessa on, kun uusi alatuomari kurvaa korin alle ja yrittää tuomita heikon puolen peliä. Tämä on vastoin kolmen erotuomarin mekaniikan (3PO) periaatetta, jossa jokainen erotuomari on vastuussa ensisijaisesta vastuualueestaan, eikä toissijaiselle ole tarvetta.

On tärkeää, että sentteri saapuu pian etukentälle vapaahetkoviihan jatkeen tasalle, koska hän voi parhaiten nähdä mahdollisen kielletyn torjunnan tai korin häirinnän.



Kuva 44. Sentterin (C) täytyy aina juosta nopeasti nopeassa hyökkäyksessä. On tärkeää, että sekä alatuomari (L) että sentteri (C) voivat pysähtyä ollakseen valmiina tuomitsemaan, kun pelitilanne alkaa. Yleensä se on molempien vastuulla.

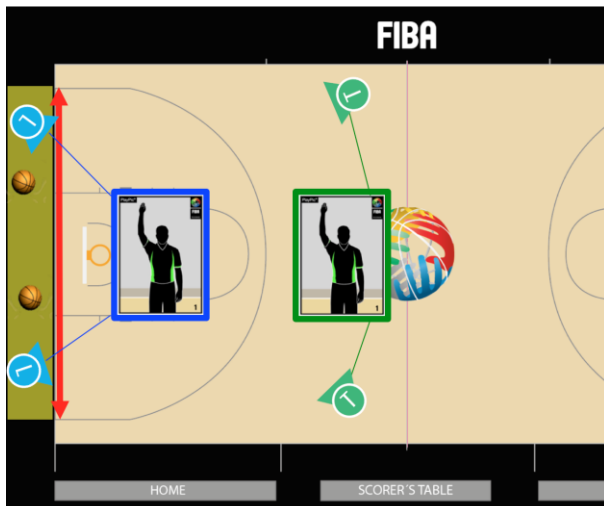
9. PALLON MENEMINEN ULOS JA SISÄÄNHEITTO

Tavoite: ymmärtää vastuut pallon mennessä ulos, jotta vain yksi erotuomari viheltää näissä tilanteissa

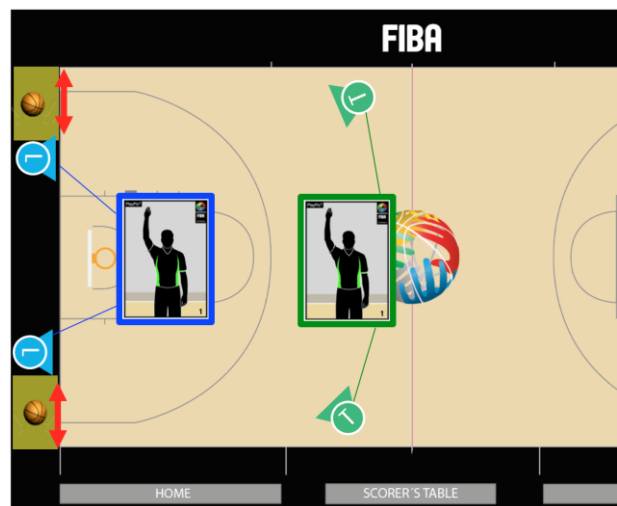
Kolmen erotuomarin mekaniikka kattaa kaikki rajat etukentällä. Vain takatuomarilla on kaksi rajaa vastuullaan. Perussääntö on, että alatuomari vastaa päätyrajasta, sentteri vastaa itsensä puoleisesta sivurajasta, ja takatuomari vastaa itsensä puoleisesta sivurajasta ja keskirajasta. Joskus sentteri voi auttaa mahdollisissa palautusrikkomuksissa, kun palloa pelataan heikolla puolella ennen sen menemistä takakentälle.



Kuva 45. Alatuomarilla (L) ja sentterillä (C) on yksi raja vastuullaan, vain takatuomarilla (T) on kaksi (sivuraja ja keskiraja).



Kuva 46. Kun sisäänheitto on etukentän päätyrajalla kolmen pisteen viivan ja korilevyn reunan välissä, alatuomarin (L) paikka on sisäänheittopaikan ulkopuolella (sentterin (C) pitää olla valmiina hoitamaan oma puolensa). Myös takatuomari (T) näyttää kello käyntiin -merkin.



Kuva 47. Kun sisäänheitto on etukentän päätyrajalla kolmen pisteen viivan ja sivurajan välissä, alatuomarin (L) paikka on korin ja sisäänheittopaikan välissä. Myös takatuomari (T) näyttää kello käyntiin -merkin.

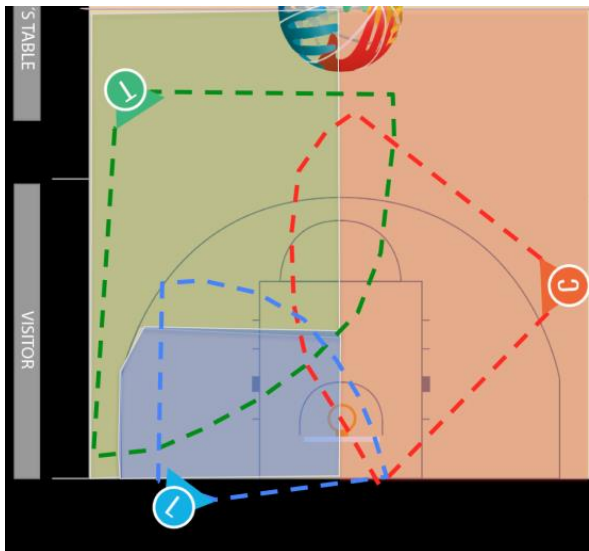
10. HEITTOTILANTEIDEN HOITAMINEN (YLEISESTI JA KOLMEN PISTEEN HEITOISSA)

Tavoite: tunnistaa ja ymmärtää kaikkien erotuomareiden vastuut heittotilanteessa

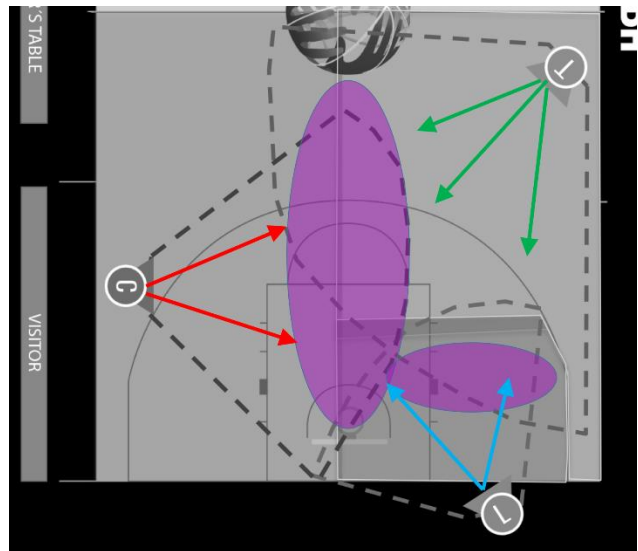
Pääperiaate on, että alatuomarin ensisijaisella vastuulla ovat kaikki kahden pisteen heitot vahvalta puolelta (kuvan mukaisesti, sininen alue), ja takatuomarilla kaikki kolmen ja kahden pisteen heitot vahvalta puolelta.

Sentterin ensisijaisella vastuulla ovat kaikki heitot heikolta puolelta (ks. kuva 48).

Siellä missä on kaksoisvastuu (kolmen sekunnin alue ja alue 2), pääperiaate on, että kukin tuomari hoitaa oman puolensa (kuva 49).



Kuva 48. Alatuomarin (L) ensisijainen vastuu on sininen, takatuomarin (T) vihreä ja sentterin (C) punainen alue.



Kuva 49. Kaksoisvastuun alueilla on tärkeää, että molemmat erotuomarit hoitavat koko tilanteen yrittäen keskittyä vain oman puolensa puolustajiin.

11. LEVYPALLOVASTUUT

Tavoite: tunnistaa kokonaisvastuu levypallotilanteista, jotta varmistetaan, että kenenkään erotuomarin vastuulla ei ole enempää kuin yksi tai kaksi pelaajaparia (*match-up*)

On oleellista ymmärtää, että kun heitto lähtee, pelaajat siirtyvät parhaisiin paikkoihin saadakseen levypallon. Erotuomareiden täytyy valmistautua levypallotilanteeseen jo heiton lähtiessä (aktiivinen mielentila, oikea sijoittuminen).

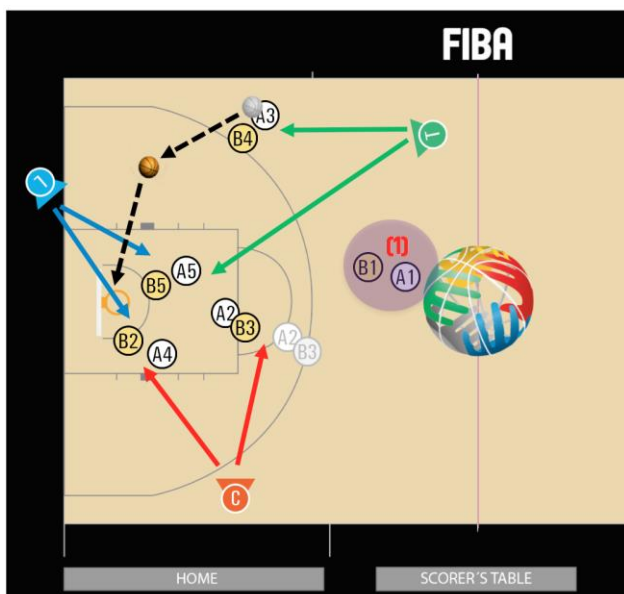
Niin tehdessään erotuomari noudattaa henkilökohtaisen tuomitsemistekniikan (IOT) perusteita (oikea etäisyys, päätökset paikaltaan). Aktiivinen mielentila helpottaa koko tilanteen havainnointia (analyttinen päätös); ei tuomita vain tilanteen lopun perusteella (tunteeseen perustuva päätös). Toinen tärkeä tekniikka on määrittellä, että jokaisella erotuomarilla on seurattavanaan vain yksi tai kaksi aktiivista pelaajaparia (*match-up*) levypallotilanteessa. On helpompi keskittyä vain muuttamaan pelaajaan sen sijaan, että yrittäisi tarkkailla koko kenttää ja kymmentä pelaajaa. Haasteena on, että jokainen erotuomari poimii eri pelaajaparit. Tämä täytyy käsitellä ottelupalaverissa ennen peliä.

Yleensä jokainen erotuomari poimii lähimmän aktiivisen pelaajaparin, ja tarvittaessa vielä toisen.

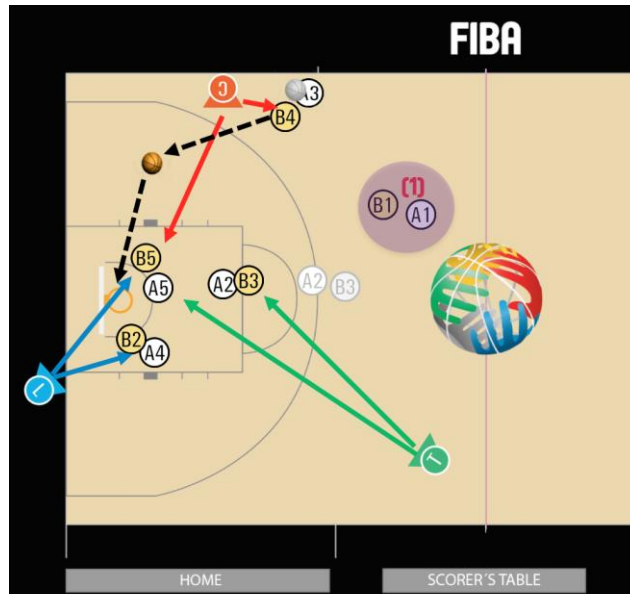
Heitto vahvalta puolelta: Alatuomari hoitaa pelaajaparin (*match-up*) korin läheltä (kiinnipitämiset). Takatuomari ja sentteri keskittyvät kauempana korista oleviin pelaajapareihin (työntämiset, selkään tulot) omilla puolillaan. Sentterillä on päävastuu kielletystä torjunnasta ja korin häirinnästä ja takatuomarilla heitosta (kuva 50).

Heitto heikolta puolelta: Alatuomari hoitaa pelaajaparin (*match-up*) korin läheltä (kiinnipitämiset). Takatuomari ja sentteri keskittyvät kauempana korista oleviin pelaajapareihin (työntämiset, selkään tulot) omilla puolillaan. Takatuomarilla on päävastuu kielletystä torjunnasta ja korin häirinnästä ja sentterillä heitosta (kuva 51).

Jos sinun puolellasi ei ole aktiivisia pelaajapareja (*match-up*), siirry tarkkailemaan seuraavaa aktiivista pelaajaparia! (Älä juutu mekaniikkaan, vaan toimi aktiivisesti pelin vaatimusten mukaisesti).



Kuva 50. Heitto vahvalta puolelta. Alatuomari keskittyy pelaajiin korin läheltä, takatuomari ja sentteri keskittyvät kauempana korista oleviin pelaajiin. Sentterillä on päävastuu mahdollisesta kielletystä torjunnasta ja korin häirinnästä. Pelaajapari (1) ei ole aktiivinen.



Kuva 51. Heitto heikolta puolelta. Alatuomari keskittyy pelaajiin korin läheltä, takatuomari ja sentteri keskittyvät kauempana korista oleviin pelaajiin. Takatuomarilla on päävastuu mahdollisesta kielletystä torjunnasta ja korin häirinnästä. Pelaajapari (1) ei ole aktiivinen.

12. VIRHEIDEN RAPORTOINTI JA PAIKKOJEN VAIHTAMINEN

Tavoite: tunnistaa ja tietää oikeat sijainnit ja menettelytavat virheen viheltämisen jälkeen

Paikkojen vaihtamiseen virhevihellyksen jälkeen on neljä perusperiaatetta:

- a) Se erotuomari, joka viheltää ja raportoi virheen, jonka jälkeen jatketaan sisäänheitolla, siirtyä aina pöydän vastakkaiselle puolelle.



Kuvat 52 – 55. Muutamia esimerkkejä paikkojen vaihtamisesta, kun on vihelletty virhe pöydän puolella ja vastakkaisella puolella. Virheen viheltänyt ja raportoinut erotuomari siirtyy vastakkaiselle puolelle uuteen asemaan (T, C tai L). Kaksi muuta erotuomaria täyttävät tyhjäksi jääneet paikat.

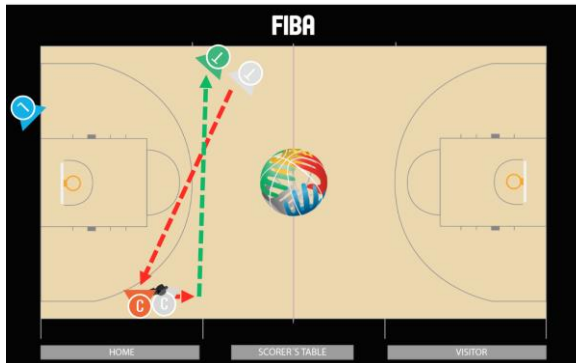
- b) Jos kaksi erotuomaria viheltää saman virheen, vastakkaisella puolella ollut erotuomari raportoi virheen, ja paikkojen vaihtamista ei tarvita (kuvat 56 ja 57).



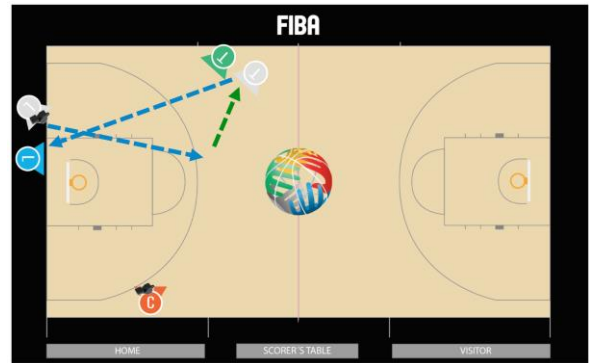
Kuva 56. Takatuomari (T) ja sentteri (C) viheltävät saman virheen. Sentteri raportoi, koska on jo vastakkaisella puolella (ei tarvetta vaihtaa paikkoja).

Kuva 57. Takatuomari (T) ja sentteri (C) viheltävät saman virheen. Takatuomari raportoi, koska on jo vastakkaisella puolella (ei tarvetta vaihtaa paikkoja).

- c) Se erotuomari, joka viheltää ja raportoi virheen, jonka jälkeen jatketaan vapaaheitoilla, siirtyy aina pöydän vastakkaiselle puolelle takatuomariksi (alla muutamia esimerkkejä).

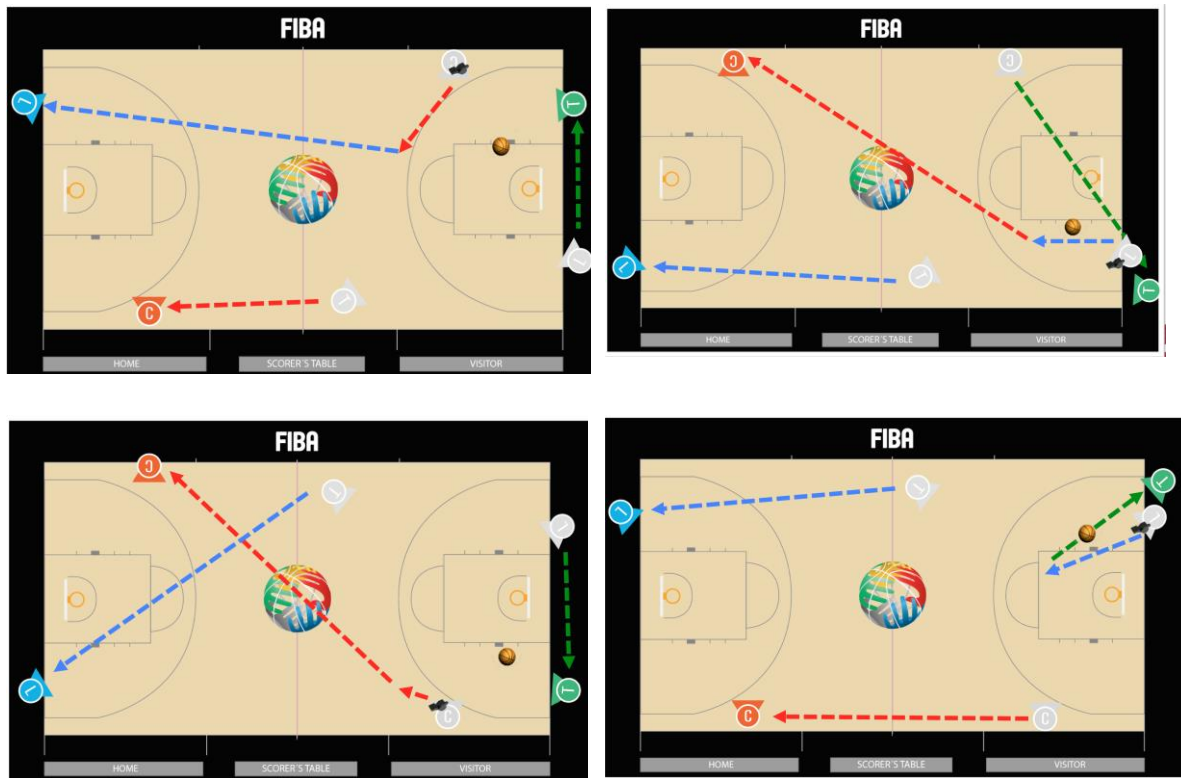


Kuva 58. Sentteri (C) viheltää pöydän puolella virheen, josta seuraa vapaaheittoja, ja raportoi sen. Hän siirtyy takatuomariksi vastakkaiselle puolelle, kun kommunikointi pöydän kanssa on päättynyt.



Kuva 57. Alatuomari (L) viheltää pöydän puolella virheen, josta seuraa vapaaheittoja, ja raportoi sen. Hän siirtyy takatuomariksi vastakkaiselle puolelle, kun kommunikointi pöydän kanssa on päättynyt.

- d) Kun vihelletään virhe takakentällä tai hyökkääjän virhe etukentällä, paikkoja ei vaihdeta (ei pitkiä siirtymisiä), ellei ole muuta syytä muuttaa raportoineen erotuomarin asemaa kentällä.



Kuvat 60 - 63. Neljä esimerkkiä hyökkääjän virheestä etukentällä. Näissä tapauksissa ei tehdä pitkiä paikanvaihtoja päätyrajalta päätyrajalle. Virheen viheltänyt ja raportoinut erotuomari siirtyy tietysti vastakkaiselle puolelle, ja kaksi muuta erotuomaria täyttävät jäljelle jääneet paikat.

13. VIIMEINEN HEITTO

Tavoite: tunnistaa, kuka erotuomareista valvoo viimeisen heiton, ja kuka vastaa peli- ja heittokellosta erän tai ottelun lopussa

Yleensä joko takatuomari tai sentteri päättää, hyväksytäänkö viime hetken kori, vai lähtikö heitto vasta ledien syttyttyä tai summerin soitua.

Normaali menettely on, että erotuomari pöydän vastakkaisella puolella (takatuomari tai sentteri) vastaa viimeisen heiton valvonnasta, ellei hän valvo muuta pelitilannetta, jolloin pöydän puoleinen erotuomari vastaa kellosta.

Jos muilla erotuomareilla on tietoa viimeisestä heitosta ja kellosta, heidän täytyy mennä heti viimeisestä heitosta vastaavan erotuomarin luo ja jakaa tämä tieto ryhmälle. Jos ryhmä ei ole samaa mieltä, päätuomari tekee aina lopullisen ratkaisun.