
Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

Koripallon viralliset pelisäännöt 2010

Erotuomarin manuaali **Kahden erotuomarin mekaniikka**

FIBA Central Board'n

hyväksymä

San Juan, Puerto Rico, 17' huhtikuuta 2010

Voimassa 1' lokakuuta 2010 alkaen.

Sisällysluettelo

1	Esittely	5
2	Otteluun valmistautuminen	6
2.1	Pelipaikalle saapuminen	6
2.2	Ottelupalaveri	7
2.3	Fyysinen valmistautuminen	8
2.4	Tehtävät ennen ottelua	9
3	Jakson aloitus	13
3.1	Toiminta ennen jakson aloitusta	13
3.2	Ylösheitto	14
3.3	Erotuomareiden siirtyminen asemiinsa	15
4	Erotuomarien sijoittuminen ja vastualueet	16
4.1	Tuomitsemistekniikka	16
4.2	Kentän vastualuejako	17
4.3	Takatuomari – sijoittuminen ja vastualueet	18
4.4	Takatuomari – käytännön neuvoja	23
4.5	Alatuomari – sijoittuminen ja vastualueet	24
4.6	Alatuomari – käytännön neuvoja	29
4.7	Taka- ja alatuomari – muita käytännön neuvoja	32
4.8	Prässipuolustus	33
4.9	Sisäänheitto prässitilanteessa	34
4.10	Träppipuolustus	35
5	Pallon ulosjoutuminen ja sisäänheittotilanteet	37
5.1	Vastuut kentän rajoista	37
5.2	Sisäänheitot	38
5.3	24 sekunnin laite	45
5.4	Pallon palautuminen takakentälle	46
6	Heittotilanteet	47
6.1	Pallo ilmassa	47
6.2	Pallon kielletty torjunta ja korin häirintä	48
6.3	Kolmen pisteen heitot	49
6.4	Erän tai jatkoerän päätyminen	52
7	Käsimerkit ja menettelytavat	53
7.1	Käsimerkit	53
7.2	Rikkomukset	54
7.3	Virheet	55
7.4	Erotuomareiden paikanvaihto virheen jälkeen	56
7.5	Palloa hallussaan pitävään joukkueeseen virhe	56
7.6	Virhe ja onnistunut koriinheitto	58
7.7	Kaksoisvirhe	60
7.8	Erotuomareiden asemat virheen jälkeen	62
7.9	Samanaikainen virheen tuomitseminen	65

8	Vapaaheittotilanteet.....	67
8.1	Takatuomari.....	67
8.2	Alatuomari	68
8.3	Vapaaheitot ilman pelaajia alueen reunalla	69
9	Aikalisät ja pelaajavaihdot	70
9.1	Aikalisän hoitaminen.....	71
9.2	Aikalisä onnistuneen korin jälkeen.....	72
9.3	Vaihtojen hoitaminen	73
10	Pelijaan päättyminen	74
10.1	Pöytäkirjan tarkistaminen.....	74
11	Kertaukseksi	76
12	Lopuksi.....	77

Erotuomarin manuaali

Kahden erotuomarin mekaniikka

Tämän Erotuomarin käsikirjan pohjana on käytetty käännöstä Kansainvälisen Koripalloliiton (FIBA) julkaisusta 'Mechanics for Two Referees'. Sen lisäksi siihen on tehty muutamia kansallisia muutoksia ja lisäyksiä, jotta materiaali vastaisi paremmin Suomen olosuhteita eri sarjatasoilla.

On äärimmäisen tärkeätä, että jokainen koripalloerotuomari perustaa toimintansa tässä käsikirjassa mainittuihin periaatteisiin ja toimintamalleihin.

Erotuomaritoiminnan perusideologia on, että kilpaillet ainoastaan itsesi kanssa ja olet valmis myös auttamaan muita, jotka eivät ehkä ole yhtä lahjakkaita kuin sinä. Opiskele ja ymmärrä tämä käsikirjan sisältö sekä kerta sitä aika ajoin, sillä koripallojoukkueet ansaitsevat SINUN moitteettoman erotuomari-panoksesi jokaisessa ottelussa sarjatasosta riippumatta.

1 Esittely

Tämän käsikirjan tarkoitus on esitellä nykyaikainen mekaniikka ja tuomitsemistekniikka. Tuomitsemismekaniikka on kehitetty käytännön työvälineeksi määrittelemään sitä, miten erotuomarit toimivat kentällä. Sen tarkoitus on auttaa heitä sijoittumaan parhaaseen mahdolliseen asemaan, jotta he pystyvät tekemään oikeita päätöksiä sääntörikkeiden suhteen.

Hyvä erotuomari tarvitsee ehdottomasti tervettä maalaisjärkeä. Sekä virallisten pelisääntöjen että pelin hengen ymmärtäminen on ehdottoman välttämätöntä. Rankaisemalla jokaisen pienenkin teknisen sääntörikkeen erotuomari saa aikaan vain tyytymättömiä katsojia, pelaajia ja valmentajia.

Tämän käsikirjan tarkoitus on standardoida mekaniikka ja tehdä sinusta nykyaikaisen pelin erotuomari. Kirjan tarkoitus on saada aikaan yhtenäisyys ja johdonmukaisuus luonteeltaan erilaisten erotuomareiden hankkiman runsaan kokemuksen lisäksi.

Kaikkien erotuomarien on noudatettava näitä perusperiaatteita. Kaikki muu on sinusta kiinni.

2 Otteluun valmistautuminen



Kuva 1



Kuva 2

2.1 Pelipaikalle saapuminen

Erotuomareiden on järjestettävä matkansa niin, että he ovat perillä hyvissä ajoin. Huonoissa sääolosuhteissa on varattava enemmän aikaa, jotta eivät myöhästy ottelusta. On erittäin suositeltavaa, että erotuomarit saapuvat pelipaikalle vähintään tuntia ennen ottelun ilmoitettua alkamisaikaa ja saavuttuaan ilmoittautuvat järjestäjille tai mahdolliselle komissaarille.

Heidän pitää valmistautua kunnolla jokaiseen otteluun, eli olla parhaassa mahdollisessa fyysisessä ja henkisessä kunnossa. Ruokailun tulisi tapahtua viimeistään neljä tuntia ennen ottelun alkua ja luonnollisestikaan alkoholia ei tule nauttia ottelupäivänä.

Ulkoinen olemus on erittäin tärkeä. Erotuomareiden on oltava ylpeitä tehtävästään ja pukeuduttava asiallisesti ennen ottelua. Myös erotuomariasun on oltava hyvässä kunnossa ja siisti. Erotuomarien ei tule käyttää rannekelloa, hikinauhaa / ranneketta tai minkäänlaisia koruja ottelun aikana. Erotuomari saa vain yhden mahdollisuuden luoda positiivisen ensivaikutelman, joka vaikuttaa siihen, miten hänet tullaan hyväksymään.

Yhteenvedona haluamme erotuomareiden olevan olemukseltaan ammattimaisia sekä kentällä että sen ulkopuolalla.



Kuva 3



Kuva 4

2.2 Ottelupalaveri

Tavattuun pelipaikalla erotuomarit aloittavat edessä olevaan tehtävään valmistautumisen. He ovat joukkue ja tekevät kaikkensa sen yhtenäisyyden puolesta.

Ottelupalaveri on erittäin tärkeä.

Ottelupalaverissa tulee keskustella ainakin seuraavista aiheista:

1. erikoistilanteet: ylösheitto-tilanteet ja vuorohallinta, tekniset virheet, vapaaheitot jne.
2. tuomariparin auttaminen ja yhteistyö, erityisesti samanaikaisissa vihellyksissä
3. kolmen pisteen heittojen valvominen
4. pelin hengen aistiminen
5. hyöty / haitta -periaate
6. sijoittuminen ja erilaisten pelitilanteiden hoitaminen
7. pallottoman pelin hallinta
8. prässitilanteiden ja auttavan puolustuksen valvonta
9. erän tai jatkoerän päättymisen hallinta
10. joukkueiden ja katsojien aiheuttamien ongelmien käsittely
11. kommunikointi
 - erotuomarien kesken
 - toimitsijoiden ja komissaarin (jos paikalla) kanssa.



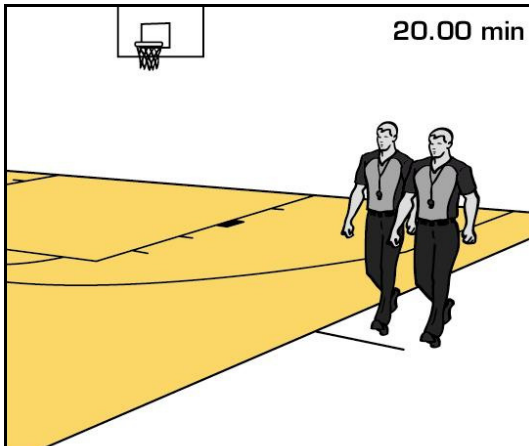
Kuva 5

2.3 Fyysinen valmistautuminen

Vaihdettuaan erotuomariasun ylleen jokainen erotuomari valmistautuu eri tavoin otteluun. Joka tapauksessa on muistettava, että nykyisellään koripallo edellyttää huippuluokan urheilullista valmiutta sekä pelaajilta että erotuomareilta.

Riippumatta erotuomarin iästä tai kokemuksesta, hänen on valmistauduttava fyysisesti. Suositellaan monipuolista venyttelyä vähentämään loukkaantumisriskiä. Siitä on hyötyä myös psyykkisesti, kun erotuomari tuntee olevansa henkisesti vireä ja hyvässä kunnossa edessä olevaa toimintaa varten.

Erotuomarin on oltava erittäin motivoitunut ja innostunut. Tämä on kiinni vain hänestä itsestään.



Kuva 6



Kuva 7



Kuva 8



Kuva 9

2.4 Tehtävät ennen ottelua

Erotuomareiden on saavuttava yhdessä kentälle **vähintään 20 minuuttia** ennen pelin alkua ja vähintään viisi (5) minuuttia ennen toisen puoliajan alkua.

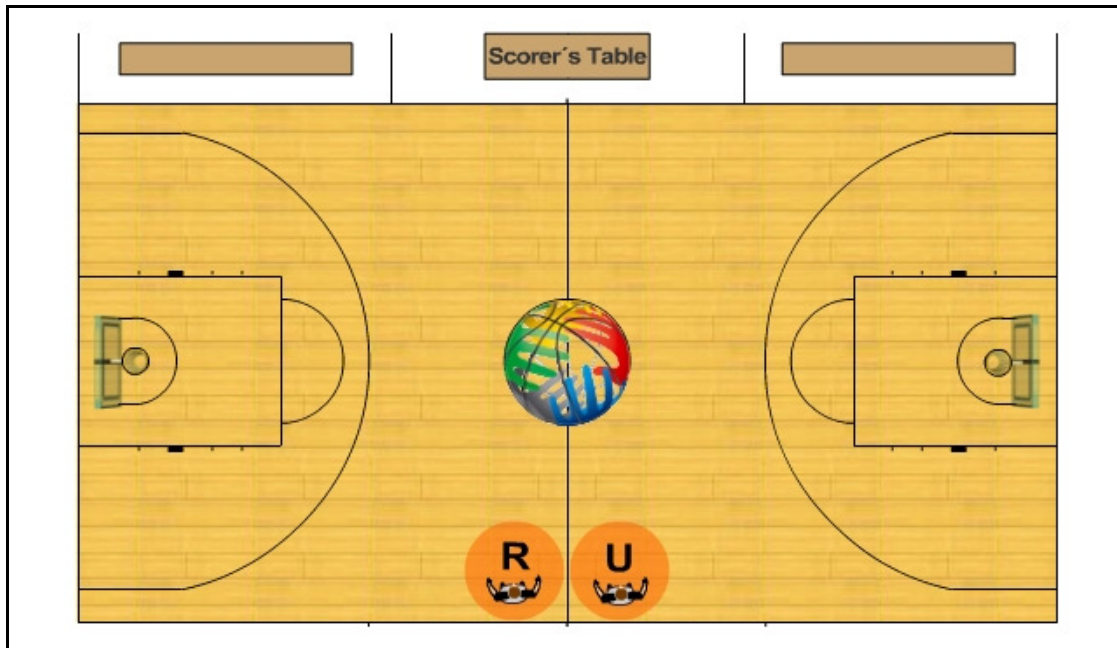
Se on tarvittava vähimmäisaika pelikentän varusteiden tarkistamiseen ja joukkueiden lämmittelyn valvontaan.

Päätuomari - ensin mainittu erotuomari - on vastuussa pelikentän, pelikellon ja kaikkien teknisten varusteiden mukaanlukien pöytäkirjan (so. lisenssien, jos otteluun ei ole määrätty komissaaria) hyväksymisestä.

Hän valitsee myös pelipallon, jonka on oltava käytetty, ja merkitsee sen selvästi.

Joukkueita voidaan pyytää ehdottamaan pelipalloa, mutta lopullisen päätöksen tekee päätuomari. Tämän jälkeen kumpikaan joukkue ei voi harjoitella pelipallolla ennen peliä, mikäli harjoitteluun on käytettävissä muita palloja.

Pelipallon on oltava hyväkuntoinen ja sääntöjen mukainen.



Kuva 10

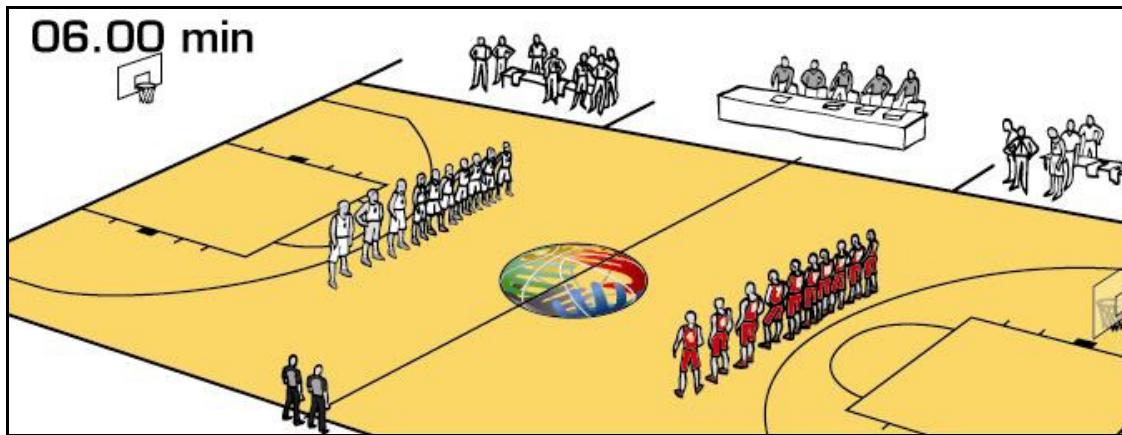


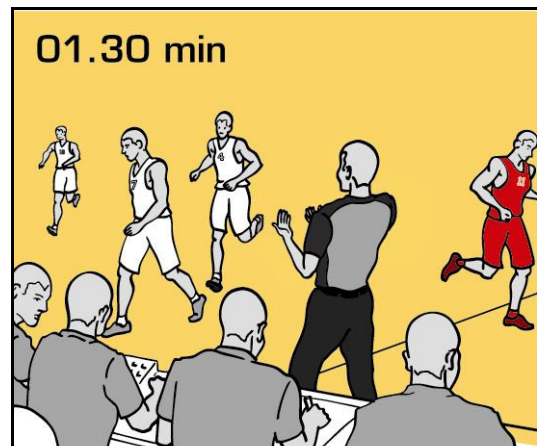
Kuva 11

Erotuomarit sijoittuvat vastapäätä toimitsijapöytää valvomaan lämmittelyä, jotta kukaan pelaaja, valmentaja tai joukkueen avustaja ei vahingoita pelikentän varusteita. Pelaajat eivät saa tarttua korirenkaiseen siten, että rengas tai korilevy voi vahingoittua.

Kun erotuomarit huomaavat tällaisen epäurheilijamaisen teon, siihen syyllistyneen joukkueen valmentajaa varoitetaan välittömästi. Jos rike toistuu, sen tekijälle tuomitaan tekninen virhe.

Päätuomarin on myös tarkistettava, että kirjuri on täyttänyt virallisen pelipöytäkirjan oikein, ja että **10 minuuttia ennen ottelun alkua** valmentajat ovat hyväksyneet pöytäkirjan nimilistan allekirjoituksellaan ja antaneet aloitusviisikkonsa. Päätuomari palaa tämän jälkeen paikalleen vastapäätä toimitsijapöytää.


Kuva 12

Kuva 13

Kuva 14

Jossain peleissä pelaajat, valmentajat ja erotuomarit esitellään katsojille.

Normaalisti esittely alkaa kuusi minuuttia ennen ottelun alkamisaikaa, mutta erotuomarien on aina tarkastettava kunkin sarjan käytäntö. Päätuomari kehottaa tällöin pelaajia lopettamaan lämmittelyn ja palaamaan joukkuepenkeilleen.

Jos esittelyä ei ole, tai sen jälkeen, kun kaikki pelaajat, valmentajat ja erotuomarit on esitelty katsojille, päätuomari viheltää ja osoittaa käsimerkillä, että pelin alkuun on kolme minuuttia. Pelaajat voivat aloittaa nyt viimeisen lämmittelyvaiheen (Kuva 13).

Kaksi (2) minuuttia ennen pelin alkua erotuomarit siirtyvät toimitsijapöydän eteen.

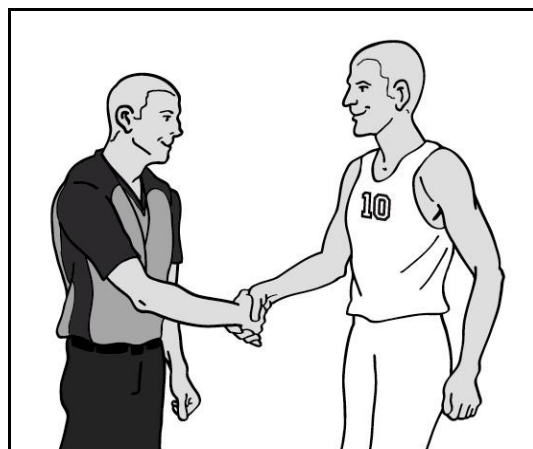
Puolitoista (1:30) minuuttia ennen pelin alkua päätuomari viheltää ja varmistaa, että pelaajat lopettavat lämmittelyn ja siirtyvät joukkuepenkeilleen (Kuva 14).



Kuva 15



Kuva 16

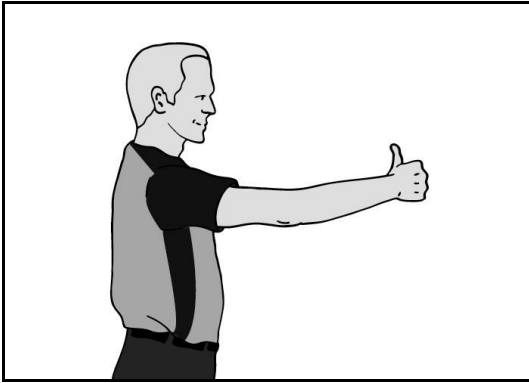


Kuva 17

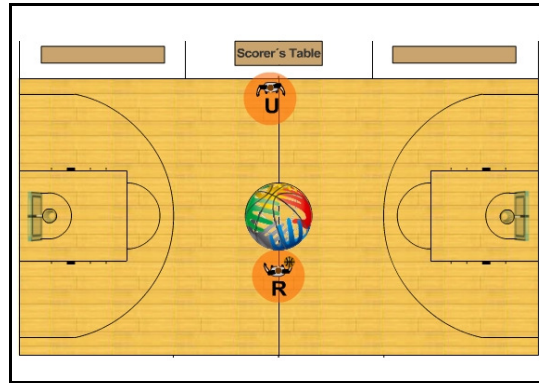
Päätuomari varmistaa, että kaikki ovat pelivalmiina, ja ettei kenelläkään pelaajalla ole sääntöjen vastaisia varusteita.

Päätuomari tervehtii myös kummankin joukkueen kentällä olevaa kapteenia. Samalla nämä käyvät selville myös hänen kollegalleen.

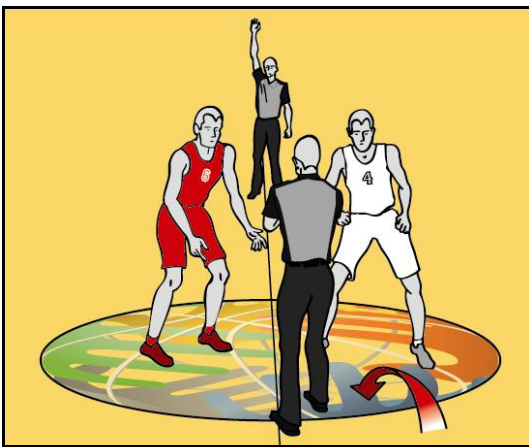
3 Erän aloitus



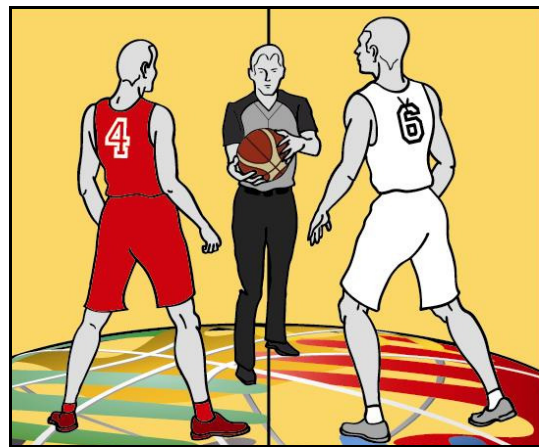
Kuva 18



Kuva 19



Kuva 20



Kuva 21

3.1 Toiminta ennen erän aloitusta

Ennen astumistaan ympyrään heittämään ottelun aloittavaa ylösheittoa päätuomarin on tarkistettava, että hänen parinsa on valmiina ja tämän avulla, että kaikki toimitsijat ovat valmiina. Varmistuksena käytetään "peukalo ylhäällä" -käsimerkkiä. (Kuva 18). Päätuomarin on viivytettävä aloitusta, kunnes hän on täysin varma, että kaikki on kunnossa.

Aputuomari sijoittuu lähelle keskiviivaa toimitsijapöydän puoleisella sivurajalla. Hän on vapaa tuomari, ei siis heitä ylösheittoa, vaan on valmiina siirtymään alatuomariksi sen jälkeen, kun palloa on lyöty (Kuva 19 – Kuva 21).

Päätuomari seisoo vastakkaisella puolella, kasvot toimitsijapöytään päin, valmiina astumaan keskiympyrään heittämään ylösheiton.

On erittäin suositeltavaa, että kun erotuomari menee hyppääjien väliin heittämään ylösheiton, hän ei pidä pilliä suussa.

Aloitettaessa muita eriä ja jatkoeriä, päätuomari sijoittuu toimitsijapöytää vastapäätä olevan keskiviivan kohdalle ja sisäänheittäjän takakentän puolelle. Sisäänheittoa suorittavan pelaajan tulee seistä jalat molemmin puolin keskiviivan jatketta. Aputuomari sijoittuu toimitsijapöydän puoleisen sivurajan tuntumaan sisäänheittäjän joukkueen etukentälle niin, että kaikki pelaajat ovat erotuomarien välissä (box-in).

Erotuomarien muiden kuin ensimmäisen erän aloittavan sisäänheiton jälkeinen liikkuminen on kuvattu kohdassa 5.2.



Kuva 22



Kuva 23



Kuva 24



Kuva 25

3.2 Ylösheitto

Ennen ylösheittoa päätuomarin on tarkistettava, että molemmat pelaajat ovat valmiina, ja että heidän jalkansa ovat ympyrän sisäpuolella, toinen jalka lähellä keskiviivaa.

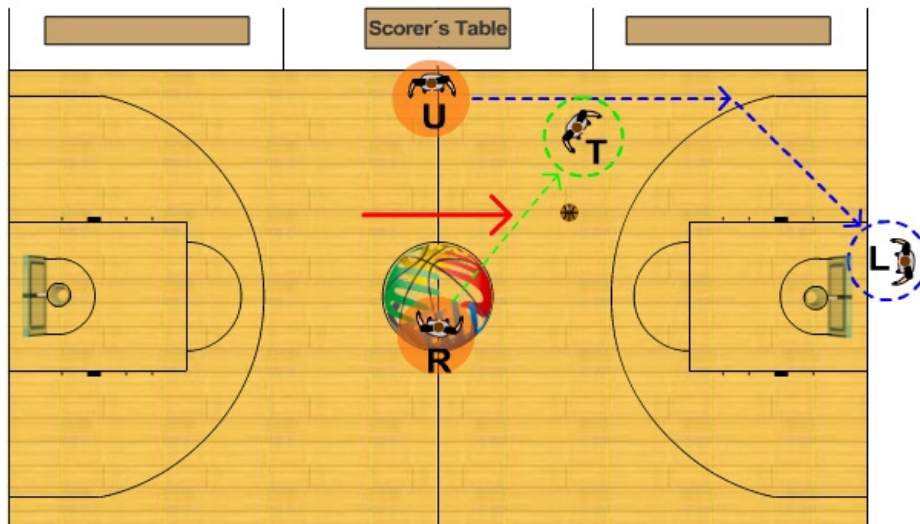
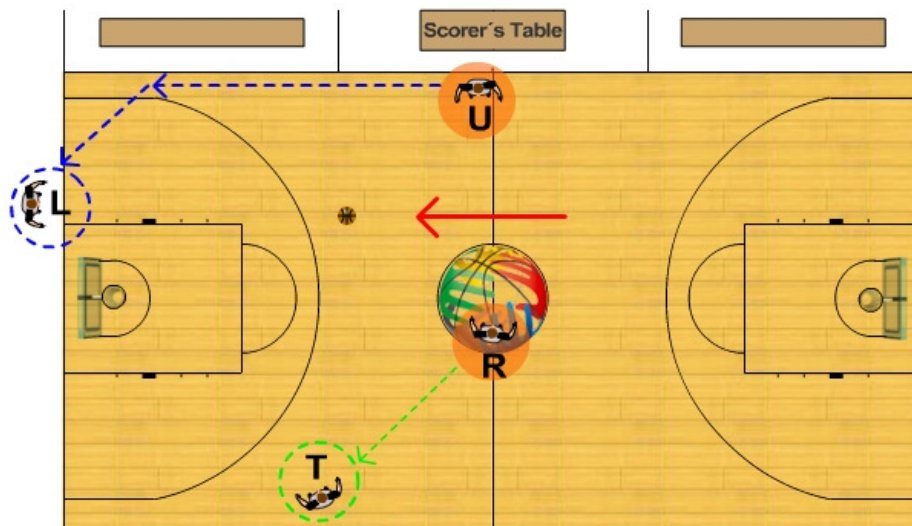
Pallo on heitettävä ylös pystysuoraan kahden vastapelaajan välissä, korkeammalle kuin kumpikaan yltää hyppäämällä (Kuva 22).

Heiton jälkeen suositellaan päätuomarin jäävän hetkeksi paikoilleen nähdäkseen, mihin suuntaan peli lähtee kehittymään pallon ja pelaajien lähtiessä ympyrästä.

Hänen ei pidä peräytyä vapautuessaan pallosta, koska tämä haittaa heiton tarkkuutta.

Aputuomari tarkkailee, että palloa lyödään sääntöjen mukaisesti. Pallon on saavutettava lakipisteensä ennen lyöntiä. Hänen on myös valvottava kahdeksan ympyrän ulkopuolella olevan pelaajan liikkumista (Kuva 23 ja Kuva 24).

Kun palloon lyödään ensimmäisen kerran, aputuomari antaa käsimerkin pelikellon käynnistämiseksi ja siirtyy pelisuunnassa pallon edelle alatuomariksi (Kuva 25).


Kuva 26

Kuva 27

3.3 Erotuomareiden siirtyminen aseemiinsa

Kun pallo lyödään vapaasta tuomarista oikealle, hän liikkuu samaan suuntaan ja spurttaa ehtiäkseen pelin edelle ja jatkaa päätyrajalle alatuomariksi (Kuva 26).

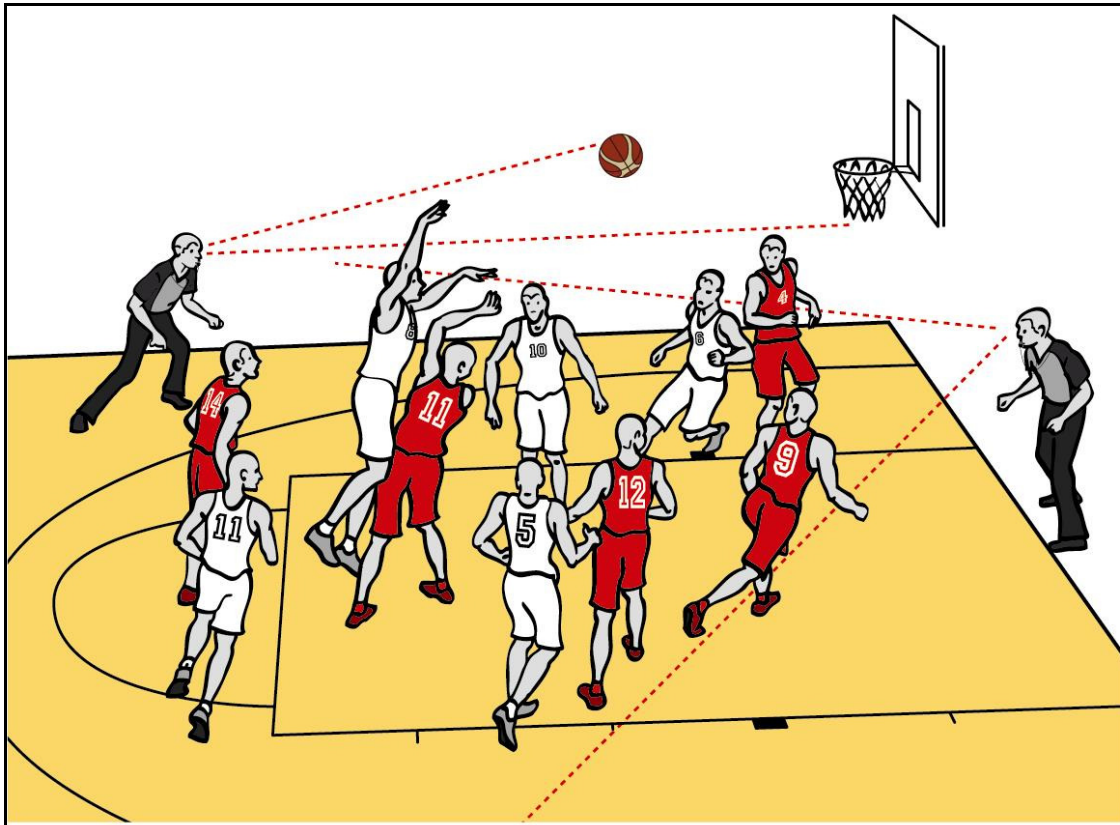
Päätuomari jää paikalleen ympyrään heitettyään ylösheiton ja tarkkailee peliä. Kun peli on siirtynyt pois keskialueelta, hän siirtyy normaaliin takatuomarin asemaan kohti sivurajaa (kuva 26).

Aina, kun pallon hallinta ja pelisuunta vaihtuu, erotuomarit mukailevat sitä. Sivurajavastuu säilyy entisellään, takatuomarista tulee uusi alatuomari ja alatuomarista uusi takatuomari.

Kun pallo lyödään vapaasta tuomarista vasemmalle, hänen pitää liikkua pelin edelle samaan suuntaan kuin pallo ja jatkaa päätyrajalla alatuomariksi (Kuva 27).

Päätuomarin pitäisi pysyä heiton jälkeen hetki paikallaan. Tällöin peli alkaa kehittyä, ja tuomarilla on aikaa siirtyä pelaajia estämättä kentän poikki kohti toimitsijapöytää takatuomariksi (Kuva 27).

4 Erotuomarien sijoittuminen ja vastualueet



Kuva 28

4.1 Tuomitsemistekniikka

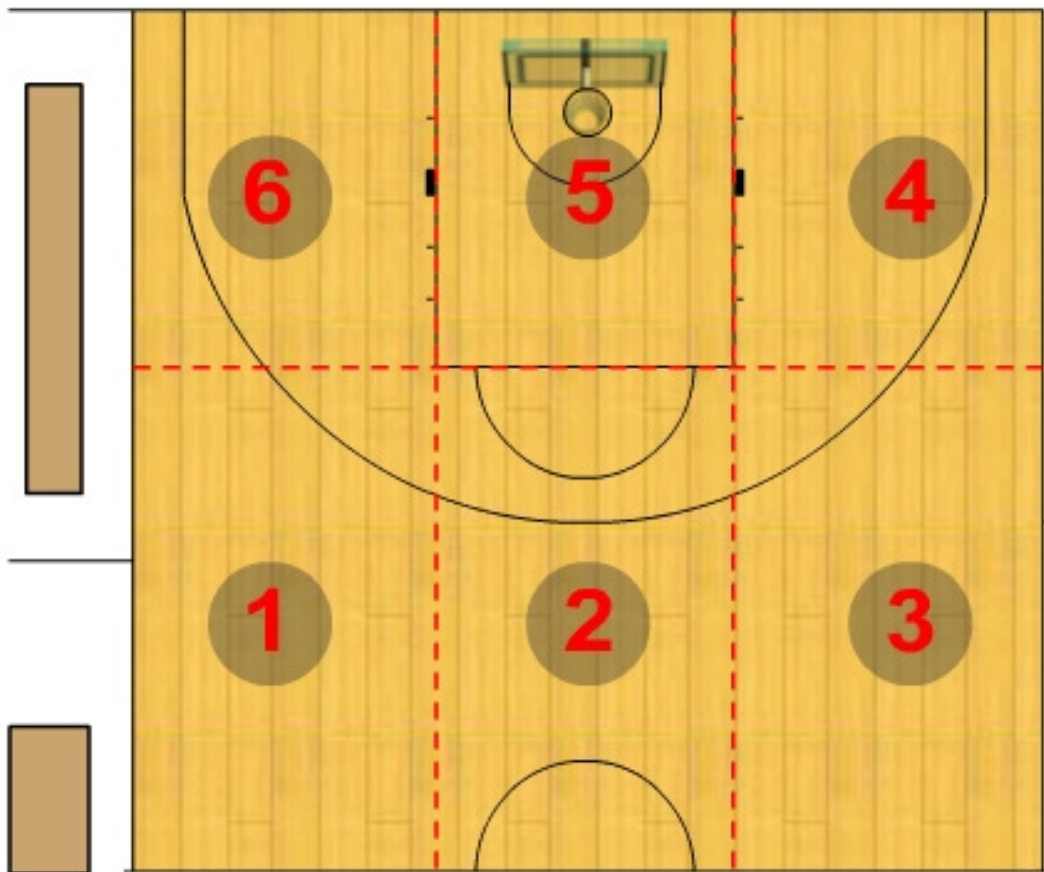
Mitä enemmän erotuomarilla on näkökentässään pelaajia, sitä paremmat mahdollisuudet hänellä on havaita sääntöjenvastaisia tekoja. Käytännössä erotuomari tarkkailee omaa vastuualuettaan (keskittyy siihen), mutta hän on sijoittunut niin, että hänen näkökentässään on mahdollisimman monta pelaajaa. Jokainen "extrapelaaja" näkökentässä on bonusta erotuomarille.

Pallon sijainnista riippuen toisen tuomarin on seurattava pallotonta peliä.

Tietää pallon sijainti on aivan eri asia kuin katsoa palloa.

Jos molemmat tuomarit viheltävät samanaikaisesti, niin **lähempänä peliä oleva tuomari hoitaa yleensä tilanteen**. Muistakaa ottaa katsekontakti toisiinne, jotta välttää kahdelta eri tuomiolta. Jos molemmat tuomitsevat virheen, omaa toimintaa ei pidä aloittaa välittömästi. Huomioikaa parinne silta varalta, että hän on tekemässä erilaisen ratkaisun.

Päätuomarin ja aputuomarin ratkaisuilla on yhtäläinen lainvoima tuomittaessa virheitä tai rikkomuksia. Nuorilla tai kokemattommilla tuomareilla on sama ratkaisuvallta kuin kokeneillakin. Yhteispeli ja yhteistyö tuomariparin kesken on voimaa. Kantamalla vastuusi näytät kykysi.



Kuva 29

4.2 Kentän vastualuejako

Moderni tuomitseminen on kahden erotuomarin yhteistyötä. Toinen tuomari on vastuussa pallon lähellä tapahtuvasta, pallollisesta, ja toinen kauempana pallosta tapahtuvasta, pallottomasta pelistä.

Jotta koko kenttää voitaisiin tarkkailla, molempien erotuomarien pitäisi hakeutua kussakin tilanteessa parhaaseen mahdolliseen paikkaan **käyttäen apuna** tämän käsikirjan mekaniikkaa.

Tämän helpottamiseksi kenttäpuoliskot on jaettu alueisiin 1:stä 6:een kuvan 29 mukaisesti.

Ensin keskitytään takatuomarin sijoittumiseen pallon suhteen ja selvitetään, milloin hänellä on pääasiallinen vastuu pallollisesta ja milloin pallottomasta pelistä, sekä selvitetään tiettyjä tuomitsemistekniikoita.

Sitten sama analyysi esitetään alatuomarin osalta.

Lopuksi yhdistetään molempien tuomarien työskentely sekä heidän vastualueensa ja velvollisuutensa.

4.3 Takatuomari – sijoittuminen ja vastualueet

Pelin edetessä kentällä pitäisi takatuomarin, nimensä mukaisesti, sijoittua hieman pallon taakse ja vasemmalle, etäisyyden ollessa 3 - 5 metriä.

Kuvissa 30 ja 31 pallo on alueella 1. Takatuomari on vastuussa pallollisesta pelistä, erityisesti hänen on tarkkailtava pelaajaa, joka kuljettaa, heittää tai syöttää, ja häntä vartioivaa pelaajaa tai pelaajia. Kun pallo on tällä alueella, takatuomarilla on pääasiallinen vastuu pallollisesta pelistä.

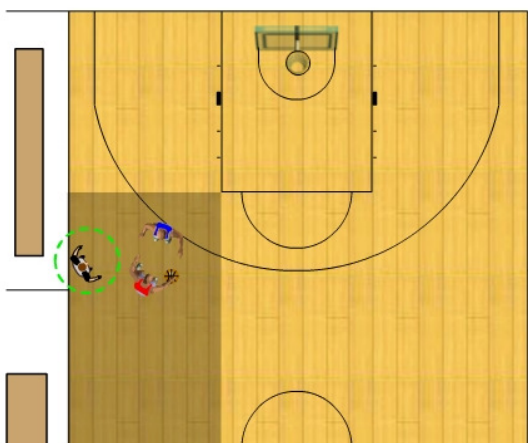
Kuvissa 32 ja 33 pallo on alueella 2, ja takatuomarilla on jälleen vastuu pallollisesta pelistä.

Kuvassa 34 pallo on alueella 3, kauimpana oikealla takatuomarista. Hänellä on jälleen pääasiallinen vastuu pallollisesta pelistä. Hänen on tässä tapauksessa siirryttävä parhaaseen mahdolliseen paikkaan hallitakseen tilanteet ja tarvittaessa hänen on ratkaistava myös sivurajatilanteet oikealla puolellaan sijaitsevan sivurajan suhteen.

Kuvassa 35 pallo on alueella 3 lähellä kolmen pisteen heittokaarta. Yleensä pallo heitetään, syötetään tai kuljetetaan alueille 4 tai 5. **Pystyäkseen ennakoimaan seuraavan tapahtuman takatuomarin on valmistauduttava liikkumaan vasemmalle voidakseen hallita pallottoman pelin.**

Hän tarvitsee joskus apua alatuomarilta kolmen pisteen heittoyrityksen valvonnassa, erityisesti, kun puolustava pelaaja peittää hänen näkökenttensä. Jos kolmen pisteen heittoa yritetään vapaaheittoviivan jatkeen tuntumasta (eli alueiden 3 ja 4 rajalta), takatuomari on vastuussa heiton valvomisesta.

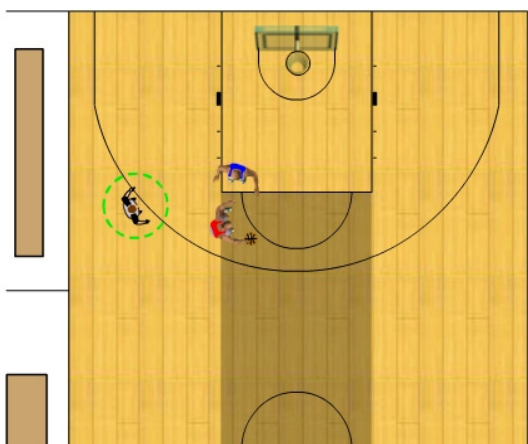
Takatuomari ei ole päävastuussa päätyrajasta eikä oikealla puolellaan olevasta sivurajasta, mutta joissain tilanteissa hänen on autettava pariaan sisäänheittoratkaisussa pallon mentyä ulos kentältä.



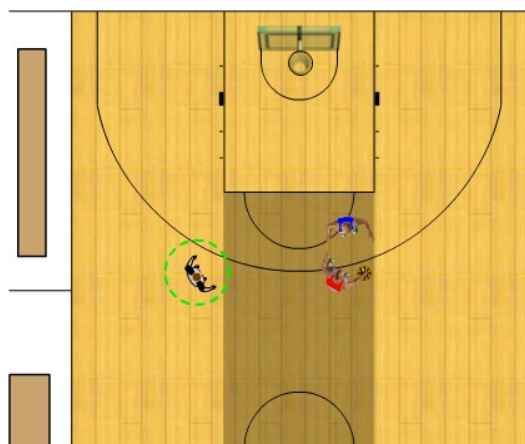
Kuva 30



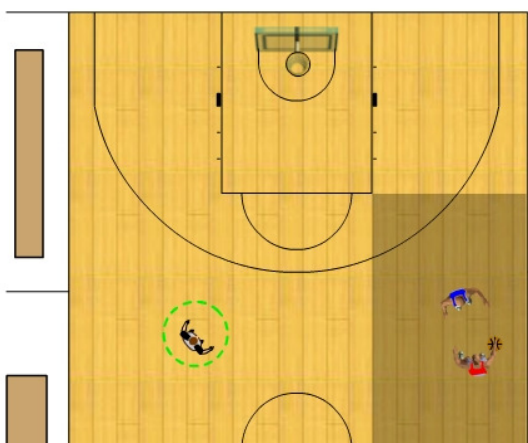
Kuva 31



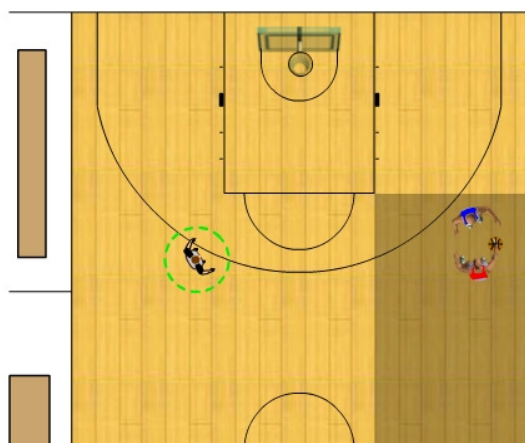
Kuva 32



Kuva 33



Kuva 34



Kuva 35

Takatuomarin sijoittuminen

Kuvissa 36 ja 37 pallo on alueella 4 kauimpana oikealla vapaaheittoviivan jatkeen ja päätyrajan välissä. Tällöin takatuomari ei ole vastuussa pallollisesta pelistä.

Hänen pääasiallinen tehtävänsä on valvoa pallottoman pelin tilanteita.

Hänen pääasiallinen vastuualueensa on low post -alue heikolla puolella (palloton puoli), jossa on huolellisesti tarkkailtava mahdollisia vääriä skriinejä.

Tärkein muistettava periaate on se, että takatuomarin täytyy liikkua kohti päätyrajaa (penetration) suurin piirtein vapaaheittoviivan jatkeelle asti, kun pallo liikkuu koria tai päätyrajaa kohti syötettäessä, kuljetettaessa tai heitettäessä, jotta hän voi paremmin nähdä pelaajien väliseen tilaan sekä osallistua aktiivisesti alueen 5 valvontaan.

Kuvissa 38 ja 39 pallo on alueella 5 eli kolmen sekunnin alueella. Tämä on ainoa tilanne, jolloin molemmat erotuomarit valvovat pallon ympärillä tapahtuvaa peliä, erityisesti heittotilanteissa.

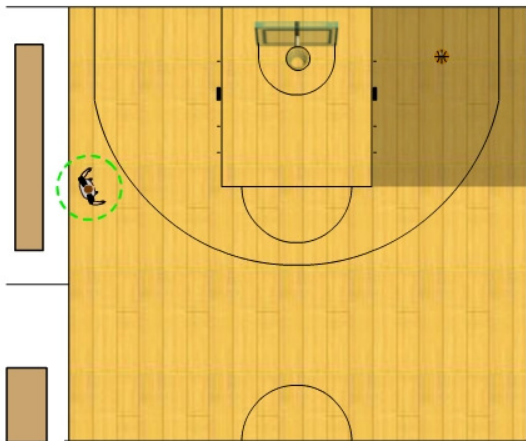
Takatuomari on vastuussa lennossa olevasta pallosta, korin hyväksymisestä tai hylkäämisestä, samoin kuin kielletystä torjunnasta ja korin häirinnästä (hyökkääjän tai puolustajan). Hänen on myös oltava hyvin tarkka levypallotilanteissa ja valvottava erityisesti ulompia pelaajia, jotka saattavat tavoitella palloa epäedullisesta asemasta.

Kuvassa 40 pallo on alueella 6 kahden pisteen heittoalueella. Takatuomari on pääasiallisessa vastuussa pallollisesta pelistä, mutta kun palloa pelataan koria kohti, erityisesti päätyrajan puolelta, alatuomari ottaa vastuun pallollisesta pelistä. Takatuomarin pitäisi valvoa erityisesti high post- ja low post-tilanteita.

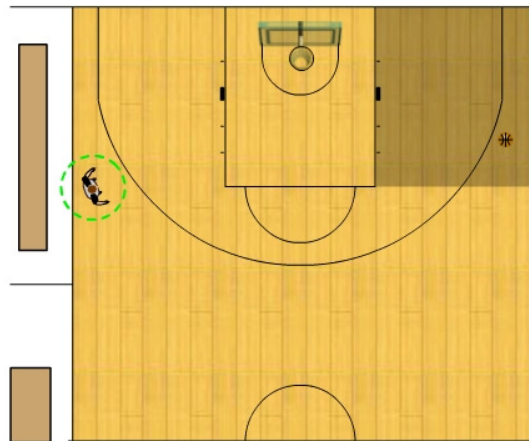
Kuvassa 41 pallo on edelleen alueella 6 ja nyt kolmen pisteen heittoalueella. Takatuomari valvoo pallollista peliä, erityisesti heittotilannetta.

Takatuomari määrää myös pelisuunnan sisäänheitossa sen jälkeen, kun pallon on mennyt ulos kentältä sivurajalla hänen vasemmalla puolellaan.

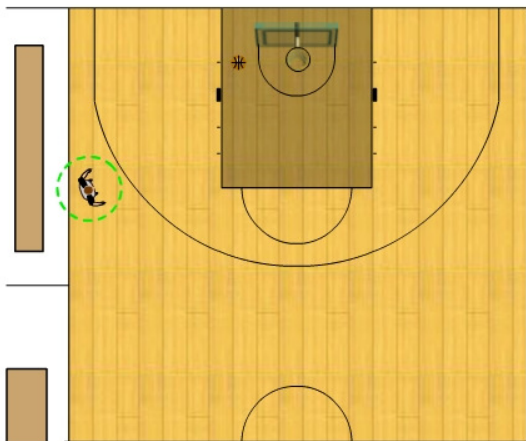
On erittäin tärkeää, että molemmat erotuomarit ovat koko ajan kiinteässä yhteistyössä, aivan erityisesti silloin, kun pallo on alueella 6. Suositellaan painokkaasti, että aina kun pallo liikkuu alueelta toiselle ja vastuu pallollisesta pelistä vaihtuu, takatuomari huomioi tuomariparinsa sijainnin ja sopeuttaa sijoittumisensa hänen mukaan.



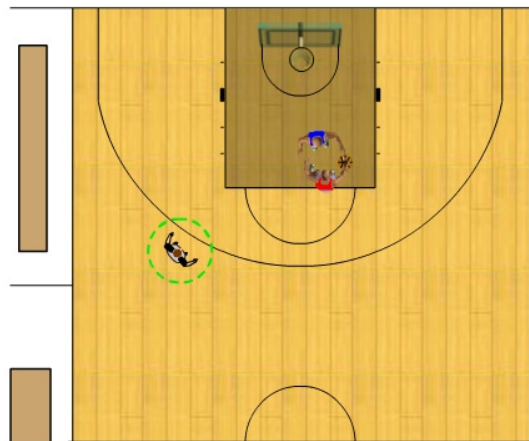
Kuva 36



Kuva 37



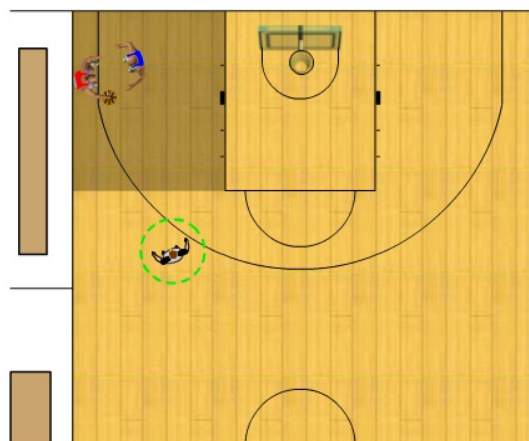
Kuva 38



Kuva 39

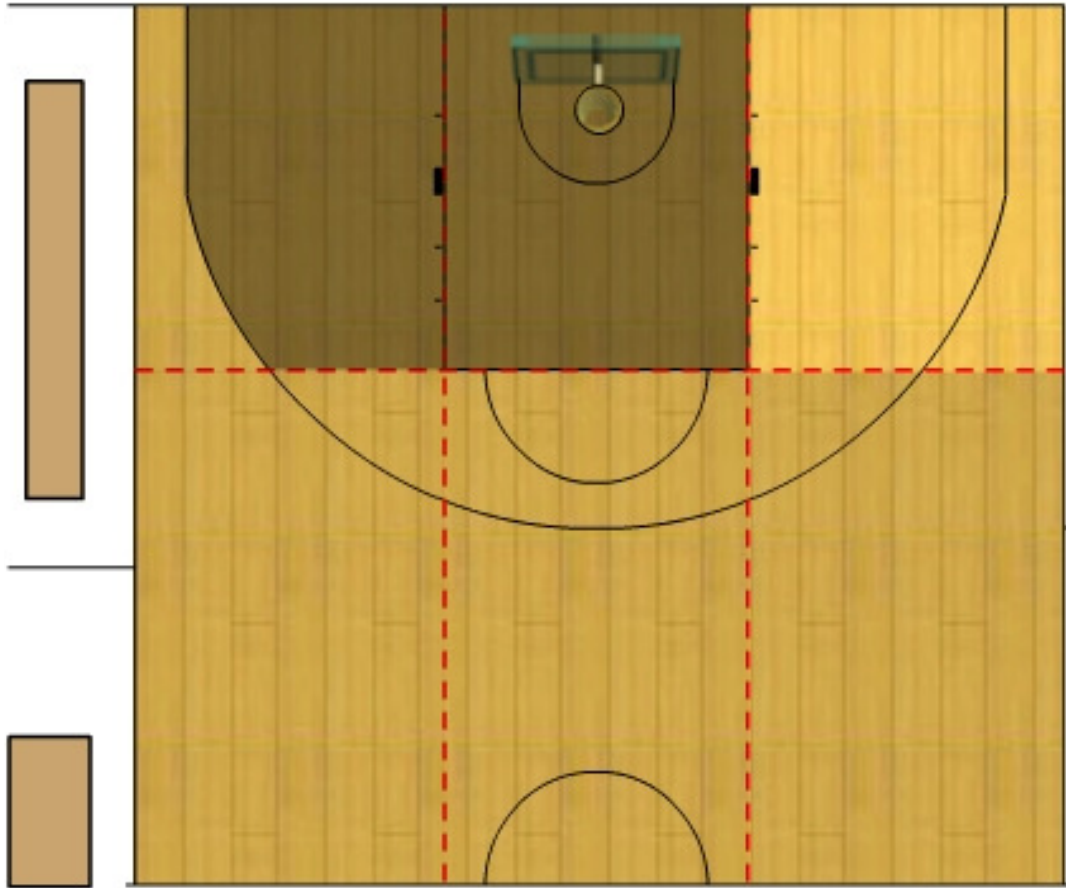


Kuva 40



Kuva 41

Takatuomarin sijoittuminen



Kuva 42

Takatuomarin on valvottava pallollista peliä, kun pallo on harmailla alueilla kuvassa 42. Tummempi alue kuvaa molempien erotuomareiden yhteistä vastuualuetta.

Pääasialliset tehtävät

1. kahden ja kolmen pisteen koriinheittoyritykset ja se, oliko peliaika jo umpeutunut erän tai jatkoerän päättyessä, tai oliko 24 sekunnin rikkomus tapahtunut, ennen kuin pallo irtosi heittäjän kädestä
2. pallon kielletty torjunta ja korin häirintä
3. levypallotilanteet, erityisesti selkääntulot
4. low post-peli, erityisesti heikolla puolella (palloton peli)
5. alatuomarista kauempana olevat virheet
6. askelrikkomukset (takatuomarilla on paras näkökulma)
7. 24 sekunnin laite

Muista mekaniikan pääperiaatteet:

1. Takatuomarin **täytyy** aina liikkua, kun pallo liikkuu.
2. Kaikkien pelaajien on oltava tuomarien välisessä näkökentässä (BOX-IN).
3. Liiku sisään, kun pallo liikkuu vapaaheittoviivan alapuolella heitossa, syötössä tai kuljetuksessa (PENETRATE).
4. Etsi ja näe pelaajien väliseen tilaan (LOOK FOR SPAOES).

4.4 Takatuomari – käytännön neuvoja

1. Pysy pelin edetessä hieman sen takana ja yleensä pallon vasemmalla puolella noin 3 – 5 metrin päässä, ja katso pelaajien väliseen tilaan. Tällä tavalla näkökenttäsi pysyy laajana ja kenttähallintasi paranee.
2. Olet vastuussa sivurajasta vasemmalla puolellasi, keskirajasta (palautuksen mahdollisuus) ja 24 sekunnin laitteista. Katso aina 24 sekunnin laitteen lukema, kun pallo menee ulos kentältä.
3. Kerro joukkueille montako sekuntia on jäljellä, jos hyökkäävällä joukkueella on sisäänheitto takakentältäään ja vähemmän kuin kahdeksan (8) sekuntia aikaa toimittaa pallo etukentälleen.
4. **Jos palloa kuljetetaan etukenttää kohti kaukana oikealla puolellasi ja kuljettajaa vartioidaan tarkasti, sinun on mentävä niin kauas oikealle kuin on tarpeellista, jotta voit valvoa tilanteen kunnolla.** Palaa normaaliin takatuomarin asemaan heti, kun tilanne sen sallii.
5. Olet pääasiallisessa vastuussa lennossa olevasta pallosta kaikissa heittotilanteissa, ja siten myös mahdollisesta pallon kielletystä torjunnasta ja korin häirinnästä. Tarkkaile heittäjän jalkojen sijaintia kolmen pisteen viivan suhteen, erityisesti rajatapauksissa. Varmista, että näet pelaajien väliin pystyäksesi määrittämään mahdollisen kontaktin aiheuttajan.
6. Aina, **kun pallo liikkuu kohti päätyrajaa** tai koria heitossa, kuljetuksessa tai syötössä, **sinun on myös liikuttava** sisään (penetration), ei kuitenkaan vapaahetkoviuhan tason alle. Näin pystyt auttamaan pariasi, varsinkin levypallossa takaa selkään tulevien vastustajien valvonnassa.
7. Kun pallo syötetään tai heitetään, tarkkaile ensin puolustavaa pelaajaa, ennen kuin katsot palloa.
8. Kun tuomariparisi haluaa apuasi pallon kentältä joutumisen yhteydessä, ole valmis auttamaan heti. Sopikaa ottelupalaverissa kommunikaatiotavasta tähän tilanteeseen.
9. Siirtyessäsi takatuomarista alatuomariksi ala käännä päätäsi katsoaksesi eteenpäin, vaan pidä katseesi pelissä ja pelaajissa koko ajan katsomalla olkasi yli.
10. Kun olet vastuussa pallollisen pelin valvonnasta, varsinkin yksi vastaan yksi tilanteissa, katso pelaajien väliseen tilaan.

“Mene, minne on mentävä, nähdäksesi sen, mitä on nähtävä.”

4.5 Alatuomari – sijoittuminen ja vastualueet

Alatuomarin pitäisi aina olla pelin edellä. Hänen on oltava nopeaakin nopeampi, ehdittävä alas mahdollisimman nopeasti ja otettava peli vastaan.

Alatuomarin täytyy liikkua koko ajan.

Päätyrajalla hän normaalisti liikkuu vasemmalla puolellaan olevan kolmen pisteen rajan ja enintään kolmen sekunnin alueen oikeanpuoleisen rajan välillä. Näiden rajojen ulkopuolisella alueella ei ole tarpeen käydä.

On painotettava, että tämä ei välttämättä merkitse, että alatuomari katsoo aina vain palloa, tai että hän on ainoastaan vastuussa pallollisesta pelistä.

Useimmiten, kuten tässä käsikirjassa kerrotaan, erotuomarien on sovellettava ”box-in”-periaatetta. Yksinkertaistettuna tämä merkitsee, että kaikkien 10 pelaajan on aina oltava kahden tuomarin välisessä näkökentässä. Erotuomarien ei tarvitse sijaita diagonaalisesti vastakkain.

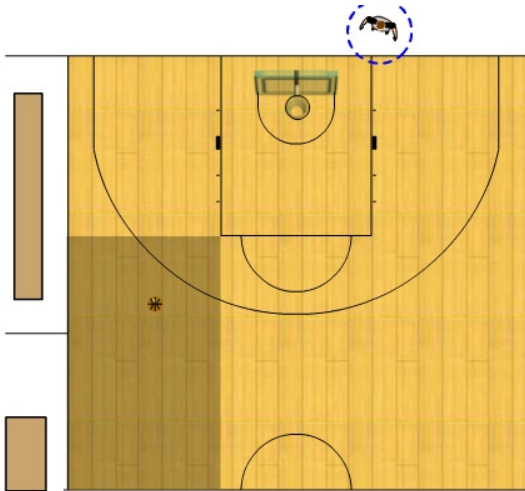
Kuvissa 43 ja 44 pallo on alueella 1. Alatuomari asettuu siten, että kaikki 10 pelaajaa ovat hänen ja hänen parinsa välissä. Hän on pääasiallisesti vastuussa pallottomasta pelistä. Hänen on kiinnitettävä erityistä huomiota väärin skriineihin.

Kuvissa 45 ja 46 pallo on alueella 2. Alatuomari on jälleen pääasiallisesti vastuussa pallottomasta pelistä. Pitämällä rintamasuuntansa peliin päin (jalkaterät päätyrajan suuntaisena), hän pystyy ennakoimaan pallon liikkumisen kohti koria.

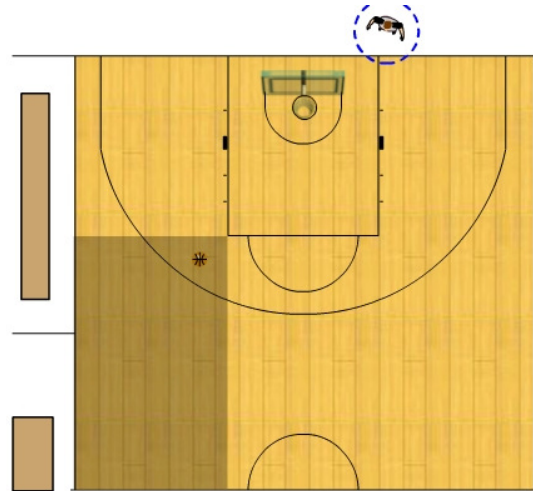
Kuvissa 47 ja 48 pallo on alueella 3 ja alatuomari on jälleen pääasiallisesti vastuussa pallottomasta pelistä. Hänen pitäisi aina tietää pallon sijainti, voidakseen tarvittaessa auttaa tuomaripariaan kolmen pisteen heittoyrityksessä. Ei ole tarpeen liikkua kolmen pisteen rajan yli vasemmalla puolella. Kun pallo on alueella 3, alatuomari valvoo low post-pelaajia.

Modernissa pelissä esiintyy kontaktia low post-pelaajien välillä. Alatuomarin tehtävä on valvoa, että tämä kontakti pysyy kohtuuden rajoissa, jottei peli riistäydy käsistä. Jos pelaajaa, joka yrittää siirtyä uuteen asemaan kentällä, estetään sääntöjen vastaisesti, on tuomittava virhe.

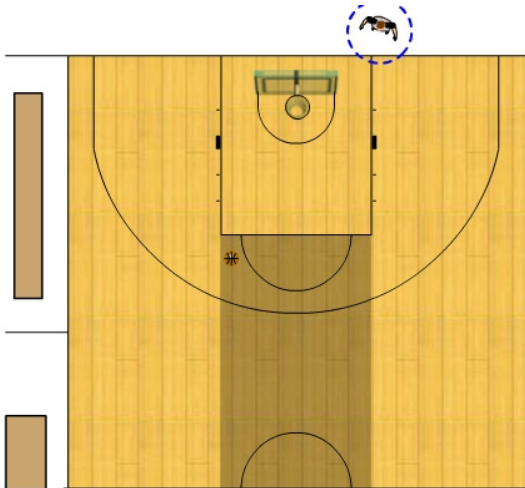
Kaikissa kuvissa, joissa pallo on alueilla 1, 2 ja 3, keskirajan ja vapaahetkoviihan välillä, alatuomari vastaa ’box in’ -periaatteesta ja pallottomasta pelistä.



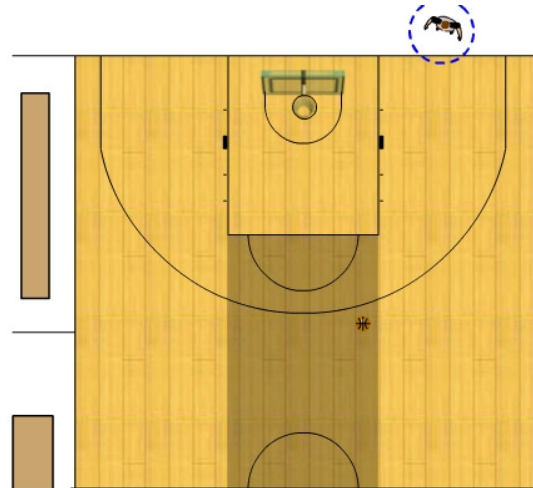
Kuva 43



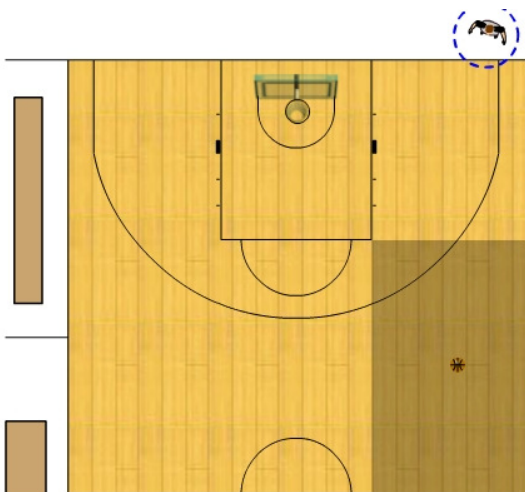
Kuva 44



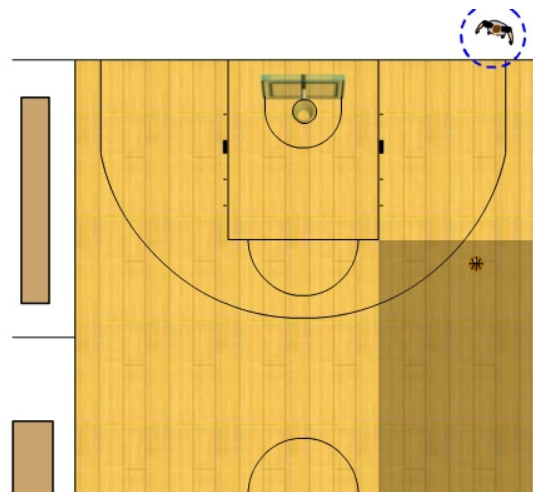
Kuva 45



Kuva 46



Kuva 47



Kuva 48

Alatuomarin sijoittuminen

Kuvissa 49 ja 50 pallo on alueella 4. Alatuomarilla on nyt rintamasuunta kentälle ja hän on vastuussa pallollisesta pelistä. Hänen ei pitäisi liikkua vasemmalle yli kolmen pisteen rajan.

Hän on hyvässä paikassa tekemään ratkaisut pallon joutuessa ulos sivurajasta vasemmalta puolelta. Hän pystyy myös osoittamaan parilleen, että kolmen pisteen heittoyritys on kyseessä.

Vaikka hän on vastuussa pallollisesta pelistä, hänen toissijainen tehtävä on valvoa vahvan puolen low-postissa olevia pelaajia, kun pallo on alueella neljä.

Kun pallo siirtyy kolmen sekunnin alueelle eli alueelle 5, kuten kuvissa 51 ja 52, alatuomari keskittyy vain pallolliseen peliin.

Hänen tulisi tarkkailla puolustajaa kaikissa heitoissa ja yksi vastaan yksi - tilanteissa.

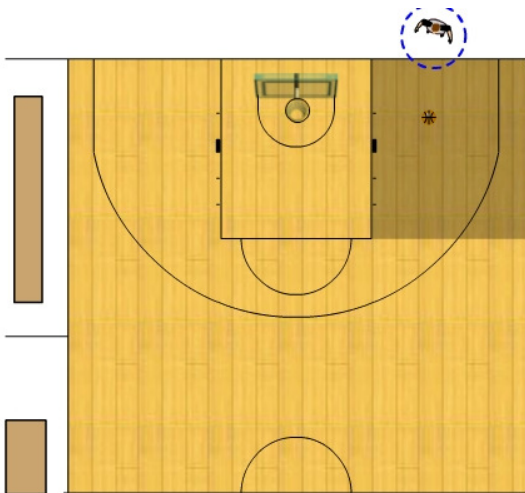
Ollessaan alatuomarina lähinnä peliä hän on parhaassa paikassa tekemään ratkaisut heittäjän ja puolustajan välisissä kontakteissa. Satunnaista kontaktia ei pidä tuomita, varsinkaan jos pelaaja ajaa korille ja tekee korin. Alatuomarin päätehtävä ei ole valvoa pallon lentoa.

Kuvassa 53 pallo on alueella 6 ja kahden pisteen alueella, ja alatuomari liikkuu yli korin valvomaan pallollista peliä, mutta pitää aina rintamasuuntansa kentälle.

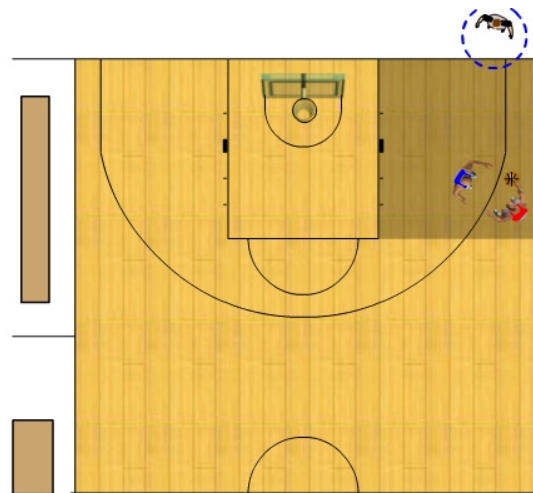
Hänen ei tarvitse liikkua oikealle yli kolmen sekunnin alueen rajan.

Siiloin, kun pallo on alueella 6 ja kolmen pisteen alueella kuten kuvassa 54, alatuomarin pääasiallinen tehtävä on pallottoman pelin valvonta. Hän tarkkailee erityisesti low post-pelaajia, samoin kuin muitakin pallottomia pelaajia, varsinkin skriinitilanteissa.

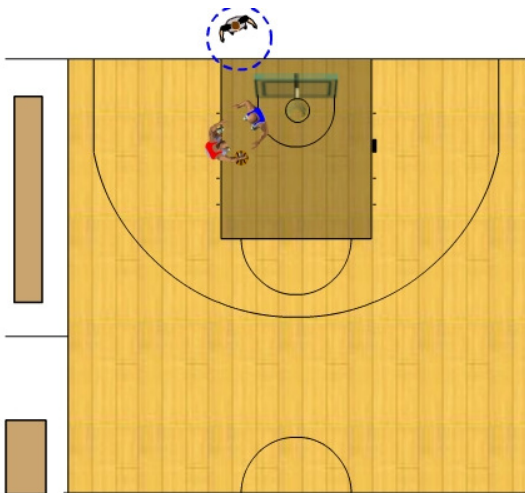
Alatuomari on vastuussa pallollisesta pelistä, kun pallo on alueilla 4 ja 5. Samoin alueella 6, kun pallo on low post-alueella tai pelaaja ajaa kohti koria. Alatuomarin pitäisi valvoa puolustavaa pelaajaa, kun hänen pallollinen vastustajansa näillä alueilla yrittää heittää tai kuljettaa.



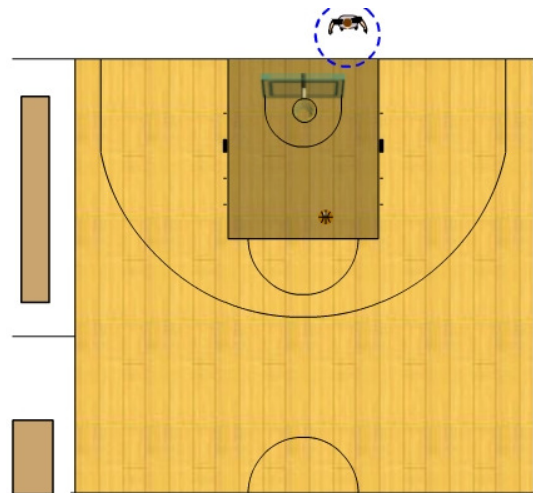
Kuva 49



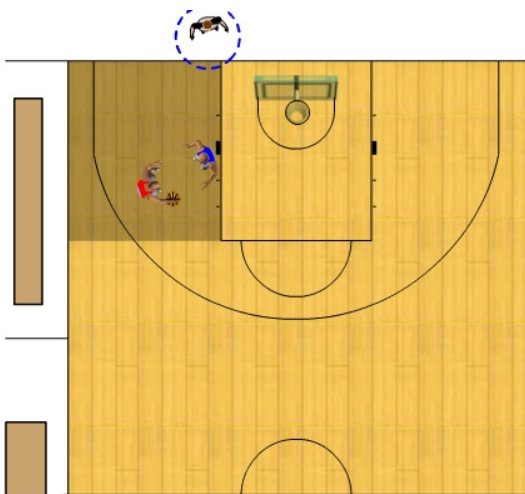
Kuva 50



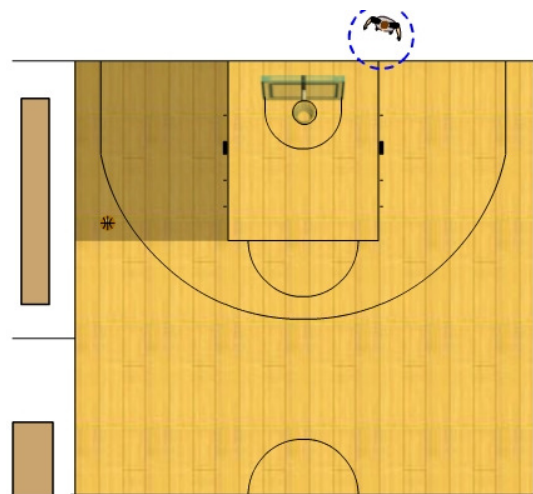
Kuva 51



Kuva 52

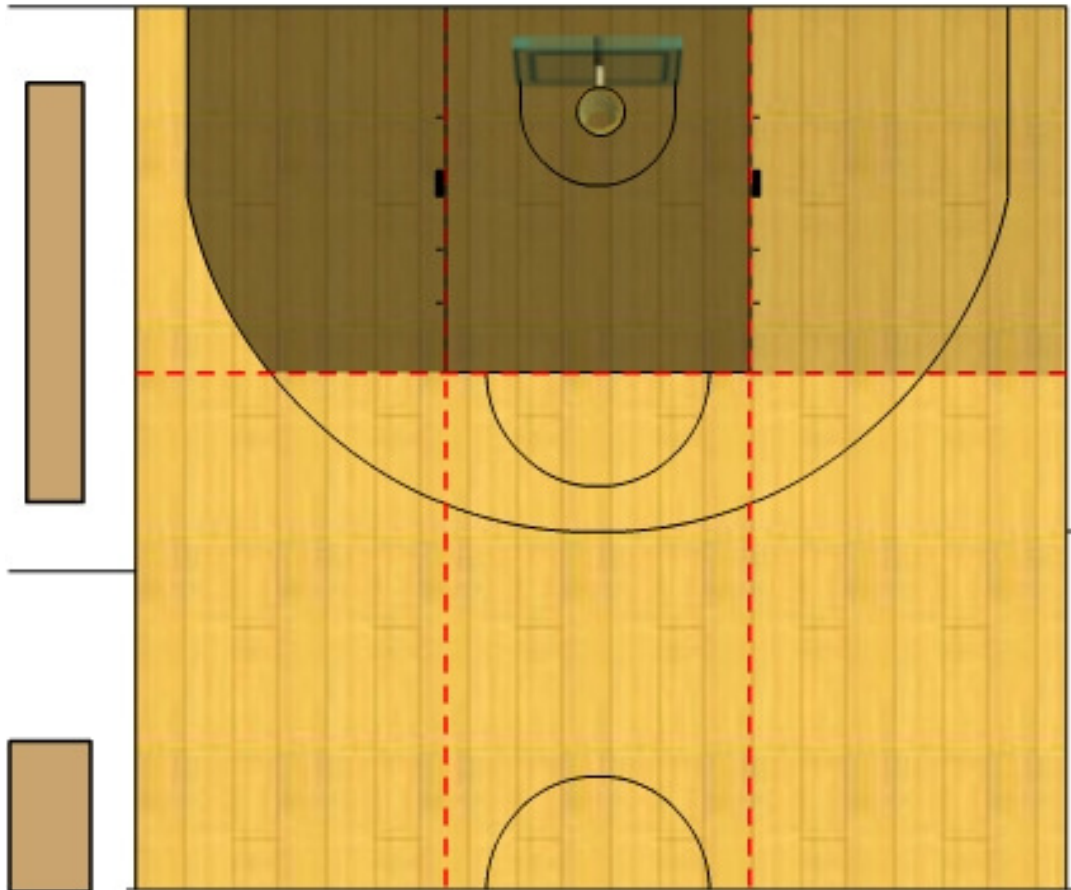


Kuva 53



Kuva 54

Alatuomarin sijoittuminen



Kuva 55

Alatuomari on vastuussa pallollisesta pelistä, kun pallo on harmaalla alueella kuvassa 55 (tummanharmaa alue tarkoittaa takatuomarin kanssa jaettava vastuuta).

Pääasialliset tehtävät:

1. pallottoman pelin valvonta
2. väärät skriinit
3. pivot- ja post-peli
4. korin alla tapahtuva peli
5. koko kolmen sekunnin alueen valvonta
6. ajot korille.

Muista mekaniikan periaatteet

1. Liiku aina, kun pallo liikkuu.
2. Pidä kaikki pelaajat erotuomareiden näkökentässä (BOX-IN).
3. Katso pelaajien väliseen tilaan (LOOK FOR SPACES).
4. Astu taaksepäin päätyrajalta saadaksesi lisää näkökulmaa (STEP BACK).

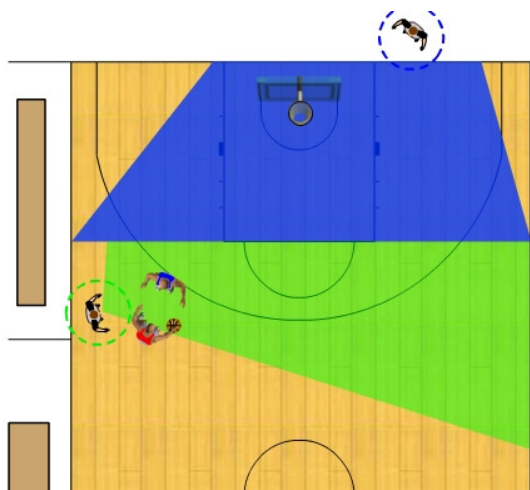
4.6 Alatuomari – käytännön neuvoja

1. Sinun pitäisi olla nopeaakin nopeampi, eli on ehdittävä alas niin nopeasti kuin suinkin ja otettava peli vastaan. Ole koko ajan liikkeellä. Pyri parhaaseen mahdolliseen paikkaan.

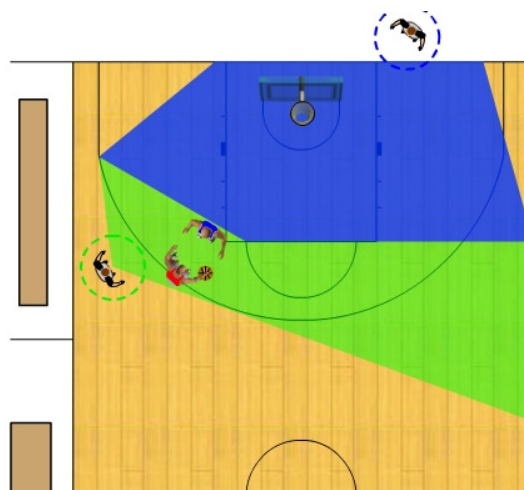
Tiedä aina pallon sijainti, vaikka olisitkin pääasiallisesti vastuussa pallottomasta pelistä.

2. Olet vastuussa päätyrajasta ja vasemman puolen sivurajasta. Ole valmiina auttamaan 24 sekunnin tilanteissa, varsinkin, kun laitetta ei nollata sisäänheittotilanteessa.
3. Ole valmis avustamaan pariasi kolmen pisteen heitossa, erityisesti pallon ollessa alueen 4 lähellä. Pyri aina katsekontaktiin takatuomarin kanssa.
4. Seuraa erityisesti post-peliä ja arvioi sallittavan fyysisen kontaktin astetta. Sääntöjen vastaisten otteiden poistaminen on vastuullasi ja niihin pitää puuttua. Totea, yrittääkö pelaaja siirtyä uuteen asemaan, ja estääkö vastustaja häntä sääntöjen vastaisesti.
5. Yritä sijoittua tarpeeksi syvälle päätyrajasta (kaksi metriä, jos mahdollista) saadaksesi parhaan mahdollisen kulman. Laajempi kulma tarjoaa paremman näkökentän, ja se vuorostaan tuottaa parempia ratkaisuja. Siksi sinun on liikuttava **koko ajan**. Siirry lähemmäksi koria, kun palloa kuljetetaan alueelta 4 alueille 5 ja 6. Huomaa ajon alkaminen ja päättyminen.
6. Erän tai jatkoerän päättyessä älä näytä käsimerkkiä korin hyväksymisestä tai hylkäämisestä. Takatuomarilla on siitä pääasiallinen vastuu.
7. Vältä tuomitsemasta satunnaista kontaktia, joka ei vaikuta tilanteeseen, varsinkin, kun pelaaja ajaa ja tekee korin. Älä myöskään tuomitse hyökkääjälle virhettä, jos puolustaja **filmaa ja kaatuu teatraalisin keinoin lattialle**. Pitäisi tuomita vain ne kontaktit, jotka vaikuttavat tilanteeseen (paitsi jos kontaktit ovat epäurheilijamaisia).
8. Kun tuomariparisi haluaa apua pallon mennessä ulos kentältä, ole valmis antamaan sitä heti. Sopikaa ottelupalaverissa kommunikointitapa tätä tilannetta varten.
9. Kun prässipuolustuksessa vähintään kolme puolustajaa on vastustajan takakentällä, sinun on autettava takatuomaria pelin valvonnassa. Viivytä tällöin siirtymistäsi alas ja auta.

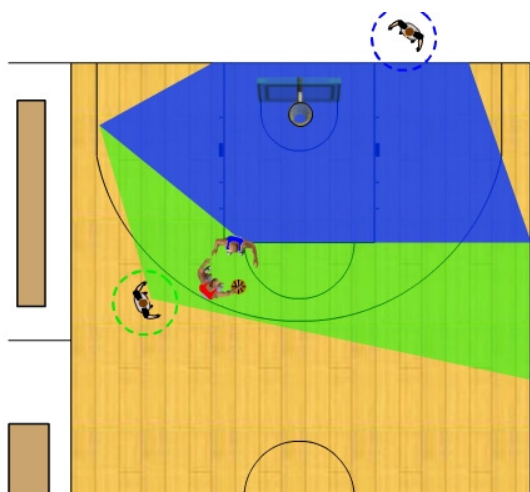
”Mene, minne on mentävä, nähdäksesi sen, mitä on nähtävä”



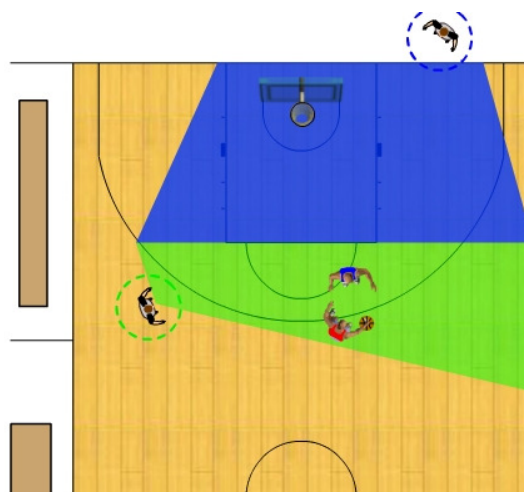
Kuva 56



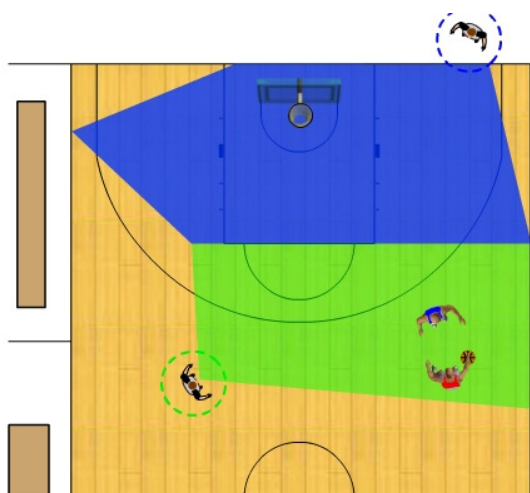
Kuva 57



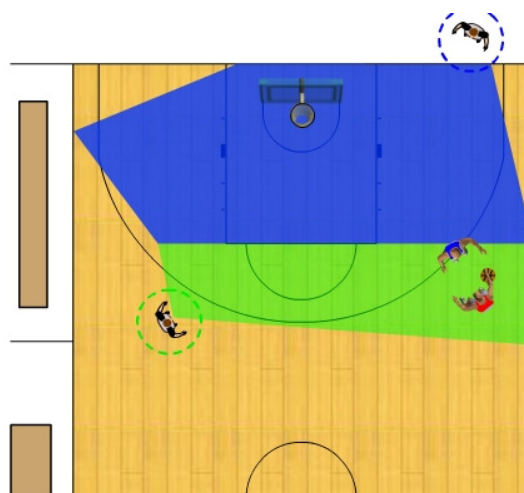
Kuva 58



Kuva 59

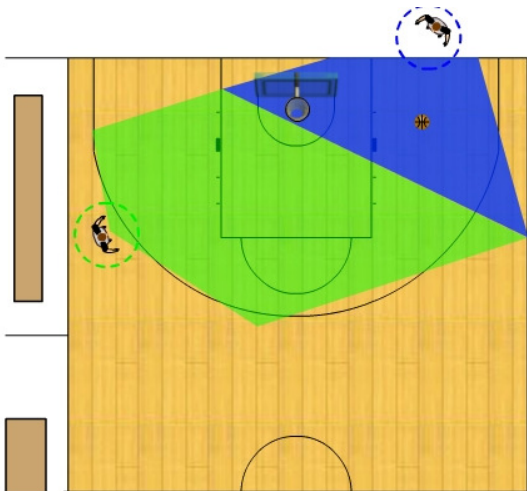


Kuva 60

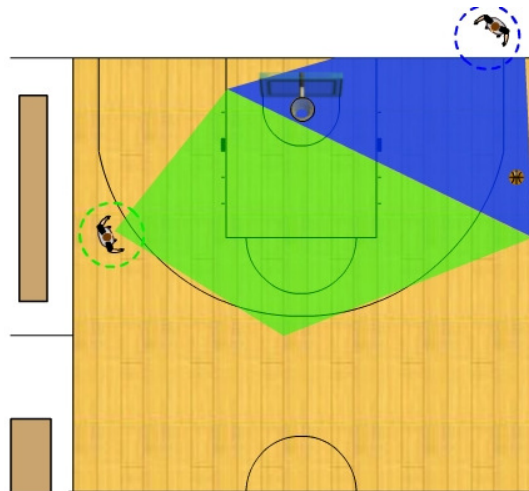


Kuva 61

Molempien tuomarien sijoittuminen



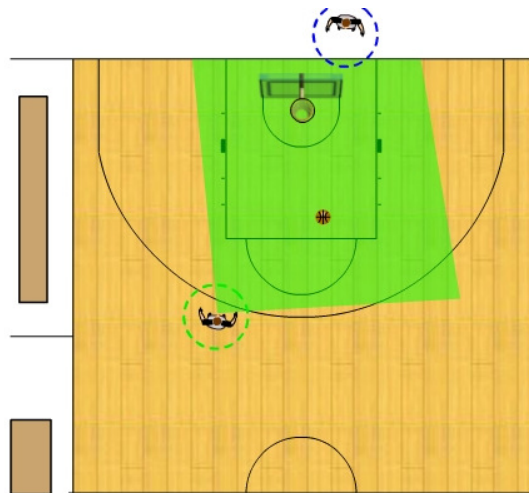
Kuva 62



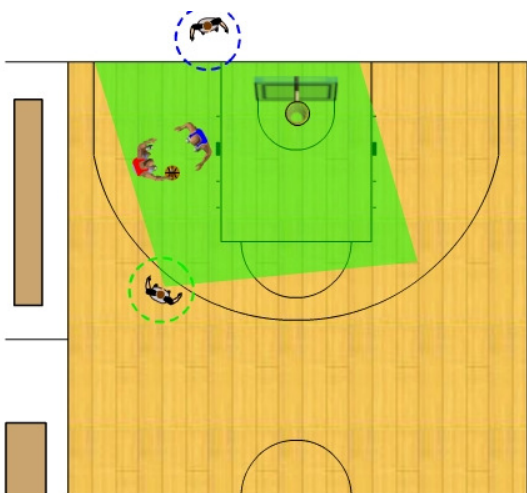
Kuva 63



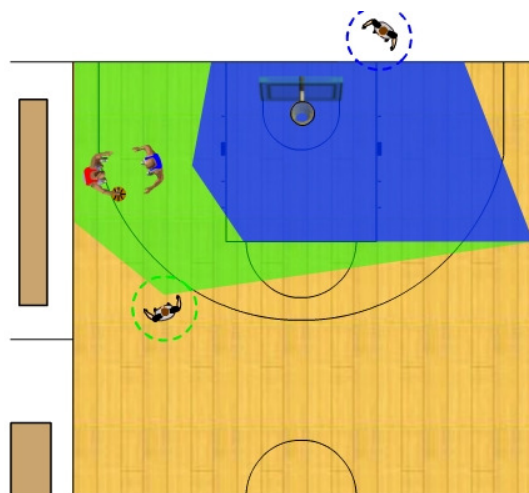
Kuva 64



Kuva 65

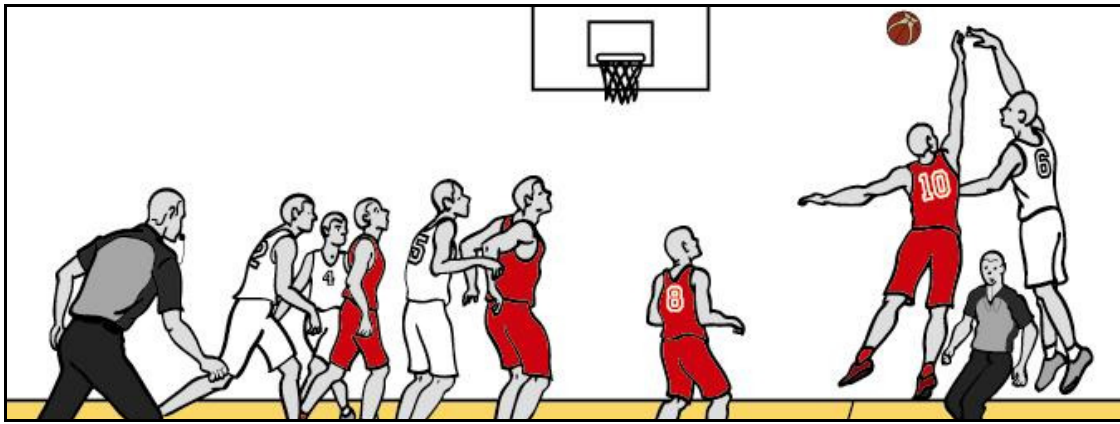


Kuva 66

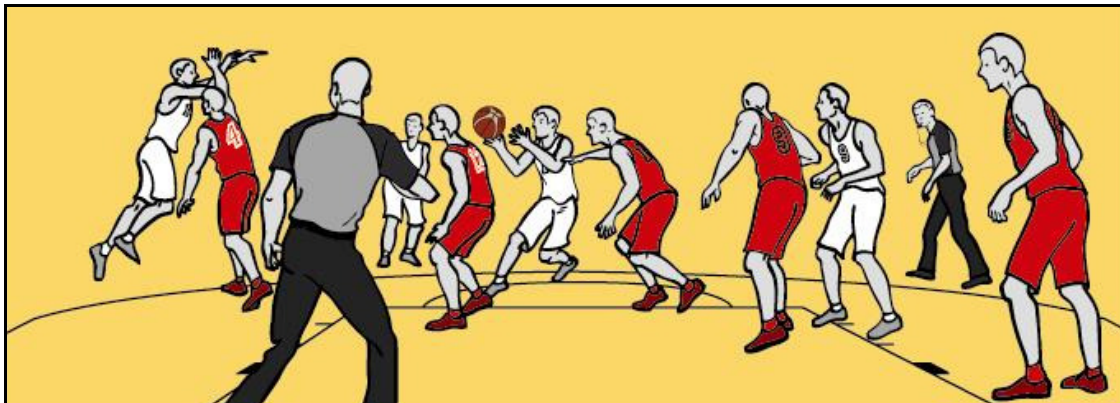


Kuva 67

Molempien tuomarien sijoittuminen



Kuva 68



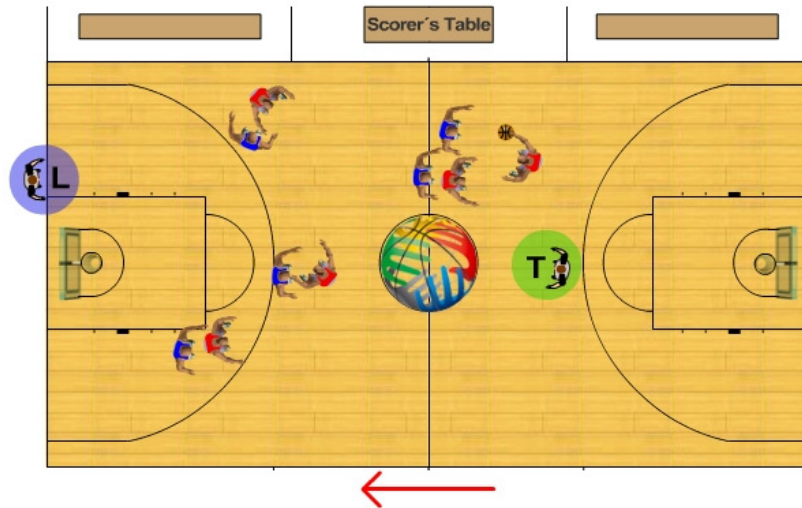
Kuva 69

4.7 Taka- ja alatuomari – muita käytännön neuvoja

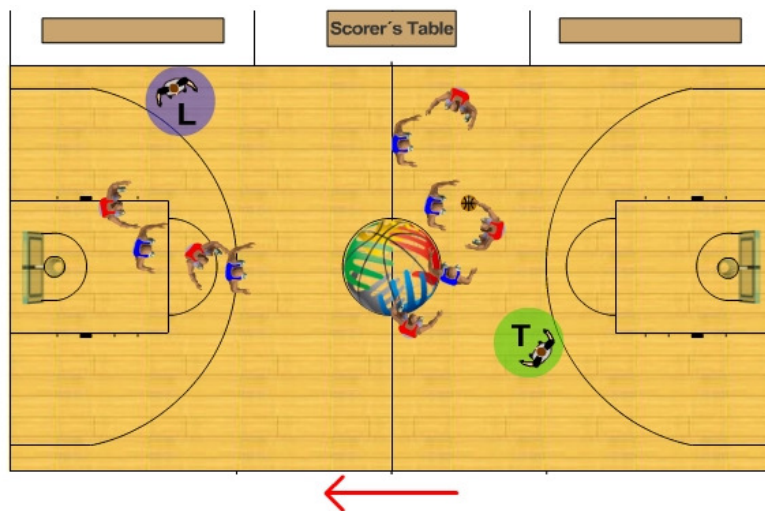
1. Katso sekä pelaajien käsiä että käsivarsia heiton aikana. Muista sylinteriperiaate ja molempien pelaajien oikeudet. Satunnaista vartalokontaktia, joka ei vaikuta tilanteeseen, ei pitäisi tuomita virheeksi. Varmistu, että näet koko tapahtuman.
2. Muista post- ja pivot-pelin aikana, että puolustajalla on samat oikeudet lailliseen asemaan kuin hyökkääjälläkin. Virhe pitää tuomita, kun kontaktilla on välitön vaikutus tilanteeseen. Kyynärpään käyttö, peruuttaminen päälle, työntäminen ja kiinnipitäminen käsillä tai kyynärpäillä ovat virheitä. Kun sallitaan liikaa vilppiä ja väkivaltaisia otteita post- tai pivot-pelissä, ottelun hallinta voi luisua erotuomarien käsistä.
3. Varmistu skriinitilanteesta siitä, että skriinin tekijä on paikallaan kontaktin tapahtuessa. Tarkkaile erityisesti levitettyä jalkaa, polvea tai kyynärpäätä. Jotkut pelaajat yrittävät hankkia vastustajalla virheitä kaatumalla teatraalisen kovasti lattialle satunnaisestä kosketuksesta.
Ole varma, että tuomitset sen, minkä olet todella nähnyt.

Molempien tuomarien ensisijaisiin vastuisiin kuuluu:

1. Pallottoman pelin seuranta.
2. Skriinit, sekä pallollisessa että pallottomassa pelissä.
3. Käsien sääntöjen vastainen käyttö.
4. Kolmen sekunnin alueen tapahtumat.



Kuva 70



Kuva 71

4.8 Prässipuolustus

Prässipuolustus saattaa aiheuttaa vaikeuksia erotuomareille. Prässin aikana ei voi soveltaa normaalia kentätasapainoa, keskittyminen ja yhteispeli ovat todella tarpeen.

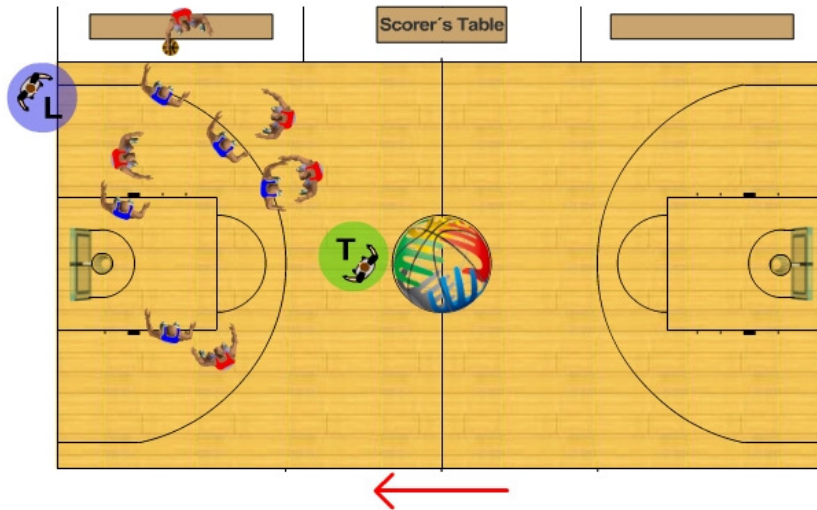
Jos vähintään kolme puolustavaa pelaajaa on vastustajan takakentällä prässipuolustuksessa, alatuomari siirtyvän on **viivytettävä** lähtöään päätyrajaa kohti auttaakseen pariaan pelin hallinnassa.

Kun pallo sitten tulee etukentälle, alatuomari siirtyy normaaliin asemaansa päätyrajalla.

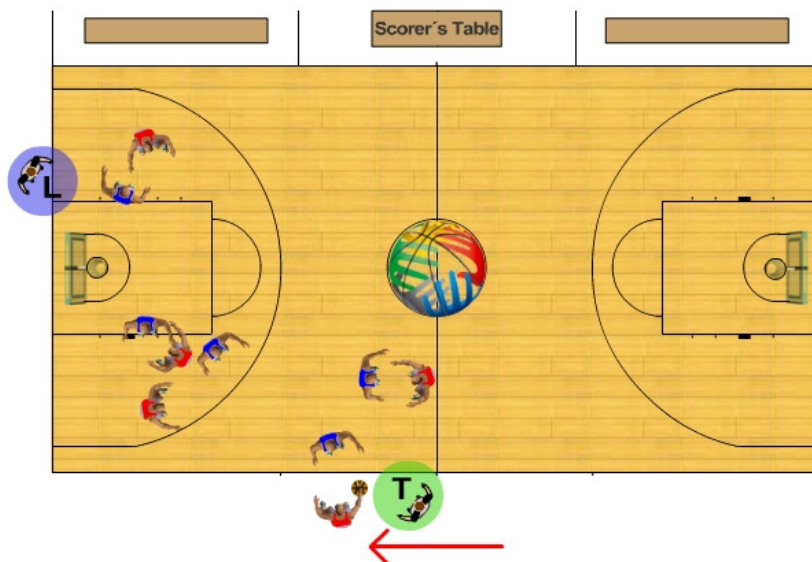
Kuvassa 70 esitetään prässäävän pelaajavartioinnin hallinta. Vain yksi puolustaja on vastustajan takakentällä, jolloin alatuomari valvoo kaikkia hänen puolellaan kenttää olevia pelaajia. Takatuomarin on siirryttävä mahdollisimman lähelle tilannetta, jotta hän pystyy näkemään mahdolliset virheet ja rikkomukset.

Kuvassa 71 on kolme puolustajaa vastustajan takakentällä. Alatuomari ei lähde heti kohti päätyrajaa, vaan jää sivurajalle auttamaan tuomaripariaan prässitilanteen hallinnassa, kunnes pallo tulee yli keskirajan.

Erotuomareiden on tehtävä kaikkensa varmistuakseen siitä, että prässipuolustusta seuraava pallonmenetys (pallon hallinnan muutos) on saatu aikaan puolustamalla laillisin keinoin. Sääntöjen vastainen kontakti pitää aina rankaista virheellä.



Kuva 72



Kuva 73

4.9 Sisäänheitto prässitilanteessa

Kuvassa 72 hyökkäävällä joukkueella on vastassaan prässipuolustus.

Annettuaan pallon sisäänheittäjälle alatuomari liikkuu välittömästi päätyrajalle asemaan, josta hän voi hyvin tarkkailla kaikkia sisäänheiton lähellä olevia pelaajia, myös sisäänheittäjää.

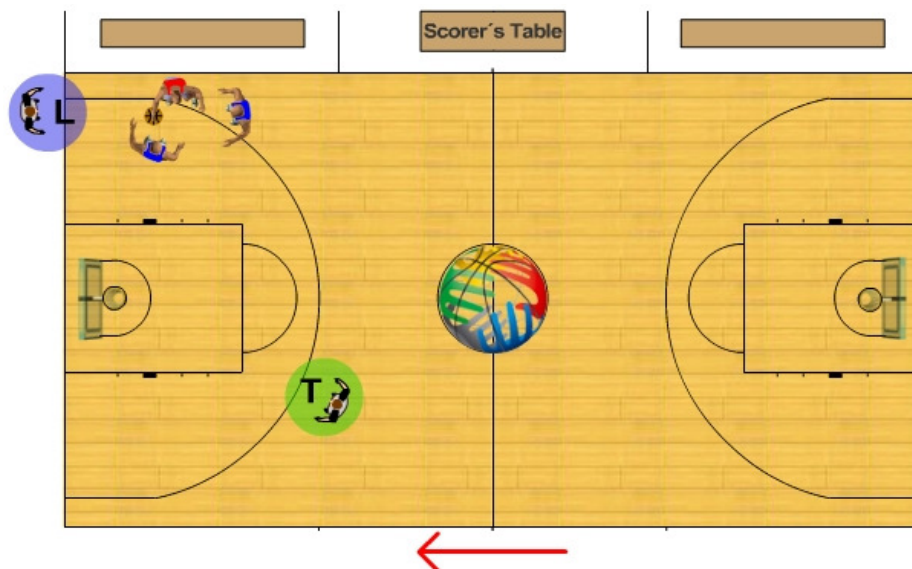
Alatuomari valvoo post-pelin, samoin kuin tiukat prässitilanteet ja muun lähellä tapahtuvan toiminnan otettaessa syöttöä vastaan. Hän varmistaa myös, että sisäänheittoa koskevia määräyksiä noudatetaan.

Takatuomari liikkuu sisään (penetration), koska pallo on vapaaheittoviivan tason alapuolella, ja valvoo kauempana pallosta olevia pelaajia.

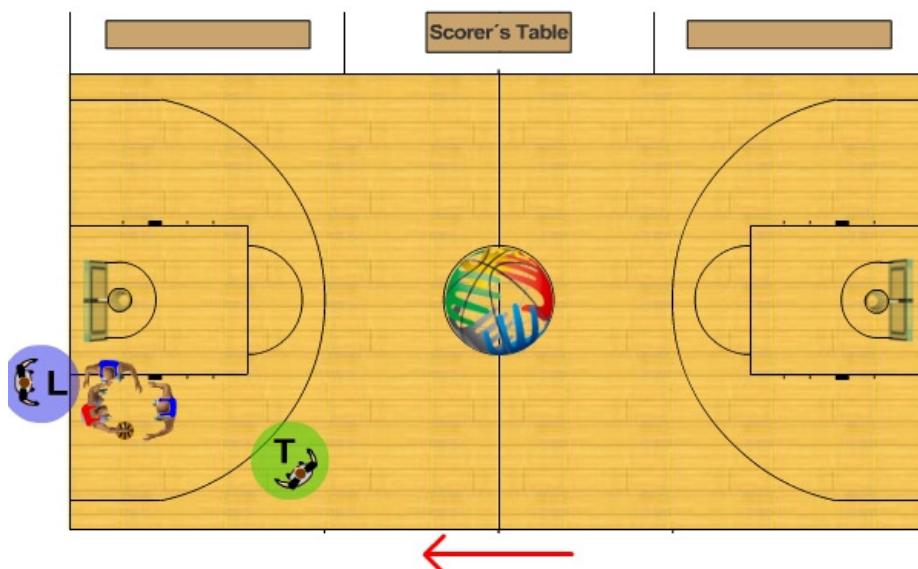
Kuvassa 73 alatuomari on vastuussa post-pelistä ja mahdollisista skriineistä sekä pallottomasta pelistä.

Annettuaan pallon sisäänheittäjälle takatuomari valvoo lähellä olevaa toimintaa ja syötön vastaanottoa.

Huomioi "box-in" -periaatteen noudattaminen.



Kuva 74



Kuva 75

4.10 Träppipuolustus

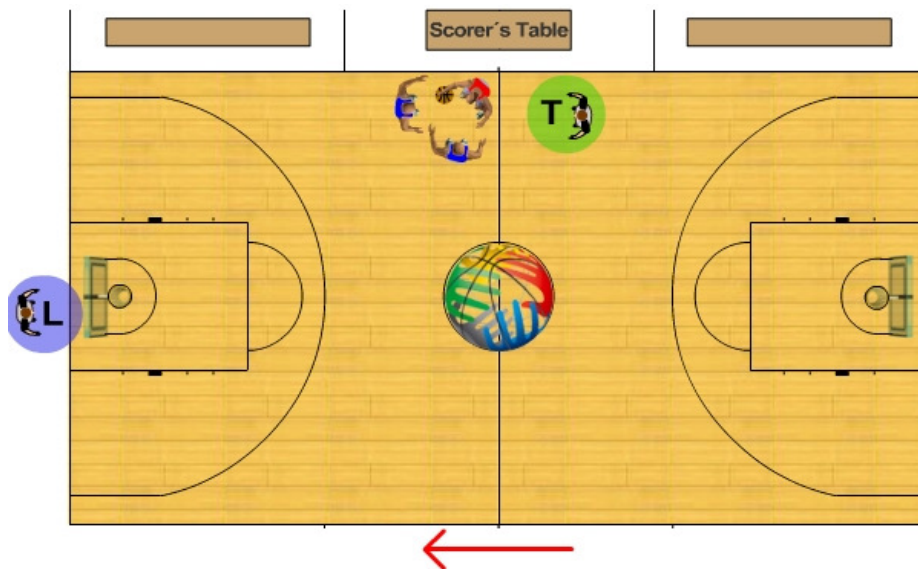
Tarkasti vartioidun pelaajan viiden sekunnin sääntö on tarkoitettu palkitsemaan hyvää puolustamista.

Kun tarkasti vartioitu pelaaja (puolustaja korkeintaan yhden normaalin askeleen etäisyydellä) pitää palloa hallussaan syöttämättä, heittämättä tai kuljettamatta sitä viiden sekunnin kuluessa, on kyseessä rikkomus.

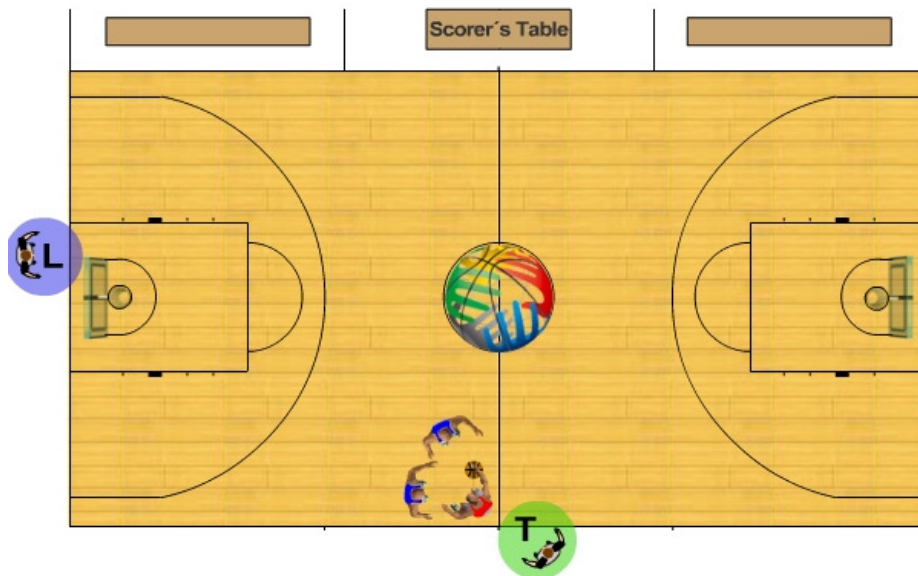
Kaikkien tuomareiden on oltava perehtyneitä puolustusmuotoihin, joissa palloa hallussaan pitävää pelaajaa puolustaa useampi pelaaja.

Kuvissa 74 ja 75 alatuomari on vastuussa tilanteesta palloa hallussaan pitävän pelaajan ympärillä.

Takatuomari valvoo pallotonta peliä, mutta on aina valmiina avustamaan pariaan ylivoimatilanteissa.



Kuva 76



Kuva 77

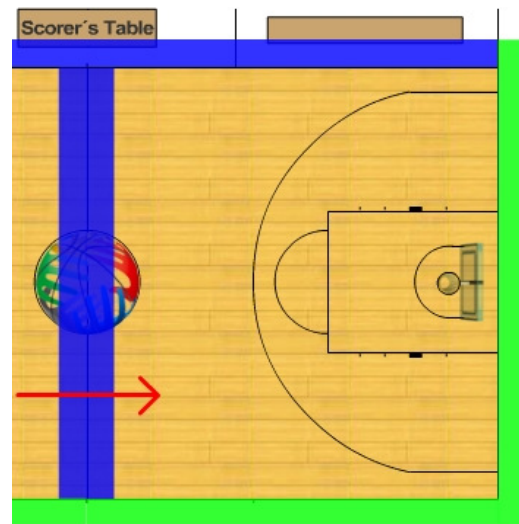
Kuvissa 76 ja 77 takatuomari liikkuu niin lähelle tilannetta kuin on tarpeellista nähdäkseen mahdolliset virheet tai rikkomukset.

Alatuomari noudattaa "box-in" -periaatetta ja valvoo pallottoman pelin.

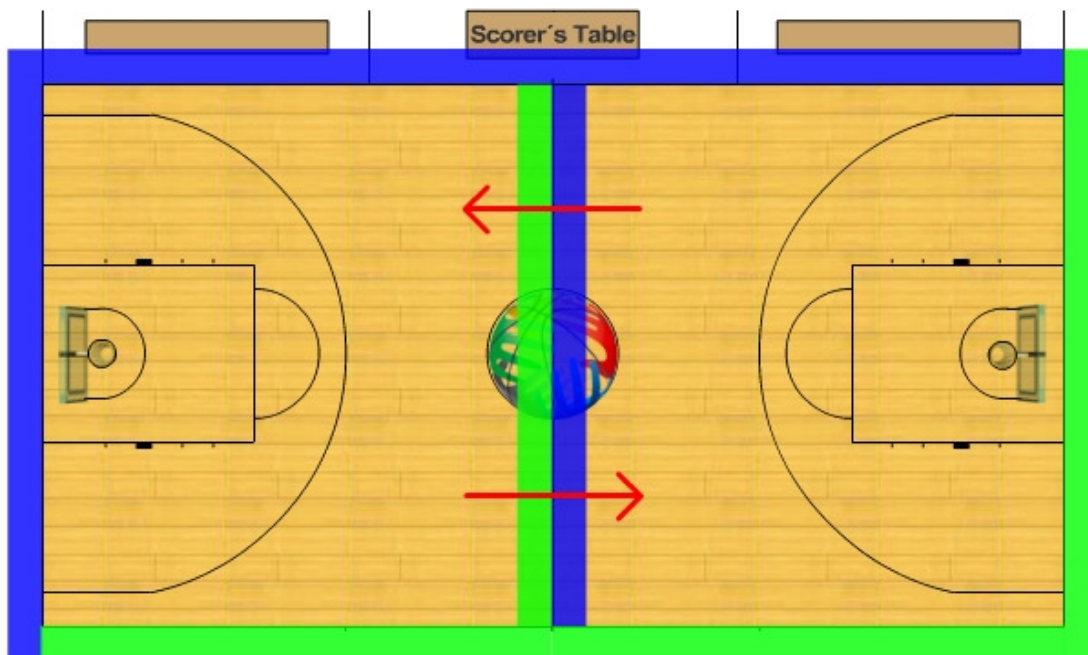
5 Pallon ulosjoutuminen ja sisäänheittotilanteet



Kuva 78



Kuva 79



Kuva 80

5.1 Vastuut kentän rajoista

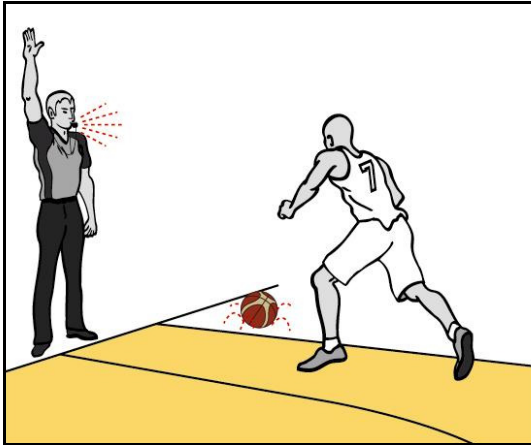
Yleensä, kuvien 78 ja 79 mukaisesti, päävastuu ratkaisusta pallon mennessä ulos kentältä on seuraava:

Alatuomari – päätyraja ja hänen vasemmalla puolellaan oleva sivuraja.

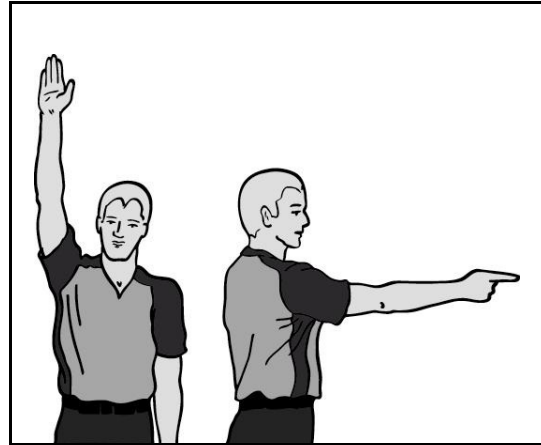
Takatuomari – keskiraja ja hänen vasemmalla puolellaan oleva sivuraja.

Kun pallo siirtyy takakentältä etukentälle, vastuu jakautuu kuvan 80 mukaisesti.

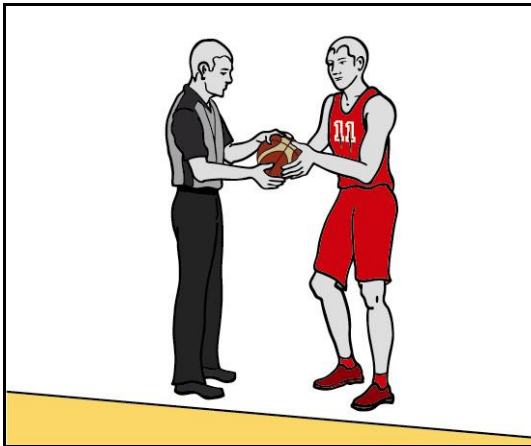
Toisen tuomarin ei yleensä pidä sekaantua ratkaisuun, paitsi jos hänen tuomariparinsa tarvitsee apua. Näin vältetään ristiriitaisilta ratkaisuilta ja ylösheittotilanteilta.



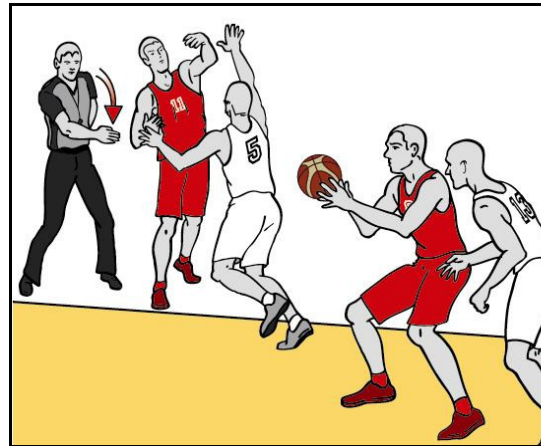
Kuva 81



Kuva 82



Kuva 83

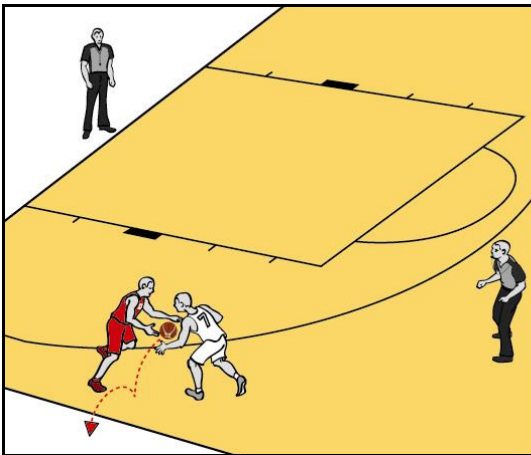
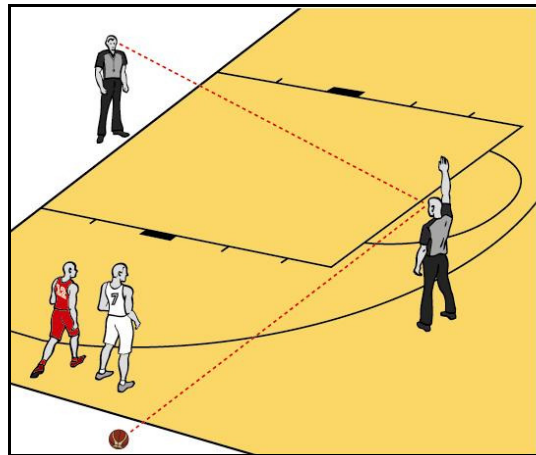
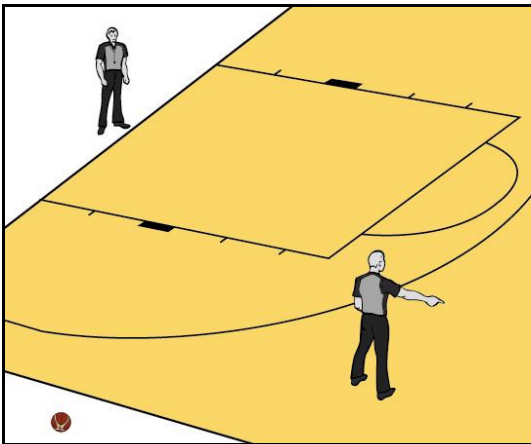
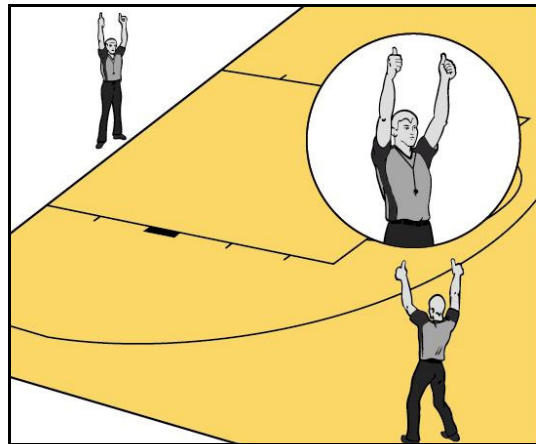


Kuva 84

5.2 Sisäänheitot

Kun pallo menee ulos kentältä:

1. Ko. rajasta vastuussa oleva erotuomari puhalttaa pilliin kerran ja nostaa samanaikaisesti kätensä suoraan ylös, sormet yhdessä, pysäyttääkseen pelikellon (kuva 81).
2. Hän ilmaisee: selvästi pelisuunnan osoittamalla kohti sisäänheiton saavan joukkueen vastustajan koria (kuva 82).
3. Hän osoittaa sisäänheittäjälle paikan, josta sisäänheitto on heitettävä.
4. Erotuomari ojentaa, syöttää tai asettaa pallon sisäänheittäjälle ja valvoo, että tämä ei siirry sivusuunnassa määrätystä paikasta kuin korkeintaan yhden normaalin askeleen (kuva 83).
5. Onnistuneen pelitilannekorin tai viimeisen vapaaheiton jälkeen erotuomari ojentaa, syöttää tai asettaa palloa sisäänheittäjälle käytettäväksi,
 - jos näin tekemällä pelin jatkaminen nopeutuu,
 - aikalisän tai pelaajavaihdon jälkeen,
 - sen jälkeen kun erotuomari on keskeyttänyt pelin jostain pätevistä syistä.
6. Erotuomari näyttää 'kello käyntiin' -käsimerkin napauttamalla kädellä alaspäin, kun pallo koskettaa ensimmäistä pelaajaa kentällä sisäänheiton jälkeen (kuva 84).

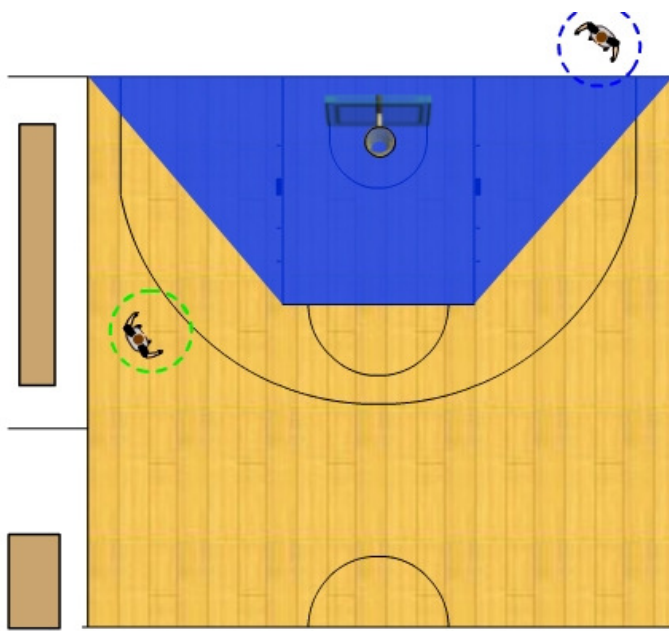

Kuva 85

Kuva 86

Kuva 87

Kuva 88

Kun pallo menee ulos kentältä, eikä siitä rajasta vastuussa oleva erotuomari ole varma, kuka pelaajista viimeksi kosketti palloa (kuva 85), hän viheltää, näyttää kellon pysäyttämisen käsimerkin, ja pyytää sitten katseellaan apua tuomaripariltaan (kuva 86).

Jos toinen erotuomari tietää, kuka pelaajista kosketti viimeksi palloa ennen sen ulosjoutumista, hän osoittaa ilman vihellystä pelisuunnan ottelupalaverissa sovitun kommunikointitavan mukaisesti. Tämän jälkeen rajasta vastuussa oleva erotuomari osoittaa pelisuunnan (kuva 87).

Kuvassa 88 molemmat tuomarit ovat epävarmoja, kummalle joukkueelle sisäänheitto kuuluu. Tällöin molemmat nostavat peukalonsa ylös ylösheitto-tilanteen merkiksi ja välittömästi sen jälkeen pelisuunnan.

Vuorohallintamenettelyn mukainen sisäänheitto suoritetaan siitä paikasta, mistä pallo meni ulos kentältä.

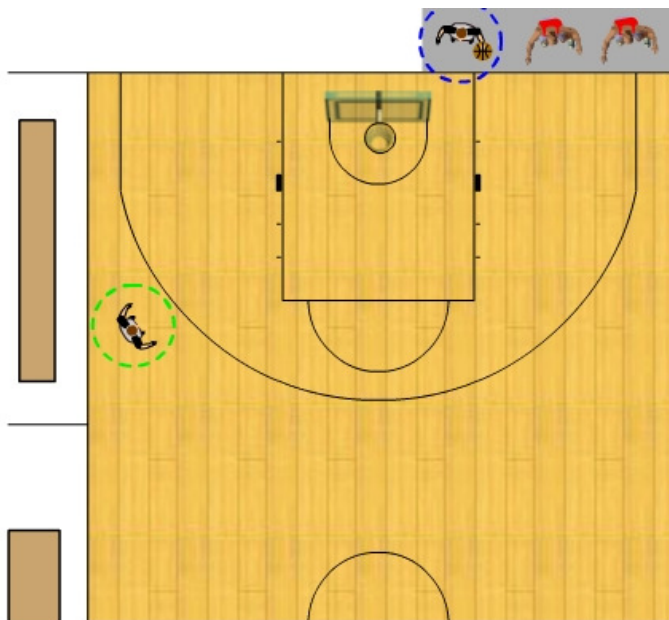


Kuva 89

Kun peliä jatketaan sisäänheitolla sääntörikkeen tai muun pelikatkon jälkeen, sisäänheitto heitetään paikasta, joka on lähinnä pelikatkon tapahtumapaikkaa.

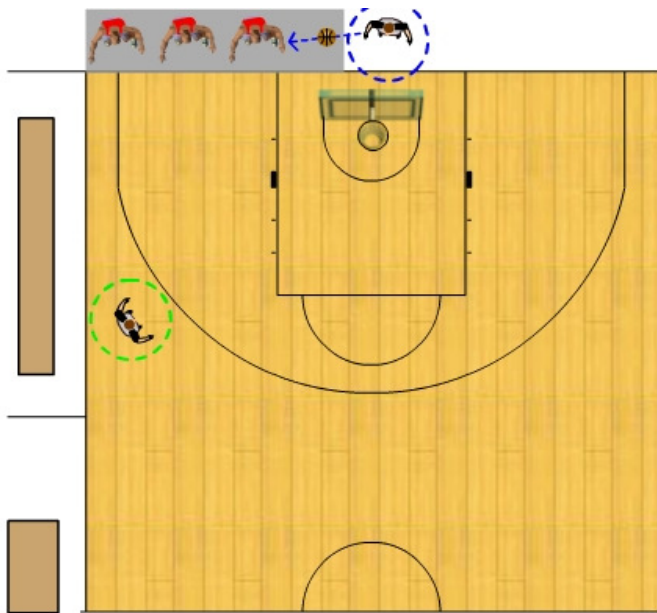
Alueilla 4, 5 tai 6 tapahtumapaikkaa lähinnä oleva kohta määritellään yhdistämällä kuvitteellisesti suorilla pelikentän kulmat ja vapaaheittoviivan päät (kuva 89).

Nain rajatulla alueella aiheutunut sisäänheitto heitetään lähimmästä kohdasta päätyrajalla, **paitsi suoraan korilevyn takaa**.



Kuva 90

Kun sisäänheittopaikka on kentän kulman ja korilevyn lähemmän reunan välillä, alatuomari **oientaa** pallon pelaajalla **vasemmalla kädellään** ja siirtyy sitten yhden tai kaksi askelta kohti kolmen sekunnin aluetta ja koria (kuva 90).



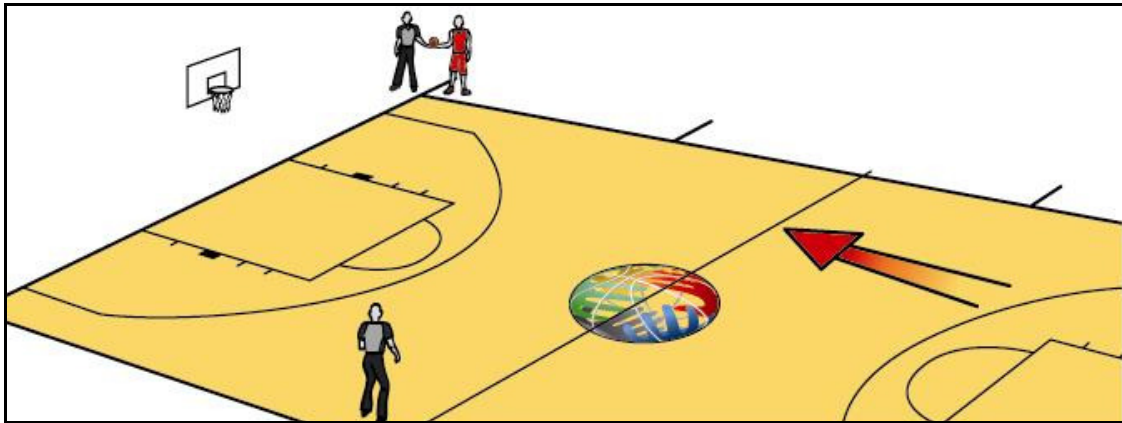
Kun sisäänheittopaikka on korilevyn ja kentän oikeanpuolaisen kulman välillä, alatuomari heittää tai pompauttaa pallon pelaajalle ja palaa sitten "box-in"-asemaan (kuva 91).

Kaikissa tapauksissa takatuomari on liikkunut penetration-asemaan ja tarkkailee kaikkea pallo- tonta peliä.

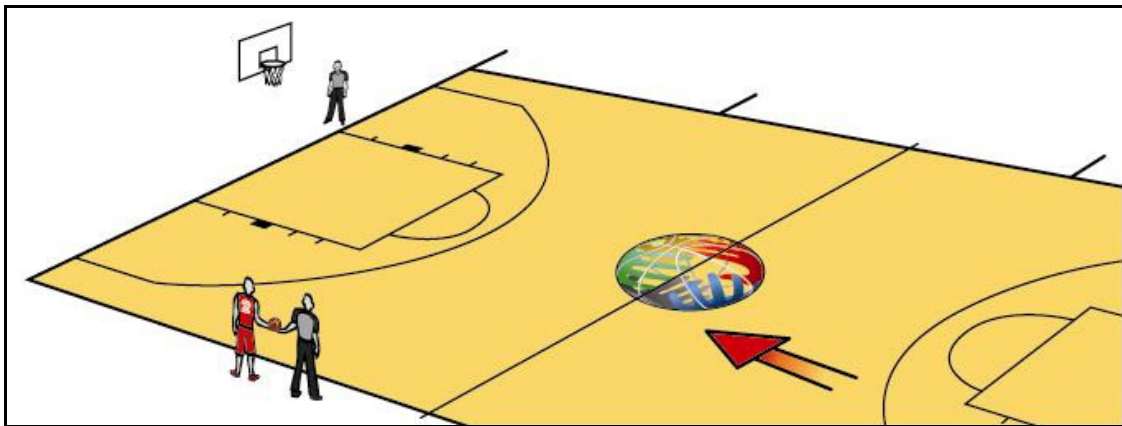
Kuva 91

Muista:

Jos pallo **menee** koriin, mutta vapaaheitosta tai pelitilanteesta syntynyttä koria **ei** hyväksytty, on tilanteesta seuraava **sisäänheitto** heitettävä **sivurajalta** vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta.



Kuva 92



Kuva 93

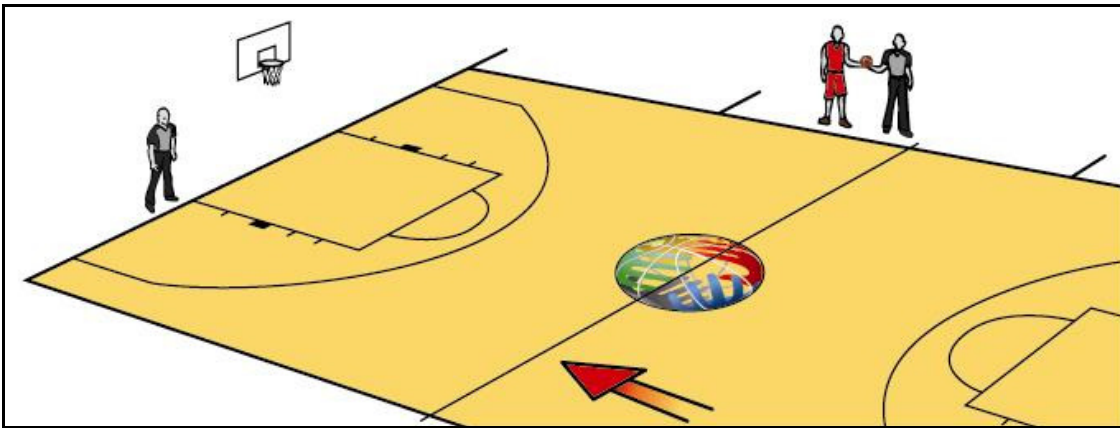
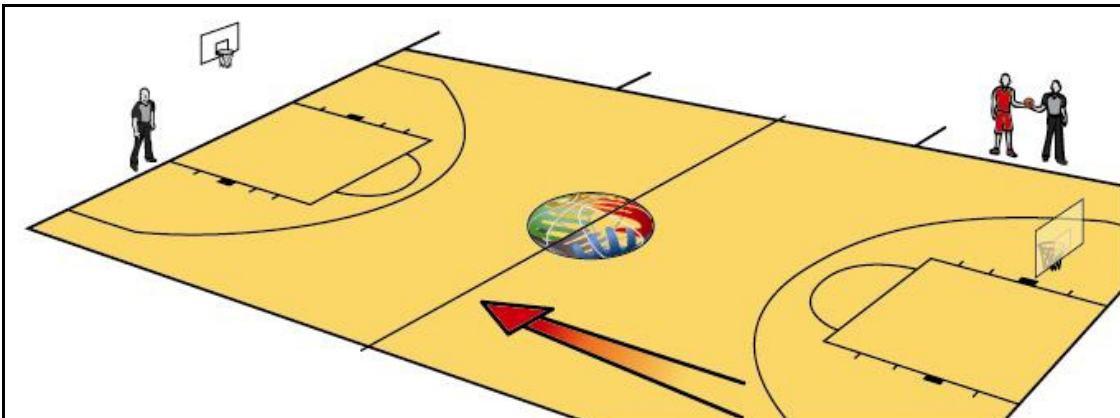
Kun joukkueella on sisäänheitto sivurajalta etukentän puolella, aktiivituomari **ojentaa, syöttää tai asettaa pallon käytettäväksi** sisäänheittäjälle.

Aktiivituomarilla on pallo hallussaan ennen sisäänheittoa ja hän valvoo, että sisäänheiton määräyksiä noudatetaan, ja näyttää 'kello käyntiin' -käsimerkin, kun ensimmäinen pelaaja kentällä koskettaa palloa.

Hänen on ensin ottamalla katsekontakti tarkistettava, että hänen tuomariparinsa on valmis, ennen kuin antaa pallon pelaajan käytettäväksi.

Kuvassa 92 alatuomari, joka on vastuussa sisäänheitosta vasemmalla puolellaan olevalla sivurajalla vapaaheittoviivan ja päätyrajan välillä, **ojentaa tai syöttää** pallon pelaajalle. Osoittaakseen tuomariparilleen, että hän jatkaa alatuomarina sisäänheiton jälkeen, hän seisoo päätyrajan puolella.

Kuvassa 93 takatuomari ojentaa pallon pelaajalle. Takatuomari seisoo keskirajan puolella, koska hän jatkaa takatuomarina. Alatuomarin on liikuttava **"box-in"** periaatteen mukaiseen asemaan.

**Kuva 94****Kuva 95**

Kuvassa 94 sisäänheittopaikka on vapaaheittoviivan ja keskirajan välillä. Takatuomari on vastuussa tästä sisäänheitosta.

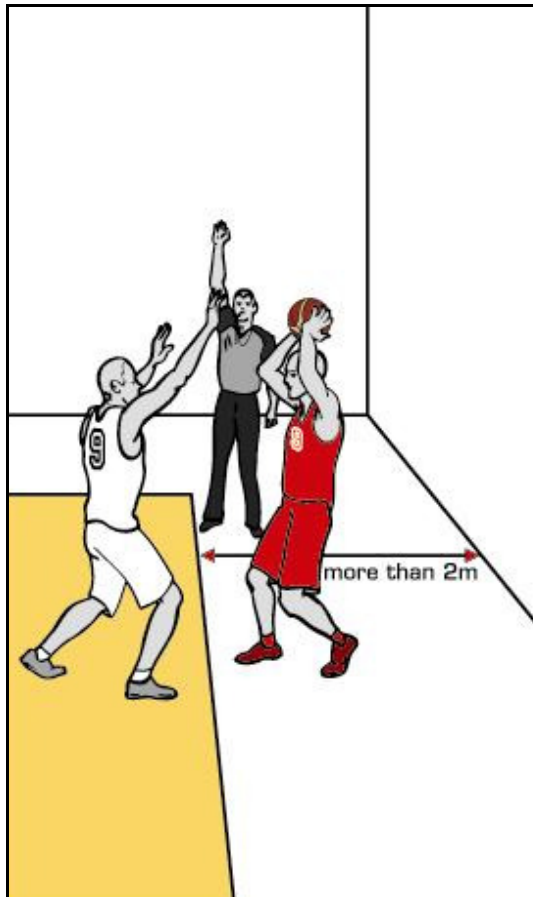
Hän ottaa katsekontaktin tuomaripariinsa, joka on liikkunut "box-in" -periaatteen mukaiseen asemaan.

Kuvassa 95 on esimerkki sisäänheitosta takakentän puolella. Takatuomari siirtyy yli kentän sivurajalla hoitamaan sisäänheiton.

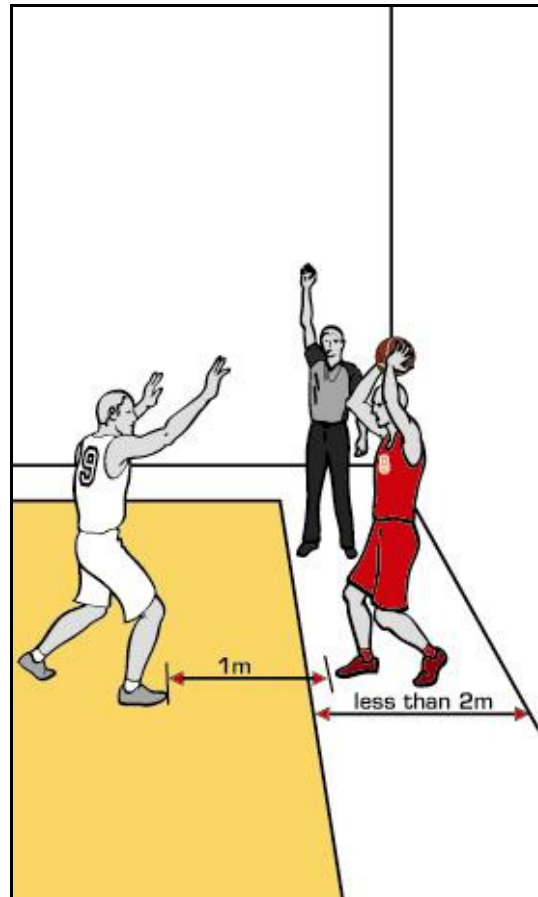
Alatuomari sijoittuu kuvan 95 mukaisesti siten, että kaikki pelaajat ovat tuomarien välissä "box-in" -periaatetta noudattaen.

Ojennettuaan pallon sisäänheittäjälle takatuomari siirtyy heti tilanteen salliessa normaaliin takatuomarin asemaan, ja alatuomari palaa normaaliin asemaansa.

Huomaa: "Box-in" -periaate ei tarkoita, että erotuomarien pitäisi **aina** olla diagonaalisesti vastakkain.



Kuva 96



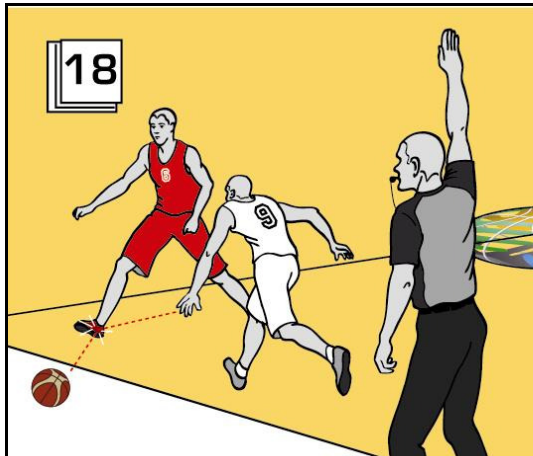
Kuva 97

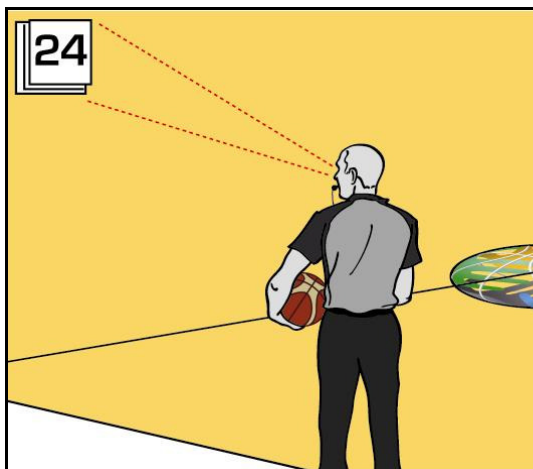
Kuvissa 96 ja 97 erotuomari varmistaa, että sisäänheittäjä on kohdassa, joka on lähinnä sääntörikkeen tapahtumapaikkaa.

Kun lähimpään rajan ulkopuolella olevaan esteeseen on vähintään kaksi metriä, kaikki muut pelaajat voivat olla kentällä heti rajan takana.

Jos rajan ulkopuolella ei ole kahta metriä vapaata tilaa, **kummankin joukkueen pelaajien on oltava vähintään yhden metrin etäisyydellä sisäänheittäjästä.**

Sisäänheitosta vastuussa oleva tuomari valvoo tämän tilanteen.


Kuva 98

Kuva 99

Kuva 100

Kuva 101

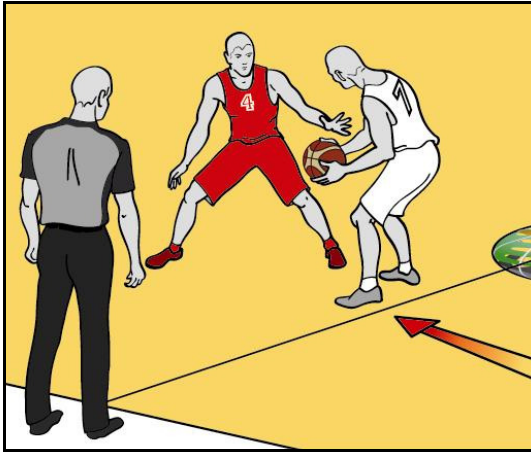
5.3 24 sekunnin laite

24 sekunnin laite pysäytetään aina, kun pallo menee ulos kentältä.

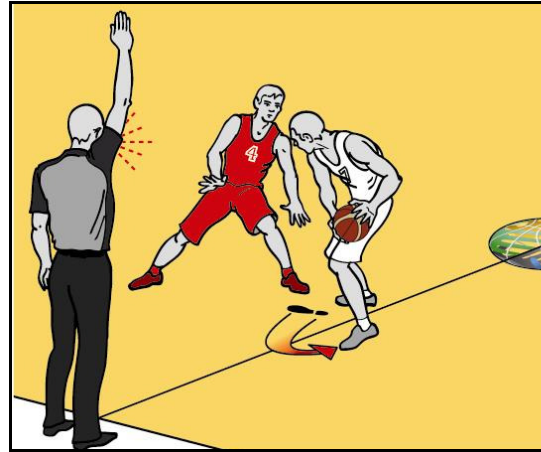
Laitetta ei nollata (aseteta takaisin 24 sekuntiin), kun puolustaja pelaa pallon ulos kentältä. Laskentaa jatketaan samasta lukemasta, kun pallo koskettaa laillisesti ketä tahansa pelaajaa kentällä.

Kuvassa 98 puolustaja potkaisee tahallaan palloa etukentällään kun heittokellossa on 18 sekuntia jäljellä. Se on rikkomus, josta 24 sekunnin laite nollataan. Tämän merkiksi erotuomari näyttää ao. käsimerkin 24 sekunnin laitteen valvojalle (kuva 99). Erotuomarin on varmistuttava siitä, että laitteessa on lukema 24 (kuva 100), ennen kuin antaa pallon sisäänheittäjälle (kuva 101).

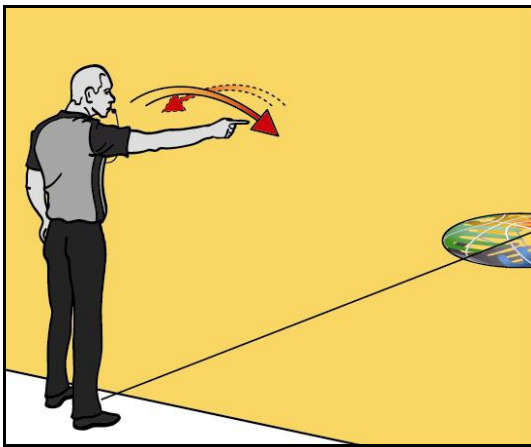
Kaikissa muissa tilanteissa erotuomarin tulee varmistua, että 24 sekunnin kello näyttää oikein, eli jäljellä olevaa hyökkäysaika näkyy oikein tai 24 sekunnin kello palautetaan 14 sekuntiin etukentällä.



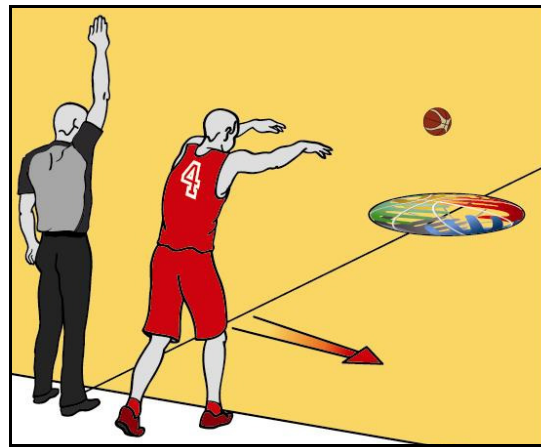
Kuva 102



Kuva 103



Kuva 104



Kuva 105

5.4 Pallon palautuminen takakentälle

Kuvissa 102 ja 103 palloa etukentällään hallussa pitävä joukkueen pelaaja aiheuttaa pallon joutumisen takakentälle. Se on rikkomus.

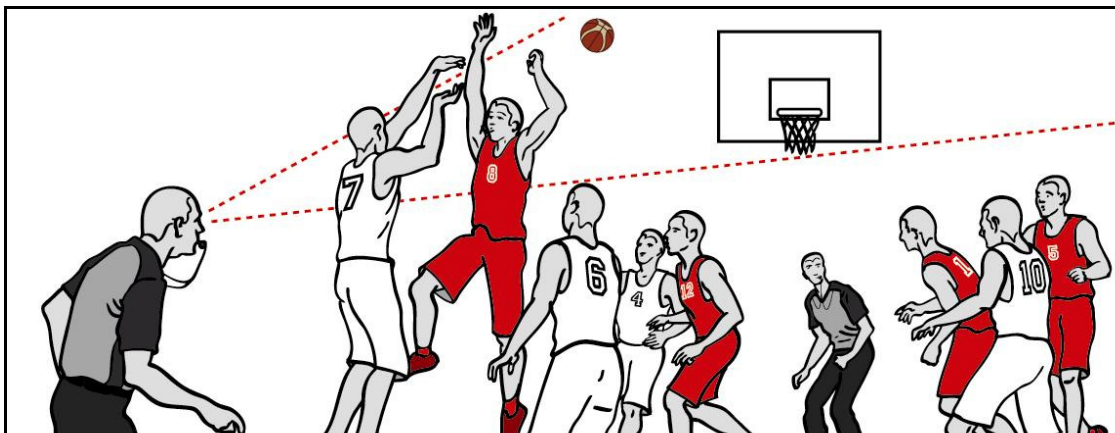
Takatuomari on vastuussa keskirajasta, joten hän viheltää kerran ja näyttää 'kello seis' -käsimerkin. Sen jälkeen hän näyttää palautuksen käsimerkin ja pelisuunnan.

Muista:

Pallo palautuu joukkueen takakentällä, kun:

1. se koskettaa takakenttää
2. se koskettaa hyökkäävää pelaajaa, jonka jokin ruumiinosa on kosketuksessa takakenttään
3. se koskettaa erotuomaria, jonka jokin ruumiinosa on kosketuksessa takakenttään.

6 Heittotilanteet



Kuva 106



Kuva 107

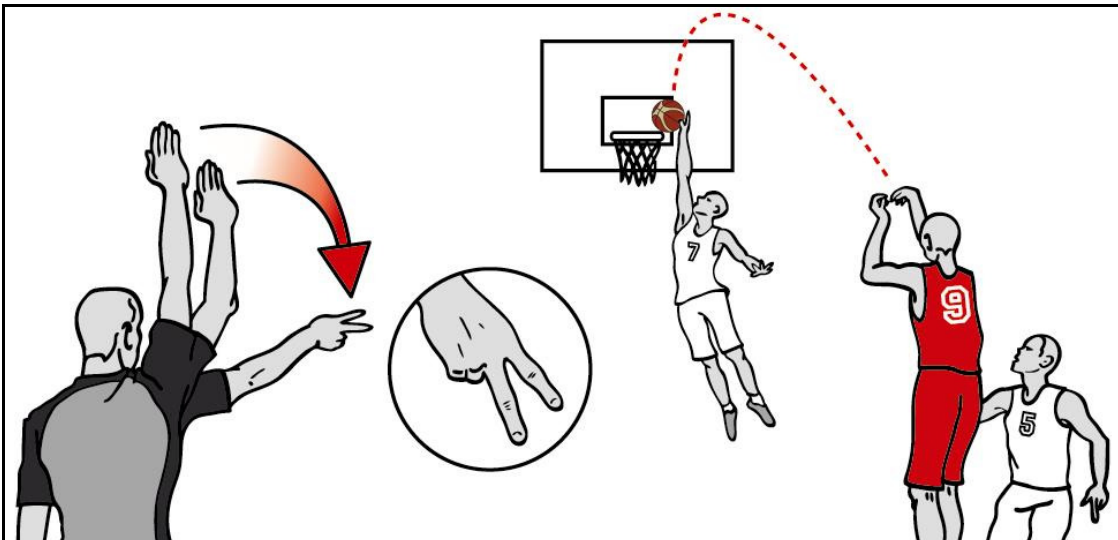
6.1 Pallo ilmassa

Takatuomari on normaalisti vastuussa pallosta heittotilanteessa. Hänen on päätettävä, onko pallo mennyt koriin. Vastaavasti alatuomari keskittyy pallottomaan peliin.

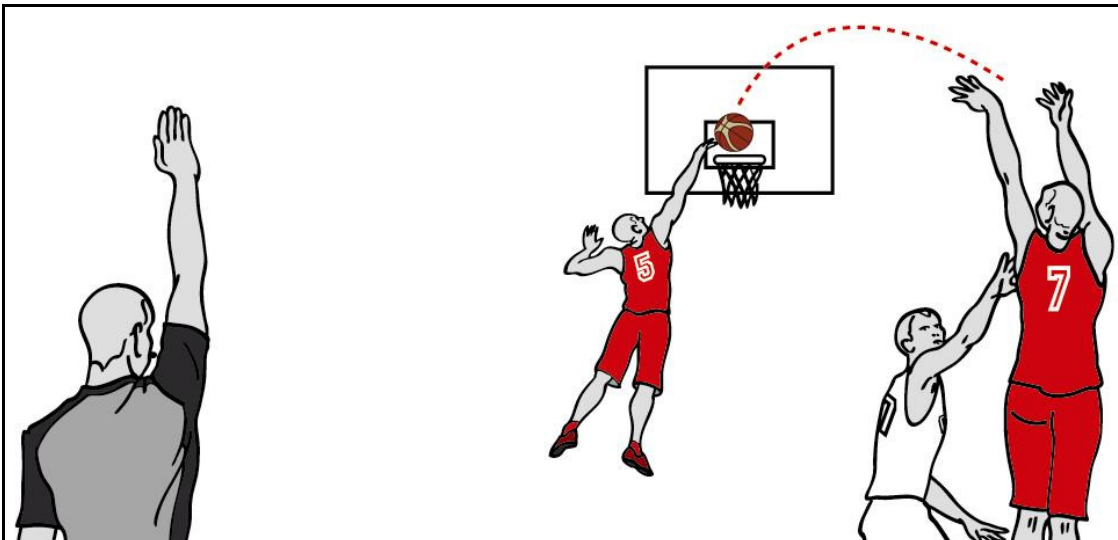
Kuitenkin **kaikissa tapauksissa virheen tuominut erotuomari (olipa hän alatuomari tai takatuomari) ratkaisee aina, hyväksytäänkö kori vai ei.**

Riippumatta siitä, kumpi erotuomari tuomitsee virheen heittotilanteessa, on tärkeää, että takatuomari tarkkailee koria kohti menevää palloa, ja samalla vielä virhetilanteessa mukana olevia pelaajia.

Korin tehneen joukkueen ei pidä sallia viivytystä pelin käynnistämistä korin jälkeen. Sen joukkueen pelaajalla ei ole enää mitään tarvetta koskea palloon. Joukkueelle annetaan korkeintaan yksi varoitus asiasta, ja joskus tekninen virhe voidaan tuomita jo ensimmäisellä kerralla.



Kuva 108



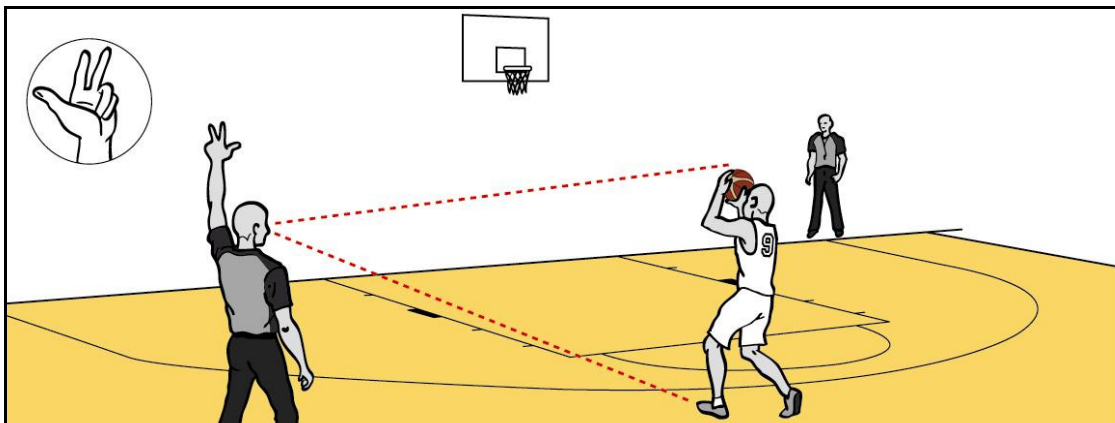
Kuva 109

6.2 Pallon kielletty torjunta ja korin häirintä

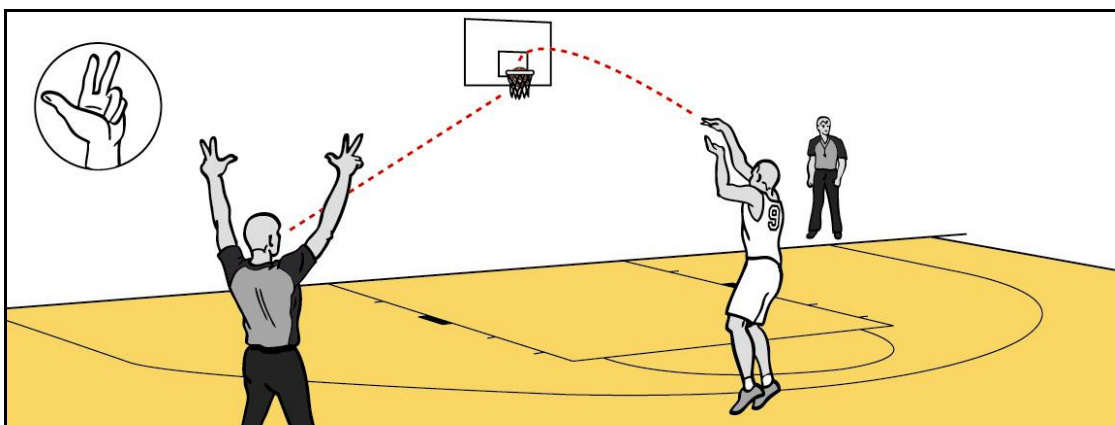
Koska takatuomari valvoo koriinheitosta ilmassa olevaa palloa, hän tekee ratkaisut pallon kielletystä torjunnasta ja korin häirinnästä.

Puolustaja ei saa koriinheitossa koskea palloon, kun se on putoamassa alaspäin kokonaan korirenkaan tason yläpuolella – ennen kuin se joko koskettaa rengasta, tai on selvää, että se ei osu renkaaseen. Tässä tapauksessa takatuomari tuomitsee rikkomuksen, hyväksyy korin ja hyväksyy käsimerkillä kaksi pistettä heittäneelle joukkueelle (kuva 108).

Takatuomari on vastuussa myös hyökkääjän korin häirinnästä. **Hyökkääjä** ei myöskään saa koskea palloon, kun se on koriinheitosta kokonaan korirenkaan tason yläpuolella ja putoamassa alaspäin – ennen kuin pallo joko koskettaa rengasta, tai on selvää, että se ei osu renkaaseen (kuva 109). Tällöin takatuomari viheltää, näyttää kellon pysäyttämisen käsimerkin, hylkää mahdollisen korin ja osoittaa uuden pelisuunnan.



Kuva 110



Kuva 111

6.3 Kolmen pisteen heitot

Takatuomari näyttää käsimerkin, kun heitto lähtee kolmen pisteen alueelta.

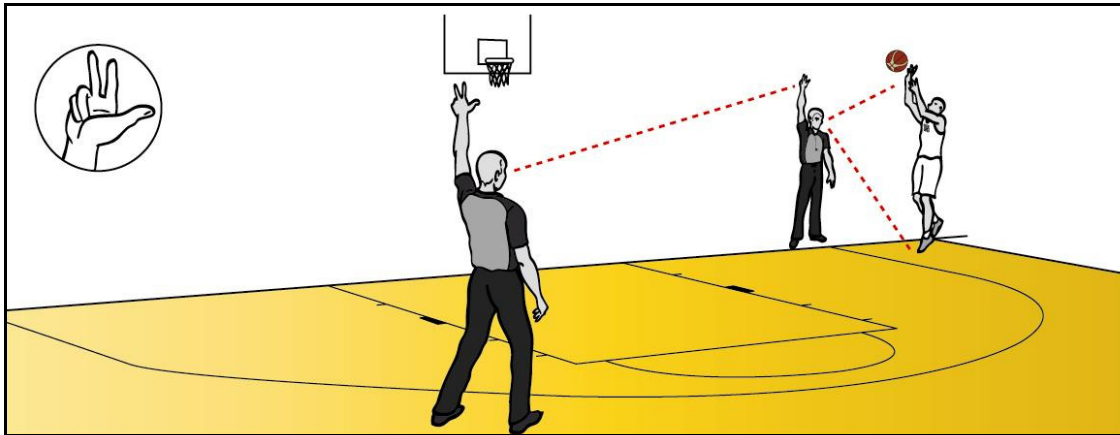
Eryityisesti hän katsoo heittäjän jalkojen sijainnin varmistuakseen siitä, että heitto lähtee kolmen pisteen alueelta.

Ollessaan varma, että heittoyritys on kolmen pisteen arvoinen, takatuomari nostaa toisen käden ylös kolme sormea suorina: peukalo, etusormi ja keskisormi (kuva 110).

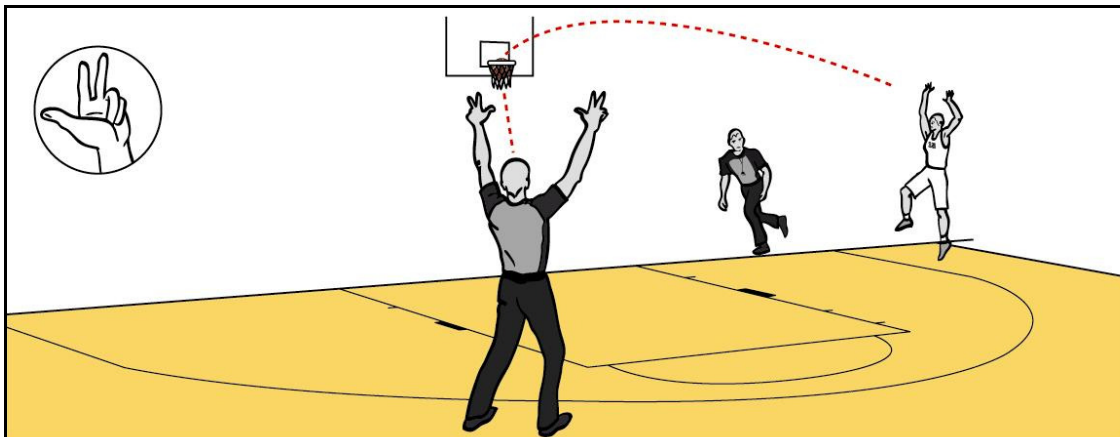
Jos heitto onnistuu, takatuomari hyväksyy kolmen pisteen korin nostamalla molemmat kätensä ylös, edellä mainitut sormet suorina kolmen pisteen merkiksi (kuva 111).

Takatuomari pitää kätet ylhäällä, kunnes hänen mielestään kirjurilla on ollut riittävästi aikaa havaita kolmen pisteen käsimerkki.

On tärkeää, että takatuomari ei käännä selkäänsä pelitilanteelle, kun hän siirtyy takatuomarista alatuomariksi.



Kuva 112



Kuva 113

Takatuomari ei välttämättä näe selvästi kaikkia kolmen pisteen heittoyrityksiä.

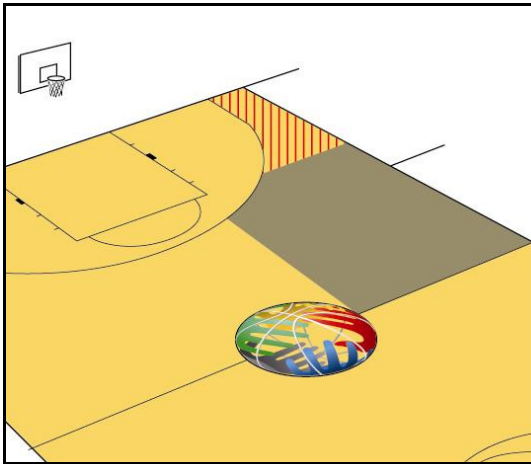
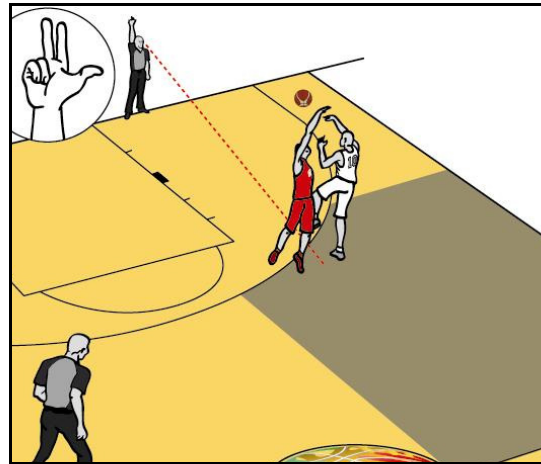
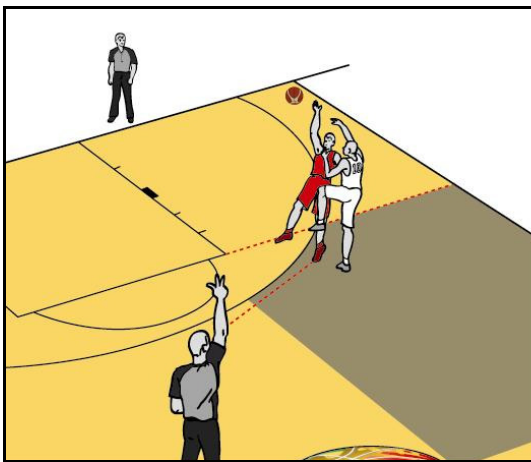
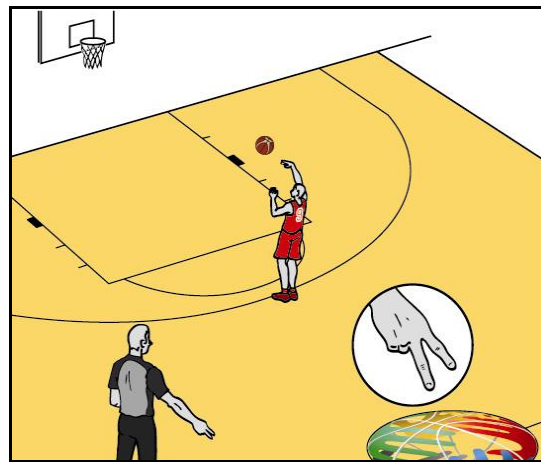
Näin käy varsinkin heitettäessä kauimmaisesta kulmasta alueelta 4. Alatuomari on tilanteen lähellä, ja hänen on autettava tuomaripariaan.

Kun kolmen pisteen heitto on lähtenyt, alatuomari nostaa yhden käden ylös, kolme sormea suorina. Takatuomarin on huomattava tämä käsimerkki ja toistettava se (kuva 112).

Jos kolmen pisteen heitto onnistuu, **vain** takatuomari vahvistaa tämän nostaen molemmat kädet ylös, kolme sormea suorina kummassakin kädessä (kuva 113).

Kiinteä yhteistyö erotuomarien välillä on tässäkin välttämätöntä.

Jos kolmen pisteen heittoa yrittävä pelaaja on alueiden 3 ja 4 rajalla, takatuomarin on valvottava tilanne keskikentältä.


Kuva 114

Kuva 115

Kuva 116

Kuva 117

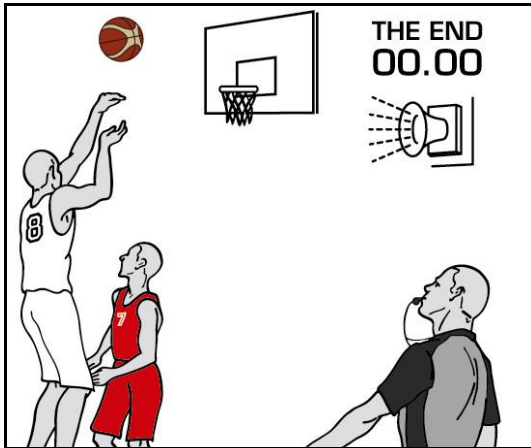
Kuvassa 115 esitetään, kumpi erotuomari näyttää ensin kolmen pisteen yrityksen käsimerkin. Takatuomari on vastuussa harmaasta alueesta ja alatuomari viivoitetusta alueesta.

Puolustajien ja kolmen pisteen heittäjän sijainti sekä erotuomarien mahdollisuudet nähdä tilanne määräävät, kumpi tuomari näyttää ensin kolmen pisteen yrityksen käsimerkin (kuvat 115 ja 116).

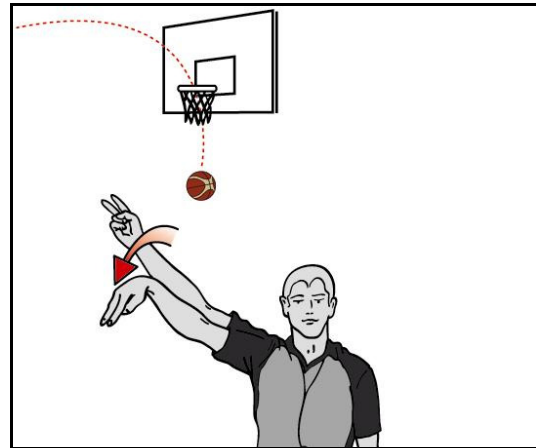
Hyvä yhteistyö ja katsekontakti tuomareiden välillä on välttämätön kaikissa kolmen pisteen heitoissa ja yrityksissä läheltä kolmen pisteen rajaa.

Joskus kahden pisteen heittoyritys tehdään läheltä kolmen pisteen viivaa. Tällöin takatuomari voi osoittaa välittömästi kahdella sormella, että mahdollinen kori on kahden pisteen arvoinen (kuva 117). Tällä voidaan välttää jatkokeskustelut valmentajien, pelaajien ja toimitsijoiden välillä.

Kolmen pisteen viiva ei kuulu kolmen pisteen alueeseen.



Kuva 118



Kuva 119

6.4 Erän tai jatkoerän päättyminen

Heitot lähellä peliajan päättymistä voivat tuottaa vaikeuksia erotuomareille, varsinkin kun äänimerkki ei kuulu katsojien melun takia.

Ratkaisu on tehtävä niin nopeasti kuin mahdollista. .

Käytännössä – jo aiemmin kerrotun mukaisesti – takatuomari on päävastuussa korin hyväksymisestä tai hylkäämisestä. Yleensä alatuomari, vaikka hän olisikin päätuomari, hyväksyy tuomariparinsa ratkaisun ja antaa sille täyden tuensa.

Kun peliaikaa on jäljellä 24 sekuntia tai vähemmän, niin takatuomarin tulee nostaa toinen kätensä ylös etusormi ojennettuna ja näin kommunikoida alatuomarille, että ko. hyökkäys saattaa olla erän viimeinen. Hänen tulee pitää käsi ylhäällä kunnes alatuomari on toistanut sen.

Kuitenkin tilanne saattaa joskus olla epäselvä, jolloin erotuomareiden on neuvoteltava, ennen kuin päätuomari tekee lopullisen ratkaisun. Jos vielä lisää selkoa tarvitaan, päätuomarin tulee kysyä neuvoa mahdolliselta komissaarilta ja/tai ajanottajalta ja kirjurilta. Kuitenkin **päätuomarin tulee tehdä lopullinen ratkaisu.**

7 Käsimerkit ja menettelytavat

7.1 Käsimerkit

Katsojien ja tiedotusvälineiden ollessa entistä kiinnostuneempia koripallosta, on ehdottoman tärkeää, että erotuomari tuomitsee erittäin selkeästi ja täsmällisesti. Oleellista on, että erotuomarit ilmaisevat selvästi kaikille, mitä on tapahtunut.

1. **Vain** FIBA:n virallisia käsimerkkejä saa käyttää.
2. Vihellä aina terävästi ja kuuluvasti. Vihellä vain kerran ja määrätietoisesti aina rikkomuksen tai virheen tapahtuessa.
3. Tekosi puhuvat paremmin kuin sanat. Käytä ääntä vain tarvittaessa.
4. Käytä teräviä ja täsmällisiä käsimerkkejä. Joskus pystyt myymään tuomiosi niiden avulla parhaiten. Ei ole tarvetta liioitella teatraalisesti.
5. Kellon pysäyttämiseksi annetut käsimerkit ovat erittäin tärkeitä ja niiden on oltava hyvin selvät.

Kaikkien erotuomareiden täytyy pysäyttää pelikello nostamalla käsivarsi suorana pystyyn, joko sormet nyrkissä virheen merkiksi, kämmen avoimena rikkomuksen merkiksi, tai sitten teknisen, epäurheilijamaisen tai pelistä erottamiseen johtaneen virheen tai ylösheiton käsimerkillä.

6. Käsimerkit kirjurille:
 - a) Käsimerkit kirjurille **täytyy** näyttää noin 6-8 metrin etäisyydeltä toimitsijapöydästä. Pelikello on pysähdyksissä, joten raportoinnissa ei ole mitään kiirettä.
 - b) Käsimerkit kirjurille on tehtävä silmien korkeudella, kädet erillään vartalosta.
 - c) Käsimerkkien järjestys virhenäytössä kirjurille on:
 1. Pelaajan numero
 2. Virheen tekotapa
 3. Vapaahaittojen lukumäärä tai pelin jatkumissuunta.

Huomaa: Korin hyväksyminen tai hylkääminen **on näytettävä ennen** mainittuja käsimerkkejä.

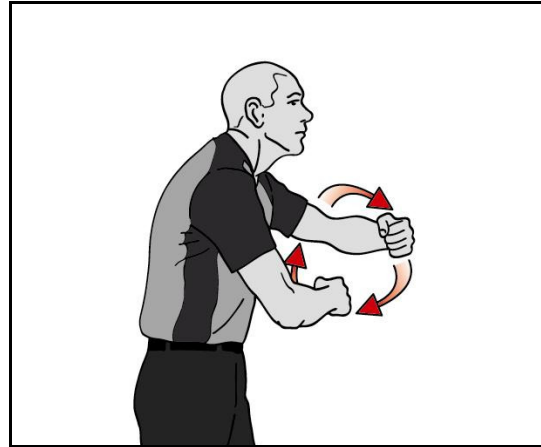
7. Seuratessaan tarkasti vartioitua pelaajaa, sisäänheittoa ja vapaahaittojen suorittamista ja kahdeksan (8) sekunnin säännön noudattamista, tulee tilanteesta vastaavan erotuomarin laskea näkyvästi käyttäen virallista käsimerkkiä numero 14.

Korkealuokkaiset näytöt parantavat olemustasi tuomarina. Niillä osoitat ihmisille, että osaat työsi ja teet sen hyvin.

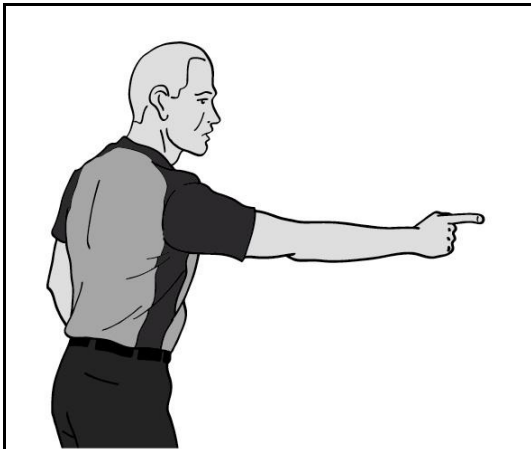
Näin toimien sinuun luotetaan.



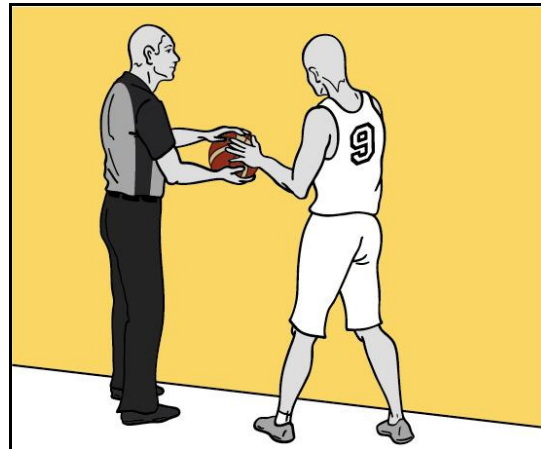
Kuva 120



Kuva 121



Kuva 122



Kuva 123

7.2 Rikkomukset

Aktiivituomarin tehtävät rikkomuksen yhteydessä ovat:

1. Viheltää kerran ja samanaikaisesti pysäyttää pelikello käsimerkillä, käsivarsi ylhäällä, kämmen avoimena ja sormet yhdessä (Kuva 120).
2. Osoittaa selvästi rikkomuksen luonne (Kuva 121 - Askeleet). Kun pallo on mennyt ulos kentältä, ei ole tarpeen osoittaa rikkomuksen luonnetta..
3. Osoittaa vielä selvemmin samalla kädellä pelin jatkumissuunta (Kuva 122).
4. Kaikissa tilanteissa erotuomarin on ojennettava tai syötettävä pallo pelaajalle (Kuva 123).
5. Käsimerkkien järjestys rikkomuksen yhteydessä on:
 - a) Pysäytä kallo.
 - b) Rikkomuksen luonne (paitsi ei pallon mennessä ulos kentältä).
 - c) Pelin jatkumissuunta.



Kuva 124



Kuva 125

7.3 Virheet

Aktiivituomarin, eli tilanteessa vastuussa olevan tuomarin, tehtävät virheen tapahtuessa ovat:

1. Viheltää vain kerran ja samanaikaisesti pysäyttää pelikello nostamalla käsi suoraksi ylös (käsivarsi ei saa olla koukussa) sormet nyrkissä (Kuva 124).
2. Varmistua siitä, että rikkonut pelaaja havaitsee hänelle tuomitun virheen, osoittamalla tätä suoralla kädellä vyötäröön, kämmenpuoli alaspäin. Näytä sitten tarvittaessa myös seuraavien vapaaheittojen lukumäärä.
3. **Juosta** kohti toimitsijapöytää **ja pysähtyä** paikkaan, johon kirjuriilla on esteetön näkyvyys, noin 6–8 metrin etäisyydelle.
4. Raportoinnin tulee tapahtua paikallaan seisten. Näyttää selvästi ja rauhallisesti virheen tehneen pelaajan numero. On hyvä jatkaa näyttöä muutaman sekunnin ajan, sillä tärkeintä on, että kirjuri rekisteröi oikean numeron
5. Näyttää seuraavaksi virheen syy.
6. Näyttösarjan lopuksi osoittaa vapaaheittojen lukumäärä tai pelin jatkumissuunta ja **juosta** uuteen paikkaansa.
7. Raportoinnin päätteeksi hän yleensä vaihtaa paikkaa toisen erotuomarin kanssa.

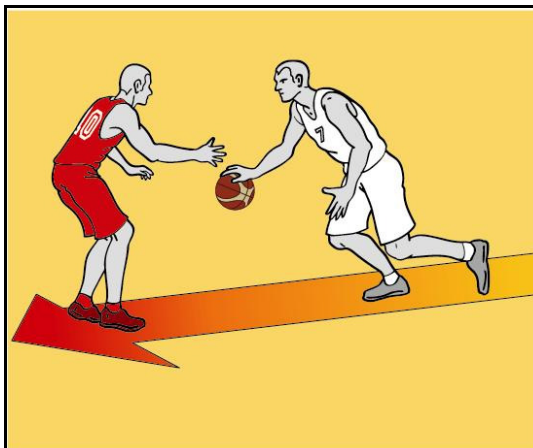
7.4 Erotuomareiden paikanvaihto virheen jälkeen

Normaalisti erotuomarit vaihtavat paikkoja jokaisen tuomitun virheen jälkeen.

Erotuomarit **eivät** kuitenkaan **vaihd**a paikkojaan kun:

- alatuomari tuomitsee hyökkääjän virheen. Raportoinnin jälkeen hän siirtyy uudeksi takatuomariksi ja takatuomarista tulee uusi alatuomari toiseen päähän kenttää.
- takatuomari tuomitsee virheen. Raportoituun hän jää takatuomariksi ja alatuomari pysyy alatuomarina päätyrajalla.

7.5 Palloa hallussaan pitävään joukkueen virhe



Kuva 126



Kuva 127



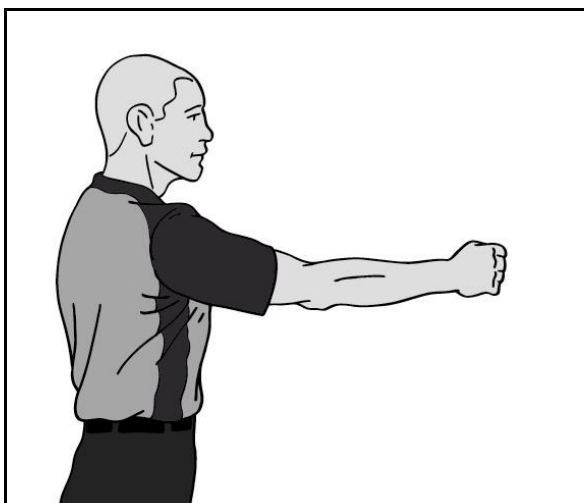
Kuva 128

Kuljettava pelaaja törmää vastustajaan, joka on laillisessa puolustusasennossa (Kuva 126 and Kuva 127).

Erotuomari, joka on vastuussa pallollisen pelin hallinnasta, viheltää ja nostaa samanaikaisesti nyrkkinsä ylös pysäyttääkseen pelikellon.

Välittömästi tämän kosketusvirheen käsimerkin perään erotuomari näyttää pallollisen joukkueen virheen käsimerkin, käsi nyrkissä ojentuneena kohti virheen tehneen joukkueen koria (Kuva 128).

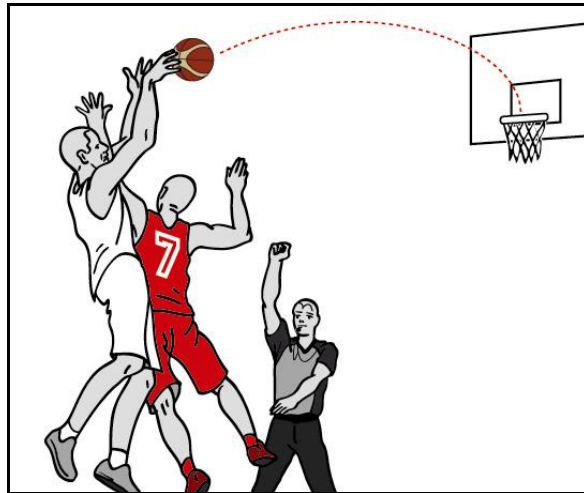

Kuva 129

Kuva 130

Kuva 131

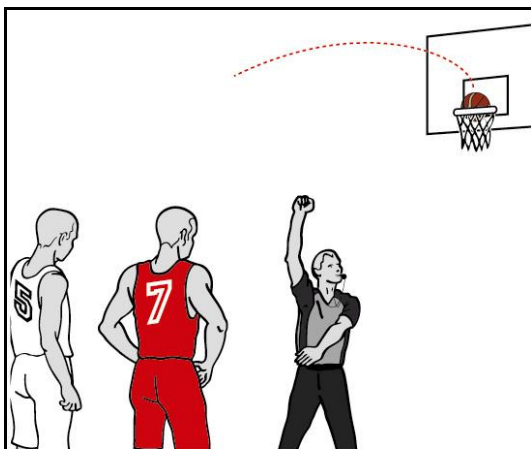
Virheen tuominut erotuomari siirtyy sitten avoimeen paikkaan 6–8 metrin etäisyydelle toimitsijapöydästä raportoimaan virheen.

Hän näyttää pelaajan numeron numero 7 (Kuva 129), ja törmäyksen käsimerkin (Kuva 130).

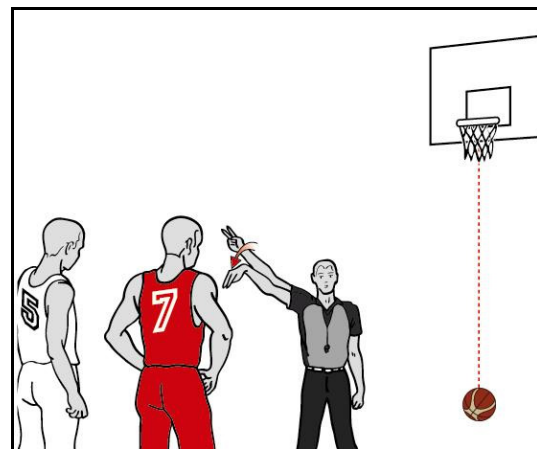
Raportoinnin loppuksi osoitetaan uusi pelisuunta pallollisen joukkueen virheen käsimerkillä (Kuva 131).



Kuva 132



Kuva 133



Kuva 134

7.6 Virhe ja onnistunut koriinheitto

Kuvassa 138 pelaajaa rikotaan heitossa ja koriinheitto onnistuu (Kuva 132).

Alatuomari on viheltänyt ja pysäyttänyt kellon (Kuva 133).

Heti seuraavaksi hänen on näytettävä kaikille, hyväksytäänkö kori vai ei. Tämä käsimerkki on näytettävä ensimmäisenä, tarkoituksena välttää katsojien, valmentajien ja pelaajien taholta tuleva ylimääräinen paine (Kuva 134).

Jos virheen tuominut erotuomari ei ole varma menikö pallo koriin, hänen on tarkistettava tämä tuomaripariltaan, joka ilmaisee asian käyttäen ottelupalaverissa sovittua kommunikointitapaa.

Virheen tuominut erotuomari tekee kuitenkin lopullisen päätöksen korin hyväksymisestä tai hylkäämisestä.



Kuva 135



Kuva 136



Kuva 137



Kuva 138

Erotuomari siirtyy avoimeen paikkaan 6–8 metrin etäisyydelle toimitsijapöydästä ja **pysähtyy**.

Paikallaan seisten hän ensiksi vahvistaa korin hyväksymisen. Kuvassa 135 erotuomari hyväksyy kahden pisteen korin heittäneelle joukkueelle.

Seuraavaa näyttö on virheen tehneen pelaajan numero (Kuva 136) ja virheen tekotapa (kiinnipitäminen) (Kuva 137).

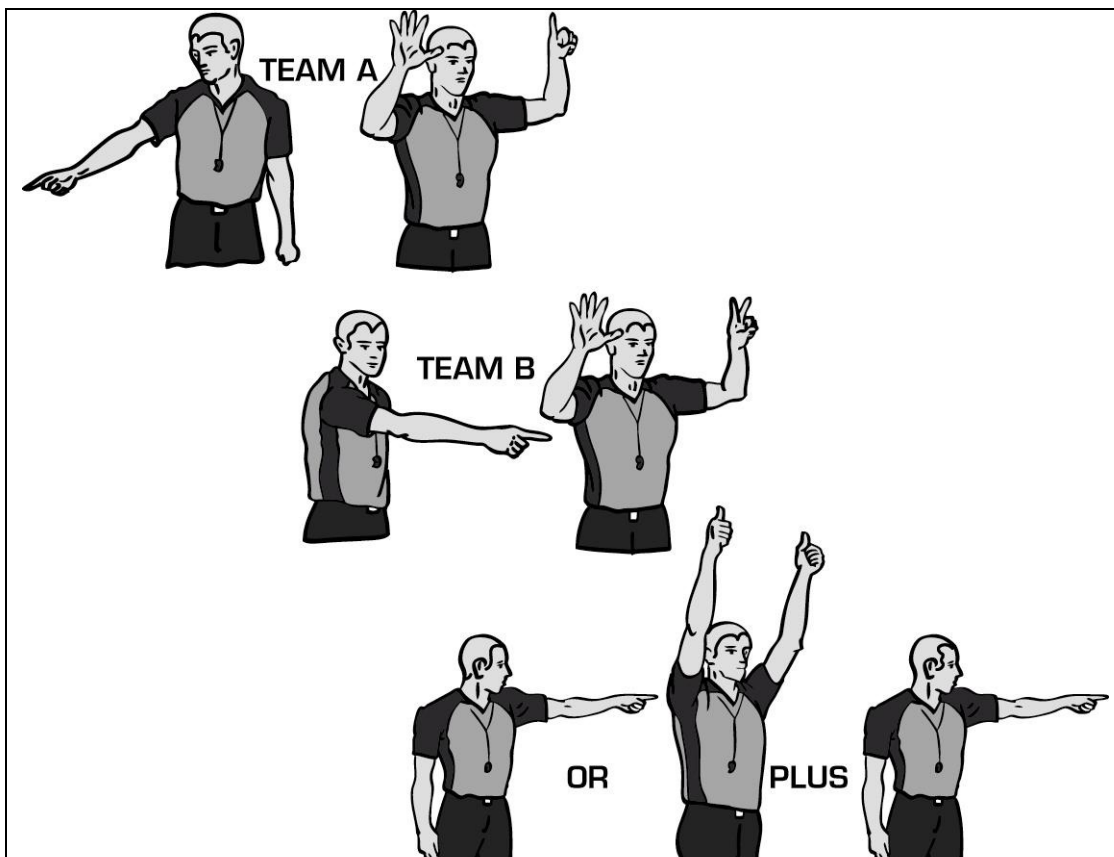
Raportoinnin loppuksi erotuomari osoittaa, että peliä jatketaan yhdellä vapaaheitolla (Kuva 138).



Kuva 139

7.7 Kaksoisvirhe

Aktiivituomari viheltää ja näyttää samanaikaisesti kaksoisvirheen käsimerkin (Kuva 139).



Kuva 140

Erotuomari siirtyy avoimeen paikkaan, jossa ei ole pelaajia, 6–8 metrin etäisyydelle toimitsijapöydästä. Sitten hän selvästi osoittaa joukkueen penkin ja pelaajan numeron (6).

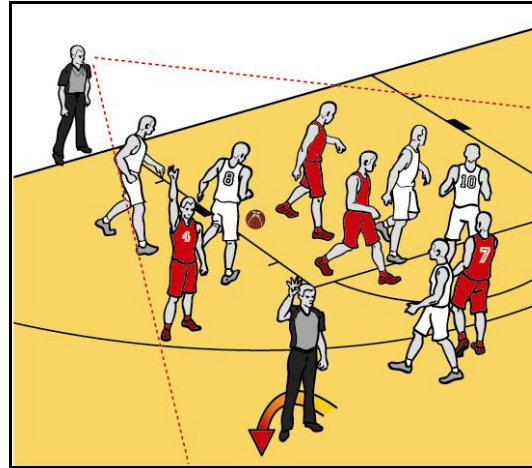
Tässä on äärimmäisen tärkeää, että kirjuri rekisteröi pelaajan numeron oikein.

Erotuomari osoittaa sitten toisen joukkueen penkin ja näyttää pelaajan numeron (7).

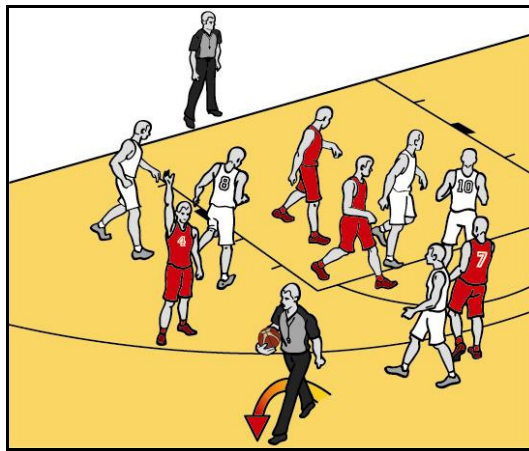
Lopuksi erotuomarin tulee näyttää että on syntynyt ylösheittilanne ja näyttää pelisuunta mihin jatketaan



Kuva 141



Kuva 142



Kuva 143

7.8 Erotuomareiden asemat virheen jälkeen

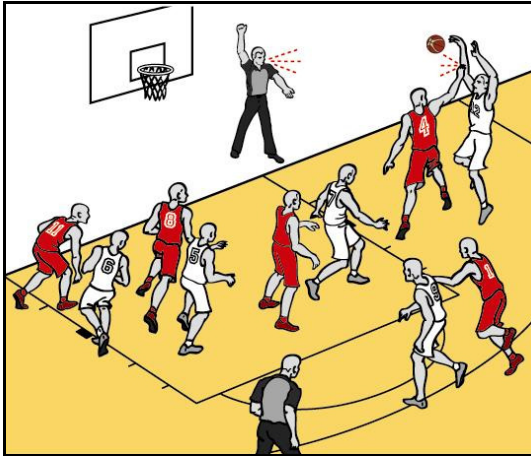
Puolustaja rikkoo hyökkääjää, joka on syöttämässä palloa.

Takatuomari viheltää ja näyttää virheen käsimerkin nostamalla nyrkin suoraan ylös (Kuva 141).

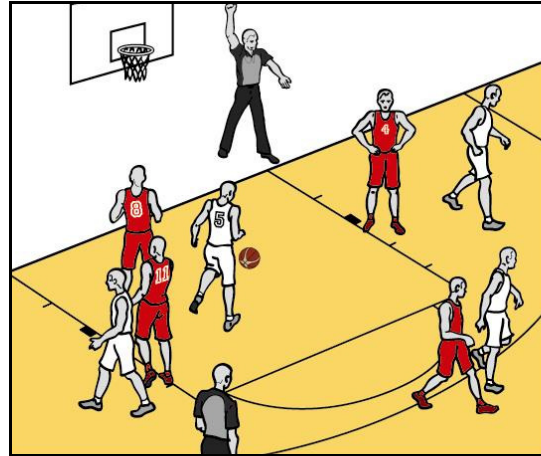
Alatuomarin (joka ei viheltänyt) täytyy jäädä hetkeksi paikalleen ('jäätyminen') ja keskittyä kentällä oleviin pelaajiin.

Hän on tällöin ainoa erotuomari, joka tarkkailee pelaajia, koska aktiivituomari on kääntynyt toimitsijapöydälle raportoidakseen virheen (Kuva 142).

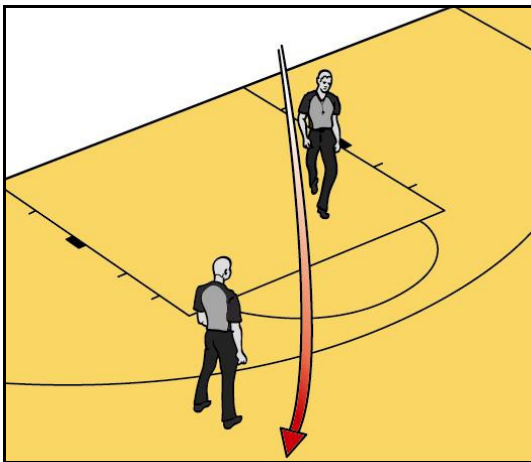
Erotuomarit eivät vaihda paikkoja tässä tilanteessa (Kuva 143).



Kuva 144



Kuva 145



Kuva 146



Kuva 147

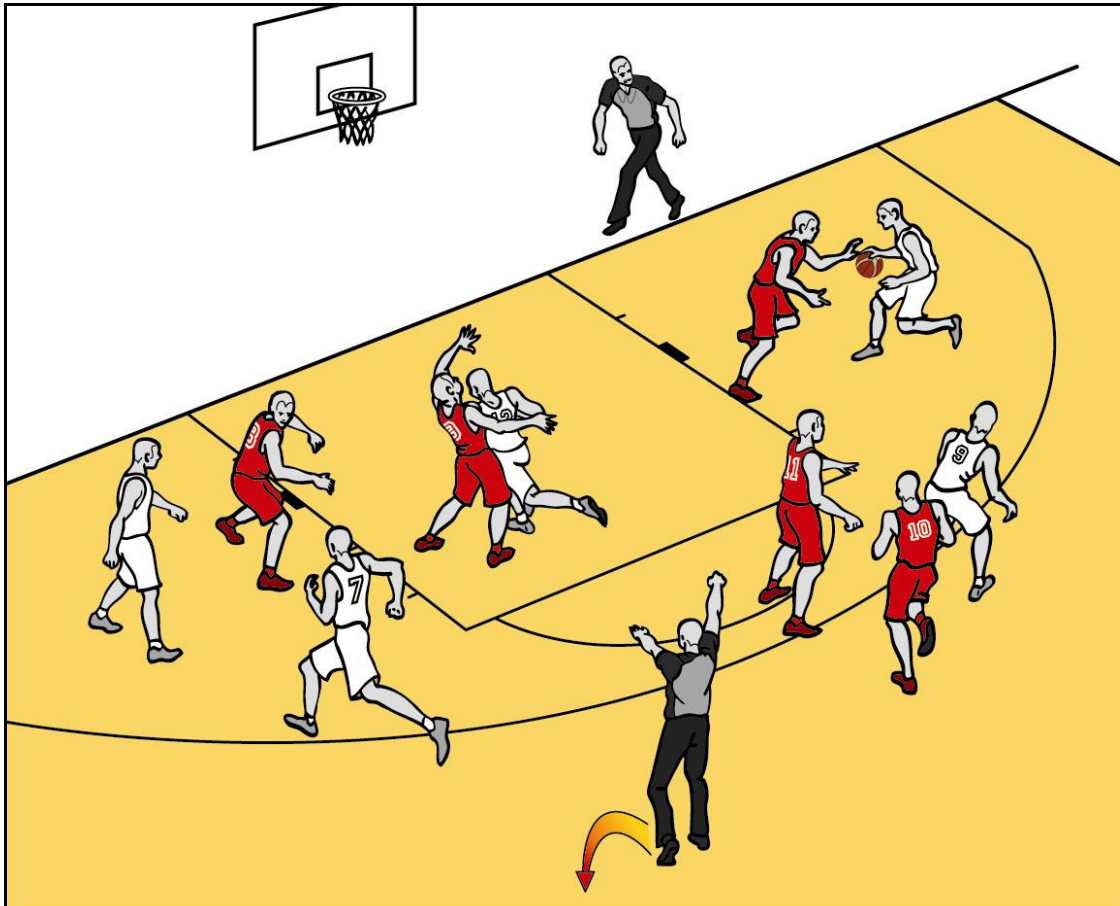
Puolustaja rikkoo hyökkääjää heittotilanteessa. Pallo ei mene koriin. (Kuva 144 ja Kuva 145)

Alatuomari, joka on vastuussa pallollisesta pelistä, tuomitsee puolustajalle virheen.

Takatuomarin (joka ei viheltänyt) täytyy nyt jäädä hetkeksi paikalleen ("jäätyminen") ja keskittyä kaikkiin pelaajiin kentällä (Kuva 145 ja Kuva 146).

Kun hänen parinsa on lopettanut raportoinnin, takatuomari siirtyy kohti uutta alatuomarin paikkaa (tässä tapauksessa päätyrajalle) pitäen silmällä pelaajia (Kuva 147). Alatuomarista tulee uusi takatuomari.

Uusi alatuomari toimii aktiivituomarina vapaaheitoissa.

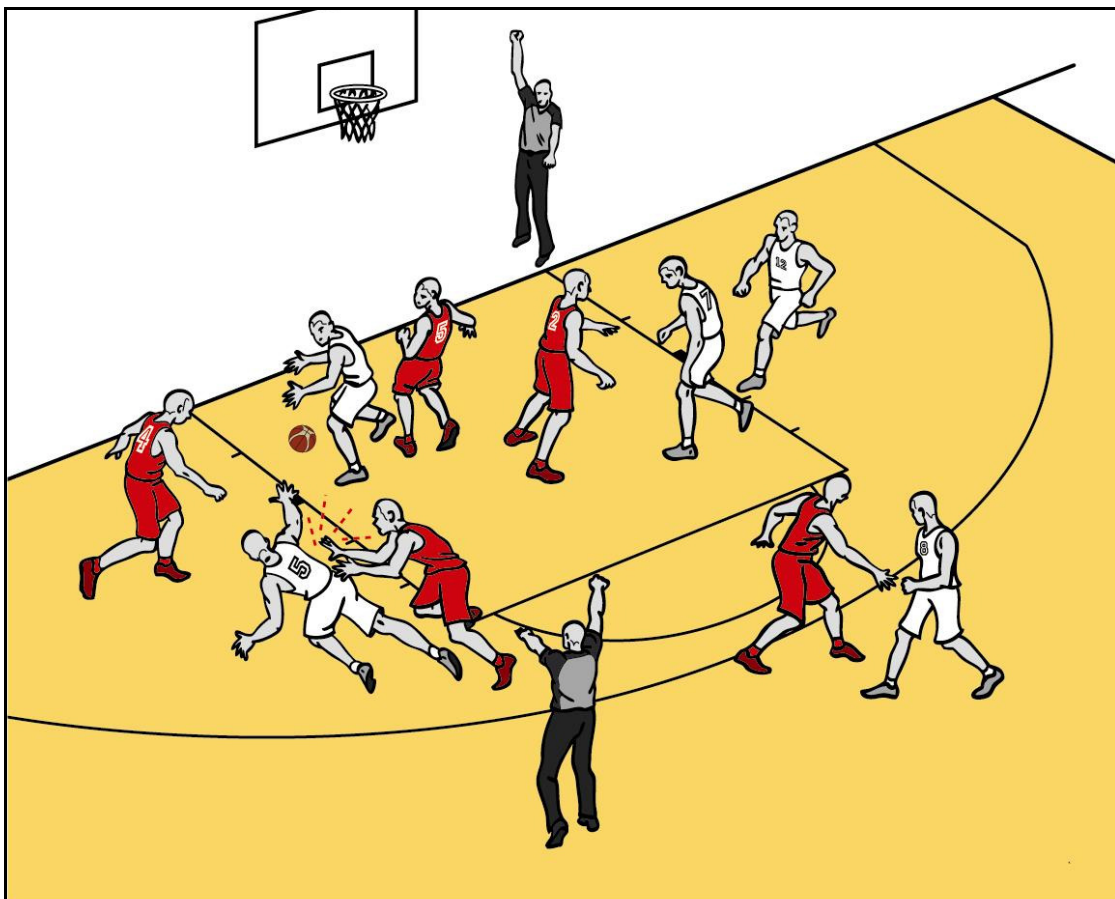


Kuva 148

Tilanteessa tuomitaan pallollisen joukkueen virhe kauempana pallosta.

Takatuomari, joka on vastuussa tilanteesta, tuomitsee hyökkääjälle virheen ja raportoi sen kirjurille.

Alatuomari jää paikalleen ja tarkkailee hetken pelaajia. Kun hänen tuomariparinsa on raportoinut virheen, he vaihtavat paikkoja.



Kuva 149

7.9 Samanaikainen virheen tuomitseminen

Joskus molemmat erotuomarit viheltävät suurin piirtein samanaikaisesti ("kaksoisvihellys"). Aina kun näin tapahtuu, erotuomarien on heti otettava katsekontakti toisiinsa tuomioiden toteamiseksi. Kiinteä yhteistyö on aivan välttämätöntä.

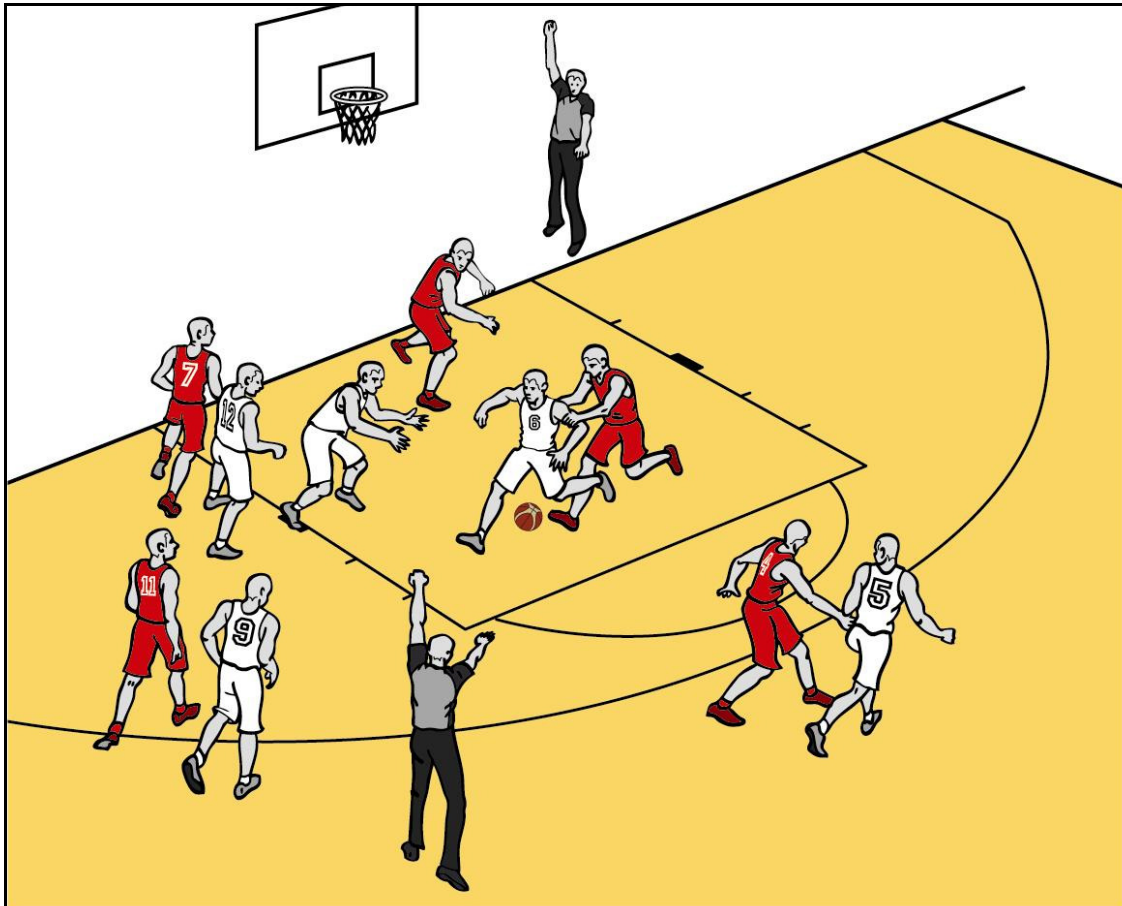
Tässä tilanteessa molemmat erotuomarit näyttävät puolustajan virhettä.

Lähin erotuomari tai se, jota kohti peli etenee, tekee ratkaisun ja hoitaa tilanteen. Näin meneteltäessä vältetään erotuomareiden toisistaan poikkeavat ratkaisut.

Koska virhe tapahtuu lähempänä takatuomaria, hän raportoi virhettä.

Alatuomari tarkkailee kaikkia pelaajia takatuomarin raportoidessa virhettä. kirjurille

Erotuomarit eivät vaihda paikkoja keskenään.



Kuva 150

Erotuomarit viheltävät virheen puolustajalle suunnilleen samanaikaisesti. Tässä ei ole heti ilmeistä, kumpi tuomari on lähempänä tilannetta.

Se tuomari, jota kohti peli etenee, tekee ratkaisun ja hoitaa tilanteen, paitsi jos toinen tuomari näki muun virheen tai rikkomuksen ennen kaksoisvihellystä.

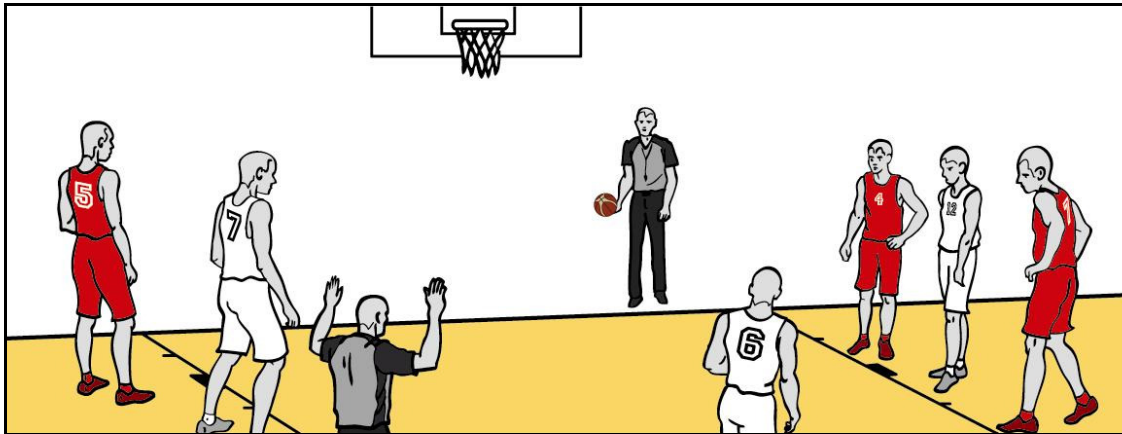
Tässä esimerkissä takatuomari on vastuussa virheen raportoinnista.

Jälleen kerran katsekontakti tuomareiden välillä on tärkeää. Kaikkien erotuomareiden tulee pyrkiä laadukkaaseen yhteistyöhön erityisesti samanaikaisten vihellysten hoitamisessa.

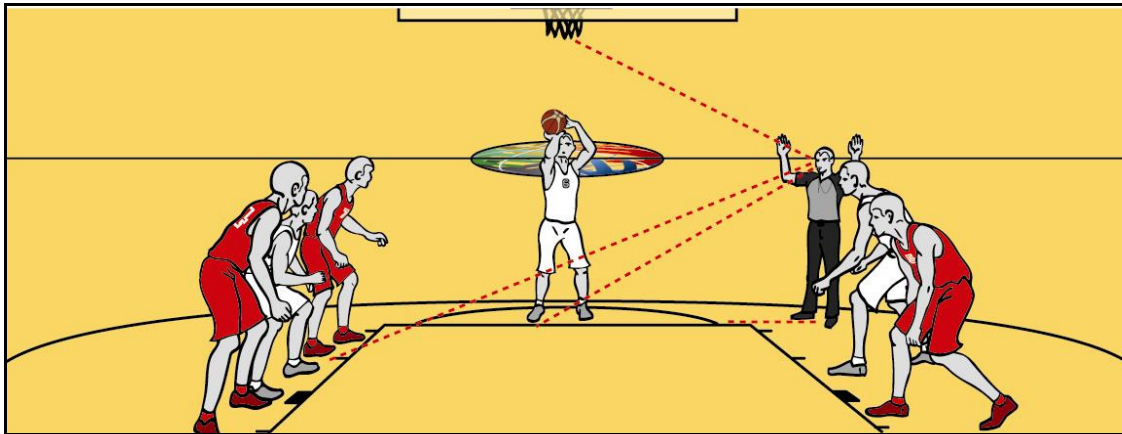
Jälleen vapaa tuomari, tässä alatuomari, tarkkailee jälleen pelaajia kunnes hänen parinsa on raportoinut virheen.

Erotuomarit eivät vaihda paikkoja tässä tilanteessa.

8 Vapaaheittotilanteet



Kuva 151



Kuva 152

8.1 Takatuomari

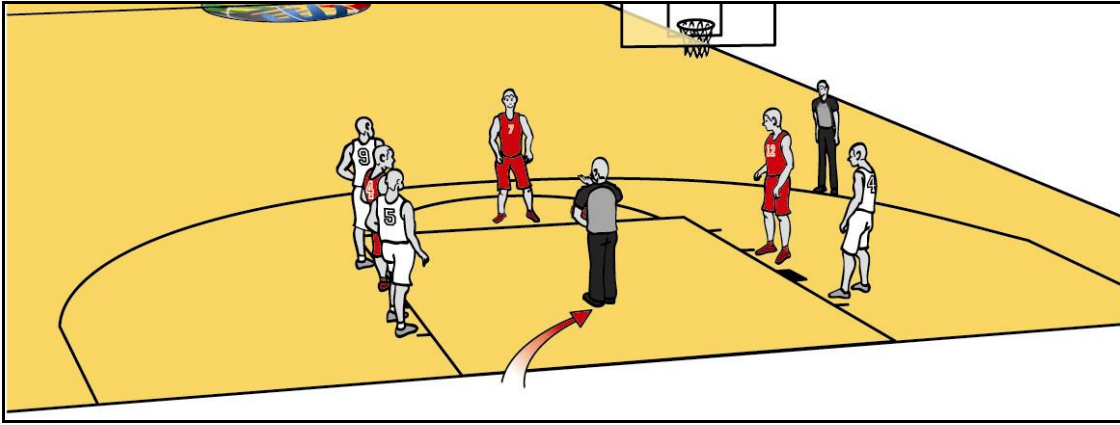
On tuomittu virhe ja sen rangaistuksena vapaaheitot.

Uusi takatuomari siirtyy asemaan, jossa vapaaheittoviivan jatke leikkaa kolmen pisteen kaaren vapaaheittäjän vasemmalla puolella.

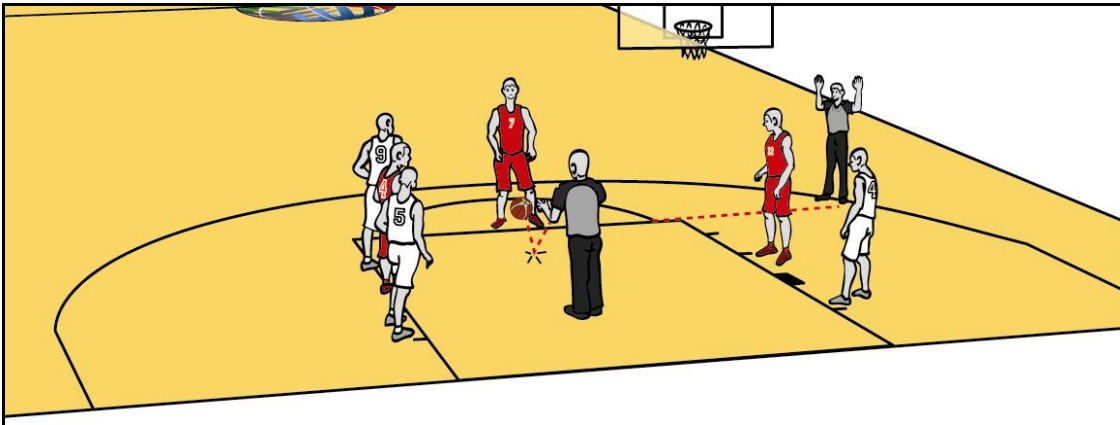
Alatuomarin näytettyä heittojen lukumäärän, uusi takatuomari näyttää vapaaheittojen lukumäärän (Kuva 152).

Takatuomarin tehtävät:

1. valvoa heittäjää
2. valvoa alueen **vastakkaisella** puolella olevia pelaajia
3. laskea viisi (5) sekuntia
4. valvoa pallon lentoa ja renkaalla olevaa palloa
5. vahvistaa, onnistuiko vapaaheitto



Kuva 153



Kuva 154

8.2 Alatuomari

Alatuomari siirtyy päätyrajalle korin alle pallo käsissään ja on vastuussa kaikkien vapaaheittojen hoitamisesta.

Kun pelaajat ovat ryhmittyneet alueen reunapaikoille, hän siirtyy kolmen sekunnin alueelle ja näyttää pelaajille montako vapaaheittoa seuraa (Kuva 153). Sen jälkeen hän katsoo toimitsijapöydälle ja syöttää pallon lattia kautta vapaaheittäjälle (Kuva 154). Hänen tehtävänä on ottaa pallo haltuunsa jokaisen vapaaheiton jälkeen.

Jokaisessa vapaaheitossa hän ottaa aseman korin sivulta, jalat molemmin puolin kuvitteellista kolmen sekunnin alueen rajan jatketta päätyrajan takana ja pitää kätensä alhaalla sivuillaan.

Kun pallo on irronnut heittäjän kädestä viimeisessä tai ainoassa vapaaheitossa, hän ottaa askeleen **oikealle** saadakseen paremman näkökulman levypallopeliin.

Alatuomarin tehtävänä on:

1. valvoa alueen vastakkaisella puolella olevia pelaajia
2. valvoa kontaktitilanteita ja mahdollisia vapaaheittorikkomuksia ennen kuin pallo on irronnut vapaaheittäjän käsistä.

Huomaa: Sen jälkeen, kun pallo on vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäistä tai ainoaa heittoa varten, ei ole mahdollista myöntää vaihtoja tai aikalisää. Vain jos viimeinen tai ainoa vapaaheitto onnistuu tai viimeistä tai ainoaa vapaaheittoa seuraa sisäänheitto keskirajalta voidaan aikalisä tai vaihto myöntää.


Kuva 155

Kuva 156

Kuva 157

8.3 Vapaaheitot ilman pelaajia alueen reunalla

Kaikista teknisistä (Kuva 155), epäurheilijamaisista tai ulosajovirheistä rangaistuksena on vapaaheittoja ja sisäänheitto sivurajalta keskirajan kohdalta vastapäätä toimitsijapöytää.

Koska vapaaheittojen jälkeen ei tule levypallotilannetta, pelaajat eivät ryhmiy vapaaheittoalueen reunoille (Kuva 156).

Erotuomari, joka ei tuominnut virhettä hoitaa vapaaheitot.

Virheen tuominnut erotuomari odottaa keskirajan jatkeelle vastapäätä toimitsijapöytää valmiina hoitamaan sisäänheittotilanteen sen jälkeen, kun vapaaheitot on heitetty. Sisäänheittäjän on asetettava jalkansa molemmin puolin keskirajan jatketta, ja hän saa syöttää pallon kenttäpelaajalle mihin tahansa kentän osaan (Kuva 157).

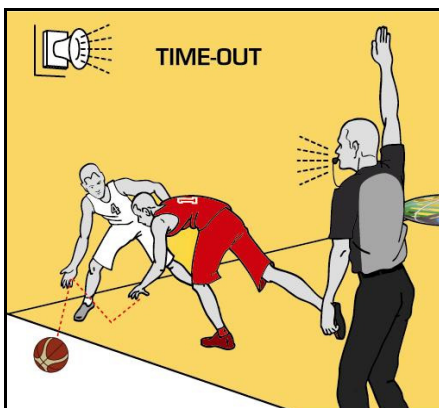
9 Aikalisät ja pelaajavaihdot

Kun joukkue on pyytänyt aikalisän, **kirjurin on ilmoitettava pyyntö erotuomareille soittamalla äänimerkkiänsä, kun pallo on kuollut, pelikello on pysähdyksissä ja jos erotuomari on raportoimassa virhettä, sen jälkeen, kun hän on lopettanut raportoinnin.**

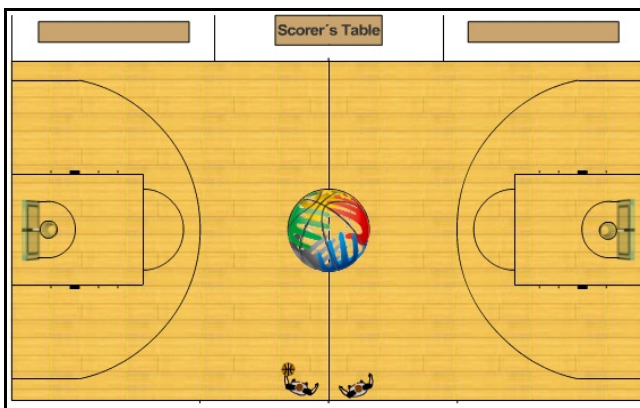
Lähempänä toimitsijapöytää oleva erotuomari viheltää ja näyttää aikalisän käsimerkin.

Sitten erotuomarit siirtyvät paikoilleen vastapäätä toimitsijapöytää (Kuva 159) tarkkaillakseen pelaajia, vaihtopelaajia ja valmentajia sekä ollakseen näköyhteydessä toimitsijapöytään. Kun aikalisästä on kulunut 50 sekuntia, ajanottaja antaa äänimerkinsä ja erotuomari viheltää pyytäen joukkueita takaisin kentälle välittömästi pelin jatkamiseksi. Pelaajat eivät saa palata kentälle ennen tätä äänimerkkiä.

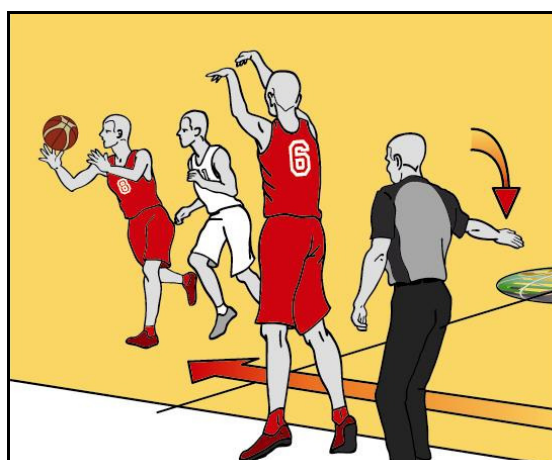
Jos kyseessä joukkueen viimeinen aikalisä ko. erässä, erotuomarin on aikalisän jälkeen informoitava valmentajaa tästä.



Kuva 158



Kuva 159



Kuva 160

9.1 Aikalisän hoitaminen

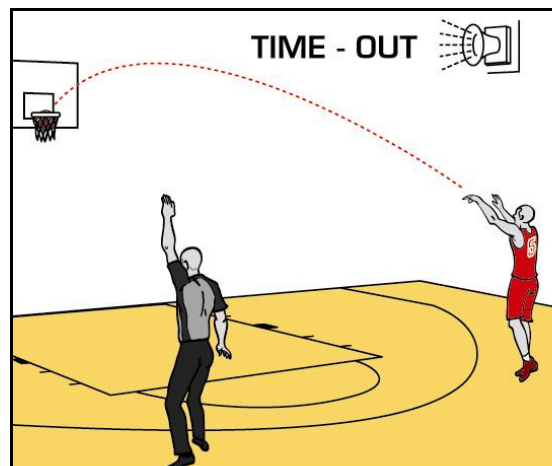
Pallo menee ulos kentältä toimitsijapöydän vastakkaisella puolella ja takatuomari tuomitsee rikkomuksen (Kuva 158).

Alatuomari on lähempänä toimitsijapöytää ja hoitaa siksi aikalisän. Molemmat tuomarit siirtyvät keskirajalle tarkkaillakseen joukkueita ja toimitsijoita aikalisällä (Kuva 159).

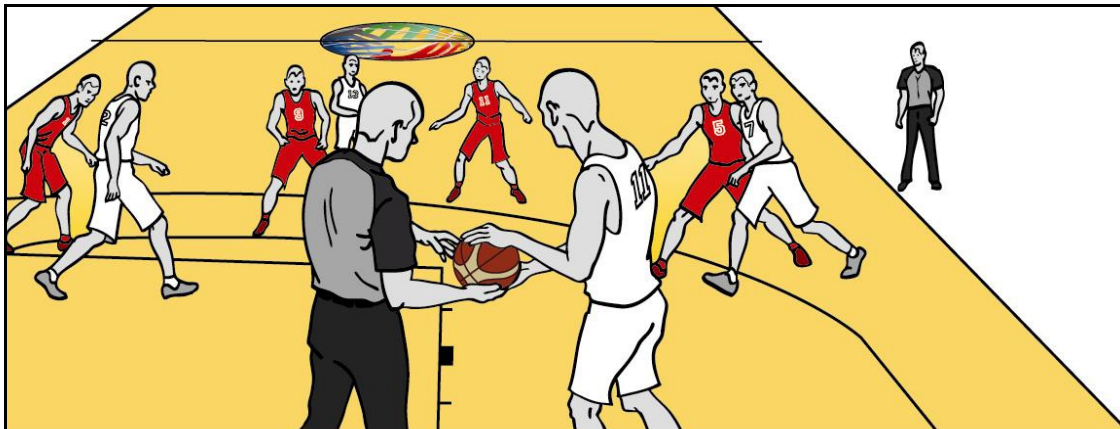
Kun aikalisä päättyy, erotuomarit siirtyvät alkuperäisille paikoilleen.

Jälleen tarvitaan kiinteää yhteistyötä erotuomareiden välillä.

Kun kaikki ovat valmiina, pallo ojennetaan sisäänheittäjälle. Sisäänheiton aktiivituomari näyttää 'kello käyntiin' -käsimerkin, kun pallo koskettaa ensimmäistä pelaajaa kentällä (Kuva 160).



Kuva 161



Kuva 162

9.2 Aikalisä onnistuneen korin jälkeen

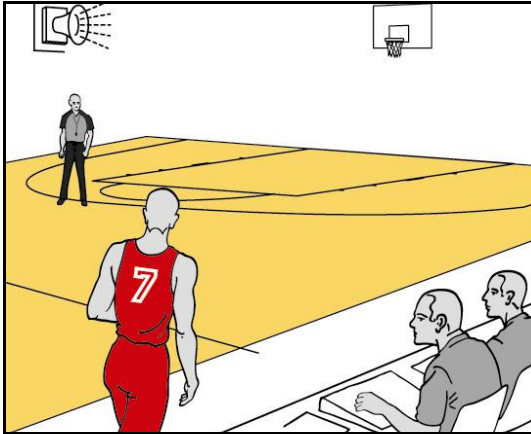
Aikalisä voidaan myöntää valmentajalle myös, jos hänen aikalisäpyyntönsä jälkeen vastustaja tekee pelikorin tai viimeinen / ainoa vapaaheitto onnistuu, ja hän pyysi aikalisää, ennen kuin pallo on korin jälkeen sisäänheittäjän käytettävissä (Kuva 161).

Tässä tilanteessa ajanottaja pysäyttää tai pitää pelikellon pysäytettynä, ja kirjuri ilmoittaa erotuomareille, että on pyydetty aikalisä.

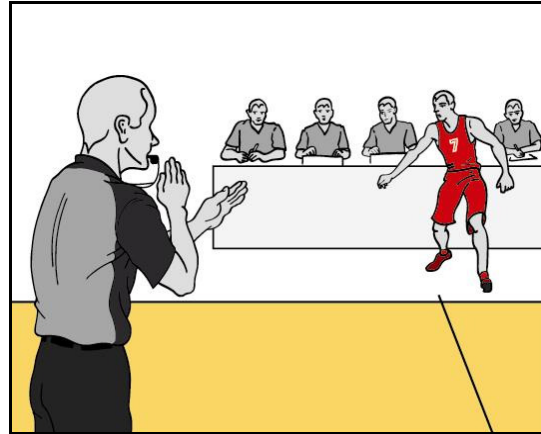
Takatuomari viheltää ja näyttää aikalisän käsimerkin.

Molemmat tuomarit siirtyvät keskirajalle tarkkaillakseen joukkueita ja toimitsijoita aikalisällä (Kuva 159).

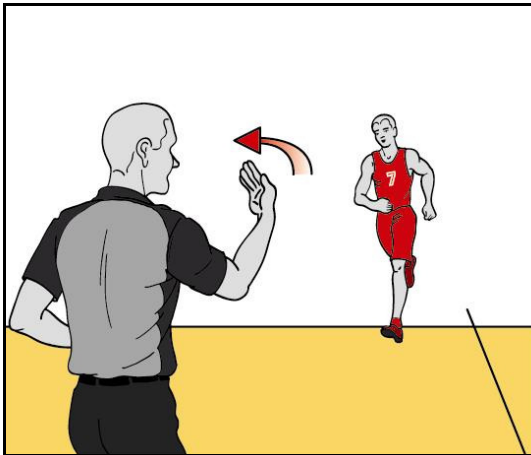
Kun molempien joukkueiden kaikki pelaajat ovat jälleen kentällä, ja erotuomarit ovat ottaneet katsekontaktin varmistaakseen kaiken olevan kunnossa, uusi takatuomari ojentaa pallon sisäänheittäjälle (Kuva 162).



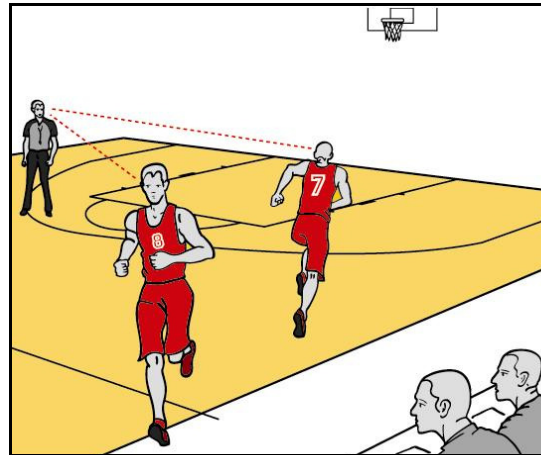
Kuva 163



Kuva 164



Kuva 165



Kuva 166

9.3 Vaihdojen hoitaminen

Kun on pyydetty vaihtoa ja vaihtomahdollisuus on alkanut, kirjuri ilmoittaa tästä äänimerkillä. Toimitsijapöytää lähempänä oleva erotuomari hyväksyy vaihtopyynnön viheltämällä ja näyttämällä vaihdon käsimerkin (Kuva 164) sekä kehottamalla uutta pelaajaa tai pelaajia astumaan kentälle. Viittaus kädellä on riittävä kehoitus (Kuva 165). Tärkeää on, että peliä ei viivytetä.

Vastuu siitä, että joukkueella on viisi pelaajaa kentällä vaihdon jälkeen, on **valmentajan**, ei tuomareiden.

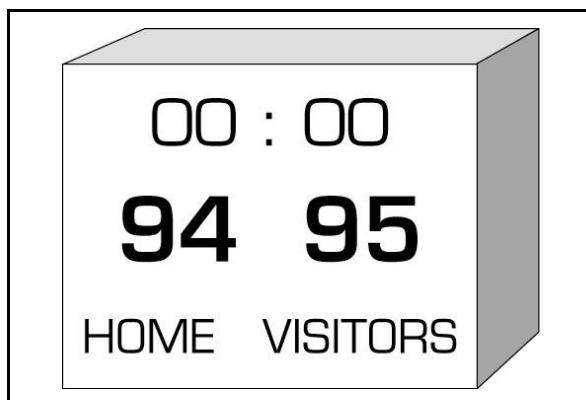
Kentältä lähtevien pelaajien ei tarvitse ilmoittautua kirjurilla, vaan he voivat mennä suoraan joukkuepenkeilleen (Kuva 166).

Erotuomareiden tulisi aina muistaa, että peliä on jatkettava niin pian kuin mahdollista.

Pelin tempon pitää säilyä ja siksi:

- Missään nimessä pelin jatkamisen ei tule viivästyä erotuomarien huonon tai väärän liikkumisen takia, varsinkaan kun pelikello on pysäytetty ja pallo kuollut
- Missään nimessä ei tule syntyä tilannetta, jossa pelaajat ovat valmiita jatkamaan peliä (sisään- tai vapaaheitot) ja erotuomarit eivät vielä ole oikeilla paikoillaan jatkaakseen peliä.
- Kaikissa tilanteissa kun pallo on kuollut ja pelikello pysäytetty tulee erotuomarien liikkumisen olla ripeää.

10 Peliajan päättyminen



Kuva 167



Kuva 168



Kuva 169

10.1 Pöytäkirjan tarkistaminen

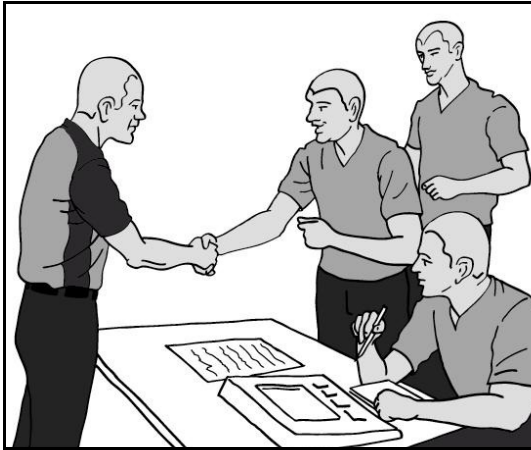
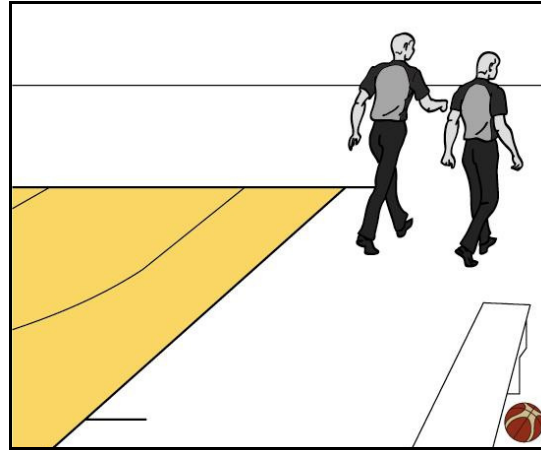
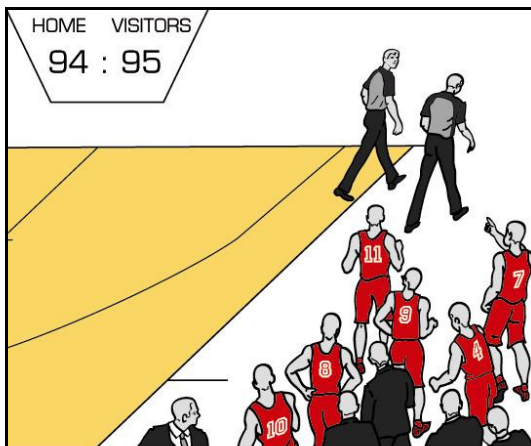
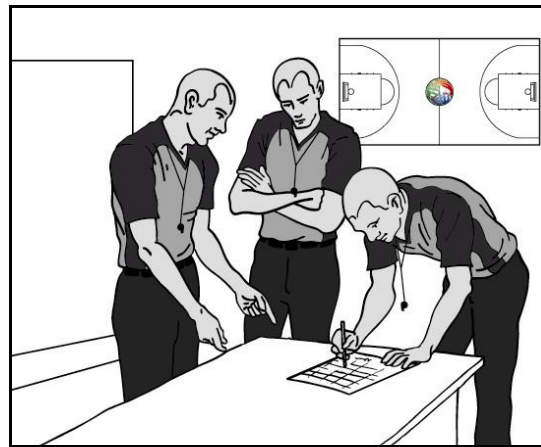
Kun ottelun päätössummeri on soinut, erotuomarit siirtyvät toimitsijapöydän luo, jos olosuhteet sen sallivat.

Täytettyään pöytäkirjan kirjuri tarkastaa, että siinä on myös ajanottajan ja 24-sekunnin valvojan nimet selkeästi kirjoitettuina.

Oman nimensä kirjoittamisen jälkeen kirjuri antaa pöytäkirjan päätuomarin tarkistettavaksi.

Kun päätuomari on hyväksynyt pöytäkirjan, ensin aputuomari ja sitten päätuomari allekirjoittaa sen.

Erotuomarien toimivalta ottelussa päättyy tähän hyväksymiseen ja allekirjoitukseen.


Kuva 170

Kuva 171

Kuva 172

Kuva 173

Hyviin tapoihin kuuluu kätellä toimitsijoita ja komissaaria kiitokseksi; he ovat osa erotuomarijoukkuetta.

Erotuomarit poistuvat kentältä yhdessä.

Ottelun lopputuloksen ollessa tasainen on joskus järkevämpää tarkastaa pöytäkirja pukuhuoneessa kaikessa rauhassa.

Tällaisissa olosuhteissa on ehdottoman välttämätöntä, että ottelun päätyttyä erotuomarit ottavat katsekontaktin ja yrittävät, jos mahdollista, lähteä kentältä yhdessä suoraan kohti pukuhuonetta.

Vältä tällaisissa tapauksissa keskustelua valmentajien, pelaajien ja katsojien kanssa. Kaikissa olosuhteissa erotuomareiden pitää aina olla kohteliaita.

Te olette tehneet kovan työn ja olette antaneet yhdessä parhaanne:

"Minä en ollut päätuomari,
 sinä et ollut aputuomari,
 me olimme joukkue."

11 Kertaukseksi

Ottelupalaveri on ehdottoman välttämätön.

1. Hoida kulloinenkin vastuualueesi kentällä ja ehkäise tilanne, jossa molemmat erotuomarit katsovat palloa ja sen ympärillä olevia pelaajia.
2. Valvo pallotonta peliä, kun se on päävastuullasi.
3. Ota katsekontakti pariisi samanaikaisen vihellyksen sattuessa, ennen kuin aloitat käsimerkkien näyttämisen.

Muista: Lähinnä tilannetta ollut tai se tuomari, jota kohti peli liikkuu, ottaa päävastuun tilanteen hoitamisesta.

4. Auta tarvittaessa pallon mennessä ulos, mutta vain pariisi pyytäessä apua. Ota katsekontakti tavaksi.
5. Yritä aina tietää pallon ja kaikkien pelaajien lisäksi myös pariisi sijainti.
6. Nopeissa hyökkäyksissä, varsinkin kun hyökkääjiä on enemmän kuin puolustajia, anna lähimmän erotuomarin tehdä ratkaisu, viheltääkö virheen vai ei. Vältä kiusausta viheltää, kun olet 10 metrin päässä tai kauempana tilanteesta.
7. **Vihellä vain, jos virhe vaikuttaa tilanteeseen.** Satunnainen kontakti pitäisi jättää huomiotta. Etsi tilanteita, jotka pitää viheltää.
8. Liiallista käsien käyttöä **ei saa** sallia. Pelkkä kosketus sinänsä ei välttämättä ole virhe, mutta pelaajan liikkumisen estäminen hänen siirtyessään uuteen asemaan on virhe.
9. **Muodosta tuomitsemislinjasi heti ottelun alussa.** Siten peli on helpompi hallita. Kovaotteinen ja yliaggressiivinen pelaaminen pitää aina tuomita. Pelaajat sopeutuvat sallimaasi pelitapaan.
10. Ole hereillä levypallotilanteissa. Jos pelaaja epäedullisesta asemasta saa hyötyä, on tuomittava virhe. **Kontakti on jätettävä huomiotta, jos se ei ole tahallinen eikä vaikuta tilanteeseen.**
11. Ole koko ajan liikkeessä, kun peli etenee sinua kohti, ja yritä pysytellä parhaassa mahdollisessa asemassa, jotta sinulla on hyvä näkökulma puolustajan ja hyökkääjän väliin. Ole tilanteen edellä, kun tuomitset sen.
12. Tiedä varmasti pallon sijainti, kun tuomitset kolmen sekunnin rikkomuksen, **ja pidä huolta, että olet laskenut kolmeen sekuntiin sen jälkeen, kun pelaaja on tullut kolmen sekunnin alueelle.**
13. **Älä katkaise peliä vain varoittaaksesi pelaajaa tai valmentajaa** hänen käytöksestään. Jos varoitus on tarpeen, tee se kun pallo on kuollut ja pelikello pysäytetty. **Jos peli on tarpeen keskeyttää heti, täytyy tuomita teknillinen virhe.**

14. Valmentajien ei pidä sallia tulevan huomion keskipisteeksi teatraalisilla eleillä ja jatkuvalla valituksellaan Tällaista käytöstä ei pidä sietää. Erotuomarien on lopetettava tämä ajoissa. Älä pelkää tuomita teknistä virhettä, kun valmentaja yrittää loukata tai nolata sinua.
15. Kun raportoit virhettä ja joukkuevirheen merkki on ylhäällä, varmista kirjurilta, onko kyseessä neljäs vai viides pelaajavirhe, ennen kuin näytät rangaistuksen.
16. Näytä käsimerkkisi kirjurille rauhallisesti, varsinkin näyttäessäsi pelaajanumeroa.
17. Tee parisi kanssa tiimityötä. Tee kaikkiesi yhteistyön onnistumiseksi. **Ota katsekontakti, ennen kuin ojennat pallon pelaajalle sisäänheittoa varten.**
18. Saavutte kentälle yhdessä. Jos suinkin mahdollista, lähtekää sieltä myös yhdessä.
19. **Älä lopeta liikkumista. Vaihda asemaasi, kun pallo liikkuu. Sinäkin olet urheilija.**

12 Lopuksi

Erotuomarien tehtävänä on valvoa, että pelataan sääntöjen määäämissä rajoissa. Heidän on tehtävä salamannopeita ratkaisuja.

Epäilemättä nopeasti tehty ratkaisu aika ajoin tuntuu järjenvastaiselta, ja joskus se voi myös olla väärä.

"Kukaan erotuomari ei ole täydellinen" Ei tule ottelua, jonka jälkeen erotuomari voisi sanoa: "Olipa virheetön suoritus". Inhimillinen toiminta tuottaa myös inhimillisiä erehdyksiä.

Koripallo on kilpaurheilua. Se on kiihkeä peli, jossa tunteet ja paineet voivat olla korkealla, erityisesti pelin ollessa tasainen. Erotuomareiden on pidettävä peli aina hallinnassa. Tämä tarkoittaa sitä, että tuomarin on oltava luja, päättäväinen ja horjumaton.

Sinun on ymmärrettävä jotain pelaajista. Tuomitessasi sinun on tiedettävä, mikä saa pelaajan syttymään ja miten hän toimii. Niinpä yksikään erotuomari ei voi täysin onnistua tekemättä kohtuullista määrää yhteistyötä pelaajien ja valmentajien kanssa.

Sinun on tunnettava peliä, on oltava näkemys pelaajien ja valmentajien taktisista tavoitteista, samoin kuin on ymmärrettävä paineet, jotka heihin kohdistuvat. Erotuomareiden on ymmärrettävä pelaamiseen ja valmentamiseen liittyvät turhautumat. Pelaajat, valmentajat ja erotuomarit kuuluvat kaikki yhteen; he eivät saa muodostaa erillisiä klikkejä.

Keskittymiskyky on tuomarin tärkeä ominaisuus. Sitä opitaan tavallisesti kantapään kautta. Pelaajalla on mahdollisuus pitää tauko keskittymisessä, kun hän ei ole pallon kanssa tekemisissä, mutta tuomari voi rentoutua vain lyhyesti aikalisien ja vaihtojen aikana. Keskittyminen herpaantuu väsymyksen myötä pelin edettyä loppuvaiheisiinsa.

Fyysinen ja psyykkinen valmistautuminen tulevat entistakin tärkeämmiksi. Ennemmin kuin ennustaa mitä tapahtuu, tehtävänäsi on valmistautua todennäköisimpiin tapahtumiin. Yksinkertaisesti ilmaistuna: on tiedettävä paras mahdollinen asema, josta valvoa tilanne, sekä pyrittävä siirtymään siihen asemaan.

Tuomitseminen on olemista oikeassa paikassa oikeaan aikaan oikean ratkaisun tekemiseksi. Sijoittuminen ja henkinen valmius reagoida tilanteisiin ovat avainasemassa.

Erotuomarin ratkaisun hyvyys riippuu suuresti hänen sijainnistaan tilanteeseen nähden.

Tuomitseminen ei ole helppo tehtävä. Pelaajat ovat isoja ja nopeita, ja pelin tempo kovenee. On vaikea hallita tai edes nähdä kaikkea, mitä tapahtuu. Hyvät erotuomarit yrittävät seurata pallotonta peliä, mutta tietysti he – kuten muutkin – saattavat helposti keskittyä hienoihin heittosuorituksiin.

Erotuomarin tärkein hyve on johdonmukaisuus. On oleellista yrittää ratkaista samanlainen tilanne samalla tavalla huolimatta pelin vaiheesta tai muista paineista.

Parhaat erotuomarit saavuttavat helposti arvovallan ja hyvät välit pelaajien ja valmentajien kanssa, he ovat olemukseltaan rauhallisia ja luotettavia vaativissakin olosuhteissa, he ymmärtävät syvällisesti peliä ja heillä on terävä huomiokyky. He ovat älykkäitä ihmisiä erinomaisessa fyysisessä kunnossa.

Koripallo on peli täynnä tunteiden paloa ja itsensä alttiiksi panemista vaatien erotuomarilta **herkkyttä aistia pelin henkeä.**

Kun sinusta tulee erotuomari, et enää koskaan näe peliä vain katsojan silmin.

Kuitenkin koripallo on vain peli ja jokaisen pitäisi nauttia siitä.

Erotuomaritkin saavat hymyillä.