



TOIMITSIJAOHJE KAUDELLE 2010-11

SISÄLLYSLUETTELO

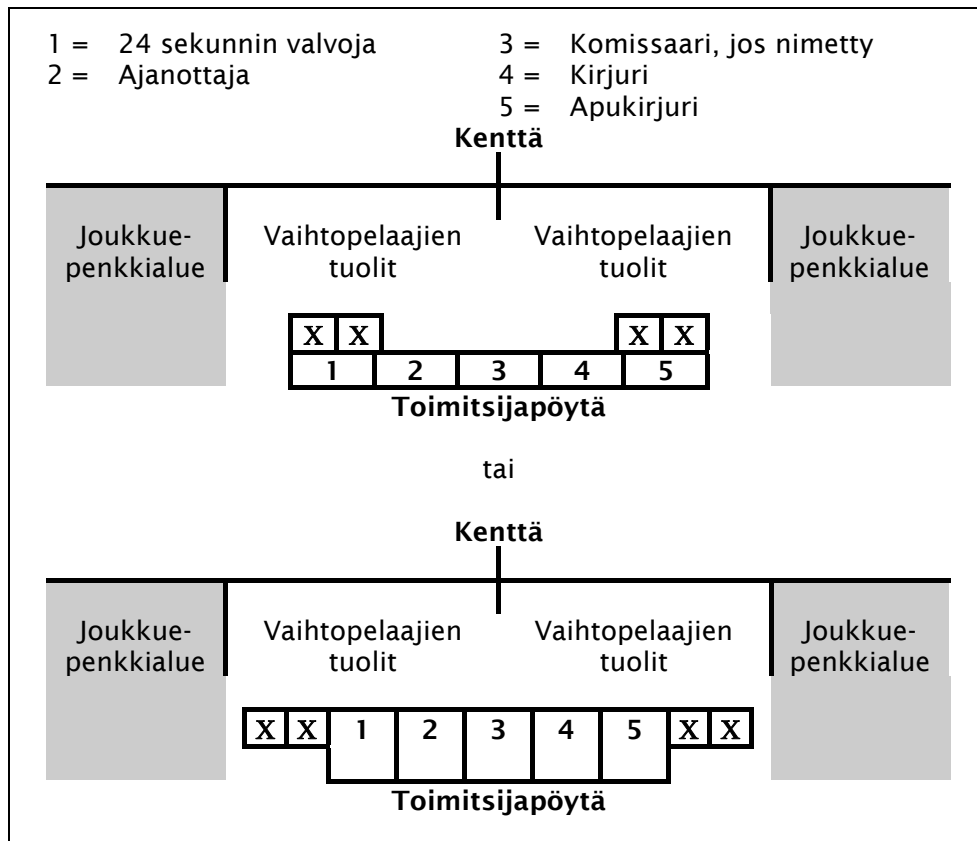
1	Toimitsijat.....	1
2	Kirjurin velvollisuudet	2
2.1	Viimeistään 20 min. ennen ottelun alkua	2
2.2	Viimeistään 10 min. ennen ottelun alkua	3
2.3	Pöytäkirjamerkinnot ottelun aikana	4
2.3.1	Pistetilanne.....	4
2.3.2	Aikalisät	5
2.3.3	Virheet.....	5
2.3.4	Joukkuevirheet	5
2.4	Pöytäkirja erän / ottelun jälkeen.....	6
3	Ajanottajan velvollisuudet	7
3.1	Ennen ottelun alkua ja erätauoilla	7
3.2	Ottelun aikana	7
4	24 sekunnin valvojan velvollisuudet	8
5	Muiden toimitsijoiden tehtävät.....	9
5.1	Apukirjuri.....	9
5.2	Kuuluttaja	9
5.3	Tilastoijat	9
6	Menettelytapoja	10
6.1	Vuorohallinta ja vuoro-osoitin	10
6.2	Aikalisä	10
6.3	Pelaajavaihto	11
7	Tekniset varusteet	12
7.1	Pelikello ja aikalisäkello	12
7.2	24 sekunnin laite	12
7.3	Pöytäkirja.....	13
7.4	Henkilökohtaisen virhemäärän numerotaulut	13
7.5	Joukkuevirhemerkit.....	13
7.6	Ylösheitto – vuorohallinta, vuoro-osoitin.....	13
8	Erotuomarin käsimerkit	14
8.1	Korin hyväksyminen	14
8.2	Pelikellon käyttö.....	14
8.3	Hallinnolliset.....	14
8.4	Rikkomukset.....	15
8.5	Virheen raportointi kirjurille (3 osaa).....	16
8.6	Vapaaheittojen osoittaminen (2 osaa).....	18
9	Pelistä erottamiseen johtavien virheiden merkintöjä.....	19
9.1	Pelistä erottamisen merkinnät tappelun yhteydessä.....	19
9.2	Pelistä erottamisen merkinnät muuten kuin tappelun yhteydessä	19
LIITE 1:	Pöytäkirja.....	20

1 TOIMITSIJAT

Toimitsijoilla tarkoitetaan kaikkia niitä henkilöitä, jotka ovat sijoitettu toimitsijapöydän taakse. Virallisten pelisääntöjen mukaan toimitsijat ovat kirjuri, apukirjuri, ajanottaja ja 24 sekunnin (heittokellon) valvoja. Näiden lisäksi pitää ottelussa olla kuuluttaja sekä tarpeellinen määrä tilastojia ja tarvittavat koneellisen tilastoinnin välineet. Toimitsijoiden tulee olla tehtäviinsä koulutettuja ja vähintään 16 vuoden ikäisiä.

Ajanottaja voi tehtävänsä ohella toimia myös apukirjurina.

Kaikkien ottelutoimitsijoiden tulee muistaa, että he ovat puolueettomia henkilöitä, joiden ei tule näyttää tunteitaan muille, esim. ravistelemalla päätä, kommentoimalla kovaäänisesti, jne.



Kuvio 1 Toimitsijapöytä ja vaihtopelaajien penkit/tuolit

Kotijoukkueen penkki ja kori ovat toimitsijapöydästä (kentälle päin katsottuna) vasemmalla. Siis ensimmäisessä erässä kotijoukkue hyökkää toimitsijapöydästä katsottuna oikealle. Jos joukkueet niin sopivat, ne voivat vaihtaa penkkejä ja/tai koreja.

Kuvio 1 kuvaa toimitsijoiden sijoittumista toimitsijapöydän ääreen. Kuuluttaja ja/tai tilastojat voivat istua toimitsijapöydän sivuilla ja/tai takana.

Huomaa: Toimitsijoiden on kyettävä näkemään esteettömästi kentälle.

2 KIRJURIN VELVOLLISUUDET

Kirjurin tulee olla ottelupaikalla vähintään 45 min. ennen ottelun alkua.

Kirjurilla on oltava käytössään pöytäkirja (LIITE 1: Pöytäkirja), ja hänen on huolehdittava:

- joukkueiden merkitsemisestä eli ottelun aloittavien pelaajien nimistä ja numeroista sekä kaikista vaihtopelaajista, jotka tulevat peliin (ks. 2.1 ja 2.2). Kun tapahtuu sääntöriike, joka koskee viittä (5) pelin aloittavaa pelaajaa, vaihtoja tai pelaajien numeroita, hänen on ilmoitettava asiasta lähimmälle erotuomarille niin pian kuin mahdollista.
- pistetilanteesta merkitsemällä juoksevasti tekojärjestyksessä pöytäkirjaan sekä pelitilannekorit että onnistuneet vapaaheitot (ks. 2.3.1).
- jokaiselle pelaajalle tuomittujen virheiden kirjaamisesta (ks. 2.3.3). Kirjurin on huomautettava erotuomarille heti, kun jollekin pelaajista tuomitaan viides virhe. Hänen on merkittävä valmentajille tuomitut tekniset virheet ja huomautettava erotuomarille heti, kun valmentaja on erotettava pelistä. Samoin hänen on huomautettava erotuomarille heti, kun pelaaja on tehnyt kaksi (2) epäurheilijamaista virhettä ja hänet on erotettava pelistä.
- aikalisien kirjaamisesta (ks. 2.3.2). Hänen on ilmoitettava erotuomareille seuraavan aikalisämahdollisuuden alkaessa, että joukkue on pyytänyt aikalisän (ks. 6.2), sekä ilmoitettava valmentajalle erotuomarin välityksellä, kun valmentajalla ei ole enää aikalisäitä käytävissä kyseisellä puoliajalla tai jatkoajalla.
- vuorohallinnasta käyttäen vuoro-osoitinta (ks. 6.1). Kirjurin tulee kääntää vuoro-osoitin välittömästi ensimmäisen puoliajan päätyttyä, koska joukkueet vaihtavat koreja toiselle puoliajalle.

Kirjurin täytyy myös:

- näyttää, monesko virhe pelaajalle kulloinkin on tuomittu, nostamalla molempien valmentajien näkyviin taulu, jossa on kyseisen pelaajan virheiden lukumäärä
- asettaa joukkuevirhemerkki toimitsijapöydälle virheen saaneen joukkueen penkin puoleiseen päähän sillä hetkellä, kun pallo tulee eloon sen neljännen joukkuevirheen jälkeen kyseisellä neljänneksellä
- huolehtia pelaajavaihtoista (ks. 6.3)
- antaa äänimerkkinsä vasta, kun pallo on kuollut, mutta ennen kuin pallo tulee jälleen eloon. Kirjurin äänimerkin kuuluminen ei pysäytä pelikelloa eikä peliä eikä aiheuta pallon kuolemista.

Kirjuri voi sopia ajanottajan kanssa siitä, että ajanottaja huolehtii pelaajavaihtoista ja/tai vuoro-osoittimen käyttämisestä.



Suosittelaa, että kirjuri käyttää neljää eriväristä kynää, jokainen erä omalla värillään; sininen, vihreä, musta ja punainen. Mahdollinen jatkoerä/-erät merkitään samassa järjestyksessä (ensimmäinen jatkoerä siis sinisellä).

2.1 Viimeistään 20 min. ennen ottelun alkua

Pöytäkirjan tulee olla valmisteltu kaikilta osin viimeistään 20 min. ennen ottelun alkua.

Kirjuri tekee valmistelun kirjaamalla ottelutiedot sekä joukkueiden pelaajat ja valmentajat.

Ottelutiedot kirjataan pöytäkirjan yläosaan varattuun tilaan (Kuvio 2). Ottelutietoja ovat:

- ottelevien joukkueiden nimet. Joukkueiden nimet merkitään siten, että ensimmäisenä tulee aina olla paikallinen joukkue (kotijoukkue). Turnaustapahtumissa, tai kun ottelu pelataan puolueettomalla kentällä, ensimmäiseksi joukkueeksi merkitään otteluohjelmassa ensin mainittu. Ensimmäistä joukkuetta kutsutaan joukkue A:ksi ja toista joukkue B:ksi.
- kilpailun nimi (sarja) ja ottelunumero
- ottelun päiväys, peliaika ja -paikka
- ottelun pää- ja aputuomarin tai aputuomarien nimet.

		<h1>OTTELUPÖYTÄKIRJA</h1>		KATSOJIA:	
Joukkue A KISALAN NAMIKA		Joukkue B KORIKASKAAT			
Sarja: KORISLIIGA	Päivä: 20.8.2010	Klo: 19.00	Päätuomari: TUURINEN, Hannes		
Ott.nro: 101	Pelipaikka: KISALAN PALLOILUHALLI		Aputuomari: KÄPYLÄ, Juha-Petteri		

Kuvio 2 Pöytäkirjan yläosa

Kirjurin on sitten kirjattava molempien ottelevien **joukkueiden pelaajat ja valmentajat** valmentajan tai hänen edustajansa toimittamasta joukkuejäsenten listasta. A-joukkue merkitään pöytäkirjan yläosaan ja B-joukkue tämän alaosaan (Kuvio 3).

- Ensimmäiseen sarakkeeseen merkitään kunkin pelaajan koko lisenssinumero (Turnauksissa lisenssinumerot merkitään vain pelaavan joukkueen ensimmäiseen pöytäkirjaan.)
- Toiseen sarakkeeseen kirjoitetaan nousevassa numerjärjestyksessä kunkin pelaajan täydellinen etu- ja sukunimi, kaikki SUURIN PAINOKIRJAIMIN, ja viereen pelaajan ottelussa käyttämä pelinumero. Joukkueen kapteeni osoitetaan nimen jälkeen kirjoitettavalla maininnalla (C) ja varakapteeni merkinnällä (A).
- Käyttämätön pelaajarivi yliviivataan lisenssisarakkeesta lähtien virhesarakkeeseen asti.
- Kummankin joukkuesarakkeen alaosaan kirjuri merkitsee SUURIN PAINOKIRJAIMIN valmentajan ja apuvalmentajan nimet sekä valmentajien lisenssinumerot.
- Joukkueen pelaajien lukumäärä on enintään 12.

Joukkue A: KISALAN NAMIKA									
Aikalisät		Joukkuevirheet							
① 7	②	Erä ①	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
③ 8	④ 2 10	Erä ③	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
Jatkoerät									
Lisenssi nro	Pelaaja	Nro	Kenttä	Virheet					
11111111	TUOMINEN, VESA	4	⊗	P ₃					
22222222	VUORINEN, VILLE	5	⊗	P ₁	P ₂				
33333333	JOKINEN, JOHANNES	7	⊗	P ₂	J ₂	P ₁			
44444444	VIRTA, MIKKO	8	⊗	I ₂	P ₂				
55555555	PITKÄRANTA, MIKA	9	⊗	P ₁	P ₁	U ₁			
66666666	SAARI, TAPIO (A)	10	⊗	P ₁	P ₁				
77777777	NIEMINEN, PASI	11							
88888888	SALMI, HARRI (C)	12	⊗	P ₃	P ₂				
99999999	ANDERSSON, PEKKA	14	⊗	P ₂	P ₁	P ₂	I _c		
00000000	SMITH, JOHN	15	⊗	P ₂	P ₂	P ₂	P ₁	U ₂	
01010101	DAHL, DAVID	20	⊗	P ₂	D ₂				
Valmentaja: MÄKINEN, ANTTI 10203049							C ₂	B ₂	
Apu-Valmentaja: McALLEN, ANTONIO 11223344									

Kuvio 3 Joukkueen pelaajat ja valmentajat, aikalisät ja (joukkue)virheet

2.2 Viimeistään 10 min. ennen ottelun alkua

Viimeistään 10 min. ennen ottelun alkua kirjurin tulee:

- Pyytää valmentajaa vahvistamaan joukkueensa jäsenten nimien ja heidän pelinumeroidensa oikea kirjaaminen
- Pyytää valmentajaa ilmoittamaan aloitusviisikkonsa merkitsemällä pieni rasti 'x' pelaajanumeron viereen "Kenttäpelaaja"-sarakkeeseen
- Pyytää valmentajaa allekirjoittamaan pöytäkirja (oman nimensä viereen)

A-joukkueen valmentaja tekee edellä mainitun ensiksi.

2.3 Pöytäkirjamerkinnot ottelun aikana

Ottelun alussa kirjuri ympyröi joukkueiden aloitusviisikoiden pelaajien rastit (x) (Kuvio 3) ja ilmoittaa mahdollisista epäselvyyksistä lähimmälle erotuomarille välittömästi (ts. mikäli väärä pelaaja on aloituksessa, kirjuri pyytää erotuomaria vaihtamaan pelaajan).

Ottelun aikana kirjuri merkitsee samanlaisella pienellä rastilla ”Kenttäpelaaja”-sarakkeeseen (x) (ilman ympyröintiä) kentälle ensi kerran tulevan vaihtopelaajan (Kuvio 3).

Ottelun aikana kirjuri merkitsee pöytäkirjaan myös aikalisät (ks. 2.3.2), virheet (ks. 2.3.3), joukkuevirheet (ks. 2.3.4) ja pistetilanteen (ks. 2.3.1).

Huomaa: Kirjurin tulee pöytäkirjamerkintöjen lisäksi myös huolehtia muista luvun 1 alussa mainituista asioista kuten vuoro-osoittimesta, aikalisäpyyntöjen ilmoittamisesta, pelaajavaihdoista ja pelaajien virhemäärien ilmoittamisesta.

2.3.1 Pistetilanne

Kirjuri merkitsee muistiin juoksevassa järjestyksessä molempien joukkueiden tekemät pisteet pöytäkirjan tulossarakkeisiin seuraavasti (Kuvio 4):

- **Ensin** kirjuri vetää vinoviivan (/) saavutetun pelikorin tuottaman pistelukeman yli, ja piirtää tummennetun pyöreän täplän (•) onnistuneen vapaahetken tuottamalle pisteluvulle, jolloin on heti selvillä joukkueen saavuttama uusi yhteispistemäärä.
- **Sen jälkeen** kirjuri merkitsee uuden pistelukeman (/ tai •) viereen korin tehneen pelaajan numeron.
- Kolmen (3) pisteen pelikorin heittäneen pelaajan pelinumero rengastetaan.
- Omaan koriin vahingossa tehty pelikori merkitään vastajoukkueen kentällä olevan kapteenin tekemäksi.
- Hyväksytyt pisteet heitosta, josta pallo ei lainkaan päätynyt koriin, merkitään koriin heittoa yrittäneen pelaajan tekemiksi.
- Kunkin erän päätyttyä on kirjurin rengastettava vahvalla O-merkillä kummankin joukkueen koripisteissään saavuttamat lukemat ja vedettävä vahvasti tummennettu poikkiviiva niiden alle sekä jatkettava viivaa niiden pelaajien pelinumeroiden alle, jotka tekivät viimeiset pisteet joukkueelleen.
- Kunkin erän alkaessa kirjuri jatkaa tulossarakkeen juoksevaa täyttöä ennen taukoa saavutetuista pisteistä eteenpäin.

Aina kun on mahdollista, kirjurin tulisi tarkistaa juoksevan pistetilanteensa yhdenmukaisuus tulostaulun näytön kanssa. Jos pistetilanteessa on eroa ja hänen kirjauksensa on oikea, hänen tulee ryhtyä toimiin tulostaulun näytön oikaisemiseksi. Jos hän ei ole varma tai toinen joukkueista esittää vastaväitteen korjauksesta, hänen on ilmoitettava asiasta päätuomarille heti, kun pallo kuolee ja pelikello pysäytetty.

Huomaa: Seuraavanlaiset merkittävät erehdykset ovat mahdollisia pöytäkirjaa pidettäessä:

- Tehdään kolmen pisteen kori, mutta pöytäkirjaan merkitään vain kaksi pistettä.
- Tehdään kahden pisteen kori, mutta pöytäkirjaan merkitään kolme pistettä.

	A	B	
	1	●	6
	2	●	6
(6)	3	3	
	4	4	
11	5	5	(5)
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	(10)
	10	10	
(10)	11	11	
	12	12	(7)
4	13	●	7
5	●	14	
5	(5)	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	(18)	(6)
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
(11)	22	22	9
	23	●	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	●	7
(5)	27	27	
	28	(28)	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	●	5
4	(4)	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
(10)	39	39	12
10	●	●	12

Kuvio 4 Tulossarake

Jos kirjuri huomaa tällaisen erehdyksen pelin kuluessa, hänen on odotettava ensimmäistä kuolleen pallon tilannetta, ennen kuin ilmoittaa tapahtuneesta erotuomareille äänimerkillä pelin pysäyttämiseksi.

2.3.2 Aikalisät

Myönnetty aikalisä merkitään pöytäkirjaan kirjoittamalla erän tai jatkoerän pelaajan minuuttilukema asianomaiseen ruutuun joukkueen nimen alla (Kuvio 3).

Kunkin puoliajan ja jatkoerän päätyttyä käyttämättömät aikalisäruudut yliviivataan kaksinkertaisin vaakaviivoin.

Muista myös: aikalisäpyynnöstä ilmoittaminen erotuomarille ja ilmoitus valmentajalle erotuomarin välityksellä, kun valmentajalla ei ole enää aikalisäitä käytettävissä kyseisellä puoliajalla tai jatkoajalla.

2.3.3 Virheet

Pelaajien virheitä ovat kosketusvirheet, tekniset, epäurheilijamaiset tai pelistä erottamiseen johtavat virheet, ja ne tulee kirjata kunkin virheen tehneelle pelaajalle.

Valmentajan, apuvalmentajan, vaihtopelaajan ja joukkueen avustajan virheet ovat teknisiä tai pelistä erottamiseen johtavia virheitä, ja ne kirjataan valmentajalle.

Virheet merkitään pöytäkirjaan seuraavasti (ks. Kuvio 3):

- Kosketusvirhe merkitään "P" (personal).
- Pelaajan tekninen virhe merkitään "T" (technical).
- Valmentajalle tuomittu tekninen virhe henkilökohtaisesta epäurheilijamaisesta käytöksestä merkitään "C" (coach). Toisesta vastaavasta teknisestä virheestä merkitään myös "C", jonka perään jäljellä olevaan ruutuun merkitään "D" (disqualifying).
- Muusta syystä valmentajalle tuomittu tekninen virhe merkitään "B" (bench).
- Epäurheilijamainen virhe merkitään "U" (unsportsmanlike). Toisesta epäurheilijamaisesta virheestä merkitään myös "U", jonka perään jäljellä oleviin ruutuihin merkitään "D".
- Pelistä erottamiseen johtava virhe merkitään D-kirjaimella (disqualifying).
- Jokainen virhe, josta seuraa vapaaheittoja, merkitään lisäämällä heittojen määrää ilmaiseva numero (1, 2 tai 3) kirjainmerkin "P", "T", "C", "B", "U" tai "D" jälkeen.
- Molemmille joukkueille tuomitut samanarvoiset virherangaistukset, jotka kumoavat toisensa sääntökohdan 56 mukaisesti, merkitään lisäämällä pieni "c" (cancelled) kirjainmerkin "P", "T", "C", "B", "U" tai "D" jälkeen.
- Kunkin erän jälkeen kirjurin on eroteltava paksulla pystyviivalla pelaajille jo täytetyt ja vielä käyttämättömät virheruudut toisistaan.
- Pelistä erottamiseen johtavien virheiden merkinnöistä on esimerkkejä luvussa 9.

Ottelun jälkeen kirjuri yliviivaa täyttämättä jääneet virheruudut paksulla vaakasuoralla viivalla.

Muista myös: pelaajien virhetaulujen näyttäminen

2.3.4 Joukkuevirheet

Joukkuevirheet merkitään pöytäkirjaan seuraavasti (ks. Kuvio 3):

- Kutakin erää varten on käytettävissä neljä ruutua (joukkueen nimen alla ennen pelaajaluetteloa) joukkuevirheiden merkitsemiseksi.
- Aina kun pelaaja tekee kosketusvirheen, teknisen, epäurheilijamaisen tai pelistä erottamiseen johtavan virheen, kirjurin on merkittävä se myös virheen tehneen pelaajan joukkueelle merkitsemällä asianmukaiseen ruutuun suuri rasti (X).

Kaikkien pelitauolla tehtyjen virheiden katsotaan kuuluvan seuraavaan erään tai jatkoerään ja tauolla pelaajalle tuomittu tekninen virhe lasketaan myös seuraavan erän joukkuevirheisiin.

Kaikkien jatkoaikojen tehtyjen virheiden katsotaan kuuluvan neljänteen erään. Joukkueen joukkuevirheiden ollessa täynnä kaikki seuraavat pelaajien kosketusvirheet, jotka kohdistuvat pelaajaan, joka ei ole heittotilanteessa, rangaistaan kahdella (2) vapaaheitolla sisäänheiton sijasta. Jos virheen tekee elossa olevaa palloa hallussaan pitävän tai pallon hallintaan oikeutetun joukkueen pelaaja, ei virheen seurauksena ole kahta (2) vapaaheittoa. Kun joukkuevirheet

täyttyvät (neljä virhettä), kirjurin tulee ilmoittaa tuomarille ja kyseiselle joukkueelle, että joukkueella (A tai B) on joukkuevirheet täynnä. Kirjuri on huolehdittava, että viidennestä joukkuevirheestä heitetään jo vapaaheittoja, mikäli kyseessä ei ole palloa hallussaan pitävän joukkueen virhe ja mikäli erotuomarit eivät ole sitä huomanneet.

Muista myös: joukkuevirhemerkin asettaminen toimitsijapöydälle

2.4 Pöytäkirja erän / ottelun jälkeen

Kunkin erän päätyttyä kirjuri on merkittävä molempien joukkueiden siinä erässä saavuttamat koripisteet pöytäkirjan alaosaan varattuun kohtaan (Kuvio 6).

Ottelun päätyttyä kirjuri vetää vahvan vaakasuoran kaksoisviivan kummankin joukkueen saavuttamien lopullisten pisteiden alle jatkaen viivoitusta niiden pelaajien pelinumeroiden alle, jotka tekivät joukkueilleen viimeiset pisteet (Kuvio 5). Edelleen hänen tulee vetää vinoviivat pistesarakkeisiin mitätöidäkseen käyttämättä jääneet pisteruudut.

Ottelun päätyttyä kirjuri on merkittävä lopputulos ja voittaneen joukkueen nimi pöytäkirjaan alaosaan (Kuvio 6).

Sen jälkeen kirjuri kirjoittaa sukunimensä pöytäkirjaan isoin kirjaimin pyydettyään siihen vastaavasti ajanottajan ja 24 sekunnin valvojan nimet (Kuvio 6).

Pöytäkirjan *yläosaan*, tarkoitukseen varattuun ruutuun, merkitään ottelun katsojamäärä.

Kirjuri toimittaa pöytäkirjan erotuomarien pukuhuoneeseen tarkastettavaksi. (Aputuomarin tai aputuomarien allekirjoitettua pöytäkirjan päätuomari hyväksyy ja allekirjoittaa sen viimeisenä.)

7	70	73	6
7	71	71	
7	72	72	8
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Kuvio 5 Lopputumerkinnät

Pisteet: Erä ① A15 B18 ② A19 B10 Erä ③ A26 B19 ④ A16 B25 Jatkoerät A— B—	Lopputulos: Joukkue A 76 Joukkue B 72
Kirjuri: URI KIRI	Voittanut joukkue: KISALAN NAMIKA
Ajanottaja: ANTTI JANOTTAJA	Päätuomari: Hannes Tuurinen
24 sek. pitäjä: HEITTO KELLOTTAJA	Aputuomari: J-P Käpylä
	Kapteenin allekirjoitus vastalauseen varalle: _____

SKL

Kuvio 6 Pöytäkirjan alaosa

Jos jommankumman joukkueen kapteeni allekirjoittaa pöytäkirjan tehdäkseen vastalauseen (käyttäen kohtaa "Kapteenin allekirjoitus vastalauseen johdosta"), toimitsijoiden ja aputuomarin tai aputuomarien on jäätävä päätuomarin käyttöön, kunnes he saavat häneltä luvan poistua.

Kirjuri jakaa pöytäkirjat joukkueille. Pöytäkirja sisältää varsinaisen pöytäkirjalehden lisäksi kaksi eriväristä kopiolehteä. Päällimmäinen alkuperäinen on Koripalloliiton (kilpailun järjestäjän) kapale. Ensimmäisen, vaaleanpunaisen kopion, saa ottelun voittanut joukkue ja viimeinen, keltainen, kopio luovutetaan ottelussa hävinneelle joukkueelle.

3 AJANOTTAJAN VELVOLLISUUDET

Ajanottajan tulee olla ottelupaikalla vähintään 30 min. ennen ottelun alkua.

Ajanottajalla on oltava käytössään pelikello ja aikalisäkello (ja tulostaulu mikäli hän hoitaa myös apukirjurin tehtäviä).

3.1 Ennen ottelun alkua ja erätauoilla

Ennen ottelun alkua ajanottaja tarkistaa, että pelikello ja tulostaulu toimivat moitteettomasti.

Ajanottaja ilmoittaa välittömästi ottelun erotuomareille, jos hän huomaa jotain tavallisuudesta poikkeavaa, joka estää pelikellon ja tulostaulun normaalin toiminnan.

Ajanottajan on osattava muuttaa tarvittaessa peliaikaa niin, ettei se aiheuta turhaa odottelua ottelun aikana.

Vähintään 20 minuuttia ennen ottelun virallista peliaikaa ajanottaja asettaa pelikellon näyttämään jäljellä olevaa aikaa pelaajaesittelyyn nähden (joka aloitetaan ottelun ilmoitettuna alkamis-aikana).



Ajanottajan on varmistettava, että erittäin voimakasääninen äänimerkki kuuluu **automaattisesti** erän ja jatkoerän loppumisen merkiksi. Jos hänen äänimerkkinsä ei soi tai sitä ei kuulla, hänen on saatettava ajan päätyminen millä tahansa tavalla erotuomareiden tietoon välittömästi.

Ajanottajan on asetettava pelikelloon kaksi minuuttia 1. ja 2. sekä 3. ja 4. erän välisillä tauoilla ja hänen on asetettava pelikello näyttämään puoliaikataukoa, jonka pituus on 15 minuuttia.

Pelitauolla ajanottajan on

- käynnistettävä ajanottolaite heti, kun edellinen neljännes on päättynyt
- annettava äänimerkki ennen ensimmäistä ja kolmatta neljänneistä, kun neljänneksen alkuun on 3 minuuttia, 1 minuutti ja 30 sekuntia
- annettava äänimerkki ennen toista ja neljättä erää sekä jokaista jatkoerää, kun erän alkuun on 30 sekuntia
- annettava äänimerkki ja samanaikaisesti pysäytettävä ajanottokello, kun pelitauko päättyy.

3.2 Ottelun aikana

Pelikello käynnistetään, kun:

- hyppääjä on laillisesti lyönyt palloa ylösheitossa
- pallo jää eloon epäonnistuneen ainoan tai viimeisen vapaahetken jälkeen ja koskettaa kentällä olevaa pelaajaa
- sisäänheiton jälkeen pallo koskettaa kentällä olevaa pelaajaa.

Pelikello pysäytetään, kun:

- neljänneksen (erän tai jatkoerän) peliaika päättyy, ellei pelikello pysähdy automaattisesti
- erotuomari viheltää pallon ollessa elossa
- aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin
- tehdään pelitilannekori ottelun neljänneksen erän tai jatkoerän kahden (2) viimeisen minuutin kuluessa
- 24 sekunnin kellon äänimerkki soi pallon ollessa joukkueen hallussa.

Aikalisällä ajanottaja

- käynnistää ajanottolaitteen heti, kun erotuomari viheltää pilliinsä ja näyttää aikalisän käsimerkin
- antaa äänimerkin, kun aikalisästä on kulunut 50 sekuntia
- antaa äänimerkin, kun aikalisä on päättynyt.

4 24 SEKUNNIN VALVOJAN VELVOLLISUUDET

24 sekunnin valvojan tulee olla ottelupaikalla vähintään 20 min. ennen ottelun alkua.

24 sekunnin valvojalla on oltava käytössään 24 sekunnin kello (heittokello) ja hänen on:

- tarkistettava, että 24 sekunnin kello toimii moitteettomasti
- ilmoitettava välittömästi otteluiden erotuomareille, jos hän huomaa jotain tavallisuudesta poikkeavaa, joka estää 24 sekunnin laitteen toimintaa normaalista
- osattava muuttaa tarvittaessa hyökkäysaikaa niin, ettei se aiheuta turhaa odottelua ottelun aikana
- käytettävä sitä ao. sääntöjen mukaisesti.

Heittokello käynnistetään, kun

- joukkue saa elossa olevan pallon haltuunsa kentällä.
- sisäänheitosta pallo koskettaa pelikentällä olevaa pelaajaa tai pelikentällä oleva pelaaja koskettaa sitä sääntöjen mukaisesti. Pelkkä vastustajan kosketus palloon ei aloita uutta 24 sekunnin jaksoa, jos pallo jää edelleen saman joukkueen haltuun.

Heittokello pysäytetään ja asetetaan takaisin 24 sekuntiin, ja siinä ei ole mitään lukemaa näkyvissä, kun:

- pallo menee sääntöjen mukaisesti koriin
- pallo osuu pelitilanneheitosta vastajoukkueen korirenkaseen, paitsi jos pallo juuttuu renkaan ja levyn väliin
- palloa hallussaan pitävä joukkue tekee sääntörikköön

Kun erotuomari viheltää johtuen

- virheestä tai rikkomuksesta (ei koske pallon ulosmenoa, jonka aiheuttaa joukkue, jolla ei ole palloa hallussaan),
- muusta pätevästä syystä, jonka aiheuttaa joukkue, jolla ei ole palloa hallussaan,
- muusta pätevästä kummastakaan joukkueesta riippumattomasta syystä, ellei vastustajalle ole haittaa,

asetetaan 24 sekunnin kello seuraavien kohtien 1-3 mukaisesti:

1. **Se pysäytetään ja asetetaan takaisin 24 sekuntiin**, (ja siinä ei ole mitään lukemaa näkyvissä,) kun joukkueella on sisäänheitto takakentältä tai vapaaheitto/-heitot.
2. **Se pysäytetään, mutta lukemaa ei muuteta**, kun samalla joukkueella, jolla oli pallo hallussaan, on sisäänheitto etukentältä ja heittokellossa on hyökkäysaikaa jäljellä 14 sekuntia tai enemmän.
3. **Se pysäytetään, ja asetetaan 14 sekuntiin**, kun samalla joukkueella, jolla oli pallo hallussaan, on sisäänheitto etukentältä ja heittokellossa on hyökkäysaikaa jäljellä 13 sekuntia tai vähemmän.

Heittokello pysäytetään, mutta lukemaa ei muuteta, kun sama joukkue, jolla oli pallo hallussaan, saa sisäänheiton, kun:

- pallo on mennyt ulos
- saman joukkueen pelaaja on loukkaantunut
- seuraa ylösheitto-tilanne
- on tuomittu kaksoisvirhe
- joukkueille tuomitut samat rangaistukset kumoutuvat.

Heittokello pysäytetään ja sammutetaan (ts. siinä ei ole lukemaa näkyvissä), kun pallo on kuollut, pelikello on pysäytetty ja pelikellossa on neljänneksen peliaikaa jäljellä vähemmän kuin 24 sekuntia tai 14 sekuntia.



Heittokellon valvojan on suositeltavaa olla pitämättä turhaa kiirettä heittokellon asettamisessa 24 tai 14 sekuntiin: ”reset-napin” käytössä ei siis ole syytä hosua.

24 sekunnin kellon äänimerkki ei pysäytä pelikelloa tai peliä eikä aiheuta pallon kuolemista, ellei joukkueella ole palloa hallussaan.

Heittokellon valvoja voi myös ainakin virhetilanteissa kiinnittää huomiota erotuomarin näyttöihin: virhenäyttöjen jälkeen erotuomari voi lopuksi näyttää (ja sanoa) heittokellon ajan silloin, kun joukkue, jolla on ollut pallo hallussaan saa sisäänheiton etukentältä.

5 MUIDEN TOIMITSIJOIDEN TEHTÄVÄT

5.1 Apukirjuri

Apukirjurin tehtävä on huolehtia tulostaulusta (pisteet, joukkuevirheet, pelaajien virheet,...) ja avustaa kirjuria. Apukirjurin tehtäviä voi hoitaa myös ajanottaja.

5.2 Kuuluttaja

Kuuluttajan tulee olla ottelupaikalla vähintään 30 min. ennen ottelun alkua.

Kuuluttajan tehtävä on keskeinen tunnelman luojana ottelutapahtumassa, hän ei ole ns. virallinen toimitsija kuten esim. ajanottaja tai kirjuri.

Kuuluttajan tehtävänä ei ole ilmoittaa erotuomareille onko tulossa vaihtoja tai aikalisää. Ensin toimitsijoiden tulee ilmoittaa äänimerkillä vaihdosta / aikalisästä, sitten erotuomari myöntää ne ja vasta sen jälkeen kuuluttaja voi kuuluttaa, että joukkue X suoritti pelaajavaihdon, otti aikalisän....

Kuulutuksissa ei tule arvata miten peli jatkuu, vaan kuuluttajan on ensin odotettava erotuomarien päätöstä ja vasta sen jälkeen tarvittaessa kuuluttaa pelin jatkamista.

Kuuluttajan tulee muistaa, että hän ei saa missään tilanteessa provosoida katsojia, erotuomareita, pelaajia, valmentajia tai muita joukkueen jäseniä. Mm. seuraavan tyyppiset kuulutukset ovat kiellettyjä: "Se oli VASTA joukkueen 2. joukkuevirhe" / "Pilli soi JÄLLEEN virheen merkiksi..." . Ottelun erotuomareilla on oikeus vaihtaa provosoiva kuuluttaja toiseen.

5.3 Tilastojat

Tilastojien tehtävänä on ottelutapahtumien tilastointi erillisen tilastointiohjeen mukaisesti.

6 MENETTELYTAPOJA

6.1 Vuorohallinta ja vuoro-osoitin

Vuorohallinta on menettelytapa, jolla pallo saatetaan eloon sisäänheitolla ylösheiton sijaan. **Vain ottelun ensimmäinen** erä aloitetaan ylösheitolla. Kaikki muut erät aloitetaan vuorohallintamenettelyn mukaisesti sisäänheitolla. Se joukkue, joka ei saa palloa haltuunsa ottelun aloittavan ylösheiton jälkeen, saa ensimmäisen hallintavuoron.

Ylösheittotilanteissa joukkueet saavat vuorotellen pallon haltuunsa sisäänheittoa varten lähinnä sitä kohtaa, jossa ylösheittotilanne syntyy. Hallintavuorossa oleva joukkue ilmaistaa vuoroosoittimella (nuoli), jonka käytöstä vastaa kirjuri:

- Vuoro-osoitin osoittaa vastustajan korin suuntaan (eli hallintavuorossa olevan joukkueen hyökkäyssuuntaan).
- Vuoro-osoittimen suunta muutetaan välittömästi, kun hallintavuoroon liittyvä sisäänheitto päättyy.
- Vuoro-osoitin tulee kääntää heti toisen erän päätyttyä, koska joukkueet vaihtavat pelisuuntaa (koreja) toiselle puoliajalle.

Vuorohallinnan sisäänheitto **alkaa**, kun pallo on sisäänheittoa suorittavan pelaajan käytettävissä ja **päättyy**, kun

- pallo koskettaa sääntöjenmukaisesti kentällä olevaa pelaajaa
- sisäänheittoa heittävä joukkue tekee rikkomuksen (sisäänheittoa heittävä joukkue menettää tällöin hallintavuoron)
- elossa oleva pallo tarttuu sisäänheitosta kiinni koritukiin.

6.2 Aikalisä

Kummallakin joukkueella on käytettävissään viisi aikalisää varsinaisella peliajalla. Jokaisen aikalisän tulee kestää yksi (1) minuutti.

Kumpikin joukkue voi käyttää milloin tahansa ensimmäisellä puoliajalla (ensimmäinen ja toinen erä) kaksi aikalisää ja milloin tahansa toisella puoliajalla (kolmas ja neljäs erä) kolme aikalisää. Käyttämättömiä aikalisia ei voida siirtää seuraavalle puoliajalle eikä jatkoajalle.

Kussakin jatkoerässä kumpikin joukkue voi käyttää yhden aikalisän.

Kirjuri merkitsee kummankin joukkueen ottamat aikalisät. Aikalisä merkitään sitä ensiksi pyytäneen joukkueen tiliin, paitsi jos se pidetään vastustajan pelitilannekorin jälkeen eikä ole tuomittu virhettä. Kirjuri myös ilmoittaa valmentajalle erotuomarin välityksellä, kun valmentajalla ei ole enää aikalisia käytettävissä kyseisessä erässä.

Aikalisän alussa **ajanottaja** käynnistää aikalisäkellon; aikalisä alkaa, kun erotuomari viheltää ja näyttää aikalisän merkin. Ajanottaja antaa äänimerkin, kun aikalisästä on kulunut 50 sekuntia.

Aikalisän pyytäminen ja pyynnön peruuttaminen:

- Vain valmentajalla tai apuvalmentajalla on oikeus pyytää aikalisä. Hänen täytyy saada katsekontakti kirjuriin tai mennä toimitsijapöydän luo ja pyytää selvästi aikalisää näyttämällä asiaankuuluva käsimerkki (ja pyytämällä selvästi "aikalisä).
- Joukkueen aikalisäpyyntö voidaan peruuttaa vain, ellei kirjuri ole ehtinyt antaa siitä äänimerkkiä.
- Kirjurin on merkinantolaitteellaan ilmoitettava aikalisäpyyntö erotuomarille heti, kun aikalisämahdollisuus alkaa. Jos aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin, ajanottajan on välittömästi pysäytettävä pelikello ja annettava äänimerkki.



Kun on tuomittu virhe aikalisäpyynnön jälkeen, toimitsijoiden tulee odottaa, että erotuomari on raportoinut virheen kirjurille ja vasta sen jälkeen annettava äänimerkkinsä.

Aikalisämahdollisuus alkaa, kun:

- pallo kuolee ja pelikello pysäytetään, ja erotuomari on lopettanut kommunikointinsa toimitsijoiden kanssa.
- pallo kuolee onnistuneen viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen.
- vastustaja tekee pelitilannekorin

Rajoitukset: Korin tehneelle joukkueelle **ei** myönnetä aikalisää, kun pelikello pysäytetään hyväksytyn pelitilannekorin seurauksena neljännen erän tai jatkoerän kahden (2) viimeisen minuutin kuluessa, ellei erotuomari ole keskeyttänyt peliä.

Aikalisämahdollisuus (kuten myös vaihtomahdollisuus) päättyy, kun pallo on pelaajan käytettävissä sisäänheittoa varten tai ensimmäistä tai ainoaa vapaaheittoa varten.

6.3 Pelaajavaihto

Vaihtopelaaja pyytää vaihtoa. Tämä tapahtuu siten, että hän menee henkilökohtaisesti toimitsijapöydän luo ja pyytää selvästi vaihtoa tai istuu vaihtopelaajan tuolille. Hänen tulee olla välittömästi valmis pelaamaan.

Vaihtopyyntö voidaan perua vain, ellei kirjuri ole ehtinyt antaa äänimerkkiä vaihdon merkiksi. Kirjurin on ilmoitettava erotuomareille vaihtopyynnöstä äänimerkillään heti, kun vaihtomahdollisuus alkaa.

Vaihtomahdollisuus alkaa, kun:

- pallo kuolee, pelikello pysäytetään ja erotuomari on lopettanut kommunikointinsa toimitsijoiden kanssa.
- pallo kuolee onnistuneen viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen.
- vaihtoa pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin neljännen erän tai minkä tahansa jatkoerän (2) kahden viimeisen minuutin aikana.



Kun on tuomittu virhe vaihtopyynnön jälkeen, toimitsijoiden tulee odottaa, että erotuomari on raportoinut virheen kirjurille ja vasta sen jälkeen annettava äänimerkinsä.

Rajoitukset: Pelaajavaihtoa ei myönnetä korin tehneelle joukkueelle, kun pelikello pysäytetään pelitilannekorin takia neljännen erän tai jatkoajan kahden (2) viimeisen minuutin aikana, ellei erotuomari ole keskeyttänyt peliä.

Vaihtomahdollisuus (kuten myös aikalisämahdollisuus) **päättyy**, kun pallo on pelaajan käytettävissä joko ensimmäistä tai ainoaa vapaaheittoa varten tai sisäänheittoa varten.

Toisin sanoen, **molemmat joukkueet saavat vaihtaa**

- vapaaheittotilanteessa, kun viimeinen heitto onnistuu
- virheen jälkeen
- rikkomuksen jälkeen
- aikalisällä
- tuomari on keskeyttänyt pelin muusta syystä
- kun on tuomittu ylösheitto-tilanne

Ja sisäänheittävä joukkue saa vaihtaa

- kun vastustaja on tehnyt pelikorin kahden viimeisen minuutin aikana 4. erässä tai jatkoerässä.

7 TEKNISET VARUSTEET

7.1 Pelikello ja aikalisäkello

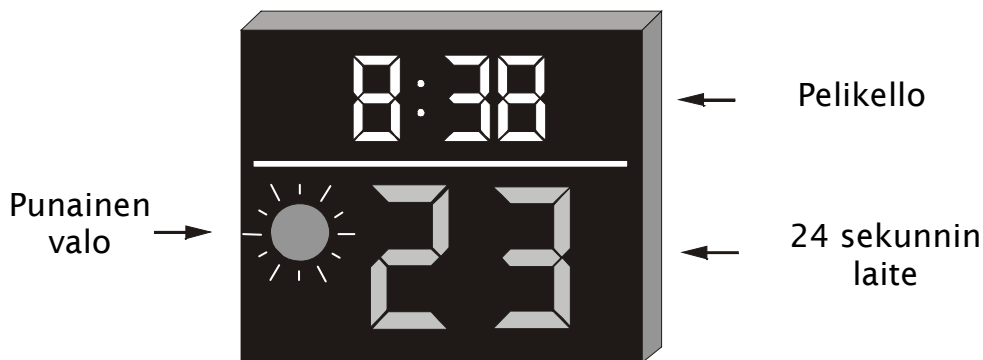
Pelikelloa käytetään peliajan ja pelitaukojen mittaamiseen. Se on sijoitettava niin, että kaikki - mukaan lukien katsojat - voivat helposti seurata sitä.

Sopivalla näytöllä varustetulla laitteella tai aikalisäkellolla (ei pelikellolla) mitataan aikalisän kesto.

7.2 24 sekunnin laite

Hyökkäysaikaa näyttävä näyttö tulee olla korin päällä ja sen yhteydessä tulee olla pelikello sekä punainen lamppu, joka syttyy hyökkäysajan täytyessä tai pelikellon ollessa pysähdyksissä. (Kuvio 1)

Näyttöpäätte tulee olla sijoitettuna niin, että se on korilevyn ylä- ja takapuolella, joko kiinnitettynä koritelineisiin tai roikkuu katosta



Kuvio 1 Pelikello, 24 sekunnin näyttö ja punainen valo.

Hyökkäysaikaa (24 sekunnin) tulee kontrolloida erillisellä päätteellä toimitsijapöydällä ja siinä tulee olla seuraavat ominaisuudet:

- Digitaalinen näyttö, jossa näkyy jäljellä oleva hyökkäysaika sekunnin tarkkuudella
- Ajan mittaaminen voitava aloittaa 24 sekunnista.
- Ajan mittaaminen voitava aloittaa 14 sekunnista.
- Pysäytettäessä näyttö osoittaa jäljellä olevan ajan sekunteina. Uudelleen käynnistettäessä ajan mittaaminen jatkuu pysäytys hetken tilanteesta.
- Tarvittaessa tyhjä näyttö.

Hyökkäysajan näyttö ja ohjain tulee olla kytkettynä pelikelloon niin, että:

- Kun pelikello pysähtyy, myös 24 sekunnin kello pysähtyy.
- Kun pelikello käynnistyy, 24 sekunnin kellon voi käynnistää manuaalisesti.
- Kun 24 sekunnin kello pysähtyy ja antaa äänimerkin, pelikello jatkaa käymistä, mutta voidaan tarvittaessa pysäyttää manuaalisesti.

Merkkivalo 24 sekunnin näytössä tulee olla:

- Kirkkaanpunainen
- Synkronisoitu pelikelloon niin, että valo syttyy kun äänimerkki soi peliajan päättymisen merkiksi
- Synkronisoitu hyökkäysaikaan niin, että valo syttyy kun 24 sekunnin äänimerkki soi hyökkäysajan päättymisen merkiksi

7.3 Pöytäkirja

Otteluissa käytetään Suomen Koripalloliiton hyväksymää pöytäkirjaa.

7.4 Henkilökohtaisen virhemäärän numerotaulut

Kirjurin käytettävissä on oltava henkilökohtaisen virhemäärän numerotaulut. Niiden tulee olla valkoiset ja numeroiden vähintään 20 cm korkeita ja 10 cm leveitä. Niissä on oltava numerot 1 - 5, joista 1 - 4 mustat ja 5 punainen.

7.5 Joukkuevirhemerkit

Kirjurilla on oltava kaksi (2) joukkuevirhemerkkiä. Niiden tulee olla punaiset, vähintään 20 cm leveät ja 35 cm korkeat ja toimitsijapöydälle asetettuina selvästi kaikkien nähtävissä, myös katsojien.






7.6 Ylösheitto – vuorohallinta, vuoro-osoitin

Toimitsijapöydälle tarvitaan vuoro-osoitin eli nuoli osoittamaan, kumpi joukkue saa seuraavan ylösheiton korvaavan sisäänheiton. Vuoro-osoittimen tulee olla kooltaan sellainen, että se näkyy toimitsijapöydältä pelikentän kaikkiin kohtiin.

8 EROTUOMARIN KÄSIMERKIT

On tärkeää, että myös toimitsijat tuntevat erotuomarin käsimerkit.


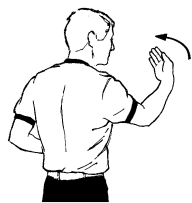

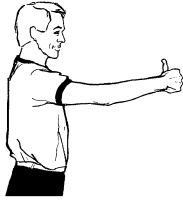
8.1 Korin hyväksyminen

<p>1 YKSI PISTE</p>  <p>1 sormi, 'nyökytä' ranteesta</p>	<p>2 KAKSI PISTETTÄ</p>  <p>2 sormea, 'nyökytä' ranteesta</p>	<p>3 KOLMEN PISTEEN HEITTOYRITYS</p>  <p>Kolme sormea käsi ojennettuna</p>	<p>4 ONNISTUNUT KOLMEN PISTEEN KORI</p>  <p>Molemmat kädet samaan tapaan ylös ojennettuina</p>	<p>5 HYLÄTTY KORI tai PELI PÄÄTTYY</p>  <p>Heiluta avokäsiä kerran ristiin rinnan edessä</p>
---	--	---	--	---


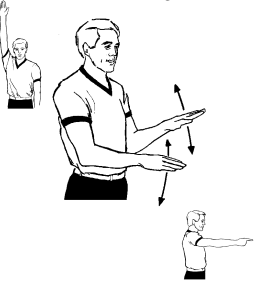
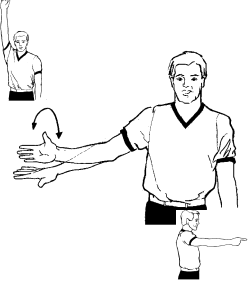
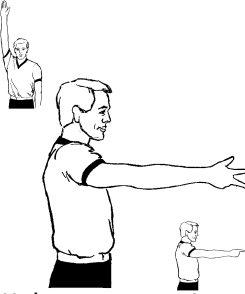
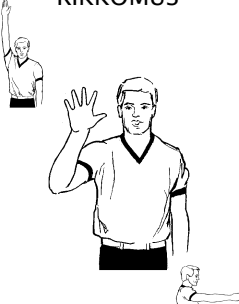
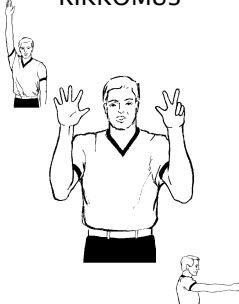
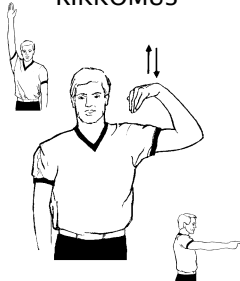
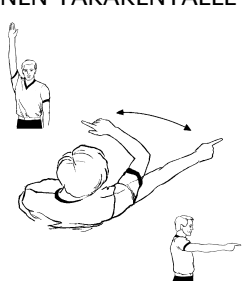



8.2 Pelikellon käyttö

<p>6 PYSÄYTÄ PELIKELLO (samalla vihellys) tai EI PELIKELLOA KÄYNTIIN</p>  <p>Avoin kämmen ylhäällä</p>	<p>7 PELIKELLO SEIS VIRHEESTÄ (samalla vihellys)</p>  <p>Nyrkki ylös - avokämmen ojentuu tekijän vyötäröä kohden</p>	<p>8 PELIKELLO KÄYNTIIN</p>  <p>Pudota avokämmen terävästi alas</p>	<p>9 HEITTOKELLON ASETUS 24 TAI 14 SEKUNTIIN</p>  <p>Pyöritä kättä ylhäällä, etusormi ojennettuna</p>
---	---	---	--

8.3 Hallinnolliset













<p>10 PELAAJAVAIHTO (samalla vihellys)</p>  <p>Käsivarret ristiin</p>	<p>11 PELAAJA KUTSUTAAN KENTÄLLE</p>  <p>Avokämmenellä viitataan itsen päin</p>	<p>12 MYÖNNETTY AIKALISÄ (samalla vihellys)</p>  <p>Etusormi ojentuu avokämmeneen</p>	<p>13 EROTUOMARIEN JA TOIMITSIJOIDEN VÄLINEN KOMMUNIKOINTI</p>  <p>Peukalo ylöspäin</p>
--	--	--	--

8.4 Rikkomukset






<p>14 ASKELRIKKOMUS</p>  <p>Pyöritä nyrkkejä</p>	<p>15 VÄÄRÄ KULJETUS: KAKSOISKULJETUS</p>  <p>Taputtava liike käsillä</p>	<p>16 VÄÄRÄ KULJETUS: PALLON KANNATUS</p>  <p>Avokämmenen puoli- pyörytyksiä pelisuun- nassa</p>	<p>17 KOLMEN SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Kolme sormea ojen- netussa kädessä</p>
<p>18 5 SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Nosta 5 sormea</p>	<p>19 8 SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Nosta 8 sormea</p>	<p>20 24 SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Sormet taputtavat olkapäätä</p>	<p>21 PALLON PALAUTUMI- NEN TAKAKENTÄLLE</p>  <p>Sormea heilutetaan keskirajan suunnassa</p>
<p>22 TAHALLINEN POTKU</p>  <p>Osoita etusormella jal- katerää</p>		<p>23 PALLO ULOS KENTÄLTÄ ja/tai PELIN JATKAMISSUUNTA</p>  <p>Vaakasuorassa käsivar- ressa etusormi pelin jatkamissuuntaan</p>	<p>24 YLÖSHEITTO</p>  <p>Kohotetut peukalot pään yläpuolelle ja sen jälkeen näyttäen vuoro- osoittimen suuntaan</p>


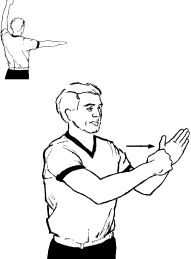
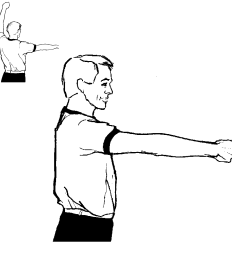




8.5 Virheen raportointi kirjurille (3 osaa)

Osa 1 - Pelaajanumerot




25 Numero 4 	26 Numero 5 	27 Numero 6 	28 Numero 7 
29 Numero 8 	30 Numero 9 	31 Numero 10 	32 Numero 11 
33 Numero 12 	34 Numero 13 	35 Numero 14 	36 Numero 15 

Osa 2 - Virheen tekotapa

37 SÄÄNTÖJEN VASTAINEN KÄSIEN KÄYTTÖ  	38 ESTÄMINEN (hyökkääjä tai puo- lustaja)  	39 KOHTUUTON KYYNÄRPÄÄN KÄYTTÖ  	40 KIINNIPITÄMINEN  
Isku käden syrjällä ranteeseen	Avokämmenet lanteil- le	Heilauta kyynärpäällä taaksepäin	Tartu ranteeseen

<p>41 TYÖNTÄMINEN TAI PALLOTTOMAN TÖRMÄYS</p>  <p>Työntö avokäsin</p>	<p>42 PALLOLLISEN TÖRMÄYS</p>  <p>Iske nyrkillä avokämmeneen</p>	<p>43 PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHE</p>  <p>Ojennettu nyrkki kohti pelin jatkosuuntaa</p>	<p>44 KAKSOISVIRHE</p>  <p>Heiluta nyrkkejä ristiin pään päällä</p>
<p>45 TEKNINEN VIRHE</p>  <p>Muodosta T-kirjain avokämminin</p>	<p>46 EPÄURHEILIJAMAINEN VIRHE</p>  <p>Tartu virhemerkissä pystykäden ranteeseen</p>	<p>47 PELIKELVOTTOMUUDEN AIHEUTTAVA VIRHE</p>  <p>Molemmat nyrkit kohotettuna ylös</p>	

Osa 3 - Myönnettyjen vapaaheittojen määrä

<p>48 YKSI VAPAAHEITTO</p>  <p>Kohota yksi sormi</p>	<p>49 KAKSI VAPAAHEITTOA</p>  <p>Kohota kaksi sormea</p>	<p>50 KOLME VAPAAHEITTOA</p>  <p>Kohota kolme sormea</p>
---	---	--

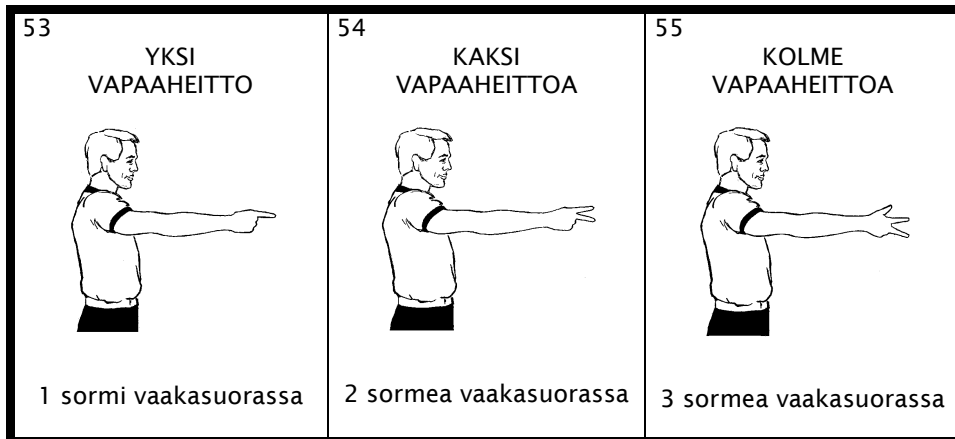
TAI

- Pelisuunta

<p>51</p>  <p>Osoita vaakakäden etusormella</p>	<p>52 PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHEESTÄ</p>  <p>Vaakakäden nyrkki pelin jatkamissuuntaan</p>
--	---

8.6 Vapaaheittojen osoittaminen (2 osaa)

Osa 1 - vapaaheittoalueella



Osa 2 - vapaaheittoalueen ulkopuolella



9 PELISTÄ EROTTAMISEEN JOHTAVIEN VIRHEIDEN MERKINTÖJÄ

9.1 Pelistä erottamisen merkinnät tappelun yhteydessä

Kun valmentaja, apuvalmentaja, vaihtopelaaja tai joukkueen avustaja on erotettu pelistä hänen poistuttuaan joukkuepenkkialueelta (koripallon virallisten sääntöjen sääntökohta 39), se merkitään alla olevan mukaisesti. Pelistä erotetun henkilön jäljellä oleviin tyhjiin virheruutuihin merkitään 'F'.

Jos vain valmentaja erotetaan pelistä:

Valmentaja:	LOOR, A.	D ₁	F	F
Apuvalmentaja:	MONTA, B.			

Jos vain apuvalmentaja erotetaan pelistä:

Valmentaja:	LOOR, A.	B ₁		
Apuvalmentaja:	MONTA, B.	F	F	F

Jos sekä valmentaja että apuvalmentaja erotetaan pelistä:

Valmentaja:	LOOR, A.	D ₁	F	F
Apuvalmentaja:	MONTA, B.	F	F	F

Jos vaihtopelaajalla on vähemmän kuin 4 virhettä, kaikkiin tyhjiin virheruutuihin merkitään "F":

003	SMITH E.	6	X	P ₁	P ₂	F	F	F
-----	----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Jos virhe on vaihtopelaajan viides, merkitään "F" viimeiseen virheruutuun:

002	JONES M.	5	X	T ₁	P ₁	P ₂	P ₃	F
-----	----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Jos vaihtopelaajalla on jo ennestään 5 virhettä, merkitään "F" viimeisen virheruudun perään:

015	RUSH S.	11	X	T ₁	P ₁	P ₂	P ₃	P ₄	F
-----	---------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Edellä mainittujen pelaajien Smith, Jones ja Rush virheiden lisäksi, tai jos vain joukkueen avustaja erotetaan pelistä, merkitään yksi tekninen virhe:

Valmentaja:	LOOR, A.	B ₁		
Apuvalmentaja:	MONTA, B.			

Huomaa: Sääntökohdan 39 (Tappelu) vuoksi tuomittuja teknisiä tai pelistä erottamiseen johtavia virheitä ei lasketa mukaan joukkuevirheisiin.

9.2 Pelistä erottamisen merkinnät muuten kuin tappelun yhteydessä

Vaihtopelaajan pelistä erottamiseen johtava virhe (muu kuin sääntökohta 39: Tappelu):

001	MAYER F.	4	X	D				
-----	----------	---	---	---	--	--	--	--

sekä

Valmentaja:	LOOR, A.	B ₁		
Apuvalmentaja:	MONTA, B.			

Apuvalmentajan pelistä erottamiseen johtava virhe (muu kuin sääntökohta 39: Tappelu):

Valmentaja:	LOOR, A.	B ₁		
Apuvalmentaja:	MONTA, B.	D		

Kentältä poistetun pelaajan (hänellä on jo ennestään viisi virhettä) pelistä erottamiseen johtava virhe (muu kuin sääntökohta 39):

015	RUSH S.	11	X	T ₁	P ₁	P ₂	P ₃	P ₄	D
-----	---------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

sekä

Valmentaja:	LOOR, A.	B ₁		
Apuvalmentaja:	MONTA, B.			

