

Koripalloerotuomarin peruskurssi 1

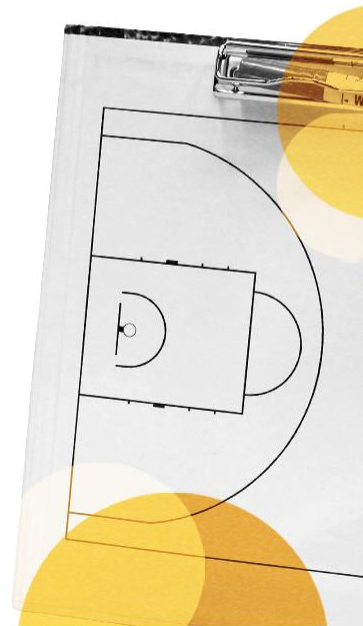
Paikka:

Kouluttajat:



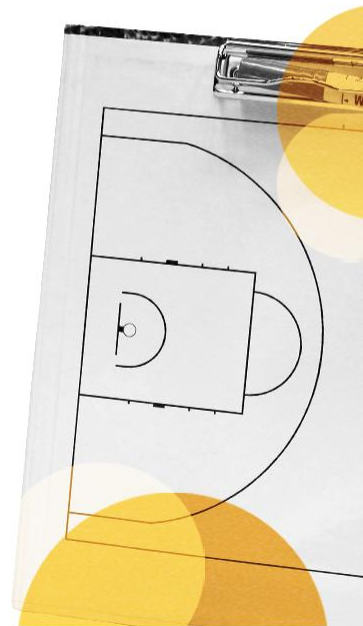
Kurssin osallistujat

- Lyhyt esittely
 - Nimi, Sähköposti
 - Koripallotausta
 - Tavoitteet erotuomarina / miksi osallistut kurssille



Kurssin materiaalit

- Luentomateriaalien toimitus sähköisesti kurssilaisille
- - basket.fi, iref
- *Nuorisoerotuomaripaita*
- *Pilli*



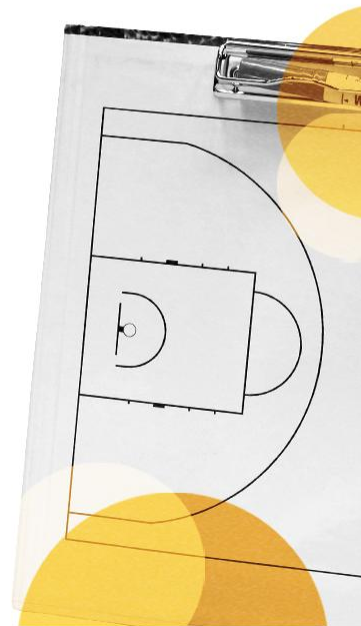
Ohjelma

Osa 1

- Erotuomarina toimiminen ja pelisäännöt
 - Termistöä
 - Mekaniikkaa
 - Käsimerkkejä

Osa 2

- Saliosuus
 - Käsimerkit ja näyttöjen opettelu
 - Käytännönharjoittelu demojoukkueen kanssa
 - Sääntökoe



Toiminta ottelupaikalla

- Ole ajoissa paikalla
 - Ole yhteydessä tuomaripariisi edellisenä päivänä ja sopikaa milloin tapaatte pelipaikalla – samalla varmistat, että tuomaripari muistaa saapua paikalle 😊
 - Saavu paikalle viimeistään 20 min ennen ottelun alkua
 - **Erotuomareiden toimivalta alkaa 20 min ennen ottelun alkua, laita puhelin pois ottelutapahtuman ajaksi**
- Tervehditään tuomaripari, sekä valmentajat ja toimitsijat
- Tarkastetaan ympäristö
 - Koritelineiden oikea korkeus, toimitsijoiden laitteet ja osaaminen, pääty- ja sivurajat, sekä vapaaheittoviiva

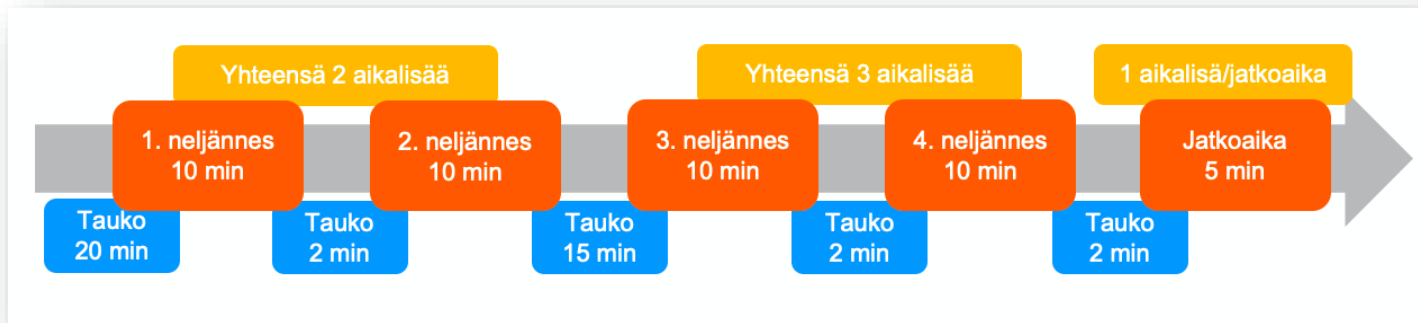


Erotuomarit ja toimitsijat

- Erotuomarit + toimitsijat = joukkue
- Erotuomareiden ja toimitsijoiden on oltava täysin puolueettomia.
- Päätuomarilla on vastuu ottelun läpiviemisestä koripalloliiton sääntöjen mukaisesti, mutta molemmat erotuomarit ovat kentällä saman arvoisia.
 - Toinen tuomari ei voi kumota toisen tekemiä, sääntöjen mukaisia, tuomioita.



Neljännekset, tauot ja aikalisät



- Ennen ottelua on 20 min pituinen pelitauko, jolloin erotuomareiden toimivalta alkaa
- Aikalisät / neljännes!



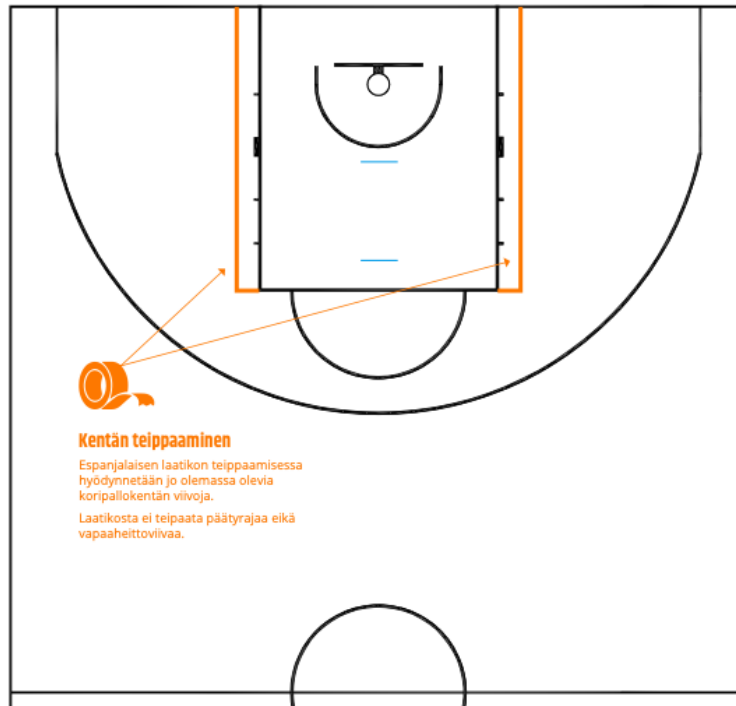
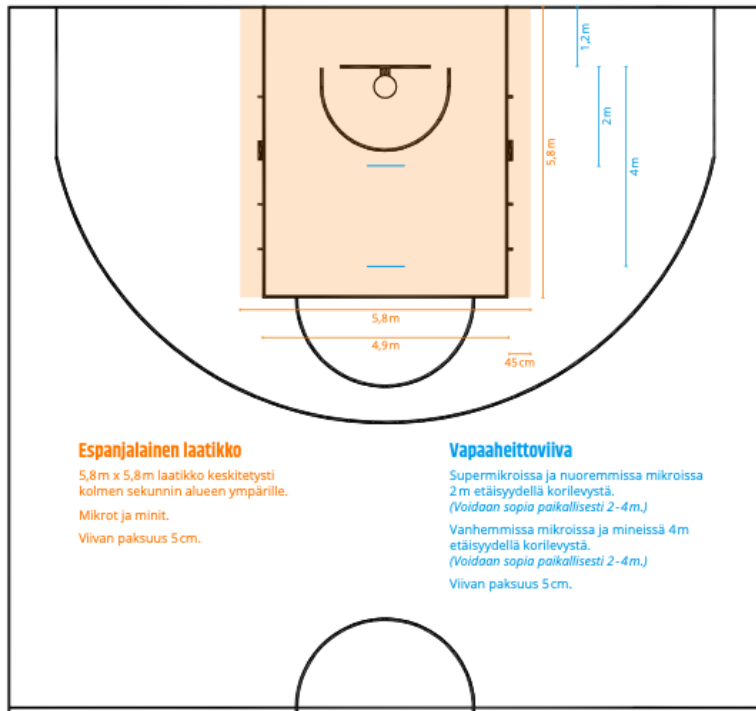
Minien ja mikrojen pelisäännöt

- Eteläinen alue
- Läntinen alue
- Keskinen alue
- Kaakkoinen alue
- Pohjoinen alue
- Itäinen alue

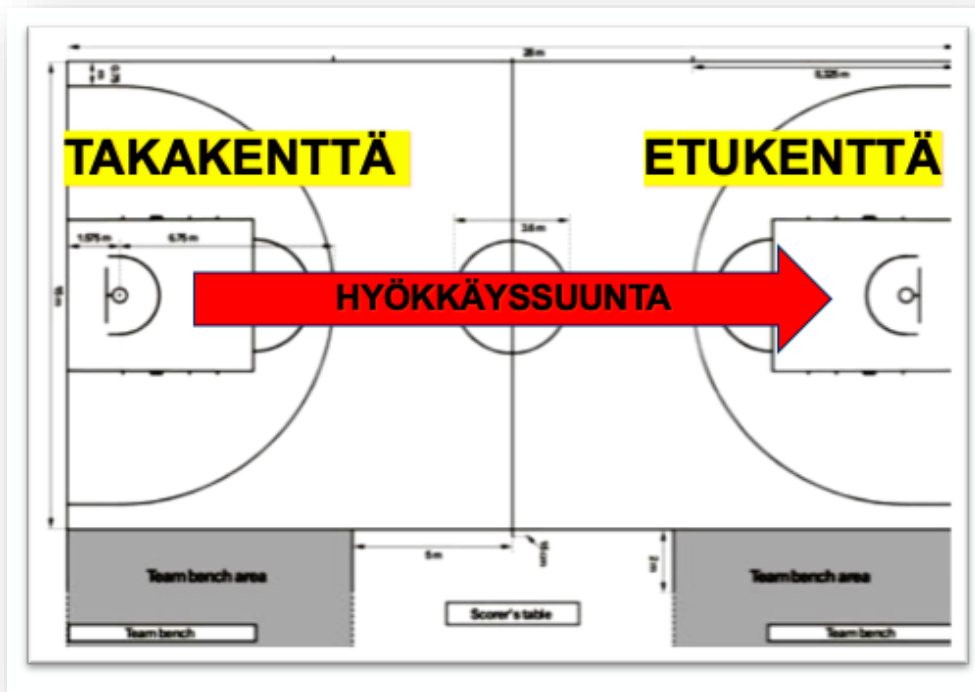


"Espanjalainen laatikko"

- Jos espanjalaista laatikkoa ei pystytä määrittelemään (joko teippaamalla tai lattian muita viivoja hyödyntäen), peli pelataan säännöistä poiketen ilman 3 pisteen heittoa.
- 3p viivaa ei saa käyttää, jos sitä ei ole säännöissä määritelty käytettäväksi



Koripallokenttä & tuomarin sijoittuminen



Ennen ottelun alkua

- Päätuomari tarkistaa, että pöytäkirja on oikein täytetty ja päävalmentaja on kuitannut kokoonpanon sekä aloitusviisikon omalla lisenssinumerollaan.
- Päätuomarin vastuulla on lisäksi varmistaa, että toimitsijat osaavat tehtävänsä
- Päätuomari pyytää pelipallon kotijoukkueelta
- Tarkastetaan pelaajat heidän tullessa kentälle
 - korut, kellot, paidat, kengännauhat 😊



Ottelun ja neljänneksen aloittaminen

- Ensimmäinen neljännes aloitetaan ylösheitolla ja kello käynnistyy, kun pallo osuu kentällä olevaan pelaajaan.
→ Aputuomari näyttää tämän laskemalla kätensä
- Kaikilla muilla neljänneksillä, ja jatkoajalla, peli aloitetaan sisäänheitolla keskirajalta ja kello käynnistyy, kun pallo osuu kentällä olevaan pelaajaan.
→ Päätuomari näyttää tämän laskemalla kätensä

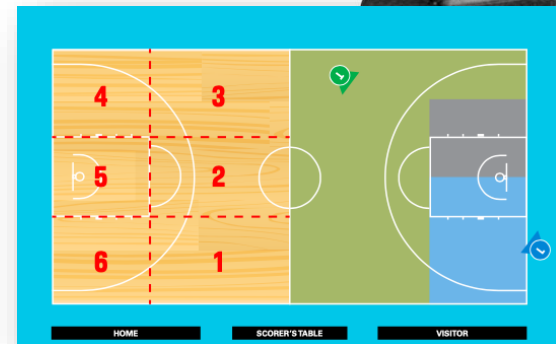
PELIKELLO KÄYNTIIN



Pudota avokämmen
terävästi alas

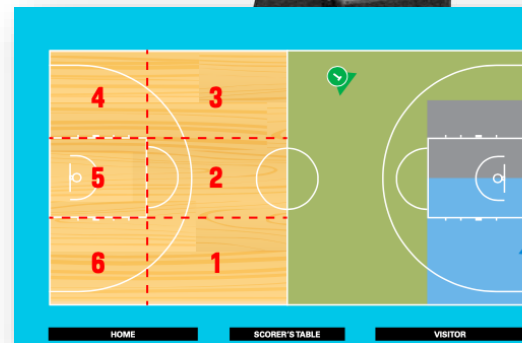
Alatuomari (engl. Lead)

- Pelin alussa aputuomari siirtyy alatuomariksi, vasemmalle puolelle kenttää.
- Uusi alatuomari liikkuu pelin edellä, siirtyy oikeaa sivurajaa pitkin päädyn ottamaan peliä vastaan.
- Kahden erotuomarin mekaniikalla, alatuomari on aina päädyssä, vasemmalla puolella kenttää.
- Alatuomari valvoo päätyrajaa ja vasemmalla puolellaan olevaa sivurajaa.
- Kun pelin suunta vaihtuu, alatuomarista tulee takatuomari.



Takatuomari (eng. Trail)

- Pelin aloituksessa päätuomari jää ylösheiton suoritettuaan takatuomariksi vasemmalle puolelle kenttää.
- Kahden erotuomarin mekaniikalla takatuomari valvoo puolenkentän viivaa ja vasemmalla puolellaan olevaa sivurajaa
- Takatuomari hyväksyy korit, valvoo hyökkäysajan ja 8 sekunnin rikkomukset.
- Kun pelin suunta vaihtuu, takatuomarista tulee alatuomari.



Pallon asema

Pallolla on kaksi ”asemaa”: elossa tai kuollut

- Pallo tulee eloon kun
 1. Ylösheitossa pallo irtaa päätuomarin kädestä
 2. Pallo on sisäänheittäjän käytettävissä
 3. Pallo on vapaaheittäjän käytettävissä
- Pallo kuolee, kun
 1. Pelikellon summeri soi
 2. Erotuomari viheltää
 3. Pallo menee koriin

Poikkeukset sääntökirjasta!

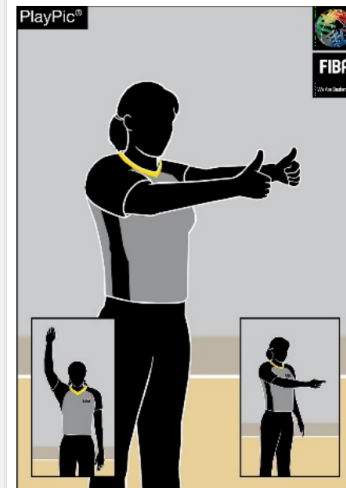


Vuorohallinta ja ylösheitto

Tilanteita jotka aiheuttavat ylösheittotilanteen:

- Kiistapallo
- Pallo juuttuu korilevyn ja raudan väliin
- Tilanteissa joissa vihelletään kaksoisvirhe ja kun kummallakaan joukkueella ei virheiden tapahtumahetkellä ole pallo hallussa
- Erotuomarit eivät tiedä kumman joukkueen sisäänheitolla pitäisi jatkaa

KIISTAPALLO / YLÖS- HEITTOTILANNE



Kohota peukalot ja
näytä sen jälkeen pelin
jatkamissuunta vuoro-
osoittimen mukaan

Vuorohallinta ja ylösheitto

- Se joukkue, joka EI saa palloa haltuunsa ensimmäisen neljänneksen aloittavan ylösheiton jälkeen, saa ensimmäisessä ylösheittotilanteessa hallintavuoron (nuoli)
- Seuraavan neljänneksen aloittaa sisäänheitolla keskirajalta se joukkue, jonka hyökkäyssuuntaan nuoli osoittaa
- Nuoli käännetään vasta, kun pallo koskettaa sääntöjen mukaisesti kenttäpelaajaa (tai jos sisäänheitossa tehdään rikkomus)
- Puoliajalla nuoli käännetään, sillä joukkueiden hyökkäyssuunta vaihtuu



Pallon hallussapito

Pallo on hallussa

Pelaajalla

1. Pelaaja pitää tai kuljettaa palloa
2. Pallo on pelaajan käytettävissä sisäänheitossa

Joukkueella

1. Jollakin joukkueen pelaajalla on pallo hallussa
2. Joukkueen pelaajat syöttelevät palloa

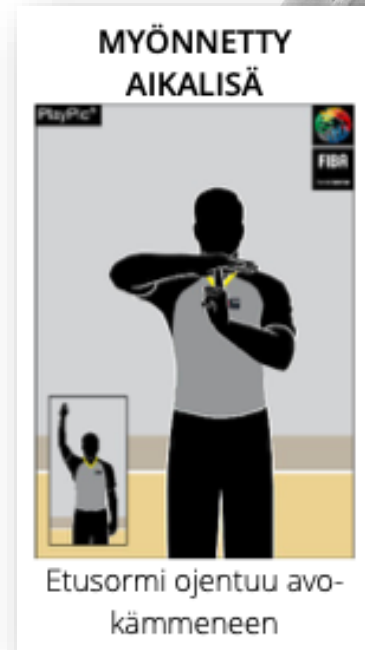
Joukkueen pallon hallinta päättyy

1. Pallo kuolee
2. Pallo tulee toisen joukkueen haltuun
3. Pallo irtoa pelaajan kädestä heitossa



Aikalisä

- Vain valmentaja tai apuvalmentaja voi pyytää aikalisän
- Aikalisä kestää minuutin
- Aikalisän saa kun
 - Erotuomari viheltää
 - Viimeisen onnistuneen vapaaheiton jälkeen
 - Vastustaja tekee pelitilannekorin
- Aikalisän myöntää lähempänä toimitsijapöytää oleva tuomari



Aikalisä

Kummallakin joukkueella on käytössään aikalisiä seuraavasti

- Ensimmäisellä puoliajalla kaksi (2) aikalisää
- Toisella puoliajalla kolme (3) aikalisää, joista korkeintaan kaksi (2) neljännän neljänneksen viimeisellä kahdella minuutilla
- Kullakin jatkoajalla yksi (1) aikalisä

Pöytäkirjaan merkitään peliajan minuuttilukema

→ *neljänneksen peliaika* miinus pelikellon minuuttilukema



Pelaajavaihto

Vaihdon voi tehdä

- Jokaisella pelikatolla
- Onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen
- Ottelun kahden viimeisen minuutin aikana vastustajan tehtyä pelitilannekorin

Vaihdon saa suorittaa, kun erotuomari viheltää pilliin ja antaa käsimerkillä luvan vaihtoon.



Pallon pelaaminen

Palloa saa pelata vain käsin

- Palloa saa syöttää, heittää, vierittää sekä kuljettaa.
- Palloa saa myös lyödä, mutta ei nyrkillä.
- Palloa ei saa pelata jalalla
 - Potku vai jalka?



Kuljetussääntö

- Kuljetus päättyy, kun pelaaja ottaa pallon molempiin käsiin tai kannattelee palloa.
- Kohelointi on sallittua sekä kuljetuksen alussa että lopussa.
- Kohelointi = kun pelaaja menettää vahingossa pallon hallustaan ja saa sen uudelleen haltuunsa.
- Kohelointi – kuljetus – kohelointi = ok
- Kuljetus – kohelointi – kuljetus = ei ole ok



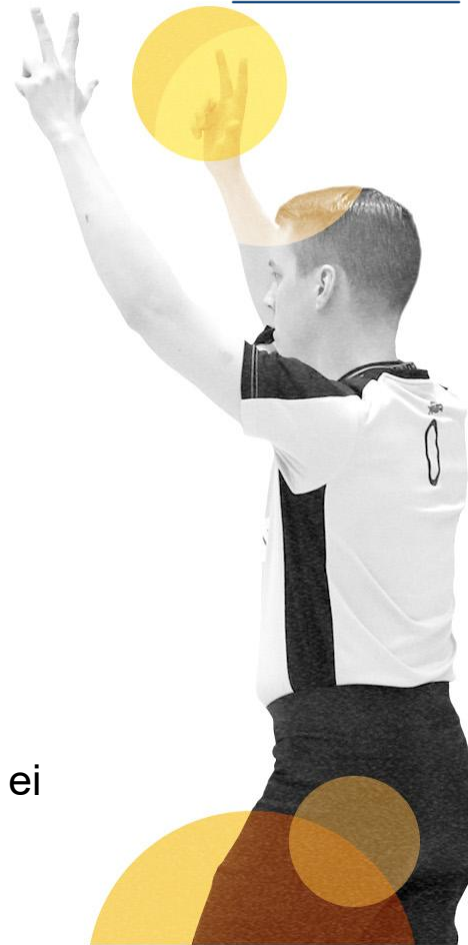
Askelsääntö

Tunnista tukijalka

- Paikallaan oleva pelaaja
- Laskeutuva pelaaja
- Liikkeessä oleva pelaaja

Tukijalan käyttö

- Paikaltaan kuljetukseen lähdettäessä tukijalka **ei saa nousta** ennen kuin pallo on irronnut pelaajan kädestä
- Syötössä tai heitossa pelaaja voi nostaa tukijalkansa, mutta tukijalka ei saa palata lattiaan ennen kuin pelaaja on luopunut pallosta



Askelsääntö

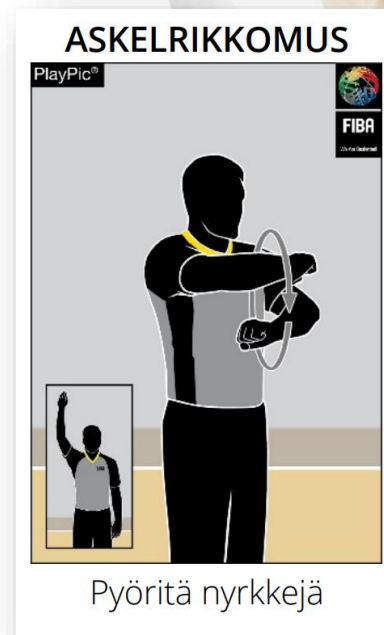
Pitäessään palloa hallussaan pelaaja

Saa

- Kaatua lattialle
- Liukua lattialla
- Ottaa pallon haltuunsa maatessaan tai istuessaan lattialla

Ei saa

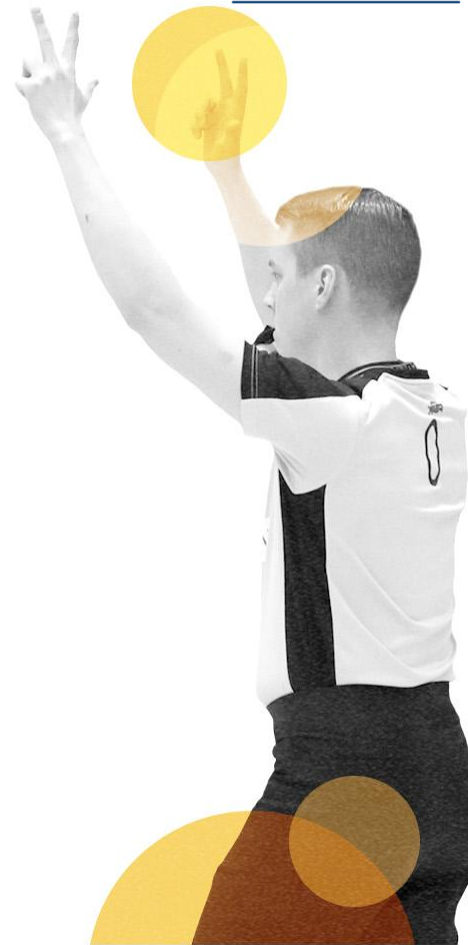
- Pyöriä lattialla
- Yrittää nousta seisomaan



Videot

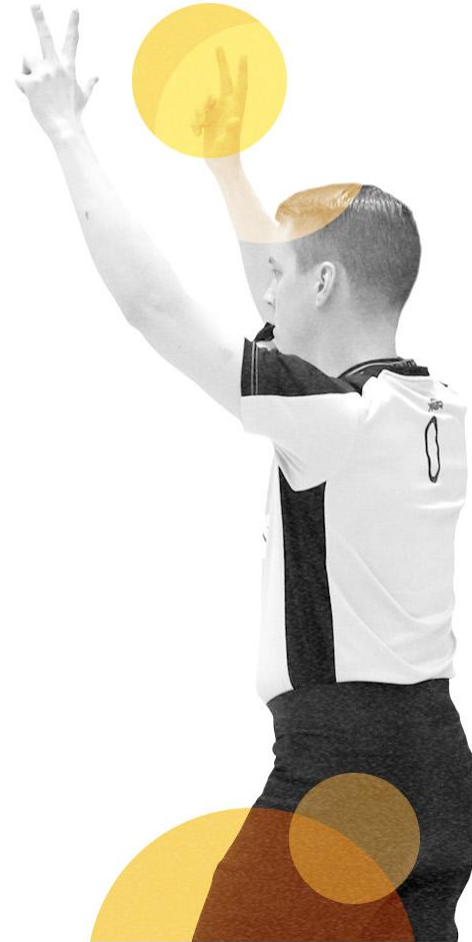
Videot

- Lähtöaskeleet
- Kaksoiskuljetus



Pallon tuominen etukentälle

- Molemmat jalat ja pallo koskettavat etukenttää



Pallon palauttaminen takakentälle

Palautus syntyy kun nämä kolme kohtaa täyttyvät

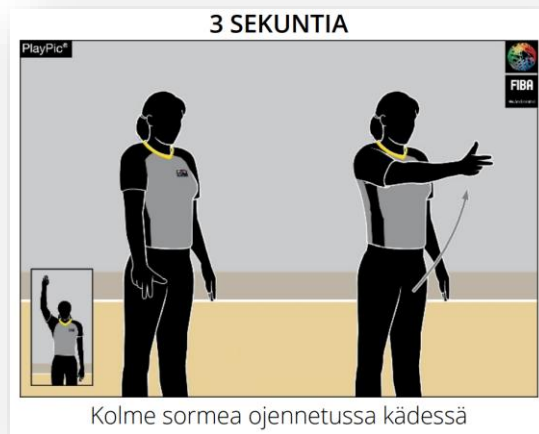
1. Joukkueella on pallo hallussaan etukentällä **ja**
 2. Palloa hallussa pitävän joukkueen pelaaja on viimeinen joka koskettaa palloa etukentällä **ja**
 3. Palloa hallussa pitävän joukkueen pelaaja koskettaa palloa ensimmäisenä takakentällä
- Vastustajalle annetaan sisäänheitto etukentältä, lähinnä rikkomuspaikkaa.
- Tällöin pallo on vastustajan hallussa etukentällä, eikä palloa saa enää syöttää takakentälle.



3 sekunnin sääntö

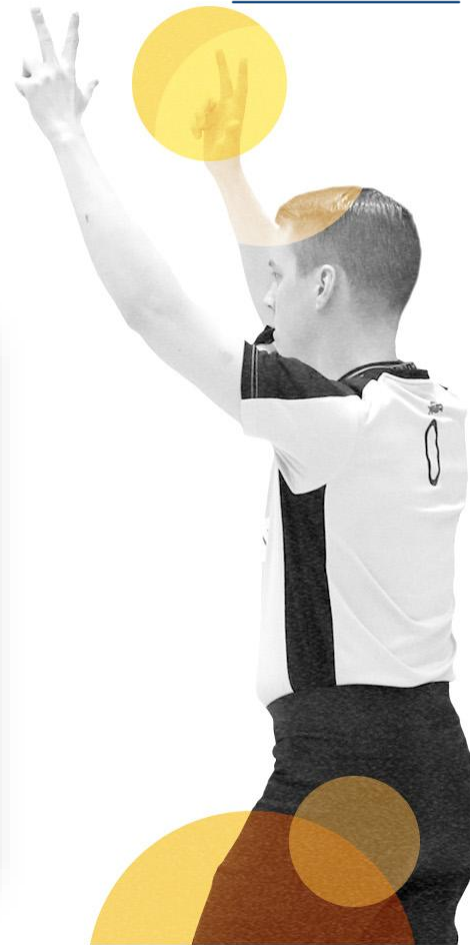
Jotta 3 sekunnin rike voidaan viheltää

- Pallon tulee olla joukkueen hallussa etukentällä
- Pelikellon tulee olla käynnissä
- Pelaaja poistuu 3 sekunnin alueelta vasta, kun hänen molemmat jalkansa ovat kolmen sekunnin viivan ulkopuolella lattiassa.



5 sekunnin säännöt

- Sisäänheittäjän tulee luopua pallosta 5 sekunnin kuluessa (§17.3.1)
- Tarkasti vartioidun pelaajan (puolustaja korkeintaan metrin päässä) on syötettävä, heitettävä tai kuljetettava palloa viiden sekunnin kuluessa (§27.2)



8 sekunnin sääntö

- Joukkueen on tuotava **pallo** kahdeksan sekunnin kuluessa etukentälleen.
- Pallo tulee etukentälle, kun se koskettaa etukenttää.
- Kun 8 sekuntia tulee täyteen, niin takatuomari viheltää.



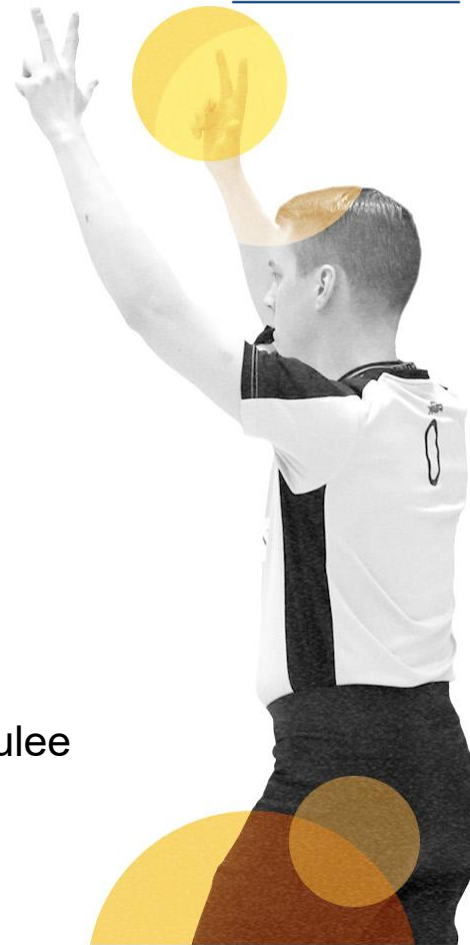
Hyökkäysaika

Joukkueen on yritettävä tehdä kori 24 sekunnin kuluessa.

Heittokello käynnistetään

- Kun sisäänheiton jälkeen kuka tahansa pelaaja koskettaa palloa kentällä
- Joukkueen saadessa levypallon haltuunsa
- Joukkueen pallon menetyksen jälkeen, kun vastustaja saa pallon haltuunsa

Jos hyökkäysaika päättyy, kun heitto on lähtenyt mutta vielä ilmassa, tulee pallon osua korirenkaaseen tai mennä koriin.



Hyökkäysaika

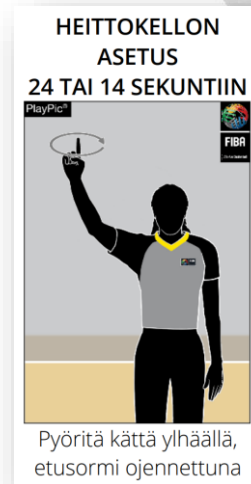
Uusi hyökkäysaika, jos tapahtuu puolustajan virhe tai potku

- Takakentällä heittokelloon asetetaan 24 sekuntia
 - Myös puolustajan teknisestä virheestä, kun pallo pysyy hyökkäävän joukkueen hallussa
- Etukentällä
 - Jos heittokellossa on jäljellä 14 sekuntia tai enemmän, ei heittokellon lukemaa muuteta
 - Jos heittokellossa on jäljellä vähemmän kuin 14 sekuntia, heittokello asetetaan 14 sekuntiin
 - **RIISTO** Aina uusi hyökkäysaika: 24 s

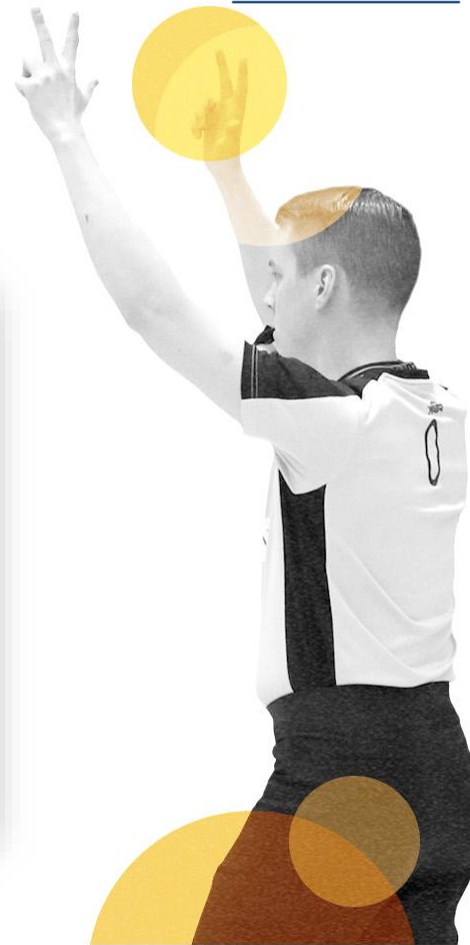
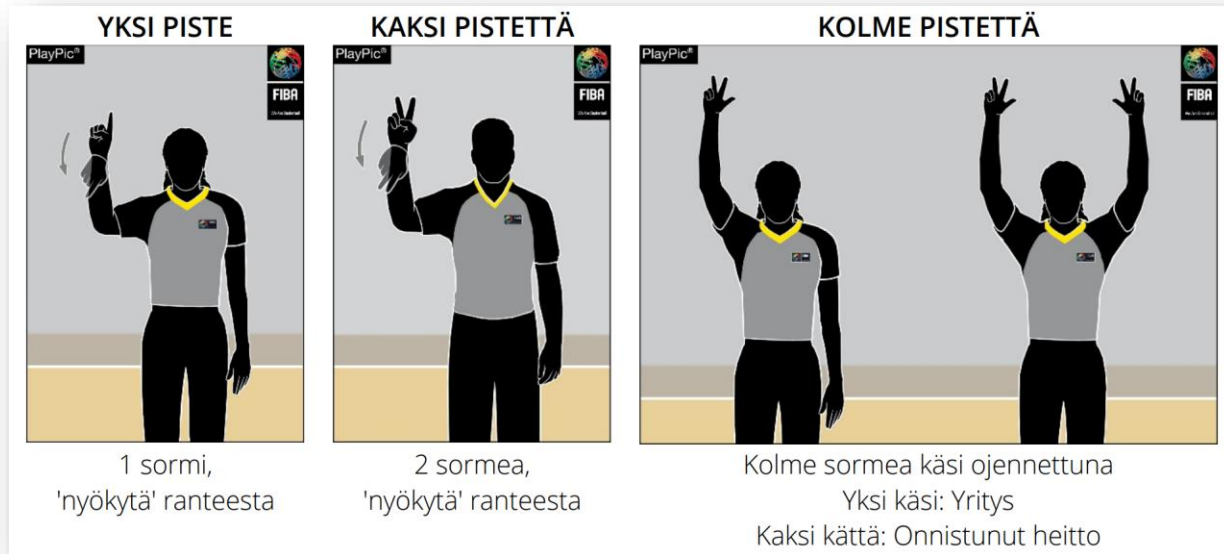


Hyökkäysaika

- Jos joukkue saa uuden pallonhallinnan kuolleen pallon tilanteessa omalta etukentältään, tulee heittokelloon asettaa 14 sekuntia.
 - Pallon osuttua renkaaseen ja saman joukkueen jatkaessa hyökkäystä (hyökkäyslevypallo tai sisäänheitto) tulee hyökkäyskelloon asettaa 14 sekuntia.
- Jos joukkueella on edelleen pallo hallussaan kun hyökkäysaika umpeutuu, tulee tuomita hyökkäysaikarikkomus.



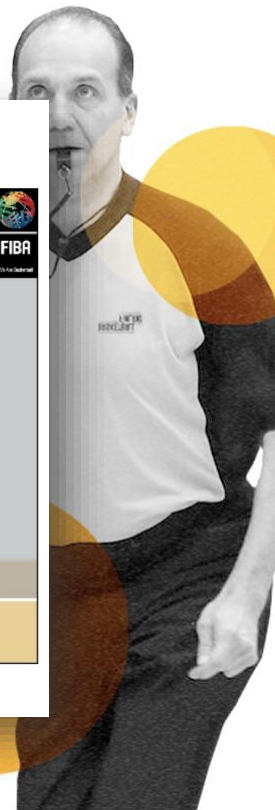
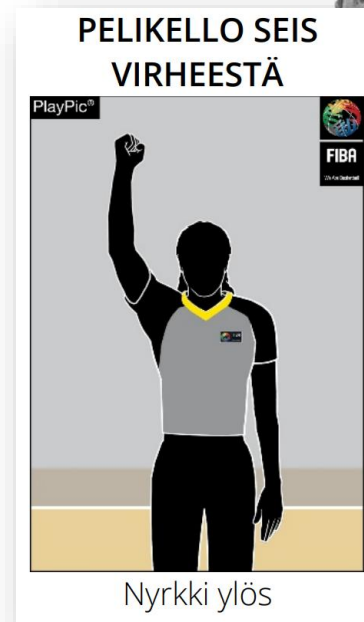
Korin hyväksyminen



Henkilökohtainen virhe

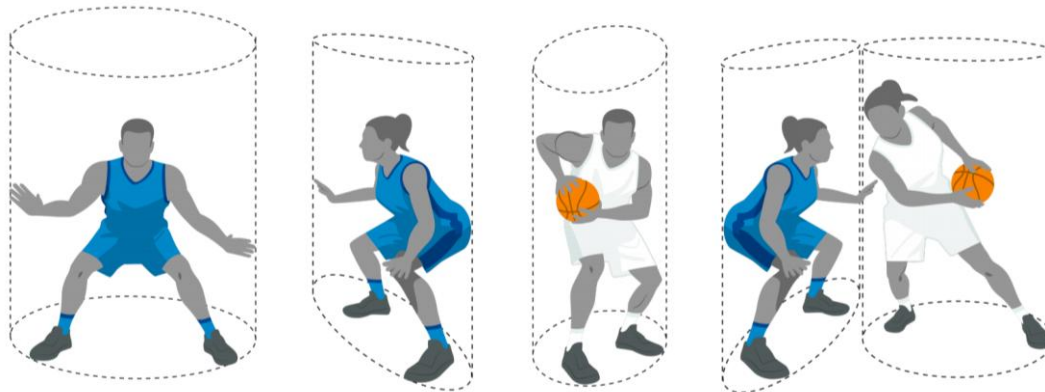
Pelissä on kahdenlaisia kontakteja

- Peliin vaikuttavia → virhe
 - Merkityksettömiä → ei virhe
- Erotuomarien tehtävä on tehdä rajan näiden välille.
- Erotuomarin tehtävä on myös tulkita peliin vaikuttavien virheiden tekijä: *kuka on vastuussa kontaktista.*



Sylinteriperiaate

- Jokaisella pelaajalla – niin puolustajalla kuin hyökkääjällä – on oikeus omaan sylinteriinsä.
- Pelaaja, joka siirtyy oman sylinterinsä ulkopuolelle, on yleensä vastuussa kontaktista.



Tarkempi kuvaus pelaajan sylinteristä sääntökirjassa.

Oikea puolustusasento

- Oikeassa puolustusasennossa oleva pelaaja saa liikkua sivulle, taakse, ylös ja alas.

Tarkkaile puolustajaa

- Jos
 - Puolustaja on ensimmäisenä kontaktipaikassa
 - Oikeassa puolustusasennossa ja
 - Kontakti tulee puolustajan torsoon
 - Hyökkääjä on vastuussa kontaktista

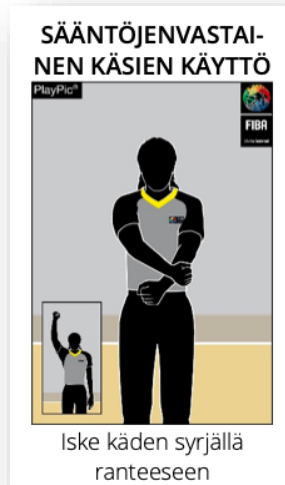
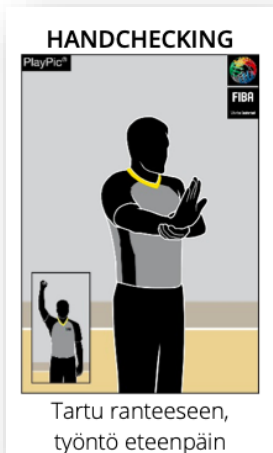
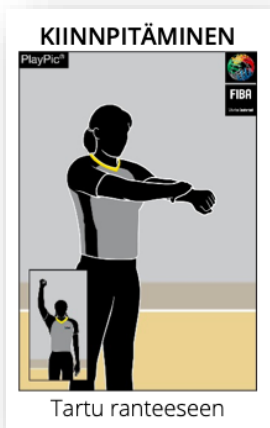


Oikea puolustusasento?



Käsien käyttö

- Jos pelaaja estää kädellä tai käsillä vastustajan liikkumista
→ on se tuomittava virheeksi
- Jos kädet osuvat vastustajan käsiin, päähän tai vartaloon aiheuttaen haittaa
→ on se tuomittava virheeksi



Käsien käyttö heittotilanteessa

- Jos rikotaan pelaajaa, joka on heittotilanteessa, myönnetään vapaaheitot.



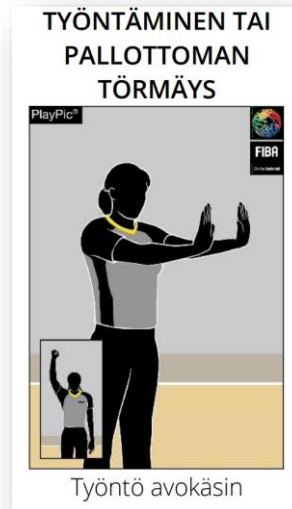
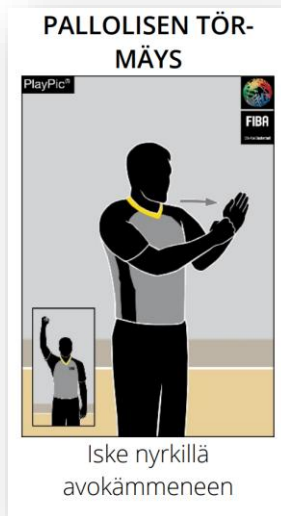
Heittotilanne

- Heittotilanne alkaa useimmiten, kun pelaajalla on pallo etukentällä kädessä tai käsissä ja hän yrittää tehdä koria.
- Jos pelaaja on tekemässä lay-upia niin heittotilanne on yleensä alkanut.
- Heittotilanne päättyy
 - Kun pallo irtoaa pelaajan käsistä
 - Jos pelaaja on ilmassa, hänen molemmat jalkansa ovat palanneet lattiaan
- Kun pelaajaa rikotaan heittotilanteessa, seuraa siitä 1-3 vapaaheittoa.



Hyökkääjän virhe

- Pallollisen pelaajan törmäys, väärä skriini tai esim. työntäminen
- Huom: jos joukkuevirheet täynnä ja hyökkääjä tekee virheen, ei vapaaheittoja

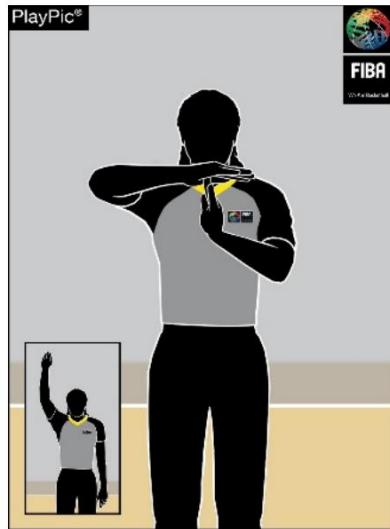


Tekniset virheet

- Tekniset virheet jaotellaan kahteen luokkaan
 - Luokan 1 tekninen virhe on epäurheilijamaisesta käytöksestä tuomittu virhe.
 - Luokan 2 tekninen virhe on huonosta käytöksestä tai hallinnollisista syistä tuomittu virhe.
- Tekninen virhe voidaan tuomita pelaajalle, valmentajalle tai joukkuepenkille

Teknisen virheen rangaistus on yksi vapaaheitto, jonka jälkeen peliä jatketaan sisäänheitolla, jonka heittää joukkue, jolla oli virheen syntyhetkellä pallo hallussaan tai oikeus sisäänheittoon, mikäli samaan aikaan ei ole muita toimeenpantavia rangaistuksia.

TEKNINEN VIRHE



Muodosta T-kirjain avo-
kämmenin

Tekninen virhe

→ Pelaaja erotetaan pelistä, kun hänelle tuomitaan

- **Kaksi luokan 1 teknistä virhettä tai**
- **Yksi luokan 1 tekninen virhe ja yksi räikeä virhe**
- Pelaajalle tuomittu tekninen virhe merkitään kirjaimella T (technical foul)
 - Luokan 1 teknisen virheen merkinnässä T –kirjain ympyröidään ilmaisemaan mahdollista pelistä erottamista.
- Päävalmentajalle tuomittu tekninen virhe merkitään kirjaimella C (coach)
- Joukkuepenkille tuomitut tekniset virheet merkitään päävalmentajalle kirjaimella B (bench) tai BD.
- Valmentaja erotetaan pelistä, kun hänelle on tuomittu kaksi omaa teknistä virhettä (C) tai yhteensä kolme teknistä virhettä (C tai B).



Räikeä virhe (Flagrant Foul)

Räikeä virhe on pelaajan aiheuttama vastustajaan kohdistuva sääntöjen ja reilun pelin vastainen epäurheiljamainen kontakti, joka on luonteeltaan vakavampi kuin henkilökohtainen tai pysäyttävä virhe. Räikeän virheen kriteerit ovat:

- Kontakti pallolliseen tai pallottomaan vastustajaan ei ole normaalia sääntöjen mukaista koripalloa.
- Holtiton, väkivaltainen tai vaarallinen teko, joka aiheuttaa tai saattaisi aiheuttaa vastustajan loukkaantumisen.
- Kohtuuttoman kova kontakti yritettäessä pelata palloa tai pelaajaa.



**Räikeä virhe
Flagrant foul**



Räikeä virhe (Flagrant Foul)

Räikeä virhe on kirjattava sen tekijälle, ja se lasketaan joukkuevirheisiin.



Räikeä virhe
Flagrant foul

Virheen kohteeksi joutuneelle pelaajalle myönnetään vapaaheitto tai -heitot, joita seuraa lisäksi:

- sisäänheitto joukkueen etukentältä toimitsijapöydän vastakkaisella puolella olevalta sisäänheittoviivalta
- ylösheitto keskiympyrässä ensimmäisen neljänneksen alussa.



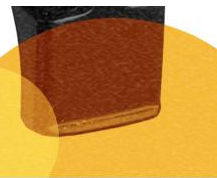
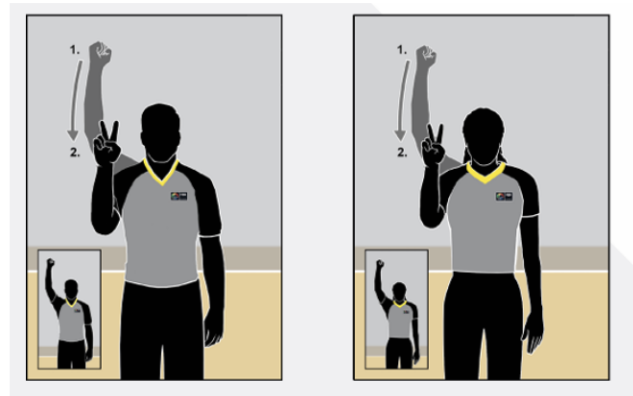
Pysäyttävä virhe

- Pysäyttävä virhe on pelaajan aiheuttama vastustajaan kohdistuva sääntöjen vastainen kontakti, joka ei ole yhtä vakava kuin räikeä virhe, mutta keskeyttää pelin kulun ja aiheuttaa haittaa vastustajalle. Pysäyttävä virhe syntyy, kun:
 - Puolustaja aiheuttaa tarpeettoman kontaktin pysäyttääkseen hyökkäävän joukkueen nopean hyökkäyksen tai pysäyttäkseen peli- tai heittokellon.
 - Pelaaja aiheuttaa kontaktin takaa tai sivusta vastustajaan, joka etenee kohti kontaktin aiheuttaneen pelaajan koria, ja:
 - etenevällä pelaajalla on pallo hallussaan, tai
 - etenevä pelaaja yrittää saada pallon haltuunsa, tai
 - pallo on syötöstä ilmassa kohti etenevää pelaajaa.
- Tämä on voimassa, kunnes hyökkääjä on aloittanut heittoliikkeensä.



Pysäyttävä virhe

- Rangaistus on kaksi vapaaheittoa ja sisäänheitto.
- Pysäyttävä virhe merkitään pöytäkirjaan DI (disruptive foul) + vapaaheittojen määrä
- Pysäyttävä virhe on kirjattava sen tekijälle, ja se lasketaan joukkuevirheisiin.
- Erotuomarien tulee tulkita pysäyttävät virheet johdonmukaisesti samalla tavalla läpi koko ottelun ja arvioida vain tekoa.



Joukkuevirheet

- Joukkueen virheet ovat täynnä, kun sen pelaajille on tuomittu neljä virhettä yhdellä neljänneksellä.
- Joukkuevirheisiin ei lasketa valmentajan tai penkin teknisiä virheitä.
- Tämän jälkeen rikottu pelaaja saa kaksi vapaaheittoa jokaisesta puolustajan aiheuttamasta kosketusvirheestä.
 - Jos tapahtumahetkellä pallo oli rikkoneen joukkueen hallussa (hyökkääjän virhe), niin rangaistus on vastustajan sisäänheitto.



Ottelun kaksi viimeistä minuuttia

Voivat olla 4. neljänneksen tai jatkoajan kaksi viimeistä minuuttia

- Pelikello pysäytetään jokaisesta korista
- Jos joukkueella on sisäänheitto omalla takakentällään ja heille myönnetään aikalisä, niin sisäänheitto heitetään valmentajan valinnan mukaan
 - Joukkueen etukentältä sisäänheittoviivan kohdalta ja hyökkäysaika on 14 sekuntia (tai vähemmän, jos aikaa oli alle 14 sekuntia)
 - Siitä kohtaa, mistä peli takakentällä muutenkin jatkuisi, ja hyökkäysaika on 24 sekuntia (tai vähemmän, jos aikaa oli alle 24 sekuntia).
- Aikalisän lisäksi vastustajan tekemästä korista saa vaihtaa



Sisäänheittovirhe

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



Kielletyn rajaviivan ylityksen käsimerkki

- Kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla ja peliä jatketaan sisäänheitolla ja sisäänheittäjää vartioimassa on puolustaja, tulee lähimmän erotuomarin näyttää kielletyn rajaviivan ylityksen käsimerkkiä.
- Jos puolustaja tämän jälkeen jollain tapaa ylittää viivan puolustaessaan syöttäjää, tuomitaan puolustajalle tekninen virhe.



Erotuomarin koulutuspolku

TASOLUOKITUKSET

TASO 6
TASO 5
TASO 4
TASO 3
TASO 2
TASO 1

PELATTAVAT SARJAT

Korisliiga
Naisten Korisliiga, M1DA, M1DB ja P19 SM
N1D, muut nuorten vk. sarjat ja M2D päätuomari
3 a M2D aputuomari, M3D, M4D, N2D, M35 ja M40 SM
3 n Alueen päättämät nuorten sarjat
2 a Muut aikuisten ja seniorien sarjat, Special Olympics
2 n Alueen päättämät nuorten sarjat
Alueen päättämät nuorten sarjat

KOULUTUKSET

Taso 6 ja 5 koulutus- ja valmennuslinikat
Talenti-erotuomariklinikka
Valtakunnallinen erotuomariklinikka
Erotuomarin koulutusklänikka
Erotuomarin Peruskurssi II
Erotuomarin Peruskurssi I

Erotuomaritoiminnan kausikoulutukset



Sinisellä pohjalla olevien sarjojen luokitukset vahvistaa kunkin alueen aluehallitus

Muistilista

Basket.fi

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

Erotuomarin rekisteröityminen

Erotuomarivarusteet

- Musta pilli
- Erotuomaripaita
- **Mustat** (suorat) housut – siistit, ei oman seuran logoa
- (Mustat) **sisäpelikengät**
- (Mustat sukat)
- Erotuomaritakki (ei pakollinen alueen sarjoissa)
- **Ei kelloja, koruja, sormuksia**



Follow us @koripalloerotuomarit



+ Koripalloerotuomareiden
oma facebook ryhmä



TSEMPPIÄ PELEIHIN!

Follow us
[@koripalloerotuomarit](#)

