

Koripalloerotuomarin peruskurssi 2

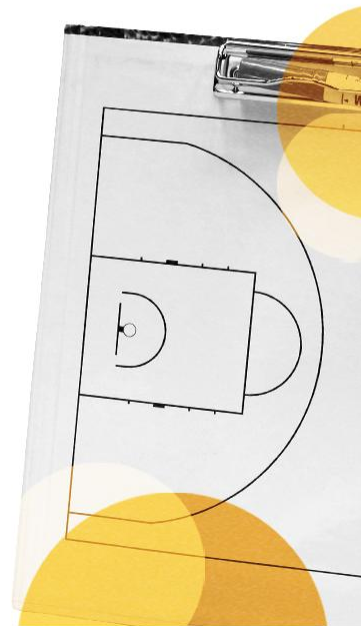
Paikka:

Kouluttajat:



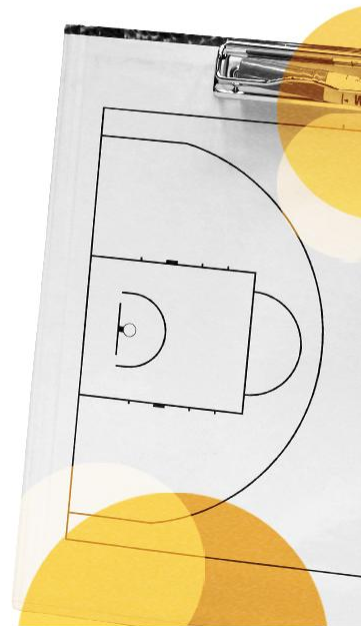
Ohjelma

- Osa 1 Mekaniikan periaatteita
 - Sääntöjen ja tulkintojen kertaus
 - Erotuomarina kentällä
 - Sääntökoe
- Osa 2 Saliosuus
 - Mekaniikka ja henkilökohtainen tuomitsemistekniikka (MEC, IOT)



Kurssin osallistujat

- Esittely → Nimi & koripallotausta
- Montako ottelua / kauanko olet viheltänyt peruskurssi 1:n jälkeen?
- Ajatuksia jo vihellyistä peleistä
 - Mikä on ollut parasta?
 - Mikä on ollut hankalaa?



Tasovaatimukset

FYYSINEN

Pysyy pelin mukana kaikissa sarjoissa, joitten tuomitsemiseen on oikeutettu.

Pääsee tilanteisiin ajoissa mukaan, uutena alatuomarina ehtii päätyyn ennen pelaajia ja on valmis ottamaan pelin vastaan, liikkuu päädyssä pelin mukana.

TEKNINEN

Osaa viralliset käsimerkit ja käyttää niitä oikein. Tehostaa näyttöjä puheella. Osaa kahden erotuomarin mekaniikasta sekä tuomarien asemat että jaon pallollisen ja pallottoman pelin tarkkailuun.

On tietoinen tuomariparin sijainnista ja ylläpitää katsekontaktin tarpeen mukaan. Tietää milloin pallollisen pelin vastuu siirtyy tuomariparille. Puheen käyttö selventämään tilanteita ja raportoidessa samaan aikaan käsimerkkien kanssa. Pitää katsekontaktin kirjurin kanssa raportoidessa. Osaa seurata pelikelloa ja hyökkäysaikaa.

TAKTINEN

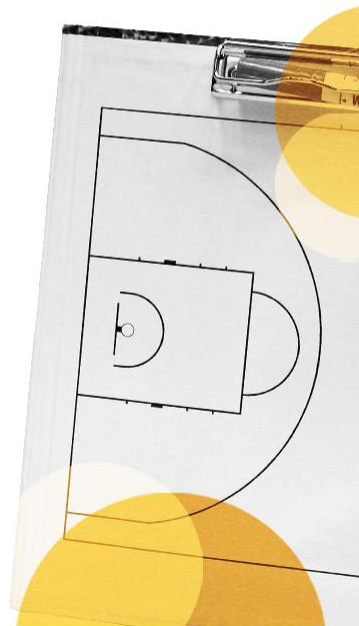
Tunnistaa virheet ja rikkomukset sekä ottaa niihin kantaa. Pystyy luomaan linjan tuomittavana olevaan otteluun pelin tason mukaan.

Tunnistaa hyöty/haittasuhteen soveltamisen tilanteissa ja käyttää puhetta ratkaisun tueksi huomioiden pelin hallinnan ja hengen. Keskustelee tuomariparin kanssa ja on valmiina mahdollisiin tapahtumiin. Takatuomarina malttaa odottaa levypallotilanteet, ei varasteta uuteen suuntaan.

SOSIAALINEN

Pystyy ohjaamaan peliä sarjoissa, joihin on oikeutettu. Pystyy kommunikoimaan ottelun osapuolien kanssa ja tarvittaessa perustelemaan tekemänsä valinnat eri tilanteissa.

On valmiina vastaamaan valmentajan kysymyksiin ja vastaa niihin asiallisesti. Osaa kommunikoida pelin aikana toimitsijoiden kanssa epäselvissä tilanteissa. Tekee yhteistyötä tuomariparin kanssa.



Erotuomarina kentällä



Erotuomarina kentällä

- Tee aina parhaasi – ottelut ovat kaikille osapuolille tärkeitä.
- Erotuomarit eivät ole erehtymättömiä, opi virheistä
- Erotuomarin tärkein hyve on johdonmukaisuus. On tärkeää yrittää ratkaista samanlainen tilanne samalla tavalla pelin vaiheesta tai muista paineista riippumatta.
- Erotuomari saavuttaa arvostusta ja hyvät välit pelaajien sekä valmentajien kanssa olemalla rauhallinen ja luotettava vaativissakin olosuhteissa. Hän ymmärtää syvällisesti peliä ja hänellä on terävä huomiokyky. Hän on pelin vaatimassa fyysisessä kunnossa.



Erotuomarina kentällä

- Pysy rauhallisena, älä ärsyynny itse.
 - Aisti ottelun henki – se saattaa muuttua kesken ottelun.
 - Ole valmiina kestäämään kritiikkiä, mutta myös vetämään raja – kaikkea ei tarvitse sietää.
 - Harjoittele omaa kommunikointiasi
 - Vastaa sinulle esitettyihin kysymyksiin rauhallisesti, asiallisesti ja lyhyesti.
 - Vältä provosointia, älä ärsytä jo valmiiksi ärtynyttä osapuolta.
 - Yleisö pyrkii vaikuttamaan toimintaasi, sulje se ulkopuolelle.
 - Yleisö koostuu usein sääntöjä tuntemattomista ja puolueellisista ihmisistä.



Erotuomarina esiintyminen

- Erotuomari edustaa aina itsensä lisäksi myös Suomen Koripalloliittoa ja muita erotuomareita.
 - Myös vapaa-aikanasi olet erotuomari, joten ole tarkka asioiden kommentoinnista julkisesti, huomioiden erityisesti sosiaalinen media.
- Viralliset pelisäännöt ja tulkinnat
- Erotuomarimanuaalit
- Erotuomariohjesääntö
 - Erotuomarin jääviys
 - Erotuomarimanuaali alueille



Erotuomarin varusteet

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



Mekaniikan periaatteita



Mekaniikka

Miksi mekaniikkaa tarvitaan?

- Toiminta uusien tuomariparien kanssa helpottuu
- Kaksi erotuomaria pystyy tarkkailemaan kaikkia pelaajia
- Mekaniikan tavoite
 - Oikea tuomio
 - Oikeasta paikasta
 - Oikealta tuomarilta

Mekaniikka on apuväline.



Mekaniikan periaatteita

- **Box in** = 10 pelaajaa kahden erotuomarin näkökentässä
- **Look for spaces** = Näe pelaajien väliin
 - Jos et näe, älä arvaa vaan liiku parempaan paikkaan
- **Siirtymäpel**i = liiku reippaasti juosten
 - Uutena alatuomarina päädyssä ennen pelaajia valmiina vastaanottamaan pelin, mutta älä "varasta"
- **Referee the defence** = Seuraa puolustajaa
- **Penetration** (takatuomari) = Ota askel **lähemmäs** peliä, kun kaukoheitto lähtee, jotta näet levypallopelin
- **Step back** (alatuomari) = Ota askel **taakse**, jotta tilanne ei tule silmille



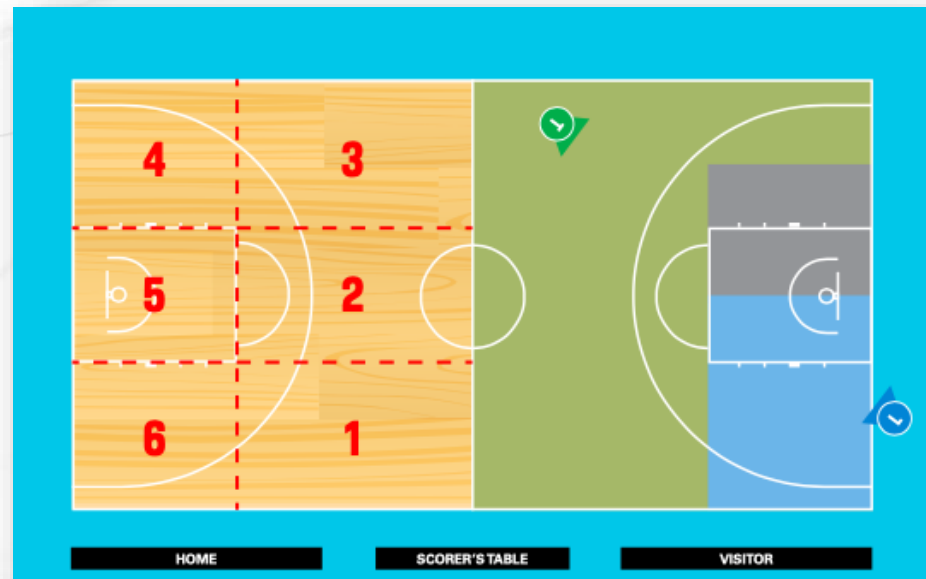
Mekaniikka – virhe + raportointi

- Kun tuomari raportoi virhettä toimitsijapöydälle, tulee toisen erotuomarin tarkkailla kaikkia pelaajia – jäätyminen.
- Kun **alatuomari** on raportoinut virheen, erotuomarit vaihtavat paikkaa. Takatuomarin viheltäessä tuomarit säilyttävät paikkansa.
- Jos erotuomari raportoi virheen, vaihto tai aikalisä myönnetään vasta raportoinnin jälkeen.
- Vaihtopelaajat saavat tulla kentälle vasta, kun erotuomari on antanut siihen luvan raportoituaan virheen.



Pelikentän vastuualueet

- Etukenttä on jaettu kuuteen (6) eri alueeseen.
- Pallollisen pelin vastuu vaihtuu sen mukaan missä pallo pelin aikana liikkuu.
- On tärkeää, että toinen tuomari seuraa pallotonta peliä silloin kun pallo ei ole hänen alueellaan.
- Lähtökohtaisesti vastuualueet on jaettu kuvassa näkyvien värien mukaisesti.
 - Vihreä = takatuomari
 - Sininen = alatuomari
 - Harmaa = yhteinen
- Koulutuksellisesti on helpompi puhua numeroiden mukaan jaetuista vastuualueista.



Korin hyväksyminen

- Takatuomari hyväksyy korin → muista seurata heittotilanne loppuun ennen kuin käännät katseen kohti koria.
- Virheen viheltänyt erotuomari päättää hyväksytäänkö kori.
 - Oliko pelaaja aloittanut heittoliikkeen, kun häntä rikottiin?



Sääntöjen ja tulkintojen kertausta



Säännöt ja tulkinnat

- Perusta kaikelle tuomaroinnille on sääntöjen ja tulkintojen tunteminen
 - Nopeissa pelitilanteissa soveltaminen helpottuu, kun tuntee säännöt ja tulkinnat
- Lue sääntökirjaa ja tulkintoja aktiivisesti
 - Jos jokin tilanne on pelissä epäselvä, tarkista se säännöistä ja tulkinnoista pelin jälkeen.
- Katso pelejä ja juttele tilanteista kollegoiden kanssa
 - Huomioi erot eri sarjojen säännöissä

Aina löytyy jotakin uutta.



Ymmärrä peliä – Basketball IQ

- Säännöt ovat kaiken perusta, mutta niitä tulee osata soveltaa
- Ymmärrä koripalloa pelinä
 - Suhteessa pelaajien ikään ja pelin tasoon
 - Minkälaista peliä joukkueet pyrkivät pelaamaan

Aina löytyy jotakin uutta.



Askelsääntö

Tunnista tukijalka

- Paikallaan oleva pelaaja
 - Laskeutuva pelaaja
 - Liikkeessä oleva pelaaja – 0-askel
- Kuljetukseen lähdetessä tukijalka ei saa nousta, ennen kuin pallo on irronnut kädestä
 - Syötössä tai heitossa pelaaja voi nostaa tukijalkansa, mutta tukijalka ei saa palata lattiaan ennen pallosta luopumista



Askelsääntö

Liikkeessä oleva pelaaja

- Pelaaja, joka saa pallon haltuunsa edetessään tai päättäessään kuljetuksen, saa ottaa kaksi (2) askelta pysähtyäkseen, syöttääkseen tai heittääkseen
- Kun pelaaja saa pallon haltuunsa liikkeessä ollessaan, kuljetus tulee aloittaa ja pallon pitää irrota pelaajan kädestä ennen toista (2) askelta.
- Liikkeessä olevan pelaajan **ensimmäinen (1) askel** on otettu, kun yksi jalka tai molemmat jalat koskettavat lattiaa sen jälkeen kun pelaaja on saanut pallon haltuunsa.
- **Toinen askel** on otettu, kun ensimmäisen askeleen jälkeen toinen jalka koskettaa lattiaa tai molemmat jalat samanaikaisesti.



Askelsääntö

Pitäessään palloa käsissään pelaaja

- Saa
 - Kaatua lattialle
 - Liukua lattialla
 - Ottaa pallon haltuunsa maatessaan tai istuessaan lattialla
- Kaaduttuaan lattialle pitäessään palloa ei saa
 - Pyöriä/kääntyä lattialla
 - Yrittää nousta seisomaan







Hyökkäysaika (heittokello)

Kun joukkue saa pallon haltuunsa kentällä, sillä on 24 sekuntia aikaa heittoyritykseen

- Pallon on irrottavaa heittäjän kädestä 24 sekunnin kuluessa
 - Jos hyökkäävä joukkue saa levypallon haltuunsa, kelloon asetetaan 14 sekuntia
 - Jos puolustava joukkue saa levypallon haltuunsa, kelloon asetetaan 24 sekuntia
- Jos joukkue riistää pallon kentällä, kelloon asetetaan 24 sekuntia
- Etukentän sisäänheitossa, kun joukkueella on uusi pallonhallinta, kelloon asetetaan 14 sekuntia
- Heittokello käynnistyy kun kuka tahansa pelaaja koskettaa palloa kentällä
- Heittokellon valvonta on takatuomarin tehtävä



Kosketusvirhe

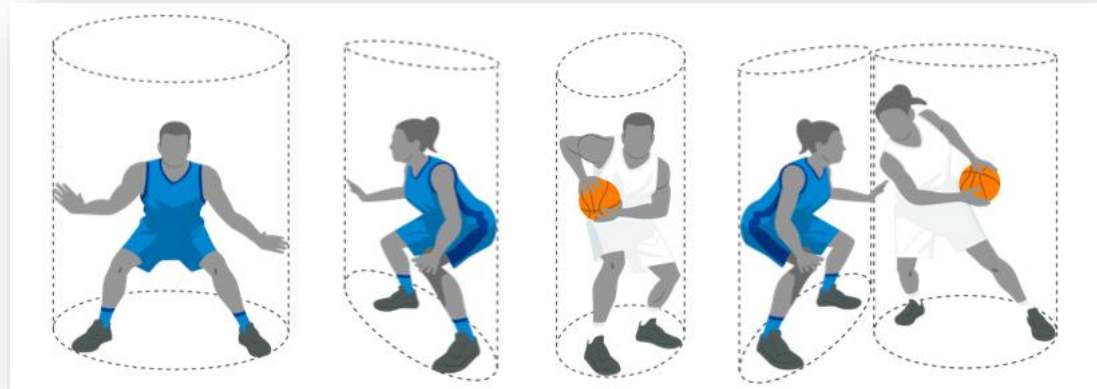
Pelissä on kahdenlaisia kontakteja

- Peliin vaikuttavia → virhe
 - Merkityksettömiä → ei virhe
- Erotuomarin on tehtävä raja näiden välille.
- Erotuomarin tehtävä on löytää peliin vaikuttavien virheiden tekijä: kuka on vastuussa kontaktista.



Sylinteriperiaate

- Jokaisella pelaajalla on oikeus omaan sylinteriinsä
- Pelaaja, joka siirtyy oman sylinterinsä ulkopuolelle, on yleensä vastuussa kontaktista



Pallollinen peli

- Pallollisen pelaajaan on ymmärrettävä, että hän on kentän vaarallisin pelaaja
 - Hänen tulee olla valmis vaihtamaan suuntaansa tai pysähtymään jopa sekunnin murto-osassa
 - Kontaktin aiheuttava pelaaja on aina vastuussa kontaktista



Oikea skriini

- Skriini on oikea, kun pelaaja, joka asettuu vastustajalle skriiniksi
 - On paikallaan ja omassa sylinterissään
 - Pelaajan näkökentän ulkopuolelle asettuessaan skriinaajan on otettava huomioon ajan ja tilan määreet, puolustajalle on annettava mahdollisuus väistää skriini



Väärä skriini (klippejä)

- Skriini on väärä, kun pelaaja, joka asettuu vastustajalle skriiniksi
 - On liikkeessä
 - On ulkona omasta sylinteristään
 - Ei kunnioita ajan tai tilan rajoituksia → pelaajan näkökentän ulkopuolelle asetetulla skriinillä on jätettävä 1-2 askelta tilaa väistää







Pelaaja heittotilanteessa

- Jos virheen kohteeksi joutuu pelaaja, joka on heittotilanteessa, myönnetään hänelle vapaaheitto tai -heittoja.
- Heittotilanteessa oleva pelaaja saa viedä suorituksensa loppuun ja viimeistellä korin.
- Kori tulee hyväksyä, jos pelaaja on aloittanut heittoliikkeen, kun virhe tuomitaan vastapelaajalle.
 - Koria ei hyväksytä, jos kyseessä on palloa hallussaan pitävän joukkueen virhe
 - Jos pelaaja on takakentällä, kysessä ei ole heittotilanne ellei pelikello tai heittokello ole päättymässä



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 virheen tapahtumapaikkaa**.



Tekninen virhe

- Tekniset virheet jaetaan kahteen luokkaan virheen luonteen ja vakavuuden mukaan. Luokan 1 tekniset virheet lasketaan automaattiseen pelistä erottamiseen (GD) johtaviksi, ja luokan 2 teknisiä virheitä ei lasketa.
- Pelaajan luokan 1 tekninen virhe on epäurheilijamaisesta käytöksestä tuomittu virhe, johon joko ei liity tai liittyy kosketus vastapuolen pelaajaan, esimerkiksi jos pelaaja:
 - käyttäytyy epäkunnioittavasti erotuomareita, komissaaria, toimitsijoita, vastustajia tai joukkuepenkillä istumaan oikeutettuja henkilöitä kohtaan
 - käyttää kieltä tai eleitä, jotka saattavat loukata tai yllyttää yleisöä
 - ärsyttää, pilkkaa tai provosoi vastustajaa, mm. koskettamalla häntä käsillä, käsivarsilla, vartalolla tai pallolla, jos virhe ei vakavuudeltaan ole kuitenkaan räikeä tai pelistä erottava virhe
 - estää vastustajaa näkemästä heiluttamalla tai pitämällä käsiään lähellä tämän silmiä
 - heiluttaa liiallisesti kyynärpäitään aiheuttamatta kontaktia
 - näyttelee tulleen rikotuksi.



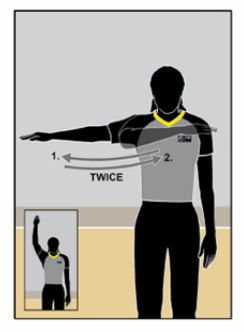
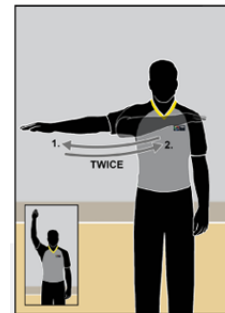
TEKNINEN VIRHE



Muodosta T-kirjain
avokämmenin

Tekninen virhe

- Pelaajan luokan 2 tekniset virheet ovat huonosta käyttäytymisestä johtuvia tai hallinnollisia virheitä, jotka eivät sisällä kosketusta vastapuolen pelaajaan, esimerkiksi jos pelaaja:
 - viivyttaa peliä koskettamalla tahallisesti palloa sen pudottua korin lävitse tai estämällä pallon nopean peliin toimittamisen sisäänheitossa tai tulemalla myöhässä kentälle ottelun tai toisen puoliajan alussa
 - roikkuu korirenkaassa siten, että hänen painonsa on sen varassa, paitsi jos hän donkkauksen yhteydessä tarttuu korirenkaaseen hetkellisesti, tai yrittää estää kenen tahansa pelaajan loukkaantumisen
 - syyllistyy puolustajana pallon kiellettyyn torjuntaan viimeisessä vapaahetkessä.
 - Vapaahetkistä hyväksytään yksi piste heittäjälle, ja lisäksi seurauksena on teknisen virheen rangaistus puolustajalle.
- Pelaaja erotetaan automaattisesti pelistä, jos hänelle on tuomittu
 - kaksi luokan 1 teknistä virhettä tai
 - kaksi räikeää virhettä tai
 - yksi luokan 1 tekninen virhe ja yksi räikeä virhe.



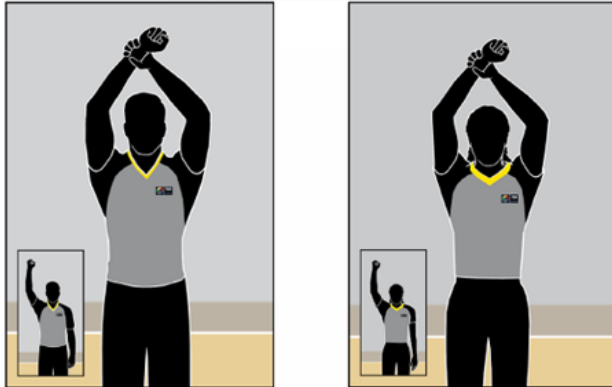
Pysäyttävä virhe

- 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. Pysäyttävän virheen kriteerit ovat:
- puolustaja aiheuttaa tarpeettoman kontaktin pysäyttääkseen hyökkäävän joukkueen etenemisen suunnanvaihtopelissä, eikä yritä pelata laillisesti palloa. Tämä on voimassa, kunnes hyökkääjä on aloittanut heittoliikkeensä.
- puolustaja aiheuttaa tarpeettoman kontaktin missä tahansa kentällä pysäyttääkseen pelikellon tai heittokellon neljänneksen tai jatkoajan lopussa, eikä yritä pelata laillisesti palloa.
- pelaaja aiheuttaa sääntöjenvastaisen kontaktin takaa tai sivusta vastustajaan, joka etenee kohti kontaktin aiheuttaneen pelaajan koria, ja etenevän pelaajan, pallon ja korin välissä ei ole muita vastustajia, 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.



Räikeä virhe

- Räikeä virhe on pelaajan aiheuttama vastustajaan kohdistuva sääntöjen ja reilun pelin vastainen epäurheilijamainen 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.



Pöytäkirjamerkinnot

1.	Pelaajan pysäyttävä virhe	DI
2.	Pelaajan räikeä virhe	FL
3.	Pelaajan tekninen virhe, luokka 1	T
4.	Pelaajan tekninen virhe, luokka 2	T
5.	Päävalmentajan tekninen virhe, luokka 1	C
6.	Joukkuepenkin tekninen virhe, luokka 1	B
7.	Joukkueen avustajan tekninen virhe, luokka 1, tai pelistä erottava virhe	BD



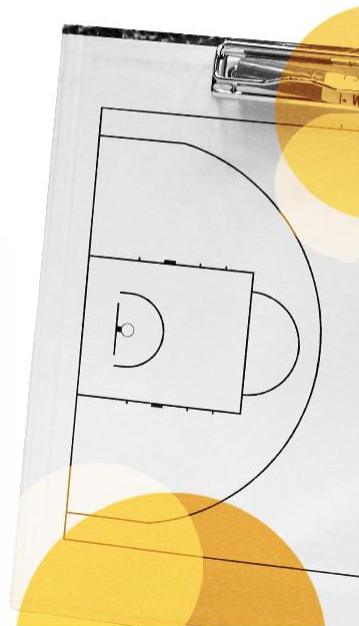






Peleistä oppiminen

- Opettele koripalloa pelinä → basketball IQ / koripalloäly
- Vihellykset ja kokonaiset ottelut saattavat mennä hyvin tai huonosti
- Itsearviointi
 - Opi virheistäsi, mutta älä jää murehtimaan.
- Opi myös muilta ja muiden tekemisistä
 - Seuraa pelejä Suomessa sekä maailmalla

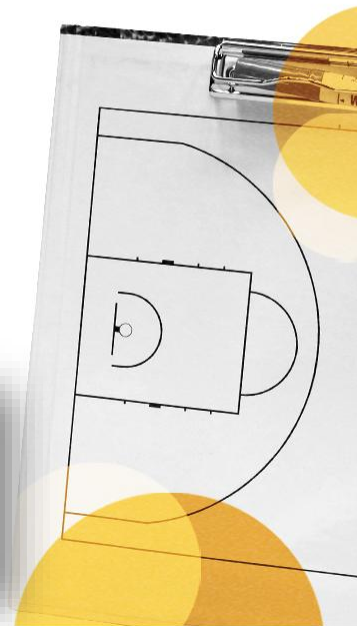


Tärkeitä nettisivuja



Erotuomarikoulutukset
Erotuomarikoulutuksen materiaalit
Erotuomarinimeäminen
Erotuomarin rekisteröityminen
Erotuomariorganisaatio
Erotuomaripalkkiot
Erotuomarin koulutuspolku
Erotuomarivarusteet
Aktivoituminen ja eLSA
Komissaaritoiminta
Raportointi
Säännöt & sarjamääräykset
Erotuomarimanuaalit

FIBA iRef Academy



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

Tsemppiä sääntötestiin!

SUOMEN
KORIPALLOLIITTO