

Ottelun tai erän aloitus ja päättymisen

Ensimmäinen erä alkaa, kun ylösheitossa jompikumpi hyppääjistä koskettaa palloa sääntöjen mukaisesti. Kaikki muut erät alkavat, kun pallo koskettaa sääntöjen mukaisesti pelaajaa kentällä erän aloittavan sisäänheiton jälkeen.

Vuorohallinta

Vuorohallinta on menettelytapa, jolla pallo saatetaan eloon sisäänheitolla ylösheiton sijaan. Se joukkue, joka **ei saa** palloa haltuunsa ensimmäisen erän aloittavan ylösheiton jälkeen, saa ensimmäisessä ylösheittotilanteessa hallintavuoron. Joukkue, joka erän päättyessä oli hallintavuorossa, aloittaa seuraavan erän sisäänheitolla keskirajan jatkeen kohdalta vastapäätä toimitsijapöytää.

Sisäänheitto

Sisäänheittäjällä on viisi sekuntia aikaa pallosta vapautumiseen. Hän ei saa astua kentälle pallo kädessään, eikä liikkua ennen pallosta vapautumistaan kuin metrin matkan sivusuunnassa yhteen suuntaan erotuomarin osoittamasta sisäänheittopaikasta. Rajalta saa kuitenkin liikkua kohtisuoraan taaksepäin niin kauas kuin olosuhteet sallivat.

Aikalisä

Aikalisällä tarkoitetaan valmentajan tai apuvalmentajan pyytämää keskeytystä peliin. Aikalisä kestää minuutin.

Kumpikin joukkue voi käyttää milloin tahansa ensimmäisellä puoliajalla kaksi aikalisää; milloin tahansa toisella puoliajalla kolme aikalisää sekä milloin tahansa kussakin jatkoerässä yhden aikalisän. Käyttämättömiä aikalisia ei voida siirtää seuraavalle puoliajalle eikä jatkoeraan.

Pelaajavaihto

Pelaajavaihto on vaihtopelaajan pyytämä keskeytys peliin.

Vaihtomahdollisuus alkaa, kun erotuomari viheltää pilliinsä tai vaihtoa pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin neljännen erän tai minkä tahansa jatkoerän kahden viimeisen minuutin aikana. Vain vaihtopelaajalla on oikeus pyytää vaihtoa. Hänen tulee olla välittömästi valmis pelaamaan.

Rikkomukset

- Askelsääntö
- Kaatuva tai lattialla makaava tai istuva pelaaja
- Kolmen sekunnin sääntö
- Tarkasti vartioitu pelaaja
- Kahdeksan sekunnin sääntö
- 24 sekunnin sääntö
- Pallon palautuminen takakentälle

Virheet

Virhe on sääntöriike, jossa pelaaja on aiheuttanut pelaajakosketuksen vastustajaan ja/tai on käyttäytynyt epäurheilijamaisesti.

Pelaaja voi saada **viisi virhettä**, minkä jälkeen hänet poistetaan pelistä välittömästi.

Joukkueen virheet ovat täynnä, kun sen pelaajille on tuomittu neljä virhettä. Tämän jälkeen rikottu joukkue saa kaksi vapaaheittoa, ellei kyseessä ole ankarampi rangaistus tai pallo oli virheen tapahtumahetkellä rikkoneen joukkueen hallussa.

- Kosketusvirhe
- Törmäminen
- Estäminen
- Vastustajan koskettaminen käsin tai käsivarsin
- Väärä takaapäin vartiointi
- Kiinnipitäminen
- Työntäminen
- Kaksoisvirhe
- Epäurheilijamainen virhe
- Pelistä erottamiseen johtava virhe
- Tekninen virhe
- Tappelu

Vapaaheitot

Kun pelaajaa rikotaan heittotilanteessa tai rikkovan joukkueen joukkuevirheet ovat täynnä, seuraa 1-3 vapaaheittoa.

Hänen tulee heittää viiden sekunnin kuluessa siitä, kun erotuomari luovuttaa pallon hänen käyttöönsä.

Heittäjä ei saa koskettaa vapaaheittoviivaa tai kolmen sekunnin aluetta, ennen kuin pallo on mennyt koriin tai koskettanut korirengasta. Heittäjä ei saa harhauttaa vapaaheitossa.

TUOMARIN KÄSIMERKIT

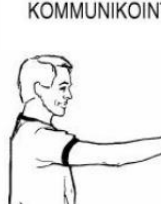
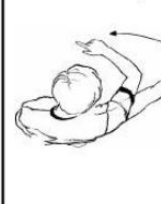
I. KORIN HYVÄKSYMINEN

1 YKSI PISTE  Yksi sormi, 'nyökytä' ranteesta	2 KAKSI PISTETTÄ  Kaksi sormea, 'nyökytä' ranteesta	3 KOLMEN PISTEEN HEITTOYRITYS  Kolme sormea, käsi ylös ojennettuna	4 ONNISTUNUT KOLMEN PISTEEN KORI  Toinenkin käsi samaan tapaan ojennettuna	5 HYLÄTTY KORI tai PELI PÄÄTTYY  Heiluta avokäsiä edessä ristiin
--	--	--	---	---

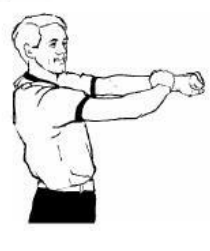
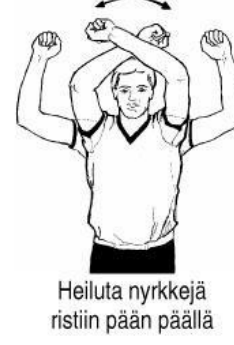
II. PELIKELLON KÄYTTÖ

6 PYSÄYTÄ PELIKELLO / PELI (samalla vihellys) tai EI PELIKELLOA KÄYNTIIN  Avoin käsi ylös ojennettuna	7 PELIKELLO SEIS VIRHEESTÄ (samalla vihellys)  Nyrkki ylös – avokämmen ojentuu tekijän vyötäröä kohden	8 PELIKELLO KÄYNTIIN  Pudota avokämmen terävästi alas	9 24 SEKUNNIN ASETUS  Pyöritä kättä ylhäällä, etusormi ojennettuna
---	--	---	--

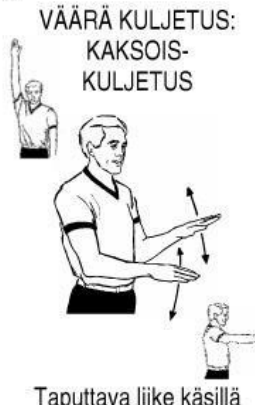
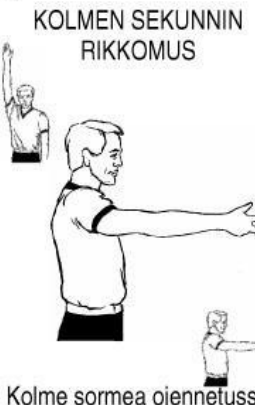
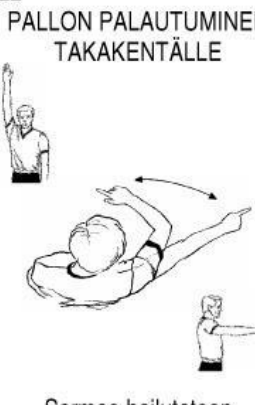
III. HALLINNOLLISET

10 PELAAJAVAIHTO (samalla vihellys)  Käsivarret edessä ristiin	11 PELAAJA KUTSUTAAN KENTÄLLE  Avokämmenellä viitataan itseän päin	12 MYÖNNETTY AIKALISÄ (samalla vihellys)  Etusormi ojentuu avokämmeneen	13 EROTUOMARIEN JA TOIMITSIJOIDEN VÄLINEN KOMMUNIKOINTI  Peukalo ylöspäin	14 NÄKYVÄ LASKEMINEN (viis ja kahdeksan sekuntia)  Sormilla laskien
---	--	--	--	---

OSA 2 - VIRHEEN TEKOTAPA

38 SÄÄNTÖJEN VASTAINEN KÄSIEN KÄYTTÖ   Isku käden syrjällä ranteeseen	39 ESTÄMINEN (hyökkääjä tai puolustaja)   Molemmat kädet lanteille	40 KOHTUUTON KYYNÄRPÄÄN KÄYTTÖ   Heiluta kyynärpäätä taaksepäin	41 KIINNIPITÄMINEN   Tartu ranteeseen
42 TYÖNTÄMINEN tai PALLOTTOMAN TÖRMÄYS   Työntö avokäsin	43 PALLOLLISEN TÖRMÄYS   Iske nyrkillä avokämmeneen	44 PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHE   Ojennettu nyrkki kohti pelin jatkamissuuntaa	45 KAKSOISVIRHE  Heiluta nyrkkejä ristiin pään päällä
46 TEKNINEN VIRHE  Muodosta T-kirjain avokämmenin	47 EPÄURHEILIJAMAINEN VIRHE  Tartu virhemerkissä pystykäden ranteeseen	48 PELIKELVOTTOMUUDEN AIHEUTTAVA VIRHE  Molemmat nyrkit ylös kohotettuina	

IV. RIKKOMUKSET

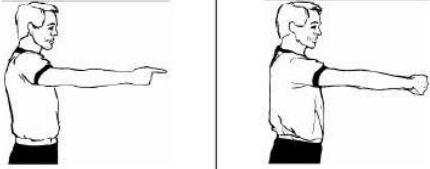
15 ASKELRIKKOMUS  Pyöritä nyrkkejä	16 VÄÄRÄ KULJETUS: KAKSOIS- KULJETUS  Taputtava liike käsillä	17 VÄÄRÄ KULJETUS: PALLON KANNATUS  Avokämmenen puolipyöriä pelisuunnassa	18 KOLMEN SEKUNNIN RIKKOMUS  Kolme sormea ojennetussa kädessä
19 VIIDEN SEKUNNIN RIKKOMUS  Nosta viisi sormea	20 KAHDEKSAN SEKUNNIN RIKKOMUS  Nosta kahdeksan sormea	21 24 SEKUNNIN RIKKOMUS  Sormet taputtavat olkapäätä	22 PALLON PALAUTUMINEN TAKAKENTÄLLE  Sormea heilutetaan keskirajan molemmin puolin
23 TAHALLINEN POTKU  Osoita etusormella jalkaterää	24 PALLO ULOS KENTÄLTÄ ja/tai PELIN JATKAMISSUUNTA  Vaakasuorassa käsivarressa etusormi pelin jatkamissuuntaan	25 YLÖSHEITTO- TILANNE  Kohotetut peukalot pään yläpuolelle ja sen jälkeen näyttäen vuoro-osoittimen suunnan.	

OSA 3 - MYÖNNETTYJEN VAPAAHEITTOJEN MÄÄRÄ

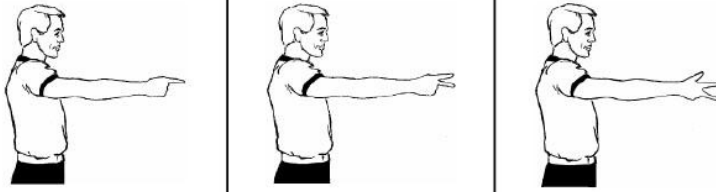
49	YKSI VAPAAHEITTO	50	KAKSI VAPAAHEITTOA	51	KOLME VAPAAHEITTOA
					
Kohota yksi sormi					
Kohota kaksi sormea					
Kohota kolme sormea					

TAI

- PELIN JATKAMISUUNTA

52	53 PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHEEN JÄLKEEN
	
Osoita vaakakäden etusormella	
Vaakakäden nyrkki Pelin jatkamissuuntaan	

OSA 1 - KOLMEN SEKUNNIN ALUEELLA

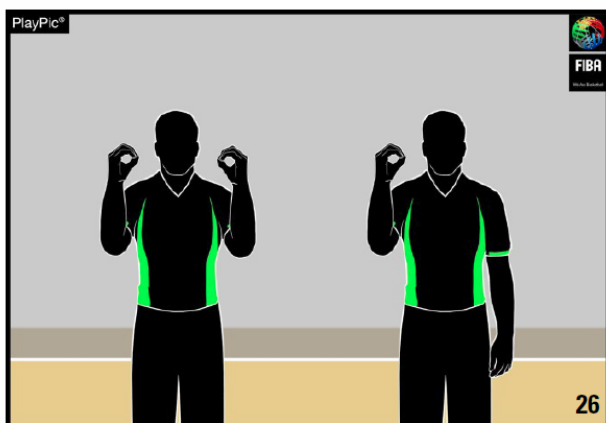
54	YKSI VAPAAHEITTO	55	KAKSI VAPAAHEITTOA	56	KOLME VAPAAHEITTOA
					
1 sormi vaakasuorassa					
2 sormea vaakasuorassa					
3 sormea vaakasuorassa					

OSA 2 - KOLMEN SEKUNNIN ALUEEN ULKOPUOLELLA

57	YKSI VAPAAHEITTO	58	KAKSI VAPAAHEITTOA	59	KOLME VAPAAHEITTOA
					
Etusormi pystyssä kohotettuna sivulle					
Avokämmenet sivuille kohotettuina					
Kolme sormea koholla molemmissa käsissä					

Number of Players

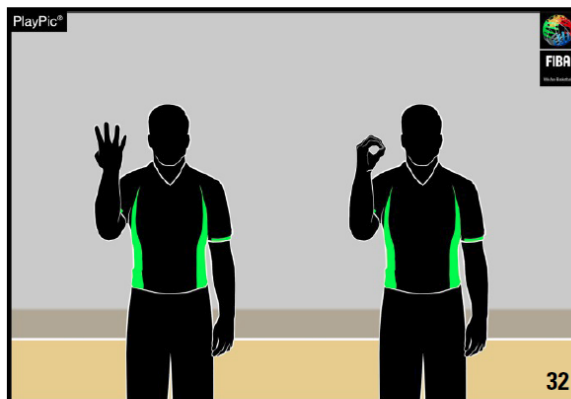
No. 00 and 0



Both hands show
number 0

Right hand shows
number 0

No. 40



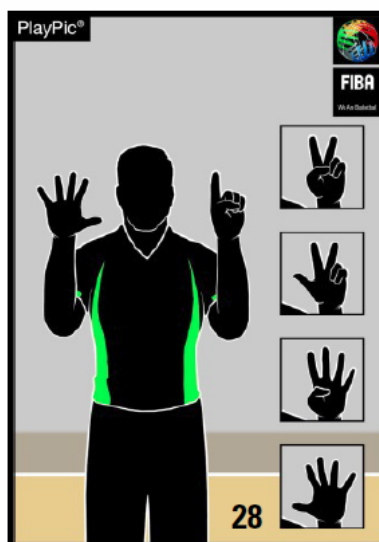
First reverse hand shows number 4 for the
decade digit - then open hand shows 0 for the
units digit

No. 1 - 5



Right hand shows
number 1 to 5

No. 6 - 10



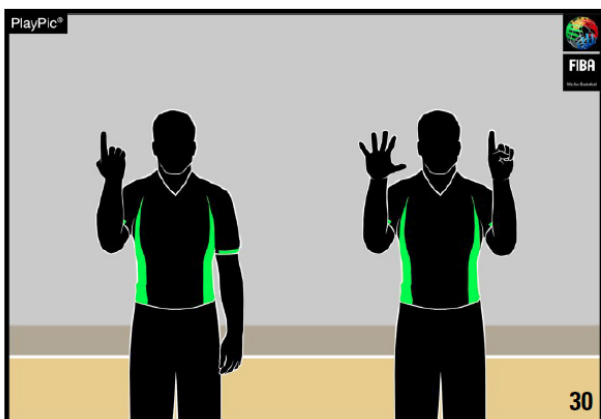
Right hand shows
number 5,
left hand shows
number 1 to 5

No. 11 - 15



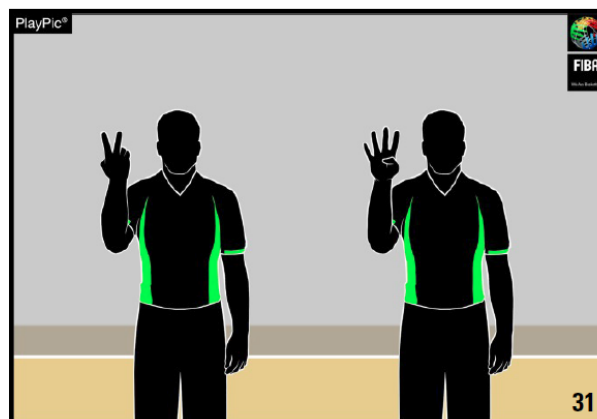
Right hand shows
clenched fist,
left hand shows
number 1 to 5

No. 16



First reverse hand shows number 1 for the
decade digit - then open hands show number 6
for the units digit

No. 24



First reverse hand shows number 2 for the
decade digit - then open hand shows number 4
for the units digit

KIRJURIN VELVOLLISUUDET

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

Kirjurilla on oltava käytössään pöytäkirja, ja hänen on huolehdittava:

- joukkueiden merkitsemisestä eli ottelun aloittavien pelaajien **nimistä ja numeroista sekä kaikista vaihtopelaajista, jotka tulevat peliin**. 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.
- jokaiselle pelaajalle tuomittujen **virheiden kirjaamisesta**. 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. Hänen on ilmoitettava erotuomareille seuraavan aikalisämahdollisuuden alkaessa, että joukkue on pyytänyt aikalisän, sekä ilmoitettava valmentajalle erotuomarin välityksellä, kun valmentajalla ei ole enää aikalisia käytettävissä kyseisellä puoliajalla tai jatkoajalla.
- **vuorohallinnasta käyttäen vuoro-osoitinta**. 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 äänimerkinsä vasta, kun pallo on kuollut, mutta ennen kuin pallo tulee jälleen eloon. Kirjurin äänimerkin kuuluminen ei pysäytä pelikelloa eikä peliä eikä aiheuta pallon kuolemista.
- Suositellaan, 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).

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

- Kirjuri tekee valmistelun kirjaamalla ottelutiedot sekä joukkueiden pelaajat ja valmentajat.

		OTTELUPÖYTÄKIRJA		KATSOJIA:	
Joukkue A KISALAN NAMIKA		Joukkue B KORIKASKAAT			
Sarja: KORISLIIGA	Päivä: 20.3.2010	Klo: 19.00	Päätuomari: JUURINEN, Hannes	1245678	
Ott.nro: 101	Pelipaikka: KISALAN PALLOILUHALLI		Aputuomari: KÄPYLÄ, Juha-Petteri	9845716	

- A-joukkue merkitään pöytä-kirjan yläosaan ja B-joukkue tämän alaosaan.
- Ensimmäiseen sarakkeeseen merkitään kunkin pelaajan koko lisenssinumero (Turnauksissa lisenssinumerot merkitään vain pelaavan joukkueen ensimmäiseen pöytäkirjaan.)
- Toiseen sarakkeeseen kirjoitetaan nousevassa numerojärjestyksessä 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	②
③ 8	④ 2 10	Erä ③	④
Jatkoerät			

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

Viimeistään 10 min. ennen ottelun alkua kirjuriin tulee:

- Pyytää valmentajaa vahvistamaan joukkueensa jäsenten nimien ja heidän pelinumeroidensa oikea kirjaaminen
- Pyytää valmentajaa ilmoittamaan aloitusviisikkonsa merkitsemällä pieni rasti 'x' pelaaja-numeron viereen "Kenttäpelaaja"-sarakeeseen
- Pyytää valmentajaa allekirjoittamaan pöytäkirja (oman nimensä viereen)
- A-joukkueen valmentaja tekee edellä mainitun ensiksi.

Pöytäkirjamerkinnot ottelun aikana

- **Ottelun alussa** kirjuri ympyröi joukkueiden aloitusviisikoiden pelaajien rastit (x) 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"-sarakeeseen (x) (ilman ympyröintiä) kentälle ensi kerran tulevan vaihtopelaajan (Kuvio 3). Ottelun aikana kirjuri merkitsee pöytäkirjaan myös aikalisät, virheet, joukkuevirheet ja pistetilanteen.
- **Huomaa:** Kirjuriin tulee pöytäkirjamerkintöjen lisäksi myös huolehtia muista alussa mainituista asioista kuten vuoro-osoittimesta, aikalisäpyyntöjen ilmoittamisesta, pelaajavaihtoista ja pelaajien virhemäärien ilmoittamisesta.

Pistetilanne

Kirjuri merkitsee muistiin juoksevassa järjestyksessä molempien joukkueiden tekemät pisteet pöytäkirjan tulossarakkeisiin seuraavasti :

- **Ensin** kirjuri vetää vinoviivan (/) saavutetun pelikorin tuottaman pistelukeman yli, ja piirtää tummennetun pyöreän täplän (•) onnistuneen vapaaheiton 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.
- 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.

Aikalisät

Myönnetty aikalisä merkitään kirjoittamalla erän tai jatkoerän peliajan minuuttilukema asianomaiseen ruutuun joukkueen nimen alla.

Kunkin puoliajan ja jatkoerän päätyttyä käyttämättömät aikalisäruudut yliviivataan kaksinkertaisin vaakaviivoin. Jos joukkue ei käytä toisen puoliajan ensimmäistä aikalisäänsä ennen puoliajan kahta viimeistä minuuttia, yliviivataan toisen puoliajan ensimmäinen aikalisäruutu kaksinkertaisin vaakaviivoin.

Time-outs	Team fouls
7 9 10	Period ① Period ③ Extra periods
	① ② ③ ④

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

- Kosketusvirhe merkitään "P" (personal).
- Pelaajan tekninen virhe merkitään "T" (technical). Toinen tekninen virhe merkitään myös "T", ja sen jälkeen merkitään "GD" (game disqualification) pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.
- Valmentajalle tuomittu tekninen virhe hänen henkilökohtaisesta epäurheilijamaisesta käytöksestään merkitään "C" (coach). Toisesta vastaavasta teknisestä virheestä merkitään myös "C", ja sen jälkeen merkitään "GD" pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.
- Epäurheilijamainen virhe pelaajalle merkitään "U" (unsportsmanlike). Toisesta epäurheilijamaisesta virheestä merkitään myös "U" ja sen jälkeen merkitään "GD" pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.
- Jokainen virhe, josta seuraa vapaaheittoja, merkitään lisäämällä heittojen määrää ilmaiseva numero (1, 2 tai 3) 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.
- Ottelun jälkeen kirjuri yliviivaa täyttämättä jääneet virheruudut paksulla vaakasuoralla viivalla.

	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	●	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	●	34
	35	35 10
10	36	36
	37	37 12
	38	38
⑩	39	39 12
10	●	● 12

Pöytäkirja erän / ottelun jälkeen

- Kunkin erän päätyttyä kirjuri on merkittävä molempien joukkueiden siinä erässä saavuttamat koripisteet pöytäkirjan alaosaan varattuun kohtaan.
- Ottelun päätyttyä kirjuri vetää vahvan vaakasuoran kaksoisviivan kummankin joukkueen saavuttamien lopullisten pisteiden alle jatkaen viivoitusta niiden pelaajien pelinumeroihin, jotka tekivät joukkueilleen viimeiset pisteet. 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.
- Pöytäkirjan *yläosaan*, tarkoitukseen varattuun ruutuun, merkitään ottelun katsojamäärä.
- Kirjuri toimittaa pöytäkirjan erotuomarien pukuhuoneeseen tarkastettavaksi. (Aputuomarin tai aputuomarin allekirjoitettua pöytäkirjan päätuomari hyväksyy ja allekirjoittaa sen viimeisenä.)

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

Pisteet: Erä ① A 15 B 18 ② A 19 B 10 Erä ③ A 26 B 19 ④ A 16 B 25 Jatkoerät A — B —		Lopputulos: Joukkue A 76 Joukkue B 72 Voittanut joukkue: KISALAN NAMIKA	
Kirjuri: URI KIRI Ajanottaja: ANTTI JANOTTAJA 24 sek. pitäjä: HEITTO KELLOTTAJA		Päätuomari: <i>Hannes Tuurinen</i> Aputuomari: <i>J-P Käpylä</i> Kapteenin allekirjoitus vastalauseen varalle: _____	

- Jos jommankumman joukkueen kapteeni allekirjoittaa pöytäkirjan tehdäkseen vastalauseen (käyttäen kohtaa "Kapteenin allekirjoitus vastalauseen johdosta"), toimitsijoiden ja aputuomarin tai aputuomarien on jätävä 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) kappale. Ensimmäisen, vaaleanpunaisen kopion, saa ottelun voittanut joukkue ja viimeinen, keltainen, kopio luovutetaan ottelussa hävinneelle joukkueelle.

Lähdemateriaali:

Basket.fi / Katsojan opas.pdf
 Basket.fi / Toimitsijaohje 2014.pdf
 FIBA Official Basketball rules 2014