

TOIMITSIJAOHJEITA

NAKO 2016 – JBT Mini ohje (Päivitetty vastaamaan JBT Turnausken sääntöjä)

Ottelun tai erän aloitus ja päättymisen

Peliaika tehokasta 2*14min (B-C juniorit) ja 2*12min (minit ja mikrot)

Jatkoaika 3min (1 aikalisä)

Joukkuevirheet täyttyvät kuudennesta virheestä, jolloin seitsemänneistä virheestä heitetään vapaaheitot.

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. Sisäänheiton jälkeen Vuorohallinta nuoli käännetään heti. Samoin myös kiistapallotilanteessa.

Aikalisä

Aikalisällä tarkoitetaan valmentajan tai apuvalmentajan pyytämää keskeytystä peliin. Aikalisä kestää minuutin. Kumpikin joukkue voi käyttää yhden (1) aikalisän molemmilla pelijaksoilla. Käyttämätöntä aikalisää ei voi siirtää seuraavalle puoliajalle eikä jatkoerään. **(Huom erillinen JBT sääntö)**

Pelaajavaihto

Pelaajavaihto on vaihtopelaajan pyytämä keskeytys peliin.

Rikkomukset , näistä ei seuraa merkintää pelaajan virhetilastoihin

- Askelsääntö
- Kaatuva tai lattialla makaava tai istuva pelaaja
- Kolmen sekunnin sääntö
- Kahdeksan 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 kuusi (6) virhettä (Huom erillinen JBT sääntö). Tämän jälkeen rikottu joukkue saa kaksi vapaaheittoa, ellei kyseessä ole ankarampi rangaistus tai pallo oli virheen tapahtumahetkellä rikkoneen joukkueen hallussa.

Vapaaheitot

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

TUOMARIN KÄSIMERKIT

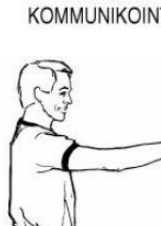
I. KORIN HYVÄKSYMINEN

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

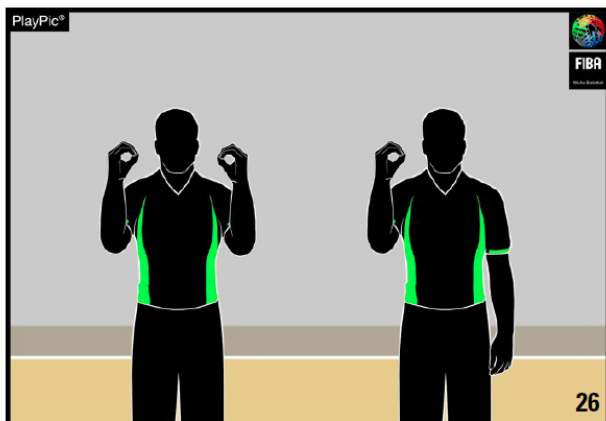
6 PYSÄYTÄ PELIKELLO / PELI (samalla vihellys) tai EI PELIKELLOA KÄYNTIIN  Avoin käsi ylös ojennettuna	7 PELIKELLO SEIS VIRHEESTÄ (samalla vihellys)  Nyrkki ylös – avokämmen ojentuu tekijän vyötäröä kohden	8 PELIKELLO KÄYNTIIN  Pudota avokämmen terävästi alas	9 24 SEKUNNIN ASETUS  Pyöritä kättä ylhäällä,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

III. HALLINNOLLISET

10 PELAAJAVAIHTO (samalla vihellys)  Käsivarret edessä ristiin	11 PELAAJA KUTSUTAAN KENTÄLLE  Avokämmenellä viitataan itseensä 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
---	--	--	--	---

Number of Players

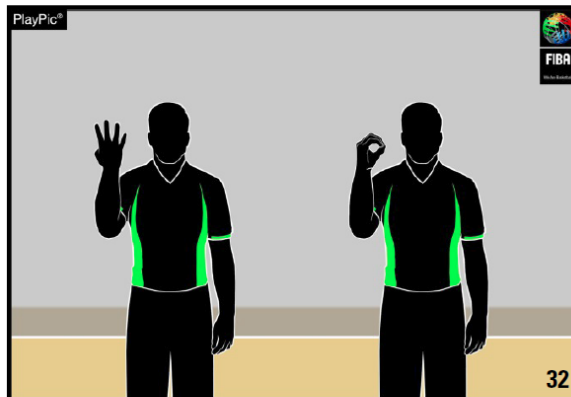
No. 00 and 0



Both hands show
number 0

Right hand shows
number 0

No. 40



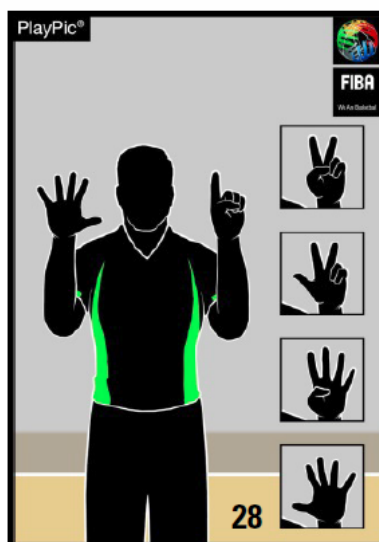
First reverse hand shows number 4 for the
decade digit - then open hand shows 0 for the
units digit

No. 1 - 5



Right hand shows
number 1 to 5

No. 6 - 10



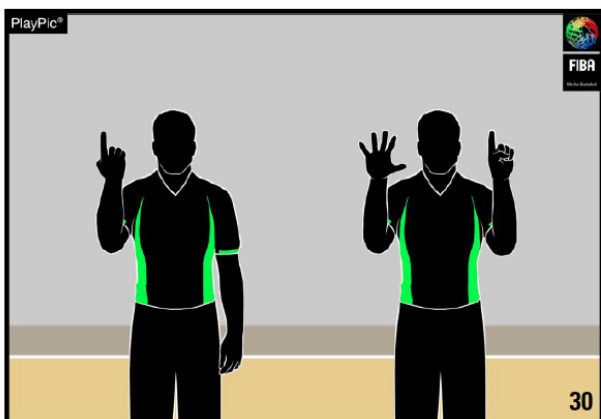
Right hand shows
number 5,
left hand shows
number 1 to 5

No. 11 - 15



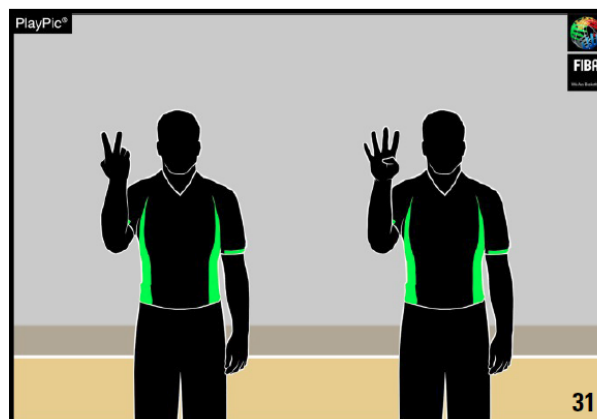
Right hand shows
clenched fist,
left hand shows
number 1 to 5

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 15 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.**
- **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.
- **Aikalisien** kirjaamisesta.
- **vuorohallinnasta käyttäen vuoro-osoitinta.** Kirjurin tulee kääntää vuoro-osoitin välittömästi ensimmäisen jakson päätyttyä, koska joukkueet vaihtavat koreja toiselle puoliajalle.

Kirjurin täytyy myös:

- näyttää, **monesko virhe** pelaajalle kulloinkin on tuomittu käsi merkein
- asettaa **joukkuevirhemerkki** toimitsijapöydälle virheen saaneen joukkueen penkin puoleiseen päähän sillä hetkellä, kun pallo tulee eloon sen **kuudennen (6) joukkuevirheen jälkeen** kyseisellä pelijaksolla (**Huom erillinen JBT sääntö**)
- 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 10 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: 20.8.2010	Klo: 19.00	Päätuomari: LUURINEN, Hannes	1245678	
Ott.nro: 101	Pelipaikka: KISALAN PALLOILUHALLI		Aputuomari: KÄPYLÄ, Juhani-Petteri	9845716	

- A-joukkue merkitään pöytä-kirjan yläosaan ja B-joukkue tämän alaosaan.
- Toiseen sarakkeeseen kirjoitetaan nousevassa numerojärjestyksessä kunkin pelaajan täydellinen etu- ja sukunimi, kaikki SUURIN PAINOKIRJAIMIN, ja viereen pelaajan ottelussa käyttämä pelinumero.
- Kummankin joukkuesarakkeen alaosaan kirjuri merkitsee SUURIN PAINOKIRJAIMIN valmentajan ja apuvalmentajan nimet

Joukkue A: KISALAN NAMIKA

Aikalisät ① 7 ② ③ 8 ④ 2 10

Joukkuevirheet Erä ① ② 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 G _D
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				

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

Pöytäkirjamerkinnot ottelun aikana

- Ottelun alussa** kirjuri ympyröi joukkueiden aloitusviisikoiden pelaajien rastit (x)
- Ottelun aikana** kirjuri merkitsee samanlaisella pienellä rastilla "Kenttäpelaaja"-sarakeeseen (x) (ilman ympyröintiä) kentälle ensi kerran tulevan vaihtopelaajan
Ottelun aikana kirjuri merkitsee pöytäkirjaan myös aikalisät, virheet, joukkuevirheet ja pistetilanteen.

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.
- 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.

Aikalisät

Myönnetty aikalisä merkitään X merkillä ko. pelijaksolle, jolloin aikalisä on käytetty, asianomaiseen ruutuun joukkueen nimen alla. Kumpikin joukkue voi käyttää yhden (1) aikalisän molemmilla pelijaksoilla. Käyttämättömät aikalisät ei voi siirtää seuraavalle puoliajalle eikä jatkoerään. **(Huom erillinen JBT sääntö)** Kunkin puoliajan ja jatkoerän päätyttyä käyttämättömät aikalisäruudut yliviivataan kaksinkertaisin vaakaviivoin.

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

Virheet

Virheet merkitään pöytäkirjaan seuraavasti

- Kosketusvirhe merkitään "P" (personal). + numero kuinka monta vapaaheittoyritystä tuomittiin.
- Kunkin erän jälkeen kirjuri on eroteltava paksulla pystyviivalla pelaajille jo täytetyt ja vielä käyttämättömät virheruudut toisistaan.
- Kun Pelaajalle tulee yhteensä 5 henkilökohtaista virhettä hän ei saa pelata enää ottelussa. Kun 5 virhettä täyttyy, tulee siitä ilmoittaa heti tuomarille ja pelaajan valmentajalle!
- Ottelun jälkeen kirjuri yliviivaa täyttämättä jääneet virheruudut paksulla vaakasuoralla viivalla.
- Muista virhemerkinnöistä kuten Tekninen (T), Epäurheilijamainen käytös (U) merkinnöissä käytetään samaa logiikkaa eli kirjain ja alamerkintänä, kuinka monta vapaaheittoyritystä tuomittiin tilanteesta.

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	

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 pelinumeroiden alle, 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 nimen.

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: _____