

Ajanottajan tehtävät

Toimitsijoilla tarkoitetaan kaikkia niitä henkilöitä, jotka on sijoitettu toimitsijapöydän taakse. Virallisten pelisääntöjen mukaan toimitsijoita ovat kirjuri, ajanottaja ja 24 sekunnin (heittokellon) valvoja. Keskitymme tässä ajanottajan tehtäviin.

Ajanottajan tehtävänä on mitata peliaikaa, aikalisä ja pelitaukoja. Toisin sanoen hänen tehtävänsä on valvoa, että pelikello pysähtyy ja käynnistyy oikeaan aikaan. Lisäksi ajanottajan on käytettävä summeria merkinä vaihdoista ja aikalisistä.

Ajanottaja vastaa peliajan käynnistämisestä ja pysäyttämistä

Aika pysähtyy

- kun erotuomari viheltää tai
- kun aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee korin tai
- kun ottelun viimeisen neljänneksen sekä jatkoerien viimeisen kahden minuutin aikana pallo menee koriin (pelikello näyttää 2:00 tai vähemmän). Kello pysähtyy sillä hetkellä, kun pallo menee korirenkään läpi.

Aika käynnistyy

- kun aloitusheitossa jompikumpi hyppääjä lyö palloa laillisesti tai
- kun epäonnistuneen viimeisen vapaahetken jälkeen pallo osuu kentällä olevaa pelaajaa tai
- kun onnistuneen viimeisen vapaahetken jälkeen pelaajan syöttäessä palloa kentälle päätyrajan takaa pallo osuu kentällä olevaa pelaajaa tai
- kun sisäänheitossa pallo osuu sääntöjenmukaisesti kentällä olevaa pelaajaa.

Ajanottaja vastaa vaihtojen ja aikalisien ilmoittamisesta erotuomarille äänimerkillä

Ajanottajalla on käytössään summeri tai muu merkkitorvi. Summerilla ajanottaja antaa erotuomarille merkin, kun jompikumpi joukkue haluaa aikalisän tai vaihdon.

Erotuomari myöntää aikalisät ja vaihdot

Joukkueen pelaaja pyytää vaihtoa tai joukkueen valmentaja aikalisää toimitsijoilta. Ajanottajan tehtävä on kertoa asiasta erotuomarille summerin avulla. Erotuomari myöntää vaihdon tai aikalisän näyttämällä asiaan kuuluvaa käsimerkkiä vasta äänimerkin jälkeen.

Huom! kouluilla tapahtuvissa otteluissa ei ajanottajalla ole aina käytössään summeria. Tällaisissa peleissä erotuomarit voivat päättää, että vaihtopyynnöt ja

aikalisäpyynnöt pyydetään suoraan erotuomarilta. Mutta kaikissa otteluissa, joissa salissa on taulu ja summeri, vaihdot ja aikalisät pyydetään aina pöydältä.

Äänimerkin eli summerin oikea-aikainen käyttö

Ajanottajan täytyy tietää, milloin vaihdot tai aikalisä voidaan myöntää, jotta hän osaa painaa summeria oikeaan aikaan. Summeria ei saa painaa, kun erotuomarilla on "näytöt" kesken, vaan vasta, kun erotuomari on viimeistellyt näyttönsä.

Esimerkki 1: Jos erotuomari viheltää askeleet, hän nostaa käden suorana ylös ajan pysäyttämisen merkiksi (kuva 1) sekä näyttää käsimerkeillä askelrikkeen merkkiä. Heti kun erotuomari on suorittanut askelrikkeen näytön, voi ajanottaja painaa summeria.



Kuva 1: avoin kämmen ylhäällä pysäytä kello

Esimerkki 2: Jos erotuomari on viheltänyt virheen, nostaa hän käden nyrkissä ylös merkiksi ajan pysäyttämisestä (kuva 2). Tämän jälkeen erotuomari etsii katsekontaktin pöytäkirjanpitäjään, näyttää hänelle virheen tekijän numeron, virheen syyn sekä miten peli jatkuu. Heti kun erotuomari on näyttänyt, miten peliä jatketaan, voi ajanottaja painaa summeria.

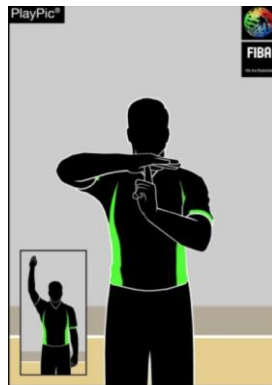


Kuva 2: Nyrkki ylhäällä pelikello seis virheestä

Huom! Kun ajanottaja painaa summeria, on hänen näytettävä erotuomarille miksi hän painoi summeria. Jos summeria painettiin vaihdon merkiksi, tulee ajanottajan näyttää vaihdon merkkiä (kuva 3) erotuomarille. Jos summeria painettiin aikalisän merkiksi, tulee ajanottajan näyttää aikalisämerkkiä (kuva 4).



Kuva 3: vaihto



Kuva 4: aikalisä

Hyvä ajanottaja tarkkailee pelin aikana jatkuvasti molempia vaihtopenkkejä nähdäkseen, onko pelaajavaihtoja tulossa tai haluaako valmentaja aikalisän. Aikalisäpyynnöt tulevat joskus todella nopeasti, joten ajanottajan on hyvä ymmärtää pelistä sen verran, että hän osaa itsekin hieman odottaa, koska valmentaja voisi haluta aikalisää.

Vaihtaminen

Pelaajavaihto on tilanne, jossa vaihtopelaaja pyytää keskeytystä peliin päästäkseen pelaajaksi. Joukkue voi vaihtaa pelaajan tai pelaajia vaihtomahdollisuuden vallitessa.

Vaihtomahdollisuus alkaa, kun:

- erotuomari viheltää, pelikello pysäytetään, ja erotuomari on lopettanut kommunikointinsa toimitsijoiden kanssa. Tällöin molemmilla joukkueilla on vaihtomahdollisuus.
- viimeinen vapaahetko onnistuu. Tällöin molemmilla joukkueilla on vaihtomahdollisuus.
- vaihtoa pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin neljännellä neljänneksellä tai millä tahansa jatkoajalla, kun pelikellossa on 2:00 minuuttia tai vähemmän aikaa.

Vaihtomahdollisuus päättyy, kun pallo on pelaajan käytettävissä sisäänheittoa tai ensimmäistä vapaahettoa varten. Eli summeria ei saa painaa, kun pallon on sisäänheittäjän tai vapaahetittäjän kädessä.

Pelaaja, joka on vaihdettu kentältä pois, tai vaihtopelaaja, josta on tullut pelaaja, ei saa tulla takaisin kentälle eikä lähteä kentältä vaihtoon, ennen kuin pelikello on välillä käynyt, ja pallo sen jälkeen uudestaan kuollut, paitsi jos

- joukkueen pelaajamäärä vähenee alle viiden
- erehdyksen korjaamisen takia vapaaheittoihin oikeutettu pelaaja on vaihtopelaajana, kun hänet on sääntöjen mukaisesti vaihdettu.

Hyväksytyn pelitilannekorin tehneelle joukkueelle ei korin jälkeen myönnetä pelaajavaihtoa, kun neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän ja se pysäytetään syntyneen korin takia, ellei erotuomari ole keskeyttänyt peliä (esim. kengännauhojen sitomista varten).

Vain vaihtopelaajalla on oikeus pyytää vaihtoa. Hän (ei valmentaja eikä apuvalmentaja) menee toimitsijapöydän luo ja pyytää selvästi vaihtoa näyttäen käsillään asiaan kuuluvan käsimerkin (kuva 3) tai istuu vaihtopelaajan tuolille. Hänen tulee olla välittömästi valmis pelaamaan.

Vaihtopyyntö voidaan perua vain, ellei kirjuri ole ehtinyt antaa äänimerkkiä vaihdon merkiksi.

Heti kun vaihtomahdollisuus alkaa, ajanottajan tulee antaa äänimerkki ilmoittaakseen erotuomareille, että vaihtoa on pyydetty.

Vaihtopelaajan on pysyteltävä sivurajan ulkopuolella, kunnes erotuomari viheltää pilliinsä, näyttää vaihtomerkin ja viittaa hänet kentälle.

Jos vapaaheittäjä täytyy vaihtaa, koska:

- hän on loukkaantunut
- hän on tehnyt viidennen virheensä
- hänet on erotettu pelistä,

vapaaheitot heittää hänen vaihtopelaajansa, jota ei voida vaihtaa takaisin, ennen kuin hän on pelannut pelikellon käydessä.

Jos vaihtopyyntö tehdään sen jälkeen, kun pallo on vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäistä vapaaheittoa varten, niin vaihto myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos:

- viimeinen vapaaheitto onnistuu
- viimeistä epäonnistunutta vapaaheittoa seuraa sisäänheitto
- vapaaheittojen välissä tuomitaan uusi virhe. Tässä tapauksessa aloitettuun vapaaheittokokonaisuuteen kuuluvat vapaaheitot heitetään, ja vaihto myönnetään ennen seuraavan virheen rangaistusta
- tuomitaan uusi virhe, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaaheiton jälkeen. Tällöin vaihto myönnetään ennen uuden virheen rangaistusta.

- tuomitaan rikkomus, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaahetön jälkeen. Tällöin vaihto myönnetään ennen sisäänheittoa.

Jos on tapahtunut useampia virheitä, joista on seurannut vapaahettoa ja/tai pallonhallinta, jokaisen virheen aiheuttama vapaahettokokonaisuus käsitellään erikseen.

Aikalisä

Aikalisällä tarkoitetaan valmentajan tai apuvalmentajan pyytämää keskeytystä peliin. Jokaisen aikalisän tulee kestää yksi minuutti. Aikalisä voidaan myöntää aikalisämahdollisuuden aikana.

Aikalisämahdollisuus alkaa, kun

- pallo kuolee, pelikello pysäytetään, ja erotuomari on lopettanut kommunikointinsa toimitsijoiden kanssa. Tällöin molemmilla joukkueilla on aikalisämahdollisuus.
- pallo kuolee onnistuneen viimeisen vapaahetön jälkeen. Tällöin molemmilla joukkueilla on aikalisämahdollisuus.
- aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin.

Aikalisämahdollisuus päättyy, kun pallo on pelaajan käytettävissä sisäänheittoa tai ensimmäistä vapaahettoa varten. Eli summeria ei saa soittaa, kun pallo on sisäänheittäjän tai vapaahetittäjän kädessä.

Aikalisä merkitään sitä ensiksi pyytäneelle joukkueelle, paitsi jos se pidetään vastustajan tekemän pelitilannekorin jälkeen, eikä ole tuomittu sääntörikettä.

Hyväksytyyn pelitilannekorin tehneelle joukkueelle ei korin jälkeen myönnetä aikalisää, kun neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän, ellei erotuomari ole keskeyttänyt peliä.

Vain valmentajalla tai apuvalmentajalla on oikeus pyytää aikalisä. Hänen täytyy saada katsekontakti kirjuriin tai mennä toimitsijapöydän luo ja pyytää selvästi aikalisää näyttämällä asiaankuuluva käsimerkki (kuva 4).

Aikalisäpyyntö voidaan perua vain, ellei kirjuri ole ehtinyt antaa siitä äänimerkkiä.

Aikalisä

- alkaa, kun erotuomari viheltää ja näyttää aikalisän merkin
- päättyy, kun erotuomari viheltää ja viittaa joukkueet takaisin kentälle.

Kirjurin on ilmoitettava aikalisäpyyntö äänimerkillään erotuomarille heti, kun aikalisämahdollisuus alkaa.

Jos aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin, ajanottajan on välittömästi pysäytettävä pelikello ja annettava äänimerkki.

Jos jompikumpi joukkue pyytää aikalisää sen jälkeen, kun pallo on vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäistä vapaaheittoa varten, niin aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos:

- viimeinen vapaaheitto onnistuu
- viimeistä vapaaheittoa, mikäli se epäonnistuu, seuraa sisäänheitto
- vapaaheittojen välissä tuomitaan uusi virhe. Tässä tapauksessa aloitettuun vapaaheittokokonaisuuteen kuuluvat vapaaheitot heitetään, ja aikalisä pidetään ennen seuraavan virheen rangaistusta, ellei näissä säännöissä muuta määrätä.
- tuomitaan uusi virhe, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaaheiton jälkeen. Tässä tapauksessa aikalisä pidetään ennen uuden virheen rangaistusta.
- tuomitaan rikkomus, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaaheiton jälkeen. Tässä tapauksessa aikalisä pidetään ennen sisäänheittoa.

Jos on tapahtunut useampia virheitä, joista on seurannut vapaaheittoja ja/tai pallonhallinta, jokaisen virheen aiheuttama vapaaheittokokonaisuus käsitellään erikseen.

Ajanottajan toiminta aikalisällä

Ajanottajan on

- käynnistettävä aikalisäkello heti, kun erotuomari viheltää pilliinsä ja näyttää aikalisämerkin.
- annettava äänimerkki, kun aikalisästä on kulunut 50 sekuntia.
- annettava äänimerkki, kun aikalisä on päättynyt.

Huom! useimmat tulostaulut on ohjelmoitu soimaan oikeaan aikaan, mutta ajanottajan tehtävä on valvoa, että näin tapahtuu.

Ajanottajan toiminta pelitauoilla

- Ajanottajan tulee käynnistää erätaukokello heti kun neljännes on päättynyt. Ensimmäisen ja kolmannen neljänneksen jälkeen erätauko on 2 minuuttia. Puoliajan pituus riippuu, millä sarjatasolla pelataan. Valtakunnallisissa

sarjoissa puoliaika on useimmiten 15 minuuttia ja alueen sarjoissa puoliaika on 8 minuuttia.

- Ajanottajan on ilmoitettava erotuomarille summeria painamalla ennen ensimmäistä ja kolmatta neljännestä, kun neljänneksen alkuun on 3 minuuttia ja 1,5 minuuttia.
- Ajanottajan on annettava äänimerkki (summeri) ennen toista ja neljättä neljänneistä sekä jokaista jatkoaikaa, kun neljänneksen tai jatkoajan alkuun on 30 sekuntia.
- Ajanottajan on annettava äänimerkki, kun pelitauko päättyy.