

Shotclock –ohjeet

Ohessa on shot clockin käyttämiseen liittyviä ohjeita. Ohjeet ovat suuntaa antavia eli turnausjohtaja voi tarvittaessa muokata ohjeita kuhunkin turnaukseen sopivaksi esim. TV-produktion vuoksi. Shotclockia käytetään pääsääntöisesti turnauksen edistämiseksi ja pitämässä se aikataulussa. Shotclock ei ole rangaistus hitaasta pelistä eikä siihen vaikuta pelkästään toisen pelaajan hitaus. Siihen ei myöskään vaikuta onko pelissä ollut erityisen paljon turvalyöntejä. Kun turnausjohtaja/päätuomari on päättänyt ottaa shotclockin käyttöön niin päätös kannattaa myös pitää pelaajien protestoinnista huolimatta. Suurin osa pelaajista pelaa paremmin shotclockin kanssa, mutta valittavat silti.

Käytössä olevat termit on suositeltava pitää englanninkielisinä, jotta kansainvälisiin kilpailuihin valmistautuminen voisi tapahtua samalla. Tuomarin on kuitenkin vastaanotettava pelaajan antamat ilmoitukset myös suomeksi. Kaikki epäselvät tapaukset tuomitsee päätuomari tai turnausjohtaja.

Ennen käyttöönottoa

- Tuomarin tehtävä on selittää shotclock –ohjeet pelaajille ja varmistaa, että he myös ymmärtävät nämä.
- Shotclock otetaan käyttöön ainoastaan pakkojen välissä.
- Shotclock voidaan ottaa käyttöön missä vaiheessa ottelua tahansa. Myös heti alussa.
- Kun shotclock on otettu käyttöön ottelun aikana, se on käytössä ottelun loppuun asti.
- Shotclockin alla pelaavat aina ottelun molemmat/kaikki pelaajat.

Shotclockin käyttö pelin aikana

- Lyöntiaika 35s.
- Tuomari ilmoittaa ”time” kun lyöntiaikaa on 10s jäljellä: 35s lyöntiajalla 25s kohdalla ja 60s lyöntiajalla 50s kohdalla.
- ”Time” –ilmoitus tehdään aina riippumatta onko pelaaja juuri lyömässä vai ei. Jos pelaaja on juuri samalla hetkellä lyömässä, on ehkä parempi että ilmoitusta ei huuda kovaäänisesti ja pelästytä pelaajaa 😊
- Kun lyöntiaika on täyttynyt eikä pelaaja ole vielä suorittanut lyöntiä, tuomari kuuluttaa virheen ”foul” (myös ”virhe” käy). Jos tuomari on ehtinyt kuuluttaa virheen, on kyseessä aina virhe vaikka pelaaja lyönnin suorittaisikin joko samalla hetkellä tai heti sen jälkeen. Virhettä ei siis voi perua.
- Kullakin pelaajalla on käytössä yksi (1) lisäaika per pelattu pakka. Tällöin lyöntiaika on 60s ja tuomari kuuluttaa tällöin 50s kohdalla ”time”. Pelaaja ilmoittaa käyttävänsä lisäajan sanomalla ”extension” jonka jälkeen tuomari vahvistaa sanomalla joko ”extension” tai ”extension called”.
- Lisäajan voi käyttää milloin tahansa lyönnin aikana.
- Jos pelaaja on käyttänyt lisäaikansa tai lisäaikaa ei lyönnissä voi käyttää, tuomarin pitää ilmoittaa mahdollisimman nopeasti ”extension on jo käytetty” tai ”on jo käytetty” tai ”ei ole käytössä”.
- Aloituslyönnin jälkeisellä lyönnillä lyöntivuorossa olevalla pelaajalla on käytössään 60s lyöntiaika. Tämän lyönnin aikana pelaajalla ei ole mahdollisuutta käyttää lisäaikaa.

- Jos pelaaja käyttää timeoutin, kannattaa aikaa mittaavan tuomarin mitata myös timeoutin pituus mikäli sille on turnauksessa maksimiaika säädetty.
- Tuomari voi arvioinsa mukaan pysäyttää kellon kesken lyönnin. Tällöin tuomari nostaa käden ylös (mieluiten se käsi missä kello on) ja näyttää pelaajalla kuinka paljon lyöntiaikaa on kulunut. Kun lyöntilinja vapautuu, tuomari laskee käden ja käynnistää kellon. Tuomari voi myös ilmoittaa suullisesti käden nostossa ”pysäytän kellon” ja käden laskussa ”käynnistän kellon”. Tämä auttaa pelaajaa ymmärtämään mitä on tapahtumassa.
- Kello voidaan pysäyttää esim. seuraavista syistä:
 - Pelaaja ei pysty suorittamaan lyöntiä esteen, esim. vierekkäisellä pöydällä olevan pelaajan, tuomarin tai turnauksen henkilökunnan vuoksi.
 - Kannattaa huomata, että esimerkiksi kasipallossa kelloa ei välttämättä tarvitse pysäyttää mikäli muita kohdepalloja on lyötävissä esteettä.
 - Mikäli pelaajan kulku on estetty, mutta lyönti on lyötävissä ei kelloa tarvitse pysäyttää jos pelaaja pääsee kiertämään lyöntilinjalleen.
 - Pelaaja haluaa putsata lyöntipallon tai jonkin muun pallon. Jos pelaaja(t) alkaa tehdä tätä jatkuvasti ja selkeästi etua saavuttaakseen, kello pysäytetään ainoastaan siksi aikaa kun pelaaja istuu tuolissaan. Tuomari voi siis kommentaa pelaajan penkilleen putsauksen ajaksi.
 - Pelaajalle selitetään miten shotclock toimii (olisi pitänyt tehdä heti käyttöönotossa).
 - Tapahtuu jotain muuta joka estää tai häiritsee pelin etenemistä, esimerkiksi joko pöydän tai pelaajan pelivälineiden tekninen vika tai ulkopuolinen häiriötekijä.
- Aikaa mittaava tuomari voi putsata lyöntipallon tai muita palloja, mutta ei osallistu pelin tuomitsemiseen ilman erillistä pyyntöä pelaajalta/pelaajilta joko ennen lyöntiä tai lyönnin jälkeen. Aikaa mittaava tuomari ei myöskään tee pakkoja.

Ottelun jälkeen aikaa mitanneen tuomarin on kohteliasta kätellä kummatkin pelaajat.

Mikko Jäntti - 09.10.2018