

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 annetta vaihdoista ja aikalisistä äänimerkki.

Ajanottajan tulee olla sarjatasosta riippuen 30-65 minuuttia ennen ottelun alkua paikalla. Ajanottajan tulee laittaa taululle juokseva aika ottelun alkamishetkeä kohti. Aikuisten sarjoissa kello on laitettava juoksemaan 60 minuuttia ennen ottelun alkua. Nuorten sarjoissa viimeistään 20 minuuttia ennen ottelun alkua.

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 olevaan pelaajaan tai
- kun onnistuneen viimeisen vapaahetken jälkeen pelaajan syöttäessä palloa kentälle päätyrajan takaa pallo osuu kentällä olevaan pelaajaan tai
- kun sisäänheitossa pallo osuu sääntöjenmukaisesti kentällä olevaan pelaajaan.

Ajanottaja vastaa vaihtojen ja aikalisien ilmoittamisesta erotuomarille äänimerkillä

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

Erotuomari myöntää aikalisät ja vaihdot

Vaihdot ja aikalisät pyydetään toimitsijapöydältä. Vain pelaaja voi pyytää vaihtoa ja vain valmentaja tai apuvalmentaja aikalisää.

Ajanottajan tehtävä on kertoa asiasta erotuomarille äänimerkin avulla. Erotuomari myöntää vaihdon tai aikalisän näyttämällä asiaan kuuluvaa käsimerkkiä vasta äänimerkin jälkeen.

Huom! Jos kouluilla tapahtuvissa otteluissa ei ajanottajalla ole käytössään äänimerkkiä, voivat erotuomarit päättää, että vaihtopyynnöt ja aikalisäpyynnöt pyydetään suoraan erotuomarilta. Mutta kaikissa otteluissa, joissa salissa on taulu ja äänimerkki, vaihdot ja aikalisät pyydetään aina pöydältä.

Äänimerkin eli summerin oikea-aikainen käyttö

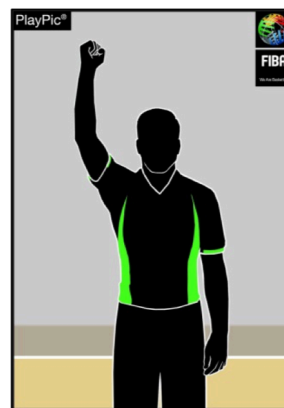
Ajanottajan täytyy tietää, milloin vaihdot tai aikalisä voidaan myöntää, jotta hän osaa antaa äänimerkin oikeaan aikaan. Äänimerkkiä ei saa antaa, kun erotuomarilla on ”näytöt” kesken, vaan vasta, kun erotuomari on viimeistellyt näyttönsä.

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 antaa äänimerkin.

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 antaa äänimerkin.



Kuva 1: avoin kämmen ylhäällä
pysäytä kello

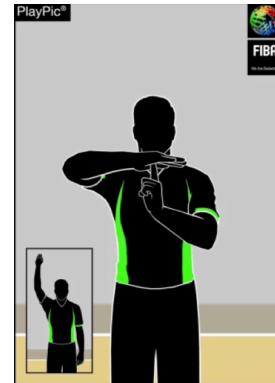


Kuva 2: Nyrkki ylhäällä pelikello
seis virheestä

Huom! Äänimerkin annettuaan, on hänen näytettävä erotuomarille, miksi hän antoi äänimerkin. Jos äänimerkki annettiin vaihdon merkiksi, tulee ajanottajan näyttää vaihdon merkkiä (kuva 3) erotuomarille. Jos äänimerkki annettiin 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. Aikalisyypyyntöt tulevat joskus nopeasti, joten ajanottajan on hyvä ymmärtää pelistä sen verran, että hän osaa odottaa, koska valmentaja voisi haluta aikalisän.

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.
- onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen. 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 vapaaheittoa varten. Eli äänimerkkiä ei saa antaa, kun pallo on sisäänheittäjän tai vapaaheittäjän 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 tai
- erehdyksen korjaamisen takia vapaaheittoihin oikeutettu pelaaja on vaihtopelaajana, kun hänet on sääntöjen mukaisesti vaihdettu.

Hyväksytyyn 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 vaihdon merkiksi olevaa äänimerkkiä ole vielä annettu.

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

Jos vapaahieittäjä täytyy vaihtaa, koska:

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

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

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

- viimeinen vapaahieitto onnistuu tai
- viimeistä epäonnistunutta vapaahieittoa seuraa sisäänhieitto tai
- vapaahieittojen välissä tuomitaan uusi virhe. Tässä tapauksessa aloitettuun vapaahieittokokonaisuuteen kuuluvat vapaahieitot heitetään, ja vaihto myönnetään ennen seuraavan virheen rangaistusta tai
- tuomitaan uusi virhe, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaahieiton jälkeen. Tällöin vaihto myönnetään ennen uuden virheen rangaistusta. Tai
- tuomitaan rikkomus, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaahieiton jälkeen. Tällöin vaihto myönnetään ennen sisäänhieittoa.

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

Aikalisä

Aikalisällä tarkoitetaan valmentajan tai apuvalmentajan pyytämää keskeytystä peliin. Aikalisä kestää aina 60 sekuntia. Aikalisä voidaan myöntää aikalisämahdollisuuden aikana.

Aikalisämahdollisuus alkaa, kun

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

Aikalisämahdollisuus päättyy, kun pallo on pelaajan käytettävissä sisäänheittoa tai ensimmäistä vapaahettoa varten. Eli äänimerkkiä ei saa antaa, 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.

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

Vain valmentajalla tai apuvalmentajalla on oikeus pyytää aikalisää. Valmentajan täytyy saada katsekontakti kirjuriin tai mennä toimitsijapöydän luo ja pyytää selvästi aikalisää näyttämällä asiaankuuluvaa käsimerkkiä (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 vapaahetittäjän käytettävissä ensimmäistä vapaahettoa varten, niin aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos:

- viimeinen vapaahetko onnistuu tai
- viimeistä epäonnistunutta vapaahettoa seuraa sisäänheitto tai
- vapaahetkojen välissä tuomitaan uusi virhe. Tässä tapauksessa aloitettuun vapaahetkokokonaisuuteen kuuluvat vapaahetot heitetään, ja aikalisä pidetään ennen seuraavan virheen rangaistusta tai
- tuomitaan uusi virhe, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaahetken jälkeen. Tällöin aikalisä pidetään ennen uuden virheen rangaistusta. Tai

- tuomitaan rikkomus, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaahetön jälkeen. Tällöin aikalisä pidetään ennen sisäänheittoa.

Jos on tapahtunut useampia virheitä, joista on seurannut vapaahettoja ja/tai pallonhallinta, jokaisen virheen aiheuttama vapaahetkokokonaisuus 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 äänimerkillä ennen ensimmäistä ja kolmatta neljännestä, kun neljänneksen alkuun on 3 minuuttia ja 1,5 minuuttia.
- Ajanottajan on annettava äänimerkki ennen toista ja neljättä neljännestä sekä jokaista jatkoaikaa, kun neljänneksen tai jatkoajan alkuun on 30 sekuntia.
- Ajanottajan on annettava äänimerkki, kun pelitauko päättyy.