

TOIMITSIJOIDEN TEHTÄVÄT

KIRJURI

Vähintään 30 minuuttia ennen ottelun aloitusta kirjuri tulee valmistella pöytäkirja seuraavalla tavalla:

- Hän merkitsee ottelevien joukkueiden nimet pöytäkirjan yläosaan varattuun tilaan. Ensimmäisenä tulee aina olla paikallinen joukkue (kotijoukkue). Turnaustapahtumissa, tai kun ottelu pelataan puolueettomalla kentällä, ensimmäiseksi joukkueeksi merkitään otteluohjelmassa ensin mainittu. Ensimmäistä joukkuetta kutsutaan "A":ksi ja toista "B":ksi.
- Seuraavaksi hän merkitsee sarjan, ottelun päiväys, peliaika ja -paikka ja ottelun pää- ja aputuomarin nimet kokonaan ja heidän täydelliset lisenssinumeronsa (kahdeksan numeroa).
- Suositellaan, että kirjuri käyttää neljää eriväristä kynää tässä järjestyksessä 1. jakso sininen, 2. jakso vihreä, 3. jakso musta ja 4. jakso punainen. Mahdolliset jatkoajat samassa järjestyksessä aloittaen sinisellä.
- Ottelun järjestäjän on ilmoitettava katsojamäärä kirjurille viimeistään ottelun päättyessä.

Kirjurin on seuraavaksi kirjattava molempien ottelevien joukkueiden pelaajat ja valmentajat joukkueen edustajan toimittamasta pelaajalistasta tai toimitettava pöytäkirja joukkueiden edustajalle, jotta he kirjoittavat sen itse (juniorisarjat).

- Ensimmäiseen sarakkeeseen merkitään kunkin pelaajan lisenssinumero täydellisenä (kahdeksan numeroa). Turnauksissa lisenssinumerot merkitään vain pelaavan joukkueen ensimmäiseen pöytäkirjaan, mikäli kaikki joukkueen pelaajat pelaavat kaikissa otteluissa. Jos joukkueeseen tulee uusi pelaaja, merkitään hänen lisenssinumeronsa täydellisenä pöytäkirjaan.
- Toiseen sarakkeeseen merkitään kunkin pelaajan etunimi ja sukunimi kokonaan sekä viereen pelaajan ottelussa käyttämä pelinumero. Pelaajat merkitään pöytäkirjaan numerojärjestyksessä, etunimi ennen sukunimeä. Uusissa pöytäkirjoissa on pelinumerot valmiiksi painettuna, joten oikeat pelaajat laitetaan kunkin numeron kohdalle. Mikäli joukkueella on käytössä suurempia pelinumeroita kuin 15, laitetaan näitä numeroita käyttävät pelaajat "vapaaksi" jääneeseen sarakkeeseen ja sutataan numerosarakkeessa oleva "väärä" numero. Oikea pelinumero merkitään tällöin pelaajan nimen viereen. Joukkueen kapteeni osoitetaan nimen jälkeen kirjoitettavalla merkinnällä (C) ja varakapteeni merkinnällä (A).
- Jos joukkueessa on vähemmän kuin 12 pelaajaa, viivataan käyttämätön pelaajarivi lisenssisarakkeesta lähtien virhesarakkeeseen asti ylivivauksella.
- Kummankin joukkuesarakkeen alaosaan merkitään valmentajan ja apuvalmentajan nimet ja heidän lisenssinumeronsa kokonaisuudessaan (kahdeksan numeroa).

Viimeistään 10 minuuttia ennen ottelun alkua molempien joukkueiden valmentajien tulee:

- Vahvistaa joukkueensa jäsenten nimien ja heidän pelinumeroitensa oikea kirjaaminen.
- Vahvistaa valmentajan ja apuvalmentajan nimien kirjaus.
- Ilmoittaa aloitusviisikkonsa merkitsemällä pieni rasti "x" "kenttäpelaaja" -sarakkeeseen.
- Allekirjoittaa pöytäkirja oman nimensä viereen.
 - A-joukkueen valmentaja tekee edellä mainitun ensiksi.

Ottelun alussa kirjuri ympyröi joukkueiden aloitusviisikoiden pelaajien rastit (x). Mikäli väärä pelaaja on aloituksessa, kirjuri pyytää tuomaria vaihtamaan pelaajan. **Ottelun aikana** kirjuri merkitsee samanlaisella pienellä rastilla "kenttäpelaaja" -sarakkeeseen (x, ilman ympyröintiä) kentälle ensi kerran tulevan vaihtopelaajan.

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 tai joukkueelle. Virheet merkitään seuraavasti:

- Kosketusvirhe merkitään "P" (personal)
- Pelaajan tekninen virhe merkitään "T" (technical)
- Valmentajalle tuomittu tekninen virhe henkilökohtaisesta epäurheilijamaisesta käytöksestä merkitään "C" (coach)
- Muusta syystä / muulle joukkueen jäsenelle) tuomittu tekninen virhe merkitään "B" (bench)
- Epäurheilijamainen virhe merkitään "U" (unsportsmanlike)
- Pelistä erottamiseen johtava virhe merkitään "D" (disqualifying)
- 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 jakson jälkeen kirjurin on eroteltava paksulla pystyviivalla pelaajille jo täytetyt ja vielä käyttämättömät virheruudut toisistaan. Ottelun jälkeen täyttämättä jääneet virheruudut yliviivataan paksulla vaakasuoralla viivalla. Jos ei ole käytössä tulostaulua tai numerolätkiä, missä näkyy pelaajien henkilökohtaiset virheet, on kirjurin hyvä ilmoittaa joukkueille, kun pelaaja saa kolmannen virheen ja siitä eteenpäin. Kun pelaaja saa viidennen virheensä, tulee kirjurin ilmoittaa siitä välittömästi tuomareille, jotta he varmasti huomaavat erottaa pelaajan pelistä.

Joukkuevirheet

Kutakin jaksoa varten on käytettävissä neljä (4) ruutua (joukkueenimen alla ennen pelaajaluetteloa) joukkuevirheiden merkitsemiseksi. Joukkueen joukkuevirheet ovat täynnä, kun sen pelaajat ovat tehneet neljä (4) henkilökohtaista virhettä (kosketus- tai teknistä virhettä) yhdessä jaksossa.

Joukkuevirheisiin ei lasketa:

- valmentajan tai muun joukkueen jäsenen teknistä virhettä.
- teknistä virhettä pelitauon aikana valmentajalle
- pelistä erottamista erillisenä toimenpiteenä virheiden yhteismäärän takia

Kaikkien pelitauolla tehtyjen virheiden katsotaan kuuluvan seuraavaan jaksoon tai jatko aikaan ja tauolla pelaajalle tuomittu teknillinen virhe lasketaan myös seuraavan jakson joukkuevirheisiin.

Kaikkien jatko aikojen tehtyjen virheiden katsotaan kuuluvan neljänteen jaksoon. Joukkueen joukkuevirheiden ollessa täynnä kaikki seuraavat pelaajien kosketusvirheet, jotka kohdistuvat pelaajaan, joka ei ole heittotilanteessa, rangaistaan kahdella (2) vapaaheitolla sisäänheiton sijasta. Jos virheen tekee elossa olevaa palloa hallussaan pitävän tai pallon hallintaan oikeutetun joukkueen pelaaja, ei virheen seurauksena ole kahta (2) vapaaheittoa. Kun joukkuevirheet täyttyvät (neljä virhettä), kirjurin tulee ilmoittaa tuomarille ja kyseiselle joukkueelle, että joukkueella (A tai B) on joukkuevirheet täynnä.

Toimitsijapöydällä tulee olla punaiset liput tai "tötteröt" tai joku muu sovittu näkyvä esine, joka laitetaan pöydälle näkyviin, kun joukkuevirheet täyttyvät. Esine laitetaan pöydälle vasta, kun pallo tulee uudelleen eloon neljännen joukkuevirheen jälkeen. Kirjurin on huolehdittava, että **viidennestä joukkuevirheestä heitetään jo vapaaheittoja**, mikäli kyseessä ei ole palloa hallussaan pitävän joukkueen virhe ja mikäli erotuomarit eivät ole sitä huomanneet.

Pistetilanne

Kirjuri merkitsee muistiin juoksevassa järjestyksessä molempien joukkueiden tekemät pisteet.

- Ensin kirjuri vetää vinoviivan (/) saavutetun pelikorin tuottaman pistelukeman yli tai piirtää tummennetun pyöreän täplän onnistuneen vapaaheiton tuottamalle pisteluvulle, jolloin on heti selvillä joukkueen saavuttama uusi yhteispistemäärä.
- Sen jälkeen kirjuri merkitsee uuden pistelukeman viereen korin tehneen pelaajan numeron.
- Kolmen (3) pisteen pelikorin heittäneen pelaajan pelinnumero rengastetaan.
- Omaan koriin vahingossa tehty pelikori merkitään vastajoukkueen (kentällä olevan) kapteenin tekemäksi.
- Kunkin jakson päätyttyä on kirjurin rengastettava vahvalla merkinnällä 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 jakson ja mahdollisten jatkoaikojen alkaessa kirjuri jatkaa tulossarakkeen juoksevaa täyttöä ennen taukoa saavutetuista pisteistä eteenpäin.
- Aina kun on mahdollista, kirjurin tulee tarkistaa pöytäkirjan juoksevan pistetilanteen yhdenmukaisuus tulostaulun näytön kanssa. Jos pistetilanteessa on eroa ja hänen kirjauksensa on oikea, hänen tulee huomauttaa asiasta tulostaulun pitäjälle näytön oikaisemiksi. Jos hän ei ole varma asiasta, tai toinen joukkueista esittää vastaväitteen korjauksesta, hänen on ilmoitettava siitä päätuomarille heti, kun pallo on kuollut ja pelikello pysäytetty.

Aikalisät

- Myönnetty aikalisä merkitään kummallakin puoliajalla ja jatkoerissä kirjoittamalla pelaajan minuuttilukema asianomaiseen ruutuun joukkueen nimen alla.
- Kummankin puoliajan ja mahdollisten jatkoerien päätyttyä käyttämättömät aikalisäruudut ylivivataan kaksinkertaisin vaakaviivoin.
- Joukkueella on käytössä ensimmäisellä puoliajalla (ensimmäinen ja toinen jakso) yhteensä kaksi (2) aikalisää, toisella puoliajalla (kolmas ja neljäs jakso) yhteensä kolme (3) aikalisää sekä kullakin jatkoajalla yksi (1) aikalisä.
- Aikalisä voidaan myöntää aina, kun pallo kuolee ja pelikello pysäytetään eli kun on tuomittu virhe tai rikkomus tai erotuomarin aikalisä.
- Aikalisä myönnetään myös vastustajan pelitilannekorista, jos aikalisä on pyydetty ennen pallon tulemistä uudelleen eloon eli ennen kuin se on sisäänheittoa suorittavan pelaajan käytettävissä.
- Aikalisäpyyntö voidaan perua, jos toimitsijat eivät ole ehtineet antaa siitä äänimerkkiä.
- Jos aikalisä- tai vaihtopyyntö tehdään ennen kuin pallo on sisäänheittäjän käytettävissä vapaaheiton/-heittojen jälkeen, niin aikalisä tai vaihto myönnetään kummallekin joukkueelle, jos viimeinen tai ainoa vapaaheitto onnistuu.

Pelaajavaihdot

Joukkue voi vaihtaa pelaajan tai pelaajia seuraavanlaisissa tilanteissa:

- Aina, kun pelikello on pysäytetty erotuomarin vihellettyä pilliin eli kun on tuomittu virhe tai rikkomus.
- Vaihtoa pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin neljännen jakson tai minkä tahansa jatkoajan kahden (2) viimeisen minuutin aikana.

Vapaaheittojen jälkeen voidaan vaihtaa pelaajia edellyttäen, että:

- vaihtopyyntö tehdään ennen kuin pallo on sisäänheittäjän käytettävissä vapaaheiton/-heittojen jälkeen
- vaihto myönnetään kummallekin joukkueelle, jos viimeinen tai ainoa vapaaheitto onnistuu.

Ottelun jälkeen

- Ottelun päätyttyä kirjuri rengastaa vahvalla merkinnällä kummankin joukkueen koripisteissään saavuttamat lukemat ja 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.
- Kunkin jakson ja jatkoajan päätyttyä kirjurin on merkittävä molempien joukkueiden siinä jaksossa (jatkoajoilla yhteensä) saavuttamat koripisteet pöytäkirjan alaosaan varattuun kohtaan.
- Ottelun päätyttyä kirjurin on merkittävä lopputulos ja voittaneen joukkueen nimi.
- Kirjuri allekirjoittaa pöytäkirjan pyydettyään siihen ensin ajanottajan ja 24 sekunnin valvojan allekirjoitukset.
- Aputuomarin allekirjoitettua pöytäkirjan päätuomari hyväksyy ja allekirjoittaa sen viimeisenä. Tämä toimenpide päättää ottelun hallinnolliset toimenpiteet.
- Pöytäkirjan alaosa kirjoitetaan samalla kynällä kuin viimeinen jakso, siis pisteet, lopputulos, voittanut joukkue ja nimikirjoitukset.
- Kirjuri jakaa pöytäkirjat joukkueille, punainen kopio voittajalle, keltainen häviäjälle ja valkoinen (päällimmäinen) kilpailun järjestäjälle.

Vuoro-osoittimen (suuntanuolen) käyttö

Kirjurin tulee sääntöjen mukaan huolehtia myös vuorohallinnasta käyttäen vuoro-osoitinta.

- vuorohallinta on menettelytapa, jolla pallo saatetaan eloon sisäänheitolla ylösheiton sijasta
- ylösheittotilanteissa joukkueet saavat vuorotellen pallon haltuunsa sisäänheittoa varten lähinnä sitä kohtaa, jossa ylösheittotilanne syntyi
- hallintavuorossa oleva joukkue ilmaistaan vuoro-osoittimella, joka osoittaa vastustajan korin suuntaan (hallintavuorossa olevan joukkueen hyökkäyssuuntaan)
- vuoro-osoittimen suunta muutetaan välittömästi, kun hallintavuoroon liittyvä sisäänheitto päättyy
- se joukkue, joka ei saa palloa haltuunsa ensimmäisen jakson aloittavan ylösheiton jälkeen, saa ensimmäisen hallintavuoron (epäselvissä tapauksissa ratkaisun tekee päätuomari)
- joukkue, jolla oli hallintavuoro jakson päättyessä, aloittaa seuraavan jakson
- vuoro-osoitin tulee kääntää välittömästi ensimmäisen puoliajan (toisen jakson) päättyessä, koska joukkueet vaihtavat koreja (pelisuuntia) toiselle puoliajalle

Vuorohallintamenettely alkaa, kun

- pallo on sisäänheittäjän käytettävissä sisäänheittoa varten

Vuorohallintamenettely päättyy, kun

- pallo koskettaa kentällä olevaa pelaajaa
- sisäänheittoa suorittava joukkue tekee rikkomuksen
- sisäänheiton jälkeen pallo tarttuu koritukiin (renkaan ja levyn väliin)

AJANOTTAJA

Pelikello **käynnistetään**, kun:

- pelin aloittavassa ylösheitossa jompikumpi hyppäävä pelaaja on lyönyt palloa sääntöjen mukaisesti
- pallo jää eloon epäonnistuneen vapaaheiton jälkeen, ja kentällä oleva pelaaja koskettaa palloa
- sisäänheiton jälkeen pallo koskettaa kentällä olevaa pelaajaa.

Pelikello **pysäytetään**, kun:

- jakson tai jatkoajan peliaika päättyy
- erotuomari viheltää pilliin pallon ollessa elossa
- aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin

- tehdään pelitilannekori ottelun neljännen jakson tai jatkoajan kahden (2) viimeisen minuutin kuluessa.

Aikalisät

- Erillinen aikalisäkello tulee käynnistää erotuomarin näytettyä aikalisän käsimerkin.
- Jokaisen aikalisän tulee kestää koko yhden (1) minuutin aika.
- 50 sekunnin jälkeen aikalisän alkamisesta ajanottaja antaa äänimerkin ja vielä uudelleen aikalisän päättyessä.

24 SEKUNNIN VALVOJA

A: 24 sekunnin laite **käynnistetään**, kun pelaaja saa elossa olevan pallon haltuunsa kentällä.

B. Kello **pysäytetään ja asetetaan takaisin 24 sekuntiin, mutta siinä ei ole mitään lukemaa näkyvissä**, kun

- pelitilanneheitto menee koriin
- pelitilanneheiton jälkeen pallo osuu korirenkaiseen
- tuomitaan virhe, josta seuraa vapaaheitto tai -heittoja

Näiden tilanteiden jälkeen kello käynnistetään kohdan A mukaisesti.

C. Kello **pysäytetään ja asetetaan 24 sekuntiin uudelleen käynnistämistä varten, kun**

- tuomitaan puolustajalle virhe, jota seuraa sisäänheitto palloa hallussaan pitäneelle joukkueelle
- erotuomari näyttää potkusta käsimerkillä uuden hyökkäysajan ja palloa hallussaan pitänyt joukkue jatkaa sisäänheitolla
- peli pysäytetään palloa hallussaan pitäneen joukkueen virheen tai rikkomuksen takia ja vastustaja saa sisäänheiton

D. Kello **asetetaan 24 sekuntiin ja käynnistetään uudelleen**, kun

- vastustaja saa elossa olevan pallon haltuunsa kentällä (hyökkäysuunta vaihtuu)
- Huom! Pelkkä vastustajan kosketus palloon ei aloita uutta 24 sekunnin jaksoa, jos pallo jää edelleen saman joukkueen haltuun
- heitto ei osu korirenkaiseen ja 24-s äänimerkki soi, mutta sen jälkeen pallon saa välittömästi haltuunsa puolustava joukkue (hyökkäysuunta vaihtuu)

E. Kello **pysäytetään, mutta ei palauteta 24 sekuntiin**, kun

- peli pysäytetään puolustavan joukkueen rikkomuksen jälkeen ja joukkue, jolla oli pallo hallussaan, saa sisäänheiton eikä kyseessä ollut potku (tuomari ei näytä käsimerkillä uutta hyökkäysaikaa)
- on tuomittu kaksoisvirhe ja sisäänheiton saa sama joukkue, jolla oli pallo hallussaan
- on tuomittu ylösheitto ja vuorohallintamenettelyn seurauksena sisäänheiton saa sama joukkue, jolla jo oli pallo hallussaan

F. **Uusi hyökkäysaika ei ala** eikä kelloa pysäytetä tai aseteta uudelleen 24 sekuntiin, kun

- heitto torjutaan eikä se osu korirenkaiseen
- heitto ei osu mihinkään eli se menee "helaksi"
- pallo osuu heitosta vain korilevy

G. Kello **pysäytetään ja sammutetaan**, toisin sanoen siinä ei ole lukemaa näkyvissä, kun

- joukkue saa elossa olevan pallon haltuunsa kentällä minkä tahansa jakson lopussa ja pelikellossa on aikaa jäljellä vähemmän kuin 24 sekuntia.

Toimitsijat ovat ottelussa yhteistyössä erotuomareiden kanssa ja he ovat erotuomareiden apuna!