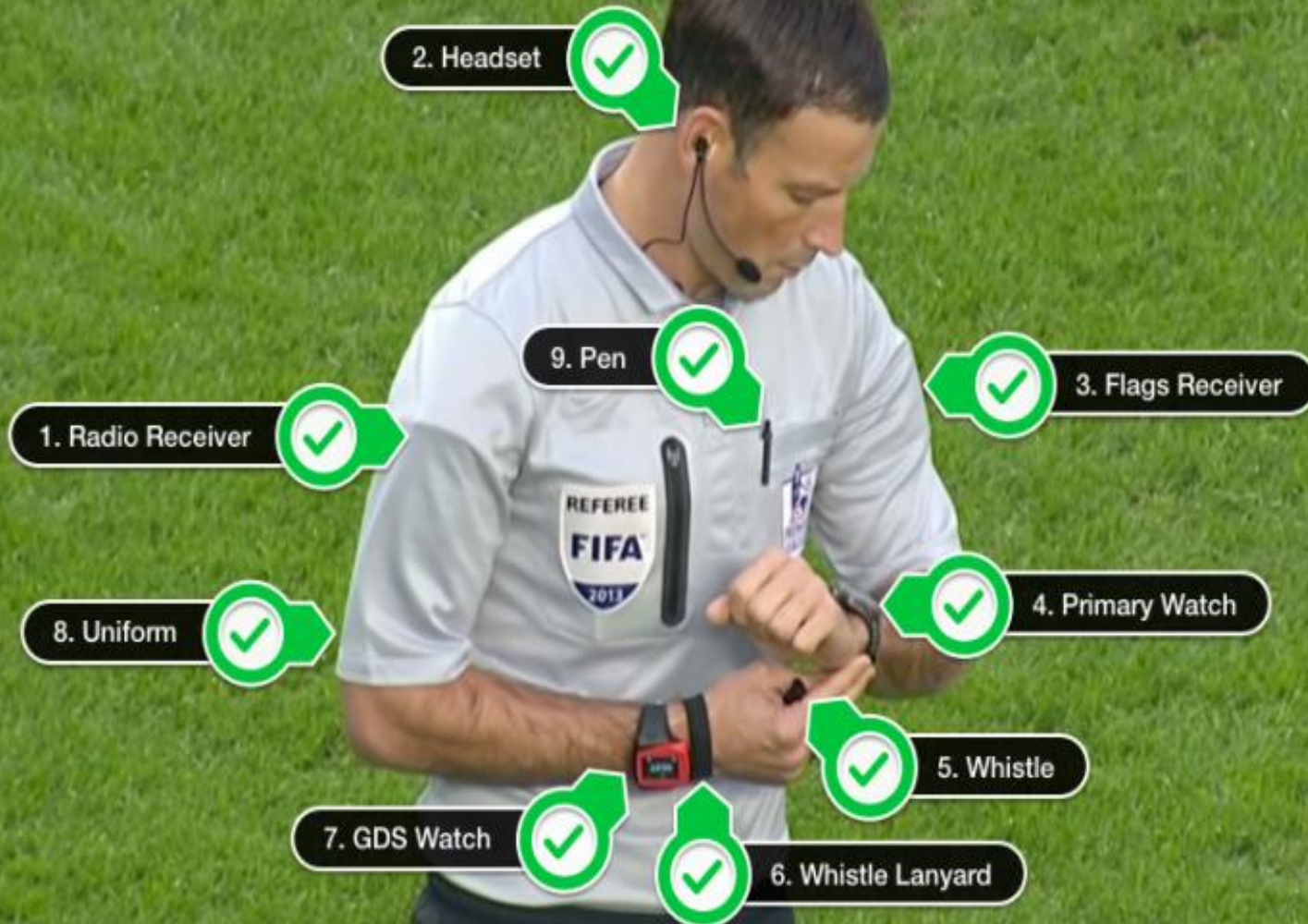


Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet



Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

- 1) Yleistä
- 2) Ennen ottelua
- 3) Maalipotku / kulmapotku
- 4) Rajaheitto
- 5) Paitsio
- 6) Sääntörikkomus
- 7) Henkilökohtaiset rangaistukset
- 8) Nahistelu
- 9) 4. erotuomari
- 10) Käytettäviä termejä





Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

1) Yleistä

- Headset-järjestelmä on tekninen lisäapu erotuomariston yhteistyöhön
 - Niitä käytettäessä ei saa laiminlyödä ”perinteistä” yhteistyötä mm. katsekontaktia
- Huomioitava erotuomarin ennen ottelua läpikäymä ohjeistus
 - Rajoita kommunikointi ainoastaan tarpeelliseen informaatioon sovitusta tilanteista
 - Käytä etukäteen sovittuja yksiselitteisiä, lyhyitä ja selkeitä sanoja
- Toista tarvittaessa 2-3 kertaa peräkkäin esim. ”PAITSIO, PAITSIO”
- Älä käytä ”EI”- sanaa muiden sanojen yhteydessä esim. ”ei paitsio”, ”ei rike” tms.
- Headset-järjestelmä mahdollistaa informaation keräämisen ennen lopullisen päätöksen tekemistä
 - Kriittisissä tilanteissa on tarvittaessa käytävä keskustelu ET:n ja AET:n tai 4.ET:n välillä
- Kaikki mitä puhut headset-järjestelmän kautta on usein muidenkin lähellä olevien kuultavissa (pelaajat, taustahenkilöt, yleisö, lähelle kenttää sijoitetut mikrofonit jne.)
- Useat tilanteet eivät vaadi minkäänlaista kommunikointia head-setin kautta. Nyrkkisääntönä voidaan pitää että jos informaatio tuo jotain oikeaa lisäarvoa se pitää kertoa



Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

2) Ennen ottelua

- Erotuomari vastaa siitä, että akut on ladattu ja testattu
- Lähtökohtaisesti erotuomari pitää kuuloketta vasemmassa korvassa ja avustava erotuomari oikeassa korvassa
 - Peliä pelataan useimmiten ET:n oikealla ja AET:n vasemmalla puolella.
- Headset-järjestelmän käyttöohjeistus on sisällytettävä tuomarin ennen ottelua antamiin ohjeisiin huomioiden mm.
 - Miten erotuomaristo viestittää toisilleen, mikäli yhteys katkeaa tai se ei toimi kunnolla.
 - Millä väreillä joukkueita kutsutaan
 - Turvasanana suositellaan käytettäväksi ”POIKKI”, jos peli pitää saada heti katki tai sitä ei saa laittaa uudelleen käyntiin
- Suositellaan, että Headset-järjestelmä tulee olla paikoilleen asennettuna jo alkulämmittelyn aikana, jotta voidaan varmistua sen toimivuudesta
- Järjestelmän toiminnan varmistaminen ennen puoliaikojen alkua



Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

3) Maalipotku / kulmapotku

- Selvissä tilanteissa voidaan käyttää sanaa ”maalipotku” tai ”kulma”.
- Epäselvissä tilanteissa sanotaan ”MAALIPOTKU” tai ”KULMA”
 - Mielipiteensä sanoo ensin se, jonka vastuualueelta pallo ylittää päätyrajan
 - Poikkeuksena tilanteet, joissa ET/AET:lla on selkeästi parempi mahdollisuus nähdä viimeinen kosketus
 - Näyttö vasta sen jälkeen, kun päätös on tehty verbaalisesti
 - Tarvittaessa vapaa avustava ilmoittaa kun kulmapotku suoritetaan ”PELISSÄ” Erotuomarilla fokus rang.alueella.

4) Rajaheitto

- Selvissä tilanteissa voidaan sanoa joukkueen väri, jolle rajaheittoa ollaan näyttämässä.
- Epäselvissä tilanteissa sanotaan joukkueen väri, jolle rajaheittoa ollaan näyttämässä.
 - Mielipiteensä sanoo ensin se, jonka vastuualueelta pallo ylittää sivurajan.
 - Poikkeuksena tilanteet, joissa ET/AET:lla on selkeästi parempi mahdollisuus nähdä viimeinen kosketus
 - Näyttö vasta sen jälkeen, kun päätös on tehty verbaalisesti.
- Ennen ottelua on sovittava kuka valvoo heittopaikan ja –suorituksen



Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

5) Paitsio

- Käytä sanaa ”PAITSIO” tuomittavan paitsion yhteydessä
- Älä käytä ilmaisua ”ei paitsio”
- Wait & See -tilanteissa, joissa AET joutuu odottamaan ennen lopullisen ratkaisun tekoa käytetään sanaa ”ODOTAN/WAIT”
- Epäselvissä tilanteissa puolustavan joukkueen pelaajan pelatessa palloa taaksepäin erotuomari sanoo ”OMA” (Toistaa tätä muutaman kerran että varmasti menee perille)
- Maalineläilytilanteissa, joissa hyökkäävän joukkueen pelaaja on paitsioasemassa vaikuttaen maalivahdin pelaamiseen (=peittäen näkökenttää) tulee erotuomarin käyttää tarvittaessa sanaa ”PEITTÄÄ”
 - Ennen maalin hyväksymistä/hylkäämistä erotuomariston on varmistuttava ko. pelaajan vaikuttamisesta maalivahdin pelaamiseen



Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

6) Sääntövirheet

- Jos erotuomari näkee tilanteen yhtä hyvästä tai paremmasta paikasta kuin AET/4. ET, hän voi pyytää AET/4.ET:n mielipidettä tilanteesta
- ET:n pyytäessä apua AET/4. ET:lta pitää käyttää seuraavia ilmaisuja:
 - ”RIKE (+ sen mahdollinen syy esim. REPIMINEN sekä pelaajan väri ja numero esim. SININEN 5”)
 - Jos ei rikettä **EI, EI , EI.**
 - Riketilanteessa, jossa mahdollisuus käyttää hyötyä ”HYÖTYÄ”
 - Jos pelaaja esim. repii vastapelaajaa AET/4. ET voi sanoa esim. ”REPII”, kertoakseen tuomarille jo etukäteen, mitä tilanteessa tapahtuu..
 - ”FILMI” pelaajan hakiessa joukkueelleen etua teeskentelemällä tai korostamalla kontaktia **JA TÄSTÄ KUULUISI VAROITTA. JOS EI VAROITUS NIIN ” EI, EI, EI ” (Tarkoittaa siis ei rikettä peli jatkuu)**
 - Pelin katkaisemisen jälkeen on mahdollisuus antaa lisäinformaatiota tapahtuneesta
 - Headset-järjestelmän käyttö ei saa korvata AET:n yhteistoimintavelvoitetta rikkeen tapahtuessa hänen lähellään / lähialueella
- Jos ET on jäänyt kauas tai ajautunut huonoon katselukulmaan, hän voi sanoa AET:lle ”SINUN”, jolloin AET ottaa tilanteen normaalia tehokkaammin huomioon



Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

6) Sääntövirheet / Rangaistuspotku

- Jos AET on nähnyt tilanteen ja on varma näkemyksestään, hän sanoo selkeästi erotuomarille, ”RANKKARI”
 - Tämä tulee sanoa ennen kuin näytetään lipulla.
 - Pelin katkaisemisen jälkeen on mahdollisuus antaa lisäinformaatiota
- Jos rike tapahtui rangaistusalueen rajan tuntumassa ja AET:lla on selkeä mielipide, hänen on kerrottava se erotuomarille käyttäen sanoja:
 - ”SISÄLLÄ, RANKKARI” (jos rike tapahtui rangaistusalueella)
 - ”ULKONA, VAPAAPOTKU” (jos rike tapahtui rangaistusalueen ulkopuolella) Erotuomari on näissä tilanteissa epävarma joten silloin pelinjatkamistapa myös hyvää kertoa. Eli ”ulkona, vapaapotku” / ”sisällä, rankkari”
 - Näissä tilanteissa vaaditaan erotuomarilta malttia. Näyttö vasta sen jälkeen kun aet on kertonut mielipiteensä.
- Muutoin toimitaan rangaistuspotkutilanteiden yhteydessä kuten kohdassa sääntövirheet on ohjeistettu



Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

7) Henkilökohtaiset rangaistukset

- Jos erotuomari näkee tilanteen yhtä hyvästä tai paremmasta paikasta kuin AET/4. ET, hän voi pyytää AET/4.ET:n mielipidettä tilanteesta
- ET:n pyytäessä apua AET/4. ET:lta pitää käyttää seuraavia ilmaisuja:
 - ”PUHUTTELE (sininen 5 ja syy)” – sulkeissa oleva vain tarvittaessa
 - ”VAROITUS (sininen 5 ja syy)” – sulkeissa oleva vain tarvittaessa
 - ”KENTÄLTÄPOISTO (sininen 5 ja syy)” – sulkeissa oleva vain tarvittaessa
 - **Huom!** Henkilökohtaisten rangaistusten yhteydessä sanoja ”punainen” tai ”keltainen” käyttöä on vältettävä, etteivät sekoitu joukkueiden pelipaitojen väreihin
 - ET käyttää tarvitsemansa ajan kerätäkseen tietoa, jotta henkilökohtainen rangaistus kohdistuu varmasti oikealle pelaajalle.
- Koko erotuomaristo on vastuussa siitä, että pelaaja poistetaan kentältä toisen varoituksen jälkeen.
- Erotuomari varmentaa koko tiimille varoitettun pelaajan joukkueen värin ja numeron
- Jokainen erotuomariston jäsen on velvollinen ottamaan kantaa suoran kentältäpoiston aiheuttaviin rikkeisiin selkeällä kommentilla ”KENTÄLTÄPOISTO”
- Jos AET/4. ET esittää kentältäpoistoa, suositellaan ET:n menemistä AET/4. ET:n luokse selvittämään tarvittaessa tilanteen kulun
- AET:n / 4. ET: on autettava erotuomaria tunnistamaan pelaajia, jotka jatkuvasti rikkovat sääntöjä vastaan



Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

8) Nahistelu

- Jos kahden pelaajan välille on syntymässä nahistelua, esim. erotuomarin selän takana, tulee tästä informoida erotuomaria
 - Näin hän voi toimia ennakoivasti heti, kun siihen on mahdollisuus
- Erotuomari voi pyytää avustavaa tai neljättä erotuomaria valvomaan tiettyjä pelaajia
 - Tämän voi sanoa niin äänekkäästi, että pelaajat myös sen kuulevat ja tietävät, että heitä valvotaan



Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

9) 4. erotuomari

- Suositellaan, ettei 4. ET pidä linjaa auki, vaan puhuu järjestelmään ”napin takaa”
 - Vältetään ylimääräistä (=häiritsevää) informaatiota muulle erotuomaristolle
- 4. ET informoi hyvissä ajoin tulevasta pelaajavaihdosta (Myös pelaajan nro joka on tulossa vaihtoon, estetään pelin viivyttämistä)
- 4. ET informoi erotuomaria peliin kuuluvan pelaajan paluusta kentälle.
- 4. ET informoi erotuomaria, jos pitää ryhtyä toimenpiteisiin teknisellä alueella olevia vaihtopelaajien tai taustahenkilöiden osalta.
- ET kertoo puoliaikojen lopussa 4.ET:lle lisäajan pituuden



Headset-järjestelmän yleiset käyttöohjeet

10) Käytettäviä termejä

- ”POIKKI”; turvasana, jos peli pitää saada heti katki tai sitä ei saa laittaa uudelleen käyntiin
- ”MAALIPOTKU” / ”KULMA”
- Joukkueen väri esim. ”SININEN”; kertoo rajaheiton suunnan
- ”PAITSIO”; tuomittavan paitsion yhteydessä
- ”ODOTAN/WAIT”; Wait & See -tilanteissa, joissa AET joutuu odottamaan ennen lopullisen ratkaisun tekoa
- ”OMA”; puolustavan joukkueen pelaajan pelatessa palloa taaksepäin; ET kertoo AET:lle
- ”PEITTÄÄ”; hyökkäävän joukkueen pelaajan ollessa paitsioasemassa vaikuttaen maalivahdin pelaamiseen (=peittäen näkökenttää) ET:n näkökulmasta
- ”RIKE” ja mahdollinen syy esim. ”REPIMINEN” sekä pelaajan väri ja numero esim. ”SININEN 5”; kertoo sääntövirheestä, sen syystä ja tekijästä. PELKKÄ RIKE RIITTÄÄ 90 % TILANTEISSA
- ”JATKUU”; jos tilanteessa ei ole rikettä ”EI, EI , EI”
- ”HYÖTY”; kun on mahdollisuus hyödyn käyttöön AET:n tai 4.ET:n näkökulmasta
- ”SINUN” / **TUOMARIN NIMI**; jos ET on jäänyt kauas tai ajautunut huonoon katselukulmaan antaen AET:lle ensisijaisen vastuun tilanteesta.
- ”RANKKARI”; jos AET on nähnyt tilanteen ja on varma näkemyksestään
 - ”SISÄLLÄ”, **RANKKARI**; jos rike tapahtui rangaistusalueella Molemmat sanat peräkkäin siis
 - ”ULKONA”, **VAPAAPOTKU**; jos rike tapahtui rangaistusalueen ulkopuolella Molemmat sanat peräkkäin siis
- ”PUHUTTELE (esim. sininen 5 ja syy)” – sulkeissa oleva vain tarvittaessa
- ”VAROITUS (esim. sininen 5 ja syy)” – sulkeissa oleva vain tarvittaessa
- ”KENTÄLTÄPOISTO (esim. sininen 5 ja syy)” – sulkeissa oleva vain tarvittaessa

