

Pöydän tehtäviä!

Pöydän tarvikkeet

- Pöytäkirja
- Kello
- 24sek kello
- Pistetaulu
- Kaksi kynää – sininen ja punainen
- Henk.koht virhe laput
- Joukkuevirhe merkit
- Summeri/pilli

Ajanotto

- käynnistyy pallon koskettaessa pelaajaa kentän puolella
- vapaaheitossa kello käynnistyy pallon osuessa rautaan mikäli heitto ei mene sisään
- pysähtyy tuomarin vihellyksestä
- pysähtyy aina korin jälkeen viimeisen erän kahdella viimeisellä minuutilla

Pallonhallintanuoli

- Jos ylösheitossa pelaaja lyö ylöspäin menevää palloa, pallo vastustajalle ja nuoli osoittamaan vastustajalle seuraavaa pallonhallintaa
- Jos ylösheitossa viivarikko, pallo ”ei rikkoneelle joukkueelle”, heidän sivuraja, pallonhallinta määräytyy sen mukaan kumpi joukkue saa pallon haltuunsa ensimmäisenä kentän puolella
- Kääntyy kiistapalloista tai tuomarin näyttäessä kiistaa
- Puoliajalla käännä nuoli, merkitse itsellesi ylös että nuoli on käännetty
- Nuoli käännetään lopullisesti kun pallo on tullut kentänpuolelle

Vaihdot

- pelaaja pyytää vaihdon pöydästä (ei valmentaja)
- paina summeria, nosta kädet X, tuomari antaa luvan vaihdolle
- vaihtoja saa pelikellon ollessa seis, kun palloa ei ole annettu peliin
- viimeiset 2min vaihdon saa myös vastustajan korista

Pöytä on aina puolueeton!
Pöydästä ei voi kannustaa!

Pöytäkirja

- täyttö sinisellä
- Sitten PuSiPuSi
- Nimi tekstaten + allekirjoitus

A		B	
	1	1	11
7	2	2	
	3	3	12
	4	4	
8	5	5	12
10	6	6	
10	7	7	
	8	8	12
	9	9	
	10	10	

Time-outs		Team fouls						
7	Period ①	XXXXXX	② XXXXXX					
910	Period ③	XXXXXX	④ XXXXXX					
	Extra periods							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES, M.	8	⊗	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18	⊗	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂			
Coach		LOOR, A.					C ₁	B ₁
Assistant Coach		MONTA, B.						

Aikalisä

- kuluva minuutti per erä merkitään pöytäkirjaan
- aikalisän saa pelikellon ollessa seis
- vastustajan korista saa aikalisän
- pysäytä kello, paina summeria, nosta kädet T, tuomari antaa luvan aikalisälle
- käynnistä aikalisäkello (1min) kun tuomari on antanut luvan aikalisälle
- Viimeinen erä viimeiset 2 min käytössä vain 2 aikalisää
- Viimeiset 2 min valmentaja saa päättää mistä jatkaa aikalisän jälkeen, ei tarvitse ilmoittaa vastustajalle.

Virheet

- P henkilökohtainen virhe. P1,P2,P3 numero kertoo vapareiden määrän
- U2 epäurheilijamainen virhe, 2 vapaaheittoa ja sivuraja peli jatkuu etukentältä
- T1 heitetään "heti" ja tämän jälkeen peli jatkuu siitä mikä tilanne olikin, pallon hallinta ei vaihdu
- C1 valmentajan U
- B1 valmentajan/penkin teku
- GD pelistä erottaminen 2xU tai T+U tai 2xT
- D2 suoraan pelistä erottamiseen johtanut virhe
- näytä henk.koht virheet nostamalla numero 1,2,3,4,5
- muista nostaa merkki että joukkuevirheet ovat täynnä