

KANSAINVÄLISEN VIRALLISEN OTTELUPÖYTÄKIRJAN TÄYTTÖOHJEET

I ENNEN OTTELUA

Kirjurin tulee tarkistaa, että pelattavaa ottelua koskevat rivit ja ruudut on täytetty oikein. Jos näin ei ole, hänen tulee täyttää ne seuraavasti:

A. Lomakkeen yläosassa:

- 1.1 Kilpailun nimi
- 1.2 Paikkakunnan ja maan nimi
- 1.3 Pelipaikka
- 1.4 *Pelattava kierros (ilmaise vaihe/jakso) seuraavasti: (kansalliset tarpeet huomioidaan)*
Karsintakierros: Karsinta (esim. runkosarja, sarjaottelu, sijoitusottelu jne.)
Pudotuskierros : Jatkoonpääsy
Finaalikerros : Loppuottelut tai Finaali
- 1.5 *Ottelun numero*
- 1.6 Sarja : Miehet, Naiset (pane rasti ruutuun)
- 1.7 *Ikätaso : Aikuiset, Nuoret, alle 17 v, (pane rasti ruutuun)*
- 1.8 Päivämäärä (ottelun päivämäärä)
- 1.9 Aika (otteluohjelman mukaisesti)
- 1.10 Joukkueet (kirjoita joukkueiden nimet otteluohjelman mukaisesti ja jätä ympyrät A ja B tyhjiksi : ne tulee täyttää arvonnän jälkeen - katso kohtaa 2.3)

B. Lomakkeen oikeassa alareunassa olevaan joukkueen ruudukkoon:

- 1.11 Joukkueet (joukkueiden nimet otteluohjelman mukaisesti - katso kohtaa 1.10, jättäen ympyrät A ja B tyhjiksi)
- 1.12 Molempien joukkueiden pelaajien sekä mahd. Libero-pelaajan, joka kirjoitetaan vain omalle riville, nimet ja numerot (joukkueiden kapteenien numerot rengastetaan)
- 1.13. Joukkueiden johtajisto PV : Päävalmentaja
(joukkueiden johto) AV : Apuvalmentaja
H : Huoltaja
J : Joukkueen jäsen (L: lääkäri)
- 1.14 Kapteenien allekirjoitukset (1.11, 12 ja 13 varmistamisen jälkeen)
- 1.15 Joukkueiden valmentajien allekirjoitukset (1.11, 12 ja 13 varmistamisen jälkeen) (Kuvio 1)

C. Lomakkeen alaosassa, keskeltä vasemmalla olevaan kohtaan "Hyväksyntä" kirjoita seuraavien nimet (Kuvio 2):

- 1.16 Päätuomari (kortin numero) - (maa)
- 1.17 Verkkotuomari (kortin numero) - (maa)
- 1.18 Kirjuri
- 1.19 Rajatuomarit (vain nimet)

II ALOITUKSEN ARVONNAN JÄLKEEN

mutta ennen ottelun aloittamista kirjurin tulee saada seuraavat tiedot :

- 2.1 Päätuomarilta :
 - a) Se pelikentän puoli, jolta kumpikin joukkue aloittaa
 - b) Joukkue, joka suorittaa ensimmäisen aloituksen
- 2.2 Verkkotuomarilta joukkueen 1. erän aloitusjärjestyslipuke, johon on merkitty myös joukkueen Libero, kuitattuna (Kuvio 3)
- 2.3. Saamansa tiedon perusteella kirjuri toimii seuraavasti (Kuvio 4) :
 - a) Vasempaan yläruudukkoon, jonka otsikkona on 1. ERÄ (ERÄ 1), hän merkitsee joukkueiden "A" ja "B" nimet (nimilyhennykset) ruutuihin, jotka vastaavat sitä pelikentän puolta, jolla kumpikin joukkue aloittaa erän ("A" on kirjurin vasemmalla ja "B" oikealla puolella) ja merkitsee rastilla ympäröidyn A:n aloittajan kohdalta sekä V:n sen joukkueen kohdalta, joka on ensin aloituksen vastaanottaja. Sen jälkeen hän merkitsee tyhjiin joukkueiden ympyröihin (katso 1.10) yläosassa vastaavasti kirjaimet "A" ja "B" ja täyttää samalla tavalla joukkueiden tyhjät ympyrät oikeassa alareunassa olevaan ruudukkoon (katso 1.11).
 - b) Sen jälkeen, oikealla olevaan 2. ERÄN ruudukkoon hän kirjoittaa oikealle puolelle joukkueen "A" nimen ja vasemmalle puolelle joukkueen "B" nimen. Hän merkitsee rastilla ympäröidyn A:n tai V:n vastaavien joukkueiden kohdalta osoittaakseen tämän erän kohdalla, että aloittava joukkue on joukkue, joka otti vastaan 1. syötön edellisessä erässä ja päinvastoin.
 - c) 1. ERÄN ruudukon alapuolella on 3. ERÄN ruudukko. Tähän hän merkitsee joukkueiden nimet ja merkkää ympäröidyt kirjaimet A ja V samalla tavalla kuin ensimmäisen erän kohdalla.

- d) Jos välttämätöntä, oikealla, toista erää koskevan ruudukon alapuolella, on neljättä erää var-
ten ruudukko 4. ERÄ, johon merkitään nimet ja merkataan ympyröidyt kirjaimet A ja V samal-
la tavalla kuin toisen erän kohdalla.
- 2.4 Verkkotuomarilta saatujen joukkueiden aloitusjärjestyslipukkeiden kanssa kirjuri toimii ennen kutakin
erää seuraavasti (kuvio 4):
- Hän merkitsee aloitusjärjestyslipukkeen aloituskuusikon tiedot riville "Aloituskokoonpanon"
roomalaisten numeroiden I-VI alle.
 - Esimerkki (kuvio 4): Joukkue A:n aloitusjärjestys 8, 4, 5, 2, 1, 13 ja joukkue B:n 3, 1, 6, 4, 2,
8

III OTTELUN AIKANA

Ottelun aikana kirjuri toimii seuraavasti (kuvio 4):

- 3.1. Merkitsee 1. aloituksen (kellon)ajan ruutuun "ALKOI", joka on 1. ERÄN ruudukon yläosassa.
- 3.2. Hän tarkistaa aloitusjärjestyksen, jossa pelaajat merkittiin aloituskokoonpanoriville ja jota heidän tu-
lee noudattaa.
- 3.3. Hän merkitsee kunkin pelaajan aloitukset ja tarkistaa kunkin aloituksen tuloksen seuraten numeroin
1-8 merkittyjen ruutujen järjestystä sarakkeessa, johon on merkitty aloittajan numero ja mikä vastaa
4 riviä otsikon "Aloituskierron" alla kyseisen eräruudukon vasemmalla puolella. Kirjuri toimii seuraa-
vasti:
1. aloitus osoitetaan (ilmaistaan) rastittamalla (✓) merkityn ruudun numero aloittavan pelaa-
jan sarakkeessa. Kun joukkue menettää aloituksen, hän merkitsee ruutuun aloittavan jouk-
kueen saamat kokonaispisteet pelin sillä hetkellä.
 - Kirjuri siirtyy sen jälkeen toisen joukkueen kohtaan 1. erää koskevassa ruudukossa ja panee
rastin (X) vastustajajoukkueen aloitusruudukon sarakkeessa I numerolla 1 merkittyyn ruu-
tuun. Joukkueen tulee sitten suorittaa kierto ja pelaaja, jonka numero on merkitty sarakkee-
seen II, aloittaa. Numero, ruudukossa II ja ruudussa 1, tulee rastittaa (✓).
 - Kunkin joukkueen sarakkeiden I-VI oikealla puolella on "PISTEET"-sarake, missä on nume-
rot 1-48. Tähän sarakkeeseen merkitään ylhäältä alas vastaavan joukkueen pisteet
merkitsemällä vinoviivalla läpi kaikki numerot, jotka joukkue on pisteikseen saanut. Kun
joukkue menettää aloituksen, viimeinen numero, mikä on vinoviivattu "PISTEET"-
sarakkeessa, merkitään sen ruudun alapuolelle, jonka rastitettu numero vastaa sitä pelaajaa,
joka aloitti (jolla oli aloitus).

3.4 ESIMERKKI PISTEIDEN MERKITSEMISESTÄ JA ALOITUKSEN TARKISTAMISESTA ERÄSSÄ:

Ottelun voittaa paras viidestä erästä. Erät (1-4) pelataan juoksevin pistein 25 pisteeseen kahden pis-
teen erolla. Ratkaiseva 5. erä pelataan 15 pisteeseen kahden pisteen erolla.

- A-joukkue voittaa oikeuden aloittaa ensiksi, niin pelaaja (nro) 8, joka oli merkitty paikkaan 1,
aloittaa ensin. A voittaa pallon (kisan) ja siis pisteen, kirjuri vinoviivaa (/) 1. pisteen "PIS-
TEET"-sarakkeessa. Seuraavankin pallon (kisan) voittaa A, kirjuri vinoviivaa (/) sarakkeesta
toisen (2.) pisteen, jne.
Neljän voitettujen pisteen jälkeen A häviää aloituksen. Kirjuri kirjoittaa numero 4 ruudukon I
ruutuun 1 A:n pelaaja (nro) 8 kohdalle. Näin me tiedämme (tämän) joukkueen, joka voitti 4
pistettä, kun pelaajalla (nro) 8 oli aloitus.
- Sitten kirjuri hyväksyy B-joukkueen vastaavan kohdan. Voitettujen "pallorallin" jälkeen vinovii-
valtaan (/) B-joukkueelle "Pisteet"-sarakkeeseen yksi piste. Seuraavaksi kirjuri kumoaa X-
merkinnällä ruudukon I ruudun 1, minkä jälkeen tämän joukkueen tulee nyt vaihtaa 1.
aloitukseen seuraava pelaaja. Sitten kirjuri rastittaa (✓) pelaaja (nro) 1:n sarakkeen II vas-
taavan ruudun. Hän osoittaa joukkue B:n pelaajaa, joka aloittaa ensiksi. B voittaa pallon (ki-
san) ja saa pisteen. 2. piste vinoviivataan (/) joukkueen "PISTEET"-sarakkeeseen.
Joukkue B häviää seuraavan pallon (kisan) ja siten aloituksen. Kirjuri kirjoittaa numero kah-
den (1) aloituksen suorittaneen B-joukkueen (, jolla oli aloitus,) pelaajan (no 1) ruutuun. Tä-
mä on se merkintä, joka B-joukkueelle on kirjattu kahdeksi pisteeksi, kun pelaaja (nro 1) lo-
petti 1. aloituksensa.
- Kirjuri palaa (siirtyy) A-joukkueen kohtaan ja vinoviivaa seuraavan pisteen (5) "Pisteet"-
sarakkeeseen. Sitten hän merkitsee (✓) ruudukon II ruudussa numero 1 osoittaen sarakkee-
seen merkittyä pelaajaa (nro) 4, joka nyt aloittaa. Pelaaja (nro) 4 voittaa kaksi pistettä, ennen
kuin häviää aloituksen. Kirjuri kirjoittaa numero kuusi (7) A-joukkueen pelaajan (nro) 4 sa-
rakkeen II (vastaavaan) ruutuun 1 jne.

- e) Kirjuri jatkaa tällä tavalla, kunnes erä päättyi A-joukkueelle pistetilanteessa 25:22. Tällä hetkellä hän kirjaa kelloajan (16.22) "LOPPUI"-ruutuun. (Kuvio 5).
- e) Jos peli on 24-24, niin joukkue, joka ensin saa kahden pisteen eron, voittaa erän.
- f) Numerot, joita ei ole vinoviivattu molempien joukkueiden "PISTEET"-sarakkeessa, mitätöidään ja viimeinen kirjattu (saavutettu) piste on merkitty viimeksi aloittaneen pelaajan "Aloituskierron"-ruutuun. Jos vastaanottava joukkue voittaa viimeisen pisteen, niin seuraavaa merkintää (✓) ei tehdä.

Kummankin joukkueen viimeinen pistetilanne merkitään vastaavan joukkueen kohdalle kyseisen erän ruudukkoon ja sitten ympyröidään (rengastetaan).

3.5. RATKAISEVA 5. ERÄ:

- a) Arvonnan jälkeen kirjuri kirjoittaa tyhjiin ympyröihin kirjaimen A tai B osoitettuna kummallekin joukkueelle, laittaen vasempaan kohtaan joukkueen, joka pelaa hänen vasemmalla puolellaan.
- b) Sitten kirjuri toimii samalla tavalla kuin 1. erässä käyttäen 5. ERÄ-ruudukon kahta ensimmäistä osaa.
- c) Kenttäpuoliskojen vaihto suoritetaan sen jälkeen, kun 8. piste on kirjattu joukkueelle joko aloituksesta tai saadusta aloituksesta.
- d) Vaihdettaessa kenttäpuolikoita 8. pisteen jälkeen kirjuri jatkaa kolmanteen osaan kauimpana oikealla merkitsemällä joukkueen aloitusjärjestyksen ja pisteet, mitkä alunperin merkittiin vasemman puolen 1. osaan.
Tämän joukkueen saavuttama kokonaispistemäärä puolten vaihdon hetkellä merkitään "PISTEET PUOLTENVAIHDOSSA"-ympyrään, joka on ruudukon kolmannen osan ylimmällä rivillä. Vaihdon jälkeen saadut pisteet tulee merkitä "PISTEET"-sarakkeeseen kauimpana oikealla.
- e) Jos on aloituksen vaihto, joukkueelle, joka saa oikeuden aloittaa, merkitään piste: kirjuri vetää vinoviivan seuraavan pisteen yli "PISTEET"-sarakkeessa ja rastittaa numeron sarakkeen II pienessä ruudussa (3.4.c).
- f) Jos peli on esim. 14:14, niin erää jatketaan, kunnes joukkue saavuttaa kahden pisteen edun toiseen joukkueeseen.

3.6. PELAAJAVAIHDOT

Erän aloittaneen pelaajan vaihto (vaihdon merkitsemisen menettelytapa) merkitään seuraavasti:

- a) Kentälle tulevan pelaajan numero tulee merkitä ruutuun, joka on kentältä lähtevän pelaajan alapuolella.
- b) Samaan sarakkeeseen, "PELAAJAVAIHDON PISTETILANNE"-ruudukon yläosaan, tulee merkitä molempien joukkueiden pistetilanteet. (Vaihdon suorittavan joukkueen pisteet vasemmalle puolelle ja toisen joukkueen oikealle).
Kun vaihtopelaaja vuorostaan vaihdetaan:
- c) Kirjuri varmistuu, että vaihdettavan pelaajan numero on sama sen numeron kanssa, joka on merkitty kentältä poistuvan pelaajan numeron yläpuolella. Jälkimmäisen (viimeksi mainitun) numero on rengastettu osoitukseksi, ettei häntä voida laillisesti (enää) merkitä pöytäkirjaan samassa erässä.
- d) Joukkueiden sen hetkiset pisteet tulee merkitä "PELAAJAVAIHDON PISTETILANNE-RIVIN" alempaan ruutuun.
- e) Esimerkki:
B-joukkueen pelaaja (nro) 5 vaihdetaan pelaaja (nro) 6 tilalle, kun pelitilanne oli 3:7 ja pelaaja (nro) 6 vaihdetaan takaisin paikalleen, kun pelitilanne oli 7:9. Pistetilanteen 1. luku on aina vaihdon tehneen joukkueen pistemäärä. Poikkeukselliset pelaajavaihdot merkitään "Huomautukset"-sarakkeeseen. Kirjuri merkitsee erän, pistetilanteen, joukkueen loukkaantuneen pelaajan tai Liberon numeron ja nimen sekä vastaavat tiedot vaihtoon tulevista pelaajista.

3.7. AIKALISÄT

Molempien joukkueiden "PISTEET"-sarakkeen alapuolella on kaksi ruutua, joiden otsikkona on "T" (aikalisä):

- a) Kun joukkue saa 1. aikalisänsä, kirjuri merkitsee ylempään ruudukkoon molempien joukkueiden senhetkiset pisteet.
- b) Kun sama joukkue saa 2. aikalisänsä, kirjuri merkitsee alempaan ruudukkoon joukkueiden sen hetkiset pisteet.
Pistetilanteen 1. luku on aina aikalisän pyytäneen joukkueen pistemäärä.
- b) Esimerkki: B-joukkue pyysi 1. aikalisänsä, kun pistetilanne oli 7:12 ja toisen aikalisänsä, kun pistetilanne oli 21:23.

3.8. KÄYTTÄYTYMISRIKKEIDEN (RANGAISTUSTEN / PAKOTTEIDEN) MERKITSEMINEN (Kuvio 6)

- ovat ottelukohtaisia

- a) Huonon käytöksen takia:
 1. Kaikki käyttäytymisrikkeet tulee tilastoida alaosan vasempaan ruudukkoon merkitsemällä rangaistun pelaajan numero tai tehtävän / toimen mukaiset nimikirjaimet / alkukirjaimet, kuten ne ovat oikean alaosan (katso 1.13) "Johtajisto" (joukkueen johto)-ruudukossa, henkilökohtaisiksi käyttäytymisrikkeiksi vastaavissa sarakkeissa: "V" varoitukseksi, "R" rangaistukseksi, "PE" poistoksi erän ajaksi ja "PO" poistoksi ottelun ajaksi. "A" tai "B" on pantu joukkueiden sarakkeeseen osoittamaan joukkuetta ja erän numero sekä pistetilanne rangaistushetkellä on osoitettu eri sarakkeissa.
 2. Pisteet, jotka on saatu pelaajan rankaisemisesta "R", tulee rengastaa "PISTEET"-sarakkeessa.
- b) Viivytyksrikkeet
 1. Viivytyksrikkeet tulee merkitä pöytäkirjan vasemman alaosan ruudukkoon merkitsemällä "V" viivytyksrikkeiksi vastaavaan sarakkeeseen: "V" varoitukseksi, "R" rangaistukseksi. "A" tai "B" on merkitty joukkueiden sarakkeeseen osoittamaan joukkuetta ja erän numero sekä pistetilanne rike(rangaistus)hetkellä on osoitettu eri sarakkeissa.
 2. Viivytyksrangaistus aiheuttaa (tuo mukanaan) pistehäviön. Kirjurin pitää merkitä piste seuraten normaalimenettelyä ympyröimällä (rengastamalla) se "PISTEET"-sarakkeeseen, täytettyään rangaistusruudun kuten vastaavasti yllä.

IV OTTELUN JÄLKEEN

Jokaisen erän jälkeen ja ottelun lopussa kirjuri merkitsee "TULOS"-ruudukkoon (kuvio 7):

- 4.1 A-joukkueen nimen kohdan vasemmalle puolelle ja B-joukkueen nimen oikealle puolelle.
- 4.2 "ERÄ(kesto)"-sarakkeeseen kunkin pelatun erän numeron viereen hän merkitsee sulkuihin erän kestoajan ja "YHTEENSÄ"-ruutuun hän merkitsee kaikkien pelattujen erien yhteenlasketun ajan minuutteina.
- 4.3 Kummankin joukkueen "PISTEET"-sarakkeeseen hän kirjoittaa kutakin erää vastaavaan ruutuun kyseisen joukkueen saamat pisteet ja "YHTEENSÄ"-riviä vastaavaan ruutuun hän merkitsee kaikkien pelattujen erien pisteiden summan.
- 4.4 "V"(erävoitot)-sarakkeeseen hän kirjoittaa V-kirjaimen kutakin erää vastaavaan ruutuun sille joukkueelle, joka voitti erän. Sitten hän merkitsee kummankin joukkueen voitettujen erien summan ruutuun "YHTEENSÄ"-viivan kohdalle.
- 4.5 "PV"(pelaajavaihdot)-sarakkeeseen kirjuri kirjoittaa kutakin erää vastaavaan ruutuun kyseisen joukkueen pelaajavaihtojen lukumäärän. Ruutuun "YHTEENSÄ"-viivan kohdalle hän merkitsee kummankin joukkueen kaikissa pelatuissa erissä suorittamien pelaajavaihtojen summan.
- 4.6 "T"(aikalisät)-sarakkeeseen hän merkitsee kutakin erää vastaavaan ruutuun kyseiselle joukkueelle myönnettyjen aikalisien lukumäärän. Vastaavaan ruutuun "YHTEENSÄ"-viivalle hän merkitsee kummallekin joukkueelle kaikissa pelatuissa erissä myönnettyjen aikalisien summan.
- 4.7 Sen jälkeen hän merkitsee ottelun alkamis- ja päättymisajan kahteen vastaavaan ruutuun alapuolelle ja merkitsee ottelun todellisen keston oikeanpuoliseen osaan.
- 4.8 Viimeiselle viivalle hän merkitsee voittajajoukkueen nimen ja (3:n) oikealle puolelle hän kirjoittaa joukkueen hävittyjen erien lukumäärän.
- 4.9 Hän kirjaa (tai kirjatuttaa päätuomarin luvalla) määräaikaan mennessä jätetyt vastalauseet. Joukkueen-kapteeni sanelee tai kirjoittaa vastalauseen "HUOMAUTUKSET"-osaan.
- 4.10 Lopuksi vastaavaan "HYVÄKSYNTÄ"-ruudukkoon kuitataan allekirjoitukset seuraavassa järjestyksessä:
 - a) kirjuri
 - b) molemmat kapteenit
 - c) verkkotuomari
 - d) päätuomari