



Erotuomarin peruskurssi 2021 (E-taso)

Juho Juvenius

Kuopio Steelers



1.2.2021

A small decorative horizontal bar with a teal segment on the left and an orange segment on the right is positioned above the title.

Mitä teen kaikella tulevalla tiedolla?

- Kaudella 2021 kaikkia U15-junioreita **velvoitetaan suorittamaan** erotuomarikoulutus.
- Pystyt oppimaan sääntöjä tarkemmin
- Pystyt oppimaan pelaamisesta myös erotuomarin näkökulmasta
- Saatat ymmärtää tulevaisuudessa pelaamisesta vähän enemmän



Erotuomarina amerikkalaisessa jalkapallossa

Amerikkalaisen jalkapallon ottelua tuomitsee 3-8 erotuomaria.

Jokaisella kentällä olevalla tuomarilla on omat tehtävänsä.

Tuomareiden tärkeimpänä tehtävänä on varmistaa, että molemmilla joukkueilla on mahdollisuus voittaa ottelu sääntöjen puitteissa, turvallisissa olosuhteissa ja reilun pelin hengessä.

Hyvä tuomari on puolueeton, rehellinen ja oikeudenmukainen, sekä osaa säännöt ja tuomarimekaniikan niin että pystyy tekemään niiden mukaisia ratkaisuja kentällä.



Tasapuolista peliä kummallekin joukkueelle

Ottelu pelataan ovaalin muotoisella pallolla, suorakulmion muotoisella kentällä, jonka molemmissa päissä on maalialueet sekä maalitolpat.

Ottelu kestää 4x12 minuuttia ja 2.-3. neljänneksen välissä on 20 min. tauko. • Joukkueilla saa olla kentällä enintään 11 pelaajaa kerrallaan.

Joukkueilla on 4 yritystä edetä 10 jaardin matka.

Mikäli joukkue/pelaaja syyllistyy sääntöjenvastaiseen tekoon eli virheeseen siitä tuomitaan rangaistus.

Suomessa pelataan myös 8vs8, 7vs7 sekä 5vs5 pelimuotoja, joissa mm. kentän koko, otteluaika ja sääntöpoikkeamat on säädetty sarjakohtaisissa erityyssäännöissä.



Virhe ja rangaistus

Kun joukkue/pelaaja syyllistyy virheeseen, erotuomari heittää kentälle keltaisen ”lipun” virheen merkiksi.

Mahdollisia rangaistuksia virheistä ovat: aikalisän menetys, jaardirangaistus, yrityksen menetys ja ottelusta sulkeminen.

Rangaistus virheestä toimeenpannaan yrityksen jälkeen ellei virhe ole säännön mukaan sellainen että peli on vihelletty sen takia poikki.



Milloin virhe liputetaan?

Virheet liputetaan, jos ne joko:

- 1. Vaarantavat pelaajaturvallisuutta
- 2. Vaikuttavat peliin eli antavat rikkojalle epäreilua etua tilanteessa
- 3. Ovat selkeästi nähtävissä ”katsomon ylimmällä rivillä”



Tyypillisiä rangaistuksia

väärä aloitus(muodostelma)/paitsio (5yrd)

kiinnipito (10yrd)

henkilökohtainen virhe (15yrd)

epäurheilijamainen käyttäytyminen (15yrd) (2 jälkeen yleensä ulosajo)



Aloituspotku

Ottelu aloitetaan aloituspotkulla potkaisevan joukkueen 35 jaardin linjalta (potkulinja voi muuttua rangaistuksen johdosta).

Joukkueiden tulee olla potkuhetkellä omien rajoituslinjojensa takana. Potkaisevan joukkueen rajoituslinja on jaardilinja jolta pallo potkaistaan. Palauttavan joukkueen rajoituslinja on 10 jaardia pallosta.

Palauttava joukkue saa ottaa potkaistun pallon haltuunsa ja palauttaa sitä. Mikäli pallo menee kenenkään koskematta maalialueelle syntyy touchback, ja seuraava yritys lähtee 20 jaardin viivalta.

Potkaiseva joukkue saa koskea/ottaa pallon haltuunsa kun pallo on mennyt palauttavan joukkueen rajoituslinjan yli, tai palauttavan joukkueen pelaaja on koskenut siihen. Potkaiseva joukkue ei voi edetä pallon kanssa, vaan peli vihelletään poikki jos potkaiseva joukkue saa potkun haltuunsa.



Yritykset aloituslinjasta

Yritys käynnistetään aloitussyötöllä. Jaardilinja, jolta aloitussyöttö annetaan on aloituslinja eli puolueeton alue.

Kummankin joukkueen tulee olla omalla puolella aloituslinjaa ennen aloitussyötön antamista ja aloitussyöttöhetkellä. Muuten joukkue syyllistyy paitsioon.

Hyökkäävän joukkueen pelaajien tulee olla aloitussyöttöhetkellä paikallaan. Pelaajan äkkinäiset liikkeet ja pelin aloittaminen ennen aloitussyöttöä on hyökkäyksen väärä aloitus. Yksi hyökkääjä joka ei ole aloituslinjalla saa olla sivuttais-/taaksepäin liikkeessä aloitussyöttöhetkellä (motion).



Aloitusmuodostelma (11vs11)

Hyökkäävän joukkueen aloitusmuodostelmaa koskee seuraavat vaatimukset:

1. Vähintään 5 pelaajaa tulee olla aloituslinjalla ns. linjapelaajia numeroituna numeroilla 50-79 (ei koske U13 tai U15 pelejä)
2. Enintään 4 pelaajaa saa olla takakentällä (pelaaja joka ei ole aloituslinjalla)
3. Kaikkien pelaajien tulee pysähtyä sekunniksi ennen aloitussyöttöä (tai sivuttaisliikkeeseen lähtemistä)
4. Useampi kuin 1 pelaaja voi siirtyä aloitusmuodostelmassa uuteen paikkaan (motion) mutta kaikkien hyökkääjien tulee pysähtyä tämän siirtymisen jälkeen sekunnin ajaksi.



Blokkaaminen

Blokkaaminen on vastustajan estämistä tahallisella tarkoituksenmukaisella kontaktilla.

Blokkaamiselle on asetettu useita sääntöjä ja rajoituksia.

Kiellettyjä tai rajoituksia sisältäviä blokkaamisen muotoja:

- 1. Kiinnipitäminen
- 2. Selkään blokkaaminen
- 3. Vyötärön alapuolelle blokkaaminen
- 4. Voimallinen blokki näköalueen ulkopuolelta avoimella kentällä
- 5. Yhtäaikainen alas ja ylös blokkauk (Chop block)



Tärkeimpiä blokkauksen rajoituksia

Kiinnipito on kiellettyä. Pelaaja joka pitää kiinni vastustajasta, estäen vastustajaa pääsemästä palloon tai pallonkantajaan pelin painopisteessä syyllistyy kiinnipitovirheeseen.

Takaapäin estäminen on kiellettyä. Estäminen vastustajaa takaapäin pelin painopisteessä joka vaikuttaa peliin on virhe.

Kiinnipito ja selkään estäminen eivät ole pelaajaturvallisuuteen vaikuttavia virheitä joten ne liputetaan vain kun ne vaikuttavat peliin pelin painopisteessä. (puolustuksen kiinnipito heiton vastaanottajia kohtaan ennen heittoa on virhe kaikkialla kentällä)



Kiellettyjä blokkeja

Vyötärön alle blokkaaminen on kiellettyä:

- 1. Yli 5 yd aloituslinjan etupuolella
- 2. Sivusta tai takaapäin (Poikkeus tackleboksissa linjapelajajat pallon ollessa siellä)
- 3. Kohti omaa maalia (Poikkeus tackleboksissa pallon ollessa vielä siellä)
- 4. Kun pallo vaihtaa yrityksellä omistajaa (Rähmäys, syötönkatko lentopotku)
- 5. Kaikilla potkuyrityksillä (Vapaapotku, lentopotku, kenttämaaliyritys)
- 6. Kohti pallon alkuperäistä aloitussyöttöpaikkaa

Blokki avokentällä jossa blokkaaja estää voimallisesti hartialla vastustajaa näköalueen ulkopuolelta on kielletty. Yhtäaikainen samaan pelaajaan kohdistuva chop block on kielletty.

Nämä ovat turvallisuuteen liittyviä virheitä ja ne liputetaan aina.



Pallon heittäminen

Palloa saa heittää taaksepäin rajattomasti missä tahansa kentällä, minkä tahansa yrityksen aikana. Taaksepäin heitto jota ei saada kiinni pysyy pelissä ja sen saa poimia ja palauttaa kuka tahansa. Hyökkäävä joukkue (joukkue A) saa heittää palloa yhden kerran eteenpäin aloituslinjasta lähteneen yrityksen aikana jos:

- 1. Heiton heittävä pelaaja, tai pallo ei ole ylittänyt kokonaan aloituslinjaa
- 2. Pallo ei ole ollut puolustavan joukkueen pelaajan hallussa yrityksen aikana.

Jos eteenpäinheittoa ei saada kiinni yritys päättyy ja ottelukello pysähtyy. Jos pelaaja ottaa pallon ilmasta kiinni ja koskee kenttään sekä kontrolloi palloa kiinniottoa välittömästi seuraavan tapahtuman (kaatuminen, väistäminen, juoksuaskeleet) ajan on pallo kiinniötetty ja säilyy pelissä.



Puolustuksen syötön vastaanoton häirintä

Puolustuksen vastaanoton häirintää on kontakti hyökkääjään jolla on mahdollisuus ottaa pallo kiinni. Ollakseen virhe kontaktin tulee:

- 1. Tapahtua kun pallo on ilmassa
- 2. Selvästi estää hyökkääjää
- 3. Kohdistua pelaajaan jonka kiinniotettavissa heitto on.

Vastaanoton häirintää ei ole:

- 1. Jalkojen tahaton sotkeutuminen
- 2. Kun molempien joukkueiden pelaajat yrittävät kiinniottaa tai lyödä palloa. Molempien joukkueiden pelaajilla on yhtäläinen oikeus pelata ilmassa olevaa palloa.
- 3. Kun pelaaja heti aloitusyötön jälkeen blokkaa vastustajaa alle 1 yd aloituslinjasta



Hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintä

Hyökkäyksen vastaanoton häirintää on tahallinen kontakti puolustajaan aloituslinjan etupuolella. Hyökkäyksen vastaanoton häirintä voi tapahtua myös ennen heittoa, mutta teko muuttuu virheeksi vasta kun laillinen heitto ylittää aloituslinjan.

Esimerkkejä hyökkäyksen vastaanoton häirinnästä:

- 1. Hyökkääjä blokkaa puolustajaa aloituslinjan etupuolella (välitön blokki aloitussyötön jälkeen 1-3 jaardia aloituslinjasta ei ole virhe)
- 2. Hyökkääjä työntää puolustajaa poispäin itsestään juostessaan heittokuviota päästäkseen irti puolustajan vartioinnista.
- 3. Hyökkääjä juoksee päin toista hyökkääjää vartioivaa puolustajaa vapauttaakseen joukkueoverinsa puolustajan vartioinnista.



Potkut aloituslinjasta

Laillisia potkuja ovat lentopotku, potkumaaliyrityksen paikaltaanpotku, sekä harvinaisempi pudotuspotku.

Potkua joka ylittää aloituslinjan voi palauttaa vain joukkue B, jos potkaisevan joukkueen pelaaja ottaa pallon haltuun peli vihelletään poikki.

Jos potkaisevan joukkueen pelaaja koskee palloon joka on ylittänyt aloituslinjan, on kyseessä rike ja palauttava joukkue voi valita ottaa pallon pisteestä, jossa siihen koskettiin. Potkaiseva joukkue voi kuitenkin laillisesti koskea ja ottaa pallon jos se koskee ensin joukkueen B pelaajaan.

Potkumaalin voi tehdä joko paikaltaanpotkulla tai pudotuspotkulla. Jos potkumaaliyritys epäonnistuu ja joukkue B ei ole koskenut palloon peliä jatketaan edellisestä aloituspisteestä, tai 20yd linjalta jos lähdettiin alle 20yd maalista.



Henkilökohtaiset virheet

Henkilökohtainen virhe on kontakti joka vaarantaa rikotun pelaajan turvallisuuden. Henkilökohtaiset virheet liputetaan aina.

Esimerkkejä henkilökohtaisista virheistä:

- 1. Lyöminen, potkaiseminen ja kampittaminen
- 2. Clipping (blokki vyötärön alapuolelle takaapäin) Chop block (yhtäaikainen ylös ja alas blokki) sekä sääntöjenvastainen vyötärön alle blokkaminen.
- 3. Myöhästyneet iskut ja kasautumiset kentän ulkopuolella tai yrityksen päätyttyä.
- 4. Kasvosuojukseen tai kypärän aukkoihin tarttuminen ja vetäminen/vääntäminen.
- 5. Heittäjään tai potkaisijaan törmääminen selvästi heiton/potkun jälkeen.
- 6. Horse Collar –taklaus, eli pelaajan kauluksesta/nimikyltin alueelta kiinniottaminen ja välitön vetäminen alaspäin.
- 7. Iskut pelin ulkopuolella/pelaamisen lopettaneisiin pelaajiin.



Tähtääminen, eli targeting

Tähtääminen tarkoittaa että pelaaja ottaa vastustajan kohteekseen ottaakseen voimallisen kontaktin joka ylittää normaalin blokkauksen, taklaamisen tai palloon yrittämisen.

Tähtäämisvirheitä ovat:

- 1. Tähtääminen ja voimallinen kontakti keneen tahansa vastustajaan kypärän lakiosalla.
- 2. Tähtääminen ja voimallinen kontakti puolustuskyvyttömän pelaajan hartialinjan yläpuolelle hartialla, kypärällä, käsivarrella tai kyynärpäällä.



Epäurheilijamainen käyttäytyminen

Epäurheilijamaiset teot vastustajaa kohtaan, loukkaava, uhkaava tai törkeä kielenkäyttö vastustajaa kohtaan, epäreilu taktikointi, tuomareihin kohdistuva uhkaava tai epäasiallinen käytös, tai muu peliin kuulumaton epäurheilijamainen käyttäytyminen on kiellettyä.

Kahdesta epäurheilijamaisesta käyttäytymisvirheestä ottelussa samalle pelaajalle/valmentajalle seuraa ulosajo.

Erotuomari on kentällä fyysisesti koskematon. Tarkoituksellisesta voimallisesta kontaktista erotuomariin seuraa automaattinen ulosajo.



Ottelukello

Ottelussa pelataan 4 yhtä pitkää neljännestä (4x12 min.) jota mitataan ottelukellolla. Ottelukelloa käyttää 4 ja 5 tuomarin ryhmässä rajatuomari.

Hyökkäyksellä on yrityksen päättymisen jälkeen 40 sek. ja hallinnollisten katkojen jälkeen 25 sek. aikaa käynnistää seuraava yritys. Tätä aikaa mitataan yrityskellolla, jota käyttää TT tai 4 tuomarin ryhmässä PT.

Mikäli ottelukello säännön mukaan pysäytetään yrityksen jälkeen pelin poikki viheltänyt tuomari näyttää kello seis -käsimerkin. Tämä on merkki jonka kaikki muut kentän tuomarit toistavat sen nähtyään.

Mikäli kello on pysäytetty yrityksen jälkeen se käynnistetään seuraavaksi joko seuraavasta aloitusyötöstä tai päätuomarin kello käy -käsimerkistä, riippuen edellisen yrityksen lopputuloksesta.



Ottelukellon sääntöjä

Ottelukello pysäytetään yrityksen jälkeen mm. seuraavissa tilanteissa:

- 1. Eteenpäinheitto epäonnistuu
- 2. Yrityksellä tehdään pisteitä
- 3. Palloa on potkaistu laillisesti yrityksen aikana
- 4. Pallon hallinta vaihtuu yrityksen aikana
- 5. Pelillä saadaan uudet yritykset
- 6. Pallonkantaja juoksee ulos sivurajasta tai vapaa pallo menee ulos kentältä
- 7. Yrityksellä liputetaan virhe
- 8. Pelaaja loukkaantuu
- 9. Pelaajan kypärä irtoaa yrityksen aikana

Kohdissa 1-4 kello käynnistetään aloitusyötöstä. Muissa yleensä merkistä.



Yrityskellon sääntöjä

Yrityksen päätyttyä tuomari tai kellonkäyttäjä käynnistää 40 sek. kellon. Mikäli hyökkäävä joukkue ei käynnistä peliä ennen kun yrityskellon aika on loppunut syyllistyy se pelin viivyttämiseen.

Yrityskelloon laitetaan 25 sek. Ja se käynnistetään päätuomarin merkistä mm. seuraavissa tilanteissa (Täydellinen lista säännössä 3-2-4):

- 1. Hyökkäävä joukkue vaihtuu
- 2. Rangaistuksen toimeenpanon jälkeen
- 3. Aikalisien jälkeen (myös tuomariaikalisän)
- 4. Neljänneksen vaihtuessa
- 5. Muu hallinnollinen keskeytys
- 6. Hyökkääjän loukkaantuminen tai kypärän irtoaminen (puolustajan vastaavissa laitetaan yrityskelloon 40 sek.)



Tuomarimekaniikka

Jokaiselle tuomarille on määritelty omat vastuut, liikkuminen, ja tehtävät eri tyyppisissä tilanteissa. Tällä pyritään siihen että kaikki kentän tapahtumat saadaan mahdollisimman kattavasti seurattua.

Suurin osa otteluista tuomitaan 4-5 erotuomarin ryhmällä. Tämän ryhmän tuomareiden nimet ja paikat ovat seuraavat:

- 1. Päätuomari (PT)
- 2. Aputuomari (AT)
- 3. Rajatuomari (RT)
- 4. Linjatuomari (LT)
- 5. Takatuomari (TT) (Viiden tuomarin ryhmässä)



Päätuomari (PT)

- Johtaa erotuomariryhmää
- Rangaistusten toimeenpanon päättäminen
- Rangaistusten kuuluttaminen
- Lähtöpaikka: pelinrakentajan heittokäden puolella takaviistossa 10 – 15 jaardia aloituslinjasta ja sivusuunnassa uloimman linjamiehen tasalla
- Avaimet: Pelinrakentaja ja oman puolen tackle
- Hyökkäyksen pelaajien laskentavastuu yhdessä aputuomarin kanssa
- Juoksupeleissä pallonkantaja aloituslinjan takana ja blokit tämän ympärillä.
- Heittopeleissä pelinrakentajaan kohdistuvat teot.
- Pöytäkirjan täyttäminen ottelun jälkeen
- Ainoa tuomariryhmästä, joka kommentoi kentällä tehtyjä ratkaisuja



Aputuomari (AT)

- Pallon asettaminen paikalleen aloituspaikkaan
- Rangaistusten mittaaminen
- Kentän kommunikaatiokeskus
- Lähtöpaikka: 5-7 jaardia aloituslinjasta, kuitenkin niin että on puolustuksen tukimiesten takana
- Avaimet: neljä linjamiestä, G-C-G-T
- Vastaa aloitussyötön laillisuudesta
- Hyökkäyksen pelaajien laskentavastuu yhdessä päätuomarin kanssa
- Juoksupeleissä seuraa pelin painopisteessä tapahtuvia estämisiiä
- Heittopeleissä siirtyy nopeasti aloituslinjaan, linjan blokkien valvonta.
- Kellottaa aikalisät



Linjatuomari (LT) ja rajatuomari (RT)

- Kommunikoivat valmentajille sivurajalla
- Rajatuomarilla vastuu ottelukellosta ja rangaistusten kirjaamisesta
- Linjatuomarilla ketjuhenkilöiden ohjeistaminen ennen ottelua.
- Lähtöpaikka: aloituslinjan tasalta oman sivurajan ulkopuolelta.
- Avaimet: oman puolen uloin vastaanottaja
- Puolustuksen pelaajien laskentavastuu yhdessä takatuomarin kanssa
- Juoksupeleissä antaa pelin mennä ohitse ja seuraa peliä takaviistosta, spottaus.
- Heittopeleissä seuraa mitä omalle avainpelaajalle tapahtuu ensimmäisten sekuntien aikana.
- Tämän jälkeen oman alueen heittokuvioiden seuraaminen.



Takatuomari (TT)

- Vastaa yrityskellon käyttämisestä
- Lähtöpaikka: 15-20 jaardia aloituslinjasta puolustuksen takana
- Avaimet: oman puolen toiseksi uloin pallon vastaanottaja
- Puolustuksen pelaajien laskentavastuu yhdessä linja- ja rajatuomarin kanssa
- Juoksupeleissä peruuttaa pelin edellä ja seuraa estämisiä pelin edessä.
- Heittopeleissä seuraa mitä omalle avainpelaajalle tapahtuu ja peruuta pelaajien edellä ensimmäisten sekuntien aikana.
- Tämän jälkeen oman alueen ja erityisesti pitkien heittokuvioiden seuraaminen.



Tietoja ja materiaaleja

https://www.sail.fi/liitto_ia_seurat/erotuomarit/lomakkeet/

<https://www.sail.fi/seurapalvelut/materiaalit/saannot-sarjakirjat/>



Mitä seuraavaksi?

- SAJL julkaisee sähköisen erotuomarikokeen (ajankohta ilmoitetaan myöhemmin). Koe suoritetaan Pajulahden urheiluopiston oppimisympäristö Pajukossa.
- Erotuomarikokeen jälkeen omat tiedot pitää ilmoittaa erotuomarivaliokunnalle (EVT)
- Olet valmis E-tason erotuomari.

Kaikki aikataulut ilmoitetaan myöhemmin.



Liiton lisäkoulutuksia tuomareille

ETV – SAJL Erotuomari 2021 -koulutus 13.2.2021

SAJL Erotuomari 2021 -koulutus sisältää IFAF:in kaudelle 2021 tekemät sääntömuutokset sekä näiden tulkinnot Suomessa. Lisäksi koulutuksessa läpikäydään kauden 2020 tarkkailutoiminnassa noteerattuja yleisiä kehityskohteita sekä painopistealueita kaudelle 2021.

Ajankohta 13.2.2021 12:00 – 17:00

Paikka MS Teams verkkokoulutus

ETV – SAJL Erotuomari 2021 -koulutus 14.3.2021

SAJL Erotuomari 2021 -koulutus sisältää IFAF:in kaudelle 2021 tekemät sääntömuutokset sekä näiden tulkinnot Suomessa. Lisäksi koulutuksessa läpikäydään kauden 2020 tarkkailutoiminnassa noteerattuja yleisiä kehityskohteita sekä painopistealueita kaudelle 2021.

Ajankohta 14.3.2021 12:00 – 17:00

Paikka MS Teams verkkokoulutus