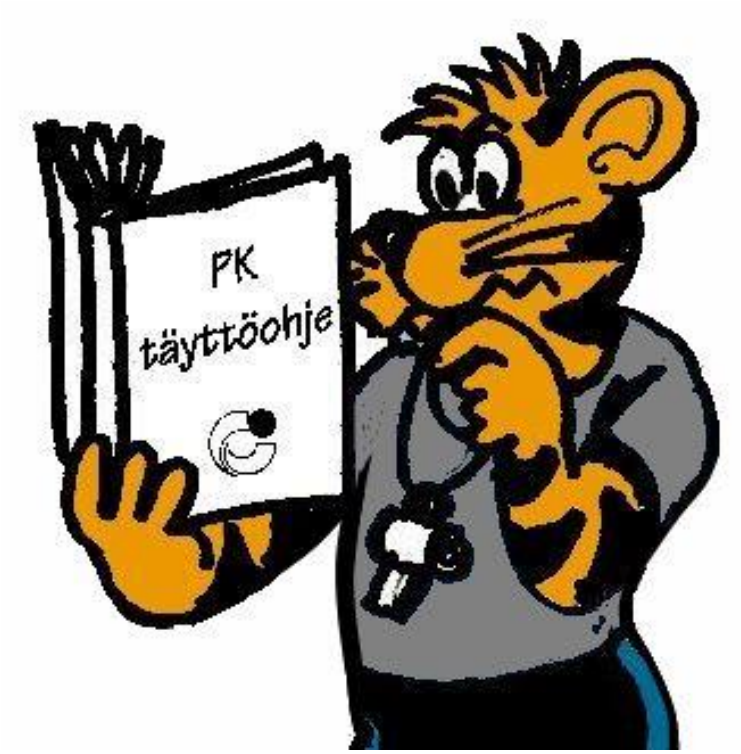


Lentopallon virallisen, ison ottelupöytäkirjan täyttöohjeet

SLeI/ETJ/AK-ryhmä

1.10.2013
v. 3.1

HYVÄ LUKIJA

Tämän ottelupöytäkirjan täyttöohjeen tarkoitus on toimia oppaana, jotta kaikki tuomarit ja kirjurit osaavat täyttää lentopallon ottelupöytäkirjan kansainvälisten ohjeiden ja Suomessa annettujen lisäohjeiden sekä -määräysten mukaisesti oikealla yhtenäisellä tavalla kaikkialla Suomessa.
Tämä pöytäkirjan täyttöohje on suomennettu kansainvälisen virallisen ottelupöytäkirjan täyttöohjeita noudattaen.
Ohjeisiin on tehty muutoksia, lisäyksiä ja tarkennuksia maassamme käytettävän suomenkielisen pöytäkirjan ulkoasusta sekä voimassa olevista sarjamääräyksistä, ohjeista ja yhteisesti sovituista käytännöistä johtuen.
Kuvia on lisätty mukaan, sillä ne auttavat havainnollisesti omaksumaan oikeanlaisen pöytäkirjan täyttötavan.

Alkuperäisen v. 2002 ohjeen toimittivat Markku Ylisiurua ja Petri Pöllänen. Kaikki asiat, tekstit ja kuvat tarkasti ja hyväksyi lentopalloerotuomareiden pääkouluttaja, kansainvälinen tuomari Jarmo Salonen.

Päivitys 1.10.2013 (v. 3.1)
Ohje on päivitetty vastaamaan tämän hetken voimassa olevaa kansainvälistä pöytäkirjaa, sen täyttöohjetta ja Suomessa sovittuja erikoistapauksia.
Kuviin on merkitty sinisellä ne asiat, jotka kirjurin tulee kirjoittaa pöytäkirjaan hyvissä ajoin ennen ottelua, paitsi allekirjoitukset.
Päivityksen ovat tehneet Juhani Kainulainen ja Markku Ylisiurua.

SISÄLLYSLUETTELO:

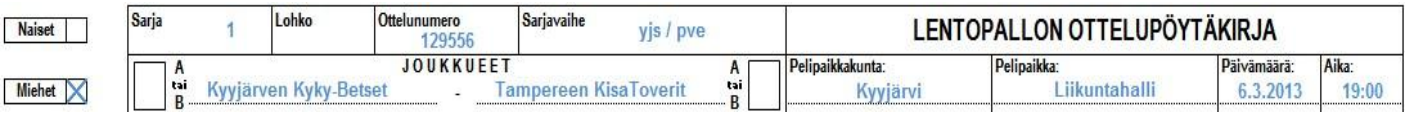
I	ENNEN OTTELUA		4
	A.	Pöytäkirjan yläosa	4
	B.	"JOUKKUEET"-osa	4
	C.	"HYVÄKSYNNÄT"-osa	5
II	ARVONNAN JÄLKEEN		5
III	OTTELUN AIKANA		7
	3.4	Esimerkki pisteiden merkitsemisestä ja aloituksen tarkistamisesta erässä	7
	3.5	Ratkaiseva 5. erä	8
	3.6	Pelaajavaihdot	9
	3.7	Aikalisät	10
	3.8	Rikkeiden (rangaistusten / viivytysten) merkitseminen	11
IV	OTTELUN JÄLKEEN		12
V	LOPPUKOMMENTIT		13
	MUISTIINPANOJA		

I ENNEN OTTELUA

Kirjuri tarkistaa, että pelattavaa ottelua koskevat osat on täytetty oikein. Jos näin ei ole, hän täyttää ne seuraavasti.

A. Pöytäkirjan yläosassa: (Kuva 1)

1.1	Naiset, miehet	merkitsee rastin (X) ao. ruutuun
1.2	Sarja	LML, 1
1.3	Lohko	1, 2 jne.
1.4	Ottelunumero	sarjaohjelmasta löytyvä numero, esim. 129556
1.5	Sarjavaihe	kirjoita, esim. runkosarja, yjs (ylempi jatkosarja) pve (puolivälierä) jne.
1.6	JOUKKUEET	kirjoittaa joukkueiden koko nimet otteluohjelman mukaisesti kotijoukkue vasemmalle, vierasjoukkue oikealle ja jättää ruudut "A tai B" tyhjiksi (Ne täytetään arvonnan jälkeen, katso kohtaa 2.3)
1.7	Pelipaikkakunta	pelipaikkakunta, esim. Kyyjärvi (EI kylä tai kaupunginosa)
1.8	Pelipaikka	esim. Liikuntahalli
1.9	Päivämäärä	ottelun päivämäärä
1.10	Aika	kellonaika otteluohjelman mukaisesti



Kuva 1 - Pöytäkirjan yläosa, vaihe 1.

B. Pöytäkirjan oikeassa alareunassa olevaan "JOUKKUEET"-osaan: (Kuva 3)

1.11 Kirjuri kirjoittaa joukkueiden nimilyhenteet otteluohjelman mukaisesti, kotijoukkue vasemmalle ja jättää tässä vaiheessa ruudut "A tai B" tyhjiksi.

1.12 "No ja Pelaajat"-sarakkeisiin kirjuri kirjoittaa numerojärjestyksessä molempien joukkueiden pelaajien numerot sekä koko etunimen ja sukunimen.

1.13 ympyröi molempien joukkueiden kapteenien numerot.

1.14 kirjoittaa mahdollisten Liberopelaajien numerot ja nimet vain niille varatuille omille, "LIBEROPELAAJAT ("L")" riveille.

1.15 "JOUKKUEEN JOHTO"-osaan hän kirjoittaa

PV = Päävalmentaja
AV = Apuvalmentaja
H = Huoltaja
J = Joukkueen jäsen

Jos joukkueella on kaksi apuvalmentajaa, niin nimet kirjoitetaan samalle riville ja erotetaan / merkillä. (Kuva 2)
Huom
"RANGAISTUKSET"-ruudukon merkintä, ensimmäisenä oleva henkilö on AV1 ja toisena oleva AV2

1.16 "ALLEKIRJOITUKSET"-osaan tulee kapteenien allekirjoitus arvonnan ja 1.11 - 1.15 varmistamisen jälkeen.

1.17 joukkueiden valmentajien allekirjoitukset, 1.11 - 11.16 varmistamisen jälkeen.



Kuva 2 - "JOUKKUEET"-osa, apuvalmentajat.



Kuva 3 - "JOUKKUEET"-osa.

C. Pöytäkirjan alaosassa, keskellä "HYVÄKSYNNÄT"-osaan: (Kuva 4)

1.18 Kohtaan "1. (Pt)" kirjoitetaan päätuomarin nimi ja kortin luokka
I lk:n tuomareilla, luokan lisäksi numero, jonka SLel on antanut tuomareille, esim. I / 444

1.19 kohtaan "2. (Vt)" verkkotuomarin nimi, kortin numero, kuten edellä 1.18

1.20 kirjurin nimi

1.21 ottelutarkkailijan nimi

1.22 rajatuomareiden nimet
jos käytetään kahta rajatuomaria, heidän nimensä kirjoitetaan kohtiin "1" ja "2"
kohtaan "1" kirjoitetaan kirjurista vasemmalla ja kohtaan "2" kirjurista oikealla toimivan rajatuomarin nimi. (Kts. säännöt)

HYVÄKSYNNÄT			
Tuomarit	Nimi	Kortin no	Allekirjoitus
1. (Pt)	Arttu Ylinen	I / 444	
2. (Vt)	Markku Ylisiurua	I / 240	
Kirjuri	Heidi Huumarkangas		
Ottelutarkkailija			
Juha Eteläkari 1	Rajatuomarit	2 Kari Jokinen	
3		4	
A	Kapteenit	B	

Kuva 4 - "HYVÄKSYNNÄT"-osa.

Kaikkien em. henkilöiden nimet, kohtiin 1.12, 1.14 - 1.15 ja 1.18 - 1.22, kirjoitetaan kokonaan (etunimi ja sukunimi)

1.23 Verkkotuomari tarkastaa pelaajaluetteloinnin sarjamääräysten mukaisesti.
Jos luetteloinnissa on huomauttamista, verkkotuomari (tai kirjuri vt:n ohjeiden mukaisesti) kirjaa tiedot "Huomautukset"-kohtaan.
Tarkistuksen jälkeen verkkotuomari (tai kirjuri vt:n luvalla) merkitsee rastin (X)
"Luetteloinnin tarkistus"-kohtaan. (Kuva 5)

Luetteloinnit tarkastettu	X	Tilastointi ATK:lla		Yleisömäärä
Tulos ilmoitettu tulospalveluun		Lehdistötilaisuus		
Huomautukset:				
TKT, no 4, Ossi Heino, ei pelaajalisenssiä				

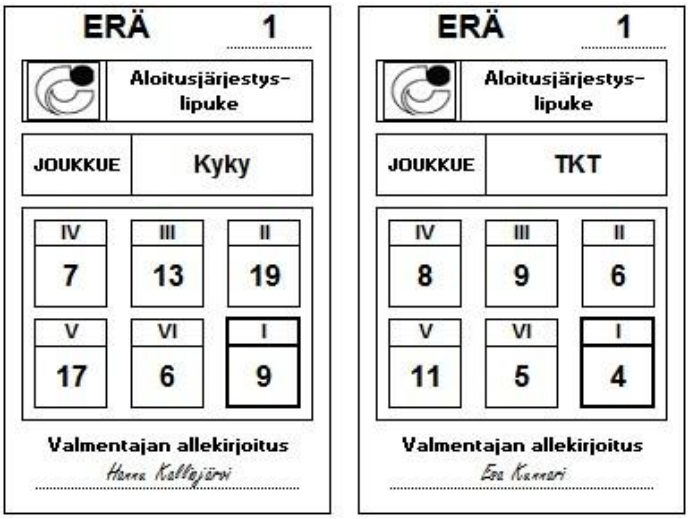
Kuva 5 - Luetteloinnin tarkistus.

II ARVONNAN JÄLKEEN

mutta ennen ottelun aloittamista kirjurin tulee saada seuraavat tiedot:

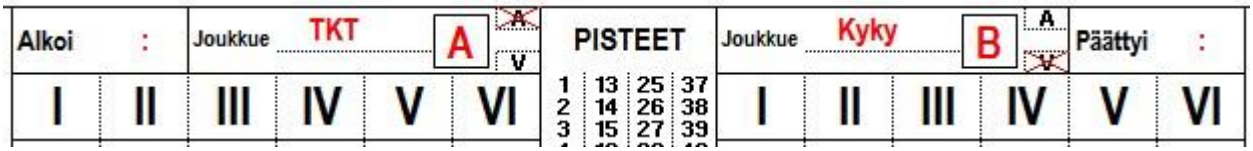
2.1 Päätuomarilta:
a. joukkueiden kenttäpuolet pelin alkaessa kirjurista katsoen ja
b. joukkue, joka suorittaa ensimmäisen aloituksen

2.2 Verkkotuomarilta joukkueiden ensimmäisen erän päävalmentajan kuittaama aloitusjärjestyslipuke pelaajanumeroineen. (Kuva 6)



Kuva 6 - Aloitusjärjestyslipukkeet.

2.3 Saamansa tiedon perusteella kirjuri toimii seuraavasti:
a. Vasempaan yläruudukkoon, jonka otsikkona on "ERÄ 1", hän merkitsee "Joukkue"-riville "A" ja "B" joukkueiden nimilyhenteet siten, että ne vastaavat joukkueiden kenttäpuolia erän alkaessa ("A" on aina kirjurin vasemmalla ja "B" oikealla puolella) ja merkitsee rastin (X) suorakulmioon A aloittavan joukkueen kohdalle sekä rastin (X) suorakulmioon V ensimmäisenä vastaanottavan joukkueen kohdalle. (Kuva 7)



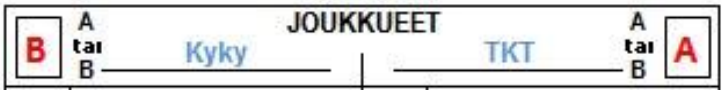
Kuva 7 - Ensimmäisen erän yläosa, vaihe 1.

Sen jälkeen kirjuri merkitsee joukkueiden tyhjiin ruutuihin (katso 1.6) pöytäkirjan yläosassa vastaavasti kirjaimet "A" ja "B". (Kuva 8)



Kuva 8 - Pöytäkirjan yläosa, vaihe 2.

Samalla tavalla kirjuri täyttää joukkueiden tyhjät ruudut oikeassa alareunassa olevalle "JOUKKUEET"-osaan (katso 1.11). (Kuva 9)



Kuva 9 - "JOUKKUEET"-osan yläosa

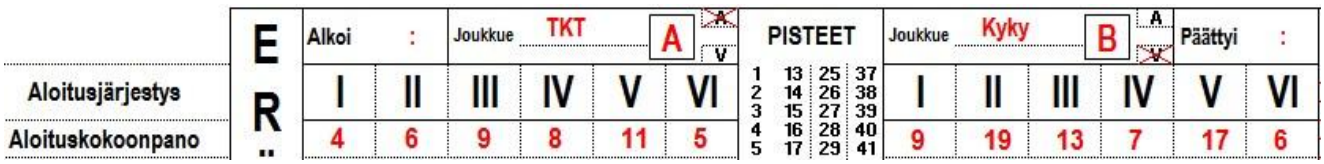
Keskellä alhaalla "Tulokset"-osaan hän kirjoittaa vastaavasti ylös vasemmalle "Joukkue ... A"-kohtaan ao. joukkueen lyhenteen ja "B ... Joukkue"-kohtaan ao. joukkueen lyhenteen. (Kuva10)



Kuva 10 - "TULOKSET"-osan yläosa.

b. Sen jälkeen oikealla olevaan "ERÄ 2:n" ruudukkoon kirjuri kirjoittaa oikealle puolelle joukkueen "A" nimen ja vasemmalle puolelle joukkueen "B" nimen. Hän merkitsee rastilla (X) suorakulmion sisältämän 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. Siihen kirjuri merkitsee joukkueiden nimet ja merkitsee rastilla (X) suorakulmion sisältämän A:n tai V:n 1. erän mukaisesti.

2.4 Saatuaan verkkotuomarilta, ennen kutakin erää, joukkueiden aloitusjärjestyslipukkeet kirjuri
a. tarkistaa, että ao. numeroidut pelaajat ovat "JOUKKUEET / Pelaajat"-osassa.
(Jos em. on ristiriitoja tms., niin kirjurin on kerrottava se heti verkkotuomarille)
b. merkitsee aloitusjärjestyslipukkeen aloituskuusikon tiedot riville "Aloituskokoonpanot" roomalaisten numeroiden I-VI alle.
c. esim. Joukkue A:n aloitusjärjestys 4, 6, 9, 8, 11, 5 ja Joukkue B:n 9, 19, 13, 7, 17, 6. (Kuva 11)



Kuva 11 - Ensimmäisen erän yläosa, vaihe 2.

III OTTELUN AIKANA

Ottelun aikana kirjuri toimii seuraavasti:

3.1 Merkitsee pelin todellisen alkamisajan "Alkoi"-riville, joka on "ERÄ 1"-ruudukon yläosassa.

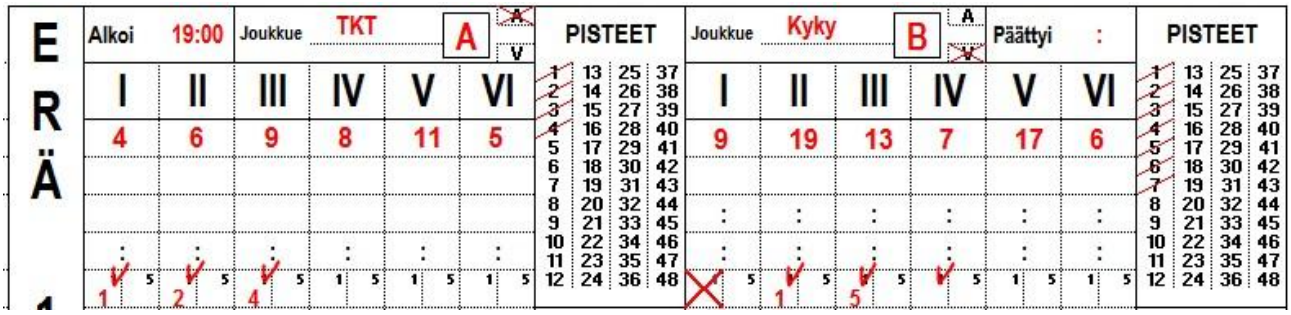
3.2 Merkitsee jokaisen pelaajan aloitukset ja tarkistaa jokaisen aloituksen tuloksen seuraten numeroin 1-8 merkittyjen syöttökierrosta osoittavien ruutujen järjestystä sarakkeessa, johon on merkitty aloittajan numero. Tämä vastaa neljää (4) riviä otsikon "Aloituskierros" oikealla puolella kyseisessä eräruudukossa.

3.3 Tarkastaa aloitusjärjestyksen. Tätä "Aloituskokoonpano"-riville merkittyä järjestystä pelaajien / joukkueen on noudatettava.

a. Ensimmäinen aloitus esitetään merkitsemällä "pukki" (✓) numerolla 1 merkittyyn ruutuun aloittavan pelaajan sarakkeessa.
Kirjuri merkitsee ”pukin” kun aloittaja on valmiina aloittamaan.
Joukkue A (TKT) voittaa pallorallin, kirjuri vinoviivaa” PISTEET”-sarakkeessa ensimmäisen (1.) pisteen.
Kun joukkue menettää aloituksen, hän merkitsee ruutuun aloittavan joukkueen kokonaispisteet pelin sillä hetkellä.

b. Kirjuri siirtyy sen jälkeen toisen joukkueen kohtaan, "ERÄ 1" koskevassa ruudukossa, vinoviivaa B joukkueen (Kyky) ensimmäisen (1.) pisteen ja merkitsee rastin (X) tämän joukkueen aloitusruudukon sarakkeessa I numerolla 1 merkittyyn ruutuun. Joukkueen tulee sitten suorittaa kiertovaihto ja pelaaja, jonka numero on merkitty sarakkeeseen II, aloittaa. Numero, sarakkeessa II ja ruudussa 1, tulee merkitä "pukilla" (✓).

c. Joukkueen sarakkeiden I-VI oikealla puolella on "PISTEET"-sarake, jossa on numerot 1-48. Tähän sarakkeeseen merkitään ylhäältä alas asianomaisen joukkueen pisteet merkitsemällä vinoviiva (/) niiden numeroiden päälle, jotka joukkue saa kyseisessä erässä. Kun joukkue menettää aloituksen, viimeinen numero, mikä on vinoviivattu "PISTEET"-sarakkeessa (joukkueen sen hetkinen pistemäärä), merkitään siihen ruutuun, joka on viimeksi "pukitettu" (no 13) ja vastaa sitä pelaajaa, joka aloitti (jolla oli aloitus). (Kuva 12)



Kuva 12 - Ensimmäinen erä, alkuosan täyttö

3.4 Esimerkki pisteiden merkitsemisestä ja aloituksen tarkastamisesta erässä. (Kuva 12)
Ottelun voittaa paras viidestä erästä. Erät (1-4) pelataan juoksevin pistein 25 pisteeseen kahden pisteen erolla. Ratkaiseva 5. erä pelataan 15 pisteeseen kahden pisteen erolla.

a. A-joukkue voittaa arvonnan ja valitsee aloituksen. Pelaaja no 4, joka oli merkitty paikalle I, aloittaa ensin. Joukkue A voittaa pallorallin ja saa pisteen. Kirjuri vinoviivaa (/) 1. pisteen "PISTEET"-sarakkeessa. Seuraavan pallorallin voittaa B. Kirjuri kirjoittaa pistemäärän 1 aloituskierrosruudukkoon, I sarakkeeseen, ruutuun "1" A-joukkueen pelaajan no 4 kohdalle. Tästä tiedämme A-joukkueen voittaneen 1 pisteen, kun pelaajalla no 4 oli aloitusvuoro.

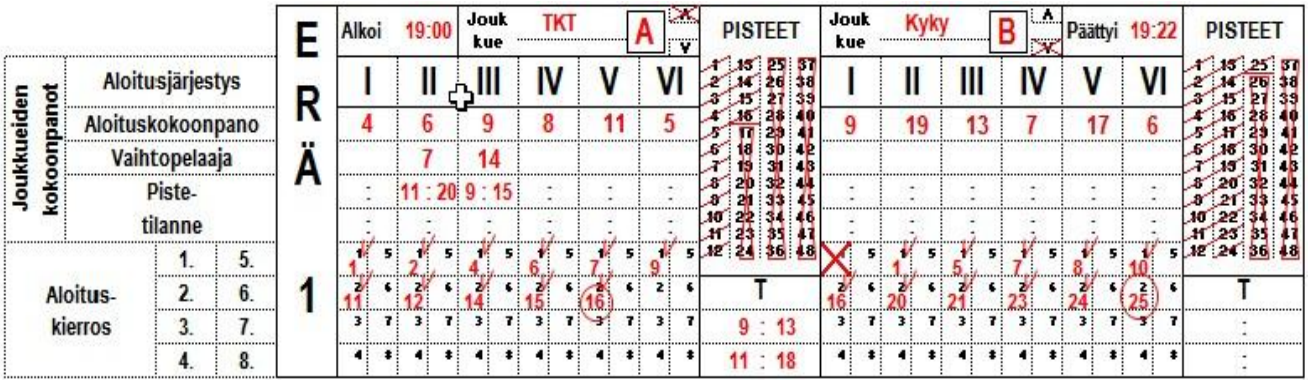
b. Sitten kirjuri siirtyy B-joukkueen vastaavan kohtaan. Voitettuaan pallorallin ja saatuaan syöttövuoron, joukkue B saa yhden pisteen ja vinoviivataan (/) piste yksi (1) joukkueen "PISTEET"-sarakkeessa.
B-joukkueelle yksi piste. Seuraavaksi kirjuri kumoaa X-merkinnällä sarakkeen I ruudun 1. Tämän jälkeen B-joukkueen tulee tehdä kiertovaihto. Kirjuri merkitsee "pukilla" (✓) pelaaja no 19 sarakkeen II vastaavan ruudun. Tämä tarkoittaa, että joukkue B:n pelaajaa no 19 aloittaa ensiksi.
Mikäli kirjuri huomaa, että aloittamassa on eri pelaaja kuin pöytäkirjan mukaan pitäisi olla, kirjuri ilmoittaa verkkotuomarille vasta aloituksen tapahduttua, että "väärä aloittaja".
Joukkue B häviää seuraavan pallorallin ja siten aloituksen. Kirjuri kirjoittaa numero yksi (1) aloituksen suorittaneen B-joukkueen (jolla oli aloitus) pelaajan no 19 ruutuun. Tämä on se merkintä, joka B-joukkueelle on kirjattu yhdeksi pisteeksi, kun B-joukkueen pelaaja no 19 lopetti ensimmäisen aloitusvuoronsa..

c. Kirjuri siirtyy A-joukkueen kohtaan ja vinoviivaa seuraavan pisteen (2.) "PISTEET"-sarakkeessa, koska pallorallin voittaminen tarkoittaa pisteen voittamista.
Sitten hän merkitsee "pukin" (✓) sarakkeen II ruudussa numero 1 osoittaen sarakkeeseen merkittyä pelaajaa no 6, joka nyt aloittaa.
Joukkue B voittaa pallorallin. Kirjuri kirjoittaa numero kaksi (2) A-joukkueen pelaajan no 6 sarakkeen II (vastaavaan) ruutuun 1 jne.

d. Kirjuri jatkaa tällä tavalla, kunnes erä päättyy B-joukkueelle pistetilanteessa 25:16. Tällä hetkellä hän kirjaa kelloajan (19:22) "Päättyi"-riville. (Kuva 13)

e. Jos tilanne on tasan (24:24), niin joukkue, joka ensin saavuttaa kahden pisteen eron, voittaa erän. Numerot, joita ei ole vinoviivattu molempien joukkueiden "PISTEET"-sarakkeessa, mitätöidään "tiimalasilla" (⧖) ja viimeinen saavutettu piste on merkitty viimeksi aloittaneen pelaajan "Aloituskierros"-ruutuun ja pistemäärä ympyröidään. Jos vastaanottava joukkue voittaa viimeisen pisteen, saavutettu pistemäärä merkitään seuraavan oletetun aloittajan "Aloituskierros"-ruutuun. "Pukkia" (✓) ei tässä tilanteessa merkitä. Pistemäärä ympyröidään normaalisti.

f. Jos vastaanottava joukkue ei saa yhtään pistettä erässä, joukkueen pistemäärä kirjoitetaan "keskelle ko. erän saraketta" ja ympyröidään (O).



Kuva 13 - Ensimmäinen erä.

3.5 Ratkaiseva 5. erä (Kuva 14)

a. Arvonnan jälkeen kirjuri kirjoittaa vasempaan osaan sen joukkueen lyhenteen ja kirjaimen, joka aloittaa hänen vasemmalla puolellaan ja kaikkein oikeanpuoleisimpaan kohtaan (3. osaan) saman joukkueen kirjaimen. Keskelle hän merkitsee kirjurista oikealta aloittavan joukkueen nimen ja vastaavan kirjaimen. Vastaavasti kirjuri merkitsee "Aloituskokoonpanot" riville pelaajien numerot myös 5. erän kolmanteen osaan.

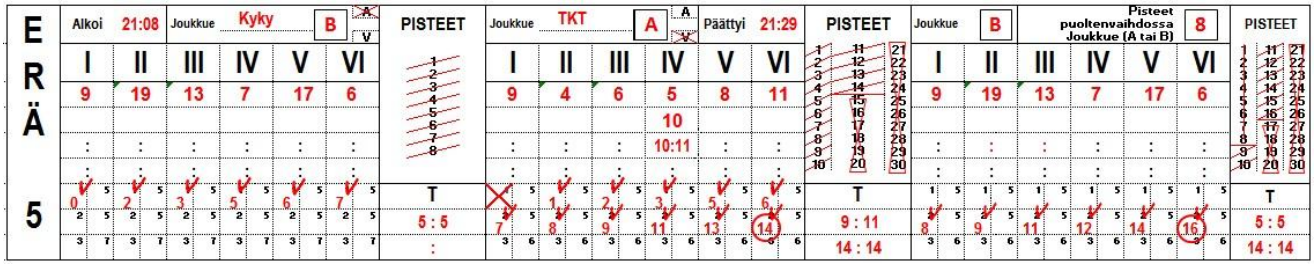
b. Sitten kirjuri toimii samalla tavalla kuin ensimmäisessä erässä käyttäen "ERÄ 5"-ruudukon kahta ensimmäistä osaa.

c. Kenttäpuoliskojen vaihto suoritetaan, kun toinen joukkueista on saanut kahdeksannen (8.) pisteen joko aloituksesta tai vastaanotosta.

d. Vaihdettaessa kenttäpuoliskoita 8. pisteen jälkeen kirjuri jatkaa kolmanteen osaan (ERÄ 5:n oikeanpuoleisin ruudukko) ja merkitsee joukkueen ennen puolten vaihtoa saamat pisteet "pysty- / poikkiviivalla". Vastaavasti joukkueen saamattomat pisteet ennen puoltenvaihtoa "mitätöidään poikki- / pystyviivalla" vasemmanpuoleisimmassa osassa. (Kuva 15 ja 16)
Tämän joukkueen saavuttama kokonaispistemäärä puolten vaihdon hetkellä merkitään "Pisteet puolten vaihdossa"-ruutuun, joka on ruudukon kolmannen osan ylimmällä rivillä. Vaihdon jälkeen saadut pisteet tulee merkitä "PISTEET"-sarakkeeseen kauimpana oikealla.

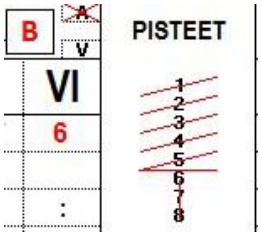
e. Jos on aloituksen vaihto, joukkueelle, joka saa oikeuden aloittaa, merkitään piste: kirjuri vetää vinoviivan seuraavan pisteen yli "PISTEET"-sarakkeessa ja "pukittaa" aloituskierrosjärjestyksen osoittaman pienen numeron seuraavan syöttäjän sarakkeen kohdassa (3.4 b).

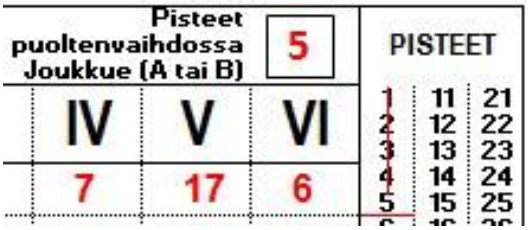
f. Jos peli on esim. 14:14, niin erää jatketaan, kunnes joukkue saavuttaa kahden pisteen edun toiseen joukkueeseen.



Kuva 14 - Viides erä.

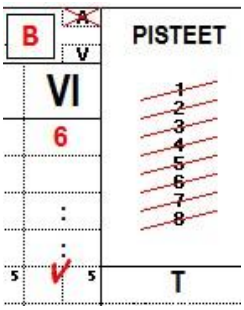
Esimerkki 2 :
Viidennen erän pisteiden merkitseminen puolten vaihdossa, kun vasemmalla aloittaneella joukkueella on vähemmän kuin 8 pistettä, "alaviiva ja pystyviiva"

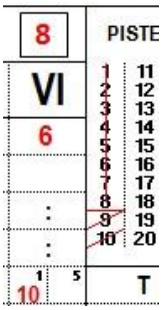




Kuva 15 ja 16 - Viidennen erän pisteet, vaihtoehto 2 puolten vaihdossa

Esimerkki 3:
Viidennen erän pisteiden merkitseminen puolten vaihdossa kun vasemmalla aloittanut joukkue saavuttaa ensin kahdeksannen pisteen ja syöttövuoro jatkuu heillä puoltenvaihdon jälkeen, pukki vasemmalla puolella aloittavan pelaajan kohdalla, puolten vaihdon jälkeen oikealla ei pukkia, pisteet merkitään kun syöttövuoro päättyy.





Kuva 17 ja 18 - Viidennen erän pisteet, vaihtoehto 3 puolten vaihdossa

3.6 Pelaajavaihdot

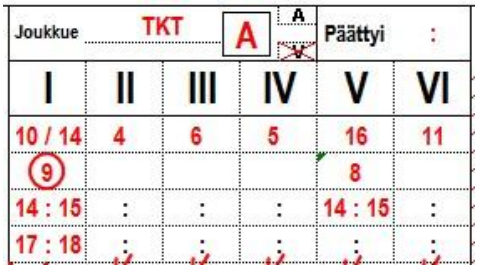
Erän aloittaneen pelaajan vaihto (vaihdon merkitsemisen menettelytapa) merkitään seuraavasti:

a. Kirjuri tarkistaa, onko kentälle pyrkivä pelaaja merkitty "JOUKKUEET"-osaan sekä sen, että ao. vaihtopelaaja ei ole jo käynyt kentällä.
b. Kentälle menevän pelaajan numero tulee merkitä "Vaihtopelaaja"-ruutuun, joka on kentältä lähtevän pelaajan numeron alapuolella.
c. Samaan sarakkeeseen, pelaajavaihdon "Pistetilanne"-kohdan ylempään ruutuun tulee merkitä sen hetkinen pistetilanne siten, että vaihdon suorittavan joukkueen pisteet kirjataan ensin, kaksoispisteen vasemmalle puolelle.

Kun vaihtopelaaja vuorostaan vaihdetaan kentältä pois:

d. Kirjuri varmistuu, että vaihdettavan pelaajan numero on sama sen numeron kanssa, joka on merkitty kentältä poistuvan pelaajan numeron yläpuolelle. Vaihtopelaajan (ei aloituskokoonpanon pelaajan) numero ympyröidään (O) osoitukseksi, ettei häntä voida enää "säännönmukaisesti vaihtaa" samassa erässä.
e. Joukkueiden siihen asti saadut pisteet merkitään pelaajavaihdon "Pistetilanne"-kohdan alempaan ruutuun.
f. Esimerkki: (Kuva 19)
   Erä 4, A joukkueen (TKT) pelaaja no 9 vaihdetaan pelaaja no 10 tilalle, kun pelitilanne oli 14:15.
   Pelaaja no 10 vaihdetaan takaisin, kun pelitilanne oli 17:18, niin ympyröidään (O) no 9.
   Vaihtoa pyytäneen A joukkueen pisteet kirjataan aina kaksoispisteen vasemmalle puolelle.
   Mikäli vaihto tai aikalisä tapahtuu 5. erässä vasemmalla aloittavan joukkueen toimesta, ennen puolten vaihtoa, tulee vaihtotapahtuma ja aikalisä merkitä myös oikeanpuoleiseen osioon.

g. Poikkeukselliset pelaajavaihdot merkitään "Huomautukset"-osaan. Kirjuri merkitsee huomautuksen syyn, joukkueen "A" tai "B", joukkueen loukkaantuneen pelaajan numeron, erän sekä pistetilanteen, vaihtoa pyytäneen joukkueen pisteet ensin kirjattuna.
Esimerkki 1: (Kuvat 19 ja 20)
Jos pelaaja loukkaantuu, eikä säännönmukainen vaihto ole mahdollista ao. pelaajan kohdalla, voidaan suorittaa poikkeuksellinen vaihto.
Eräruudukkoon kirjoitetaan loukkaantuneen pelaajan numeron jälkeen ”kauttaviiva” (/) ja sen jälkeen tilalle vaihdetun pelaajan numero. (Kuva 19)
"Huomautukset"-osaan kirjoitetaan: Loukkaantuminen, A, no 10, Markus Flink, 4. erä, 20-23. (Kuva 20)
Poikkeuksellista vaihtoa ei lasketa sääntömääräiseksi vaihdoksi, mutta se tulee merkitä pöytäkirjaan, "TULOKSET"-ruudukkoon, osana erän ja koko ottelun pelaajavaihtojen kokonaismäärää.



Luetteloinnit tarkastettu	X	Tilastointi ATK:lla		Yleisömäärä
Tulos ilmoitettu tulospalveluun		Lehdistötilaisuus		
Huomautukset:				
TKT, no 4, Ossi Heino, ei pelaajalisenssiä				
Loukkaantuminen, A, no 10, Markus Flink, 4. erä, 20-23				

Kuva 19 ja 20 - Poikkeuksellisen vaihdon merkintä eräruudukkoon ja "Huomautukset"-osaan.

Esimerkki 2:
Jos libero loukkaantuu, kirjataan "Huomautukset"-osaan:
Loukkaantuminen, A, libero no 2, Toni Luhti, korvattu no 7, Petri Lingnell, 3. erä, 12-16.

Mikäli vaihtoja suoritetaan 5. erässä, tulee vasemmalta aloittaneen joukkueen ennen puoltenvaihtoa suorittamat pelaajavaihdot merkitä myös kaikista oikeanpuoleisimpaan ao:n joukkueen osaan. (Kuva 14)

3.7 Aikalisät

Molempien joukkueiden "PISTEET"-sarakkeen alapuolella on kaksi ruudukkoa, joiden otsikkona on "T" (aikalisä) (kuva 13.)

a. Kun joukkueelle myönnetään ensimmäinen aikalisä, kirjuri merkitsee ylempään ruudukkoon joukkueiden sen hetkiset pisteet siten, että aikalisän pyytäneen joukkueen pisteet kirjataan aina kaksoispisteen vasemmalle puolelle. Kun samalle joukkueelle myönnetään toinen aikalisä, kirjuri merkitsee alempaan ruudukkoon joukkueiden siihen asti saadut pisteet.
b. Esim.
A-joukkue pyysi ensimmäisen aikalisänsä, ensimmäisessä erässä, kun pistetilanne oli 9:13 ja toisen aikalisänsä kun pistetilanne oli 11:18, A-joukkueen pisteet ensiksi kirjattuna. (Kuva 13)
c. Mikäli joukkue ei ole käyttänyt pelatussa erässä aikalisää (-siä), käyttämätön (-tömät) aikalisä (-t) -ruudukko jätetään tyhjäksi.

Mikäli 5. erässä vasemmalta aloittanut joukkue ottaa ennen puolten vaihtoa aikalisän (-t), ne merkitään myös kaikista oikeanpuoleisimpaan ao:n joukkueen "T"-ruudukkoon. (Kuva 14)

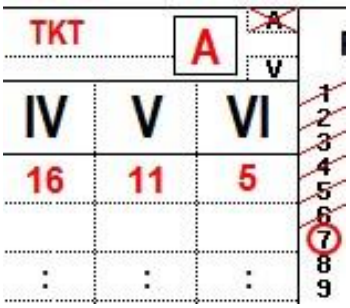
3.8 Rikkeiden (rangaistusten/viivytysten) merkitseminen (ottelukohtaisia)

Rangaistukseen johtava käyttäytymisrike:

- Kaikki käyttäytymisrikkeet kirjataan pöytäkirjan vasempaan alaosaan "RANGAISTUKSET"-ruudukkoon.
- Merkitään rangaistun pelaajan numero tai rangaistun henkilön tehtävän mukaiset alkukirjaimet, kuten ne ovat "JOUKKUEET" tai "JOUKKUEEN JOHTO"-osassa (katso 1.13), henkilökohtaisiksi käyttäytymisrikkeiksi vastaaviin ruutuihin.
- Rangaistus "R", poisto erän ajaksi "PE" ja poisto ottelun ajaksi "PO". "A" tai "B" kirjoitetaan osoittamaan rangaistavaa joukkuetta ja erän numero sekä pistetilanne kirjataan rangaistushetkellä, rangaistun joukkueen pisteet ensin. (Kuva 21)
- Piste (pisteet), joka (jotka) on saatu pelaajan (tai PV/AV/H/J) rankaisemisesta (sarake "R"), merkitään ympyröimällä (O) piste "PISTEET"- sarakkeessa. (Kuva 22)

RANGAISTUKSET				Virheellinen katkopyyntö		
				A	Joukkue	B
V	R	PE	PO	A tai B	Erä	Piste-tilanne
Varoitus	Rangaistus	Poista erästä	Poista ottelusta			
V				B	1	23 : 15
	V			B	3	9 : 6
	4			A	4	19 : 21

Kuva 21 - RANGAISTUKSET-ruudukko



Kuva 22 - Pisteen ympyröinti

Viivytysrikkeet: (Kuva 21)

- Viivytysrikkeet kirjataan pöytäkirjan vasempaan alaosaan "RANGAISTUKSET"-ruudukkoon.
- Viivytysvaroitus: merkitään "V" osoittamaan viivytysvaroitusta "V Varoitus"-sarakkeeseen.
- Merkitään "V", osoittamaan viivytysrangaistusta, "R Rangaistus"-sarakkeeseen.
- "A tai B" merkitään joukkuesarakkeen kohdalle osoittamaan joukkuetta ja erän numero (1.) sekä pistetilanne ("rangaistavan" joukkueen pisteet ensin) ao. sarakkeiden kohdalle osoittamaan rike(rangaistus)hetkeä.
- Viivytysrangaistus aiheuttaa pistehäviön. Asianomainen piste ympyröidään (O) "PISTEET"-sarakkeessa.

Virheellinen katkopyyntö (Kuva 21)

Tuomarin eväämä, joukkueen virheellinen katkopyyntö merkitään rastilla (X) virheen tehnyt joukkue (A tai B) "RANGAISTUKSET"-ruudukkoon, "Virheellinen katkopyyntö"-osioon.

IV OTTELUN JÄLKEEN

Jokaisen erän jälkeen ja ottelun lopussa kirjuri merkitsee "TULOKSET"-ruudukkoon: (Kuva 23)

4.1 "Eriä Kesto (min)"-sarakkeeseen asianomaisen eränumeron viereen hän merkitsee sulkuihin erän kestoajan ja "Erien kesto yht. min" -ruutuun hän merkitsee kaikkien pelattujen erien yhteenlasketun ajan minuutteina.

4.2 Kummankin joukkueen "Pisteet"-sarakkeeseen hän kirjoittaa asianomaista erää vastaavaan ruutuun kyseisen joukkueen saamat pisteet ja alimmalla, "yhteensä"-kohtaan hän merkitsee kaikkien pelattujen erien pisteiden summan.

4.3 "EV"(erävoitot)-sarakkeeseen hän kirjoittaa jokaisen pelatun erän kohtaan numeron 1 voittaneen joukkueen puolelle. Sitten hän merkitsee kummankin joukkueen voitettujen erien summan ruutuun alimmalla, "yhteensä"-kohtaan. Jos joukkue ei voita yhtään erää, "yhteensä"-kohtaan kirjoitetaan 0 (nolla).

4.4 "PV"(pelaajavaihdot)-sarakkeeseen kirjuri kirjoittaa asianomaista erää vastaavaan ruutuun kyseisen joukkueen pelaajavaihtojen lukumäärän (0-6). Ruutuun "yhteensä" hän merkitsee kummankin joukkueen kaikissa pelatuissa erissä suorittamien pelaajavaihtojen summan. Jos joukkue ei ole käyttänyt yhtään pelaajavaihtoa, alimmalle, "yhteensä"-kohtaan kirjoitetaan nolla (0). Poikkeuksellinen vaihto merkitään "TULOKSET"-ruudukkoon erän/ottelun kokonaismäärään.

4.5 "T"(aikalisät)-sarakkeeseen hän merkitsee asianomaista erää vastaavaan ruutuun kyseiselle joukkueelle myönnettyjen aikalisien lukumäärän (0-2). Vastaavaan ruutuun "yhteensä" hän merkitsee kummallekin joukkueelle kaikissa pelatuissa erissä myönnettyjen aikalisien summan. Jos joukkue ei ole käyttänyt yhtään aikalisää, "yhteensä"-kohtaan kirjoitetaan nolla (0).

4.6 Sen jälkeen hän merkitsee ottelun alkamis- ja päättymisajan kahteen vastaavaan ruutuun ala-puolelle ja merkitsee ottelun todellisen keston oikeanpuoleisimpaan osaan.

4.7 Viimeiselle viivalle hän merkitsee voittajajoukkueen nimen ja kolmen voitetun erän (3) oikealle puolelle hän kirjoittaa joukkueen hävittyjen erien lukumäärän.

Joukkue	TULOKSET							Joukkue
TKT				A	B			Kyky
T	PV	EV	Pis-teet	Erä	Kesto (min)	Pis-teet	EV	PV	T
2	2	0	16	1	(22)	25	1	0	0
2	4	1	26	2	(29)	24	0	2	2
2	1	0	22	3	(30)	25	1	0	1
2	4	1	27	4	(28)	25	0	0	2
2	1	0	14	5	(21)	16	1	0	2
10	12	2	105	Erien kesto vht. 130 min		115	3	2	7
Ottelu alkoi				Ottelu päättyi		Ottelun kesto			
19 : 00				21 : 29		2 h 29 min			
VOITTAJA:				Kyky-Betset		3 - 2			

Kuva 23 - TULOKSET-ruudukko

4.8 Hän kirjaa (tai kirjoituttaa päätuomarin luvalla) määräaikaan mennessä jätetyt vastalauseet. Joukkueen kapteeni sanelee tai kirjoittaa vastalauseen "Huomautukset"-osaan.

4.9 Lopuksi vastaavaan "HYVÄKSYNNÄT"-osaan suorittavat allekirjoituksen. (Kuva 24)

a. kirjuri
b. joukkueiden kapteenit
c. verkkotuomari
d. päätuomari, joka sulkee "Huomautukset"-osan Z (Zorro-merkillä)

HYVÄKSYNNÄT

Tuomarit	Nimi	Kortin no	Allekirjoitus
1. (Pt)	Arttu Ylinen	I / 444	
2. (Vt)	Markku Ylisiurua	I / 240	
Kirjuri	Heidi Huumarkangas		Heidi Huumarkangas
Ottelutarkkailija			

Juha Eteläkari 1		Rajatuomarit	2 Kari Jokinen
3			4
A		Kapteenit	B

Kuva 24 - HYVÄKSYNNÄT-osa

V LOPPUKOMMENTIT

Huomautukset-ruudukon yläpuolella olevien kohtien "Tulos ilmoitettu tulospalveluun", "Tilastointi ATK:lla" ja "Lehdistötilaisuus" vaihtoehdot "Kyllä" tai "Ei" rastitetaan sarjamääräysten mukaisesti. "Yleisömäärä" kirjataan. (Kuva 25)

Luetteloinnit tarkastettu	X	Tilastointi ATK:lla		Yleisömäärä	242
Tulos ilmoitettu tulospalveluun	X	Lehdistötilaisuus			
Huomautukset:					

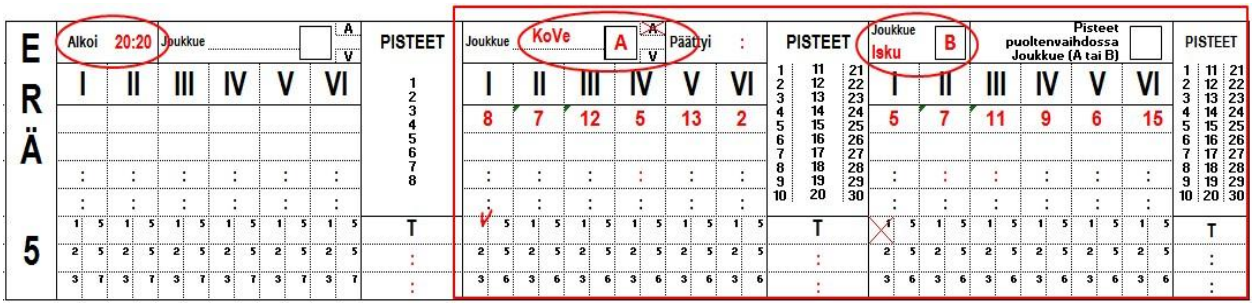
Kuva 25 - Lopputehtävät

Ottelupöytäkirja täytetään kotimaan sarjoissa kolmena kappaleena.
Päätuomari postittaa pöytäkirjan sarjamääräysten mukaisesti.

Suomen Lentopalloliitto
Radiokatu 20
00093 SLU

Kansainvälisissä otteluissa toimitaan kansainvälisen liiton (FIVB) antamien ohjeiden mukaisesti.

Lentopallon mestaruusliigassa, 2013-2014, mahdollisessa viidennessä erässä ei suoriteta puoltenvaihtoja, eikä siten täytetä pöytäkirjasta kuin kaksi oikeanpuoleista osaa, paitsi erän aloitusaika merkitään vasemmalle.



Muistiinpanoja: