

AJANOTTAJAN TEHTÄVÄT

Ennen pelin alkua

Hae kellokone vahtimestarilta.

- Laita piuha seinään.
- Koneen näyttöön tulee teksti "Odota..."
- Seuraavaksi yleensä ehdottaa Suomi Käsipallo E/K? Vastaa painikkeella **Kyllä**.
- Sitten kysyy peliaikaa "Peliaika". Kirjoita siihen **2000**.
Peliaika on sarjoissa *F, E, D* 20min x2, *C, B* se on 25minx2 ja *A* sarjassa 30minx2
- Kysyy: Peliaika Ylös E/K? Vastaa painikkeella **Kyllä**.



Ajanottajalla on päävastuu peliajasta, peliaikakatkoista ja ulosajettujen pelaajien ulosajoajasta. Ajanottaja myös kirjaa tehdyt maalit kellokoneeseen.

Yhteisvastuullisesti sihteerin kanssa:

- pelaajien ja joukkueenjohtajien lukumäärän valvonta vaihtoalueella
- vaihtopelaajien kentältä poistumisen ja peliin astumisen valvonta

Pelin päätyttyä palauta kellokone vahtimestarille.

Ajanotto

Kun tuomari on valmiina aloittamaan pelin, hän nostaa kätensä ylös. Nosta oma kätesi ylös, sen merkiksi, että olet valmiina aloittamaan ajanoton.

Pelikello käynnistetään tuomarin vihellyksestä painamalla nappulaa **Käy**.

Pelikello pysäytetään painamalla nappulaa **Seis**.

Peliaika pysäytetään seuraavissa tapauksissa:

- kun 2 minuutin ulosajo (kts. seuraava sivu) tai sulkeminen (punainen kortti) on tuomittu
- aikalisä myönnetty
- ajanottaja antaa vihellysmerkin
- tarvitaan neuvotteluja tuomarien välillä
- tuomari osoittaa peliaikakatkon (kts. kuva)



Pelikatko

Puoliaikatauko

Kellokone antaa automaattisen äänimerkin ensimmäisen puoliajan päättymisen merkiksi.

Puoliaikojen välillä on 10 minuutin tauko. Puoliaikatauon aikana paina **Erä**-painiketta.

Kone ehdottaa "Puoliaika 2. Sama peliaika?" Kuittaa painamalla **Kyllä**.

Anna puoliaikatauolla joukkueille tarvittavat aikalisälaput (kts. seuraava sivu) ja ota pois T1-lappu.



Maalit

Kellokoneessa on omat osiot kotijoukkueelle (**K**) ja vierasjoukkueelle (**V**).
Tehdyt maalit merkitään painamalla kyseisen joukkueen **Tulos +** merkkiä.
Maaleja saa vähennettyä painamalla **Tulos -** merkkiä.

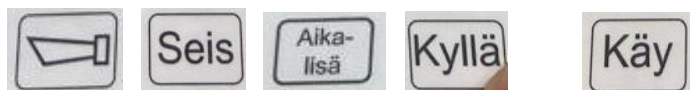


Aikalisä

Molemmilla joukkueilla on mahdollisuus pitää enintään kolme aikalisää (á 1 min) pelin aikana, joista korkeintaan kaksi yhdellä puoliajalla. Molemmille joukkueille annetaan ennen pelin alkua kaksi aikalisälappua (T1 ja T2). Toiselle puoliajalle annetaan T2 (mikäli se jäi 1. puoliajalla käyttämättä) ja T3. Viimeisen viiden (5) minuutin aikana joukkue ei saa ottaa enempää kuin yhden (1) aikalisän.

Aikalisää saa pyytää vain, kun pyytävällä joukkueella on pallo hallinnassa. Tällöin pyytävä joukkue laittaa vihreän aikalisälapun ajanottopöydälle.

Ajanottaja painaa **summeri**-merkkiä pelin pysäyttämiseksi, **Seis**-painiketta peliajan katkaisemiseksi, **Aikalisä**-painiketta aikalisän ottaneen joukkueen puolelta (**K/V**) ja kuittaa aikalisän alkaneeksi **Kyllä**-painikkeella. Kone antaa automaattisesti äänimerkin, kun 50 sek ajasta on kulunut. Peliaika käynnistetään **Käy**-painikkeesta, kun tuomari viheltää pelin uudestaan alkaneeksi.



Ulosajo

Jos tuomitaan 2 minuutin ulosajo (kts. kuva), tulee ajanotto pysäyttää painamalla **Seis**-painiketta. **2min**-painike joko K/V-joukkueelle tekee merkinnän tulostaululle.

Ajanottopöydälle tulee laittaa kortti, josta näkyy ulosajon päättymisaika (2 minuuttia eteenpäin pelikellon osoittamasta ajasta) ja ulosajetun pelaajan numero.

Peliaika käynnistetään uudelleen **Käy**-painikkeesta tuomarin vihellyksestä.



Ulosajo (2min)

Erikoistilanteita

Mikäli ajanotossa on väärä aika ja tuomari pyytää muuttamaan kellon aikaa, niin sen saa muutettua painamalla **Muuta aika** -painiketta ja asettamalla uuden ajan, josta kello lähtee liikkeelle **Käy**-painikkeesta.

Jos kellotaulu ei käytettävissä

Jollei kellotaulua ole käytettävissä/ se ei toimi, ajanottajan on käytettävä pöytäkelloa tai sekuntikelloa. Ajanottaja ottaa vastuun loppumerkin antamisesta (vihellys pilliin) puoliajan täytyessä ja ottelun päättyessä. Ajanottajan täytyy tällöin myös pitää kummankin joukkueen vastaava johtaja tietoisena siitä, kauanko peliaikaa on pelattu tai kauanko sitä on jäljellä, erityisesti peliaikakatkojen jälkeen.