

# SAJL Avustavan erotuomarihenkilöstön toimintaohjeet

Päivitetty 11.7.2020

Tämä toimintaohje on tarkoitettu SAJL:n alaisten otteluiden avustavalle erotuomarihenkilöstölle. Ohjeisiin on hyvä tutustua hyvissä ajoin ennen ottelun alkua.

Avustava erotuomarihenkilöstö on osa ottelun erotuomariryhmää ja sitä sitoo samat neutraliteettiodotukset käyttäytymisen ja asusteiden suhteen kuin varsinaisia erotuomareita. Älä siis kannusta, kommentoi tai osallistu muulta osin peliin, älä pukeudu tunnistettaviin seura-asusteisiin tai väreihin. Keskity omaan tehtävääsi koko ottelun ajan.

Ohjeita ylläpitää erotuomarivaliokunta, jolta saa myös tarvittaessa lisää ohjeita.

Virheet ja muutosesitykset ohjeisiin voi toimittaa valiokunnan tiedoksi sähköpostitse: [etv@sajl.fi](mailto:etv@sajl.fi).

SAJL Erotuomarivaliokunta

## Sisällysluettelo

Chain crew eli ketjужengi .....	1
Pallohenkilöt .....	3
Ottelukellon käyttäjä .....	5
Ottelun videokuvaajat.....	8
Get Back Coach (GBC) .....	11

## Chain crew eli ketjужengi

- Ottelussa osana erotuomariryhmää toimii ”ketjужengi”.
- Ketjужengissä on 4 henkilöä; etu- ja takakeppien sekä ”downboksin” eli yritysvuoroa näyttävän numeromerkin käyttäjät sekä klipin käyttäjä.
- Ketjun tehtävänä ottelussa on osoittaa hyökkäyksen seuraavaksi käynnistyvän yrityksen numero, sekä matka, joka kyseisen yrityssarjan aikana hyökkäyksen on edettävä saavuttaakseen uuden yrityssarjan.
- Ketjужengiin tulee valita henkilöitä, jotka pystyvät keskittyneesti seuraamaan peliä, pysymään tarkkaavaisina koko ottelun ajan, noudattamaan erotuomarin ohjeistuksia, sekä käyttämään ketjun välineitä.
- SAJL suosittelee aikuisten otteluissa käyttämään yli 16 vuotta täyttäneitä toimihenkilöitä ketjужengissä ketjuhenkilöstön turvallisuuden varmistamiseksi.
- Ketjutehtävissä toimivien tulee käyttäytyä neutraalisti, pidättäytyä kommentoimasta ottelun tapahtumia sekä pukeutua neutraalisti. (Ei seuran vaatteita.)
- Ketjужengin tulee olla paikalla 30 min. ennen ottelun alkua. Ottelun erotuomariryhmän edustaja tulee tällöin tapaamaan ryhmää ja ohjeistamaan ketjun käytössä.
- Puoliajan jälkeen (kesto yleensä 20 min.) ketjужengin tulee olla paikallaan 2 minuuttia ennen seuraavan puoliajan alkamista.
- Downboksin käyttäjäksi suositellaan ryhmän kokeneinta toimijaa, sillä hän on vastuussa ketjужengin toiminnasta.
- Ottelun linjatuomari antaa yksityiskohtaiset ohjeet eri ottelutilanteissa toimimiseen. Tässä kuitenkin muutamia perusasioita ketjun käytöstä:

### Turvallisuus:

- Ketju asemoidaan käytettäessä aina 1-2m sivurajan ulkopuolelle, jotta erotuomarille jää tilaa liikkua sivurajalla.
- Aina kun peli on käynnissä ja pelaajia on tulossa kohti ketjua, ketju kaadetaan maahan ja ketjужengi väistää pois päin kentästä. Tämä pitää tehdä ajoissa, jotta vältetään törmäyksiltä ja loukkaantumisilta. On aina parempi väistää turhaan, kuin jäädä pelaajien alle.
- Kaikki multimedialaitteet on pidettävä suljettuina koko ottelun ajan. On tärkeää keskittyä peliin jatkuvasti.

### Aloituspotku:

- Laittakaa ketjut maahan makaamaan selvästi kentän ulkopuolelle ainakin 5m sivurajasta, palauttavan joukkueen 20-30yd linjan tuntumaan. Olkaa valmiita poimimaan ketju ripeästi vihellyksen jälkeen, ja asettamaan se paikkaan, johon palautus päättyy ja linjatuomari osoittaa.

### Normaalit yritykset:

- Kun yritys päättyy, linjatuomari siirtyy seuraavaan aloituspaikkaan. Mikäli se on etu- ja takakeppien välissä, siirtyy vain downbox linjatuomarin luokse ja vaihtaa boksiin seuraavan numeron, *kun* tuomari antaa sovitun merkin tai pallo asetetaan valmiiksi seuraavaan peliin.
- Mikäli yrityksellä on edetty ohi etukepistä, ja yrityksen tuloksena hyökkäys saa uudet yritykset, koko ketju liikkuu linjatuomarin osoittamaan paikkaan, *kun* päätuomari näyttää uusien yritysten merkin, tai linjatuomari sovitulla merkillä kutsuu

- ketjua liikkumaan uuteen aloituspaikkaan.
- Kun hyökkäys on edennyt lähelle vastustajan maalia ja uusi yrityssarja alkaa alle 10 jaardia maalialueesta, siirtyy vain downboksi uuteen paikkaan. Ketjut kaadetaan selvästi kentän ulkopuolelle (vähintään 5m. sivurajasta).
  - Jos joku tuomareista on heittänyt kentälle keltaisen lipun virheen merkiksi, ketjut ja downbox pysyvät paikallaan, eivätkä liiku eikä numeroa downboksissa vaihdeta, ennen kuin rangaistustoimet on selvitetty ja tuomaristo osoittaa downboksille/ketjulle uuden paikan.
  - Klippi asetetaan kiinni ketjuun aina, kun uusi ensimmäinen yritys saavutetaan. Klippi kiinnitetään etukeppiä lähimmän ”tasaviivan” kohtaan (5/10 yd välein läpi kentän menevät viivat) ja klippiin merkitään jaardilinja, jonka kohdalla klippi on. Mikäli ketju joudutaan kaatamaan pelaajien tieltä, saadaan se klipin avulla asetettua takaisin oikealle paikalleen.

#### Lentopotkut:

- Toimitaan kuten normaaleissa yrityksissä - eikä liikuta ennen kuin on varmaa, että yrityksellä ei ole tapahtunut virhettä.
- Hyökkäyssuunnan vaihtuessa etukeppi muuttuu takakepiksi ja päinvastoin eli ketjua ei pyöräytetä ympäri.

#### Maalin jälkeinen lisäpistepotku:

- Downbox menee linjatuomarin kanssa aloituspaikkaan ja laittaa yritysnumeroksi 1.
- Muun ketjun voi viedä valmiiksi aloituspotkua odottamaan, maahan kaadettuna.

#### Mittaaminen:

- Mikäli kentällä ei pystytä toteamaan, onko yrityksellä saavutettu uusi yritys, ketju viedään kentälle mittaamista varten. Tällöin linjatuomari tarkastaa klipin paikan ja ottaa siitä kiinni. Sitten ketju kannetaan kentälle pallon luokse mittausta varten. Yksi tuomareista ottaa etukepin ja ketju kiristetään pallon kohdalla päätuomarin tarkastusta varten.
- Down box siirtyy pelin päättymisen tasolle, mutta vaihtaa numeron tauluun vasta, kun päätuomari näyttää seuraavan yrityksen numeron.

#### Neljännesten vaihdot:

- Joukkueet vaihtavat hyökkäyssuuntaa kun 1. ja 3. neljännes päättyy. Ketju pysyy paikallaan niin kauan, että tuomaristo on ehtinyt kirjata sen sijainnin. Sitten linjatuomari tarkastaa klipin paikan ja ketju käännetään ympäri ja viedään seuraavaan aloituspaikkaan niin, että tilanne on sama kuin mihin edellinen neljännes päättyi. Kunkin ketjuhenkilöstössä pitää muistaa oma sijaintinsa.

## Pallohenkilöt

- Erotuomariryhmän apuna ottelussa toimii 2-4 pallohenkilöä, joiden tehtävänä on auttaa toimittamaan pelipallo erotuomareille yritysten jälkeen, sekä pitää ottelupallot valvonnan alaisena ja asianmukaisessa kunnossa ottelun aikana.
- Pallohenkilöiksi tulee valita yli 12-vuotiaita henkilöitä, jotka pystyvät keskittyneesti seuraamaan peliä, pysymään tarkkaavaisina koko ottelun ajan, noudattamaan erotuomarin ohjeistuksia, sekä käsittelemään ottelupalloja asianmukaisesti.
- Pallohenkilön tulee käyttäytyä neutraalisti, pidättäytyä kommentoimasta ottelun tapahtumia sekä pukeutua neutraalisti. (Ei seuran vaatteita.)
- Pallohenkilöiden tulee olla paikalla 30 min. ennen ottelun alkua. Ottelun erotuomariryhmän edustaja tulee tällöin tapaamaan ja ohjeistamaan ottelun aikaisissa tehtävissä.
- Puoliajan jälkeen (kesto yleensä 20 min.) pallohenkilöiden tulee olla paikalla 2 min. ennen seuraavan puoliajan alkamista.
- Ottelun erotuomariryhmän edustaja antaa ennen ottelua yksityiskohtaiset ohjeet, miten toimia eri tilanteissa. Tässä kuitenkin muutamia perusasioita eri tilanteisiin liittyen:
- Molemmilla puolilla kenttää on vähintään yksi pallohenkilö. Mikäli henkilöitä on 4, molemmin puolin on 2 henkilöä.
- Yleensä ottelut pelataan käyttäen kolmea palloa. Tällöin kummankin puolen pallohenkilöllä on yksi pallo ja yksi on käytössä pelissä.
- Ottelussa käytettäviä palloja EI saa antaa ottelun aikana kenellekään muulle kuin ottelun tuomariryhmän edustajille.
- Mikäli sataa/olosuhteet ovat märät, pallohenkilö pyrkii pitämään pallon mahdollisuuksien mukaan kuivana/puhtaana, käyttäen pyyhettä ja/tai kassia.
- Puoliajan ja ottelun päätyttyä ottelupallot toimitetaan erotuomariryhmälle.

### Turvallisuus:

- Aina pelin ollessa käynnissä on pysyttävä selvästi sivurajan ulkopuolella, turvallisen etäisyyden päässä, (vähintään 3 m. sivurajasta). Peliä on seurattava jatkuvasti ja oltava valmiina siirtymään pois pelaajien tieltä.
- Kun peli on vihelletty poikki, varmista rauhassa, että pelaajia ei ole tulossa kohti sinua ja että vaaraa törmäyksistä ei ole, ennen kun toimitat/tarjoat palloa tuomarille.
- Kaikki multimedialaitteet on pidettävä suljettuina koko ottelun ajan. On tärkeää keskittyä peliin jatkuvasti.
- Pelissä käytettävän pallon heittäminen, pomputtaminen tai muu pallottelu on kiellettyä ottelun aikana.

### Pallon toimittaminen erotuomarille:

- Kun peli on vihelletty poikki, sivurajalla oleva tuomari joko pyytää uutta palloa käytettäväksi, tai päättää jatkaa pelissä olevalla pallolla. Ole valmiudessa toimittamaan pallo.
- Kun peli on vihelletty poikki, siirry paikkaan sivurajan tuntumassa, jossa sinulla on näköyhteys sivurajasi erotuomariin. Nosta pallo ilmaan osoittaaksesi, että olet valmis toimittamaan sen pyydettyäessä. Heitä pallo aina alakautta tai ojenna se tuomarille.
- Mikäli yrityksen aikana käytetty pallo on lentänyt tai ajautunut ulos kentältä, nouda se vasta toimitettuasi *ensin uuden pallon* tuomarille. Jos sivurajalla on 2 pallohenkilöä, toinen on vastuussa pallon toimittamisesta ja toinen pallojen

- noutamisesta.
- Pelin ollessa käynnissä pysyttele sivurajatuomarisi lähetyvillä, jotta pääset pelin päätyttyä helposti tarjoamaan uutta palloa. Pysy kuitenkin koko ajan turvallisen etäisyyden päässä sivurajasta.

#### Aloituspotku:

- Kolikonheiton aikana kotijoukkueen puoleisella pallohenkilöllä on palloja 2 ja toisella puolella 1. Kun kolikonheitto on suoritettu, ja joukkueet ja tuomarit siirtyvät aloittamaan peliä, henkilö, jolla on 2 palloa toimittaa toisen palloista erotuomariryhmälle käytettäväksi aloituspotkussa.

#### Normaalit yritykset:

- Kun yritys päättyy lähelle sivurajaa, sivurajan ulkopuolelle tai tulee epäonnistunut heittoyritys, käytetään yleensä seuraavalla yrityksellä uutta palloa. Jos yritys päättyy kentän keskelle, käytetään yleensä samaa palloa.
- Jos sivurajalla on 2 tuomaria (Vaahteraliiga), aloituslinjan tasalta lähtevä tuomari pyytää uuden pallon, jos tulee epäonnistunut heittopeli sille kenttäpuoliskolle. 20 jaardia aloituslinjasta lähtevä tuomari on vastuussa pallon toimittamisesta, jos tulee juoksupeli tai onnistunut heittopeli sille kenttäpuoliskolle. Liiku näiden tuomareiden välimaastossa valmiina toimittamaan pallo kummalle tahansa, riippuen pelitilanteesta.

#### TD:n jälkeiset lisäpisteyritykset ja kenttäpotkumaaliyritykset:

- Toisen puolen pallohenkilö vie ennen potkumaaliyritystä ylimääräisen pallonsa potkumaalin tolpan viereen, josta tuomaristo saa sen heti yrityksen jälkeen käyttöönsä. Pallohenkilö menee sen jälkeen maalin taakse (n. 10 metriä) valmiiksi noutamaan palloa. Tuomaristo ohjeistaa ennen peliä, kumman puolen pallohenkilö tämän tekee.
- Mikäli ottelussa on 4 pallohenkilöä, saatetaan toinen sivurajalla oleva ohjeistaa pallon hakijaksi ja toinen ylimääräisen pallon kanssa odottamaan seuraavaa aloituspotkua, johon pallo toimitetaan.

## Ottelukellon käyttäjä

Ottelukello on virallinen. Ottelukellon käyttäjän on oltava valmiina 30 minuuttia ennen aloituspotkua ohjeistusta varten.

Keskustelkaa kellonkäyttäjän ja erotuomarin sijainnista sekä yhteisestä viestintätavasta.

1. Synkronoi erotuomarin kello kellonkäyttäjän kanssa.
2. Tarkista, että kaikki kellotaulun kentät näkyvät oikein, peliaikaa voidaan lisätä ja vähentää kelloon nopeasti, kentällä ei ole sokeita alueita ja niin edelleen.
3. Tarkista, toimiiko kello oikein. Aseta se 12, 5 ja 2 minuuttiin. Aseta se aikaan 2 minuuttia 10 sekuntia ja anna sen käydä loppuun asti. Jos mahdollista, poista sekunnin tuhannesosien näyttö käytöstä.
4. Varmista, että osaat säätää minuutit ja sekunnit erikseen.
5. Aika kirjataan ylös aina, kun kello pysäytetään. Tällöin voit säätää sen, jos käynnistät sen vahingossa tai virheellisesti esimerkiksi väärässä aloituksessa.
6. Äänimerkit ja summerit tulee poistaa käytöstä.
7. Ottelukellon on toimittava erillään yrityskellosta. Nämä pitää käynnistää ja pysäyttää toisiinsa vaikuttamatta.
8. Ottelukellon tulee alkaa käydä alaspäin 60 minuuttia ennen aloituspotkua. Kummallakin puoliajalla yksi (1) minuutti ennen aloituspotkua kello tulee asettaa 12 minuuttiin – normaaliin neljänneksen keston.
9. Keskustelkaa ja näyttäkää erotuomarin käsimerkit, jotka pysäyttävät ja käynnistävät kellon. Pysäytä kello erotuomarin merkistä ja käynnistä kello erotuomarin merkistä, tai sääntöjen mukaisesti pelin käynnistyessä. Muista, että lisäpisteyritysten yhteydessä kelloa ei käytetä.
10. Aseta ottelukello 20 minuuttiin puoliajan mittaamista varten, kun toinen neljännes päättyy. Tämä kello käynnistyy, kun päätuomari antaa ”kello käy” -erotuomarimerkin.
11. Keskustelkaa, miten saat erotuomariston huomion ongelmatilanteessa ja kuinka viestitte. Tämä voi tapahtua esimerkiksi merkein tai selostajan kautta.
12. Jos laitteistossa on vikaa, kentällä oleva erotuomari käyttää ottelukelloa, kunnes laitteet toimivat jälleen. Tässä tapauksessa erotuomarin on ilmoitettava jäljellä oleva aika.

### 10 sekunnin vähennys

- Kellon pysäyttävät erotuomarimerkit.
- Jos 2. tai 4. neljänneksen viimeisen minuutin aikana tapahtuu virhe, tai pelaajan kypärä irtoaa täysin, voidaan kellosta määrätä vähennettäväksi 10 sekuntia. Jos näin käy, päätuomari ilmoittaa ”Tämä rangaistus sisältää 10 sekunnin vähennyksen. Kellonkäyttäjä, aseta ottelukello aikaan XX sekuntia.”
- Älä säädä kelloa omin päin vaan odota, että päätuomari on ilmoittanut ajan.

### Ottelukellon käyttöohje

- Ottelukello käynnistyy joko:
  - Erotuomarin (päätuomarin) merkistä
  - Aloitusyötöstä
  - Aloituspotkussa vasta, kun potkuun on koskettu kentällä ja erotuomari antaa ”kello käy” -erotuomarimerkin.
- Ottelukello pysäytetään:
  - Erotuomarin ”kello seis” -merkistä (myös touchback -merkki)
  - Pistesuorituksesta (touchdown, field goal tai safety)
  - Epäonnistuneesta eteenpäinheitosta

- Epäonnistuneesta potkumaaliyrityksestä
- TD:n jälkeisessä lisäpisteytyksessä ottelukello ei käy.
- Erotuomareiden merkit:



**Päätuomarin merkki, josta ottelukello käynnistetään.**



**Kellon pysäyttävät erotuomarimerkit.**

## Yrityskellon käyttäjä

Yrityskellossa on kaksi vaihtoehtoa; 25 tai 40 sekuntia.

### 40 sekuntia:

- Yrityskelloon asetetaan 40 sekuntia valmiiksi ja se **käynnistetään edellisen yrityksen päättymisen jälkeen heti ilman erillistä vihellystä/merkkiä** seuraavissa tilanteissa:
  - Kickoffin palautuksen päätyttyä, jos palauttava joukkue on seuraavaksi hyökkäävä joukkue
  - Juoksupelin jälkeen, jos pallon hallinta ei vaihdu
  - Heittopelin (onnistunut tai epäonnistunut) jälkeen, jos pallon hallinta ei vaihdu
  - Touchdownin jälkeen

### 25 sekuntia:

- Kaikissa muissa tilanteissa yrityskelloon asetetaan 25 sekuntia ja se **käynnistetään vasta päätuomarin erillisestä vihellyksestä ja merkistä ("kello käyntiin" tai "pallo pelivalmis")**, (tyypillisesti syötönkatko, rähmäys, puntti, rangaistus tai joukkueen ottama aikalisä).

### Erityistilanteet:

- Mikäli 40 sekunnin kello on käynnissä, ja se saavuttaa 20 sekuntia, eikä pallo ole valmiina seuraavaa yritystä varten (eli aputuomari ei ole asettanut palloa maahan ja ole siirtymässä/siirtynyt pois pallon luota), pää- tai takatuomari "pumppaa" yrityskellon 25:een. Tällöin **resetoi kello suoraan 25:een ja käynnistä se heti ilman eri merkkiä**.
- Mikäli pelissä on otettu aikalisä loukkaantumisen/kypärän irtoamisen johdosta tai jostain muusta edellämainitsemattomasta syystä, pää- tai takatuomari näyttää käsimerkillä asetetaanko 40 vai 25 sek. yrityskelloon ja se **lähtee käymään vasta päätuomarin erillisestä vihellyksestä**.

### Käsimerkit:

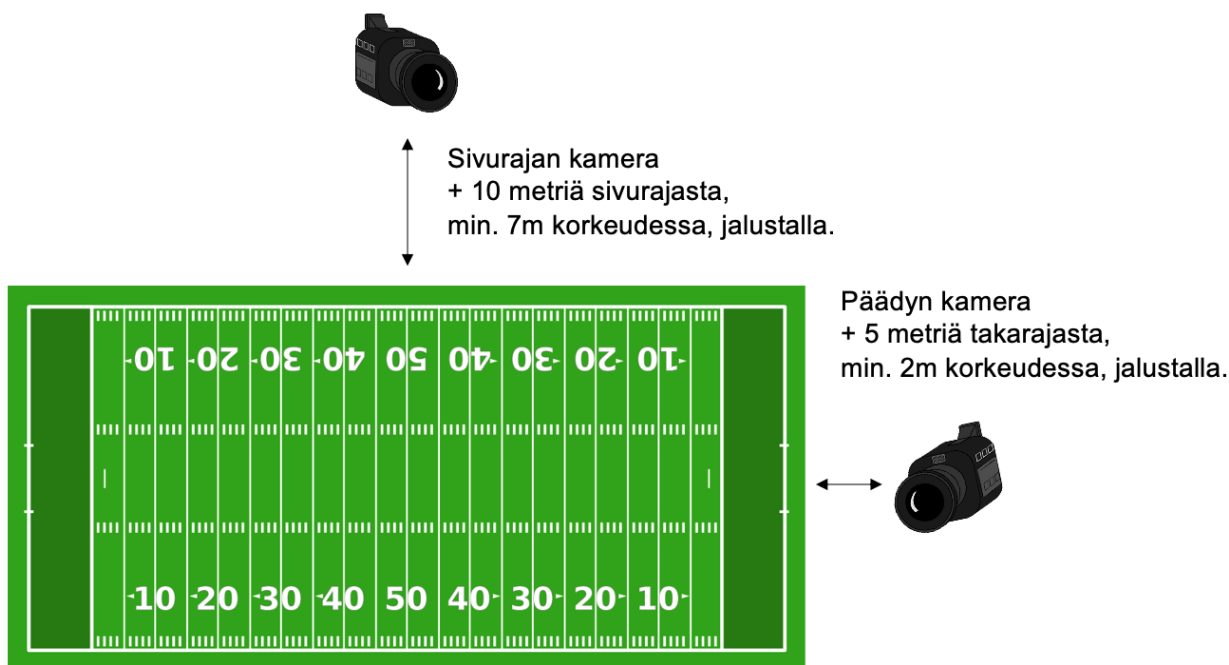
- 40 sek. yrityskelloon: pumppaus molemmilla käsillä ilmaan
  - (puolustajan loukkaantuminen/kypärän irtoaminen)
- 25 sek. yrityskelloon: pumppaus yhdellä kädellä ilmaan.
  - (hyökkääjän loukkaantuminen/kypärän irtoaminen, muu hallinnollinen katko/aikalisä)

Pelin tyyppi	Rangaistus?	Pallo jää	Kello	Käyntiin
Vapaapotku	Kyllä		25	merkistä
	Ei	Palauttava joukkue	40	heti
		Potkaiseva joukkue	25	merkistä
Juoksu- tai heittopeli	Kyllä		25	merkistä
	Ei	Hyökkäys	40	heti
		Puolustus	25	merkistä
Punttipeli			25	merkistä
TD	Kyllä		25	merkistä
	Ei		40	merkistä
Muu pistesuoritus			25	merkistä
Muut katkot			25	merkistä
	Päätuomari pumppaa kahdella kädellä		40	merkistä
40 s. käy	Päätuomari pumppaa yhdellä kädellä		25	heti



## Ottelun videokuvaajat

- Tämän ohjeen pohjana on IFAF Europan Officiating Committeeen ohjeistus ottelujen kuvaamisesta. Voit katsoa 7 min. englanninkielisen video-ohjeen [tästä](#).
- Ottelun videoita hyödynnetään joukkueiden ja erotuomareiden valmennuksessa, toiminnan tarkkailussa sekä kurinpidossa.
- Ottelua kuvaavien henkilöiden tulee kyetä seuraamaan ottelua koko sen keston ajan.
- **Jokainen klippi/ tiedosto/ pelin yritys tulee kuvata siitä alkaen, kun pallo on spotattu erotuomarin toimesta ja päättyen siihen, kun se spotataan uudelleen.**
- Muista kuvata myös kaikki päätuomarin tekemät rangaistusten kuulutukset.
- Pelissä voi tapahtua yllättäviä asioita, joten älä ole vaan reagoi aktiivisesti.



### Ottelun kuvaamisesta:

- Kuvaamiseen tulee käyttää kahta kameraa, jotka sijaitsevat
  - Sivurajalla (vastapäätä ketjua)
  - Päädyssä (maalialueen takana)
- Kameran tulee olla kiinteällä alustalla ja kiinnitetty kolmijalkaan
- Kuvaamiseen on hyvä käyttää kahta samanlaista kameraa ja ainakin kameroiden asetukset tulee olla samalla tavalla, mukaan lukien kameroiden kellon ajat.
- Kuvaajan on syytä pukeutua sään vaatimalla tavalla ja varautua sään muutoksiin, sillä kuvaaminen vaatii keskittymistä eikä siinä voi pitää taukoja kuin ottelun puoliajalla.
- Kuvaajan ei tule katsoa ottelua katsojana, vaan kuvaajan tehtävänä on auttaa pelaajia, valmentajia sekä erotuomareita.

## Kameroiden sijoittaminen

### 1) Sivurajan kameran sijoittaminen

- Kamera tulee sijoittaa mahdollisimman keskelle kenttää (40 yd viivojen välille).
- Mielellään yli 10 metriä sivurajasta irti ja vähintään 7 metriä korkealle kentän tasosta.
- Jos etäisyys sivurajaan kasvaa, tulisi kuvauskorkeuden kasvaa suhteessa.
- Jos kuvataan katsomosta, tulee kamera saada mahdollisimman korkealle, katsojien yläpuolelle.
- Vastavaloon kuvaamista tulisi välttää.

### 2) Päädyn kameran sijoittaminen

- Kamera tulee sijoittaa maalihaarukan väliin.
- Mielellään yli 5 metriä päätyrajasta irti ja vähintään 2 metriä korkealle kentän tasosta.
- Jos etäisyys päätyrajaan kasvaa, tulisi kuvauskorkeuden kasvaa suhteessa.
- Vastavaloon kuvaamista tulisi välttää

## Kuvaaminen

### 1) Sivukameralla kuvaaminen:

#### Kolikonheitto

- Aloita kuvaaminen, kun kapteenit kävelevät kolikonheittoon.
- Zoomaa kuva niin, että siinä näkyvät kentän keskellä olevat pelaajat sekä erotuomarit.
- Tarkoitus on kuvata se, mitä kolikonheitossa tapahtuu.
- Kapteenien palatessa sivurajoille zoomaa ulospäin. Voit tämän jälkeen pysäyttää kuvaamisen.

#### Vapaapotkut

- Kuvaa niin, että mahdollisimman moni pelaaja näkyy kuvassa. Kuitenkin vähintään potkaiseva joukkue ja vastaanottavan joukkueen etulinja.
- Seuraa kameralla vastaanottavan joukkueen etulinjaa.
- Kuvaa pelaajia kentällä, älä palloa ilmassa.
- Kun vastaanottava joukkue lähtee palauttamaan palloa, kuvaa palauttajaa sekä hänen edessään tapahtuvia asioita.
- Mikäli potkua ei palauteta, seuraa pelaajia maassa olevan pallon ympärillä.

#### Pelit aloituslinjasta

- Kuvaa niin, että kaikki 22 kentällä olevaa pelaajaa näkyvät.
- Jokainen klippi/ tiedosto/ pelin yritys tulee kuvata siitä alkaen, kun pallo on spotattu (asetettu pelivalmiiksi) erotuomarin toimesta ja päättyen siihen, kun se spotataan uudelleen.
- Kaikki tapahtumat kentällä kuvataan, myös yritysten välinen aika.
- Kuvaa kenttää ja peliä, älä katsomoa, taivasta tai muuta kentän ulkopuolisia alueita.
- Vältä näitä virheitä:
  - Kuva ei seuraa peliä tai pelaajia maalialueen kulmaan.

#### Lentopotkut

- Potkun palauttajaa ei tarvitse saada kuvaan yrityksen alussa.

- Kuvaa aloituslinjasta niin, että mahdollisimman moni pelaaja näkyy kuvassa.
- Kuvaa pelaajia kentällä, älä palloa ilmassa.
- Pallon tullessa palauttajalle, kuvaa palauttajaa, kuten aloituspotkuissa.
- Jos potkua ei palauteta, kuvaa pelaajia maassa olevan pallon ympärillä, älä zoomaa liiaksi.
- Vältä näitä virheitä:
  - Potkaisija ei näy kuvassa
  - Liian kapea kuvakulma
  - Liian laaja kuvakulma
  - Unohdat seurata kameran kanssa peliä

## 2) Päätykameralla kuvaaminen:

- Zoomaa kuva niin, että hyökkäyksen linjan molemmin puolin jää noin metri "tilaa/tyhjää", vältä liian laajaa kuvakulmaa
- Ensisijainen kuvauskohde on hyökkäyksen linja, mutta seuraa pelin kehittymistä kuvaten pallonkantajaa juoksupelissä.
- Kuvaaminen tulee aloittaa hieman ennen snäppiä. Usein hyökkäyksen breikatessa hudlista on hyvä merkki aloittaa). Kuvaa tapahtumia vielä noin 5-8 sekuntia yrityksen päättymisen jälkeen.
- Älä seuraa palloa potku- tai heittopeleissä.

## Get Back Coach (GBC)

Get Back Coach on osa joukkueen henkilöstöä, ei osa erotuomariryhmää tai avustavaa erotuomariryhmää, ja puukeutuu siksi joukkueen asustesäännön mukaisesti.

GBC:n rooli on otettu tähän ohjeeseen toistaiseksi mukaan, koska se on vielä suhteellisen tuore toimihenkilörooli.

Get Back Coachin (GBC) vaatimusta ei löydy toistaiseksi kirjattuna säännöistä, sarjakirjasta, ottelumanuaalista eikä kilpailusäännöistä, mutta suullisesti tästä on puhuttu ja se on edellytetty jo viime kaudella (NFL, NCAA, IFAF).

Osassa sarjoista GBC:n nimeäminen on pakollista. GBC on joukkueen nimeämä henkilö – mieluiten joku, jolla ei ole muuta otteluvastuuta, sillä toiminta edellyttää ottelun ja oman joukkueen toiminnan jatkuvaa seurantaa.

- **GBC huolehtii ottelun aikana siitä, ettei kukaan joukkueen edustaja ole pelin aikana rajoitetulla alueella eli 2 jaardin sisällä sivurajasta.**
  - Rajoituksen rikkomisesta seuraa rangaistuksena sivurajahäirintä (0-15y) tai epäurheilijamainen käyttäytyminen (15y)
- Muistutuksena: joukkueen vaihtoalue rajautuu 25 jaardin viivojen välille. Ensimmäiset 2 jaardia sivurajasta ovat erotuomariston käytössä. Jaardit 3-4 syvyysuunnassa ovat valmennuksen käytössä, ja pelaajien vaihtoalue alkaa vasta 4 jaardista taaksepäin. Nämä on hyvä olla merkittyinä kenttään (jos ei virallisia kenttämerkintöjä) esim. pysyvillä teipeillä tai muilla huomioitavilla merkeillä.
- GBC-toiminnan ensisijaisena tavoitteena on erotuomareiden, valmentajien sekä pelaajien fyysisen turvallisuuden parantaminen pienentämällä kontaktivaaraa. COVID-19 -pandemian aikana tämä myös auttaa pitämään tarpeellista turvaväliä.

