

Keskeiset muutokset FIBA:n virallisiin pelisääntöihin 2026

*Tämä on tiivistetty suomennos Kansainvälisen koripalloliiton (FIBA) julkaisusta
"THE FIBA OFFICIAL BASKETBALL RULES CHANGES, VALID AS OF 1 OCTOBER 2026,
version 1.1."*

1 Määritelmiä

SYV MUUTOKSEEN

Sääntökohtaan on lisätty selvennys, että missä tahansa kohtaa säännöissä viitataan komissaariin, se koskee myös teknistä delegaattia.

Tämä varmistaa, että terminologia on johdonmukainen riippumatta siitä, millaisia hallinnollisia rakenteita kilpailussa käytetään.

UUSI SÄÄNTÖTEKSTI

1.1 Koripallo

Koripalloa pelaa kaksi joukkuetta, joilla kummallakin on viisi pelaajaa. Kumpikin joukkue yrittää heittää pallon vastustajansa koriin ja estää toista joukkuetta tekemästä koria.

Koripalloa valvovat erotuomarit, toimitsijat ja komissaari, jos hänet on otteluun nimetty.

Missä tahansa viitataan komissaarin rooliin, se koskee myös teknisen delegaatin roolia.

2 Kenttä

SYY MUUTOKSEEN

Kentän viivoissa sallitaan enemmän joustavuutta tapahtuman brändäyksen ja kaupallisten elementtien suhteen, mutta samalla varmistetaan viivojen riittävä näkyvyys ja reilu peli.

UUSI SÄÄNTÖTEKSTI

2.5 Kentän viivat

Kaikkien kentän viivojen on oltava yksivärisiä, 5 cm leveitä ja selvästi näkyvissä. Niiden täytyy erottua selvästi kentän ja suoja-alueen väreistä.

Rajaviivat ja kentän merkinnät voivat olla eri värisiä, ja samoin kentän eri merkinnät. Kuitenkin seuraavat periaatteet ovat voimassa:

- Kaikkien rajaviivojen, ml. sivurajat, päätyrajat, sisäänheittoviivat ja joukkuepenkkialueiden rajaviivat, täytyy olla samanvärisiä.
- Kentän merkintöjen tulee olla samanväriset molemmilla kenttäpuoliskoilla. Näitä ovat:
 - kolmen sekunnin alue ml. vapaaheitoalueen reunapaikkojen viivat
 - vapaaheiton puoliympyrät
 - vapaaheittoviivat
 - kolmen pisteen viivat
 - törmäyskaaret.
- Keskiraja ja keskiympyrä voivat olla eri värisiä kuin rajaviivat ja muut kentän merkinnät. Keskiraja ja keskiympyrä voivat olla keskenään samanväriset tai eri väriset.

4 Joukkueet

SYY MUUTOKSEEN

Sukkien ei tarvitse enää olla näkyvissä. Sopeudutaan nykyaikaisten varusteiden todellisuuteen ja vältetään tarpeettomia hallinnollisia toimenpiteitä.

UUSI SÄÄNTÖTEKSTI

4.3 Peliasut

4.3.1 Joukkueen kaikkien jäsenten peliasu käsittää:

- pääväriltään yhtenäisen pelipaidan, joka on edestä ja takaa samanvärinen kuin pelihousut. Jos pelipaidoissa on hihat, niiden täytyy päättyä kyynärpään yläpuolelle. Pitkähihaiset pelipaidat eivät ole sallittuja. Kaikkien pelaajien on pidettävä pelipaidan helma kauttaaltaan pelihousujen sisässä pelin aikana. Yksiosaiset peliasut ovat sallittuja.
- pääväriltään yhtenäiset pelihousut (sortsit), jotka ovat edestä ja takaa samanväriset kuin pelipaita. Sortsien lahkeiden tulee päättyä polvien yläpuolelle.
- pääväriltään yhtenäiset pelisukat kaikilla joukkueen jäsenillä.

15 Pelaaja heittotilanteessa

SYY MUUTOKSEEN

Koska pelaajat yrittävät entistä enemmän kalastella heittotilannevirheitä suunnanvaihtopelissä tai puolen kentän hyökkäyksissä, tarvitaan tarkemmat määrittelyt heittotilanteelle (AOS).

On määritelty tarkemmat kuvaukset sen määrittelemiseksi, milloin heittotilanne alkaa ja päättyy erityyppisissä heitoissa:

Muutosten tarkoitus on:

- erotella heittotilanne erityyppisissä heitoissa: ajoissa korille, hyppyheitoissa ja muissa liikkeestä tehtävissä heitoissa
- ottaa huomioon pelaajan sijainti ja suunta, esim. ajot korille kolmen pisteen viivan ja korin välillä
- määritellä millaiset pelaajan vartalon liikkeet voidaan tulkita heittoyritykseksi
- määritellä, että näennäiset heitot takakentältä eivät ole heittoyrityksiä, paitsi neljänneksen tai jatkoajan lopussa tai hyökkäysajan loppuessa milloin tahansa pelin aikana.

UUSI SÄÄNTÖTEKSTI

15 Pelaaja heittotilanteessa

...

15.1.2 Heittotilanne **hyppyheitoissa ja muissa liikkeestä tehtävissä heitoissa**:

- alkaa, kun pelaaja on alkanut nostaa **hartioitaan ja** palloa ylöspäin kohti vastustajan koria
- päättyy, kun pallo irtoaa pelaajan käsistä tai hän tekee kokonaan uuden heittoyrityksen, ja jos pelaaja on ilmassa, hänen molemmat jalkansa ovat palanneet lattiaan.

15.1.3 Heittotilanne jatkuvassa liikkeessä **ajossa kohti koria**:

- alkaa, kun pelaaja on **ottanut pallon käteensä tai käsiinsä** kuljetuksen päätteeksi tai siepattuaan sen ilmasta ja **jatkaa** heittoliikettään tehdäkseen korin
- päättyy, kun pallo irtoaa pelaajan käsistä, tai hän tekee kokonaan uuden heittoyrityksen, ja jos pelaaja on ilmassa, hänen molemmat jalkansa ovat palanneet lattiaan.

Ajossa kohti koria heittotilanteen jatkuva liike alkaa etukentältä yleensä kolmen pisteen viivan ja korin välistä, kun pelaaja ottaa kuljetuksen päätteeksi pallon käteensä tai käsiinsä tai sieppaa sen edetessään ja jatkaa sen jälkeen heittoliikettään kohti koria, tavallisesti ylöspäin.

15.1.4 Ollakseen heittotilanteessa pelaajan täytyy olla etukentällä.

Poikkeuksena pelaaja voi olla missä tahansa pelikentällä, kun hänen heittoyrityksensä on viimeinen suoritus ennen

- neljänneksen tai jatkoajan päättymistä tai
- hyökkäysajan päättymistä milloin tahansa pelin kuluessa.

Näissä tilanteissa heittoliike alkaa, kun pelaaja on ottanut pallon käteensä tai käsiinsä.

15.1.5 Sääntöjen mukaisten askelten määrällä ja heittotilanteella ei ole mitään yhteyttä.

15.1.6 Vastustaja saattaa pitää kiinni heittäjän käsivarresta siten, että hän ei voi heittää. Tässä tapauksessa oleellista ei ole, irtoaako pallo heittäjän käsistä.

15.1.7 Kun pelaajaa rikotaan heittotilanteessa hyppyheitoissa ja muissa liikkeestä tehtävissä heitoissa, ja hän sitten

- syöttää pallon pois tai
- heittää pallon ylöspäin, mutta poispäin korista tai
- hänen rintamasuuntansa ei ole koria kohti hänen heittäessään,

hän ei enää katsota olleen heittotilanteessa.

15.1.8 Kun pelaajaa rikotaan ajossa kohti koria, ja hän sitten syöttää pallon pois, hänen ei enää katsota olleen heittotilanteessa.

...

24 Kuljetussääntö

SYY MUUTOKSEEN

Sääntökohtaa 24.2 selvennetään siten, että pelaaja menettää elossa olevan pallon hallinnan, jos mikä tahansa sääntökohdan kolmesta ehdosta toteutuu.

Uusi sanamuoto poistaa mahdolliset epäselvyydet kaksoiskuljetustilanteissa.

24 Kuljetussääntö

...

24.2 Sääntö

Lopetettuaan kuljetuksen pelaaja ei saa aloittaa sitä uudestaan, ellei hän ole menettänyt elossa olevan pallon hallintaa jostain seuraavista syistä:

- Hän on yrittänyt koriinheittoa.
- Vastustaja on koskettanut palloa.
- Hän on syöttänyt tai koheloinut palloa niin, että se on koskettanut toista pelaajaa.

36 Tekninen virhe

SYV MUUTOKSEEN

Aiemman automaattiseen pelistä erottamiseen johtavan säännön mukaisesti pelaaja erotettiin pelistä, kun hänelle oli tuomittu kaksi teknistä virhettä tai kaksi epäurheilijamaista virhettä tai yksi epäurheilijamainen ja yksi tekninen virhe. Tämä oli turhan ankara rangaistus.

Siksi tekniset virheet luokitellaan nyt kahteen luokkaan, joista vakavammat (luokka 1) lasketaan automaattiseen pelistä erottamiseen (GD) johtaviksi, ja vähemmän vakavia (luokka 2) ei lasketa.

Muutos johtaa virheen vakavuuden mukaan määriteltäviin rangaistuksiin ja tasapainoisempaan sääntörakenteeseen.

UUSI SÄÄNTÖTEKSTI

36 Tekninen virhe

...

36.2 Määritelmä

36.2.1 Tekniset virheet jaetaan kahteen luokkaan virheen luonteen ja vakavuuden mukaan. Luokan 1 tekniset virheet lasketaan automaattiseen pelistä erottamiseen (GD) johtaviksi, ja luokan 2 teknisiä virheitä ei lasketa.

Pelaajan luokan 1 tekninen virhe on epäurheilijamaisesta käytöksestä tuomittu virhe, johon joko ei liity tai liittyy kosketus vastapuolen pelaajaan, esimerkiksi jos pelaaja:

- käyttäytyy epäkunnioittavasti erotuomareita, komissaaria, toimitsijoita, vastustajia tai joukkuepenkillä istumaan oikeutettuja henkilöitä kohtaan
- käyttää kieltä tai eleitä, jotka saattavat loukata tai yllyttää yleisöä
- ärsyttää, pilkkaa tai provosoi vastustajaa, mm. koskettamalla häntä käsillä, käsivarsilla, vartalolla tai pallolla, jos virhe ei vakavuudeltaan ole kuitenkaan räikeä tai pelistä erottava virhe
- estää vastustajaa näkemästä heiluttamalla tai pitämällä käsiään lähellä tämän silmiä
- heiluttaa liiallisesti kyynärpäitään aiheuttamatta kontaktia
- näyttelee tulleen rikotuksi.

Pelaajan luokan 2 tekniset virheet ovat huonosta käyttäytymisestä johtuvia tai hallinnollisia virheitä, jotka eivät sisällä kosketusta vastapuolen pelaajaan, esimerkiksi jos pelaaja:

- viivyttää peliä koskettamalla tahallisesti palloa sen pudottua korin lävitse tai estämällä pallon nopean peliin toimittamisen sisäänheitossa tai tulemalla myöhässä kentälle ottelun tai toisen puoliajan alussa

- roikkuu korirenkaassa siten, että hänen painonsa on sen varassa, paitsi jos hän donkkauksen yhteydessä tarttuu korirenkaaseen hetkellisesti, tai yrittää estää kenen tahansa pelaajan loukkaantumisen
- syyllistyy puolustajana pallon kiellettyyn torjuntaan viimeisessä vapaaheitossa. Vapaaheitosta hyväksytään yksi piste heittäjälle, ja lisäksi seurauksena on teknisen virheen rangaistus puolustajalle.

36.2.2 Kyseessä on kenen tahansa joukkuepenkillä istumaan oikeutetun henkilön **luokan 1** tekninen virhe, kun tämä joko puhuttelee tai koskettaa halveksivasti erotuomareita, komissaaria, toimitsijoita tai vastustajia, tai tekee menettelytapoihin liittyvän tai hallinnollisen sääntörikkeen.

36.2.3 Pelaaja erotetaan automaattisesti pelistä, jos hänelle on tuomittu

- kaksi **luokan 1** teknistä virhettä tai
- kaksi **räikeää** virhettä tai
- yksi **luokan 1** tekninen virhe ja yksi **räikeä** virhe.

36.2.4 Päävalmentaja erotetaan automaattisesti pelistä, kun hänelle on tuomittu:

- kaksi **luokan 1** teknistä virhettä ("C") hänen henkilökohtaisen epäurheilijamaisen käytöksensä seurauksena tai
- hänelle on tuomittu kolme **luokan 1** teknistä virhettä, jotka joko kaikki ovat ("B" tai **"BD"**), tai yksi on ("C") seurauksena muiden joukkuepenkillä istumaan oikeutettujen henkilöiden epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä.

36.2.5 Jos pelaaja tai päävalmentaja erotetaan pelistä sääntökohdan 36.2.3 tai 36.2.4 mukaan, niin kyseinen tekninen virhe on ainoa virhe, joka rangaistaan. Mitään lisärangaistusta **automaattisesta** pelistä erottamisesta ei tule.

...

36.3 Rangaistus

Jos tekninen virhe tuomitaan:

- pelaajalle, **riippumatta virheen luokasta**, se kirjataan hänelle pelaajavirheenä, joka lasketaan mukaan joukkuevirheisiin
- joukkuepenkillä istumaan oikeutetulle henkilölle, se kirjataan päävalmentajalle **luokan 1** teknisenä virheenä, eikä sitä lasketa mukaan joukkuevirheisiin.

Liitteissä A ja B on esitetty uudet erotuomarin käsimerkit ja pöytäkirjan virhemerkinnät.

37 Pysäyttävä virhe

SYY MUUTOKSEEN

Aiemman automaattiseen pelistä erottamiseen johtavan säännön mukaisesti pelaaja erotettiin pelistä, kun hänelle oli tuomittu kaksi teknistä virhettä tai kaksi epäurheilijamaista virhettä tai yksi epäurheilijamainen ja yksi tekninen virhe. Tämä oli turhan ankara rangaistus.

Siksi aiempi epäurheilijamainen virhe on nyt jaettu kahteen erilliseen virhetyyppiin, joista vakavammat (räikeä virhe) lasketaan automaattiseen pelistä erottamiseen (GD) johtaviksi, ja vähemmän vakavia (pysäyttävä virhe) ei lasketa.

Pysäyttävä virhe tarkoittaa taktista pelin pysäyttämistä, joka ei ole erityisen epäurheilijamaista. Muutos johtaa virheen vakavuuden mukaan määriteltäviin rangaistuksiin.

UUSI SÄÄNTÖTEKSTI

37 Pysäyttävä virhe

37.1 Määritelmä

37.1.1 Pysäyttävä virhe on pelaajan aiheuttama vastustajaan kohdistuva sääntöjen vastainen kontakti, joka ei ole yhtä vakava kuin räikeä virhe, mutta keskeyttää pelin kulun ja aiheuttaa haittaa vastustajalle. Pysäyttävän virheen kriteerit ovat:

- puolustaja aiheuttaa tarpeettoman kontaktin pysäyttääkseen hyökkäävän joukkueen etenemisen suunnanvaihtopelissä, eikä yritä pelata laillisesti palloa. Tämä on voimassa, kunnes hyökkääjä on aloittanut heittoliikkeensä.
- puolustaja aiheuttaa tarpeettoman kontaktin missä tahansa kentällä pysäyttääkseen pelikellon tai heittokellon neljänneksen tai jatkoajan lopussa, eikä yritä pelata laillisesti palloa.
- pelaaja aiheuttaa sääntöjenvastaisen kontaktin takaa tai sivusta vastustajaan, joka etenee kohti kontaktin aiheuttaneen pelaajan koria, ja etenevän pelaajan, pallon ja korin välissä ei ole muita vastustajia, ja:
 - etenevällä pelaajalla on pallo hallussaan, tai
 - etenevä pelaaja yrittää saada pallon haltuunsa, tai
 - pallo on syötöstä ilmassa kohti etenevää pelaajaa.

Tämä on voimassa, kunnes hyökkääjä on aloittanut heittoliikkeensä.

37.1.2 Erotuomarien tulee tulkita pysäyttävät virheet johdonmukaisesti samalla tavalla läpi koko ottelun ja arvioida vain tekoa.

37.2 Rangaistus

37.2.1 Pysäyttävä virhe on kirjattava sen tekijälle, ja se lasketaan joukkuevirheisiin.

37.2.2 Virheen kohteeksi joutuneelle pelaajalle myönnetään vapaaheitto tai -heitot, joita seuraa lisäksi:

- sisäänheitto joukkueen etukentältä toimitsijapöydän vastakkaisella puolella olevalta sisäänheittoviivalta.

Vapaaheittoja myönnetään seuraavasti:

- Jos virhe kohdistuu pelaajaan, joka ei ole heittotilanteessa, kaksi vapaaheittoa.
- Jos virhe kohdistuu heittotilanteessa olevaan pelaajaan, ja syntyy kori, se hyväksytään, ja lisäksi yksi vapaaheitto.
- Jos virhe kohdistuu heittoyrityksessään epäonnistuvaan pelaajaan, kaksi tai kolme vapaaheittoa.

Liitteissä A ja B on esitetty uudet erotuomarin käsimerkit ja pöytäkirjan virhemerkinnät.

38 Räikeä virhe

SYY MUUTOKSEEN

Aiemman automaattiseen pelistä erottamiseen johtavan säännön mukaisesti pelaaja erotettiin pelistä, kun hänelle oli tuomittu kaksi teknistä virhettä tai kaksi epäurheilijamaista virhettä tai yksi epäurheilijamainen ja yksi tekninen virhe. Tämä oli turhan ankara rangaistus.

Siksi aiempi epäurheilijamainen virhe on nyt jaettu kahteen erilliseen virhetyyppiin, joista vakavammat (räikeä virhe) lasketaan automaattiseen pelistä erottamiseen (GD) johtaviksi, ja vähemmän vakavia (pysäyttävä virhe) ei lasketa.

Epäurheilijamaisen virheen erottaminen kahteen eri virhetyyppiin varmistaa, että vain todella vakavat virheet johtavat automaattiseen pelistä erottamiseen.

UUSI SÄÄNTÖTEKSTI

38 Räikeä virhe

38.1 Määritelmä

38.1.1 Räikeä virhe on pelaajan aiheuttama vastustajaan kohdistuva sääntöjen ja reilun pelin vastainen epäurheilijamainen kontakti, joka on luonteeltaan vakavampi kuin henkilökohtainen tai pysäyttävä virhe. Räikeän virheen kriteerit ovat:

- Kontakti pallolliseen tai pallottomaan vastustajaan ei ole normaalia sääntöjen mukaista koripalloa.
- Holtiton, väkivaltainen tai vaarallinen teko, joka aiheuttaa tai saattaisi aiheuttaa vastustajan loukkaantumisen.
- Kohtuuttoman kova kontakti yritettäessä pelata palloa tai pelaajaa.

38.1.2 Erotuomarin tulee tulkita räikeät virheet johdonmukaisesti samalla tavalla läpi koko ottelun ja arvioida vain tekoa.

38.2 Rangaistus

38.2.1 Räikeä virhe on kirjattava sen tekijälle, ja se lasketaan joukkuevirheisiin.

38.2.2 Virheen kohteeksi joutuneelle pelaajalle myönnetään vapaahetki tai -heitot, joita seuraa lisäksi:

- sisäänheitto joukkueen etukentältä toimitsijapöydän vastakkaisella puolella olevalta sisäänheittoviivalta
- ylösheitto keskiympyrässä ensimmäisen neljänneksen alussa.

Vapaaheittoja myönnetään seuraavasti:

- Jos virhe kohdistuu pelaajaan, joka ei ole heittotilanteessa, kaksi vapaaheittoa.
- Jos virhe kohdistuu heittotilanteessa olevaan pelaajaan, ja syntyy kori, se hyväksytään, ja lisäksi yksi vapaaheitto.
- Jos virhe kohdistuu heittoyrityksessään epäonnistuvaan pelaajaan, kaksi tai kolme vapaaheittoa.

38.2.3 Pelaaja erotetaan automaattisesti pelistä, jos hänelle on tuomittu

- kaksi räikeää virhettä tai
- kaksi luokan 1 teknistä virhettä tai
- yksi luokan 1 tekninen virhe ja yksi räikeä virhe.

38.2.4 Jos pelaaja erotetaan pelistä sääntökohdan 38.2.3 mukaan, niin kyseinen räikeä virhe on ainoa virhe, joka rangaistaan. Mitään lisärangaistusta automaattisesta pelistä erotamisesta ei tule.

Liitteissä A ja B on esitetty uudet erotuomarin käsimerkit ja pöytäkirjan virhemerkinnät.

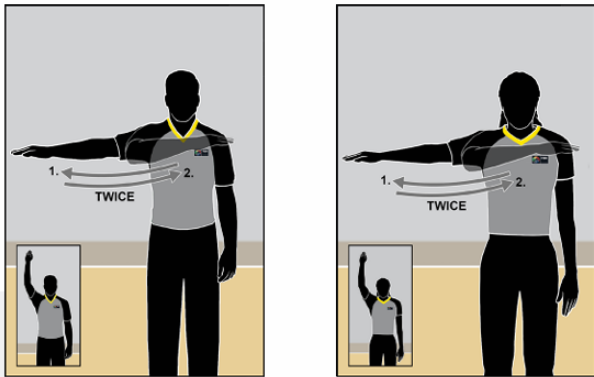
Liite A – erotuomarin käsimerkit

SYY MUUTOKSEEN

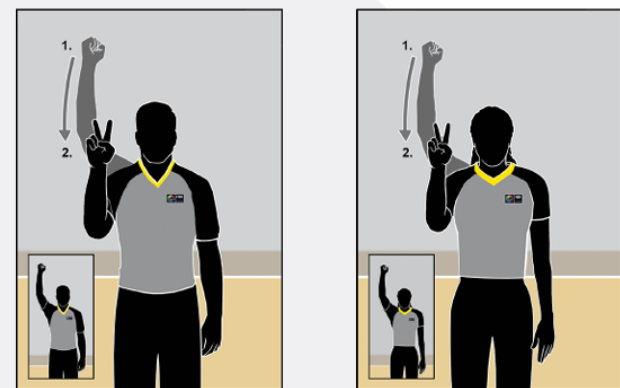
On lisätty uudet käsimerkit pelin viivyttämiseksi, pysäyttävälle ja räikeälle virheelle uusien virhetyyppien mukaisesti.

UUDET JA PÄIVITETYT KÄSIMERKIT

Pelin viivyttäminen



Pysäyttävä virhe



Räikeä virhe



Liite B – Pöytäkirja

SYV MUUTOKSEEN

On lisätty teknisen, pysäyttävän ja räikeän virheen pöytäkirjamerkinnot.

Uudet virhetyypit vaativat selvempää virheiden kirjaamista ja seurattavuutta. Siksi on otettu käyttöön uusi menettely, jossa automaattiseen pelistä erottamiseen laskettavat virhemerkinnät on selvyiden vuoksi ympyröity.

On otettu käyttöön uusi merkintä "BD", jotta joukkueen avustajan pelistä erottaminen näkyisi selvemmin pöytäkirjassa.

Kuten ennenkin, jos virheestä seuraa vapaaheittoja, niiden määrä (1, 2 tai 3) merkitään numerolla virhemerkinnän jälkeen.

UUSI SÄÄNTÖTEKSTI

Uudet pöytäkirjamerkinnot:

1.	Pelaajan pysäyttävä virhe	DI
2.	Pelaajan räikeä virhe	FL
3.	Pelaajan tekninen virhe, luokka 1	T
4.	Pelaajan tekninen virhe, luokka 2	T
5.	Päävalmentajan tekninen virhe, luokka 1	C
6.	Joukkueenkin tekninen virhe, luokka 1	B
7.	Joukkueen avustajan tekninen virhe, luokka 1, tai pelistä erottava virhe	BD

Täydellinen luettelo virhemerkinnöistä esimerkkeineen julkaistaan virallisten pelisääntöjen liitteessä B ja tukimateriaaleissa.

Liite D – Joukkueiden keskinäinen loppusijoitus

Tämä ei ole käytössä Suomen Koripalloliiton sarjoissa.

Liite F – Videotarkistus (IRS)

SYY MUUTOKSEEN

Tarkistus neljännän neljänneksen tai jatkoajan kahdella viimeisellä minuutilla (F3.2)

- On lisätty mahdollisuus tarkistaa, onko pallo jo irronnut sisäänheittäjän käsistä, kun tuomitaan sisäänheittovirhe.
- Tällaisessa tilanteessa puolustava joukkue saattaa yrittää estää pelikellon tai heittokellon käynnistymisen, ja sillä saattaa olla vaikutus pistetilanteeseen (yksi vapaaheitto).

Tarkistus milloin tahansa pelin kuluessa (F3.3)

- On lisätty mahdollisuus tarkistaa mahdollinen kielletty torjunta tai korin häirintä milloin tahansa pelin kuluessa virheen jälkeen. Näin eliminoidaan mahdolliset virheet, jotka vaikuttavat suoraan pistetilanteeseen (2/3 pistettä suuntaan tai toiseen), mikäli rikkomus jää tuomitsematta tai tuomitaan virheellisesti.

Nämä kaksi lisäystä koskevat myös päävalmentajan haastoa (HCC). Sääntökohdan F4.2 mukaan näissä tilanteissa eivät sääntökohtien F3.2 ja F3.3 aikarajoitukset ole voimassa. Päävalmentaja voi haastaa tilanteen milloin tahansa pelin kuluessa.

UUSI SÄÄNTÖTEKSTI

F – Videotarkistus (IRS)

...

F.3 Sääntö

Videotarkistusta voidaan käyttää seuraavissa tilanteissa.

...

F.3.2 Kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla:

- Irto­siko onnistuneessa pelitilanneheitossa pallo heittäjän kädestä, ennen kuin heittokellon äänimerkki soi.
 - Erotuomarit voivat keskeyttää pelin välittömästi sen tarkistamiseksi, irto­siko pallo onnistuneessa heitossa heittäjän käsistä, ennen kuin heittokellon äänimerkki soi.
 - Syntyneen korin jälkeen erotuomarien tulee todeta videotarkistuksen tarpeellisuus ja tarkistus tulee toteuttaa, kun erotuomarit ovat ensimmäisen kerran keskeyttäneet pelin mistä tahansa syystä.
- Kun tehtiin virhe heittotilanteen ulkopuolella, voidaan tarkistaa:
 - oliko peliaika tai hyökkäysaika päättynyt
 - oliko heittotilanne jo alkanut, kun heittäjän vastustaja teki virheen
 - oliko pallo yhä heittäjän käsissä, kun heittäjän joukkue­toveri teki virheen.
- Oliko pallo vielä sisäänheittäjän käsissä tai hänen käytettävissään, kun

puolustaja teki virheen sisäänheittotilanteessa.

- Tuomittiinko kielletty torjunta tai korin häirintä oikein. Jos tarkistus osoittaa, että kielletty torjunta tai korin häirintä tuomittiin virheellisesti, peliä jatketaan vihellyksen jälkeen seuraavasti:
 - Jos pallo meni koriin sääntöjen mukaisesti, kori hyväksytään, ja puolustanut joukkue saa sisäänheiton päätyrajalta.
 - Jos jommankumman joukkueen pelaaja on saanut pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, tämä joukkue saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun erotuomari vihelsi.
 - Jos kumpikaan joukkue ei ole saanut palloa välittömästi ja selvästi haltuunsa, seuraa ylösheittotilanne.
- Pallon ulosjoutumisen aiheuttaneen pelaajan määrittäminen.

F.3.3 Milloin tahansa pelin kuluessa:

- Heitettiinkö onnistunut pelitilanneheitto kahden vai kolmen pisteen alueelta.
 - Erotuomarit voivat keskeyttää pelin heti tarkistaakseen, heitettiinkö onnistunut pelitilanneheitto kahden vai kolmen pisteen alueelta.
 - Tarkistus tulee toteuttaa, kun erotuomarit ovat ensimmäisen kerran keskeyttäneet pelin syntyneen korin jälkeen mistä tahansa syystä.
- Kun pelaajaa rikottiin heittotilanteessa, ja heitto epäonnistui, myönnetäänkö kaksi vai kolme vapaaheittoa.
- **Tehtiinkö virheen jälkeen kielletty torjunta- tai korinhäirintärikkomus, ja tuomittiinko sellainen rikkomus oikein.**
- Kun on tuomittu henkilökohtainen, **pysäyttävä, räikeä** tai pelistä erottava virhe, vastasiko tuomio sääntöjen määrittämiä kriteerejä, vai täytyykö tuomiota koventaa tai lieventää tai muuttaa se tekniseksi virheeksi.
- Kun on tuomittu tekninen virhe, täytyykö tuomio muuttaa **pysäyttäväksi, räikeäksi** tai pelistä erottavaksi virheeksi.
- Onko tapahtunut luokan 1 korjattava erehdys, joka on vielä korjattavissa sääntökohdan 44 (Korjattava erehdys) määrittämissä aikarajoissa.
 - Erotuomarit voivat keskeyttää pelin välittömästi tarkistaakseen, onko tapahtunut luokan 1 korjattava erehdys.
 - Erehdys voidaan korjata vain sääntökohdan 44 (Korjattava erehdys) määrittelemällä tavalla.
- Onko tapahtunut luokan 2 korjattava erehdys, joka on vielä korjattavissa sääntökohdan 44 (Korjattava erehdys) määrittämissä aikarajoissa. Jos on, erehdys voidaan korjata vain sääntökohdan 44 (Korjattava erehdys) määrittelemällä tavalla.
- Pelikellon tai heittokellon toimintahäiriön jälkeisen peli- tai hyökkäysajan määrittäminen
- Oikean vapaaheittäjän määrittäminen
- Mahdolliseen väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneiden pelaajien ja joukkuepenkillä istumaan oikeutettujen henkilöiden määrittäminen
 - Erotuomarit voivat keskeyttää pelin heti tarkistaakseen mahdollisen väkivaltaisen tilanteen.

- Mahdollisen väkivaltaisen tilanteen jälkeen tarkistus tulee toteuttaa, kun erotuomarit ovat ensimmäisen kerran keskeyttäneet pelin mistä tahansa syystä.

