SUOMEN KORIPALLOLIITTO

KORIPALLON VIRALLISET PELISÄÄNNÖT 2026

versio 1.1

KORIPALLON VIRALLISET

PELISÄÄNNÖT 2026

jotka Suomen Koripalloliitto on

hyväksynyt käyttöön 1.9.2026 alkaen.

Tämä on suomennos alkuperäisestä FIBA:n englanninkielisestä julkaisusta ”Official Basketball Rules 2026, v1.1”. Ristiriitatilanteissa pätee englanninkielinen versio.

SISÄLLYSLUETTELO

I SÄÄNTÖ – PELI 5
1 Määritelmiä 5
II SÄÄNTÖ – KENTTÄ JA VARUSTEET 6
2 Kenttä 6
3 Varusteet 11
III SÄÄNTÖ – JOUKKUEET 12
4 Joukkueet 12
5 Loukkaantunut tai avustettu pelaaja 14
6 Kapteenin velvollisuudet ja oikeudet 14
7 Päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan velvollisuudet ja oikeudet 15
IV SÄÄNTÖ – MÄÄRÄYKSET PELAAMISELLE 16
8 Peliaika, tasatulos ja jatkoaika 16
9 Neljänneksen, jatkoajan tai ottelun aloitus ja päättyminen 16
10 Pallon asema 17
11 Pelaajan ja erotuomarin sijainti 18
12 Ylösheitto ja vuorohallinta 18
13 Pallon pelaaminen 20
14 Pallon hallinta 20
15 Pelaaja heittotilanteessa 20
16 Korin synty ja sen pistearvo 21
17 Sisäänheitto 22
18 Aikalisä 24
19 Pelaajavaihto 25
20 Luovutushäviö 27
21 Keskeytyshäviö 27
V SÄÄNTÖ – RIKKOMUKSET 28
22 Rikkomukset 28
23 Pelaaja tai pallo ulkona kentältä 28
24 Kuljetussääntö 28
25 Askelsääntö 29
26 Kolmen sekunnin sääntö 30
27 Tarkasti vartioitu pelaaja 31
28 Kahdeksan sekunnin sääntö 31
29 Hyökkäysaika 32
30 Pallon palauttaminen takakentälle 34
31 Pallon kielletty torjunta ja korin häirintä 34
VI SÄÄNTÖ – VIRHEET 36
32 Virheet 36
33 Pelaajakosketus – yleisiä periaatteita 36
34 Henkilökohtainen virhe 41
35 Kaksoisvirhe 42
36 Tekninen virhe 43
37 Pysäyttävä virhe 45
38 Räikeä virhe 45
39 Pelistä erottava virhe 47
40 Tappelu 48

VII SÄÄNTÖ – YLEISIÄ MÄÄRÄYKSIÄ 50
41 Pelaajan tai päävalmentajan sallittujen virheiden lukumäärä ja automaattinen pelistä erottaminen 50
42 Joukkuevirheiden rangaistussääntö 50
43 Erikoistilanteet 51
44 Vapaaheitot 51
45 Korjattava erehdys 53

VIII SÄÄNTÖ – EROTUOMARIT, TOIMITSIJAT, KOMISSAARI JA HEIDÄN VELVOLLISUUTENSA JA OIKEUTENSA 57
46 Erotuomarit, toimitsijat ja komissaari 57
47 Päätuomarin velvollisuudet ja toimivalta 57
48 Erotuomarien velvollisuudet ja toimivalta 58
49 Kirjurin ja apukirjurin velvollisuudet 59
50 Ajanottajan velvollisuudet 60
51 Heittokellon käyttäjän velvollisuudet 61

A – EROTUOMARIN KÄSIMERKIT 63

B – PÖYTÄKIRJA 71

C – VASTALAUSEMENETTELY (FIBA:N VIRALLISISSA KILPAILUISSA) 82

D – JOUKKUEIDEN KESKINÄINEN LOPPUSIJOITUS (FIBA:n virallisissa kilpailuissa) 83

E – MEDIA-AIKALISÄT 97

F – VIDEOTARKISTUS (IRS) 98

HAKEMISTO 102

LUETTELO KUVIOISTA

Kuvio 1 Täysimittainen kenttä 7
Kuvio 2 Kenttä ja pelialusta 8
Kuvio 3 Kolmen sekunnin alue 10
Kuvio 4 Kahden ja kolmen pisteen heittoalueet 10
Kuvio 5 Toimitsijapöytä ja vaihtopelaajien tuolit 10
Kuvio 6 Sylinteriperiaate 37
Kuvio 7 Pelaajien ryhmitys vapaaheittojen aikana 52
Kuvio 8 Erotuomarien käsimerkit 70
Kuvio 9 Pöytäkirja 71
Kuvio 10 Pöytäkirjan yläosa 72
Kuvio 11 Joukkueet pöytäkirjassa (ennen ottelua) 73
Kuvio 12 Joukkueet pöytäkirjassa (ottelun jälkeen) 74
Kuvio 14 Loppumerkinnät 81
Kuvio 15 Pöytäkirjan alaosa 81

I SÄÄNTÖ – PELI

1 Määritelmiä

1.1 Koripallopeli

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

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

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

1.2 Peliin osallistuvien velvollisuudet

Kaikkien peliin osallistuvien – toimitsijoiden, mahdollisten komissaarien, pelikelpoisten joukkueen jäsenten, päävalmentajien ja muiden joukkueen avustajien – tulisi vaikuttaa positiivisesti pelin jouhevaan kulkuun, ja heidän odotetaan käyttäytyvän aina eettisesti. Jos he huomaavat epätarkkuuden (korjattavan erehdyksen), joka koskee pistetilannetta, virheiden tai aikalisien lukumäärää, pelikellon käymistä tai heittokellon lukemaa, heidän edellytetään huomauttavan erotuomareille välittömästi, jotta erehdys voidaan korjata näiden sääntöjen mukaisesti.

1.3 Kori: vastustajan / oma

Se kori, jota kohti joukkue hyökkää, on vastustajan kori, ja se kori, jota joukkue puolustaa, on joukkueen oma kori.

1.4 Ottelun voittaja

Ottelun voittaa joukkue, joka on tehnyt enemmän pisteitä peliajan päättyessä.

II SÄÄNTÖ – KENTTÄ JA VARUSTEET

2 Kenttä

2.1 Kenttä

Kentän on oltava suorakulmainen ja tasapintainen, kovalla lattiapäällysteellä varustettu ja esteistä vapaa (kuvio 1). Kentän on oltava rajaviivojen sisäreunoilta mitattuna 28 m pitkä ja 15 m leveä.

2.2 Pelialusta

Pelialustaan kuuluvat kenttä ja sitä ympäröivä vähintään kahden metrin levyinen suoja-alue (kuvio 2). Näin ollen pelialustan tulee olla vähintään 32 m pitkä ja 19 m leveä.

2.3 Takakenttä

Joukkueen takakenttään kuuluvat joukkueen oma kori, korilevyn kentän puoleinen osa ja oman korin takana olevan päätyrajan, sivurajojen ja keskirajan rajoittama kentän osa.

2.4 Etukenttä

Joukkueen etukenttään kuuluvat vastustajan kori, korilevyn kentän puoleinen osa ja vastustajan korin takana olevan päätyrajan, sivurajojen ja keskirajan vastustajan korin puoleisen reunan rajoittama kentän osa.

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.

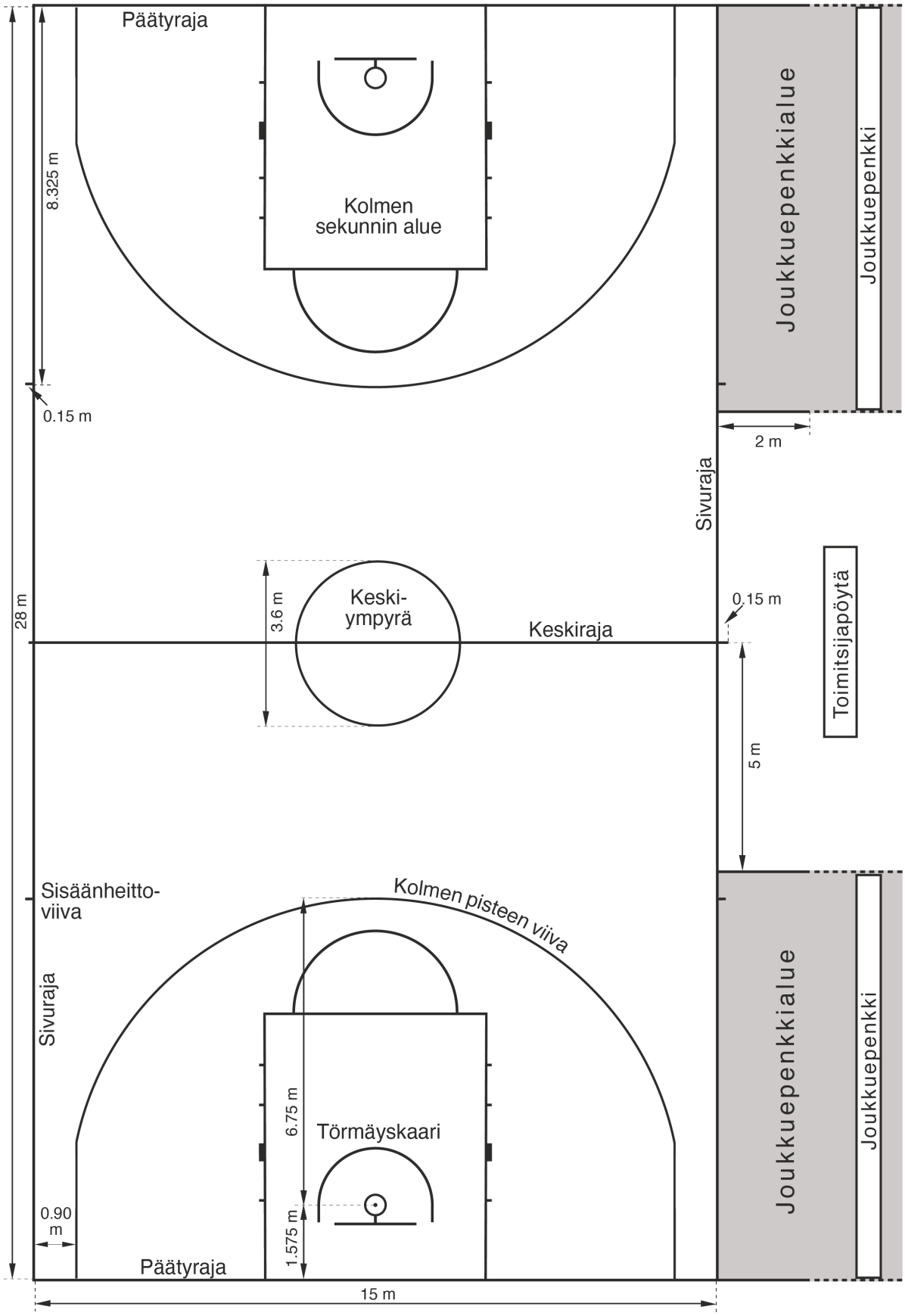
Rajaviivat ja kentän merkinnät voivat olla erivärisiä, ja samoin kentän eri merkinnät. Kuitenkin seuraavat periaatteet ovat voimassa:

- 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. vapaaheittoviivat ja vapaaheittoalueen reunapaikkojen viivat
  - vapaaheiton puoliympyrät
  - kolmen pisteen viivat
  - törmäyskaaret.
- Keskiraja ja keskiympyrä voivat olla erivärisiä kuin rajaviivat ja muut kentän merkinnät. Keskiraja ja keskiympyrä voivat olla keskenään samanväriset tai eriväriset.

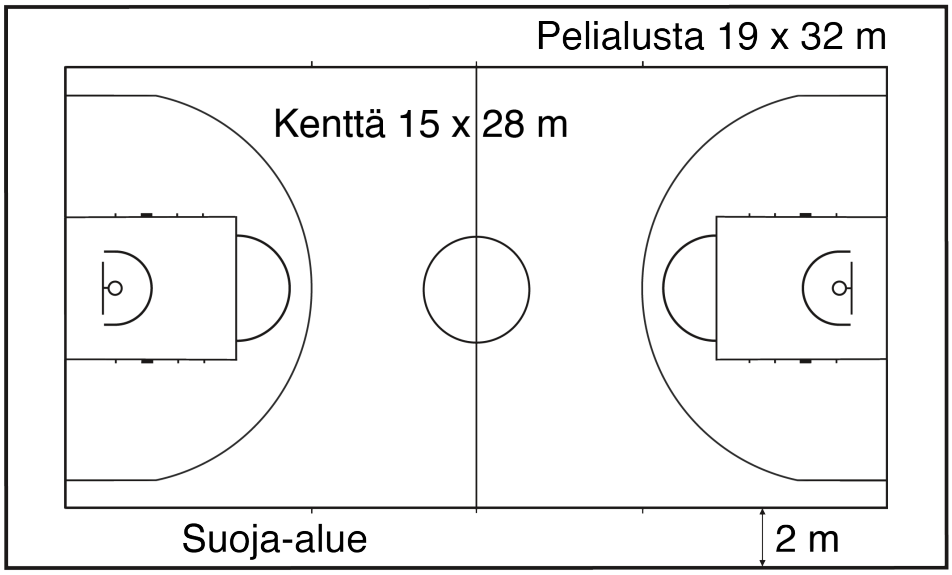
2.5.1 Rajaviiva

Kentän rajaviivan muodostavat päätyrajat ja sivurajat. Nämä rajat eivät kuulu kenttään.

Kaikkien esteiden, myös joukkuepenkillä istuvien päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan, vaihtopelaajien, kentältä poistettujen pelaajien ja joukkueen avustajien, on oltava vähintään 2 m etäisyydellä kentästä.



Kuvio 1 Täysimittainen kenttä



Kuvio 2 Kenttä ja pelialusta

2.5.2 Keskiraja, keskiympyrä ja vapaaheiton puoliympyrät

Keskiraja on päätyrajojen suuntainen raja, joka yhdistää sivurajojen keskipisteet. Sen jatke ulottuu 15 cm kummankin sivurajan ulkopuolelle. Keskiraja on osa takakenttää.

Keskiympyrä on merkittävä kentän keskelle. Sen säteen on oltava 1,80 m ja se on mitattava ympyrän kaaren ulkoreunaan.

Kentälle on merkittävä vapaaheiton puoliympyrät. Puoliympyrän säteen on oltava 1,80 m, ja se on mitattava kaaren ulkoreunaan. Ympyrän keskipisteen on oltava vapaaheittoviivan keskipisteessä (kuvio 3).

2.5.3 Vapaaheittoviivat, kolmen sekunnin alueet ja vapaaheittoalueen reunapaikat

Vapaaheittoviiva on 3,60 metrin pituinen, päätyrajan suuntainen ja 5,80 metrin etäisyydellä siitä (päätyrajan sisäreunasta viivan kauempaan reunaan mitattuna), yhtä kaukana molemmista sivurajoista. Sen keskikohta sijaitsee kuvitteellisella linjalla, joka yhdistää päätyrajojen keskipisteet.

Kolmen sekunnin alue on suorakulmainen. Sitä rajaavat päätyraja, vapaaheittoviiva jatkeineen ja reunaviivat, jotka alkavat päätyrajalta 2,45 m sen keskipisteestä (ulkoreunaan mitattuna) ja päättyvät vapaaheittoviivan jatkeiden päihin. Nämä viivat, lukuun ottamatta päätyrajaa, kuuluvat kolmen sekunnin alueeseen.

Kolmen sekunnin alueen reunoille merkitään kuvion 3 mukaisesti vapaaheittoalueen reunapaikat, jotka on varattu pelaajille vapaaheittojen ajaksi.

2.5.4 Kolmen pisteen heittoalue

Joukkueen kolmen pisteen heittoalue (kuviot 1 ja 4) on koko kenttä lukuun ottamatta vastustajan korin lähellä olevaa aluetta, johon kuuluvat myös sen rajaviivat:

- kaksi päätyrajalta kohtisuoraan lähtevää yhdensuuntaista viivaa, joiden ulkoreunat ovat 0,90 m etäisyydellä sivurajojen sisäreunoista.
- kaari, jonka säde on 6,75 m mitattuna suoraan vastustajan korin keskipisteen alapuolella lattiassa olevasta pisteestä viivan ulkoreunaan. Tämän pisteen etäisyys päätyrajan keskikohdasta, mitattuna päätyviivan sisäreunasta, on 1,575 m. Tämä kaari päättyy edellä kuvattuihin yhdensuuntaisiin viivoihin.

Kolmen pisteen viiva ei kuulu kolmen pisteen heittoalueeseen.

2.5.5 Joukkuepenkkialueet

Joukkuepenkkialueet merkitään kentän ulkopuolelle kahdella viivalla kuvion 1 mukaisesti.

Molemmilla joukkuepenkkialueilla tulee olla 16 tuolia varattuna päävalmentajalle, vaihtopelaajille, kentältä poistetuille pelaajille ja joukkueen avustajille (ml. apuvalmentajat). Kaikkien muiden henkilöiden tulee olla vähintään 2 m etäisyydellä joukkuepenkkialueen takana.

2.5.6 Sisäänheittoviivat

Nämä neljä 0,15 m pitkää viivaa, kaksi kummallakin sivurajalla, merkitään kentän ulkopuolelle. Niiden ulkoreunat ovat 8,325 m etäisyydellä lähimmän päätyrajan sisäreunasta.

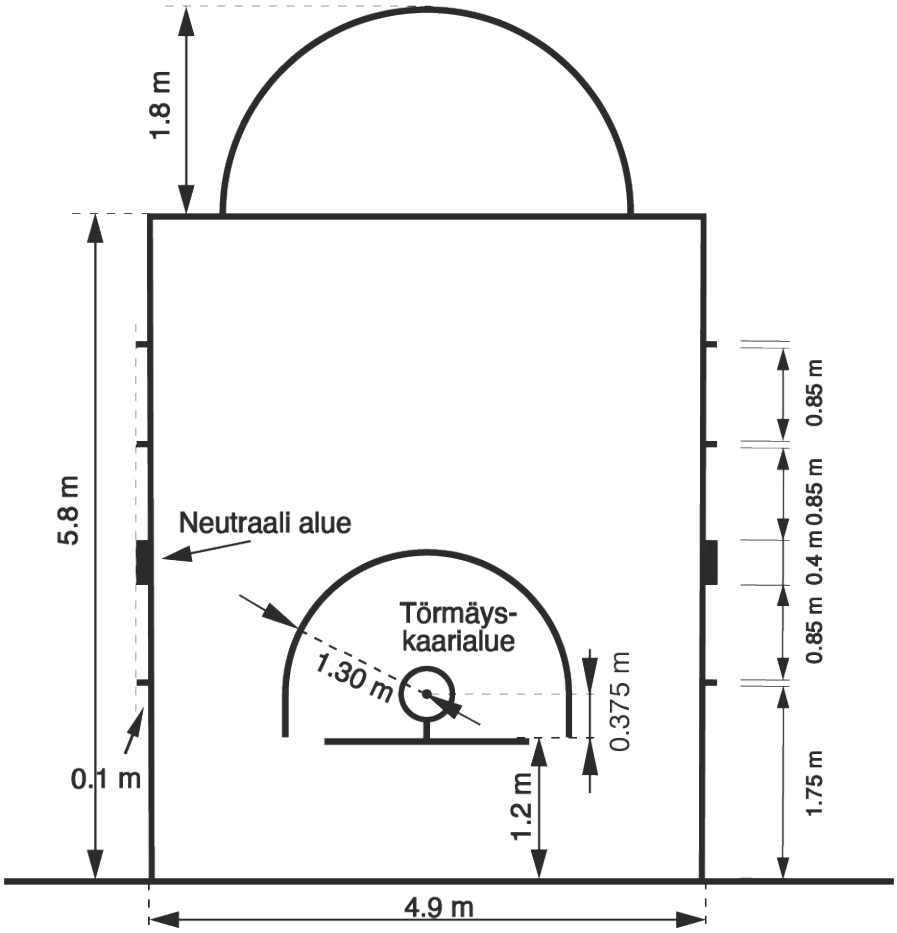
2.5.7 Törmäyskaarialueet

Törmäyskaaret merkitään kenttään seuraavasti:

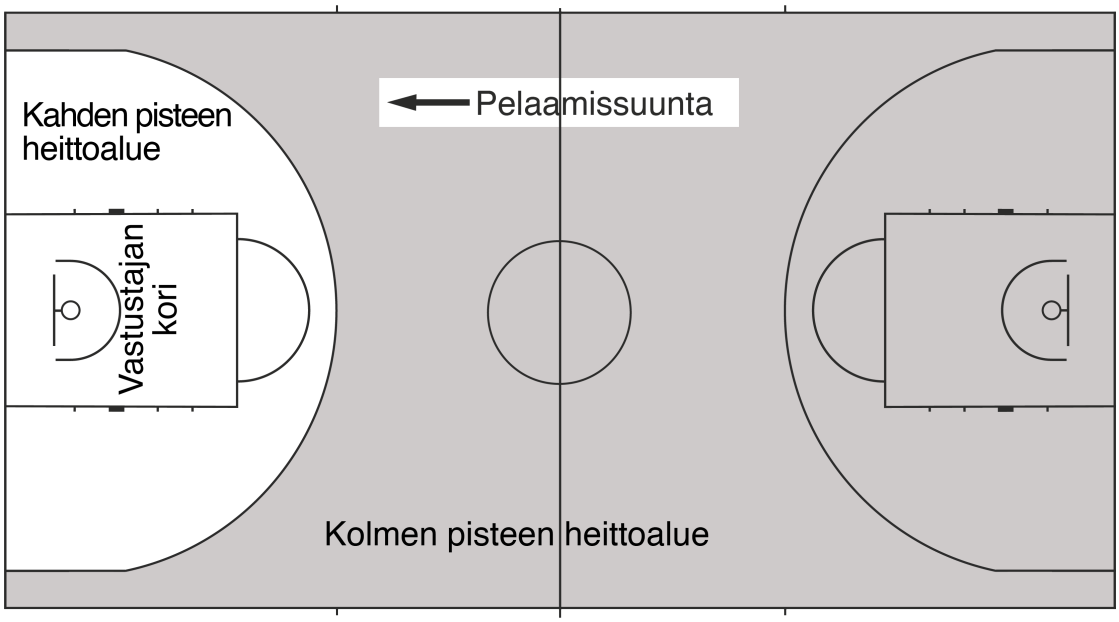
- puoliympyrä, jonka säde on 1,30 m mitattuna suoraan korin keskipisteen alapuolella lattiassa olevasta pisteestä viivan ulkoreunaan. Puoliympyrä yhdistyy:
- kahteen 0,375 m pitkään päätyrajan suhteen kohtisuoraan yhdensuuntaiseen viivaan, joiden alkukohdan ulkoreunat ovat 1,30 m etäisyydellä mitattuna suoraan korin keskipisteen alapuolella lattiassa olevasta pisteestä, ja joiden toisen pään etäisyys mitattuna päätyrajan sisäreunasta on 1,20 m.

Törmäyskaarialueet suljetaan korilevyjen etureunojen alle kuvitelluilla viivoilla, jotka yhdistävät yhdensuuntaisten viivojen päätekohdat.

Törmäyskaarialueen rajat kuuluvat törmäyskaarialueeseen.



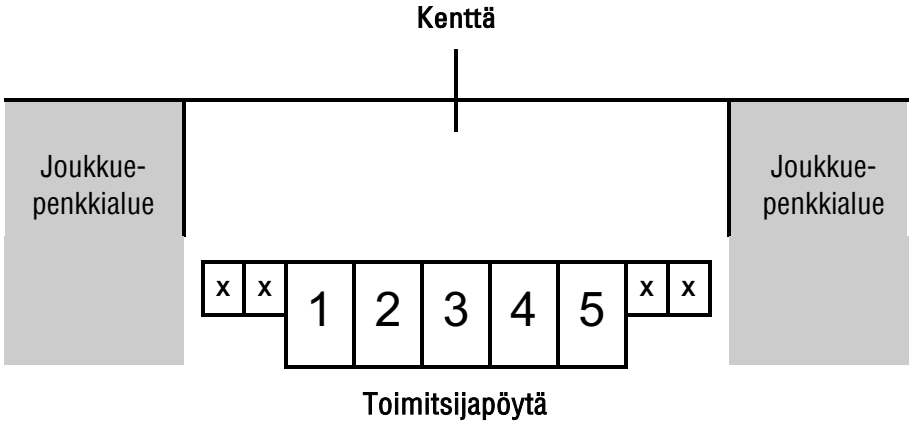
Kuvio 3 Kolmen sekunnin alue



Kuvio 4 Kahden ja kolmen pisteen heittoalueet

2.6 Toimitsijapöydän ja vaihtopelaajien tuolien sijoittelu (Kuvio 5)

1 = Heittokellon käyttäjä
2 = Ajanottaja
3 = Mahdollinen komissaari
4 = Kirjuri
5 = Apukirjuri
x = Vaihtopelaajien tuolit



Toimitsijapöydän ja sen tuolien on oltava korokkeella. Kuuluttaja ja/tai tilastoijat voivat istua toimitsijapöydän sivuilla ja/tai takana.

Kuvio 5 Toimitsijapöytä ja vaihtopelaajien tuolit

3 Varusteet

Seuraavassa on lueteltu vaadittavat varusteet:

- korirakennelmat, jotka koostuvat:
  - korilevyistä
  - koreista, jotka käsittävät korirenkaat (joustolukitusrenkaat) ja korisukat
  - koritelineistä pehmusteineen
- koripallot
- pelikello
- tulostaulu
- heittokello
- aikalisäkello tai sopiva (näkyvä) ajanottolaite (ei pelikello) aikalisän keston mittaamiseen
- kaksi erillistä ja selvästi erilaisella ja kuuluvalla äänellä soivaa äänimerkkiä:
  - toinen heittokellon käyttäjälle
  - toinen ajanottajalle
- pöytäkirja
- pelaajan ja päävalmentajan virhemäärän merkit
- joukkuevirhemerkit
- suuntanuoli
- pelialusta
- kenttä
- riittävä valaistus.

Varusteista on tarkempi kuvaus julkaisussa ”Koripallopelin varusteet”.

III SÄÄNTÖ – JOUKKUEET

4 Joukkueet

4.1 Määritelmä

4.1.1 Joukkueen jäsen on edustuskelpoinen, kun hänellä on oikeus pelata joukkueessa kilpailun järjestävän organisaation määräysten (ml. ikärajat) mukaan.

4.1.2 Joukkueen jäsen on pelikelpoinen, kun hänen nimensä on merkitty pöytäkirjaan ennen ottelun alkua, häntä ei ole erotettu pelistä eikä hän ole tehnyt viittä virhettä.

4.1.3 Peliajalla jokainen joukkueen jäsen on:

- pelaaja, kun hän on kentällä ja pelikelpoinen
- vaihtopelaaja, kun hän ei ole kentällä, mutta on pelikelpoinen
- kentältä poistettu pelaaja, kun hän on tehnyt viisi virhettä eikä ole enää pelikelpoinen.

4.1.4 Pelitauolla kaikki joukkueen jäsenet, jotka ovat pelikelpoisia, ovat pelaajia.

4.2 Sääntö

4.2.1 Kumpaankin joukkueeseen kuuluu:

- enintään 12 pelikelpoista joukkueen jäsentä ml. joukkueen kapteeni
- päävalmentaja
- enintään kahdeksan joukkueen avustajaa (ml. apuvalmentajat), jotka saavat istua joukkuepenkillä. Jos joukkueella on apuvalmentajia, ensimmäisen apuvalmentajan (1. apuvalmentaja) nimi kirjoitetaan pöytäkirjaan.

4.2.2 Viisi joukkueen jäsentä kummastakin joukkueesta on kentällä ottelun ollessa käynnissä, ja heitä voidaan vaihtaa.

4.2.3 Peliajalla vaihtopelaajasta tulee pelaaja ja pelaajasta vaihtopelaaja, kun

- erotuomari antaa käsimerkillä vaihtopelaajalle luvan astua kentälle
- vaihtopelaaja ilmoittautuu aikalisällä tai pelitauolla vaihtoa varten ajanottajalle.

Neljännesten ja jatkoaikojen välisillä pelitauoilla pelaajasta tulee vaihtopelaaja, kun kyseinen pelitauko päättyy.

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.

4.3.2 Jokaisella joukkueen jäsenellä on oltava numero pelipaitansa rinta- ja selkäpuolella. Numeroiden on oltava pelipaidan väristä hyvin erottuvat.

Numeroiden on oltava selkeät ja:

- selässä vähintään 16 cm korkeat
- rinnassa vähintään 8 cm korkeat
- vähintään 2 cm leveät
- joukkueet voivat käyttää vain numeroita 0, 00 ja 1 – 99.
- kahdella saman joukkueen pelaajalla ei saa olla samaa numeroa
- mainosten ja kaikkien muiden merkkien tulee olla vähintään 4 cm päässä numeroista.

4.3.3 Joukkueella tulee olla vähintään kahdet pelipaidat, ja:

- otteluohjelmassa ensin mainittu joukkue (kotijoukkue) pelaa vaaleissa paidoissa (mieluiten valkoisissa)
- otteluohjelmassa toisena mainittu joukkue (vierasjoukkue) pelaa tummissa paidoissa
- kuitenkin joukkueiden niin sopiessa paitojen värit voidaan vaihtaa.

4.4 **Muut varusteet**

4.4.1 Kaikkien pelaajien varusteiden on oltava koripallopeliin soveltuvia.
Pelaajien pituutta tai ulottuvuutta lisäävät tai muutoin vilpillistä hyötyä tuottavat varusteet eivät ole sallittuja.

4.4.2 Pelaajilla ei saa olla varusteita, jotka voivat aiheuttaa toisten pelaajien loukkaantumisen.

- Seuraavat varusteet eivät ole sallittuja:
  - sormen, käden, ranteen, kyynärpään tai kyynärvarren suojus, kypärä, lasta tai tukisidos, joka on tehty nahasta, kovasta tai pehmeästä muovista, metallista tai muusta kovasta aineesta, vaikka se olisi pehmustettu
  - varuste, joka voi viiltää tai hiertää (sormenkynnet täytyy leikata lyhyiksi)
  - hiuspidikkeet ja korut.
- Seuraavat varusteet ovat sallittuja:
  - olkapäätä, olkavartta, reittä tai säärtä suojaava varuste, jos se on riittävästi pehmustettu
  - käsivartta tai jalkoja suojaavat kompressiovaatteet, ml. peliasun alla käytettävät paidat ja sortsit
  - päähine, joka ei saa peittää osittainkaan mitään osaa kasvoista (silmät, nenä, huulet jne.) eikä olla vaaraksi sitä pitävälle pelaajalle eikä muille pelaajille. Päähineessä ei saa olla sulkemis- tai avausmekanismeja kasvojen ympärillä eikä niskassa eikä siinä saa olla ulkonevia osia.
  - polvi-, olkapää- ja nilkkatuet
  - nenäsuojus, myös kovasta materiaalista tehty
  - väritön, läpinäkyvä hammassuojus
  - silmälasit, jos ne eivät vaaranna muita pelaajia
  - korkeintaan 10 cm leveät tekstiilistä tehdyt ranne- ja otsanauhat
  - teippaukset käsivarsissa, olkapäissä, jaloissa jne.

  Joukkueen kaikkien pelaajien käsivarsien ja jalkojen kompressiotukien (ml. aluspaidat ja -sortsit), päähineiden, ranne- ja otsanauhojen ja teippausten tulee olla yksiväriset ja saman väriset.

4.4.3 Ottelun aikana pelaaja saa käyttää minkä tahansa värisiä kenkiä. Vilkkuvat valot, heijastavat materiaalit tai muut koristeet eivät ole sallittuja.

4.4.4 Ottelun aikana pelaajalla ei saa olla näkyvissä kehossaan, hiuksissaan tai muulla tavoin ilmaistuna mitään kaupallisuuteen, markkinointiin tai hyväntekeväisyyteen liittyvää nimeä, merkkiä, logoa tai muuta tunnusta.

4.4.5 Muut varusteet, joita ei näissä säännöissä ole erityisesti mainittu, on hyväksytettävä FIBA:ssa.

5 Loukkaantunut tai avustettu pelaaja

5.1 Pelaajan loukkaantuessa erotuomarit voivat keskeyttää pelin.

5.2 Jos pallo on elossa, kun pelaaja loukkaantuu, erotuomari ei saa viheltää, ennen kuin palloa hallussaan pitävä joukkue on yrittänyt koriinheittoa, menettänyt pallon hallustaan, pysäyttänyt hyökkäyksensä tai pallo on kuollut. Mikäli on välttämätöntä suojella loukkaantunutta pelaajaa, erotuomarit voivat keskeyttää pelin heti.

5.3 Jos loukkaantunut pelaaja ei heti (noin 15 sekunnin kuluessa) kykene jatkamaan peliä tai jos häntä hoidetaan tai jos hänen joukkueensa päävalmentaja, apuvalmentaja, vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja avustaa häntä, hänet on vaihdettava, paitsi jos joukkue joutuisi jatkamaan peliä vähemmällä kuin viidellä kentällä olevalla pelaajalla.

5.4 Päävalmentaja, apuvalmentaja, vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja saa vain erotuomarin luvalla astua kentälle hoitamaan loukkaantunutta pelaajaa ennen hänen vaihtamistaan.

5.5 Pallon kuoltua lääkäri saa saapua kentälle ilman erotuomarin lupaa, jos hän arvioi loukkaantuneen pelaajan tarvitsevan heti hoitoa.

5.6 Kun kentällä olevalta pelaajalta vuotaa verta tai hänellä on avohaava, hänet on vaihdettava. Hän voi palata takaisin kentälle vasta, kun verenvuoto on tyrehtynyt ja hänen haavansa on huolellisesti ja täysin suojattu (teipattu).

5.7 Jos loukkaantunut pelaaja tai vertavuotava pelaaja tai pelaaja, jolla on avohaava, toipuu kumman tahansa joukkueen ottaman aikalisän aikana, hän voi jatkaa pelaamista, mikäli tämä aikalisä on pyydetty, ennen kuin ajanottaja antoi pelaajavaihdon äänimerkin.

5.8 Pelaajia, jotka päävalmentaja on merkinnyt aloitusviisikkoon tai joita hoidetaan vapaaheittojen välissä, voidaan vaihtaa loukkaantumisen takia. Tässä tapauksessa myös vastustajat saavat halutessaan vaihtaa yhtä monta pelaajaa.

6 Kapteenin velvollisuudet ja oikeudet

6.1 Kapteeni (CAP) on päävalmentajan nimeämä pelaaja, joka edustaa joukkuettaan kentällä. Hän voi puhutella erotuomareita kohteliaassa sävyssä saadakseen tietoja vain pallon ollessa kuollut ja pelikellon pysähtyneenä.

6.2 Kapteenin tulee 15 minuutin kuluessa ottelun päättymisestä kertoa päätuomarille, jos hänen joukkueensa tekee vastalauseen ottelun tuloksesta. Hänen on tällöin allekirjoitettava pöytäkirjan kohta "Kapteenin allekirjoitus vastalauseen johdosta".

7 Päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan velvollisuudet ja oikeudet

7.1 Vähintään 40 minuuttia ennen ottelun ilmoitettua alkamisaikaa päävalmentajien tai heidän edustajiensa on toimitettava kirjurille otteluun osallistuvien edustuskelpoisten pelaajien luettelot pelinumeroineen sekä kapteenin, päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan nimet. Kaikki joukkueen jäsenet, joiden nimet on kirjattu pöytäkirjaan, ovat pelikelpoisia, vaikka saapuisivatkin paikalle vasta ottelun alkamisen jälkeen.

7.2 Vähintään 10 minuuttia ennen ottelun alkua kummankin päävalmentajan on vahvistettava allekirjoituksellaan pöytäkirjan pelaajaluettelot numeroineen sekä päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan nimet ilmoituksensa mukaiseksi. Samalla heidän on ilmoitettava joukkueensa aloitusviisikko. Joukkueen "A" päävalmentaja tekee tämän ensin.

7.3 Päävalmentajat, apuvalmentajat, vaihtopelaajat, kentältä poistetut pelaajat ja joukkueen avustajat ovat ainoat henkilöt, joilla on oikeus istua joukkuepenkillä ja olla joukkuepenkkialueella. Pelin aikana kaikkien vaihtopelaajien, kentältä poistettujen pelaajien ja joukkueen avustajien täytyy istua.

7.4 Päävalmentaja tai 1. apuvalmentaja saa ottelun aikana mennä toimitsijoiden luo saadakseen tietoa vain, kun pelikello on pysähtynyt ja pallo kuollut.

7.5 Pelin aikana päävalmentaja voi puhutella erotuomareita kohteliaassa sävyssä saadakseen tietoja vain pallon ollessa kuollut ja pelikellon pysähtyneenä.

7.6 Joko päävalmentaja tai 1. apuvalmentaja, mutta vain yksi kerrallaan, saa olla jatkuvasti seisaallaan pelin aikana. He saavat puhutella pelaajia pelin kuluessa, mutta heidän on pysyttävä joukkuepenkkialueellaan. 1. apuvalmentaja ei saa puhutella erotuomareita.

7.7 Jos joukkueella on 1. apuvalmentaja, tulee hänen nimensä olla merkittynä pöytäkirjaan ennen ottelun alkua (hänen allekirjoituksensa ei ole tarpeen). Hänelle siirtyvät kaikki päävalmentajan velvollisuudet ja oikeudet, jos päävalmentaja mistä tahansa syystä ei voi jatkaa.

7.8 Kun kapteeni poistuu kentältä, päävalmentajan on ilmoitettava erotuomarille sen pelaajan numero, joka toimii kapteenin sijaisena.

7.9 Kapteenin tulee toimia pelaaja-valmentajana, jos päävalmentajaa ei ole tai päävalmentaja ei pysty jatkamaan, eikä 1. apuvalmentajaa ole merkitty pöytäkirjaan (tai tämä ei pysty jatkamaan). Jos kapteeni joutuu poistumaan kentältä, hän voi edelleen toimia pelaaja-valmentajana. Jos hän joutuu poistumaan pelistä erotettuna tai jos hän ei pysty toimimaan päävalmentajana loukkaantumisen takia, kapteeniksi vaihtunut voi toimia hänen sijastaan myös pelaaja-valmentajana.

7.10 Päävalmentaja määrää joukkueensa vapaaheittäjän kaikissa tilanteissa, joissa säännöissä ei ole määrätty vapaaheittäjää.

IV SÄÄNTÖ – MÄÄRÄYKSET PELAAMISELLE

8 Peliaika, tasatulos ja jatkoaika

8.1 Ottelu käsittää neljä 10 minuutin neljännestä.

8.2 Ennen ottelun aikataulun mukaista aloitusta on 20 minuutin pituinen pelitauko.

8.3 Ensimmäisen ja toisen neljänneksen (ensimmäinen puoliaika) sekä kolmannen ja neljännen neljänneksen (toinen puoliaika) välissä on kahden minuutin pelitauko, samoin kuin ennen jokaista jatkoaikaa.

8.4 Puoliaikatauon pituus on 15 minuuttia.

8.5 Pelitauko alkaa seuraavasti:

- 20 minuuttia ennen ottelun aikataulun mukaista aloitusta
- kun ajanottajan äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan loppumisen merkiksi.

8.6 Pelitauko päättyy:

- ensimmäisen neljänneksen alkaessa, kun pallo irtoaa päätuomarin käsistä ylösheitossa
- muiden neljännesten ja jatkoaikojen alkaessa, kun pallo on sisäänheittäjän käytettävissä.

8.7 Jos pistetilanne on tasan neljännen neljänneksen päättyessä, peliä on jatkettava niin monella viiden minuutin jatkoajalla, kuin on tarpeen voittajan selville saamiseksi.

Jos kahden ottelun yhteistuloksella ratkaistavassa sarjassa yhteistulos on tasan toisen ottelun päättyessä, peliä on jatkettava niin monella viiden minuutin jatkoajalla, kuin on tarpeen voittajan selville saamiseksi.

8.8 Jos tehdään virhe lähellä neljänneksen tai jatkoajan loppua, erotuomarin tulee määrittää jäljellä oleva peliaika. Pelikelloon täytyy asettaa vähintään lukema 0.1.

8.9 Jos tehdään tekninen, räikeä tai pelistä erottava virhe pelitauolla, virheestä mahdollisesti seuraava vapaaheitto tai -heitot heitetään ennen seuraavaan neljänneksen tai jatkoajan alkua.

9 Neljänneksen, jatkoajan tai ottelun aloitus ja päättyminen

9.1 Ensimmäinen neljännes alkaa, kun pallo irtoaa päätuomarin kädestä ylösheitossa keskiympyrässä.

9.2 Kaikki muut neljännekset tai jatkoajat alkavat, kun pallo on sisäänheittäjän käytettävissä.

9.3 Ottelua ei voi aloittaa, ellei kummallakin joukkueella ole kentällä viittä pelaajaa pelivalmiina.

9.4 Kaikissa otteluissa toimitsijapöydältä kentälle päin katsottaessa otteluohjelmassa ensin mainitun joukkueen (kotijoukkueen) joukkuepenkki on toimitsijapöydän vasemmalla puolella, ja lämmittely ennen ottelua tapahtuu oman joukkuepenkin puoleisella kenttäpuoliskolla.

Jos kuitenkin joukkueet niin sopivat, ne voivat vaihtaa penkkejä ja/tai koreja, joihin lämmitellään ennen ensimmäistä puoliaikaa.

9.5 Toiselle puoliajalle joukkueet vaihtavat koreja ja kenttäpuoliskoja, joilla lämmittelevät.

9.6 Joukkueet jatkavat kaikilla jatkoajoilla pelaamista samoihin koreihin kuin neljännellä neljänneksellä.

9.7 Neljännes, jatkoaika tai ottelu päättyy, kun ajanottajan äänimerkki kuuluu peliajan loppumisen merkiksi. Silloin kun korilevyyn sisäreunoissa on asennettuna pelikellon äänimerkin soidessa syttyvät punaiset valot, ovat ne ensisijaiset verrattuna äänimerkkiin määritettäessä peliajan loppumista.

10 Pallon asema

10.1 Pallo voi olla joko elossa tai kuollut.

10.2 Pallo tulee eloon, kun:

- ylösheitossa pallo irtoaa päätuomarin kädestä
- vapaaheitossa se on vapaaheittäjän käytettävissä
- sisäänheitossa se on sisäänheittäjän käytettävissä.

10.3 Pallo kuolee, kun:

- on tehty kori pelitilanteesta tai vapaaheitosta
- erotuomari viheltää pallon ollessa elossa
- on selvää, että pallo ei mene koriin vapaaheitosta, jota seuraa:
  - toinen vapaaheitto
  - vielä muu rangaistus (vapaaheitto tai -heittoja ja/tai pallonhallinta)
- äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan päättyessä
- heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa joukkueen hallussa
- jommankumman joukkueen pelaaja koskettaa pelitilanneheitosta vielä ilmassa olevaa palloa sen jälkeen, kun:
  - erotuomari viheltää
  - äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan päättyessä
  - heittokellon äänimerkki soi.

10.4 Pallo ei kuole ja mahdollinen kori hyväksytään, jos:

- pallo on pelitilanneheitosta ilmassa ja
  - erotuomari viheltää
  - äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan päättyessä
  - heittokellon äänimerkki soi.
- pallo on vapaaheitosta ilmassa, kun erotuomari viheltää minkä tahansa sääntörikkeen, joka ei ole vapaaheittäjän tekemä
- pallo on heittäjän hallussa, ja tämä vie heittonsa loppuun jatkuvalla liikkeellä, jonka hän on aloittanut, ennen kuin kuka tahansa vastajoukkueen pelaaja tai sen joukkuepenkillä istumaan oikeutettu henkilö tekee virheen.

  Tämä ehto ei päde, ja koria ei hyväksytä, jos erotuomarin vihellettyä pelaaja tekee kokonaan uuden koriinheittoyrityksen.

11 Pelaajan ja erotuomarin sijainti

11.1 Pelaajan paikka määräytyy sen mukaan, missä hän koskettaa lattiaa.

Kun hän on hypännyt ilmaan, hänen katsotaan säilyttävän sivu- ja päätyrajojen, keskirajan, kolmen pisteen rajan, vapaaheittoviivan, kolmen sekunnin alueen rajojen sekä törmäyskaaren suhteen saman aseman, jossa hän viimeksi kosketti lattiaa.

11.2 Erotuomarin paikka määräytyy samalla tavoin kuin pelaajankin. Jos pallo koskettaa erotuomaria, sen katsotaan koskettavan lattiaa erotuomarin kohdalla.

12 Ylösheitto ja vuorohallinta

12.1 **Ylösheiton määritelmä**

12.1.1 Ylösheitossa erotuomari heittää pallon ilmaan keskiympyrässä kenen tahansa kahden vastapelaajan välissä.

12.1.2 Kyseessä on kiistapallo, kun yhdellä tai useammalla vastakkaisen joukkueen pelaajalla on yhdellä tai molemmilla käsillään niin luja ote pallosta, ettei kukaan pelaaja voi saada palloa haltuunsa ilman liiallista kovakouraisuutta.

12.2 **Menettely ylösheitossa**

12.2.1 Kummankin hyppääjän on seistävä jalat ympyrän sen puoliskon sisäpuolella, joka on lähempänä hänen omaa koriaan, toinen jalka lähellä keskirajaa.

12.2.2 Saman joukkueen pelaajat eivät saa asettua ympyrän kehälle vierekkäin, jos vastapuolen pelaaja haluaa asettua heidän väliinsä.

12.2.3 Erotuomarin on sen jälkeen heitettävä pallo pystysuoraan ilmaan kahden vastapelaajan välissä korkeammalle kuin kumpikaan yltää hyppäämällä.

12.2.4 Jommankumman tai molempien hyppääjien on lyötävä palloa kädellään tai käsillään sen jälkeen, kun se on saavuttanut korkeimman kohtansa.

12.2.5 Kumpikaan hyppääjä ei saa poistua paikaltaan, ennen kuin palloa on lyöty sääntöjen mukaisesti.

12.2.6 Kumpikaan hyppääjä ei saa ottaa palloa haltuunsa tai koskettaa sitä useammin kuin kahdesti, ennen kuin sitä on koskettanut joku hyppyyn osallistumattomista pelaajista, tai se on koskettanut kenttää.

12.2.7 Jos kumpikaan hyppääjistä ei lyö palloa, ylösheitto uusitaan.

12.2.8 Kenenkään muun pelaajan keho ei saa olla osaksikaan ympyrän viivan (sylinterin) päällä tai sisäpuolella, ennen kuin palloa on lyöty.

Sääntökohtien 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 ja 12.2.8 vastainen tapahtuma on rikkomus.

12.3 **Rangaistus**

Pallo annetaan vastustajalle sisäänheittoa varten rikkomuspaikkaa lähimpänä olevasta kohdasta, mutta ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

12.4 Ylösheittotilanteet

Ylösheittotilanne syntyy, kun:

- tuomitaan kiistapallo
- pallo menee ulos, ja erotuomarit eivät ole varmoja, kumman joukkueen pelaaja viimeksi kosketti palloa, tai he ovat siitä eri mieltä
- molemmat joukkueet tekevät vapaaheittorikkomuksen epäonnistuneen viimeisen vapaaheiton yhteydessä
- elossa oleva pallo juuttuu renkaan ja levyn väliin, paitsi
  - vapaaheittojen välissä
  - sellaisen viimeisen vapaaheiton jälkeen, jota seuraa sisäänheitto etukentältä toimitsijapöydän vastakkaisella puolella olevalta sisäänheittoviivalta
- pallo kuolee, kun kummallakaan joukkueella ei ole palloa hallussaan eikä oikeutta pallonhallintaan
- molempien joukkueiden samanlaisten rangaistusten kumoamisen jälkeen ei ole virherangaistuksia toimeenpantavaksi, eikä kummallakaan joukkueella ollut palloa hallussaan tai oikeutta pallonhallintaan ennen ensimmäistä virhettä tai rikkomusta
- aloitetaan neljännes (lukuun ottamatta ensimmäistä neljännestä) tai jatkoaika.

12.5 Vuorohallinnan määritelmä

Vuorohallinta on menettelytapa, jolla pallo saatetaan eloon sisäänheitolla ylösheiton sijaan.

12.6 Vuorohallinnan menettely

12.6.1 Ylösheittotilanteissa joukkueet saavat vuorotellen pallon haltuunsa sisäänheittoa varten lähinnä sitä kohtaa, jossa ylösheittotilanne syntyi, mutta ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

12.6.2 Se joukkue, joka ei saa elossa olevaa palloa ensiksi haltuunsa ylösheiton jälkeen, saa ensimmäisen vuorohallinnan sisäänheiton.

12.6.3 Joukkue, joka neljänneksen tai jatkoajan päättyessä oli hallintavuorossa, aloittaa seuraavan neljänneksen tai jatkoajan sisäänheitolla keskirajan jatkeen kohdalta vastapäätä toimitsijapöytää, ellei peliä jatketa vapaaheitoilla ja pallonhallintarangaistuksella.

12.6.4 Hallintavuorossa oleva joukkue ilmaistaan suuntanuolella, joka osoittaa vastustajan korin suuntaan. Nuolen suunta muutetaan välittömästi, kun hallintavuoroon liittyvä sisäänheitto päättyy.

12.6.5 Sisäänheittoa heittävä joukkue menettää hallintavuoron, jos se tekee rikkomuksen vuorohallinnan sisäänheiton aikana. Nuoli käännetään välittömästi sen merkiksi, että rikkomuksen tehneen joukkueen vastustaja saa hallintavuoron seuraavassa ylösheitotilanteessa. Peliä jatketaan tämän sisäänheittorikkomuksen jälkeen rikkomuksen tehneen joukkueen vastustajien sisäänheitolla alkuperäisen sisäänheiton suorituspaikasta.

12.6.6 Jos kumpi tahansa joukkue tekee virheen

- ennen neljänneksen (lukuun ottamatta ensimmäistä neljännestä) tai jatkoajan aloitusta tai
- vuorohallinnan sisäänheiton aikana,

sisäänheittoon oikeutettu joukkue ei menetä hallintavuoroaan.

13 Pallon pelaaminen

13.1 Määritelmä

Pelin kuluessa palloa saa pelata vain käsin. Sitä saa syöttää, heittää, lyödä, vierittää tai pomputtaa mihin suuntaan tahansa näissä säännöissä mainituin rajoituksin.

13.2 Sääntö

Pallon kanssa ei saa juosta, sitä ei saa tahallaan potkaista tai estää sen kulkua millään jalan osalla eikä sitä saa lyödä nyrkillä.

Kyseessä ei kuitenkaan ole rikkomus, jos pallo osuu vahingossa mihin tahansa kohtaan pelaajan jalkaa.

Sääntökohdan 13.2 määräysten vastainen tapahtuma on rikkomus.

13.3 Rangaistus

Pallo annetaan vastustajalle sisäänheittoa varten rikkomuspaikkaa lähimpänä olevasta kohdasta, mutta ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

14 Pallon hallinta

14.1 Määritelmä

14.1.1 Joukkueen pallonhallinta alkaa, kun jollakin joukkueen pelaajalla on elossa oleva pallo hallussaan, kun hän pitää tai kuljettaa sitä, tai se on hänen käytettävissään.

14.1.2 Joukkueen pallonhallinta jatkuu, kun

- joukkueen pelaajalla on elossa oleva pallo hallussaan
- joukkuetoverit syöttävät palloa toisilleen.

14.1.3 Joukkueen pallonhallinta päättyy, kun

- joku vastustajista saa pallon haltuunsa
- pallo kuolee
- pelitilanne- tai vapaaheitossa pallo on irronnut heittäjän käsistä.

15 Pelaaja heittotilanteessa

15.1 Määritelmä

15.1.1 Kyseessä on pelitilanne- tai vapaaheitto, kun pelaaja pitää palloa kädessään tai käsissään ja heittää sen sitten ilmaan kohti vastustajan koria.

Kyseessä on tippaus, kun palloa ohjataan käsin kohti vastustajan koria.

Kyseessä on donkkaus, kun pallo lyödään alaspäin vastustajan koriin yhdellä tai kahdella kädellä.

Jatkuvalla liikkeellä korille ajossa tai muussa liikkeestä tapahtuvassa heitossa tarkoitetaan sitä, kun pelaaja ottaa pallon käteensä tai käsiinsä edetessään tai lopettaessaan kuljetuksen ja jatkaa sitten heittoliikkeellä, tavallisesti ylöspäin.

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 sitten

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

hänen 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.

16 Korin synty ja sen pistearvo

16.1 Määritelmä

16.1.1 Kori on tehty, kun elossa oleva pallo menee koriin ylhäältä päin ja jää sinne tai putoaa kokonaan sen lävitse.

16.1.2 Pallon katsotaan olevan korissa, kun pienikin osa palloa on korirenkaan sisällä renkaan tason alapuolella.

16.2 Sääntö

16.2.1 Kori lasketaan sitä koria kohden hyökkäävän joukkueen hyväksi, johon pallo on mennyt. Korin pistearvo määräytyy seuraavasti:

- Onnistuneesta vapaaheitosta saa yhden pisteen.
- Kahden pisteen alueelta heitetystä pelitilannekorista saa kaksi pistettä.
- Kolmen pisteen alueelta heitetystä pelitilannekorista saa kolme pistettä.

- Kun pallo on viimeisessä vapaaheitossa koskettanut korirengasta, ja sen jälkeen hyökkääjä tai puolustaja on koskettanut palloa sääntöjen mukaisesti, ennen kuin se on mennyt koriin, syntyneestä korista saa kaksi pistettä.

16.2.2 Jos pelaaja tekee vahingossa pelitilannekorin omaan koriinsa, kori hyväksytään, sen arvo on kaksi pistettä, ja se merkitään vastustajan kentällä olevan kapteenin tekemäksi.

16.2.3 Jos pelaaja tekee tahallaan pelitilannekorin omaan koriinsa, se on rikkomus, ja koria ei hyväksytä.

16.2.4 Jos pelaaja toimittaa pallon kokonaisuudessaan korin läpi alhaalta päin, on kyseessä rikkomus.

16.2.5 Peli- tai heittokellossa on oltava vähintään lukema 0.3 (kolme sekunnin kymmenystä), jotta pelaaja voi ottaa pallon haltuunsa sisäänheitosta tai viimeisestä vapaaheitosta ja yrittää pelitilanneheittoa. Jos peli- tai heittokellossa on lukema 0.2 tai 0.1, hyväksyttävä kori voidaan tehdä vain tippauksella tai suoralla donkkauksella, edellyttäen, että pelaajan kädet eivät ole enää kosketuksissa palloon peli- tai heittokellon näyttäessä 0.0.

17 Sisäänheitto

17.1 Määritelmä

17.1.1 Sisäänheitossa kentän ulkopuolella oleva sisäänheittäjä syöttää pallon kentälle.

17.1.2 Sisäänheitto

- alkaa, kun pallo on sisäänheittäjän käytettävissä
- päättyy, kun
  - pallo koskettaa kentällä olevaa pelaajaa sääntöjen mukaisesti
  - sisäänheittäjän joukkue tekee rikkomuksen
  - elossa oleva pallo juuttuu sisäänheitosta renkaan ja levyn väliin.

17.2 Menettely

17.2.1 Erotuomarin tulee ojentaa pallo sisäänheittäjälle tai asettaa se hänen käytettäväkseen. Hän voi myös syöttää tai pompauttaa pallon, jos

- erotuomari on korkeintaan neljän metrin etäisyydellä sisäänheittäjästä
- sisäänheittäjä on erotuomarin osoittamassa oikeassa paikassa.

17.2.2 Pelaajan on heitettävä sisäänheitto lähinnä sitä kohtaa, jossa sääntörike tapahtui tai peli keskeytettiin, mutta ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

17.2.3 Kaikkien neljännesten paitsi ensimmäisen ja kaikkien jatkoaikojen alussa sisäänheitto heitetään keskirajan jatkeen kohdalta, vastapäätä toimitsijapöytää.

Sisäänheittäjän on asetettava jalkansa eri puolille keskirajan ulkopuolista jatketta vastapäätä toimitsijapöytää, ja hän saa syöttää pallon joukkuetoverilleen mihin tahansa kentälle.

17.2.4 Jos neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellon näyttäessä 2:00 minuuttia tai vähemmän on myönnetty aikalisä joukkueelle, jolla oli oikeus pallonhallintaan takakentällään, tämän joukkueen päävalmentajalla on oikeus päättää, heitetäänkö aikalisän jälkeinen sisäänheitto kyseisen joukkueen etukentän sisäänheittoviivan kohdalta vai takakentältä lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun peli keskeytettiin.

Jos päävalmentaja päättää, että peliä jatketaan etukentältä, ja alkuperäinen sisäänheittopaikka on

- päätyrajalla onnistuneen pelitilanneheiton tai vapaaheiton jälkeen, päävalmentajan on päätettävä, heitetäänkö sisäänheitto toimitsijapöydän puoleiselta vai sitä vastapäätä olevalta sisäänheittoviivalta
- sivurajalla tai päätyrajalla virheen tai rikkomuksen jälkeen (ml. pallon meneminen ulos kentältä), sisäänheitto heitetään sen puoleiselta (toimitsijapöydän puoleiselta tai sen vastakkaisella puolella olevalta) sisäänheittoviivalta, missä alkuperäinen sisäänheittopaikka oli.

17.2.5 Kun elossa olevaa palloa hallussaan pitävän tai pallonhallintaan oikeutetun joukkueen pelaaja on tehnyt henkilökohtaisen virheen, vastustajien on heitettävä sisäänheitto sääntörikkeen tapahtumakohtaa lähimpänä olevasta paikasta.

17.2.6 Teknistä virhettä seuraava sisäänheitto heitetään lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin, ellei näissä säännöissä muuta määrätä.

17.2.7 Pysäyttävää, räikeää tai pelistä erottavaa virhettä seuraava sisäänheitto heitetään joukkueen etukentältä toimitsijapöydän vastakkaisella puolella olevalta sisäänheittoviivalta, ellei näissä säännöissä muuta määrätä.

17.2.8 Tappelutilanteen jälkeen peliä jatketaan sääntökohdan 40 mukaisesti.

17.2.9 Kun pallo menee koriin, mutta pelitilannekoria tai vapaaheittoa ei hyväksytä, sisäänheitto heitetään vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta.

17.2.10 Hyväksytyn pelitilannekorin tai onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen:

- Kuka tahansa korin tehneen joukkueen vastapelaajista heittää sisäänheiton miltä tahansa kohdalta sen joukkueen päätyrajan takaa, mihin kori tehtiin. Tämä on voimassa myös silloin, kun erotuomari on ojentanut pallon sisäänheittäjälle tai asettanut sen hänen käytettäväkseen aikalisän tai jonkin pelitilanne- tai vapaaheittokoria seuranneen pelikatkon jälkeen.
- Sisäänheittäjä saa liikkua sivusuunnassa ja/tai taaksepäin, ja joukkuetoverit voivat syötellä palloa päätyrajan takana tai päätyrajalla. Viiden sekunnin laskeminen alkaa kuitenkin siitä hetkestä, jolloin pallo on ensimmäisen pelaajan käytettävissä päätyrajan takana.

17.3 **Sääntö**

17.3.1 Sisäänheittäjä ei saa

- käyttää enempää kuin viisi sekuntia pallosta vapautumiseen
- astua kentälle pallo kädessään tai käsissään
- aiheuttaa pallon osumista rajojen ulkopuolelle siitä vapauduttuaan
- koskea palloa, ennen kuin se on koskettanut toista pelaajaa kentällä
- aiheuttaa pallon menemistä sisäänheitosta suoraan koriin
- ennen pallosta vapautumistaan liikkua sivusuunnassa erotuomarin osoittamasta sisäänheittopaikasta yhteensä enempää kuin yhden metrin matkan yhteen tai kumpaankin suuntaan. Rajalta saa kuitenkin liikkua kohtisuoraan taaksepäin niin kauas kuin olosuhteet sallivat.

17.3.2 Sisäänheiton aikana kukaan muu pelaaja ei saa:

- olla edes osaksi yli rajan, ennen kuin pallo on heitetty rajan yli
- olla yhtä metriä lähempänä sisäänheittäjää, kun sisäänheittopaikassa rajojen ulkopuolella olevat mahdolliset esteet kaventavat vapaan alueen alle kahteen metriin.

17.3.3 Kun pelikellossa on 2:00 minuuttia tai vähemmän aikaa neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, sisäänheittotilanteessa erotuomarin tulee näyttää varoituksena rajaviivan kielletyn ylityksen käsimerkki. Jos puolustava pelaaja sitten:

- ylittää rajaviivan millä tahansa kehonsa osalla häiritäkseen sisäänheittoa, tai
- on yhtä metriä lähempänä sisäänheittäjää, kun sisäänheittopaikalla on taaksepäin vähemmän kuin kaksi metriä tilaa,

kyseessä on rikkomus, joka johtaa tekniseen virheeseen.

Sääntökohdan 17.3 määräysten vastainen tapahtuma on rikkomus.

17.4 **Rangaistus**

Pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten alkuperäisestä sisäänheittopaikasta.

18 Aikalisä

18.1 **Määritelmä**

Aikalisällä tarkoitetaan päävalmentajan tai 1. apuvalmentajan pyytämää keskeytystä peliin.

18.2 **Sääntö**

18.2.1 Jokaisen aikalisän tulee kestää yksi minuutti.

18.2.2 Aikalisä voidaan myöntää aikalisämahdollisuuden aikana.

18.2.3 Aikalisämahdollisuus alkaa, kun

- pallo kuolee, pelikello pysäytetään, ja erotuomari on lopettanut kommunikointinsa toimitsijoiden kanssa. Tällöin molemmilla joukkueilla on aikalisämahdollisuus.
- pallo kuolee onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen. Tällöin molemmilla joukkueilla on aikalisämahdollisuus.
- aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin.

18.2.4 Aikalisämahdollisuus päättyy, kun pallo on pelaajan käytettävissä sisäänheittoa tai ensimmäistä vapaaheittoa varten.

18.2.5 Kumpikin joukkue voi käyttää:

- ensimmäisellä puoliajalla kaksi aikalisää
- toisella puoliajalla kolme aikalisää, joista korkeintaan kaksi, kun pelikellossa on 2:00 minuuttia tai vähemmän aikaa neljännellä neljänneksellä
- kullakin jatkoajalla yhden aikalisän.

18.2.6 Käyttämättömiä aikalisiä ei voida siirtää seuraavalle puoliajalle eikä jatkoajalle.

18.2.7 Aikalisä merkitään sitä ensiksi pyytäneelle joukkueelle, paitsi jos se pidetään vastustajan tekemän pelitilannekorin jälkeen, eikä ole tuomittu sääntörikettä.

18.2.8 Hyväksytyn pelitilannekorin tehneelle joukkueelle ei korin jälkeen myönnetä aikalisää, kun neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän, ellei erotuomari ole keskeyttänyt peliä.

18.3 **Menettely**

18.3.1 Vain päävalmentajalla tai 1. apuvalmentajalla on oikeus pyytää aikalisä. Hänen täytyy saada katsekontakti toimitsijoihin tai mennä toimitsijapöydän luo ja pyytää selvästi aikalisää näyttämällä asiaankuuluva käsimerkki.

18.3.2 Aikalisäpyyntö voidaan perua vain, ellei ajanottaja ole ehtinyt antaa siitä äänimerkkiä.

18.3.3 Aikalisä

- alkaa, kun erotuomari viheltää ja näyttää aikalisän merkin
- päättyy, kun erotuomari viheltää ja viittaa joukkueet takaisin kentälle.

18.3.4 Ajanottajan on ilmoitettava aikalisäpyyntö äänimerkillään erotuomarille heti, kun aikalisämahdollisuus alkaa.

Jos aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin, ajanottajan on välittömästi pysäytettävä pelikello ja annettava äänimerkki.

18.3.5 Aikalisällä, samoin kuin toista tai neljättä neljännestä ja jokaista jatkoaikaa edeltävällä tauolla, pelaajat saavat poistua kentältä ja istua joukkuepenkillä, ja joukkuepenkillä istumaan oikeutetut henkilöt saavat siirtyä kentälle, kunhan he pysyttelevät joukkuepenkkialueensa läheisyydessä.

18.3.6 Jos jompikumpi joukkue pyytää aikalisää sen jälkeen, kun pallo on vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäistä vapaaheittoa varten, niin aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos:

- viimeinen vapaaheitto onnistuu
- viimeistä vapaaheittoa, mikäli se epäonnistuu, seuraa sisäänheitto
- vapaaheittojen välissä tuomitaan uusi virhe. Tässä tapauksessa aloitettuun vapaaheittokokonaisuuteen kuuluvat vapaaheitot heitetään, ja aikalisä pidetään ennen uuden virheen rangaistusta, ellei näissä säännöissä muuta määrätä.
- tuomitaan uusi virhe, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaaheiton jälkeen. Tässä tapauksessa aikalisä pidetään ennen uuden virheen rangaistusta.
- tuomitaan rikkomus, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaaheiton jälkeen. Tässä tapauksessa aikalisä pidetään ennen sisäänheittoa.

Jos on tapahtunut useampia virheitä, joista on seurannut vapaaheittoja ja/tai pallonhallinta, jokaisen virheen aiheuttama vapaaheittokokonaisuus käsitellään erikseen.

19 Pelaajavaihto

19.1 Määritelmä

Pelaajavaihto on tilanne, jossa vaihtopelaaja pyytää keskeytystä peliin päästäkseen pelaajaksi.

19.2 Sääntö

19.2.1 Joukkue voi vaihtaa pelaajan tai pelaajia vaihtomahdollisuuden aikana.

19.2.2 Vaihtomahdollisuus alkaa, kun:

- pallo kuolee, pelikello pysäytetään, ja erotuomari on lopettanut kommunikointinsa toimitsijoiden kanssa. Tällöin molemmilla joukkueilla on vaihtomahdollisuus.
- pallo kuolee onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen. Tällöin molemmilla joukkueilla on vaihtomahdollisuus.
- vaihtoa pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin neljännellä neljänneksellä tai millä tahansa jatkoajalla, kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän.

19.2.3 Vaihtomahdollisuus päättyy, kun pallo on pelaajan käytettävissä sisäänheittoa tai ensimmäistä vapaaheittoa varten.

19.2.4 Pelaaja, joka on vaihdettu kentältä pois, tai vaihtopelaaja, josta on tullut pelaaja, ei saa tulla takaisin kentälle eikä lähteä kentältä vaihtoon, ennen kuin pelikello on välillä käynyt, ja pallo sen jälkeen uudestaan kuollut, paitsi jos

- joukkueen pelaajamäärä vähenee alle viiden
- erehdyksen korjaamisen takia vapaaheittoihin oikeutettu pelaaja on vaihtopelaajana, kun hänet on sääntöjen mukaisesti vaihdettu.

19.2.5 Hyväksytyn pelitilannekorin tehneelle joukkueelle ei korin jälkeen myönnetä pelaajavaihtoa, kun neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän, ja se pysäytetään syntyneen korin takia, ellei erotuomari ole keskeyttänyt peliä.

19.2.6 Jos pelaaja hoidetaan tai avustetaan, hänet on vaihdettava, paitsi jos joukkue joutuisi jatkamaan peliä vähemmällä kuin viidellä kentällä olevalla pelaajalla.

19.3 **Menettely**

19.3.1 Vain vaihtopelaajalla on oikeus pyytää vaihtoa. Hän (ei päävalmentaja eikä 1. apuvalmentaja) menee toimitsijapöydän luo ja pyytää selvästi vaihtoa näyttäen käsillään asiaan kuuluvan käsimerkin tai istuu vaihtopelaajan tuolille. Hänen tulee olla välittömästi valmis pelaamaan.

19.3.2 Vaihtopyyntö voidaan perua vain, ellei ajanottaja ole ehtinyt antaa äänimerkkiä vaihdon merkiksi.

19.3.3 Heti kun vaihtomahdollisuus alkaa, ajanottajan tulee antaa äänimerkki ilmoittaakseen erotuomareille, että vaihtoa on pyydetty.

19.3.4 Vaihtopelaajan on pysyteltävä sivurajan ulkopuolella, kunnes erotuomari viheltää pilliinsä, näyttää vaihtomerkin ja viittaa hänet kentälle.

19.3.5 Pelaajan, joka vaihdetaan kentältä, ei tarvitse ilmoittautua ajanottajalle eikä erotuomarille. Hän saa mennä suoraan joukkuepenkilleen.

19.3.6 Pelaajavaihdon tulee tapahtua mahdollisimman nopeasti. Pelaaja, joka on tehnyt viidennen virheensä tai erotettu pelistä, on vaihdettava välittömästi (30 sekunnin kuluessa). Mikäli ilmenee tarpeetonta pelin viivytystä, on rikkoneelle joukkueelle tuomittava aikalisä. Jos joukkueella ei ole aikalisiä jäljellä, voidaan päävalmentajalle tuomita tekninen virhe pelin viivyttämisestä; pöytäkirjaan merkitään ”B”.

19.3.7 Jos vaihto pyydetään aikalisän tai muun kuin puoliaikojen välisen pelitauon aikana, vaihtopelaajan on ilmoittauduttava ajanottajalle ennen siirtymistään kentälle.

19.3.8 Jos vapaaheittäjä täytyy vaihtaa, koska:

- hän on loukkaantunut, tai
- hän on tehnyt viidennen virheensä, tai
- hänet on erotettu pelistä,

vapaaheitot heittää hänen vaihtopelaajansa, jota ei voida vaihtaa takaisin, ennen kuin hän on pelannut pelikellon käydessä.

19.3.9 Jos vaihtopyyntö tehdään sen jälkeen, kun pallo vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäistä vapaaheittoa varten, niin vaihto myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos:

- viimeinen vapaaheitto onnistuu
- viimeistä vapaaheittoa, jos se epäonnistuu, seuraa sisäänheitto

- vapaaheittojen välissä tuomitaan uusi virhe. Tällöin aloitettuun vapaaheittokokonaisuuteen kuuluvat vapaaheitot heitetään, ja vaihto myönnetään ennen uuden virheen rangaistusta, ellei näissä säännöissä muuta määrätä.
- tuomitaan uusi virhe, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaaheiton jälkeen. Tällöin vaihto myönnetään ennen uuden virheen rangaistusta.
- tuomitaan rikkomus, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaaheiton jälkeen. Tällöin vaihto myönnetään ennen sisäänheittoa.

Jos on tapahtunut useampia virheitä, joista on seurannut vapaaheittoja ja/tai pallonhallinta, jokaisen virheen aiheuttama vapaaheittokokonaisuus käsitellään erikseen.

20 Luovutushäviö

20.1 Sääntö

Joukkue häviää ottelun luovutuksella, jos:

- se ei ole paikalla tai ei saa viittä pelaajaa aloitukseen 15 minuuttia ottelulle määrätyn alkamishetken jälkeen
- se toiminnallaan estää ottelun pelaamisen
- se kieltäytyy pelaamasta päätuomarin niin määrätessä.

20.2 Rangaistus

20.2.1 Vastustaja voittaa ottelun tuloksella 20 - 0. Luovuttaneelle joukkueelle merkitään nolla sarjapistettä ottelusta.

20.2.2 Kaksoisotteluiden (koti- ja vierasotteluiden yhteistulos) ja pudotuspelien (play-offs) paras kolmesta -sarjan ensimmäisessä, toisessa tai kolmannessa ottelussa luovuttanut joukkue häviää ottelusarjan luovutuksella. Tämä ei koske pudotuspelien (play-offs) paras viidestä tai paras seitsemästä -sarjaa.

20.2.3 Jos joukkue luovuttaa turnauksessa toisen kerran, se suljetaan turnauksesta, ja kaikkien sen pelaamien otteluiden tulokset mitätöidään.

21 Keskeytyshäviö

21.1 Sääntö

Joukkue häviää ottelun keskeytyksellä, jos joukkueen pelaajien lukumäärä kentällä ottelun aikana pienenee vähempään kuin kahteen.

21.2 Rangaistus

21.2.1 Jos joukkue, joka täten voittaa ottelun, on johdossa, jää tulokseksi keskeytymishetkellä oleva pistetilanne. Jos voittava joukkue ei ole johdossa, merkitään lopputulokseksi 2 - 0 sen hyväksi. Häviävälle joukkueelle merkitään yksi sarjapiste ottelusta.

21.2.2 Kaksoisotteluiden (koti- ja vierasotteluiden yhteistulos) jommassakummassa ottelussa keskeyttänyt joukkue häviää ottelusarjan keskeytyksellä.

V SÄÄNTÖ – RIKKOMUKSET

22 Rikkomukset

22.1 **Määritelmä**

Rikkomus on sääntöjen vastainen teko (sääntörike).

22.2 **Rangaistus**

Pallo annetaan vastustajalle sisäänheittoa varten rikkomuspaikkaa lähimpänä olevasta kohdasta, mutta ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa, ellei näissä säännöissä muuta määrätä.

23 Pelaaja tai pallo ulkona kentältä

23.1 **Määritelmä**

23.1.1 Pelaaja on ulkona, kun hänen jokin ruumiinosansa koskettaa kentän rajoja tai mitä tahansa muuta kentän rajojen ulkopuolella, yläpuolella tai rajalla olevaa, paitsi toista pelaajaa.

23.1.2 Pallo on ulkona, kun se koskettaa:

- pelaajaa tai ketä tahansa muuta henkilöä, joka on kentän ulkopuolella
- lattiaa tai mitä tahansa esinettä, joka on rajalla tai rajan ylä- tai ulkopuolella
- koritelineitä, korilevyn takaosaa tai mitä tahansa esinettä, joka on kentän yläpuolella.

23.2 **Sääntö**

23.2.1 Pallon ulosmenemisen aiheuttaa pelaaja, jota pallo viimeksi kosketti ennen ulosmenoaan, silloinkin kun pallo koskettaa kentän ulkopuolella muuta kuin pelaajaa.

23.2.2 Jos pallo menee ulos, koska se koskettaa pelaajaa, joka on rajalla tai rajan ulkopuolella, tämä pelaaja aiheuttaa pallon ulosmenemisen.

23.2.3 Jos pelaaja tai pelaajat liikkuvat kentän ulkopuolelle tai takakentälle kiistapallotilanteessa, syntyy ylösheittotilanne.

24 Kuljetussääntö

24.1 **Määritelmä**

24.1.1 Kuljetus on palloa hallussaan pitävän pelaajan aiheuttamaa elossa olevan pallon liikettä, kun hän heittää, lyö, vierittää tai pompauttaa palloa lattialla.

24.1.2 Pelaaja aloittaa kuljetuksen, kun hän saatuaan elossa olevan pallon haltuunsa kentällä antaa sille vauhtia heittämällä, lyömällä, vierittämällä tai pompauttamalla sitä lattialla ja koskettaa sitä uudelleen, ennen kuin pallo koskettaa jotakin toista pelaajaa.

Kuljettaessaan pelaaja ei saa asettaa mitään osaa kädestään pallon alapuolelle ja siirtää palloa paikasta toiseen, eikä pysäyttää palloa ja jatkaa sen jälkeen kuljettamista.

Kuljetuksen aikana pallo voidaan heittää ilmaan, kunhan pallo osuu lattiaan tai toiseen pelaajaan, ennen kuin kuljettava pelaaja koskee sitä uudestaan kädellään.

Askelten määrää, jotka kuljettaja saa ottaa silloin, kun pallo ei kosketa hänen kättään, ei ole rajoitettu.

Kuljetus päättyy, kun pelaaja koskettaa palloa samanaikaisesti molemmin käsin tai kannattaa palloa yhdellä tai kahdella kädellä.

24.1.3 Pelaajan, joka vahingossa menettää pallon hallustaan ja saa sen uudelleen haltuunsa, katsotaan koheloineen pallon kanssa.

24.1.4 Seuraavat tapaukset eivät ole kuljetuksia:

- peräkkäiset koriinheittoyritykset
- kohelointi kuljetuksen alussa tai lopussa
- yritykset saada pallo haltuun lyömällä se toisten pelaajien ulottuvilta
- pallon lyöminen pois toisen pelaajan hallusta
- syötön katkaiseminen ja sen jälkeinen pallon haltuunotto
- pallon heittely kädestä käteen ja sen ottaminen jälleen kiinni ennen pallon koskettamista kenttään, edellyttäen ettei tehdä askelrikkomusta
- pallon heittäminen korilevyyn ja sen ottaminen uudestaan haltuun.

24.2 **Sääntö**

Lopetettuaan kuljetuksen pelaaja ei saa aloittaa sitä uudestaan, ellei näiden kuljetusten välillä:

- Elossa olevan pallon hallinta on päättynyt, koska hän on yrittänyt koriinheittoa.
- Vastustaja koskettaa palloa.
- Hän on syöttänyt tai koheloinut palloa niin, että se on koskettanut toista pelaajaa.

25 Askelsääntö

25.1 **Määritelmä**

25.1.1 Askeleet eli askelrikkomus tapahtuu, kun pelaajalla on elossa oleva pallo hallussaan kentällä, ja hän liikuttaa toista tai molempia jalkojaan mihin tahansa suuntaan tämän sääntökohdan rajoitukset ylittäen.

25.1.2 Elossa olevaa palloa kentällä hallussaan pitävä pelaaja saa liikuttaa toista jalkaansa yhden tai useamman kerran mihin suuntaan hyvänsä, jos hän pitää toista jalkaansa, tukijalkaa, kiinni lattiassa samassa paikassa.

25.2 **Sääntö**

25.2.1 Tukijalan valinta pelaajan saadessa elossa olevan pallon haltuunsa:

- Pelaaja saa pallon haltuunsa seisoessaan molemmat jalat lattiassa:
  - Kun jompikumpi jalka nousee ensimmäisen kerran irti lattiasta, tulee toisesta jalasta tukijalka.
  - Kuljetukseen lähdettäessä tukijalka ei saa nousta, ennen kuin pallo on irronnut kädestä tai käsistä.
  - Pelaaja saa hypätä ilmaan syötössä tai koriinheitossa, mutta kumpikaan jalka ei saa palata lattiaan ennen pallon irtoamista kädestä tai käsistä.
- Pelaaja, joka saa pallon haltuunsa edetessään tai päättäessään kuljetuksen, saa ottaa kaksi askelta pysähtyäkseen, syöttääkseen tai heittääkseen:

- Pelaajan saatua pallon haltuunsa sen tulee kuljetuksen aloituksessa irrota hänen käsistään ennen toista askelta.
- Ensimmäinen askel on otettu, kun yksi jalka tai molemmat jalat koskettavat lattiaa sen jälkeen, kun pelaaja on saanut pallon haltuunsa.
- Toinen askel on otettu, kun ensimmäisen askeleen jälkeen toinen jalka koskettaa lattiaa tai molemmat jalat koskettavat lattiaa samanaikaisesti.
- Jos pelaaja pysähtyy ensimmäisellä askeleella, ja hänen molemmat jalkansa koskettavat lattiaa samanaikaisesti, hän saa valita kumman tahansa jalan tukijalakseen ja liikuttaa toista jalkaansa. Jos hän sitten hyppää ilmaan, kumpikaan jalka ei saa palata lattiaan ennen pallon irtoamista käsistä.
- Jos pelaaja palaa lattiaan yhdelle jalalle, hän saa valita vain tämän jalan tukijalakseen.
- Jos pelaaja hyppää yhdeltä jalalta ensimmäisellä askeleella, hän saa palata lattiaan tasajalkaa toisella askeleella. Tässä tapauksessa pelaaja ei saa valita kumpaakaan jalkaa tukijalakseen. Jos yksi jalka tai molemmat jalat irtoavat lattiasta, kumpikaan jalka ei saa palata lattiaan ennen pallon irtoamista käsistä.
- Jos molemmat jalat ovat ilmassa, ja pelaaja palaa lattiaan tasajalkaa, yhden jalan irrotessa lattiasta tulee toisesta jalasta tukijalka.
- Päätettyään kuljetuksensa tai saatuaan pallon haltuunsa pelaaja ei saa koskettaa lattiaa peräkkäin samalla jalalla tai molemmilla jaloillaan.

25.2.2 Kaatuva tai lattialla makaava tai istuva pelaaja:

- Pelaajan on sallittua kaatua lattialle ja liukua lattialla pallo hallussaan tai saada pallo haltuunsa maatessaan tai istuessaan lattialla.
- On rikkomus, jos pelaaja sen jälkeen pyörii tai yrittää nousta seisomaan pitäen palloa käsissään.

26 Kolmen sekunnin sääntö

26.1 Sääntö

26.1.1 Pelaaja ei saa olla kerrallaan kolmea sekuntia kauempaa vastustajan kolmen sekunnin alueella silloin, kun elossa oleva pallo on hänen joukkueensa hallussa etukentällä ja pelikello käy.

26.1.2 Tätä sääntöä ei tule soveltaa pelaajaan, joka:

- yrittää päästä pois kolmen sekunnin alueelta
- on kolmen sekunnin alueella, kun hän tai hänen joukkuetoverinsa on heittotilanteessa ja pallo on irtoamaisillaan tai juuri irronnut heittäjän käsistä
- oltuaan tällä alueella vähemmän kuin kolme sekuntia kuljettaa yrittääkseen koriinheittoa.

26.1.3 Siirtyäkseen kolmen sekunnin alueen ulkopuolelle pelaajan on siirrettävä molemmat jalkansa lattialle alueen ulkopuolelle.

27 Tarkasti vartioitu pelaaja

27.1 Määritelmä

Elossa olevaa palloa kentällä hallussaan pitävä pelaaja on tarkasti vartioitu, kun vastustaja on aktiivisessa oikeassa vartiointiasennossa korkeintaan yhden metrin etäisyydellä.

27.2 Sääntö

Tarkasti vartioidun pelaajan on syötettävä, heitettävä tai kuljetettava palloa viiden sekunnin kuluessa.

28 Kahdeksan sekunnin sääntö

28.1 Sääntö

28.1.1 Kun

- pelaaja saa elossa olevan pallon haltuunsa takakentällään, tai
- sisäänheitosta pallo koskettaa takakentällä sääntöjen mukaisesti ketä tahansa pelaajaa, ja pallo jää sisäänheittäjän joukkueen haltuun takakentällään,

hänen joukkueensa on tuotava pallo kahdeksan sekunnin kuluessa etukentälleen.

28.1.2 Joukkue on aiheuttanut pallon tulon etukentälleen, kun:

- pallo koskettaa etukenttää eikä ole kenenkään pelaajan hallussa
- hyökkäävä pelaajaa, jonka molemmat jalat ovat kokonaan kosketuksessa hänen etukenttäänsä, koskettaa palloa sääntöjen mukaisesti
- puolustava pelaaja, jonka jokin ruumiinosa koskettaa hänen takakenttäänsä, koskettaa palloa sääntöjen mukaisesti
- pallo koskettaa erotuomaria, jonka jokin ruumiinosa koskettaa palloa hallussaan pitävän joukkueen etukenttää
- palloa takakentältä etukentälle kuljettavan pelaajan molemmat jalat sekä pallo koskettavat kokonaan etukenttää.

28.1.3 Kahdeksan sekunnin laskenta jatkuu siitä lukemasta mihin jäätiin, jos joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan, myönnetään sisäänheitto takakentältä jostakin seuraavista syistä:

- pallo on mennyt ulos kentältä
- tämän joukkueen pelaaja on loukkaantunut
- tälle joukkueelle on tuomittu tekninen virhe
- syntyy ylösheittotilanne
- tuomitaan kaksoisvirhe
- rangaistukset kumoavat toisensa.

29 Hyökkäysaika

29.1 Sääntö

29.1.1 Kun:

- pelaaja saa elossa olevan pallon haltuunsa kentällä,
- sisäänheitosta pallo koskettaa kentällä sääntöjen mukaisesti pelaajaa, ja pallo jää sisäänheittäjän joukkueen haltuun,

hänen joukkueensa on yritettävä koriinheittoa 24 sekunnin kuluessa siitä.

Koriinheittoyrityksessä 24 sekunnin kuluessa seuraavien ehtojen tulee täyttyä:

- pallon tulee irrota heittäjän käsistä, ennen kuin heittokellon äänimerkki kuuluu
- irrottuaan pelaajan käsistä pallon tulee osua korirenkaaseen tai mennä koriin.

29.1.2 Kun yritetään koriinheittoa lähellä hyökkäysajan päättymistä ja heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa ilmassa:

- jos pallo menee koriin, mitään rikkomusta ei ole tapahtunut, äänimerkki jätetään huomiotta ja kori hyväksytään
- jos pallo koskettaa korirengasta, mutta ei mene koriin, mitään rikkomusta ei ole tapahtunut, äänimerkki jätetään huomiotta, ja peli jatkuu keskeytyksettä
- jos pallo ei osu lainkaan korirenkaaseen, tapahtuu rikkomus. Jos kuitenkin vastustaja saa pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, äänimerkki jätetään huomiotta, ja peli jatkuu keskeytyksettä.

Silloin kun korilevyn yläreunaan on asennettu heittokellon äänimerkin soidessa syttyvät keltaiset valot, ovat ne ensisijaiset verrattuna äänimerkkiin määritettäessä hyökkäysajan loppumista.

Kaikki rajoitukset, jotka koskeva pallon kiellettyä torjuntaa ja korin häirintää, ovat voimassa.

29.2 Menettely

29.2.1 Ylösheiton tai muun kuin ensimmäisen neljänneksen tai jatkoajan aloittavan sisäänheiton jälkeen pelaajan saadessa elossa olevan pallon haltuunsa joko etu- tai takakentällä, heittokelloon asetetaan 24 sekuntia ja se käynnistetään.

29.2.2 Heittokellon lukema täytyy asettaa uudelleen, kun erotuomari katkaisee pelin:

- virheestä tai rikkomuksesta (ei koske pallon ulosmenemistä), jonka aiheuttaa joukkue, jolla ei ole palloa hallussaan
- muusta pätevästä syystä, jonka aiheuttaa joukkue, jolla ei ole palloa hallussaan
- muusta pätevästä kummastakaan joukkueesta riippumattomasta syystä.

Näissä tilanteissa pallonhallinta myönnetään sille joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan. Sen jälkeen:

- Jos sisäänheitto heitetään tämän joukkueen takakentältä, heittokello asetetaan 24 sekuntiin.
- Jos sisäänheitto heitetään tämän joukkueen etukentältä, heittokello asetetaan seuraavasti:
  - jos heittokellon näytössä on pelin keskeytyessä 14 sekuntia tai enemmän, heittokellon lukemaa ei muuteta, vaan se pysyy samana kuin se oli pelin keskeytyessä
  - jos heittokellon näytössä on pelin keskeytyessä 13 sekuntia tai vähemmän, heittokellon lukema asetetaan 14 sekuntiin.

Jos kuitenkin erotuomari keskeyttää pelin mistä tahansa pätevästä kumpaankaan joukkueeseen liittymättömästä syystä, ja erotuomareiden mielestä heittokellon lukeman muuttaminen aiheuttaisi haittaa puolustavalle joukkueelle, hyökkäysajan laskenta jatkuu siitä lukemasta, mihin heittokello oli pysäytetty.

29.2.3 Heittokellon lukema täytyy asettaa uudelleen, kun erotuomari on keskeyttänyt pelin palloa hallussaan pitäneen joukkueen virheen tai rikkomuksen (ml. pallon meneminen ulos kentältä) jälkeen, ja vastustajille on myönnetty sisäänheitto.

Heittokellon lukema täytyy asettaa uudelleen myös, kun joukkue saa uuden pallonhallinnan vuorohallinnan menettelyn mukaisesti.

Jos sisäänheitto heitetään tämän joukkueen

- takakentältä, heittokello asetetaan 24 sekuntiin
- etukentältä, heittokello asetetaan 14 sekuntiin.

29.2.4 Kun erotuomari on keskeyttänyt pelin palloa hallussaan pitäneen joukkueen tekemän teknisen virheen takia, peliä jatketaan sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin. Heittokellon lukemaa ei muuteta, vaan jatketaan siitä, mihin jäätiin.

29.2.5 Kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, ja takakentällään pallonhallintaan oikeutettu joukkue ottaa aikalisän, tämän joukkueen päävalmentajalla on aikalisän jälkeen oikeus päättää, heitetäänkö aikalisän jälkeinen sisäänheitto joukkueen etukentän sisäänheittoviivalta vai takakentältä lähinnä kohtaa, jossa pallo oli silloin, kun peli keskeytettiin.

Aikalisän jälkeen sisäänheitto heitetään seuraavasti:

- Jos sisäänheitto johtui pallon menemisestä ulos kentältä, ja se heitetään
  - takakentältä, heittokellon lukemaa ei muuteta
  - etukentältä: Jos heittokellossa on aikaa 13 sekuntia tai vähemmän, sen lukemaa ei muuteta. Jos heittokellossa on aikaa 14 sekuntia tai enemmän, se asetetaan 14 sekuntiin.
- Jos sisäänheitto johtui virheestä tai rikkomuksesta (paitsi pallon menemisestä ulos kentältä), ja se heitetään
  - takakentältä, heittokello asetetaan 24 sekuntiin
  - etukentältä, heittokello asetetaan 14 sekuntiin.
- Jos aikalisän otti joukkue, joka saa sisäänheitosta uuden pallonhallinnan, ja sisäänheitto heitetään
  - takakentältä, heittokello asetetaan 24 sekuntiin
  - etukentältä, heittokello asetetaan 14 sekuntiin.

29.2.6 Kun joukkueelle on myönnetty sisäänheitto etukentän sisäänheittoviivalta osana pysäyttävän, räikeän tai pelistä erottavan virheen rangaistusta, heittokello asetetaan 14 sekuntiin.

29.2.7 Kun pallo on koskettanut puolustavan joukkueen korirengasta, heittokellon lukema asetetaan seuraavasti:

- 24 sekuntiin, jos puolustanut joukkue saa pallon haltuunsa
- 14 sekuntiin, jos pallon saa haltuunsa sama joukkue, jolla se oli hallussaan, ennen kuin pallo kosketti rengasta.

29.2.8 Jos heittokellon äänimerkki annetaan erehdyksessä, kun pallo on jommankumman tai ei kummankaan joukkueen hallussa, äänimerkki jätetään ottamatta huomioon ja peli jatkuu keskeytyksettä.

Jos kuitenkin palloa hallussaan pitänyt joukkue kärsii tästä, peli keskeytetään, heittokello korjataan näyttämään oikeaa hyökkäysaikaa, ja pallonhallinta palautetaan tälle joukkueelle.

30 Pallon palauttaminen takakentälle

30.1 Määritelmä

30.1.1 Joukkueella on elossa oleva pallo hallussaan etukentällään, kun

- joukkueen pelaaja koskettaa etukenttää molemmilla jaloillaan pitäessään palloa, ottaessaan sen kiinni tai kuljettaessaan sitä etukentällään, tai
- joukkueen pelaajat syöttelevät palloa etukentällään.

30.1.2 Elossa olevaa palloa hallussaan pitänyt joukkue on palauttanut pallon sääntöjen vastaisesti takakentälleen, kun tämän joukkueen pelaaja on viimeisenä koskettanut palloa etukentällä, ja sitten palloa koskettaa ensimmäisenä saman joukkueen pelaaja,

- jonka jokin ruumiinosa koskettaa takakenttää, tai
- kun pallo on koskettanut takakenttää.

Tämä rajoitus koskee kaikkia joukkueen etukentällä tapahtuvia tilanteita sisäänheitto mukaan lukien. Se ei kuitenkaan koske pelaajaa, joka hyppää etukentältään, aloittaa ilmassa ollessaan joukkueen uuden pallonhallinnan ja laskeutuu tämän jälkeen pallon kanssa takakentälleen.

30.2 Sääntö

Joukkue, jolla on elossa oleva pallo hallussaan etukentällään, ei saa aiheuttaa pallon sääntöjen vastaista palautumista takakentälleen.

30.3 Rangaistus

Pallo annetaan vastustavalle joukkueelle sisäänheittoa varten sen etukentältä rikkomuspaikkaa lähimpänä olevasta kohdasta, mutta ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

31 Pallon kielletty torjunta ja korin häirintä

31.1 Määritelmä

31.1.1 Koriinheittoyritys pelitilanne- ja vapaaheitosta:

- alkaa kun pallo irtoaa pelaajan kädestä tai käsistä heittotilanteessa
- päättyy, kun pallo:
  - putoaa yläpuolelta suoraan koriin ja jää koriin tai menee kokonaan sen läpi
  - ei enää voi mennä koriin
  - osuu korirenkaaseen
  - koskettaa lattiaa
  - kuolee.

31.2 Sääntö

31.2.1 Kyseessä on pallon kielletty torjunta pelitilanneheitossa, kun pelaaja koskee palloon sen ollessa kokonaan korirenkaan tason yläpuolella, ja:

- se on putoamassa alaspäin kohti koria, tai
- se on osunut korilevyyn.

31.2.2 Kyseessä on pallon kielletty torjunta vapaaheitossa, kun pelaaja koskee palloon sen ollessa matkalla koria kohti, mutta se ei vielä ole koskettanut korirengasta.

31.2.3 Pallon kiellettyä torjuntaa koskevat rajoitukset ovat voimassa vain siihen asti, kunnes:

- pallo ei enää voi mennä koriin
- pallo on osunut korirenkaaseen.

31.2.4 Kyseessä on korin häirintä, kun:

- pelaaja koskettaa pelitilanneheiton tai viimeisen vapaaheiton jälkeen koria tai korilevyä, kun pallo on kosketuksessa korirenkaaseen
- sellaisen vapaaheiton jälkeen, jota seuraa vielä toinen vapaaheitto, pelaaja koskettaa palloa, koria tai korilevyä, kun on vielä mahdollista, että pallo menisi koriin
- pelaaja työntää kättään korin läpi alapuolelta ja koskettaa palloa
- puolustaja koskee palloa tai koria, kun pallo on korissa, ja tämä teko estää pallon kulun korin läpi
- pelaaja aiheuttaa korin tärinän tai tarttuu koriin (korirenkaaseen tai -sukkaan) niin, että pallo pomppaa epäluonnollisesti tai muuttaa suuntaansa, ja tämä estää tai aiheuttaa pallon menemisen koriin
- pelaaja tarttuu koriin ja pelaa palloa.

31.2.5 Kun:

- erotuomari on viheltänyt
  - pallon ollessa heittotilanteessa olevan pelaajan käsissä, tai
  - pallon ollessa ilmassa pelitilanneheitosta tai viimeisestä vapaaheitosta, tai
- ajanottajan äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan päättymisen merkiksi,

yksikään pelaaja ei saa koskea palloon sen osuttua korirenkaaseen, kun sillä on vielä mahdollisuus mennä koriin.

Kaikki rajoitukset, jotka koskevat pallon kiellettyä torjuntaa ja korin häirintää, ovat voimassa.

31.3 **Rangaistus**

31.3.1 Jos hyökkääjä tekee rikkomuksen, mahdollisesti syntyvää koria ei hyväksytä. Pallo annetaan vastustajalle sisäänheittoa varten vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta, ellei näissä säännöissä muuta määrätä.

31.3.2 Jos puolustaja tekee rikkomuksen, hyökkäävälle joukkueelle merkitään:

- yksi piste, kun kyseessä oli vapaaheitto
- kaksi pistettä, kun pelitilanneheitto on heitetty kahden pisteen alueelta
- kolme pistettä, kun pelitilanneheitto on heitetty kolmen pisteen alueelta.

Pisteet merkitään ja peliä jatketaan ikään kuin heitto olisi onnistunut.

31.3.3 Jos puolustaja tekee rikkomuksen viimeisessä vapaaheitossa, merkitään yksi piste hyökkäävälle joukkueelle, rikkomuksen tehneelle puolustajalle tuomitaan luokan 2 tekninen virhe, ja peliä jatketaan tämän teknisen virheen rangaistuksella.

VI SÄÄNTÖ – VIRHEET

32 Virheet

32.1 Määritelmä

32.1.1 Virhe on sääntörike, jossa pelaaja on aiheuttanut sääntöjen vastaisen pelaajakosketuksen vastustajaan ja/tai on käyttäytynyt epäurheilijamaisesti.

32.1.2 Joukkueille voidaan tuomita rajoittamaton määrä virheitä. Rangaistuksista riippumatta virhe tuomitaan sen tekijälle, merkitään pöytäkirjaan ja rangaistaan näiden sääntöjen mukaisesti.

32.1.3 Jos tehdään virhe pallon kuoltua, kun

- ajanottajan äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan loppumisen merkiksi
- on tehty sääntörike,

sitä ei tuomita, ellei se ole tekninen, räikeä tai pelistä erottava virhe.

33 Pelaajakosketus – yleisiä periaatteita

33.1 Sylinteriperiaate

Sylinteriperiaate määritellään kuvitellun sylinterin alaksi, jonka pelaaja varaa kentällä. Tämän alan suuruus ja pelaajan jalkojen välimatka vaihtelee pelaajan pituuden ja koon mukaan. Se sisältää pelaajan yläpuolisen ilmatilan. Puolustajan tai pallottoman hyökkääjän sylinterin rajat ovat seuraavat:

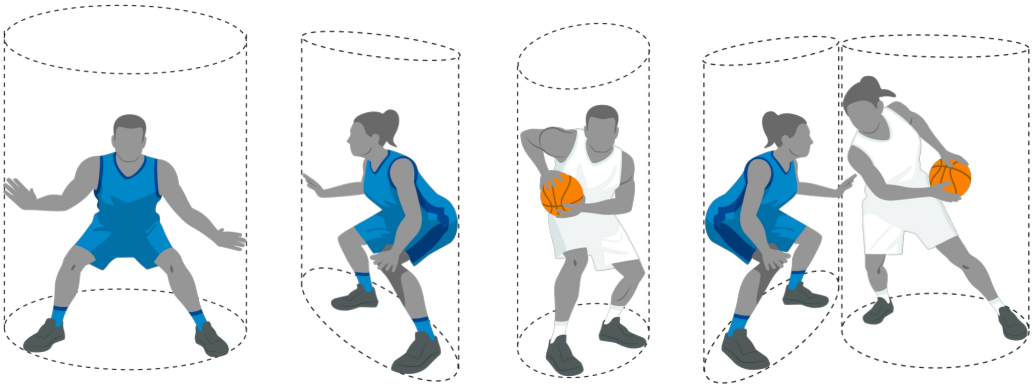
- edessä pelaajan kämmenet
- takana pakarat
- sivuilla käsivarsien ja jalkojen ulkoreunat.

Kädet ja käsivarret voidaan ojentaa vartalon eteen, ei kuitenkaan ulommas kuin jalkojen ja polvien asento sallii. Käsivarret ovat taivutettuina kyynärvarret ja kädet koholla oikeassa puolustusasennossa.

Kun pallollinen hyökkääjä tekee normaaleja koripalloliikkeitä sylinterissään, puolustaja ei saa tunkeutua tämän sylinteriin ja aiheuttaa siten sääntöjenvastaista kontaktia. Pallollisen hyökkääjän sylinterin rajat ovat seuraavat:

- edessä pelaajan jalat polvet taivutettuna ja kädet, jotka pitävät palloa lonkkien yläpuolella
- takana pakarat
- sivuilla kyynärpäiden ja jalkojen ulkoreunat.

Pallolliselle hyökkääjälle tulee antaa riittävästi tilaa tehdä normaaleja koripalloliikkeitä sylinterissään. Normaaleihin koripalloliikkeisiin kuuluvat kuljetuksen aloittaminen, liikkuminen tukijalan varassa, heittäminen ja syöttäminen.
Hyökkääjä ei saa levittää jalkojaan tai käsiään sylinterinsä ulkopuolelle saadakseen tilaa ja aiheuttaa siten sääntöjenvastaista kontaktia puolustajaan.



Kuvio 6 Sylinteriperiaate

33.2 Pystysuunnan periaate

Pelin kuluessa jokaisella pelaajalla on oikeus sijoittua kentällä mihin tahansa paikkaan (sylinteriin), johon kukaan vastustaja ei ole sijoittunut.

Tämä pystysuunnan periaate takaa pelaajalle hänen valtaamansa alan kentältä ja sen yläpuolisen ilmatilan hänen hypättyään pystysuoraan ilmaan sylinterissään.

Kun pelaaja poistuu omasta pystyasemastaan (sylinteristään) ja tapahtuu vartalokosketus vastustajaan, joka on jo ehtinyt vakiinnuttaa oman pystyasemansa (sylinterinsä), on pystyasemastaan (sylinteristään) siirtynyt vastuussa syntyneestä kosketuksesta.

Puolustajaa ei saa rangaista lattiasta irtaantumisesta pystysuoraan (omassa sylinterissään) tai siitä, että hänen kätensä ja käsivartensa ovat ojentuneena ylös hänen omassa sylinterissään.

Hyökkääjä, joka on joko lattiassa tai ilmassa, ei saa aiheuttaa kosketusta oikeassa puolustusasennossa olevaan puolustajaan:

- käyttämällä käsiään raivatakseen itselleen lisätilaa (työntämällä vastustajaa)
- levittämällä jalkansa tai käsivartensa aiheuttaakseen kosketuksen koriinheittoyrityksen aikana tai välittömästi sen jälkeen.

33.3 Oikea puolustusasento

Puolustava pelaaja on ottanut tilanteessa oikean puolustusasennon, kun:

- hänen rintamasuuntansa on kohti vastustajaa, ja
- hänen molemmat jalkansa ovat lattiassa.

Oikea puolustusasento ulottuu pystysuunnassa hänen yläpuolelleen (sylinterissä) kattoon asti. Hän saa kohottaa käsivartensa ja kätensä päänsä yläpuolelle tai hypätä pystysuoraan ilmaan, mutta käsien tulee pysyä pystysuunnassa kuvitellussa sylinterissä.

33.4 Pallollisen pelaajan vartiointi

Pallollisen pelaajan (joka pitää tai kuljettaa palloa) vartioinnissa ajan ja etäisyyden rajoitukset eivät ole voimassa.

Pallollisen pelaajan on tiedettävä tulevansa vartioiduksi ja siksi valmistauduttava pysähtymään tai muuttamaan kulkusuuntaansa heti, kun vastustaja ottaa oikean puolustusasennon hänen edessään, vaikka tämä tapahtuisi sekunnin murto-osassa.

Vartioivan pelaajan (puolustajan) on aluksi otettava oikea puolustusasento aiheuttamatta kosketusta ennen asemansa saavuttamista.

Otettuaan tilanteessa aluksi oikean puolustusasennon puolustaja saa liikkua vartioidakseen vastustajaansa, mutta hän ei saa ojennetuin käsivarsin, olkapäällään, lantiollaan tai jaloillaan estää pallollista kuljettajaa ohittamasta itseään.

Tuomitessaan pallollisen pelin estäminen/törmääminen-tilannetta erotuomarin on käytettävä seuraavia arviointiperusteita:

- Puolustajan on tilanteessa aluksi otettava oikea puolustusasento kohdistaen rintamasuuntansa vastustajaan ja pitäen molemmat jalkansa lattiassa.
- Puolustaja saa sitten pysyä paikallaan, hypätä ilmaan pystysuoraan, liikkua sivusuuntaan tai perääntyä säilyttääkseen oikean puolustusasennon.
- Kun hän liikkuu säilyttääkseen aluksi ottamansa oikean puolustusasennon, toinen tai molemmat jalat saavat hetkittäin olla irti lattiasta, mutta hänen on liikuttava sivuttain tai taaksepäin, ei kohti pallollista pelaajaa.
- Kosketuksen tulee kohdistua puolustavan pelaajan vartaloon, jolloin tämän katsotaan olleen paikassa ensin.
- Otettuaan oikean puolustusasennon puolustaja saa kääntyä sylinterissään välttääkseen loukkaantumisen.

Kun jokin edellä mainituista toteutuu, katsotaan pallollisen pelaajan aiheuttaneen kosketuksen.

33.5 Pallottoman pelaajan puolustaminen

Pallottomalla pelaajalla on oikeus liikkua vapaasti kentällä ja ottaa mikä tahansa asema, johon kukaan toinen pelaaja ei vielä ole asettunut.

Puolustettaessa pallotonta pelaajaa ajan ja pelitilan rajoitukset on otettava huomioon. Puolustava pelaaja ei saa siirtyä asemaansa liikkuvan vastustajan polulle niin lähelle ja/tai niin nopeasti, ettei tällä ole riittävästi aikaa tai tilaa joko pysähtyä tai vaihtaa kulkusuuntaansa.

Pelaajien välinen etäisyys on suoraan suhteessa vastustajan nopeuteen: ei koskaan kuitenkaan vähempää kuin yksi normaali askel.

Jos puolustava pelaaja ei ota huomioon ajan ja pelitilan rajoituksia ottaessaan oikean puolustusasennon, ja tapahtuu kosketus vastustajaan, hän on vastuussa kosketuksesta.

Kun puolustava pelaaja on alkuun ottanut oikean puolustusasennon, hän saa liikkua vartioidakseen vastustajaansa. Hän ei saa estää tätä ohittamasta itseään ojentamalla käsivarsiaan, olkapäitään, lantiotaan tai jalkojaan vastustajan kulkutielle. Hän saa kääntyä sylinterissään suojautuakseen loukkaantumiselta.

33.6 Ilmassa oleva pelaaja

Pelaaja, joka on hypännyt ilmaan kentän jostain paikasta, on oikeutettu laskeutumaan takaisin samaan paikkaan.

Hän saa laskeutua johonkin toiseen kohtaan kentälle edellyttäen, että alastulokohtaan tai suoralle ponnistuspaikan ja alastulopaikan väliselle polulle ei jo ponnistushetkellä ole sijoittunut vastustajaa.

Jos pelaaja on ponnistanut ylös ja sitten laskeutunut, mutta hänen vauhtinsa aiheuttaa kosketuksen oikeaan puolustusasentoon lähelle alastulopaikkaa asettuneeseen vastustajaan, niin hyppääjä on vastuussa kosketuksesta.

Pelaaja ei saa siirtyä vastustajan polulle, kun tämä on hypännyt ilmaan.

Ilmassa olevan pelaajan alle siirtyminen ja siten kosketuksen aiheuttaminen on tavallisesti räikeä virhe, ja tietyissä tapauksissa se saattaa olla pelistä erottava virhe.

33.7 Skriinit: oikea ja väärä

Pelaaja tekee skriinin, kun hän yrittää viivyttää tai estää pallotonta vastustajaa pääsemästä tämän haluamaan asemaan kentällä.

Skriini on oikea, kun pelaaja, joka asettuu vastustajalle skriiniksi (esteeksi):

- on paikallaan (sylinterissään), kun pelaajakosketus tapahtuu
- pitää molemmat jalkansa lattiassa pelaajakosketuksen tapahtuessa.

Skriini on väärä, kun pelaaja, joka asettuu vastustajalle skriiniksi:

- on liikkeessä, kun pelaajakosketus tapahtuu
- ei jätä riittävää välimatkaa paikallaan olevan vastustajan näkökentän ulkopuolelle asettuvassa skriinissä, ja tapahtuu pelaajakosketus
- ei kunnioita ajan ja pelitilan rajoituksia liikkuvan vastustajan eduksi, ja tapahtuu pelaajakosketus.

Jos skriini asetetaan paikallaan olevan vastustajan näkyviin (sivulle tai eteen), skriinin tekijä voi asettua skriiniksi niin lähelle tätä, kuin se ilman kosketusta on mahdollista.

Jos skriini asetetaan paikallaan olevan vastustajan näkökentän ulkopuolelle, skriinin tekijän tulee sallia vastustajalleen yhden tavallisen askeleen ottaminen kohti skriiniä ilman kosketusta.

Jos vastustaja on liikkeessä, on kunnioitettava ajan ja etäisyyden rajoituksia. Skriinin tekijän on jätettävä riittävästi tilaa niin, että estetyksi aiotulle jää mahdollisuus välttää skriini pysähtymällä tai kulkusuuntaansa vaihtamalla.

Tarpeellinen välimatka on aina vähintään yksi, muttei koskaan enempää kuin kaksi normaalia askelta.

Pelaaja, jolle on tehty oikea skriini, on vastuussa jokaisesta skriinin tehneeseen pelaajaan kohdistamastaan kosketuksesta.

33.8 Törmääminen

Törmääminen on sääntöjenvastainen pelaajakosketus, jolla pallollinen tai palloton pelaaja ryntää tai työntyy päin vastustajan vartaloa.

33.9 Estäminen

Estäminen on sääntöjen vastainen pelaajakosketus, joka estää pallollisen tai pallottoman vastustajan etenemistä.

Pelaaja, joka yrittää tehdä skriinin, aiheuttaa kosketuksen tapahtuessa estämisvirheen, jos hän on itse liikkeessä ja hänen vastustajansa on paikoillaan tai vetäytymässä hänestä poispäin.

Jos pelaaja laiminlyö pallon, kääntyy päin vastustajaansa ja vaihtaa asemansa vastustajan vaihtaessa, hän on ensisijaisesti vastuussa jokaisesta tapahtuvasta kosketuksesta, elleivät muut seikat vaikuta asiaan.

Ilmaisu "elleivät muut seikat vaikuta" viittaa estetyn pelaajan harkittuun työntöön, törmäykseen tai kiinnipitämiseen.

Pelaajan on luvallista ojentaa käsivarsiaan tai kyynärpäitään sylinterinsä ulkopuolelle ottaessaan asemansa kentällä, mutta niiden on vetäydyttävä sylinteriin, kun vastustaja yrittää ohittaa hänet. Jos käsivarret tai kyynärpäät ovat sylinterin ulkopuolella ja tapahtuu pelaajakosketus, on kyseessä estäminen tai kiinnipitäminen.

33.10 Törmäyskaarialueet

Törmäyskaaret merkitään kenttään tarkoituksena ilmaista erityisalue korin alla tapahtuvien törmäys/estäminen–tilanteiden tulkinnassa.

Korilleajotilanteessa ilmassa olevan hyökkääjän aiheuttamaa kosketusta törmäyskaarialueella olevaan puolustajaan ei pidä tuomita hyökkääjän virheeksi, ellei hyökkääjä käytä sääntöjenvastaisesti käsiään, käsivarsiaan, jalkojaan tai vartaloaan. Tämä sääntö koskee tilannetta, jossa

- hypättyään ilmaan hyökkääjällä on pallo hallussaan, ja
- hän yrittää koriinheittoa tai syöttää, ja
- puolustajan toinen jalka tai molemmat jalat koskettavat törmäyskaarialuetta.

33.11 Vastustajan koskettaminen käsin tai käsivarsin

Vastustajan koskettaminen kädellä tai molemmin käsin ei itsessään ole välttämättä virhe.

Erotuomareiden on ratkaistava, saavuttiko kosketuksen aiheuttanut pelaaja sillä etua. Jos pelaajakosketus rajoittaa jollain tavoin vastustajan liikkumisvapautta, kyseessä on virhe.

Kyseessä on sääntöjenvastainen käsien tai ojennetun käsivarren käyttö, kun puolustaja puolustusasemassa asettaa ja jättää käden tai käsivarren kiinni pallolliseen tai pallottomaan vastustajaan estääkseen hänen etenemisensä.

Toistuva pallollisen tai pallottoman vastustajan koskettaminen tai tökkiminen on virhe, koska se saattaa johtaa kovakouraiseen pelaamiseen.

Kyseessä on pallollisen hyökkääjän virhe, jos hän:

- koukkaa tai kietaisee käsivartensa tai kyynärpäänsä puolustajan ympäri hyötymistarkoituksessa
- työntää puolustajaa pois tarkoituksena estää tätä pelaamasta tai yrittämästä pelata palloa tai saada enemmän tilaa itselleen
- kuljettaessaan palloa käyttää ojennettua kyynärvartta tai kättä estämään vastustajaa pääsemästä käsiksi palloon.

Kyseessä on pallottoman hyökkääjän virhe, jos hän työntää vastustajaa pois:

- vapautuakseen vastaanottamaan palloa
- estääkseen puolustajaa pelaamasta tai yrittämästä pelata palloa
- tehdäkseen enemmän tilaa itselleen.

33.12 Post-peli

Pystysuunnan periaatetta (sylinteriperiaatetta) sovelletaan myös post-pelissä.

Ollessaan post-asemassa on hyökkääjän ja häntä puolustavan vastustajan kunnioitettava toistensa pystysuunnan oikeuksia (sylinterit).

Kyseessä on post-asemassa olevan hyökkääjän tai puolustajan virhe, jos hän työntää olkapäillään tai lantiollaan vastustajaansa pois asemastaan tai rajoittaa vastustajan liikkumisvapautta käyttämällä ojennettua käsivartta, olkapäätä, lantiota, jalkaa tai muuta vartalon osaa.

33.13 Väärä takaapäin vartiointi

Väärä takaapäin vartiointi on henkilökohtainen kosketus, jonka puolustaja aiheuttaa vastustajaan takaapäin. Pelkästään se seikka, että puolustaja yrittää tavoitella palloa, ei anna hänelle oikeutta koskettaa vastustajaansa takaa.

33.14 Kiinnipitäminen

Kiinnipitäminen on henkilökohtainen kosketus, jolla rajoitetaan vastustajan liikkumisvapautta. Tämä kosketus (kiinnipitäminen) voidaan aiheuttaa millä ruumiinosalla tahansa.

33.15 Työntäminen

Työntäminen on henkilökohtainen kosketus, jolla pelaaja millä ruumiinosalla tahansa voimaa käyttäen siirtää tai yrittää siirtää pallollista tai pallotonta vastustajaa paikoiltaan.

33.16 Virheen näytteleminen

Virheen näytteleminen on pelaajan teko, jossa hän yrittää saada epäreilua etua teeskentelemällä, että häntä olisi rikottu, tai käyttämällä teatraalisia liioiteltuja eleitä saadakseen aikaan vaikutelman, että häntä olisi rikottu.

34 Henkilökohtainen virhe

34.1 Määritelmä

34.1.1 Henkilökohtainen virhe on sääntöjen vastainen pelaajan kosketus vastapelaajaan, olipa pallo elossa tai kuollut.

Pelaaja ei saa pitää kiinni, sulkea, työntää, törmätä, kampata tai estää vastustajansa etenemistä ojentamalla kättään, käsivarttaan, kyynärpäätään, olkapäätään, lantiotaan, jalkaansa, polveaan tai jalkateräänsä; ei liioin taivuttamalla vartaloaan epänormaalisti (sylinterinsä ulkopuolelle) eikä käyttää kovakouraista tai väkivaltaista pelitapaa.

34.1.2 Sisäänheittovirhe on puolustajan tekemä henkilökohtainen virhe, kun pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla 2:00 minuuttia tai vähemmän, ja pallo on vielä kentän ulkopuolella sisäänheittäjän käytettävissä.

34.2 Rangaistus

Henkilökohtainen virhe on tuomittava sen tekijälle.

34.2.1 Jos virheen kohteeksi on joutunut pelaaja, joka ei ole heittotilanteessa:

- peli jatkuu hänen joukkueensa sisäänheitolla lähinnä sitä paikkaa, jossa sääntörike tapahtui
- jos rikkoneella joukkueella on joukkuevirheet täynnä, niin noudatetaan sääntökohdan 41 (Joukkuevirheiden rangaistussääntö) määräyksiä.

34.2.2 Jos virheen kohteeksi joutuu heittäjä, myönnetään hänelle vapaaheittoja seuraavasti:

- Jos pelitilanneheitto onnistuu, kori hyväksytään, ja lisäksi yksi vapaaheitto.
- Jos heitto kahden pisteen alueelta epäonnistuu, kaksi vapaaheittoa.
- Jos heitto kolmen pisteen alueelta epäonnistuu, kolme vapaaheittoa.

34.2.3 Jos kyseessä on sisäänheittovirhe:

- Rikotulle pelaajalle myönnetään yksi vapaaheitto riippumatta siitä, olivatko rikkoneen joukkueen joukkuevirheet täynnä. Peliä jatketaan rikkoneen joukkueen vastustajien sisäänheitolla lähinnä sääntörikkeen tapahtumapaikkaa.

35 Kaksoisvirhe

35.1 Määritelmä

35.1.1 Kaksoisvirhe on tilanne, jossa kaksi vastapelaajaa kutakuinkin samanaikaisesti tekevät keskenään henkilökohtaiset tai epäurheilijamaiset / pelistä erottavat virheet.

35.1.2 Jotta kaksi virhettä tulkitaan kaksoisvirheeksi, seuraavien ehtojen täytyy täyttyä:

- Molemmat virheet ovat pelaajien tekemiä.
- Molempiin virheisiin liittyy fyysinen kontakti.
- Kaksi vastapelaajaa rikkoo toisiaan.
- Kyseessä on joko kaksi henkilökohtaista virhettä tai mikä tahansa yhdistelmä pysäyttäviä, räikeitä tai pelistä erottavia virheitä.

35.2 Rangaistus

Kummallekin virheeseen syyllistyneelle pelaajalle on tuomittava henkilökohtainen, pysäyttävä, räikeä tai pelistä erottava virhe. Yhtään vapaaheittoa ei myönnetä ja peliä jatketaan seuraavasti:

Jos jotakuinkin samanaikaisesti kaksoisvirheen kanssa:

- tehdään hyväksyttävä pelitilannekori, tai viimeinen vapaaheitto onnistuu, pallo toimitetaan peliin korin tehneen joukkueen vastustajien sisäänheitolla mistä tahansa päätyrajan takaa
- joukkueella oli pallo hallussaan tai se oli oikeutettu pallonhallintaan, pallo annetaan tälle joukkueelle sisäänheittoon lähinnä sitä paikkaa, jossa sääntörikkeet tapahtuivat
- kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutusta pallonhallintaan, syntyy ylösheittotilanne.

36 Tekninen virhe

36.1 Käytössäännöt

36.1.1 Pelin asianmukainen kulku edellyttää molempien joukkueiden pelaajilta, pää- ja apuvalmentajilta, vaihtopelaajilta, kentältä poistetuilta pelaajilta ja joukkueen avustajilta täydellistä ja vilpitöntä yhteistyötä erotuomareiden, toimitsijoiden ja mahdollisen komissaarin kanssa.

36.1.2 Molemmilla joukkueilla on oikeus tehdä parhaansa tavoitellakseen voittoa, mutta tämä on tehtävä oikeassa urheiluhengessä ja reilusti pelaten.

36.1.3 Jokainen tarkoituksellinen tai toistettu tämän yhteistyön loukkaaminen tai sääntöjen hengen vastainen teko on katsottava tekniseksi virheeksi.

36.1.4 Erotuomarit voivat ehkäistä teknisiä virheitä antamalla varoituksia tai jopa jättämällä huomiotta vähäisiä sääntörikkeitä, jotka selvästi ovat tahattomia ja joilla ei ole vaikutusta peliin, ellei niitä toisteta erotuomarin antaman varoituksen jälkeen.

36.1.5 Jos sääntörike havaitaan pallon ollessa jo elossa, peli katkaistaan ja tekninen virhe tuomitaan. Rangaistus pannaan toimeen, ikään kuin virhe olisi tapahtunut tuomitsemishetkellä. Kaikki, mitä tapahtui sääntörikkeen ja pelin katkaisemisen välisenä aikana, pysyy voimassa.

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 liittyy tai ei liity 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 tulleensa 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
- 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**

36.3.1 Jos tekninen virhe tuomitaan:

- pelaajalle, se kirjataan hänelle pelaajavirheenä, joka lasketaan mukaan joukkuevirheisiin
- joukkuepenkillä istumaan oikeutetulle henkilölle, se kirjataan päävalmentajalle, eikä sitä lasketa mukaan joukkuevirheisiin.

36.3.2 Vastustajalle myönnetään yksi vapaaheitto, ja peliä jatketaan seuraavasti:

- Vapaaheitto heitetään välittömästi. Sen jälkeen sisäänheiton saa se joukkue, jolla oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan, kun tekninen virhe tuomittiin. Sisäänheitto heitetään lähinnä sitä paikkaa, jossa pallo oli, kun peli keskeytettiin.
- Vapaaheitto heitetään myös välittömästi riippumatta siitä, oliko muiden mahdollisten virherangaistusten järjestys määritetty, tai oliko muiden rangaistusten toimeenpano aloitettu. Teknisen virheen vapaaheiton jälkeen peliä jatkaa se joukkue, jolla oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan, kun tekninen virhe tuomittiin, siitä paikasta, missä peli keskeytettiin teknisen virheen rangaistusta varten.
- Jos syntyi hyväksytty kori pelitilanneheitosta tai viimeisestä vapaaheitosta, korin tehneen joukkueen vastustaja saa sisäänheiton mistä tahansa kohdasta päätyrajansa takaa.
- Jos kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutta pallonhallintaan, seuraa ylösheittotilanne.
- ylösheitolla keskiympyrässä ensimmäisen neljänneksen alussa.

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 yhtään puolustajaa, 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 vielä 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.

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 Erotuomarien 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 vapaaheitto 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 erottamisesta ei tule.

39 Pelistä erottava virhe

39.1 Määritelmä

39.1.1 Mikä tahansa räikeän epäurheilijamainen pelaajan, vaihtopelaajan, pää- tai apuvalmentajan, kentältä poistetun pelaajan tai joukkueen avustajan käyttäytyminen on pelistä erottava virhe.

39.1.2 Pelistä erotetun päävalmentajan tilalle asettuu pöytäkirjaan merkitty 1. apuvalmentaja. Jos ketään ei ole merkitty 1. apuvalmentajaksi, tilalle asettuu joukkueen kapteeni (CAP).

39.2 Väkivalta

39.2.1 Urheiluhengen ja reilun pelin vastaista väkivaltaa saattaa esiintyä ottelun aikana. Erotuomareiden ja tarvittaessa järjestyksenvalvojien on pysäytettävä se heti alkuunsa.

39.2.2 Aina kun kentällä tai sen läheisyydessä esiintyy väkivaltaa, jossa pelaajat ovat mukana, erotuomarien on ryhdyttävä tarpeellisiin toimenpiteisiin lopettaakseen sen.

39.2.3 Kuka tahansa edellä mainituista henkilöistä, joka syyllistyy räikeään hyökkäävään tekoon vastustajia tai erotuomareita kohtaan, on erotettava pelistä. Päätuomarin on raportoitava tapahtumasta kilpailun järjestävälle organisaatiolle.

39.2.4 Järjestyksenvalvojat saavat astua kentälle vain erotuomarien heitä pyytäessä. Jos kuitenkin yleisö tulee katsomosta kentälle ilmeisenä aikomuksena aiheuttaa häiriöitä, on järjestyksenvalvojien välittömästi tultava väliin suojelemaan joukkueita ja erotuomareita.

39.2.5 Kaikki muut alueet mukaan lukien sisääntuloväylät, oviaukot, käytävät, pukuhuoneet jne. kuuluvat ottelun järjestäjien ja järjestyksenvalvojien määräysvaltaan.

39.2.6 Erotuomareiden ei tule sallia pelaajien tai joukkuepenkillä istumaan oikeutettujen henkilöiden fyysistä toimintaa, joka voi vahingoittaa kentän varusteita.

Kun erotuomarit havaitsevat tämän luonteista käytöstä, rikkoneen joukkueen valmentajaa on varoitettava.

Jos toiminta jatkuu, on rikkoneelle henkilölle tai henkilöille tuomittava välittömästi tekninen tai jopa pelistä erottava virhe.

39.3 Rangaistus

39.3.1 Pelistä erottava virhe on kirjattava sen tekijälle.

39.3.2 Asianomaisten sääntökohtien mukaisesti pelistä erotetun tulee poistua kentältä ja jäädä joukkueensa pukuhuoneeseen ottelun loppuajaksi tai halutessaan poistua rakennuksesta.

39.3.3 Myönnetään vapaaheitto tai -heitot:

- kenelle tahansa päävalmentajansa nimeämälle vastajoukkueen pelaajalle, kun kyseessä ei ole kosketusvirhe
- rikotulle pelaajalle, kun kyseessä on kosketusvirhe.

Vapaaheittoja seuraa vielä:

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

39.3.4 Vapaaheittoja myönnetään seuraavasti:

- Jos virhe ei ole kosketusvirhe, kaksi vapaaheittoa.
- 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.
- Jos kyseessä on päävalmentajan pelistä erottava virhe, kaksi vapaaheittoa.
- Jos kyseessä on 1. apuvalmentajan, vaihtopelaajan, kentältä poistetun pelaajan tai joukkueen avustajan pelistä erottava virhe, kaksi vapaaheittoa. Tämä virhe kirjataan päävalmentajalle teknisenä virheenä.
  Lisäksi, jos 1. apuvalmentaja, vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja erotetaan pelistä, kun hän on poistunut joukkuepenkiltä ja osallistunut aktiivisesti tappeluun:
  - jokaisesta 1. apuvalmentajan, vaihtopelaajan tai kentältä poistetun pelaajan pelistä erottavasta virheestä kaksi vapaaheittoa. Nämä virheet kirjataan jokaiselle virheen tehneelle.
  - jokaisesta joukkueen avustajan pelistä erottavasta virheestä kaksi vapaaheittoa. Nämä virheet kirjataan päävalmentajalle.

Kaikki vapaaheittorangaistukset pannaan toimeen, ellei molemmille joukkueille ole tuomittu samanlaisia rangaistuksia, jotka kumoavat toisensa.

40 Tappelu

40.1 Määritelmä

Tappelu on kahden tai useamman vastapuolen pelaajan tai joukkuepenkillä istumaan oikeutetun henkilön keskinäinen fyysinen yhteenotto.

Tämä sääntökohta koskee vain vaihtopelaajia, pää- ja apuvalmentajia, kentältä poistettuja pelaajia ja joukkueen avustajia, jotka poistuvat joukkuepenkkialueelta tappelun tai siihen mahdollisesti johtavan tilanteen aikana.

40.2 Sääntö

40.2.1 Vaihtopelaajat, kentältä poistetut pelaajat tai joukkueen avustajat, jotka poistuvat joukkuepenkkialueeltaan tappelun tai sellaiseen mahdollisesti johtavan tilanteen aikana, on erotettava pelistä.

40.2.2 Vain päävalmentaja ja/tai 1. apuvalmentaja saa poistua joukkuepenkkialueeltaan tappelun tai siihen mahdollisesti johtavan tilanteen aikana auttaakseen erotuomareita järjestyksen ylläpidossa tai sen palauttamisessa. Tässä tilanteessa heitä ei eroteta pelistä.

40.2.3 Jos päävalmentaja ja/tai 1. apuvalmentaja poistuu joukkuepenkkialueeltaan eikä auta tai yritä auttaa erotuomareita järjestyksen ylläpidossa tai sen palauttamisessa, heidät on erotettava pelistä.

40.3 Rangaistus

40.3.1 Riippumatta joukkuepenkkialueelta poistuneiden ja sen takia pelistä erotettujen henkilöiden lukumäärästä, tilanteesta kirjataan yksi tekninen virhe (”B”) päävalmentajalle.

40.3.2 Jos tilanteessa on erotettu pelistä molempien joukkueiden henkilöitä tämän sääntökohdan perusteella, eikä ole muita virherangaistuksia toimeenpantavana, peliä jatketaan seuraavasti.

Jos jotakuinkin samanaikaisesti, kun peli keskeytettiin tappelun vuoksi:

- tehdään hyväksyttävä kori pelitilanneheitosta tai viimeisestä vapaaheitosta, pallo toimitetaan peliin korin tehneen joukkueen vastustajien sisäänheitolla mistä tahansa tämän joukkueen päätyrajan takaa
- jommallakummalla joukkueella oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan, se saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa pallo oli tappelun alkaessa
- kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutta pallonhallintaan, syntyy ylösheittotilanne.

40.3.3 Kaikki pelistä erottavat virheet tulee merkitä kohdan B.8.6 mukaisesti, eikä niitä lasketa mukaan joukkuevirheisiin.

40.3.4 Kaikki mahdolliset virherangaistukset, jotka tuomittiin kentällä olleille pelaajille, jotka osallistuivat tappeluun tai siihen johtaneeseen tilanteeseen, tulee käsitellä sääntökohdan 43 (Erikoistilanteet) mukaisesti.

40.3.5 Kaikki mahdolliset tappeluun tai siihen johtaneeseen tilanteeseen aktiivisesti osallistuneiden 1. apuvalmentajan, vaihtopelaajien, kentältä poistettujen pelaajien tai joukkueen avustajien pelistä erottavien virheiden rangaistukset pannaan toimeen sääntökohdan 39.3.4 (kuudes luettelomerkki) mukaisesti.

VII SÄÄNTÖ – YLEISIÄ MÄÄRÄYKSIÄ

41 Pelaajan tai päävalmentajan sallittujen virheiden lukumäärä ja automaattinen pelistä erottaminen

41.1 Viisi virhettä tehneelle pelaajalle on erotuomarin ilmoitettava asiasta, ja hänen tulee poistua kentältä heti.

41.2 Pelaaja-valmentaja, joka on tehnyt viisi virhettä pelaajana, on kentältä poistettu pelaaja, mutta hän voi jatkaa päävalmentajana.

41.3 Jo aiemmin viisi virhettä tehneen pelaajan virhe katsotaan kentältä poistetun pelaajan virheeksi, ja se kirjataan päävalmentajalle merkitsemällä pöytäkirjaan "B".

41.4 Pelaajalle, joka on tehnyt kaksi luokan 1 teknistä virhettä, kaksi räikeää virhettä tai yhden räikeän ja yhden luokan 1 teknisen virheen, on ajanottajan ilmoitettava automaattisesta pelistä erottamisesta ja nostettava tätä tarkoittava merkki (GD).

41.5 Päävalmentajalle, joka on tehnyt kaksi teknistä virhettä omalla epäurheilijamaisella käytöksellään (”C”), tai kolme teknistä virhettä, jotka ovat kaikki ”B” tai ”BD” tai yksi niistä ”C”, on ajanottajan ilmoitettava automaattisesta pelistä erottamisesta ja nostettava tätä tarkoittava merkki (GD).

41.6 Pelistä erotetun pelaajan, vaihtopelaajan, päävalmentajan tai joukkueen avustajan tulee poistua kentältä heti (30 sekunnin kuluessa), ja jäädä joukkueensa pukuhuoneeseen ottelun loppuajaksi tai halutessaan poistua rakennuksesta.

42 Joukkuevirheiden rangaistussääntö

42.1 **Määritelmä**

42.1.1 Joukkuevirhe on pelaajan tekemä henkilökohtainen, tekninen, pysäyttävä, räikeä tai pelistä erottava virhe. Joukkueen joukkuevirheet ovat täynnä, kun sen pelaajat ovat tehneet neljä joukkuevirhettä yhdellä neljänneksellä.

42.1.2 Kaikkien pelitauolla tehtyjen joukkuevirheiden katsotaan tapahtuneiksi seuraavalla neljänneksellä tai jatkoajalla.

42.1.3 Kaikkien jatkoajalla tehtyjen joukkuevirheiden katsotaan kuuluvan neljänteen neljännekseen.

42.2 **Sääntö**

42.2.1 Joukkueen joukkuevirheiden ollessa täynnä kaikki seuraavat tämän joukkueen pelaajien henkilökohtaiset virheet, jotka kohdistuvat pelaajaan, joka ei ole heittotilanteessa, rangaistaan kahdella vapaaheitolla sisäänheiton sijasta. Virheen kohteeksi joutuneen pelaajan on heitettävä vapaaheitot.

42.2.2 Jos henkilökohtaisen virheen tekee elossa olevaa palloa hallussaan pitävän tai pallonhallintaan oikeutetun joukkueen pelaaja, rangaistuksena on vastustajan sisäänheitto.

43 Erikoistilanteet

43.1 Määritelmä

Erikoistilanteita voi esiintyä sääntörikettä seuraavalla pysäytetyn pelikellon jaksolla, kun tehdään tai on tehty muitakin sääntörikkeitä.

43.2 Menettely

43.2.1 Kaikki virheet tuomitaan ja rangaistukset määrätään.

43.2.2 Virheiden keskinäinen tapahtumajärjestys määritetään.

43.2.3 Kaikki molemmille joukkueille tuomitut samanlaiset rangaistukset sekä kaikki kaksoisvirheiden rangaistukset kumotaan tapahtumajärjestyksessä. Kun rangaistukset on kirjattu ja kumottu, jatketaan, kuin niitä ei koskaan olisi ollutkaan.

43.2.4 Jos on tuomittu tekninen virhe, sen rangaistus toimeenpannaan ensiksi, riippumatta siitä, onko muiden rangaistusten järjestys määritetty tai onko niiden toimeenpano aloitettu.

Jos tekninen virhe on merkitty päävalmentajalle, koska 1. apuvalmentaja, vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja on erotettu pelistä, sen rangaistusta ei toimeenpanna ensimmäiseksi. Se pannaan toimeen siinä järjestyksessä, missä kaikki virheet ja rikkomukset tapahtuivat, ellei niiden rangaistuksia kumottu.

43.2.5 Viimeisen toimeenpantavan rangaistuksen osana saatu oikeus pallon hallintaan kumoaa aikaisemmat oikeutukset pallonhallintaan.

43.2.6 Kun pallo on tullut eloon rangaistuksena olevaa ensimmäistä vapaaheittoa tai sisäänheittoa varten, ei tätä rangaistusta voida enää käyttää jäljellä olevien rangaistusten kumoamiseen.

43.2.7 Kaikki jäljelle jääneet rangaistukset pannaan toimeen tapahtumajärjestyksessä.

43.2.8 Jos vastajoukkueille tuomittujen samanlaisten rangaistusten kumoamisen jälkeen ei ole jäljellä muita rangaistuksia, peliä jatketaan seuraavasti:
Jos jotakuinkin samanaikaisesti kuin ensimmäinen sääntörike:

- tehdään hyväksyttävä kori pelitilanneheitosta tai viimeisestä vapaaheitosta, pallo toimitetaan peliin korin tehneen joukkueen vastustajien sisäänheitolla mistä tahansa tämän joukkueen päätyrajan takaa
- jommallakummalla joukkueella oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan, se saa pallon sisäänheittoa varten lähinnä ensimmäisen sääntörikkeen tapahtumispaikkaa
- kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutta pallonhallintaan, syntyy ylösheittotilanne.

44 Vapaaheitot

44.1 Määritelmä

44.1.1 Vapaaheitto on pelaajalle annettu tilaisuus ansaita joukkueelleen yksi piste esteettömällä heitolla vapaaheittoviivan takaa puoliympyrän sisältä.

44.1.2 Vapaaheittokokonaisuus käsittää yhden virheen rangaistukseen kuuluvat vapaaheitot ja mahdollisen niitä seuraavan pallonhallinnan.

44.2 Sääntö

44.2.1 Kun tuomitaan henkilökohtainen, pysäyttävä tai räikeä virhe tai pelistä erottava kosketusvirhe, vapaaheitto tai -heitot myönnetään seuraavasti:

- Virheen kohteeksi joutuneen pelaajan tulee heittää vapaaheitto tai -heitot.
- Jos hänet on pyydetty vaihdettavaksi, hänen on heitettävä vapaaheitto tai -heitot ennen poistumistaan kentältä.
- Jos hänen on poistuttava kentältä loukkaannuttuaan, tehtyään viidennen virheensä tai pelistä erottamisen vuoksi, hänen tilalleen tulevan vaihtopelaajan on heitettävä vapaaheitto tai -heitot. Jos vaihtopelaajaa ei ole enää käytettävissä, kuka tahansa päävalmentajan määräämä pelaaja saa heittää vapaaheiton tai -heitot.

44.2.2 Kun tuomitaan tekninen virhe tai pelistä erottava virhe, jossa ei ole pelaajakontaktia, kuka tahansa vastustajan päävalmentajan määräämä pelaaja saa heittää vapaaheiton tai -heitot.

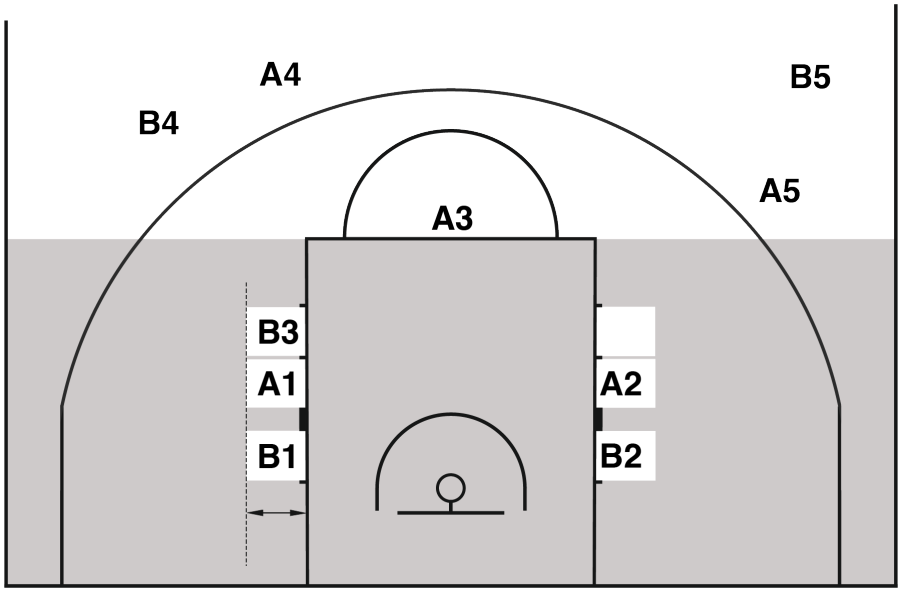
44.2.3 Vapaaheittäjän tulee:

- asettua puoliympyrän sisälle vapaaheittoviivan taakse
- käyttää mitä heittotapaa tahansa siten, että pallo menee yläpuolelta koriin tai osuu korirenkaaseen
- heittää viiden sekunnin kuluessa siitä, kun erotuomari luovuttaa pallon hänen käyttöönsä
- olla koskettamatta vapaaheittoviivaa tai kolmen sekunnin aluetta, ennen kuin pallo on mennyt koriin tai koskettanut korirengasta
- olla harhauttamatta vapaaheitossa (eli hän ei saa olla vain heittävinään).

44.2.4 Reunapaikkojen pelaajat saavat asettua vuorotellen kolmen sekunnin alueen sivuille merkityille reunapaikoille, joiden syvyydeksi katsotaan yksi metri (kuvio 7).

Vapaaheittojen aikana nämä pelaajat reunapaikoilla eivät saa:

- asettua muille kuin heille oikeutetuille reunapaikoille
- astua kolmen sekunnin alueelle tai puolueettomalle välikaistalle tai poistua reunapaikaltaan, ennen kuin pallo irtoaa vapaaheittäjän käsistä
- häiritä vapaaheittäjää toiminnallaan.



Kuvio 7 Pelaajien ryhmitys vapaaheittojen aikana

44.2.5 Muiden kuin reunapaikkojen pelaajien tulee pysyä vapaaheittoviivan jatkeiden ja kolmen pisteen kaaren takana siihen hetkeen saakka, kunnes vapaaheitto päättyy.

44.2.6 Vapaaheiton tai -heittojen aikana, joita seuraa toinen vapaaheittokokonaisuus tai sisäänheitto, kaikkien pelaajien on pysyttävä vapaaheittoviivan jatkeen ja kolmen pisteen kaaren takana.

Sääntökohdan 44.2.3, 44.2.4, 44.2.5 tai 44.2.6 määräysten loukkaaminen on rikkomus.

44.3 Rangaistus

44.3.1 Jos vapaaheitto onnistuu ja vapaaheittäjä itse tekee rikkomuksen, pistettä ei myönnetä.

Pallo annetaan vastajoukkueelle sisäänheittoon vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta, ellei tilanteessa ole vielä vapaaheittoja tai rangaistukseen kuuluvaa sisäänheittoa jäljellä.

44.3.2 Jos vapaaheitto onnistuu ja rikkomuksen tekee joku muu kuin vapaaheittäjä:

- kori hyväksytään
- rikkomusta ei oteta huomioon.

Viimeisen vapaaheiton ollessa kyseessä pallo toimitetaan peliin korin tehneen joukkueen vastustajien sisäänheitolla mistä tahansa tämän joukkueen päätyrajan takaa.

44.3.3 Jos vapaaheitto ei onnistu ja rikkomuksen tekee:

- vapaaheittäjä tai hänen joukkuetoverinsa viimeisessä vapaaheitossa, pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta, paitsi jos vapaaheittäjän joukkueella on oikeus pallonhallintaan.
- vapaaheittäjän vastustaja, vapaaheittäjä saa uusintaheiton.
- molemmat joukkueet viimeisessä vapaaheitossa, syntyy ylösheittotilanne.

45 Korjattava erehdys

45.1 Korjattava erehdys - yleinen menettely

45.1.1 Erotuomari voi keskeyttää pelin heti huomattuaan korjattavan erehdyksen, kunhan ei tuota sillä kummallekaan joukkueelle haittaa.

45.1.2 Tehdyt virheet, kulunut peliaika ja muu toiminta, joka on tapahtunut erehdyksen ja sen havaitsemisen välillä, pysyy voimassa.

45.1.3 Erehdyksen korjaamisen jälkeen peli jatkuu lähinnä kohtaa, jossa se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi. Pallo annetaan sen joukkueen haltuun, jolla oli oikeus pallonhallintaan sillä hetkellä, kun peli keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

45.2 Luokan 1 korjattavat erehdykset – määritelmä

Erotuomarit voivat korjata seuraavat luokan 1 erehdykset, jos sääntöjä on sovellettu väärin.

- myönnettiin ansaitsematon vapaaheitto tai -heitot
- jätettiin antamatta ansaittu vapaaheitto tai -heitot
- annettiin väärän pelaajan heittää vapaaheitto tai –heitot
- määrättiin väärä pelaaja heittämään vapaaheitto tai –heitot
- hyväksyttiin tai hylättiin piste tai pisteitä virheellisesti

- raportoitiin virhe väärälle pelaajalle, päävalmentajalle tai joukkueelle
- pöytäkirjan virheet, mm.:
  - jätettiin merkitsemättä tai merkittiin virheellisesti pisteitä
  - jätettiin merkitsemättä virhe tai se merkittiin väärälle pelaajalle, päävalmentajalle tai joukkueelle
  - jätettiin merkitsemättä aikalisä tai se merkittiin väärälle joukkueelle
- pelikellon virheet (ml. toimintahäiriöt), joissa pelikelloa ei pysäytetty tai käynnistetty oikein, tai pelikelloon asetettiin väärä aika

45.3 **Luokan 1 korjattavat erehdykset – yleinen menettely**

45.3.1 Jotta erehdys voidaan korjata, tulee erotuomarin, mahdollisen komissaarin tai toimitsijoiden huomata se seuraavasti.

- Jos erehdys tapahtuu, ennen kuin pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia neljännellä neljänneksellä, erehdys tulee korjata ennen kuin pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän.
- Jos erehdys tapahtuu, ennen kuin pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia neljännellä neljänneksellä, mutta erotuomarit keskeyttävät pelin ensimmäisen kerran, kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän, erehdys tulee korjata ennen kuin pallo tulee jälleen eloon.
- Jos erehdys tapahtuu, kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, erehdys tulee korjata, kun erotuomarit ovat keskeyttäneet pelin ensimmäisen kerran mistä tahansa syystä erehdyksen jälkeen.

45.3.2 Näitä erehdyksiä ei voida enää korjata sen jälkeen, kun pallo on kuollut äänimerkin soitua ottelun loppumisen merkiksi, ellei erehdys ole tapahtunut sen jälkeen, kun erotuomarit ovat keskeyttäneet pelin viimeistä kertaa mistä tahansa syystä ennen kuin äänimerkki on soinut ottelun loppumisen merkiksi. Tällaisessa tapauksessa erehdys tulee korjata heti ottelun päätyttyä ja joukkueiden pitää jäädä kentälle tai joukkuepenkkialueilleen.

45.3.3 Sen jälkeen, kun erehdys on havaittu ja se on vielä korjattavissa:

- Jos joukkueen jäsen, jonka on osallistuttava erehdyksen korjaamiseen, on joukkuepenkillään, koska hänet on sääntöjen mukaisesti vaihdettu kentältä, hänen tulee palata kentälle erehdyksen korjaamiseksi, jolloin hänestä tulee jälleen pelaaja.
- Erehdyksen korjaamisen jälkeen hän saa jäädä peliin, ellei ole taas pyydetty sääntöjen mukaista pelaajavaihtoa, jolloin hän voi poistua kentältä.
- Jos joukkueen jäsen on tehnyt viidennen virheensä, hänet on erotettu pelistä, hän on loukkaantunut tai häntä ei voida tunnistaa, päävalmentaja päättää erehdyksen korjaamiseen osallistuvan joukkueen jäsenen.

45.4 **Luokan 1 korjattavat erehdykset – erityismenettely**

45.4.1 Myönnettiin ansaitsematon vapaaheitto tai -heitot

Erehdyksen seurauksena heitetty vapaaheitto tai -heitot mitätöidään, ja peli jatkuu seuraavasti:

- Jos pelikello ei ole vielä käynnistynyt erehdyksen jälkeen, se joukkue, jonka vapaaheitot mitätöitiin, saa sisäänheiton sivurajalta vapaaheittoviivan kohdalta.
- Jos pelikello on käynnistynyt erehdyksen jälkeen, peliä jatketaan siitä kohdasta, missä se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi

45.4.2 Jätettiin antamatta ansaittu vapaaheitto tai -heitot

- Jos pallo on ollut erehdyksen tapahtumisesta lähtien saman joukkueen hallussa, jatketaan erehdyksen korjauksen jälkeen kuten normaalisti vapaaheitoista.
- Jos sama joukkue, joka erehdyksessä sai pallonhallinnan, tekee korin, erehdystä ei oteta huomioon.
- Jos pelikello on jo käynnistynyt, ja pallonhallinta on vaihtunut erehdyksen korjaamisen jälkeen, peliä jatketaan lähinnä kohtaa, jossa se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

45.4.3 Annettiin väärän pelaajan heittää vapaaheitto tai –heitot

Nämä erehdyksessä heitetyt vapaaheitot ja pallonhallinta, jos se oli osana rangaistusta, mitätöidään. Pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta. Jos peliä on kuitenkin erehdyksen jälkeen jatkettu ja sitten keskeytetty erehdyksen korjaamiseksi, peliä jatketaan siitä kohdasta, jossa se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

45.4.4 Määrättiin väärä pelaaja heittämään vapaaheitto tai -heitot

Nämä erehdyksessä heitetyt mitätöidään, ja oikea pelaaja heittää vapaaheitot. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen. Jos peliä on kuitenkin erehdyksen jälkeen jatkettu ja sitten keskeytetty erehdyksen korjaamiseksi, peliä jatketaan siitä kohdasta, jossa se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

45.4.5 Hyväksyttiin tai hylättiin piste tai pisteitä virheellisesti

Ansaitut pisteet myönnetään tai ansaitsemattomat mitätöidään. Pöytäkirja korjataan vastaavasti.

Peliä jatketaan siitä kohdasta, jossa se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

45.4.6 Raportoitiin virhe väärälle pelaajalle, päävalmentajalle tai joukkueelle

Pöytäkirja korjataan. Jos pelaajalle on virheellisesti raportoitu viides virhe, tai pelaaja tai päävalmentaja on virheellisesti erotettu pelistä, hän saa palata peliin. Pelaaja, jonka piti saada viides virhe, poistetaan kentältä. Pelaaja tai päävalmentaja, joka piti erottaa pelistä, erotetaan.

45.4.7 Pöytäkirjan virheet

- jätettiin merkitsemättä tai merkittiin virheellisesti pisteitä
- jätettiin merkitsemättä virhe tai se merkittiin väärälle pelaajalle, päävalmentajalle tai joukkueelle
- jätettiin merkitsemättä aikalisä tai se merkittiin väärälle joukkueelle

Pöytäkirja ja erehdyksen seuraukset korjataan, esim. pelaajan poistaminen kentältä tai palaaminen peliin.

45.4.8 Pelikellon virheet (ml. toimintahäiriöt), joissa pelikelloa ei pysäytetty tai käynnistetty oikein, tai pelikelloon asetettiin väärä aika

Pelikellon aika korjataan lisäämällä tai vähentämällä aikaa tarvittava määrä.

45.5 Luokan 2 korjattavat erehdykset – määritelmä

Erotuomarit voivat korjata seuraavat luokan 2 erehdykset, jos sääntöjä on sovellettu väärin: heittokellon virheet (ml. toimintahäiriöt), joissa heittokelloa ei pysäytetty tai käynnistetty oikein, tai heittokelloon asetettiin väärä aika.

45.6 Luokan 2 korjattavat erehdykset – yleinen menettely

45.6.1 Jotta erehdys voidaan korjata, tulee erotuomarin, mahdollisen komissaarin tai toimitsijoiden huomata se

- kun pallo on elossa välittömästi erehdyksen tapahduttua, ja erotuomarit keskeyttävät pelin erehdyksen korjaamiseksi
- kun erotuomarit ovat ensimmäisen kerran keskeyttäneet pelin mistä tahansa syystä, ja joukkueella, jolla oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan erehdyksen tapahtuessa, on yhä pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan.

Heittokellon lukema korjataan oikeaksi.

45.6.2 Heittokellon virheitä ei voida enää korjata sen jälkeen, kun

- pallonhallinta on erehdyksen jälkeen vaihtunut
- palloa hallussaan pitänyt joukkue on tehnyt hyväksyttävän korin
- pallo kuolee pelikellon äänimerkin kuuluessa ottelun päättymisen merkiksi.

VIII SÄÄNTÖ – EROTUOMARIT, TOIMITSIJAT, KOMISSAARI JA HEIDÄN VELVOLLISUUTENSA JA OIKEUTENSA

46 Erotuomarit, toimitsijat ja komissaari

46.1 Erotuomarit ovat päätuomari ja yksi tai kaksi aputuomaria. Heillä on apunaan toimitsijat ja komissaari, jos hänet on otteluun nimetty.

46.2 Toimitsijat ovat kirjuri, apukirjuri, ajanottaja ja heittokellon käyttäjä.

46.3 Mahdollinen komissaari istuu kirjurin ja ajanottajan välissä. Hänen pääasiallinen tehtävänsä ottelun aikana on valvoa toimitsijoiden työskentelyä sekä avustaa päätuomaria ja aputuomareita, jotta peli sujuisi joustavasti.

46.4 Ottelun erotuomareilla ei tulisi olla mitään yhteyttä kumpaankaan joukkueeseen.

46.5 Erotuomareiden, toimitsijoiden ja mahdollisen komissaarin tulee johtaa peliä näiden sääntöjen mukaisesti, eikä heillä ole oikeutta suostua niiden muutoksiin.

46.6 Erotuomareiden asuun kuuluvat erotuomaripaita, mustat pitkät housut, mustat sukat ja mustat koripallokengät.

46.7 Erotuomareiden ja toimitsijoiden tulee olla yhtenäisesti pukeutuneita.

47 Päätuomarin velvollisuudet ja toimivalta

47.1 Päätuomari tarkastaa ja hyväksyy kaikki varusteet, joita pelissä käytetään.

47.2 Päätuomari määrää virallisen pelikellon, heittokellon ja aikalisäkellon sekä hyväksyy toimitsijat.

47.3 Päätuomari valitsee pelipallon vähintään kahdesta kotijoukkueen esittämästä käytetystä pallosta. Jos kumpikaan niistä ei sovellu pelipalloksi, hän voi valita parhaan käytettävissä olevan pallon.

47.4 Päätuomari ei saa sallia pelaajien pitää esineitä, jotka saattavat aiheuttaa muiden pelaajien loukkaantumisen.

47.5 Päätuomari aloittaa ensimmäisen neljänneksen heittämällä ylösheiton keskiympyrässä ja kaikki muut neljännekset ja jatkoajat luovuttamalla pallon sisäänheittäjälle.

47.6 Päätuomarilla on valta keskeyttää ottelu olosuhteiden vaatiessa.

47.7 Päätuomarilla on valta päättää, että joukkue häviää ottelun luovutuksella.

47.8 Päätuomari tarkastaa huolellisesti pöytäkirjan peliajan päätyttyä tai milloin pitää sitä tarpeellisena.

47.9 Päätuomari hyväksyy allekirjoituksellaan pöytäkirjan peliajan päätyttyä. Tämä päättää erotuomarien tehtävät ja yhteyden ottelutapahtumaan. Erotuomarien toimivalta alkaa heidän saapuessaan kentälle 20 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa ja päättyy, kun pelikellon äänimerkki kuuluu peliajan lopuksi, ja päätuomari hyväksyy ottelun päättyneeksi.

47.10 Päätuomarin on kirjattava pukuhuoneessa ennen pöytäkirjan allekirjoittamista sen kääntöpuolelle seuraavanlaiset mahdolliset tapahtumat:

- luovutus tai pelistä erottaminen
- joukkueen jäsenten, pää- ja apuvalmentajien ja joukkueen avustajien epäurheilijamainen toiminta, joka tapahtuu aiemmin kuin 20 minuuttia ennen ottelun aikataulun mukaista alkamisaikaa tai ottelun päätyttyä ennen pöytäkirjan allekirjoittamista.

Päätuomarin (tai mahdollisen komissaarin) on tällöin lähetettävä yksityiskohtainen selostus tapahtuneesta kilpailun järjestävälle organisaatiolle.

47.11 Päätuomari tekee lopullisen päätöksen aina, kun se on tarpeellista tai kun erotuomarit ovat eri mieltä. Ennen päätöstään hän voi neuvotella aputuomarien, mahdollisen komissaarin ja/tai toimitsijoiden kanssa.

47.12 Jos käytettävissä on videotarkistuslaitteisto (Instant Replay System, IRS), ks. liite F.

47.13 Saatuaan tiedon ajanottajalta päätuomarin on vihellettävä ennen ensimmäistä ja kolmatta neljännestä, kun neljänneksen alkuun on aikaa 3 minuuttia ja 1,5 minuuttia. Päätuomarin on myös vihellettävä ennen toista ja neljättä neljännestä ja jokaista jatkoaikaa, kun neljänneksen tai jatkoajan alkuun on aikaa 30 sekuntia.

47.14 Päätuomarilla on valta päättää kaikista seikoista, joista ei ole erityistä mainintaa näissä säännöissä.

48 Erotuomarien velvollisuudet ja toimivalta

48.1 Erotuomareilla on valta tehdä päätöksensä sääntöjen rikkomisesta, tapahtuipa se kentän sisä- tai ulkopuolella, mukaan lukien toimitsijapöydän ja joukkuepenkkien lähellä olevat alueet ja välittömästi rajaviivojen takana olevat alueet.

48.2 Erotuomarien tulee viheltää sääntörikkeen tapahtuessa, neljänneksen tai jatkoajan päättyessä tai katsoessaan tarpeelliseksi katkaista pelin. Erotuomarien ei tule viheltää onnistuneen pelitilannekorin tai vapaaheiton jälkeen eikä silloin, kun pallo tulee eloon.

48.3 Harkitessaan, tuomitaanko tapahtunut sääntörike, erotuomareiden on jokaisessa tapauksessa otettava huomioon ja painotettava oikein seuraavat perusperiaatteet:

- pelisääntöjen henki ja tarkoitus sekä ottelun eheyden säilyminen
- johdonmukaisuus sovellettaessa hyöty/haitta -käsitettä. Erotuomareiden ei tulisi katkaista pelin sujuvaa etenemistä tarpeettomasti tuomitsemalla satunnainen pelaajakosketus, joka ei tuota hyötyä kosketuksesta vastuussa olevalle pelaajalle eikä haittaa hänen vastustajaansa.
- terveen järjen johdonmukainen käyttäminen kaikissa otteluissa ottaen huomioon osallistuvien pelaajien taso sekä asenne ja toiminta ottelun aikana
- johdonmukaisuus pelin hallinnan ja sujuvuuden tasapainottamisessa aistien jatkuvasti, mitä osallistujat yrittävät tehdä, ja puuttuen tilanteisiin pelin vaatimusten mukaisesti.

48.4 Jos jompikumpi joukkueista tekee vastalauseen, päätuomarin (tai mahdollisen komissaarin) on saatuaan tiedon vastalauseen syystä raportoitava kirjallisesti kilpailun järjestävälle organisaatiolle.

48.5 Jos erotuomari loukkaantuu tai jostain muusta syystä ei voi jatkaa tehtäviään viiden minuutin kuluessa, peliä jatketaan. Jäljellä oleva(t) erotuomari(t) tuomitsevat ottelun loppuun asti, ellei ole mahdollista korvata loukkaantunutta erotuomaria toisella, kelpuutettavalla erotuomarilla. Kysyttyään neuvoa mahdolliselta komissaarilta peliä jatkava erotuomaristo päättää erotuomarin mahdollisesta korvaamisesta.

48.6 Jos päätöksen selventämiseksi tarvitaan suullista ilmausta, se on kaikissa kansainvälisissä otteluissa tehtävä englannin kielellä.

48.7 Kaikilla erotuomareilla on valta tehdä päätöksiä velvollisuuksiensa rajoissa, mutta heillä ei ole oikeutta syrjäyttää tai asettaa kyseenalaiseksi toisten erotuomarien päätöksiä.

48.8 Erotuomarien ratkaisut ja tulkinnat koripallon virallisista pelisäännöistä ovat lopullisia, tekivätpä he varsinaista päätöstä tai eivät, eikä niitä voida jättää noudattamatta tai kiistää, lukuun ottamatta tilanteita, joista voidaan tehdä vastalause (ks. liite C).

49 Kirjurin ja apukirjurin velvollisuudet

49.1 Kirjurilla on oltava käytössään pöytäkirja, ja hänen on huolehdittava:

- joukkueiden merkitsemisestä eli ottelun aloittavien pelaajien nimistä ja numeroista sekä kaikista vaihtopelaajista, jotka tulevat peliin. Kun tapahtuu sääntörike, joka koskee viittä pelin aloittavaa pelaajaa, vaihtoja tai pelaajien numeroita, hänen on ilmoitettava asiasta lähimmälle erotuomarille välittömästi.
- pistetilanteesta merkitsemällä juoksevasti tekojärjestyksessä pöytäkirjaan sekä pelitilannekorit että onnistuneet vapaaheitot
- jokaiselle pelaajalle tuomittujen virheiden kirjaamisesta. Hänen on merkittävä päävalmentajille tuomitut virheet ja huomautettava erotuomarille heti, kun päävalmentaja on erotettava pelistä. Samoin hänen on huomautettava erotuomarille heti, kun pelaaja on tehnyt kaksi luokan 1 teknistä virhettä, kaksi räikeää virhettä tai yhden luokan 1 teknisen virheen ja yhden räikeän virheen, ja hänet on erotettava pelistä.
- aikalisien kirjaamisesta. Hänen on ilmoitettava päävalmentajalle erotuomarin välityksellä, kun päävalmentajalla ei ole enää aikalisiä käytettävissä kyseisellä puoliajalla tai jatkoajalla.
- vuorohallinnasta käyttäen suuntanuolta. Kirjurin tulee kääntää suuntanuoli välittömästi ensimmäisen puoliajan päätyttyä, koska joukkueet vaihtavat koreja toiselle puoliajalle.
- myönnetyn päävalmentajan haaston kirjaamisesta. Hänen on ilmoitettava lähimmälle erotuomarille heti, kun päävalmentaja pyytää virheellisesti toista haastoa.

49.2 Apukirjurin tulee huolehtia tulostaulusta ja avustaa kirjuria ja ajanottajaa. Mikäli tulostaulun ja virallisen pöytäkirjan välillä on sellainen ristiriita, jonka syytä ei voida selvittää, pöytäkirja on ensisijainen, ja tulostaulun näyttämä korjataan pöytäkirjan mukaiseksi.

49.3 Jos pöytäkirjaa pidettäessä huomataan tapahtunut virhe, toimitaan seuraavasti.

- Jos virhe havaitaan pelin käydessä, ajanottajan on odotettava ensimmäistä kuolleen pallon tilannetta, ennen kuin antaa äänimerkin.
- Kirjurin on kerrottava virheestä päätuomarille ja korjattava pöytäkirjan virhe, kun se on havaittu sääntökohdan 44 (Korjattava erehdys) määrittämissä aikarajoissa.

- Jos virhettä ei havaita sääntökohdan 44 (Korjattava erehdys) määrittämissä aikarajoissa, sitä ei enää voida korjata. Päätuomarin tai mahdollisen komissaarin täytyy raportoida kilpailun järjestävälle organisaatiolle tapahtuneesta.

50 Ajanottajan velvollisuudet

50.1 Ajanottajalla on oltava käytössään pelikello ja aikalisäkello, ja hänen on:

- mitattava peliaika, aikalisät ja pelitauot
- varmistettava, että erittäin voimakasääninen äänimerkki kuuluu automaattisesti neljänneksen tai jatkoajan päättyessä
- saatettava ajan päättyminen millä tahansa tavalla erotuomareiden tietoon välittömästi, jos hänen äänimerkkinsä ei soi tai sitä ei kuulla.
- näytettävä, monesko virhe pelaajalle kulloinkin on tuomittu, nostamalla molempien päävalmentajien näkyviin pelaajan virhemäärää osoittava merkki
- näytettävä, että pelaaja tai valmentaja on automaattisesti erotettava pelistä, nostamalla "GD"-merkki
- huomautettava erotuomarille heti, kun jollekin pelaajista on tuomittu viides virhe
- huolehdittava joukkuevirhemerkeistä, jotka sijoitetaan toimitsijapöydän kumpaankin päähän joukkuepenkin lähelle. Joukkuevirhemerkin on näytettävä tehtyjen joukkuevirheiden määrä, ja sen näytön pitää olla kokonaan punainen ilman mitään näkyviä numeroita, kun pallo tulee eloon neljännen joukkuevirheen jälkeen kyseisellä neljänneksellä.
- huolehdittava pelaajavaihdoista
- huolehdittava aikalisistä. Hänen on ilmoitettava erotuomareille seuraavan aikalisämahdollisuuden alkaessa, että joukkue on pyytänyt aikalisän.
- annettava äänimerkkinsä vain, kun pallo on kuollut, mutta ennen kuin pallo tulee jälleen eloon. Tämän äänimerkin kuuluminen ei pysäytä pelikelloa eikä peliä eikä aiheuta pallon kuolemista.

50.2 Ajanottajan on mitattava peliaikaa seuraavasti:

- käynnistettävä pelikello, kun:
  - hyppääjä on lyönyt palloa ylösheitossa sääntöjen mukaisesti
  - pallo jää eloon epäonnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen ja koskettaa kentällä oleva pelaajaa
  - sisäänheiton jälkeen pallo koskettaa sääntöjen mukaisesti kentällä olevaa pelaajaa.
- pysäytettävä pelikello, kun:
  - neljännes tai jatkoaika päättyy, ellei pelikello pysähdy automaattisesti
  - erotuomari viheltää pallon ollessa elossa
  - aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee korin
  - tehdään kori ottelun neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, kun pelikello näyttää 2:00 minuuttia tai vähemmän
  - heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa joukkueen hallussa
  - heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa joukkueen hallussa ja erotuomari tuomitsee rikkomuksen.

50.3 Ajanottajan on toimittava aikalisällä seuraavasti:

- käynnistettävä aikalisäkello heti, kun erotuomari viheltää pilliinsä ja näyttää aikalisän käsimerkin
- annettava äänimerkki, kun aikalisästä on kulunut 50 sekuntia
- annettava äänimerkki, kun aikalisä on päättynyt.

50.4 Ajanottajan on toimittava pelitauolla seuraavasti:

- käynnistettävä ajanottolaite heti, kun edellinen neljännes tai jatkoaika on päättynyt
- ilmoitettava erotuomareille ennen ensimmäistä ja kolmatta neljännestä, kun neljänneksen alkuun on 3 minuuttia ja 1,5 minuuttia
- annettava äänimerkki ennen toista ja neljättä neljännestä sekä jokaista jatkoaikaa, kun neljänneksen tai jatkoajan alkuun on 30 sekuntia
- annettava äänimerkki ja samanaikaisesti pysäytettävä ajanottolaite, kun pelitauko päättyy.

51 Heittokellon käyttäjän velvollisuudet

Heittokellon käyttäjällä on oltava käytössään heittokello, ja hänen on käytettävä sitä seuraavasti:

51.1 Se käynnistetään, kun:

- joukkue saa elossa olevan pallon haltuunsa kentällä. Tämän jälkeen pelkkä vastustajan kosketus palloon ei aloita uutta hyökkäysaikaa, jos pallo jää edelleen saman joukkueen haltuun.
- sisäänheitosta pallo koskettaa kentällä sääntöjen mukaisesti ketä tahansa pelaajaa.

51.2 Se pysäytetään, mutta lukemaa ei muuteta ja se jää näkyviin, kun sama joukkue, jolla oli pallo hallussaan, saa sisäänheiton, kun:

- pallo on mennyt ulos kentältä
- tämän joukkueen pelaaja on loukkaantunut
- on tuomittu tekninen virhe tälle joukkueelle
- syntyy ylösheittotilanne (ei kuitenkaan, kun pallo juuttuu renkaan ja levyn väliin)
- on tuomittu kaksoisvirhe
- molemmille joukkueille tuomitut samat rangaistukset kumoavat toisensa.

Se pysäytetään, mutta lukemaa ei muuteta ja se jää näkyviin myös silloin, kun sama joukkue, jolla oli pallo hallussaan, saa sisäänheiton etukentältään virheen tai rikkomuksen seurauksena, ja heittokellossa on aikaa 14 sekuntia tai enemmän.

51.3 Se pysäytetään ja palautetaan 24 sekuntiin (ei lukemaa näkyvissä), kun:

- pallo menee sääntöjen mukaisesti koriin
- pallo koskettaa puolustavan joukkueen korirengasta ja sen saa haltuunsa puolustanut joukkue
- joukkueelle myönnetään sisäänheitto takakentältään jostain seuraavista syistä:
  - virhe tai rikkomus (ei kuitenkaan pallon meneminen ulos kentältä)
  - syntyy ylösheittotilanne, ja sisäänheiton saa joukkue, jolla ei ollut palloa hallussaan ennen tilannetta
  - peli on keskeytetty syystä, joka ei liity palloa hallussaan pitävään joukkueeseen

    - peli on keskeytetty syystä, joka ei liity kumpaankaan joukkueeseen, paitsi jos vastustajalle aiheutuisi tästä haittaa
- joukkueelle myönnetään vapaaheitto tai -heitot.

51.4 Se pysäytetään ja palautetaan 14 sekuntiin (lukema näkyvissä), kun:

- heittokellossa on aikaa 13 sekuntia tai vähemmän, ja palloa hallinneelle joukkueelle myönnetään sisäänheitto etukentältään:
    - virheen tai rikkomuksen (ei kuitenkaan pallon meneminen ulos kentältä) seurauksena
    - koska peli keskeytettiin palloa hallinneesta joukkueesta riippumattomasta syystä
    - koska peli keskeytettiin kummastakaan joukkueesta riippumattomasta syystä, paitsi jos vastustajalle aiheutuisi tästä haittaa.
- joukkue, jolla ei ollut palloa hallussaan, saa sisäänheiton etukentältään jostain seuraavista syistä:
    - henkilökohtainen virhe tai rikkomus (ml. pallon meneminen ulos kentältä)
    - ylösheittotilanne
- joukkue saa sisäänheiton etukentältä toimitsijapöydän vastakkaisella puolella olevalta sisäänheittoviivalta pysäyttävän, räikeän tai pelistä erottavan virheen seurauksena
- pallo on koskettanut korirengasta epäonnistuneesta pelitilanneheitosta (myös silloin, kun pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin), epäonnistuneesta viimeisestä vapaaheitosta tai syötöstä, jos pallon saa haltuunsa sama joukkue, jolla se oli hallussaan ennen kuin pallo kosketti rengasta.
- pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, ja heittokellossa oli aikaa 14 sekuntia tai enemmän, kun pelikello pysäytettiin, ja takakentällään pallonhallintaan oikeutettu joukkue ottaa aikalisän, ja tämän joukkueen päävalmentaja päättää, että aikalisän jälkeinen sisäänheitto heitetään joukkueen etukentän sisäänheittoviivalta.

51.5 Se sammutetaan, kun pallo on kuollut, pelikello on pysäytetty, ja syntyy uusi pallonhallinta kummalle tahansa joukkueista pelikellon näyttäessä neljänneksen tai jatkoajan peliaikaa olevan jäljellä vähemmän kuin 14 sekuntia.

Heittokellon äänimerkki ei pysäytä pelikelloa tai peliä eikä aiheuta pallon kuolemista, ellei joukkueella ole palloa hallussaan.

A – EROTUOMARIN KÄSIMERKIT

A.1 Näissä säännöissä kuvatut käsimerkit ovat ainoat hyväksyttävät viralliset erotuomarin käsimerkit.

A.2 Suositellaan vahvasti, että raportoitaessa toimitsijapöydälle kommunikoidaan myös sanallisesti (kansainvälisissä peleissä englanniksi).

A.3 On tärkeää, että myös toimitsijat tuntevat nämä käsimerkit.

Pelikellon käyttö

PYSÄYTÄ PELIKELLO

Avoin kämmen ylhäällä

PELIKELLO SEIS VIRHEESTÄ

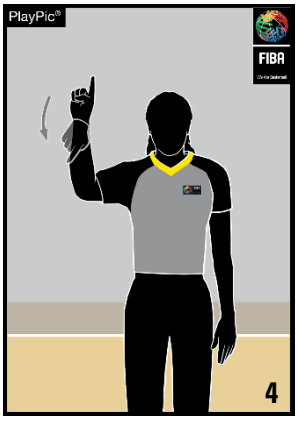
Nyrkki ylös

PELIKELLO KÄYNTIIN

Pudota avokämmen terävästi alas

Korin hyväksyminen

YKSI PISTE

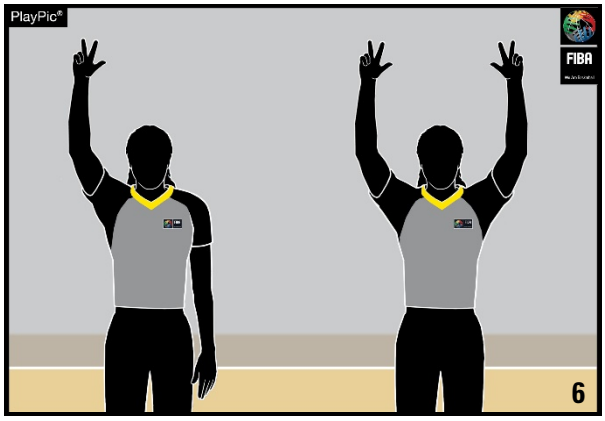


1 sormi, 'nyökytä' ranteesta

KAKSI PISTETTÄ

2 sormea, 'nyökytä' ranteesta

KOLME PISTETTÄ



Kolme sormea käsi ojennettuna
Yksi käsi: Yritys
Kaksi kättä: Onnistunut heitto

Vaihdot ja aikalisät

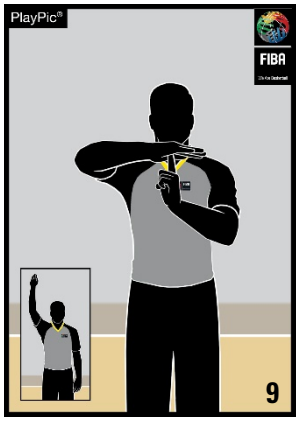
PELAAJAVAIHTO

Käsivarret ristiin

PELAAJA KUTSUTAAN KENTÄLLE

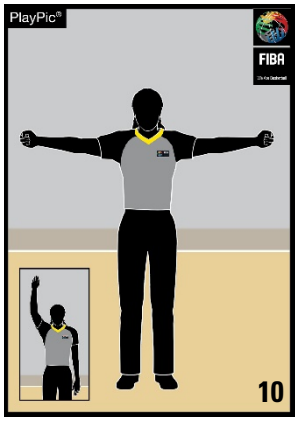
Avokämmenellä viitataan itseen päin

MYÖNNETTY AIKALISÄ



Etusormi ojentuu avokämmeneen

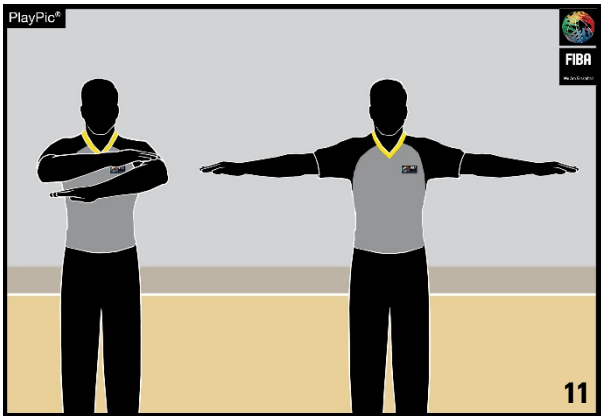
MEDIA-AIKALISÄ



Levitä nyrkissä olevat kädet sivuille

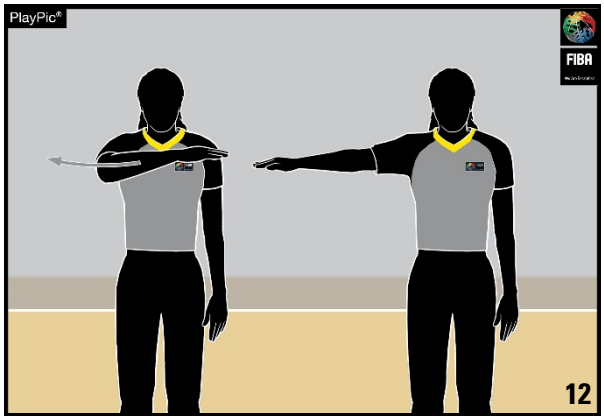
Informatiiviset

HYLÄTTY KORI, HYLÄTTY PELITILANNE



Saksimainen liike, kerran vartalon edessä

NÄKYVÄ LASKEMINEN

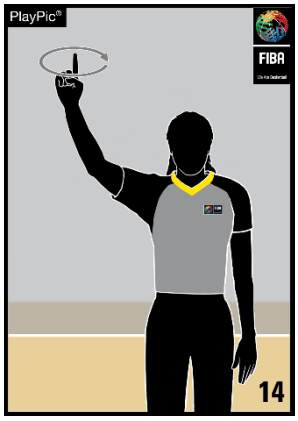


Laske samalla kämmentä liikuttaen

KOMMUNIKOINTI

Peukalo ylöspäin

HEITTOKELLON ASETUS 24 TAI 14 SEKUNTIIN



Pyöritä kättä ylhäällä, etusormi ojennettuna

PALLO ULOS KENTÄLTÄ JA/TAI PELIN JATKAMISSUUNTA

Osoita pelin jatkamissuuntaan, käsivarsi sivurajojen suuntaisesti

KIISTAPALLO / YLÖSHEITTOTILANNE

Kohota peukalot ja näytä sen jälkeen pelin jatkamissuunta suuntanuolen mukaan

Rikkomukset

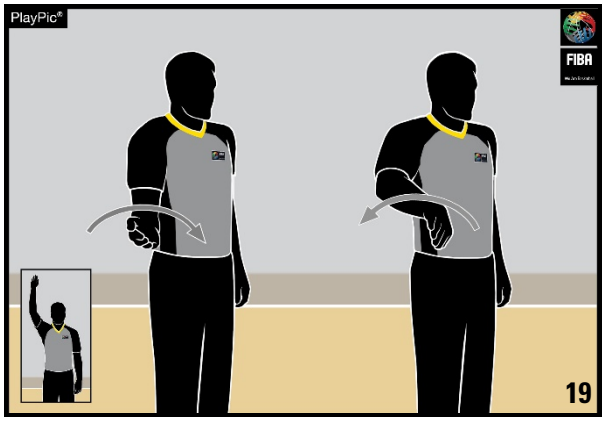
ASKELRIKKOMUS

Pyöritä nyrkkejä

VÄÄRÄ KULJETUS: KAKSOISKULJETUS

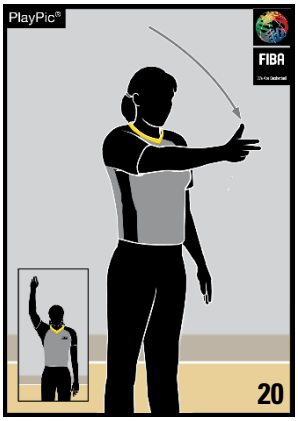
Taputtava liike käsillä

VÄÄRÄ KULJETUS: PALLON KANNATUS



Avokämmenen puolipyörityksiä

3 SEKUNTIA

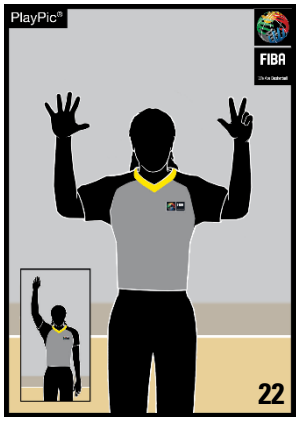


Kolme sormea ojennetussa kädessä

5 SEKUNTIA

Nosta 5 sormea

8 SEKUNTIA

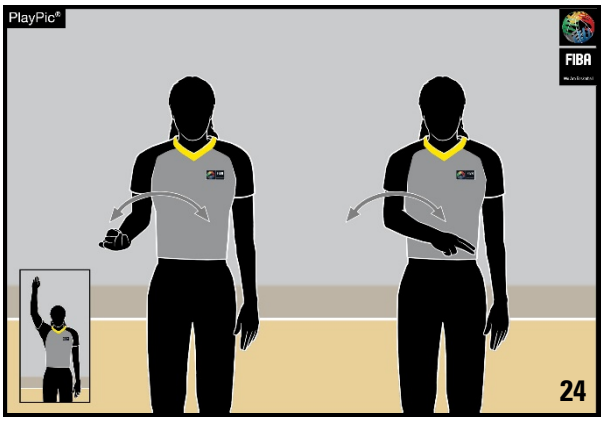


Nosta 8 sormea s

HYÖKKÄYSAIKARIKKOMUS

Sormet taputtavat olkapäätä

PALLON PALAUTTAMINEN TAKAKENTÄLLE

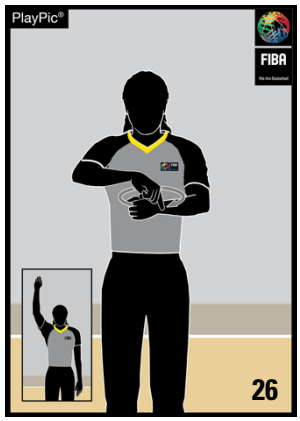


Heiluta kättä vartalon edessä

TAHALLINEN POTKU TAI PALLON PYSÄYTTÄMINEN JALALLA

Osoita jalkaterää

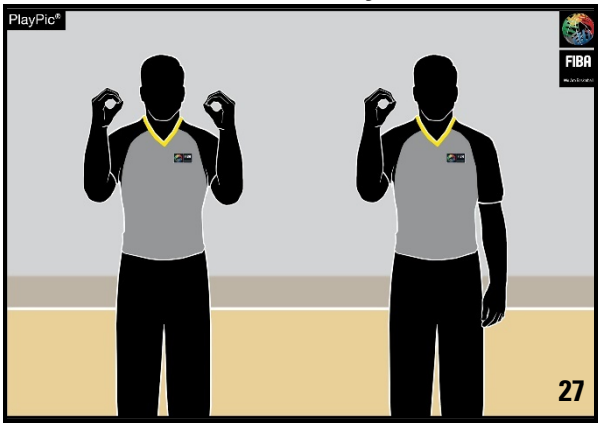
KIELLETTY TORJUNTA / KORIN HÄIRINTÄ



Pyöritä ojennettua etusormea toisen käden yläpuolella

Pelaajanumerot

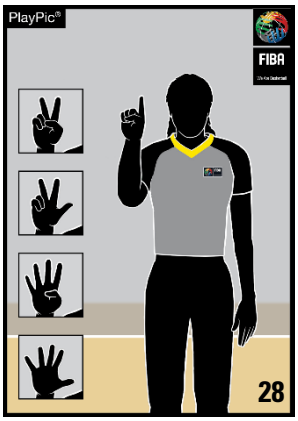
NUMEROT 00 JA 0



Molemmat kädet näyttävät nollaa

Oikea käsi näyttää nollaa

NUMEROT 1-5



Oikea käsi näyttää numerot 1-5

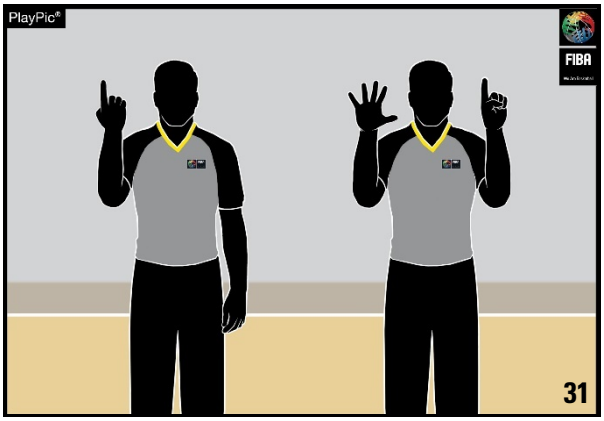
NUMEROT 6-10

Oikea käsi näyttää numeron 5, vasen käsi näyttää numerot 1-5

NUMEROT 11-15

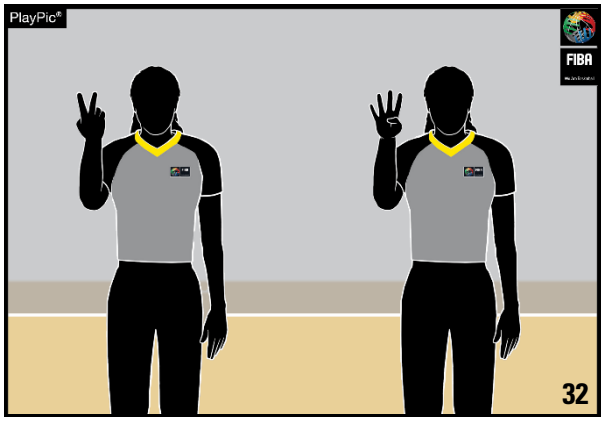
Oikea käsi nyrkissä, vasen käsi näyttää numerot 1-5

NUMERO 16



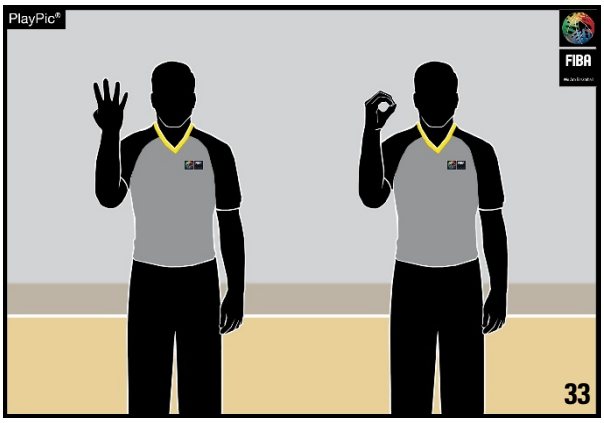
Kämmenselkä eteenpäin näytetään ensin numero 1 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmenet eteenpäin numero 6 (ykköset)

NUMERO 24



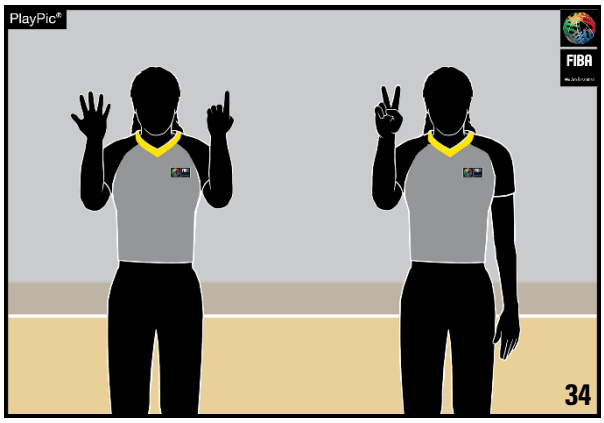
Kämmenselkä eteenpäin näytetään ensin numero 2 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmen eteenpäin numero 4 (ykköset)

NUMERO 40



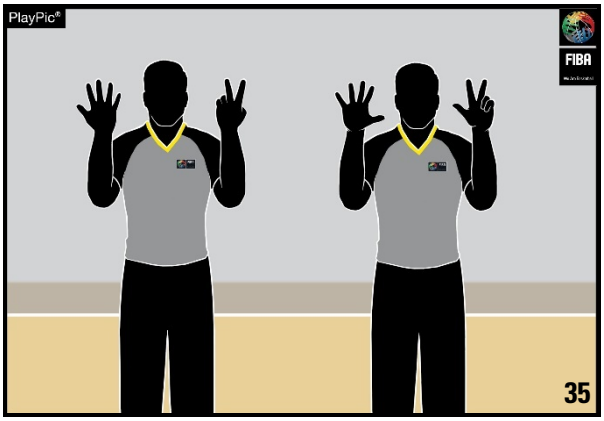
Kämmenselkä eteenpäin näytetään ensin numero 4 (kymmenet) ja sen jälkeen numero 0 (ykköset)

NUMERO 62



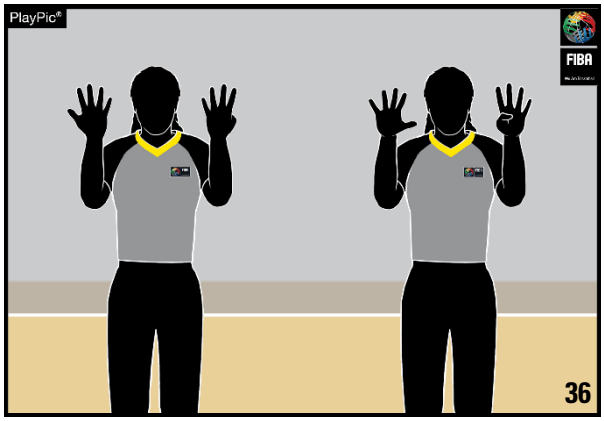
Kämmenselät eteenpäin näytetään ensin numero 6 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmen eteenpäin numero 2 (ykköset)

NUMERO 78



Kämmenselät eteenpäin näytetään ensin numero 7 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmenet eteenpäin numero 8 (ykköset)

NUMERO 99



Kämmenselät eteenpäin näytetään ensin numero 9 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmenet eteenpäin numero 9 (ykköset)

Virheen tekotapa

KIINNPITÄMINEN

Tartu ranteeseen

ESTÄMINEN (PUOLUSTAJA) VÄÄRÄ SKRIINI (HYÖKKÄÄJÄ)

Molemmat kädet lanteilla

TYÖNTÄMINEN TAI PALLOTTOMAN TÖRMÄYS

Työntö avokäsin

HANDCHECKING

Tartu ranteeseen, työntö eteenpäin

SÄÄNTÖJEN-VASTAINEN KÄSIEN KÄYTTÖ

Iske käden syrjällä ranteeseen

PALLOLISEN TÖR-MÄYS

Iske nyrkillä avokämmeneen

SÄÄNTÖJEN-VASTAINEN KONTAKTI KÄTEEN

Iske kämmenellä kohti toista kyynärvartta

KOUKKAUS

Liikuta kyynärvartta taaksepäin

SYLINTERIVIRHE

Liikuta molempia käsiä pystysuoraan alas ja ylös kämmenet avoinna

KOHTUUTON KYY-NÄRPÄÄN KÄYTTÖ

Heilauta kyynärpäätä taaksepäin

OSUMA PÄÄHÄN

Imitoi osumaa päähän

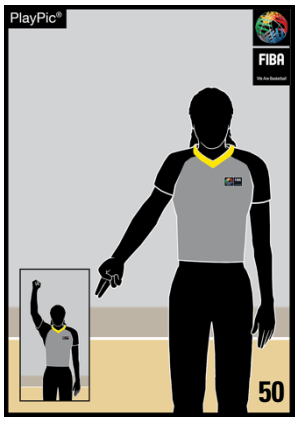
PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHE

Ojennettu nyrkki kohti pelin jatkamissuuntaa

VIRHE HEITTOTILANTEESSA

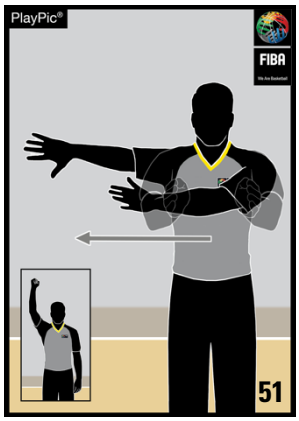
Ensin yksi käsi nyrkissä ylös, sen jälkeen näytä vapaaheittojen määrä

VIRHE, EI HEITTOTI-LANTEESSA



Ensin yksi käsi nyrkissä ylös, sen jälkeen näytä kohti lattiaa

SYÖTTÖ VIRHEEN JÄLKEEN



Molemmat käsivarret avokämmenin sivulle

Erikoisvirheet

KAKSOISVIRHE

Heiluta nyrkkejä ristiin pään päällä

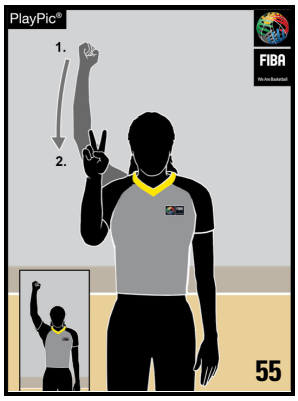
TEKNINEN VIRHE

Muodosta T-kirjain avokämmenin

RÄIKEÄ VIRHE

Tartu virhemerkissä pystykäden ranteeseen

PYSÄYTTÄVÄ VIRHE

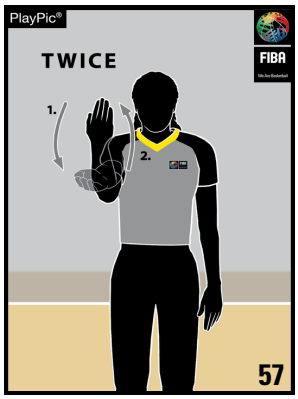


Nyrkki ylös, ja sen jälkeen näytetään kaksi sormea kasvojen korkeudella

PELISTÄ EROTTAVA VIRHE

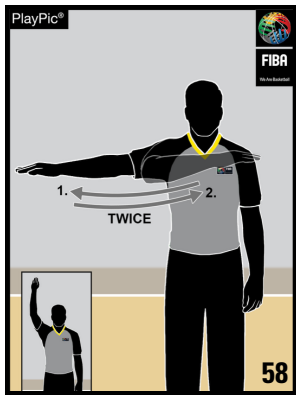
Molemmat nyrkit ylös

VIRHEEN NÄYTTELEMINEN



Laske kyynärvarsi kahdesti

PELIN VIIVYTTÄMINEN



Heiluta kyynärvartta vaakatasossa kahdesti

KIELLETTY RAJAVIIVAN YLITYS SISÄÄNHEITOSSA

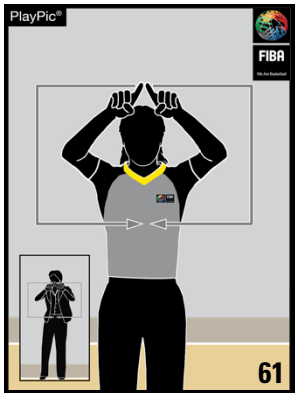
Heiluta käsivartta rajaviivan suuntaisesti (neljännen neljänneksen ja jatkoajan viimeisen kahden minuutin aikana)

Videotarkistus

VIDEOTARKISTUS

Pyöritä ojennettua etusormea vaakatasossa

PÄÄVALMENTAJAN HAASTO



Piirrä ilmaan suorakulmio

Virherangaistusten hallinnointi – Raportointi toimitsijapöydälle

VIRHEEN JÄLKEEN, EI VAPAA HEITTOA

Osoita pelin jatkamis-suuntaan

PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHEEN JÄLKEEN

Osoita nyrkillä pelin jatkamis-suuntaan

YKSI VAPAAHEITTO

Kohota 1 sormi

KAKSI VAPAA-HEITTOA

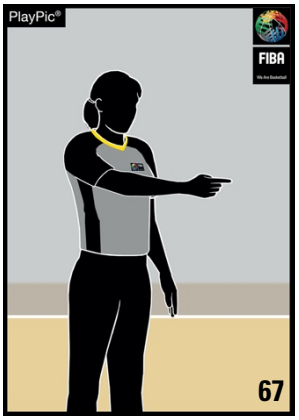
Kohota 2 sormea

KOLME VAPAA-HEITTOA

Kohota 3 sormea

Vapaaheittojen hallinnointi – Aktiivituomari (alatuomari)

1 VAPAAHEITTO

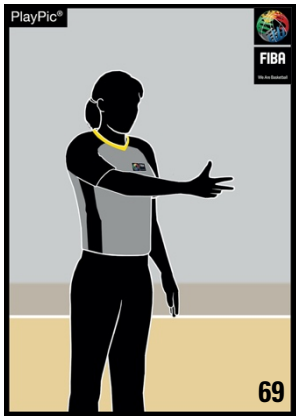


1 sormi vaakasuorassa

2 VAPAAHEITTOA

2 sormea vaakasuorassa

3 VAPAAHEITTOA



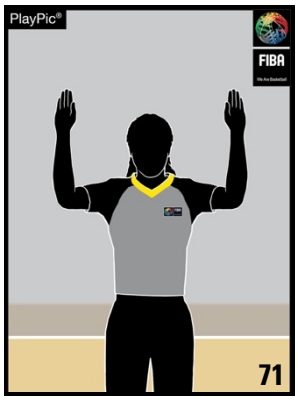
3 sormea vaakasuorassa

Vapaaheittojen hallinnointi – Passiivituomari (takatuomari kahden erotuomarin mekaniikassa ja sentteri kolmen erotuomarin mekaniikassa)

YKSI VAPAAHEITTO

Etusormi pystyssä

KAKSI VAPAAHEITTOA



Avokämmenet sivuille kohotettuina

KOLME VAPAAHEITTOA

3 sormea koholla molemmissa käsissä

Kuvio 8 Erotuomarien käsimerkit

B – PÖYTÄKIRJA

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____

Time-outs: H1 [ ][ ] H2 [ ][ ][ ] OT [ ][ ][ ]

Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC [ ][ ]

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Head coach								
First assistant coach								

Team B _____

Time-outs: H1 [ ][ ] H2 [ ][ ][ ] OT [ ][ ][ ]

Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC [ ][ ]

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Head coach								
First assistant coach								

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores: Quarter ① A ____ B ____
Quarter ② A ____ B ____
Quarter ③ A ____ B ____
Quarter ④ A ____ B ____
Overtimes A ____ B ____

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____
Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at (hh:mm) _____

Kuvio 9 Pöytäkirja

B.1 Virallinen pöytäkirja, joka on kuviossa 9, on FIBA:n teknisen komitean hyväksymä.

B.2 Se sisältää varsinaisen pöytäkirjalehden lisäksi kolme eriväristä kopiolehteä. Valkea, alkuperäinen on FIBA:n kappale. Ensimmäinen, sininen kopio kuuluu kilpailun järjestävälle organisaatiolle, toisen, vaaleanpunaisen, saa ottelun voittanut joukkue ja viimeinen, keltainen, kopio luovutetaan ottelussa hävinneelle joukkueelle.

Huomaa:
1. Kirjurin tulee käyttää kahta eriväristä kynää; PUNAISTA käytetään ensimmäisellä ja kolmannella neljänneksellä ja SINISTÄ TAI MUSTAA toisella ja neljännellä neljänneksellä. Kaikilla jatkoajoilla käytetään SINISTÄ TAI MUSTAA kynää (samanväristä kuin toisella ja neljännellä neljänneksellä).
2. Pöytäkirja voidaan valmistella ja täyttää koneellisesti.

B.3 Vähintään 40 minuuttia ennen ottelun aloitusta kirjurin tulee valmistella pöytäkirja seuraavalla tavalla:

B.3.1 Hän merkitsee ottelevien joukkueiden nimet pöytäkirjan yläosaan varattuun tilaan. Joukkue A on paikallinen joukkue (kotijoukkue). Turnaustapahtumissa, tai kun ottelu pelataan puolueettomalla kentällä, joukkue A on otteluohjelmassa ensin mainittu. Toinen joukkue on joukkue B.

B.3.2 Sitten hänen on merkittävä:
- kilpailun nimi
- ottelunumero
- ottelun päiväys, peliaika ja –paikka
- ottelun pää- ja aputuomarien nimet ja kansallisuudet (kansainvälisissä otteluissa, Kansainvälisen olympiakomitean koodit).

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS Team B POINTERS

Competition WCM Date 21. 11. 2020 Time 20:00 Crew chief WALTON, M. (USA)
Game No. 5 Place GENEVA Umpire 1 CHANG, Y. (CHN) Umpire 2 BARTOK, K. (HUN)

Kuvio 10 Pöytäkirjan yläosa

B.3.3 A-joukkue merkitään pöytäkirjan yläosaan ja B-joukkue tämän alapuolelle.

B.3.3.1 Ensimmäiseen sarakkeeseen merkitään kunkin pelaajan, päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan lisenssinumero (kansainvälisissä otteluissa kolme viimeistä numeroa). Turnauksissa lisenssinumerot merkitään vain joukkueen ensimmäiseen pöytäkirjaan.

B.3.3.2 Toiseen sarakkeeseen merkitään päävalmentajan tai hänen edustajansa antamasta listasta numerojärjestyksessä kunkin pelaajan sukunimi sekä etunimen alkukirjain, kaikki SUURIN PAINOKIRJAIMIN. Joukkueen kapteeni osoitetaan nimen jälkeen merkittävällä maininnalla ”(CAP)”.

B.3.3.3 Jos joukkueessa pelaa vähemmän kuin 12 pelaajaa, vedetään viimeisen mukana olevan pelaajan alapuolelle vaakasuora viiva lisenssinumero-, nimi-, pelinumero- ja kenttäpelaajasarakkeiden yli. Jos pelaajia on vähemmän kuin 11, jatketaan viivaa vinosti alaspäin yli virhesarakkeiden niiden loppuun saakka.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Head coach	788	LOOR,	A.						
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Kuvio 11 Joukkueet pöytäkirjassa (ennen ottelua)

B.3.4 Kummankin joukkuesarakkeen alaosaan kirjuri merkitsee SUURIN PAINOKIRJAIMIN päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan nimet.

B.3.5 Pöytäkirjan alaosaan kirjuri merkitsee SUURIN PAINOKIRJAIMIN oman nimensä sekä apukirjurin, ajanottajan ja heittokellon käyttäjän nimet.

B.4 Viimeistään 10 minuuttia ennen ottelun alkua kummankin päävalmentajan tulee:

B.4.1 vahvistaa joukkueensa jäsenten nimien ja heidän pelinumeroidensa oikea kirjaaminen.

B.4.2 vahvistaa päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan nimien oikea kirjaaminen. Jos joukkueella ei ole päävalmentajaa eikä 1. apuvalmentajaa, kapteeni toimii pelaaja-valmentajana, ja hänen nimensä jälkeen merkitään ”(CAP)”.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)		
First assistant coach					

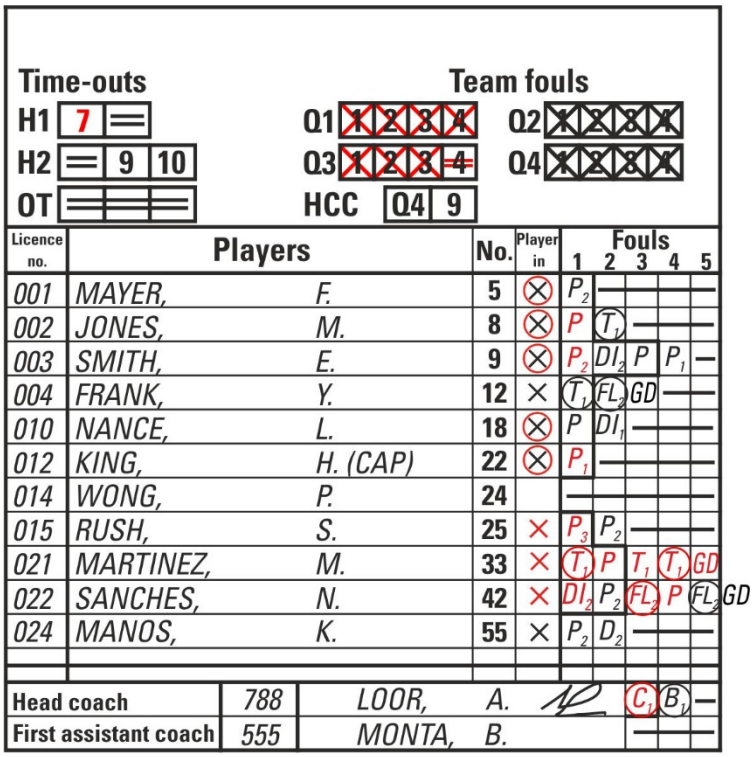
B.4.3 ilmoittaa aloitusviisikkonsa merkitsemällä pieni rasti ”x” pelaajanumerojen viereen Kenttäpelaaja-sarakkeeseen

B.4.4 allekirjoittaa pöytäkirja.

A-joukkueen päävalmentaja tekee edellä mainitun ensiksi.

B.5 Ottelun alussa kirjuri ympyröi joukkueiden aloitusviisikoiden pelaajien rastit (x).

B.6 Ottelun aikana kirjuri merkitsee samanlaisella pienellä rastilla ”Kenttäpelaaja” -sarakkeeseen (”x” ilman ympyröintiä) kentälle ensi kerran pelaajaksi tulevan vaihtopelaajan.



Kuvio 12 Joukkueet pöytäkirjassa (ottelun jälkeen)

B.7 Aikalisät

B.7.1 Myönnetty aikalisä merkitään kirjoittamalla neljänneksen tai jatkoajan peliajan minuuttilukema asianomaiseen ruutuun joukkueen nimen alla. Ensimmäisen puoliajan aikalisät merkitään kohtaan ”H1”, toisen puoliajan kohtaan ”H2” ja korkeintaan kolmen jatkoajan aikalisät kohtaan ”OT”.

B.7.2 Kunkin puoliajan ja jatkoajan päätyttyä käyttämättömät aikalisäruudut yliviivataan kaksinkertaisin vaakaviivoin. Jos joukkue ei käytä toisen puoliajan ensimmäistä aikalisäänsä ennen kuin pelikello näyttää neljännellä neljänneksellä 2:00 minuuttia, yliviivataan toisen puoliajan ensimmäinen aikalisäruutu kaksinkertaisin vaakaviivoin.

B.8 Virheet

B.8.1 Pelaajien virheitä ovat henkilökohtaiset, tekniset, pysäyttävät, räikeät tai pelistä erottavat virheet, ja ne tulee kirjata kunkin virheen tehneelle pelaajalle.

B.8.2 Päävalmentajan, 1. apuvalmentajan, vaihtopelaajien, kentältä poistettujen pelaajien ja joukkueen avustajien virheet ovat teknisiä tai pelistä erottavia virheitä, ja ne kirjataan päävalmentajalle. Pöytäkirjaan merkittyjen henkilöiden pelistä erottavat virheet tappelutilanteesta merkitään myös kullekin henkilölle.

B.8.3 Virhe, joka lasketaan automaattiseen pelistä erottamiseen johtaviin virheisiin (”GD”), merkitään ympyröimällä virheen kirjainmerkki.

B.8.4 Virhe, josta seuraa vapaaheittoja, merkitään lisäämällä heittojen määrää ilmaiseva numero (1, 2 tai 3) kirjainmerkin ”P”, ”T”, ”C”, ”B”, ”BD”, ”DI”, ”FL” tai ”D” jälkeen.

B.8.5 Molemmille joukkueille tuomitut samanarvoiset virherangaistukset, jotka kumoavat toisensa sääntökohdan 43 (Erikoistilanteet) mukaisesti, merkitään lisäämällä pieni ”c” (cancelled) kirjainmerkin ”P”, ”T”, ”C”, ”B”, ”BD”, ”DI”, ”FL” tai ”D” jälkeen.

B.8.6 Virheet merkitään seuraavasti:

B.8.6.1 Henkilökohtainen virhe merkitään ”P” (personal).

B.8.6.2 Pelaajan luokan 1 tekninen virhe merkitään Ⓣ.

B.8.6.3 Pelaajan luokan 2 tekninen virhe merkitään ”T”.

B.8.6.4 Toinen luokan 1 tekninen virhe merkitään myös Ⓣ, ja sen jälkeen merkitään ”GD” (game disqualification) automaattisen pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.

B.8.6.5 Päävalmentajalle tuomittu luokan 1 tekninen virhe hänen henkilökohtaisesta epäurheilijamaisesta käytöksestään merkitään Ⓒ (coach). Toisesta vastaavasta teknisestä virheestä merkitään myös Ⓒ, ja sen jälkeen merkitään ”GD” automaattisen pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.

B.8.6.6 Muusta syystä päävalmentajalle tuomittu luokan 1 tekninen virhe merkitään Ⓑ (bench) tai ⒷⒹ. Kolmannesta teknisestä virheestä (yksi niistä voi olla Ⓒ) merkitään Ⓑ, ⒷⒹ tai Ⓒ, ja sen jälkeen merkitään ”GD” automaattisen pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.

B.8.6.7 Pelaajan pysäyttävä virhe merkitään ”DI” (disruptive).

B.8.6.8 Räikeä virhe pelaajalle merkitään ⒻⓁ (flagrant).

B.8.6.9 Toinen räikeä virhe merkitään myös ⒻⓁ, ja sen jälkeen merkitään ”GD” automaattisen pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.

B.8.6.11 Pelaaja-valmentaja erotetaan pelistä, kun hän on tehnyt:

- teknisen virheen valmentajana (pöytäkirjassa Ⓒ) ja räikeän tai luokan 1 teknisen virheen pelaajana, tai
- teknisen virheen valmentajana (pöytäkirjassa Ⓑ tai BD), teknisen virheen valmentajana (pöytäkirjassa Ⓒ) ja räikeän tai luokan 1 teknisen virheen pelaajana, tai
- kaksi teknistä virhettä valmentajana (pöytäkirjassa Ⓑ tai ⒷⒹ), ja räikeän tai luokan 1 teknisen virheen pelaajana.

Kun pöytäkirjaan on merkitty viimeinen tekninen tai räikeä virhe, merkitään seuraavaan ruutuun ”GD”.

B.8.6.12 Pelistä erottava virhe merkitään ”D” (disqualifying).

B.8.6.13 Pelistä erottava virhe, joka on tuomittu 1. apuvalmentajalle, vaihtopelaajalle tai kentältä poistetulle pelaajalle, kirjataan päävalmentajan teknisenä virheenä merkitsemällä Ⓑ.

B.8.6.14 Pelistä erottava virhe, joka on tuomittu joukkueen avustajalle, kirjataan päävalmentajan teknisenä virheenä merkitsemällä ⒷⒹ.

B.8.6.15 Pelistä erottava virhe, joka on tuomittu päävalmentajalle, vaihtopelaajalle tai kentältä poistetulle pelaajalle hänen poistuttuaan joukkuepenkkialueelta tappelutilanteessa, kirjataan päävalmentajan teknisenä virheenä merkitsemällä Ⓑ.

B.8.6.16 Pelistä erottava virhe, joka on tuomittu joukkueen avustajalle hänen poistuttuaan joukkuepenkkialueelta tappelutilanteessa, kirjataan päävalmentajan teknisenä virheenä merkitsemällä Ⓑ ja "BD". Merkintää "BD" ei lasketa kolmeen tekniseen virheeseen, jotka johtavat päävalmentajan automaattiseen pelistä erottamiseen.

B.8.6.17 Pelistä erottava virhe, joka on tuomittu joukkueen avustajalle hänen osallistuttuaan aktiivisesti tappeluun, kirjataan päävalmentajan teknisenä virheenä merkitsemällä Ⓑ ja "BD". Merkintää "BD" ei lasketa kolmeen tekniseen virheeseen, jotka johtavat päävalmentajan automaattiseen pelistä erottamiseen.

B.8.6.18 Pelistä tappelusäännön perusteella erotetun päävalmentajan, 1. apuvalmentajan, vaihtopelaajan tai kentältä poistetun pelaajan jäljellä oleviin tyhjiin virheruutuihin merkinnän "D_2" tai "D" jälkeen merkitään "F" ("fight").

B.8.6.19 Esimerkkejä päävalmentajan, 1. apuvalmentajan, vaihtopelaajan, kentältä poistetun pelaajan tai joukkueen avustajan pelistä erottavista virheistä:
Päävalmentajan pelistä erottaminen merkitään seuraavasti:

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	D_2		
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

1. apuvalmentajan pelistä erottaminen merkitään seuraavasti:

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	B_2		
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*	*D*		

Vaihtopelaajan pelistä erottaminen merkitään seuraavasti:

001	*MAYER, F.*	**5**	⊗	*D*					

ja

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	B_2		
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

Viidennen virheensä takia kentältä poistetun pelaajan sen jälkeen tekemä pelistä erottava virhe merkitään seuraavasti:

015	*RUSH, S.*	**25**	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	*D*

ja

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	B_2		
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

Joukkueen avustajan pelistä erottaminen merkitään seuraavasti:

Head coach	*788*	*LOOR, A.*	BD_2		
First assistant coach	*555*	*MONTA, B.*			

B.8.6.20 Esimerkkejä pelistä erottavista virheistä päävalmentajalle, 1. apuvalmentajalle, vaihtopelaajalle, kentältä poistetulle pelaajalle ja joukkueen avustajalle, jotka poistuvat joukkuepenkkialueelta tappelutilanteessa:

Riippumatta joukkuepenkiltä poistuneitten henkilöiden lukumäärästä, kirjataan päävalmentajalle yksi tekninen virhe "B_2" tai "D_2".

Pelistä erottava virhe päävalmentajalle ja 1. apuvalmentajalle kirjataan seuraavasti:
Jos vain päävalmentaja erotetaan pelistä:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Jos vain 1. apuvalmentaja erotetaan pelistä:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Jos sekä päävalmentaja että 1. apuvalmentaja erotetaan pelistä:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Vaihtopelaajan pelistä erottaminen merkitään seuraavasti:

Jos vaihtopelaajalla on vähemmän kuin neljä virhettä, merkitään ”D” ja kaikkiin tyhjiin virheruutuihin ”F”:

003	SMITH, E.	9	⊗	P_2	P_2	D	F	F		

ja

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Jos tämä on vaihtopelaajan viides virhe, merkitään virheruutuun ”D” ja viimeisen virheruudun jälkeiseen tyhjään tilaan ”F”.

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D	F	

ja

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Kentältä poistetun pelaajan pelistä erottaminen merkitään seuraavasti:

Koska kentältä poistetulla pelaajalla ei ole enää tyhjiä virheruutuja, merkitään viimeisen virheruudun perään ”D” ja ”F”:

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	DF	

ja

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Joukkueen avustajan pelistä erottaminen merkitään päävalmentajalle seuraavasti:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	BD	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.6.21 Esimerkkejä päävalmentajan, 1. apuvalmentajan, vaihtopelaajan, kentältä poistetun pelaajan ja joukkueen avustajan pelistä erottavista virheistä heidän osallistuttuaan aktiivisesti tappeluun:

Riippumatta joukkuepenkiltä poistuneitten henkilöiden lukumäärästä, kirjataan päävalmentajalle yksi tekninen virhe " B_2" tai pelistä erottava virhe "D_2".

Jos päävalmentaja osallistuu aktiivisesti tappeluun, hänelle tuomitaan vain yksi virhe ("D_2").

Pelistä erottavat virheet päävalmentajalle ja 1. apuvalmentajalle merkitään seuraavasti:

Jos vain päävalmentaja erotetaan pelistä:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Jos vain 1. apuvalmentaja erotetaan pelistä:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Jos sekä päävalmentaja että 1. apuvalmentaja erotetaan pelistä:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Vaihtopelaajan pelistä erottava virhe kirjataan seuraavasti:

Jos vaihtopelaajalla on vähemmän kuin neljä virhettä, merkitään "D_2" ja kaikkiin seuraaviin tyhjiin ruutuihin "F".

001	MAYER, F.	5	⊗	P_2	P_2	D_2	F	F	

ja

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Jos kyseessä on vaihtopelaajan viides virhe, merkitään "D_2" ja viimeisen virheruudun jälkeiseen tilaan "F".

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D_2	F

ja

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Kentältä poistetun pelaajan pelistä erottava virhe kirjataan seuraavasti:

Koska kentältä poistetulla pelaajalla ei ole enää tyhjiä virheruutuja, merkitään viimeisen virheruudun jälkeiseen tyhjään tilaan sekä "D_2" että "F".

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D_2	F

ja

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Joukkueen avustajan pelistä erottava virhe merkitään päävalmentajalle ja kirjataan seuraavasti:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	BD_2	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Jos kaksi joukkueen avustajaa erotetaan pelistä, virheet merkitään päävalmentajalle ja kirjataan seuraavasti:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	BD_2	BD_2
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Huomaa: Sääntökohdan 40 (Tappelu) vuoksi tuomittuja teknisiä tai pelistä erottavia virheitä ei lasketa mukaan joukkuevirheisiin.

B.8.7 Toisen neljänneksen jälkeen kirjurin on eroteltava paksulla pystyviivalla pelaajille jo täytetyt ja vielä käyttämättömät virheruudut toisistaan. Ottelun jälkeen kirjuri yliviivaa täyttämättä jääneet virheruudut paksulla vaakasuoralla viivalla.

B.9 Joukkuevirheet

B.9.1 Kutakin neljännestä varten on käytettävissä neljä ruutua (joukkueen nimen alla ennen pelaajaluetteloa) joukkuevirheiden merkitsemiseksi.

B.9.2 Aina kun pelaaja tekee henkilökohtaisen, teknisen, pysäyttävän, räikeän tai pelistä erottavan virheen, kirjurin on merkittävä se myös virheen tehneen pelaajan joukkueelle merkitsemällä asianmukaiseen ruutuun suuri rasti (X).

B.9.3 Jokaisen neljänneksen jälkeen kirjuri yliviivaa täyttämättä jääneet joukkuevirheruudut kahdella vaakasuoralla viivalla.

B.10 Pistetilanne

B.10.1 Kirjuri merkitsee juoksevassa järjestyksessä molempien joukkueiden tekemät pisteet.

B.10.2 Pöytäkirjassa on neljä tulossaraketta, joissa on juokseva numerointi.

B.10.3 Tulossarakkeessa on taas neljä pystysuuntaista saraketta. Kaksi vasemmanpuoleista saraketta on A-joukkuetta ja kaksi oikeanpuoleista B-joukkuetta varten. Keskimmäisissä sarakkeissa on valmiina juoksevat pistekertymät (160 pisteeseen) kummallekin joukkueelle.

Kirjurin tulee:

- **ensin** vetää vinoviiva (oikeakätinen kirjuri "/" tai vasenkätinen kirjuri "\ pelitilannekorin tuottaman pistelukeman yli ja piirtää tummennettu p (●) onnistuneen vapaaheiton tuottamalle pisteluvulle
- **sen jälkeen** merkitä uuden pistelukeman (/ tai \ tai ●) viereen peliti paaheittokorin tehneen pelaajan numero.

B.11 Pistetilanne: lisäohjeet

B.11.1 Kolmen pisteen pelitilannekorin heittäneen pelaajan pelinumero rengastetaan.

B.11.2 Omaan koriin vahingossa tehty pelitilannekori merkitään vastajoukkueen kentällä olevan kapteenin tekemäksi.

B.11.3 Hyväksytyt pisteet heitosta, josta pallo ei lainkaan päätynyt koriin (sääntökohta 31 - Pallon kielletty torjunta ja korin häirintä), merkitään koriinheittoa yrittäneen pelaajan tekemiksi.

B.11.4 Kunkin neljänneksen ja jatkoajan päätyttyä on kirjurin rengastettava vahvalla "**O**" -merkillä kummankin joukkueen koripisteissään saavuttamat lukemat ja vedettävä paksu poikkiviiva niiden alle sekä jatkettava viivaa niiden pelaajien pelinumeroiden alle, jotka tekivät viimeiset pisteet joukkueelleen.

B.11.5 Kunkin neljänneksen ja jatkoajan alkaessa kirjuri jatkaa tulossarakkeen juoksevaa täyttöä ennen taukoa saavutetuista pisteistä eteenpäin.

B.11.6 Aina kun on mahdollista, kirjurin tulisi tarkistaa juoksevan pistetilanteensa yhdenmukaisuus tulostaulun näytön kanssa. Jos pistetilanteessa on eroa, ja hänen kirjauksensa on oikea, hänen tulee heti ryhtyä toimiin tulostaulun näytön oikaisemiseksi. Jos hän ei ole varma, tai toinen joukkueista esittää vastaväitteen korjauksesta, hänen on ilmoitettava asiasta päätuomarille heti, kun pallo kuolee ja pelikello on pysäytetty.

B.11.7. Erotuomarit voivat korjata pöytäkirjan virheet, jotka koskevat pistetilannetta, virheiden lukumäärää tai aikalisien lukumäärää sääntöjen puitteissa. Päätuomarin tulee allekirjoittaa korjaukset. Isot korjaukset on dokumentoitava pöytäkirjan kääntöpuolelle.

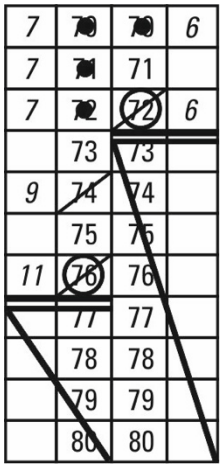
Kuvio 13
Pistetilanne

B.12 Pistetilanne: Loppumerkinnät

B.12.1 Kunkin neljänneksen ja viimeisen jatkoajan päätyttyä kirjurin on merkittävä molempien joukkueiden sillä neljänneksellä tai kaikilla jatkoajoilla saavuttamat pisteet pöytäkirjan alaosaan varattuun kohtaan.

B.12.2 Heti ottelun päätyttyä kirjurin tulee merkitä ottelun päättymisaika asianmukaiseen ruutuun.

B.12.3 Ottelun päätyttyä kirjuri vetää vahvan vaakasuoran kaksoisviivan kummankin joukkueen saavuttamien lopullisten pisteiden alle jatkaen viivoitusta niiden pelaajien pelinumeroiden alle, jotka tekivät joukkueilleen viimeiset pisteet. Edelleen hänen tulee vetää vinoviivat pistesarakkeisiin mitätöidäkseen käyttämättä jääneet pisteruudut.



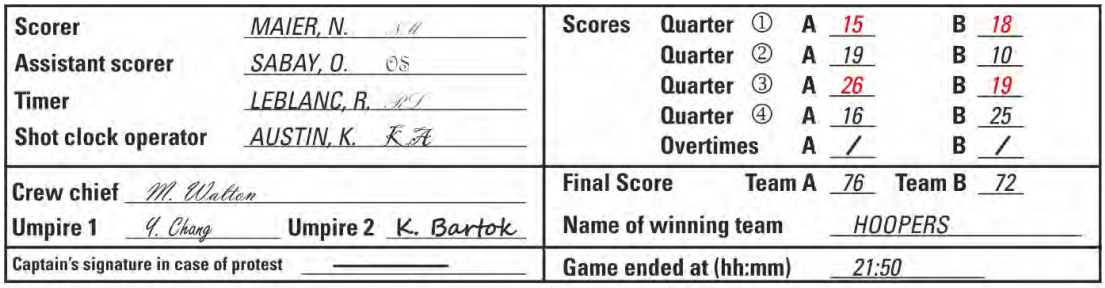
Kuvio 14 Loppumerkinnät

B.12.4 Ottelun päätyttyä kirjurin on merkittävä lopputulos ja voittaneen joukkueen nimi.

B.12.5 Sen jälkeen kaikki toimitsijat lisäävät allekirjoituksensa nimiensä jälkeen.

B.12.6 Aputuomarien allekirjoitettua pöytäkirjan päätuomari hyväksyy ja allekirjoittaa sen viimeisenä. Tämä toimenpide päättää ottelun hallinnolliset toimenpiteet ja erotuomarien yhteyden otteluun.

Huomaa: Jos jommankumman joukkueen kapteeni allekirjoittaa pöytäkirjan tehdäkseen vastalauseen (käyttäen kohtaa "Kapteenin allekirjoitus vastalauseen johdosta"), toimitsijoiden ja aputuomari(e)n on jäätävä päätuomarin käyttöön, kunnes he saavat häneltä luvan poistua.



Scorer	MAIER, N.	Scores	Quarter ①	A 15	B 18
Assistant scorer	SABAY, O.		Quarter ②	A 19	B 10
Timer	LEBLANC, R.		Quarter ③	A 26	B 19
Shot clock operator	AUSTIN, K.		Quarter ④	A 16	B 25
			Overtimes	A /	B /
Crew chief	M. Walton	Final Score	Team A 76	Team B 72	
Umpire 1	Y. Chang	Umpire 2	K. Bartok	Name of winning team	HOOPERS
Captain's signature in case of protest		Game ended at (hh:mm)	21:50		

Kuvio 15 Pöytäkirjan alaosa

B.13 Päävalmentajan haasto

B.13.1 Otteluissa, joissa on käytettävissä videotarkistus, kummallakin joukkueella on mahdollisuus yhteen päävalmentajan haastoon (HCC). Jos haasto myönnetään, se merkitään pöytäkirjaan joukkueen nimen alle kohtaan "HCC". Ensimmäiseen ruutuun kirjuri merkitsee neljänneksen tai jatkoajan ("Q1", "Q2", "Q3", "Q4" tai "OT") ja toiseen ruutuun neljänneksen tai jatkoajan peliajan minuuttilukeman.

B.13.2 Ottelun päätyttyä kirjuri yliviivaa täyttämättä jääneet päävalmentajan haasto -ruudut kahdella vaakasuoralla viivalla

C – VASTALAUSEMENETTELY (FIBA:N VIRALLISISSA KILPAILUISSA)

C.1 Joukkue voi tehdä vastalauseen, jos sen etuja on loukattu seuraavista syistä:

a. kirjurin, ajanottajan tai heittokellon käyttäjän virhe, jota erotuomarit eivät ole korjanneet, vaikka heillä olisi ollut mahdollisuus korjaukseen näiden sääntöjen mukaisesti, ja heillä olisi ollut päätöksentekohetkellä käytettävissään luotettava todistusaineisto, jotta virhe olisi voitu korjata sääntökohdan 45 (Korjattava erehdys) mukaisesti
b. päätös ottelun keskeyttämisestä, mitätöimisestä tai siirtämisestä myöhemmäksi, tai päätös olla jatkamatta tai pelaamatta ottelua
c. pelikelpoisuusmääräyksiä koskeva virhe.

C.2 Jotta vastalause olisi pätevä, täytyy menetellä seuraavasti:

a. Kapteenin tulee viimeistään 15 minuuttia ottelun päättymisen jälkeen ilmoittaa päätuomarille tai komissaarille vastalauseesta ja allekirjoittaa pöytäkirjan kohta "Kapteenin allekirjoitus vastalauseen johdosta".
b. Vastalauseen syy täytyy toimittaa kirjallisesti päätuomarille tai komissaarille viimeistään yhden tunnin kuluttua ottelun päättymisestä.
c. Vastalausemaksu on 1500 CHF, ja se peritään, mikäli vastalause hylätään.

C.3 Saatuaan dokumentin vastalauseen syystä päätuomarin tai komissaarin on yhden tunnin kuluessa annettava kirjallinen raportti vastalauseeseen johtaneesta tapahtumasta FIBA:n edustajalle tai toimivaltaiselle elimelle. Saatuaan dokumentin vastalauseen syystä päätuomarin tai komissaarin tulee merkitä dokumenttiin aika, jolloin se luovutettiin hänelle.

C.4 Toimivaltaisen elimen pitää käsitellä kaikki sääntöjenmukaiset vaatimukset, jotka se katsoo asianmukaisiksi, ja tehdä päätös vastalauseen johdosta niin pian kuin mahdollista, kuitenkin viimeistään 24 tunnin kuluessa ottelun päättymisestä. Se voi käyttää mitä tahansa luotettavaa todistusaineistoa, ml. osittainen tai täydellinen video ottelusta, ja tehdä minkä tahansa asianmukaisen päätöksen. Se ei voi muuttaa ottelun lopputulosta, ellei ole selvää ja ratkaisevaa todistetta siitä, että ilman vastalauseen kuvaamaa tapahtunutta virhettä uusi lopputulos olisi varmasti toteutunut.

C.5 Toimivaltaisen elimen päätös on lopullinen eikä siitä voi valittaa. Poikkeuksena pelikelpoisuutta koskevista päätöksistä voi valittaa asianmukaisten määräysten mukaisesti.

C.6 Erityismääräykset FIBA:n kilpailuihin, joiden kilpailumääräyksissä ei muuta määrätä:

a. Jos kilpailu on turnausmuotoinen, toimivaltainen elin kaikissa vastalausetapauksissa on turnauksen tekninen komitea (ks. FIBA Internal Regulations, Book 2).
b. Jos kyseessä on kaksoisottelu (koti- ja vierasotteluiden yhteistulos), pelikelpoisuusasioita käsittelevissä vastalauseissa toimivaltainen elin on FIBA Disciplinary Panel. Kaikissa muissa vastalausetapauksissa toimivaltainen elin on FIBA, joka käyttää yhtä tai useampaa henkilöä, joilla on asiantuntemusta koripallon virallisten pelisääntöjen käytöstä ja tulkinnasta (ks. FIBA Internal Regulations, Book 2).

D – JOUKKUEIDEN KESKINÄINEN LOPPUSIJOITUS (FIBA:n virallisissa kilpailuissa)

D.1 Menettely

D.1.1 Joukkueiden keskinäinen sijoittuminen kilpailussa perustuu voitoista ja häviöistä tulleisiin sarjapisteisiin siten, että voitetusta ottelusta saa kaksi sarjapistettä, hävitystä (myös keskeytyksellä hävitystä) yhden sarjapisteen ja luovutuksella hävitystä nolla sarjapistettä.

D.1.2 Tätä menettelyä käytetään kaikissa sarjamuotoisissa kilpailuissa.

D.1.3 Jos kahdella tai useammalla joukkueella on sama määrä sarjapisteitä, näiden joukkueiden keskinäisten otteluiden tulokset määräävät sijoituksen. Jos kahdella tai useammalla joukkueella on keskinäisistä otteluistakin yhtä paljon sarjapisteitä, seuraavaksi käytetään näitä kriteerejä tässä järjestyksessä:

- suurempi piste-ero keskinäisissä otteluissa
- enemmän tehtyjä pisteitä keskinäisissä otteluissa
- suurempi piste-ero kaikissa sarjan otteluissa
- enemmän tehtyjä pisteitä kaikissa sarjan otteluissa.

Jos sarjan päätyttyä nämä kriteerit eivät tuo ratkaisua, maajoukkueiden kilpailuissa lopullinen järjestys määräytyy asiaankuuluvan FIBA-rankingin mukaan. Kaikissa muissa kilpailuissa, joissa FIBA-rankingia ei ole, lopullinen järjestys arvotaan.

D.1.4 Jos missä vaiheessa tahansa, kun on käytetty yllä olevia vertailuja, yhden tai useamman joukkueen järjestys voidaan määrittää, toistetaan kohdan D.1.3 menettely jäljelle jääneille joukkueille.

D.2 Esimerkkejä

D.2.1 Esimerkki 1

A vs. B 100–55 B vs. C 100–95

A vs. C 90–85 B vs. D 80–75

A vs. D 75–80 C vs. D 60–55

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
A	3	2	1	5	265 - 220	+45
B	3	2	1	5	235 - 270	-35
C	3	1	2	4	240 - 245	-5
D	3	1	2	4	210 - 215	-5

Lopulliset sijat: 1. A – voittanut B:n 2. B

3. C – voittanut D:n 4. D

D.2.2 Esimerkki 2

A vs. B 100–55 B vs. C 100–85

A vs. C 90–85 B vs. D 75–80

A vs. D 120–75 C vs. D 65–55

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
A	3	3	0	6	310 - 215	+95
B	3	1	2	4	230 - 265	-35
C	3	1	2	4	235 - 245	-10
D	3	1	2	4	210 - 260	-50

Lopulliset sijat: 1. A

B:n, C:n ja D:n välinen vertailu:

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
B	2	1	1	3	175 - 165	+10
C	2	1	1	3	150 - 155	-5
D	2	1	1	3	135 - 140	-5

Lopulliset sijat: 2. B 3. C – voittanut D:n 4. D

D.2.3 Esimerkki 3

A vs. B 85–90 B vs. C 100–95

A vs. C 55–100 B vs. D 75–85

A vs. D 75–120 C vs. D 65–55

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
A	3	0	3	3	215 - 310	-95
B	3	2	1	5	265 - 265	0
C	3	2	1	5	260 - 210	+50
D	3	2	1	5	260 - 215	+45

Lopulliset sijat: 4. A

B:n, C:n ja D:n välinen vertailu:

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
B	2	1	1	3	175 - 180	-5
C	2	1	1	3	160 - 155	+5
D	2	1	1	3	140 - 140	0

Lopulliset sijat: 1. C 2. D 3. B

D.2.4 Esimerkki 4

A vs. B 85–90 B vs. C 100–90

A vs. C 55–100 B vs. D 75–85

A vs. D 75–120 C vs. D 65–55

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
A	3	0	3	3	215 - 310	-95
B	3	2	1	5	265 - 260	+5
C	3	2	1	5	255 - 210	+45
D	3	2	1	5	260 - 215	+45

Lopulliset sijat: 4. A

B:n, C:n ja D:n välinen vertailu:

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
B	2	1	1	3	175 - 175	0
C	2	1	1	3	155 - 155	0
D	2	1	1	3	140 - 140	0

Lopulliset sijat: 1. B 2. C 3. D

D.2.5 Esimerkki 5

A vs. B 100–55 B vs. C 100–95 C vs. E 90-75

A vs. C 85–90 B vs. D 80–75 C vs. F 105-75

A vs. D 120–75 B vs. E 75–80 D vs. E 70-45

A vs. E 80–100 B vs. F 110-90 D vs. F 65–60

A vs. F 85–80 C vs. D 55-60 E vs. F 75–80

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
A	5	3	2	8	470 - 400	+70
B	5	3	2	8	420 - 440	-20
C	5	3	2	8	435 - 395	+40
D	5	3	2	8	345 - 360	-15
E	5	2	3	7	375 - 395	-20
F	5	1	4	6	385 - 440	-55

Lopulliset sijat: 5. E

6. F

A:n, B:n, C:n ja D:n välinen vertailu:

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
A	3	2	1	5	305 - 220	+85
B	3	2	1	5	235 - 270	-35
C	3	1	2	4	240 - 245	-5
D	3	1	2	4	210 - 255	-45

Lopulliset sijat: 1. A – voittanut B:n 2. B

3. D – voittanut C:n 4. C

D.2.6 Esimerkki 6

A vs. B 71–65 B vs. C 88–87 C vs. E 82-75

A vs. C 85–86 B vs. D 80–75 C vs. F 105-75

A vs. D 77–75 B vs. E 75–76 D vs. E 68-67

A vs. E 80–86 B vs. F 95-90 D vs. F 65–60

A vs. F 85–80 C vs. D 95-100 E vs. F 80–75

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
A	5	3	2	8	398 - 392	+6
B	5	3	2	8	403 - 399	+4
C	5	3	2	8	455 - 423	+32
D	5	3	2	8	383 - 379	+4
E	5	3	2	8	384 - 380	+4
F	5	0	5	5	380 - 430	-50

Lopulliset sijat: 6. F

A:n, B:n, C:n D:n ja E:n välinen vertailu:

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
A	4	2	2	6	313 - 312	+1
B	4	2	2	6	308 - 309	-1
C	4	2	2	6	350 - 348	+2
D	4	2	2	6	318 - 319	-1
E	4	2	2	6	304 - 305	-1

Lopulliset sijat: 1. C 2. A

B:n, D:n ja E:n välinen vertailu:

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
B	2	1	1	3	155 : 151	+4
D	2	1	1	3	143 : 147	-4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Lopulliset sijat: 3. B 4. E 5. D

D.2.7 Esimerkki 7

A vs. B 73–71 B vs. C 88–87 C vs. E 82-75

A vs. C 85–86 B vs. D 80–79 C vs. F 105-75

A vs. D 77–75 B vs. E 79–80 D vs. E 68-67

A vs. E 90–96 B vs. F 95-90 D vs. F 80–75

A vs. F 85–80 C vs. D 95-96 E vs. F 80–75

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
A	5	3	2	8	410 - 408	+2
B	5	3	2	8	413 - 409	+4
C	5	3	2	8	455 - 419	+36
D	5	3	2	8	398 - 394	+4
E	5	3	2	8	398 - 394	+4
F	5	0	5	5	395 - 445	-50

Lopulliset sijat: 6. F

A:n, B:n, C:n D:n ja E:n välinen vertailu.

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
A	4	2	2	6	325 - 328	-3
B	4	2	2	6	318 - 319	-1
C	4	2	2	6	350 - 344	+6
D	4	2	2	6	318 - 319	-1
E	4	2	2	6	318 - 319	-1

Lopulliset sijat: 1. C 5. A

B:n, D:n ja E:n välinen vertailu.

Joukkue	Pelatut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
B	2	1	1	3	159 - 159	0
D	2	1	1	3	147 - 147	0
E	2	1	1	3	147 - 147	0

Lopulliset sijat: 2. B 3. D – voittanut E:n 4. E

D.3 Luovutus

D.3.1 Joukkue, joka ilman pätevää syytä ei saavu ohjelmaan merkittyyn otteluun tai vetäytyy kentältä ennen ottelun päättymistä, häviää ottelun luovutuksella, ja sille merkitään tästä sarjataulukkoon nolla pistettä.

D.3.2 Jos joukkue luovuttaa turnauksessa toisen kerran, kaikkien sen pelaamien otteluiden tulokset mitätöidään.

D.3.3 Jos joukkue luovuttaa toisen kerran turnauksessa, joka pelataan useammassa lohkossa, ja parhaiten sijoittunut joukkue tai parhaiten sijoittuneet joukkueet jatkavat turnauksen seuraavaan vaiheeseen, myös lohkon viimeiseksi sijoittuneen joukkueen kaikkien otteluiden tulokset mitätöidään.

Esimerkki

Lohkossa A joukkue A4 luovuttaa kaksi kertaa, joten sen kaikkien otteluiden tulokset mitätöidään.
Lopputulokset:

Lohko A	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue A1	4	0	8
Joukkue A2	2	2	6
Joukkue A3	0	4	4
Joukkue A4			

Lohko B	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue B1	6	0	12
Joukkue B2	4	2	10
Joukkue B3	1	5	7
Joukkue B4	1	5	7

Joukkueiden B3 ja B4 keskinäisten otteluiden tulokset:

B3 – B4 88-71

B4 – B3 76-75

Lopulliset sijat: 3. B3 4. B4

Lohkon B korjatut lopputulokset:

Lohko B	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue B1	4	0	8
Joukkue B2	2	2	6
Joukkue B3	0	4	4

D.4 Eri lohkoissa pelanneiden joukkueiden välinen järjestys

D.4.1 Jos on tarpeen muodostaa järjestys eri lohkojen samoille sijoille päätyneiden joukkueiden välillä (esim. määrittää paras toiseksi tai kolmanneksi sijoittunut joukkue), menetellään seuraavasti.

Jos kaikki joukkueet kaikissa lohkoissa ovat pelanneet yhtä monta ottelua, sijoitetaan kaikki samoille sijoille päätyneet joukkueet samaan sarjataulukkoon. Sijoitukset muodostetaan seuraavan järjestyksen mukaisesti:

- parempi voitto-tappio-suhde uudessa sarjataulukossa
- suurempi piste-ero uudessa sarjataulukossa
- enemmän tehtyjä pisteitä uudessa sarjataulukossa
- Jos nämä kriteerit eivät tuo ratkaisua, lopullinen järjestys määräytyy asiaankuuluvan FIBA-rankingin mukaan.

Lohko A	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue A1	8	0	16
Joukkue A2	6	2	14
Joukkue A3	4	4	10
Joukkue A4	2	6	10
Joukkue A5	0	8	8

Lohko B	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue B1	8	0	16
Joukkue B2	6	2	14
Joukkue B3	4	4	12
Joukkue B4	2	6	10
Joukkue B5	0	8	8

Lohko C	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue C1	8	0	16
Joukkue C2	6	2	14
Joukkue C3	3	5	11
Joukkue C4	3	5	11
Joukkue C5	0	8	8

Lohko D	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue D1	7	1	15
Joukkue D2	7	1	15
Joukkue D3	4	4	12
Joukkue D4	2	6	10
Joukkue D5	0	8	8

Paras lohkossaan toiseksi sijoittunut joukkue määrätään seuraavasti:

Lohko X	Voitot	Tappiot	Pisteet	Sarja-pisteet	Piste-ero
Joukkue D2	7	1	628 – 521	15	
Joukkue B2	6	2	551 – 488	14	+63
Joukkue A2	6	2	531 – 506	14	+25
Joukkue C2	6	2	525 – 500	14	+25

D.4.2 Jos kaikki joukkueet kaikissa lohkoissa eivät ole pelanneet yhtä monta ottelua, jätetään vertailusta pois lohkon viimeiseksi jäänyttä joukkuetta vastaan pelatut ottelut niissä lohkoissa, joissa on pelattu eniten otteluita. Tämä menettely toistetaan niin monta kertaa, kunnes eri lohkojen ottelumäärät ovat samat Sijoitukset muodostetaan sitten seuraavan järjestyksen mukaisesti:

- parempi voitto-tappio-suhde uudessa sarjataulukossa
- suurempi piste-ero uudessa sarjataulukossa
- enemmän tehtyjä pisteitä uudessa sarjataulukossa
- Jos nämä kriteerit eivät tuo ratkaisua, lopullinen järjestys määräytyy asiaankuuluvan FIBA-rankingin mukaan.

Huom! Tämä menettely (lohkon viimeiseksi jäänyttä vastaan pelattujen otteluiden huomiotta jättäminen) ei muuta joukkueiden järjestystä ko. lohkossa.

Esimerkki

Lohko A	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue A1	5	0	10
Joukkue A2	4	1	9
Joukkue A3	3	2	8
Joukkue A4	2	6	10
Joukkue A5	1	4	6
Joukkue A6	0	5	5

Lohko B	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue B1	4	1	9
Joukkue B2	4	1	9
Joukkue B3	4	1	9
Joukkue B4	2	6	10
Joukkue B5	1	4	6
Joukkue B6	0	5	5

Lohko C	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue C1	4	0	8
Joukkue C2	3	1	7
Joukkue C3	2	2	6
Joukkue C4	1	3	5
Joukkue C5	0	4	4

Lohko D	Voi-tot	Tap-piot	Sarja-pisteet
Joukkue D1	3	1	7
Joukkue D2	3	1	7
Joukkue D3	2	2	6
Joukkue D4	2	2	6
Joukkue D5	0	4	4

Parhaan lohkossaan kolmanneksi sijoittunen joukkueen määrittämiseksi kaikki kolmanneksi sijoittuneet joukkueet sijoitetaan uuteen sarjataulukkoon:

Lohko X	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet
Joukkue B3	4	1	9
Joukkue A3	3	2	8
Joukkue D3	2	2	6
Joukkue C3	2	2	6

Joukkueet B3 ja A3 ovat pelanneet viisi ottelua ja joukkueet D3 ja C3 neljä ottelua.

Ottelut lohkojen A ja B viimeiseksi jääneitä joukkueita vastaan jätetään pois vertailusta, ja muodostetaan uusi sarjataulukko.

Lohkojen A ja B ottelut päättyivät seuraavasti:

Lohko A

Vieras / Koti	A2	A3	A4	A5	A6
A1	71 – 65	86 – 85	77 – 75	86 – 80	~~85 – 80~~
A2		80 – 75	90 – 84	98 – 79	~~87 – 85~~
A3			87 – 67	101 – 76	~~86 – 74~~
A4				78 – 54	~~87 – 81~~
A5					~~84 – 65~~

Lohko B

Vieras / Koti	B2	B3	B4	B5	B6
B1	81 – 76	85 – 86	77 – 75	90 – 80	~~85 – 69~~
B2		90 – 85	96 – 79	81 – 73	~~87 – 85~~
B3			87 – 67	101 – 76	~~86 – 74~~
B4				78 – 54	~~87 – 81~~
B5					~~84 – 65~~

Kun vertailusta poistetaan joukkueiden 6A ja 6B ottelut, muodostetaan uusi taulukko parhaan kolmanneksi jääneen joukkueen määrittämiseksi:

Lohko X	Voitot	Tappiot	Pisteet	Sarja-pisteet	Piste-ero
Joukkue B3	3	1	359 – 323	7	
Joukkue A3	2	2	348 – 309	6	+39
Joukkue D3	2	2	363 – 359	6	+4
Joukkue C3	2	2	302 – 298	6	+4

D.5 Joukkueiden järjestys useassa vaiheessa pelattavassa turnauksessa

D.5.1 Turnauksissa, joissa yhden vaiheen tulokset otetaan mukaan seuraavaan vaiheeseen, mutta joukkue vetäytyy turnauksesta tai luovuttaa toisen kerran mistä tahansa syystä, tämän joukkueen kaikkien otteluiden tulokset mitätöidään kaikista vaiheista. Tällöin käytetään seuraavia kriteereitä:

- parempi voitto-tappio-suhde lopullisessa sarjataulukossa
- suurempi piste-ero lopullisessa sarjataulukossa
- enemmän tehtyjä pisteitä lopullisessa sarjataulukossa
- Jos nämä kriteerit eivät tuo ratkaisua, lopullinen järjestys määräytyy asiaankuuluvan FIBA-rankingin mukaan.

Esimerkki

Kierros 1

Kaksi lohkoa, joissa kummassakin on neljä joukkuetta. Pelataan kaksinkertainen sarja, jonka tulokset ovat seuraavat:

Lohko A	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet
Joukkue A1	6	0	12
Joukkue A2	4	2	10
Joukkue A3	2	4	8
Joukkue A4	0	6	6

Lohko B	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet
Joukkue B1	5	1	11
Joukkue B2	4	2	10
Joukkue B3	2	4	8
Joukkue B4	1	5	7

Lohko A

Koti \ Vieras	A1	A2	A3	A4
A1		71 – 65	86 – 85	101 – 76
A2	80 – 86		80 – 75	90 – 84
A3	80 – 85	79 – 98		87 – 67
A4	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Lohko B

Vieras / Koti	B1	B2	B3	B4
B1		71 – 65	86 – 85	101 – 76
B2	81 – 76		80 – 75	90 – 84
B3	80 – 92	98 – 79		87 – 67
B4	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

Kierros 2

Kolme parasta joukkuetta lohkoista A ja B jatkavat lohkoon C, johon otetaan mukaan alkulohkojen tulokset. Lohkon C alussa tilanne on seuraava:

Lohko C	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	Pisteet	Piste-ero
Joukkue A1	6	0	12	506 – 461	+ 45
Joukkue B1	5	1	11	503 – 462	+ 41
Joukkue A2	4	2	10	500 – 480	+ 20
Joukkue B2	4	2	10	495 – 489	+ 6
Joukkue A3	2	4	8	492 – 490	+ 2
Joukkue B3	2	4	8	490 – 490	0

Joukkueet pelaavat kaksinkertaisen sarjan niitä joukkueita vastaan, joita eivät kohdanneet alkulohkoissa. Tulokset ovat seuraavat:

Vieras / Koti	A1	B1	A2	B2	A3	B3
A1		77 – 98		100 – 89		95 – 74
B1	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
A2		71 – 96		87 – 86		88 – 84
B2	65 – 76		FORFEIT		FORFEIT	
A3		87 – 97		69 – 73		83 – 81
B3	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Koska joukkue 2B luovutti kahdesti, sen kaikki tulokset (molemmilla kierroksilla) mitätöidään seuraavasti:

Kierros 1 korjatut tulokset

Koti \ Vieras	B1	B2	B3	B4
B1		~~71 – 65~~	86 – 85	101 – 76
B2	~~81 – 76~~		~~80 – 75~~	~~90 – 84~~
B3	80 – 92	~~98 – 79~~		87 – 67
B4	75 – 77	~~85 – 100~~	86 – 65	

Kierros 2 korjatut tulokset

Koti \ Vieras	A1	B1	A2	B2	A3	B3
A1		77 – 98		~~100 – 89~~		95 – 74
B1	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
A2		71 – 96		~~87 – 86~~		88 – 84
B2	~~65 – 76~~		~~FORFEIT~~		~~FORFEIT~~	
A3		87 – 97		~~69 – 73~~		83 – 81
B3	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Lopulliset tulokset:

Lohko C	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	Pisteet	Piste-ero
Joukkue B1	10	0	20	916 – 801	+ 115
Joukkue A1	8	2	18	857 – 788	+ 69
Joukkue A2	5	5	15	815 – 785	+ 30
Joukkue A3	3	7	13	780 – 841	- 61
Joukkue B3	10	0	20	916 – 801	+ 115

D.5.2 Lohkovaiheessa pudonneiden joukkueiden järjestyksen ja puolivälieriin pääsevien joukkueiden määrittämiseksi neljä kussakin lohkossa pudonnutta joukkuetta sijoitetaan yhteen sarjataulukkoon. Järjestys määräytyy seuraavien kriteerien mukaan:

- parempi sijoitus lohkovaiheessa
- parempi voitto-tappio-suhde lohkovaiheessa
- suurempi piste-ero lohkovaiheessa
- enemmän tehtyjä pisteitä lohkovaiheessa

Jos nämä kriteerit eivät tuo ratkaisua, lopullinen järjestys määräytyy asiaankuuluvan FIBA-rankingin mukaan.

Esimerkki

Lopulliset sarjataulukot turnauksessa, jossa 16 joukkuetta on jaettu neljään neljän joukkueen lohkoon.

Lohko A	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	Pisteet	Piste-ero
Joukkue A1	3	0	6	300 - 223	+77
Joukkue A2	2	1	5	255 - 266	-11
Joukkue A3	1	2	4	250 - 270	-20
Joukkue A4	0	3	3	245 - 291	-46

Lohko B	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	Pisteet	Piste-ero
Joukkue B1	3	0	6	237 - 165	+58
Joukkue B2	2	1	5	271 - 209	+62
Joukkue B3	1	2	4	197 - 252	-55
Joukkue B4	0	3	3	184 - 263	-79

Lohko C	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	Pisteet	Piste-ero
Joukkue C1	3	0	6	283 - 225	+58
Joukkue C2	2	1	5	249 - 225	+24
Joukkue C3	1	2	4	232 - 251	-19
Joukkue C4	0	3	3	212 - 275	-63

Lohko D	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	Pisteet	Piste-ero
Joukkue D1	3	0	6	312 - 242	+70
Joukkue D2	2	1	5	260 - 265	-5
Joukkue D3	1	2	4	239 - 246	-7
Joukkue D4	0	3	3	195 - 253	-58

Lohkovaiheen jälkeen neljän pudonneen joukkueen (13. – 16.) lopullinen järjestys.

Lohkojen voittajat selviävät suoraan puolivälieriin. Lohkojen neljänneksi sijoittuneet putoavat jatkosta. Näiden joukkueiden keskinäinen järjestys on seuraava:

Lopullinen sijoitus	Sarjapisteet	Pisteet	Piste-ero
13. Joukkue A4	3	245 - 291	-46
14. Joukkue D4	3	195 – 253	-58
15. Joukkue C4	3	212 – 275	-63
16. Joukkue B4	3	184 – 263	-79

Lohkovaiheen jälkeen neljän sijoille 9 – 12 sijoittuneiden joukkueiden lopullinen järjestys.

Lohkoissaan sijoille 2 ja 3 sijoittuneet joukkueet pelaavat yhden pudotuspelin seuraavasti:
A2 – B3, B2 – A3, C2 – D3, D2 – C3. Näiden otteluiden voittajat (esim. A2, A3, D3 ja D2) pääsevät puolivälieriin. Hävinneet (esim. B3, B2, C2, C3) putoavat jatkosta. Näiden pudonneiden joukkueiden lopullinen järjestys on seuraava:

Lopullinen sijoitus	Sarjapisteet	Pisteet	Piste-ero
9. Joukkue B2	5	271- 209	+62
10. Joukkue C2	5	249 - 225	+24
11. Joukkue C3	4	232 – 251	-19
12. Joukkue B4	4	197 - 252	-55

Puolivälierien jälkeen neljän sijoille 5 – 8 sijoittuneiden joukkueiden lopullinen järjestys

Neljä puolivälieriin selvinnyttä joukkuetta pelaavat yhden pudotuspelin välieriin pääsemisestä seuraavasti: A1 – D3, B1 – D2, C1 – A2, D1 – A3. Voittajat (esim. A1, B1, C1 ja D1) selviävät välieriin. Hävinneet joukkueet (esim. D3, D2, A2 ja A3) putoavat jatkosta. Näiden pudonneiden joukkueiden lopullinen järjestys on seuraava:

Lopullinen sijoitus	Sarjapisteet	Pisteet	Piste-ero
5. Joukkue D2	5	260 – 265	-5
6. Joukkue A2	5	255 – 266	-11
7. Joukkue D3	4	239 – 246	-7
8. Joukkue A3	4	250 – 270	-20

D.6 Kaksoisottelut (koti- ja vierasotteluiden yhteistulos)

D.6.1 Kahden ottelun yhteistuloksella ratkaistavassa sarjassa otteluiden katsotaan olevan yksi 80 minuutin ottelu.

D.6.2 Jos tilanne on tasan ensimmäisen ottelun jälkeen, jatkoaikaa ei pelata.

D.6.3 Jos yhteistulos on tasan toisen ottelun päättyessä, ottelua on jatkettava niin monella viiden minuutin jatkoajalla, kuin on tarpeen voittajan selville saamiseksi.

D.6.4 Sarjan voittaja on joukkue

- joka voitti molemmat ottelut
- jonka yhteispistemäärä on suurempi toisen ottelun päätyttyä, jos molemmat joukkueet voittivat yhden ottelun.

D.7 Esimerkkejä

D.7.1 Esimerkki 1
A vs. B 80 – 75
B vs. A 72 – 73

Joukkue A on voittaja (voitti molemmat ottelut)

D.7.2 Esimerkki 2
A vs. B 80 – 75
B vs. A 73 – 72

Joukkue A on voittaja (yhteistulos A 152 – B 148)

D.7.3 Esimerkki 3
A vs. B 80 – 80
B vs. A 92 – 85

Joukkue B on voittaja (yhteistulos A 165 – B 172). Ensimmäisessä ottelussa ei pelata jatkoaikaa.

D.7.4 Esimerkki 4
A vs. B 80 – 85
B vs. A 75 – 75

Joukkue B on voittaja (yhteistulos A 155 – B 160). Toisessa ottelussa ei pelata jatkoaikaa.

D.7.5 Esimerkki 5
A vs. B 83 – 81
B vs. A 79 – 77

Yhteistulos A 160 – B 160. Toisen ottelun jatkoajan tai jatkoaikojen jälkeen:
B vs. A 95 – 88

Joukkue B on voittaja (yhteistulos A 171 – B 176).

D.7.6 Esimerkki 6
A vs. B 76 – 76
B vs. A 84 – 84

Yhteistulos A 160 – B 160. Toisen ottelun jatkoajan tai jatkoaikojen jälkeen:
B vs. A 94 – 91

Joukkue B on voittaja (yhteistulos A 167 – B 170).

E – MEDIA-AIKALISÄT

E.1 Määritelmä

Kilpailun järjestävä organisaatio voi itsenäisesti päättää, käytetäänkö media-aikalisiä, ja jos käytetään, mikä on niiden kesto (60, 75, 90 vai 100 sekuntia).

E.2 Sääntö

E.2.1 Jokaisella neljänneksellä on mahdollista pitää yksi media-aikalisä normaalien aikalisien lisäksi. Jatkoajalla ei ole mahdollista pitää media-aikalisää.

E.2.2 Jokaisen neljänneksen ensimmäinen aikalisä (joukkueen tai media-) on kestoltaan 60, 75, 90 tai 100 sekuntia.

E.2.3 Neljänneksen kaikkien muiden aikalisien kesto on 60 sekuntia.

E.2.4 Kummallakin joukkueella on oikeus kahteen aikalisään ensimmäisellä puoliajalla ja kolmeen aikalisään toisella puoliajalla.

Nämä aikalisät voidaan pyytää milloin tahansa pelin aikana ja ne ovat kestoltaan:

- 60, 75, 90 tai 100 sekuntia, mikäli ne luetaan media-aikalisiksi, eli ovat neljännesten ensimmäiset aikalisät, tai
- 60 sekuntia, jos niitä ei lueta media-aikalisiksi, eli jompikumpi joukkue pyytää aikalisän sen jälkeen, kun media-aikalisä on jo pidetty.

E.3 Menettely

E.3.1 Ihannetapauksessa media-aikalisä pidettäisiin, kun neljännestä on jäljellä viisi minuuttia. Mikään ei kuitenkaan takaa, että näin tapahtuu.

E.3.2 Jos kumpikaan joukkue ei ole pyytänyt normaalia aikalisää, ennen kuin viisi minuuttia neljännestä on jäljellä, määrätään tällöin media-aikalisä heti tilaisuuden tullen pallon kuoltua ja pelikellon pysähdyttyä. Tätä aikalisää ei kirjata kummankaan joukkueen tiliin.

E.3.3 Jos jommallekummalle joukkueelle myönnetään aikalisä, ennen kuin neljännestä on jäljellä viisi minuuttia, tämä aikalisä pidetään media-aikalisänä.

Tämä aikalisä luetaan sekä media-aikalisiin että pyytäneen joukkueen tiliin merkittäviin aikalisiin.

E.3.4 Tämän menettelyn mukaisesti jokaisella neljänneksellä olisi vähintään yksi ja ensimmäisellä puoliajalla korkeintaan kuusi aikalisää sekä toisella puoliajalla korkeintaan kahdeksan aikalisää.

F – VIDEOTARKISTUS (IRS)

F.1 Määritelmä

Videotarkistus (Instant Replay System, IRS) on menetelmä, jolla erotuomarit voivat varmistaa päätöksensä kuvaruudulta käyttäen hyväksyttyä videolaitteistoa.

F.2 Menettely

F.2.1 Erotuomarit voivat käyttää videotarkistusta tässä liitteessä esitetyissä tilanteissa siihen saakka, kunnes päätuomari on allekirjoittanut pöytäkirjan.

F.2.2 Videotarkistus tulee toteuttaa heti, kun erotuomarit ovat keskeyttäneet pelin mistä tahansa syystä tarkistettavan tilanteen jälkeen, ellei sääntökohdassa 45 (Korjattava erehdys) toisin määrätä.

F.2.3 Videotarkistus toteutetaan seuraavasti:

- Päätuomari hyväksyy videotarkistuslaitteiston ennen ottelua, mikäli sellainen on käytettävissä.
- Päätuomari päättää, käytetäänkö videotarkistusta vai ei.
- Jos videotarkistusta käytetään, erotuomareiden tulee ensin näyttää alkuperäinen päätös kentällä.
- Kerättyään kaiken tarvittavan tiedon toisilta erotuomareilta, toimitsijoilta ja mahdolliselta komissaarilta, päätuomarin tulee aloittaa tarkistus mahdollisimman pian.
- Päätuomari ja vähintään yksi aputuomari (joka tuomitsi tilanteen) osallistuvat tarkistukseen. Jos päätuomari tuomitsi tilanteen, hän pyytää jommankumman aputuomareista avustamaan tarkistuksessa.
- Päätuomarin tulee varmistaa, että videotarkistuksen aikana asiaankuulumattomat henkilöt eivät tule videotarkistuslaitteiston läheisyyteen.
- Videotarkistus tulee toteuttaa, ennen kuin aikalisiä tai vaihtoja myönnetään tai pelitauko alkaa ja ennen kuin peliä jatketaan.
- Jos aikalisä on alkanut tai pelaajia on jo vaihdettu, kun erotuomarit havaitsevat tarpeen tarkistaa tilanne, aikalisä ja kaikki vaihdot peruutetaan siihen saakka, kunnes lopullinen päätös on kommunikoitu.
- Kun lopullinen päätös on kommunikoitu, kumpi tahansa päävalmentaja voi pyytää aikalisää tai perua aikalisäpyynnön, tai kumpi tahansa joukkue voi pyytää vaihtoa.
- Videotarkistuksen jälkeen tilanteen tuominnut erotuomari raportoi lopullisen tuomion ja peliä jatketaan sen mukaisesti.
- Erotuomarien alkuperäinen päätös voidaan korjata vain, jos videotarkistuksessa saadaan selvä ja ratkaiseva visuaalinen todiste korjauksen tarpeellisuudesta.

F.3 Sääntö

Videotarkistusta voidaan käyttää seuraavissa tilanteissa.

F.3.1 Neljänneksen tai jatkoajan lopussa:

- irtosiko onnistuneessa pelitilanneheitossa pallo heittäjän käsistä, ennen kuin äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan loppumisen merkiksi.
- kuinka paljon peliaikaa (jos lainkaan) pelikelloon tulee laittaa, jos ennen neljänneksen tai jatkoajan päättymistä:
  - heittäjä aiheutti pallon menemisen ulos
  - tapahtui hyökkäysaikarikkomus
  - tapahtui kahdeksan sekunnin rikkomus
  - tehtiin virhe.

Pelitauko ei ala, ennen kuin videotarkistuksen päätös on kommunikoitu ja mahdollinen neljänneksen tai jatkoajan jäljellä oleva peliaika on pelattu.

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

- Irtosiko onnistuneessa pelitilanneheitossa pallo heittäjän käsistä, 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 sisäänheittotilanteen aikana.
- 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 ulosmenemisen 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 epäurheilijamaiseksi tai pelistä erottavaksi virheeksi.
- Onko tapahtunut luokan 1 korjattava erehdys, joka on vielä korjattavissa sääntökohdan 45 (Korjattava erehdys) määrittämissä aikarajoissa.
    - Erotuomarit voivat keskeyttää pelin välittömästi tarkistaakseen, onko tapahtunut luokan 1 korjattava erehdys.
    - Erehdys voidaan korjata vain sääntökohdan 45 (Korjattava erehdys) määrittelemällä tavalla.
- Onko tapahtunut luokan 2 korjattava erehdys, joka on vielä korjattavissa sääntökohdan 45 (Korjattava erehdys) määrittämissä aikarajoissa. Jos on, erehdys voidaan korjata vain sääntökohdan 45 (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, ja ennen kuin pallo tulee uudestaan eloon.

F.4 Päävalmentajan haasto

F.4.1 Kaikissa otteluissa, joissa on käytössä videotarkistus (IRS), päävalmentaja voi haastaa erotuomarin päätöksen, eli pyytää lähimmältä erotuomarilta tilanteen tarkistamista videolta.

F.4.2 Päävalmentajan haasto toteutetaan seuraavasti:
- Päävalmentaja voi esittää ottelussa vain yhden haaston riippumatta siitä, muutettiinko tuomiota haaston perusteella vai ei.
- Vain liitteen F kohdan F.3 mukaiset tilanteet voidaan haastaa.
- Kohtien F.3.1 ja F.3.2 aikarajat eivät ole voimassa. Päävalmentajan haasto voidaan esittää milloin tahansa ottelun aikana.
- Haastoa pyytävän päävalmentajan täytyy ottaa näköyhteys lähimpään erotuomariin ja pyytää selvästi haastoa. Hänen tulee sanoa kuuluvasti ”Haasto” (kansainvälisissä otteluissa englanniksi ”Challenge”) ja näyttää samalla päävalmentajan haaston merkki (piirtäen käsillään suorakulmion). Pyyntö on lopullinen eikä sitä voi peruuttaa.

- Päävalmentaja voi peruuttaa haaston vain siihen saakka, kunnes erotuomari myöntää haaston asiaankuuluvalla käsimerkillä.
- Päävalmentajan täytyy pyytää haastoa ja tarkistus täytyy toteuttaa viimeistään, kun erotuomarit ovat keskeyttäneet pelin ensimmäisen kerran haastettavan päätöksen jälkeen, ellei näissä säännöissä muuta määrätä.
- Jos peliä ei keskeytetty, erotuomarit voivat keskeyttää pelin välittömästi havaittuaan haaston, kunhan kummallekaan joukkueelle ei aiheudu haittaa.
- Päävalmentajan tulee kertoa lähimmälle erotuomarille haastettava tilanne.
- Erotuomarin tulee ilmoittaa kirjurille käyttäen käsimerkkiä n:o 61, että haasto on myönnetty.
- Videotarkistuksen aikana pelaajien on pysyttävä kentällä.
- Jos videotarkistus osoittaa, että haasto oli perusteltu, alkuperäinen päätös kumotaan.
- Jos videotarkistus osoittaa, että haasto ei ollut perusteltu, alkuperäinen päätös jää voimaan.
- Erotuomarit käyttävät tarkistuksessa videotarkistussäännön menettelyjä.
- Kun erotuomari on raportoinut lopullisen päätöksen, peliä jatketaan kuten yleensäkin videotarkistuksen jälkeen.

SÄÄNTÖJEN JA OTTELUJÄRJESTELYJEN LOPPU

HAKEMISTO

24 sekuntia ... 32
Aikalisä
ajanottajan velvollisuudet ... 61
alkaa ... 25
kirjurin velvollisuudet ... 59
määritelmä ... 24
päättyy ... 25
Ajanottaja
velvollisuudet ... 60
Aloitusviisikko ... 15
Apukirjuri
velvollisuudet ... 59
Aputuomari
määritelmä ... 57
Apuvalmentaja
pöytäkirja ... 15
seisomassa ... 15
velvollisuudet ja oikeudet ... 15
Askelrikkomus
määritelmä ... 29
Asu
erotuomarit ... 57
toimitsijat ... 57
Donkki ... 20
Edustuskelpoinen ... 12
Elossa oleva pallo ... 17
Epäurheilijamainen käytös ... 43, 45
komissaarin raportti ... 58
päätuomarin raportti ... 58
Erikoistilanteet ... 51
Erotuomari
määritelmä ... 57
sijainti ... 18
Erotuomarin sijainti ... 18
Erotuomarit
asu ... 57
erimielisiä ... 58
käsimerkit
erikoisvirheet ... 69
informatiiviset ... 64
korin hyväksyminen ... 63
pelaajanumerot ... 66
pelikellon käyttö ... 63
rangaistusten hallinnointi ... 70
rikkomukset ... 65
vaihdot ja aikalisät ... 64
videotarkistus ... 69
virheen tekotapa ... 67
päätösten aika ja paikka ... 58
toimivalta ... 57
uniformu ... 57
Erä
alkaminen ... 16
määritelmä ... 16
päättyminen ... 16
Erän aloitus ... 16
Erän päättyminen ... 16
Estäminen ... 39
Etukenttä
määritelmä ... 6
pallo saapuu ... 31
Fysioterapeutti ... 12
Hammassuojus ... 13
Heittokello
nollaus ... 32
soi erehdyksessä ... 33
uudelleen asettaminen ... 32
Heittokellon käyttäjä
velvollisuudet ... 61
Heittoliike
määritelmä ... 20
Heittotilanne
virhe ... 42
Henkilökohtainen virhe ... 41
Hikinauha ... 13
Hyöty/haitta -periaate ... 58
Jatkoerä
määritelmä ... 16
päättyminen ... 16
tauko ... 16
Joukkueen avustaja ... 12
Joukkueen jäsen
määritelmä ... 12
Joukkueen pallonhallinta
määritelmä ... 20
Joukkueenjohtaja ... 12
Joukkueet ... 12

Joukkuepenkillä istumaan oikeutetut henkilöt ... 15
Joukkuepenkkialueet
  määritelmä ... 9
Joukkuepenkkihenkilöstö
  määritelmä ... 9
Joukkuevirheet ... 50
  täynnä ... 50
Kahdeksan sekuntia ... 31
Kaksikymmentäneljä sekuntia ... 32
Kaksoisvirhe ... 42
Kapteeni
  valmentajana ... 15
  vastalause ... 14
  velvollisuudet ja oikeudet ... 14
Kengät ... 14
Kenttä
  mitat ... 6
Kentältä poistettu pelaaja
  määritelmä ... 12
Keskiraja ... 8
Keskiympyrä ... 8
Kielletty torjunta
  määritelmä ... 34
Kiinnipitäminen ... 41
Kiistapallo ... 18
Kirjuri
  velvollisuudet ... 59
Kohelointi pallon kanssa ... 29
Kolme sekuntia ... 30
Kolmen pisteen heittoalue ... 8
Kolmen sekunnin alue ... 8
Komissaari
  määritelmä ... 57
Komissaarin raportti ... 58
Kompressiohihat ... 13
Kompressiosäärystimet ... 13
Kontakti ... 36
Kori
  altapäin ... 22
  milloin tehty ... 21
  oma ... 5
  omaan koriin, tarkoituksella ... 22
  omaan koriin, vahingossa ... 22
  pallo korissa ... 21
  pallo menee omaan ... 22
  pistearvo ... 21
  vaihtaminen toiselle puoliajalle ... 17
  vastustajan ... 5
Koriinheitto
  määritelmä ... 34
Korin häirintä ... 35
Koripallo
  varusteet ... 11
Korjattava erehdys
  Luokka 1 ... 53
Kosketusvirhe ... 41
Kotijoukkue ... 13
Kuljettaja
  törmääminen ... 38
Kuljettajan törmääminen ... 38
Kuljetus
  määritelmä ... 28
Kuollut pallo ... 17
Kynnet ... 13
Kädet
  käyttäminen ... 40
  vastustajan koskeminen ... 40
Käytössäännöt
  määritelmä ... 43
Loukkaantuminen
  erotuomari ... 59
  pelaaja ... 14
Lääkäri ... 12
Muut varusteet ... 13
Neljä virhettä joukkueella ... 50
Nenäsuojus ... 13
Nilkkatuki ... 13
Normaali koripallopelin asema ... 36
Numerot
  pelipaidassa ... 13
Näytteleminen ... 41
Oikea puolustusasento ... 37
Olkapään tuki ... 13
Osallistujien velvollisuudet ... 5
Ottelu
  alkaminen ... 16
  keskeytyshäviö ... 27
  luovutushäviö ... 27
  peliaika ... 16
  päättyminen ... 16
Ottelun alkaminen ... 16
Ottelun päättyminen
  erotuomarien toimivalta ... 57
  määritelmä ... 16
  video ... 98

Pallo
asema ... 17
elossa ... 17
eteneminen sen kanssa ... 29
hallinta ... 20
juuttuu renkaan ja levyn väliin ... 19
kielletty torjunta ... 34
korin häirintä ... 35
korissa ... 21
kuollut ... 17
menee koriin altapäin ... 22
menee omaan koriin ... 22
nyrkillä lyöminen ... 20
palautuu takakentälle ... 34
pelipallo ... 57
potkaiseminen ... 20
Pallon hallinta ... 20
Pallon kanssa eteneminen ... 29
Pallon lyöminen nyrkillä ... 20
Pallon potkaiseminen ... 20
Pelaaja
aloitusviisikko ... 15
ilmassa oleva ... 38
kaatuva ... 30
lattialla ... 30
loukkaantunut ... 14
numerot pelipaidassa ... 13
pallon hallinta ... 20
pelikelpoinen ... 12
sijainti ... 18
tarkasti vartioitu ... 31
tekninen virhe ... 43
tulee vaihtopelaaja ... 12
vaihto ... 25
vaihtopelaajaksi ... 26
varusteet ... 13, 57
viisi virhettä ... 12
Pelaajakosketus ... 36
Pelaajan pallon hallinta
määritelmä ... 20
Pelaajan sijainti ... 18
Pelaajavalmentaja ... 15
Peliaika ... 16
Pelialusta
määritelmä ... 6
Peliasu
pelaaja ... 12
Peliin osallistuvien velvollisuudet ... 5
Pelikello
käyttäminen ... 60
Pelikelpoinen ... 12
Pelikengät ... 14
Pelikenttä
mitat ... 6
Pelin määritelmä ... 5
Pelipaidan väri ... 12
Pelipaidat
numerot ... 13
Pelipaita
väri ... 12
Pelipallo ... 57
Pelistä erottava virhe ... 47
Pelitauko
ajanottajan velvollisuudet ... 61
määritelmä ... 16
Polvituki ... 13
Post-peli ... 40
Puoliaikatauko ... 16
Puoliympyrä
törmäyskaarialue ... 40
Puoliympyrät ... 8
Pystysuunnan periaate ... 37
määritelmä ... 37
oikea puolustusasento ... 37
Pysäyttävä virhe ... 45
Päähine ... 13
Päätuomari
määritelmä ... 57
toimivalta ... 57
Päätyrajat ... 6
Päätökset
aika ja paikka ... 58
Päävalmentajan haasto
kirjurin velvollisuudet ... 59
Pöytäkirja
tarkastaminen ... 57
Rajaviivat ... 6
Rangaistus
kaksoisvirhe ... 42
keskeytyshäviö ... 27
korin häirintä ... 35
luovutushäviö ... 27
pallon palautuminen takakentälle ... 34
pelaajan tekninen virhe ... 44
pysäyttävä virhe ... 45
rikkomukset ... 28

rikkomus vapaaheitossa ... 53
räikeä virhe ... 46
sisäänheittorikkomus ... 24
tappelu ... 48
tekninen virhe pelitauolla ... 44
valmentajan tekninen virhe ... 44
Rannenauha ... 13
Rikkomus
erikoistilanteet ... 51
määritelmä ... 28
Räikeä virhe ... 45
Shortsit ... 12
Silmälasit ... 13
Sisäänheitto
määritelmä ... 22
viisi sekuntia ... 23
Sivurajat ... 6
Skriini ... 39
Sylinteriperiaate
määritelmä ... 36
Takakenttä
määritelmä ... 6
pallo palautuu sinne ... 34
Tappelu ... 48
Tarkasti vartioitu pelaaja ... 31
Tasatulos ... 16
Teippaus ... 13
Tilastoija ... 12
Tippaus ... 20
Toimitsijapöytä ... 10
Toimitsijat
asu ... 57
määritelmä ... 57
Tukijalka ... 29
valinta ... 29
Tulkki ... 12
Työntäminen ... 41
Törmäyskaarialueet ... 40
määritelmä ... 9
Törmääminen ... 39
Ulkona
pallo ... 28
pelaaja ... 28
Vaihtomahdollisuus ... 25
Vaihtopelaaja
pelaajaksi ... 26
tulee pelaaja ... 12
Vaihtopelaajien tuolit ... 10
Valmentaja
joukkueen jäsen ... 12
pelaajaluettelo ... 15
pelistä erottaminen ... 47
seisomassa ... 15
tekninen virhe ... 44
velvollisuudet ja oikeudet ... 15
Vapaaheitot ... 51
Vapaaheittoalueen reunapaikat ... 8
Vapaaheittojen reunapaikat ... 52
Vapaaheittoviivat ... 8
Vapaaheittäjä
määrääminen ... 15, 52
rajoitukset ... 52
Vartiointi
pallollisen pelaajan ... 37
pallottoman pelaajan ... 38
takaapäin ... 41
Varusteet ... 11
pelaajalla ... 57
pelaajan ... 13
Vastalause
komissaarin raportti ... 58
päätuomarin raportti ... 58
Vastustajan kori ... 5
Videon käyttö ... 98
Vierasjoukkue ... 13
Viisi sekuntia
sisäänheitto ... 23
tarkasti vartioitu pelaaja ... 31
Viisi virhettä ... 12
Virhe
erikoistilanteet ... 51
heittotilanteessa ... 42
joukkuevirheet ... 50
kosketus ... 41
määritelmä ... 36
pelaajan tekninen ... 43
peliajan päättyessä ... 16
peliajan päättymisen jälkeen ... 16
pelistä erottava ... 47
pelitauolla ... 16
pysäyttävä ... 45
rangaistus ... 51
räikeä ... 45
tappelu ... 48
valmentajan erottaminen ... 47
valmentajan tekninen ... 44

viides pelaajalla 12
vuorohallinnan aikana 19
väkivalta 47
Virheen näytteleminen 41
Vuorohallinta 18
kirjurin velvollisuudet 59
Väkivalta 47
Väärä takaapäin vartiointi 41
Ylösheitto 18
Ylösheittotilanne 19