

Miesten Suomen Cupiin kuuluvat kaikki sen kilpailuvaiheet ja se kuuluu kilpailusäännöissä aikuisten huippu- ja kilpakoripallosarjoihin.

SARJAMANUAALIT

Miesten Suomen Cupissa pelaaville seuroille toimitetaan sarjamanuaalit, joista ilmenee yksityiskohtaiset toimintaohjeet Suomen Cupin otteluiden järjestämisestä. Ilmoittautumalla sarjaan seurat ovat sitoutuneet noudattamaan sarjamääräyksissä ja manuaaleissa annettuja ohjeita sekä niiden laiminlyönneistä määrättyjä sanktioita.

1 OSALLISTUMISOIKEUS

Miesten Suomen Cupiin voi osallistua joukkue, joka pelikaudella 2018-19 pelaa Suomen Koripalloliiton alaisissa miesten sarjoissa.

2 KILPAILUJÄRJESTELMÄ

2.1 KILPAILUVAIHEET

12 joukkueen kilpailu

- Kahdeksan joukkuetta sijoitetaan 1. kierrokselle ja neljä toiselle kierrokselle.
- Ensimmäisen kierroksen voittaneet joukkueet (4 joukkuetta) selviävät puolivälieriin.
- Ensimmäisen kierroksen hävinneet joukkueet (4 joukkuetta) kohtaavat 2. kierroksella neljä sinne sijoitettua (4 korkeimman rankingin omaavaa sarjaan osallistunutta joukkuetta).
- Toisen kierroksen voittaneet joukkueet (4 joukkuetta) selviävät puolivälieriin.
- Mikäli ensimmäisellä kierroksella pelannut joukkue on pelannut mahdollisella karsintakierroksella kotiottelun, saa kotiottelun se joukkue, jolla ei vielä kotiottelua sarjassa ole pelattuna. Muussa tapauksessa ensimmäisen kierroksen kotijoukkue arvotaan.
- Mikäli toisella kierroksella pelannut joukkue on pelannut sarjassa jo vähintään yhden kotiottelun, saa kotiottelun se joukkue, jolla ei vielä kotiottelua sarjassa ole pelattuna. Muussa tapauksessa toisen kierroksen kotijoukkue arvotaan.
- Mahdollinen karsintakierros (joukkueita yli 12) toteutetaan samalla periaatteella kuin 1. ja 2. kierros.

24 joukkueen kilpailu

- Kuusitoista joukkuetta sijoitetaan 1. kierrokselle ja kahdeksan toiselle kierrokselle.
- Ensimmäisen kierroksen voittaneet joukkueet (8 joukkuetta) selviävät neljännesvälieriin.
- Ensimmäisen kierroksen hävinneet joukkueet (8 joukkuetta) kohtaavat 2. kierroksella kahdeksan sinne sijoitettua (8 korkeimman rankingin omaavaa sarjaan osallistunutta joukkuetta).
- Toisen kierroksen voittaneet joukkueet (8 joukkuetta) selviävät neljännesvälieriin.
- Mikäli ensimmäisellä kierroksella pelannut joukkue on pelannut mahdollisella karsintakierroksella kotiottelun, saa kotiottelun se joukkue, jolla ei vielä kotiottelua sarjassa ole pelattuna. Muussa tapauksessa ensimmäisen kierroksen kotijoukkue arvotaan.

- Mikäli toisella kierroksella pelannut joukkue on pelannut sarjassa jo vähintään yhden kotiottelun, saa kotiottelun se joukkue, jolla ei vielä kotiottelua sarjassa ole pelattuna. Muussa tapauksessa toisen kierroksen kotijoukkue arvotaan.
- Mahdollinen karsintakierros (joukkueita yli 24) toteutetaan samalla periaatteella kuin 1. ja 2. kierros.

Neljännesvälierät

- Kuusitoista joukkuetta.
- Otteluparit arvotaan.
- Kotijoukkueeksi määrätään se joukkue, jolla kilpailun tässä vaiheessa vähemmän kotiotteluita pelattuna. Muussa tapauksessa kotijoukkue arvotaan.
- Ottelun voittaja selviää puolivälieriin.

Puolivälierät

- Kahdeksan joukkuetta (neljännesvälierien voittajat).
- Otteluparit arvotaan.
- Kotijoukkueeksi määrätään se joukkue, jolla kilpailun tässä vaiheessa vähemmän kotiotteluita pelattuna. Muussa tapauksessa kotijoukkue arvotaan.
- Ottelun voittaja selviää välieriin.

Välierät

- Neljä joukkuetta (puolivälierien voittajat).
- Otteluparit ja kotijoukkue arvotaan.
- Ottelun voittaja selviää Suomen cupin finaaliin.

Finaali

- Kaksi joukkuetta, välierien voittajat.
- Kotijoukkue arvotaan.
- Ottelun voittaja on Suomen Cupin mestari.

Kilpailukaavio on kuvattu kokonaisuudessaan kohdassa 8.

2.2 TASOITUSHEITOT

Kahden eri sarjatason joukkueen kohdatessa, saa huonomman sarjatason joukkue hyväksen 10 kolmen pisteen heittoa ennen ottelun alkua.

Aloitussyisikosta kukin heittää kahdesti kolmen pisteen heiton. Onnistuneet kolmen pisteen korit lasketaan heittäneen joukkueen sekä pelaajan henkilökohtaisiin pisteisiin.

Tasointusheittojen jälkeen peli alkaa normaalisti ylösheitolla.

3 OTTELUIDEN JÄRJESTÄMINEN

3.1 PELAAMISEN OLOSUHTEET

Pelikentän koko on 28,0m x 15,0m ja pelialustan tulee olla puuta (parketti).

Kaikkien pelikentän rajaviivojen tulee olla voimassa olevien pelisääntöjen mukaiset.

Pelikentän turvaetäisyyksien on oltava sekä sivuilla että päädyissä 2,0m¹⁾.

Turva-alueen tulee olla pelialueesta selvästi poikkeavan värinen, mikäli pelikentässä on muita kuin koripal-
lokentän viivat, ja väritetyn alueen tulee olla vähintään 1,0m ja enintään 2,0m levyinen.

Kaikkien teknisten varustusteiden tulee täyttää virallisten pelisääntöjen määräykset.

Katsomon tulee olla kiinteä tai vastaava hyväksytty katsomorakennelma.

Valaistuksen tulee olla vähintään 1000 luksia¹⁾.

Hallin lämpötilan tulee olla 16 °C – 25 °C.

Hallin vapaan korkeuden tulee olla vähintään 7,0m sen alimmassa kohdassa¹⁾.

Hallissa tulee olla äänentoistojärjestelmä, joka on mitoitettu hallin kapasiteetin mukaiseen yleisötilaisuuteen.

Peliareenalla tulee olla viisi lukittavaa pukuhuonetta, joissa ei ole muita käyttäjiä ottelutapahtuman aikana:

- suihkulla ja WC:llä varustettu pukuhuone kotijoukkueelle (min. 20m²)¹⁾
- suihkulla ja WC:llä varustettu pukuhuone vierasjoukkueelle (min. 20m²)¹⁾
- suihkulla ja WC:llä varustettu pukuhuone erotuomareille (min. 15m²)¹⁾
- suihkulla ja WC:llä varustettu pukuhuone ensiavulle (min. 12m²)¹⁾
- suihkulla ja WC:llä varustettu pukuhuone dopingtestaukselle (min. 12m²)¹⁾

Otteluissa on käytettävä kaikkia virallisten pelisääntöjen määrittämiä teknisiä laitteita:

- pelikentän kummassakin päässä²⁾ tulostaulu, jossa on pelikellon ja joukkueiden pistemäärän näytöt
- tulostaulussa joukkuevirheiden määrä 1-5 (suurempia numeroita ei saa olla), pelaajien virheiden määrät 1-5 (viides virhe punaisella), aikalisien määrä 1-3 sekä pelaajien pelinumerot²⁾, sukunimet²⁾ ja tehdyt henkilökohtaiset pisteet²⁾
- kolmeen suuntaan näyttävä²⁾ 24s laite kummankin korin päällä, jossa on myös pelikellon näyttö ja punainen lamppu osoittamaan hyökkäysajan päättymistä
- kaksi (2) erillistä, toisistaan selvästi erottuvaa äänimerkinantolaitetta, joissa on hyvin voimakas ja terävä ääni
- hallintavuoron ilmaiseva elektroninen²⁾ vuoro-osoitin (nuoli toimitsijapöydällä)
- joukkuevirheiden täyttymisen merkki-ilmaisimet toimitsijapöydällä ja tulostaulussa
- numerotaulut 1-5 pelaajien virhemäärien ilmaisemiseksi toimitsijapöydällä
- korilevyjen sisäreunoissa punaiset LED-valot osoittamaan peliajan päättymistä kunkin erän lopussa
- korilevyjen sisäreunoissa oranssit LED-valot osoittamaan hyökkäysajan päättymistä²⁾

¹⁾ Kilpailun järjestäjä voi myöntää ilmoittautumisen yhteydessä poikkeusluvan yhdeksi otteluksi kerrallaan.

²⁾ Suositeltava vaatimus tai tekninen ominaisuus.

Ottelupaikalla on oltava varalaitteet mahdollista korirenkään, pelikellon tai 24s laitteen hajoamista varten.

3.2 PELIAREENAN VARAAMINEN JA VALMIUSAIKA

Peliareena tulee olla kokonaisuudessaan valmiina viimeistään tuntia ennen ottelun alkua, jolloin kaikki mainokset ja muut peliareenan ulkoasuun kuuluvat osat ovat silloin paikoillaan.

3.3 JOUKKUEIDEN VERRYTTELYAIKA

Verryttelyaika alkaa 60 minuuttia ennen ottelun alkua, jolloin pelikello viimeistään käynnistetään käymään laskevaa aikaa kohti ottelun alkamishetkeä. Ennen ottelua on joukkueille varattava vähintään 20 minuuttia keskeytymätöntä verryttelyaikaa.

3.4 LÄMMITTELYPALLOT

Kotijoukkue järjestää vierasjoukkueen käyttöön ennen pelin alkua ja puoliajalla tapahtuvaa lämmittelyä varten vähintään kuusi (6) pelilaatuista palloa. Pallojen tulee olla seuroille toimitettuja pelilaatuisia virallisia pelipalloja.

3.5 TOIMITSIJAT

Ottelussa tulee olla koripallon virallisten pelisääntöjen mukaiset, tehtäviinsä koulutetut, toimitsijat (ajanottaja, kirjuri, 24 sekunnin valvoja, kaksi tilastojjaa sekä kuuluttaja sekä vähintään yksi luuttuaja kentän kummassakin päädyssä.

3.6 OTTELUPÖYTÄKIRJAN TOIMITTAMINEN JA SÄILYTTÄMINEN

Järjestävän seuran tulee lähettää pelisääntöjen mukaisesti täytetty ottelupöytäkirja sekä alkuperäinen tilastointilomake ottelua seuraavana arkipäivänä 1. luokan postina liiton erikseen ilmoittamaan osoitteeseen.

Järjestävän seuran on säilytettävä oma jäljennöskappaleensa ottelupöytäkirjasta.

3.7 TILASTOINTI

Ottelut tulee tilastoida kotijoukkueen toimesta FIBA LiveStats -ohjelmalla.

Tilastointia varten tulee olla kiinteä laajakaistayhteys, jonka miniminopeus on 3mbs. Yhteyden on toimittava siinä pisteessä, jossa tilastointi suoritetaan. Langattoman tai mobiiliyhteyden käyttäminen tähän tarkoitukseen ei ole luvallista.

Heti ottelun päättymisen jälkeen ottelun boxscore (pdf) ja LOG (xml) tulee lähettää sarjan tilastovastaavalle sekä liiton tulospalveluun.

3.8 OTTELUIDEN TALTIONTI

Jokainen ottelu tulee kuvata ja tallentaa ottelutalenne liiton tallennepalveluun.

- Kaikki ottelut tulee kuvata Keemotion kamerajärjestelmällä. Tämä toiminto vaatii kiinteän laajakaistayhteyden, jonka miniminopeus on 10mbs. Yhteyden on toimittava siinä pisteessä, jossa järjestelmän serveri on. Langattoman tai mobiiliyhteyden käyttäminen tähän tarkoitukseen ei ole luvallista. Kotijoukkue vastaa kamerajärjestelmän käynnistämisestä ja sulkemisesta.
- Mikäli ottelu pelataan hallissa (liiton hyväksymä siirto), jossa kuvaaminen Keemotionilla ei onnistu tai kuvaaminen ei jonkun muun hyväksyttävän syyn (esim. laiterikko) vuoksi onnistu, tulee kotijoukkueen kuvata kotiottelunsa ja tallentaa ottelutalenne yhtenä MP4-tiedostona ottelupäivänä klo 24:00 mennessä liiton tallennepalvelimelle.

3.9 MEDIAN PALVELUT ¹⁾

Median edustajille ja ottelun jälkeiselle lehdistötilaisuudelle tulee olla käytettävissä toimivat puitteet.

- Kirjoittavalla toimittajalla istumapaikka, pöytä sekä sähköpistoke.
- Valokuvaajille tulee osoittaa omat työskentelytilat kentän laidalta turva-alueen ulkopuolelta.
- Ottelun jälkeen medialle tulee osoittaa työskentelytila korkeintaan yhden tunnin ajaksi.
- Ottelutapahtuman aikana median käytettävissä tulee olla langaton laajakaistayhteys.

¹⁾ Kilpailun järjestäjä voi myöntää ilmoittautumisen yhteydessä poikkeusluvan yhdeksi otteluksi kerrallaan.

3.10 YLEISÖPALVELUT

Katsojien palvelua varten on oltava asialliset tilat ja toiminnot.

Seuralla on poliisin hyväksymä ilmoitus yleisötapauhtumien järjestämisestä ottelutapahtumia varten. Ilmoituksen liitteenä tulee olla mm. pelastusviranomaisten hyväksymä pelastussuunnitelma.

3.11 OTTELULÄÄKÄRI, ENSIAPUHENKILÖSTÖ JA HUOLTO

Ottelutapahtumassa on oltava ensihoitotaitoinen lääkäri tai hoitaja (hyväksytty EA2), joka osaa tehdä arviointia pelaajan pelikuntoisuudesta ja tarvittavasta hoidosta ohjauksesta sekä tietoa hoitoyksiköstä (sairaala/terveysasema tmv.) sekä varmistettu kuljetus sinne.

Ottelulääkärin tai EA -henkilön on ilmoitauduttava 20 minuuttia ennen ottelun alkua ottelun erotuomareille tai komissaarille sekä molemmille joukkueille kertoen sijaintinsa ottelun aikana.

Jokainen joukkue huolehtii itse pelaajien tyypillisistä pienempien vammojen hoidosta ja välineistä ja teipauksista. Suositus on, että kotijoukkue hoitaa riittävät irtojääät vierasjoukkueen käyttöön.

3.12 JÄRJESTYKSENVALVONTA

Jokaisessa ottelussa tulee olla vähintään yksi viranomaisten hyväksymä järjestyksenvalvoja 100 katsojaa kohti, tuhannen katsojan ylittävältä osalta yksi jokaista 200 katsojaa kohti. Mikäli viranomaiset asettavat tilaisuuden järjestyksenvalvojen lukumäärälle korkeamman vaatimuksen, tulee seuran noudattaa sitä.

Järjestyksenvalvojien esimiehen on ilmoitauduttava 20 minuuttia ennen ottelun alkua ottelun erotuomareille tai komissaarille sekä molemmille joukkueille kertoen näille sijaintinsa ottelun aikana.

Järjestyksenvalvojien tulee kiinnittää huomiota

- Katsomoturvallisuuteen ja mahdollisten häiriötilanteiden ennakkoimiseen.
- Erotuomarien koskemattomuuteen ennen ottelua, ottelun aikana ja sen jälkeen.
- Vierasjoukkueen koskemattomuuteen ennen ottelua, ottelun aikana ja sen jälkeen.
- Yleisön kentälle pääsyn estämiseen ottelutapahtuman aikana ml. joukkueiden verryttelyaika päättyen siihen, kunnes joukkueet ovat lopullisesti poistuneet kentältä. Kenttäalueeksi luetaan pelikenttä, vaihtopenkkialue sekä 2,0 metrin turva-alue.

Koripallo-ottelussa tai sen välittömässä läheisyydessä ei saa pitää, eikä koripallo-otteluun saa tuoda

- päihdyttäviä aineita,
- ampuma-aseita tai patruunoita,
- räjähdysaineita tai räjähteitä,
- terä- tai lyömäaseita,
- ilotulitteita, soihtuja tai savuja,
- laserkyniä tai vastaavia voimakkaan valotehon laitteita tai muita sellaisia esineitä tai aineita, joilla voidaan uhata toisen henkeä tai terveyttä taikka joilla voidaan aiheuttaa vaaraa ottelutapahtuman järjestykselle tai turvallisuudelle,
- poliittisia, rasistisia tai muuten loukkaavia julisteita tai banderolleja tai
- muita järjestäjän kieltämiä esineitä.

Ottelutapahtumaan ei saa päästää henkilöä,

- joka on häiritsevästi päihtynyt,
- jonka voidaan olettaa muutoin aiheuttavan häiriötä tai vaarantavan turvallisuutta tai jonka aikaisemman käyttäytymisen perusteella on syytä epäillä vaarantavan tapahtumassa järjestystä ja turvallisuutta tai
- henkilöltä, jonka hallusta löydetään edellisessä mainittuja esineitä tai aineita.

3.13 FANIRYHMÄT JA KANNATUSVÄLINEET

Vierasjoukkueelle varattava vähintään 10% hallin katsomokapasiteetista.

Joukkuepenkkien ja toimitsijapöydän välittömään läheisyyteen (rivit 1-3 vaihtopenkin ja toimitsijapöydän takana sekä päätykatsomo korista vaihtopenkkien viereen) ei tule sijoittaa kannustajia, joilla torvia, rumpuja tai muita soittimia. Nämä tulee sijoittaa em. katsomopaikoissa rivien 4 yläpuolelle tai hallin muihin katsomolohkoihin.

Sisätiloissa ei saa käyttää mekaanisia äänilähteitä (megafoni, sireeni tmv.) eikä ulkokäyttöön tarkoitettuja laitteita (esim. ponnekaasulla toimivat torvet ja vuvuzelat). Rummut ja ihmisvoimalla toimivat torvet ovat sallittuja.

3.14 OTTELUN JÄRJESTELYKUSTANNUKSET

Järjestävä seura vastaa yksin kunkin ottelun järjestelykuluista. Vierasjoukkue huolehtii omista matka-, majoitus- ruokailu- ymv. kuluista.

3.15 OTTELUIDEN ALKAMISAJAT

Seurat sopivat keskenään otteluille pelipäivät ja alkamisajat. Ottelut alkavat maanantai-perjantai kello 18:30-20:00 ja lauantai-sunnuntai kello 13:00-19:00. Kilpailujaos otteluiden pelipäivät tai alkamisajat.

3.16 OTTELUAIKATAULU

Kaikki ottelutapahtumat tulee järjestää hyväksytyyn otteluaikataulun mukaisesti. Aikatauluun tulevat muutokset tulee hyväksyttävä viimeistään peliä edeltävänä arkipäivänä kilpailujohtajalla sekä toimittaa viimeistään 60 minuuttia ennen ottelun alkua kirjallisesti kaikille ottelutoimijoille.

3.17 KANSALLISLAULUN ESITTÄMINEN

Kansallislaulujen esittäminen on kielletty kaikissa paitsi Suomen itsenäisyyspäivänä pelattavissa otteluissa.

3.18 PUOLIAJAN PITUUS

Puoliaikataulun pituus on 15 minuuttia. Ennen 3. jakson alkua on joukkueille varattava vähintään 10 minuuttia keskeytymätöntä verryttelyaikaa.

3.19 MUSIIKIN SOITTAMINEN PELIN AIKANA

Pelin ollessa käynnissä on musiikin soittaminen kielletty.

Kun erotuomari katkaisee pelin (viheltää pilliin), voidaan musiikkia soittaa niin kauan kunnes:

- Ylösheitossa hyppäävät pelaajat koskettavat erotuomarin heittämää palloa.
- Vapaaheitossa erotuomari astuu kolmen sekunnin alueelle näyttääkseen vapaaheittojen määrän.
- Sisäänheitossa erotuomari ojentaa pallon sisäänheittäjälle tai se on sisäänheittäjän käytettävissä.

3.20 ÄÄNITEHOSTEIDEN KÄYTTÄMINEN

Äänitehosteiden käyttäminen otteluissa on sallittua seuraavin rajoituksin:

- Pelin ollessa käynnissä on mahdollisuus käyttää tunnelman nostamiseen tarkoitettuja äänitehosteita.
- Äänitehosteita ei saa käyttää vapaaheittojen aikana eikä muulloinkaan pelaajien häiritsemiseksi.

3.21 PELI- JA LÄMMITTELYASUT

Joukkueen jäsenten peliasu käsittää:

- Pääväriltään yhtenäisen pelipaidan, joka on edestä ja takaa samanvärinen. Kaikkien pelaajien on pidettävä paidan helma kauttaaltaan pelipaidan sisässä pelin aikana.
- Pääväriltään yhtenäiset pelihousut, jotka ovat edestä ja takaa saman samanväriset. Housujen lahkeiden tulee päättyä polvien yläpuolelle.
- Pelipaidan ja housujen tulee olla saman väriset.
- Pääväriltään yhtenäiset pelisukat joukkueen kaikilla pelaajilla.

Joukkueella tulee olla vähintään kahdet pelipaidat.

- Peliohjelmassa ensin mainittu joukkue (kotijoukkue) pelaa vaaleissa paidoissa.
- Peliohjelmassa toisena mainittu joukkue (vierasjoukkue) pelaa tummissa paidoissa.
- Kuitenkin joukkueiden niin sopiessa paitojen värit voidaan vaihtaa.

Pelaajien on käytettävä ennen ottelun alkua ja puoliajalla tapahtuvan verryttelyn aikana joukkueen yhteistä lämmittelyasua tai -paitaa. Pelaajaesittelyssä joukkueen on esiinnyttävä yhtenäisessä asussa.

3.22 PELIPAITA

Pelipaidan vasemmassa rinnassa tulee olla seuran tai joukkueen tunnus kooltaan 20cm².

Pelipaidan oikeassa olkaimessa on oltava sarjan tunnus kooltaan 32cm².

Tämä sääntö ei koske II-divisioonassa tai alemmalla tasolla pelaavia joukkueita.

3.23 PELIHOUSUT

Pelihousuissa oleville sarjan tai seuran tunnuksille eikä pelinumeroille ole asetuksia.

3.24 PAINETUET, ALUSPAIDAT JA MUUT VARUSTEET

Painetukien, aluspaitojen ja muiden varusteiden tulee olla koripallon virallisten pelisääntöjen mukaisia.

3.25 PELINUMEROT

Jokaisella pelaajalla on oltava numero pelipaitansa rinta- ja selkäpuolella. Numeroiden on oltava yksiväriset ja pelipaidan väristä hyvin erottuvat. Numeroiden fontin tulee olla selkeä ja:

- Selässä vähintään 20cm korkeat.
- Rinnassa vähintään 10cm korkeat.
- Vähintään 2cm leveät.
- Joukkueiden tulee käyttää numeroita 1-99.

- Mainosten ja kaikkien muiden merkkien tulee olla vähintään 5 cm päässä numeroista.

3.26 PELAAJIEN NIMI PAIDASSA

Pelaajan sukunimen tulee olla pelipaidan selässä pelinumeron yläpuolella ylimmäisenä. Se tulee olla kirjoitettu isoilla kirjaimilla, joiden minimikorkeus on 6 cm. Jos joukkueessa on kaksi saman sukunimen omaavaa pelaajaa, nimet tulee erottaa etunimen alkukirjaimilla.

Kun joukkueeseen tulee uusi pelaaja kesken pelikauden, on pelaajan nimen oltava pelipaidassa viimeistään 14 vuorokauden kuluttua hänen pelaamastaan ensimmäisestä ottelusta.

Tämä sääntö ei koske II-divisioonassa tai alemmalla tasolla pelaavia joukkueita.

3.27 FINAALI

Finaalissa käytetään yhteistaloutta, jossa menot jaetaan tasan osallistuvien joukkueiden kesken. Finaalin lipunmyynnistä sekä akreditoinnista vastaa Suomen Koripalloliitto. Finaalissa pelaavalla joukkueella on oikeus 40 lippuun.

Kilpailun järjestäjän on laadittava erillisellä lomakkeella ennakkolaskelma finaalin taloudesta ja toimitettava se finaali joukkueille kaksi viikkoa ennen finaalia. Mahdolliset huomautukset on tehtävä etukäteen välittömästi laskelman saavuttua.

Lopullinen ottelutilitys siihen liittyvine maksuineen suoritetaan 30 päivän kuluessa finaaliin osallistuneiden seurojen ilmoittamille tileille. Tilityksen on perustuttava todellisiin tuloihin ja menoihin, joista on esitettävä pyydettyä asianmukaiset, hyväksyttävät tositteet. Jos seura ei ole suorittanut taloudellisia velvollisuuksiaan yhteistaloudesta viikon kuluessa lopullisen laskelman saatuaan, on se velvollinen maksamaan saavalle seuralle viivästyskoron.

Yhteistalouteen lasketaan mukaan seuraavat kotijoukkueen vastuulla olevat menot:

- Salivuokrat (sisältää siivous- ja valvontapalkkiot), 7 tuntia/ottelu.
- Toteutuneet erotuomari- ja komissaarikulut.

Yhteistalouteen lasketaan mukaan seuraavat vierasjoukkueen vastuulla olevat menot:

- Vierasjoukkueen matkakulut koti- ja ottelupaikkakunnan välillä, edestakainen kilometrimäärä x 1,00 €/km.
- Vierasjoukkueen majoituskulut (sis. aamiainen) finaalia edeltävänä yönä edullisimman paikkakunnalla vallitsevan majoitustaksan mukaisena mikäli ottelu järjestetään niin aikaisin aamulla, että vierailijaa ei voida vaatia matkustamaan aamulla (lähtö ennen klo 7:00).
- Joukkueeseen lasketaan kuuluviksi ottelupöytäkirjaan merkityt mukana olevat pelaajat, valmentaja, apuvalmentaja ja joukkueenjohtaja, kuitenkin korkeintaan 16 henkilöä.

Yhteistalouteen lasketaan mukaan seuraavat Koripalloliiton vastuulla olevat menot:

- Ottelutapahtuman markkinointi yhdessä finaalisurojen kanssa sovittavalla tavalla.
- Lipunmyynnin kustannukset.
- Koripalloliiton henkilöstön ja palkintojen jakajien matkakulut, enintään 4 henkilöä, finaalityöpahtumaan.

Järjestävän seuran posti-, puhelin- ja muita yleisiä kuluja ei hyväksytä yhteistalouteen, eikä myöskään toimitusmaksuja eikä muita ottelutapahtumakustannuksia (toimitsijat, järjestyksenvalvonta, lipuntarkastajat, ensiapu, videointi jne.).

Yhteistalouteen ei lasketa vierasjoukkueen ottelumatkan ruokailu- tai muita vastaavia kustannuksia.

Yhteistalouteen lasketaan mukaan seuraavat Koripalloliiton vastuulla olevat tuotot:

- Lipunmyynti.
- Mediaoikeuksien myynti.

Yhteistalouteen ei lasketa mukaan järjestävän joukkueen ottelutapahtumatuottoja kuten mainosmyyntiä, ravintola- ja kioskimyyntiä tai muita vastaavia

Koripalloliitto jakaa erillisen ohjeistuksen mukaisesti palkinnot sarjan kahdelle parhaalle joukkueelle seuraavasti:

- Finaalin voittaneelle joukkueelle 25 kpl kultamitaleita
- Finaalin voittaneelle joukkueelle 70% toteutuneesta yhteistalouden tuotosta.
- Finaalin voittanut joukkue saa käyttöönsä mestaruuspokaalin, joka tulee palauttaa Koripalloliittoon 30.9.2019 mennessä. Joukkueen tulee pitää pokaalista hyvää huolta ja vastata siihen mahdollisesti tulleista vahingoista. Joukkue vastaa pokaaliin tehtävästä nimikaiverruksesta.
- Finaalin hävinneelle joukkueelle 25 kpl hopeamitaleita
- Finaalin hävinneelle joukkueelle 30% toteutuneesta yhteistalouden tuotosta.

4 PELAAJAT JA VALMENTAJAT

4.1 EDUSTUSKELPOISUUS JA REKISTERÖINTI

Pelaajan tulee olla Suomen Cupin ottelun pelaamisen hetkellä edustuskelpoinen siinä joukkueessa ja sarjassa, jossa hänen edustamansa joukkue pelaa Suomen Koripalloliiton alaisessa sarjassa.

Joukkueessa tulee yhdessä ottelussa olla merkittynä home grown pelaajia ottelupöytäkirjaan vähintään seuraavasti:

Pelaajia pöytäkirjassa	12	11	10	9	8	7	6	5
Home grown pelaajia	9	8	7	6	5	4	3	2

Home grown pelaajaksi lasketaan pelaaja, joka voi edustaa liittoa kansainvälisessä kilpailussa tai ottelussa tai on ennen 22 ikävuotta pelannut Koripalloliiton alaisissa sarjoissa vähintään kolmena eri pelikautena.

Jokainen ottelupöytäkirjaan merkitty pelaaja ja valmentaja tulee olla rekisteröity joukkueen kokoonpanoon, jotta hän on edustuskelpoinen.

4.2 PELAAJALISTA

Joukkueen on toimitettava annettuun määräaikaan mennessä täydellisesti täytetty kokoonpanoilmoitus.

Liitto tarkistaa ilmoitetut kokoonpanot ja pelaajien edustuskelpoisuuden ja toimittaa tarkastuksen jälkeen joukkueelle voimassa olevan, leimalla varustetun pelaajalistan, joka tulee antaa ottelun kirjurille pöytäkirjan täyttämistä varten. Ottelupöytäkirjassa ja ottelutilastoissa tulee olla samat pelaajat

Pelaajalista tulee antaa tarvittaessa ottelun komissaarille tai erotuomarille.

Pelaajaa ei vahvisteta eikä lisätä pelaajalistaan ennen kuin kaikki pyydetyt tiedot pelaajasta on ilmoitettu ja pelaajalla on lisenssi maksettuna sekä edustuskelpoisuus seurassa on voimassa.

Pelikauden aikana tehtävät kokoonpanolisäykset, poistot tai muut muutokset pelaajalistaan tulee tehdä arkipelipäivänä klo 12 mennessä ja viikonloppuna peliä edeltävänä arkipäivänä klo 16 mennessä sarjan vastuuhenkilölle. Lisäyksen / muutoksen jälkeen liitto toimittaa joukkueelle uuden hyväksytyt pelaajalistan, jota tulee käyttää.

Joukkueella tulee olla kokoonpanossa ottelupaikalla sekä ottelupöytäkirjaan merkittynä vähintään kahdeksan (8) edustuskelpoista pelaajaa.

- Tähän kohtaan voi liitto myöntää ottelukohtaisen poikkeusluvan erittäin painavista syistä kuten joukkueeseen kohdistuneesta epidemiasta tai pelaajien edustamisesta samaan aikaan toisessa koripallotapahtumassa tai pelaamisesta nuorten SM-sarjassa, valtakunnallisessa I-divisioonassa tai osallistumisesta maajoukkuetapahtumaan.

4.3 VALMENTAJAN TASOLUOKITUS

Joukkueen päävalmentajan tasoluokitukselle ei ole määräyksiä.

4.4 VIIMEINEN REKISTERÖINTIPÄIVÄ

Pelaajaa ei voi enää rekisteröidä joukkueen kokoonpanoon, kun sarjan, johon joukkueelle on myönnetty sarjalisenssi, vahvistetun sarjaohjelman mukaiseen runkosarjan viimeiseen otteluun on vähemmän kuin 30 päivää aikaa.

Tämä sääntö ei koske II-divisioonassa tai alemmalla tasolla pelaavia joukkueita.

5 EROTUOMARIT JA KOMISSAARIT

Kaikissa välierä- ja finaaliotteluissa sekä otteluissa, joissa osallisena on Korisliigan tai miesten I-divisioona A:n joukkue, käytetään kolmen (3) erotuomarin järjestelmää. Muissa otteluissa käytetään kahden (2) erotuomarin järjestelmää.

Komissaaria käytetään finaalissa. Liiton päätöksellä komissaari voidaan lisäksi määrätä jonkin seuran otteluihin, mikäli sen järjestämissä otteluissa on esiintynyt toistuvia sarjamääräysten laiminlyöntejä. Tällöin kustannuksista vastaa järjestävä seura. Liitto voi harkintansa mukaan määrätä komissaarin myös muihin otteluihin. Tällöin kustannuksista vastaa liitto, ellei muuta ole päätetty.

Erotuomarit ja komissaarit kaikkiin otteluihin nimeää liiton erotuomaryksikkö liittohallituksen antamien ohjeiden mukaisesti.

Ottelukohtainen erotuomaripalkkio on 75 euroa ja finaalissa 100 euroa. Ottelukohtainen komissaaripalkkio on 75 euroa ja finaalissa 100 euroa.

Järjestävä joukkue maksaa kotiotteluidensa erotuomarikulut (erotuomaripalkkio, valtion matkustussäännön mukaiset matkakulut sekä Koripalloliiton hallintomaksu) liiton lähettämää laskua vastaan eräpäivään mennessä.

6 RIKE- JA SAKKOMAKSUT

Sarjasitoumuksessa, näissä sarjamääräyksissä tai sarjamanuaaleissa mainittujen asioiden laiminlyönnin seurauksena voidaan seuralle antaa huomautus tai määrätä rikemaksu. Laiminlyönneistä seuraavat rikemaksut voidaan määrätä enintään sarjasitoumuksessa tai sarjamanuaaleissa mainittujen summien suuruisina.

Sarjasitoumuksen, sarjamääräysten ja sarjamanuaalien mukaisista rangaistuksista, kuten esim. seuralle tai sen jäsenille määrättävistä rikemaksuista, päättää kilpailujaos, sarjalisenssiyksikkö tai liittohallitus.

Kurinpitosääntöjen mukaisista rangaistuksista, kuten esim. seuralle tai sen jäsenille määrättävistä sakkomaksuista, päättää liiton kurinpitopäällikkö, sääntö- ja kurinpitoyksikkö tai liittohallitus.

7 SARJAPAIKAN VAHVISTAMINEN JA SARJASTA LUOPUMINEN

Seura vahvistaa osallistumisensa sarjaan palauttamalla allekirjoitetun sarjasitoumuksen sekä maksamalla sarjamaksun annettuun määräaikaan mennessä. Mikäli joukkue luopuu sarjasta tämän jälkeen, sille määrätään luovutussakko 2.000 EUR eikä jo maksettua sarjamaksua palauteta.

Sarjalisenssiyksikkö vahvistaa sarjaan osallistuvat joukkueet ilmoittumisajan päättymisen jälkeen.

8. KILPAILUKAAVIO

