



KORIPALLON VIRALLISET
PELISÄÄNNÖT
2024

versio 1.0

KORIPALLON VIRALLISET PELISÄÄNNÖT 2024

jotka Suomen Koripalloliitto on
hyväksynyt käyttöön 1.10.2024 alkaen.

Tämä on suomennos alkuperäisestä FIBA:n englanninkielisestä julkaisusta "Official Basketball Rules 2024, v1.0". Ristiriitatilanteissa pätee englanninkielinen versio.

versio 1.0
(1.10.2024)

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 Peli-aika, tasatulos ja jatko-aika	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 Epäurheilijamainen virhe	45
38 Pelistä erottava virhe	46
39 Tappelu	47

VII SÄÄNTÖ – YLEISIÄ MÄÄRÄYKSIÄ.....	49
40 Pelaajan tai päävalmentajan sallittujen virheiden lukumäärä ja automaattinen pelistä erottaminen.....	49
41 Joukkuevirheiden rangaistussääntö.....	49
42 Erikoistilanteet.....	50
43 Vapaaheitot.....	50
44 Korjattava erehdys.....	52
VIII SÄÄNTÖ – EROTUOMARIT, TOIMITSIJAT, KOMISSAARI JA HEIDÄN VELVOLLISUUTENSA JA OIKEUTENSA	56
45 Erotuomarit, toimitsijat ja komissaari.....	56
46 Päätuomarin velvollisuudet ja toimivalta.....	56
47 Erotuomarien velvollisuudet ja toimivalta.....	57
48 Kirjurin ja apukirjurin velvollisuudet	58
49 Ajanottajan velvollisuudet	59
50 Heittokellon käyttäjän velvollisuudet.....	60
A – EROTUOMARIN KÄSIMERKIT	62
B – PÖYTÄKIRJA.....	70
C – VASTALAUSEMENETTELY (FIBA:N VIRALLISISSA KILPAILUISSA).....	81
D – JOUKKUEIDEN KESKINÄINEN LOPPUSIJOITUS (FIBA:n virallisissa kilpailuissa).....	82
E – MEDIA-AIKALISÄT	96
F – VIDEOTARKISTUS (IRS).....	97
HAKEMISTO	101

LUETTELO KUVIOISTA

Kuvio 1	Täysimittainen kenttä.....	7
Kuvio 2	Kenttä ja pelialusta	8
Kuvio 3	Kolmen sekunnin alue	9
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.....	51
Kuvio 8	Erotuomarien käsimerkit.....	69
Kuvio 9	Pöytäkirja.....	70
Kuvio 10	Pöytäkirjan yläosa	71
Kuvio 11	Joukkueet pöytäkirjassa (ennen ottelua).....	72
Kuvio 12	Joukkueet pöytäkirjassa (ottelun jälkeen).....	73
Kuvio 14	Loppumerkinnot.....	80
Kuvio 15	Pöytäkirjan alaosa	80

I SÄÄNTÖ – PELI

1 Määritelmiä

1.1 Koripallopele

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

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

1.2 Peliin osallistuvien velvollisuudet

Kaikkien peliin osallistuvien – toimitsijoiden, mahdollisten teknisten delegaattien ja 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

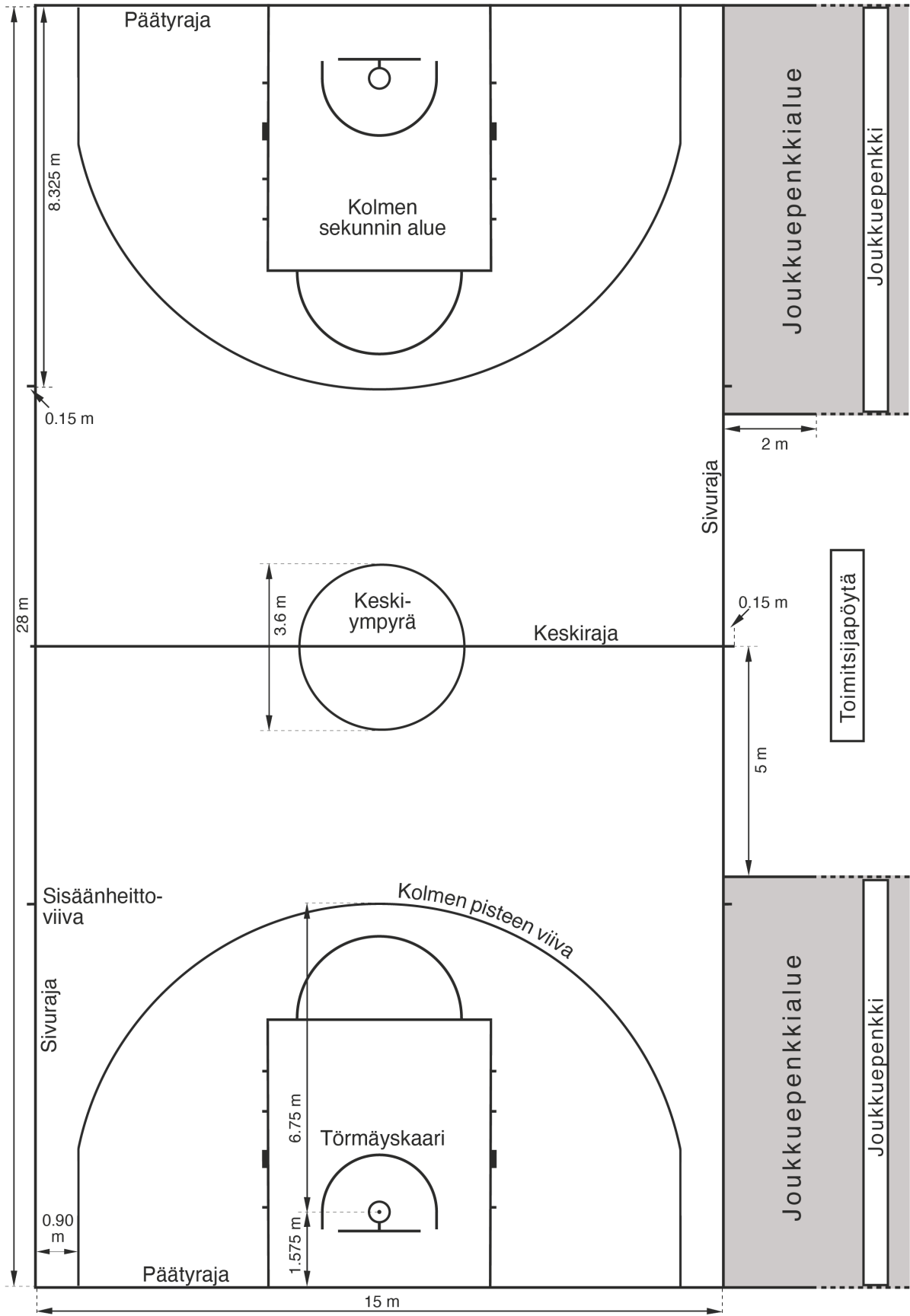
Joukkueen etukenttään kuuluvat vastustajan kori, korilevyn kentän puoleinen osa ja vastustajan korin takana olevan päätyrajan, sivurajojen ja keskirajan vastustajan korin puoleisen reunan rajoittama kentän osa.

2.5 Kentän viivat

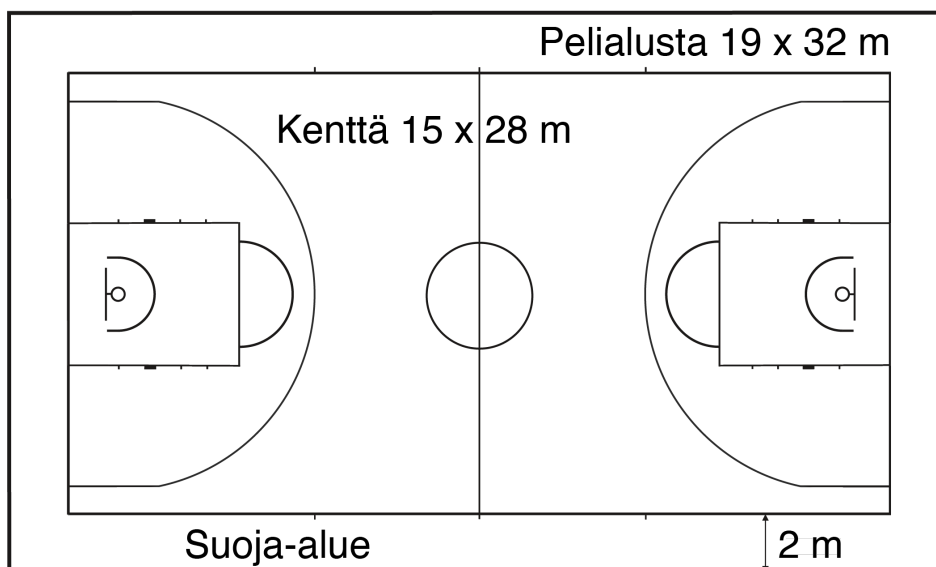
Kaikkien kentän viivojen on oltava samanvärisiä, merkitty valkoisella tai muulla hyvin erottuvalla värillä, leveydeltään 5 cm ja selvästi näkyvissä.

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 pää- ja apuvalmentajille, vaihtopelaajille, kentältä poistetuille pelaajille ja joukkueen avustajille. Kaikkien muiden henkilöiden tulee olla vähintään 2 m etäisyydellä joukkuepenkkialueen takana.

2.5.6 Sisäänheittoviivat

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

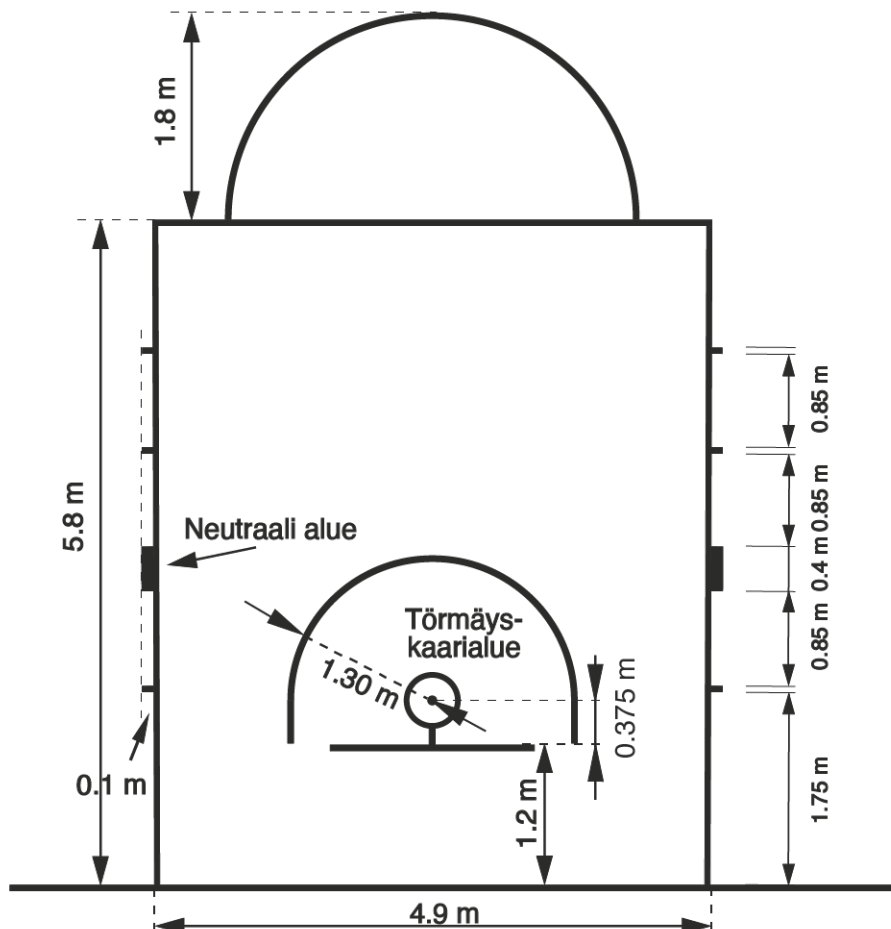
2.5.7 Törmäyskaarialueet

Törmäyskaaret merkitään kenttään seuraavasti:

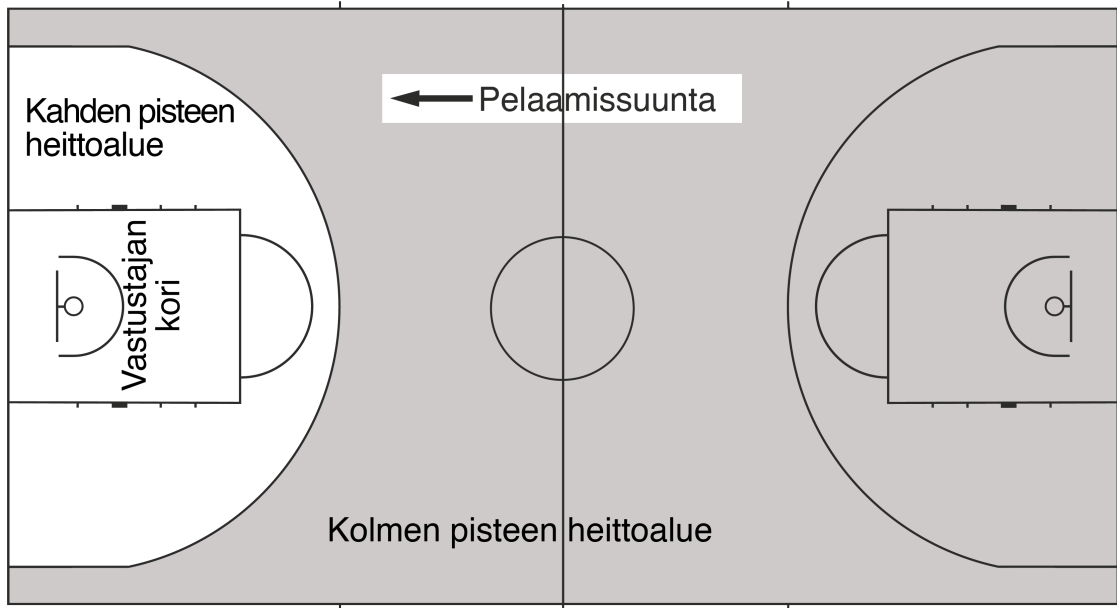
- puoliympyrä, jonka säde on 1,30 m mitattuna suoraan korin keskipisteen alapuolella lattiassa olevasta pisteestä viivan ulkoreunaan. Puoliympyrä yhdistyy:
- kahteen 0,375 m pitkään päätyrajan suhteen kohtisuoraan yhdensuuntaiseen viivaan, joiden alkukohdan ulkoreunat ovat 1,30 m etäisyydellä mitattuna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

Törmäyskaarialueen rajat kuuluvat törmäyskaarialueeseen.



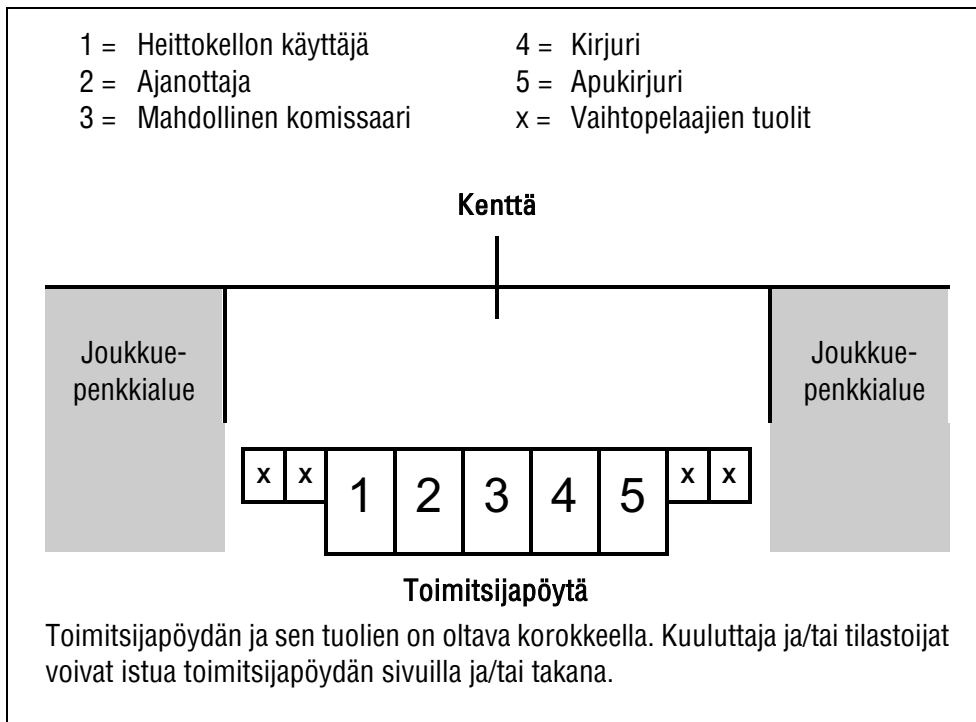
Kuvio 3 Kolmen sekunnin alue



Kuvio 4 Kahden ja kolmen pisteen heittoalueet

2.6

Toimitsijapöydän ja vaihtopelaajien tuolien sijoittelu (Kuvio 5)



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 mittamiseen
- 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 hän on 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. Sukkien tulee olla näkyvissä.

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, kyynärpäähän tai kyynärvarren suojuus, 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 ulkoneuvia 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 hyväksyttävä 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 tietoa 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 päävalmentajana. Jos hän joutuu poistumaan pelistä erotettuna tai jos hän ei pysty toimimaan päävalmentajana loukkaantumisen takia, kapteeniksi vaihtunut voi toimia hänen sijastaan myös päävalmentajana.
- 7.10 Päävalmentaja määrää joukkueensa vapaahieittäjän kaikissa tilanteissa, joissa säännöissä ei ole määrätty vapaahieittäjää.

IV SÄÄNTÖ – MÄÄRÄYKSET PELAAMISELLE

8 Peli-aika, tasatulokset 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 Puoliaikataulun 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 neljänneiden ja jatkoajojen 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, epäurheilijamainen 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 pelaajan loppumisen merkiksi. Silloin kun korilevyyn sisäreunoissa on asennettuna pelikellon äänimerkin soidessa syttyvät punaiset valot, ovat ne ensisijaiset verrattuna äänimerkkiin määritettäessä pelaajan loppumista.

10 Pallon asema

10.1 Pallo voi olla joko elossa tai kuollut.

10.2 Pallo tulee eloon, kun:

- ylösheitossa pallo irtoaa päätuomarin kädestä
- vapaahetossa se on vapaahetittäjän käytettävissä
- sisäänheitossa se on sisäänheitittäjän käytettävissä.

10.3 Pallo kuolee, kun:

- on tehty kori pelitilanteesta tai vapaahetitosta
- erotuomari viheltää pallon ollessa elossa
- on selvää, että pallo ei mene koriin vapaahetitosta, jota seuraa:
 - toinen vapaahetitto
 - vielä muu rangaistus (vapaahetitto 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 vapaahetitosta ilmassa, kun erotuomari viheltää minkä tahansa sääntörikkkeen, joka ei ole vapaahetittäjän tekemä
- pallo on heittäjän hallussa, ja tämä vie heittonsa loppuun jatkuvalla liikkeellä, jonka hän on aloittanut, ennen kuin kenelle tahansa vastajoukkueen pelaajalle tai sen joukkuepenkillä istumaan oikeutetulle henkilölle tuomitaan virhe.

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

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, vapaahettopiivan, 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 Ylösheittilanteet

Ylösheittilanne 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 Ylösheittilanteissa joukkueet saavat vuorotellen pallon haltuunsa sisäänheittoa varten lähinnä sitä kohtaa, jossa ylösheittilanne 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 ylösheittilanteessa. 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
- joukkueetoverit 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 heittoyrityksessä:

- alkaa, kun pelaaja erotuomarin näkemyksen mukaan on aloittanut heittoliikkeen 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 korille ajossa tai muussa liikkeestä tapahtuvassa heitossa:
- alkaa, kun pelaaja ottaa pallon käteensä tai käsiinsä kuljetuksen päätteeksi tai siepatessaan sen ilmasta ja aloittaa erotuomarin näkemyksen mukaan heittoliikkeen 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.
- 15.1.4 Sääntöjen mukaisten askelten määrällä ja heittotilanteella ei ole mitään yhteyttä.
- 15.1.5 Vastustaja saattaa pitää kiinni heittäjän käsivarresta siten, että hän ei voi heittää. Tässä tapauksessa oleellista ei ole, irtoaako pallo heittäjän käsistä.
- 15.1.6 Kun pelaajaa rikotaan heittotilanteessa, 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 sääntöriike tapahtui tai peli keskeytettiin, mutta ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

17.2.3 Kaikkien neljännesten (lukuun ottamatta ensimmäistä neljännestä) ja 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 joukkueoverilleen mihin tahansa kentälle.

17.2.4 Jos neljännessä 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, 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 sääntöriikkeen 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 Epäurheilijamaista tai pelistä erottavaa virhettä seuraava sisäänheitto heitetään joukkueen etukentältä toimitsijapöydän vastakkaisella puolella olevalta sisäänheittoviivalta, ellei näissä säännöissä muuta määrätä.

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 aikalisia 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 Hyväksytyyn 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 vaihtopelaaja, kun hänet on sääntöjen mukaisesti vaihdettu.

19.2.5 Hyväksytyt 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 erotuomarin käsityksen mukaan ilmenee tarpeetonta pelin viivytystä, on rikkoneelle joukkueelle tuomittava aikalisä. Jos joukkueella ei ole aikalisää 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 ilmoitauduttava ajanottajalle ennen siirtymistään kentälle.

19.3.8 Jos vapaahieittäjä täytyy vaihtaa, koska:

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

vapaahieitot 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 vapaahieittäjän käytettävissä ensimmäistä vapaahieittoa varten, niin vaihto myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos:

- viimeinen vapaahieitto onnistuu
- viimeistä vapaahieittoa, jos se epäonnistuu, seuraa sisäänhieitto
- vapaahieittojen välissä tuomitaan uusi virhe. Tässä tapauksessa aloitettuun vapaahieitkokokonaisuuteen kuuluvat vapaahieitot heitetään, ja vaihto myönnetään ennen uuden virheen rangaistusta, ellei näissä säännöissä muuta määrätä.
- tuomitaan uusi virhe, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaahieiton jälkeen. Tällöin vaihto myönnetään ennen uuden virheen rangaistusta.
- tuomitaan rikkomus, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaahieiton jälkeen. Tällöin vaihto myönnetään ennen sisäänhieittoa.

Jos on tapahtunut useampia virheitä, joista on seurannut vapaahieittoja ja/tai pallonhallinta, jokaisen virheen aiheuttama vapaahieitkokokonaisuus 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 (sääntöriike).

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 ulosjoutumisen aiheuttaa pelaaja, jota pallo viimeksi kosketti ennen ulosmenoan, silloinkin kun pallo koskettaa kentän ulkopuolella muuta kuin pelaajaa.

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

23.2.3 Jos pelaaja tai pelaajat liikkuvat kentän ulkopuolelle tai takakentälle kiistapallotilanteessa, syntyy ylösheitto-tilanne.

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 sillä hetkellä, jolloin 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 heittäminen 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 lähdettyä 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 ja liikuttaa toista jalkaansa.
 - 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 joukkueoverinsa 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, kun se ei 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 joutunut ulos kentältä
- tämän joukkueen pelaaja on loukkaantunut
- tälle joukkueelle on tuomittu tekninen virhe
- syntyy ylösheitto-tilanne
- 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 täytyä:

- pallon tulee irrota heittäjän käsistä, ennen kuin heittokellon äänimerkki kuuluu
- irrottuaan pelaajan käsistä pallon tulee osua korirenkaseen 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 korirenkaseen, 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 ulosmenoaa), 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:
 - o jos heittokellon näytössä on pelin keskeytyessä 14 sekuntia tai enemmän, heittokellon lukemaa ei muuteta, vaan se pysyy samana kuin se oli pelin keskeytyessä
 - o jos heittokellon näytössä on pelin keskeytyessä 13 sekuntia tai vähemmän, heittokellon lukema asetetaan 14 sekuntiin.

Jos kuitenkin erotuomari keskeyttää pelin mistä tahansa pätevistä 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 joutuminen 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 neljännessä tai neljänneksellä tai jatkoajalla, ja takakentällä 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 joutumisesta 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 joutumisesta 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 epäurheilijamaisen 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 erotuomarien mielestä 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 vapaahetimitä:

- 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 korilevyn.

- 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 korirengaaseen.
- 31.2.4 Kyseessä on korin häirintä, kun:
- pelaaja koskettaa pelitilanneheiton tai viimeisen vapaaheiton jälkeen koria tai korilevyä, kun pallo on kosketuksessa korirengaaseen
 - 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 (korirengaaseen 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
 - o pallon ollessa heittotilanteessa olevan pelaajan käsissä
 - o pallon ollessa ilmassa pelitilanneheitosta tai viimeisestä vapaaheitosta
 - ajanottajan äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan päättymisen merkiksi
- yksikään pelaaja ei saa koskea palloon sen osuttua korirengaaseen, 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 tekninen virhe, ja peliä jatketaan tämän teknisen virheen rangaistuksella.

VI SÄÄNTÖ – VIRHEET

32 Virheet

32.1 Määritelmä

32.1.1 Virhe on sääntöriike, 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 sääntöriike

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

33 Pelaajakosketus – yleisiä periaatteita

33.1 Sylinteriperiaate

Sylinteriperiaate määrittää 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.

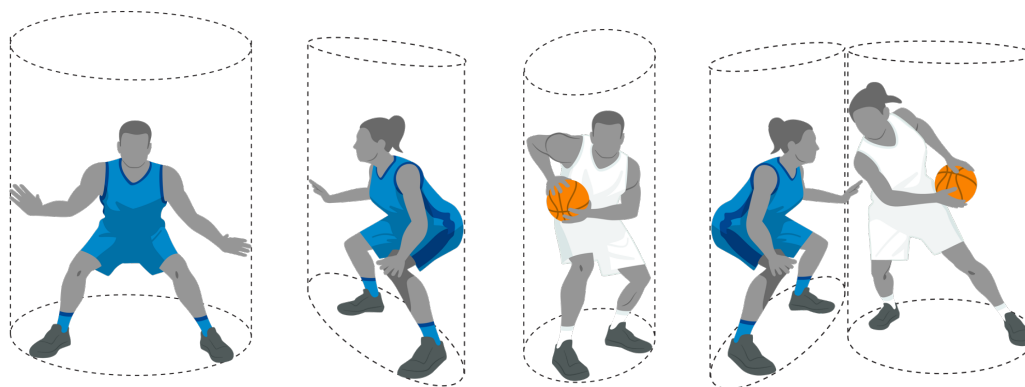
Kädet ja käsivarret voidaan ojentaa vartalon eteen, ei kuitenkaan ulommas kuin jalkojen ja polvien asento sallii. Käsivarret ovat taivutettuina kyynärvarret ja kädet koholla oikeassa vartiointiasennossa.

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.

Heti kun pelaaja poistuu omasta pystyasemastaan (sylinteristään) ja tapahtuu vartalo-kosketus 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 vartiointiasennossa olevaan puolustajaan:

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

33.3 Oikea vartiointiasento

Puolustava pelaaja on ottanut tilanteessa oikean vartiointiasennon, kun:

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

Oikea vartiointiasento ulottuu pystysuunnassa hänen yläpuolelleen (sylinterissä) kattoon asti. Hän saa kohottaa käsivartensa ja kätensä pänsä 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 vartiointiasennon hänen edessään, vaikka tämä tapahtuisi sekunnin murto-osassa.

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

Otettuaan tilanteessa aluksi oikean vartiointiasennon 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 vartiointiasento kohdistuen rintamasuuntaansa vastustajaan ja pitäen molemmat jalkansa lattiassa.
- Puolustaja saa sitten pysyä paikallaan, hypätä ilmaan pystysuoraan, liikkua sivusuuntaan tai perääntyä säilyttääkseen oikean vartiointiasennon.
- Kun hän liikkuu säilyttääkseen aluksi ottamansa oikean vartiointiasennon, 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 vartiointiasennon puolustaja saa kääntyä sylinterissään välttääkseen loukkaantumisen.

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

33.5 **Pallottoman pelaajan vartiointi**

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

Vartioitaessa 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 kulkuunsa.

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 vartiointiasennon, ja tapahtuu kosketus vastustajaan, hän on vastuussa kosketuksesta.

Kun puolustava pelaaja on alkuun ottanut oikean vartiointiasennon, 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 vartiointiasentoon 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 epäurheilijamainen 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 vastustajan etenemistä pallon kanssa tai ilman palloa.

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

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 kyynärpänsä 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 vartioivan 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, kyynärpäätänsä, olkapäätänsä, lantiotaan, jalkaansa, polveaan tai jalkateräänsä; ei liioin taivuttamalla vartaloaan epänormaalisti (sylinterinsä ulkopuolelle) eikä käyttäa 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 erotuomarin käsissä tai 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 sääntöriike 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 rikko-
neen joukkueen joukkuevirheet täynnä. Peliä jatketaan rikko-
neen joukkueen vastustajien sisäänheitolla lähinnä sääntöriikkeen 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 täytyä:

- Molemmat virheet ovat pelaajien tekemiä.
- Molempiin virheisiin liittyy fyysinen kontakti.
- Kaksi vastapelaajaa rikkoo toisiaan.
- Kyseessä on joko kaksi henkilökohtaista virhettä, kaksi epäurheilijamaista virhettä tai kaksi pelistä erottavaa virhettä, tai toinen virhe on epäurheilijamainen ja toinen pelistä erottava.

35.2 Rangaistus

Kummallekin virheeseen syyllistyneelle pelaajalle on tuomittava henkilökohtainen tai epäurheilijamainen/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 sääntöriikkeet tapahtuivat
- kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutusta pallonhallintaan, syntyy ylösheittotilanne.

36 Tekninen virhe

36.1 Käytössännöt

- 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 sääntörikkkeitä, jotka selvästi ovat tahattomia ja joilla ei ole vaikutusta peliin, ellei niitä toisteta erotuomarin antaman varoituksen jälkeen.
- 36.1.5 Jos sääntöriike havaitaan pallon ollessa jo elossa, peli katkaistaan ja tekninen virhe tuomitaan. Rangaistus pannaan toimeen, ikään kuin virhe olisi tapahtunut tuomitsemishetkellä. Kaikki, mitä tapahtui sääntöriikkeen ja pelin katkaisemisen välisenä aikana, pysyy voimassa.

36.2 Määritelmä

- 36.2.1 Pelaajan tekninen virhe on epäurheilijamaisesta käytöksestä tuomittu virhe, joka ei sisällä kosketusta vastapuolen pelaajaan, esimerkiksi jos pelaaja:
- jättää ottamatta huomioon erotuomarien varoitukset
 - käyttäytyy epäkunnioittavasti erotuomareita, komissaaria, toimitsijoita, vastustajia tai joukkuepenkillä istumaan oikeutettuja henkilöitä kohtaan
 - käyttää loukkaavaa kieltä tai eleitä, jotka saattavat loukata tai yllyttää yleisöä
 - ärsyttää tai pilkkaa vastustajaa
 - estää vastustajaa näkemästä heiluttamalla tai pitämällä käsiään lähellä tämän silmiä
 - heiluttaa liiallisesti kyynärpäitään
 - 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
 - näyttelee tulleen rikotuksi
 - roikkuu korirenkaassa siten, että hänen painonsa on sen varassa, paitsi jos hän donkkauksen yhteydessä tarttuu korirenkaaseen hetkellisesti, tai erotuomarin mielestä hän yrittää estää itsensä tai toisen pelaajan loukkaantumisen
 - syllistyy 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 tekninen virhe, kun tämä joko puhuttelee tai koskettaa halveksivasti erotuomareita, komissaaria, toimitsijoita tai vastustajia, tai tekee menettelytapoihin liittyvän tai hallinnollisen sääntöriikkeen.
- 36.2.3 Pelaaja erotetaan automaattisesti pelistä, jos hänelle on tuomittu kaksi teknistä virhettä tai kaksi epäurheilijamaista virhettä tai yksi epäurheilijamainen ja yksi tekninen virhe.

36.2.4 Päävalmentaja erotetaan automaattisesti pelistä, kun:

- hänelle on tuomittu kaksi teknistä virhettä ("C") hänen henkilökohtaisen epäurheilijamaisen käytöksensä seurauksena
- hänelle on tuomittu kolme teknistä virhettä, jotka joko kaikki ovat ("B"), 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 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 ylösheitto-tilanne.
- ylösheitolla keskiympyrässä ensimmäisen neljänneksen alussa.

37 Epäurheilijamainen virhe

37.1 Määritelmä

37.1.1 Epäurheilijamainen virhe on pelaajan tekemä kosketusvirhe, jossa erotuomarin näkemyksen mukaan:

- aiheutetaan kontakti vastustajaan, kun ei yritetä reilusti pelata palloa sääntöjen hengen ja tarkoituksen mukaisesti
- aiheutetaan kohtuuttoman kova kontakti yritettäessä pelata palloa tai pelaajaa
- puolustaja aiheuttaa tarpeettoman kontaktin pysäyttääkseen hyökkäävän joukkueen etenemisen suunnanvaihtopelissä. Tämä on voimassa, kunnes hyökkääjä on aloittanut heittoliikkeensä.
- pelaaja aiheuttaa kontaktin takaa tai sivusta vastustajaan, joka etenee kohti kontaktin aiheuttaneen pelaajan korja, ja etenevän pelaajan, pallon ja korin välissä ei ole muita vastustajia, ja:
 - etenevällä pelaajalla on pallo hallussaan, tai
 - etenevä pelaaja yrittää saada pallon haltuunsa, tai
 - pallo on syötöstä ilmassa kohti etenevää pelaajaa.

Tämä on voimassa, kunnes hyökkääjä on aloittanut heittoliikkeensä.

37.1.2 Erotuomarin tulee tulkita epäurheilijamaiset virheet johdonmukaisesti samalla tavalla läpi koko ottelun ja arvioida vain tekoa.

37.2 Rangaistus

37.2.1 Epäurheilijamainen virhe on kirjattava sen tekijälle.

37.2.2 Virheen kohteeksi joutuneelle pelaajalle myönnetään vapaaheitto tai -heitot, joita seuraa vielä 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.

37.2.3 Pelaaja erotetaan automaattisesti pelistä, jos hänelle on tuomittu kaksi epäurheilijamaisesta virhettä tai kaksi teknistä virhettä tai yksi tekninen ja yksi epäurheilijamainen virhe.

37.2.4 Jos pelaaja erotetaan pelistä sääntökohdan 37.2.3 mukaan, niin kyseinen epäurheilijamainen virhe on ainoa virhe, joka rangaistaan. Mitään lisärangaistusta pelistä erottamisesta ei tule.

38 Pelistä erottava virhe

38.1 Määritelmä

- 38.1.1 Mikä tahansa räikeän epäurheilijamainen pelaajan, vaihtopelaajan, pää- tai apuvalmentajan, kentältä poistetun pelaajan tai joukkueen avustajan käyttäytyminen on pelistä erottava virhe.
- 38.1.2 Pelistä erotetun päävalmentajan tilalle asettuu pöytäkirjaan merkitty 1. apuvalmentaja. Jos ketään ei ole merkitty 1. apuvalmentajaksi, tilalle asettuu joukkueen kapteeni (CAP).

38.2 Väkivalta

- 38.2.1 Urheiluhengen ja reilun pelin vastaista väkivaltaa saattaa esiintyä ottelun aikana. Erotuomareiden ja tarvittaessa järjestyksenvälvojen on pysäytettävä se heti alkuunsa.
- 38.2.2 Aina kun kentällä tai sen läheisyydessä esiintyy väkivaltaa, jossa pelaajat ovat mukana, erotuomarien on ryhdyttävä tarpeellisiin toimenpiteisiin lopettaakseen sen.
- 38.2.3 Kuka tahansa edellä mainituista henkilöistä, joka syöllistyy räikeään hyökkävään tekkoon vastustajia tai erotuomareita kohtaan, on erotettava pelistä. Päätuomarin on raportoitava tapahtumasta kilpailun järjestävälle organisaatiolle.
- 38.2.4 Järjestyksenvälvojat saavat astua kentälle vain erotuomarien heitä pyytäessä. Jos kuitenkin yleisö tulee katsomosta kentälle ilmeisenä aikomuksena aiheuttaa häiriöitä, on järjestyksenvälvojen välittömästi tultava väliin suojelemaan joukkueita ja erotuomareita.
- 38.2.5 Kaikki muut alueet mukaan lukien sisääntuloväylät, oviaukot, käytävät, pukuhuoneet jne. kuuluvat ottelun järjestäjien ja järjestyksenvälvojen määräysvaltaan.
- 38.2.6 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.

38.3 Rangaistus

- 38.3.1 Pelistä erottava virhe on kirjattava sen tekijälle.
- 38.3.2 Asianomaisten sääntökohtien mukaisesti pelistä erotetun tulee poistua kentältä ja jäädä joukkueensa pukuhuoneeseen ottelun loppuajaksi tai halutessaan poistua rakkenuksesta.
- 38.3.3 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.

38.3.4 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 heittoyrietyksessään 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.

39 Tappelu

39.1 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.

39.2 Sääntö

- 39.2.1 Vaihtopelaajat, kentältä poistetut pelaajat tai joukkueen avustajat, jotka poistuvat joukkuepenkkialueeltaan tappelun tai sellaiseen mahdollisesti johtavan tilanteen aikana, on erotettava pelistä.
- 39.2.2 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.
- 39.2.3 Jos päävalmentaja ja/tai 1. apuvalmentaja poistuu joukkuepenkkialueeltaan eikä auta tai yritä auttaa erotuomareita järjestyksen ylläpidossa tai sen palauttamisessa, heidät on erotettava pelistä.

39.3 Rangaistus

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

39.3.2 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 ylösheitto-tilanne.

39.3.3 Kaikki pelistä erottavat virheet tulee merkitä kohdan B.8.3 mukaisesti, eikä niitä lasketa mukaan joukkuevirheisiin.

39.3.4 Kaikki mahdolliset virherangaistukset, jotka tuomittiin kentällä olleille pelaajille, jotka osallistuivat tappeluun tai siihen johtaneeseen tilanteeseen, tulee käsitellä sääntökohdan 42 (Erikoistilanteet) mukaisesti.

39.3.5 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 38.3.4 (kuudes luettelomerkki) mukaisesti.

VII SÄÄNTÖ – YLEISIÄ MÄÄRÄYKSIÄ

40 Pelaajan tai päävalmentajan sallittujen virheiden lukumäärä ja automaattinen pelistä erottaminen

- 40.1 Viisi virhettä tehneelle pelaajalle on erotuomarin ilmoitettava asiasta, ja hänen tulee poistua kentältä heti.
- 40.2 Pelaaja-valmentaja, joka on tehnyt viisi virhettä pelaajana, on kentältä poistettu pelaaja, mutta hän voi jatkaa päävalmentajana.
- 40.3 Jo aikaisemmin viisi virhettä tehneen pelaajan virhe katsotaan kentältä poistetun pelaajan virheeksi, ja se kirjataan päävalmentajalle merkitsemällä pöytäkirjaan "B".
- 40.4 Pelaajalle, joka on tehnyt kaksi teknistä virhettä, kaksi epäurheilijamaista virhettä tai yhden epäurheilijamaisen ja yhden teknisen virheen, on ajanottajan ilmoitettava automaattisesta pelistä erottamisesta ja nostettava tätä tarkoittava merkki (GD).
- 40.5 Päävalmentajalle, joka on tehnyt kaksi teknistä virhettä omalla epäurheilijamaisella käytöksellään ("C"), tai kolme teknistä virhettä, jotka ovat kaikki "B" tai yksi niistä "C", on ajanottajan ilmoitettava automaattisesta pelistä erottamisesta ja nostettava tätä tarkoittava merkki (GD).
- 40.6 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.

41 Joukkuevirheiden rangaistussääntö

41.1 Määritelmä

- 41.1.1 Joukkuevirhe on pelaajan tekemä henkilökohtainen, tekninen, epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe. Joukkueen joukkuevirheet ovat täynnä, kun sen pelaajat ovat tehneet neljä joukkuevirhettä yhdellä neljänneksellä.
- 41.1.2 Kaikkien pelitauolla tehtyjen joukkuevirheiden katsotaan tapahtuneiksi seuraavalla neljänneksellä tai jatkoajalla.
- 41.1.3 Kaikkien jatkoajalla tehtyjen joukkuevirheiden katsotaan kuuluvan neljäljänneksen neljänneeseen.

41.2 Sääntö

- 41.2.1 Joukkueen joukkuevirheiden ollessa täynnä kaikki seuraavat tämän joukkueen pelaajien henkilökohtaiset virheet, jotka kohdistuvat pelaajaan, joka ei ole heittotilanteessa, rangaistaan kahdella vapaahetulla sisäänheiton sijasta. Virheen kohteeksi joutuneen pelaajan on heitettävä vapaahetut.
- 41.2.2 Jos henkilökohtaisen virheen tekee elossa olevaa palloa hallussaan pitävän tai pallonhallintaan oikeutetun joukkueen pelaaja, rangaistuksena on vastustajan sisäänheitto.

42 Erikoistilanteet

42.1 Määritelmä

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

42.2 Menettely

42.2.1 Kaikki virheet tuomitaan ja rangaistukset määrätään.

42.2.2 Virheiden keskinäinen tapahtumajärjestys määritetään.

42.2.3 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.

42.2.4 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 tuomittu 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.

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

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

42.2.7 Kaikki jäljelle jääneet rangaistukset pannaan toimeen tapahtumajärjestyksessä.

42.2.8 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 sääntörikkkeen tapahtumipaikkaa
- kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutta pallonhallintaan, syntyy ylösheitto-tilanne.

43 Vapaaheitot

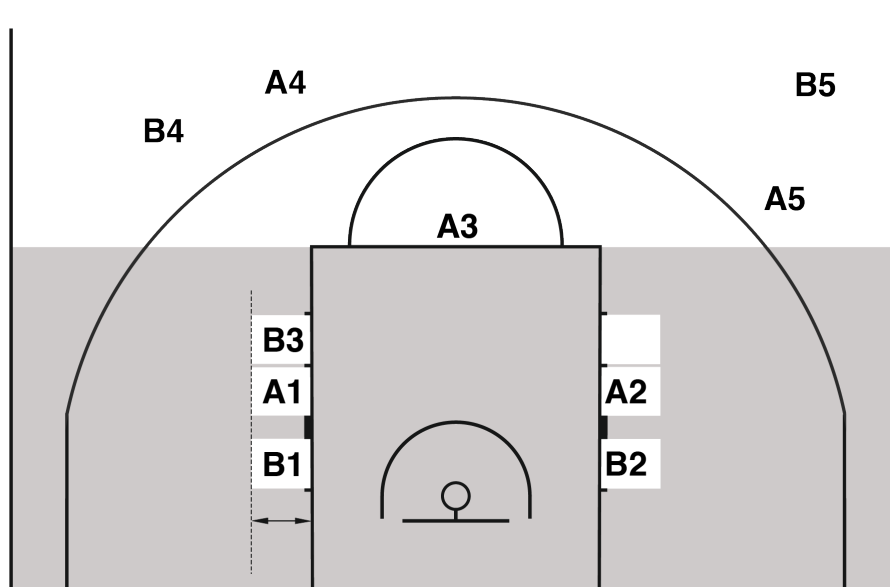
43.1 Määritelmä

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

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

43.2 Sääntö

- 43.2.1 Kun tuomitaan henkilökohtainen virhe, epäurheilijamainen 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 päävalmentajansa ilmoittama kanssapelaaja saa heittää vapaaheiton tai -heitot.
- 43.2.2 Kun tuomitaan tekninen virhe tai pelistä erottava virhe, jossa ei ole pelaajakontaktia, kuka tahansa päävalmentajansa nimeämä vastapelaaja saa heittää vapaaheiton tai -heitot.
- 43.2.3 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).
- 43.2.4 Reunapaikkojen pelaajat saavat asettua vuorotellen kolmen sekunnin alueen sivuille merkityille reunapaikoille, joiden syvyudeksi 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

43.2.5 Muiden kuin reunapaikkojen pelaajien tulee pysyä vapaahetviivan jatkeiden ja kolmen pisteen kaaren takana siihen hetkeen saakka, kunnes vapaahetviitto päättyy.

43.2.6 Vapaahetviiton tai -heittojen aikana, joita seuraa toinen vapaahetvitkokonaisuus tai sisäänheitto, kaikkien pelaajien on pysyttävä vapaahetviivan jatkeen ja kolmen pisteen kaaren takana.

Sääntökohdan 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 tai 43.2.6 määräysten loukkaaminen on rikkomus.

43.3 Rangaistus

43.3.1 Jos vapaahetviitto onnistuu ja vapaahetviittäjä itse tekee rikkomuksen, pistettä ei myönnetä.

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

43.3.2 Jos vapaahetviitto onnistuu ja rikkomuksen tekee joku muu kuin vapaahetviittäjä:

- kori hyväksytään
- rikkomusta ei oteta huomioon.

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

43.3.3 Jos vapaahetviitto ei onnistu ja rikkomuksen tekee:

- vapaahetviittäjä tai hänen joukkueoverinsa viimeisessä vapaahetviitossa, pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten vapaahetviivan jatkeen kohdalta, paitsi jos vapaahetviittäjän joukkueella on oikeus pallonhallintaan.
- vapaahetviittäjän vastustaja, vapaahetviittäjä saa uusintaheiton.
- molemmat joukkueet viimeisessä vapaahetviitossa, syntyy ylösheittilanne.

44 Korjattava erehdys

44.1 Korjattava erehdys - yleinen menettely

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

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

44.1.3 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.

44.2 Luokan 1 korjattavat erehdykset – määritelmä

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

- myönnettiin ansaitsematon vapaahetviitto tai -heitot
- jätettiin antamatta ansaittu vapaahetviitto tai -heitot
- annettiin väärän pelaajan heittää vapaahetviitto tai -heitot
- määrättiin väärä pelaaja heittämään vapaahetviitto 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

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

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

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

44.3.2 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 soinnut ottelun loppumisen merkiksi. Tällaisessa tapauksessa erehdys tulee korjata heti ottelun päätyttyä ja joukkueiden pitää jäädä kentälle tai joukkuepenkkialueilleen.

44.3.3 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.

44.4 **Luokan 1 korjattavat erehdykset – erityismenettely**

44.4.1 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

44.4.2 Jätettiin antamatta ansaittu vapaahettoa tai -heitot

- Jos pallo on ollut erehdyksen tapahtumisesta lähtien saman joukkueen hallussa, jatketaan erehdyksen korjauksen jälkeen kuten normaalisti vapaahettoaista.
- 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.

44.4.3 Annettiin väärän pelaajan heittä vapaahettoa tai -heitot

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

44.4.4 Määrättiin väärä pelaaja heittämään vapaahettoa tai -heitot

Nämä erehdyksessä heitettyt mitätöidään, ja oikea pelaaja heittä vapaahettoa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaahettoaisten jälkeen. Jos peliä on kuitenkin erehdyksen jälkeen jatkettu ja sitten keskeytetty erehdyksen korjaamiseksi, peliä jatketaan siitä kohdasta, jossa se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

44.4.5 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.

44.4.6 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.

44.4.7 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.

44.4.8 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.

44.5 **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.

44.6 **Luokan 2 korjattavat erehdykset – yleinen menettely**

44.6.1 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.

44.6.2 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

45 Erotuomarit, toimitsijat ja komissaari

- 45.1 Erotuomarit ovat päätuomari ja yksi tai kaksi aputuomaria. Heillä on apunaan toimitsijat ja komissaari, jos hänet on oteltuun nimetty.
- 45.2 Toimitsijat ovat kirjuri, apukirjuri, ajanottaja ja heittokellon käyttäjä.
- 45.3 Komissaari istuu kirjurin ja ajanottajan välissä. Hänen pääasiallinen tehtävänsä ottelun aikana on valvoa toimitsijoiden työskentelyä sekä avustaa päätuomaria ja aputuomareita, jotta peli sujuisi joustavasti.
- 45.4 Ottelun erotuomareilla ei tulisi olla mitään yhteyttä kumpaankaan joukkueeseen.
- 45.5 Erotuomareiden, toimitsijoiden ja komissaarin tulee johtaa peliä näiden sääntöjen mukaisesti, eikä heillä ole oikeutta suostua niiden muutoksiin.
- 45.6 Erotuomareiden asuun kuuluvat erotuomaripaita, mustat pitkät housut, mustat sukat ja mustat koripallokengät.
- 45.7 Erotuomareiden ja toimitsijoiden tulee olla yhtenäisesti pukeutuneita.

46 Päätuomarin velvollisuudet ja toimivalta

- 46.1 Päätuomari tarkastaa ja hyväksyy kaikki varusteet, joita pelissä käytetään.
- 46.2 Päätuomari määrää virallisen pelikellon, heittokellon ja aikalisäkellon sekä hyväksyy toimitsijat.
- 46.3 Päätuomari valitsee pelipallon vähintään kahdesta kotijoukkueen esittämästä käytetystä pallosta. Jos kumpikaan niistä ei sovellu pelipalloksi, hän voi valita parhaan käytettävissä olevan pallon.
- 46.4 Päätuomari ei saa sallia pelaajien pitää esineitä, jotka saattavat aiheuttaa muiden pelaajien loukkaantumisen.
- 46.5 Päätuomari aloittaa ensimmäisen neljänneksen heittämällä ylösheiton keskiympyrässä ja kaikki muut neljännekset ja jatkoajat luovuttamalla pallon sisäänheittäjälle.
- 46.6 Päätuomarilla on valta keskeyttää ottelu olosuhteiden vaatiessa.
- 46.7 Päätuomarilla on valta päättää, että joukkue häviää ottelun luovutuksella.
- 46.8 Päätuomari tarkastaa huolellisesti pöytäkirjan peliajan päätyttyä tai milloin pitää sitä tarpeellisena.
- 46.9 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.

- 46.10 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.
- 46.11 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.
- 46.12 Jos käytettävissä on videotarkistuslaitteisto (Instant Replay System, IRS), ks. liite F.
- 46.13 Saatuaan tiedon ajanottajalta päätuomarin on vihellettävä ennen ensimmäistä ja kolmatta neljänneistä, kun neljänneksen alkuun on aikaa 3 minuuttia ja 1,5 minuuttia. Päätuomarin on myös vihellettävä ennen toista ja neljättä neljänneistä ja jokaista jatkoaikaa, kun neljänneksen tai jatkoajan alkuun on aikaa 30 sekuntia.
- 46.14 Päätuomarilla on valta päättää kaikista seikoista, joista ei ole erityistä mainintaa näissä säännöissä.

47 Erotuomarien velvollisuudet ja toimivalta

- 47.1 Erotuomareilla on valta tehdä päätöksensä sääntöjen rikkomisesta, tapahtuipa se kentän sisä- tai ulkopuolella, mukaan lukien toimitsijapöytä, joukkuepenkit ja välittömästi rajaviivojen takana olevat alueet.
- 47.2 Erotuomarien tulee viheltää sääntörikköjen tapahtuessa, neljänneksen tai jatkoajan päättyessä tai katsoessaan tarpeelliseksi katkaista pelin. Erotuomarien ei tule viheltää onnistuneen pelitilannekorin tai vapaahetken jälkeen eikä silloin, kun pallo tulee eloon.
- 47.3 Harkitessaan, tuomitaanko tapahtunut kosketus tai rikkomus, 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.
- 47.4 Jos jompikumpi joukkueista tekee vastalauseen, päätuomarin (tai mahdollisen komissaarin) on saatuaan tiedon vastalauseen syystä raportoitava kirjallisesti kilpailun järjestävälle organisaatiolle.

- 47.5 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. Kysytyään neuvoa mahdolliselta komissaarilta peliä jatkava erotuomaristo päättää erotuomarin mahdollisesta korvaamisesta.
- 47.6 Jos päätöksen selventämiseksi tarvitaan suullista ilmausta, se on kaikissa kansainvälisissä otteluissa tehtävä englannin kielellä.
- 47.7 Kaikilla erotuomareilla on valta tehdä päätöksiä velvollisuuksiensa rajoissa, mutta heillä ei ole oikeutta syrjäyttää tai asettaa kyseenalaiseksi toisten erotuomarien päätöksiä.
- 47.8 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).

48 Kirjurin ja apukirjurin velvollisuudet

- 48.1 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 sääntöriike, 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 epäurheilijamaista tai kaksi teknistä virhettä tai yhden teknisen ja yhden epäurheilijamaisen virheen, ja hänet on erotettava pelistä.
 - aikalisien kirjaamisesta. Hänen on ilmoitettava päävalmentajalle erotuomarin välityksellä, kun päävalmentajalla ei ole enää aikalisä 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.
- 48.2 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.
- 48.3 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) määrittämässä aikarajoissa, sitä ei enää voida korjata. Päätuomarin tai mahdollisen komissaarin täytyy raportoida kilpailun järjestävälle organisaatiolle tapahtuneesta.

49 Ajanottajan velvollisuudet

49.1 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 äänimerkinsä 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 äänimerkinsä vain, kun pallo on kuollut, mutta ennen kuin pallo tulee jälleen eloon. Tämän äänimerkin kuuluminen ei pysäytä pelikelloa eikä peliä eikä aiheuta pallon kuolemista.

49.2 Ajanottajan on mitattava peliaikaa seuraavasti:

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

- 49.3 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.
- 49.4 Ajanottajan on toimittava pelitauolla seuraavasti:
- käynnistettävä ajanottolaite heti, kun edellinen neljännes tai jatko aika on päättynyt
 - ilmoitettava erotuomareille ennen ensimmäistä ja kolmatta neljänneistä, kun neljänneksen alkuun on 3 minuuttia ja 1,5 minuuttia
 - annettava äänimerkki ennen toista ja neljättä neljänneistä sekä jokaista jatko aikaa, kun neljänneksen tai jatkoajan alkuun on 30 sekuntia
 - annettava äänimerkki ja samanaikaisesti pysäytettävä ajanottolaite, kun pelitauko päättyy.

50 Heittokellon käyttäjän velvollisuudet

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

- 50.1 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.
- 50.2 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 ylösheitto-tilanne (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 etukentältä virheen tai rikkomuksen seurauksena, ja heittokellossa on aikaa 14 sekuntia tai enemmän.
- 50.3 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 takakentältä jostain seuraavista syistä:
 - virhe tai rikkomus (ei kuitenkaan pallon joutuminen ulos kentältä)
 - syntyy ylösheitto-tilanne, 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.

50.4 Se pysäytetään ja palautetaan 14 sekuntiin (lukema näkyvässä), kun:

- heittokellossa on aikaa 13 sekuntia tai vähemmän, ja palloa hallinneelle joukkueelle myönnetään sisäänheitto etukentältään:
 - virheen tai rikkomuksen (ei kuitenkaan pallon joutuminen 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 joutuminen ulos kentältä)
 - ylösheitto-tilanne
- joukkue saa sisäänheiton etukentältä toimitsijapöydän vastakkaisella puolella olevalta sisäänheittoviivalta epäurheilijamaisen 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 takakentällä pallonhallintaan oikeutettu joukkue ottaa aikalisän, ja tämän joukkueen päävalmentaja päättää, että aikalisän jälkeinen sisäänheitto heitetään joukkueen etukentän sisäänheittoviivalta.

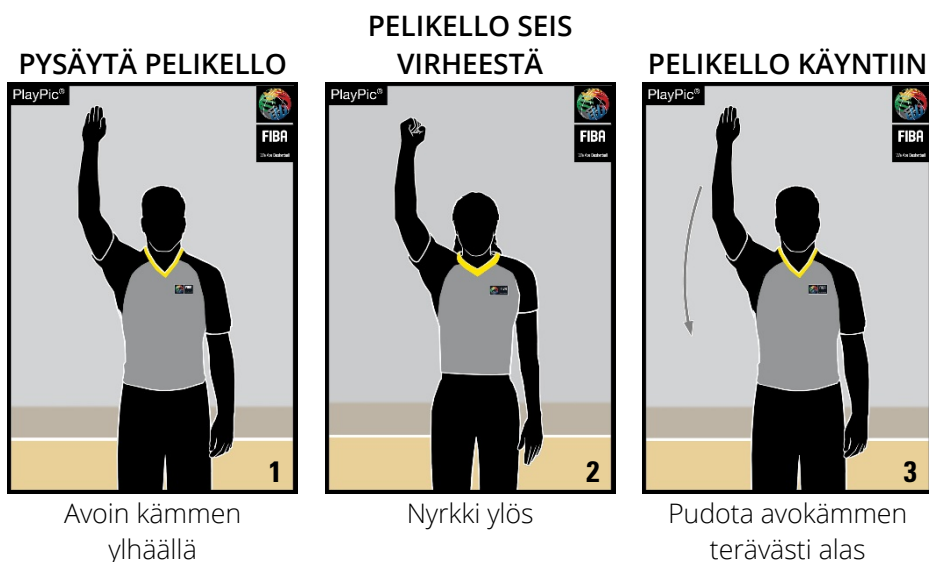
50.5 Se sammutetaan, kun pallo on kuollut, pelikello on pysäytetty, ja syntyy uusi pallonhallinta kummalle tahansa joukkueista pelikellon näyttäessä neljänneksen tai jatkoajan peliaikaa olevan jäljellä vähemmän kuin 14 sekuntia.

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

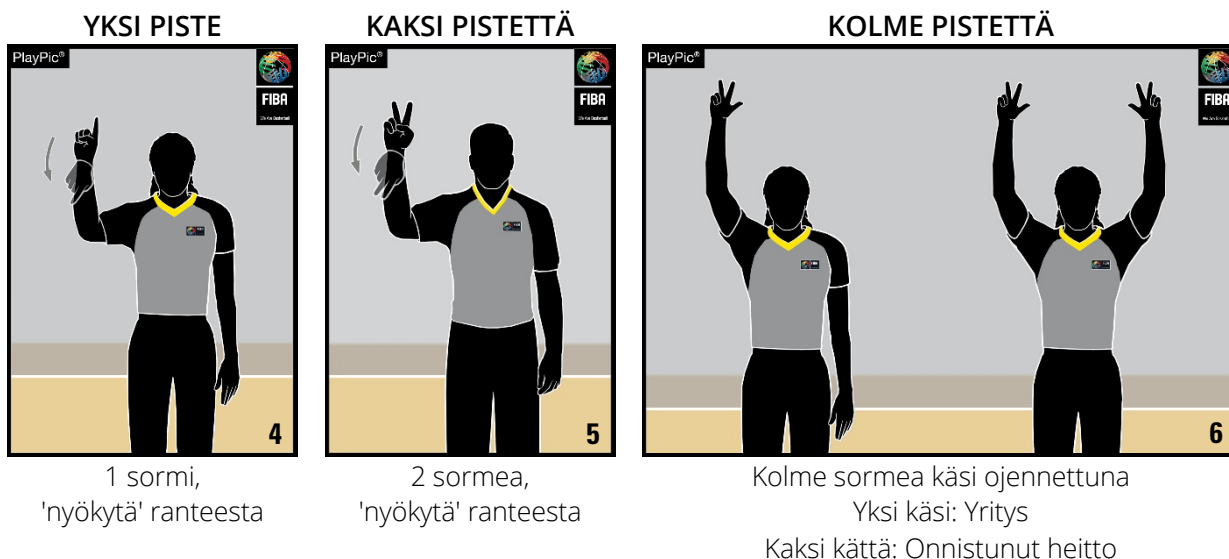
A – EROTUOMARIN KÄSIMERKIT

- 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



Korin hyväksyminen



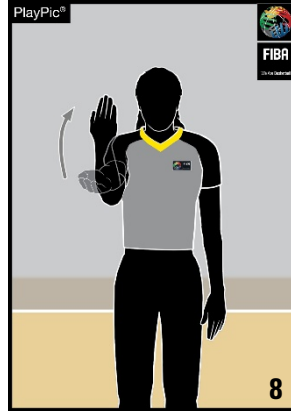
Vaihdot ja aikalisät

PELAAJAVAIHTO



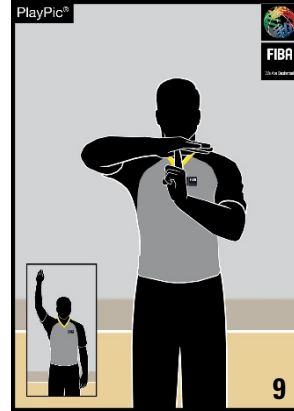
Käsivarret ristiin

PELAAJA KUTSUTAAN KENTÄLLE



Avokämmenellä viitataan itseen päin

MYÖNNETTY AIKALISÄ



Etusormi ojentuu avokämменеен

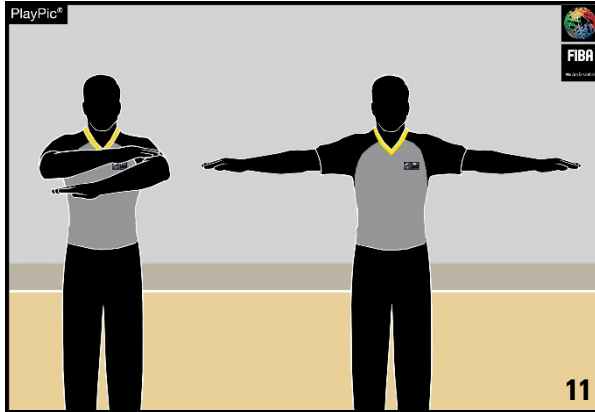
MEDIA-AIKALISÄ



Levitä nyrkissä olevat kädet sivuille

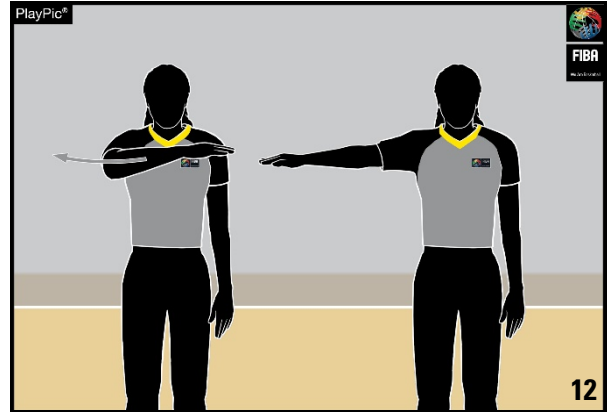
Informatiiviset

HYLÄTTY KORI, HYLÄTTY PELITILANNE



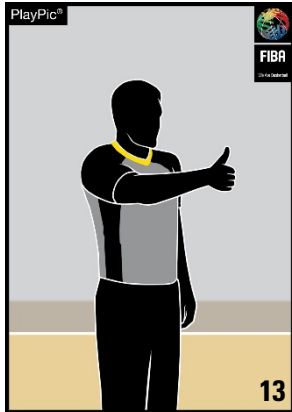
Saksimainen liike, kerran vartalon edessä

NÄKYVÄ LASKEMINEN



Laske samalla kämmentä liikuttaen

KOMMUNIKOINTI



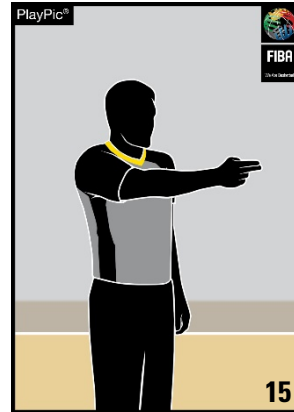
Peukalo ylöspäin

HEITOKELLON ASETUS 24 TAI 14 SEKUNTIIN



Pyöritä kättä ylhäällä, etusormi ojennettuna

PALLO ULOS KENTÄLTÄ JA/TAI PELIN JATKAMISSUUNTA



Osoita pelin jatkamissuuntaan, käsivarsi sivurajojen suuntaisesti

KIISTAPALLO / YLÖS-HEITTOTILANNE



Kohota peukalot ja näytä sen jälkeen pelin jatkamissuunta suunta-nuolen mukaan

Rikkomukset

ASKELRIKKOMUS



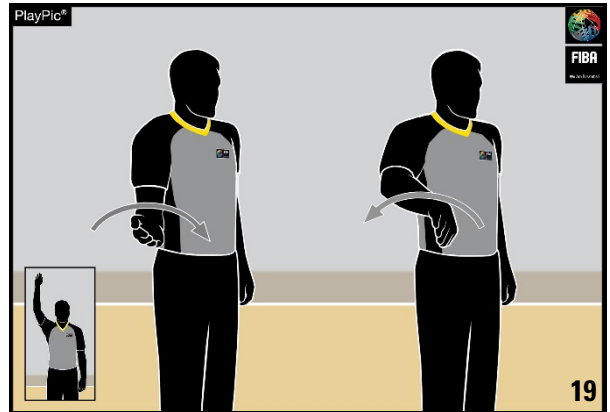
Pyöritä nyrkkejä

**VÄÄRÄ KULJETUS:
KAKSOISKULJETUS**



Taputtava liike käsillä

**VÄÄRÄ KULJETUS:
PALLON KANNATUS**



Avokämmenen puolipyöriä

3 SEKUNTIA



Kolme sormea ojennetussa kädessä

5 SEKUNTIA



Nosta 5 sormea

8 SEKUNTIA



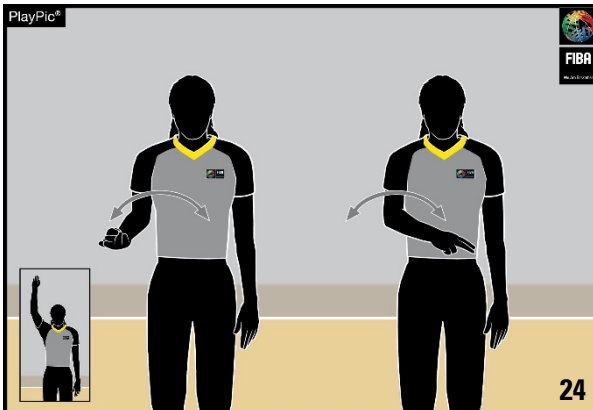
Nosta 8 sormea s

HYÖKKÄYSAIKARIKKOMUS



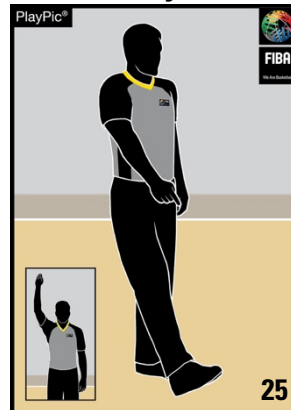
Sormet taputtavat olkapäätä

PALLON PALAUTUMINEN TAKAKENTÄLLE



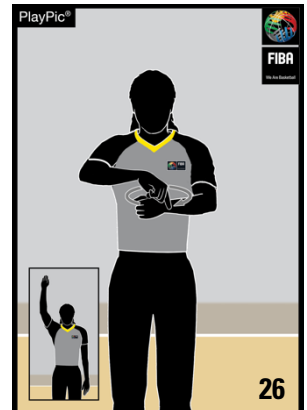
Heiluta kättä vartalon edessä

**TAHALLINEN POTKU
TAI PALLON PYSÄYT-
TÄMINEN JALALLA**



Osoita jalkaterää

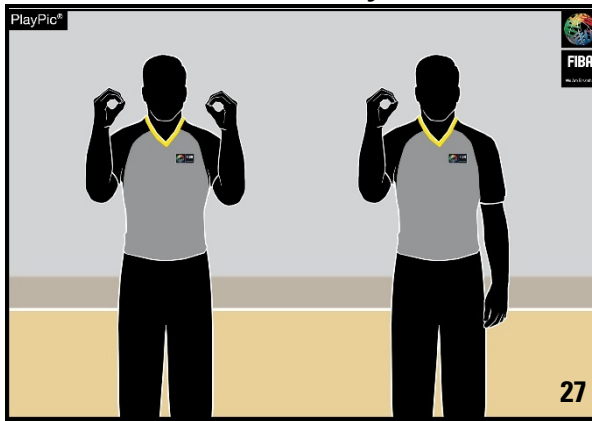
**KIELLETTY TORJUNTA
/ KORIN HÄIRINTÄ**



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



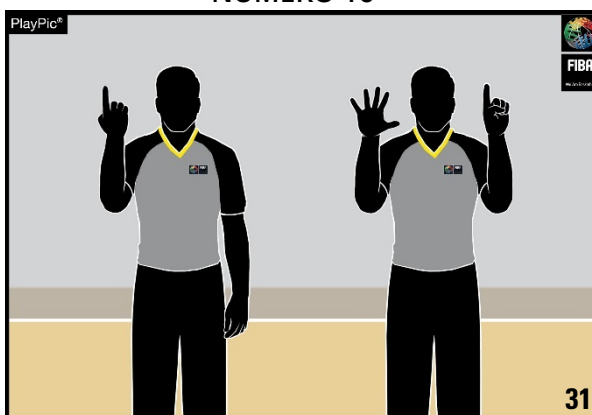
Oikea käsi näyttää numeron 5, vasen käsi näyttää numerot 1-5

NUMEROT 11-15



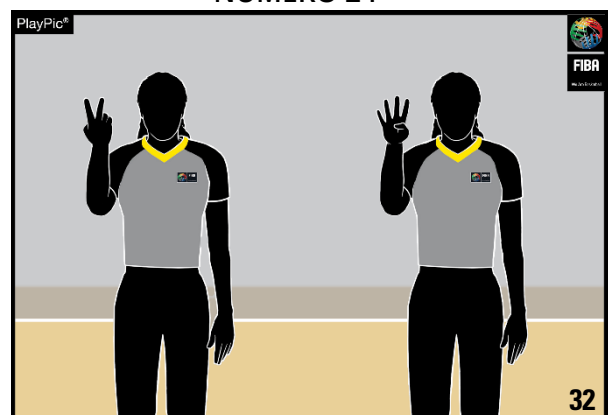
Oikea käsi nyrkissä, vasen käsi näyttää numerot 1-5

NUMERO 16



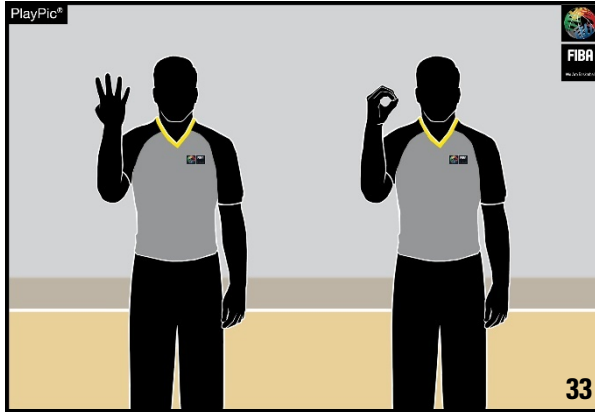
Kämmenselkä eteenpäin näytetään ensin numero 1 (kymmenet) ja sen jälkeen kämment eteenpäin numero 6 (ykköset)

NUMERO 24



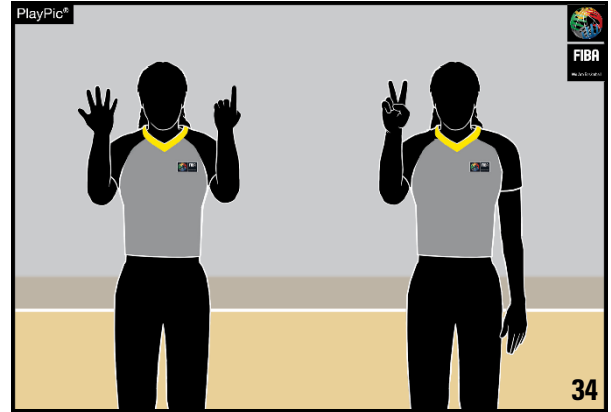
Kämmenselkä eteenpäin näytetään ensin numero 2 (kymmenet) ja sen jälkeen kämment eteenpäin numero 4 (ykköset)

NUMERO 40



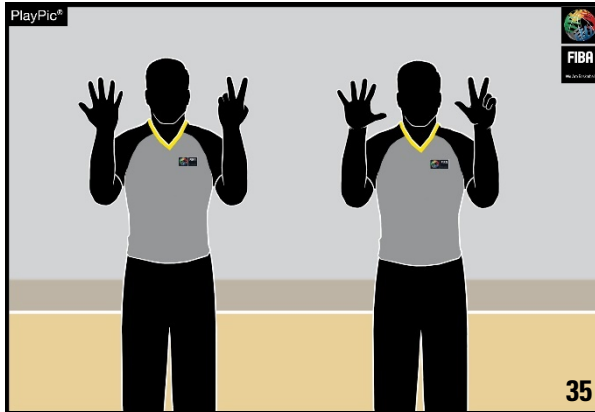
Kämmenselkä eteenpäin näytetään ensin numero 4 (kymmenet) ja sen jälkeen numero 0 (ykköset)

NUMERO 62



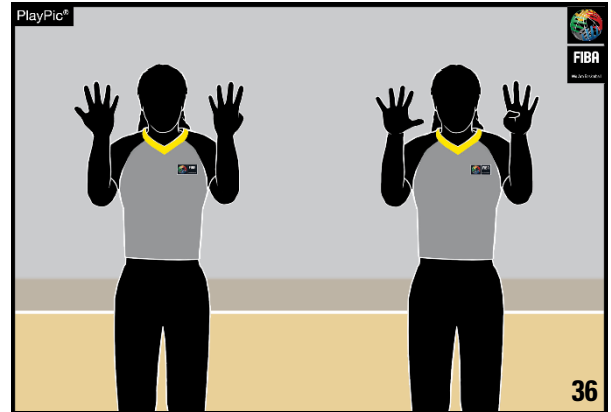
Kämmenselät eteenpäin näytetään ensin numero 6 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmen eteenpäin numero 2 (ykköset)

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
(HYÖKKÄJÄ)**



Molemmat kädet lan-
teilla

**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



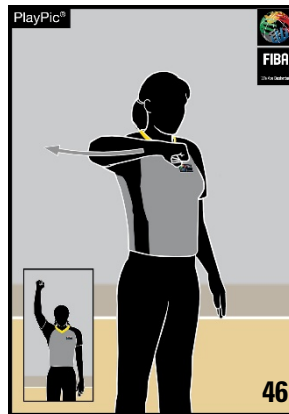
Liikuta kyynärvartta taaksepäin

SYLINTERIVIRHE



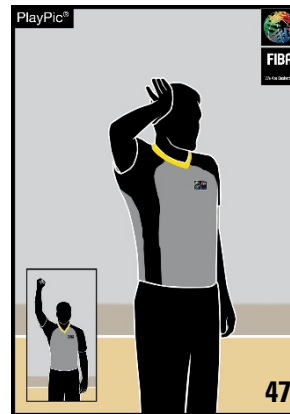
Liikuta molempia käsiä pystysuoraan alas ja ylös kämmenet avoinna

**KOHTUUTON KYY-
NÄRPÄÄN KÄYTTÖ**



Heilauta kyynärpäätä taaksepäin

OSUMA PÄÄHÄN



Imitoi osumaa päähän

**PALLOLLISEN
JOUKKUEEN VIRHE**



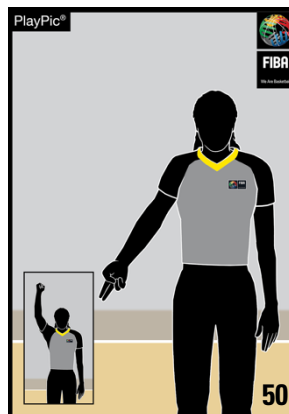
Ojennettu nyrkki kohti pelin jatkamissuuntaa

**VIRHE
HEITTOTILANTEESSA**



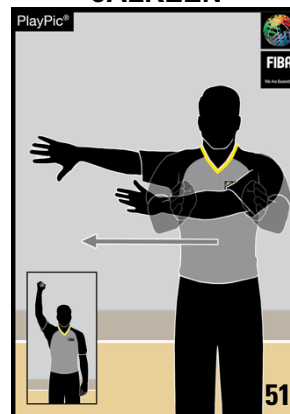
Ensin yksi käsi nyrkissä ylös, sen jälkeen näytä vapaahheittojen määrä

**VIRHE, EI HEITTOTI-
LANTEESSA**



Ensin yksi käsi nyrkissä ylös, sen jälkeen näytä kohti lattiaa

**SYÖTTÖ VIRHEEN
JÄLKEEN**



Molemmat käsivarret avokämmenin sivulle

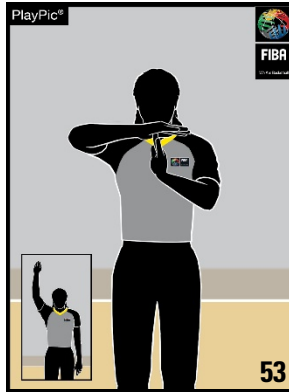
Erikoisvirheet

KAKSOISVIRHE



Heiluta nyrkkejä ristiin pään päällä

TEKNINEN VIRHE



Muodosta T-kirjain avokämmenin

EPÄURHEILIJAMAINEN VIRHE



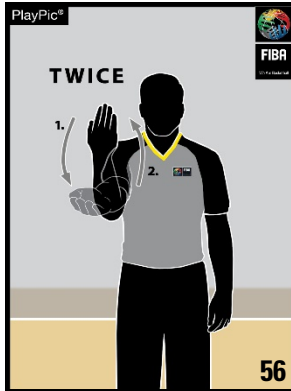
Tartu virhemerkissä pystykäden ranteeseen

PELISTÄ EROTTAVA VIRHE



Molemmat nyrkit ylös

VIRHEEN NÄYTTELEMINEN



Laske kyynärvarsi kahdesti

KIELLETTY RAJAVIIVAN YLITYS



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

Videotarkistus

VIDEOTARKISTUS



Pyöritä ojennettua etusormea vaakatasossa

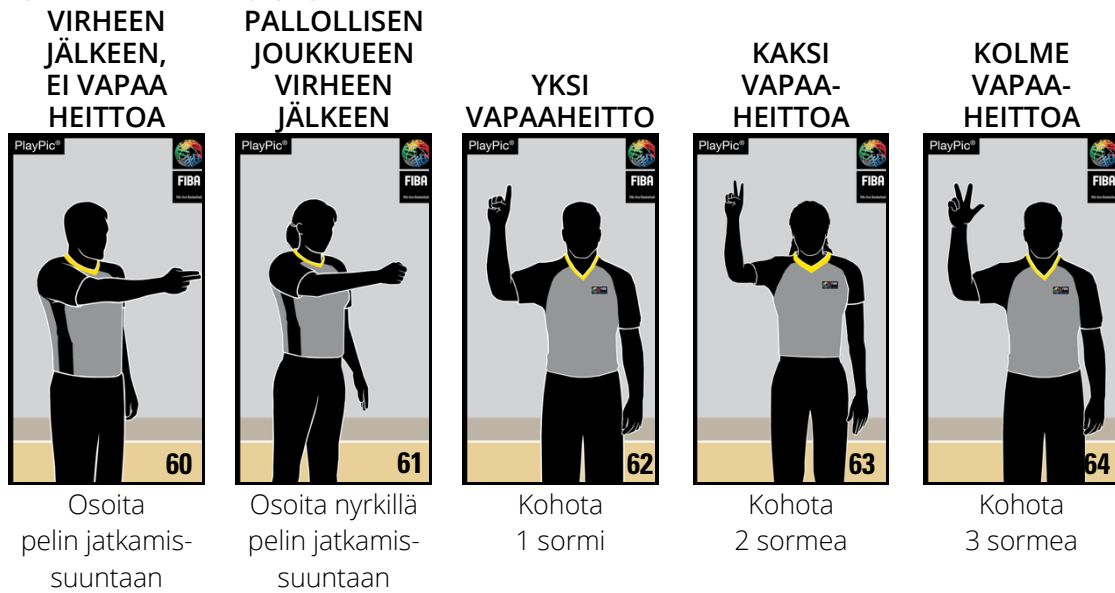
PÄÄVALMENTAJAN HAASTO



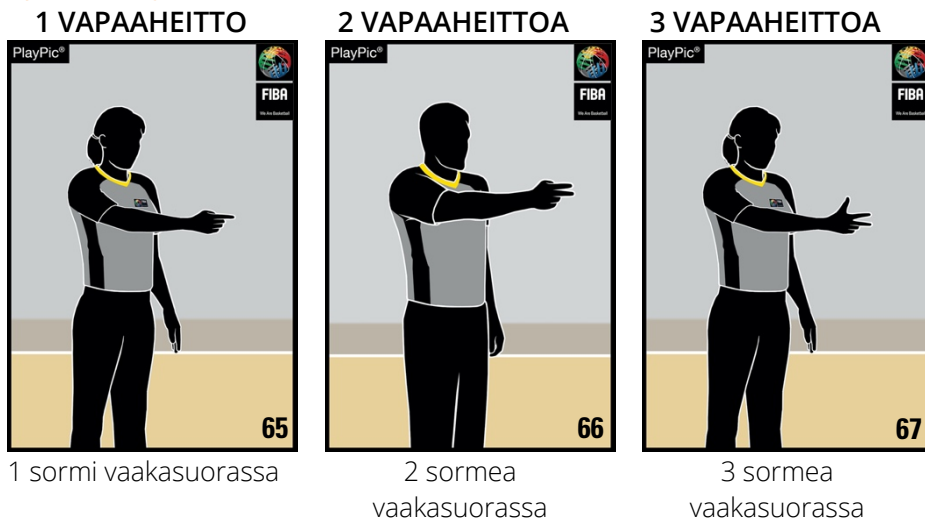
Piirrä ilmaan suorakulmio

Virherangaistusten hallinnointi

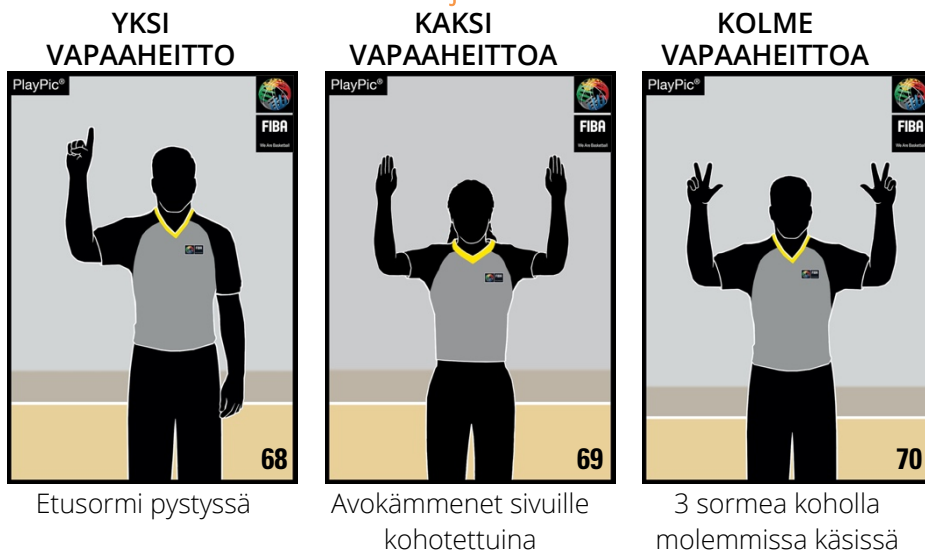
– Raportointi toimitsijapöydälle



– Vapaaheittojen hallinnointi – Aktiivituomari (alatuomari)



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



Kuvio 8

Erotuomarien käsimerkit

- 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 järjestäjälle 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 (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 (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" -sarakeeseen ("x" ilman ympyröintiä) kentälle ensi kerran pelaajaksi tulevan vaihtopelaajan.

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	X X X X
H2	9 10	Q3	X X X 4
OT		HCC	Q4 9

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	X	P ₂				
002	JONES, M.	8	X	P	P ₂			
003	SMITH, E.	9	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	X	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18	X	P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	22	X	P ₁				
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	X	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHEZ, N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	X	P ₂	D ₂			
Head coach		788	LOOR, A.		C ₁	B ₁		
First assistant coach		555	MONTA, B.					

Kuvio 12 Joukkueet pöytäkirjassa (ottelun jälkeen)

- B.7 Aikalisät
- B.7.1 Myönnetty aikalisä merkitään kirjoittamalla neljänneksen tai jatkoajan pelaajan 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 aikalisänsä 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, epäurheilijamaiset 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 tappeutilanteesta merkitään myös kullekin henkilölle.
- B.8.3 Virheet merkitään seuraavasti:
- B.8.3.1 Henkilökohtainen virhe merkitään "P" (personal).
- B.8.3.2 Pelaajan tekninen virhe merkitään "T" (technical). Toinen tekninen virhe merkitään myös "T", ja sen jälkeen merkitään "GD" (game disqualification) automaattisen pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.

- B.8.3.3 Päävalmentajalle tuomittu tekninen virhe hänen henkilökohtaisesta epäurheilijamaisesta käytöksestään merkitään "C" (coach). Toisesta vastaavasta teknisestä virheestä merkitään myös "C", ja sen jälkeen merkitään "GD" automaattisen pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.
- B.8.3.4 Muusta syystä päävalmentajalle tuomittu tekninen virhe merkitään "B" (bench). Kolmannesta teknisestä virheestä (yksi niistä voi olla "C") merkitään "B" tai "C", ja sen jälkeen merkitään "GD" automaattisen pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.
- B.8.3.5 Epäurheilijamainen virhe pelaajalle merkitään "U" (unsportsmanlike). Toisesta epäurheilijamaisesta virheestä merkitään myös "U" ja sen jälkeen merkitään "GD" automaattisen pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.
- B.8.3.6 Tekninen virhe pelaajalle, jolla on ennestään epäurheilijamainen virhe, tai epäurheilijamainen virhe pelaajalle, jolla on ennestään tekninen virhe, merkitään myös "U" tai "T" ja sen jälkeen "GD" automaattisen pelistä erottamisen merkiksi seuraavaan tyhjään ruutuun.
- B.8.3.7 Pelaaja-valmentaja erotetaan pelistä, kun hän on tehnyt:
- teknisen virheen valmentajana (pöytäkirjassa "C") ja epäurheilijamaisen tai teknisen virheen pelaajana
 - teknisen virheen valmentajana (pöytäkirjassa "C"), teknisen virheen valmentajana (pöytäkirjassa "B"), ja epäurheilijamaisen tai teknisen virheen pelaajana
 - kaksi teknistä virhettä valmentajana (pöytäkirjassa "B"), teknisen virheen valmentajana (pöytäkirjassa "B") ja epäurheilijamaisen tai teknisen virheen pelaajana
- Kun pöytäkirjaan on merkitty viimeinen tekninen tai epäurheilijamainen virhe, merkitään seuraavaan ruutuun "GD"
- B.8.3.8 Pelistä erottava virhe merkitään "D" (disqualifying).
- B.8.3.9 Jokainen virhe, josta seuraa vapaaheittoja, merkitään lisäämällä heittojen määrää ilmaiseva numero (1, 2 tai 3) kirjainmerkin "P", "T", "C", "B", "U" tai "D" jälkeen.
- B.8.3.10 Molemmille joukkueille tuomitut samanarvoiset virherangaistukset, jotka kumoavat toisensa sääntökohdan 42 (Erikoistilanteet) mukaisesti, merkitään lisäämällä pieni "c" (cancelled) kirjainmerkin "P", "T", "C", "B", "U" tai "D" jälkeen.
- B.8.3.11 Pelistä erottava virhe, joka on tuomittu 1. apuvalmentajalle, vaihtopelaajalle, kentältä poistetulle pelaajalle tai joukkueen avustajalle (myös silloin, kun hän on poistunut joukkuepenkkialueelta tappelutilanteessa), kirjataan valmentajan teknisenä virheenä merkitsemällä "B₂".
- B.8.3.12 Pelistä tappelusäännön perusteella erotetun päävalmentajan, 1. apuvalmentajan, vaihtopelaajan tai kentältä poistetun pelaajan jäljellä oleviin tyhjiin virheruutuihin merkinnän "D₂" tai "D" jälkeen merkitään "F" ("fight").
- B.8.3.13 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.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.14 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 "B₂" tai "D₂".

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	(B)	
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Jokainen joukkueen avustajan pelistä erottaminen tuomitaan päävalmentajalle merkitsemällä (B), mutta sitä ei lasketa niihin kolmeen tekniseen virheeseen, joiden perusteella päävalmentaja tulee erottaa pelistä.

- B.8.3.15 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 "B₂" tai pelistä erottava virhe "D₂".

Jos päävalmentaja osallistuu aktiivisesti tappeluun, hänelle tuomitaan vain yksi virhe ("D₂").

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 "D₂" 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 "D₂" 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 "D₂" 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	(B 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	(B ₂)	(B ₂)
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Jokainen joukkueen avustajan pelistä erottaminen kirjataan päävalmentajalle merkittävällä (B₂) mutta niitä ei lasketa niihin kolmeen virheeseen, jotka johtavat tämän pelistä erottamiseen.

Huomaa: Sääntökohdan 39 (Tappelu) vuoksi tuomittuja teknisiä tai pelistä erottavia virheitä ei lasketa mukaan joukkuevirheisiin.

- B.8.4 Toisen neljänneksen jälkeen kirjuri 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 neljänneistä varten on käytettävissä neljä ruutua (joukkueen nimen alla ennen pelaajaluettelo) joukkuevirheiden merkitsemiseksi.
- B.9.2 Aina kun pelaaja tekee henkilökohtaisen, teknisen, epäurheilijamaisen tai pelistä erotavan virheen, kirjuri 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 "\") tun pelitilannekorin tuottaman pistelukeman yli ja piirtää tummennustäplä (●) onnistuneen vapaaheiton tuottamalle pisteluvulle
- **sen jälkeen** merkitä uuden pistelukeman (/ tai \ tai ●) viereen pelin vapaaheittokorin 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 päätnyt 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 "●" -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 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.

	A	B
	1	● 6
	2	● 6
(6)	3	3
	4	4
11	5	5 (5)
11	●	● 5
	7	7
10	8	8
	9	9 (10)
	10	10
(10)	11	11
	12	12 (7)
4	13	13 7
5	14	14
5	(15)	15 6
	16	16
5	17	17
	18	(18) 6
6	19	19
	20	20 9
	21	21
(11)	22	22 9
	23	23 9
11	24	24
	25	25 7
	26	26 7
(5)	27	27
	28	(28) 6
10	29	29
	30	30 8
4	31	31
	32	32 5
4	33	33 5
4	(34)	34
	35	35 10
10	36	36
	37	37 12
	38	38
(10)	39	39 12
10	40	40 12

Kuvio 13
Pistetilanne

B.12 Pistetilanne: Loppumerkinnät

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

B.12.2 Heti ottelun päätyttyä kirjuriin 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.

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

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

B.12.6 Aputuomariin allekirjoitettua pöytäkirjan päätuomari hyväksyy ja allekirjoittaa sen viimeisenä. Tämä toimenpide päättää ottelun hallinnolliset toimenpiteet ja erotuomariin 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.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Kuvio 14
Loppumerkinnät

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

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:
- 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 44 (Korjattava erehdys) mukaisesti
 - päätös ottelun keskeyttämisestä, mitätöimisestä tai siirtämisestä myöhemmäksi, tai päätös olla jatkamatta tai pelaamatta ottelua
 - pelikelpoisuusmääräyksiä koskeva virhe.
- C.2 Jotta vastalause olisi pätevä, täytyy menetellä seuraavasti:
- Kapteenin tulee viimeistään 15 minuuttia ottelun päättymisen jälkeen ilmoittaa päätuomarille vastalauseesta ja allekirjoittaa pöytäkirjan kohta "Kapteenin allekirjoitus vastalauseen johdosta".
 - Vastalauseen syy täytyy toimittaa kirjallisesti päätuomarille viimeistään yhden tunnin kuluttua ottelun päättymisestä.
 - Vastalausemaksu on 1500 CHF, ja se peritään, mikäli vastalause hylätään.
- C.3 Saatuaan dokumentin vastalauseen syystä päätuomarin (tai komissaarin, mikäli nimetty) on yhden tunnin kuluessa annettava kirjallinen raportti vastalauseeseen johtaneesta tapahtumasta FIBA:n edustajalle tai toimivaltaiselle elimelle. Saatuaan dokumentin vastalauseen syystä päätuomarin (tai mahdollisen 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:
- Jos kilpailu on turnausmuotoinen, toimivaltainen elin kaikissa vastalauseetapauksissa on turnauksen tekninen komitea (ks. FIBA Internal Regulations, Book 2).
 - Jos kyseessä on kaksoisottelu (koti- ja vierasotteluiden yhteistulos), pelikelpoisuusasioita käsittelevissä vastalauseissa toimivaltainen elin on FIBA Disciplinary Panel. Kaikissa muissa vastalauseetapauksissa 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	Pelatusottelut	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	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	Sarjapisteet	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	Sarjapisteet	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	Sarjapisteet	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	Sarjapisteet	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	Pelätut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	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	Pelätut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	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	Pelätut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	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	Pelätut ottelut	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	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	Pelatusottelut	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	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	Pelatusottelut	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	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	Pelatusottelut	Voitot	Tappiot	Sarjapisteet	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	Sarjapisteet	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	Sarjapisteet	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	Sarjapisteet	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 lohossa, 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 lohkoissaan 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. lohkoissa.

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	Voitot	Tapiot	Sarjapisteet
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	Voitot	Tapiot	Sarjapisteet
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	Sarjapisteet
Joukkue B3	4	1	9
Joukkue A3	3	2	8
Joukkue D3	2	2	6
Joukkue C3	2	2	6

Joukkueet 3B ja 3A ovat pelanneet viisi ottelua ja joukkueet 3D ja 3C 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 kaikki joukkueet eivät pelaa otteluita lopullisen sijoituksen määrittämiseksi, joukkueiden järjestys määritetään seuraavasti. Kaikkien niiden joukkueiden sijoitus, jotka pelasivat sijoitusottelun (eli ottelun, jonka perusteella määräytyi konkreettinen sijoitus, esim. loppuottelu, jonka perusteella määräytyivät sijat 1 ja 2), on tämän sijoitusottelun mukainen. Kaikki ne joukkueet, jotka eivät pelanneet sijoitusottelua, sijoitetaan sen turnausvaiheen mukaiseen ryhmään, jossa ne putosivat jatkosta. Joukkueiden sijoitus tässä ryhmässä määräytyy seuraavien kriteerien mukaisesti:

- 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.

Huom.

Esimerkiksi jos joukkue putosi jatkosta puolivälierissä, ja puolivälierissä hävinneiden joukkueiden kesken ei pelattu sijoitusotteluita, se sijoitetaan vertailuun ryhmään sijoille 5 – 8. Jos joukkue ei selvinnyt jatkoon lohkovaiheesta, se sijoitetaan vertailuun ryhmään kakkien muiden lohkovaiheesta jatkosta pudonneiden joukkueiden kanssa.

Esimerkki

Turnauksessa on 12 joukkuetta, jotka pelaavat kolmessa neljän joukkueen lohossa kussakin yksinkertaisen sarjan.

Lohkovaiheen tulokset

Lohko A - lopullinen taulukko

Lohko A	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Piste-ero
Joukkue 1A	3	0	6	248 – 189	+ 59
Joukkue 2A	2	1	5	209 – 211	- 2
Joukkue 3A	1	2	4	191 – 226	- 35
Joukkue 4A	0	3	3	208 – 230	- 22

Lohko B - lopullinen taulukko

Lohko B	Voitot	Tappiot	Sarja- pisteet	Pisteet	Piste- ero
Joukkue 1B	3	0	6	284 – 226	+ 58
Joukkue 2B	2	1	5	250 – 254	- 4
Joukkue 3B	1	2	4	237 – 236	+ 1
Joukkue 4B	0	3	3	193 – 248	- 55

Lohko C - lopullinen taulukko

Lohko C	Voitot	Tappiot	Sarja- pisteet	Pisteet	Piste- ero
Joukkue 1C	2	1	5	256 – 180	+ 76
Joukkue 2C	2	1	5	212 – 207	+ 5
Joukkue 3C	2	1	5	201 – 233	- 32
Joukkue 4C	0	3	3	176 – 225	- 49

Lohko C – taulukko, jossa on otettu huomioon tasapisteisiin päättyneiden joukkueiden keskinäiset ottelut

Lohko C	Voitot	Tappiot	Sarja- pisteet	Piste- ero
Joukkue C1	1	1	3	+ 46
Joukkue C2	1	1	3	0
Joukkue C3	1	1	3	- 46

Lopullinen järjestys – sijat 1 – 4

1. Kultamitalisti
2. Hopeamitalisti
3. Pronssimitalisti
4. Pronssiottelun hävinnyt joukkue

Lopullinen järjestys – sijat 5 – 8

Neljä puolivälierissä hävinnyttä joukkuetta sijoitetaan vertailuun lohkovaiheen tulosten perusteella seuraavasti:

Joukkue	Lopullinen sijoitus lohkoissa	Voitot	Tappiot	Piste-ero
Joukkue C2	2.	2	1	+ 5
Joukkue B2	2.	2	1	- 4
Joukkue C3	3.	2	1	- 32
Joukkue B3	3.	1	2	

Siksi:

5. C2 Parempi sijoitus lohkoissaan kuin C3 ja B3, parempi piste-ero kuin B2
6. B2 Parempi sijoitus lohkoissaan kuin C3 ja B3, huonompi piste-ero kuin C2
7. C3 Parempi voitto-tappio-suhde kuin B3
8. B3 Huonompi voitto-tappio-suhde kuin C3

Lopullinen järjestys – sijat 9 – 12

Lohkovaiheen jälkeen jatkosta pudonneet joukkueet sijoitetaan vertailuun lohkovaiheen tulosten perusteella seuraavasti:

Joukkue	Lopullinen sijoitus lohkossa	Voitot	Tappiot	Piste-ero
Joukkue A3	3.	1	2	- 35
Joukkue A4	4.	0	3	- 22
Joukkue C4	4.	0	3	- 49
Joukkue B4	3.	0	3	- 55

Siksi:

9. A3 Parempi sijoitus lohkossaan kuin A4, C4 ja B4
10. A4 Parempi piste-ero kuin C4 ja B4
11. C4 Parempi piste-ero kuin B4
12. B4 Huonompi piste-ero kuin C4

D.5.2 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	Sarjapisteet
Joukkue A1	6	0	12
Joukkue A2	4	2	10
Joukkue A3	2	4	8
Joukkue A4	0	6	6

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

Lohko A

Vieras Koti	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	80 – 86		80 – 75	90 – 84
B3	80 – 85	79 – 98		87 – 67
B4	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

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	Sarja-pisteet	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	506 – 461	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:

Vieras Koti	1B	2B	3B	4B
1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2B	81 - 76		80 - 75	90 - 84
3B	80 - 92	98 - 79		87 - 67
4B	75 - 77	85 - 100	86 - 65	

Kierros 2 korjatut tulokset:

Vieras Koti	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 - 98		100 - 89		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
2B	65 - 76		LUOVUTUS		LUOVUTUS	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Lopulliset tulokset:

Lohko C	Voitot	Tappiot	Sarja-pisteet	Pisteet	Pisteero
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.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 päättyttyä, 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-aikalisia, 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 kestoaltaan 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 kestoaltaan:

- 60, 75, 90 tai 100 sekuntia, mikäli ne luetaan media-aikalisiksi, eli ovat neljänneksen 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 neljänneestä 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 neljänneestä on jäljellä, määrätään tällöin media-aikalisä heti tilaisuuden tullen pallon kuoltua ja pelikellon pysähtyttyä. Tätä aikalisää ei kirjata kummankaan joukkueen tiliin.

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

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

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 hyväksytyä 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 44 (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 aikalisä 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, 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 joutumisen 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 kädestä, ennen kuin heittokellon äänimerkki soi.
 - Erotuomarit voivat keskeyttää pelin välittömästi sen tarkistamiseksi, irtosiko pallo onnistuneessa heitossa heittäjän käsistä, ennen kuin heittokellon äänimerkki soi.
 - Syntyneen korin jälkeen erotuomarien tulee todeta videotarkistuksen tarpeellisuus ja tarkistus tulee toteuttaa, kun erotuomarit ovat ensimmäisen kerran keskeyttäneet pelin mistä tahansa syystä.
- Kun tehtiin virhe heittotilanteen ulkopuolella, voidaan tarkistaa:
 - oliko peliaika tai hyökkäysaika päättynyt
 - oliko heittotilanne jo alkanut, kun heittäjän vastustaja teki virheen
 - oliko pallo yhä heittäjän käsissä, kun heittäjän joukkueoveri teki virheen.
- 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 ylösheitto-tilanne.
- Pallon ulosjoutumisen aiheuttaneen pelaajan määrittäminen.

F.3.3 Milloin tahansa pelin kuluessa:

- Heitettiinkö onnistunut pelitilanneheitto kahden vai kolmen pisteen alueelta.
 - Erotuomarit voivat keskeyttää pelin heti tarkistaakseen, heitettiinkö onnistunut pelitilanneheitto kahden vai kolmen pisteen alueelta.
 - Tarkistus tulee toteuttaa, kun erotuomarit ovat ensimmäisen kerran keskeyttäneet pelin syntyneen korin jälkeen mistä tahansa syystä.

- Kun pelaajaa rikottiin heittotilanteessa, ja heitto epäonnistui, myönnetäänkö kaksi vai kolme vapaaheittoa
- Kun on tuomittu henkilökohtainen, epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe, vastasiko tuomio sääntöjen määrittämiä kriteerejä, vai täytyykö tuomiota koven-taa 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 sääntö-kohdan 44 (Korjattava erehdys) määrittämässä aikarajoissa.
 - Erotuomarit voivat keskeyttää pelin välittömästi tarkistaakseen, onko tapah-tunut luokan 1 korjattava erehdys.
 - Erehdys voidaan korjata vain sääntökohdan 44 (Korjattava erehdys) määritte-lemällä tavalla.
- Onko tapahtunut luokan 2 korjattava erehdys, joka on vielä korjattavissa sääntö-kohdan 44 (Korjattava erehdys) määrittämässä aikarajoissa. Jos on, erehdys voi-daan korjata vain sääntökohdan 44 (Korjattava erehdys) määrittelemällä tavalla.
- Pelikellon tai heittokellon toimintahäiriön jälkeisen peli- tai hyökkäysajan määrit-täminen
- Oikean vapaaheittäjän määrittäminen
- Mahdolliseen väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneiden pelaajien ja jouk-kuepenkillä istumaan oikeutettujen henkilöiden määrittäminen.
 - Erotuomarit voivat keskeyttää pelin heti tarkistaakseen mahdollisen väkival-taisen tilanteen.
 - Mahdollisen väkivaltaisen tilanteen jälkeen tarkistus tulee toteuttaa, kun ero-tuomarit ovat ensimmäisen kerran keskeyttäneet pelin mistä tahansa syystä.

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 vi-deolta.

F.4.2 Päävalmentajan haasto toteutetaan seuraavasti:

- Päävalmentaja voi esittää ottelussa vain yhden haaston riippumatta siitä, muu-tettiinko tuomiota haaston perusteella vai ei.
- Vain liitteen F kohdan F.3 mukaiset tilanteet voidaan haastaa.
- Kohtien F.3.2 ja F.3.3 aikarajat eivät ole voimassa. Päävalmentajan haasto voi-daan esittää milloin tahansa ottelun aikana.
- Haastoa pyytävän päävalmentajan täytyy ottaa näköyhteys lähimpään erotuoma-riin ja pyytää selvästi haastoa. Hänen tulee sanoa kuuluvasti "Haasto" (kansainvä-lisissä 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 havaittuun haastoon, kunhan kummallekaan joukkueelle ei aiheudu haittaa.
- Päävalmentajan tulee kertoa lähimmälle erotuomarille haastettava tilanne.
- Erotuomarin tulee ilmoittaa kirjurille käyttäen käsimerkkiä n:o 59, 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	rangaistusten hallinnointi	69
Aikalisä		rikkomukset	64
ajanottajan velvollisuudet	60	vaihdot ja aikalisät	63
alkaa	24	videotarkistus	68
kirjurin velvollisuudet	58	virheen tekotapa	66
määritelmä	24	päätösten aika ja paikka	57
päättyy	24	toimivalta	56
Ajanottaja		uniformu	56
velvollisuudet	59	Erä	
Aloitussiisikko	15	alkaminen	16
Apukirjuri		määritelmä	16
velvollisuudet	58	päätyminen	16
Aputuomari		Erän aloitus	16
määritelmä	56	Erän päätyminen	16
Apuvalmentaja		Estäminen	39
pöytäkirja	15	Etukenttä	
seisomassa	15	määritelmä	6
velvollisuudet ja oikeudet	15	pallo saapuu	31
Askelrikkomus		Fysioterapeutti	12
määritelmä	29	Hammassuojus	13
Asu		Heittokello	
erotuomarit	56	nollaus	32
toimitsijat	56	soi erehdyksessä	33
Donkki	20	uudelleen asettaminen	32
Edustuskelpoinen	12	Heittokellon käyttäjä	
Elossa oleva pallo	17	velvollisuudet	60
Epäurheilijamainen käytös	43, 45	Heittoliike	
komissaarin raportti	57	määritelmä	20
päätuomarin raportti	57	Heittotilanne	
Epäurheilijamainen virhe	45	virhe	42
Erikoistilanteet	50	Henkilökohtainen virhe	41
Erotuomari		Hikinauha	13
määritelmä	56	Hyöty/haitta -periaate	57
sijainti	18	Jatkoerä	
Erotuomarin sijainti	18	määritelmä	16
Erotuomarit		päätyminen	16
asu	56	tauko	16
erimielisiä	57	Jatkuva liike	20
käsimerkit		Joukkueen avustaja	12
erikoisvirheet	68	Joukkueen jäsen	
informatiiviset	63	määritelmä	12
korin hyväksyminen	62	Joukkueen pallonhallinta	
pelaajanumerot	65	määritelmä	20
pelikellon käyttö	62	Joukkueenjohtaja	12

Joukkueet	12	pistearvo	21
Joukkuepenkillä istumaan oikeutetut henkilöt		vaihtaminen toiselle puoliajalle	17
määritelmä	15	vastustajan	5
Joukkuepenkkialueet		Koriinheitto	
määritelmä	9	määritelmä	34
Joukkuepenkkihenkilöstö		Korin häirintä	35
määritelmä	9	Koripallo	
Joukkuevirheet.....	49	varusteet.....	11
täynnä	49	Korjattava erehdys	
Kahdeksan sekuntia	31	Luokka 1	52
Kaksikymmentäneljä sekuntia	32	Kosketusvirhe	41
Kaksoisvirhe	42	Kotijoukkue.....	13
Kapteeni		Kuljettaja	
valmentajana.....	15	törmäminen	38
vastalause	14	Kuljettajan törmäminen.....	38
velvollisuudet ja oikeudet	14	Kuljetus	
Kengät.....	14	määritelmä	28
Kenttä		Kuollut pallo	17
mitat	6	Kynnet	13
Kentältä poistettu pelaaja		Kädet	
määritelmä	12	käyttäminen.....	40
Keskiraja	8	vastustajan koskeminen.....	40
Keskiympyrä	8	Käytössäännöt	
Kielletty torjunta		määritelmä	43
määritelmä	34	Loukkaantuminen	
Kiinnipitäminen	41	erotuomari	58
Kiistapallo.....	18	pelaaja	14
Kirjuri		Lääkäri	12
velvollisuudet	58	Muut varusteet.....	13
Kohelointi pallon kanssa	29	Neljä virhettä joukkueella	49
Kolme sekuntia.....	30	Nenäsuojus	13
Kolmen pisteen heittoalue	8	Nilkkatuki	13
Kolmen sekunnin alue	8	Normaali koripallopelin asema	36
Komissaari		Numerot	
määritelmä	56	pelipaidassa	13
Komissaarin raportti	57	Näyttelemineen	41
Kompressiohihat.....	13	Oikea vartiointiasento	37
Kompressiosäärystimet.....	13	Olkapään tuki.....	13
Kontakti	36	Osallistujien velvollisuudet	5
Kori		Ottelu	
altapäin.....	21	alkaminen	16
milloin tehty.....	21	keskeytyshäviö.....	27
oma	5	luovutushäviö	27
omaan koriin, tarkoituksella	21	peli aika.....	16
omaan koriin, vahingossa	21	päättymineen	16
pallo korissa	21	Ottelun alkaminen.....	16
pallo menee omaan	21	Ottelun päättymineen	
		erotuomarien toimivalta	56

määritelmä	16	pelaaja	12
video.....	97	Peliin osallistuvien velvollisuudet.....	5
Pallo		Pelikello	
asema	17	käyttäminen.....	59
elossa	17	Pelikelpoinen	12
eteneminen sen kanssa	29, 30	Pelikengät	14
hallinta	20	Pelikenttä	
juuttuu renkaan ja levyn väliin	19	mitat	6
kielletty torjunta	34	Pelin määritelmä.....	5
korin häirintä.....	35	Pelipaidan väri	12
korissa.....	21	Pelipaidat	
kuollut	17	numerot	13
menee koriin alapäin	21	Pelipaita	
menee omaan koriin.....	21	väri	12
nyrkillä lyöminen	20	Pelipallo.....	56
palautuu takakentälle	34	Pelistä erottava virhe	46
pelipallo	56	Pelitauko	
potkaiseminen	20	ajanottajan velvollisuudet	60
Pallon hallinta	20	määritelmä	16
Pallon kanssa eteneminen	29, 30	Polvituki	13
Pallon lyöminen nyrkillä.....	20	Post-peli	40
Pallon potkaiseminen	20	Puoliaikatauko	16
Pelaaja		Puoliympyrä	
aloitusviisikko	15	törmäyskaarialue	40
heittotilanteessa.....	20	Puoliympyrät.....	8
ilmassa oleva.....	38	Pystysuunnan periaate.....	37
kaatuva	30	määritelmä	37
lattialla.....	30	oikea vartiointiasento	37
loukkaantunut.....	14	Päähine	13
numerot pelipaidassa	13	Päätuomari	
pallon hallinta.....	20	määritelmä	56
pelikelpoinen.....	12	toimivalta	56
sijainti	18	Päätyrajat.....	6
tarkasti vartioitu	31	Päätökset	
tekninen virhe	43	aika ja paikka	57
tulee vaihtopelaaja	12	Päävalmentajan haasto	
vaihto	25	kirjurin velvollisuudet	58
vaihtopelaajaksi	25	Pöytäkirja	
varusteet	13, 56	tarkastaminen.....	56
viisi virhettä.....	12	Rajaviivat	6
Pelaajakosketus.....	36	Rangaistus	
Pelaajan pallon hallinta		epäurheilijamainen virhe	45
määritelmä	20	kaksoisvirhe.....	42
Pelaajan sijainti.....	18	keskeytyshäviö.....	27
Pelaajavalmentaja	15	korin häirintä.....	35
Peliaika.....	16	luovutushäviö	27
Pelialusta		pallon palautuminen takakentälle	34
määritelmä	6	pelaajan tekninen virhe.....	44
Peliasu		rikkomukset.....	28

rikkomus vapaaheitossa.....	52	pelaajaluettelo	15
sisäänheittorikkomus.....	23	pelistä erottaminen.....	46
tappelu	47	seisomassa	15
tekninen virhe pelitauolla	44	tekninen virhe.....	43
valmentajan tekninen virhe.....	44	velvollisuudet ja oikeudet	15
Rannenuha.....	13	Vapaaheitot.....	50
Rikkomus		Vapaaheittoalueen reunapaikat.....	8
erikoistilanteet	50	Vapaaheittojen reunapaikat.....	51
määritelmä	28	Vapaaheittoviivat	8
Shortsit	12	Vapaaheittäjä	
Silmälasit	13	määrääminen.....	15, 51
Sisäänheitto		rajoitukset.....	51
määritelmä	22	Vartiointi	
viisi sekuntia	23	pallollisen pelaajan.....	37
Sivurajat.....	6	pallottoman pelaajan	38
Skriini	39	takaapäin	41
Sylinteriperiaate		Varusteet	11
määritelmä	36	pelaajalla	56
Takakenttä		pelaajan.....	13
määritelmä	6	Vastalause	
pallo palautuu sinne.....	34	komissaarin raportti.....	57
Tappelu.....	47	päätuomarin raportti	57
Tarkasti vartioitu pelaaja	31	Vastustajan kori.....	5
Tasatulos.....	16	Videon käyttö.....	97
Teippaus.....	13	Vierasjoukkue	13
Tilastoija	12	Viisi sekuntia	
Tippaus.....	20	sisäänheitto.....	23
Toimitsijapöytä	10	tarkasti vartioitu pelaaja.....	31
Toimitsijat		Viisi virhettä.....	12
asu	56	Virhe	
määritelmä	56	epäurheilijamainen.....	45
Tukijalka.....	29	erikoistilanteet.....	50
valinta.....	29	heittotilanteessa	42
Tulkki.....	12	joukkuevirheet.....	49
Työntäminen	41	kosketus	41
Törmäyskaarialueet.....	40	määritelmä	36
määritelmä	9	pelaajan tekninen	43
Törmääminen	39	peliajan päättyessä.....	16
Ulkona		peliajan päättymisen jälkeen.....	16
pallo.....	28	pelistä erottava.....	46
pelaaja	28	pelitauolla	16
Vaihtomahdollisuus.....	25	rangaistus	50
Vaihtopelaaja		tappelu	47
pelaajaksi.....	25	valmentajan erottaminen	46
tulee pelaaja.....	12	valmentajan tekninen	43
Vaihtopelaajien tuolit	10	viides pelaajalla	12
Valmentaja		vuorohallinnan aikana	19
joukkueen jäsen	12	väkivalta.....	46

Virheen näytteleminen.....	41	Väärä takaapäin vartiointi.....	41
Vuorohallinta.....	18	Ylösheitto.....	18
kirjurin velvollisuudet.....	58	Ylösheitto-tilanne.....	19
Väkivalta.....	46		