

Federation Internationale  
de Basketball



**FIBA**

International Basketball  
Federation

We Are Basketball

# **KORIPALLON TILASTOINTIOHJEET 2016**

**VOIMASSA 1.5.2016 ALKAEN**

## SISÄLLYSLUETTELO

Yksi – Pelitilanneheitot

Kaksi – Vapaaheitot

Kolme – Levypallot

Neljä – Menetykset

Viisi – Syötöt

Kuusi – Riistot

Seitsemän – Torjunnat

Kahdeksan – Virheet

Liite A – Heittotyypit

Liite B – Erityyppiset menetykset

Liite C – Lisätietoja (peliaika ja -minuutit sekä sanastoa)

## SAATESANAT

Tilastoijan vastuulla on kirjata kaikki pelikentän tapahtumat. Ohjeet auttavat tilastojaa välttämään arvailua. Tapauksissa, joita ohjeistus ei kata, tulee tilastoijan käyttää omaa arviointikykyään.

Ohjeen esimerkeissä joukkue A viittaa hyökkäävään joukkueeseen ja B puolustavaan joukkueeseen. Ohjeen jokainen osio sisältää (FIBA:n) viralliset tulkinnat tilanteista. Tilastoijalta vaaditaan perusteellista ymmärrystä koripallon säännöistä.

## Yksi – Pelitilanneheitot

Heittoyritys (FGA) pelitilanteessa merkitään aina pelaajan yrittäessä heittää tai tipata elossa olevaa palloa kohti vastustajan koria tarkoituksenaan saada pallo sisään.

Pelitilannekori (field goal made = FGM) merkitään pelaajalle aina, kun heitto johtaa koriin tai kori hyväksytään puolustavan pelaajan syyllistyttyä korin häirintään tai kiellettyyn torjuntaan.

- Heitto voi lähteä mistä kohtaa kenttää tahansa, eikä heittoliikkeellä ole merkitystä.
- Pelaajalle merkitään heittoyritys, jos pallo irtoaa käsistä ennen summeria.
- Mikäli pelaajaa rikotaan hänen heittäessä, heittoyritystä ei merkitä, ellei pallo mene koriin.
- Heittoa ei merkitä heittäjälle, mikäli kori hylätään hyökkäävän pelaajan korin häirinnän / kielletyn torjunnan vuoksi.
- Heittoa ei myöskään merkitä, mikäli pelaaja on heittämässä palloa, kun hänen joukkueoverinsa syyllistyy rikkomukseen tai virheeseen juuri ennen pallon irtoamista käsistä. Mikäli rikkomus tai virhe tapahtuu pallon irtoamisen jälkeen, heittoyritys merkitään.
- Hyökkäävän pelaajan tippauksesta merkitään heittoyritys (ja hyökkäyslevypallo), jos tippaus on hallittu. Mikäli tippauksesta syntyy kori, merkitään sekä heittoyritys että kori joka tapauksessa.
- Jos heitto torjutaan ennen kuin pallo ehtii irrota heittäjän käsistä, merkitään heittoyritys.

Mikäli puolustavan joukkueen pelaaja tekee vahingossa oman korin, merkitään kori hyökkäävän joukkueen kentällä olevalle kapteenille. Kentän kapteenille merkitään sekä heittoyritys että kori jos oma kori syntyy levypallotilanteessa hyökkäävän joukkueen ohiheiton seurauksena. Hyökkäyslevypallo merkitään joukkueelle.

### Fast break points (Nopeasta hyökkäyksestä syntyneet pisteet)

Joukkueen tehdessä korin ennen kuin vastustaja on ehtinyt asettua puolustukseen pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen – joko menetyksen, puolustuslevypallon tai korinteon seurauksena – kirjataan korin syntyneen nopean hyökkäyksen päätteeksi. Pisteet voivat tulla pelitilanneheitosta tai vapaaheitoista, myös niistä, jotka johtuvat nopean hyökkäyksen aikana tehdystä virheestä. Hyökkäyslevypallon jälkeen tehty kori

(esim. ohimenneen lay upin jälkeen nopeassa hyökkäyksessä) kirjataan myös nopean hyökkäyksen päätteeksi syntyneeksi, olettaen, että puolustus ei hyökkäyslevypallon aikana edelleenkään ollut asemassa.

Esimerkkejä

**1. A5 heittää, mutta rikkoo B5:tä (a) ennen kuin pallo on ilmassa tai (b) sen jälkeen, kun pallo on ilmassa ja heitto ei mene koriin tai (c) sen jälkeen, kun pallo on ilmassa ja heitto menee koriin.**

*(a) Ei heittoyritystä A5; menetys, hyökkääjän virhe (offensive foul) A5; henkilökohtainen virhe A5; kohdistunut virhe B5 (b) heittoyritys A5; henkilökohtainen virhe A5; puolustuslevypallo joukkueelle B; kohdistunut virhe B5 (c) heittoyritys ja kori A5; henkilökohtainen virhe A5; kohdistunut virhe B5.*

*(b) Mikäli jää epäily siitä, tapahtuiko virhe ennen kuin pallo oli ilmassa vai jälkeen, erotuomari osoittaa sen käsimerkein tai sanallisesti. Virheen tapahduttua ennen kuin pallo oli ilmassa, virhe luokitellaan pallollisen joukkueen virheeksi (team control foul). Jos virhe tapahtui pallon ollessa jo ilmassa, tuomari ei näytä pallollisen joukkueen virheen merkkiä (team controlia).*

**2. A2 yrittää pelitilanneheittoa ja taistellessaan levypallosta B5 vahingossa tippaa pallon omaan koriinsa.**

*Heittoyritys ja kori merkitään hyökkäävän joukkueen (Joukkue A) kentällä olevalle kapteenille; hyökkäyslevypallo joukkueelle A.*

**3. Kun kolmatta jaksoa on sekunti jäljellä, B4 ottaa puolustuslevypallon omalla kenttäpuoliskollaan, kääntyy ja heittää pallon kohti vastustajan koria. Pallo irtoaa käsistä (a) ennen summeria (b) summerin jälkeen.**

*(a) Heittoyritys B4; jos heitto onnistuu, merkitään myös kori.*

*(b) Ei merkintöjä.*

**4. A1 heittää ja pallo juuttuu levyn ja korirenkaan väliin.**

*Heittoyritys A1. Joukkuelevypallo merkitään sille joukkueelle, joka saa pallonhallinnan vuoronhallintanuolen perusteella.*

**5.** Joukkueen B joukkuevirheet ovat täynnä kyseisen jakson osalta. A1 ajaa korille ja häntä rikkoo B5 (a) ennen heittoa (b) heiton aikana (c) pallon jo irrottua käsistä. Kussakin tilanteessa heitto menee ohi ja A1 saa kaksi vapaaheittoa.

*(a) Henkilökohtainen virhe B5; kohdistunut virhe A1. Heittoyritystä ei merkitä.*

*(b) Henkilökohtainen virhe B5; kohdistunut virhe A1. Heittoyritystä ei merkitä.*

*(c) Heittoyritys A1; hyökkäyslevypallo joukkueelle A; henkilökohtainen virhe B5; kohdistunut virhe A1.*

**6.** A3:n hyppyheiton torjuu B2 ennen pallon irtoamista käsistä. Hän laskeutuu pallo käsissään ja hänelle vihelletään askelrikkomus.

*Heittoyritys A3; torjunta B2; hyökkäyslevypallo A3; askelrikkomusmenetys (travelling) A3.*

**7.** A1:n syötön katkaisee B1, joka antaa pitkän syötön B2:lle. B2 ei saa lay upia sisään. Otettuaan levypallon B2 syöttää pallon B3:lle, joka pistää kolmen pisteen heiton sisään. Heiton irrotessa B3:n käsistä puolustus ei edelleenkään ollut asemassa.

*Syöttömenetys (bad pass) A1; riisto B1; heittoyritys B2; hyökkäyslevypallo B2; 3-pisteen heittoyritys ja 3-pisteen kori B3; syöttö B2. 3-pisteen kori lasketaan points off turnovers (menetyksestä johtuneeksi), fast break (nopean hyökkäyksen päätteeksi syntyneeksi) sekä second chance (toisen mahdollisuuden) pisteiksi.*

**8.** A1:n heittoyritys menee ohi ja B1 ottaa levypallon. Heti levypallon jälkeen B1:tä rikkoo A3 ja joukkuevirhetilanteen johdosta B1 saa kaksi vapaaheittoa, joista yksi menee sisään.

*Heittoyritys A1; puolustuslevypallo B1; henkilökohtainen virhe A3; kohdistunut virhe B1; kaksi vapaaheittoyritystä ja yksi onnistunut vapaaheitto B1, (EI merkitä fast break pisteiksi.).*

**9.** A1:n heittoyritys menee ohi ja B1 ottaa levypallon. B2 saa avaussyötön ja johtaa nopeaa hyökkäystä, jolloin häntä rikkoo A2 estääkseen nopean hyökkäyksen. B2 saa kaksi vapaaheittoa, koska joukkuevirheet ovat täynnä. Hän laittaa kummatkin heitot sisään.

*Heittoyritys A1; puolustuslevypallo B1; henkilökohtainen virhe A2; Kohdistunut virhe B2; kaksi vapaaheittoyritystä ja kaksi onnistunutta vapaaheittoa B2, lasketaan fast break pisteiksi.*

- 10.** *A1:n syötön katkaisee B2, joka kuljettaa läpi kentän vastustajan korille, mutta lay up menee ohi ja hän ottaa levypallon omasta heitostaan. Joukkue B menee aseisiin pelikuviota varten. Hyökkäyskuvion aikana A1 lyö pallon pois B3:n hallusta, pallo menee ulos kentältä ja sisäänheiton saa joukkue B. Joukkue B ottaa aikalisän. Hyökkäysajan loppuessa B2 heittää vaikean kolmen pisteen heiton sisään 10 metristä.*

*Syöttömenetys (bad pass) A1; riisto B2; heittoyritys B2; hyökkäyslevypallo B2; aikalisä joukkue B; 3-pisteen heittoyritys ja kori B2 (merkitään points off turnover sekä second chance pisteiksi)*

## Kaksi – Vapaaheitot

Vapaaheittoyritys (free throw attempt = FTA) merkitään pelaajalle aina, kun hän heittää vapaaheiton, ellei vapaaheitossa vihelletä rikkomusta puolustavalle pelaajalle ja pallo menee ohi. Pelaajalle ei siis merkitä vapaaheittoyritystä, jos vapaaheittoon vaikuttaa vastustajan sääntöjen vastainen toiminta paitsi, jos heitto menee sisään.

Vapaaheiton mennessä koriin pelaajalle merkitään aina onnistunut vapaaheitto (free throw made = FTM), joka on yhden pisteen arvoinen.

Jos vapaaheittotilanteessa tapahtuu rikkomus, on tilastojan oltava tarkkana, mitä erotuomarit tuomitsevat; kuka tuomittiin rikkomuksen tekijäksi ja mitä siitä seurasi. Tilastotapahtumat merkitään seuraavasti:

- Puolustavan joukkueen pelaaja syyllistyy rikkomukseen,
  - jos vapaaheitto onnistuu, piste lasketaan huolimatta puolustajan rikkomuksesta. Heittäjälle merkitään vapaaheittoyritys ja onnistunut vapaaheitto.
  - jos vapaaheitto menee ohi, ei vapaaheiton heittäjälle merkitä vapaaheittoyritystä, koska heitto uusitaan. Epäonnistunut rikkomuksen kohteena ollut vapaaheitto jätetään siis huomioimatta. Merkitään vapaaheittoyritys (ja onnistunut vapaaheitto, jos vapaaheitto onnistuu) uusintaheitosta.
  
- Heittäjä syyllistyy rikkomukseen
  - jos vapaaheitto onnistuu, se hylätään.
  
- Heittäjälle merkitään heittoyritys,
  - jos vapaaheitto on sarjan viimeinen, puolustavalle joukkueelle myönnetään sisäänheitto ja merkitään joukkuelevypallo.
  
- Kun heittäjän joukkueoveri syyllistyy rikkomukseen,
  - erotuomari ei hylkää onnistunutta vapaaheittoa, koska kyseessä on hyökkääjän rikkomus. Tällöin heittäjälle merkitään vapaaheittoyritys ja onnistunut vapaaheitto.

- heittäjälle merkitään vapaaheittoyritys, jos vapaaheitto menee ohi. Jos vapaaheitto on sarjan viimeinen, puolustavalle joukkueelle myönnetään sisäänheitto ja merkitään joukkuelevypallo.

Missään yllä mainituissa tilanteissa, menetyksiä EI merkitä.

Jos väärän pelaajan on annettu heittää vapaaheitot, erotuomari hylkää erehdyksestä johtuneet heittoyritykset ja/tai onnistuneet heitot.

Jos tekninen virhe on johtanut vapaaheittojen heittämiseen juuri ennen jakson alkua, vapaaheittoyritys (ja mahdollinen onnistunut heitto) lasketaan uuteen jaksoon.

Kaikissa tällaisissa "erikoistapauksissa" on tärkeää, että tilastojat seuraavat erotuomarien päätöksiä ja tarvittaessa kommunikoivat toimitsijoiden kanssa.

Esimerkkejä

**1. A1 on heittämässä vapaaheittoa ja heiton aikana B3 syllistyy rikkomukseen. (a) Vapaaheitto onnistuu tai (b) vapaaheitto menee ohi.**

*(a) Vapaaheittoyritys ja onnistunut vapaaheitto A1 (b) A1:lle ei merkitä vapaaheittoyritystä – vapaaheitto uusitaan.*

**2. A5 heittää sarjan viimeisen vapaaheiton, minkä aikana A4 syllistyy rikkomukseen. (a) Vapaaheitto onnistuu (b) vapaaheitto epäonnistuu.**

*(a) Vapaaheittoyritys ja onnistunut vapaaheitto A5 (b) vapaaheittoyritys A5; puolustuslevypallo joukkueelle B; menetystä EI merkitä.*



## Kolme - levypallot

Alla listattuja poikkeuksia lukuun ottamatta kaikkia pelitilanneheittoyrityksiä ja vapaaheittosarjan viimeistä vapaaheittoyritystä seuraa levypallo. Levypallo syntyy ohiheiton jälkeen, kun pelaaja ottaa elossa olevan pallon haltuunsa hallitusti tai, kun joukkue saa oikeuden sisäänheittoon.

Levypallot jaetaan hyökkäys- ja puolustuslevypalloihin. Hyökkäyslevypallo merkitään, kun heittoa yrittänyt joukkue saa pallonhallinnan uudelleen ohiheiton jälkeen. Puolustuslevypallo merkitään, kun toinen, ei heittoa yrittänyt, joukkue saa pallon haltuunsa ohiheiton jälkeen.

Pelaaja saa levypallon haltuunsa, kun hän:

- saa ensimmäisenä **pallonhallinnan**, vaikka pallo olisi ensin osunut useampaan kätehen, pompannut tai vierinyt kentällä.
- yrittää hallitusti korintekoa tippaamalla.
- ohjaa pallon **hallitusti** joukkueoverilleen.
- ottaa levypallon samanaikaisesti vastustajajoukkueen pelaajan kanssa ja hänen joukkueensa saa pallonhallinnan vuoronhallintamenettelyn seurauksena.

Joukkuelevypallo merkitään joukkueelle, jolla on oikeus pallonhallintaan, kun:

- pallo menee ulos heti epäonnistuneen pelitilanne- tai vapaaheittoyrityksen jälkeen ennen kuin yksikään pelaaja saa pallon haltuunsa.
- tapahtuu virhe heti epäonnistuneen pelitilanne- tai vapaaheittoyrityksen jälkeen ennen kuin yksikään pelaaja saa pallon haltuunsa.
- kaksi tai useampi saman joukkueen pelaajaa ajautuvat kiistapalloon epäonnistuneen pelitilanne- tai vapaaheittoyrityksen jälkeen.
- pallo jumittuu levyn ja korirenkaan väliin tai koritelineeseen.

- levypallotilanteessa syntyy oma kori (puolustava pelaaja tippaa pallon vahingossa koriin).

Levypalloja ei merkitä, kun

- pallo ei ole elossa epäonnistuneen vapaaheittoyrityksen jälkeen.
- jakson loppuessa sumneri soi epäonnistuneen pelitilanne- tai vapaaheittoyrityksen jälkeen ennen kuin kumpikaan joukkue saa palloa haltuunsa.
- pelitilanteessa ohiheiton, joka ei osu korirenkäaseen, jälkeen sumneri soi hyökkäysajan päättymisen merkiksi ja tuomarit viheltävät 24-sekunnin rikkomuksen ennen kuin pelaaja on saanut palloa haltuun.

Tilanteissa, missä levypallon saanut pelaaja menettää pallon saman tien (esim. saa pallon haltuun ilmassa ja laskeutuu kenttärajan ulkopuolelle), joukkuelevypallo voidaan antaa vastustajaoukkueelle.

Esimerkkejä

- 1.** A5 ja B4 tarttuvat kummatkin levypalloon samanaikaisesti.  
*Levypallo A5 tai B4, riippuen vuoronhallintanuolen suunnasta.*
- 2.** Ohiheiton jälkeen A5 hyppää ja nappaa pallon, mutta kaatuu ja menettää pallon hallinnan. Pallon hakee B4.  
*Levypallo B4.*
- 3.** Ohiheiton jälkeen B4 nappaa pallon lähes samaan aikaan, kun A5 rikkoo häntä.  
*Tilastojan tulee päättää, saiko B4 pallon haltuun ennen kuin häntä rikottiin. Jos sai, merkitään levypallo B4:lle. Muussa tapauksessa joukkue B:lle merkitään puolustuslevypallo.*
- 4.** **A4 hyppää ja yrittää heittää, mutta B5 torjuu heiton ennen kuin pallo irtoaa A4:n kädestä. A4 laskeutuu pallon kanssa ja hänet tuomitaan askelrikkomuksesta.**  
*Heittoyritys A4; torjunta B5; hyökkäyslevypallo A4; askelrikkomusmenetykset (travelling) A4.*

- 5. Ohiheiton jälkeen B2, B4 ja A4 tavoittelevat levypalloa saaden molemmat kädet palloon ja aiheuttaen kiistapallotilanteen. (a) Joukkue A:lla on pallonhallintavuoro tai (b) Joukkue B:llä on pallonhallintavuoro.**

*(a) Hyökkäyslevypallo A4. (b) Puolustuslevypallo joukkue B.*

- 6. A3 heittää ohi ja pelaajien taistellessa levypallosta (a) A4:lle tuomitaan virhe B2:n selkään hyppäämisestä, (b) B1:lle tuomitaan virhe A1:n kiinnipitämisestä, (c) B4 ohjaa pallon kentän ulkopuolelle.**

*(a) Puolustuslevypallo joukkue B (b) hyökkäyslevypallo joukkue A (c) hyökkäyslevypallo joukkue A.*

- 7. A1 heittää ohi juuri ennen hyökkäysajan päättymistä eikä pallo osu korirenkaseen. (a) B2 saa pallon kiinni juuri ennen 24-sekunnin äänimerkkiä. (b) A2 saa pallon kiinni juuri ennen 24-sekunnin äänimerkkiä. (c) A2 saa pallon kiinni äänimerkin jälkeen.**

*Kaikissa tilanteissa: heittoyritys A1 (a) Puolustuslevypallo B2. (b) Hyökkäyslevypallo A2; joukkuemenetys (24 sekuntia) joukkue A. (c) Joukkuemenetys (24 sekuntia) joukkue A. Levypalloa ei merkitä, koska pallo on kuollut.*

- 8. A2 heittää ohi ensimmäisen kahdesta vapaahetimestään.**

*Levypalloa ei tule, koska A2 saa vielä heittää toisen vapaahettonsä ja pallo on kuollut.*

- 9. A2 heittää ohi juuri ennen jakson päättymistä. Jakso päättyy ennen kuin yksikään pelaaja ottaa levypalloa.**

*Heittoyritys A2. Levypalloa ei merkitä, koska pallo on kuollut.*

- 10. A3:n ohiheitto ei osu korirenkaseen; pallo pomppaa maahan ja A5 poimii irtopallon.**

*Heittoyritys A3; hyökkäyslevypallo A5.*

- 11. A1 epäonnistuu heittoyrityksessään. A4 taistelee levypallosta useamman muun pelaajan kanssa. Hän ohjaa pallon taaksepäin pois 3-sekunnin alueelta, mistä sen poimii A3.**

*Heittoyritys A1; hyökkäyslevypallo A3.*

- 12. A1 epäonnistuu heittoyrityksessään. A4 taistelee levypallosta useamman muun pelaajan kanssa ja saa hallitusti ohjattua pallon A5:lle, joka heittää heti kolmen pisteen heiton sisään.**

*Heittoyritys A1; hyökkäyslevypallo A4; 3-pisteen heittoyritys ja 3-pisteen kori; syöttö A4.*

- 13. A4 epäonnistuu heittoyrityksessään. A5 hyppää levypalloon, saa pallon haltuunsa, mutta laskeutuu kenttärajan ulkopuolelle.**

*Heittoyritys A4; hyökkäyslevypallo joukkue B.*

- 14. A2 epäonnistuu heittoyrityksessään. A3 taistelee levypallosta, mutta on kaatumaisillaan ulos kentältä ja viime hetkellä heittää pallon B4:n jalkaan, mistä pallo pomppaa ulos. Joukkue A saa sisäänheiton.**

*Heittoyritys A2; hyökkäyslevypallo A3.*

- 15. Epäurheilijamaisen virheen jälkeen A3 heittää toisen vapaheiton ohi.**

*Ei levypalloa.*

## Neljä - menetykset

Menetys on hyökkäävän pelaajan tai joukkueen tekemä "moka", jonka seurauksena puolustava joukkue saa pallonhallinnan. Kuten:

- huono syöttö (bad pass)
- pallonkäsittely (ball handling)
- mikä tahansa rikkomus (esim. travelling) tai hyökkääjän virhe (offensive foul)

Pallon voi menettää ainoastaan joukkue, jolla on pallo hallussa. Joukkueella on pallonhallinta, kun:

- joukkueen pelaaja pitää tai kuljettaa elossa olevaa palloa.
- pallo on joukkueen käytössä sisäänheittoa varten pääty- tai sivurajatilanteessa.
- pallo on pelaajan käytettävissä vapaahettoa varten.
- palloa syötellään joukkueoverilta toiselle.

Jos hyökkäävä joukkue joutuu kiistapalloon puolustavan pelaajan toiminnan seurauksena, vuoronhallintanuoli määrittää tilastomerkin:

- Jos hyökkäävä joukkue saa pallonhallinnan vuoronhallintasäännön seurauksena, **tilastomerkintöjä EI tehdä.**
- Jos puolustava joukkue saa pallonhallinnan vuoronhallintasäännön seurauksena, merkitään menetys tilanteen aiheuttaneelle hyökkäävän joukkueen pelaajalle ja riisto tilanteen aiheuttaneelle puolustajalle.

**Erityyppiset menetykset:**

## Pallonkäsittely

Hyökkäävän joukkueen pelaaja menettää pallon hallinnan pitäessään tai kuljettaessaan palloa tai epäonnistuu sellaisen syötön vastaanottamisessa, joka hänen olisi pitänyt saada kiinni.

## Rikkomus

Rikkomus on hyökkäävän joukkueen tai pelaajan menetys kuten, askel-, raja-, 3:n tai 5:n sekunnin rikkomus ja palautus, jotka merkitään pelaajalle. 8:n tai 24:n sekunnin rikkomukset merkitään joukkuemenetyksiksi.

## Hyökkääjän virhe

Hyökkäävä pelaaja syyllistyy virheeseen.

Hyökkääjän virhe on mikä tahansa tekninen, epäurheilijamainen tai pelistä erottamiseen johtava (disqualifying) virhe, johon palloa hallitseva pelaaja tai joukkue syyllistyy. Jos virheen tekee kentällä oleva pelaaja, merkitään pelaajavirhe, muussa tapauksessa joukkuevirhe.

## Syöttömenetys (bad pass)

Joukkue menettää pallonhallinnan huonon syötön takia. Tämä menetys tulisi aina merkitä syöttäjälle paitsi, jos tilastoijan mielestä syöttö olisi pitänyt saada kiinni, jolloin menetys merkitään vastaanottajalle.

Joissakin tapauksissa menetys voidaan tulkita useamman tyyppiseksi menetykseksi, jolloin tilastoijan on erotettava menetyksen alkuperäinen syy. Esimerkiksi, kun syötön vastaanottaja joutuu astumaan rajan yli saadakseen pallon kiinni, menetys aiheutuu huonosta syötöstä, joten menetys merkitään syöttäjälle.

On tilanteita, jolloin kaksi tai useampia menetyksiä tapahtuu melkein samanaikaisesti. Tilastoijan tulee päättää, saiko joukkue pallon hallintaansa ennen sen menettämistä. Jos menetystilanteessa on yhtään epäilystä siitä, oliko pallo pelaajan hallussa vai ei, tulisi tilastoijan olettaa, että ei ollut.

## Esimerkkejä

- 1.** B1 riistää pallon sitä kuljettavalta A1:ltä.  
*Pallonkäsittelymenetys (ball handling) A1; riisto B1.*
- 2. A2 syöttää pallon suoraan ulos kentältä.**  
*Syöttömenetys (bad pass) A2.*
- 3.** A1 antaa hyvän syötön, mutta A4 pudottaa pallon ja B4 poimii pallon ylös.  
*Pallonkäsittelymenetys (ball handling) A4; riisto B4.*
- 4.** A2 syyllistyy rikkomukseen (askelrikkomus, epäsäännöllinen kuljetus tms.), josta seuraa pallonhallinnan siirtyminen toiselle joukkueelle.  
*Menetys A2.*
- 5.** A5:lle tuomitaan virhe, kun hänen joukkueensa hyökkää.  
*Menetys, hyökkääjän virhe (offensive foul) A5.*
- 6.** Joukkue A ei saa aikaan heittoa ja syyllistyy 24 sekunnin rikkomukseen.  
*Menetys (24 sek) joukkue A.*
- 7.** A2 ottaa pallon käteensä kuljetuksen jälkeen. B2 vartioi häntä tiukasti. A2 ei pysty heittämään tai syöttämään ja syyllistyy viiden sekunnin rikkomukseen  
*Menetys (5 sek) A2.*
- 8.** A1 pitää palloa hallussaan, kun A4 ja B4 rikkovat samanaikaisesti aiheuttaen kaksoisvirheen.  
*Koska virheiden rangaistukset kumoavat toisensa ja joukkue A saa sisäänheiton, menetystä ei merkitä. Sekä A4:lle että B4:lle merkitään henkilökohtainen virhe ja kohdistunut virhe.*

- 9.** A3 pitää palloa käsissään, kun B3 lyö pallon pois. A3 ja B3 sukeltavat lattialle aiheuttaen kiistapallon. (a) Joukkue A:lla on pallonhallintavuoro. (b) Joukkue B:llä on pallonhallintavuoro.  
*(a) Ei tilastomerkintöjä. (b) Pallonkäsittelymenetys (ball handling) A3; riisto B3.*
- 10.** A2:lle vihelletään tekninen virhe (a) A3:n kuljettaessa palloa (b) heti B5:n riistettyä pallon A3:lta.  
*(a) Tekninen virhe A2; menetys A2.  
(b) Menetys (pallonkäsittely) A3; riisto B5. Tekninen virhe A2. Ei menetystä A2:lle, koska pallo ei ollut enää hänen joukkueensa hallussa, kun virhe vihellettiin.*
- 11.** B5 "träppää" A4:n nurkkaan. A4:n yrittäessä pelastautua tilanteesta (a) hänelle vihelletään askelrikkomus; (b) hän yrittää syöttää A1:lle, mutta B5 onnistuu ohjaamaan pallon muualle ja lopulta syötön katkaisee B1; (c) hän yrittää syöttää A1:lle, mutta B1 katkaisee syötön B5:n koskematta palloon.  
*(a) Askelrikkomusmenetys (travelling) A4  
(b) Syöttömenetys (bad pass) A4; riisto B5  
(c) Syöttömenetys (bad pass) A4; riisto B1*
- 12.** A3 yrittää syöttää A5:lle, mutta B3 ohjaa pallon muualle. A5 ja B5 taistelevat irtopallosta. (a) B5 näyttää saavan pallon hallintaansa juuri hetkeä ennen kuin astuu ulos kentältä; (b) B5 näyttää saavan pallon hallintaansa juuri hetkeä ennen kuin A5 saa otettua pallon häneltä pois; (c) B5 poimii irtopallon, pomputtaa kahdesti ja yrittää syöttää, mutta A4 katkaisee syötön.  
*(a) Oletetaan, ettei pallonhallinnassa tapahtunut muutosta. Ei tilastomerkintöjä.  
(b) Oletetaan, ettei pallonhallinnassa tapahtunut muutosta. Ei tilastomerkintöjä.  
(c) Syöttömenetys (bad pass) A3; riisto B3; syöttömenetys (bad pass) B5; riisto A4*
- 13.** A1 antaa huonon syötön A2:lle, joka yrittäessään pelastaa pallon ohjaa sen omalle kenttäpuoliskolleen, missä sen nappaa A3, jolle vihelletään palautusrikkomus.  
*Syöttömenetys (bad pass) A1*



## Viisi -syötöt

Tilastoinnissa syötöksi merkitään syöttö, joka johtaa suoraan joukkueoverin korintekoon.

- Syöttö pelaajalle, joka on kolmen sekunnin alueella ja tekee sieltä korin, merkitään aina syötöksi.
- Syöttö pelaajalle kolmen sekunnin alueen ulkopuolella, joka tekee korin kuljettamatta palloa, merkitään aina syötöksi.
- Syöttö pelaajalle kolmen sekunnin alueen ulkopuolella, joka tekee korin yhden tai useamman pomputuksen jälkeen, luetaan syötöksi, jos heittäjällä ei ole puolustajaa suoraan edessään (in front) / kasvotusten (facing). Sama periaate pätee nopeissa hyökkäyksissä, missä syötön saa puolessa kentässä oleva pelaaja.

Myös vapaaheitoista tulleet pisteet lasketaan: jos syötön saanutta pelaajaa rikotaan korinteossa ja hän onnistuu vähintään yhdessä vapaaheitossaan, syöttö merkitään samoin kuin pelitilannekorista.

Lisäksi seuraavat yleissäännöt pätevät aina:

- Vain yksi syöttö voidaan merkitä yhtä koria kohti.
- Vain viimeinen syöttö ennen heittoa voidaan merkitä syötöksi (vaikka toiseksi viimeinen syöttö olisi luonut koriin johtaneen pelitilanteen).
- Heiton tyyppi, vaikeus tai etäisyys korista eivät vaikuta syöttömerkintään.
- Nopeassa hyökkäyksessä syöttömerkintää ei tule, jos pelaaja saa pallon ennen puolta kenttää.

Esimerkkejä

- 1.** Puolustuslevypallon jälkeen A5 syöttää pitkän syötön A4:lle, joka heittää vapaan lay upin ohi, mutta tekee levypallosta heti korin.

*Ei syöttöä, koska syötön ja korin välissä tapahtuu heittoyritys ja hyökkäyslevypallo.*

- 2.** A5 syöttää A4:lle, joka epäröi, hakee syöttöä leikkaavalle A3:lle, mutta heittääkin itse korin.

*Heittoyritys ja kori A4; syöttö A5*

- 3.** A5 syöttää A4:lle, joka pomputtaa kerran saavuttaakseen tasapainon ja heittää korin.

*A5:lle merkitään syöttö, jos A4:lla ei ollut puolustajaa edessään (facing).*

- 4.** A4 syöttää upean koko kentän poikkisyötön A5:lle, joka ojentaa pallon A3:lle helppoon onnistuneeseen lay upiin.

*Vaikka A4:n syöttö mahdollisti koriin johtaneen tilanteen, se ei ollut viimeinen syöttö ennen koria. Syöttö merkitään A5:lle.*

- 5.** A3 syöttää A5:lle, jota A3 puolustaa tiukasti, hän tekee heittoharhautuksen, pyörittää ympäri, ottaa yhden pompun ja donkkaa pallon koriin. Hän vastaanotti syötön (a) kolmen sekunnin alueella (b) kolmen sekunnin alueen ulkopuolella.

*Heittoyritys ja kori A5. (a) Syöttö A3; (b) ei syöttöä*

- 6.** B1 riistää pallon ja syöttää B2:lle kentän keskirajalle puolustuksen edelle. B2 kuljettaa vastustajan korille ja tekee lay upista vapaasti korin.

*B1:lle merkitään syöttö.*

- 7.** Ohiheiton jälkeen A2 saa puolustuslevypallon. Hän syöttää A3:lle, joka on omalla kolmen pisteen heittoviivalla. Hän ajaa kentän läpi toiseen päähän ja tekee vapaasti korin lay upista.

*Ei syöttömerkintää, koska A3 vastaanotti pallon jo omalla kenttäpuoliskollaan.*

- 8.** Ohiheiton jälkeen A2 saa puolustuslevypallon. Hän antaa pitkän syötön A3:lle, joka on puolessa kentässä puolustuksen edellä. (a) B3 rikkoo A3:a pysäyttääkseen nopean hyökkäyksen ja hänelle vihelletään epäurheilijamainen virhe. (b) B4 syyllistyy henkilökohtaiseen virheeseen heittotilanteessa A3:n yrittäessä lay upia. Kummassakin tapauksessa A3 saa kaksi vapaaheittoa ja saa ensimmäisen sisään, mutta epäonnistuu toisessa.

*(a) Epäurheilijamainen virhe B3; kohdistunut virhe A3; vapaaheittoyritys ja onnistunut vapaaheitto A3 (ei syöttöä).*

*(b) Henkilökohtainen virhe B4; kohdistunut virhe A3; vapaaheittoyritys ja onnistunut vapaaheitto A3; syöttö A2.*

- 9.** A1 antaa sisäänheiton päätyrajalta vastustajan korin alta ja syöttää A3:lle, joka tekee korin.

*Syöttömerkintä A1:lle.*

- 10.** Välittömästi A2:n syötön jälkeen A3:sta rikotaan heittotilanteessa. A3 heittää ensimmäisen vapaaheiton ohi ja toisen sisään  
*Syöttömerkintä A2:lle; kaksi vapaaheittoyritystä ja yksi onnistunut vapaaheitto A3.*

## Kuusi - riistot

Puolustavalle pelaajalle merkitään riisto, kun hänen toimintansa saa aikaan vastustajan pallonmenetyksen. Riistossa tulee aina koskea palloa, mutta ei välttämättä hallitusti.

- syötön katko tai pallon ohjaaminen
- pallon riistäminen vastustajan kuljetuksesta tai kädestä
- irtopallon nappaaminen hyökkäävän pelaajan pallonhallintakohelluksen jälkeen

Riistoa ei merkitä, jos pallo kuolee ja peli jatkuu puolustavan joukkueen sisäänheitolla – vaikka menetyksen olisi aiheuttanut puolustavan pelaajan toiminta.

Riisto voidaan merkitä pallon kuollessa ainoastaan silloin, kun puolustava pelaaja aiheuttaa kiistapallon ja hänen joukkueellaan on vuoronhallintanuolen mukaan pallonhallintavuoro.

Kun riisto merkitään puolustavan joukkueen pelaajalle, on vastaavasti merkittävä menetys hyökkäävän joukkueen pelaajalle. (Päinvastaisessa tapauksessa sääntö ei päde: menetyksen syynä ei aina ole riisto).

Kaikissa tilanteissa, missä useampi puolustava pelaaja on osallisena, riisto merkitään pelaajalle, joka ensin muutti pallon suuntaa aiheuttaen vastustajan menetyksen.

Esimerkkejä

- 1.** A5 kuljettaa, kun hän menettää pallon hallinnan ja pallo pomppii kohti B4:ä, joka ottaa pallon haltuunsa liikkumatta.

*Pallonkäsittelymenetys (ball handling) A5; riisto B4.*

- 2.** A5 kuljettaa, kun B5 lyö pallon B2:lle.

*Pallonkäsittelymenetys (ball handling) A5; riisto B5.*

- 3.** B2 puolustaa A2:ta niin tiukasti, että pakottaa A2:n rikkomukseen ilman, että koskee palloon.

*Menetys A2, mutta ei riistoa.*

- 4.** B5 saa A4:n A5:lle tarkoitetun syötön poikkeamaan suunnastaan. Syötön vastaanottaja A5 yrittää pelastaa tilanteen ja ottaa pallon kiinni, mutta onnistuu vain ohjaamaan pallon yli sivurajan. Joukkue B saa sisäänheiton sivurajalta.  
*Syöttömenetys (bad pass) A4, mutta ei riistoa.*

- 5.** B5 saa A4:n A5:lle tarkoitetun syötön poikkeamaan suunnastaan niin, että pallo vierii kentällä. A5 ja B2 molemmat ottavat pallosta kiinni ja vihelletään kiistapallo.  
Joukkue B saa sisäänheiton vuorohallintanuolen mukaisesti  
*Syöttömenetys (bad pass) A4; riisto B5. Ei merkintöjä A5:lle tai B2:lle.*

- 6.** A2 syöttää pallon suoraan yli rajan.

*Ei riistoa, mutta A2:lle merkitään syöttömenetys (bad pass).*

- 7.** A1 kuljettaa palloa, mutta pomputtaa epähuomiossa jalkaansa. Pallo vierii kentällä ja B2 poimii sen haltuunsa.

*Pallonkäsittelymenetys (ball handling) A1; riisto B2.*

- 8.** Joukkue A saa pallon haltuunsa pelin aloittavan ylösheiton seurauksena.  
*Riistoa ei merkitä, koska pallo ei ollut kummankaan joukkueen hallussa ennen ylösheittoa.*

- 9.** A4 heittää ohi. Pallo osuu eturautaan, pomppii lattialla ja päättyy B2:n haltuun.  
*Riistoa ei merkitä. A4:lle merkitään heittoyritys ja B2:lle puolustuslevypallo.*

- 10.** A1 on ajamassa korille. Apupuolen puolustaja B2 ennakoi ajon ja saa A1:n syyllistymään hyökkääjän virheeseen.

*Menetys, hyökkääjän virhe (offensive foul) A1. Riistoa ei merkitä.*

## Seitsemän – torjunnat

Torjunta merkitään, kun puolustava pelaaja estää tai selvästi muuttaa pelitilanneheiton suuntaa ja heitto menee ohi. Torjunta voidaan tilastoida riippumatta siitä, onko pallo irronnut heittäjän kädestä vai ei.

Heitto on tilastoinnin kannalta ylös- ja/tai eteenpäin koria kohti suuntautuva liike, minkä aikomuksena on tehdä kori.

Tilanteissa, joissa pallo lyödään pois heittäjän käsistä ennen kuin heitto on ilmassa:

- kun pallo lyödään pois kädestä hartialinjan yläpuolelta, merkitään heittoyritys, torjunta ja levypallo.
- kun pallo on ollut hartialinjan alapuolella, merkitään menetys ja riisto, jos puolustava joukkue saa pallonhallinnan; jos samassa tilanteessa, hyökännyt joukkue jatkaa pallonhallintaa, tilastomerkintöjä ei tehdä.

Kuten muitakin pelitilanneheittoyrityksiä, torjuttua heittoa seuraa levypallo paitsi silloin, kun jakso tai hyökkäysaika päättyy heti torjunnan jälkeen.

Esimerkkejä

- 1.** A5 heittää ja B5 koskee palloon yrittäessään torjua heittoa. Pallo menee silti koriin. *Koska pallo meni koriin, ei B5:n kosketus vaikuttanut riittävästi heittoon. Jätetään kosketus huomioimatta. Tilastoidaan A5:lle heittoyritys ja kori. B5:lle ei merkitä torjuntaa.*
- 2.** A5 nousee donkkiyritykseen, mutta B5 ottaa pallon pois pelaajan vyötärönkorkeudelta ennen kuin pallo irtoaa A5:n käsistä. B4 saa pallon haltuunsa.

*Pallonkäsittelymenetys (ball handling) A5; riisto B5.*

- 3. A5 on ajamassa kolmen sekunnin alueen halki, kun B5 ottaa häneltä pallon pois. Pallo päättyy B4:lle.**

*Pallonkäsittelymenetys (ball handling) A5; riisto B5.*

- 4. A2 heittää ja (a) B4 torjuu pallon ollessa nousuradallaan, pallo menee yli rajan; (b) B4 torjuu pallon ollessa laskeutumassa korja kohti ja erotuomari tuomitsee rikkomuksen korin häirinnästä.**

*(a) Heittoyritys A2; torjunta B4; hyökkäyslevypallo joukkueelle A. (b) Heittoyritys ja kori A2.*

- 5. A3 heittää kolmen pisteen hyppyheiton, jonka B4 torjuu. A3 saa pallon heti takaisin ja heittää toisen kolmosen, joka menee koriin**

*Kolmen pisteen heittoyritys A3; torjunta B4; hyökkäyslevypallo A3; kolmen pisteen heittoyritys ja kolmen pisteen kori.*

- 6. A2 yrittää kolmen pisteen heittoa. Pallo osuu korirenkaaseen ja B1 estää palloa menemästä koriin ohjaamalla sen pois. A3 poimii irtopallon.**

*Kolmen pisteen heittoyritys A2; hyökkäyslevypallo A3. Huom.: torjuntaa ei voi merkitä pallon osuttua ensin korirenkaaseen.*

- 7. A1 ajaa korille ja heittotilanteessa häntä rikkoo B1. Hän saa silti heiton ilmaan ja sen torjuu apupuolen puolustaja B2 (kori olisi hyväksytty, jos se olisi mennyt sisään).**

*Henkilökohtainen virhe B1; kohdistunut virhe A1. Muita tilastomerkintöjä ei tästä tilanteesta tule (koska heittäjää rikotaan, ei heittoyritystä merkitä – ja ilman heittoyritystä ei voi olla torjuntaa).*

## Kahdeksan - virheet

Virhe merkitään pelaajalle erotuomarin päätöksen seurauksena. Pelaajalle voidaan tuomita henkilökohtaisia, teknisiä, epäurheilijamaisia ja pelistä erottamiseen johtavia virheitä. Valmentajalle ja vaihtopenkille voidaan tuomita teknisiä sekä pelistä erottamiseen johtavia (disqualifying) virheitä. Tilastointiohjelman rajoitukset huomioon ottaen on tärkeää tehdä ero erityyppisten virheiden välillä. Valmentajan ja penkin virheet merkitään valmentajalle eikä niitä lasketa joukkuevirheisiin.

### Kohdistuneet virheet

Myös rikotulle pelaajalle merkitään tilastoon kohdistunut virhe. Mikäli kyseessä on pelistä erottamiseen johtava virhe ja virhe kohdistuu johonkin pelaajaan ruumiillisesti, tilastoidaan virheen kohteeksi joutunut pelaaja rikotuksi pelaajaksi.

Esimerkkejä

**1.** A3 kuljettaa palloa ja syyllistyy hyökkääjän virheeseen törmäämällä B2:een.  
*Menetys (hyökkääjän virhe) A3; henkilökohtainen virhe A3; kohdistunut virhe B2 (ei riistoa B2:lle).*

**2. A2 pitää palloa, kun B2 rikkoo häntä.**

*Kohdistunut virhe A2; henkilökohtainen virhe B2.*

**3.** A1 syyllistyy pelistä erottamiseen johtavaan (disqualifying) virheeseen (a) herjaamalla erotuomaria (b) lyömällä B2:ta kynärpäällä.

**(a)** Disqualifying virhe A1; menetys A1 (b) disqualifying virhe A1; menetys A1; kohdistunut virhe B2.



## Liite A – heittotyypit

Eri tilastointiohjelmissa on käytössä tarkennuksia erilaisista heittotyypeistä, joita käytetään suomenkielessä osin sellaisenaan, kuten:

- Jump Shot
- Lay up
- Driving lay up
- Dunk
- Putback Dunk
- Putback tip-in
- Alley-oop
- Hook shot
- Floating jump shot
- Fadeaway jump shot
- Turnaround jump shot
- Step back jump shot
- Pullup jump shot

## Liite B – erityyppiset menetykset

Seuraava lista luettelee mahdolliset erityyppiset menetykset:

- Syöttömenetys (bad pass)
- Pallonkäsittely (ball handling / fumbling)
- Rajarikkomus (out of bounds)
- Askelrikkomus (travelling)
- 3:n sekunnin rikkomus
- 5:n sekunnin rikkomus
- 8:n sekunnin rikkomus
- 24:n sekunnin rikkomus
- Palautus (backcourt violation)
- Hyökkääjän virhe (offensive foul)
- Pallollisen joukkueen tekninen / pelistä erottamiseen johtava virhe
- Kielletty torjunta tai korinteon häirintä (offensive goaltending)
- Epäsäännöllinen kuljetus (double dribble)
- Kantaminen (carrying / palming)
- Muu

## Liite C – lisätietoja (pelaaja ja –minuutit sekä sanastoa)

Tässä liitteessä on kuvattu joitain lisätietoja, jotka tilastointiohjelma tyypillisesti laskee automaattisesti, eikä näin ollen ole välttämättä oleellisia tilastojalle.

### Aika / peliminuutit

Kaikki pelaajavaihdot merkitään tilastointiohjelmaan kullekin pelaajalle, minkä perusteella lasketaan peliminuutit. Jos pelaajien pelaaja näkyy ainoastaan minuuteissa (ilman sekunteja), pyöristetään ne seuraavasti:

- Alle 30 sekuntia pyöristetään alaspäin.
- Yli 30 sekuntia pyöristetään ylöspäin.
- 0 minuuttia pyöristetään 1 minuuttiin riippumatta sekuntien määrästä.
- Mikä tahansa arvo alle 1 minuutin täydestä peliajasta (esim. 39 minuuttia 4x10 minuuttia kestäneestä ottelusta) pyöristetään alaspäin sekuntimäärästä riippumatta osoittamaan, ettei pelaaja ollut kentällä koko ottelua.
- Pelaajan, joka ei käynyt kentällä pelin aikana, kohdalle merkitään "DNP" (did not play = ei pelannut) minuutti- tai sekuntimerkintöjen sijaan.

Tilastoinnin osalta DNP merkitsee sitä, että ottelua ei lasketa pelaajalle pelatuksi otteluksi.

### Pisteet kolmen sekunnin alueelta (points in the paint)

Kokonaispistemäärä, jonka joukkue tekee kolmen sekunnin alueelta riippumatta heittotyyppistä.

### Menetyksestä johtuneet pisteet (points off turnovers)

Kokonaispistemäärä, jonka joukkue tekee vastustajan menetyksen seurauksena. Pisteet lasketaan riippumatta siitä, minkä tyyppisestä menetyksestä on kyse tai käykö pallo välillä ulkona jatkuen saman joukkueen sisäänheitolla. Pisteet voivat tulla pelitilannekoreista tai vapaaheitoista.

### Toisen mahdollisuuden pisteet (second chance points)

Kokonaispistemäärä, jonka joukkue tekee hyökkäyslevypallon seuraksena ennen kuin toinen joukkue saa pallonhallinnan. Pisteet lasketaan riippumatta siitä, käykö pallo välillä

ulkona jatkuen saman joukkueen sisäänheitolla. Pisteet voivat tulla pelitilannekoreista tai vapaaheitoista.

### **Penkiltä aloittavien pisteet (bench points)**

Kokonaispistemäärä, jonka joukkueen muut paitsi aloitusviisikon pelaajat tekevät.

### **Tasatilanne (score tied)**

Määrä kertoja, jolloin ottelu on tasalukemissa (paitsi 0-0 tilanne).

Johtoaseman vaihtuminen (lead changed)

Määrä kertoja, jolloin ottelun johtoasema on vaihtunut joukkueelta toiselle.

Suurin johto (largest lead)

Kummankin joukkueen suurin johto pelinaikana sekä johdon ajankohta (jakso ja aika).

Suurin pisteputki (largest scoring run)

Joukkueen suurin peräkkäin tehtyjen pisteiden määrä ilman, että vastustaja tekee pisteitä välissä.