

FIBA:n tulkinnat koripallon virallisiin pelisääntöihin 2022

Tämä on suomennos Kansainvälisen koripalloliiton (FIBA) julkaisusta ”2022 OFFICIAL BASKETBALL RULES, OBRI - OFFICIAL INTERPRETATIONS (v4.0)”. Ristiriitatilanteissa pätee englanninkielinen versio.

JOHDANTO

Nämä ovat FIBA:n tulkinnat Koripallon virallisiin pelisääntöihin 2022 ja ovat voimassa 1.5.2024 alkaen. Tämä julkaisu korvaa kaikki aiemmin julkaistut FIBA:n tulkinnat.

FIBA:n tekninen komitea tarkistaa viralliset pelisäännöt määräajoin, ja FIBA:n Central Board vahvistaa ne.

Säännöt pyritään pitämään niin selkeinä ja kokonaisvaltaisina kuin mahdollista, mutta niissä on esitetty lähinnä periaatteet, ei niinkään pelitilanteita. Näin ollen ne eivät voi kattaa kaikkia mahdollisia pelitilanteita, joita koripallopelissä voi syntyä.

Tämän julkaisun tarkoituksena on soveltaa virallisten pelisääntöjen periaatteita käytännön koripallo-ottelun tilanteisiin.

Pelitilanteiden tulkinnat voivat selkeyttää erotuomarien ajatuksia ja täydentävät heidän sääntökirjaa opiskelemalla luomaansa sääntötuntemusta.

Kansainvälistä koripalloa säätelevänä julkaisuna pysyy Koripallon viralliset pelisäännöt. Sen lisäksi erotuomareilla kuitenkin on valta päättää kaikista säännöissä tai näissä tulkinnoissa mainitsemattomista asioista.

Näissä tulkinnoissa on johdonmukaisesti kutsuttu (tilanteen alussa) hyökkäävää joukkuetta A-joukkueeksi ja puolustavaa joukkuetta B-joukkueeksi. A1 - A5 sekä B1 – B5 ovat pelaajia; A6 – A12 sekä B6 – B12 ovat vaihtopelaajia.

4 JOUKKUEET

4-1 Toteamus. Joukkueen kaikkien pelaajien kompressivaatteiden, päähineiden, ranne- ja otsanauhojen ja teippausten tulee olla yksiväriset ja saman väriset.

4-2 Esimerkki: Kentällä A1:llä on valkoinen otsanauha ja A2:lla punainen.

Tulkinta: A1:llä ja A2:lla ei saa olla eri värisiä otsanauhoja.

4-3 Esimerkki: Kentällä A1:llä on valkoinen otsanauha ja A2:lla punainen rannenuha.

Tulkinta: Ei ole sallittua, että A1:llä on valkoinen otsanauha ja A2:lla punainen rannenuha.

4-4 Toteamus. Huivimaista otsanauhaa ei saa käyttää.



Kuvio 1 Esimerkkejä huivimaisista otsanauhoista

4-5 Esimerkki: A1:llä on huivimainen otsanauha, joka on saman värinen kuin muut saman joukkueen luvalliset varusteet.

Tulkinta: A1:n ei ole sallittua pitää huivimaista otsanauhaa. Otsanauhassa ei saa olla avaus- tai sulkemismekanismejä, eikä siinä saa olla ulkonevia osia.

4-6 Esimerkki: A6 pyytää vaihtoa. Erotuomarit huomaavat, että A6:lla on pelipaitansa alla T-paita, joka ei ole kompressiovaate.

Tulkinta: Vaihtoa ei myönnetä. Peliasun alla voi käyttää vain kompressiovaatteita.

4-7 Esimerkki: A6:lla on pelihousujensa alla kompressiovaate, joka ulottuu

(a) polvien yläpuolelle

(b) nilkkoihin asti.

Tulkinta: Kompressiovaatteet ovat sääntöjen mukaiset ja voivat olla kuinka pitkät tahansa. Joukkueen kaikkien pelaajien kompressiovaatteiden, ml. paidat ja shortsit, päähineet, ranne- ja otsanauhat sekä teippaukset, tulee olla yksiväriset ja saman väriset.

4-8 Esimerkki: A6:lla on pelipaidan alla kompressiovaate, joka ulottuu

(a) hartioille

(b) niskaan asti.

Tulkinta: Kompressiovaatteet ovat sääntöjen mukaiset ja voivat ulottua

(a) hartioille

(b) niskan alaosaan saakka.

Joukkueen kaikkien pelaajien kompressiovaatteiden, ml. paidat ja shortsit, päähineet, ranne- ja otsanauhat sekä teippaukset, tulee olla yksiväriset ja saman väriset.

5 LOUKKAANTUNUT TAI AVUSTETTU PELAAJA

5-1 Toteamus. Jos pelaaja loukkaantuu tai näyttää loukkaantuvan tai tarvitsee apua, ja sen seurauksena kuka tahansa saman joukkueen joukkuepenkillä istumaan oikeutettu henkilö (päävalmentaja, 1. apuvalmentaja, vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja) astuu kentälle, katsotaan, että pelaajaa on hoidettu tai avustettu riippumatta siitä, onko näin todella tapahtunut.

5-2 Esimerkki: A1 näyttää loukanneen nilkkansa, ja peli keskeytetään. A-joukkueen

- (a) lääkäri tulee kentälle ja hoitaa A1:n loukkaantunutta nilkkaa
- (b) lääkäri tulee kentälle, mutta A1 on jo toipunut
- (c) päävalmentaja tulee kentälle tarkistaakseen A1:n voinnin
- (d) 1. apuvalmentaja, vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja tulee kentälle, mutta ei hoida A1:ä.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa A1:n katsotaan saaneen hoitoa ja hänet tulee vaihtaa kentältä.

5-3 Esimerkki: A-joukkueen fysioterapeutti tulee kentälle ja kiinnittää A1:n irronneen teippauksen.

Tulkinta: A1:tä avustettiin ja hänet tulee vaihtaa kentältä.

5-4 Esimerkki: A-joukkueen lääkäri tulee kentälle etsiäkseen A1:n kadonnutta piilolinssiä.

Tulkinta: A1:tä avustettiin ja hänet tulee vaihtaa kentältä.

5-5 Toteamus. Kuka tahansa joukkuepenkillä istumaan oikeutettu henkilö saa avustaa oman joukkueensa pelaajaa, kunhan pysyttelee joukkuepenkkialueellaan. Jos tämä ei viivytä pelin jatkamista, katsotaan, että pelaajaa ei ole avustettu, eikä häntä tarvitse vaihtaa.

5-6 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa lähellä A-joukkueen joukkuepenkkialuetta. Pallo ei mene koriin. Kun A1 on heittämässä kahta tai kolmea vapaaheittoa

- (a) A-joukkueen joukkueenjohtaja tai A6 heittää joukkuepenkkialueelta pyyhkeen, vesipullon tai otsanauhan kenelle tahansa muulle A-joukkueen kentällä olevalle pelaajalle
- (b) A-joukkueen fysioterapeutti kiinnittää kenen tahansa muun A-joukkueen kentällä olevan pelaajan teippauksen, suihkuttaa spraytä hänen jalkaansa, hieroo hänen niskaansa tms.

Tulkinta: Kummassakaan tapauksessa A-joukkueen pelaajaa ei ole avustettu siten, että pelin jatkaminen olisi viivästynyt, eikä häntä tarvitse vaihtaa. A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa.

5-7 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa lähellä A-joukkueen joukkuepenkkialuetta. Pallo ei mene koriin. Virheen jälkeen A1 kaatuu kentälle ja joukkuepenkkialueelleen. A6 nousee ja auttaa A1:n jaloilleen. A1 on valmis jatkamaan peliä heti, viimeistään n. 15 sekunnissa.

Tulkinta: A1:ä ei ole avustettu siten, että pelin jatkaminen olisi viivästynyt, eikä häntä tarvitse vaihtaa. A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa.

5-8 Esimerkki: A1:lle on myönnetty kaksi vapaaheittoa. Erotuomarin raportoidessa virhettä toimitsijapöydälle A1 siirtyy joukkuepenkkialueensa eteen kentän toiseen päähän ja pyytää pyyhettä tai vesipulloa. Kuka tahansa joukkuepenkkialueelta heittää A1:lle pyyhkeen tai vesipullon. A1 kuivaa kätensä tai hörppää vettä, ja on valmis jatkamaan peliä heti, viimeistään n. 15 sekunnissa.

Tulkinta: A1:ä ei ole avustettu siten, että pelin jatkaminen olisi viivästynyt, eikä häntä tarvitse vaihtaa. A1 heittää kaksi vapaaheittoa.

5-9 Esimerkki: A1 tekee korin. Sisäänheittäjä B1 kertoo erotuomarille, että pallo on märkä, ja erotuomari keskeyttää pelin. Kuka tahansa B-joukkueen joukkuepenkkialueelta tulee kentälle ja kuivaa pallon tai heittää B1:lle pyyhkeen, jolla tämä kuivaa pallon.

Tulkinta: Kummassakaan tapauksessa B1:ä ei ole avustettu siten, että pelin jatkaminen olisi viivästynyt, eikä häntä tarvitse vaihtaa. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla mistä tahansa päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa. Erotuomari antaa pallon B-joukkueen pelaajalle sisäänheittoa varten.

5-10 Esimerkki: A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten etukentällä. A-joukkueen fysioterapeutti poistuu joukkuepenkkialueeltaan takakentältä pysyen kentän ulkopuolella ja korjaa A1:n teippauksen.

Tulkinta: Fysioterapeutti avusti A1:ä joukkuepenkkialueen ulkopuolella. A1 täytyy vaihtaa.

5-11 Esimerkki: A1:llä ei vielä ole palloa käsissään sisäänheittoa varten etukentällä. A-joukkueen fysioterapeutti pysyy joukkuepenkkialueellaan etukentällä ja korjaa A1:n teippauksen.

Tulkinta: Fysioterapeutti avusti A1:ä joukkuepenkkialueellaan. Jos toimenpide kesti korkeintaan 15 sekuntia, A1:ä ei tarvitse vaihtaa. Jos toimenpide kesti enemmän kuin 15 sekuntia, A1 täytyy vaihtaa.

5-12 Toteamus. Ei ole mitään aikarajaa sille, kuinka nopeasti vakavasti loukkaantunut pelaaja tulee siirtää kentältä, jos lääkärin mielestä siirtäminen on vaaraksi pelaajalle.

5-13 Esimerkki: A1 on vakavasti loukkaantunut, ja peli on pysähdyksissä noin 15 minuuttia, koska lääkäri arvioi, että pelaajan siirtäminen kentältä on tälle vaarallista.

Tulkinta: Lääkärin mielipide määrittää loukkaantuneen pelaajan kentältä siirtämiseen tarvittavan ajan. Vaihdon jälkeen peliä jatketaan ilman mitään rangaistusta.

5-14 Toteamus. Jos pelaaja on loukkaantunut, vuotaa verta tai hänellä on avohaava, eikä hän pysty jatkamaan peliä välittömästi (noin 15 sekunnissa), tai jos kuka tahansa hänen joukkuepenkillään istumaan oikeutettu henkilö avustaa häntä, hänet tulee vaihtaa. Jos jompikumpi joukkueista ottaa aikalisän saman pysäytetyn pelikellon jakson aikana, ja pelaaja toipuu tai ei enää tarvitse avustusta tämän aikalisän jälkeen, hän voi jatkaa pelaamista vain, jos ajanottaja on antanut aikalisän päättymisen äänimerkin, ennen kuin erotuomari on viitannut vaihtopelaajan kentälle.

5-15 Esimerkki: A1 on loukkaantunut ja peli keskeytetään. Koska A1 ei ole valmis jatkamaan peliä välittömästi, erotuomari viheltää ja näyttää vaihdon käsimerkin. Kumpi tahansa joukkue pyytää aikalisää

- (a) ennen kuin A1:n vaihtopelaaja on tullut peliin
- (b) sen jälkeen, kun A1:n vaihtopelaaja on tullut peliin.

Aikalisän loputtua A1 on toipunut ja pyytää saada jatkaa peliä.

Tulkinta:

- (a) Jos A1 toipuu aikalisän aikana, hän voi jatkaa peliä.
- (b) A1:n vaihtopelaaja on jo tullut kentälle, joten A1 voi tulla vaihdosta takaisin kentälle vasta, kun pelikello on taas käynyt.

5-16 Toteamus. Pelaajia, jotka päävalmentaja on merkinnyt aloitusviisikkoon, voidaan vaihtaa loukkaantumisen takia.

Pelaajat, joita hoidetaan vapaaheittojen välissä loukkaantumisen takia, täytyy vaihtaa.

Näissä tapauksissa myös vastustajat saavat halutessaan vaihtaa yhtä monta pelaajaa.

5-17 Esimerkki: A1:ä rikotaan, ja hänelle myönnetään kaksi vapaaheittoa. Ensimmäisen vapaaheiton jälkeen erotuomarit huomaavat, että

- (a) A1 vuotaa verta. Hänen tilalleen vaihdetaan A6. B-joukkue haluaa tässä vaiheessa vaihtaa kaksi pelaajaa.
- (b) B1 vuotaa verta. Hänen tilalleen vaihdetaan B6. A-joukkue haluaa tässä vaiheessa

vaihtaa yhden pelaajan.

Tulkinta: Tapauksessa (a) B-joukkue saa vaihtaa vain yhden pelaajan. A6 heittää toisen vapaaheiton.

Tapauksessa (b) A-joukkue saa vaihtaa yhden pelaajan. A1 heittää toisen vapaaheiton.

7 PÄÄVALMENTAJAN JA 1. APUVALMENTAJAN VELVOLLISUUDET JA OIKEUDET

7-1 Toteamus. Päävalmentajan tai joukkueen edustajan tulee antaa vähintään 40 minuuttia ennen ottelun ilmoitettua alkamisaikaa kirjurille joukkueesta, joka sisältää pelikelpoisten pelaajien nimet ja pelinumerot sekä joukkueen kapteenin, päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan nimet.

Päävalmentaja on henkilökohtaisesti vastuussa pelinumeroiden oikeellisuudesta. Viimeistään 10 minuuttia ennen ottelun alkamisaikaa päävalmentaja varmistaa allekirjoituksellaan, että joukkueen jäsenten nimet ja pelinumerot sekä joukkueen kapteenin, päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan nimet on kirjattu pöytäkirjaan oikein.

7-2 Esimerkki: A-joukkue toimittaa ajallaan joukkueen kirjurille. Kahden pelaajan pelinumerot eivät täsmää heidän paidoissaan olevien numeroiden kanssa, tai pelaajan nimi ei ole pöytäkirjassa. Tämä huomataan

- (a) ennen ottelun alkamista
- (b) ottelun alkamisen jälkeen.

Tulkinta:

- (a) Väärät numerot korjataan oikeiksi, tai puuttuvat nimet lisätään pöytäkirjaan ilman rangaistusta.
- (b) Erotuomari keskeyttää pelin sopivalla hetkellä niin, ettei kumpikaan joukkue siitä kärsi. Väärät pelinumerot korjataan oikeiksi ilman rangaistusta, mutta puuttuvien pelaajien nimiä ei enää voida lisätä pöytäkirjaan.

7-3 Esimerkki: A-joukkueen päävalmentaja haluaa, että loukkaantuneita pelaajia tai sellaisia pelaajia, joiden ei ole tarkoitus pelata, saa istua joukkuepenkillä ottelun aikana.

Tulkinta: Joukkueet voivat vapaasti päättää, ketkä 12 pelikelpoista joukkueen jäsentä merkitään pöytäkirjaan ja ketkä ovat enintään kahdeksan joukkueen avustajaa. Nämä kaikki saavat istua joukkuepenkillä pelin aikana.

7-4 Toteamus. Viimeistään 10 minuuttia ennen ottelun alkamisaikaa molemmat päävalmentajat ilmoittavat ne viisi pelaajaa, jotka aloittavat ottelun. Ennen ottelun alkamista kirjuri tarkastaa, ovatko kentällä olevat pelaajat samat kuin ilmoitetut, ja ilmoittaa lähimmälle erotuomarille niin nopeasti kuin mahdollista, jos näin ei ole. Jos tämä huomataan ennen ottelun alkua, korjataan aloitusviisikko vastaamaan pöytäkirjaan merkittyjä. Jos tämä huomataan ottelun alkamisen jälkeen, jätetään asia huomiotta.

7-5 Esimerkki: Huomataan, että yksi kentällä olevista pelaajista ei kuulu vahvistettuun aloitusviisikkoon. Tämä tapahtuu:

- (a) ennen ottelun alkua

(b) ottelun alkamisen jälkeen.

Tulkinta:

(a) Pelaaja vaihdetaan ilman rangaistusta oikeaan aloitusviisikkoon merkittyyn pelaajaan.

(b) Erehdystä ei korjata, ja peli jatkuu ilman rangaistusta.

7-6 Esimerkki: Päävalmentaja pyytää kirjuria merkitsemään pöytäkirjaan pienen rastin aloitusviisikkonsa pelaajille.

Tulkinta: Päävalmentajan on itse merkittävä aloitusviisikkonsa merkitsemällä pieni rasti "x" pelaajanumeron viereen Kenttäpelaaja-sarakkeeseen.

7-7 Esimerkki: A-joukkueen päävalmentaja ja 1. apuvalmentaja erotetaan pelistä.

Tulkinta: A-joukkueen kapteenin tulee toimia pelaaja-valmentajana.

8 PELIAIKA, TASATULOS JA JATKOAJAT

8-1 Toteamus. Pelitauko alkaa seuraavasti:

- 20 minuuttia ennen ottelun aikataulun mukaista aloitusta.
- kun ajanottajan äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan loppumisen merkiksi.
- kun korilevyyn asennettu punaiset valot, ovat ne ensisijaiset verrattuna äänimerkkiin määritettäessä peliajan loppumista.
- jos neljänneksen tai jatkoajan päätteeksi tarvitaan videotarkistusta, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksensä.

8-2 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, kun äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi.

(a) Pallo ei mene koriin.

(b) Pallo menee koriin.

Tulkinta: Erotuomarit neuvottelevat heti keskenään todetakseen, tapahtuiko B1:n virhe ennen kuin äänimerkki soi neljänneksen päättymisen merkiksi.

Jos he toteavat, että B1:n virhe tehtiin ennen äänimerkin soimista, virhe jää voimaan.

(a) A1 heittää kaksi vapaaheittoa.

(b) A1:n kori hyväksytään, ja A1 heittää yhden vapaaheiton.

Pelikelloon asetetaan se lukema, mikä siinä oli virheen tapahtuessa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

Jos he toteavat, että B1:n virhe tehtiin äänimerkin jo soitua, virhe jätetään huomiotta. Mahdollista koria ei hyväksytä. Jos B1:n virhe vastaa epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen kriteerejä, ja jäljellä on vielä neljänneksiä tai jatkoajaa, B1:n virhettä ei jätetä huomiotta. Sen rangaistus pannaan toimeen ennen seuraavan neljänneksen tai jatkoajan aloitusta, ja se lasketaan seuraavan neljänneksen joukkuevirheeksi.

8-3 Esimerkki: A1 yrittää kolmen pisteen heittoa. Pallo on ilmassa, kun äänimerkki soi ottelun loppumisen merkiksi. Äänimerkin jälkeen B1 rikkoo yhä ilmassa olevaa A1:ä. Pallo menee koriin.

Tulkinta: A1:lle myönnetään kolme pistettä. B1:n virhettä ei oteta huomioon, koska se tapahtui peliajan päätyttyä, ellei se ole epäurheilijamainen tai pelistä erottava, ja ellei jäljellä ole vielä neljänneksiä tai jatkoajaa.

9 NELJÄNNEKSEN, JATKOAJAN TAI OTTELUN ALOITUS JA PÄÄTTYMINEN

9-1 Toteamus. Ottelua ei aloiteta, ellei kummallakin joukkueella ole kentällä vähintään viittä pelaajaa pelivalmiina.

9-2 Esimerkki: Toisen puoliajan alussa A-joukkueella ei ole loukkaantumisten, pelistä erottamisten tms. takia asettaa kentälle viittä pelaajaa.

Tulkinta: Velvollisuus asettaa vähintään viisi pelaajaa koskee vain ottelun aloitusta. A-joukkue saa jatkaa pelaamista vähemmällä kuin viidellä pelaajalla.

9-3 Esimerkki: Lähellä ottelun päättymistä A1 tekee viidennen virheensä ja poistuu pelistä. A-joukkue jatkaa pelaamista vain neljällä pelaajalla, koska sillä ei ole enää vaihtopelaajia käytettävissään. Koska B-joukkue johtaa reilusti, B-joukkueen päävalmentaja ehdottaa reilun pelin hengessä joukkueensa jatkavan myös neljällä pelaajalla.

Tulkinta: B-joukkueen päävalmentajan pyyntö jatkaa vähemmällä kuin viidellä pelaajalla torjutaan. Niin pitkään, kun joukkueella on riittävästi pelaajia käytettävissään, kentällä tulee olla viisi pelaajaa.

9-4 Toteamus. Sääntökohta 9 kertoo, mitä koria joukkue puolustaa ja mihin koriin hyökkää. Jos mikä tahansa neljännes tai jatko aika alkaa erehdyksessä niin, että molemmat joukkueet hyökkäävät väärään suuntaan ja puolustavat väärää koria, tilanne korjataan heti, kun se on mahdollista. Tämän on kuitenkin tapahduttava niin, ettei se haittaa kumpaakaan joukkuetta. Kaikki ennen pelin keskeyttämistä tehdyt pisteet, virheet, kulunut aika jne. jäävät voimaan.

9-5 Esimerkki: Ottelun alkamisen jälkeen erotuomarit huomaavat molempien joukkueiden pelaavan väärin suuntiin.

Tulkinta: Peli keskeytetään heti, kun se on mahdollista ilman, että aiheutetaan haittaa kummallekaan joukkueelle. Joukkueet vaihtavat pelisuunnat oikeiksi. Peliä jatketaan pelikuvana siitä tilanteesta, missä se keskeytettiin.

9-6 Toteamus. Ottelu aloitetaan ylösheitolla keskiympyrässä.

9-7 Esimerkki: Pelin alussa hyppääjä B1 rikkoo A1:ä, mistä tuomitaan henkilökohtainen virhe

- (a) ennen kuin pallo on irronnut päätuomarin käsistä ylösheitossa
- (b) sen jälkeen, kun pallo on irronnut päätuomarin käsistä ylösheitossa.

Tulkinta:

- (a) Ottelu ei ole vielä alkanut. Virhe on tapahtunut ottelua edeltävällä pelitauolla. Ottelu alkaa ylösheitolla.

- (b) Virhe on tapahtunut ensimmäisellä neljänneksellä, joka on jo alkanut. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä läheltä keskirajaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

Molemmissa tapauksissa virhe merkitään pöytäkirjaan ja lasketaan ensimmäisen neljänneksen joukkuevirheisiin.

9-8 Esimerkki: Ottelua edeltävällä pelitauolla A1:lle tuomitaan tekninen virhe. Ennen ottelun alkua B-joukkueen päävalmentaja määrää B6:n heittämään vapaaheiton, mutta B6 ei kuulu merkittyn aloitusviisikkoon.

Tulkinta: Jonkun aloitusviisikon pelaajista tulee heittää vapaaheitto ilman pelaajia reunapaikoilla. Vaihtoa ei voida myöntää ennen kuin peliaika on käynnistynyt.

Vapaaheiton jälkeen ottelu alkaa ylösheitolla.

9-9 Esimerkki: Ottelua edeltävällä pelitauolla A1 rikkoo epäurheilijamaisesti B1:ä.

Tulkinta: B1 heittää ennen ottelun alkua kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla.

Jos B1 kuuluu merkittyn aloitusviisikkoon, hän jää kentälle.

Jos B1 ei kuulu merkittyn aloitusviisikkoon, hän ei saa jäädä kentälle.

Vapaaheittojen jälkeen kentällä ovat aloitusviisikoihin merkityt pelaajat ja ottelu alkaa ylösheitolla.

9-10 Toteamus. Jos ottelua edeltävällä pelitauolla joku aloitusviisikkoon merkitty pelaaja ei enää kykene tai ole oikeutettu aloittamaan peliä, hänet korvataan toisella pelaajalla. Tässä tapauksessa myös vastustajat saavat halutessaan vaihtaa yhden aloitusviisikon pelaajan.

9-11 Esimerkki: A1 on merkitty aloitusviisikkoon. Ottelua edeltävällä pelitauolla seitsemän minuuttia ennen ottelun alkua

- (a) A1 loukkaantuu

- (b) A1:lle tuomitaan pelistä erottava virhe.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa A1 korvataan toisella A-joukkueen pelaajalla. Myös B-joukkue saa halutessaan vaihtaa yhden aloitusviisikon pelaajan.

10 PALLON ASEMA

10-1 Toteamus. Pallo ei kuole, ja mahdollinen kori hyväksytään, jos pelaaja on heittotilanteessa ja vie heittonsa loppuun jatkuvalla liikkeellä, ja puolustavan joukkueen pelaaja rikkoo ketä tahansa hyökkäävän joukkueen pelaajaa heittoliikkeen alettua. Tämä koskee myös tilannetta, jossa kenelle tahansa puolustavan joukkueen pelaajalle tai sen joukkuepenkillä istumaan oikeutetulle henkilölle tuomitaan tekninen virhe.

10-2 Esimerkki: A1 on aloittanut heittoliikkeensä, kun B2 rikkoo A2:a. A1 jatkaa yhtenäistä heittoliikettään.

(a) Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

(b) Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa mahdollisesti syntyvä kori hyväksytään.

Tapauksessa (a) peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, missä virhe tehtiin.

Tapauksessa (b) A2 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

10-3 Esimerkki: A1 on aloittanut heittoliikkeensä, kun A2 rikkoo B2:a. A1 jatkaa yhtenäistä heittoliikettään.

Tulkinta: Pallo kuolee, kun A2:lle tuomitaan pallollisen joukkueen virhe. Jos heitto onnistuu, koria ei hyväksytä. Riippumatta A-joukkueen joukkuevirheistä peliä jatketaan B- joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta. Jos heitto ei onnistu, peliä jatketaan B- joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, missä virhe tehtiin, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

12 YLÖSHEITTO JA VUOROHALLINTA

12-1 Toteamus. Se joukkue, joka ei saa elossa olevaa palloa haltuunsa ottelun aloittavan ylösheiton jälkeen, saa ensimmäisen sisäänheiton lähinnä sitä kohtaa, jossa seuraava ylösheittotilanne syntyy, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

12-2 Esimerkki: Kaksi minuuttia ennen ottelun alkua tuomitaan A1:lle tekninen virhe.

Tulkinta: Joku B-joukkueen aloitusviisikon pelaajista heittää vapaaheiton ilman pelaajia reuna-apaikoilla. Koska ottelu ei ole vielä alkanut, suuntanuolta ei vielä ole asetettu. Ottelu alkaa ylösheitolla.

12-3 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Hyppääjä A1 koskettaa palloa, ennen kuin se on saavuttanut lakipisteensä.

Tulkinta: A1 on syyllistynyt rikkomukseen ylösheitossa. B-joukkue saa sisäänheiton etukentältä läheltä keskirajaa. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia. Kun pallo on annettu B-joukkueen sisäänheittäjän käytettäväksi, suuntanuoli asetetaan näyttämään A-joukkueen hallintavuoroa.

12-4 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Kun pallo on vielä menossa ylöspäin, A2, joka ei ole hyppääjä, astuu keskiympyrään

- (a) takakentältään
- (b) etukentältään.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa A2 on syyllistynyt rikkomukseen. B-joukkue saa sisäänheiton läheltä keskirajaa lähinnä paikkaa, jossa rikkomus tapahtui. Heittokelloon asetetaan

- (a) 14 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään etukentältä
- (b) 24 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään takakentältä.

Kun pallo on annettu B-joukkueen sisäänheittäjän käytettäväksi, suuntanuoli asetetaan näyttämään A-joukkueen hallintavuoroa.

12-5 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Välittömästi sen jälkeen, kun hyppääjä A1 on koskenut palloon laillisesti

- (a) tuomitaan A2:n ja B2:n välinen kiistapallo
- (b) tuomitaan kaksoisvirhe A2:lle ja B2:lle.

Tulkinta: Koska kumpikaan joukkue ei vielä ollut saanut elossa olevaa palloa hallintaansa kentällä, erotuomarit eivät voi käyttää suuntanuolta hallintavuoron määrittämiseen. Pää-

tuomari heittää uuden ylösheiton keskiympyrästä A2:n ja B2:n välillä. Laillisen kosketuksen ja syntyneen kiistapallon tai kaksoisvirheen välillä kulunutta peliaikaa ei mitätöidä.

12-6 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Välittömästi sen jälkeen, kun hyppääjä A1 on koskenut palloon laillisesti

(a) pallo menee suoraan ulos kentältä

(b) A1 ottaa pallon haltuunsa, ennen kuin pallo on koskenut aloitushyppyyn osallistumattomia pelaajia tai kenttää.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa B-joukkue saa sisäänheiton A1:n rikkomuksen seurauksena. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään takakentältä, ja 14 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään etukentältä. Kun pallo on annettu B-joukkueen sisäänheittäjän käytettäväksi, suuntanuoli asetetaan näyttämään A-joukkueen hallintavuoroa.

12-7 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Välittömästi sen jälkeen, kun hyppääjä A1 on koskenut palloon laillisesti, B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Heti kun tämä pelaaja saa pallon vapaaheittoaan varten, suuntanuoli käännetään osoittamaan B-joukkueen hallintavuoroa. Peliä jatketaan B-joukkueen vuorohallinnan sisäänheittolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään takakentältä, ja 14 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään etukentältä.

12-8 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Välittömästi sen jälkeen, kun hyppääjä A1 on koskenut palloon laillisesti, A2 rikkoo epäurheilijamaisesti B2:a.

Tulkinta: B2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Heti kun B2 saa pallon ensimmäistä vapaaheittoaan varten, suuntanuoli käännetään osoittamaan A-joukkueen hallintavuoroa. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheittolla etukentän sisäänheittoviivalta (osana epäurheilijamaisen virheen rangaistusta). Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

12-9 Esimerkki: B-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon vuorohallintasäännön mukaan. Erotuomarin ja/tai kirjurin erehdyksen seurauksena pallo annetaan vahingossa A-joukkueelle sisäänheittoa varten.

Tulkinta: Kun pallo on laillisesti koskenut kentällä olevaa pelaajaa, erehdystä ei voida korjata. Koska tapahtui erehdys, B-joukkue ei kuitenkaan menetä oikeuttaan vuorohallinnan sisäänheittoon seuraavassa ylösheittotilanteessa.

12-10 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti samanaikaisesti, kun äänimerkki soi ensimmäisen neljänneksen päättymisen merkiksi. Erotuomarit toteavat, että äänimerkki kuului ennen B1:n virhettä. A-joukkue on oikeutettu vuorohallinnan sisäänheittoon toisen neljänneksen aluksi.

Tulkinta: Epäurheilijamainen virhe tehtiin pelitauolla. Ennen toisen neljänneksen alkua A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia. A-joukkue ei menetä oikeuttaan vuorohallinnan sisäänheittoon seuraavassa ylösheittilanteessa.

12-11 Esimerkki: Pian sen jälkeen, kun äänimerkki on soinut kolmannen neljänneksen päätymisen merkiksi, B1:lle tuomitaan tekninen virhe. A-joukkueella on oikeus vuorohallinnan sisäänheittoon neljännen neljänneksen aluksi.

Tulkinta: Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ennen neljännen neljänneksen alkua ilman pelaajia reunapaikoilla. Neljäs neljännes alkaa A-joukkueen sisäänheitolla keskirajan jatkeelta. Hyökkäysaika on 24 sekuntia.

12-12 Esimerkki: A1 hyppää pallo käsissään, ja B1 torjuu hänet sääntöjen mukaisesti. Molemmat pelaajat laskeutuvat kentälle pitäen tukevasti kiinni pallosta yhdellä tai molemmilla käsillä.

Tulkinta: Tämä on ylösheittilanne.

12-13 Esimerkki: A1 hyppää pallo käsissään, ja B1 torjuu hänet sääntöjen mukaisesti. A1 laskeutuu kentälle pitäen tukevasti kiinni pallosta yhdellä tai molemmilla käsillä, mutta B1 ei enää kosketa palloa.

Tulkinta: Tämä on A1:n askelrikkomus.

12-14 Esimerkki: A1 ja B1 ovat ilmassa pitäen käsillään tukevasti kiinni pallosta. A1 laskeutuu siten, että hänen toinen jalkansa on rajaviivan päällä.

Tulkinta: Tämä on ylösheittilanne.

12-15 Esimerkki: A1 hyppää pallo käsissään etukentältä, ja B1 torjuu hänet sääntöjen mukaisesti. Molemmat pelaajat laskeutuvat kentälle pitäen tukevasti kiinni pallosta yhdellä tai molemmilla käsillä. A1 laskeutuu siten, että hänen toinen jalkansa on takakentällä.

Tulkinta: Tämä on ylösheittilanne.

12-16 Toteamus. Aina kun elossa oleva pallo juuttuu renkaan ja korilevyn väliin (lukuun ottamatta vapaaheittojen välistä tilannetta tai tilannetta, jossa pallonhallinta viimeisen vapaaheiton jälkeen on osa vapaaheittorangaistusta), syntyy ylösheittilanne, jota seuraa vuorohallinnan sisäänheitto. Jos sisäänheiton saa hyökännyt joukkue, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia. Jos sisäänheiton saa puolustanut joukkue, heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

12-17 Esimerkki: Pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin A1:n pelitilanneheitosta.

(a) A-joukkue

(b) B-joukkue

on oikeutettu sisäänheittoon vuorohallintasäännön perusteella.

Tulkinta: Päätyrajan sisäänheiton jälkeen

(a) A-joukkueella on 14 sekuntia hyökkäysaikaa

(b) B-joukkueella on 24 sekuntia hyökkäysaikaa.

12-18 Esimerkki: Heittokellon äänimerkki soi A1:n heiton ollessa ilmassa, ja sen jälkeen pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin. Suuntanuoli näyttää A-joukkueen hallintavuoroa.

Tulkinta: Tämä on ylösheittotilanne. Päätyrajan sisäänheiton jälkeen A-joukkueella on 14 sekuntia hyökkäysaikaa.

12-19 Esimerkki: A1 yrittää kahden pisteen heittoa, kun B2 rikkoo häntä epäurheilijamaisesti. Viimeisessä vapaaheitossa

(a) pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin

(b) A1 astuu heittäessään vapaaheittoviivalle

(c) pallo ei osu renkaaseen.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa vapaaheitto tulkitaan epäonnistuneeksi, ja pallo annetaan A-joukkueelle sisäänheittoa varten etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

12-20 Esimerkki: A1:n keskirajan jatkeelta heittämän neljänneksen aloittavan sisäänheiton jälkeen pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin A-joukkueen etukentällä.

Tulkinta: Tämä on ylösheittotilanne. Suuntanuoli käännetään välittömästi näyttämään B-joukkueen sisäänheittoa. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

12-21 Esimerkki: Suuntanuoli näyttää A-joukkueen sisäänheittoa. Ensimmäisen neljänneksen jälkeisellä pelitauolla B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla, ja sitten A-joukkue heittää toisen neljänneksen aloittavan sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta. Suuntanuolta ei käännetä. Sisäänheiton jälkeen pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin A-joukkueen etukentällä.

Tulkinta: Tämä on ylösheittotilanne. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Suuntanuoli käännetään heti, kun A-joukkueen sisäänheitto on heitetty.

12-22 Toteamus. 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.

12-23 Esimerkki: A1:llä on pallo käsissään, ja hän on aloittanut jatkuvan liikkeen kohti koria tehdäkseen korin. Silloin B1 asettaa kätensä lujasti pallolle, ja A1 ottaa useampia askeleita kuin askelsääntö sallii.

Tulkinta: Tämä on ylösheittilanne.

12-24 Toteamus. Jos joukkue tekee rikkomuksen vuorohallinnan sisäänheitossaan, se menettää sisäänheittovuoronsa.

12-25 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 4:17 minuuttia, kun vuorohallinnan sisäänheitossa

- (a) sisäänheittäjä A1 astuu kentälle pallo käsissään
- (b) A2 ojentaa kätensä rajaviivan ulkopuolelle, ennen kuin pallo on heitetty peliin rajaviivan yli
- (c) sisäänheittäjä A1 käyttää enemmän kuin viisi sekuntia vapautuakseen pallosta.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa tämä on A1:n tai A2:n sisäänheittorikkomus. Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten alkuperäisen sisäänheiton kohdalta, ja suuntanuoli käännetään välittömästi osoittamaan B-joukkueen hallintavuoroa.

12-26 Toteamus. Kun syntyy ylösheittilanne, ja heittokellossa ei ole hyökkäysaikaa jäljellä, ja suuntanuoli näyttää joukkueen A hallintavuoroa, vuorohallintamenettelyä ei sovelleta. Kyseessä on hyökkäysaikarikkomus. B-joukkueelle myönnetään sisäänheitto.

12-27 Esimerkki: A1:n heitto on ilmassa, kun heittokellon äänimerkki soi. Sen jälkeen pallo

- (a) menee koriin
- (b) osuu renkaaseen, mutta ei mene koriin
- (c) ei osu renkaaseenkaan.

Heti tapausten (b) tai (c) jälkeen tuomitaan kiistapallo.

Tulkinta:

- (a) Hyökkäysaikarikkomusta ei syntynyt. A1:n kori hyväksytään. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta.

- (b) Jos suuntanuoli näyttää A-joukkueen hallintavuoroa, se saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa kiistapallo tapahtui, ja hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Jos suuntanuoli näyttää B-joukkueen hallintavuoroa, se saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa kiistapallo tapahtui, ja hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.
- (c) Tämä on hyökkäysaikarikkomus. Suuntanuolella ei ole merkitystä. B-joukkue saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa kiistapallo tapahtui, ja hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

12-28 Esimerkki: A1:n heitto on ilmassa, kun heittokellon äänimerkki soi. Sen jälkeen pallo

- (a) menee koriin
- (b) osuu renkaaseen, mutta ei mene koriin
- (c) ei osu renkaaseenkaan.

Heti tämän jälkeen tuomitaan tekninen virhe A2:lle tai B2:lle.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa (a – c) kuka tahansa A-joukkueen pelaaja (B2:n teknisestä virheestä) tai kuka tahansa B-joukkueen pelaaja (A2:n teknisestä virheestä) heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sen jälkeen:

- (a) Hyökkäysaikarikkomusta ei syntynyt. A1:n kori hyväksytään. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta.
- (b) Jos suuntanuoli näyttää A-joukkueen hallintavuoroa, se saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa ylösheitto-tilanne syntyi tapahtui, ja hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Jos suuntanuoli näyttää B-joukkueen hallintavuoroa, se saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa ylösheitto-tilanne syntyi, ja hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.
- (c) Tämä on hyökkäysaikarikkomus. Suuntanuolella ei ole merkitystä. B-joukkue saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa ylösheitto-tilanne syntyi, ja hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

13 PALLON PELAAMINEN

- 13-1 Toteamus.** Pelin kuluessa palloa saa pelata vain käsillä. On rikkomus, jos pelaaja
- asettaa pallon jalkojen väliin harhautustarkoituksessa (jotta näyttäisi siltä, kuin olisi syöttänyt tai heittänyt)
 - pelaa tarkoituksellisesti palloa päällään, nyrkillään tai jalallaan.

13-2 Esimerkki: A1 lopettaa kuljetuksensa. Hän asettaa pallon jalkojensa väliin, jotta näyttäisi siltä, kuin hän olisi syöttänyt tai heittänyt.

Tulkinta: Kyseessä on A1:n rikkomus, koska hän koskettaa palloa tahallisesti jaloillaan.

13-3 Esimerkki: A1 syöttää A2:lle, joka juoksee nopeassa hyökkäyksessä kohti vastustajan koria. Ennen kuin ottaa pallon haltuunsa, A2 koskettaa palloa tahallisesti päällään.

Tulkinta: Kyseessä on A2:n rikkomus, koska hän pelaa palloa päällään.

- 13-4 Toteamus.** Pelaajan pituutta tai ulottuvuutta ei saa lisätä. Joukkueoverin nostaminen pelaamaan palloa on rikkomus.

13-5 Esimerkki: A1 ottaa kiinni joukkueoveristaan A2:sta ja nostaa hänet ilmaan vastustajan korin alla. A3 syöttää A2:lle, joka donkkaa pallon koriin.

Tulkinta: Kyseessä on A-joukkueen rikkomus. A2:n koria ei hyväksytä. B-joukkue saa sisäänheiton takakentältäään vapaahetkiviivan jatkeelta.

14 PALLON HALLINTA

14-1 Toteamus. Joukkueen pallonhallinta alkaa, kun jollakin joukkueen pelaajista on elossa oleva pallo hallussaan (hän pitää siitä kiinni tai kuljettaa sitä) tai käytettävissä sisäänheittoa tai vapaaheittoa varten.

14-2 Esimerkki: Erotuomarin tulkinnan mukaan pelaaja viivyttelee tarkoituksellisesti pallon haltuun ottamista sisäänheitossa tai vapaaheitossa, olipa pelikello pysähtynyt tai käynnissä.

Tulkinta: Pallo tulee eloon ja joukkueen pallonhallinta alkaa, kun erotuomari asettaa pallon lattialle lähelle sisäänheittokohtaa tai vapaaheittoviivaa.

14-3 Esimerkki: A-joukkueella on ollut pallo hallinnassaan 15 sekunnin ajan. A1 yrittää syöttää A2:lle, ja pallo ylittää ilmassa rajaviivan. B1 yrittää tavoittaa pallon ja hyppää kentältä rajaviivan yli. Kun B1 on yhä ilmassa, hän

(a) lyö palloa yhdellä kädellä tai molemmilla käsillään

(b) ottaa pallon molempiin käsiinsä tai pysäyttää sen yhteen käteensä

ja pallo palaa kentälle, jossa A2 ottaa sen haltuunsa.

Tulkinta:

(a) A-joukkueen pallonhallinta jatkuu. Heittokello jatkaa käymistään.

(b) B-joukkue on saanut pallon haltuunsa, minkä jälkeen A-joukkue on saanut sen uudestaan haltuunsa. A-joukkue saa uuden 24 sekunnin hyökkäysajan.

15 PELAAJA HEITTOTILANTEESSA

15-1 Toteamus. Heittotilanne heittoyrityksessä alkaa, kun pelaaja erotuomarin näkemyksen mukaan on aloittanut heittoliikkeen ylöspäin kohti vastustajan koria.

15-2 Esimerkki: Ajossaan kohti koria A1 pysähtyy sääntöjen mukaisesti molemmat jalat lattiasa liikuttamatta palloa ylöspäin. Tässä vaiheessa B1 rikkoo häntä.

Tulkinta: B1:n virhe ei tapahtunut heittotilanteessa, koska A1 ei ole vielä aloittanut heittoliikettä ylöspäin kohti koria.

15-3 Toteamus. Heittotilanne jatkuvassa liikkeessä alkaa, kun pelaaja ottaa pallon käteensä tai käsiinsä kuljetuksen päätteeksi tai siepatessaan sen ilmasta ja aloittaa erotuomarin näkemyksen mukaan heittoliikkeen kohti vastustajan koria

15-4 Esimerkki: Ajossaan kohti koria A1 päättää kuljetuksensa pallo käsissään ja aloittaa heittoliikkeen. Tässä vaiheessa B1 rikkoo häntä. Pallo ei mene koriin.

Tulkinta: B1:n virhe tapahtui heittotilanteessa. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. Peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

15-5 Esimerkki: A1 hyppää ilmaan yrittäessään kolmen pisteen heittoa. Pallon irrottua A1:n käsistä B1 rikkoo häntä, ennen kuin A1 palaa molemmilla jaloillaan lattialle. Pallo ei mene koriin.

Tulkinta: A1:n heittotilanne jatkuu, kunnes hänen molemmat jalkansa ovat palanneet lattiaan. A1:lle myönnetään kolme vapaaheittoa. Peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

15-6 Esimerkki: A1:llä on pallo käsissään etukentällä, kun hän törmää päin B1:ä, mistä tuomitaan hyökkääjän virhe. A1 heittää jatkuvasti etenevällä liikkeellä pallon koriin.

Tulkinta: A1:n koria ei hyväksytä. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla takakentän vapaaheittoviivan jatkeelta.

15-7 Esimerkki: B1 rikkoo korille ajavaa A1:ä, joka jatkaa heittoliikettään, mutta B1:n virheen takia pallo irtoaa hetkellisesti hänen käsistään. A1 sieppaa pallon molempiin käsiinsä ja heittää pallon koriin.

Tulkinta: B1:n virhe tapahtui heittotilanteessa. Kun pallo hetkellisesti irtoaa A1:n käsistä, pallo on yhä A1:n hallussa, joten heittoliike jatkuu. Kori hyväksytään. A1:lle myönnetään yksi vapaaheitto. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

15-8 Toteamus. Kun pelaajaa rikotaan heittotilanteessa, ja hän sitten syöttää pallon pois, hänen ei enää katsota olleen heittotilanteessa.

15-9 Esimerkki: B1 rikkoo A1:tä heittotilanteessa. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Virheen jälkeen A1 syöttää pallon A2:lle.

Tulkinta: Kun A1 syötti pallon A2:lle, heittotilanne päättyi. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa virhe tehtiin.

15-10 Toteamus. Jos pelaajaa rikotaan heittotilanteessa, ja sen jälkeen hän tekee korin syyllystyen samalla askelrikkomukseen, koria ei hyväksytä, vaan myönnetään kaksi tai kolme vapaaheittoa.

15-11 Esimerkki: A1 ajaa korille pallo käsissään tehdäkseen kahden pisteen korin. B1 rikkoo häntä heittotilanteessa, minkä jälkeen A1 syyllystyy askelrikkomukseen, ja pallo menee koriin.

Tulkinta: Koria ei hyväksytä. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa.

16 KORIN SYNTY JA SEN PISTEARVO

16-1 Toteamus. Pelitilannekorin pistearvo määräytyy sen paikan mukaan, mistä heitto heitettiin. Kahden pisteen alueelta heitetystä korista saa kaksi pistettä ja kolmen pisteen alueelta heitetystä korista saa kolme pistettä. Kori lasketaan sitä koria kohden hyökkäävän joukkueen hyväksi, johon pallo on mennyt.

16-2 Esimerkki: A1 on heittänyt pallon kolmen pisteen alueelta. Pallo on menossa ylöspäin, kun sitä koskettaa sääntöjen mukaisesti kuka tahansa pelaaja, joka on A-joukkueen kahden pisteen alueella. Pallo menee koriin.

Tulkinta: A1:lle myönnetään kolme pistettä, koska A1:n heitto lähti kolmen pisteen alueelta.

16-3 Esimerkki: A1 on heittänyt pallon kahden pisteen alueelta. Pallo on menossa ylöspäin, kun sitä koskettaa sääntöjen mukaisesti B1, joka on hypännyt A-joukkueen kolmen pisteen alueelta. Pallo menee koriin.

Tulkinta: A1:lle myönnetään kaksi pistettä, koska A1:n heitto lähti kahden pisteen alueelta.

16-4 Esimerkki: Neljänneksen alussa A-joukkue puolustaa omaa koriaan, kun B1 erehdyksessä kuljettaa kohti omaa koriaan ja tekee korin.

Tulkinta: A-joukkueen kentällä olevalle kapteenille merkitään kaksi pistettä.

16-5 Toteamus. Jos pallo menee vastustajan koriin, pelitilannekorin pistearvo määräytyy sen paikan perusteella, josta pallo lähti. Pallo voi mennä koriin suoraan tai epäsuorasti, kun se syötössä koskettaa ketä tahansa pelaajaa tai kenttää, ennen kuin se menee koriin.

16-6 Esimerkki: A1 syöttää pallon kolmen pisteen alueelta.

(a) Pallo menee suoraan koriin.

(b) Kumman tahansa joukkueen pelaaja koskee palloa tai pallo koskettaa kenttää kahden tai kolmen pisteen alueella, ja menee sitten koriin.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa A1:lle myönnetään kolme pistettä, koska hänen syöttönsä lähti kolmen pisteen alueelta.

16-7 Esimerkki: A1 heittää pallon kolmen pisteen alueelta, ja pallon irrottua hänen käsistään se koskettaa kenttää A-joukkueen kahden pisteen alueella. Pallo menee koriin.

Tulkinta: A1:lle myönnetään kolme pistettä, koska heitto lähti kolmen pisteen alueelta. Peliä jatketaan kuten yleensäkin hyväksytyyn korin jälkeen.

16-8 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kolmen pisteen heitossa. Pallo koskettaa kenttää ja menee sitten koriin.

Tulkinta: A1:n koria ei hyväksytä. Pelitilanneheitto päättyy, kun pallo koskettaa kenttää. Kun erotuomari viheltää, ja pelitilanneheitto on päätynyt, pallo kuolee välittömästi. A1:lle myönnetään kolme vapaaheittoa.

16-9 Esimerkki: A1 heittää pallon kolmen pisteen alueelta, ja pallon irrottua hänen käsistään äänimerkki soi neljänneksen päättymisen merkiksi. Pallo koskettaa kenttää ja menee sitten koriin.

Tulkinta: A1:n koria ei hyväksytä. Pelitilanneheitto päättyy, kun pallo koskettaa kenttää. Koska pelitilanneheitto on päätynyt, pallo kuolee välittömästi äänimerkin soidessa neljänneksen päättymisen merkiksi.

16-10 Esimerkki: Etukentällä oleva sisäänheittäjä A1 syöttää pallon kentälle. Kuka tahansa pelaaja koskettaa palloa laillisesti A-joukkueen etukentällä kolmen pisteen alueella, ja pallo menee sitten koriin.

Tulkinta: Korista myönnetään kaksi pistettä, koska pallo syötettiin sisäänheitosta. Pelaajan kosketus palloon oli laillinen. Korin pistearvo voi olla kolme pistettä vain, jos pallo heitetään tai syötetään kentältä kolmen pisteen alueelta.

16-11 Toteamus. Sisäänheittotilanteessa tai viimeisen vapaaheiton jälkeisessä levypal-
lotilanteessa kuluu aina peliaikaa siitä hetkestä, kun kentällä oleva pelaaja kosket-
taa palloa, siihen hetkeen, kun pallo irtoaa hänen käsistään heitossa. Tämä on eri-
tyisen tärkeää ottaa huomioon neljänneksen ja jatkoajan loppuhetkillä. On ole-
massa minimaiaika, jonka verran peliaikaa täytyy olla jäljellä, jotta heiton ehtii
tehdä. Jos peli- tai heittokello näyttää 0,3 sekuntia tai enemmän, tulee erotuoma-
rien määrittää, irtosiko pallo heittäjän käsistä, ennen kuin peli- tai heittokellon ääni-
merkki soi. Jos kuitenkin peli- tai heittokellossa on aikaa jäljellä 0,2 tai 0,1 sekun-
tia, hyväksyttävän pelitilannekorin voi tehdä vain tippaamalla tai suoraan donkkaa-
malla, edellyttäen että pelaajan kädet eivät enää kosketa palloa peli- tai heittokel-
lon näyttäessä 0.0.

16-12 Esimerkki: A-joukkue saa sisäänheiton, kun peli- tai heittokellossa on aikaa jäljellä

(a) 0,3 sekuntia

(b) 0,2 tai 0,1 sekuntia.

Tulkinta: Erotuomarien tulee varmistaa, että kelloissa on oikea jäljellä oleva aika.

(a) Jos heitetään pelitilanneheitto, ja peli- tai heittokellon äänimerkki soi heiton aikana, tulee erotuomarien määrittää, oliko pallo irronnut heittäjän käsistä ennen kuin äänimerkki soi.

(b) Kori voidaan hyväksyä vain, jos sisäänheitosta ilmassa oleva pallo tipataan tai donkataan suoraan koriin.

16-13 Esimerkki: Neljänneksen lopussa A1 donkkaa pallon suoraan koriin. Pallo koskettaa vielä A1:n käsiä pelikellon näyttäessä 0,0 sekuntia.

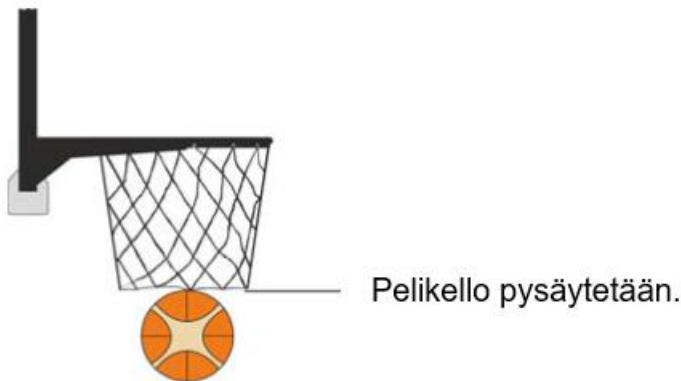
Tulkinta: A1:n koria ei hyväksytä. Pallo kosketti A1:n käsiä, kun pelikellon äänimerkki soi neljänneksen päättymisen merkiksi.

16-14 Toteamus. Kori on tehty, kun elossa oleva pallo menee koriin ylhäältä päin ja jää sinne tai putoaa kokonaan sen lävitse. Kun

(a) puolustava joukkue pyytää aikalisän milloin tahansa pelin kuluessa, ja syntyy kori, tai

(b) pelikellossa on neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla aikaa kaksi minuuttia (2:00) tai vähemmän

pelikello pysäytetään, kun pallo jää koriin tai on mennyt kokonaan korin lävitse kuvion 2 mukaisesti.



Kuvio 2 Kori on tehty

16-15 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 2:02, kun A1 tekee korin pallon mennessä korin lävitse. Pelikellossa on aikaa 2:00, kun B1 on valmiina päätyrajan sisäänheittoon.

Tulkinta: Kori syntyi, kun pelikellossa oli aikaa enemmän kuin 2:00. Pelikelloa ei pysäytetä.

17 SISÄÄNHEITTO

17-1 Toteamus. Sisäänheiton aikana kukaan muu pelaaja ei saa olla edes osaksi yli rajan, ennen kuin pallo on heitetty rajan yli.

On mahdollista, että sisäänheiton aikana sisäänheittäjän kädet saattavat joutua rajan yli kentän yläpuolelle, ennen kuin hän vapautuu pallosta. Näissä tilanteissa on edelleenkin puolustavan pelaajan vastuulla olla häiritsemättä sisäänheittoa koskella sisäänheittäjän käsissä olevaa palloa.

17-2 Esimerkki: A-joukkueelle on myönnetty sisäänheitto kolmannella neljänneksellä takakentältä. Sisäänheittäjä A1:n pitäessä palloa

- (a) hänen kätensä ylittävät kentän rajan ilmassa niin, että pallo on kentän yläpuolella. B1 tarttuu A1:n käsissä olevaan palloon tai lyö pallon A1:n käsistä pois aiheuttamatta pelaajakosketusta.
- (b) B1 ojentaa kätensä rajaviivan yli A1:ä kohti pysäyttääkseen syötön kentälle A2:lle.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa B1 on häirinnyt sisäänheittoa ja täten viivytännyt peliä. Erotuomari viheltää rikkomuksen pelin viivyttämistä, ja B1:lle annetaan suullinen varoitus, joka kerrotaan myös B-joukkueen päävalmentajalle. Tämä varoitus koskee jatkossa kaikkia B-joukkueen pelaajia ottelun loppuun saakka. Jos kuka tahansa B-joukkueen pelaaja syyllistyy tämän jälkeen samanlaiseen rikkomukseen, voidaan tuomita tekninen virhe. Sisäänheitto uusitaan. Hyökkäysaika on 24 sekuntia.

17-3 Esimerkki: A-joukkueelle on myönnetty sisäänheitto kolmannella neljänneksellä etukentältä. Sisäänheittäjä A1:n pitäessä palloa B1 ojentaa kätensä rajaviivan yli. Heittokellossa on aikaa

- (a) 7 sekuntia
- (b) 17 sekuntia.

Tulkinta: B1 on syyllistynyt sisäänheittorikkomukseen. Lisäksi B1:lle annetaan suullinen varoitus, joka kommunikoidaan myös B-joukkueen päävalmentajalle. Tämä varoitus koskee kaikkia B-joukkueen pelaajia ottelun loppuun saakka. Samanlaisesta B-joukkueen pelaajan rikkomuksesta voidaan tämän jälkeen tuomita tekninen virhe. A-joukkueen sisäänheitto uusitaan. Hyökkäysaika on

- (a) 14 sekuntia
- (b) 17 sekuntia.

17-4 Toteamus. Kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, puolustaja ei saa ojentaa mitään kehonsa osaa rajaviivan yli häiritäkseen sisäänheittoa.

17-5 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on pelikellossa aikaa 54 sekuntia, ja A-joukkueella on sisäänheitto. Ennen kuin ojentaa pallon sisäänheittäjä A1:lle, erotuomari näyttää rajaviivan kielletyn ylityksen käsimerkin. Sen jälkeen B1 ylittää vartalollaan rajaviivan A1:n suuntaan, ennen kuin A1 on heittänyt sisäänheiton.

Tulkinta: B1:lle on tuomittava tekninen virhe.

17-6 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on pelikellossa aikaa 51 sekuntia, ja A-joukkueella on sisäänheitto. Erotuomari ei näytä rajaviivan kielletyn ylityksen käsimerkkiä ennen kuin ojentaa pallon sisäänheittäjä A1:lle. Sen jälkeen B1 ylittää vartalollaan rajaviivan A1:n suuntaan, ennen kuin A1 on heittänyt sisäänheiton.

Tulkinta: Koska erotuomari ei näyttänyt rajaviivan kielletyn ylityksen käsimerkkiä ennen pallon antamista A1:lle, hän viheltää ja antaa nyt B1:lle varoituksen. Varoitus kommunikoidaan myös B-joukkueen päävalmentajalle, ja se koskee ottelun päättymiseen saakka kaikkia B-joukkueen jäseniä. Jos kuka tahansa B-joukkueen pelaaja syyllistyy tämän jälkeen samanlaiseen rikkomukseen, hänelle voidaan tuomita tekninen virhe. Sisäänheitto uusitaan, ja erotuomarin tulee näyttää rajaviivan kielletyn ylityksen käsimerkki.

17-7 Toteamus. Sisäänheitossa heittäjän tulee syöttää (ei ojentaa) pallo joukkueetoverilleen kentällä.

17-8 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 ojentaa pallon kentällä olevalle A2:lle.

Tulkinta: A1 on syyllistynyt sisäänheittorikkomukseen. Pallon tulee irrota sisäänheittäjän kädestä, jotta sisäänheitto on laillinen. Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten alkuperäisestä sisäänheittopaikasta.

17-9 Toteamus. Sisäänheitossa muiden pelaajien mikään kehon osa ei saa olla kentän rajojen yllä, ennen kuin pallo on syötetty kentälle.

17-10 Esimerkki: A1 on saanut pallon erotuomarilta sisäänheittoa varten. Hän

(a) asettaa pallon lattialle kentälle, minkä jälkeen A2 ottaa pallon

(b) ojentaa pallon A2:lle kentän ulkopuolella.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa kyseessä on A2:n rikkomus, koska hän ylittää rajaviivan, ennen kuin A1 on heittänyt pallon sen yli.

17-11 Esimerkki: A-joukkueen onnistuneen pelitilannekorin tai onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen myönnetään aikalisä B-joukkueelle. Aikalisän jälkeen B1 saa pallon

erotuomarilta sisäänheittoa varten päätyrajalta. Sitten B1

- (a) asettaa pallon lattialle, minkä jälkeen myös päätyrajan takana oleva B2 ottaa pallon
- (b) ojentaa pallon myös päätyrajan takana olevalle B2:lle.

Tulkinta: Tämä on molemmissa tapauksissa laillista peliä. Onnistuneen pelitilannekorin tai onnistuneen viimeisen vapaahetken jälkeen ainoa rajoitus on, että B-joukkueen pelaajien tulee syöttää pallo viiden sekunnin kuluessa kentälle.

17-12 Toteamus. Jos neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellon näyttäessä jäljellä olevaa aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän myönnetään aikalisä joukkueelle, jolla on oikeus pallonhallintaan takakentällä, päävalmentajalla on aikalisän jälkeen oikeus päättää, heitetäänkö aikalisän jälkeinen sisäänheitto joukkueen etu- vai takakentältä.

Päävalmentajan tehtyä päätöksensä se on lopullinen, eikä sitä voi muuttaa. Jos samalla pysäytetyn pelikellon jaksolla pidetään lisää aikalisia, päätöstä ei siltikään saa muuttaa.

Kun aikalisä pidetään epäurheilijamaisen virheen, pelistä erottavan virheen tai tapelutilanteen jälkeen, sisäänheitto heitetään joukkueen etukentän sisäänheittovii- valta.

17-13 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä pelikellossa on aikaa 35 sekuntia, ja A1 kuljettaa takakentällä. B1 tökkää pallon ulos vapaahetkoviivan kohdalta. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Viimeistään aikalisän jälkeen päätuomari kysyy A-joukkueen päävalmentajalta, kumman sisäänheittopaikan hän valitsee. A-joukkueen päävalmentajan täytyy sanoa selvästi joko "etukentältä" (kansainvälisissä otteluissa englanniksi "frontcourt") tai "takakentältä" ("backcourt") ja samalla näyttää kädellään selvästi etu- tai takakenttää. Päävalmentaja ei voi muuttaa päätöstään. Päätuomarin tulee ilmoittaa A-joukkueen päävalmentajan päätös B-joukkueen päävalmentajalle.

Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla vasta, kun molempien joukkueiden pelaajien asemista kentällä voidaan selvästi päätellä heidän ymmärtävän, mistä peliä jatketaan.

17-14 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 44 sekuntia ja heittokellossa 17 sekuntia. A1 kuljettaa takakentällä, kun B-joukkueen pelaaja osuu palloon, ja pallo menee yli sivurajasta vapaahetkoviivan kohdalta. Sen jälkeen myönnetään aikalisä

- (a) B-joukkueelle
- (b) A-joukkueelle

(c) ensin B-joukkueelle ja heti perään A-joukkueelle (tai toisinpäin).

Tulkinta:

(a) Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta takakentältä. Heittokellossa on aikaa 17 sekuntia.

(b) ja (c) Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton etukentältä, peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta, ja hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton takakentältä, hyökkäysaikaa on 17 sekuntia.

17-15 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 57 sekuntia, ja A1 heittää kahta vapaaheittoa. Jälkimmäisen heiton aikana A1 astuu vapaaheittoviivalle, mistä tuomitaan rikkomus. B-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Aikalisän jälkeen B-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton

(a) etukentän sisäänheittoviivalta, jolloin hyökkäysaikaa on 14 sekuntia

(b) takakentältä, jolloin hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

17-16 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 26 sekuntia ja A1 on kuljettanut palloa 6 sekunnin ajan takakentällään, kun

(a) B1 tökkää pallon ulos kentältä

(b) B1 tekee virheen, joka on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee aikalisän jälkeisen sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta, niin molemmissa tapauksissa (a ja b) A-joukkueella on 14 sekuntia hyökkäysaikaa.

Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton takakentältä, niin hyökkäysaikaa on

(a) 18 sekuntia

(b) 24 sekuntia.

17-17 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 1:24, ja A1 kuljettaa palloa etukentällään. B1 tökkää pallon A-joukkueen takakentälle, jossa kuka tahansa A-joukkueen pelaaja aloittaa uudelleen kuljettaa palloa. B2 tökkää pallon ulos kentältä A-joukkueen takakentällä, kun heittokellossa on aikaa jäljellä

- (a) 6 sekuntia
- (b) 17 sekuntia.

A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee aikalisän jälkeisen sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta, niin hyökkäysaikaa on

- (a) 6 sekuntia
- (b) 14 sekuntia.

Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton takakentältä, niin hyökkäysaikaa on

- (a) 6 sekuntia
- (b) 17 sekuntia.

17-18 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 48 sekuntia, ja A1 kuljettaa palloa etukentällään. B1 tökkää pallon A-joukkueen takakentälle, jossa A2 aloittaa uudelleen kuljettaa. B2 rikkoo A2:a A-joukkueen takakentällä. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Heittokellossa on aikaa jäljellä

- (a) 6 sekuntia
- (b) 17 sekuntia.

A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee aikalisän jälkeisen sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta, niin hyökkäysaikaa on molemmissa tapauksissa (a ja b) 14 sekuntia.

Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee aikalisän jälkeisen sisäänheiton takakentältä, niin hyökkäysaikaa on molemmissa tapauksissa (a ja b) 24 sekuntia.

17-19 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 1:32, ja A-joukkueella on ollut pallo hallussaan 5 sekunnin ajan, kun A1 ja B1 erotetaan pelistä heidän lyötyään toisiaan A-joukkueen takakentällä. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Pelistä erottavien virheiden rangaistukset kumoavat toisensa. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla takakentältä. Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee kuitenkin

aikalisän jälkeisen sisäänheiton etukentältä, niin hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton takakentältä, niin hyökkäysaikaa on 19 sekuntia.

17-20 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä A-joukkueella on pallo hallussaan etukentällään. Peliäikää on jäljellä 1:29 ja heittokellossa on aikaa 19 sekuntia, kun A6 ja B6 erotetaan pelistä heidän tultuaan kentälle tappelutilanteessa. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Pelistä erottavien virheiden rangaistukset kumoavat toisensa. Aikalisän jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheittotilanteella etukentältä lähinnä paikkaa, jossa pallo oli tappelun alkaessa. Hyökkäysaikaa on 19 sekuntia.

17-21 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä peliäikää on jäljellä 1:18, ja A-joukkueelle on myönnetty sisäänheitto takakentältä. Tässä vaiheessa A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Aikalisän jälkeen A-joukkueen päävalmentaja päättää, että sisäänheitto heitetään etukentän sisäänheittoviivalta. Ennen sisäänheittoa B-joukkueen päävalmentaja pyytää aikalisää.

Tulkinta: Saman pysäytetyn pelikellon jakson aikana A-joukkueen päävalmentaja ei voi muuttaa päätöstään heittää sisäänheitto etukentältä. Tämä pitää paikkansa silloinkin, jos A-joukkueen päävalmentaja ottaa ensimmäisen aikalisän jälkeen vielä toisenkin aikalisän.

17-22 Toteamus. Kaikkien neljännesten (lukuun ottamatta ensimmäistä) ja jatkoaikojen aluksi sisäänheitto heitetään keskirajan jatkeelta vastapäätä toimitsijapöytää. Sisäänheittäjän on asetettava jalkansa eri puolille keskirajan jatketta. Jos sisäänheittäjä tekee rikkomuksen sisäänheitossa, pallo annetaan vastustajille sisäänheittoon keskirajan jatkeelta.

Jos kuitenkin sääntöriike tehdään kentällä suoraan keskirajan päällä, sisäänheitto heitetään etukentältä lähinnä keskirajaa.

17-23 Esimerkki: Sisäänheittoa toisen neljänneksen alussa heittävä A1 tekee rikkomuksen keskirajan jatkeella.

Tulkinta: Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten alkuperäisestä sisäänheittopaikasta. Pelikellossa on aikaa 10:00 ja heittokellossa 24 sekuntia. Sisäänheittäjä saa syöttää pallon mihin tahansa kentälle. Suuntanuoli käännetään näyttämään B-joukkueen hallintavuoroa.

17-24 Esimerkki: Sisäänheittoa neljänneksen alussa keskirajan jatkeen kohdalta heittävä A1 syöttää pallon A2:lle, josta se menee ulos A-joukkueen

(a) etukentällä

(b) takakentällä.

Tulkinta: Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo meni ulos B-joukkueen

- (a) takakentällä. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.
- (b) etukentällä. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

A-joukkueen sisäänheitto päättyi, kun A2 kosketti palloa. Suuntanuoli käännetään näyttämään B-joukkueen hallintavuoroa.

17-25 Esimerkki: Seuraavia sääntörikkkeitä voidaan tehdä keskirajalla:

- (a) A1 aiheuttaa pallon joutumisen ulos.
- (b) A1 tekee hyökkääjän virheen.
- (c) A1 syyllistyy askelrikkomukseen.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä keskirajaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

17-26 Toteamus. Epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen jälkeen peliä jatketaan aina sisäänheitolla joukkueen etukentän sisäänheittoviivalta.

17-27 Esimerkki: A1 rikkoo B1:ä epäurheilijamaisesti ensimmäisen ja toisen neljänneksen välisellä pelitauolla.

Tulkinta: B1 heittää ennen toisen neljänneksen alkua kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reuna-apaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Suuntanuolta ei käännetä.

17-28 Toteamus. Seuraavia tilanteita saattaa syntyä sisäänheiton aikana:

- (a) Pallo syötetään korin yläpuolelle, ja sitä koskee kumman tahansa joukkueen pelaaja korirenkaan läpi alapuolelta. Tämä on korinhäirintärikkomus.
- (b) Pallo juuttuu korirenkaan ja -levyn väliin. Tämä on ylösheitto-tilanne.

17-29 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 syöttää pallon korin yli, jolloin sitä koskettaa kumman tahansa joukkueen pelaaja kurkottaen korirenkaan läpi alapuolelta.

Tulkinta: Kyseessä on korinhäirintärikkomus. Peliä jatketaan vastustajien sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta. Jos puolustavan joukkueen pelaaja tekee rikkomuksen, niin pisteitä ei myönnetä, koska pallo heitettiin kentän ulkopuolelta.

17-30 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 syöttää pallon kohti B-joukkueen koria, ja se juuttuu

renkaan ja levyn väliin.

Tulkinta: Kyseessä on ylösheitto-tilanne. Peliä jatketaan vuorohallintasäännön mukaan.

- Jos A-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon, peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän päätyrajalta läheltä korilevyä, mutta ei suoraan sen takaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.
- Jos B-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon, peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla takakentän päätyrajalta läheltä korilevyä, mutta ei suoraan sen takaa. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

17-31 Toteamus. Kun pallo on annettu sisäänheittäjän käytettäväksi, hän ei saa pompauttaa palloa siten, että se koskettaa kentän sisäpuolta, ja sitten koskettaa palloa uudelleen, ennen kuin sitä on koskettanut joku muu pelaaja kentällä.

17-32 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 pompauttaa palloa siten, että se koskettaa lattiaa

- (a) kentän sisäpuolella
- (b) kentän ulkopuolella

ja ottaa sitten pallon haltuunsa.

Tulkinta:

- (a) A1 on syyllistynyt sisäänheittorikkomukseen. Kun pallo on irronnut sisäänheittäjän kädestä ja koskettaa lattiaa kentän sisäpuolella, hän ei saa koskettaa palloa uudelleen, ennen kuin sitä on koskettanut joku muu pelaaja kentällä.
- (b) Tämä on laillista peliä, mikäli A1 ei liikkunut yli metrin matkaa pallo pompauttamisen ja haltuunoton välillä. Viiden sekunnin laskenta jatkuu.

17-33 Toteamus. Heitettyään sisäänheiton sisäänheittäjä ei saa aiheuttaa pallon joutumista kosketukseen kentän ulkopuoliseen alueeseen.

17-34 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 yrittää syöttää pallon A2:lle

- (a) etukentältä
- (b) takakentältä,

mutta pallo menee ulos koskettamatta ketään pelaajaa kentällä.

Tulkinta: Tämä on A1:n sisäänheittorikkomus. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla alku- ja keskialueesta sisäpuolelta.

- (a) takakentältä. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia

(b) etukentältä. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

17-35 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 yrittää syöttää pallon A2:lle. A2 saa pallon haltuunsa, mutta hänen toinen jalkansa koskettaa rajaviivaa.

Tulkinta: Tämä on A2:n rikkomus (pallo ulkona). Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa A2 kosketti rajaviivaa.

17-36 Esimerkki: A1:lle on myönnetty sisäänheitto sivurajalta

- (a) takakentällään läheltä keskirajaa, jolloin hänellä on oikeus syöttää pallo mihin tahansa kohtaan kentällä
- (b) etukentältään läheltä keskirajaa, jolloin hänellä on oikeus syöttää pallo vain etukentälle
- (c) neljänneksen tai jatkoajan alussa keskirajan jatkeelta, jolloin hänellä on oikeus syöttää pallo mihin tahansa kohtaan kentällä.

Kun pallo on hänen käsissään, A1 ottaa yhden normaalin askeleen sivusuunnassa muuttaen samalla asemansa suhteessa etu- tai takakenttään.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä kaikissa tapauksissa. A1:llä säilyy sama oikeus syöttää pallo etu- tai takakentälle, mikä hänellä oli alkuperäisessä sisäänheittopaikassa.

17-37 Toteamus. Onnistuneen pelitilanneheiton tai onnistuneen viimeisen vapaahetken jälkeen sisäänheittoa päätyrajalta heittävä pelaaja saa liikkua sivusuunnassa ja/tai taaksepäin ja palloa saa syötellä rajan takana, mutta viiden sekunnin aikaa ei saa ylittää. Tämä on voimassa myös kumman tahansa joukkueen ottaman aikalisän jälkeen, tai kun puolustavalle joukkueelle on tuomittu rikkomus sisäänheiton häirinnästä, ja sen takia sisäänheitto uusitaan.

17-38 Esimerkki: Toisella neljänneksellä vastustajien pelitilannekorin tai viimeisen onnistuneen vapaahetken jälkeen A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten päätyrajalla.

- (a) B2 ojentaa kätensä päätyrajan yli ennen kuin sisäänheitto on heitetty kentälle.
- (b) A1 syöttää pallon A2:lle, joka on myös päätyrajan takana. B2 ojentaa kätensä päätyrajan yli ja koskettaa tästä syötöstä ilmassa olevaa palloa.

Tulkinta: B2:ä varoitetaan pelin viivyttämisestä. Varoitus kommunikoidaan myös B-joukkueen päävalmentajalle, ja se koskee ottelun päättymiseen saakka kaikkia B-joukkueen jäseniä. Jos samanlainen rikkomus toistuu, voidaan tuomita tekninen virhe. A-joukkueen pelaajilla on uudessa sisäänheitossa yhä oikeus liikkua päätyrajan suuntaisesti, ennen kuin hän heittää sisäänheiton tai syöttää pallon joukkueoverilleen.

17-39 Esimerkki: Vastustajien onnistuneen korin jälkeen A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten päätyrajalla. Kun pallo on syötetty kentälle, B2 potkaisee sitä lähellä päätyrajaa.

Tulkinta: Tämä on B2:n rikkomus. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa. Koska B2:n rikkomus tapahtui sisäänheiton jälkeen, A-joukkueen sisäänheittäjällä ei ole oikeutta liikkua määrätystä sisäänheittopaikasta päätyrajan suuntaisesti, ennen kuin hän heittää sisäänheiton.

17-40 Esimerkki: Vastustajien onnistuneen korin jälkeen A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten päätyrajalla. A2 hyppää kentän ulkopuolelta päätyrajan takaa ja ollessaan yhä ilmassa sieppaa A1:n syöttämän pallon. Sitten

- (a) A2 syöttää pallon takaisin A1:lle, joka on yhä kentän ulkopuolella päätyrajan takana
- (b) A2 syöttää pallon A3:lle, joka on kentällä
- (c) A2 palaa lattialle päätyrajan taakse
- (d) A2 laskeutuu kentälle
- (e) A2 laskeutuu kentälle ja syöttää pallon takaisin A1:lle, joka on yhä kentän ulkopuolella päätyrajan takana.

Tulkinta: Tilanteissa (a), (b) ja (c) A- joukkueen toiminta on sallittua.

Tilanteissa (d) ja (e) on A2:n sisäänheittorikkomus.

17-41 Toteamus. Teknisestä virheestä johtuvan vapaaheiton jälkeen peliä jatketaan sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin, paitsi jos syntyi ylösheittotilanne tai tekninen virhe tehtiin ennen ensimmäisen neljänneksen alkua.

Jos tekninen virhe tuomittiin puolustaneelle joukkueelle, hyökkäävällä joukkueella on hyökkäysaika 24 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään takakentältä. Jos sisäänheitto heitetään etukentältä, heittokellon lukema asetetaan seuraavasti:

- Jos heittokellossa oli aikaa 14 sekuntia tai enemmän, sen lukemaa ei muuteta, vaan jatketaan siitä, mihin jäätiin.
- Jos heittokellossa oli aikaa 13 sekuntia tai vähemmän, se asetetaan 14 sekuntiin.

Jos tekninen virhe tuomittiin hyökänneelle joukkueelle, hyökkäävän joukkueen hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin, riippumatta siitä, heitetäänkö sisäänheitto taka- vai etukentältä.

Jos aikalisä ja tekninen virhe tuomitaan samalla pysäytetyn pelikellon jaksolla, aikalisä pidetään ensin, ja sen jälkeen pannaan toimeen teknisen virheen rangaus.

Epäurheilijamaisesta tai pelistä erottavasta virheestä johtuvien vapaaheittojen jälkeen peliä jatketaan sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

17-42 Esimerkki: A2 kuljettaa

(a) takakentällä

(b) etukentällä,

kun A1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reuna- paikoilla. Molemmissa tapauksissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

17-43 Esimerkki: A2 kuljettaa

(a) takakentällä

(b) etukentällä

kun B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia

reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin.

(a) Jos sisäänheitto heitetään takakentältä, hyökkäysaika on 24 sekuntia.

(b) Jos sisäänheitto heitetään etukentältä, hyökkäysaika määräytyy seuraavasti. Jos hyökkäysaika oli 14 sekuntia tai enemmän, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin. Jos hyökkäysaika oli 13 sekuntia tai vähemmän, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

17-44 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:47, kun A1 kuljettaa etukentällään ja hänelle tuomitaan tekninen virhe. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Aikalisän jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

17-45 Toteamus. Kun pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla 2:00 minuuttia tai vähemmän tuomitaan hyökkävälle joukkueelle tekninen virhe, ja tälle joukkueelle myönnetään aikalisä, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin, mikäli sisäänheitto heitetään takakentältä. Mikäli sisäänheitto heitetään etukentän sisäänheittoviivalta, niin heittokellon lukema asetetaan seuraavasti:

- Jos heittokellossa oli aikaa 14 sekuntia tai enemmän, se asetetaan 14 sekuntiin.
- Jos heittokellossa oli aikaa 13 sekuntia tai vähemmän, sen lukemaa ei muuteta, vaan jatketaan siitä, mihin jäätiin.

17-46 Esimerkki: Neljättä neljänneistä on jäljellä 1:45, kun A1 kuljettaa takakentällään ja hänelle tuomitaan tekninen virhe. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Viimeistään aikalisän jälkeen A-joukkueen päävalmentajan tulee ilmoittaa päätuomarille sisäänheittopaikka (etu- vai takakenttä). Aikalisän jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sen jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla päävalmentajan valinnan mukaisesti.

Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton etukentältä, hyökkäysaika on joko 14 sekuntia, tai jäljellä ollut hyökkäysaika, mikäli sitä oli 13 sekuntia tai vähemmän.

Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton takakentältä, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

17-47 Esimerkki: Neljättä neljänneistä on jäljellä 1:43, kun A1 kuljettaa takakentällään ja hänelle tuomitaan tekninen virhe. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Tämän jälkeen A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Viimeistään aikalisän jälkeen A-joukkueen päävalmentajan tulee ilmoittaa päätuomarille sisäänheittopaikka (etu- vai takakenttä). Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla

päävalmentajan valinnan mukaisesti.

Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta, hyökkäysaika on joko 14 sekuntia, tai jäljellä ollut hyökkäysaika, mikäli sitä oli 13 sekuntia tai vähemmän.

Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton takakentältä, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

17-48 Esimerkki: Neljättä neljännestä on jäljellä 1:41 ja A1 kuljettaa takakentällään, kun B1 tökkää pallon ulos kentältä. A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Heti tämän jälkeen A1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Viimeistään aikalisän jälkeen A-joukkueen päävalmentajan tulee ilmoittaa päätuomarille sisäänheittopaikka (etu- vai takakenttä). Aikalisän jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sen jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla A-joukkueen päävalmentajan valinnan mukaisesti.

Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta, hyökkäysaika on joko 14 sekuntia, tai jäljellä ollut hyökkäysaika, mikäli sitä oli 13 sekuntia tai vähemmän.

Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton takakentältä, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

17-49 Esimerkki: Neljättä neljännestä on jäljellä 58 sekuntia, kun A-joukkueen takakentällä

- (a) B1 potkaisee tahallaan palloa
- (b) B1 rikkoo A1:ä. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.
- (c) B1 tökkää pallon ulos kentältä.

A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Heittokellossa on aikaa 19 sekuntia.

Tulkinta: A-joukkueen päävalmentajan tulee päättää, heitetäänkö sisäänheitto etukentän sisäänheittoviivalta vai takakentältä.

Jos sisäänheitto heitetään etukentän sisäänheittoviivalta, hyökkäysaika on kaikissa tapauksissa 14 sekuntia.

Jos sisäänheitto heitetään takakentältä, niin hyökkäysaika on

- (a) ja (b) 24 sekuntia
- (c) 19 sekuntia.

17-50 Toteamus. Kun pallo menee koriin, mutta pelitilannekoria tai viimeistä vapaaheittoa ei hyväksytä, peliä jatketaan sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.

17-51 Esimerkki: Heittotilanteessa A1 syyllistyy askelrikkomukseen ja heittää sitten pallon koriin.

Tulkinta: A1:n koria ei hyväksytä. B-joukkueelle myönnetään sisäänheitto vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

17-52 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa laskeutumassa A2 koskettaa palloa, joka sitten menee koriin.

Tulkinta: A1:n koria ei hyväksytä. B-joukkueelle myönnetään sisäänheitto vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

18/19 AIKALISÄ / PELAAJAVAIHTO

18/19-1 Toteamus. Aikalisää ei voida myöntää ennen neljänneksen tai jatkoajan peliajan alkamista tai neljänneksen tai jatkoajan peliajan päättymisen jälkeen.

Pelaajavaihtoa ei voida myöntää ennen ensimmäisen neljänneksen peliajan alkamista tai ottelun peliajan päättymisen jälkeen. Pelaajavaihdot ovat sallittuja neljännesten ja jatkoaikojen välissä.

18/19-2 Esimerkki: Päätuomarin heitettyä ottelun aloittavan ylösheiton, mutta ennen kuin palloa on laillisesti koskettu, hyppääjä A2 tekee rikkomuksen. B-joukkueelle tuomitaan sisäänheitto. Tällöin jompikumpi joukkue pyytää aikalisää tai pelaajavaihtoa.

Tulkinta: Vaikka peli on jo alkanut, niin aikalisää tai pelaajavaihtoa ei voida myöntää, koska pelikello ei vielä ole käynnistynyt.

18/19-3 Toteamus. Jos heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa ilmassa pelitilanneheitosta, tämä ei ole rikkomus, eikä pelikelloa pysäytetä. Jos heitto onnistuu, on molemmilla joukkueilla tuolloin tietyin rajoituksin vaihto- tai aikalisämahdollisuus.

18/19-4 Esimerkki: Pallo on pelitilanneheitosta ilmassa, kun heittokellon äänimerkki soi. Pallo menee koriin. Tällöin toinen tai molemmat joukkueet pyytävät

- (a) aikalisää
- (b) pelaajavaihtoa.

Tulkinta:

- (a) Vain korin tehneen joukkueen vastustajilla on aikalisämahdollisuus. Jos korin tehneen joukkueen vastustaja ottaa aikalisän, niin myös korin tehnyt joukkue saa halutessaan aikalisän ja molemmat joukkueet saavat vaihtaa.
- (b) Vain korin tehneen joukkueen vastustajilla on vaihtomahdollisuus, ja vain neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellon näyttäessä 2:00 minuuttia tai vähemmän. Jos korin tehneen joukkueen vastustaja vaihtaa, niin myös korin tehnyt joukkue saa vaihtaa, ja molemmille joukkueille myönnetään tällöin myös aikalisä heidän sitä pyytäessään.

18/19-5 Toteamus. Sääntökohdat 18 ja 19 selventävät, milloin vaihto- tai aikalisämahdollisuus alkaa ja päättyy. Jos aikalisää tai vaihtoa (koskee kaikkia pelaajia, mukaan lukien vapaaheittäjä) pyydetään sen jälkeen, kun pallo on vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäistä vapaaheittoa varten, aikalisä tai vaihto myönnetään molemmille joukkueille, jos:

- (a) viimeinen vapaaheitto onnistuu, tai
- (b) viimeistä vapaaheittoa seuraa sisäänheitto, tai
- (c) pallo pysyy mistä tahansa pätevistä syistä kuollessa viimeisen vapaaheiton jälkeen.

Sen jälkeen kun pallo on vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäiseen samaan virherangaistukseen kuuluvista kahdesta tai kolmesta vapaaheitosta, aikalisää tai vaihtoa ei myönnetä, ennen kuin pallo kuolee viimeisen vapaaheiton jälkeen.

Kun sellaisten vapaaheittojen välissä tehdään tekninen virhe, vapaaheitto ilman pelaajia reunapaikoilla heitetään välittömästi. Aikalisää tai vaihtoa ei myönnetä ennen tätä vapaaheittoa eikä sen jälkeen, paitsi jos vaihtopelaajasta on tullut pelaaja, ja hän heittää teknisen virheen vapaaheiton. Tässä tapauksessa myös vastustajat saavat halutessaan vaihtaa yhden pelaajan.

18/19-6 Esimerkki: A1:lle on myönnetty kaksi vapaaheittoa. Kumpi tahansa joukkue pyytää aikalisää tai vaihtoa

- (a) ennen kuin pallo on vapaaheittäjän A1 käytettävissä
- (b) ensimmäisen vapaaheiton jälkeen
- (c) onnistuneen toisen vapaaheiton jälkeen, ennen kuin pallo on B-joukkueen sisäänheittäjän käytettävissä
- (d) onnistuneen toisen vapaaheiton jälkeen pallon ollessa jo B-joukkueen sisäänheittäjän käytettävissä.

Tulkinta:

- (a) Aikalisä tai vaihto myönnetään välittömästi, ennen vapaaheittoja.
- (b) Aikalisää tai vaihtoa ei myönnetä ensimmäisen vapaaheiton jälkeen, vaikka se onnistuisikin.
- (c) Aikalisä tai vaihto myönnetään välittömästi, ennen sisäänheittoa.
- (d) Aikalisää tai vaihtoa ei myönnetä.

18/19-7 Esimerkki: A1:lle on myönnetty kaksi vapaaheittoa. Ensimmäisen vapaaheiton jälkeen kumpi tahansa joukkue pyytää aikalisää tai vaihtoa. Viimeisessä vapaaheitossa

- (a) pallo pomppaa renkaasta, ja peli jatkuu
- (b) vapaaheitto onnistuu
- (c) pallo ei osu renkaaseen
- (d) A1 astuu heittäessään vapaaheittoviivalle, ja siitä tuomitaan rikkomus
- (e) B1 astuu kolmen sekunnin alueelle, ennen kuin pallo on irronnut vapaaheittäjän A1 kädestä. B1:n rikkomus tuomitaan ja pallo ei mene koriin.

Tulkinta:

- (a) Aikalisää tai vaihtoa ei myönnetä.
- (b) , (c) ja (d) Aikalisä tai vaihto myönnetään välittömästi.
- (e) A1 heittää uusintaheiton, ja jos se onnistuu, aikalisä tai vaihto myönnetään välittömästi.

18/19-8 Esimerkki: Vaihtomahdollisuus on juuri päättynyt, kun vaihtopelaaja A6 juoksee toimitsijapöydän luokse pyytäen äänekkäästi vaihtoa. Kirjuri reagoi tähän ja erehdyksessä soittaa äänimerkin. Erotuomari viheltää.

Tulkinta: Koska pallo on kuollut ja pelikello pysähtynyt, normaalisti tässä olisi vaihtomahdollisuus. Koska kuitenkin pyyntö tehtiin liian myöhään, vaihtoa ei myönnetä. Peliä jatketaan välittömästi.

18/19-9 Esimerkki: Pelin aikana tuomitaan pallon kielletty torjunta tai korin häirintä. Kumpi tahansa joukkue on pyytänyt aikalisää tai vaihtoa.

Tulkinta: Rikkomuksen seurauksena pelikello pysäytetään ja pallo kuolee. Vaihto tai aikalisä myönnetään.

18/19-10 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä, ja pallo ei mene koriin. Kun A1 on heittänyt ensimmäisen vapaaheittonsa, A2:lle tuomitaan tekninen virhe. Kumpi tahansa joukkue pyytää nyt vaihtoa tai aikalisää.

Tulkinta: Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reuna- paikoilla. Jos B-joukkueen vaihtopelaajasta on tullut pelaaja, ja hän heittää tämän vapaaheiton, myös A-joukkue saa halutessaan vaihtaa yhden pelaajan. Näitä pelaajia ei voi vaihtaa pois kentältä, ennen kuin pelikello on taas välillä käynyt. B-joukkueen vapaaheiton jälkeen A1 heittää toisen vapaaheittonsa, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen. Jos viimeinen vapaaheitto onnistuu, vaihto tai aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos sitä on pyydetty.

18/19-11 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Pallo ei mene koriin. Kun A1 on heittänyt ensimmäisen vapaaheittonsa, A2:lle tuomitaan tekninen virhe. Kun kuka tahansa B-joukkueen pelaaja on heittänyt yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla, kumpi tahansa joukkue pyytää vaihtoa tai aikalisää.

Tulkinta: Aikalisää tai vaihtoa ei myönnetä tässä vaiheessa. A1 heittää toisen vapaaheittonsa, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen. Jos viimeinen vapaaheitto onnistuu, vaihto tai aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos sitä on pyydetty.

18/19-12 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Pallo ei mene koriin. Kun A1 on heittänyt ensimmäisen vapaaheittonsa, A2:lle tuomitaan tekninen virhe, joka on hänen viides virheensä. Kumpi tahansa joukkue pyytää vaihtoa tai aikalisää.

Tulkinta: A2 vaihdetaan välittömästi. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Jos B-joukkueen vaihtopelaajasta on tullut pelaaja, ja hän heittää tämän vapaaheiton, myös A-joukkue saa halutessaan vaihtaa yhden pelaajan. Näitä pelaajia ei voi vaihtaa pois kentältä, ennen kuin pelikello on taas välillä käynyt. A1 heittää toisen vapaaheittonsa, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen. Jos viimeinen vapaaheitto onnistuu, vaihto tai aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos sitä on pyydetty.

18/19-13 Esimerkki: Kuljettavalle A1:lle tuomitaan tekninen virhe. B6 pyytää vaihtoa heittääkseen vapaaheiton.

Tulkinta: Molemmilla joukkueilla on vaihtomahdollisuus. Vaihdoista tullut B6 voi heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla, mutta häntä ei voida vaihtaa takaisin, ennen kuin pelikello on välillä käynyt.

18/19-14 Toteamus. Kun vaihtopelaajasta on tullut pelaaja, häntä ei voida vaihtaa takaisin, ennen kuin pelikello on välillä käynyt.

18/19-15 Esimerkki: B1 vaihdetaan B6:een. Ennen pelikellon käynnistymistä B6:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe, joka on hänen

- (a) kolmas virheensä
- (b) viides virheensä.

Tulkinta:

- (a) B6:ta ei voida vaihtaa takaisin, ennen kuin pelikello on välillä käynyt.
- (b) B6 täytyy vaihtaa.

18/19-16 Toteamus. Jos aikalisäpyynnön jälkeen kummalle tahansa joukkueelle tuomitaan virhe, aikalisä ei ala, ennen kuin erotuomari on lopettanut kaiken tähän virheeseen liittyvän kommunikoinnin toimitsijapöydän kanssa. Jos kyseessä on pelaajan viides virhe, tämä kommunikointi sisältää myös virheen tehneen pelaajan vaihtamisen toiseen. Kun tämä kommunikointi on saatu päätökseen, aikalisä alkaa erotuomarin viheltäessä ja näyttäessä aikalisän käsimerkin.

18/19-17 Esimerkki: Pelin käydessä A-joukkueen päävalmentaja pyytää aikalisää, minkä jälkeen

- (a) B1:lle tuomitaan viides virhe
- (b) kumman tahansa joukkueen pelaajalle tuomitaan virhe.

Tulkinta: Tapauksessa (a) aikalisä ei ala, ennen kuin virheeseen liittyvä erotuomarin kommunikointi toimitsijapöydän kanssa on saatu päätökseen, ja B1:n vaihtopelaajasta on tullut pelaaja.

Molemmissa tapauksissa pelaajat saavat mennä joukkuepenkeilleen, vaikka aikalisä ei olekaan virallisesti vielä alkanut.

18/19-18 Toteamus. Aikalisä kestää yhden minuutin. Joukkueiden täytyy tulla viipymättä kentälle erotuomarin viheltäessä ja viitatessa joukkueet kentälle. Jos joukkue pitkittää aikalisää yli sallitun yhden minuutin, se saa tästä hyötyä ja viivyttää peliä. Erotuomarin tulee tällöin varoittaa tämän joukkueen päävalmentajaa. Jos joukkue ei silti tule kentälle, sille tuomitaan uusi aikalisä. Jos joukkueella ei ole aikalisiä jäljellä, päävalmentajalle voidaan tuomita tekninen virhe pelin viivyttämistä; pöytäkirjaan merkitään "B₁". Jos joukkue ei tule kentälle heti puoliaika-
tauon päätyttyä, sille tuomitaan aikalisä. Tämä aikalisä ei kestä minuuttia, vaan peliä jatketaan välittömästi.

18/19-19 Esimerkki: Aikalisä päättyy, ja erotuomari kehottaa A-joukkuetta tulemaan kentälle. A-joukkueen päävalmentaja jatkaa ohjeiden antamista joukkueelleen, joka edelleen pysyttelee joukkuepenkkialueella. Erotuomari kehottaa uudelleen A-joukkuetta tulemaan kentälle, ja

- (a) A-joukkue tulee lopulta kentälle
- (b) A-joukkue pysyy yhä joukkuepenkkialueellaan.

Tulkinta:

- (a) Joukkueen alkaessa siirtyä kentälle erotuomari varoittaa päävalmentajaa, että saman viivyttelyn toistuesssa joukkueelle tuomitaan toinen aikalisä.
- (b) A-joukkueelle tuomitaan ilman varoitusta toinen aikalisä. Tämä aikalisä kestää yhden minuutin. Jos joukkueella ei ole aikalisiä jäljellä, päävalmentajalle tuomitaan pelin viivyttämistä tekninen virhe, joka kirjataan "B₁".

18/19-20 Esimerkki: Puoliaikatauon jälkeen A-joukkue on yhä pukuhuoneessaan, ja siksi kolmannen neljänneksen aloitus viivästyy.

Tulkinta: A-joukkueen lopulta palattua kentälle sille tuomitaan ilman varoitusta aikalisä. Tämä aikalisä ei kestä minuuttia, vaan peliä jatketaan välittömästi.

18/19-21 Toteamus. Jos joukkue ei ole käyttänyt aikalisää toisella puoliajalla ennen kuin pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 2:00, kirjuri merkitsee kaksi vaakasuoraa viivaa pöytäkirjaan joukkueen toisen puoliajan ensimmäiseen aikalisäruutuun. Tulostaululle merkitään ensimmäinen aikalisä käytetyksi.

18/19-22 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 2:00, eikä kumpikaan joukkue ole käyttänyt yhtään aikalisää toisella puoliajalla.

Tulkinta: Kirjuri merkitsee kaksi vaakasuoraa viivaa pöytäkirjaan molempien joukkueiden toisen puoliajan ensimmäiseen aikalisäruutuun. Tulostaululle merkitään ensimmäinen aikalisä käytetyksi.

18/19-23 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 2:09, kun pelin käydessä A-joukkueen päävalmentaja pyytää toisen puoliajan ensimmäisen aikalisänsä. Kun pelikellossa on aikaa 1:58, pallo menee ulos ja pelikello pysäytetään. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

Tulkinta: Kirjuri merkitsee kaksi vaakasuoraa viivaa pöytäkirjaan joukkueen toisen puoliajan ensimmäiseen aikalisäruutuun, koska aikalisää ei myönnetty, ennen kuin pelikellossa oli neljännellä neljänneksellä aikaa 2:00. Aikalisä, joka myönnettiin pelikellon näyttäessä 1:58, merkitään toiseen ruutuun, ja A-joukkueella on enää yksi aikalisä jäljellä. Aikalisän jälkeen tulostaulu näyttää kaksi aikalisää käytetyksi.

18/19-24 Toteamus. Jos pyydetään aikalisä ennen teknistä, epäurheilijamaista tai pelistä erottavaa virhettä tai sellaisen virheen jälkeen, aikalisä pidetään ennen vapaaheittoja. Jos aikalisän aikana tuomitaan tekninen, epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe, vapaaheitot heitetään aikalisän jälkeen.

18/19-25 Esimerkki: B-joukkueen päävalmentaja on pyytänyt aikalisää. A1 rikkoo B1:ä epäurheilijamaisesti, ja sen jälkeen A2:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: B-joukkueelle myönnetään aikalisä. Aikalisän jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. B1 heittää sitten kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

18/19-26 Esimerkki: B-joukkueen päävalmentaja on pyytänyt aikalisää. A1 rikkoo B1:ä epäurheilijamaisesti. Tässä vaiheessa B-joukkueelle myönnetään aikalisä. Aikalisän aikana A2:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Aikalisän jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. B1 heittää sitten kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

23 PELAAJA TAI PALLO ULKONA KENTÄLTÄ

23-1 Toteamus. Jos pallo on ulkona, koska sitä koskettaa rajaviivan ulkopuolella oleva pelaaja, tämän pelaajan katsotaan aiheuttaneen pallon ulosjoutumisen.

23-2 Esimerkki: B1 vartioi tarkasti A1:ä, jolla on pallo käsissään lähellä sivurajaa. A1 koskettaa kehollaan B1:ä, jonka toinen jalka on kentän ulkopuolella.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. Pelaaja on ulkona kentältä, kun mikä tahansa hänen ruumiinosansa koskettaa jotain muuta kuin pelaajaa. Peli jatkuu.

23-3 Esimerkki: B1 ja B2 vartioivat tarkasti A1:ä, jolla on pallo käsissään lähellä sivurajaa. A1 koskettaa pallolla B1:ä, jonka toinen jalka on kentän ulkopuolella.

Tulkinta: B1 aiheutti pallon ulosjoutumisen, mikä on rikkomus. Pallo on ulkona kentältä, kun se koskettaa pelaajaa, joka on ulkona kentältä. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo meni ulos, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätin.

23-4 Esimerkki: A1 kuljettaa lähellä sivurajaa toimitsijapöydän edessä. Pallo pomppaa korkealle ja osuu vaihtopelaajan tuolilla istuvan B6:n polveen ja pomppaa takaisin kentälle A1:lle.

Tulkinta: Pallo on ulkona kentältä, kun se koskettaa B6:a, joka on ulkona kentältä. Pallon ulosjoutumisen aiheutti A1, joka kosketti palloa, ennen kuin se meni ulos. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo meni ulos.

24 KULJETUSSÄÄNTÖ

24-1 Toteamus. Jos pelaaja tahallaan syöttää pallon omaan tai vastustajan korilevyyn, tätä ei tulkita kuljetukseksi.

24-2 Esimerkki: A1 ei ole vielä käyttänyt kuljetustaan ja seisoo paikallaan, kun hän heittää tahallaan pallon korilevyyn ja ottaa pallon kiinni tai koskettaa sitä, ennen kuin se on koskenut jotain toista pelaajaa.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. Otettuaan pallon kiinni uudestaan A1 voi heittää, syöttää tai aloittaa kuljetuksen.

24-3 Esimerkki: Lopetettuaan kuljetuksen joko jatkuvassa liikkeessä tai pysähtyen A1 heittää tahallaan pallon korilevyyn. A1 sieppaa pallon tai koskettaa sitä

- (a) sen pompattua kentälle ja aloittaa kuljettaa
- (b) ennen kuin se koskettaa ketään toista pelaajaa.

Tulkinta: Tapaus (a) on A1:n kaksoiskuljetusrikkomus. Hän ei saa kuljettaa toista kertaa lopetettuaan ensimmäisen kuljetuksensa.

Tapaus (b) on laillista peliä. Otettuaan pallon käsiinsä tai kosketettuaan sitä A1 saa heittää tai syöttää, mutta ei aloittaa uutta kuljetusta.

24-4 Esimerkki: A1:n heitto ei osu renkaaseen. A1 sieppaa pallon ja heittää tahallaan sen korilevyyn, minkä jälkeen hän ottaa pallon kiinni tai koskettaa sitä, ennen kuin se on koskenut jotain toista pelaajaa.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. Otettuaan pallon kiinni uudestaan A1 voi heittää, syöttää, tai aloittaa kuljetuksen.

24-5 Esimerkki: A1 kuljettaa ja pysähtyy sääntöjen mukaisesti. Sen jälkeen

- (a) A1 menettää tasapainonsa ja liikuttamatta tukijalkaansa koskettaa kenttää pallolla keran tai kahdesti pitäen palloa käsissään
- (b) A1 heittää pallon kädestä toiseen liikuttamatta tukijalkaansa.

Tulkinta: Tämä on molemmissa tapauksissa laillista peliä, koska A1 ei liikuta tukijalkaansa.

24-6 Esimerkki: A1 aloittaa kuljetuksen heittämällä pallon

- (a) vastustajansa yli
- (b) muutaman metrin päähän vastustajasta.

Pallo osuu lattiaan, minkä jälkeen A1 jatkaa kuljetustaan.

Tulkinta: Tämä on molemmissa tapauksissa laillista peliä, koska pallo koskee lattiaan, ennen kuin A1 koskettaa sitä uudelleen.

24-7 Esimerkki: A1 päättää kuljetuksensa ja heittää pallon tahallaan B1:n jalkaan. Sitten A1 sieppaa pallon ja alkaa taas kuljettaa.

Tulkinta: A1 syyllistyy kaksoiskuljetusrikkomukseen. A1:n kuljetus oli päättynyt, eikä B1 koskenut palloon, vaan pallo kosketti B1:ä. A1 ei saa aloittaa uutta kuljetusta.

25 ASKELSÄÄNTÖ

25-1 Toteamus. Kentällä makaavan pelaajan on sallittua ottaa pallo haltuunsa. Palloa hallussaan pitävän pelaajan on sallittua kaatua kentälle. On myös sallittua, että kentälle kaatunut palloa hallussaan pitävä pelaaja liukuu vauhtinsa takia. Jos pelaaja kuitenkin sen jälkeen kierii tai yrittää nousta seisomaan pitäen palloa käsissään, hän syyllistyy rikkomukseen.

25-2 Esimerkki: Pitäessään palloa käsissään A1

- (a) menettää tasapainonsa ja kaatuu kentälle
- (b) kaaduttuaan kentälle liukuu siellä vauhtinsa vaikutuksesta.

Tulkinta: Tämä on molemmissa tapauksissa laillista peliä. Kentälle kaatuminen ei ole askelrikkomus. Jos A1 kuitenkin sen jälkeen kierii vapautuakseen puolustajasta tai yrittää nousta seisomaan pitäen palloa käsissään, hän syyllistyy askelrikkomukseen.

25-3 Esimerkki: A1 saa pallon haltuunsa maatessaan kentällä. Sen jälkeen hän

- (a) syöttää pallon A2:lle
- (b) aloittaa kuljetuksen maatessaan kentällä
- (c) yrittää nousta seisomaan kuljettaen palloa
- (d) yrittää nousta seisomaan pitäen palloa yhä käsissään.

Tulkinta:

Tilanteissa (a), (b) ja (c) A1:n toiminta on sallittua.

Tilanteessa (d) syntyy askelrikkomus.

25-4 Toteamus. Pelaaja ei saa koskettaa lattiaa peräkkäin samalla jalalla tai molemmilla jaloillaan päätettyään kuljetuksensa tai saatuaan pallon haltuunsa.

25-5 Esimerkki: A1 lopettaa kuljetuksen ottaen pallon käsiinsä. Jatkuvässä liikkeessään hän hyppää vasemmalta jalaltaan, laskeutuu ensin vasemmalle ja sitten oikealle jalalleen ja yrittää heittää pallon koriin.

Tulkinta: Tämä on A1:n askelrikkomus. Pelaaja ei saa koskettaa lattiaa peräkkäin samalla jalalla päätettyään kuljetuksensa.

26 KOLMEN SEKUNNIN SÄÄNTÖ

26-1 Toteamus. Kyseessä on rikkomus, jos pelaaja poistuu kentältä päätyrajan yli välttääkseen kolmen sekunnin rikkomuksen ja palaa sitten kolmen sekunnin alueelle.

26-2 Esimerkki: Oltuaan kolmen sekunnin alueella alle kolme sekuntia A1 poistuu kentältä päätyrajan yli välttääkseen kolmen sekunnin rikkomuksen ja palaa sitten kolmen sekunnin alueelle.

Tulkinta: A1 on syyllistynyt kolmen sekunnin rikkomukseen.

26-3 Toteamus. 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.

26-4 Esimerkki: Oltuaan kolmen sekunnin alueella 2,5 sekuntia A1 yrittää heittoa. pallo ei osu levyyn eikä renkaaseen, ja A1 saa sen uudelleen haltuunsa.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. A-joukkueen pallonhallinta päättyi, kun pallo irtosi A1:n käsistä heitossa. A1:n saatua pallon haltuunsa alkoi uusi A-joukkueen pallonhallinta.

26-5 Esimerkki: Kun sisäänheittäjällä A1 on pallo käsissään etukentällään, A2 on vastustajan kolmen sekunnin alueella yli kolmen sekunnin ajan.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. A-joukkueella on pallo hallussaan, mutta pelikello ei ole vielä käynnistynyt.

27 TARKASTI VARTIOITU PELAAJA

27-1 Toteamus. Tarkasti vartioidun pelaajan on syötettävä, heitettävä tai kuljetettava palloa viiden sekunnin kuluessa.

27-2 Esimerkki: B1 on vartioinut A1:ä tarkasti neljän sekunnin ajan. A1 koheloi palloa ja sieppaa sen uudestaan käsiinsä.

Tulkinta: A1 on syyllistynyt viiden sekunnin rikkomukseen, koska hän ei syöttänyt, heittänyt eikä kuljettanut palloa. Pallon kohelointi kuljetuksen alussa tai lopussa ei ole kuljetus.

28 KAHDEKSAN SEKUNNIN SÄÄNTÖ

28-1 Toteamus. Jos heittokello pysäytetään ylösheittotilanteen takia, ja vuorohallintame-
nettelyn perusteella sama joukkue, joka piti palloa hallussaan, saa sisäänheiton ta-
kakentältään, niin kahdeksan sekunnin laskeminen jatkuu siitä, mihin se jäi ennen
keskeytystä.

28-2 Esimerkki: A1 on kuljettanut palloa viisi sekuntia takakentällään, kun tuomitaan kiista-
pallo. Suuntanuoli näyttää A-joukkueen sisäänheittoa.

Tulkinta: A-joukkueella on vain kolme sekuntia aikaa tuoda pallo etukentälle.

28-3 Toteamus. Pallo tulee joukkueen etukentälle, kun sitä takakentältä etukentälle kul-
jettavan pelaajan molemmat jalat sekä pallo koskettavat kokonaan etukenttää.

28-4 Esimerkki: A1 seisoo jalat molemmin puolin keskirajaa. Hän vastaanottaa syötön A2:lta,
joka on joukkueen takakentällä. Tämän jälkeen A1 syöttää pallon takaisin A2:lle, joka

- (a) on edelleen takakentällä
- (b) seisoo jalat molemmin puolin keskirajaa
- (c) seisoo jalat molemmin puolin keskirajaa, ja aloittaa kuljetuksen takakentällä.

Tulkinta: Tämä on kaikissa tapauksissa laillista peliä. A1:n molemmat jalat eivät ole koko-
naan etukentällä, ja näin ollen hän on oikeutettu syöttämään pallon takakentälle. Kahdeksan
sekunnin laskenta jatkuu.

28-5 Esimerkki: A1 kuljettaa takakentältä ja pysähtyy edelleen kuljettaen

- (a) jalat molemmin puolin keskirajaa
- (b) molemmat jalat etukentällä, mutta palloa edelleen takakentällä pomputtaen
- (c) molemmat jalat etukentällä, mutta palloa edelleen takakentällä pomputtaen, minkä jäl-
keen hän palaa myös molemmilla jaloillaan takakentälle
- (d) molemmat jalat takakentällä, mutta palloa etukentällä pomputtaen.

Tulkinta: Tämä on kaikissa tapauksissa laillista peliä. Kuljettaja A1 on edelleen takakentän
puolella, kunnes hänen molemmat jalkansa sekä pallo koskettavat kokonaan etukenttää. Kah-
deksan sekunnin laskenta jatkuu.

28-6 Toteamus. Aina kun pallolliselle joukkueelle myönnetään sisäänheitto takakentältä ja kahdeksan sekunnin laskenta jatkuu jäljellä olevasta lukemasta, sisäänheittäjälle palloa ojentavan erotuomarin tulee kertoa hänelle, kuinka paljon aikaa kahdeksan sekunnin jaksosta on jäljellä.

28-7 Esimerkki: A1 on kuljettanut takakentällään kuuden sekunnin ajan, kun tuomitaan kaksoisvirhe

- (a) takakentällä
- (b) etukentällä.

Tulkinta:

- (a) Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla takakentältä lähinnä virheiden tapahtumapaikkaa. Erotuomarin tulee kertoa A-joukkueen sisäänheittäjälle, että joukkueella on kaksi sekuntia aikaa toimittaa pallo etukentälleen.
- (b) Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä virheiden tapahtumapaikkaa.

28-8 Esimerkki: A1 on kuljettanut takakentällään neljän sekunnin ajan, kun B1 tökkää pallon ulos kentältä A-joukkueen takakentällä.

Tulkinta: Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla takakentältä lähinnä paikkaa, jossa pallo meni ulos. Erotuomarin tulee kertoa A-joukkueen sisäänheittäjälle, että joukkueella on neljä sekuntia aikaa toimittaa pallo etukentälleen.

28-9 Toteamus. Jos erotuomari keskeyttää pelin mistä tahansa pätevistä kumpaankaan joukkueeseen liittymättömästä syystä, ja erotuomareiden näkemyksen mukaan uusi kahdeksan sekunnin jakso aiheuttaisi haittaa vastustajille, kahdeksan sekunnin laskenta jatkuu siitä lukemasta, mihin jäätiin.

28-10 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 25 sekuntia, ja tilanne on tasan 72 –72, kun A-joukkue saa pallon haltuunsa. A1 on kuljettanut palloa takakentällään viiden sekunnin ajan, kun erotuomarit keskeyttävät pelin, koska

- (a) peli- tai heittokello pysähtyy tai ei käynnisty
- (b) kentälle heitetään pullo
- (c) heittokellon lukema muutetaan virheellisesti.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla takakentältä ja kahdeksan sekunnin jaksosta on jäljellä kolme sekuntia. B-joukkueelle aiheutuisi haittaa, jos A-joukkue saisi uuden kahdeksan sekunnin jakson.

28-11 Toteamus. Kahdeksan sekunnin rikkomuksen jälkeen sisäänheittopaikka määräytyy sen mukaan, missä pallo oli rikkomuksen tapahtuessa.

28-12 Esimerkki: A-joukkueen kahdeksan sekunnin jakso täyttyy, ja tuomitaan rikkomus, kun

- (a) joukkueella A on pallo hallussaan takakentällään
- (b) pallo on ilmassa A1:n syötettyä sen takakentältä kohti etukenttää.

Tulkinta: B-joukkue saa sisäänheiton etukentältään lähinnä

- (a) paikkaa, jossa pallo oli kahdeksan sekunnin rikkomuksen tapahtuessa; ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa
- (b) keskirajaa.

Hyökkäysaikaa on molemmissa tapauksissa 14 sekuntia.

28-13 Toteamus. Joukkueen pallonhallinta päättyy, kun pallo on irronnut pelaajan käsistä heitossa.

28-14 Esimerkki: Juuri ennen kahdeksan sekunnin jakson täyttymistä pallo on irronnut A1:n käsistä heitossa takakentältä. Pallo menee koriin.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. Pallonhallinta on päättynyt, kun heitto on irronnut A1:n käsistä. A1:n kolmen pisteen kori hyväksytään.

29/50 HYÖKKÄYSAIKA

- 29/50-1 Toteamus.** Heitetään pelitilanneheitto lähellä hyökkäysajan päättymistä, ja heitokellon äänimerkki soi pallon ollessa ilmassa.
- Jos pallo menee koriin, kori hyväksytään.
 - Jos pallo osuu renkaaseen ja pomppaa siitä, peli jatkuu. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia, jos puolustanut joukkue saa pallon haltuunsa, ja 14 sekuntia, jos hyökännyt joukkue saa pallon haltuunsa.
 - Jos pallo ei osu renkaaseen, erotuomarien tulee odottaa nähdäkseen, saako puolustanut joukkue pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa.
 - Jos saa, heitokellon äänimerkki jätetään huomiotta.
 - Jos ei saa, on syntynyt hyökkäysaikarikkomus. Pallo annetaan puolustaneelle joukkueelle sisäänheittoa varten lähinnä sitä paikkaa, missä peli keskeytettiin, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

29/50-2 Esimerkki: A1:n heitto on ilmassa, kun heitokellon äänimerkki soi. Pallo osuu korilevyn ja kimpoaa siitä kentälle. Pallon pyöriessä kentällä sitä koskettaa ensin B1, sitten A2, ja viimein sen ottaa haltuunsa B2.

Tulkinta: Tämä on hyökkäysaikarikkomus, koska pallo ei osunut A1:n heitosta renkaaseen, ja sen jälkeen B-joukkue ei saanut palloa välittömästi ja selvästi haltuunsa.

29/50-3 Esimerkki: A1:n heitosta pallo osuu korilevyn mutta ei renkaaseen. Sen jälkeen palloa koskee B1, joka ei kuitenkaan saa sitä haltuunsa. Tämän jälkeen A2 saa pallon haltuunsa. Samalla hetkellä heitokellon äänimerkki soi.

Tulkinta: On syntynyt A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus.

29/50-4 Esimerkki: Hyökkäysajan loppupuolella A1 heittää. B1 torjuu heiton sääntöjen mukaisesti, ja sen jälkeen heitokellon äänimerkki soi. Äänimerkin jälkeen B1 rikkoo A1:ä.

Tulkinta: On syntynyt A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus. B1:n virhe jätetään ottamatta huomioon, ellei se ole epäurheilijamainen tai pelistä erottava.

29/50-5 Esimerkki: A1:n heitto on ilmassa, kun heitokellon äänimerkki soi. Pallo ei osu renkaaseen, ja välittömästi sen jälkeen

(a) tuomitaan A2:n ja B2:n välinen kiistapallo

(b) B1 tökkää pallon ulos kentältä.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa on syntynyt A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus. B-joukkue ei saanut välittömästi ja selvästi palloa haltuunsa.

29/50-6 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, kun suunnilleen samanaikaisesti hyökkäysaika loppuu. Pallo menee koriin.

Tulkinta:

- (a) Jos pallo oli vielä A1:n käsissä, ja B1:n virhe tapahtui ennen hyökkäysajan päättymistä, tai
- (b) jos pallo oli jo ilmassa A1:n heitosta, ja B1:n virhe tapahtui ennen hyökkäysajan päättymistä, tai
- (c) jos pallo oli jo ilmassa A1:n heitosta, ja B1:n virhe tapahtui hyökkäysajan päätyttyä, hyökkäysaikarikkomusta ei syntynyt. A1:n kori hyväksytään. A1 heittää yhden vapaaheiton, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.
- (d) Jos pallo oli vielä A1:n käsissä ja B1:n virhe tapahtui hyökkäysajan päätyttyä, syntyi hyökkäysaikarikkomus. B1:n virhe jätetään huomiotta, ellei se ollut epäurheilijamainen tai pelistä erottava. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.

29/50-7 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 25,2 sekuntia, kun A-joukkue saa pallon haltuunsa. Heittokellossa on aikaa 1 sekunti, kun A1 heittää. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Pallo ei osu renkaaseen, ja

- (a) 1,2 sekunnin kuluttua pelikellon äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi
- (b) A2 ottaa levypallon haltuunsa. Erotuomari tuomitsee rikkomuksen pelikellon näyttäessä 0,8 sekuntia.

Tulkinta: Tapaus (a) ei ole hyökkäysaikarikkomus. Erotuomari odotti nähdäkseen, saako B-joukkue pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, eikä siksi tuominut rikkomusta. Neljännes on päättynyt.

Tapaus (b) on A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin. Pelikellossa on aikaa 0,8 sekuntia.

29/50-8 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 25,2 sekuntia, kun A-joukkue saa pallon haltuunsa. Pelikellossa on aikaa 1,2 sekuntia, ja pallo on A1:n käsissä, kun heittokellon äänimerkki kuuluu. Erotuomari tuomitsee rikkomuksen pelikellon näyttäessä 0,8 sekuntia.

Tulkinta: Tämä on A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus. Koska rikkomus tapahtui pelikellon näyttäessä 1,2 sekuntia, sen lukema tulee korjata. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin. Pelikellossa on aikaa 1,2 sekuntia.

29/50-9 Toteamus. Jos heittokellon äänimerkki soi tilanteessa, jossa erotuomarin tulkinnan mukaan puolustava joukkue saa pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, jätetään äänimerkki huomiotta, ja peli jatkuu.

29/50-10 Esimerkki: Lähellä hyökkäysajan päättymistä A1:n syöttö ei tavoita A2:a (molemmat ovat etukentällä), ja pallo vierii A-joukkueen takakentälle. Ennen kuin B1 saa pallon haltuunsa vapaaseen ajoon korille, heittokellon äänimerkki soi.

Tulkinta: Jos B1 saa pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, niin äänimerkki jätetään huomiotta, ja peli jatkuu.

29/50-11 Esimerkki: Vastustajien korin jälkeen A-joukkueella on pallo sisäänheittoa varten päätyrajalla, ja pelikellossa on aikaa 25,3 sekuntia. Lähellä hyökkäysajan päättymistä A1 yrittää syöttää A2:lle, mutta B2 katkaisee syötön, ja heittokellon äänimerkki soi. Erotuomari keskeyttää pelin hyökkäysaikarikkomuksen takia, kun pelikellossa on aikaa 0,8 sekuntia.

Tulkinta: Tämä on hyökkäysaikarikkomus. Erotuomarien tulkinnan mukaan rikkomus tapahtui, kun pelikellossa oli aikaa 0,8 sekuntia. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin. Pelikelloon jää aikaa 0,8 sekuntia.

29/50-12 Toteamus. Jos joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan, myönnetään vuorohallinnan sisäänheitto, niin joukkueella on hyökkäysaikaa vain sen verran, kuin sitä oli jäljellä ylösheitto-tilanteen syntyessä.

29/50-13 Esimerkki: A-joukkueella on pallo hallussaan etukentällä ja 10 sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä, kun syntyy ylösheitto-tilanne. Hallintavuoro on:

- (a) A-joukkueella
- (b) B-joukkueella.

Tulkinta:

- (a) A-joukkueella on 10 sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä.
- (b) B-joukkueella on 24 sekuntia hyökkäysaikaa.

29/50-14 Toteamus. Jos peli keskeytetään pallottoman joukkueen virheen tai rikkomuksen seurauksena (paitsi pallon joutuessa ulos kentältä), ja pallonhallinta annetaan samalle joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan etukentällä, toimitaan heittokellon kanssa seuraavasti:

- Jos hyökkäysaikaa oli jäljellä 14 sekuntia tai enemmän, niin heittokellon aikaa ei muuteta, vaan jatketaan siitä mihin jäätin.
- Jos hyökkäysaikaa oli jäljellä 13 sekuntia tai vähemmän, niin heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

29/50-15 Esimerkki: A1 kuljettaa joukkueen etukentällä, ja heittokello näyttää 8 sekuntia, kun

- (a) B1 tökkää pallon ulos kentältä A-joukkueen etukentällä
- (b) B1 rikkoo A1:ä. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Tulkinta: Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä. Hyökkäysaikaa on

- (a) 8 sekuntia
- (b) 14 sekuntia.

29/50-16 Esimerkki: Pallo on A-joukkueen hallussa etukentällä, ja hyökkäysaikaa on jäljellä 4 sekuntia, kun

- (a) A1
- (b) B1

loukkaantuu, ja erotuomari keskeyttää pelin.

Tulkinta: A-joukkueella on hyökkäysaikaa

- (a) 4 sekuntia
- (b) 14 sekuntia.

29/50-17 Esimerkki: A1 heittää. Pallon ollessa ilmassa A2 ja B2 tekevät kaksoisvirheen. B2:lle, kun heittokellossa on aikaa 6 sekuntia. Suuntanuoli näyttää A-joukkueen hallintavuoroa. Pallo

- (a) ei osu renkaaseen
- (b) osuu renkaaseen.

Tulkinta: A-joukkueella on hyökkäysaikaa

- (a) 6 sekuntia
- (b) 14 sekuntia.

29/50-18 Esimerkki: A1 kuljettaa palloa, kun hyökkäysaikaa on jäljellä 5 sekuntia. Tällöin tuomitaan tekninen virhe B1:lle ja heti perään tekninen virhe A-joukkueen päävalmentajalle.

Tulkinta: Samojen rangaistusten kumoamisen jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla. Hyökkäysaikaa on 5 sekuntia.

29/50-19 Esimerkki: Hyökkäysaikaa on jäljellä

- (a) 16 sekuntia

(b) 12 sekuntia,

kun A1 syöttää etukentällään A2:lle, ja takakentällään oleva B1 potkaisee palloa tahallaan tai lyö sitä nyrkillään.

Tulkinta: Tämä on molemmissa tapauksissa B-joukkueen rikkomus. A-joukkueella on etukentän sisäänheiton jälkeen hyökkäysaikaa jäljellä

(a) 16 sekuntia

(b) 14 sekuntia.

29/50-20 Esimerkki: A1 kuljettaa etukentällään, kun B2 rikkoo A2:a epäurheilijamaisesti. Hyökkäysaikaa oli jäljellä 6 sekuntia.

Tulkinta: A2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Riippumatta siitä, onnistuvatko vapaaheitot vai eivät, peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta, ja hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

Sama tulkinta koskee pelistä erottavaa virhettä.

29/50-21 Toteamus. Jos erotuomari keskeyttää pelin mistä tahansa syystä, joka ei johdu kummastakaan joukkueesta, ja jos erotuomarin näkemyksen mukaan vastustava joukkue kärsisi heittokellon lukeman muuttamisesta, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätin.

29/50-22 Esimerkki: Peliäikää on jäljellä neljännellä neljänneksellä 25 sekuntia, ja tilanne on tasan 72 – 72. A-joukkue saa pallon haltuunsa etukentällään. A1 on kuljettanut sitä 20 sekunnin ajan, kun erotuomarit keskeyttävät pelin, koska

(a) peli- tai heittokello pysähtyy tai ei käynnisty

(b) kentälle on heitetty pullo

(c) heittokellon lukema muutetaan virheellisesti.

Tulkinta: Kaikissa tilanteissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin. Heittokellossa on aikaa 4 sekuntia. B-joukkue kärsisi, jos peliä jatketaisiin ilman lukemaa heittokellossa.

29/50-23 Esimerkki: A1:n heiton jälkeen pallo pomppaa renkaasta, ja A2 saa sen haltuunsa. 9 sekuntia tämän jälkeen heittokellon äänimerkki soi erehdyksessä. Erotuomarit keskeyttävät pelin.

Tulkinta: Heittokellon käyttämisessä tapahtui virhe, kun sitä ei resetoitu. Erotuomarien keskusteltua mahdollisen komissaarin ja heittokellon käyttäjän kanssa peliä jatketaan

A-joukkueen sisäänheitolla. Hyökkäysaikaa on jäljellä 5 sekuntia.

29/50-24 Esimerkki: Heittokellossa on aikaa 4 sekuntia, kun A1 heittää. Pallo ei osu renkaaseen, mutta heittokellon käyttäjä asettaa hyökkäysajan virheellisesti 14 sekuntiin. A2 saa le-vypallosta pallon haltuunsa, ja hetken kuluttua A3 tekee korin. Tässä vaiheessa erotuomarit huomaavat, mitä tapahtui.

Tulkinta: Keskusteltuaan mahdollisen komissaarin kanssa erotuomarit varmistavat, että pallo ei osunut renkaaseen A1:n heitosta. Sitten he päättävät, irtosiko pallo A3:n heitossa hänen käsistään, ennen kuin heittokellon äänimerkki olisi kuulunut, jos sitä olisi käytetty oikein. Jos näin on, A3:n kori hyväksytään. Muussa tapauksessa on tapahtunut hyökkäysaika-rikkomus, ja A3:n koria ei hyväksytä.

29/50-25 Toteamus. Kun on heitetty pelitilanneheitto, ja sen jälkeen tuomitaan puolustajan virhe tämän takakentällä, ja peliä jatketaan sisäänheitolla, heittokellon lukema asetetaan seuraavasti:

- Jos heittokellossa oli aikaa 14 sekuntia tai enemmän, kun peli keskeytettiin, sen lukemaa ei muuteta, vaan jatketaan siitä, mihin jäätiin.
- Jos heittokellossa oli aikaa 13 sekuntia tai vähemmän, kun peli keskeytettiin, se asetetaan 14 sekuntiin.

29/50-26 Esimerkki: A1 heittää, ja pallo menee koriin. B2 rikkoo takakentällään A2:a. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Tulkinta: A1:n kori hyväksytään. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä B2:n virheen tapahtumapaikkaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

29/50-27 Esimerkki: A1 heittää, kun hyökkäysaikaa on jäljellä 17 sekuntia. Pallon ollessa ilmassa B2 rikkoo takakentällään A2:a. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallo

(a) osuu renkaaseen, mutta ei mene koriin

(b) ei osu renkaaseen.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä B2:n virheen tapahtumapaikkaa. Hyökkäysaikaa on 17 sekuntia.

29/50-28 Esimerkki: A1 heittää, kun hyökkäysaikaa on jäljellä 10 sekuntia. Pallon ollessa ilmassa B2 rikkoo A2:a takakentällä. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallo

(a) menee koriin

(b) pomppaa renkaasta, mutta ei mene koriin

(c) ei osu renkaaseenkaan.

Tulkinta: Tapauksessa (a) A1:n kori hyväksytään.

Kaikissa kolmessa tapauksessa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä B2:n virheen tapahtumapaikkaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

29/50-29 Esimerkki: A1 heittää. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. B2 rikkoo A2:a takakentällään. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallo

- (a) menee koriin
- (b) pomppaa renkaasta, mutta ei mene koriin
- (c) ei osu renkaaseenkaan.

Tulkinta: Tapauksessa (a) A1:n kori hyväksytään.

Missään näistä kolmesta tapauksesta ei ole hyökkäysaikarikkomusta. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä B2:n virheen tapahtumapaikkaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

29/50-30 Esimerkki: Pallo on ilmassa A1:n heitosta, ja heittokellossa on aikaa 10 sekuntia, kun B2 rikkoo A2:a takakentällään. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallo

- (a) menee koriin
- (b) pomppaa renkaasta, mutta ei mene koriin
- (c) ei osu renkaaseenkaan.

Tulkinta: Tapauksessa (a) A1:n kori hyväksytään.

Kaikissa tapauksissa A2:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

29/50-31 Esimerkki: Pallo on ilmassa A1:n heitosta, kun heittokellon äänimerkki soi, ja B2 rikkoo A2:a ennen kuin pallo

- (a) menee koriin
- (b) pomppaa renkaasta, mutta ei mene koriin
- (c) ei osu renkaaseenkaan.

Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Tulkinta: Tapauksessa (a) A1:n kori hyväksytään.

Mikään näistä tapauksista ei ole hyökkäysaikarikkomus. A2:lle myönnetään kaksi

vapaaheittoa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

29/50-32 Toteamus. Epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen rangaistuksen osana oleva sisäänheitto heitetään aina etukentän sisäänheittoviivalta, ja heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

29/50-33 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä pelikellossa on aikaa 1:12. A1 kuljettaa etukentällä, ja heittokellossa on aikaa 6 sekuntia, kun B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti. A1:n ensimmäisen vapaaheiton jälkeen joko A-joukkueen tai B-joukkueen päävalmentaja pyytää aikalisää.

Tulkinta: A1 heittää toisenkin vapaaheittonsa ilman pelaajia reunapaikoilla. Sen jälkeen myönnetään aikalisä, ja aikalisän jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

29/50-34 Esimerkki: A1 kuljettaa etukentällä, ja heittokellossa on aikaa 19 sekuntia, kun B2 rikkoo A2:a epäurheilijamaisesti.

Tulkinta: A2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Onnistuivatpa nämä vapaaheitot tai eivät, niiden jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

Sama tulkinta koskee pelistä erottavaa virhettä..

29/50-35 Toteamus. Kun pallo on mistä tahansa syystä koskettanut puolustavan joukkueen korirengasta, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia, jos pallon saa haltuunsa hyökännyt joukkue.

29/50-36 Esimerkki: A1 yrittää syöttää A2:lle, mutta B2 koskettaa palloa, joka sitten osuu renkaaseen. A3 saa pallon haltuunsa.

Tulkinta: Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia, kun A3 saa pallon haltuunsa missä tahansa kentällä.

29/50-37 Esimerkki: A1 heittää, kun heittokellossa on aikaa

(a) 4 sekuntia

(b) 20 sekuntia.

Pallo ponnahtaa renkaasta, ja A2 saa sen haltuunsa.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa heittokelloon asetetaan 14 sekuntia, kun A2 saa pallon haltuunsa missä tahansa kentällä.

29/50-38 Esimerkki: A1 heittää. Pallo osuu renkaaseen.

(a) B1 koskettaa palloa

(b) A2 lyö palloa

Sen jälkeen A3 saa pallon haltuunsa.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa heittokelloon asetetaan 14 sekuntia, kun A3 saa pallon haltuunsa missä tahansa kentällä.

29/50-39 Esimerkki: A1 heittää. Pallo osuu renkaaseen, ja B1 koskettaa palloa, joka sitten menee ulos kentältä.

Tulkinta: A-joukkue saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa pallo meni ulos. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia riippumatta siitä, mistä sisäänheitto heitetään.

29/50-40 Esimerkki: Hyökkäysaikaa on jäljellä 4 sekuntia, kun A1 heittää pallon kohti korirengasta saadakseen uuden hyökkäysajan. Pallo osuu renkaaseen, ja B1 koskettaa palloa, joka sitten menee ulos kentältä A-joukkueen takakentällä.

Tulkinta: A-joukkue saa sisäänheiton takakentältä lähinnä paikkaa, jossa pallo meni ulos. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

29/50-41 Esimerkki: A1 heittää, kun heittokellossa on 6 sekuntia. Pallo osuu renkaaseen, ja A2 saa pallon haltuunsa. Sen jälkeen B2 rikkoo A2:a levypallotilanteessa. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Tulkinta: A-joukkue saa sisäänheiton lähinnä virheen tapahtumakohtaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

29/50-42 Esimerkki: A1 heittää. Pallo osuu renkaaseen, ja levypallotilanteessa tuomitaan A2:n ja B2:n välinen kiistapallo. Suuntanuoli näyttää A-joukkueen hallintavuoroa.

Tulkinta: A-joukkue saa sisäänheiton lähinnä kiistapallotilanteen tapahtumakohtaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

29/50-43 Esimerkki: Heittokellossa on aikaa

(a) 8 sekuntia

(b) 17 sekuntia,

kun A1 heittää. Pallo juuttuu korilevyn ja –renkaan väliin. Suuntanuoli näyttää A-joukkueen hallintavuoroa.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa A-joukkue saa sisäänheiton etukentän päätyrajalta korilevyn vierestä. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

29/50-44 Esimerkki: A1 yrittää etukentältään alley-oop-syöttöä A2:lle. A2 ei saa palloa haltuunsa, mutta pallo osuu renkaaseen. Tämän jälkeen A3 saa pallo haltuunsa

- (a) etukentällä
- (b) takakentällä.

Tulkinta:

- (a) Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.
- (b) Tämä on A-joukkueen palautusrikkomus, koska A-joukkueen pallonhallinta ei päättynyt.

29/50-45 Esimerkki: A1 heittää, ja pallo pomppaa renkaasta. B1 hyppää ilmaan, sieppaa pallon ja palaa kentälle. A2 tökkää pallon B1:n käsistä, ja A3 ottaa pallon haltuunsa.

Tulkinta: B-joukkue (B1) sai pallon selvästi haltuunsa levypallosta, minkä jälkeen A-joukkue (A3) sai pallon uudestaan haltuunsa. A-joukkue saa uuden 24 sekunnin hyökkäysajan.

29/50-46 Esimerkki: Heittokellossa on aikaa 5 sekuntia, kun sisäänheittäjä A1 syöttää pallon kohti B-joukkueen koria. Pallo osuu renkaaseen, ja joko A2 tai B2 (tai molemmat) koskettaa palloa saamatta sitä kuitenkaan haltuunsa.

Tulkinta: Peli- ja heittokello käynnistetään samanaikaisesti, kun kumpi tahansa pelaaja koskee palloon kentällä.

Jos A-joukkue saa sitten pallon haltuunsa, hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

Jos B-joukkue saa sitten pallon haltuunsa, hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

29/50-47 Toteamus. Kun joukkue saa pelikellon käydessä uuden pallonhallinnan etu- tai takakentällä, joukkue saa uuden 24 sekunnin hyökkäysajan.

29/50-48 Esimerkki: Pelikellon käydessä A1 saa uuden pallonhallinnan

- (a) takakentällä
- (b) etukentällä.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

29/50-49 Esimerkki: Heti B-joukkueen sisäänheiton jälkeen A1 saa pallon selvästi haltuunsa

- (a) takakentällä

(b) etukentällään.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

29/50-50 Toteamus. Erotuomari on keskeyttänyt pelin pallollisen joukkueen virheen tai rikkomuksen takia (ml. pallon joutuminen ulos kentältä). Jos vastustajat saavat sisäänheiton etukentältään, hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

29/50-51 Esimerkki: A1 syöttää takakentällään A2:lle, joka on myös takakentällä. A2 osuu palloon mutta ei saa sitä haltuunsa, ja pallo menee ulos takakentältä.

Tulkinta: B-joukkue saa sisäänheiton etukentältään lähinnä paikkaa, jossa pallo meni ulos. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

29/50-52 Toteamus. Kun joukkue saa elossa olevan pallon haltuunsa missä tahansa kentällä, ja pelikellossa on aikaa vähemmän kuin 24 sekuntia, heittokellon näyttö sammutetaan.

Kun pallo on koskettanut vastustajan korirengasta, ja hyökkäävä joukkue saa elossa olevan pallon uudelleen haltuunsa missä tahansa kentällä, ja pelikellossa on aikaa vähemmän kuin 24 sekuntia ja enemmän kuin 14 sekuntia, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia. Jos pelikellossa on aikaa 14 sekuntia tai vähemmän, heittokellon näyttö sammutetaan.

29/50-53 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 saa uuden pallonhallinnan, kun pelikellossa on aikaa 12 sekuntia.

Tulkinta: Heittokellon näyttö sammutetaan.

29/50-54 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 23 sekuntia, kun A-joukkue saa uuden pallonhallinnan kentällä. Pelikellossa on aikaa 18 sekuntia, kun B1 potkaisee tahallaan palloa takakentällään.

Tulkinta: Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä kohtaa, jossa B1 potkaisi palloa. Pelikello näyttää 18 sekuntia. Heittokellon näyttö sammutetaan.

29/50-55 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 23 sekuntia, kun A-joukkue saa uuden pallonhallinnan kentällä. Heittokellon näyttö sammutetaan. Pelikellossa on aikaa 19 sekuntia, kun A1 heittää. Pallo osuu renkaaseen. A2 saa pallon haltuunsa pelikellon näyttäessä 16 sekuntia.

Tulkinta: Peli jatkuu pelikellon näyttäessä 16 sekuntia. Heittokellon näyttö käynnistetään ja heittokelloon asetetaan 14 sekuntia, koska pelikellossa oli aikaa enemmän kuin 14 sekuntia A-joukkueen saadessa pallon uudestaan haltuunsa.

29/50-56 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 23 sekuntia, kun A-joukkue saa uuden pallonhallinnan kentällä. Heittokellon näyttö sammutetaan. Pelikellossa on aikaa 15 sekuntia, kun A1

heittää. Pallo osuu renkaaseen, ja B1 tökkää sen ulos takakentältään pelikellon näyttäessä 12 sekuntia.

Tulkinta: Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä kohtaa, jossa pallo meni ulos. Pelikello näyttää 12 sekuntia. Heittokellon näyttö pysyy sammutettuna, koska pelikellossa oli aikaa vähemmän kuin 14 sekuntia A-joukkueen saadessa pallon uudestaan haltuunsa.

29/50-57 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 22 sekuntia, kun A-joukkue saa uuden pallonhallinnan kentällä. Heittokellon näyttö sammutetaan. Pelikellossa on aikaa 18 sekuntia, kun A1 heittää. Pallo ei osu renkaaseen, ja B1 tökkää sen ulos takakentältään pelikellon näyttäessä

(a) 15,5 sekuntia

(b) 12 sekuntia.

Tulkinta: Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä kohtaa, jossa pallo meni ulos. Pelikello näyttää jäljellä olevaa peliaikaa. Heittokellon näyttö pysyy sammutettuna, koska A-joukkue sai uuden pallonhallinnan pelikellon näyttäessä vähemmän kuin 24 sekuntia.

30 PALLON PALAUTTAMINEN TAKAKENTÄLLE

30-1 Toteamus. Ilmassa olevan pelaajan katsotaan säilyttävän kentän rajojen suhteen saman aseman, jossa hän viimeksi kosketti kenttää.

Kun etukentältäan ilmaan hypännyt pelaaja saa yhä ilmassa ollessaan pallon haltuunsa ja samalla syntyy uusi joukkueen pallonhallinta, hän saa laskeutua mihin tahansa kentällä. Hän ei kuitenkaan saa syöttää palloa joukkueoverilleen takakentällä ennen laskeutumistaan.

30-2 Esimerkki: A1 yrittää syöttää pallon takakentältä A2:lle, joka on etukentällä. B1 hyppää joukkueensa etukentältä, saa pallon ilmassa haltuunsa ja laskeutuu

- (a) molemmat jalat takakentän puolelle
- (b) jalat molemmin puolin keskirajaa
- (c) jalat molemmin puolin keskirajaa, ja sen jälkeen kuljettaa tai syöttää pallon takakentän puolelle.

Tulkinta: Tämä ei ole palautusrikkomus. B1:n saadessa pallon ilmassa haltuunsa syntyi uusi joukkueen pallonhallinta, ja hän saa laskeutua mihin tahansa kentällä. Kaikissa tapauksissa B1 on laillisesti takakentällänsä.

30-3 Esimerkki: Ottelun aloittavassa A1:n ja B1:n välisessä ylösheitossa palloa on laillisesti lyöty, kun A2 hyppää takakentältänsä, sieppaa pallon ilmassa ollessaan ja laskeutuu

- (a) molemmat jalat takakentälle
- (b) jalat molemmin puolin keskirajaa
- (c) jalat molemmin puolin keskirajaa, minkä jälkeen hän kuljettaa tai syöttää pallon takakentälleen.

Tulkinta: Tämä ei ole palautusrikkomus. A2 aloittaa A-joukkueen ensimmäisen pallonhallinnan ollessaan ilmassa, ja hän saa laskeutua mihin tahansa kentällä. Kaikissa tapauksissa A2 on laillisesti takakentällänsä.

30-4 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1, joka on etukentällä, syöttää pallon A2:lle. A2 hyppää etukentältä, saa pallon ilmassa haltuunsa, ja laskeutuu

- (a) molemmat jalat takakentän puolelle
- (b) jalat molemmin puolin keskirajaa
- (c) jalat molemmin puolin keskirajaa, ja sen jälkeen kuljettaa tai syöttää pallon takakentän

puolelle.

Tulkinta: Tämä on A-joukkueen palautusrikkomus. A1 aloitti sisäänheitollaan joukkueen pallonhallinnan etukentällä, ennen kuin A2 sai pallon haltuunsa ollessaan ilmassa ja laskeutui takakentälleen.

30-5 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 on takakentällä ja yrittää syöttää pallon A2:lle. B1 hyppää etukentältä, katkaisee syötön ilmassa ja ennen laskeutumistaan takakentälle syöttää pallon B2:lle, joka on takakentällä.

Tulkinta: Tämä on B-joukkueen palautusrikkomus. Kun B1 hyppää ja saa yhä ilmassa ollessaan pallon haltuunsa, syntyy uusi joukkueen pallonhallinta, Hän saa laskeutua mihin tahansa kentällä. Hän ei kuitenkaan saa syöttää palloa joukkueoverilleen takakentällä.

30-6 Esimerkki: Ottelun aloittavassa ylösheitossa hyppäävät A1 ja B1. Pallo lyödään laillisesti etukentällä olevalle A2:lle. A2 hyppää ilmaan, sieppaa pallon ollessaan yhä ilmassa ja ennen laskeutumistaan syöttää pallon A1:lle takakentällä.

Tulkinta: Tämä on A-joukkueen palautusrikkomus. Hypättyään ilmaan A2 saa laskeutua pallo käsissään mihin tahansa kentällä, mutta hän ei saa syöttää joukkueoverilleen takakentällä.

30-7 Toteamus. Elossa oleva pallo on palautunut sääntöjen vastaisesti takakentälle, kun kokonaan etukentällä oleva A-joukkueen pelaaja aiheuttaa sen, että pallo koskettaa takakenttää, minkä jälkeen A-joukkueen pelaaja koskettaa palloa ensimmäisenä etu- tai takakentällä. On kuitenkin sallittua, että takakentällä oleva A-joukkueen pelaaja aiheuttaa pallon joutumisen kosketukseen etukenttään, minkä jälkeen A-joukkueen pelaaja koskettaa palloa ensimmäisenä etu- tai takakentällä.

30-8 Esimerkki: Sekä A1 että A2 seisovat etukentälläan molemmat jalat lähellä keskirajaa, kun A1 yrittää syöttää lattian kautta A2:lle. Syötöstä pallo koskettaa A-joukkueen takakenttää, minkä jälkeen se osuu A2:een etukentällä.

Tulkinta: Tämä on A-joukkueen palautusrikkomus.

30-9 Esimerkki: A1 seisoo molemmat jalat takakentän puolella lähellä keskirajaa ja yrittää syöttää lattian kautta A2:lle, joka myös seisoo molemmat jalat takakentän puolella lähellä keskirajaa. Syötössä pallo koskettaa ensin A-joukkueen etukenttää ja sitten A2:a.

Tulkinta: Tämä ei ole palautusrikkomus, koska kukaan A-joukkueen pelaaja ei ollut etukentällä pallon kanssa. Koska kuitenkin pallo oli etukentällä, kahdeksan sekunnin laskenta keskeytyi, kun pallo kosketti etukenttää. Uusi kahdeksan sekunnin laskenta alkaa, kun A2 koskettaa palloa takakentälläan.

30-10 Esimerkki: Takakentälläan oleva A1 syöttää pallon kohti etukenttää. Pallo osuu erotuomariin, joka seisoo jalat molemmin puolin keskirajaa. Seuraavaksi palloon koskee yhä takakentälläan oleva A2.

Tulkinta: Tämä ei ole palautusrikkomus, koska kellään A-joukkueen pelaajalla ei ollut pallo hallussaan etukentällä. Kahdeksan sekunnin laskenta kuitenkin keskeytyi, kun pallo kosketti erotuomaria keskirajalla seisovaa erotuomaria. Uusi kahdeksan sekunnin laskenta alkaa, kun A2 koskettaa palloa takakentällä.

30-11 Esimerkki: A-joukkueella on pallo hallussaan etukentällä, kun palloon koskevat samanaikaisesti A1 ja B1. Pallo menee A-joukkueen takakentälle, jossa palloon koskee ensimmäisenä A2.

Tulkinta: Tämä on A-joukkueen palautusrikkomus.

30-12 Esimerkki: A1 kuljettaa takakentältään etukentälle. Hänen molemmat jalkansa ovat etukentällä, kun hän kuljettaa palloa, joka on edelleen takakentällä. Pallo koskettaa hänen jalkansa ja pomppaa takakentälle, jossa A2 aloittaa kuljetuksen.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä, koska A1:llä ei ollut vielä pallo hallussaan etukentällä.

30-13 Esimerkki: A1 on takakentällä ja syöttää pallon etukentällä olevalle A2:lle. A2 koskettaa palloa saamatta sitä haltuunsa. Pallo palaa yhä takakentällä olevalle A1:lle.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä, koska A2:lla ei ollut vielä pallo hallussaan etukentällä.

30-14 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 syöttää pallon etukentältä A2:lle. A2 hyppää etukentältä, ottaa pallon haltuunsa ilmassa ja laskeutuu vasen jalka etukentällä ja oikea jalka yhä ilmassa. Tämän jälkeen hän laskee oikean jalkansa takakentälle.

Tulkinta: Tämä on A-joukkueen palautusrikkomus. A-joukkueen pallonhallinta etukentällä oli jo alkanut, kun sisäänheittäjä A1:llä oli pallo hallussaan.

30-15 Esimerkki: A1 kuljettaa etukentällä lähellä keskirajaa, kun B1 tökkää pallon A-joukkueen takakentälle. A1:n molemmat jalat ovat yhä etukentällä, ja hän jatkaa kuljetusta pallon pompattua takakentälle.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. A1 ei koskettanut palloa viimeksi etukentällä. A1 voisi jopa jatkaa kuljetustaan kokonaan takakentän puolella ja saada uuden kahdeksan sekunnin jakson.

30-16 Esimerkki: A1 syöttää takakentältään A2:lle. A2 hyppää etukentältä, saa pallon haltuunsa ilmassa ja laskeutuu

- (a) molemmilla jaloillaan takakentälleen
- (b) koskettaen keskirajaa
- (c) jalat molemmin puolin keskirajaa.

Tulkinta: Tämä on kaikissa tapauksissa A-joukkueen palautusrikkomus. A2 on aloittanut joukkueen pallonhallinnan etukentällä saatuaan pallon haltuunsa ilmassa.

31 PALLON KIELLETTY TORJUNTA JA KORIN HÄIRINTÄ

31-1 Toteamus. On rikkomus, jos pelaaja koskettaa palloa alapuolelta korirenkaan läpi sen ollessa renkaan yläpuolella pelitilanne- tai vapaaheitosta.

31-2 Esimerkki: A1:n viimeisessä vapaaheitossa B1 kurkottaa renkaan läpi alapuolelta ja koskee palloon

- (a) ennen kuin pallo on osunut renkaaseen
- (b) pallon osuttua renkaaseen, kun sillä edelleen on mahdollisuus mennä koriin.

Tulkinta: Tämä on molemmissa tapauksissa B1:n korinhäirintärikkomus. A1:lle myönnetään yksi piste.

- (a) B1:lle tuomitaan tekninen virhe.
- (b) B1:lle ei tuomita teknistä virhettä.

31-3 Toteamus. On korinhäirintärikkomus, jos pelaaja koskettaa palloa korin läpi alapuolelta pallon ollessa renkaan yläpuolella syötöstä tai sen koskettua rengasta.

31-4 Esimerkki: Kentällä oleva A1 syöttää pallon korirenkaan yläpuolelle. B1 kurkottaa alapuolelta renkaan läpi ja koskee palloon.

Tulkinta: Tämä on B1:n korinhäirintärikkomus. A1:lle myönnetään kaksi tai kolme pistettä.

31-5 Toteamus. Pallon koskettua rengasta viimeisen epäonnistuneen vapaaheiton jälkeen vapaaheittoyritys muuttuu kahden pisteen pelitilanneheitoksi, jos kuka tahansa pelaaja koskee palloon laillisesti, ennen kuin se menee koriin.

31-6 Esimerkki: A1:n viimeisestä vapaaheitosta pallo on pompannut renkaasta. B1 osuu palloon yrittäessään siivota sen pois korin päältä, mutta pallo meneekin koriin.

Tulkinta: Pallon siivoaminen omaan koriin on laillista peliä. A-joukkueen kentällä olevalle kapteenille myönnetään kaksi pistettä.

31-7 Toteamus. Kun pallo on koskettanut rengasta

- pelitilanneheitosta
- viimeisestä epäonnistuneesta vapaaheitosta
- kun pelikellon äänimerkki on kuulunut neljänneksen tai jatkoajan päättymisen merkiksi,

ja pallolla on vielä mahdollisuus mennä koriin, tuomitaan virhe. Jos kuka tahansa pelaaja koskee sen jälkeen palloa, kyseessä on rikkomus.

31-8 Esimerkki: A1:n viimeisestä vapaaheitosta pallo on pompannut renkaasta. B2 rikkoo A2:a levypallotilanteessa. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallolla on vielä mahdollisuus mennä koriin, ja sitä koskettaa

- (a) A3
- (b) B3.

Tulkinta: Kyseessä on molemmissa tapauksissa korinhäirintärikkomus (A3 tai B3).

- (a) Pisteitä ei hyväksytä. Molemmat sisäänheittorangaistukset kumoavat toisensa. Peliä jatketaan vuorohallinnan sisäänheitolla päätyrajalta lähinnä virheen tapahtumispaikkaa, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.
- (b) A1:lle myönnetään yksi piste. B2:n virheen rangaistuksena peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla B-joukkueen päätyrajalta lähinnä virheen tapahtumispaikkaa, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

31-9 Esimerkki: A1:n viimeisestä vapaaheitosta pallo on pompannut renkaasta. B2 rikkoo A2:a levypallotilanteessa. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallolla on vielä mahdollisuus mennä koriin, ja sitä koskettaa

- (a) A3
- (b) B3.

Tulkinta: Kyseessä on molemmissa tapauksissa korinhäirintärikkomus (A3 tai B3).

- (a) Pisteitä ei hyväksytä.
- (b) A1:lle myönnetään yksi piste.

Molemmissa tapauksissa A2:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa B2:n virheen rangaistuksena. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

31-10 Esimerkki: A1:n viimeisestä vapaaheitosta pallo on pompannut renkaasta. A2 rikkoo B2:a levypallotilanteessa. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallolla on vielä mahdollisuus mennä koriin, ja sitä koskettaa

- (a) A3
- (b) B3.

Tulkinta: Kyseessä on molemmissa tapauksissa korinhäirintärikkomus (A3 tai B3).

- (a) Pisteitä ei hyväksytä.

(b) A1:lle myönnetään yksi piste.

Molemmissa tapauksissa (a ja b) B2:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa A2:n virheestä. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

31-11 Esimerkki: A1:n viimeisestä vapaaheitosta pallo on pompannut renkaasta. Levypallotilanteessa tuomitaan kaksoisvirhe B2:lle ja A2:lle. Pallolla on vielä mahdollisuus mennä koriin, ja sitä koskettaa

(a) A3

(b) B3.

Tulkinta: Kyseessä on molemmissa tapauksissa korinhäirintärikkomus (A3 tai B3). Pöytäkirjaan merkitään virhe molemmille virheen tekijöille.

(a) Pisteitä ei hyväksytä. Peliä jatketaan vuorohallinnan sisäänheitolla päätyrajalta lähinnä virheiden tapahtumapaikkaa, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

(b) A1:lle myönnetään yksi piste. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen.

31-12 Esimerkki: A1:n pelitilanneheitosta pallo on pompannut renkaasta, ja sillä on yhä mahdollisuus mennä koriin, kun pelikellon äänimerkki soi kolmannen neljänneksen päättymisen merkiksi. Palloa koskettaa

(a) A2, ja pallo menee koriin

(b) B2, ja pallo menee koriin

(c) A2, ja pallo ei mene koriin

(d) B2, ja pallo ei mene koriin.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa kyseessä on korinhäirintärikkomus (A2 tai B2).

(a) A1:n koria ei hyväksytä.

(b) A1:lle myönnetään kaksi tai kolme pistettä.

(c) Neljännes on päättynyt.

(d) A1:lle myönnetään kaksi tai kolme pistettä.

Kaikissa tapauksissa kolmas neljännes on päättynyt. Peliä jatketaan vuorohallinnan sisäänheitolla keskirajan jatkeelta.

31-13 Toteamus. Kun pelaaja koskettaa pelitilanneheitosta ilmassa olevaa palloa, kaikki pallon kiellettyä torjuntaa ja korin häirintää koskevat rajoitukset ovat voimassa.

31-14 Esimerkki: Pallo on menossa ylöspäin A1:n kahden pisteen heitosta, kun sitä koskettaa A2 tai B2. Pallon ollessa putoamassa alaspäin kohti koria sitä koskettaa

(a) A3

(b) B3.

Tulkinta: A2:n tai B2:n kosketus ylöspäin menevään palloon on laillinen. A3:n tai B3:n kosketus pallon ollessa putoamassa alaspäin on rikkomus (kielletty torjunta).

(a) Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten vapaaheittoviivan jatkeelta.

(b) A1:lle myönnetään kaksi pistettä.

31-15 Esimerkki: Lähellä toisen neljänneksen päättymistä A1 heittää. Pallon pompattua renkaasta B2 koskettaa sitä laillisesti. Ennen kuin pallo menee koriin, äänimerkki soi neljänneksen päättymisen merkiksi.

Tulkinta: Korია ei hyväksytä. Kun pallo on koskettanut rengasta, B2:n kosketettua palloa se kuolee välittömästi.

31-16 Esimerkki: Pallo on ilmassa A1:n heitosta, kun B1 rikkoo A1:ä. Sen jälkeen B2 koskettaa ylöspäin menevää palloa. Pallo menee koriin.

Tulkinta: Korია ei hyväksytä. Erotuomarin vihellettyä pallo kuolee välittömästi B2:n kosketettua sitä.

31-17 Esimerkki: Pallo on A1:n heitosta lakipisteessään korirenkaan tason yläpuolella, kun sitä koskettaa A2 tai B2.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. Palloon koskeminen on kiellettyä vasta, kun pallo on saavuttanut lakipisteensä ja alkanut pudota alaspäin.

31-18 Toteamus. Kyseessä on korin häirintä, kun pelaaja aiheuttaa korilevyn tai -renkaan tärinän, ja erotuomarin näkemyksen mukaan tämä estää tai aiheuttaa korin syntymisen.

31-19 Esimerkki: A1 heittää kolmen pisteen heiton pelin loppuhetkillä. Pallon ollessa ilmassa äänimerkki soi ottelun päättymisen merkiksi. Äänimerkin jälkeen erotuomarin näkemyksen mukaan

(a) B1 aiheuttaa korilevyn tai -renkaan tärinän, ja tämän takia pallo ei mene koriin

(b) A2 aiheuttaa korilevyn tai -renkaan tärinän, ja tämän takia pallo menee koriin.

Tulkinta: Vaikka äänimerkki onkin soinut pelin päättymisen merkiksi, pallo pysyy elossa. Tämä on korinhäirintärikkomus, johon syyllistyy

(a) B1. A1:lle myönnetään kolme pistettä.

(b) A2. Koria ei hyväksytä.

31-20 Toteamus. Kyseessä on korin häirintä pelitilanneheitossa, jos hyökkääjä tai puolustaja koskettaa koria (korirengasta tai korisukkaa) tai korilevyä silloin, kun pallo on kosketuksessa renkaaseen, ja sillä on edelleen mahdollisuus mennä koriin.



Kuvio 3 Pallo on kosketuksessa renkaaseen.

31-21 Esimerkki: A1:n heiton jälkeen pallo on pompannut renkaasta ja tipahtanut takaisin renkaalle. Pallo on edelleen renkaalla, kun B1 koskettaa koria tai korilevyä.

Tulkinta: Tämä on korinhäirintärikkomus. Korin häirintää koskevat määräykset ovat voimassa niin kauan, kun pallolla on mahdollisuus mennä koriin.

31-22 Esimerkki: Pallo on A1:n heitosta menossa alaspäin ja kokonaan korirenkaan tason yläpuolella, kun A2 ja B2 koskettavat sitä samanaikaisesti. Pallo

(a) menee koriin

(b) ei mene koriin.

Tulkinta: Kiellettyyn torjuntaan syyllistyvät sekä A2 että B2. Koria ei hyväksytä kummassakaan tapauksessa. Syntyy ylösheitto-tilanne.

31-23 Toteamus. Jos pelaaja tarttuu koriin (korirenkaaseen tai korisukkaan) pelatakseen palloa, kyseessä on korinhäirintärikkomus.

31-24 Esimerkki: A1 heittää. Pallo on ponnahtanut renkaasta, kun

- (a) A2 tarttuu korirenkaaseen ja tippaa pallon koriin
- (b) A2 tarttuu korirenkaaseen, kun pallolla on vielä mahdollisuus mennä koriin. Pallo menee koriin.
- (c) B2 tarttuu korirenkaaseen ja tippaa pallon kauemmas korista
- (d) B2 tarttuu korirenkaaseen, kun pallolla on vielä mahdollisuus mennä koriin. Pallo ei mene koriin.

Tulkinta: Tämä on kaikissa tapauksissa korinhäiritärikkomus (A2 tai B2).

- (a) ja (b) Koria ei hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.
- (c) ja (d) A1:lle myönnetään kaksi tai kolme pistettä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin korin jälkeen.

31-25 Toteamus. Jos puolustava pelaaja koskettaa palloa, joka on korin sisässä, kyseessä on korinhäiritärikkomus.



Kuvio 4 Pallo on korin sisässä

31-26 Esimerkki: A1 heittää kahden pisteen heiton. Kun pallo kääntyy renkaalla, ja pieni osa palloa on renkaan tason alapuolella

- (a) B1 koskettaa sitä
- (b) A1 koskettaa sitä

Tulkinta: Pallo on korin sisällä, kun pienikin osa siitä on korin sisällä ja renkaan tason alapuolella.

- (a) B1 syyllistyy korinhäirintärikkomukseen. A1:lle myönnetään kaksi pistettä.
- (b) Tämä on laillista peliä. Hyökkäävä pelaaja saa koskettaa palloa.

31-27 Esimerkki: A1 heittää kahden pisteen heiton. Kun pallo kääntyy renkaalla, ja pieni osa palloa on renkaan tason alapuolella, äänimerkki soi neljänneksen päättymisen merkiksi. Tämän jälkeen palloa koskettaa

- (a) A2
- (b) B2.

Tulkinta: Korinhäirintärikkomukseen syyllistyy

- (a) A2. Jos pallo menee koriin, koria ei hyväksytä.
- (b) B2. A1:lle myönnetään kaksi pistettä.

Kun pelikellon äänimerkki on soinut neljänneksen päättymisen merkiksi, pallo kuolee välittömästi, kun kumman tahansa joukkueen pelaaja koskettaa sitä.

31-28 Esimerkki: A1 heittää viimeisen vapaahetken. Pallo pomppaa renkaasta, koskettaa korilevyä ja kääntyy sitten renkaalla. Pieni osa palloa on renkaan tason alapuolella, kun palloa koskettaa

- (a) B2
- (b) A2.

Tulkinta:

- (a) Tämä on B2:n korinhäirintärikkomus.
- (c) A2:n suoritus on laillinen.

Molemmissa tapauksissa A1:lle myönnetään yksi piste.

33 PELAAJAKOSKETUS – YLEISIÄ PERIAATTEITA

33-1 Toteamus. Sylinteriperiaate koskee kaikkia pelaajia, sekä puolustajia että hyökkääjiä.

33-2 Esimerkki: A1 on ilmassa kolmen pisteen heitossaan. Hän ojentaa jalkansa, joka osuu puolustaja B1:een.

Tulkinta: Tämä on A1:n virhe, koska hän siirsi jalkansa ulos sylinteristään ja aiheutti kontaktin puolustavaan B1:een.

33-3 Toteamus. Törmäyskaarialueen säännön (sääntökohta 33.10) tarkoitus on, ettei oman korinsa alle sijoittunutta puolustajaa palkita siitä, että hän yrittää aiheuttaa kohti korja ajavalle pallolliselle hyökkääjälle törmäysvirheen.

Jotta törmäyskaarialueen sääntöä voidaan soveltaa:

- (a) puolustajan toisen tai molempien jalkojen tulee olla kosketuksessa törmäyskaarialueeseen (ks. kuvio 5). Alueen raja on osa aluetta.
- (b) hyökkääjän tulee ajaa korille törmäyskaaren yli ja yrittää pelitilanneheittoa tai syöttöä ollessaan ilmassa.

Törmäyskaarialueen sääntöä ei tule soveltaa, ja kontaktit tulee tuomita normaalien sääntöjen (esim. sylinteriperiaate, estäminen/törmäminen) mukaisesti:

- (a) kaikissa tilanteissa, jotka tapahtuvat törmäyskaarialueen ulkopuolella, tai törmäyskaarialueen ja päätyrajan väliseltä alueelta kehittyvissä tilanteissa
- (b) kaikissa heiton jälkeisissä levypallotilanteissa, kun syntyy sääntöjen vastainen pelaajakosketus
- (c) kaikissa tilanteissa, joissa puolustaja tai hyökkääjä käyttää käsiään, käsivarsiaan, jalkojaan tai vartaloaan sääntöjen vastaisesti.



Kuvio 5 Pelaajan asema törmäyskaarialueen ulko-/sisäpuolella

33-4 Esimerkki: A1 yrittää hyppyheittoa, joka alkaa törmäyskaarialueen ulkopuolelta. Sen jälkeen hän törmää B1:een, joka on kosketuksessa törmäyskaarialueeseen.

Tulkinta: A1:n suoritus on laillinen. Tilanteeseen sovelletaan törmäyskaarialueen sääntöä.

33-5 Esimerkki: A1 kuljettaa päätyrajan suuntaisesti ja saavuttuaan korilevyn taakse hyppää kohti vapaahetkoviiivaa. Hän törmää B1:een, joka on laillisessa puolustusasennossa ja kosketuksessa törmäyskaarialueeseen.

Tulkinta: Tämä on A1:n hyökkäjän virhe. Törmäyskaarialueen sääntöä ei sovelleta. A1 tuli törmäyskaarialueelle suoraan korilevyn tai sen kuvitellun jatkeen takaa.

33-6 Esimerkki: A1:n heitto pomppaa renkaasta. A2 hyppää ilmaan, saa pallon käsiinsä ja törmää B1:een, joka on laillisessa puolustusasennossa ja kosketuksessa törmäyskaarialueeseen.

Tulkinta: Tämä on A2:n törmäysvirhe. Törmäyskaarialueen sääntöä ei sovelleta.

33-7 Esimerkki: A1 ajaa kohti koria ja on aloittanut heittoliikkeensä. Heiton sijaan A1 syöttääkin suoraan takanaan tulevalle A2:lle. A1 törmää sen jälkeen B1:een, joka on kosketuksessa törmäyskaarialueeseen. Suunnilleen samanaikaisesti A2 ajaa pallon kanssa kohti koria tehdäkseen korin.

Tulkinta: Tämä on A1:n törmäysvirhe. Törmäyskaarialueen sääntöä ei sovelleta. A1 käyttää vartaloaan sääntöjen vastaisesti tehdäkseen tilaa A2:n ajolle.

33-8 Esimerkki: A1 ajaa kohti koria ja on aloittanut heittoliikkeensä. Ollessaan yhä ilmassa A1 ei heitäkään vaan syöttää kentän kulmassa seisovalle A2:lle. A1 törmää sen jälkeen B1:een, joka on kosketuksessa törmäyskaarialueeseen.

Tulkinta: A1:n suoritus on laillinen. Tilanteeseen sovelletaan törmäyskaarialueen sääntöä.

33-9 Esimerkki: A1 ajaa kohti koria ja on aloittanut heittoliikkeensä. Ennen pallon irtoamista käsistään A1 työntää käsivarrellaan tieltään B1:n, joka on kosketuksessa törmäyskaarialueeseen.

Tulkinta: Tämä on A1:n hyökkäjän virhe. Törmäyskaarialueen sääntöä ei sovelleta, koska A1 käytti käsivarttaan sääntöjen vastaisesti.

33-10 Esimerkki: A1 yrittää hyppyheittoa ponnistaen törmäyskaarialueen ulkopuolelta ja aiheuttaa kontaktin B1:een, joka on ilmassa hypättyään kohtisuoraan ylöspäin törmäyskaarialueelta.

Tulkinta: B1:n suoritus on laillinen. Törmäyskaarialueen sääntöä ei sovelleta koska B1:n kumpikaan jalka ei ole kosketuksessa törmäyskaarialueeseen kontaktin tapahtuessa. Kontakti tuomitaan normaalien sääntöjen mukaan.

33-11 Toteamus. Henkilökohtaisessa virheessä pelaaja aiheuttaa sääntöjen vastaisen kontaktin vastustajaan. Kontaktin aiheuttanutta pelaajaa rangaistaan sääntöjen mukaisesti.

33-12 Esimerkki: A1 heittää. B1 työntää joukkuetoveriaan B2:a, joka sitten aiheuttaa A1:een sääntöjen vastaisen kontaktin heittotilanteessa. Pallo menee koriin.

Tulkinta: A1:lle myönnetään kaksi tai kolme pistettä. B2 aiheutti kontaktin, ja hänelle tuomi-taan virhe. A1 heittää yhden vapaaheiton. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jäl-keen.

33-13 Esimerkki: A1 heittää. B2 työntää A2:a, joka sitten aiheuttaa kontaktin joukkuetove-riinsa A1. Pallo menee koriin. Tämä on B-joukkueen kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Tulkinta: A1:lle myönnetään kaksi tai kolme pistettä. B2 aiheutti kontaktin, ja hänelle tuomi-taan virhe. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä B2:n virheen tapahtumapaik-kaa.

34 HENKILÖKOHTAINEN VIRHE

34-1 Toteamus. Pelikellossa on aikaa 2:00 tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, ja pallo on erotuomarin käsissä tai sisäänheittäjän käytettävissä. Jos puolustava pelaaja aiheuttaa tällöin sääntöjen vastaisen kontaktin vastustajaan kentällä, kyseessä on sisäänheittovirhe, ellei kontakti vastaa epäurheilijamaisen virheen kriteerejä. Rikottu pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla riippumatta joukkuevirheiden määrästä. Peli jatkuu virheen tekijän vastustajien sisäänheitolla lähinnä virheen tapahtumispaikkaa.

34-2 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:31. Ennen kuin pallo irtoaa sisäänheittäjän A1 käsistä, B2 rikkoo A2:a kentällä. B2:lle tuomitaan sisäänheittovirhe.

Tulkinta: Riippumatta B-joukkueen joukkuevirheiden määrästä A2 heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä virheen tapahtumispaikkaa. Jos peli jatkuu

(a) takakentältä, hyökkäysaika on 24 sekuntia

(b) etukentältä, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin, jos sitä oli 14 sekuntia tai enemmän. Jos hyökkäysaika oli 13 sekuntia tai vähemmän, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

34-3 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:24 B1:n onnistuneen pelitilanne- tai vapaaheiton jälkeen. Pallo on sisäänheittäjä A1:llä päätyrajalla. Ennen kuin pallo irtoaa A1:n käsistä, B2 rikkoo A2:a kentällä. Tämä on viides joukkuevirhe.

Tulkinta: Ellei B2:n virhe vastaa epäurheilijamaisen virheen kriteerejä, se on sisäänheittovirhe. Riippumatta B-joukkueen joukkuevirheiden määrästä A2 heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä virheen tekopaikkaa, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa. A-joukkueen sisäänheittäjällä ei ole oikeutta liikkua määrätystä sisäänheittopaikasta päätyrajan suuntaisesti eikä syöttää palloa joukkueetoverilleen päätyrajan takana ennen sisäänheittoa, kuten yleensä hyväksytyn korin jälkeen.

34-4 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 58 sekuntia. Ennen kuin pallo irtoaa sisäänheittäjän A1 käsistä, B2 rikkoo A2:a kentällä.

Tulkinta: Ellei B2:n virhe vastaa epäurheilijamaisen virheen kriteerejä, se on sisäänheittovirhe. A2 heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä virheen tapahtumispaikkaa.

34-5 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 55 sekuntia. Ennen kuin pallo irtoaa sisäänheittäjän A1 käsistä, B2 rikkoo A2:a kentällä tavalla, joka vastaa epäurheilijamaisen virheen kriteerejä. B2:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe.

Tulkinta: A2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu A-joukkueen

sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

34-6 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 54 sekuntia. Ennen kuin pallo irtoaa sisäänheittäjän A1 käsistä, B2 rikkoo A2:a kentällä. B2:lle tuomitaan sisäänheittovirhe. Sen jälkeen A2:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton, ja sen jälkeen A2 heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä virheen tapahtumispaikkaa. Jos sisäänheitto heitetään takakentältä, hyökkäysaikaa on 24 sekuntia. Jos sisäänheitto heitetään etukentältä, hyökkäysaikaa on 14 sekuntia, mikäli sitä oli jäljellä 13 sekuntia tai vähemmän. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin, mikäli sitä oli jäljellä 14 sekuntia tai enemmän.

34-7 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 53 sekuntia. Ennen kuin pallo irtoaa sisäänheittäjän A1 käsistä, A2 rikkoo B2:a kentällä. A2:lle tuomitaan pallollisen joukkueen virhe.

Tulkinta: A-joukkue ei saanut hyötyä A2:n hyökkääjän virheestä. A2:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe, ellei virhe vastaa epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen kriteerejä. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä virheen tapahtumispaikkaa.

34-8 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 51 sekuntia, ja tilanne on 83 – 80. Pallo on sisäänheittäjän A1 käsissä, kun B2 rikkoo A2:a kentällä kaukana sisäänheittopaikasta.

Tulkinta: Ellei B2:n virhe vastaa epäurheilijamaisen virheen kriteerejä, se on sisäänheittovirhe. A2 heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä virheen tapahtumispaikkaa.

34-9 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 48 sekuntia, ja tilanne on 83 – 80. Pallo on irronnut sisäänheittäjän A1 käsistä, kun B2 rikkoo A2:a kentällä kaukana sisäänheittopaikasta.

Tulkinta: Tämä ei ole sisäänheittovirhe, koska pallo oli jo irronnut sisäänheittäjän A1 käsistä. Ellei B2:n virhe vastaa epäurheilijamaisen virheen kriteerejä, se on henkilökohtainen virhe, ja rangaistus on normaalin henkilökohtaisen virheen mukainen.

35 KAKSOISVIRHE

35-1 Toteamus. Virhe voi olla henkilökohtainen, epäurheilijamainen, pelistä erottava tai tekninen. Jotta kaksi virhettä tulkitaan kaksoisvirheeksi, kahden vastapuolen pelaajan tulee rikkoa toisiaan, ja molempien virheiden tulee kuulua samaan kategoriaan: molemmat ovat henkilökohtaisia virheitä, tai molemmat ovat epäurheilijamaisia tai pelistä erottavia, tai toinen virhe on epäurheilijamainen ja toinen pelistä erottava. Riippumatta joukkuevirheiden määrästä vapaaheittoja ei myönnetä. Kaksoisvirheessä molempiin virheisiin täytyy liittyä fyysinen kontakti, joten tekniset virheet eivät ole kaksoisvirheitä.

Jos kaksi virhettä, jotka tapahtuivat jotakuinkin samanaikaisesti, eivät kuulu samaan kategoriaan (henkilökohtainen tai epäurheilijamainen/pelistä erottava), kyseessä ei ole kaksoisvirhe. Rangaistukset eivät tällöin kumoja toisiaan. Henkilökohtaisen virheen tulkitaan aina tapahtuneen ensin ja epäurheilijamaisen/pelistä erottavan virheen sen jälkeen.

35-2 Esimerkki: A1 kuljettaa, kun A2:lle ja B2:lle tuomitaan tekniset virheet.

Tulkinta: Tekniset virheet eivät ole kaksoisvirheitä. Rangaistukset kumoavat toisensa. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun ensimmäinen tekninen virhe tehtiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

35-3 Esimerkki: Kuljettava A1 ja B1 rikkovat toisiaan suunnilleen samanaikaisesti. Kyseessä on A-joukkueen toinen ja B-joukkueen viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Tulkinta: Koska molemmat virheet kuuluvat samaan kategoriaan (henkilökohtainen virhe), kyseessä on kaksoisvirhe. Joukkuevirheiden erilainen määrä ei vaikuta asiaan. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa kaksoisvirhe tehtiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

35-4 Esimerkki: A1:llä on pallo käsissään heittotilanteessa, kun hän ja B1 rikkovat toisiaan suunnilleen samanaikaisesti. Molemmat virheet ovat henkilökohtaisia virheitä.

Tulkinta: Koska molemmat virheet kuuluvat samaan kategoriaan (henkilökohtainen virhe), kyseessä on kaksoisvirhe.

Jos pallo menee koriin, koria ei hyväksytä. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.

Jos pallo ei mene koriin, peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa kaksoisvirhe tehtiin.

Molemmissa tapauksissa hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

35-5 Esimerkki: A1:n pelitilanneheitto on ilmassa, kun hän ja B1 rikkovat toisiaan suunnilleen samanaikaisesti. Molemmat virheet ovat henkilökohtaisia virheitä.

Tulkinta: Koska molemmat virheet kuuluvat samaan kategoriaan (henkilökohtainen virhe), kyseessä on kaksoisvirhe.

Jos pallo menee koriin, kori hyväksytään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin hyväksytyn korin jälkeen.

Jos pallo ei mene koriin, syntyy ylösheittilanne. Peliä jatketaan vuorohallinnan sisäänheitolla.

35-6 Esimerkki: A-joukkueella on kaksi ja B-joukkueella kolme joukkuevirhettä neljänneksellä.

- (a) A2:n kuljettaessa A1 ja B1 työntävät toisiaan post-asemassa.
- (b) Levypallotilanteessa A1 ja B1 työntävät toisiaan.
- (c) A1:n ottaessa vastaan A2:n syöttöä A1 ja B1 työntävät toisiaan.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa kyseessä on kaksoisvirhe. Peliä jatketaan

- (a) ja (c) A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa virheet tapahtuivat
- (b) vuorohallinnan sisäänheitolla.

35-7 Esimerkki: B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe hänen työnnettyään kuljettavaa A1:ä. Tämä on B-joukkueen kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Suunnilleen samanaikaisesti A1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen lyötyään B1:ä kyynärpäällä.

Tulkinta: Koska virheet kuuluvat eri kategoriaan (henkilökohtainen ja epäurheilijamainen), tämä ei ole kaksoisvirhe. Rangaistukset eivät kumoa toisiaan. Henkilökohtaisen virheen tulkitaan aina tapahtuneen ensiksi. A-joukkueen sama sisäänheitto menetetään, koska sen jälkeen on muita rangaistuksia toimeenpantavana. B1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

35-8 Esimerkki: B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe hänen työnnettyään kuljettavaa A1:ä. Tämä on B-joukkueen viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Suunnilleen samanaikaisesti A1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen lyötyään B1:ä kyynärpäällä.

Tulkinta: Koska virheet kuuluvat eri kategoriaan (henkilökohtainen ja pelistä erottava), tämä ei ole kaksoisvirhe. Rangaistukset eivät kumoa toisiaan. Henkilökohtainen virhe tulkitaan aina tehdyksi ensin. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla, ja sitten B1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

35-9 Esimerkki: Kuljettavalle A1:lle tuomitaan henkilökohtainen pallollisen joukkueen virhe hänen rikottuaan B1:ä. Tämä on A-joukkueen viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Suunnilleen samanaikaisesti B1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen lyötyään A1:ä kyy-närpäällä.

Tulkinta: Koska virheet kuuluvat eri kategoriaan (henkilökohtainen ja pelistä erottava), tämä ei ole kaksoisvirhe. Rangaistukset eivät kumoa toisiaan. Henkilökohtainen virhe tulkitaan aina tehdyksi ensin. B-joukkueen saama sisäänheitto menetetään, koska sen jälkeen on vielä virherangaistus toimeenpantavana. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

35-10 Esimerkki: A1 kuljettaa, kun hän ja B1 rikkovat toisiaan suunnilleen samanaikaisesti.

- (a) Molemmat virheet ovat henkilökohtaisia virheitä.
- (b) Molemmat virheet ovat epäurheilijamaisia.
- (c) A1:n virhe on epäurheilijamainen ja B1:n pelistä erottava.
- (d) A1:n virhe on pelistä erottava ja B1:n epäurheilijamainen.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa virheet kuuluvat samaan kategoriaan (epäurheilijamainen/pelistä erottava), joten kyseessä on kaksoisvirhe. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa kaksoisvirhe tehtiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

36 TEKNINEN VIRHE

36-1 Toteamus. Kun erotuomari varoittaa pelaajaa jostain hänen teostaan tai käytöksestään, joka toistuessaan voisi johtaa tekniseen virheeseen, tulee varoitus kommunikoida myös hänen joukkueensa päävalmentajalle. Sen jälkeen varoitus vastaavasta toiminnasta koskee kaikkia joukkueen jäseniä ottelun päättymiseen saakka. Varoitus annetaan vain pelikellon ollessa pysähdyksissä ja pallon ollessa kuollut.

36-2 Esimerkki: A1:ä varoitetaan sisäänheiton häirinnästä tai mistä tahansa muusta teosta, joka toistuessaan voi johtaa teknisen virheen tuomitsemiseen.

Tulkinta: Varoitus kommunikoidaan myös A-joukkueen päävalmentajalle, ja se koskee ottelun päättymiseen saakka kaikkia A-joukkueen jäseniä vastaavasta toiminnasta.

36-3 Toteamus. On kiellettyä häiritä heittäjää esim. pitämällä käsiä lähellä tämän silmiä, huutamalla kovaa, tömistelemällä jalkoja voimakkaasti tai taputtamalla käsiä heittäjän lähellä. Jos heittäjä häiriintyy, voidaan tuomita tekninen virhe. Jos heittäjä ei häiriinny, voidaan antaa varoitus.

36-4 Esimerkki: A1:lla on pallo käsissään ja hän on heittämässä, kun B1 häiritsee häntä heittamalla käsiään hänen silmiensä edessä, huutamalla kovaa tai tömistämällä jalkojaan voimakkaasti. Heitto

(a) onnistuu

(b) ei onnistu.

Tulkinta:

(a) A1:n kori hyväksytään. B1:ä varoitetaan, ja varoitus kommunikoidaan myös B-joukkueen päävalmentajalle. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta.

Jos B-joukkueen jäsentä on jo varoitettu vastaavasta käytöksestä, B1:lle tulee tuomita tekninen virhe. Tässä tapauksessa kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetion ilman pelaajia reunapaikoilla.

(b) B1:lle tulee tuomita tekninen virhe. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetion ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin.

36-5 Toteamus. Jos erotuomarit huomaavat, että joukkueella on kentällä pelaamassa enemmän kuin viisi pelaajaa pelikellon käydessä, vähintään yhden pelaajan on täytynyt tulla tai jäädä kentälle sääntöjen vastaisesti.

Erehdys tulee korjata välittömästi aiheuttamatta haittaa vastustajille.

Kaikki, mitä tapahtui, kun kentällä oli ylimääräisiä pelaajia ennen kuin peli keskeytettiin, jää voimaan.

Ylimääräiset pelaajat poistetaan kentältä, ja kyseisen joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B₁"). Päävalmentaja vastaa siitä, että pelaajavaihdot tehdään oikein.

36-6 Esimerkki: Pelikellon käydessä A-joukkueella on kuusi pelaajaa kentällä. Havaitsemishetkellä

(a) pallo on B-joukkueen (viisi pelaajaa kentällä) hallussa

(b) pallo on A-joukkueen (enemmän kuin viisi pelaajaa kentällä) hallussa.

Tulkinta: Peli keskeytetään välittömästi, ellei se aiheuta haittaa B-joukkueelle. A-joukkueen päävalmentaja päättää, kuka pelaaja poistetaan kentältä. A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B₁").

36-7 Esimerkki: A-joukkueella on kuusi pelaajaa kentällä pelikellon käydessä. Tämä huomataan sen jälkeen, kun

(a) A1:lle on tuomittu hyökkääjän virhe

(b) A1 on tehnyt korin

(c) B1 on rikkonut A1:ä heittotilanteessa, ja pallo ei mene koriin

(d) kuudes pelaaja on poistunut kentältä.

Tulkinta: Kaikissa näissä tapauksissa tuomitaan A-joukkueen päävalmentajalle tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B₁").

Tapauksissa (a), (b) ja (c) yhden päävalmentajan nimeämän pelaajan tulee poistua kentältä. Kaikissa tapauksissa kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaan ilman pelaajia reunapaikoilla. Sen jälkeen peliä jatketaan

(a) B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä A1:n virheen tapahtumapaikkaa

(b) B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin korin jälkeen

- (c) A1:n kahdella tai kolmella vapaaheitolla
- (d) lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin. Jos kummallakaan joukkueella ei ollut pallon hallintaa tai oikeutta pallonhallintaan, syntyy ylösheittilanne.

36-8 Toteamus. Kun pelaajalle on tuomittu yhteensä viisi virhettä (henkilökohtaisia, teknisiä tai epäurheilijamaisia), hänestä tulee kentältä poistettu pelaaja, ja hän saa istua joukkuepenkillä.

Jos erotuomarit huomaavat, kentältä poistettu pelaaja on kentällä pelikellon käydessä, hänen on täytynyt tulla tai jäädä kentälle sääntöjen vastaisesti.

Erehdys tulee korjata välittömästi aiheuttamatta haittaa vastustajille.

Kaikki, mitä tapahtui, kun kentältä poistettu pelaaja oli kentällä ennen kuin peli keskeytettiin, jää voimaan.

Kentältä poistetun pelaajan tulee poistua kentältä, ja kyseisen joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B₁"). Päävalmentaja vastaa siitä, että vain pelikelpoiset pelaajat ovat kentällä pelikellon käydessä.

36-9 Esimerkki: Kentältä poistettu pelaaja B1 on kentällä pelikellon käydessä. Tämä huomataan, kun

- (a) elossa oleva pallo on A-joukkueen hallussa
- (b) elossa oleva pallo on A-joukkueen hallussa
- (c) pallo on kuollut uudestaan, ja B1:n on yhä kentällä.

Tulkinta: Peli keskeytetään välittömästi, ellei A-joukkue kärsi siitä. B1 poistetaan kentältä. B-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B₁").

36-10 Esimerkki: Kentältä poistettu pelaaja A1 on kentällä pelikellon käydessä. Tämä huomataan, kun

- (a) A1 on tehnyt korin
- (b) A1 on rikkonut B1:ä
- (c) B1 on rikkonut kuljettavaa A1:ä (viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä).

Tulkinta: Peli keskeytetään välittömästi, A1 poistetaan kentältä. A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B₁").

- (a) A1:n tekemä kori hyväksytään.

(b) A1:n virhe on pelaajavirhe ja merkitään pöytäkirjaan hänen viidennen virheensä perään.

(c) A1:n vaihtopelaaja heittää kaksi vapaaheittoa.

36-11 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 7 sekuntia, ja tilanne on 70 – 70. A1:lle tuomitaan viides henkilökohtainen virhe, ja hänestä tulee kentältä poistettu pelaaja. Tilannetta seuraavan aikalisän jälkeen A1 tekee korin. Tällöin huomataan, että A1 oli sääntöjen vastaisesti kentällä. Pelikellossa on aikaa 1 sekunti.

Tulkinta: A1:n tekemä kori hyväksytään. A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B1"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta. Peli-aikaa on jäljellä 1 sekunti.

36-12 Toteamus. Kun pelaaja näyttelee tullessa rikotuksi, menetellään seuraavasti:

- Keskeyttämättä peliä erotuomari näyttää näyttelemisen käsimerkin (laskee kyynärvarren kaksi kertaa).
- Kun peli on seuraavan kerran keskeytetty, varoitus kommunikoidaan pelaajalle ja hänen joukkueensa päävalmentajalle. Kumpaakin joukkuetta voidaan varoittaa kerran.
- Seuraavan kerran kun kuka tahansa saman joukkueen pelaaja näyttelee tullessa rikotuksi, tuomitaan tekninen virhe. Näin toimitaan myös silloin, kun peliä ei ollut keskeytetty eikä edellistä varoitusta kommunikoitu kenellekään pelaajalle tai joukkueen päävalmentajalle.
- Jos näytteleminen on liioiteltua ilman mitään kontaktia, tekninen virhe voidaan tuomita heti ilman varoitusta.

36-13 Esimerkki: A1 kuljettaa, ja B1 puolustaa häntä. A1 tekee äkkinäisen liikkeen päällään saadakseen aikaan vaikutelman, että B1 rikkoi häntä. Erotuomari näyttää hänelle virheen näyttelemisen käsimerkin. Myöhemmin, ennen kuin pelikello pysäytetään

(a) A1 kaatuu kentälle antaakseen vaikutelman, että B1 työnsi häntä

(b) B2 kaatuu kentälle antaakseen vaikutelman, että A2 työnsi häntä.

Tulkinta:

(a) Erotuomari antoi A1:lle varoituksen ensimmäisen virheen näyttelemisestä (pään heilautus) näyttäen asianmukaisen käsimerkin. A1:lle tuomitaan tekninen virhe toisen virheen näyttelemisestä (kaatuminen lattialle), vaikka peliä ei ollut keskeytetty ensimmäisen näyttelemisen jälkeen eikä varoitusta täten kommunikoitu A1:lle eikä A-joukkueen päävalmentajalle.

(b) Erotuomari antoi varoituksen ensimmäisestä virheen näyttelemisestä A1:lle.

Erotuomari antaa ensimmäisen varoituksen virheen näyttelemisestä B2:lle näyttäen asianmukaisen käsimerkin.

Varoitukset kommunikoidaan A1:lle, B2:lle sekä molempien joukkueiden päävalmentajille, kun pelikello on pysäytetty.

36-14 Toteamus. Kyynärpäiden liiallinen heiluttelu saattaa aiheuttaa vakavan loukkaantumisen etenkin levypallotilanteissa, ja kun pelaaja on tarkasti vartioitu. Jos tilanteessa syntyy kontakti, voidaan tuomita henkilökohtainen, epäurheilijamainen tai jopa pelistä erottava virhe. Jos tilanteessa ei synny kontaktia, voidaan tuomita tekninen virhe.

36-15 Esimerkki: Levypallotilanteessa A1 saa pallon haltuunsa. B1 alkaa välittömästi vartioida häntä tarkasti. Aiheuttamatta pelaajakontaktia A1 heiluttaa kyynärpäitään ärsyttääkseen B1:ä tai luodakseen itselleen paremmin tilaa kääntyäkseen, syöttääkseen tai aloittaakseen kuljetuksen.

Tulkinta: A1:n teko ei ole sääntöjen hengen ja tarkoituksen mukaista. A1:lle voidaan tuomita tekninen virhe.

36-16 Toteamus. Pelaaja erotetaan pelistä, kun hänelle on tuomittu kaksi teknistä virhettä.

36-17 Esimerkki: A1:lle on tuomittu ensimmäinen tekninen virhe ensimmäisellä puoliajalla korirenkaassa roikkumisesta. Hänelle tuomitaan toinen tekninen virhe toisella puoliajalla epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Tulkinta: A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Vain toinen tekninen virhe rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule mitään erillistä rangaistusta. Kirjurin täytyy ilmoittaa erotuomarille heti, kun A1:lle on tuomittu kaksi teknistä virhettä, ja hänet on erotettava pelistä.

36-18 Toteamus. Kun pelaajalle on tuomittu viides henkilökohtainen, tekninen tai epäurheilijamainen virhe, hänestä tulee kentältä poistettu pelaaja. Tämän jälkeen kaikki hänelle tuomitut tekniset virheet merkitään päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään B₁).

Kentältä poistettua pelaajaa ei ole erotettu pelistä, ja hän saa olla joukkuepenkialueellaan.

36-19 Esimerkki: B1:lle on tuomittu ensimmäisellä neljänneksellä

(a) tekninen virhe

(b) epäurheilijamainen virhe.

Neljännellä neljänneksellä B1:lle tuomitaan viides virhe. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä

neljänneksellä. B1:n siirtyessä joukkuepenkille hänelle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Kummassakaan tapauksessa B1:ä ei eroteta pelistä. Tehtyään viidennen virheensä hänestä tuli kentältä poistettu pelaaja. Kaikki hänelle myöhemmin tuomitut tekniset virheet merkitään päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään B₁). Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin.

36-20 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on B1:n viides virhe ja toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. B1:n siirtyessä joukkuepenkille hänelle tuomitaan pelistä erottava virhe.

Tulkinta: B1 erotetaan pelistä, ja hänen on poistuttava pukuhuoneeseen, tai halutessaan hän voi poistua rakennuksesta. B1:n pelistä erottavasta virheestä merkitään hänelle pöytäkirjaan "D" viidennen virheruudun jälkeen ja lisäksi merkitään päävalmentajalle "B₂". Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

36-21 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on B1:n viides virhe ja viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. B1:n siirtyessä joukkuepenkille hänelle tuomitaan pelistä erottava virhe.

Tulkinta: B1 erotetaan pelistä, ja hänen on poistuttava pukuhuoneeseen, tai halutessaan hän voi poistua rakennuksesta. B1:n pelistä erottavasta virheestä merkitään hänelle pöytäkirjaan "D", ja lisäksi merkitään päävalmentajalle "B₂". A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Sitten kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

36-22 Toteamus. Kun pelaajalle on tuomittu yksi tekninen ja yksi epäurheilijamainen virhe, hänet erotetaan pelistä.

36-23 Esimerkki: A1:lle on tuomittu tekninen virhe ensimmäisellä puoliajalla pelin viivyttämisestä. Toisella puoliajalla hänelle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen rikottuaan B1:ä tavalla, joka vastaa epäurheilijamaisen virheen kriteerejä.

Tulkinta: Kirjurin täytyy ilmoittaa erotuomarille heti, kun A1:lle on tuomittu yksi tekninen ja yksi epäurheilijamainen virhe, ja hänet erotetaan automaattisesti pelistä. A1:n epäurheilijamainen virhe on ainoa, joka rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. B1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

36-24 Esimerkki: A1:lle on tuomittu epäurheilijamainen virhe ensimmäisellä puoliajalla hänen pysäytettyään tarpeettomalla kontaktilla hyökkäävän joukkueen etenemisen suunnanvaihtopelissä. Toisella puoliajalla A2:n kuljettaessa palloa takakentällään A1:lle tuomitaan tekninen virhe virheen näyttelemisestä pallottoman pelin tilanteessa.

Tulkinta: Kirjurin täytyy ilmoittaa erotuomarille heti, kun A1:lle on tuomittu yksi epäurheilijamainen ja yksi tekninen virhe, ja hänet erotetaan automaattisesti pelistä. A1:n tekninen virhe on ainoa, joka rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun A1:n tekninen virhe tuomittiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

36-25 Toteamus. Pelaaja-valmentaja erotetaan automaattisesti pelistä, kun hänelle on tuomittu seuraavat virheet:

- kaksi teknistä virhettä pelaajana
- kaksi epäurheilijamaisia virhettä pelaajana
- yksi epäurheilijamainen ja yksi tekninen virhe pelaajana
- yksi tekninen virhe päävalmentajana (pöytäkirjassa C₁) ja yksi epäurheilijamainen tai tekninen virhe pelaajana
- yksi tekninen virhe päävalmentajana (B₁ tai B₂), yksi tekninen virhe päävalmentajana (C₁) ja yksi epäurheilijamainen tai tekninen virhe pelaajana
- kaksi teknistä virhettä päävalmentajana (B₁ tai B₂) ja yksi epäurheilijamainen tai tekninen virhe pelaajana
- kaksi teknistä virhettä päävalmentajana (C₁)
- yksi tekninen virhe päävalmentajana (C₁) ja kaksi teknistä virhettä päävalmentajana (B₁ tai B₂)
- kolme teknistä virhettä päävalmentajana (B₁ tai B₂).

Kun pelaaja-valmentaja on automaattisesti erotettu pelistä, pöytäkirjaan merkitään "GD" automaattisen pelistä erottamisen aiheuttaneen virheen jälkeen. Uudeksi kapteeniksi nimetystä pelaajasta tulee uusi pelaaja-valmentaja.

36-26 Esimerkki: Pelaaja-valmentaja A1:lle on tuomittu tekninen virhe pelaajana ensimmäisellä neljänneksellä hänen näytelttyään tullessa rikotuksi. Neljännellä neljänneksellä A2:n kuljettaessa A1:lle tuomitaan tekninen virhe päävalmentajana hänen henkilökohtaisesta epäurheilijamaisesta käytöksestään (pöytäkirjaan C₁).

Tulkinta: Pelaaja-valmentaja A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Vain toinen tekninen virhe rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kirjurin pitää ilmoittaa erotuomarille heti, kun pelaaja-valmentaja A1:lle on tuomittu yksi tekninen virhe pelaajana ja yksi henkilökohtainen tekninen virhe päävalmentajana, ja hänet on automaattisesti erotettava pelistä. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun A1:n tekninen virhe tehtiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

36-27 Esimerkki: Pelaaja-valmentaja A1:lle on tuomittu epäurheilijamainen virhe pelaajana toisella neljänneksellä hänen rikottuaan B1:ä. Kolmannella neljänneksellä pelaaja-valmentaja A1:lle päävalmentajana tuomitaan tekninen virhe fysioterapeutin epäurheilijamaisesta käytöksestä (pöytäkirjassa B₁). Neljännellä neljänneksellä A2:n kuljettaessa vaihtopelaaja A6:lle

tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjassa B₁ päävalmentajalle).

Tulkinta: Pelaaja-valmentaja A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Vain toinen tekninen virhe (A6:n virhe) rangaistaan, ja A1:n pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kirjurin pitää ilmoittaa erotuomarille heti, kun pelaaja-valmentaja A1:lle on tuomittu yksi epäurheilijamainen virhe pelaajana ja kaksi teknistä virhettä päävalmentajana joukkuepenkkien henkilöstön käytöksen takia, ja hänet on automaattisesti erotettava pelistä. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun A6:n tekninen virhe tehtiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

36-28 Esimerkki: Pelaaja-valmentaja A1:lle on toisella neljänneksellä tuomittu tekninen virhe päävalmentajana epäurheilijamaisesta käytöksestä (pöytäkirjassa C₁). Neljännellä neljänneksellä hänelle pelaajana tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen rikottuaan B1:ä.

Tulkinta: Pelaaja-valmentaja A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Vain A1:n epäurheilijamainen virhe rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kirjurin pitää ilmoittaa erotuomarille heti, kun pelaaja-valmentaja A1:lle on tuomittu yksi henkilökohtainen tekninen virhe päävalmentajana ja yksi epäurheilijamainen virhe pelaajana, ja hänet on automaattisesti erotettava pelistä. B1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

36-29 Esimerkki: Pelaaja-valmentaja A1 on pelaajana, kun vaihtopelaaja A6:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Joukkuepenkillä istumaan oikeutetun henkilön epäurheilijamaisesta käytöksestä tuomittu tekninen virhe merkitään pelaaja-valmentajalle, vaikka pöytäkirjaan olisikin merkitty apuvalmentaja.

36-30 Esimerkki: Pelitauon aikana tuomitaan tekninen virhe

- (a) vaihtopelaaja A6:lle
- (b) pelaaja-valmentaja A1:lle
- (c) A-joukkueen lääkärille.

Tulkinta: Tekninen virhe merkitään

- (a) A6:lle pelaajana
- (b) A1:lle pelaajana
- (c) A1:lle pelaaja-valmentajana,

vaikka pöytäkirjaan olisikin merkitty apuvalmentaja.

36-31 Esimerkki: Pelaaja-valmentaja A1 on tehnyt neljä virhettä pelaajana ja yhden teknisen virheen päävalmentajana.

Tulkinta: Pelaaja-valmentaja A1 saa jatkaa pelaajana niin kauan, kun hän ei ole tehnyt viittä virhettä pelaajana, tai häntä ei ole erotettu pelistä valmentajana. Jos pelaaja-valmentaja A1 on tehnyt viisi virhettä pelaajana, hän voi jatkaa päävalmentajana.

36-32 Toteamus. Pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, ja erotuomarin tulee ojentaa pallo sisäänheittäjän käytettäväksi. Kun sisäänheittäjää on vartioimassa puolustaja, noudatetaan seuraavaa menettelyä:

- Erotuomarin tulee näyttää kielletyn rajaviivan ylityksen käsimerkki varoituksena puolustajalle ennen kuin pallo on sisäänheittäjän käytettävissä.
- Jos puolustaja sen jälkeen ojentaa minkä tahansa kehonsa osan rajaviivan yli häiritäkseen sisäänheittoa, hänelle tulee tuomita tekninen virhe ilman varoitusta.

36-33 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:08, kun A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten sivurajalla

(a) etukentällä

(b) takakentällä.

Erotuomari näyttää kielletyn rajaviivan ylityksen käsimerkin. B1 ojentaa kätensä rajaviivan ulkopuolelle katkaistakseen A1:n sisäänheiton.

Tulkinta: Koska erotuomari on näyttänyt varoituskäsimerkin B1:lle, ennen kuin hän on antanut pallon A1:lle, B1:lle tulee tuomita tekninen virhe sisäänheiton häirinnästä. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun B1:n tekninen virhe tehtiin. Hyökkäysaikaa on

(a) 14 sekuntia, jos hyökkäysaikaa oli jäljellä 13 sekuntia tai vähemmän. Jos hyökkäysaikaa oli 14 sekuntia tai enemmän, jatketaan jäljellä olevalla hyökkäysajalla.

(b) 24 sekuntia.

36-34 Toteamus. On sisäänheittotilanne joko kolmella ensimmäisellä neljänneksellä, tai neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellon näyttäessä enemmän kuin 2:00. Jos puolustaja ojentaa minkä tahansa kehonsa osan rajaviivan yli häiritäkseen sisäänheittoa, noudatetaan seuraavaa menettelyä:

- Erotuomarin tulee keskeyttää peli välittömästi ja varoittaa suullisesti kyseistä pelaajaa ja tämän joukkueen päävalmentajaa. Tämä varoitus koskee kaikkia joukkueen pelaajia ottelun loppuun saakka.
- Jos puolustaja sen jälkeen taas ojentaa minkä tahansa kehonsa osan rajaviivan yli häiritäkseen sisäänheittoa, hänelle tulee tuomita tekninen virhe ilman varoitusta.

36-35 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 4:27, kun B1:n korin jälkeen A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten päätyrajalla. B1 ojentaa kätensä rajaviivan ulkopuolelle katkaistakseen A1:n sisäänheiton.

Tulkinta:

- (a) Jos B-joukkueen pelaaja häiritsee sisäänheittoa ensimmäisen kerran ottelussa, erotuomarien tulee keskeyttää peli välittömästi ja varoittaa B1:ä ja B-joukkueen päävalmentajaa. Tämä varoitus koskee kaikkia joukkueen pelaajia ottelun loppuun saakka.
- (b) Jos ketä tahansa B-joukkueen pelaajaa on jo varoitettu sisäänheiton häirinnästä, B1:lle tulee tuomita tekninen virhe. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetion ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

36-36 Toteamus. Kun on tuomittu tekninen virhe, vapaahetitorangaistus pannaan toimeen välittömästi ilman pelaajia reunapaikoilla. Vapaahetion jälkeen peliä jatketaan lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin.

36-37 Esimerkki: A1 kuljettaa takakentällä, ja heittokellossa on aikaa 21 sekuntia, kun B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetion ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun B1:n tekninen virhe tehtiin. A-joukkue saa uuden 8 sekunnin jakson, ja hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

36-38 Esimerkki: A1 kuljettaa takakentällä ja heittokellossa on aikaa 21 sekuntia, kun A2:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetion ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun A2:n tekninen virhe tehtiin. A-joukkueella on 5 sekuntia aikaa toimittaa pallo etukentälle, ja hyökkäysaikaa on 21 sekuntia.

36-39 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Pallo ei mene koriin.

- (a) Ennen ensimmäistä vapaaheittoa tuomitaan A2:lle tekninen virhe.
- (b) Ensimmäisen vapaaheiton jälkeen tuomitaan A2:lle tekninen virhe.

Tulkinta:

- (a) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sitten A1 heittää kaksi vapaaheittoa.
- (b) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sitten A1 heittää toisen vapaaheittonsa.

Molemmissa tapauksissa peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

36-40 Esimerkki: A2:lle tuomitaan tekninen virhe aikalisän aikana.

Tulkinta: Aikalisä pidetään loppuun. Sen jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan tilanteesta, jossa se oli keskeytetty ennen aikalisää.

36-41 Esimerkki: A1 heittää. Pallon ollessa ilmassa tuomitaan tekninen virhe

- (a) B1:lle tai B-joukkueen lääkärielle
- (b) A2:lle tai A-joukkueen lääkärielle.

Tulkinta:

- (a) Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton.
- (b) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton.

Jos A1:n heitto onnistui, kori hyväksytään, ja peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen B-joukkueen sisäänheitolla mistä tahansa paikasta päätyrajan takaa.

Jos A1:n heitto ei onnistunut, peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen vuorohallinnan sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin.

36-42 Esimerkki: A1:llä on pallo käsisään heittotilanteessa, kun tuomitaan tekninen virhe

- (a) B1:lle tai B-joukkueen lääkärielle
- (b) A2:lle tai A-joukkueen lääkärielle.

Tulkinta:

- (a) Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton. Jos A1:n heitto onnistui, kori hyväksytään, ja peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen B-joukkueen sisäänheitolla mistä tahansa paikasta päätyrajan takaa.

- (b) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton. Jos A1:n heitto onnistui, koria ei hyväksytä, ja peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen A-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.

Molemmissa tapauksissa, jos A1:n heitto ei onnistunut, peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin.

37 EPÄURHEILIJAMAINEN VIRHE

37-1 Toteamus. Kun puolustaja aiheuttaa sääntöjen vastaisen kosketuksen takaa tai sivustapäin hyökkääjään, joka etenee kohti vastustajan koria, ja hyökkääjän, pallon ja korin välissä ei ole puolustajia, virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena siihen saakka, kunnes hyökkääjä on aloittanut heitollikkeensä. Jos puolustaja ei kuitenkaan pelaa reilusti palloa tai aiheuttaa kohtuuttoman kovan epäurheilijamaisen virheen kriteerien mukaisen kontaktin, epäurheilijamainen virhe voidaan tuomita milloin tahansa ottelun kuluessa.

37-2 Esimerkki: A1 kuljettaa nopeassa hyökkäyksessä korille, ja hänen ja vastustajan korin välissä ei ole yhtään puolustajaa. B1 aiheuttaa A1:een takaapäin sääntöjen vastaisen kontaktin, mistä tuomitaan virhe.

Tulkinta: B1:n virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena.

37-3 Esimerkki: Nopean hyökkäyksen päätteeksi A1:llä ei ole vielä palloa käsissään heittoa varten, kun B1 aiheuttaa kontaktin hänen käsivarteensa takaapäin

(a) yrittäessään riistää pallon

(b) aiheuttaen kontaktin, joka vastaa epäurheilijamaisen virheen kriteerejä.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa B1:n virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena.

37-4 Esimerkki: Nopean hyökkäyksen päätteeksi A1:llä on pallo käsissään heittotilanteessa, kun B1 aiheuttaa kontaktin hänen käsivarteensa takaapäin

(a) yrittäessään torjua heiton

(b) aiheuttaen kontaktin, joka vastaa epäurheilijamaisen virheen kriteerejä.

Tulkinta:

(a) Kyseessä on B1:n henkilökohtainen virhe.

(b) Kyseessä on B1:n epäurheilijamainen virhe.

37-5 Esimerkki: A1 syöttää pallon takakentältä etukentälle kohti vastustajan koria etenevälle A2:lle. Yhtään B-joukkueen pelaajaa ei ole A2:n ja korin välissä. A2 hyppää ilmaan, ja ennen kuin hän saa pallon haltuunsa, B1 aiheuttaa häneen takaapäin kontaktin, mistä tuomitaan virhe.

Tulkinta: Kyseessä on B1:n epäurheilijamainen virhe, koska hän aiheutti koria kohti etenevään pelaajaan sääntöjenvastaisen kontaktin takaa tai sivustapäin, eikä A2:n ja korin välissä ollut yhtään B-joukkueen pelaajaa, kun pallo oli syötetty kohti A2:a.

37-6 Esimerkki: A1:llä on pallo käsissään takakentällä. A2 on etukentällä etenemässä kohti vastustajan koria, ja yhtään B-joukkueen pelaajaa ei ole hänen ja korin välissä. Ennen kuin A1 syöttää pallon kohti A2:a, B1 rikkoo A2:a takaapäin.

Tulkinta: Kyseessä ei ole B1:n epäurheilijamainen virhe, vaikka hän aiheutti koria kohti etenevään pelaajaan sääntöjenvastaisen kontaktin takaa tai sivustapäin, eikä A2:n ja korin välissä ollut yhtään B-joukkueen pelaajaa, koska palloa ei ollut vielä syötetty kohti A2:a.

37-7 Esimerkki: B1 tökkää takakentällään pallon pois kuljettavalta A1:ltä. Sitten B1 yrittää saada pallon haltuunsa, ja hänen ja A-joukkueen korin välissä ei ole yhtään A-joukkueen pelaajaa. A2 rikkoo B1:ä takaa tai sivustapäin.

Tulkinta: Kyseessä on A2:n epäurheilijamainen virhe, koska hän B1:een sääntöjenvastaisen kontaktin takaa tai sivustapäin, eikä B1:n ja korin välissä ollut yhtään A-joukkueen pelaajaa, kun B1 yritti saada pallon haltuunsa.

37-8 Toteamus. Kun pelaajalle on tuomittu viisi virhettä, hänestä on tullut kentältä poistettu pelaaja. Kaikista hänen sen jälkeen tekemistään teknisistä tai pelistä erottavista virheistä tai epäurheilijamaisesta käytöksestä merkitään tekninen virhe päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään "B"). Rangaistus on tämän mukainen.

37-9 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on hänen viides virheensä ja B-joukkueen toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Matkallaan joukkuepenkille B1 tönäisee A2:a.

Tulkinta: Viidennen virheensä seurauksena B1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Hänen epäurheilijamainen käytöksensä tuomitaan teknisenä virheenä B-joukkueen päävalmentajalle (pöytäkirjaan "B₁"). Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa B1:n epäurheilijamainen käytös tapahtui.

37-10 Esimerkki: Kuljettava A1 rikkoo B1:ä. Tämä on hänen viides virheensä. Matkallaan joukkuepenkille A1 solvaa erotuomaria, mistä tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Viidennen virheensä seurauksena A1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Hänen tekninen virheensä merkitään A-joukkueen päävalmentajalle (pöytäkirjaan "B₁"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa A1:n henkilökohtainen virhe tehtiin.

37-11 Esimerkki: A1 rikkoo B1:ä. Tämä on hänen viides virheensä ja A-joukkueen toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Matkallaan joukkuepenkille A1 tönäisee B1:ä. B1 puolestaan tönäisee A1:ä takaisin, ja hänelle tuomitaan epäurheilijamainen virhe.

Tulkinta: Viidennen virheensä seurauksena A1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Hänen epäurheilijamainen virheensä merkitään teknisenä virheenä A-joukkueen päävalmentajalle (pöytäkirjaan "B₁"). B1:n epäurheilijamainen virhe tuomitaan hänelle itselleen (pöytäkirjaan "U₂"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia

reunapaikoilla. A1:n tilalle tullut pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

38 PELISTÄ EROTTAVA VIRHE

38-1 Toteamus. Kun henkilö on erotettu pelistä, hänellä ei ole enää oikeutta istua joukkuepenkillä. Siksi häntä ei voida enää rangaista epäurheilijamaisesta käytöksestä.

38-2 Esimerkki: A1 on erotettu pelistä törkeän epäurheilijamaisen käytöksen takia. Hän poistuu kentältä solvaten erotuomaria.

Tulkinta: A1 on erotettu pelistä, eikä häntä voi enää rangaista käytöksestään. Päätuomari tai mahdollinen komissaari lähettää raportin tapahtuneesta kilpailun järjestäneelle organisaatiolle.

38-3 Toteamus. Kun pelaaja on erotettu pelistä törkeän epäurheilijamaisen käytöksen takia, rangaistus on sama, kuin mistä tahansa pelistä erottavasta virheestä, johon ei liity fyysistä kontaktia.

38-4 Esimerkki: A1 syyllistyy askelrikkomukseen. Tuskastuneena hän solvaa erotuomaria, minkä takia hänet erotetaan pelistä.

Tulkinta: A1 on erotettu pelistä. Pelistä erottava virhe merkitään hänelle itselleen (pöytäkirjaan "D₂"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reuna-apaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

38-5 Toteamus. Kun päävalmentajalle tuomitaan pelistä erottava virhe, pöytäkirjaan merkitään "D₂".

Kun kuka tahansa muu joukkuepenkillä istumaan oikeutettu henkilö erotetaan pelistä, päävalmentajalle merkitään tekninen virhe (pöytäkirjaan "B₂"). Rangaistus on sama kuin minkä tahansa pelistä erottavan virheen, johon ei liity fyysistä kontaktia.

38-6 Esimerkki: A1:lle on tuomittu viides virhe. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Mennessään joukkuepenkille A1

(a) solvaa erotuomaria

(b) lyö B2:a kasvoihin.

Molemmissa tapauksissa A1:lle tuomitaan pelistä erottava virhe.

Tulkinta: Viidennen virheensä seurauksena A1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Solvattuun erotuomaria tai lyötyään B2:a hänestä on tullut pelistä erotettu kentältä poistettu pelaaja. Hänen pelistä erottava virheensä merkitään hänelle itselleen (pöytäkirjaan "D") ja A-joukkueen päävalmentajalle (pöytäkirjaan "B₂").

(a) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia

reunapaikoilla.

(b) B2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla.

Molemmissa tapauksissa peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

38-7 Toteamus. Mikä tahansa räikeän epäurheilijamainen pelaajan tai joukkuepenkillä istumaan oikeutetun henkilön epäurheilijamainen käyttäytyminen on pelistä erottava virhe. Se voi:

- kohdistua keneen tahansa vastustavan joukkueen henkilöön, erotuomareihin, toimitsijoihin, komissaariin tai katsojiin
- kohdistua keneen tahansa oman joukkueen henkilöön
- olla tahallista pelin varusteiden vahingoittamista.

38-8 Esimerkki: Seuraavanlaista räikeän epäurheilijamaista käytöstä voi tapahtua:

- (a) A1 lyö joukkueoveriaan A2:a.
- (b) A1 poistuu kentältä ja lyö katsojaa.
- (c) A6 lyö vaihtopenkillä joukkueoveriaan A7:ä.
- (d) A6 lyö toimitsijapöytää, jolloin heittokello menee epäkuntoon.

Tulkinta:

- (a) ja (b) A1 erotetaan pelistä. Pelistä erottava virhe kirjataan hänelle itselleen merkitsemällä "D₂".
- (c) ja (d) A6 erotetaan pelistä. Hänen pelistä erottava virheensä kirjataan hänelle itselleen merkitsemällä "D" ja päävalmentajalle merkitsemällä "B₂".

Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

38-9 Toteamus. Jos pelaaja on erotettu pelistä ja matkalla pukuhuoneeseensa käyttäytyy tavalla, josta tuomittaisiin epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe, tästä käytöksestä ei tule rangaistusta, vaan tapahtuma raportoidaan kilpailun järjestäjälle organisaatiolle.

38-10 Esimerkki: A1:lle on tuomittu pelistä erottava virhe hänen solvattuaan erotuomaria. Matkalla pukuhuoneeseen hän

- (a) tönäisee B1:ä epäurheilijamaisen virheen arvoisesti
- (b) tönäisee B1:ä pelistä erottavan virheen arvoisesti.

Tulkinta: Kun A1 on erotettu pelistä, hänelle ei enää voida tuomita virheitä eikä rangaistuksia. Päätuomari tai mahdollinen komissaari laatii A1:n käytöksestä raportin kilpailun järjestäjälle organisaatiolle.

A1:n pelistä erottavan virheen seurauksena B-joukkue saa molemmissa tapauksissa kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

39 TAPPELU

39-1 Toteamus. Jos tappelutilanteen jälkeen kaikki rangaistukset ovat kumonnet toisensa, niin sille joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan tappelun alkaessa, myönnetään sisäänheitto lähinnä paikkaa, jossa pallo oli tappelun alkaessa. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätin.

39-2 Esimerkki: A-joukkueella on ollut pallo hallussaan

(a) 20 sekunnin ajan

(b) 5 sekunnin ajan

kun kentällä syntyy tilanne, joka saattaa johtaa tappeluun. Erotuomarit erottavat kaksi kumman joukkueen vaihtopelaajaa pelistä näiden poistuttua joukkuepenkkialueiltaan.

Tulkinta: A-joukkue, jolla oli pallo hallussa ennen tappelutilannetta, saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa pallo oli tappelutilanteen alkaessa. Hyökkäysaika on jäljellä

(a) 4 sekuntia

(b) 19 sekuntia.

39-3 Toteamus. Kun päävalmentaja tai 1. apuvalmentaja (jos he eivät avusta erotuomareita järjestyksen palauttamisessa), vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja on erotettu pelistä heidän poistuttuaan joukkuepenkkialueelta tappelutilanteessa, niin päävalmentajalle tuomitaan yksi tekninen virhe. Jos päävalmentaja itse erotettiin pelistä, pöytäkirjaan merkitään "D₂". Jos vain muita henkilöitä erotettiin pelistä, pöytäkirjaan merkitään "B₂". Rangaistus on kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla ja pallon hallinta vastustajille.

Lisäksi jokaisesta muusta pelistä erottavasta virheestä rangaistus on kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla ja pallon hallinta vastustajille.

Kaikki rangaistukset pannaan toimeen, ellei joukkueilla ole toisensa kumoavia rangaistuksia. Rangaistusten päätteeksi peliä jatketaan sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta kuten minkä tahansa pelistä erottavan virheen jälkeen. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

39-4 Esimerkki: A6 on tullut kentälle tappelutilanteessa, ja hänet on siksi erotettu pelistä.

Tulkinta: A6:n pelistä erottamisesta hänelle merkitään pöytäkirjaan "D", ja loppuihin virheruutuihin "F". A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan virhe, joka merkitään "B₂". Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

39-5 Esimerkki: A1 ja B1 aloittavat tappelun kentällä. A6 ja B6 siirtyvät kentälle, mutta eivät osallistu tappeluun. A7 siirtyy myös kentälle ja lyö B1:ä kasvoihin.

Tulkinta: A1 ja B1 erotetaan pelistä (pöytäkirjaan "D_c"). A7 erotetaan pelistä (pöytäkirjaan "D₂" ja loppuihin virheruutuihin "F"). A6 ja B6 erotetaan pelistä, koska he menivät kentälle tappelun aikana (pöytäkirjaan "D", ja loppuihin virheruutuihin "F"). A-joukkueen ja B-joukkueen päävalmentajille tuomitaan tekniset virheet (pöytäkirjaan "B_c"). Sekä pelistä erottavien (A1 ja B1) että teknisten virheiden (A6 ja B6) rangaistukset kumoavat toisensa. A7:n pelistä erottamisen rangaistus hänen osallistuttuaan aktiivisesti tappeluun (pöytäkirjaan "D₂") pannaan toimeen. B1:n tilalle tullut pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

39-6 Esimerkki: A1 ja B1 aloittavat tappelun kentällä. A6 ja A-joukkueen joukkueenjohtaja siirtyvät kentälle ja osallistuvat aktiivisesti tappeluun.

Tulkinta: A1 ja B1 erotetaan pelistä (pöytäkirjaan "D_c"). Nämä pelistä erottavien virheiden (A1 ja B1) rangaistukset kumoavat toisensa. A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe, koska A6 ja A-joukkueen joukkueenjohtaja poistuivat joukkuepenkkialueelta (pöytäkirjaan "B₂"). A6 erotetaan pelistä, koska hän osallistui aktiivisesti tappeluun (pöytäkirjaan "D₂" ja loppuihin virheruutuihin "F"). Myös A-joukkueen joukkueenjohtaja erotetaan pelistä, ja tästä tuomitaan A-joukkueen päävalmentajalle tekninen virhe (pöytäkirjaan B₂). Tätä teknistä virhettä ei lasketa niihin, joiden perusteella päävalmentaja tulee erottaa pelistä.

Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja (tai pelaajat) heittää kuusi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla (kaksi A6:n ja joukkueenjohtajan penkiltä poistumisesta päävalmentajalle tuomitusta teknisestä virheestä, kaksi A6:n pelistä erottavasta virheestä hänen osallistuttuaan aktiivisesti tappeluun ja kaksi joukkueenjohtajan pelistä erottavasta virheestä hänenkin osallistuttuaan aktiivisesti tappeluun).

Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

39-7 Esimerkki: A-joukkueen päävalmentaja poistuu joukkuepenkkialueelta ja osallistuu aktiivisesti tappeluun tönäisemällä voimakkaasti B1:ä.

Tulkinta: A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan pelistä erottava virhe, koska hän poistui joukkuepenkkialueelta eikä avustanut erotuomareita järjestyksen palauttamisessa (pöytäkirjaan "D₂"). Hänelle ei tuomita toista pelistä erottavaa virhettä hänen osallistuttuaan aktiivisesti tappeluun. A-joukkueen päävalmentajan loppuihin virheruutuihin merkitään "F". Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

39-8 Esimerkki: Aikalisän aikana joitain kumman tahansa joukkueen vaihtopelaajia tai joukkueen avustajia siirrytään kentälle joukkuepenkkialueensa lähelle. Kentällä syntyy tilanne, joka saattaa johtaa tappeluun.

- (a) Kaikki kentällä olevat henkilöt pysyvät paikoillaan joukkuepenkkialueen lähellä.
- (b) Jotkut aikalisän takia jo kentällä olevista henkilöistä poistuvat joukkuepenkkialueen läheisyydestä, ja jotkut pelaajat osallistuvat aktiivisesti tilanteeseen, joka saattaa johtaa tappeluun.

Tulkinta:

- (a) Henkilöitä, jotka aikalisän takia jo olivat kentällä, ei eroteta pelistä.
- (b) Kaikki henkilöt, jotka aikalisän takia jo olivat kentällä ja poistuivat joukkuepenkkialueen läheisyydestä, erotetaan pelistä. Myös kaikki pelaajat, jotka osallistuivat aktiivisesti tilanteeseen, joka saattoi johtaa tappeluun, erotetaan pelistä.

42 ERIKOISTILANTEET

42-1 Toteamus. Erikoistilanteissa, joissa on monta mahdollista rangaistusta toimeenpantavana saman pysäytetyn pelikellon jaksolla, erotuomarien tulee kiinnittää erityistä huomiota siihen, missä järjestyksessä rikkomukset tai virheet ovat tapahtuneet, jotta he voisivat määrittää toimeenpantavat ja toisensa kumoavat rangaistukset oikein.

42-2 Esimerkki: B1 rikkoo epäurheilijamaisesti heittävä A1:ä. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Äänimerkin jälkeen yhä ilmassa pallo

- (a) ei osu renkaaseen
- (b) osuu renkaaseen, muttei mene koriin
- (c) menee koriin.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa B1:n epäurheilijamainen virhe tulee ottaa huomioon.

- (a) A-joukkueen hyökkäysaikarikkomusta (pallo ei osu renkaaseen) ei oteta huomioon, koska se tapahtui B1:n epäurheilijamaisen virheen jälkeen. A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla.
- (b) Hyökkäysaikarikkomusta ei syntynyt. A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla.
- (c) A1:lle myönnetään kaksi tai kolme pistettä ja yksi vapaaheitto ilman pelaajia reunapaikoilla.

Kaikissa tapauksissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

42-3 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Sen jälkeen A1:n ollessa edelleen heittotilanteessa häntä rikkoo B2.

Tulkinta: B2:n virhe jätetään ottamatta huomioon, ellei se ollut epäurheilijamainen tai pelistä erottava.

42-4 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä epäurheilijamaisesti. Sitten A-joukkueen ja B-joukkueen päävalmentajille tuomitaan tekniset virheet.

Tulkinta: Päävalmentajien samat teknisten virheiden rangaistukset kumoavat toisensa. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

42-5 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, ja pallo menee koriin. Sitten A1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: A1:n kori hyväksytään. Molempien virheiden rangaistukset ovat samat ja kumoavat toisensa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin hyväksytyyn koriin jälkeen.

42-6 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, ja pallo menee koriin. Sitten tuomitaan ensin A1:lle ja sen jälkeen myös B-joukkueen päävalmentajalle tekninen virhe.

Tulkinta: A1:n kori hyväksytään. Kaikkien virheiden rangaistukset ovat samat ja kumoavat toisensa tapahtumisjärjestyksessä. B1:n henkilökohtaisen virheen ja A1:n teknisen virheen rangaistukset kumoavat toisensa. B-joukkueen päävalmentajan teknisen virheen rangaistus pannaan toimeen. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan kuten yleensäkin hyväksytyyn koriin jälkeen.

42-7 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti heittotilanteessa, ja pallo menee koriin. Sitten A1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: A1:n kori hyväksytään. Virheiden rangaistukset eivät ole samat eivätkä kumoa toisiaan. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. A1 heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

42-8 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä A-joukkueen etukentällä.

- (a) Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.
- (b) Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Sen jälkeen A1 heittää pallon päin B1:ä (käsiin, jalkoihin, vartaloon tms.).

Tulkinta: B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. A1:lle tuomitaan tekninen virhe. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla.

Tapauksessa (a) peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa B1:n virhe tehtiin. Jos hyökkäysaikaa oli 14 sekuntia tai enemmän, se jatkuu siitä, mihin jäätiin. Jos hyökkäysaikaa oli vähemmän kuin 14 sekuntia, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

Tapauksessa (b) A1 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

42-9 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä.

- (a) Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.
- (b) Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Sen jälkeen A1 heittää pallon läheltä suoraan B1:n kasvoihin (päähän).

Tulkinta: B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. A1:lle tuomitaan pelistä erottava virhe ilman pelaajakontaktia.

Tapauksessa (a) A-joukkueen pallonhallinta mitätöidään, koska sen jälkeen on muita rangaistuksia toimeenpantavana.

Tapauksessa (b) A1:n tilalle tullut pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla.

Molemmissa tapauksissa kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

42-10 Esimerkki: Heittokellossa on aikaa 8 sekuntia, kun B1 rikkoo A1:ä takakentällään. Sen jälkeen B2:lle tuomitaan tekninen virhe.

- (a) B1:n virhe oli neljäs joukkuevirhe ja B2:n tekninen virhe viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä.
- (b) B1:n virhe oli viides joukkuevirhe ja B2:n tekninen virhe kuudes joukkuevirhe tällä neljänneksellä.
- (c) A1:ä rikottiin heittotilanteessa, ja pallo ei mennyt koriin.
- (d) A1:ä rikottiin heittotilanteessa, ja pallo meni koriin.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa B2:n teknisen virheen rangaistuksena kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Vapaaheiton jälkeen:

- (a) Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun B1:n virhe tehtiin. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.
- (b) A1 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.
- (c) A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.
- (d) A1:n kori hyväksytään. A1 heittää yhden vapaaheiton, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

42-11 Esimerkki: Heittokellossa on aikaa 8 sekuntia, kun B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti. Sen jälkeen

- (a) A2:lle
- (b) B2:lle

tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta:

- (a) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla.
- (b) Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla.

Molemmissa tapauksissa teknisen virheen vapaaheiton jälkeen A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviihvalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

42-12 Toteamus. Jos vapaaheittojen aikana tehdään kaksoisvirhe tai saman rangaistuksen aiheuttavat virheet, virheet merkitään pöytäkirjaan, mutta niiden rangaistuksia ei panna toimeen.

42-13 Esimerkki: A1:lle on myönnetty kaksi vapaaheittoa.

- (a) Ensimmäisen vapaaheiton jälkeen
- (b) Onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen, mutta ennen kuin B-joukkueella on pallo käytettävissään sisäänheittoon päätyrajalta
- (c) Epäonnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen, mutta ennen kuin kumpikaan joukkue on saanut palloa haltuunsa
- (d) Epäonnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen, kun jompikumpi joukkue on saanut pallon haltuunsa

A2:lle ja B2:lle tuomitaan kaksoisvirhe tai molemmille tekniset virheet.

Tulkinta: A2:n ja B2:n samat rangaistukset kumoavat toisensa.

Tapauksessa (a) A1 heittää toisen vapaaheittonsa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin viimeisen vapaaheiton jälkeen.

Tapauksessa (b) peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta.

Tapauksessa (c) syntyy ylösheittilanne.

Tapauksessa (d) peli jatkuu sen joukkueen sisäänheitolla, joka sai pallon haltuunsa.

42-14 Toteamus. Jos tuomitaan tekninen virhe, vapaaheitto heitetään heti ilman pelaajia reunapaikoilla. Tämä ei päde, jos päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe kenen tahansa muun joukkuepenkillä istumaan oikeutetun henkilön pelistä erottamisesta. Tällaisen teknisen virheen rangaistus (kaksi vapaaheittoa ja sisäänheitto etukentän sisäänheittoviivalta) pannaan toimeen siinä järjestyksessä, missä kaikki virheet ja rikkomukset tapahtuivat, elleivät ne kumoa toisiaan.

42-15 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Kentällä syntyy sitten tilanne, joka saattaa johtaa tappeluun. A6 siirtyy kentälle muttei osallistu aktiivisesti tappeluun.

Tulkinta: A6 erotetaan pelistä hänen siirryttyään kentälle tappelutilanteessa. A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tästä tekninen virhe, josta merkitään pöytäkirjaan "B₂". A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla A-joukkueen päävalmentajan teknisestä virheestä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

42-16 Toteamus. Kaksoisvirhetilanteessa ja tilanteessa, jossa samat virherangaistukset ovat kumoutuneet, ja jäljellä ei ole muita rangaistuksia toimeenpantavana, peliä jatketaan sen joukkueen sisäänheitolla, jolla oli pallo hallussaan tai joka oli oikeutettu pallonhallintaan ennen ensimmäistä sääntörिकettä.

Jos kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan tai oikeutta pallonhallintaan ennen ensimmäistä sääntörिकettä, syntyy ylösheittilanne. Peliä jatketaan vuorohallinnan sisäänheitolla.

42-17 Esimerkki: Ensimmäisen ja toisen neljänneksen välisellä pelitauolla A1:lle ja B1:lle tuomitaan pelistä erottavat virheet, tai A-joukkueen ja B-joukkueen päävalmentajille tuomitaan tekniset virheet.

Suuntanuoli näyttää hallintavuoroa

(a) A-joukkueelle

(b) B-joukkueelle.

Tulkinta: Molempien joukkueiden samat rangaistukset kumoavat toisensa.

Molemmissa tapauksissa peliä jatketaan hallintavuorossa olevan joukkueen sisäänheitolla keskirajan jatkeelta. Kun pallo koskettaa kentällä olevaa pelaajaa, suuntanuoli käännetään näyttämään vastustajien hallintavuoroa.

42-18 Esimerkki: Kuljettavalle A1:lle tuomitaan pallollisen joukkueen virhe tai kaksoiskuljetusrikkomus. Kun peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla, B2 rikkoo A2:a

- (a) ennen kuin pallo on B-joukkueen käytettävissä sisäänheittoa varten.
- (b) kun pallo on jo B-joukkueen käytettävissä sisäänheittoa varten.

Tämä on kolmas joukkuevirhe neljänneksellä.

Tulkinta: Molemmat sääntörikkheet tapahtuivat samalla pysäytetyn pelikellon jaksolla, ja

- (a) ennen kuin pallo tuli eloon B-joukkueen sisäänheittoa varten. Siksi samat rangaistukset kumoavat toisensa.

Koska A-joukkueella oli pallo hallussaan ennen ensimmäistä sääntörikettä, peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa A1:n virhe tai rikkomus tapahtuivat. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

- (b) kun pallo oli jo tullut eloon B-joukkueen sisäänheittoa varten. Ensimmäisen sääntörikkkeen rangaistusta ei voida enää käyttää toisen rangaistuksen kumoamiseen.

B2:n virheestä seurannut sisäänheittorangaistus kumoaa A1:n sääntörikkeestä aiheutuneen oikeuden pallonhallintaan. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa B2:n virhe tapahtui. Jos jatketaan takakentältä, hyökkäysaika on 24 sekuntia. Jos jatketaan etukentältä, hyökkäysaika on 14 sekuntia.

43 VAPAAHEITOT

43-1 Toteamus. Reunapaikoilla olevat eri joukkueiden pelaajat saavat asettua reunapaikoille vuorotellen. Niiden pelaajien, jotka eivät asetu reunapaikoille, tulee pysytellä vapaaheittoviivan jatkeen ja kolmen pisteen kaaren takana vapaaheiton päättymiseen saakka.

43-2 Esimerkki: A1 heittää viimeisen vapaaheittonsa. Yksikään B-joukkueen pelaaja ei asetu reunapaikalle.

Tulkinta: Vapaaheittojen aikana pelaajat saavat asettua vain oman joukkueensa reunapaikoille. Jos he eivät asetu niille, heidän tulee pysytellä vapaaheittoviivan jatkeen ja kolmen pisteen kaaren takana vapaaheiton päättymiseen saakka.

43-3 Toteamus. Jos molemmat joukkueet syyllistyvät rikkomukseen viimeisessä vapaaheitossa, seuraa ylösheittoilanne.

43-4 Esimerkki: B2 astuu kolmen sekunnin alueelle ennen kuin pallo on irronnut A1:n käsistä viimeisessä vapaaheitossa. Pallo ei osu renkaaseen.

Tulkinta: B2 ja A1 syyllistyivät rikkomukseen vapaaheitossa. Syntyy ylösheittoilanne.

44 KORJATTAVISSA OLEVA EREHDYS

44-1 Toteamus. Jotta erehdys voidaan korjata, tulee erotuomarien, toimitsijoiden tai mahdollisen komissaarin huomata se, ennen kuin pallo tulee uudelleen eloon sen jälkeen, kun pelikello on käynnistynyt, ja pallo on tämän jälkeen ensimmäisen ker-
ran kuollut. Tämä tarkoittaa ajallisesti seuraavaa:

Erehdys tapahtuu kuolleen pallon aikana	- Erehdys korjattavissa.
Pallo elossa	- Erehdys korjattavissa.
Pelikello käynnistyy tai jatkaa kulkuaan	- Erehdys korjattavissa.
Pallo kuolee	- Erehdys korjattavissa.
Pallo uudelleen elossa	- Erehdystä ei enää voi korjata.

Erehdyksen korjaamisen jälkeen pallo annetaan sen joukkueen haltuun, jolla oli oikeus pallonhallintaan sillä hetkellä, kun peli keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

44-2 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on neljäs joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erotuomari antaa erehdyksessä A1:lle kaksi vapaaheittoa. Peli jatkuu viimeisen onnistuneen vapaaheiton jälkeen. B2 saa pallon haltuunsa, kuljettaa ja tekee korin.

Erehdys huomataan

- (a) ennen kuin pallo on A-joukkueen käytettävissä päätyrajalla sisäänheittoa varten
- (b) sen jälkeen, kun pallo on A-joukkueen käytettävissä päätyrajalla sisäänheittoa varten.

Tulkinta: B2:n kori hyväksytään.

- (a) Erehdys on edelleen korjattavissa. Vapaaheitot mitätöidään, ja pallo annetaan sisäänheittoa varten A-joukkueelle päätyrajalta kuten yleensäkin hyväksytyin korin jälkeen.
- (b) Erehdys ei ole enää korjattavissa, ja peli jatkuu.

44-3 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. A1 saa kaksi vapaaheittoa. Ensimmäinen vapaaheitto onnistuu, ja sen jälkeen B2 ottaa erehdyksessä pallon ja syöttää sen päätyrajalta B3:lle. Kun heittokellossa on aikaa 18 sekuntia,

- (a) B3 kuljettaa palloa etukentällään
- (b) B3 tekee korin,

ja huomataan, että A1:n toista vapaaheittoa ei heitettykään.

Tulkinta: Peli keskeytetään välittömästi. A1 heittää toisen vapaaheittonsa ilman pelaajia

reunapaikoilla.

- (a) Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa se keskeytettiin. Hyökkäysaikaa on jäljellä 18 sekuntia.
- (b) B3:n kori hyväksytään. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin hyväksytyin korin jälkeen.

44-4 Toteamus. Jos annettiin väärän pelaajan heittää vapaaheitto tai -heitot, nämä heitot mitätöidään, onnistuivatpa ne tai eivät. Jos peli ei ole vielä jatkunut, pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta, ellei ole muita sääntörikkeiden rangaistuksia toimeenpantavana. Jos peli on jo jatkunut, se keskeytetään erehdyksen korjaamiseksi. Korjaamisen jälkeen peliä jatketaan lähinnä kohtaa, jossa se keskeytettiin.

Jos erotuomarit huomaavat ennen pallon irtoamista vapaaheittäjän käsistä ensimmäisessä vapaaheitossa, että väärä pelaaja aikoo heittää vapaaheitot, hänet tulee välittömästi vaihtaa oikeaan ilman mitään rangaistusta.

44-5 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on kuudes joukkuevirhe tällä neljänneksellä. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A1:n sijasta A2 asettuu heittämään vapaaheittoja. Erehdys huomataan

- (a) ennen kuin pallo on irronnut A2:n käsistä ensimmäisessä vapaaheitossa
- (b) sen jälkeen, kun pallo on irronnut A2:n käsistä ensimmäisessä vapaaheitossa
- (c) onnistuneen toisen vapaaheiton jälkeen.

Tulkinta:

- (a) Erehdys korjataan välittömästi, ja A1 määrätään heittämään vapaaheitot. Tästä ei seuraa mitään rangaistusta A-joukkueelle.
- (b) ja (c) Myönnetyt kaksi vapaaheittoa mitätöidään, ja peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä.

Jos B1:n virhe oli epäurheilijamainen, myös rangaistukseen sisältyvä oikeus pallonhallintaan menetetään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä.

44-6 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A1:n sijasta A2 asettuu heittämään vapaaheittoja. Toisessa vapaaheitossa pallo osuu renkaaseen, ja A3 ottaa levypallon ja tekee kahden pisteen korin. Erehdys huomataan ennen kuin pallo on B-joukkueen käytettävissä päätyrajan sisäänheittoon.

Tulkinta: Myönnetyt kaksi vapaaheittoa mitätöidään. A3:n kori hyväksytään. Peliä jatketaan

B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi, tässä tapauksessa B-joukkueen päätyrajalta.

44-7 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittotilanteessa, ja pallo ei mene koriin. Sen jälkeen B-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe. Sen sijaan että A1 heittäisi kaksi B1:n virheestä seurannutta vapaaheittoa, A2 heittää kaikki kolme vapaaheittoa. Erehdys huomataan, ennen kuin pallo on irronnut A2:n käsistä kolmannessa vapaaheitossa.

Tulkinta: Ensimmäisen, B-joukkueen päävalmentajan teknisestä virheestä seuranneen vapaaheiton, A2 heitti sääntöjen mukaisesti. Jos vapaaheitto onnistui, se hyväksytään. A2:n kaksi seuraavaa vapaaheittoa, jotka A1:n olisi pitänyt heittää, mitätöidään, menivätpä ne koriin tai eivät. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä.

44-8 Esimerkki: B1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen rikottuaan A1:ä heittotilanteessa. Pallo menee koriin. Sen jälkeen B-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe. A2 heittää molemmat vapaaheitot, jotka onnistuvat. Erehdys huomataan heti A2:n viimeisen vapaaheiton jälkeen.

Tulkinta: A1:n kori hyväksytään, ja samoin A2:n ensimmäinen vapaaheitto, joka johtui teknisestä virheestä. Toisen vapaaheiton heitti väärä pelaaja A2. Siksi koko B1:n epäurheilijamaisen virheen rangaistus – vapaaheitto ja A-joukkueen sisäänheitto sisäänheittoviivalta - mitätöidään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.

44-9 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä pelikellon äänimerkin soidessa kolmannen neljänneksen päätteeksi. Tämä on kuudes joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erotuomarit toteavat, että B1:n virhe tehtiin, kun pelikellossa oli aikaa 0,3 sekuntia. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A1:n sijasta A2 heittää vapaaheitot. Erehdys huomataan sen jälkeen, kun pallo on irronnut A2:n käsistä ensimmäisessä vapaaheitossa.

Tulkinta: Myönnetyt kaksi vapaaheittoa mitätöidään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä. Pelikellossa on aikaa 0,3 sekuntia.

44-10 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, kun pelikellossa on aikaa 3 sekuntia kolmannella neljänneksellä. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A1:n sijasta A2 heittää vapaaheitot, ja neljännes päättyy.

(a) Erehdys huomataan seuraavalla pelitauolla.

(b) Erehdys huomataan, kun pallo on tullut eloon neljännen neljänneksen aloittamiseksi.

Tulkinta:

(a) Erehdys on yhä korjattavissa. Myönnetyt kaksi vapaaheittoa mitätöidään. Neljäs neljännes aloitetaan vuorohallinnan sisäänheitolla keskirajan jatkeelta.

(b) Erehdys ei ole enää korjattavissa. Peli jatkuu.

44-11 Toteamus. Erehdysten korjaamisen jälkeen peli jatkuu kohdasta, jossa se keskeytettiin erehdysten korjaamiseksi, paitsi jos jätettiin antamatta ansaittu vapaaheitto tai -heitot ja

(a) jos pallo on ollut erehdyksestä lähtien saman joukkueen hallussa, jatketaan erehdysten korjaamisen jälkeen kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen

(b) jos pallo on ollut erehdyksestä lähtien saman joukkueen hallussa, ja tämä joukkue tekee korin, erehdystä ei oteta huomioon, ja peli jatkuu kuten minkä tahansa normaalin pelitilannekorin jälkeen.

44-12 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto A-joukkueelle. Sisäänheiton jälkeen A2 kuljettaa, ja B2 tökkää pallon ulos kentältä. A-joukkueen päävalmentaja pyytää aikalisän. Aikalisän aikana erotuomarit huomaavat erehdysten.

Tulkinta: A1 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

44-13 Esimerkki: Ensimmäisellä neljänneksellä pelikellossa on aikaa 2 sekuntia, kun B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto A-joukkueelle. Sisäänheittäjä A2 syöttää pallon A3:lle, ja neljännes päättyy. Pelitauon aikana erotuomarit huomaavat erehdysten. Suuntanuoli näyttää A-joukkueen hallintavuoroa.

Tulkinta: Erehdys on yhä korjattavissa. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Toinen neljännes alkaa A-joukkueen vuorohallinnan sisäänheitolla keskirajan jatkeelta.

44-14 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto A-joukkueelle. Sisäänheiton jälkeen B1 rikkoo A2:a heittotilanteessa, ja pallo ei mene koriin. A2:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Aikalisän aikana erotuomarit huomaavat erehdysten.

Tulkinta: A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Sitten A2 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

44-15 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto A-joukkueelle. Sisäänheiton jälkeen A2 tekee korin. Ennen kuin pallo tulee eloon korin jälkeen, erotuomarit huomaavat erehdysten.

Tulkinta: Erehdystä ei oteta huomioon, ja peli jatkuu kuten yleensäkin pelitilannekorin jälkeen.

44-16 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erotuomarit huomaavat, että A1:n paidassa on väärä logo. A-joukkueen joukkueenjohtaja auttaa A1:n logon peittämisessä, ja siksi A1 vaihdetaan A6:een. Erehdyksessä peliä jatketaan vapaaheittojen sijaan sisäänheitolla. Sisäänheittäjä A2 syöttää pallon kentälle A3:lle, jolloin erotuomarit huomaavat erehdyksen ja keskeyttävät pelin välittömästi.

Tulkinta: Erehdys on vielä korjattavissa. Koska A1 vaihdettiin kentältä joukkueen avustajan autettua häntä, ja pelikello on sen jälkeen käynyt ja pysäytetty, A1 palaa kentälle ja heittää kaksi vapaaheittoa. Peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

44-17 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erotuomarit huomaavat, että A1:n paidassa on väärä logo. A-joukkueen joukkueenjohtaja auttaa A1:n logon peittämisessä, ja siksi A1 vaihdetaan A6:een. Vaihdon jälkeen A-joukkueelle annetaan vapaaheittojen sijaan sisäänheitto. Sisäänheiton aikana, ennen kuin kukaan pelaaja koskettaa palloa kentällä, erotuomarit huomaavat erehdyksen ja keskeyttävät pelin välittömästi.

Tulkinta: Erehdys on vielä korjattavissa. Koska A1 vaihdettiin kentältä joukkueen avustajan autettua häntä, ja pelikelloa ei ole sen jälkeen vielä käynnistetty, A6 heittää kaksi vapaaheittoa. Peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

44-18 Toteamus. Erotuomarit voivat korjata ajanoton virheet, joissa pelikelloa on käytetty liikaa tai liian vähän, milloin tahansa ennen kuin päätuomari on allekirjoittanut pöytäkirjan.

44-19 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 7 sekuntia neljännellä neljänneksellä, ja tilanne on 76 –76. A-joukkueelle on myönnetty sisäänheitto etukentältä. Siitä kun pallo on koskettanut pelaajaa kentällä, kuluu 3 sekuntia, ennen kuin pelikello käynnistyy. Siitä vielä 4 sekunnin jälkeen A1 tekee korin. Tässä vaiheessa erotuomarit huomaavat, että pelikello käynnistyi 3 sekuntia liian myöhään.

Tulkinta: Jos erotuomarit toteavat, että kori syntyi jäljellä olleen 7 sekunnin kuluessa, se hyväksytään. Jos erotuomarit toteavat myös, että pelikello käynnistyi 3 sekuntia liian myöhään, peliaikaa ei ole enää jäljellä. Erotuomarit toteavat ottelun päättyneeksi.

B – PÖYTÄKIRJA – PELISTÄ EROTTAVAT VIRHEET

B-1 Esimerkkejä eri henkilöiden pelistä erottavista virheistä:

Poistuvat joukkuepenkkialueelta eivätkä auta tai yritä auttaa erotuomareita

1. Vain
päävalmentaja
erotetaan pelistä

Päävalmentaja	D ₂	F	F
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

2. Vain 1.
apuvalmentaja
erotetaan pelistä

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja	D	F	F
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

3. Sekä
päävalmentaja että
1. apuvalmentaja
erotetaan pelistä

Päävalmentaja	D ₂	F	F
1. apuvalmentaja	D	F	F
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

4. Vaihtopelaaja
erotetaan pelistä

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja			
Pelaaja 7	P ₂	P ₂	D F F
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

5. Kaksi
vaihtopelaajaa ja
kentältä poistettu
pelaaja erotetaan
pelistä

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja			
Pelaaja 7	P ₂	P ₂	D F F
Pelaaja 10	P ₂	T ₁	P P D F
Pelaaja 11	P ₃	T ₁	P P P DF
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Osallistuvat aktiivisesti tappeluun

Päävalmentaja	D ₂	F	F
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja	D ₂	F	F
Rangaistus: neljä vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Päävalmentaja	D ₂	F	F
1. apuvalmentaja	D ₂	F	F
Rangaistus: neljä vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja			
Pelaaja 7	P ₂	P ₂	D F F
Rangaistus: neljä vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja			
Pelaaja 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F
Pelaaja 10	P ₂	T ₁	P P D ₂ F
Pelaaja 11	P ₃	T ₁	P P P D ₂ F
Rangaistus: kahdeksan vapaaheittoa ja pallonhallinta			

6. Joukkueen
avustaja erotetaan
pelistä

Päävalmentaja	B ₂	B	
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Päävalmentaja	B ₂	B ₂	
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: neljä vapaaheittoa ja pallonhallinta			

7. Kaksi joukkueen
avustajaa erotetaan
pelistä

Päävalmentaja	B ₂	B	B
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Päävalmentaja	B ₂	B ₂	B ₂
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: kuusi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

B-2 Esimerkkejä päävalmentajan teknisestä virheestä hänen epäurheilijamaisesta käyttäytymisestään tai mistä tahansa muusta syystä, kun lisäksi joukkueen avustaja on erotettu pelistä hänen poistuttuaan joukkuepenkkialueelta tappelutilanteessa:

1. Ensimmäisellä neljänneksellä alkaa tappelu, jonka yhteydessä joukkueen avustaja erotetaan pelistä. Kolmannella neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe hänen itsensä epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Päävalmentaja	B ₂	B	C ₁
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: Yksi vapaaheitto			

Päävalmentajaa ei eroteta pelistä.

2. Ensimmäisellä neljänneksellä alkaa tappelu, jonka yhteydessä joukkueen avustaja erotetaan pelistä. Kolmannella neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe mistä tahansa muusta syystä.

Päävalmentaja	B ₂	B	B ₁
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: Yksi vapaaheitto			

Päävalmentajaa ei eroteta pelistä.

3. Ensimmäisellä neljänneksellä alkaa tappelu, jonka yhteydessä joukkueen avustaja erotetaan pelistä. Kolmannella neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe hänen itsensä epäurheilijamaisesta käytöksestä. Neljännellä neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan toinen tekninen virhe hänen itsensä epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Päävalmentaja	B ₂	B	C ₁	C ₁ GD
1. apuvalmentaja				
Rangaistus: Yksi vapaaheitto				

Päävalmentaja erotetaan pelistä kahden C-virheen takia.

4. Ensimmäisellä neljänneksellä alkaa tappelu, jonka yhteydessä joukkueen avustaja erotetaan pelistä. Kolmannella neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe mistä tahansa muusta syystä. Neljännellä neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan toinen tekninen virhe mistä tahansa muusta syystä.

Päävalmentaja	B ₂	B	B ₁	B ₁ GD
1. apuvalmentaja				
Rangaistus: Yksi vapaaheitto				

Päävalmentaja erotetaan pelistä kolmen B-virheen takia.

F VIDEOTARKISTUS (IRS)

Suomen Koripalloliiton alaisissa kilpailuissa videotarkistusta voidaan käyttää vain niissä sarjoissa, joissa siitä on erikseen päätetty.

F-1 Määritelmä

F-1.1 Toteamus. Ennen ottelua päätuomari hyväksyy käytettävän videolaitteiston ja kertoo molemmille päävalmentajille sen käyttämisestä. Vain päätuomarin hyväksymää videolaitteistoa voidaan käyttää.

F-1.2 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton äänimerkin soidessa ottelun loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Paikalla ei ole hyväksyttyä videotarkistuslaitteistoa, mutta B-joukkueen joukkueenjohtaja ilmoittaa, että he ovat kuvanneet ottelun katsomosta käsin, ja antaa videomateriaalin erotuomarien käytettäväksi.

Tulkinta: B-joukkueen joukkueenjohtajan tarkistuspyyntö evätään.

F-2 Yleiset periaatteet

F-2.1 Toteamus. Erotuomarien tulee pitää molemmat joukkueet kentällä, mikäli neljänneksen tai jatkoajan lopussa käytetään videotarkistusta. Neljänneksen välinen tai jatkoaikaa edeltävä pelitauko alkaa vasta, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksen.

F-2.2 Esimerkki: A1 heittää äänimerkin soidessa neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, irtosiko A1:n heitto hänen käsistään ennen peliajan päättymistä, ja päättävät käyttää videotarkistusta. Joukkueet alkavat siirtyä penkeilleen.

Tulkinta: Erotuomarien tulee pitää molemmat joukkueet kentällä. Pelitauko alkaa, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksen.

F-2.3 Toteamus. Tarkistettavan tilanteen jälkeen videotarkistus on toteutettava heti tilaisuuden tullen, eli kun pelikello on pysähtynyt ja pallo kuollut. Jos erotuomarit eivät kuitenkaan keskeytä peliä syntyneen korin jälkeen, tarkistus tulee toteuttaa, kun erotuomarit ovat ensimmäisen kerran keskeyttäneet pelin mistä tahansa syystä, ilman että kumpikaan joukkue kärsii siitä.

F-2.4 Esimerkki: A1 heittää kolmen pisteen heiton, joka onnistuu. Peli jatkuu välittömästi B1:n sisäänheitolla, ja B-joukkue aloittaa nopean hyökkäyksen. Erotuomarit eivät ole varmoja siitä, heittikö A1 kolmen pisteen alueelta ja päättävät käyttää videotarkistusta.

Tulkinta: Ensimmäinen mahdollisuus keskeyttää peli tarkistusta varten on, kun pallo kuolee korin jälkeen. Voi kuitenkin olla, että pelin kuluessa erotuomareilla ei ole tarpeeksi aikaa reagoida. Tässä tapauksessa erotuomareiden tulee keskeyttää peli aiheuttamatta haittaa B-

joukkueelle ja toteuttaa tarkistus nopean hyökkäyksen päätyttyä, tai kun peli keskeytetään ensimmäisen kerran korin jälkeen.

F-2.5 Toteamus. Aikalisä- tai vaihtopyyntö voidaan perua, kun erotuomarien päätös on kerrottu videotarkistuksen jälkeen.

F-2.6 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton, joka onnistuu. B-joukkueen päävalmentaja pyytää aikalisää. Erotuomarit eivät ole varmoja siitä, heitettiinkö heitto kolmen pisteen alueelta, ja päättävät käyttää videotarkistusta. Tarkistuksen aikana B-joukkueen päävalmentaja haluaa perua aikalisäpyyntönsä.

Tulkinta: B-joukkueen päävalmentajan aikalisäpyyntöä ei käsitellä, ennen kuin tarkistuksen jälkeen erotuomari kertoo lopullisen päätöksen. Aikalisäpyyntö voidaan perua milloin tahansa tarkistuksen aikana ja vielä siihen saakka, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksen ja on valmis käynnistämään aikalisän.

F-2.7 Esimerkki: B1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe. B-joukkueen päävalmentaja pyytää aikalisää. Erotuomarit eivät ole varmoja siitä, oliko virhe todella epäurheilijamainen. B6 pyytää B1:n vaihtoa kentältä. Videotarkistuksen aikana B6 palaa joukkuepenkilleen.

Tulkinta: B6:n vaihtopyyntöä ja B-valmentajan aikalisäpyyntöä ei käsitellä, ennen kuin tarkistuksen jälkeen erotuomari kertoo lopullisen päätöksen. Vaihtopyyntö voidaan perua milloin tahansa tarkistuksen aikana ja vielä siihen saakka, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksen ja on valmis myöntämään aikalisän.

F-3.1. Neljänneksen tai jatkoajan lopussa

F-3.1.1 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton äänimerkin soidessa neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, heitettiinkö heitto ennen peliajan loppumista.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää neljänneksen lopussa sen tarkistamiseen, irtosiko A1:n onnistunut heitto hänen käsistään ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä.

Jos videotarkistus osoittaa, että heitto irtosi ennen neljänneksen peliajan päättymistä, päätuomari vahvistaa, että A1:n kori hyväksytään.

Jos videotarkistus osoittaa, että heitto irtosi neljänneksen peliajan päätyttyä, A1:n koria ei hyväksytä.

F-3.1.2 Esimerkki: B-joukkue johtaa kahdella pisteellä. B1 rikkoo A1:ä äänimerkin soidessa ensimmäisen jatkoajan loppumisen merkiksi. Tämä on viides joukkuevirhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, tapahtuiko virhe ennen jatkoajan päättymistä.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää jatkoajan lopussa sen tarkistamiseen, tapahtuiko B1:n virhe ennen peliajan päättymistä.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe tapahtui ennen äänimerkin soimista, pelikelloon asetetaan jäljellä oleva peliaika, A1 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe tapahtui äänimerkin jo soitua, B1:n virhe jätetään huomiotta. Epäurheilijamainen käytös vain raportoidaan kilpailun järjestävälle organisaatiolle.

F-3.1.3 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä äänimerkin soidessa toisen jatkoajan loppumisen merkiksi. Pallo ei mene koriin.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää toisen jatkoajan lopussa sen tarkistamiseen, tapahtuiko B1:n virhe ennen peliajan päättymistä.

Jos näin on, pelikelloon asetetaan jäljellä oleva peliaika, ja A1 heittää kaksi vapaaheittoa. Peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen,

Jos taas videotarkistus osoittaa, että B1:n virhe tapahtui toisen jatkoajan päätyttyä, sitä ei oteta huomioon, ellei se ollut epäurheilijamainen tai pelistä erottava, ja pelataan vielä kolmas jatko aika.

F-3.1.4 Esimerkki: A1 heittää kolmen pisteen heiton äänimerkin soidessa neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, koskettiko A1 rajaviivaa heittäessään.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää neljänneksen lopussa sen tarkistamiseen, irtosiko A1:n onnistunut pelitilanneheitto heittäjän käsistä ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä. Jos irtosi, niin videotarkistusta voidaan käyttää myös sen tarkistamiseen, oliko heittäjä kentän ulkopuolella, ja jos oli, kuinka paljon aikaa pelikelloon tulee asettaa.

F-3.1.5 Esimerkki: A1 heittää kahden pisteen heiton äänimerkin soidessa neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, syntyikö hyökkäysaikarikkomus.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää neljänneksen lopussa sen tarkistamiseen, irtosiko onnistunut heitto heittäjän käsistä ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä. Jos näin on, videotarkistusta voidaan käyttää myös sen tarkistamiseen, syyllistyikö A-joukkue hyökkäysaikarikkomukseen.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto irtosi A1:n käsistä 0,4 sekuntia ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä, ja että pallo oli vielä A1:n käsissä, kun heittokellon äänimerkki soi 0,2 sekuntia ennen pallon irtoamista, korja ei hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa hyökkäysaikarikkomus tapahtui. Pelikellossa on aikaa 0,6 sekuntia, ja heittokello sammutetaan.

F-3.1.6 Esimerkki: A1 heittää kahden pisteen heiton äänimerkin soidessa toisen neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, irtosiko heitto

heittäjän käsistä ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä, ja jos näin oli, syyllistykö A-joukkue kahdeksan sekunnin rikkomukseen.

Tulkinta: Neljänneksen lopussa videotarkistusta voidaan käyttää sen tarkistamiseen, irtosiko onnistunut pelitilanneheitto heittäjän käsistä ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä, ja myös sen tarkistamiseen, syyllistykö A-joukkue kahdeksan sekunnin rikkomukseen.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto irtosi ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä, ja että ennen A1:n heittoa A-joukkue syyllistyi kahdeksan sekunnin rikkomukseen pelikellon näyttäessä 3,4 sekuntia, A1:n koria ei hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä paikkaa, jossa kahdeksan sekunnin rikkomus tapahtui. Pelikellossa on aikaa 3,4 sekuntia, ja heittokello sammutetaan.

Jos taas videotarkistus osoittaa, että A-joukkue ei syyllistynyt kahdeksan sekunnin rikkomukseen, A1:n kori hyväksytään, ja toinen neljännes on päättynyt. Toinen puoliaika alkaa vuorohallinnan sisäänheitolla keskirajan jatkeelta.

F-3.1.7 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 2,5 sekuntia, kun A1 heittää. Pallo pomppaa renkaasta, ja B1 saa sen haltuunsa ja alkaa kuljettaa. Tällöin äänimerkki soi ottelun loppumisen merkiksi. Erotuomarit eivät ole varmoja, astuiko B1 kentän ulkopuolelle laskeutuessaan pallon kanssa lattialle.

Tulkinta: Videotarkistusta ei voida käyttää sen ratkaisemiseen, oliko joku muu kuin heittäjä kentän ulkopuolella.

F-3.2 Pelikellon näyttäessä 2:00 tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla

F-3.2.1 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä 1:41, kun A1 heittää heittokellon äänimerkin soidessa. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo jo irronnut A1:n käsistä heittokellon äänimerkin soidessa. He toteavat tämän

- (a) ennen kuin pallo tulee korin jälkeen eloon B-joukkueen sisäänheittoa varten
- (b) sen jälkeen, kun pallo on tullut korin jälkeen eloon B-joukkueen sisäänheittoa varten, ja erotuomarit keskeyttävät pelin ensimmäisen kerran mistä tahansa syystä
- (c) kun pallo on tullut uudestaan eloon erotuomarien keskeytettyä pelin ensimmäisen kerran.

Tulkinta: Kun pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän, videotarkistusta voidaan käyttää sen tarkistamiseen, irtosiko pallo A1:n käsissä ennen heittokellon äänimerkkiä.

Erotuomarit voivat keskeyttää peli heti pallon mentyä koriin ja pelikellon pysähtyttyä sen toteamiseksi, irtosiko pallo onnistuneessa heitossa heittäjän käsistä ennen heittokellon äänimerkkiä. Tarkistus täytyy toteuttaa viimeistään, ennen kuin pallo tulee uudestaan eloon erotuomarien keskeytettyä pelin seuraavan kerran.

Tapauksessa (a) erotuomarien tulee keskeyttää peli välittömästi ja toteuttaa videotarkistus ennen pelin jatkamista.

Tapauksessa (b) erotuomarien tulee toteuttaa videotarkistus heti, kun he keskeyttivät pelin mistä tahansa syystä sen jälkeen, kun videotarkistusta vaativa tilanne syntyi.

Tapauksessa (c) aikaraja videotarkistukselle umpeutui, kun pallo tuli uudestaan eloon sen jälkeen, kun erotuomarit olivat keskeyttäneet pelin ensimmäisen kerran. Alkuperäinen päätös jää voimaan.

Jos tapauksissa (a) ja (b) videotarkistus osoittaa, että pallo yhä A1:n käsissä heittokellon äänimerkin soidessa, kyseessä on hyökkäysaikarikkomus. A1:n korja ei hyväksytä.

Tapauksessa (a) peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.

Tapauksessa (b) peliä jatketaan keskeytyksen syyn mukaisesti joko sen joukkueen sisäänheitolla, jolla oli pallo hallussaan tai oikeus pallon hallintaan, kun erotuomarit keskeyttivät pelin, tai vapaaheitoilla. Jos jatketaan sisäänheitolla, se heitetään lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun peli keskeytettiin.

Jos taas tapauksissa (a) ja (b) videotarkistus osoittaa, että pallo ei ollut enää A1:n käsissä heittokellon äänimerkin soidessa, heittokellon äänimerkki jätetään huomiotta. A1:n kori hyväksytään.

Tapauksessa (a) peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin hyväksytyt korit jälkeen.

Tapauksessa (b) peliä jatketaan keskeytyksen syyn mukaisesti joko sen joukkueen sisäänheitolla, jolla oli pallo hallussaan tai oikeus pallon hallintaan, kun erotuomarit keskeyttivät pelin, tai vapaaheitoilla. Jos jatketaan sisäänheitolla, se heitetään lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun peli keskeytettiin.

F-3.2.2 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:39. A1 heittää kahden pisteen heittoa, ja jotakuinkin samanaikaisesti tapahtuu virhe heittotilanteen ulkopuolella. Tuomitaan henkilökohtainen virhe

- (a) B2:lle, joka rikkoo A2:a. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.
- (b) B2:lle, joka rikkoo A2:a. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä.
- (c) A2:lle, joka rikkoo B2:a.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan videotarkistusta käyttää sen tarkistamiseen

- (i) oliko heittotilanne alkanut, kun heittäjän vastustaja teki virheen
- (ii) oliko pallo vielä heittäjän käsissä, kun heittäjän joukkueoveri teki virheen.

Jos tapauksessa (a) videotarkistus osoittaa, että A1 ei ollut vielä heittotilanteessa, pallo kuoli B2:n virheen tapahtuessa, ja mahdollista koria ei hyväksytä. Jos videotarkistus osoittaa, että A1 oli jo heittotilanteessa, mahdollinen kori hyväksytään. Molemmissa tapauksissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa B2:n virhe tapahtui.

Jos tapauksessa (b) videotarkistus osoittaa, että A1 ei ollut vielä heittotilanteessa, pallo kuoli B2:n virheen tapahtuessa, ja mahdollista koria ei hyväksytä. Jos videotarkistus osoittaa, että A1 oli jo heittotilanteessa, mahdollinen kori hyväksytään. Molemmissa tapauksissa A2 heittää kaksi vapaaheittoa B2:n virheestä, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

Jos tapauksessa (c) videotarkistus osoittaa, että pallo ei ollut enää heittäjän käsissä, mahdollinen kori hyväksytään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä A2:n virheen tapahtumapaikkaa. Jos videotarkistus osoittaa, että pallo oli vielä heittäjän käsissä, pallo kuoli A2:n virheen tapahtuessa, ja mahdollista koria ei hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.

F-3.2.3 Esimerkki: Heittokellon äänimerkki soi, kun pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:37. Jotakuinkin samanaikaisesti A1 tekee korin etukentältä, ja A2 rikkoo B2:a kauempana pallosta A-joukkueen etukentällä. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo vielä A1:n käsissä, kun hyökkäysaika päättyi ja virhe tehtiin.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan käyttää videotarkistusta sen tarkistamiseen, oliko pallo vielä heittäjän käsissä, kun heittokellon äänimerkki kuului ja tehtiin virhe heittotilanteen ulkopuolella.

- (a) Jos videotarkistus osoittaa, että pallo irtosi A1:n käsistä ennen heittokellon äänimerkkiä ja ennen A2:n virhettä, ja A2:n virhe tuomitaan ja A1:n kori hyväksytään. Heittokellon äänimerkki jätetään huomiotta.
- (b) Jos videotarkistus osoittaa, että A2:n virhe tehtiin, ennen kuin pallo irtosi A1:n käsistä ja ennen heittokellon äänimerkkiä, A2:n virhe tuomitaan ja A1:n koria ei hyväksytä. Heittokellon äänimerkki jätetään huomiotta.
- (c) Jos videotarkistus osoittaa, että heittokellon äänimerkki kuului ennen kuin pallo irtosi A1:n käsistä ja A2:n virhe tehtiin, kyseessä on A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus. A2:n virhettä ei oteta huomioon eikä A1:n koria hyväksytä.

Tapauksessa (a) peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa A2:n virhe tehtiin.

Tapauksissa (b) ja (c) peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla takakentän vapaaheittoviivan jatkeelta.

F-3.2.4 Esimerkki: Heittokellon äänimerkki soi, kun pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:34. Jotakuinkin samanaikaisesti A1 tekee korin etukentältä, ja B2 rikkoo A2:a kauempana pallosta A-joukkueen etukentällä. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo vielä A1:n käsissä, kun hyökkäysaika päättyi ja virhe tehtiin.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan käyttää videotarkistusta sen tarkistamiseen, oliko pallo vielä heittäjän käsissä, kun heittokellon äänimerkki kuului ja tapahtui virhe heittotilanteen ulkopuolella.

Jos videotarkistus osoittaa, että B2:n virhe tapahtui ennen heittokellon äänimerkkiä ja A1:n ollessa heittotilanteessa, B2:n virhe tuomitaan, ja A1:n kori hyväksytään. Heittokellon äänimerkki jätetään huomiotta. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä kohtaa, jossa B2:n virhe tapahtui. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

Jos sen sijaan videotarkistus osoittaa, että heittokellon äänimerkki kuului pallon ollessa A1:n käsissä ja ennen B2:n virhettä, kyseessä on hyökkäysaikarikkomus. B2:n virhettä ei oteta huomioon, eikä koria hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla takakentältä vapaaheittoviivan jatkeelta.

F-3.2.5 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, kun pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:39. Jotakuinkin samanaikaisesti B2 rikkoo A2:a heittotilanteen ulkopuolella. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan käyttää videotarkistusta sen tarkistamiseen, oliko heittotilanne jo alkanut, kun B1:n virhe heittotilanteessa ja B2:n virhe heittotilanteen ulkopuolella tapahtuivat.

Jos videotarkistus osoittaa, että B1:n virhe tapahtui ensin, ja A1 ei ollut heittotilanteessa, kun B2:n virhe tapahtui, pallo kuoli B1:n virheen tapahtuessa, ja mahdollista koria ei hyväksytä. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä B1:n virheen tapahtumapaikkaa. B2:n virhettä ei oteta huomioon, ellei se ollut epäurheilijamainen tai pelistä erottava, koska se tapahtui pallon kuoltua.

Jos videotarkistus osoittaa, että B1:n virhe tapahtui ensin, ja A1 oli heittotilanteessa, kun B1:n virhe tapahtui, mahdollinen kori hyväksytään. A1 heittää yhden vapaaheiton, tai jos koria ei syntynyt, kaksi tai kolme vapaaheittoa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen. B2:n virhettä ei oteta huomioon, ellei se ollut epäurheilijamainen tai pelistä erottava, koska se tapahtui pallon kuoltua.

Jos videotarkistus osoittaa, että B2:n virhe tapahtui ensin, ja A1 oli heittotilanteessa, kun B1:n virhe tapahtui, mahdollinen kori hyväksytään. Jos B2:n virhe oli kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä, peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä B2:n virheen tapahtumapaikkaa. Jos B2:n virhe oli viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä, A2 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen. B1:n virhettä ei oteta huomioon, ellei se ollut epäurheilijamainen tai pelistä erottava, koska se tapahtui pallon kuoltua.

F-3.2.6 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 7,5 sekuntia. Juuri ennen kuin pallo on irronnut sisäänheittäjä A1:n käsistä etukentällä, B1:lle tuomitaan tekninen virhe. Jotakuinkin samanaikaisesti toinen erotuomari tuomitsee B2:lle epäurheilijamaisen virheen tämän rikottua A2:a. Erotuomarit eivät ole varmoja, missä järjestyksessä virheet tapahtuivat.

Tulkinta: Videotarkistusta ei voida käyttää virheiden tapahtumajärjestyksen määrittämiseen. Molemmat virheet jäävät voimaan. Teknisen virheen rangaistus pannaan toimeen ensin. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sitten A2 heittää kaksi vapaaheittoa. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

F-3.2.7 Toteamus. Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla 2:00 tai vähemmän voidaan videotarkistusta käyttää sen tarkistamiseen, tuomittiinko kielletty torjunta tai korin häirintä oikein. Jos videotarkistus osoittaa, että kielletty torjunta tai korin häirintä tuomittiin virheellisesti, peliä jatketaan seuraavasti:

- Jos vihellyksen jälkeen pallo meni laillisesti koriin, kori hyväksytään, ja uusi hyökkäävä joukkue saa sisäänheiton päätyrajalta.
- Jos vihellyksen jälkeen kumman tahansa joukkueen pelaaja on saanut pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, se joukkue saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa pallo oli virheen tapahtuessa.
- Jos vihellyksen jälkeen kumpikaan joukkue ei saanut palloa välittömästi ja selvästi haltuunsa, syntyy ylösheittilanne.

Pallo on saatu heti ja selvästi haltuun, kun vihellyksen jälkeen pelaaja saa pallon suoraan haltuunsa kentällä.

Tämän täytyy olla ensimmäinen tapahtuma vihellyksen jälkeen. Jos tapahtuu mikä tahansa sääntöjen vastainen kontakti, tai palloa koskettavat useat pelaajat, kyseessä ei ole välitön ja selvä pallon hallinta.

Jos pallo menee ulos ilman, että kumpikaan joukkue on saanut sitä välittömästi ja selvästi haltuunsa, tulkitaan, että pallon ulosjoutumisen aiheuttaneen joukkueen vastustajat ovat saaneet pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa.

F-3.2.8 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:33, kun tuomitaan B1:n kielletty torjunta. Erotuomarit eivät kuitenkaan ole varmoja, oliko pallo jo menossa alaspäin kohti koria. Pallo ei mene koriin.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan videotarkistusta käyttää sen tarkistamiseen, tuomittiinko kielletty torjunta oikein.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo oli jo laskeutumassa kohti koria, tuomio jää voimaan.

Jos videotarkistus sen sijaan osoittaa, että pallo ei vielä ollut laskeutumassa kohti koria, tuomio kumotaan. Koska pallo ei mennyt koriin,

- joukkue, joka sai pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, saa sisäänheiton lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun erotuomari vihelsi.
- jos kumpikaan joukkue ei saanut palloa välittömästi ja selvästi haltuunsa, syntyi ylösheittotilanne.

Jos sisäänheiton saa A-joukkue, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin se jäi vihellyksen tapahtuessa.

Jos sisäänheiton saa B-joukkue takakentältä, hyökkäysaika on 24 sekuntia; ja jos etukentältä, 14 sekuntia.

F-3.2.9 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:27, kun tuomitaan B1:n korin häirintä. Pallo menee koriin.

Tulkinta: Koska pallo meni koriin, ei ole tarpeen tarkistaa B1:n korin häirintää. Kori hyväksytään, ja peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta. Hyökkäysaika on 24 sekuntia.

F-3.2.10 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:23, kun tuomitaan B1:n tai A1:n kielletty torjunta. Vihellyksen jälkeen tuomitaan vielä korin häirintä

(a) B2:lle

(b) A2:lle.

Pallo menee koriin.

Tulkinta: Videotarkistus osoittaa, että B1:n tai A1:n kiellettyä torjuntaa ei tapahtunut, mutta B2:n tai A2:n korin häirintä tapahtui. Korinhäirintärikkomuksen rangaistus pannaan toimeen.

Jos korin häirintä tuomittiin

(a) B2:lle, kori hyväksytään, ja peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta. Hyökkäysaika on 24 sekuntia.

(b) A2:lle, korin häirintä ei hyväksytty, ja peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviihan jatkeelta. Hyökkäysaika on 24 sekuntia.

F-3.2.11 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:19, kun tuomitaan korin häirintä

(a) B1:lle

(b) A1:lle.

Pallo ei mene koriin eikä kosketa rengasta, ja jompikumpi joukkue saa pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa.

Tulkinta: Videotarkistus osoittaa, että korin häirintää ei tapahtunut. Sekä tapauksessa (a) että (b) se joukkue, joka sai pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun rikkomus vihellettiin.

Jos sisäänheiton saa A-joukkue, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin. Jos sisäänheiton saa B-joukkue, hyökkäysaika on 24 sekuntia.

F-3.2.12 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:15, kun tuomitaan kielletty torjunta

(a) B1:lle

(b) A1:lle.

Pallo ei mene koriin mutta koskettaa rengasta, ja jompikumpi joukkue saa pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa.

Tulkinta: Videotarkistus osoittaa, että kiellettyä torjuntaa ei tapahtunut. Sekä tapauksessa (a) että (b) se joukkue, joka sai pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun erotuomari vihelsi.

Jos sisäänheiton saa A-joukkue, hyökkäysaika on 14 sekuntia. Jos sisäänheiton saa B-joukkue, hyökkäysaika on 24 sekuntia.

F-3.2.13 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:11, kun tuomitaan korin häirintä

(a) B1:lle

(b) A1:lle.

Pallo ei mene koriin vaan menee suoraan ulos, ilman että kumpikaan joukkue saa palloa välittömästi ja selvästi haltuunsa.

Tulkinta: Videotarkistus osoittaa, että korin häirintää ei tapahtunut. Sekä tapauksessa (a) että (b) se joukkue, joka ei aiheuttanut pallon menoa ulos, saa sisäänheiton.

Jos sisäänheiton saa A-joukkue, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin. Jos sisäänheiton saa B-joukkue, hyökkäysaika on 24 sekuntia.

F-3.2.14 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:07, kun tuomitaan kielletty torjunta

(a) B1:lle

(b) A1:lle.

Pallo ei mene koriin eikä kosketa rengasta. Vihellyksen jälkeen palloa lyö ensin A2, sitten B2 ja B3, ja lopulta A4 nappaa pallon.

Tulkinta: Videotarkistus osoittaa, että kiellettyä torjuntaa ei tapahtunut. Kummassakaan tapauksessa kumpikaan joukkue ei saanut pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa. Syntyi ylösheittotilanne.

Jos vuorohallinnan sisäänheiton saa A-joukkue, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

Jos vuorohallinnan sisäänheiton saa B-joukkue takakentältään, hyökkäysaikaa on 24 sekuntia; ja jos etukentältään, 14 sekuntia.

F-3.2.15 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:03, kun tuomitaan korin häirintä

(a) B1:lle

(b) A1:lle.

Pallo ei mene koriin eikä kosketa rengasta. Levypallotilanteessa tuomitaan virhe B2:lle tai A2:lle, ennen kuin kukaan on saanut palloa välittömästi ja selvästi haltuunsa.

Tulkinta: Videotarkistus osoittaa, että korin häirintää ei tapahtunut. Sekä tapauksessa (a) että (b) B2:n tai A2:n virherangaistus pannaan toimeen.

F-3.2.16 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:03, kun tuomitaan kielletty torjunta

(a) B1:lle

(b) A1:lle.

Pallo ei mene koriin eikä kosketa rengasta. Levypallotilanteessa tuomitaan virhe B2:lle tai A2:lle, ennen kuin kukaan on saanut palloa välittömästi ja selvästi haltuunsa.

Tulkinta: Videotarkistus osoittaa, että kielletty torjunta tapahtui. Sekä tapauksessa (a) että (b) virheet jätetään huomiotta, elleivät ne ole epäurheilijamaisia tai pelistä erottavia, koska ne tapahtuivat pallon kuoltua.

Tapauksessa (a) kori hyväksytään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin korin jälkeen.

Tapauksessa (b) koria ei hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa A1:n rikkomus tapahtui, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

F-3.2.17 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 38 sekuntia, kun A1 heittää. Pallo osuu korilevyn renkaan tason yläpuolella, minkä jälkeen B1 koskettaa palloa. Erotuomari päättää, että B1:n kosketus oli laillinen, eikä siksi tuomitse kiellettyä torjuntaa.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää vain, kun erotuomari on tuominut kielletyn torjunnan.

F-3.2.18 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 36 sekuntia, kun B1 rikko A1:ä heittotilanteessa. Pallo osuu korilevyn renkaan tason yläpuolella, minkä jälkeen B2 koskettaa palloa. Erotuomari ei tuomitse kiellettyä torjuntaa. Erotuomarit eivät kuitenkaan ole varmoja, koskettiko B2 palloa sääntöjen vastaisesti.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää vain, kun erotuomari on tuominut kielletyn torjunnan.

F-3.2.19 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 28 sekuntia, kun B1 rikko A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Pallon ollessa matkalla kohti koria B2 koskettaa palloa. Erotuomari tuomitsee kielletyn torjunnan. Pallo ei mene koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, koskettiko B2 palloa sääntöjen vastaisesti.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan käyttää videotarkistusta sen tarkistamiseen, tuomittiinko kielletty torjunta oikein.

Jos videotarkistus osoittaa, että palloa oli jo laskeutuessa kohti koria, tuomio jää voimaan. A1:lle myönnetään kaksi pistettä. A1 heittää yhden vapaaheiton, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

Jos videotarkistus osoittaa, että B2 kosketti palloa sen ollessa vielä matkalla ylöspäin, rikkomustuomio perutaan. A1 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

F-3.2.20 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:37, kun pallo menee ulos. Sisäänheitto myönnetään A-joukkueelle, jolle myös myönnetään aikalisä. Erotuomarit eivät ole varmoja, kenestä pallo meni ulos.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan käyttää videotarkistusta sen tarkistamiseen, kuka aiheutti pallon ulosjoutumisen. Aikalisä alkaa vasta, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksen videotarkistuksen jälkeen.

F-3.2.21 Esimerkki: Pelikellossa on ensimmäisellä neljänneksellä aikaa 5:53, kun pallo pyörii kentällä sivurajan vieressä, ja sekä A1 että B1 yrittävät saada palloa haltuunsa. Pallo menee

ulos kentältä, ja A-joukkueelle myönnetään sisäänheitto. Erotuomarit eivät ole varmoja, ke- nestä pallo meni ulos.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää pallon ulosmenemisen aiheuttaneen pelaajan määrittämiseen vain, kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljänneksellä.

F-3.2.22 Esimerkki: Jatkoaikaa on jäljellä 1:45, kun sivurajan lähellä oleva A1 yrittää syöttää pallon A2:lle. B1 katkaisee syötön lyöden pallon ulos kentältä. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko A1 syöttäessään jo ulkona kentältä.

Tulkinta: Videotarkistusta ei voida käyttää sen määrittämiseen, oliko joku muu pelaaja kuin heittäjä ulkona.

F-3.3. Milloin tahansa pelin kuluessa

F-3.3.1 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja,

- (a) oliko A1 jo aloittanut heittoliikkeensä B1:n rikkoessa häntä
- (b) tapahtuiko B1:n virhe, ennen kuin A1:n molemmat jalat olivat palanneet lattiaan.

Tulkinta: Videotarkistusta ei voida milloinkaan käyttää sen toteamiseen, tapahtuiko B1:n virhe heittotilanteessa.

F-3.3.2 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 3:47, kun A1 heittää onnistuneen kolmen pisteen heiton. Erotuomarit eivät ole varmoja, heitettiinkö heitto kahden vai kolmen pisteen alueelta. He toteavat tämän

- (a) ennen kuin pallo tulee korin jälkeen eteen B-joukkueen sisäänheittoa varten
- (b) sen jälkeen, kun pallo on tullut korin jälkeen eteen B-joukkueen sisäänheittoa varten, mutta koska sisäänheitto heitetään välittömästi, erotuomarit eivät kerkeä reagoida videotarkistuksen tarpeeseen
- (c) sen jälkeen, kun pallo on tullut korin jälkeen eteen B-joukkueen sisäänheittoa varten, ja peli keskeytetään B-joukkueen pyydettyä aikalisää.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, oliko A1:n onnistunut heitto kahden vai kolmen pisteen arvoinen. Tarkistus tulee toteuttaa ensimmäisessä mahdollisessa tilanteessa, kun pelikello on pysähtynyt ja pallo kuollut. Erotuomarit voivat kuitenkin keskeyttää pelin tarkistusta varten välittömästi.

- (a) Erotuomarien tulee keskeyttää peli välittömästi ja toteuttaa videotarkistus ennen pelin jatkamista.

- (b) Erotuomarien tulee keskeyttää peli välittömästi, ilman että aiheutetaan haittaa kummallekaan joukkueelle. Tarkistus tulee korin jälkeen toteuttaa, kun erotuomarit ovat keskeyttäneet pelin ensimmäisen kerran mistä tahansa syystä, ja ennen kuin pallo tulee sen jälkeen taas eloon. Tämä on voimassa myös neljännän neljänneksen tai jatkoajan viimeisen kahden minuutin aikana.
- (c) Erotuomarien tulee toteuttaa videotarkistus ennen aikalisää. Aikalisä alkaa, kun tarkistuksen lopputulos on kerrottu, ellei päävalmentaja peru aikalisäpyyntöään.

Kaikissa tapauksissa peliä jatketaan lopullisen päätöksen kertomisen jälkeen, ja tapauksessa (c) aikalisän jälkeen, B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin korin jälkeen.

F-3.3.3 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 3:44, kun A1 heittää onnistuneen kolmen pisteen heiton. Erotuomarit eivät ole varmoja, heitettiinkö heitto kahden vai kolmen pisteen alueelta. He toteavat tämän sen jälkeen, kun pallo on tullut korin jälkeen eloon B-joukkueen sisäänheittoa varten, ja peli keskeytetään, kun A2 rikkoo B2:a heittotilanteessa,

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, oliko A1:n onnistunut heitto kahden vai kolmen pisteen arvoinen. Tarkistus tulee toteuttaa ensimmäisessä mahdollisessa tilanteessa, kun pelikello on pysähtynyt ja pallo kuollut. Erotuomarit voivat kuitenkin keskeyttää pelin tarkistusta varten välittömästi.

Erotuomarien tulee toteuttaa videotarkistus heti, kun he ovat keskeyttäneet pelin A2:n virheen takia, koska peli on keskeytetty ensimmäisen kerran korin jälkeen. Kun lopullinen päätös on tarkistuksen jälkeen kerrottu, peliä jatketaan B2:n vapaaheitoilla.

F-3.3.4 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 3:43, kun A1 heittää onnistuneen kolmen pisteen heiton. Erotuomarit eivät ole varmoja, heitettiinkö heitto kahden vai kolmen pisteen alueelta. He toteavat tämän sen jälkeen, kun pallo on tullut korin jälkeen eloon B-joukkueen sisäänheittoa varten, A2 rikkoo B2:a heittotilanteessa, ja pallo on tullut eloon B2:n ensimmäistä tai ainoaa vapaaheittoa varten.

Tulkinta: Aikaraja videotarkistukselle umpeutui, kun pallo tuli eloon B2:n ensimmäistä tai ainoaa vapaaheittoa varten. Alkuperäinen päätös jää voimaan.

F-3.3.5 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Pallo ei mene koriin. A1:lle myönnetään kolme vapaaheittoa. Erotuomarit eivät ole varmoja, lähtikö heitto kolmen pisteen alueelta.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, myönnetäänkö heittäjälle kaksi vai kolme vapaaheittoa. Tarkistus tulee toteuttaa, ennen kuin pallo tulee eloon ensimmäistä vapaaheittoa varten.

F-3.3.6 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 40 sekuntia, ja A1:llä on pallo käsissään tai käytettävissään sisäänheittoa varten, kun B2:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe kentällä. Erotuomarit eivät ole varmoja, vastaako B2:n virhe epäurheilijamaisen virheen kriteerejä.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö B2:n epäurheilijamainen virhe lieventää henkilökohtaiseksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe vastasi epäurheilijamaisen virheen kriteerejä, B2:n virhe jää epäurheilijamaiseksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe ei vastannut epäurheilijamaisen virheen kriteerejä, B2:n virhe muutetaan henkilökohtaiseksi virheeksi. Kyseessä on sisäänheittovirhe.

F-3.3.7 Esimerkki: B1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen lyötyään A1:ä kyynärpäällään. Erotuomarit eivät ole varmoja, osuiko lyönti A1:een.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö henkilökohtainen, epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe muuttaa tekniseksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että kontaktia kyynärpäällä lyönnistä ei tapahtunut, B1:n virhe muutetaan tekniseksi virheeksi.

F-3.3.8 Esimerkki: B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko kyseessä epäurheilijamainen virhe vai tapahtuiko kontaktia lainkaan.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö henkilökohtainen virhe muuttaa epäurheilijamaiseksi virheeksi. Jos videotarkistus kuitenkin osoittaa, että kontaktia ei tapahtunutkaan, henkilökohtaista virhettä ei voi mitätöidä.

F-3.3.9 Esimerkki: A1 kuljettaa nopeassa hyökkäyksessä kohti koria. Hänen ja vastustajan korin välissä ei ole yhtään puolustajaa. B1 kurkottaa käsivarrellaan kohti palloa ja osuu A1:een sivulta päin. B1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko kyseessä todella epäurheilijamainen virhe.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö epäurheilijamainen virhe muuttaa henkilökohtaiseksi virheeksi tai pelistä erottavaksi virheeksi. Jos videotarkistus kuitenkin osoittaa, että A1 oli vastuussa kontaktista lyödessään B1:ä käsivarteen, B1:n epäurheilijamainen virhe voidaan muuttaa henkilökohtaiseksi virheeksi, mutta sitä ei voida mitätöidä eikä muuttaa A1:n hyökkääjän virheeksi.

F-3.3.10 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Erotuomarit eivät ole varmoja, täytyisikö tuomio muuttaa epäurheilijamaiseksi virheeksi.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö henkilökohtainen virhe muuttaa epäurheilijamaiseksi virheeksi. Jos videotarkistus kuitenkin osoittaa, että A1 oli vastuussa kontaktista törmätessään päin B1:ä, B1:n puolustajan virhettä ei voida mitätöidä eikä muuttaa A1:n hyökkääjän virheeksi.

F-3.3.11 Esimerkki: Kuljettava A1 syyllistyy askelrikkomukseen, ja sen jälkeen B1 rikkoo häntä, mistä tuomitaan epäurheilijamainen virhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko virhe todellakin epäurheilijamainen.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö epäurheilijamainen virhe muuttaa henkilökohtaiseksi virheeksi tai pelistä erottavaksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe oli epäurheilijamainen, tuomio jää voimaan.

Jos videotarkistus osoittaa, että kyseessä oli henkilökohtainen virhe, sitä ei oteta huomioon, koska se tapahtui askelrikkomuksen jälkeen.

F-3.3.12 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittotilanteessa, ja sen jälkeen B2 rikkoo epäurheilijamaisesti A1:ä, joka on edelleen heittotilanteessa. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko B2:n virhe todellakin epäurheilijamainen.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö epäurheilijamainen virhe muuttaa henkilökohtaiseksi virheeksi tai pelistä erottavaksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että B2:n virhe oli epäurheilijamainen, tuomio jää voimaan. A1 heittää ensin B1:n henkilökohtaisesta virheestä kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla ja sitten B2:n epäurheilijamaisesta virheestä kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

Jos videotarkistus osoittaa, että B2:n virhe oli henkilökohtainen virhe, sitä ei oteta huomioon, koska se tapahtui ensimmäisen virheen jälkeen. A1 heittää kaksi vapaaheittoa B1:n henkilökohtaisesta virheestä, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

F-3.3.13 Esimerkki: Kolmannella neljänneksellä B1 rikkoo A2:a epäurheilijamaisesti. Neljänneellä neljänneksellä B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, pitäisikö B1:n virhetuomio muuttua epäurheilijamaiseksi. Videotarkistuksen aikana B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Jos videotarkistus osoittaa, että B1:n virhe oli epäurheilijamainen, B1 erotetaan automaattisesti pelistä kahden epäurheilijamaisen virheen takia. B1:n teknistä virhettä ei oteta huomioon hänen eikä päävalmentajan virheenä. A1 heittää B1:n epäurheilijamaisesta virheestä yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

Jos videotarkistus osoittaa, että B1:n virhe oli henkilökohtainen virhe, A1:n kori hyväksytään. B1 erotetaan automaattisesti pelistä teknisen virheen ja epäurheilijamaisen virheen takia. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sitten A1 heittää yhden vapaaheiton, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

F-3.3.14 Toteamus. Videotarkistusta voidaan käyttää peli- tai heittokellon toimintahäiriön jälkeen milloin tahansa ottelun kuluessa sen määrittämiseen, paljonko aikaa peli- tai heittokellon tulee näyttää.

Määrittäessään heittokellon oikeaa aikaa erotuomarien tulee määrittää, kosketiko pallo rengasta heittotilanteessa, ja syntyikö uusi pallonhallinta ennen pelin keskeyttämistä.

F-3.3.15 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 57,8 sekuntia ja heittokellossa 0,7 sekuntia, kun A1 heittää kolmen pisteen heiton. Pallo ei mene koriin. Sitten

- (a) A2 saa pallon haltuunsa korin lähellä.
- (b) B1 lyö pallon ulos kentältä.
- (c) A2 saa pallon haltuunsa korin lähellä, minkä jälkeen B1 lyö välittömästi pallon ulos kentältä.

Erotuomarit huomaavat, että heittokellon näyttö on pimeänä.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana heittokellon oikean ajan määrittämiseen toimintahäiriön jälkeen.

Tapauksessa (a) erotuomareiden tulee keskeyttää peli välittömästi.

Kaikissa tapauksissa, jos tarkistus osoittaa, että pallo ei osunut renkaaseen, ja että hyökkäysaika olisi loppunut ennen pelin keskeyttämistä, on syntynyt hyökkäysaikarikkomus. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

Kaikissa tapauksissa, jos tarkistus osoittaa, että pallo osui renkaaseen, hyökkäysaikarikkomusta ei syntynyt. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän päätyrajalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

F-3.3.16 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 57,8 sekuntia ja heittokellossa 0,7 sekuntia, kun A1 heittää kolmen pisteen heiton. Pallo ei mene koriin. Sitten

- (a) B1 saa pallon haltuunsa korin lähellä.
- (b) B1 saa pallon haltuunsa korin lähellä ja aiheuttaa välittömästi pallon joutumisen ulos kentältä.

Erotuomarit huomaavat, että heittokellon näyttö on pimeänä.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana heittokellon oikean ajan määrittämiseen toimintahäiriön jälkeen.

Tapauksessa (a) erotuomareiden tulee keskeyttää peli välittömästi.

Molemmissa tapauksissa, jos tarkistus osoittaa, että pallo ei osunut renkaaseen, ja että hyökkäysaika olisi loppunut ennen pelin keskeyttämistä, on syntynyt hyökkäysaikarikkomus. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

Jos tapauksessa (a) tarkistus osoittaa, että pallo osui renkaaseen, hyökkäysaikarikkomusta ei syntynyt. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

Jos tapauksessa (b) tarkistus osoittaa, että pallo osui renkaaseen, hyökkäysaikarikkomusta ei syntynyt. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän päätyrajalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

F-3.3.17 Esimerkki: Peliäikää on toisella neljänneksellä jäljellä 42,2 sekuntia, kun A1 kuljettaa kohti etukenttää. Tällöin erotuomarit huomaavat, että pelikello ja heittokello ovat pimeänä.

Tulkinta: Peli keskeytetään välittömästi. Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana molempien kellojen oikean ajan määrittämiseen. Tarkistuksen jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli pelin keskeytyshetkellä. Peliä ja heittokelloon asetetaan niihin keskeytyshetkellä kuulunut aika.

F-3.3.18 Esimerkki: A2 heittää toisen vapaaheittonsa, ja pallo menee koriin. Erotuomarit eivät enää olekaan varmoja siitä, oliko A2 kuitenkaan oikea vapaaheittäjä.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää oikean vapaaheittäjän määrittämiseksi milloin tahansa pelin aikana siihen saakka, kunnes erehdyksen jälkeen pelikello on käynnistynyt, pallon jälkeen kuollut ja tullut uudelleen eloon.

Jos videotarkistus osoittaa, että väärä pelaaja heitti vapaaheitot, on tapahtunut korjattavissa oleva erehdys. A2:n vapaaheitot, onnistuivatpa tai eivät, mitätöidään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla takakentältä vapaaheittoviivan jatkeelta. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

F-3.3.19 Esimerkki: A1 ja B1 alkavat lyödä toisiaan, ja muitakin pelaajia ja joukkuepenkillä istumaan oikeutettuja henkilöitä tulee kentälle mukaan tappeluun. Muutaman minuutin kuluttua erotuomarit ovat saaneet palautetuksi järjestyksen kentälle.

Tulkinta: Kun järjestys on palautettu, erotuomarit voivat käyttää videotarkistusta milloin tahansa pelin aikana määrittääkseen väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneet pelaajat ja joukkuepenkillä istumaan oikeutetut henkilöt. Kerättyään selvän ja ratkaisevan todistusaineiston tilanteesta, päätuomarin tulee raportoida lopullinen päätös selkeästi toimitsijapöydän edessä ja kertoa se molemmille päävalmentajille.

F-3.3.20 Esimerkki: Kaksi vastapelaajaa alkaa puhua aggressiivisesti ja töniä toisiaan. Erotuomarit keskeyttävät pelin. Kun järjestys on saatu palautetuksi, erotuomarit eivät ole varmoja, ketkä pelaajat ja muut henkilöt osallistuivat tilanteeseen.

Tulkinta: Kun järjestys on palautettu, erotuomarit voivat käyttää videotarkistusta milloin tahansa pelin aikana määrittääkseen väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneet pelaajat ja joukkuepenkillä istumaan oikeutetut henkilöt. Kerättyään selvän ja ratkaisevan todistusaineiston tilanteesta, päätuomarin tulee raportoida lopullinen päätös selkeästi toimitsijapöydän edessä ja kertoa se molemmille päävalmentajille.

F-3.3.21 Esimerkki: B1:lle tuomitaan virhe. Ennen virheen raportointia erotuomarit epäilevät kentällä tapahtuneen virheen jälkeen väkivaltaisen tilanteen.

Tulkinta: Erotuomarit voivat käyttää videotarkistusta milloin tahansa pelin aikana määrittääkseen väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneet pelaajat. Tarkistus voidaan toteuttaa ennen virheen raportointia.

Jos videotarkistus osoittaa, että väkivaltaa on käytetty, erotuomari raportoi B1:n virheen ja väkivaltaisessa tilanteessa tapahtuneet virheet, ja peliä jatketaan virheiden rangaistusten mukaisesti.

F-3.3.22 Toteamus. Jos esiintyy mahdollista väkivaltaa, jota ei tuomita välittömästi, erotuomarit voivat keskeyttää pelin milloin tahansa tilanteen tarkistamiseksi. Videotarkistuksen tarpeellisuus tulee todeta ja tarkistus toteuttaa, kun erotuomarit keskeyttävät pelin ensimmäisen kerran tilanteen jälkeen.

Jos videotarkistus osoittaa, että väkivaltaa on käytetty, sääntöriike todetaan tehdyksi sen tapahtumahetkellä, ja pallon tulkitaan kuolleen silloin. Kaikki, mitä tapahtui väkivaltaisen tilanteen ja pelin keskeyttämisen välillä, ml. kulunut peliaika, mitätöidään, paitsi jos tehtiin epäurheilijamaisia, pelistä erottavia ja teknisiä virheitä. Pelikello palautetaan väkivaltaisen tilanteen tapahtumisaikaan.

Jos videotarkistus osoittaa, että väkivaltaa ei ole käytetty, alkuperäinen päätös jää voimaan. Peliä jatketaan lähinnä paikkaa, jossa keskeytettiin tarkistusta varten.

Väkivaltaa on voimankäyttö, joka vahingoittaa tai jonka tarkoitus on vahingoittaa tai teko, joka aiheuttaa tai saattaisi aiheuttaa loukkaantumisriskin. Väkivallaksi ei katsota tekoa, joka ei täytä pelistä erottavan virheen, epäurheilijamaisen virheen tai väkivallalla uhkaamisesta johtuvan teknisen virheen kriteereitä.

F-3.3.23 Esimerkki: A1 kuljettaa, kun A2 lyö B2:a kyynärpäällä. Erotuomarit eivät vihellä A2:lle virhettä, ja

- (a) A1 jatkaa kuljettamista
- (b) B-joukkue aiheuttaa pallon joutumisen ulos.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneiden joukkueen jäsenten määrittämiseen. Erotuomarit voivat keskeyttää pelin tarkistusta varten välittömästi, kunhan eivät aiheuta haittaa kummallekaan joukkueelle, tai he voivat toteuttaa tarkistuksen pelikatolla.

Jos videotarkistus osoittaa, että A2 löi B2:a kyynärpäällä, A2:lle voidaan tuomita epäurheilijamainen virhe. B2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Molemmissa tapauksissa pelikello palautetaan aikaan, mikä siinä väkivaltaisen tilanteen tapahtuessa oli. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

F-3.3.24 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heitossa. A1 lyö B1:ä kyynärpäällä

- (a) ennen kuin heitto on irronnut A1:n käsistä
- (b) sen jälkeen, kun heitto on irronnut A1:n käsistä.

Erotuomarit eivät tuomitse virhettä A1:n aiheuttamasta kontaktista. Pallo menee koriin.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneiden joukkueen jäsenten määrittämiseen.

Videotarkistus osoittaa, että A1 löi B1:ä kyynärpäällä ennen B1:n virhettä. Erotuomarit voivat tuomita A1:lle epäurheilijamaisen virheen. B1:n virhe jätetään huomiotta.

- (a) A1:n korja ei hyväksytä.
- (b) A1:n kori hyväksytään.

Molemmissa tapauksissa B1 heittää kaksi vapaaheittoa A1:n epäurheilijamaisesta virheestä ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

F-3.3.25 Esimerkki: A1 kuljettaa, kun A2 lyö B2:a kyynärpäällä. Erotuomarit eivät vihellä tästä virhettä. Viiden sekunnin kuluttua B3 rikkoo kuljettavaa A1:ä.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneiden joukkueen jäsenten määrittämiseen.

Jos videotarkistus osoittaa, että A2 löi B2:a kyynärpäällä, erotuomarit voivat tuomita A2:lle epäurheilijamaisen virheen. B3:n virhe jätetään huomiotta.

B2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Pelikello palautetaan aikaan, jolloin epäurheilijamainen virhe tehtiin. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

F-3.3.26 Esimerkki: A1 kuljettaa, kun A2 lyö B2:a kyynärpäällä. Erotuomarit eivät vihellä virhettä A2:lle. Viiden sekunnin kuluttua kuljettavalle A1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneiden joukkueen jäsenten määrittämiseen.

Jos videotarkistus osoittaa, että A2 löi B2:a kyynärpäällä, erotuomarit voivat tuomita A2:lle epäurheilijamaisen virheen. A1:n virhe jätetään huomiotta.

B2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Pelikello palautetaan aikaan, jolloin epäurheilijamainen virhe tehtiin. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

F-3.3.27 Esimerkki: A1 lyö B1:ä kyynärpäällä. Erotuomarit eivät vihellä virhettä A1:lle. Neljän sekunnin kuluttua B1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen rikottuaan A1:ä

(a) kahden pisteen heitossa.

(b) kolmen pisteen heitossa.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneiden joukkueen jäsenten määrittämiseen.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1 löi B1:a kyynärpäällä, erotuomarit voivat tuomita A1:lle epäurheilijamaisen virheen. Epäurheilijamaisia virheitä ei voida jättää huomiotta, ja niiden tulkitaan tapahtuneen samalla pysäytetyn pelikellon jaksolla. Jos A1:n heitto onnistui, kori syntyi pallon kuoltua A1:n epäurheilijamaisen virheen jälkeen, ja siksi sitä ei hyväksytä. A1 ei voinut myöskään olla heittotilanteessa, koska pallo oli jo kuollut.

Molemmissa tapauksissa (a ja b) epäurheilijamaisten virheiden samat rangaistukset kumoavat toisensa. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä A1:n virheen tekopaikkaa. Peli- ja heittokello palautetaan aikaan, jolloin A1 teki epäurheilijamaisen virheen.

F-3.3.28 Esimerkki: A1 kuljettaa, kun A2 lyö B2:a kyynärpäällä. Erotuomarit eivät vihellä virhettä A2:lle. Viiden sekunnin kuluttua tuomitaan tekninen virhe A1:lle tai B1:lle.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneiden joukkueen jäsenten määrittämiseen.

Jos videotarkistus osoittaa, että A2 löi B2:a kyynärpäällä, erotuomarit voivat tuomita A2:lle epäurheilijamaisen virheen. Teknisen virheen rangaistus pannan toimeen ensiksi. Kuka tahansa joukkueen B tai A pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sen jälkeen B2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Pelikello palautetaan aikaan, jolloin epäurheilijamainen virhe tehtiin. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

F-4. Päävalmentajan haasto (HCC)

F-4.1 Toteamus. Haastoa pyytävän päävalmentajan täytyy ottaa näköyhteys lähimpään erotuomariin. Hänen tulee sanoa kuuluvasti ”haasto” (kansainvälisissä otteluissa englanniksi ”challenge”) ja näyttää samalla päävalmentajan haaston merkki piirtämällä käsillään suorakulmio.

Vain virallisten pelisääntöjen liitteen F.3 mukaiset tilanteet voidaan haastaa.

Päävalmentaja voi pyytää haastoa milloin tahansa pelin aikana kaikista tarkistettavissa olevista tilanteista; myös niistä, joissa videotarkistus olisi muuten mahdollinen vain neljännen neljänneksen tai jatkoajan viimeisen kahden minuutin aikana.

F-4.2 Esimerkki: B-joukkueen päävalmentaja pyytää haastoa. Hän ottaa katsekontaktin lähimpään erotuomariin ja sanoo kuuluvasti ”haasto”, ja näyttää videotarkistuksen käsimerkin pyörittäen etusormeaan vaakatasossa.

Tulkinta: Haastoa ei myönnetä, koska päävalmentaja ei näyttänyt virallista haaston käsimerkkiä piirtämällä käsillään suorakulmion.

F-4.3 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 22 sekuntia, kun A1 heittää. Pallo osuu levyyn renkaan tason yläpuolella, ja sitten B1 koskettaa sitä. Erotuomari päätti, että B1:n kosketus oli laillinen eikä siksi tuominnut kiellettyä torjuntaa. A-joukkueen päävalmentajan mielestä päätös oli virheellinen, ja hän pyytää asianmukaisesti haastoa.

Tulkinta: Kielletty torjunta tai korin häirintä voidaan haastaa vain, kun erotuomarit ovat tuominneet kyseisen rikkomuksen. Haastoa ei myönnetä.

F-4.4 Esimerkki: Pelikellossa on kolmannella neljänneksellä aikaa 4:16, kun A1 ajaa korille ja tekee korin. B-joukkueen päävalmentajan mielestä koria edelsi askelrikkomus, ja hän pyytää asianmukaisesti haastoa.

Tulkinta: Haastoa ei myönnetä. Vain liitteen pelisääntöjen liitteen F.3 mukaiset tilanteet voidaan haastaa. Askelrikkomuksia, tuomittiinpa niitä tai ei, ei voida haastaa.

F-4.5 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 9 sekuntia, kun A1 tekee kahden pisteen korin, minkä jälkeen tilanne on 82 – 80. Kun B-joukkue on heittänyt sisäheittonsa päätyrajalta, A-joukkueen päävalmentaja pyytää haastoa, koska hänen mielestään olisi pitänyt myöntää kolme pistettä. Erotuomarit havaitsivat pyynnön, kun B1 kuljettaa etukentällä.

Tulkinta: Haasto myönnetään. Erotuomarien tulee keskeyttää peli välittömästi aiheuttamatta haittaa kummallekaan joukkueelle.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto heitettiin kahden pisteen alueelta, peliä jatketaan tilanteesta 82 – 80.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto heitettiin kolmen pisteen alueelta, peliä jatketaan tilanteesta 83 – 80.

Molemmissa tapauksissa peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, missä peli keskeytettiin B1:n kuljettaessa. Pelikelloon jää jäljellä oleva peliaika.

F-4.6 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 8 sekuntia, kun A1 tekee kahden pisteen korin, minkä jälkeen tilanne on 82 – 80. Kun B-joukkue on heittänyt sisäänheittonsa päätyrajalta, A-joukkueen päävalmentaja pyytää haastoa, koska hänen mielestään olisi pitänyt myöntää kolme pistettä. Erotuomarit havaitsevat pyynnön, kun B1 on tehnyt kahden pisteen korin, ja peliaikaa on jäljellä 1 sekunti. Tilanne on nyt 82 – 82.

Tulkinta: Haasto myönnetään. Erotuomarien tulee keskeyttää peli välittömästi.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto heitettiin kahden pisteen alueelta, peliä jatketaan tilanteesta 82 – 82 A-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta. Peliaikaa on jäljellä 1 sekunti.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto heitettiin kolmen pisteen alueelta, peliä jatketaan tilanteesta 83 – 82 A-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta. Peliaikaa on jäljellä 1 sekunti.

F-4.7 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 7 sekuntia, kun A1 tekee kahden pisteen korin, minkä jälkeen tilanne on 82 – 80. Kun B-joukkue on heittänyt sisäänheittonsa päätyrajalta, A-joukkueen päävalmentaja pyytää haastoa, koska hänen mielestään olisi pitänyt myöntää kolme pistettä. Erotuomarit havaitsevat pyynnön, kun B1 on tehnyt kahden pisteen korin, ja pelikellon äänimerkki soi ottelun päättymisen merkiksi pallon oltua ilmassa. Tilanne on nyt 82 – 82.

Tulkinta: Haasto myönnetään. Erotuomarien tulee tarkistaa tilanne videolta ennen pöytäkirjan allekirjoittamista.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto heitettiin kahden pisteen alueelta, peliä jatketaan jatkoajalla vuorohallintamenettelyn mukaisesti.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto heitettiin kolmen pisteen alueelta, ottelu on päättynyt 83 – 82.

F-4.8 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 6 sekuntia, kun A1 tekee kahden pisteen korin, minkä jälkeen tilanne on 82 – 80. Sen jälkeen B1 heittää kahden pisteen heiton, ja pallon ollessa ilmassa pelikellon äänimerkki soi ottelun päättymisen merkiksi. Pallo menee koriin, ja tilanne on 82 - 82. A-joukkueen päävalmentaja pyytää heti asianmukaisesti haastoa, koska hänen mielestään A1:n korista olisi pitänyt myöntää kolme pistettä.

Tulkinta: Haasto myönnetään. Päätuomari voi käyttää videotarkistusta milloin tahansa ottelun kuluessa sen tarkistamiseen, onko kori kahden vai kolmen pisteen arvoinen.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto heitettiin kahden pisteen alueelta, peliä jatketaan jatkoajalla vuorohallintamenettely mukaisesti.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto heitettiin kolmen pisteen alueelta, ottelu on päättynyt 83 – 82.

F-4.9 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 6:36, kun pallo menee ulos kentältä. Erotuomarit myöntävät sisäänheiton A-joukkueelle. A-joukkueelle myönnetään aikalisä. B-joukkueen päävalmentaja pyytää asianmukaisesti haastoa, koska hänen mielestään päätös oli virheellinen.

Tulkinta: Haasto myönnetään. Videotarkistusta voidaan käyttää haastetussa tilanteessa milloin tahansa ottelun kuluessa sen tarkistamiseen, tuomittiinko sisäänheitto oikein pallon jouduttua ulos.

Aikalisa ei ala, ennen kuin tarkistus päättyy, ja erotuomari on kertonut lopullisen päätöksen. A-joukkueen aikalisäpyyntö voidaan perua videotarkistuksen aikana ja vielä, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksen.

F-4.10 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 5:28, kun A1 kuljettaa lähellä sivurajaa ja syöttää A2:lle, joka tekee korin. B-joukkueen päävalmentaja pyytää asianmukaisesti haastoa, koska hänen mielestään A-joukkue syyllistyi selvästi kahdeksan sekunnin rikkomukseen, ennen kuin A2 teki korin.

Tulkinta: Haastoa ei myönnetä. Videotarkistusta voidaan käyttää vain pelisääntöjen liitteen F.3 mukaisissa tilanteissa. Kahdeksan sekunnin rikkomus voidaan tarkistaa vain, kun se liittyy pelitilanteeseen neljänneksen tai jatkoajan lopussa.

Kori hyväksytään. B-joukkueen päävalmentajalla on oikeus yhteen haastoon, ja sitä ei ole vielä käytetty.

F-4.11 Esimerkki: Pelikellossa on kolmannella neljänneksellä aikaa 2:30, kun B1 rikkoo A1:ä. Sen jälkeen B1:lle tuomitaan tekninen virhe, ja sitten hänet vielä erotetaan pelistä hänen solvattuaan erotuomareita. A-joukkueen päävalmentaja pyytää haastoa, koska hänen mielestään B1:n henkilökohtainen virhe tulisi muuttaa epäurheilijamaiseksi virheeksi.

Tulkinta: Haasto myönnetään. Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa ottelun kuluessa sen tarkistamiseen, tuleeeko henkilökohtainen virhe muuttaa epäurheilijamaiseksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että B1:n virhe oli epäurheilijamainen, hänen tekninen virheensä johtaa automaattiseen pelistä erottamiseen. B1:lle ei voida enää tuomita pelistä erottavaa virhettä erotuomarin solvaamisesta, mutta se raportoidaan kilpailun järjestäneelle organisaatiolle. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sen jälkeen A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

F-4.12 Toteamus. Kun haastoa pyydetään, kun kumman tahansa joukkueen aikalisä on jo alkanut, aikalisä pidetään loppuun ilman keskeytystä. Haastoa ei voida peruuttaa, ja videotarkistus toteutetaan aikalisän jälkeen.

F-4.13 Esimerkki: A1 tekee kolmen pisteen korin. B-joukkue pyytää nyt aikalisää. Aikalisan aikana B-joukkueen päävalmentaja pyytää asianmukaisesti haastoa, koska hänen mielestään A1 astui kolmen pisteen viivalle heitossaan.

Tulkinta: Haasto myönnetään. Videotarkistusta voidaan käyttää sen tarkistamiseen, heitetiinkö onnistunut heitto kahden vai kolmen pisteen alueelta. Aikalisa jatkuu keskeytyksettä. Videotarkistus toteutetaan aikalisän jälkeen.

F-4.14 Toteamus. Kaikissa niissä peleissä, joissa käytetään videotarkistusta, päävalmentajalle voidaan myöntää vain yksi haasto. Pelisääntöjen liitteen F.3 aikarajat eivät ole voimassa.

F-4.15 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 3:23, kun pallo menee ulos. Erotuomarit myöntävät sisäänheiton A-joukkueelle. B-joukkueen päävalmentaja pyytää asianmukaisesti haastoa, koska hänen mielestään päätös oli virheellinen. Tämä on

- (a) B-joukkueen ensimmäinen haasto pelissä
- (b) B-joukkueen toinen haasto pelissä.

Tulkinta:

- (a) Haasto myönnetään. Päätuomari voi haastetussa tilanteessa käyttää videotarkistusta milloin tahansa ottelun kuluessa sen tarkistamiseen, tuomittiinko sisäänheitto oikein pallon jouduttua ulos.

Jos videotarkistus osoittaa, että päätös oli oikea, peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla.

Jos videotarkistus osoittaa, että päätös oli virheellinen, se korjataan, ja peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla.

B-joukkueen päävalmentajalla oli oikeus yhteen haastoon, ja se on molemmissa

tapauksissa nyt käytetty.

- (b) B-joukkueen päävalmentajalla oli oikeus yhteen haastoon, ja se oli jo käytetty. Haastoa ei myönnetä.

F-4.16 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 3:21, kun pallo menee ulos kentältä. Erotuomari myöntävät sisäänheiton A-joukkueelle. B-joukkueen päävalmentaja pyytää asianmukaisesti haastoa, koska hänen mielestään päätös oli virheellinen. Haasto myönnetään. Heti sen jälkeen B-joukkueen päävalmentaja muuttaakin mielensä ja haluaa peruuttaa haaston. Erotuomarit hyväksyvät tämän.

Tulkinta: Kun haasto on myönnetty, sitä ei voida peruuttaa.

F-4.17 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 2:35, kun A1 tekee korin lähellä hyökkäysajan päättymistä, ja peli jatkuu.

B-joukkueen päävalmentajan mielestä heittokellon äänimerkki soi, ennen kuin heitto irtosi. B1 kuljettaa, kun B-joukkueen päävalmentaja pyytää asianmukaisesti haastoa.

Tulkinta: Haasto myönnetään. Videotarkistusta voidaan käyttää haastetussa tilanteessa milloin tahansa ottelun kuluessa sen tarkistamiseen, oliko pallo irronnut A1:n käsistä ennen heittokellon äänimerkkiä.

Erotuomarit voivat keskeyttää pelin välittömästi tarkistusta varten.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo irtosi ennen heittokellon äänimerkkiä, kori hyväksytään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun peli keskeytettiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo irtosi heittokellon äänimerkin jo soitua, koria ei hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun peli keskeytettiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

B-joukkueen päävalmentajalla oli oikeus yhteen haastoon, ja se on molemmissa tapauksissa nyt käytetty.

F-4.18 Esimerkki: Pelikellossa on toisella neljänneksellä aikaa 2:29, kun A1 tekee korin lähellä hyökkäysajan päättymistä, ja peli jatkuu.

Erotuomarit keskeyttävät pelin B-joukkueen etukentällä, kun A2 aiheuttaa pallon menemisen ulos. B-joukkueen päävalmentajan mielestä heittokellon äänimerkki soi, ennen kuin heitto irtosi. Hän pyytää nyt asianmukaisesti haastoa.

Tulkinta: Haasto voidaan esittää milloin tahansa pelin aikana, mutta viimeistään, kun erotuomarit ovat keskeyttäneet pelin ensimmäistä kertaa haastettavan tilanteen jälkeen. Haasto myönnetään. Videotarkistusta voidaan käyttää sen tarkistamiseen, oliko pallo irronnut A1:n käsistä ennen heittokellon äänimerkkiä.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo irtosi ennen heittokellon äänimerkkiä, kori hyväksytään.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo irtosi heittokellon äänimerkin jo soitua, koria ei hyväksytä.

Molemmissa tapauksissa peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun se meni ulos. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin. B-joukkueen päävalmentajalla oli oikeus yhteen haastoon, ja se on nyt käytetty.

F-4.19 Esimerkki: Pelikellossa on kolmannella neljänneksellä aikaa 7:22, kun B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

A-joukkueen päävalmentajan mielestä B1 ei yrittänyt pelata palloa, ja B1:n henkilökohtainen virhe tulisi muuttaa epäurheilijamaiseksi virheeksi. Hän pyytää asianmukaisesti haastoa.

Tulkinta: Haasto myönnetään. Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa ottelun kuluessa sen tarkistamiseen, tulee henkilökohtaisen, epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen tuomiota koventaa tai lieventää, tai muuttaa se tekniseksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että kyseessä oli henkilökohtainen virhe, peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun virhe tuomittiin.

Jos videotarkistus osoittaa, että kyseessä oli epäurheilijamainen virhe, tuomio kovennetaan vastaavasti. Peliä jatketaan kuten yleensäkin epäurheilijamaisen virheen jälkeen.

A-joukkueen päävalmentajalla oli oikeus yhteen haastoon, ja se on molemmissa tapauksissa nyt käytetty.

F-4.20 Esimerkki: Pelikellossa on kolmannella neljänneksellä aikaa 7:16, kun

- (a) B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on toinen joukkuevirhe. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla. A2 tekee kahden pisteen korin.
- (b) B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Pallo ei mene koriin. A1:llä on pallo käytettävissään ensimmäiseen vapaaheittoon.

A-joukkueen päävalmentajan mielestä B1 ei yrittänyt pelata palloa, ja B1:n henkilökohtainen virhe tulisi muuttaa epäurheilijamaiseksi virheeksi. Hän pyytää nyt asianmukaisesti haastoa.

Tulkinta: Haastoa ei myönnetä. Kun pallo oli A-joukkueen pelaajan käytettävissä

- (a) sisäänheittoa varten
- (b) ensimmäistä vapaaheittoa varten

oli jo liian myöhäistä haastaa. Päävalmentajan tulee esittää haasto, ja videotarkistus tulee

toteuttaa viimeistään, kun erotuomarit ovat keskeyttäneet pelin ensimmäisen kerran haastetavan tilanteen jälkeen, ja ennen kuin pallo tulee taas eloon.

A-joukkueen päävalmentajalla on oikeus yhteen haastoon, ja sitä ei ole vielä käytetty.

F-4.21 Esimerkki: A1 tekee korin lähellä hyökkäysajan päättymistä, ja peli jatkuu.

B-joukkueen 1. apuvalmentajan mielestä heittokellon äänimerkki soi, ennen kuin heitto irtosi. Hän pyytää asianmukaisesti haastoa.

Tulkinta: Haastoa ei myönnetä. Haaston voi esittää vain B-joukkueen päävalmentaja.

F-4.22 Esimerkki: Kirjuri merkitsee kaikki pyydetyt haastot pöytäkirjaan.

Tulkinta: Vain myönnetyt haastot merkitään pöytäkirjaan niille varattuihin kohtiin. Ensimmäiseen ruutuun kirjuri merkitsee neljänneksen tai jatkoajan ja toiseen ruutuun neljänneksen tai jatkoajan peliajan minuuttilukeman.