

# FIBA:n tulkinnat koripallon virallisiin pelisääntöihin 2018

*Tämä on suomennos Kansainvälisen koripalloliiton (FIBA) julkaisusta ”2018 OFFICIAL BASKETBALL RULES, OFFICIAL INTERPRETATIONS”. Ristiriitatilanteissa pätee englanninkielinen versio.*

## JOHDANTO

***Nämä ovat FIBA:n tulkinnat Koripallon virallisiin pelisääntöihin 2018 ja ovat voimassa 31.1.2019 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 selkeinä ja niin 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 tavoitteena on soveltaa sääntökirjan 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.

## 5 LOUKKAANTUNUT PELAAJA

**5-1 Toteamus.** Jos pelaaja loukkaantuu tai näyttää loukkaantuvan, ja sen seurauksena päävalmentaja, apuvalmentaja, vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja astuu pelikentälle, katsotaan pelaajan saaneen hoitoa riippumatta siitä, onko häntä todella hoidettu.

**5-2 Esimerkki:** A1 näyttää loukanneen nilkkansa, ja peli pysäytetään.

- (a) A-joukkueen lääkäri tulee kentälle ja hoitaa A1:n loukkaantunutta nilkkaa.
- (b) A-joukkueen lääkäri tulee kentälle, mutta A1 on jo toipunut.
- (c) Päävalmentaja-A tulee kentälle tarkistaakseen A1:n voinnin.
- (d) A-joukkueen apuvalmentaja, vaihtopelaaja 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 Toteamus.** Ei ole mitään aikarajaa sille, kuinka nopeasti vakavasti loukkaantunut pelaaja tulee siirtää kentältä, jos lääkärin mielestä siirtäminen on vaaraksi pelaajalle.

**5-4 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.

**5-5 Toteamus.** Jos pelaaja on loukkaantunut, vuotaa verta, tai hänellä on avohaava, eikä hän pysty jatkamaan peliä välittömästi (noin 15 sekunnissa), hänet tulee vaihtaa. Jos jompikumpi joukkueista ottaa aikalisän saman pysäytetyn pelikellon jakson aikana, ja pelaaja toipuu tämän aikalisän aikana, hän voi jatkaa pelaamista vain, jos kirjuri on antanut aikalisän äänimerkin, ennen kuin erotuomari viittasi vaihtopelaajan kentälle.

**5-6 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) Aikalisä myönnetään, ja jos A1 toipuu sen aikana, niin hän voi jatkaa peliä.

(b) Aikalisä myönnetään, mutta A1 joudutaan vaihtamaan, koska hänen vaihtopelaajansa on jo tullut kentälle. A1 voi tulla vaihdosta takaisin kentälle vasta, kun pelikello on taas käynyt.

**5-7 Toteamus.** Pelaajia, jotka päävalmentaja on merkinnyt aloitusviisikkoon, tai joita hoidetaan vapaahaittojen välissä, voidaan vaihtaa loukkaantumisen takia. Tässä tapauksessa myös vastustajat saavat halutessaan vaihtaa yhtä monta pelaajaa.

**5-8 Esimerkki:** A1:ä rikotaan, ja hänelle myönnetään kaksi vapaahaittoa. Ensimmäisen vapaahaitton jälkeen erotuomarit huomaavat, että A1 vuotaa verta. Hänen tilalleen vaihdetaan A6, jonka on heitettävä toinen vapaahaitto. B-joukkue haluaa tässä vaiheessa vaihtaa kaksi pelaajaa.

**Tulkinta:** B-joukkue saa vaihtaa vain yhden pelaajan.

**5-9 Esimerkki:** A1:ä rikotaan, ja hänelle myönnetään kaksi vapaahaittoa. Ensimmäisen vapaahaitton jälkeen erotuomarit huomaavat, että B3 vuotaa verta. B3 vaihdetaan B6:een, ja A-joukkue haluaa vaihtaa yhden pelaajan.

**Tulkinta:** A-joukkue saa vaihtaa yhden pelaajan.

## 7 PÄÄVALMENTAJAN JA APUVALMENTAJAN VELVOLLISUUDET JA OIKEUDET

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

Päävalmentaja on henkilökohtaisesti vastuussa pelinumeroiden oikeellisuudesta. Viimeistään kymmenen minuuttia ennen ottelun alkamisaikaa päävalmentaja varmistaa pelaajien nimet ja pelinumerot sekä joukkueen kapteenin, päävalmentajan ja apuvalmentajan nimet allekirjoittamalla pöytäkirjan.

**7-2 Esimerkki:** A-joukkue toimittaa ajallaan joukkueistan kirjurille. Kahden pelaajan pelinumerot eivät täsmää heidän paidoissaan olevien numeroiden kanssa, tai heidän nimeään 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 pysäyttää 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 Toteamus.** Viimeistään kymmenen 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.

**7-4 Esimerkki:** Huomataan, että yksi kentällä olevista pelaajista ei ole vahvistetussa aloitusviisikossa. Tämä tapahtuu:

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

### Tulkinta:

- (a) Pelaaja vaihdetaan ilman rangaistusta oikeaan aloitusviisikkoon merkittyyn pelaajaan.
- (b) Virhettä ei korjata ja peli jatkuu ilman rangaistusta.

**7-5 Esimerkki:** Päävalmentaja pyytää kirjuria merkitsemään pöytäkirjaan pienen rastin aloitusviisikkonsa pelaajille.

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

## 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
- jos neljänneksen tai jatkoajan päätteeksi tarvitaan videotarkistusta, kun päätuomari on kertonut lopullisen päätöksensä.

**8-2 Esimerkki:** A1:ä rikotaan heittotilanteessa samanaikaisesti, kun äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa.

**Tulkinta:** Vapaaheitot heitetään välittömästi. Ajanottaja käynnistää pelitaukoa mittaavan kellon vapaaheittojen jälkeen.

**8-3 Esimerkki:** A1:ä rikotaan heittotilanteessa samanaikaisesti, kun äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi. Erotuomarit eivät ole varmoja, tuleeko A1:lle myöntää kaksi vai kolme vapaaheittoa. He päättävät käyttää videotarkistusta.

**Tulkinta:** Ajanottaja käynnistää pelitaukoa mittaavan kellon, kun videotarkistuksen tulos on kerrottu ja kaksi tai kolme vapaaheittoa heitetty.

## 9 NELJÄNNEKSEN, JATKOAJAN TAI OTTELUN ALOITUS JA PÄÄTTYMINEN

**9-1 Toteamus.** Ottelua ei aloiteta, ellei kummallakin joukkueella ole kentällä vähintään viittä pelikelpoista pelaajaa pelivalmiina. Jos pelaajia on vähemmän kuin viisi ottelun aikataulun mukaisella alkamishetkellä, erotuomarien tulee suhtautua ymmärtäväisesti mahdollisiin ennalta arvaamattomiin syihin, jotka selittävät viivästyksen. Jos hyväksyttävä syy esitetään, niin tilanteesta ei tuomita teknistä virhettä. Jos kuitenkin hyväksyttävää syytä ei esitetä, täytyy valmentajalle tuomita tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B<sub>1</sub>") ja/tai julistaa joukkue hävinneeksi luovutuksella.

**9-2 Esimerkki:** Ottelun aikataulun mukaisella alkamishetkellä B-joukkueella on vähemmän kuin viisi pelaajaa kentällä valmiina aloittamaan ottelun.

(a) B-joukkueen edustaja esittää hyväksyttävän selvityksen pelaajiensa myöhästymisestä.

(b) B-joukkueen edustaja ei kykene esittämään hyväksyttävää selvitystä pelaajiensa myöhästymisestä.

**Tulkinta:** Ottelun alkua lykätään korkeintaan 15 minuuttia. Jos puuttuvat pelaajat ovat kentällä valmiina pelaamaan, ennen kuin 15 minuuttia on kulunut,

(a) ottelu aloitetaan, ja mitään rangaistusta ei tuomita.

(b) voidaan tuomita tekninen virhe joukkueen B valmentajalle (pöytäkirjaan merkitään "B<sub>1</sub>"). A-joukkueelle myönnetään yksi vapaaheitto ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla, minkä jälkeen ottelu aloitetaan ylösheitolla.

Molemmissa tapauksissa, elleivät puuttuvat pelaajat ole saapuneet 15 minuutin kuluessa, joukkue B voidaan julistaa hävinneeksi luovutuksella, ja tulokseksi pöytäkirjaan merkitään 20 – 0. Päätuomarin tulee raportoida asiasta kilpailun järjestävälle organisaatiolle.

**9-3 Esimerkki:** Toisen puoliajan alussa A-joukkueella ei ole loukkaantumisten, pelistä erottamisten jne. takia asettaa kentälle viittä pelikelpoista pelaajaa.

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

**9-4 Esimerkki:** Lähellä ottelun päättymistä A1 tekee viidennen virheensä ja poistuu pelistä. Joukkue A jatkaa pelaamista vain neljällä pelaajalla, koska sillä ei ole enää vaihtopelaajia käytettävissään. Koska joukkue B johtaa yli 15 pisteellä, päävalmentaja B ehdottaa reilun pelin hengessä joukkueensa jatkavan myös neljällä pelaajalla.

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

**9-5 Toteamus.** Sääntökohta 9 kertoo, mitä koria joukkue puolustaa ja mihin koriin hyökkää. Jos mikä tahansa neljännes tai jatkoaika 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 pysäyttämistä tehdyt pisteet, virheet, kulunut aika jne. jäävät voimaan.

**9-6 Esimerkki:** Ottelun alkamisen jälkeen erotuomarit huomaavat molempien joukkueiden pelaavan vääriin suuntiin.

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

**9-7 Toteamus.** Ottelu aloitetaan ylösheitolla keskiympyrässä.

**9-8 Esimerkki:** Ottelua edeltävällä pelitauolla A1:lle tuomitaan tekninen virhe. Ennen ottelun alkua B-joukkueen valmentaja määrää B1:n heittämään vapaaheiton, mutta B1 ei kuulu valmentajan ilmoittamaan aloitusviisikkoon.

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

Vapaaheiton jälkeen ottelu alkaa ylösheitolla.

**9-9 Esimerkki:** Ottelua edeltävällä pelitauolla A-joukkueen jäsen rikkoo epäurheilijamaisesti B-joukkueen jäsentä.

**Tulkinta:** Rikottu B-joukkueen jäsen heittää kaksi vapaaheittoa ennen ottelun alkua.

Jos tämä joukkueen jäsen kuuluu valmentajan ilmoittamaan aloitusviisikkoon, hän jää pelikentälle.

Jos tämä joukkueen jäsen ei kuulu valmentajan ilmoittamaan aloitusviisikkoon, hän ei saa jäädä kentälle, vaan hänet korvataan ilmoitetun aloitusviisikon pelaajalla.

Vapaaheittojen jälkeen ottelu alkaa ylösheitolla.



## 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 hyökkävään joukkueen pelaajaa heittoliikkeen alettua. Tämä koskee myös tilannetta, jossa kenelle tahansa puolustavan joukkueen pelaajalle, päävalmentajalle, apuvalmentajalle, kentältä poistetulle pelaajalle tai joukkueen avustajalle tuomitaan tekninen virhe.

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

**Tulkinta:** Mahdollisesti syntyvä kori hyväksytään. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, missä virhe tehtiin.

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

**Tulkinta:** Mahdollisesti syntyvä kori hyväksytään. A2 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin viimeisen vapaaheiton jälkeen.

**10-4 Esimerkki:** A1 on aloittanut heittoliikkeensä, kun A2 rikkoo B2:a. A1 jatkaa yhtenäistä heittoliikettään.

**Tulkinta:** Pallo kuolee, kun A2:lle tuomitaan virhe. Mahdollisesti syntyvää koria ei hyväksytä. Riippumatta A-joukkueen joukkuevirheistä peliä jatketaan B- joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, missä virhe tehtiin.

## 12 YLÖSHEITTO JA VUOROHALLINTA

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

**12-2 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 pelikentällä, erotuomarit eivät voi käyttää vuoro-osoitinta hallintavuoron määrittämiseen. Päätuomari heittää uuden ylösheiton keskiympyrästä A2:n ja B2:n välillä. Laillisen kosketuksen ja syntyneen kiistapallon tai kaksoisvirheen välillä kulunutta peliaikaa ei mitätöidä.

**12-3 Esimerkki:** Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Välittömästi sen jälkeen, kun hyppääjä A1 on koskenut palloon laillisesti

(a) pallo menee ulos pelikentältä

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

**Tulkinta:** Molemmissa tapauksissa B-joukkue saa sisäänheiton A1:n rikkomuksen seurauksena. B-joukkueella on hyökkäysaikaa 24 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään takakentältä, ja 14 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään etukentältä. Sisäänheiton jälkeen se joukkue, joka ei saa palloa haltuunsa pelikentällä, saa oikeuden ensimmäiseen vuorohallintaan lähinnä sitä paikkaa, jossa seuraava ylösheittotilanne syntyy.

**12-4 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. B-joukkue ei kuitenkaan menetä seuraavaa hallintavuoroaan, ja on näin ollen oikeutettu vuorohallintamenettelyn mukaiseen sisäänheittoon, kun seuraava ylösheittotilanne syntyy.

**12-5 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti samanaikaisesti, kun äänimerkki soi ensimmäisen neljänneksen päättymisen merkiksi. A-joukkue on oikeutettu vuorohallinnan sisäänheittoon toisen neljänneksen aluksi.

**Tulkinta:** A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheittoalueen reunoilla. Peliaikaa ei ole jäljellä. Kahden minuutin tauon jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etu-

kentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. A-joukkue ei menetä oikeuttaan vuorohallintamenettelyn mukaiseen sisäänheittoon seuraavassa ylösheittotilanteessa.

**12-6 Esimerkki:** Pian sen jälkeen, kun pelikello on soinut kolmannen neljänneksen päättymisen merkiksi, B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti. A-joukkueella on oikeus vuorohallinnan mukaiseen sisäänheittoon neljännen neljänneksen aluksi.

**Tulkinta:** A1 heittää kaksi vapaaheittoa ennen neljännen neljänneksen alkua ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Neljäs neljännes alkaa A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. A-joukkue ei menetä oikeuttaan seuraavaan vuorohallintamenettelyn mukaiseen sisäänheittoon seuraavassa ylösheittotilanteessa.

**12-7 Esimerkki:** A1 hyppää pallo käsissään, ja B1 torjuu hänet sääntöjen mukaisesti. Molemmat pelaajat laskeutuvat kentälle pitäen tukevasti kiinni pallosta yhdellä tai molemmilla käsillä.

**Tulkinta:** Tulee tuomita kiistapallo.

**12-8 Esimerkki:** A1 ja B1 ovat ilmassa pitäen käsillään tukevasti kiinni pallosta. A1 laskeutuu siten, että hänen toinen jalkansa on rajaviivan päällä.

**Tulkinta:** Tulee tuomita kiistapallo.

**12-9 Esimerkki:** A1 hyppää pallo käsissään etukentältänsä, 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:** Tulee tuomita kiistapallo.

**12-10 Esimerkki:** Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Hyppääjä A1 koskettaa palloa, ennen kuin se on saavuttanut lakipisteensä.

**Tulkinta:** A1 on syyllistynyt rikkomukseen. B-joukkue saa sisäänheiton etukentältänsä läheltä keskirajaa lähinnä paikkaa, jossa rikkomus tapahtui. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**12-11 Esimerkki:** Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Ennen kuin palloa on laillisesti koskettu, A2, joka ei ole hyppääjä, astuu takakentältänsä keskiympyrään.

**Tulkinta:** A2 on syyllistynyt rikkomukseen. B-joukkue saa sisäänheiton etukentältänsä läheltä keskirajaa lähinnä paikkaa, jossa rikkomus tapahtui. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**12-12 Esimerkki:** Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Ennen kuin palloa on laillisesti koskettu, A2, joka ei ole hyppääjä, astuu etukentältänsä keskiympyrään.

**Tulkinta:** A2 on syyllistynyt rikkomukseen. B-joukkue saa sisäänheiton takakentältänsä läheltä keskirajaa lähinnä paikkaa, jossa rikkomus tapahtui. Heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

**12-13 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 ylösheitto-tilanne, jota seuraa vuorohallinnan mukainen sisäänheitto. Jos sisäänheittoon saa hyökännyt joukkue, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia. Jos sisäänheittoon saa puolustanut joukkue, heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

**12-14 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.

**12-15 Esimerkki:** Heittokellon äänimerkki soi A1:n pelitilanneheiton ollessa ilmassa, ja sen jälkeen pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin. A-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon vuorohallintasäännön perusteella.

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

**12-16 Esimerkki:** A1 yrittää kahden pisteen heittoa, kun B2 rikkoo häntä. Erotuomari tuomitsee B2:lle epäurheilijamaisen virheen. 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 joukkueelle A sisäänheittoa varten etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

**12-17 Esimerkki:** A1:n keskirajalta heittämän toisen neljänneksen aloittavan sisäänheiton jälkeen pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin A-joukkueen etukentällä, mistä syntyy ylösheitto-tilanne.

**Tulkinta:** Vuoro-osoitin käännetään välittömästi näyttämään B-joukkueen sisäänheittoa. Peliä jatketaan B-joukkueen vuorohallinnan sisäänheitolla päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan kori-

levyn takaa. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

**12-18 Esimerkki:** Vuoro-osoitin näyttää A-joukkueen sisäänheittoa. Ensimmäisen neljänneksen jälkeisellä pelitauolla B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla, ja sitten A-joukkue heittää toisen neljänneksen aloittavan sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta. Vuoro-osoitinta ei käännetä. Sisäänheiton jälkeen pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin A-joukkueen etukentällä, mistä syntyy ylösheittotilanne.

**Tulkinta:** Peliä jatketaan A-joukkueen vuorohallinnan sisäänheitolla etukentän päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Vuoro-osoitin käännetään heti, kun A-joukkueen sisäänheitto on heitetty.

**12-19 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.

**12-20 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:** Tulee tuomita kiistapallo.

**12-21 Toteamus.** Jos joukkue tekee rikkomuksen vuorohallinnan sisäänheitossaan, se menettää tämän sisäänheiton.

**12-22 Esimerkki:** Kolmannella neljänneksellä pelikellossa on aikaa 4:17 minuuttia, kun vuorohallinnan sisäänheitossa

- (a) sisäänheittäjä A1 astuu pelikentälle 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 joukkue on tehnyt rikkomuksen sisäänheitossaan. Pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten alkuperäisen sisäänheiton kohdalta, ja vuoro-osoitin käännetään välittömästi.

### 13 PALLON PELAAMINEN

**13-1 Toteamus.** Pallon asettaminen jalkojen väliin harhautustarkoituksessa (jotta näyttäisi siltä, kuin olisi syöttänyt) on rikkomus.

**13-2 Esimerkki:** A1 on käyttänyt kuljetuksensa. Ennen syöttöä hän asettaa pallon jalkojensa väliin, jotta näyttäisi siltä, kuin hän olisi syöttänyt.

**Tulkinta:** Kyseessä on rikkomus.

## 14 PALLON HALLUSSAPITO

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

**14-2 Esimerkki:** Erotuomarien tulkinnan mukaan pelaaja viivyttää tarkoituksellisesti pallon haltuun ottamista, olipa pelikello pysähtynyt tai käynnissä.

**Tulkinta:** Pallo tulee eloon, kun erotuomari asettaa pallon lattialle sisäänheittokohdan tai vapaaheittoviivan kohdalle.

**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 pelikentältä 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 pelikentälle, jossa A2 ottaa sen haltuunsa.

**Tulkinta:**

(a) Joukkueen A pallonhallinta jatkuu. Heittokello jatkaa käymistään.

(b) Joukkue B on saanut pallon haltuunsa. Joukkue A saa uuden 24 sekunnin hyökkäysajan.

## 15 PELAAJA HEITTOTILANTEESSA

**15-1 Toteamus.** Kun pelaajaa rikotaan heittotilanteessa, ja hän sitten syöttää pallon pois, hänen ei enää katsota olleen heittotilanteessa.

**15-2 Esimerkki:** Heittotilanteessa A1:llä on pallo molemmissa käsissään, kun B1 rikkoo häntä. Virheen jälkeen A1 syöttää A2:lle.

**Tulkinta:** A1:n ei katsota olleen enää heittotilanteessa.



## 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 jatkaa kulkuaan ja menee koriin.

**Tulkinta:** A-joukkueelle 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 jatkaa kulkuaan ja menee koriin.

**Tulkinta:** A-joukkueelle myönnetään kaksi pistettä, koska A1:n heitto lähti kahden pisteen alueelta.

**16-4 Toteamus.** Jos pallo menee koriin, pelitilannekorin pistearvo määräytyy sen perusteella,

- (a) meneekö pallo suoraan koriin
- (b) koskettaako pallo syötössä ketä tahansa pelaajaa tai lattiaa, ennen kuin se menee koriin.

**16-5 Esimerkki:** A1 syöttää pallon kolmen pisteen alueelta, ja pallo menee suoraan koriin.

**Tulkinta:** A-joukkueelle myönnetään kolme pistettä, koska A1:n syöttö lähti kolmen pisteen alueelta.

**16-6 Esimerkki:** A1 syöttää pallon kolmen pisteen alueelta, ja kumman tahansa joukkueen pelaaja koskee palloa tai pallo koskettaa lattiaa

(a) A-joukkueen kahden pisteen alueella

(b) A-joukkueen kolmen pisteen alueella

ennen kuin pallo menee koriin.

**Tulkinta:** Molemmissa tapauksissa A-joukkueelle myönnetään kaksi pistettä, koska pallo ei mennyt suoraan koriin.

**16-7 Toteamus.** Sisäänheittotilanteessa tai viimeisen vapaaheiton jälkeisessä levypallo-tilanteessa kuluu aina peliaikaa siitä hetkestä, kun kentällä oleva pelaaja koskettaa palloa, siihen hetkeen, kun pallo irtoaa hänen käsistään heitossa. Tämä on erityisen tärkeää ottaa huomioon neljänneksen ja jatkoajan loppuhetkillä. On olemassa minima aika, jonka verran peliaikaa täytyy olla jäljellä, jotta heiton ehtii tehdä. Jos pelikello tai heittokello näyttää 0:00,3 sekuntia, tulee erotuomarien määrittää, irtosiko pallo heittäjän käsistä, ennen kuin pelikellon tai heittokellon äänimerkki soi. Jos kuitenkin pelikellossa tai heittokellossa on aikaa jäljellä 0:00,2 tai 0:00,1 sekuntia, hyväksyttävän pelitilannekorin voi tehdä ainoastaan ilmassa oleva pelaaja tippaamalla tai suoraan donkkaamalla.

**16-8 Esimerkki:** A-joukkue saa sisäänheiton, kun pelikellossa tai heittokellossa on aikaa jäljellä

(a) 0:00,3 sekuntia

(b) 0:00,2 tai 0:00,1 sekuntia.

**Tulkinta:**

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

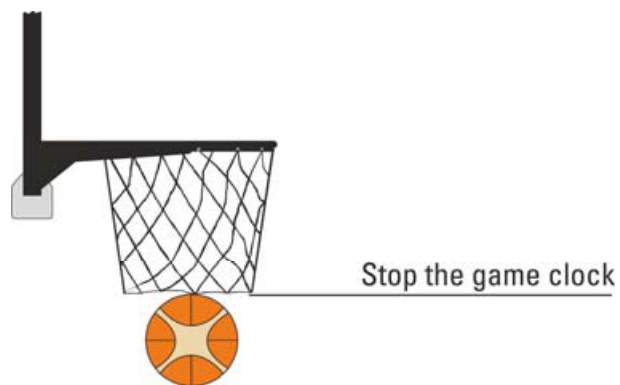
(b) Kori voidaan hyväksyä vain, jos sisäänheitosta ilmassa oleva pallo tipataan tai donkataan suoraan koriin.

**16-9 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 korin synnytyä,

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

pelikello pysäytetään, kun pallo on mennyt kokonaan korin lävitse kuvion 1 mukaisesti.



**Kuvio 1 Kori on tehty**

**16-10 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.

**16-11 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. B1 koskettaa palloa, kun se on korin sisässä, mutta ei vielä mennyt kokonaan korin läpi.

**Tulkinta:** Tämä on korinhäirintärikkomus. Kori hyväksytään ja myönnetään kaksi tai kolme pistettä.

## 17 SISÄÄNHEITTO

**17-1 Toteamus.** On mahdollista, että sisäänheiton aikana sisäänheittäjän kädet saattavat joutua osaksi pelikentän yläpuolelle, ennen kuin hän vapautuu pallosta. Näissä tilanteissa on edelleenkin puolustavan pelaajan vastuulla olla häiritsemättä sisäänheittoa koskemalla sisäänheittäjän käsissä olevaa palloa.

**17-2 Esimerkki:** A1 heittää sisäänheittoa kolmannella neljänneksellä pelikellon näyttäessä 4:37. Hänen pitäessään 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 pelikentälle A2:lle.

**Tulkinta:** Molemmissa tapauksissa B1 on häirinnyt sisäänheittoa ja täten viivytännyt peliä. Erotuomari viheltää rikkomuksen, ja B1:lle annetaan suullinen varoitus, joka kerrotaan myös päävalmentaja B:lle. Tämä varoitus koskee jatkossa kaikkia B-joukkueen pelaajia ottelun loppuun saakka. Jos kuka tahansa B-joukkueen pelaaja syyllistyy samaan, voidaan tuomita tekninen virhe.

**17-3 Toteamus.** Kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai millä tahansa jatkoajalla, puolustaja ei saa ojentaa mitään kehonsa osaa rajaviivan yli häiritäkseen sisäänheittoa.

**17-4 Esimerkki:** Neljännellä neljänneksellä on pelikellossa aikaa 0:54, ja A-joukkueella on sisäänheitto. Ennen kuin ojentaa pallon sisäänheittäjä A1:lle, erotuomari näyttää rajaviivan kielletyn ylityksen käsimerkin. Sen jälkeen B1 ojentaa kätensä A1:ä kohti rajaviivan yli, ennen kuin A1 on heittänyt sisäänheiton rajan yli.

**Tulkinta:** B1:lle on tuomittava tekninen virhe.

**17-5 Toteamus.** Sisäänheitossa heittäjän tulee syöttää (ei ojentaa) pallo joukkueoverilleen kentällä.

**17-6 Esimerkki:** Sisäänheittäjä A1 ojentaa pallon kentällä olevalle A2:lle.

**Tulkinta:** A1 on syyllistynyt sisäänheittorikkomukseen. Pallon tulee irrota sisäänheittäjän käsistä, jotta sisäänheitto on laillinen. Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten alkupe-  
räisestä sisäänheittopaikasta.

**17-7 Toteamus.** Sisäänheitossa muiden pelaajien mikään kehon osa ei saa olla pelikentän rajojen yllä, ennen kuin pallo on syötetty yli rajaviivan.

**17-8 Esimerkki:** A1 on saanut pallon erotuomarilta sisäänheittoa varten. Hän

(a) asettaa pallon lattialle, 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.

**17-9 Esimerkki:** A-joukkueen onnistuneen pelitilannekorin tai onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen myönnetään aikalisä B-joukkueelle. Aikalisän jälkeen B1 saa pallon käyttöön erotuomarilta sisäänheittoa varten päätyrajalta. Sitten B1

(a) asettaa pallon lattialle, minkä jälkeen B2 ottaa pallon

(b) ojentaa pallon B2:lle, joka on myös päätyrajan takana.

**Tulkinta:** Molemmissa tapauksissa laillinen suoritus. B-joukkueen pelaajien tulee ainoastaan syöttää pallo viiden sekunnin kuluessa pelikentälle.

**17-10 Toteamus.** Jos neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellon näyttäessä jäljellä olevaa aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän myönnetään aikalisä joukkueelle, jolla on oikeus pallonhallintaan takakentällään, 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.

Epäurheilijamaisen virheen, pelistä erottavan virheen tai tappelutilanteen jälkeen sisäänheitto heitetään joukkueen etukentän sisäänheittoviivalta.

**17-11 Esimerkki:** Ottelun viimeisellä minuutilla A1 kuljettaa takakentällään, kun B1 tökkää pallon ulos vapaaheittoviivan kohdalta. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

**Tulkinta:** Viimeistään aikalisän jälkeen päätuomari kysyy päävalmentaja A:lta, kumman sisäänheittopaikan hän valitsee. Päävalmentaja A:n täytyy sanoa selvästi joko "etukentältä" (kansainvälisissä otteluissa englanniksi "frontcourt") tai "takakentältä" ("backcourt") ja samalla näyttää kädellään selvästi etu- tai takakenttää. Päävalmentajan päätös on peruuttamaton. Päätuomarin tulee ilmoittaa päävalmentaja A:n päätös päävalmentaja B:lle.

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

**17-12 Esimerkki:** Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 0:44 ja heittokellossa on

17 sekuntia. A1 kuljettaa takakentällään, kun B-joukkueen pelaaja osuu palloon, ja pallo menee yli sivurajasta vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta.

(a) Aikalisä myönnetään B-joukkueelle.

(b) Aikalisä myönnetään A-joukkueelle.

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

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

**17-13 Esimerkki:** Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 0:57, ja A1 heittää kahta vapaaheittoa. Jälkimmäisen heiton aikana A1 astuu vapaaheittoviivalle, ja tuomitaan rikkomus. B-joukkueelle myönnetään aikalisä.

**Tulkinta:** Aikalisän jälkeen päävalmentaja B valitsee sisäänheiton

(a) etukentän sisäänheittoviivalta, jolloin hyökkäysaikaa on 14 sekuntia

(b) takakentältä, jolloin hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

**17-14 Esimerkki:** Viimeisellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 0:26, ja A1 on kuljettanut palloa kuuden sekunnin ajan takakentällään, kun

(a) B1 tökkää pallon yli sivurajasta

(b) B1 rikkoo, kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

Jos päävalmentaja A valitsee sisäänheiton takakentältä, niin hyökkäysaikaa on

(a) 18 sekuntia

(b) 24 sekuntia.

**17-15 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 yli sivurajasta A-joukkueen takakentällä, kun heittokellossa on aikaa jäljellä

(a) 6 sekuntia

(b) 17 sekuntia.

A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

**Tulkinta:** Jos päävalmentaja A valitsee aikalisän jälkeisen sisäänheiton etukentän sisäänheittoiviivalta, niin hyökkäysaikaa on

(a) 6 sekuntia

(b) 14 sekuntia.

Jos päävalmentaja A valitsee sisäänheiton takakentältä, niin hyökkäysaikaa on

(a) 6 sekuntia

(b) 17 sekuntia.

**17-16 Esimerkki:** Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 0:48, ja A1 kuljettaa palloa etukentällään. B1 tökkää pallon A-joukkueen takakentälle, jossa kuka tahansa A-joukkueen pelaaja aloittaa uudelleen kuljettaa palloa. B2:lle tuomitaan virhe A-joukkueen takakentällä; kolmas joukkuevirhe neljänneksellä. Heittokellossa on aikaa jäljellä

(a) 6 sekuntia

(b) 17 sekuntia.

A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

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

**17-17 Esimerkki:** Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 1:32, ja A-joukkueella on ollut pallo hallussaan takakentällään viiden sekunnin ajan, kun A1 ja B1 erotetaan pelistä heidän alettuaan tapella. Ennen sisäänheittoa A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

sen sisäänheiton etukentältä, niin hyökkäysaika on 14 sekuntia. Jos päävalmentaja A valitsee sisäänheiton takakentältä, niin hyökkäysaika on 19 sekuntia.

**17-18 Esimerkki:** Neljännellä neljänneksellä A-joukkueella on ollut pallo hallussaan etukentällä. Peliakaa on jäljellä 1:29, ja heittokellossa on aikaa 19 sekuntia, kun A6 ja B6 erotetaan pelistä heidän tultuaan kentälle tappelutilanteessa. A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Pelistä erottavien virheiden rangaistukset kumoavat toisensa. Sisäänheitto myönnetään A-joukkueelle lähinnä paikkaa, jossa pallo oli tappelun alkaessa. Ennen sisäänheittoa.

**Tulkinta:** Pelistä erottavien virheiden rangaistukset kumoavat toisensa. Aikalisän jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 19 sekuntia.

**17-19 Esimerkki:** Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 1:18, ja A-joukkueelle on myönnetty sisäänheitto takakentältä. Tässä vaiheessa A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Aikalisän jälkeen päävalmentaja A päättää, että sisäänheitto heitetään etukentältä. Ennen sisäänheittoa päävalmentaja B pyytää aikalisää.

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

**17-20 Toteamus.** Kaikkien neljännesten (lukuun ottamatta ensimmäistä) ja jatkoaikojen aluksi sisäänheitto heitetään keskirajan jatkeelta vastapäätä toimitsijapöytää. Sisäänheittäjän on asetettava jalkansa eri puolille keskirajaa. Jos sisäänheittäjä tekee rikkomuksen sisäänheitossa, pallo annetaan vastustajille sisäänheittoon keskirajan jatkeelta.

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

**17-21 Esimerkki:** Sisäänheittoa toisen neljänneksen alussa heittävä A1 tekee rikkomuksen keskirajan jatkeella.

**Tulkinta:** Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten alkuperäisestä sisäänheittopaikasta. Hyökkäysaika on 24 sekuntia. Sisäänheittäjä saa syöttää pallon mihin tahansa pelikentälle.

**17-22 Esimerkki:** Sisäänheittoa kolmannen neljänneksen alussa keskirajan jatkeen kohdalta heittävä A1 syöttää pallon A2:lle, josta se menee ulos joukkueen A

(a) etukentällä

(b) takakentällä.



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

(a) B-joukkueen takakentällä. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

(b) B-joukkueen etukentällä. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

**17-23 Esimerkki:** Sisäänheittoa toisen neljänneksen alussa keskirajan jatkeen kohdalla vastapäätä toimitsijapöytää heittävä A1 astuu pelikentälle.

**Tulkinta:** Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla alkuperäisestä sisäänheittopaikasta keskirajalta. Pelikellossa on aikaa 10:00. Vuoro-osoitin käännetään osoittamaan B-joukkueen hallintavuoroa.

**17-24 Esimerkki:** Seuraavia sääntörikköitä voidaan tehdä keskirajalla:

(a) A1 aiheuttaa pallon joutumisen ulos keskirajan kohdalla.

(b) A1 tekee hyökkääjän virheen.

(c) A1 syyllistyy askelrikkomukseen.

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

**17-25 Toteamus.** Epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen jälkeen peliä jatketaan sisäänheitolla joukkueen etukentän sisäänheittoviivalta.

**17-26 Esimerkki:** A1 rikkoo B1:ä epäurheilijamaisesti ensimmäisen ja toisen neljänneksen välisellä pelitauolla.

**Tulkinta:** B1 heittää ennen toisen neljänneksen alkua kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheittalueen reunoilla. Peliä jatketaan sisäänheitolla B-joukkueen etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Vuoro-osoitinta ei käännetä.

**17-27 Toteamus.** Seuraavia tilanteita saattaa syntyä sisäänheiton aikana:

(a) Pallo syötetään korin yläpuolelle, ja sitä koskee kumman tahansa joukkueen pelaaja korirenkaan läpi alapuolelta.

(b) Pallo juuttuu korirenkaan ja -levyn väliin.

(c) Pallo syötetään tarkoituksella korirenkaaseen, jotta saataisiin uusi 14 sekunnin hyökkäysaika.

**17-28 Esimerkki:** Sisäänheittäjä A1 syöttää pallon korin yli, jolloin sitä koskettaa kumman tahansa joukkueen pelaaja kurkottaen korirenkaan läpi alapuolelta.

**Tulkinta:** Kyseessä on rikkomus. Peliä jatketaan vastajoukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta sivurajalta. Jos puolustavan joukkueen pelaaja tekee rikkomuksen, niin pisteitä ei myönnetä, koska pallo ei alun perin lähtenyt liikkeelle kentän sisäpuolelta.

**17-29 Esimerkki:** Sisäänheittäjä A1 syöttää pallon kohti B-joukkueen koria, ja se juuttuu renkaan ja levyn väliin.

**Tulkinta:** Kyseessä on ylösheittotilanne. Peliä jatketaan vuorohallintasäännön mukaan.

- Jos A-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon, niin peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheittolla etukentän päätyrajalta läheltä korilevyä. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.
- Jos B-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon, niin peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheittolla takakentän päätyrajalta läheltä korilevyä. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

**17-30 Esimerkki:** Heittokellossa on 5 sekuntia jäljellä, kun sisäänheittäjä A1 syöttää pallon kohti B-joukkueen koria, niin että pallo osuu korirenkaaseen.

**Tulkinta:** Heittokellon käyttäjä ei muuta heittokellon aikaa, koska pelikello ei ole vielä käynnistynyt. Heittokello käynnistetään samanaikaisesti pelikellon kanssa. Jos pallon saa haltuunsa joukkue A, niin hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Jos pallon saa haltuunsa joukkue B, niin hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

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

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

(a) pelikentän sisäpuolella

(b) pelikentän ulkopuolella

ja ottaa sitten pallon haltuunsa.

**Tulkinta:**

(a) A1 on syyllistynyt sisäänheittorikkomukseen. Kun pallo on irronnut sisäänheittäjän käsistä ja koskettaa lattiaa pelikentän sisäpuolella, hän ei saa koskettaa palloa uudelleen, ennen kuin sitä on koskettanut joku muu pelaaja pelikentällä.

(b) Laillinen suoritus, 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) etukentältään

(b) takakentältään,

mutta pallo menee ulos koskettamatta ketään pelaajaa pelikentällä.

**Tulkinta:** Tämä on A1:n rikkomus. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla alkuperäisestä sisäänheittopaikasta B-joukkueen

(a) takakentältä, jolloin hyökkäysaika on 24 sekuntia

(b) etukentältä, jolloin hyökkäysaika 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. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa A2 kosketti rajaviivaa.

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

(a) takakentällä läheltä keskirajaa, jolloin hänellä on oikeus syöttää pallo mihin tahansa kohtaan pelikentällä

(b) etukentältä läheltä keskirajaa, jolloin hänellä on oikeus syöttää pallo vain etukentälleen

(c) toisen neljänneksen alussa keskiviivan jatkeelta vastapäätä toimitsijapöytää, jolloin hänellä on oikeus syöttää pallo mihin tahansa kohtaan pelikentällä.

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

**Tulkinta:** 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, kun puolustavalle joukkueelle on tuomittu rikkomus, ja sen takia sisäänheitto uusitaan.

**17-38 Esimerkki:** Toisella neljänneksellä A1:n viimeisen onnistuneen vapaahetön jälkeen B1:llä on pallo sisäänheittoa varten päätyrajalla. A2 ojentaa kätensä päätyrajan yli ennen kuin sisäänheitto on heitetty. Erotuomari tuomitsee rikkomuksen.

**Tulkinta:** Sisäänheitto uusitaan. B1:llä on yhä oikeus liikkua päätyrajan suuntaisesti, ennen kuin hän heittää sisäänheiton tai syöttää pallon joukkueoverilleen.

**17-39 Toteamus.** Teknisestä virheestä johtuvan vapaahetön jälkeen peliä jatketaan sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin, paitsi jos syntyi ylösheitto-tilanne, tai tekninen virhe tehtiin ennen ensimmäisen neljänneksen alkua.

Jos tekninen virhe tuomittiin puolustaneelle joukkueelle, hyökkävällä 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, hyökkävän 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 rangaistus.

Epäurheilijamaisesta tai pelistä erottavasta virheestä johtuvien vapaahetöiden jälkeen peliä jatketaan etukentän vapaahetöiviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

**17-40 Esimerkki:** Toisella neljänneksellä A2 kuljettaa

(a) takakentällään

(b) etukentällään,

kun A1:lle tuomitaan tekninen virhe.

**Tulkinta:** Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetön ilman pelaajia vapaahetöalueen reunoilla. Molemmissa tapauksissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin teknisen virheen vuoksi. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

**17-41 Esimerkki:** Toisella neljänneksellä A2 kuljettaa

(a) takakentällään

(b) etukentällään,

kun B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

**Tulkinta:** Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin teknisen virheen vuoksi

(a) takakentältä. Hyökkäysaika on 24 sekuntia.

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

**17-42 Esimerkki:** Pelikellossa on aikaa 1:47, kun A1 kuljettaa etukentällään ja hänelle tuomitaan tekninen virhe. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

**Tulkinta:** Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin teknisen virheen vuoksi. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

**17-43 Toteamus.** Kun pelikellossa on neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän, ja hyökkäävälle joukkueelle tuomitaan tekninen virhe, ja tälle joukkueelle myönnetään aikalisä, niin 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.

**17-44 Esimerkki:** Neljättä neljännestä on jäljellä 1:47, kun A1 kuljettaa takakentällään, ja hänelle tuomitaan tekninen virhe. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

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

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

**17-45 Esimerkki:** Neljättä neljänestä on jäljellä 1:47, kun A1 kuljettaa takakentällään ja hänelle tuomitaan tekninen virhe. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetion ilman pelaajia vapaahetitoalueen reunoilla. Tämän jälkeen A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

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

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

**17-46 Esimerkki:** Neljättä neljänestä on jäljellä 1:47, ja A1 kuljettaa takakentällään, kun B1 aiheuttaa pallon joutumisen ulos kentältä. A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Heti tämän jälkeen A1:lle tuomitaan tekninen virhe.

**Tulkinta:** Viimeistään aikalisän jälkeen päävalmentaja A:n tulee ilmoittaa päätuomarille sisäänheittopaikka (etu- vai takakenttä). Aikalisän jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetion ilman pelaajia vapaahetitoalueen reunoilla. Sen jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla päävalmentaja A:n valinnan mukaisesti.

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

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

## 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 ylösheiton mutta ennen kuin palloa on laillisesti koskettu, hyppääjä A2 tekee rikkomuksen, ja 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 Esimerkki:** Suunnilleen samanaikaisesti, kun äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan päättymisen merkiksi, B1 rikkoo A1:ä, jolle annetaan kaksi vapaaheittoa. Tällöin jompikumpi joukkue pyytää:

- (a) aikalisää
- (b) pelaajavaihtoa.

**Tulkinta:**

- (a) Aikalisää ei voida myöntää, koska neljänneksen tai jatkoajan peliaika on loppunut.
- (b) Pelaajavaihto voidaan myöntää vasta, kun vapaaheitot on heitetty, ja seuraavaa neljänneistä tai jatkoaikaa edeltävä pelitauko on päättynyt.

**18/19-4 Toteamus.** Jos heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa ilmassa pelitilanneheitosta, tämä ei ole rikkomus, eikä pelikello pysähdy. Jos heitto onnistuu, on tuolloin tietyn rajoituksen molemmilla joukkueilla vaihto- tai aikalisämahdollisuus.

**18/19-5 Esimerkki:** Pallo on pelitilanneheitosta ilmassa, kun heittokellon äänimerkki soi. Pallo menee koriin. Tällöin toinen tai molemmat joukkueet pyytävät

- (a) aikalisää
- (b) vaihtoa.

**Tulkinta:**

- (a) Vain korin tehneen joukkueen vastustajilla on aikalisämahdollisuus. Jos korin tehneen joukkueen vastustaja ottaa aikalisän, niin silloin 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 silloin myös korin tehnyt joukkue saa vaihtaa, ja molemmille joukkueille myönnetään tällöin myös aikalisä heidän sitä pyytäessään.

**18/19-6 Toteamus.** Jos aikalisää- tai vaihtoa pyydetään (koskee kaikkia pelaajia, mukaan lukien vapaaheittäjä) 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 kuolleena viimeisen vapaaheiton jälkeen.

**18/19-7 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 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.

**18/19-8 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) pallo ei mene koriin, mutta B1 astuu kolmen sekunnin alueelle, ennen kuin pallo on irronnut vapaaheittäjän A1 käsistä, ja tuomitaan rikkomus.

**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.

**18/19-9 Toteamus.** Jos aikalisäpyynnön jälkeen kumpi tahansa joukkue tekee virheen, aikalisä ei ala, ennen kuin erotuomari on lopettanut kaiken tähän virheeseen liittyvän kommunikoinnin toimitsijapöydän kanssa. Jos kyseessä on pelaajan viides virhe, niin tämä kommunikointi sisältää myös virheen tehneen pelaajan vaihtamisen toiseen. Kun tämä kommunikointi on saatu päätökseen, aikalisä alkaa erotuomarin viheltäessä ja näyttäessä aikalisän käsimerkin.

**18/19-10 Esimerkki:** Pelin käydessä päävalmentaja A pyytää aikalisää, minkä jälkeen B1 tekee viidennen virheensä.

**Tulkinta:** Aikalisämahdollisuus ei ala, ennen kuin virheeseen liittyvä erotuomarin kommunikointi toimitsijapöydän kanssa on saatu päätökseen, ja B1 on vaihdettu toiseen pelaajaan.

**18/19-11 Esimerkki:** Pelin käydessä päävalmentaja A pyytää aikalisää, minkä jälkeen kelle tahansa pelaajalle tuomitaan virhe.

**Tulkinta:** Pelaajat saavat mennä joukkuepenkeilleen, jos he tietävät, että aikalisä on pyydetty, vaikka se ei olekaan virallisesti vielä alkanut.

**18/19-12 Toteamus.** Sääntökohdat 18 ja 19 selventävät, milloin vaihto- tai aikalisämahdollisuus alkaa ja päättyy. Vaihtoa tai aikalisää pyytävien joukkueiden täytyy tietää nämä rajoitukset. Muussa tapauksessa aikalisää tai vaihtoa ei myönnetä välittömästi.

Kun tuomitaan tekninen virhe vapaaheittokokonaisuuden ensimmäisen ja viimeisen vapaaheiton välissä, teknisestä virheestä aiheutunut vapaaheitto heitetään välittömästi. Kummallekaan joukkueelle ei myönnetä aikalisää tai vaihtoa ennen tätä vapaaheittoa eikä sen jälkeen.

**18/19-13 Esimerkki:** Vaihtomahdollisuus on juuri päättynyt, kun vaihtopelaaja A6 juoksee

toimitsijapöydän luokse pyytäen äänekkäästi vaihtoa. Kirjuri reagoi tähän ja erehdyksessä soittaa äänimerkin. Erotuomari viheltää ja keskeyttää pelin.

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

**18/19-14 Esimerkki:** Pelin aikana tuomitaan pallon kielletty torjunta tai korin häirintä. Kumpi tahansa joukkue on pyytänyt aikalisää tai kumman tahansa tai molempien joukkueiden vaihtopelaajat odottavat toimitsijapöydän luona tullakseen peliin.

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

**18/19-15 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Kun A1 on heittänyt ensimmäisen vapaahettonsa, A2:lle tuomitaan tekninen virhe. Kumpi tahansa joukkue pyytää nyt vaihtoa tai aikalisää.

**Tulkinta:** Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetton ilman pelaajia vapaahettoaalueen reunoilla. A1 heittää toisen vapaahettonsa, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaahetton jälkeen. Vaihto tai aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle seuraavan aikalisä- tai vaihtomahdollisuuden tullessa.

**18/19-16 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Kun A1 on heittänyt ensimmäisen vapaahettonsa, A2:lle tuomitaan tekninen virhe. Kun kuka tahansa B-joukkueen pelaaja on heittänyt yhden vapaahetton (ilman pelaajia vapaahettoaalueen reunoilla), kumpi tahansa joukkue pyytää vaihtoa tai aikalisää.

**Tulkinta:** A1 heittää toisen vapaahettonsa, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaahetton jälkeen. Vaihto tai aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle seuraavan aikalisä- tai vaihtomahdollisuuden tullessa.

**18/19-17 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Kun A1 on heittänyt ensimmäisen vapaahettonsa, 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 vapaahetton ilman pelaajia vapaahettoaalueen reunoilla. A1 heittää toisen vapaahettonsa, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaahetton jälkeen. Vaihto tai aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle seuraavan aikalisä- tai vaihtomahdollisuuden tullessa.

**18/19-18 Esimerkki:** A1:lle tuomitaan tekninen virhe. B6 pyytää vaihtoa heittääkseen vapaahetton.

**Tulkinta:** Molemmilla joukkueilla on vaihtomahdollisuus. Kun B6 on vaihdettu kentälle ja hänestä on tullut pelaaja, hän voi heittää vapaahetton ilman pelaajia vapaahettoaalueen reunoilla, mutta häntä ei voida vaihtaa takaisin, ennen kuin pelikello on välillä käynyt.

**18/19-19 Toteamus.** Aikalisä kestää yhden minuutin. Joukkueiden täytyy tulla viipymättä kentälle erotuomarin viheltäessä ja viitatessa joukkueita kentälle. Jos joukkue pitkittää aikalisää yli sallitun yhden minuutin, se saa tästä hyötyä viivyttyään peliä. Erotuomarin tulee tällöin varoittaa tämän joukkueen päävalmentajaa. Jos joukkue ei silti tule kentälle, sille tuomitaan uusi aikalisä. Jos joukkueella ei ole aikalisää jäljellä, päävalmentajalle voidaan tuomita tekninen virhe; pöytäkirjaan merkitään "B<sub>1</sub>". Jos joukkue ei tule kentälle heti puoliaikataulun päätyttyä, sille tuomitaan aikalisä. Tämä aikalisä ei kestä yhtä minuuttia, vaan peliä jatketaan välittömästi.

**18/19-20 Esimerkki:** Aikalisä päättyy, ja erotuomari kehottaa joukkueen A kentälle. Päävalmentaja A 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 viivytelyn toistuessa joukkueelle tuomitaan toinen aikalisä.

(b) A-joukkueelle tuomitaan ilman varoitusta toinen aikalisä. Jos joukkueella ei ole aikalisää jäljellä, päävalmentajalle tuomitaan pelin viivytämisestä tekninen virhe, joka kirjataan "B<sub>1</sub>".

**18/19-21 Esimerkki:** Puoliaikataulun jälkeen joukkue A on yhä pukuhuoneessaan, ja siksi kolmannen neljänneksen aloitus viivästyy.

**Tulkinta:** Joukkueen A lopulta palattua pelikentälle sille tuomitaan ilman varoitusta aikalisä.

**18/19-22 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.

**18/19-23 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.

**18/19-24 Esimerkki:** Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 2:09, kun pelin käydessä päävalmentaja A 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 tulos-taulu näyttää kaksi aikalisää käytetyksi.

**18/19-25 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, niin vapaaheitot heitetään aikalisän jälkeen.

**18/19-26 Esimerkki:** Päävalmentaja B on pyytänyt aikalisää. A1 rikkoo B1:ä epäurheilijamaisesti, ja sen jälkeen A2:lle tuomitaan tekninen virhe.

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

**18/19-27 Esimerkki:** Päävalmentaja B 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 vapaaheittoalueen reunoilla. B1 heittää sitten kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheittoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

## 23 PELAAJA TAI PALLO ULKONA KENTÄLTÄ

**23-1 Toteamus.** Kyseessä on rikkomus, jos pelaaja poistuu pelikentältä päätyrajan yli välttääkseen kolmen sekunnin rikkomuksen ja palaa sitten kolmen sekunnin alueelle.

**23-2 Esimerkki:** Oltuaan kolmen sekunnin alueella alle kolme sekuntia A1 poistuu pelikentältä päätyrajan yli välttääkseen kolmen sekunnin rikkomuksen ja palaa sitten kolmen sekunnin alueelle.

**Tulkinta:** A1 on syylistynyt kolmen sekunnin rikkomukseen.

## 24 KULJETUSSÄÄNTÖ

**23-1 Toteamus.** Jos pelaaja tahallaan syöttää pallon korilevyyn (ei yritä heittää koriin), tätä ei tulkita kuljetukseksi.

**24-2 Esimerkki:** A1 ei ole vielä käyttänyt kuljetustaan ja seisoo paikoillaan, kun hän syöttää pallon korilevyyn ja ottaa sen kiinni, ennen kuin se on koskenut jotain toista pelaajaa.

**Tulkinta:** Laillista peliä. Otettuaan pallon kiinni uudestaan A1 voi heittää, syöttää tai aloittaa uuden kuljetuksen.

**24-3 Esimerkki:** Lopetettuaan kuljetuksen A1 joko jatkuvalla liikkeellä tai paikallaan seisten heittää pallon omaan tai vastustajan korilevyyn ja ottaa pallon kiinni tai koskettaa sitä, ennen kuin se on koskenut jotain toista pelaajaa.

**Tulkinta:** Laillista peliä. Otettuaan pallon kiinni uudestaan A1 voi heittää tai syöttää, mutta ei aloittaa uutta kuljetusta.

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

**Tulkinta:** 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 pelikenttää pallolla keran tai kahdesti pitäen palloa käsissään.

(b) A1 heittää pallon kädestä toiseen liikuttamatta tukijalkaansa.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus molemmissa tapauksissa, koska A1 ei liikuta tukijalkaansa.

**24-6 Esimerkki:** A1 aloittaa kuljetuksen

(a) heittämällä pallon vastustajansa yli

(b) heittämällä pallon muutaman metrin päähän.

Pallo osuu lattiaan, minkä jälkeen A1 jatkaa kuljetustaan.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus molemmissa tapauksissa, 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.

## 25 ASKELSÄÄNTÖ

**25-1 Toteamus.** Pelikentällä makaavan pelaajan on sallittua ottaa pallo haltuunsa. Palloa hallussaan pitävän pelaajan on sallittua kaatua pelikentälle. On myös sallittua, että pelikentälle kaatunut palloa hallussaan pitävä pelaaja liukuu hieman. Jos pelaaja kuitenkin sen jälkeen kierii yrittäen vapautua puolustajasta tai yrittää nousta seisomaan pitäen palloa käsissään, hän syyllistyy rikkomukseen.

**25-2 Esimerkki:** Pitäessään palloa käsissään A1 menettää tasapainonsa ja kaatuu pelikentälle.

**Tulkinta:** A1:n kaatuminen pelikentälle on sallittua.

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

- (a) syöttää pallon A2:lle
- (b) aloittaa kuljetuksen maatessaan pelikentällä
- (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 Esimerkki:** A1 kaatuu pallo käsissään pelikentälle ja vauhtinsa takia liukuu siellä.

**Tulkinta:** Kyseessä ei ole rikkomus. Jos A1 kuitenkin sen jälkeen kierii vapautuakseen puolustajasta tai yrittää nousta seisomaan pitäen palloa käsissään, hän syyllistyy askelrikkomukseen.

**25-5 Toteamus.** Jos pelaajaa rikotaan heittotilanteessa, ja sen jälkeen hän tekee korin syyllistyen samalla askelrikkomukseen, koria ei hyväksytä, vaan myönnetään vapaaheitot.

**25-6 Esimerkki:** A1 ajaa korille tehdäkseen kahden pisteen korin. Hän on aloittanut heittoliikkeen sä pitäen palloa molemmissa käsissään. A1:n jatkaessaan heittoliikettään B1 rikkoo häntä, minkä jälkeen A1 syyllistyy askelrikkomukseen, ja pallo menee koriin.

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



**25-7 Toteamus.** Joukkuetoverin nostaminen pelaamaan palloa on rikkomus.

**25-8 Esimerkki:** A1 ottaa kiinni joukkuetoveristaan A2:sta ja nostaa hänet ilmaan vastustajan korin alla. A3 syöttää A2:lle, joka donkkaa pallon koriin.

**Tulkinta:** Kyseessä on rikkomus. Koria ei hyväksytä. B-joukkue saa sisäänheiton takakentältä vapaahetimitä jatkelta.

## 28 KAHDEKSAN SEKUNNIN SÄÄNTÖ

**28-1 Toteamus.** Jos heittokello pysäytetään, koska on syntynyt ylösheittotilanne, ja vuorohallintamenettelyn perusteella sama joukkue, joka piti palloa hallussaan, saa sisäänheiton takakentältään, niin kahdeksan sekunnin laskeminen jatkuu siitä, mihin se jäi ennen keskeytystä.

**28-2 Esimerkki:** A-joukkue on kuljettanut palloa viisi sekuntia takakentällään, kun tuomitaan kiistapallo. Vuoro-osoitin 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 kuljetavan 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 on edelleen joukkueensa takakentällä.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus. A1:n molemmat jalat eivät ole kokonaan etukentällä, ja näin ollen hän on oikeutettu syöttämään pallon takakentälle. Kahdeksan sekunnin laskenta jatkuu.

**28-5 Esimerkki:** A1 kuljettaa takakentältä ja lopettaa kuljetuksen pysähtyen jalat molemmin puolin keskirajaa. Tämän jälkeen A1 syöttää pallon A2:lle, joka seisoo myös jalat molemmin puolin keskirajaa.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus. A1:n molemmat jalat eivät ole kokonaan etukentällä, ja näin ollen hän on oikeutettu syöttämään pallon A2:lle, joka ei myöskään ole etukentällä. Kahdeksan sekunnin laskenta jatkuu.

**28-6 Esimerkki:** A1 kuljettaa takakentältä, ja hänen toinen jalkansa (mutta ei molemmat) on jo etukentällä. Tämän jälkeen A1 syöttää pallon A2:lle, joka seisoo jalat molemmin puolin keskirajaa. A2 aloittaa kuljetuksen siirtyen joukkueen takakentälle.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus. A1:n molemmat jalat eivät ole kokonaan etukentällä, ja näin ollen hän on oikeutettu syöttämään pallon A2:lle, joka ei myöskään ole etukentällä. A2 on oikeutettu kuljettamaan palloa takakentällä. Kahdeksan sekunnin laskenta jatkuu.

**28-7 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 jälkeen hän palaa myös jaloillaan takakentälle

(d) molemmat jalat takakentällä, mutta palloa etukentällä pomputtaen.

**Tulkinta:** Kaikissa tilanteissa A1 on edelleen takakentän puolella, kunnes hänen molemmat jalkansa sekä pallo koskettavat kokonaan etukenttää. Kahdeksan sekunnin laskenta jatkuu kaikissa tilanteissa.

**28-8 Toteamus.** Aina kun palloa hallussaan pitäneelle joukkueelle annetaan sisäänheitto joko keskirajan jatkeelta vastapäätä toimitsijapöytää tai takakentältä, ja kahdeksan sekunnin laskenta jatkuu jäljellä olevasta lukemasta, sisäänheittäjälle palloa ojentavan erotuomarin tulee kertoa hänelle, kuinka paljon aikaa kahdeksan sekunnin jaksosta on jäljellä.

**28-9 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. A-joukkueella on kaksi sekuntia aikaa toimittaa pallo etukentälleen.

(b) Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä virheiden tapahtumapaikkaa.

**28-10 Esimerkki:** A1 on kuljettanut takakentällään neljän sekunnin ajan, kun B1 tökkää pallon ulos kentältä A-joukkueen takakentällä.

**Tulkinta:** Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla takakentältä. A-joukkueella on neljä sekuntia aikaa toimittaa pallo etukentälleen.

**28-11 Toteamus.** Jos erotuomari keskeyttää pelin mistä tahansa pätevistä kumpaankaan joukkueeseen liittymättömästä syystä, ja erotuomareiden mielestä uusi kahdeksan sekunnin jakso aiheuttaisi haittaa vastustajille, kahdeksan sekunnin laskenta jatkuu siitä lukemasta, mihin jäätiin.

**28-12 Esimerkki:** Ottelun neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 0:25, ja tilanne on tasan 72 –72, kun A-joukkue saa pallon haltuunsa. A1 on kuljettanut palloa takakentällään neljän sekunnin ajan, kun erotuomarit keskeyttävät pelin

(a) koska pelikello tai heittokello pysähtyy tai ei käynnisty

(b) pelikentälle heitetään pullo

(c) heittokellon lukema muutetaan virheellisesti.

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

**28-13 Toteamus.** Kahdeksan sekunnin rikkomuksen jälkeen sisäänheittopaikka määräytyy sen mukaan, missä pallo oli rikkomuksen tapahtuessa.

**28-14 Esimerkki:** Joukkueen A 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 14 sekuntia hyökkäysaikaa ja sisäänheiton etukentältään lähinnä

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

(b) keskirajaa.

## 29/50 24 SEKUNNIN SÄÄNTÖ

**29/50-1 Toteamus.** Heitetään pelitilanneheitto lähellä hyökkäysajan päättymistä, ja heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa ilmassa. Jos pallo ei osu renkaaseen, syntyy hyökkäysaikarikkomus, ellei puolustava joukkue ole saanut palloa välittömästi ja kiistatta haltuunsa. Pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten lähinnä sitä paikkaa, missä rikkomus tapahtui, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

**29/50-2 Esimerkki:** A1:n pelitilanneheitto on ilmassa, kun heittokellon äänimerkki soi. Pallo osuu korilevyyneen ja kimpoaa siitä pelikentälle. Pallon pyöriessä pelikentällä 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 välittömästi saanut palloa haltuunsa.

**29/50-3 Esimerkki:** A1:n pelitilanneheitosta pallo osuu korilevyyneen mutta ei renkaaseen. Levy-pallotilanteessa palloa koskee B1, joka ei kuitenkaan saa sitä haltuunsa. Tämän jälkeen A2 saa pallon haltuunsa. Samalla hetkellä heittokellon äänimerkki soi.

**Tulkinta:** On syntynyt hyökkäysaikarikkomus.

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

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

**29/50-5 Esimerkki:** A1:n pelitilanneheitto on ilmassa, kun heittokellon äänimerkki soi. Pallo ei osu renkaaseen, ja välittömästi sen jälkeen tuomitaan A2:n ja B2:n välinen kiistapallo.

**Tulkinta:** On syntynyt hyökkäysaikarikkomus. B-joukkue ei saanut välittömästi palloa haltuunsa.

**29/50-6 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo on ilmassa, kun heittokellon äänimerkki soi. Pallo ei osu renkaaseen. Sen jälkeen B1 koskettaa palloa ja aiheuttaa sen ulos joutumisen.

**Tulkinta:** On syntynyt hyökkäysaikarikkomus, koska B-joukkue ei saanut selvästi palloa haltuunsa.

**29/50-7 Toteamus.** Jos heittokellon äänimerkki soi tilanteessa, jossa erotuomarin tulkinnaan mukaan puolustava joukkue saa pallon välittömästi ja selkeästi haltuunsa, jätetään äänimerkki huomiotta, ja peli jatkuu.

**29/50-8 Esimerkki:** Lähellä hyökkäysajan päättymistä A1:n syöttö ei tavoita A2:a (molemmat

ovat etukentällään), ja pallo vierii A-joukkueen takakentälle. Ennen kuin B1 saa pallon haltuunsa vapaaseen ajoin korille, heittokellon äänimerkki soi.

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

**29/50-9 Toteamus.** Jos joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan, annetaan vuorohallintamennettelyn mukainen sisäänheitto, niin joukkueella on hyökkäysaikaa vain sen verran, kuin sitä oli jäljellä ylösheittoilanteen syntyessä.

**29/50-10 Esimerkki:** A-joukkueella on pallo hallussaan etukentällään ja 10 sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä, kun tuomitaan kiistapallo. Hallintavuoro on:

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

**Tulkinta:**

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

**29/50-11 Esimerkki:** A-joukkueella on pallo hallussaan etukentällään ja 10 sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä, kun pallo menee ulos kentältä. Erotuomarit eivät pääse yhteisymmärrykseen siitä, koskettiko palloa viimeksi A1 vai B1. Tuomitaan ylösheittoilanne, ja hallintavuoro on

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

**Tulkinta:**

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

**29/50-12 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 hyökkäysaika asetetaan 14 sekuntiin.

**29/50-13 Esimerkki:** B1 aiheuttaa pallon ulosjoutumisen A-joukkueen etukentällä. Heittokello

näyttää 8 sekuntia.

**Tulkinta:** A-joukkueella on vain 8 sekuntia hyökkäysaikaa.

**29/50-14 Esimerkki:** A1 kuljettaa palloa etukentällä ja B1 rikkoo häntä, toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Heittokello näyttää 3 sekuntia.

**Tulkinta:** A-joukkueella on 14 sekuntia hyökkäysaikaa.

**29/50-15 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.

**29/50-16 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa tuomitaan kaksoisvirhe (samat rangaistukset) A2:lle ja B2:lle, ja hyökkäysaikaa on jäljellä 6 sekuntia. Pallo ei osu renkaaseen. Vuoro-osoitin näyttää A-joukkueen hallintavuoroa.

**Tulkinta:** A-joukkueella on 6 sekuntia hyökkäysaikaa.

**29/50-17 Esimerkki:** A1 kuljettaa palloa, kun hyökkäysaikaa on jäljellä 5 sekuntia. Tällöin tuomitaan tekninen virhe B1:lle ja heti perään tekninen virhe päävalmentaja A:lle.

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

**29/50-18 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:** B-joukkueen rikkomus molemmissa tapauksissa. A-joukkueella on etukentän si-

säänheiton jälkeen hyökkäysaikaa jäljellä

(a) 16 sekuntia

(b) 14 sekuntia.

**29/50-19 Esimerkki:** Kolmannella neljänneksellä A1:n sisäänheiton aikana takakentällään oleva B1 ojentaa kätensä yli sivurajan ja torjuu A1:n sisäänheiton, kun hyökkäysaikaa on jäljellä

(a) 19 sekuntia

(b) 11 sekuntia.

**Tulkinta:** B1:n rikkomus molemmissa tapauksissa. A-joukkueella on sisäänheiton jälkeen hyökkäysaikaa jäljellä

(a) 19 sekuntia

(b) 14 sekuntia.

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

**Tulkinta:** Riippumatta siitä, onnistuvatko vapaaheitot vai eivät, A-joukkue saa sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta, ja hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Sama tulkinta pätee pelistä erottavan virheen kohdalla.

**29/50-21 Toteamus.** Jos peli keskeytetään mistä tahansa syystä, joka ei johdu kummastakaan joukkueesta, ja jos erotuomarin näkemyksen mukaan vastustava joukkue kärsisi tästä, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

**29/50-22 Esimerkki:** Peliä 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) pelikentälle on heitetty pullo

(c) heittokellon lukema muutetaan virheellisesti.

**Tulkinta:** Kaikissa tilanteissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla, ja heittokellossa on aikaa 4 sekuntia. B-joukkue kärsisi, jos A-joukkueelle annettaisiin 14 sekuntia hyökkäysaikaa.

**29/50-23 Esimerkki:** A1:n pelitilanneheiton jälkeen pallo pomppaa korirenkasta, ja A2 saa



sen haltuunsa. 9 sekuntia tämän jälkeen heittokellon äänimerkki soi erehdyksessä. Erotuomarit keskeyttävät pelin.

**Tulkinta:** A-joukkue kärsisi, jos tämä olisi hyökkäysaikarikkomus. Erotuomarien keskusteltua mahdollisen komissaarin ja heittokellon käyttäjän kanssa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla, ja hyökkäysaikaa on jäljellä 5 sekuntia.

**29/50-24 Esimerkki:** Heittokellossa on aikaa 4 sekuntia, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo ei osu renkaaseen, mutta heittokellon käyttäjä asettaa hyökkäysajan virheellisesti 14 sekuntiin. A2 saa levypallosta pallon haltuunsa, ja hetken kuluttua A3 tekee korin. Tässä vaiheessa erotuomareille kerrotaan tapahtuneesta.

**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, kori hyväksytään. Muussa tapauksessa on tapahtunut hyökkäysaikarikkomus, ja A3:n koria ei hyväksytä.

**29/50-25 Toteamus.** Epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen rangaistuksen osana oleva sisäänheitto heitetään aina etukentän sisäänheittoviivalta, ja heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**29/50-26 Esimerkki:** Neljännellä neljänneksellä pelikello näyttää 1:12. A1 kuljettaa etukentällä, ja heittokellossa on aikaa 6 sekuntia, kun B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti. A1:n ensimmäisen vapaaheiton jälkeen joko päävalmentaja A tai päävalmentaja B pyytää aikalisää.

**Tulkinta:** A1 heittää toisenkin vapaaheittonsa ilman pelaajia vapaaheittoalueen reunoilla. Aikalisän jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**29/50-27 Toteamus.** Kun on heitetty pelitilanneheitto, ja sen jälkeen tuomitaan puolustajan virhe tämän takakentällä, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**29/50-28 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton, kun hyökkäysaikaa on jäljellä 17 sekuntia. Pallon ollessa ilmassa B2 rikkoo A2:a, toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallo

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

**Tulkinta:**

(a) A1:n kori hyväksytään.

Kaikissa tapauksissa pallo annetaan A-joukkueelle sisäänheittoa varten lähinnä virheen tapahtumapaikkaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

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

(a) menee koriin

(b) pomppaa renkaasta, mutta ei mene koriin

(c) ei osu renkaaseenkaan.

**Tulkinta:**

(a) A1:n kori hyväksytään

Kaikissa tapauksissa pallo annetaan A-joukkueelle sisäänheittoa varten lähinnä virheen tapahtumapaikkaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

**29/50-30 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Tämän jälkeen B2 rikkoo A2:a, toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallo

(a) menee koriin

(b) pomppaa renkaasta, mutta ei mene koriin

(c) ei osu renkaaseenkaan.

**Tulkinta:**

(a) A1:n kori hyväksytään.

Missään näistä kolmesta tapauksesta ei ole hyökkäysaikarikkomusta. Pallo annetaan A-joukkueelle sisäänheittoa varten lähinnä virheen tapahtumapaikkaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

**29/50-31 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton, kun hyökkäysaikaa on jäljellä 10 sekuntia. Pallon ollessa ilmassa B2 rikkoo A2:a, viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallo

(a) menee koriin

(b) pomppaa renkaasta, mutta ei mene koriin

(c) ei osu renkaaseenkaan.

**Tulkinta:**

(a) A1:n kori hyväksytään.

Kaikissa kolmessa tapauksessa A2:lle annetaan kaksi vapaaheittoa.

**29/50-32 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Tämän jälkeen B2 rikkoo A2:a, viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallo

(a) menee koriin

(b) pomppaa renkaasta, mutta ei mene koriin

(c) ei osu renkaaseenkaan.

**Tulkinta:**

(a) A1:n kori hyväksytään.

Missään näistä kolmesta tapauksesta ei ole hyökkäysaikarikkomusta. A2:lle annetaan kaksi vapaaheittoa.

**29/50-33 Toteamus.** Kun pallo on mistä tahansa syystä kosketanut puolustavan joukkueen korirengasta, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia, jos pallon saa haltuunsa hyökännyt joukkue.

**29/50-34 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 pelikentällä.

**29/50-35 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton, 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 pelikentällä.

**29/50-36 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu renkaaseen, B1 koskettaa palloa, ja A2 saa sen sitten haltuunsa.

**Tulkinta:** Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia, kun A2 saa pallon haltuunsa missä tahansa pelikentällä.

**29/50-37 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. 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.

**29/50-38 Esimerkki:** Hyökkäysaikaa on 4 sekuntia, kun A1 heittää pallon kohti korirengasta saadakseen uuden hyökkäysajan. Pallo osuu renkaaseen, ja B1 koskettaa palloa, joka sitten menee ulos kentältä A:n takakentällä.

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

**29/50-39 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu renkaaseen, A2 läppää palloa, ja A3 saa sen sitten haltuunsa.

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

**29/50-40 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu renkaaseen, ja levypallotilanteessa B2 rikkoo A2:a, kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

**Tulkinta:** A-joukkue saa sisäänheiton lähinnä virheen tapahtumakohtaa. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**29/50-41 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo menee koriin, ja sitten B2 rikkoo A2:a, kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

**Tulkinta:** Kori hyväksytään, ja A-joukkue saa sisäänheiton lähinnä virheen tapahtumakohtaa. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

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

**Tulkinta:** A-joukkue saa sisäänheiton lähinnä kiistapallotilanteen tapahtumakohtaa. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**29/50-43 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo juuttuu korilevyn ja –renkaan väliin. Vuoro-osoitin näyttää A-joukkueen hallintavuoroa. Heittokellossa on aikaa 8 sekuntia.

**Tulkinta:** A-joukkue saa sisäänheiton päätyrajalta korilevyn vierestä. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**29/50-44 Esimerkki:** A1 yrittää etukentällään alley-hoop-syöttöä A2:lle. A2 ei osu palloon, mutta pallo osuu renkaaseen. Tämän jälkeen A3 saa pallo haltuunsa.

**Tulkinta:** Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia, kun A3 saa pallon haltuunsa. Jos A3 koskettaa palloa takakentällään, syntyy palautusrikkomus.

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

**Tulkinta:** Pallon sai haltuunsa eri joukkue (joukkue B) kuin se, jolla pallonhallinta oli ennen renkaaseen osumista (joukkue A). A-joukkue saa uuden 24 sekunnin hyökkäysajan.

**29/50-46 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton, kun hyökkäysaikaa on 6 sekuntia. Pallo osuu renkaaseen ja pomppaa siitä, ja A2 saa pallon haltuunsa takakentällään. Sen jälkeen B1 rikkoo A2:a, kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

**Tulkinta:** Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla takakentältä, ja A-joukkue saa uuden 24 sekunnin hyökkäysajan.

**29/50-47 Toteamus.** Kun joukkue saa pelin kuluessa ja pallon ollessa elossa uuden pallonhallinnan etu- tai takakentällään, joukkue saa uuden 24 sekunnin hyökkäysajan.

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

(a) takakentällään

(b) etukentällään.

**Tulkinta:** Molemmissa tapauksissa heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

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

(a) takakentällään

(b) etukentällään.

**Tulkinta:** Molemmissa tapauksissa heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

**29/50-50 Toteamus.** Erotuomari on keskeyttänyt pelin palloa hallussaan pitäneen joukkueen virheen tai rikkomuksen takia (ml. pallon joutuminen ulos kentältä). Jos vastustava joukkue saa sisäänheiton etukentältä, hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

**29/50-51 Esimerkki:** A1 syöttää takakentällään A2:lle, joka on myös takakentällä. A2 ei tavoita syöttöä 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 etu- tai takakenttälleen, ja pelikellossa on aikaa 14 sekuntia tai vähemmän, heittokello sammutetaan.

**29/50-53 Esimerkki:** A-joukkue saa uuden pallonhallinnan, kun pelikellossa on aikaa 12 sekuntia.

**Tulkinta:** Heittokello sammutetaan.

**29/50-54 Esimerkki:** Pelikellossa on aikaa 18 sekuntia ja heittokellossa 3 sekuntia, kun B1 potkaisee tahallaan palloa takakentällään.

**Tulkinta:** Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä. Pelikellossa on aikaa 18 sekuntia ja heittokellossa 14 sekuntia.

**29/50-55 Esimerkki:** Pelikellossa on aikaa 7 sekuntia ja heittokellossa 3 sekuntia, kun B1 potkaisee tahallaan palloa takakentällään.

**Tulkinta:** Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä. Pelikellossa on aikaa 7 sekuntia, ja heittokello sammutetaan.

**29/50-56 Esimerkki:** A-joukkue saa uuden pallonhallinnan, kun pelikellossa on aikaa 23 sekuntia. Pelikellon näyttäessä 19 sekuntia A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu renkaaseen, ja A2 saa levypallon haltuunsa.

**Tulkinta:** Heittokelloa ei käynnistetä, kun joukkue A saa alun perin pallon haltuunsa. Se asetetaan kuitenkin 14 sekuntiin, kun A2 saa pallon haltuunsa, koska pelikellossa on aikaa yli 14 sekuntia.

**29/50-57 Esimerkki:** Neljättä neljännestä on jäljellä 58 sekuntia, kun B1 potkaisee tahallaan palloa tai rikkoo A1:ä tämän takakentällä, kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Heittokellossa on aikaa 19 sekuntia. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

**Tulkinta:** Päävalmentaja A:n on valittava, heitetäänkö sisäänheitto etukentän sisäänheittoviivalta vai takakentältä.

Jos hän valitsee sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

Jos hän valitsee sisäänheiton takakentältä, heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

**29/50-58 Esimerkki:** A1 kuljettaa etukentällään, kun neljättä neljännestä on jäljellä 30 sekuntia. B1 läppää pallon A-joukkueen takakentälle, jossa A2 saa pallon haltuunsa. B2 potkaisee

tahallaan palloa tai rikkoo A2:a, kun heittokellossa on aikaa 8 sekuntia, kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

**Tulkinta:** Päävalmentaja A:n on valittava, heitetäänkö sisäänheitto etukentän sisäänheittoviivalta vai takakentältä.

Jos hän valitsee sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

Jos hän valitsee sisäänheiton takakentältä, heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

**29/50-59 Esimerkki:** Kun neljättä neljännestä on jäljellä 58 sekuntia, B1 rikkoo A1:ä tämän takakentällä, kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Heittokellossa on aikaa 19 sekuntia. B-joukkueelle myönnetään aikalisä.

**Tulkinta:** Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla takakentältä. Heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

**29/50-60 Esimerkki:** Kun neljättä neljännestä on jäljellä 30 sekuntia, A1 kuljettaa takakentälleen, jossa B1 tökkää pallon ulos kentältä. Heittokellossa on aikaa 19 sekuntia. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

**Tulkinta:** Päävalmentaja A:n on valittava, heitetäänkö sisäänheitto etukentän sisäänheittoviivalta vai takakentältä.

Jos hän valitsee sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

Jos hän valitsee sisäänheiton takakentältä, hyökkäysaikaa on 19 sekuntia.

**29/50-61 Esimerkki:** Kun neljättä neljännestä on jäljellä 30 sekuntia, A1 kuljettaa etukentälleen. B1 tökkää pallon A-joukkueen takakentälle, jossa A2 saa pallon haltuunsa. B2 läppää pallon ulos kentältä A-joukkueen takakentällä. Heittokellossa on aikaa 8 sekuntia. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

**Tulkinta:** Päävalmentaja A:n on valittava, heitetäänkö sisäänheitto etukentän sisäänheittoviivalta vai takakentältä. Molemmissa tapauksissa hyökkäysaikaa on 8 sekuntia.

**29/50-62 Esimerkki:** Toista neljännestä on jäljellä 25,2 sekuntia, kun A-joukkue saa pallon haltuunsa. Heittokellossa on aikaa 1 sekunti, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Pallo ei osu renkaaseen, ja 1,2 sekunnin kuluttua pelikellon äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi.

**Tulkinta:** Tämä ei ole hyökkäysaikarikkomus. Erotuomari ei tuominnut rikkomusta, vaan odotti, saako B-joukkue pallon selvästi haltuunsa. Neljännes on päättynyt.

**29/50-63 Esimerkki:** Toista neljännestä on jäljellä 25,2 sekuntia, kun A-joukkue saa pallon

haltuunsa. Heittokellossa on aikaa 1 sekunti, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Pallo ei osu renkaaseen, ja erotuomari tuomitsee rikkomuksen, kun pelikellossa on aikaa 0,8 sekuntia.

**Tulkinta:** Tämä on hyökkäysaikarikkomus. Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten B-joukkueen päätyrajalta, ja pelikellossa on aikaa 0,8 sekuntia.

**29/50-64 Esimerkki:** Toista neljännestä on jäljellä 25,2 sekuntia, kun A-joukkue saa pallon haltuunsa. Pelikellossa on aikaa 1,2 sekuntia, ja pallo on A1:n käsissä, kun heittokellon äänimerkki soi. Erotuomari tuomitsee rikkomuksen, kun pelikellossa on aikaa 0,8 sekuntia.

**Tulkinta:** Tämä on hyökkäysaikarikkomus. Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten lähinnä pelin keskeytyspaikkaa, ja pelikelloon asetetaan 1,2 sekuntia.

**29/50-65 Esimerkki:** Kolmannella neljänneksellä A1:lle on myönnetty sisäänheitto takakentältä. Kun pallo on sisäänheittäjä A1:n käsissä, B1 ylittää kädellään rajaviivan tason.

**Tulkinta:** Kyseessä on B1:n rikkomus. A1 saa uuden sisäänheiton. Heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

**29/50-66 Esimerkki:** Kolmannella neljänneksellä A1:lle on myönnetty sisäänheitto etukentältä. Kun pallo on sisäänheittäjä A1:n käsissä, B1 ylittää kädellään rajaviivan tason. Heittokellossa on aikaa

(a) 7 sekuntia

(b) 17 sekuntia.

**Tulkinta:** Kyseessä on B1:n rikkomus. A1 saa uuden sisäänheiton. Heittokelloon asetetaan

(a) 14 sekuntia

(b) 17 sekuntia.



### 30 PALLON PALAUTUMINEN TAKAKENTÄLLE

**30-1 Toteamus.** Ilmassa olevan pelaajan katsotaan säilyttävän kentän rajojen suhteen saman aseman, jossa hän viimeksi kosketti kenttää. Kuitenkin kun etukentältään ilmaan hypännyt pelaaja saa yhä ilmassa ollessaan pallon haltuunsa ensimmäisenä joukkueensa pelaajana, syntyy uusi joukkueen pallonhallinta. Jos hänen hyppynsä vie hänet takakentän puolelle, ei hän voi välttää laskeutumasta sinne pallon kanssa. Siksi, jos pelaaja saa ilmassa ollessaan pallon haltuunsa ja samalla syntyy uusi joukkueen pallonhallinta, määräytyy hänen sijaintinsa suhteessa etu- tai takakenttään vasta silloin, kun hän koskettaa jälleen kenttää molemmilla jaloillaan.

**30-2 Esimerkki:** A1 yrittää syöttää pallon takakentältä läpiajoo 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:** Ei rikkomusta. B1 sai pallon ilmassa haltuunsa, ja syntyi uusi joukkueen pallonhallinta. Hänen sijaintinsa suhteessa etu- tai takakenttään määritellään vasta silloin, kun hän koskettaa jälleen lattiaa molemmilla kenttää. Kaikissa tapauksissa B1 on laillisesti takakentällä.

**30-3 Esimerkki:** Ensimmäisen neljänneksen aloittavassa A1:n ja B1:n välisessä ylösheitossa palloa on laillisesti lyöty, kun A2 hyppää takakenttään, 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 takakentälle.

**Tulkinta:** Ei rikkomusta. A2 aloittaa A-joukkueen ensimmäisen pallonhallinnan ollessaan ilmassa. Kaikissa tapauksissa A2 on laillisesti takakentällä.

**30-4 Esimerkki:** Sisäänheittäjä A1, joka on etukentällä, yrittää 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:** A-joukkueen palautusrikkomus. A1 aloitti sisäänheitollaan joukkueen pallonhallinnan etukentällä, ennen kuin A2 sai pallon haltuunsa ollessaan ilmassa ja laskeutui takakentälle. Kaikissa tapauksissa A2 on aiheuttanut palautusrikkomuksen.

**30-5 Esimerkki:** Sisäänheittäjä A1 seisoo jalat molemmin puolin keskirajaa aloittaakseen toisen neljänneksen ja syöttää pallon A2:lle. A2 hyppää etukentältään, 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:** A-joukkueen palautusrikkomus. A1 on aloittanut joukkueen pallonhallinnan. Kun A2 hyppää etukentältä ja saa pallon ilmassa haltuunsa, A-joukkueen pallonhallinta etukentällä jatkuu. Kaikissa tapauksissa laskeutuessaan takakentälle A2 on aiheuttanut palautusrikkomuksen.

**30-6 Esimerkki:** Sisäänheittäjä A1 on takakentällä ja yrittää syöttää pallon A2:lle. B1 hyppää etukentältään, katkaisee syötön ilmassa ja ennen laskeutumistaan takakentälle syöttää pallon B2:lle, joka on takakentällä.

**Tulkinta:** B-joukkueen palautusrikkomus.

**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:** A1 seisoo molemmat jalat kokonaan etukentän puolella lähellä keskirajaa ja yrittää syöttää lattian kautta A2:lle, joka myös seisoo molemmat jalat etukentän puolella lähellä keskirajaa. Syötössä pallo koskettaa ensin takakenttää ja sitten A2:a.

**Tulkinta:** A-joukkueen palautusrikkomus.

**30-9 Esimerkki:** Sekä A1 että A2 seisovat etukentällä molemmat jalat lähellä keskirajaa, kun A1 yrittää syöttää lattian kautta A2:lle. Syötöstä pallo koskettaa takakenttää ja sitten etu-

kenttää, minkä jälkeen se osuu A2:een.

**Tulkinta:** A-joukkueen palautusrikkomus.

**30-10 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 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 takakentällänsä.

**30-11 Esimerkki:** Takakentällänsä oleva A1 syöttää pallon kohti etukenttäänsä. Pallo osuu erotuomariin, joka seisoo jalat molemmin puolin keskirajaa. Seuraavaksi palloon koskee yhä takakentällänsä oleva A2.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus. 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 erotuomaria. Uusi kahdeksan sekunnin laskenta alkaa, kun A2 koskettaa palloa takakentällänsä.

**30-12 Esimerkki:** A-joukkueella on pallo hallussaan etukentällänsä, kun palloon koskevat samanaikaisesti A1 ja B1. Pallo menee A-joukkueen takakentälle, jossa palloon koskee ensimmäisenä A2.

**Tulkinta:** A-joukkueen palautusrikkomus.

**30-13 Esimerkki:** A1 kuljettaa takakentältänsä etukentälle. Hänen molemmat jalkansa ovat etukentällä, kun hän kuljettaa palloa, joka on edelleen takakentällä. Pallo koskettaa hänen jalkaansa ja pomppaa takakentälle, jossa A2 aloittaa kuljetuksen.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus, koska A1:llä ei ollut vielä pallo hallussaan etukentällä.

**30-14 Esimerkki:** A1 on takakentällänsä ja syöttää pallon etukentällä olevalle A2:lle. A2 koskettaa palloa, joka palaa yhä takakentällä olevalle A1:lle.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus, koska A2:lla ei ollut pallo hallussaan etukentällä.

**30-15 Esimerkki:** A-joukkueella on sisäänheitto etukentältänsä. Sisäänheittäjä A1 syöttää pallon A2:lle. A2 hyppää takakentältänsä, ottaa pallon haltuunsa ilmassa ja laskeutuu vasen jalka etukentällä ja oikea jalka yhä ilmassa. Tämän jälkeen hän laskee oikean jalkansa takakentälle.

**Tulkinta:** A2 on aiheuttanut pallon palautumisen sääntöjen vastaisesti takakentälle, koska A-joukkueen pallonhallinta etukentällä oli jo alkanut, kun sisäänheittäjä A1:llä oli pallo hallussaan.

**30-16 Esimerkki:** A1 kuljettaa etukentällään lähellä keskirajaa, kun B1 tökkää pallon A-joukkueen takakentälle. A1:n molemmat jalat ovat yhä etukentällä, ja hän jatkaa kuljetusta pallon pompattua takakentälle.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus. A-joukkue ei koskettanut palloa viimeksi etukentällään. A1 voisi jopa jatkaa kuljetustaan kokonaan takakentän puolella ja saada uuden kahdeksan sekunnin jakson.

**30-17 Esimerkki:** A1 syöttää takakentältään A2:lle. A2 hyppää etukentältään, saa pallon haltuunsa ilmassa ja laskeutuu

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

**Tulkinta:** Kaikissa tapauksissa A-joukkueen palautusrikkomus. A2 on aloittanut joukkueen pallonhallinnan etukentällään 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:** B1 on tehnyt rikkomuksen koskiessaan palloa sääntöjen vastaisesti.

(a) Myönnetään yksi piste A1:lle, ja tuomitaan tekninen virhe B1:lle.

(b) Myönnetään yksi piste A1:lle, mutta B1:lle ei tuomita teknistä virhettä.

**31-3 Toteamus.** On rikkomus (korin häirintä), jos pelaaja koskettaa palloa korirenkaan läpi alapuolelta sen ollessa renkaan yläpuolella syötöstä tai sen koskettua rengasta.

**31-4 Esimerkki:** Pallo on renkaan yläpuolella A1:n syötöstä, kun B1 kurkottaa renkaan läpi ja koskee palloon.

**Tulkinta:** B1:n rikkomus (korin häirintä). A-joukkueelle myönnetään kaksi tai kolme pistettä.

**31-5 Toteamus.** Pallon koskettua rengasta viimeisen epäonnistuneen vapaaheiton jälkeen vapaaheittoyriytyksen pistearvo muuttuu kahden pisteen pelitilanneheitoksi, jos kuka tahansa pelaaja koskee palloon sääntöjen mukaisesti, 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:** Palloon koskettiin sääntöjen mukaisesti. Vapaaheitto on muuttunut pelitilanneheitoksi, ja annetaan kaksi pistettä A-joukkueen kentällä olevalle kapteenille.

**31-7 Toteamus.** Kun pallo on koskettanut rengasta pelitilanneheiton tai viimeisen epäonnistuneen vapaaheiton jälkeen, tai 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, kolmas joukkuevirhe neljänneksellä. Pallolla on vielä mahdollisuus mennä koriin, ja sitä koskettaa

(a) A3

(b) B3.

**Tulkinta:** Kyseessä on rikkomus (korin häirintä).

(a) Pisteitä ei hyväksytä. Molemmat rangaistukset kumoavat toisensa. Peliä jatketaan vuorohallinnan sisäänheitolla päätyrajalta lähinnä virheen tapahtumispaikkaa, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

(b) A1:lle annetaan yksi piste. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla 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, viides joukkuevirhe neljänneksellä. Pallolla on vielä mahdollisuus mennä koriin, ja sitä koskettaa

(a) A3

(b) B3.

**Tulkinta:** Kyseessä on rikkomus (korin häirintä).

(a) Pisteitä ei hyväksytä. A2:lle annetaan kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheittoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.

(b) A1:lle annetaan yksi piste. A2:lle annetaan kaksi vapaaheittoa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

**31-10 Esimerkki:** A1:n viimeisestä vapaaheitosta pallo on pompannut renkaasta, ja sillä on yhä mahdollisuus mennä koriin, kun pelikellon äänimerkki soi. Palloa koskettaa

(a) A2

(b) B2.

**Tulkinta:** Kyseessä on rikkomus (korin häirintä).

(a) Pisteitä ei hyväksytä.

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

**31-11 Toteamus.** Kun pelaaja koskettaa pelitilanneheitossa ylöspäin menevää palloa, kaikki pallon kiellettyä torjuntaa ja korin häirintää koskevat rajoitukset ovat voimassa.

**31-12 Esimerkki:** Pallo on menossa ylöspäin A1:n pelitilanneheitosta, kun sitä koskettaa B2 tai A2. Pallon ollessa putoamassa alaspäin kohti koria sitä koskettaa

(a) A3

(b) B3.

**Tulkinta:** A2:n tai B2:n kosketus ylöspäin menevään palloon on laillinen eikä muuta heiton pistearvoa. Kuitenkin A3:n tai B3:n jälkimmäinen kosketus pallon ollessa putoamassa alaspäin on rikkomus.

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

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

**31-13 Toteamus.** Kyseessä on korin häirintä, kun pelaaja aiheuttaa korilevyn tai -renkaan tärinän, ja erotuomarin näkemyksen mukaan tämä estää tai aiheuttaa korin syntymisen.

**31-14 Esimerkki:** A1 heittää kolmen pisteen kaaren takaa pelin loppuhetkillä. Pallon ollessa ilmassa ajanottajan äänimerkki soi ottelun päättymisen merkiksi. Äänimerkin jälkeen B1 aiheuttaa korilevyn tai -renkaan tärinän, ja erotuomarin näkemyksen mukaan tämän takia pallo ei mene koriin.

**Tulkinta:** Vaikka äänimerkki onkin soinnut pelin päättymisen merkiksi, niin pallo pysyy elossa, ja siksi syntyy korinhäirintärikkomus. A1:lle annetaan kolme pistettä.

**31-15 Toteamus.** Kyseessä on korin häirintä pelitilanneheitossa, jos hyökkääjä tai puolustaja koskettaa koria tai levyä silloin, kun pallo on kosketuksessa renkaaseen, ja sillä on edelleen mahdollisuus mennä koriin.



**Kuvio 2 Pallo on kosketuksessa renkaaseen.**

**31-16 Esimerkki:** A1:n pelitilanneheiton jälkeen pallo on pompannut renkaasta ylös ja tipah-  
tanut takaisin renkaalle. Pallo on edelleen renkaalla, kun B1 koskettaa koria tai korilevyä.

**Tulkinta:** B1:n korinhäirintärikkomus. Korin häirintää koskevat määräykset ovat voimassa niin kauan, kun pallolla on mahdollisuus mennä koriin.

**31-17 Esimerkki:** Pallo on A1:n pelitilanneheitosta menossa alaspäin ja kokonaan kori-  
rengas tason yläpuolella, kun A2 ja B2 koskettavat sitä samanaikaisesti. Pallo

(a) menee koriin

(b) ei mene koriin.

**Tulkinta:** Korinhäirintärikkomukseen syyllistyvät sekä A2 että B2. Korია ei hyväksytä kum-  
massakaan tapauksessa. Syntyy ylösheitto-tilanne.

**31-18 Toteamus.** Jos pelaaja tarttuu koriin pelatakseen palloa, kyseessä on rikkomus.

**31-19 Esimerkki:** A1 heittää kolmen pisteen heiton. Pallo on ponnahtanut renkaasta, kun

(a) A2 tarttuu koriin ja tippaa pallon koriin

(b) B1 tarttuu koriin ja tippaa pallon pois korista.

**Tulkinta:** Sekä A2 että B1 ovat syyllistyneet rikkomukseen.

(a) Pisteitä ei hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeel-  
tä.

(b) A1:lle annetaan kolme pistettä.



**31-20 Toteamus.** Jos puolustava pelaaja koskettaa palloa, joka on korin sisässä, kyseessä on rikkomus.



**Kuvio 3 Pallo on korin sisässä**

**31-21 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton. Kun pallo kääntyy renkaalla, ja pieni osa palloa on renkaan tason alapuolella, B1 koskettaa sitä.

**Tulkinta:** B1 syyllistyy korinhäirintärikkomukseen, koska pallo on korin sisällä, kun pienikin osa siitä on korin sisällä ja renkaan tason alapuolella.

## 33 PELAAJAKOSKETUS – YLEISIÄ PERIAATTEITA

### 33.10 Törmäyskaarialueet

**33-1 Toteamus.** Törmäyskaarialueen säännön tarkoitus on, ettei oman korinsa alle sijoitunutta puolustajaa palkita siitä, että hän yrittää aiheuttaa pallolliselle, kohti koria ajavalle pallolliselle hyökkääjälle törmäysvirheen.

Jotta törmäyskaarialueen sääntöä voidaan soveltaa:

(a) puolustajan toisen tai molempien jalkojen tulee olla kosketuksessa törmäyskaarialueeseen (ks. kuvio 4.) 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, ml. törmäyskaarialueen ja päätyrajan väliseltä alueelta kehittyvät tilanteet

(b) kaikissa pelitilanneheiton jälkeisessä levypallotilanteessa, kun syntyy pelaajakosketus

(c) kaikissa tilanteissa, joissa puolustaja tai hyökkääjä käyttää käsiään, jalkojaan tai vartaloaan sääntöjen vastaisesti.

**33-2 Esimerkki:** A1 yrittää hyppyheittoa, joka alkaa törmäyskaarialueen ulkopuolelta. Sen jälkeen hän törmää B1:een, joka on kosketuksessa törmäyskaarialueeseen.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus. Tilanteeseen sovelletaan törmäyskaarialueen sääntöä.

**33-3 Esimerkki:** A1 kuljettaa päätyrajan suuntaisesti, ja saavuttuaan korilevyn taakse hyppää viistosti tai selkä edellä ja törmää B1:een, joka on laillisessa puolustusasennossa ja kosketuksessa törmäyskaarialueeseen.

**Tulkinta:** A1:n törmäysvirhe. Törmäyskaarialueen sääntöä ei sovelleta. A1 tuli törmäyskaarialueelle suoraan korilevyn takaa.

**33-4 Esimerkki:** A1:n pelitilanneheitto pomppaa renkaasta. A2 hyppää ilmaan, saa pallon käsiinsä ja törmää B1:een, joka on laillisessa puolustusasennossa ja kosketuksessa törmäyskaarialueeseen.

**Tulkinta:** A2:n törmäysvirhe. Törmäyskaarialueen sääntöä ei sovelleta.

**33-5 Esimerkki:** A1 ajaa kohti korja, ja heittoliike on alkanut. 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 korja tehdäkseen korin.

**Tulkinta:** A1:n törmäysvirhe. Törmäyskaarialueen sääntöä ei sovelleta. A1 käyttää vartaloaan sääntöjen vastaisesti tehden tilaa A2:n ajolle.

**33-6 Esimerkki:** A1 ajaa kohti korja, ja heittoliike on alkanut. Ollessaan yhä ilmassa A1 ei heitäkään vaan syöttää kentän kulmassa seisovalle A2:lle. A1 törmää sen jälkeen B1:een, joka on kosketuksessa törmäyskaarialueeseen.

**Tulkinta:** Laillinen suoritus. Tilanteeseen sovelletaan törmäyskaarialueen sääntöä.



**Kuvio 4 Pelaajan asema törmäyskaarialueen ulko-/sisäpuolella**

## 35 KAKSOISVIRHE

**35-1 Toteamus.** Jotta virheet tulkittaisiin kaksoisvirheeksi, molemmilla virheillä on oltava sama rangaistus.

**35-2 Esimerkki:** A-joukkueella on kaksi ja B-joukkueella kolme joukkuevirhettä neljänneksellä. Kuljettaja A1 ja B1 rikkovat toisiaan suunnilleen samanaikaisesti.

**Tulkinta:** Koska molempien virheiden rangaistus on sama, kyseessä on kaksoisvirhe. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa kaksoisvirhe tapahtui.

**35-3 Esimerkki:** A-joukkueella on viisi ja B-joukkueella kaksi joukkuevirhettä neljänneksellä. Kuljettaja A1 ja B1 rikkovat toisiaan suunnilleen samanaikaisesti.

**Tulkinta:** Koska molempien virheiden rangaistus on sama, kyseessä on kaksoisvirhe. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa kaksoisvirhe tapahtui.

**35-4 Esimerkki:** A-joukkueella on kaksi ja B-joukkueella viisi joukkuevirhettä neljänneksellä. Kuljettaja A1 ja B1 rikkovat toisiaan suunnilleen samanaikaisesti.

**Tulkinta:** Koska molempien virheiden rangaistus ei ole sama, kyseessä ei ole kaksoisvirhe. A1:n virheen rangaistus on sisäänheitto B-joukkueelle. B1:n virheen rangaistus on kaksi vapaaheittoa A1:lle. Erotuomarien täytyy soveltaa sääntökohtaa 42 (Erikoistilanteet) ja määrittää, kumpi virhe tapahtui ensin.

Jos B1:n virhe tapahtui ensin, A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa virheet tapahtuivat.

Jos A1:n virhe tapahtui ensin, B-joukkueen sisäänheitto mitätöidään. A1 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu samoin yleensäkin vapaaheitoista.

**35-5 Esimerkki:** A-joukkueella on kaksi ja B-joukkueella kolme joukkuevirhettä neljänneksellä.

(a) Pallo on A-joukkueen hallussa, kun A1 ja B1 työntävät toisiaan taistellessaan tilasta post-alueella.

(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) vuorohallintamenettelyn mukaisella sisäänheitolla.

### 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 pelin päättymiseen saakka. Varoitus annetaan vain pelikellon ollessa pysähdyksissä ja pallon ollessa kuollut.

**36-2 Esimerkki:** A-joukkueen jäsentä varoitetaan

(a) sisäänheiton häirinnästä

(b) hänen käytöksestään

(c) mistä tahansa muusta teosta, joka toistuessaan voi johtaa teknisen virheen tuomitsemiseen.

**Tulkinta:** Varoitus kommunikoidaan myös päävalmentaja A:lle, ja se koskee pelin 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 on heittämässä pelitilanneheittoa, kun B1 yrittää häiritä häntä huutamalla kovaa tai tömistämällä jalkojaan voimakkaasti. Pelitilanneheitto

(a) onnistuu

(b) ei onnistu.

**Tulkinta:**

(a) A1:n kori hyväksytään. B1:ä varoitetaan, ja varoitus kommunikoidaan myös päävalmentaja B:lle. Jos B-joukkueen jäseniä on jo varoitettu vastaavasta käytöksestä, B1:lle tulee tuomita tekninen virhe.

(b) B1:lle tulee tuomita tekninen virhe.

**36-5 Toteamus.** Jos erotuomarit huomaavat, että joukkueella on kentällä pelaamassa enemmän kuin viisi pelaajaa, erehdys tulee korjata välittömästi aiheuttamatta haittaa vastustajille.

Olettaen, että erotuomarit ja toimitsijat ovat toimineet oikein, yhden pelaajan on täytynyt tulla tai jäädä kentälle sääntöjen vastaisesti. Erotuomarien täytyy siis määrätä yksi pelaaja poistettavaksi kentältä välittömästi ja tuomita tekninen virhe kyseisen joukkueen päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään "B<sub>1</sub>"). Päävalmentaja vastaa siitä, että pelaajavaihdot tehdään oikein, ja vaihtoon tuleva pelaaja poistuu kentältä välittömästi.

**36-6 Esimerkki:** Pelin käydessä huomataan, että A-joukkueella on enemmän kuin viisi pelaajaa kentällä. Havaitsemishetkellä

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

**Tulkinta:**

- (a) Peli keskeytetään välittömästi, ellei se aiheuta haittaa B-joukkueelle.
- (b) Peli keskeytetään välittömästi.

Molemmissa tapauksissa ylimääräinen pelaaja poistetaan kentältä. Päävalmentaja A:lle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B<sub>1</sub>").

**36-7 Toteamus.** Kun on huomattu, että joukkueella on enemmän kuin viisi pelaajaa kentällä, huomataan myös, että tämän joukkueen pelaaja on tehnyt korin tai virheen. Kaikki ylimääräisen pelaajan tekemät pisteet ja virheet jäävät voimaan, ja ne laskeaan hänen virheikseen. Myös virheet, joissa kohteena on ollut ylimääräinen pelaaja, jäävät voimaan.

**36-8 Esimerkki:** A-joukkueella on kuusi pelaajaa kentällä pelikellon käydessä. Tämä huomataan ja peli pysäytetään sen jälkeen, kun

- (a) A1 on tehnyt hyökkääjän virheen
- (b) A1 on tehnyt korin
- (c) B1 on rikkonut A1:ä heittotilanteessa, ja pallo ei mene koriin
- (d) kuudes pelaaja on poistunut kentältä.

**Tulkinta:**

- (a) A1:n virhe on pelaajavirhe.

(b) A1:n tekemä kori hyväksytään.

(c) A1 saa kaksi tai kolme vapaaheittoa.

Tapauksissa (a), (b) ja (c) kuudennen pelaajan tulee poistua kentältä, ja lisäksi kaikissa näissä tapauksissa tuomitaan päävalmentaja A:lle tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B<sub>1</sub>").

(d) Päävalmentaja A:lle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B<sub>1</sub>").

**36-9 Toteamus.** Jos pelaaja tulee kentälle sen jälkeen, kun hänelle on tuomittu viisi virhettä ja siitä asianmukaisesti ilmoitettu, niin teko tulee rangaista niin nopeasti kuin se on mahdollista, ilman että vastustajalle aiheutetaan haittaa.

**36-10 Esimerkki:** B1:lle ilmoitetaan hänen tehtyä viidennen virheensä, ettei hän enää ole pelikelpoinen. Myöhemmin B1 tulee takaisin kentälle vaihdosta. B1:n kentällä olo huomataan

(a) ennen kuin pallo tulee eloon pelin jatkamiseksi

(b) sen jälkeen, kun pallo on tullut eloon, ja pallo on A-joukkueen hallussa

(c) sen jälkeen, kun pallo on tullut eloon, ja pallo on B-joukkueen hallussa

(d) sen jälkeen, kun pallo on kuollut uudestaan B1:n tultua kentälle.

**Tulkinta:**

(a) B1 poistetaan kentältä välittömästi.

(b) Peli keskeytetään välittömästi, ellei A-joukkue kärsi siitä. B1 poistetaan kentältä.

(c) ja (d) Peli keskeytetään välittömästi. B1 poistetaan kentältä.

Kaikissa tapauksissa päävalmentaja B:lle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B<sub>1</sub>").

**36-11 Toteamus.** Pelaajalle on tuomittu viides virhe, ja siitä on hänelle ilmoitettu. Hän tulee uudestaan kentälle ja tekee pelitilannekorin tai virheen, tai häntä rikotaan, ennen kuin asia huomataan. Kaikki tehdyt pisteet jäävät voimaan, ja kaikki tämän pelaajan tekemät tai häneen kohdistuneet virheet jäävät voimaan pelaajavirheinä.

**36-12 Esimerkki:** A1:lle on tuomittu viides virhe, ja siitä on hänelle ilmoitettu. Hän palaa myöhemmin vaihdosta kentälle, ja asia huomataan, kun

(a) A1 on tehnyt korin

(b) A1 on tehnyt virheen



(c) B1 on rikkonut kuljettavaa A1:ä (viides joukkuevirhe neljänneksellä).

**Tulkinta:**

(a) A1:n tekemä kori hyväksytään.

(b) A1:n virhe on pelaajavirhe ja merkitään pöytäkirjaan hänen viidennen virheensä perään.

(c) A1:n saamat kaksi vapaaheittoa heittää hänen tilalleen tullut pelaaja.

Kaikissa tapauksissa päävalmentaja A:lle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B<sub>1</sub>").

**36-13 Toteamus.** Pelaajalle on tuomittu viisi virhettä, mutta asiaa ei hänelle ole ilmoitettu. Hän jää tai tulee uudestaan kentälle. Hänet tulee poistaa kentältä heti, kun asia huomataan, ilman että vastustajalle aiheutetaan haittaa. Mitään rangaistuksia ei tuomita pelaajan sääntöjenvastaisesta peliin osallistumisesta. Jos pelaaja on tehnyt pelitilannekorin tai virheen tai häntä on rikottu, niin kori hyväksytään, ja virhe laskeetaan pelaajavirheeksi.

**36-14 Esimerkki:** A6 pyytää vaihtoa vaihtaakseen A1:n pois kentältä. Pallo kuolee, kun A1 rikkoo, ja sen jälkeen A6 tulee kentälle. Erotuomarit eivät ilmoita A1:lle, että äskeinen virhe oli hänen viides virheensä. A1 tulee myöhemmin kentälle vaihdosta. Asia huomataan, kun pelikello on käynnistynyt A1:n tultua kentälle, ja

(a) A1 on tehnyt pelitilannekorin

(b) A1 rikkoo B1:ä

(c) B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, ja pallo ei mene koriin.

**Tulkinta:**

Mitään rangaistusta ei tuomita A1:n sääntöjenvastaisesta peliin osallistumisesta. Peli keskeytetään aiheuttamatta haittaa B- joukkueelle. A1 vaihdetaan kentältä välittömästi.

(a) A1:n tekemä kori hyväksytään.

(b) A1:n tekemä virhe merkitään ja rangaistaan pelaajavirheenä, joka merkitään pöytäkirjaan hänen viidennen virheensä perään.

(c) A1:n vaihtopelaaja heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa.

**36-15 Esimerkki:** 10 minuuttia ennen ottelun alkua tuomitaan tekninen virhe A1:lle. Päävalmentaja B määrää B1:n heittämään vapaaheiton ennen pelin alkua, mutta B1:ä ei ole merkitty aloitusviisikkoon.

**Tulkinta:** Jonkun ottelun aloitusviisikkoon merkityistä pelaajista tulee heittää vapaaheitto. Pelaajavaihtoa ei voida myöntää, ennen kuin peliaika on alkanut.

**36-16 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.

**36-17 Esimerkki:** A1 kuljettaa ja B1 puolustaa häntä. A1 tekee äkkinäisen liikkeen päällään saadakseen aikaan vaikutelman, että B1 rikkoi häntä. Myöhemmin pelin kuluessa A1 kaatuu lattialle antaakseen vaikutelman, että B1 työnsi häntä.

**Tulkinta:** Erotuomari antaa A1:lle varoituksen ensimmäisen virheen näyttelemisestä (pään heilautus) näyttäen asianmukaisen käsimerkin (laskee kyynärvarren kaksi kertaa). 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 päävalmentaja A:lle.

**36-18 Esimerkki:** A1 kuljettaa, ja B1 puolustaa häntä. A1 tekee äkkinäisen liikkeen päällään saadakseen aikaan vaikutelman, että B1 rikkoi häntä. Myöhemmin pelin kuluessa B2 kaatuu lattialle antaakseen vaikutelman, että A2 työnsi häntä.

**Tulkinta:** Erotuomari antaa varoituksen A1:lle ja B2:lle virheen näyttelemisestä näyttäen asianmukaisen käsimerkin (laskee kyynärvarren kaksi kertaa). Seuraavalla pelikatolla varoitukset kommunikoidaan A1:lle, B2:lle ja molemmille päävalmentajille.

**36-19 Toteamus.** Kun pelaaja kaatuu näytellen, että hän rikottiin, saadakseen etua vastustajalle väärin tuomitusta virheestä tai saadakseen katsojat suhtautumaan erotuomareihin vihamielisesti, tulee tällaista käytöstä pitää epäurheilijamaisena.

**36-20 Esimerkki:** A1:n ajaessa korille B1 kaatuu teatraalisesti taaksepäin lattialle ilman pelaajien välistä kontaktia tai mitättömän pienen kontaktin jälkeen. Samanlaisesta asiasta on jo varoitettu B-joukkueen pelaajia päävalmentajan välityksellä.

**Tulkinta:** Tällainen käytös on selvästi epäurheilijamaista ja myrkyttää pelin jouhevaa etenemistä. Tilanteesta tulee tuomita tekninen virhe B1:lle.

**36-21 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, niin voidaan tuomita tekninen virhe.

**36-22 Esimerkki:** Levypallotilanteessa A1 saa pallon hallintaansa ja palaa kentälle. B1 alkaa välittömästi vartioida A1:ä tarkasti. Aiheuttamatta pelaajakontaktia A1 heiluttaa kyynärpäitään ärsyttäkseen B1:ä tai luodakseen itselleen paremmin tilaa kääntyäkseen, syöttäkseen tai aloittaakseen kuljetuksen.

**Tulkinta:** A1:n teko ei ole sääntöjen hengen ja tarkoituksen mukaista. A1:lle voidaan tuomita tekninen virhe.

**36-23 Toteamus.** Pelaaja erotetaan pelistä, kun hänelle on tuomittu kaksi teknistä virhettä.

**36-24 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 pelaajalle on tuomittu kaksi teknistä virhettä, ja hänet on erotettava pelistä.

**36-25 Toteamus.** Kun pelaajalle on tuomittu viides virhe, hänestä tulee kentältä poistettu pelaaja. Tämän jälkeen kaikki hänelle tuomitut tekniset virheet merkitään päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään B<sub>1</sub>). Tämä on voimassa myös, kun yksi hänen viidestä virheestään oli tekninen tai epäurheilijamainen virhe. Häntä ei eroteta pelistä, ja hän saa olla joukkuepenkkialueellaan.

**36-26 Esimerkki:** B1:lle on tuomittu tekninen virhe ensimmäisellä neljänneksellä. Neljännellä neljänneksellä B1:lle tuomitaan viides virhe, toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Hänen siirtyessään joukkuepenkille hänelle tuomitaan tekninen virhe.

**Tulkinta:** Tehtyään viidennen virheensä B1:stä tuli kentältä poistettu pelaaja. Kaikki hänelle myöhemmin tuomitut tekniset virheet merkitään päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään B<sub>1</sub>). B1:ä ei eroteta pelistä. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheittoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin.

**36-27 Esimerkki:** B1:lle on tuomittu epäurheilijamainen virhe kolmannella neljänneksellä. Neljännellä neljänneksellä B1:lle tuomitaan viides virhe, kolmas joukkuevirhe tällä neljännek-

sellä. Hänen siirtyessään joukkuepenkille hänelle tuomitaan tekninen virhe.

**Tulkinta:** Tehtyään viidennen virheensä B1:stä tuli kentältä poistettu pelaaja. Kaikki hänelle myöhemmin tuomitut tekniset virheet merkitään päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään B<sub>1</sub>). B1:ä ei eroteta pelistä. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin.

**36-28 Esimerkki:** B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on hänen viides virheensä ja toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Hänen siirtyessään joukkuepenkille hänelle tuomitaan pelistä erottava virhe.

**Tulkinta:** B1 erotetaan pelistä, ja hänen on poistuttava pukuhuoneeseen. B1:n pelistä erottavasta virheestä merkitään pöytäkirjaan ”D”, ja lisäksi merkitään päävalmentajalle ”B<sub>2</sub>”. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**36-29 Esimerkki:** B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on hänen viides virheensä ja viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Hänen siirtyessään joukkuepenkille hänelle tuomitaan pelistä erottava virhe.

**Tulkinta:** B1 erotetaan pelistä, ja hänen on poistuttava pukuhuoneeseen. B1:n pelistä erottavasta virheestä merkitään pöytäkirjaan ”D”, ja lisäksi merkitään päävalmentajalle ”B<sub>2</sub>”. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Sitten kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**36-30 Toteamus.** Kun pelaajalle on tuomittu yksi tekninen ja yksi epäurheilijamainen virhe, hänet erotetaan pelistä.

**36-31 Esimerkki:** A1:lle on tuomittu tekninen virhe ensimmäisellä puoliajalla pelin viivyttämisestä. Toisella puoliajalla hänelle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen rikottuaan kohtuuttoman kovaa B1:ä.

**Tulkinta:** A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Epäurheilijamainen virhe on ainoa, joka rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kirjurin täytyy ilmoittaa erotuomarille heti, kun pelaajalle on tuomittu yksi tekninen ja yksi epäurheilijamainen virhe, ja hänet on automaattisesti erotettava pelistä. B1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**36-32 Esimerkki:** A1:lle on tuomittu tekninen virhe ensimmäisellä puoliajalla hänen pysäytettyään nopean hyökkäyksen tarpeettomalla kontaktilla. Toisella puoliajalla A2:n kuljettaessa palloa takakentällä A1:lle tuomitaan tekninen virhe virheen näyttelemisestä pallottoman

pelin tilanteessa.

**Tulkinta:** A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Tekninen virhe on ainoa, joka rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kirjurin täytyy ilmoittaa erotuomarille heti, kun pelaajalle on tuomittu yksi epäurheilijamainen ja yksi tekninen virhe, ja hänet on automaattisesti erotettava pelistä. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

**36-33 Toteamus.** Pelaaja-valmentaja erotetaan 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 C<sub>1</sub>) ja yksi epäurheilijamainen tai tekninen virhe pelaajana
- yksi tekninen virhe päävalmentajana (B<sub>1</sub> tai B<sub>2</sub>), yksi tekninen virhe päävalmentajana (C<sub>1</sub>) ja yksi epäurheilijamainen tai tekninen virhe pelaajana
- kaksi teknistä virhettä päävalmentajana (B<sub>1</sub> tai B<sub>2</sub>) ja yksi epäurheilijamainen tai tekninen virhe pelaajana
- kaksi teknistä virhettä päävalmentajana (C<sub>1</sub>)
- yksi tekninen virhe päävalmentajana (C<sub>1</sub>) ja kaksi teknistä virhettä päävalmentajana (B<sub>1</sub> tai B<sub>2</sub>)
- kolme teknistä virhettä päävalmentajana (B<sub>1</sub> tai B<sub>2</sub>).

**36-34 Esimerkki:** Pelaaja-valmentaja A1:lle on tuomittu tekninen virhe pelaajana ensimmäisellä neljänneksellä hänen näytetyään tullessa rikotuksi. Neljännellä neljänneksellä A2:n kuljettaessa A1:lle tuomitaan tekninen virhe päävalmentajana hänen henkilökohtaisesta epäurheilijamaisesta käytöksestään (pöytäkirjassa C<sub>1</sub>).

**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-valmentajalle 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 vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

**36-35 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 B<sub>1</sub>). Neljännellä neljänneksellä A2:n kuljettaessa vaihtopelaaja A6:lle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjassa B<sub>1</sub> päävalmentajalle).

**Tulkinta:** Pelaaja-valmentaja A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Vain toinen tekninen virhe rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kirjurin pitää ilmoittaa erotuoma-

rille heti, kun pelaaja-valmentajalle on tuomittu yksi epäurheilijamainen virhe pelaajana ja kaksi teknistä virhettä päävalmentajana joukkuepenkkihenkilöstön käytöksen takia, ja hänet on automaattisesti erotettava pelistä. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe A6:lle tuomittiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätin.

**36-36 Esimerkki:** Pelaaja-valmentaja A1:lle on toisella neljänneksellä tuomittu tekninen virhe päävalmentajana epäurheilijamaisesta käytöksestä (pöytäkirjassa C<sub>1</sub>). Neljännellä neljänneksellä hänelle pelaajana tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen rikottuaan B1:ä.

**Tulkinta:** Pelaaja-valmentaja A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Vain epäurheilijamainen virhe rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kirjurin pitää ilmoittaa erotuomarille heti, kun pelaaja-valmentajalle on tuomittu yksi henkilökohtainen tekninen virhe päävalmentajana ja yksi epäurheilijamainen virhe pelaajana, ja hänet on automaattisesti erotettava pelistä. B1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**36-37 Esimerkki:** A1 kuljettaa takakentällään, ja heittokellossa on aikaa 21 sekuntia, kun B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

**Tulkinta:** Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin. A-joukkue saa uuden kahdeksan sekunnin jakson, ja hyökkäysaika on 24 sekuntia.

**36-38 Esimerkki:** A1 kuljettaa takakentällään, ja heittokellossa on aikaa 21 sekuntia, kun A2:lle tuomitaan tekninen virhe.

**Tulkinta:** Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin. A-joukkueella on 5 sekuntia aikaa toimittaa pallo etukentälle, ja hyökkäysaika on 21 sekuntia.

**36-39 Esimerkki:** Kolmannella neljänneksellä B1 rikkoo epäurheilijamaisesti A2:a. Neljännellä neljänneksellä B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, ja pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko kyseessä epäurheilijamainen virhe. Kun päätuomari tarkastaa tilannetta videolta (IRS), B1:lle tuomitaan tekninen virhe. Videotarkistus osoittaa, että virhe oli epäurheilijamainen.

**Tulkinta:** B1 erotetaan automaattisesti pelistä toisen epäurheilijamaisen virheen takia. B1:lle tuomittua teknistä virhettä ei voida merkitä B1:lle eikä päävalmentajalle, ja se mitätöidään. A1 heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**36-40 Toteamus.** Kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, ja peliä jatketaan sisäänheitolla, ja sisäänheittäjää vartioidessa on puolustaja, noudatetaan seuraavaa menettelyä:

- Ennen pallon luovuttamista sisäänheittäjälle erotuomarin tulee varoituksena näyttää kielletyn rajaviivan ylityksen käsimerkki.
- Jos puolustaja sen jälkeen ojentaa minkä tahansa kehonsa osan rajaviivan yli häiritäkseen sisäänheittoa, hänelle tulee tuomita tekninen virhe ilman varoitusta.

Samaa menettelyä sovelletaan onnistuneen pelitilanneheiton ja onnistuneen viimeisen vapaahetken jälkeen, kun palloa ei luovuteta sisäänheittäjälle.

**36-41 Esimerkki:** Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:08 ja heittokellossa 11 sekuntia, kun A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten etukentällä. B1 ojentaa käteensä rajaviivan ulkopuolelle katkaistakseen A1:n sisäänheiton.

**Tulkinta:** Koska erotuomari on varoittanut B1:ä, ennen kuin hän on antanut pallon A1:lle, B1:lle tulee tuomita tekninen virhe sisäänheiton häirinnästä. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetken ilman pelaajia vapaahetkoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**36-42 Esimerkki:** Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:08 ja heittokellossa 21 sekuntia, kun A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten takakentällä. B1 ojentaa käteensä rajaviivan ulkopuolelle katkaistakseen A1:n sisäänheiton.

**Tulkinta:** Koska erotuomari on varoittanut B1:ä, ennen kuin hän on antanut pallon A1:lle, B1:lle tulee tuomita tekninen virhe sisäänheiton häirinnästä. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetken ilman pelaajia vapaahetkoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin. Heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

**36-43 Toteamus.** Kun on tuomittu tekninen virhe, vapaahetkorangaistus pannaan toimeen välittömästi ilman pelaajia vapaahetkoalueen reunoilla. Kun vapaahetko on heitetty, peliä jatketaan lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin.

**36-44 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Ennen ensimmäistä vapaahettoa tuomitaan A2:lle tekninen virhe.

**Tulkinta:** Ensiksi kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaahetken ilman pelaajia vapaahetkoalueen reunoilla A2:n teknisestä virheestä. Sitten A1 heittää kaksi vapaahettoa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaahetkojen jälkeen.

**36-45 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Kun A1 on heittänyt ensimmäisen vapaahetkonsa, tuomitaan A2:lle tekninen virhe.

**Tulkinta:** Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla A2:n teknisestä virheestä. Sitten A1 heittää toisen vapaaheittonsa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

**36-46 Esimerkki:** A2:lle tuomitaan tekninen virhe aikalisän aikana.

**Tulkinta:** Aikalisän jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan tilanteesta, jossa se oli keskeytetty aikalisän takia.

**36-47 Esimerkki:** A1 heittää kahden pisteen heiton. Pallon ollessa ilmassa tuomitaan tekninen virhe

(a) B1:lle

(b) A2:lle.

**Tulkinta:**

(a) Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton B1:n teknisestä virheestä.

(b) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton A2:n teknisestä virheestä.

Jos A1:n heitto onnistui, niin kori hyväksytään, ja peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen B-joukkueen sisäänheitolla mistä tahansa paikasta päätyrajan takaa.

Jos A1:n heitto ei onnistunut, niin peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen vuorohallintamenettelyn mukaisella sisäänheitolla.

**36-48 Esimerkki:** A1 heittää kahden pisteen heiton. Pallon ollessa ilmassa tuomitaan tekninen virhe

(a) B-joukkueen lääkärille

(b) A-joukkueen lääkärille.

**Tulkinta:**

(a) Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton B-joukkueen lääkärin teknisestä virheestä.

(b) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton A-joukkueen lääkärin teknisestä virheestä.

Jos A1:n heitto onnistui, niin kori hyväksytään, ja peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen B-joukkueen sisäänheitolla mistä tahansa paikasta päätyrajan takaa.

Jos A1:n heitto ei onnistunut, niin peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen vuorohallintamenettelyn mukaisella sisäänheitolla.



**36-49 Esimerkki:** A1:llä on pallo käsisään heittotilanteessa, kun tuomitaan tekninen virhe

(a) B1:lle

(b) A2:lle.

**Tulkinta:**

(a) Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton B1:n teknisestä virheestä.

- Jos A1:n heitto onnistui, niin kori hyväksytään, ja peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen B-joukkueen sisäänheitolla mistä tahansa paikasta päätyrajan takaa.
- Jos A1:n heitto ei onnistunut, niin peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin.

(b) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton A2:n teknisestä virheestä.

- Jos A1:n heitto onnistui, niin koria ei hyväksytä, ja peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin.
- Jos A1:n heitto ei onnistunut, niin peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikka, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin.

**36-50 Esimerkki:** A1:llä on pallo käsisään heittotilanteessa, kun tuomitaan tekninen virhe

(a) B-joukkueen lääkärille

(b) A-joukkueen lääkärille.

**Tulkinta:**

(a) Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton B-joukkueen lääkärin teknisestä virheestä.

- Jos A1:n heitto onnistui, niin kori hyväksytään, ja peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen B-joukkueen sisäänheitolla mistä tahansa paikasta päätyrajan takaa.
- Jos A1:n heitto ei onnistunut, niin peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin.

(b) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton A-joukkueen lääkärin teknisestä virheestä.

- Jos A1:n heitto onnistui, niin koria ei hyväksytä, ja peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin.

tiin.

- Jos A1:n heitto ei onnistunut, niin peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikka, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin.

**36-51 Esimerkki:** Pian sen jälkeen, kun pelikellon äänimerkki oli soanut ensimmäisen neljänneksen päättymisen merkiksi, tuomitaan A1:lle tekninen virhe.

**Tulkinta:**

Ennen toisen neljänneksen alkua kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Hallintavuorossa oleva joukkue aloittaa toisen neljänneksen sisäänheitolla keskiviivan jatkeelta. Hyökkäysaika on 24 sekuntia.

## 37 EPÄURHEILIJAMAINEN VIRHE

**37-1 Toteamus.** Kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, ja sisäänheittotilanteessa pallo on vielä erotuomarilla tai jo pelaajan käytettävissä sisäänheittoon, ja tällöin tuomitaan virhe pelikentällä olevan puolustajan aiheuttaessa kontaktin hyökkääjään, tulee se tuomita epäurheilijamaisena.

**37-2 Esimerkki:** Peliäikää on neljännellä neljänneksellä jäljellä 0:53, ja sisäänheittäjä A1:llä on pallo käsissään tai käytettävissään sisäänheittoa varten, kun B2 aiheuttaa kentällä kontaktin A2:een, ja siitä tuomitaan B2:lle virhe.

**Tulkinta:** B2 ei selvästikään pelaa palloa, ja hän saa etua siitä, ettei pelikello käynnisty. Virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena ilman varoitusta. A2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheittotalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

**37-3 Esimerkki:** Peliäikää on neljännellä neljänneksellä jäljellä 0:53, ja sisäänheittäjä A1:llä on pallo käsissään tai käytettävissään sisäänheittoa varten, kun A2 aiheuttaa kentällä kontaktin B2:een, ja siitä tuomitaan A2:lle virhe.

**Tulkinta:** A2 ei saa etua rikkomalla tilanteessa. A2:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe, ellei kontakti ole kohtuuttoman kova, jolloin tulee tuomita epäurheilijamainen virhe. B-joukkue saa sisäänheiton lähinnä virheen tapahtumapaikkaa.

**37-4 Toteamus.** Pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla, ja pallo on jo irronnut sisäänheittäjän käsistä. Pysäyttääkseen pelikellon tai estääkseen pelikelloa käynnistymästä puolustaja aiheuttaa kontaktin hyökkääjään, joka on juuri saamaisillaan tai juuri saanut pallon haltuunsa pelikentällä. Jos tämä kontakti aiheutuu yrityksestä pelata reilusti palloa, tulee tuomita välittömästi henkilökohtainen virhe. Jos kontakti on kuitenkin kohtuuttoman kova, tulee tuomita epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe.

**37-5 Esimerkki:** Peliäikää on neljännellä neljänneksellä jäljellä 1:02 tilanteen ollessa A 83 – B 80. Sisäänheittäjä A1 on juuri vapautunut pallosta, kun B2 aiheuttaa kontaktin kentällä A2:n kanssa, joka on juuri saamaisillaan pallon haltuunsa. B2:lle tuomitaan tästä virhe.

**Tulkinta:** B2:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. Jos B2 ei kuitenkaan yritä pelata reilusti palloa, tai kontakti on kohtuuttoman kova, tuomitaan epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe. A-joukkue saa sisäänheiton lähinnä virheen tapahtumapaikkaa.

**37-6 Esimerkki:** Peliäikää on neljännellä neljänneksellä jäljellä 1:02 tilanteen ollessa A 83 – B 80. Sisäänheittäjä A1 on juuri vapautunut pallosta, kun A2 aiheuttaa kontaktin kentällä B2:n kanssa. A2:lle tuomitaan tästä virhe.

**Tulkinta:** A2 ei saa etua rikkomalla tilanteessa. A2:lle tuomitaan välittömästi henkilökohtainen

virhe, ellei kyseessä ole kohtuuttoman kova kontakti, jolloin tuomitaan epäurheilijamainen virhe. B-joukkue saa sisäänheiton lähinnä virheen tapahtumapaikkaa.

**37-7 Esimerkki:** Peliäikää on neljännellä neljänneksellä jäljellä 1:02 tilanteen ollessa A 83 – B 80. Pallo on irronnut sisäänheittäjä A1:n käsistä, kun B2 aiheuttaa kentällä kontaktin A2:n kanssa kauempana sisäänheittopaikasta. B2:lle tuomitaan tästä virhe.

**Tulkinta:** B2 ei selvästikään pelaa palloa, ja hän saa etua siitä, ettei pelikello lähde käyntiin. B2:n virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena ilman varoitusta. A2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheittoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

**37-8 Toteamus.** Kun puolustaja aiheuttaa kosketuksen hyökkääjään takaa tai sivusta-päin pysäyttääkseen nopean hyökkäyksen tilanteessa, jossa hyökkääjän ja vastustajan korin välissä ei ole puolustajia, virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena vain siihen saakka, kunnes hyökkääjä on aloittanut heittoliikkeensä. Jos puolustaja ei kuitenkaan pelaa reilusti palloa tai aiheuttaa kohtuuttoman kovan kontaktin, epäurheilijamainen virhe voidaan tuomita milloin tahansa ottelun kuluessa.

**37-9 Esimerkki:** Kun A1 kuljettaa nopeassa hyökkäyksessä korille, ja hänen ja vastustajan välissä ei ole yhtään puolustajaa, B1 aiheuttaa kontaktin A1:een takaapäin, mistä tuomitaan virhe.

**Tulkinta:** Virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena.

**37-10 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 kohtuuttoman kovan kontaktin.

**Tulkinta:** Molemmissa tapauksissa virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena.

**37-11 Esimerkki:** Nopean hyökkäyksen päätteeksi A1 aloittaa heittoliikkeensä, jolloin B1 aiheuttaa kontaktin hänen käsivarteensa takaapäin

(a) yrittäessään torjua heiton

(b) aiheuttaen kohtuuttoman kovan kontaktin.

**Tulkinta:**

(a) Kyseessä on henkilökohtainen virhe.

(b) Kyseessä on epäurheilijamainen virhe.

**37-12 Toteamus.** Kun pelaajalle on tuomittu viisi virhettä, hänestä on tullut kentältä poistettu pelaaja. Kaikki hänen tekemänsä tekniset, epäurheilijamaiset tai pelistä erottavat virheet rangaistaan tämän mukaisesti.

**37-13 Esimerkki:** A1:lle on tuomittu viides virhe. Matkallaan joukkuepenkille hän tönäisee B1:ä, mistä tuomitaan epäurheilijamainen virhe.

**Tulkinta:** A1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Hänen epäurheilijamainen virheensä tuomitaan teknisenä virheenä päävalmentaja A:lle (pöytäkirjaan "B<sub>1</sub>"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun A1:n epäurheilijamainen virhe tuomittiin.

**37-14 Esimerkki:** A1:lle on tuomittu viides virhe. Matkallaan joukkuepenkille hän solvaa erotuomaria, mistä tuomitaan tekninen virhe.

**Tulkinta:** A1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Hänen tekninen virheensä merkitään päävalmentaja A:lle (pöytäkirjaan "B<sub>1</sub>"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tuomittiin.

**37-15 Esimerkki:** A1:lle on tuomittu viides virhe, toinen joukkuevirhe neljänneksellä. Matkallaan joukkuepenkille hän tönäisee B1:ä, mistä tuomitaan epäurheilijamainen virhe. B1 puolestaan tönäisee A1:ä takaisin, ja hänellekin tuomitaan epäurheilijamainen virhe.

**Tulkinta:** A1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Hänen epäurheilijamainen virheensä merkitään teknisenä virheenä päävalmentaja A:lle (pöytäkirjaan "B<sub>1</sub>"). B1:n epäurheilijamainen virhe tuomitaan hänelle itselleen (pöytäkirjaan "U<sub>2</sub>"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. A1:n tilalle tullut pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

## 38 PELISTÄ EROTTAVA VIRHE

**38-1 Toteamus.** Kun henkilö on erotettu pelistä, hän ei ole enää joukkueen jäsen, päävalmentaja, apuvalmentaja, vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja eikä joukkueen avustaja. Siksi häntä ei voida enää rangaista epäurheilijamaisesta käytöksestä.

**38-2 Esimerkki:** A1 on erotettu pelistä törkeän epäurheilijamaisen käytöksen takia. Hän poistuu pelikentältä solvaten erotuomaria.

**Tulkinta:** A1 on erotettu pelistä, eikä häntä voi enää rangaista käytöksestään. Erotuomari tai mahdollinen komissaari lähettää raportin tapahtuneesta kilpailun järjestäneelle organisaatiolle.

**38-3 Toteamus.** Kun pelaaja on erotettu pelistä törkeän epäurheilijamaisen käytöksen takia, johon ei liity kontaktia, rangaistus on sama, kuin jos tilanteeseen olisi liittynyt kontakti.

**38-4 Esimerkki:** A1:lle syyllistyy askelrikkomukseen. Tuskastuneena hän solvaa erotuomaria, minkä takia hänet erotetaan pelistä.

**Tulkinta:** A1 on erotettu pelistä. Pelistä erottava virhe merkitään hänelle itselleen (pöytäkirjaan "D<sub>2</sub>"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

**38-5 Toteamus.** Kun apuvalmentaja, vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja erotetaan pelistä, päävalmentajalle merkitään tekninen virhe (pöytäkirjaan "B<sub>2</sub>"). Rangaistus on sama kuin minkä tahansa pelistä erottavan virheen.

**38-6 Esimerkki:** A1:lle on tuomittu viides virhe, toinen joukkuevirhe neljänneksellä. Mennessä joukkuepenkille hän solvaa erotuomaria, minkä takia hänet erotetaan pelistä.

**Tulkinta:** A1 on erotettu pelistä. Hänen pelistä erottava virheensä merkitään päävalmentaja A:lle (pöytäkirjaan "B<sub>2</sub>"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

**38-7 Toteamus.** Mikä tahansa räikeän epäurheilijamainen pelaajan, päävalmentajan, apuvalmentajan, vaihtopelaajan, kentältä poistetun pelaajan tai joukkueen avustajan käyttäytyminen on pelistä erottava virhe. Se voi:

- (a) kohdistua keneen tahansa vastustavan joukkueen henkilöön, erotuomareihin, toimitsijoihin tai komissaariin
- (b) kohdistua keneen tahansa oman joukkueen henkilöön
- (c) olla tahallista pelin varusteiden vahingoittamista.

**38-8 Esimerkki:** Tapahtuu seuraavanlaista räikeän epäurheilijamaista käytöstä:

- (a) Ottelun kolmannella neljänneksellä A1 lyö pelikentällä joukkueoveriaan A2:a.
- (b) A1 poistuu pelikentältä ja lyö katsojaa.
- (c) A6 lyö vaihtopenkillä joukkueoveriaan A7:ä.
- (d) A6 lyö toimitsijapöytää, jolloin heittokello menee epäkuuntoon.

**Tulkinta:** Tapauksissa (a) ja (b) A1 erotetaan pelistä. Pelistä erottava virhe kirjataan hänelle itselleen merkitsemällä "D<sub>2</sub>".

Tapauksissa (c) ja (d) A6 erotetaan pelistä. Hänen pelistä erottava virheensä kirjataan valmentajalle merkitsemällä "B<sub>2</sub>".

Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika 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, annetaan sisäänheitto etukentän sisäänheittoviivalta, ja sillä on käytettävissään tilanteen syntyessä jäljellä ollut hyökkäysaika.

**39-2 Esimerkki:** A-joukkueella on ollut pallo hallussaan

(a) 20 sekunnin ajan

(b) 5 sekunnin ajan,

kun syntyy tilanne, joka saattaa johtaa tappeluun. Erotuomarit erottavat kaksi kummankin joukkueen vaihtopelaajaa pelistä näiden poistuttua joukkuepenkkialueiltaan.

**Tulkinta:** A-joukkue, jolla oli pallo hallussa ennen tappelutilannetta, saa sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on jäljellä

(a) 4 sekuntia

(b) 19 sekuntia.

**39-3 Toteamus.** Kun päävalmentaja tai apuvalmentaja (jos he eivät avusta erotuomareita järjestyksen palauttamisessa), vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja on erotettu pelistä heidän poistuttuaan joukkuepenkkialueelta tappelutilanteessa, niin valmentajalle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan "B<sub>2</sub>"), ja rangaistus on kaksi vapaaheittoa ja pallon hallinta vastustajille.

Lisäksi jokaisesta muusta pelistä erottavasta virheestä rangaistus on kaksi vapaaheittoa 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. Heittokeloon asetetaan 14 sekuntia.

**39-4 Esimerkki:** A6 on tullut kentälle tappelutilanteessa, ja hänet on siksi erotettu pelistä.

**Tulkinta:** Virhe tuomitaan päävalmentaja A:lle ja merkitään "B<sub>2</sub>". Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

**39-5 Esimerkki:** A1 ja B1 aloittavat tappelun pelikentällä. A6 ja B6 siirtyvät pelikentälle, mutta eivät osallistu tappeluun. A7 siirtyy myös pelikentälle ja lyö B1:ä kasvoihin.



**Tulkinta:** A1 ja B1 erotetaan pelistä (pöytäkirjaan merkitään "D<sub>c</sub>"). A7 erotetaan pelistä (pöytäkirjaan merkitään "D<sub>2</sub>"). A7:n loppuihin virheruutuihin merkitään "F". A6 ja B6 erotetaan pelistä, koska he menivät pelikentälle tappelun aikana, ja tästä tuomitaan päävalmentaja A:lle ja päävalmentaja B:lle tekniset virheet, joista pöytäkirjaan merkitään "B<sub>c</sub>". A6:n ja B6:n loppuihin virheruutuihin merkitään "F". Sekä pelistä erottavien (A1 ja B1) että teknisten virheiden (A6 ja B6) rangaistukset kumoavat toisensa. B1:n tilalle tullut pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

**39-6 Esimerkki:** A1 ja B1 aloittavat tappelun pelikentällä. A6 ja A-joukkueen joukkueenjohtaja siirtyvät pelikentälle ja osallistuvat aktiivisesti tappeluun.

**Tulkinta:** A1 ja B1 erotetaan pelistä (pöytäkirjaan merkitään "D<sub>c</sub>"). Nämä pelistä erottavien virheiden (A1 ja B1) rangaistukset kumoavat toisensa. Päävalmentaja A:lle tuomitaan tekninen virhe, joista pöytäkirjaan merkitään "B<sub>2</sub>". A6 erotetaan pelistä (pöytäkirjaan merkitään "D<sub>2</sub>" ja loppuihin virheruutuihin "F"). A6:n ja B6:n loppuihin virheruutuihin merkitään "F". Myös A-joukkueen joukkueenjohtaja erotetaan pelistä, ja tästä tuomitaan päävalmentaja A:lle tekninen virhe, josta pöytäkirjaan merkitään "B<sub>2</sub>".

Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja (tai pelaajat) heittää kuusi vapaaheittoa (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:** Päävalmentaja A poistuu joukkuepenkkialueelta ja osallistuu aktiivisesti tappeluun.

**Tulkinta:** Päävalmentaja A:lle tuomitaan pelistä erottava virhe hänen poistuttuaan joukkuepenkkialueelta. Pöytäkirjaan merkitään "D<sub>2</sub>". Lisäksi hänelle tuomitaan toinen pelistä erottava virhe hänen tönäistyään B3:a tappelun aikana. Tästäkin merkitään pöytäkirjaan "D<sub>2</sub>". Päävalmentaja A:n viimeiseen virheruutuun merkitään "F". Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Sitten B3 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla.

Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

## 42 ERIKOISTILANTEET

**42-1 Toteamus.** Erikoistilanteissa, joissa on monta rangaistusta toimeenpantavana saman pysäytetyn pelikellon jaksolla, erotuomarien tulee kiinnittää erityistä huomiota siihen, missä järjestyksessä rikkomukset tai virheet ovat tapahtuneet, jotta he voisivat määrittää toisensa kumoavat rangaistukset oikein.

**42-2 Esimerkki:** A1 heittää hyppyheiton. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Äänimerkin jälkeen B1 rikkoo epäurheilijamaisesti yhä ilmassa olevaa A1:ä, ja

- (a) pallo ei osu renkaaseen
- (b) pallo osuu renkaaseen, muttei mene koriin
- (c) pallo menee koriin.

**Tulkinta:** Kaikissa tapauksissa B1:n epäurheilijamainen virhe tulee ottaa huomioon.

(a) B1 rikkoi A1:ä heittotilanteessa. Sen jälkeen syntyneitä A-joukkueen hyökkäysaikarikkomusta (pallo ei osu renkaaseen) ei oteta huomioon, koska se tapahtui epäurheilijamaisen virheen jälkeen. A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

(b) Hyökkäysaikarikkomusta ei syntynyt. A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

(c) A1:lle annetaan kaksi tai kolme pistettä ja yksi vapaaheitto ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

**42-3 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Myöhemmin 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 A1:ä epäurheilijamaisesti. Sitten päävalmentaja A:lle ja päävalmentaja B:lle tuomitaan tekniset virheet.

**Tulkinta:** Samat rangaistukset kumotaan tapahtumajärjestyksessä. Siis päävalmentajien teknisten virheiden rangaistukset kumotaan. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. 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 hyväksytyin korin jälkeen.

**42-6 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 siis kumoa toisiaan. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. A1 heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

**42-7 Esimerkki:** B1 työntää A1:n tieltään, mistä tuomitaan henkilökohtainen virhe, kolmas joukkuevirhe neljänneksellä. Sitten A1 lyö B1:ä kyynärpäällään, mistä tuomitaan epäurheilijamainen virhe.

**Tulkinta:** Tämä ei ole kaksoisvirhe. Virheiden rangaistukset eivät ole samat eivätkä siis kumoa toisiaan. B1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

**42-8 Esimerkki:** B1 rikkoo kuljettajaa A1, kolmas joukkuevirhe 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 vapaaheitoalueen reunoilla. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa B1:n virhe tuomittiin.

**42-9 Esimerkki:** B1 rikkoo kuljettajaa A1, viides joukkuevirhe neljänneksellä. Sen jälkeen A1 heittää pallon läheltä suoraan B1:n kasvoihin (päähän).

**Tulkinta:** B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. A1:lle tuomitaan pelistä erottava virhe. A1:n tilalle tullut pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Sen jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

**42-10 Esimerkki:** B1 rikkoo kuljettajaa A1, kolmas joukkuevirhe neljänneksellä. Sen jälkeen A1 heittää pallon läheltä suoraan B1:n kasvoihin (päähän).

**Tulkinta:** B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. A1:lle tuomitaan pelistä erottava virhe. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

**42-11 Esimerkki:** B1 rikkoo kuljettajaa A1, viides joukkuevirhe 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 ta-

hansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. A1 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

**42-12 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 neljänneksellä.
- (b) B1:n virhe oli viides joukkuevirhe ja B2:n tekninen virhe kuudes joukkuevirhe neljänneksellä.
- (c) A1:ä rikottiin heittotilanteessa, ja pallo ei mennyt koriin.
- (d) A1:ä rikottiin heittotilanteessa, ja pallo meni koriin.

**Tulkinta:** Kaikissa tapauksissa kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Vapaaheiton jälkeen:

- (a) Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa B1:n virhe tuomittiin. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.
- (b) A1 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin viimeisen vapaaheiton jälkeen.
- (c) A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin viimeisen vapaaheiton jälkeen.
- (d) A1:n kori hyväksytään. A1 heittää yhden vapaaheiton, ja peli jatkuu kuten yleensäkin viimeisen vapaaheiton jälkeen.

**42-13 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 vapaaheitoalueen reunoilla.
- (b) Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla.

Molemmissa tapauksissa teknisen virheen vapaaheiton jälkeen A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

**42-14 Toteamus.** Jos vapaaheittojen aikana tehdään kaksoisvirhe tai saman rangaistuksen aiheuttavat virheet, niin virheet merkitään, mutta niiden rangaistuksia ei panna täytäntöön.

**42-15 Esimerkki:** A1:lle on myönnetty kaksi vapaaheittoa. Ensimmäisen vapaaheiton jälkeen

(a) A2:lle ja B2:lle tuomitaan kaksoisvirhe

(b) A2:lle ja B2:lle tuomitaan tekniset virheet.

**Tulkinta:** A2:n ja B2:n virherangaistukset kumoavat toisensa. A1 heittää toisen vapaaheittonsa. Peli jatkuu normaalisti kuten yleensäkin viimeisen vapaaheiton jälkeen.

**42-16 Esimerkki:** A1:lle on myönnetty kaksi vapaaheittoa. Molemmat heitot onnistuvat. Ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen vapaaheiton jälkeen

(a) A2:lle ja B2:lle tuomitaan kaksoisvirhe

(b) A2:lle ja B2:lle tuomitaan tekniset virheet.

**Tulkinta:** A2:n ja B2:n virherangaistukset kumoavat toisensa. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta, kuten yleensäkin onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen.

**42-17 Toteamus.** Jos tuomitaan tekninen virhe, niin vapaaheitto heitetään heti ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Tämä ei päde, jos päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe apuvalmentajan, vaihtopelaajan, kentältä poistetun pelaajan tai joukkueen avustajan 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.

**42-18 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä, viides joukkuevirhe neljänneksellä. Kentällä syntyy sitten tilanne, joka saattaa johtaa tappeluun. A6 siirtyy pelikentälle muttei osallistu aktiivisesti tappeluun. Päävalmentaja A:lle tuomitaan tästä tekninen virhe, josta merkitään pöytäkirjaan "B2".

**Tulkinta:** A6 erotetaan pelistä hänen siirryttyään pelikentälle tappelutilanteessa. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa päävalmentaja A:n teknisestä virheestä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

**42-19 Toteamus.** Kaksoisvirhetilanteessa ja tilanteessa, jossa samanarvoiset virherangaistukset ovat kumoutuneet, ja jäljellä ei ole muita rangaistuksia toimeen pantavana, peliä jatketaan sen joukkueen sisäänheitolla, jolla oli pallo hallussaan tai joka oli oikeutettu pallonhallintaan ennen ensimmäistä sääntörικettä.

Jos kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan tai oikeutta pallonhallintaan keskeytyshetkellä, syntyy ylösheittilanne. Peliä jatketaan vuorohallintamenettelyn mukaisella sisäänheitolla.

**42-20 Esimerkki:** Ensimmäisen ja toisen neljänneksen välisellä pelitauolla A1:lle ja B2:lle tuomitaan pelistä erottavat virheet, tai päävalmentaja A:lle ja päävalmentaja B:lle tuomitaan tekniset virheet.

Vuoro-osoitin näyttää hallintavuoroa

(a) A-joukkueelle

(b) B-joukkueelle.

**Tulkinta:**

(a) Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla keskirajan jatkeelta toimitsijapöytää vastapäätä. Kun pallo koskettaa kentällä olevaa pelaajaa, vuoro-osoitin käännetään näyttämään B-joukkueen hallintavuoroa.

(b) Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla keskirajan jatkeelta toimitsijapöytää vastapäätä. Kun pallo koskettaa kentällä olevaa pelaajaa, vuoro-osoitin käännetään näyttämään A-joukkueen hallintavuoroa.

## 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 keran 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, neljäs joukkuevirhe 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. Kaikki onnistuneet vapaaheitot mitätöidään, ja pallo annetaan sisäänheittoa varten A-joukkueelle päätyrajalta, missä peli keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

(b) Erehdys ei ole enää korjattavissa, ja peli jatkuu.

**44-3 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä, viides joukkuevirhe neljänneksellä. A1 saa kaksi vapaaheittoa. Ensimmäinen vapaaheitto onnistuu, ja sen jälkeen B2 ottaa erehdyksessä pallon ja syötää sen päätyrajalta B3:lle. Kun B3 kuljettaa palloa etukentällään, ja heittokellossa on aikaa 18 sekuntia, huomataan, että A1:n toista vapaaheittoa ei heitettykään.

### Tulkinta:

Peli keskeytetään välittömästi. A1 heittää toisen vapaaheittonsa ilman pelaajia vapaaheittalueen reunoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla paikasta, jossa se keskeytettiin. Hyökkäysaikaa on jäljellä 18 sekuntia.

**44-4 Toteamus.** Jos annettiin väärän pelaajan heittää vapaaheitto tai -heitot, nämä heitot mitätöidään. Jos peli ei ole vielä jatkunut, pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta. Jos peli on jo jatkunut, pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten lähinnä paikkaa, missä se keskeytettiin, ellei ole uusien sääntörikkeiden rangaistuksia toimeenpantavana. Jos erotuomarit huomavat 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, kuudes joukkuevirhe 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 kahden pisteen heittotilanteessa, ja pallo ei mene koriin. Sen jälkeen päävalmentaja B:lle 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, teknisestä virheestä seuranneen vapaaheiton A2 heitti sääntöjen mukaisesti. A2:n kaksi seuraavaa vapaaheittoa, jotka A1:n olisi pitänyt heittää, mitätöidään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä.

**44-7 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä pelikellon äänimerkin soidessa kolmannen neljänneksen päätteeksi, kuudes joukkuevirhe neljänneksellä. 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. Neljäs neljännes alkaa B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia. Vuoroositinta ei käännetä.



**44-8 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 normaalisti vapaaheitoista

(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.

**44-9 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä, viides joukkuevirhe neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto. Sisäänheiton jälkeen A2 kuljettaa, kun B2 tökkää pallon ulos kentältä. Päävalmentaja A pyytää aikalisän. Aikalisän aikana erotuomarit huomaavat erehdysten, tai heille kerrotaan siitä.

**Tulkinta:** A1 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

**44-10 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä, viides joukkuevirhe neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto. Sisäänheiton jälkeen B1 rikkoo A2:a heittotilanteessa, ja heitto ei onnistu. A2:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Aikalisän aikana erotuomarit huomaavat erehdysten, tai heille kerrotaan siitä.

**Tulkinta:** A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Sitten A2 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

**44-11 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä, viides joukkuevirhe neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto. Sisäänheiton jälkeen A2 tekee pelitilannekorin. Ennen kuin pallo tulee eloon korin jälkeen, erotuomarit huomaavat erehdysten.

**Tulkinta:** Erehdystä ei oteta huomioon, ja peli jatkuu kuten yleensäkin pelitilannekorin jälkeen.

**44-12 Toteamus.** Erotuomarit voivat korjata ajanoton virheet, joissa pelikelloa on käytetty liikaa tai liian vähän, milloin tahansa ennen kuin päätuomari on allekirjoittanut pöytäkirjan.

**44-13 Esimerkki:** Pelikellossa on aikaa 0:07 neljännellä neljänneksellä ja tilanne on A 76 – B 76, ja A-joukkueelle on myönnetty sisäänheitto etukentältä. Siitä kun pallo on koskettanut pelaajaa pelikentällä, kuluu 3 sekuntia, ennen kuin pelikello käynnistyy. Siitä vielä 4 sekunnin jälkeen A1 tekee korin äänimerkin soidessa ottelun päättymisen merkiksi.

**Tulkinta:** Jos erotuomarit päättävät, että kori syntyi jäljellä olleen 7 sekunnin kuluessa, se hyväksytään. Jos erotuomarit toteavat myös, että pelikello käynnistyi 3 sekuntia liian myö-

hään, peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta, ja pelikelloon asetetaan 3 sekuntia jäljellä olevaksi peliajaksi.

## 46 PÄÄTUOMARIN VELVOLLISUUDET JA TOIMIVALTA

### 46-1 Toteamus. Menettely käytettäessä videotarkistusta (IRS)

*Suomen Koripalloliiton alaisissa kilpailuissa videotarkistusta voidaan käyttää vain niissä sarjoissa, joissa siitä on erikseen päätetty.*

1. Videotarkistuksen toteuttavat erotuomarit.
2. Jos erotuomarien tuomio ja päätös alistetaan videotarkistukseen, erotuomarien tulee ensin näyttää päätöksensä pelikentällä.
3. Ennen videotarkistusta erotuomarit voivat kerätä mahdollisimman paljon tietoa toimitsijoilta ja mahdolliselta komissaarilta.
4. Päätuomari tekee päätöksen siitä, käytetäänkö videotarkistusta vai ei. Jos ei, niin erotuomarien alkuperäinen päätös jää voimaan.
5. Videotarkistuksen jälkeen erotuomarien alkuperäinen päätös voidaan korjata vain, jos tarkistuksessa voidaan saada selvä ja ratkaiseva visuaalinen todiste korjaamisen tarpeesta.
6. Jos videotarkistusta käytetään, tämän tulee tapahtua viimeistään ennen seuraavan neljänneksen tai jatkoajan alkamista, tai ennen kuin erotuomari on allekirjoittanut pöytäkirjan, ellei muuta ole määrätty.
7. Erotuomarien tulee pitää molemmat joukkueet pelikentällä, mikäli toisen neljänneksen lopussa videotarkistusta käytetään sen määrittämiseksi, tehtiinkö virhe, aiheuttiko heittäjä pallon ulosjoutumisen, syntyikö hyökkäysaikarikkomus tai kahdeksan sekunnin rikkomus ennen toisen neljänneksen peliajan päättymistä, tai pitääkö pelikelloon lisätä aikaa.
8. Erotuomarien tulee pitää molemmat joukkueet pelikentällä aina, kun videotarkistusta käytetään neljänneksen lopussa tai jatkoajan lopussa.
9. Videotarkistus tulee toteuttaa niin nopeasti kuin mahdollista. Erotuomarit voivat venyttää videotarkistukseen käytettävää aikaa, mikäli tarkistuksessa on teknisiä ongelmia.
10. Jos videotarkistuslaitteisto ei toimi eikä hyväksytyä varalaitteistoa ole käytettävissä, videotarkistusta ei voida käyttää.
11. Videotarkistuksen aikana erotuomarien täytyy varmistua, että asiaankuulumattomilla henkilöillä ei ole pääsyä videotarkistuslaitteiston luokse.
12. Videotarkistuksen päätyttyä päätuomarin tulee selvästi kertoa lopullinen päätös toimitsijapöydän edessä ja tarvittaessa kertoa se molemmille valmentajille.

**46-2 Esimerkki:** A1 heittää onnistuneen pelitilanneheiton äänimerkin soidessa neljänneksen tai ottelun loppumisen merkiksi. Erotuomarit hyväksyvät kaksi tai kolme pistettä. Erotuomarit eivät ole varmoja, irtosiko A1:n heitto hänen käsistään ennen peliajan päättymistä.

**Tulkinta:** Jos videotarkistuksessa havaitaan, että pallo irtosi heittäjän käsistä peliajan päätyttyä, kori hylätään. Jos videotarkistuksessa selviää, että pallo irtosi heittäjän käsistä ennen peliajan päättymistä, päätuomari vahvistaa joukkueen A saaneen kaksi tai kolme pistettä.

**46-3 Esimerkki:** B-joukkue johtaa kahdella pisteellä. Äänimerkki soi neljänneksen tai ottelun loppumisen merkiksi, kun A1 heittää, ja pallo menee koriin. Erotuomarit hyväksyvät kaksi pistettä. Erotuomarit eivät ole varmoja, olisiko kuitenkin pitänyt hyväksyä kolme pistettä.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa sen tarkistamiseksi, oliko onnistunut heitto kahden vai kolmen pisteen arvoinen.

**46-4 Esimerkki:** A1 heittää kolmen pisteen heiton, joka onnistuu. Suunnilleen samanaikaisesti äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi. Erotuomarit eivät ole varmoja, koskettiko A1 rajaviivaa heittäessään.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää neljänneksen lopussa sen tarkistamiseen, irtosiko 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.

**46-5 Esimerkki:** Heittokellon äänimerkki kuuluu, kun pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:37. Samanaikaisesti A1 tekee pelitilannekorin, ja A2 rikkoo korin alla B1:ä. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo vielä A1:n käsissä, kun hyökkäysaika päättyi.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää sen tarkistamiseen, irtosiko pallo onnistuneessa pelitilanneheitossa heittäjän käsistä, ennen kuin heittokellon äänimerkki kuului.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo irtosi heittäjän käsistä ennen hyökkäysajan päättymistä, kori hyväksytään, ja A2:n virhe tuomitaan.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo irtosi heittäjän käsistä hyökkäysajan päätyttyä, korია ei hyväksytä, ja A2:n virhettä ei oteta huomioon.

**46-6 Esimerkki:** Heittokellon äänimerkki kuuluu, kun pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:37. Samanaikaisesti A1 tekee pelitilannekorin, ja B1 rikkoo korin alla A2:a. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo vielä A1:n käsissä, kun hyökkäysaika päättyi.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää sen tarkistamiseen, irtosiko pallo onnistuneessa pelitilanneheitossa heittäjän käsistä ennen kuin heittokellon äänimerkki kuului.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo irtosi heittäjän käsistä ennen hyökkäysajan päättymistä, kori hyväksytään, ja B1:n virhe tuomitaan.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo irtosi heittäjän käsistä hyökkäysajan päätyttyä, korिया ei hyväksytä, ja B1:n virhettä ei oteta huomioon.

**46-7 Esimerkki:** Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:16, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Erotuomari tuomitsee kielletyn torjunnan rikkomuksen. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo jo laskeutumassa kohti korیا.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää sen tarkistamiseen, tuomittiinko kielletty torjunta tai korin häirintä oikein.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo oli jo laskeutumassa kohti koria, tuomio jää voimaan.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo ei vielä ollut laskeutumassa kohti koria, on syntynyt ylösheittotilanne.

**46-8 Esimerkki:** Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 0:38, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu korilevyyn renkaan tason yläpuolella, minkä jälkeen B1 koskettaa palloa. Erotuomari päättää, että B1:n kosketus oli laillinen, eikä tuomitse kiellettyä torjuntaa.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää vain, kun erotuomari on viheltänyt.

**46-9 Esimerkki:** Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 0:40, ja A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten, kun B2 aiheuttaa kontaktin A2:een pelikentällä. B2:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo vielä A1:n käsissä, kun virhe tuomittiin.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö tuomio lieventää henkilökohtaiseksi virheeksi tai koventaa pelistä erottavaksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe tapahtui ennen pallon irtoamista sisäänheittäjän käsistä, virhe jää epäurheilijamaiseksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe (joka oli normaalia koripallon pelaamista) tapahtui sen jälkeen, kun pallo oli jo irronnut A2:n käsistä, B2:n virhe muutetaan henkilökohtaiseksi virheeksi.

**46-10 Esimerkki:** B1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen lyötyään A1:ä kyynärpäällä. 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 muuttua tekniseksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että kontaktia ei tapahtunut, muutetaan tuomio tekniseksi virheeksi.

**46-11 Esimerkki:** B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko kyseessä epäurheilijamainen virhe.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö henkilökohtaisen virheen tuomiota koventaa. Jos videotarkistus kuitenkin osoittaa, että virhettä ei tapahtunutkaan, henkilökohtaista virhettä ei voi mitätöidä.

**46-12 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:n käsivartta, B1:n epäurheilijamaisesta virhettä ei voi muuttaa A1:n hyökkääjän virheeksi. Erotuomarin alkuperäinen tuomio jää tällöin voimaan.

**46-13 Esimerkki:** Erotuomari tuomitsee virheen B1:lle, joka 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 voi muuttaa A1:n hyökkääjän virheeksi. Erotuomarin alkuperäinen tuomio jää tällöin voimaan.

**46-14 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton, joka onnistuu. Suunnilleen samanaikaisesti äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi. Erotuomarit eivät ole varmoja, syntyikö hyökkäysaikarikkomus.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää neljänneksen ja jatkoajan lopussa sen tarkistamiseen, irtosiko onnistunut pelitilanneheitto heittäjän käsistä ennen neljänneksen tai jatkoajan loppumisen äänimerkkiä. Videotarkistusta voidaan käyttää myös sen tarkistamiseen, syntyikö hyökkäysaikarikkomus, ja jos syntyi, kuinka paljon aikaa pelikelloon tulee asettaa.

**46-15 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton, joka onnistuu. Suunnilleen samanaikaisesti äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi. Erotuomarit eivät ole varmoja, syntyikö kahdeksan sekunnin rikkomus.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää sen tarkistamiseen, irtosiko onnistunut pelitilanneheitto heittäjän käsistä ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä. Jos irtosi, niin videotarkistusta voidaan käyttää myös sen tarkistamiseen, syntyikö kahdeksan sekunnin rikkomus, ja jos syntyi, kuinka paljon aikaa pelikelloon tulee asettaa.

**46-16 Esimerkki:** B-joukkue johtaa kahdella pisteellä. Äänimerkki soi neljänneksen tai ottelun loppumisen merkiksi, kun B1 rikkoo palloa kuljettavaa A1:ä, viides joukkuevirhe.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää erän ja jatkoajan lopussa sen tarkistamiseen, tehtiinkö virhe ennen peliajan loppumista. Jos näin tapahtui, niin A1:lle annetaan kaksi vapaaheittoa, ja pelikelloon asetetaan jäljellä oleva peliaika.

**46-17 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheittoa, ja B1 rikkoo häntä. Suunnilleen samanaikaisesti äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo ei mene koriin.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää neljänneksen tai jatkoajan lopussa sen tarkistamiseen, tekikö B1 virheensä ennen peliajan loppumista.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe tehtiin ennen neljänneksen loppumista, pelikelloon asetetaan jäljellä oleva peliaika, ja vapaaheitot heitetään.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe tehtiin neljänneksen loputtua, B1:n virhe jätetään huomiotta, ja A1:lle ei anneta vapaaheittoja, paitsi jos B1:n virhe tuomittiin epäurheilijamaiseksi tai pelistä erottavaksi, ja pelissä on vielä neljänneksiä tai jatkoajoja jäljellä.

**46-18 Esimerkki:** Pelikellossa on ensimmäisellä neljänneksellä aikaa 5:53, kun pallo pyörii sivurajan vieressä, ja sekä A1 että B1 yrittävät saada palloa haltuunsa. Pallo menee ulos kentältä, ja A-joukkueelle myönnetään sisäänheitto. Erotuomarit eivät ole varmoja, kenestä pallo meni ulos.

**Tulkinta:** Erotuomarit eivät voi käyttää videotarkistusta tässä tilanteessa. Videotarkistusta voidaan käyttää pallon ulosmenemisen aiheuttaneen pelaajan määrittämiseen vain, kun pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla 2:00 minuuttia tai vähemmän.

**46-19 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton, joka onnistuu. Erotuomarit myöntävät tästä kolme pistettä. He eivät ole kuitenkaan varmoja siitä, heitettiinkö heitto kolmen pisteen alueelta.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana sen tarkistamiseksi, oliko onnistunut heitto kahden vai kolmen pisteen arvoinen. Tällainen tilanne on tarkistettava heti tilaisuuden tullen, kun pelikello on pysähtynyt ja pallo kuollut. Lisäksi

1. Kun pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla 2:00 minuuttia tai vähemmän, videotarkistus voidaan toteuttaa heti, kun pallo on mennyt koriin ja pelikello pysäytetty.
2. Aikalisä- tai vaihtopyyntö voidaan perua, kun erotuomarien päätös on kommunikoitu videotarkistuksen jälkeen.

**46-20 Esimerkki:** B1 rikkoo A1:ä, jolle myönnetään kaksi vapaaheittoa. Erotuomarit eivät ole varmoja siitä, kenen pitäisi heittää vapaaheitot.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää oikean vapaaheittäjän määrittämiseksi milloin tahansa pelin aikana, ennen kuin pallo on irronnut vapaaheittäjän käsistä ensimmäiseen vapaaheittoon. Jos tarkistus osoittaa, että väärä pelaaja on heittämässä vapaaheittoja, on tapahtunut korjattavissa oleva erehdys. Heitettyt vapaaheitot ja mahdollinen rangaistuksen osana oleva pallonhallinta mitätöidään, ja pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä.

**46-21 Esimerkki:** A1 ja B1 alkavat lyödä toisiaan, ja muitakin pelaajia tulee mukaan tappelemaan. Muutaman minuutin kuluttua erotuomarit ovat saaneet palautetuksi järjestyksen kentälle.

**Tulkinta:** Kun järjestys on palautettu, erotuomarit voivat käyttää videotarkistusta milloin tahansa pelin aikana määrittääkseen tappeluun osallistuneet pelaajat ja kentälle tappelun aikana menneet joukkueen jäsenet ja avustajat. Kerättyään selvän ja ratkaisevan todistusaineiston tappelutilanteesta, päätuomarin tulee raportoida lopullinen päätös selkeästi toimitsijapöydän edessä ja tiedottaa se molemmille päävalmentajille.

**46-22 Esimerkki:** Jatkoaikaa on jäljellä 1:45, kun sivurajan lähellä oleva A1 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 pelaaja tai pallo ulkona.

**46-23 Esimerkki:** Neljättä neljänneistä on jäljellä 1:37, kun pallo menee ulos kentältä. Sisäänheitto myönnetään A-joukkueelle, jolle myös myönnetään aikalisä. Erotuomarit eivät ole varmoja, kenestä pallo meni ulos.

**Tulkinta:** Videotarkistusta voidaan käyttää sen määrittämiseen, kenestä pallo meni ulos, kun pelikellossa on viimeisellä neljänneksellä aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän. Yhden minuutin aikalisä alkaa vasta videotarkistuksen päätyttyä.

**46-24 Toteamus.** Ennen ottelun alkua päätuomari hyväksyy käytettävän videotarkistuslaitteiston ja tiedottaa molemmille päävalmentajille sen käytöstä. Vain päätuomarin hyväksymää laitteistoa voidaan käyttää tarkistukseen.

**46-25 Esimerkki:** A1 heittää pelitilanneheiton äänimerkin soidessa ottelun loppumisen merkiksi. Heitto onnistuu. Paikalla ei ole hyväksyttyä videotarkistuslaitteistoa, mutta B-joukkueen joukkueenjohtaja ilmoittaa, että he ovat kuvanneet ottelun katsomosta käsin, ja antaa videomateriaalin erotuomarien käytettäväksi.

**Tulkinta:** Tarkistuspyyntö evätään.

**46-26 Toteamus.** Pelikellon tai heittokellon toimintahäiriön jälkeen päätuomarilla on oikeus käyttää videotarkistusta päättääkseen kelloihin asetettavan oikean ajan.

**46-27 Esimerkki:** Peliäikää on toisella neljänneksellä jäljellä 42,2 sekuntia, kun A1 kuljettaa kohti etukenttäänsä. 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. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä pelin keskeytyskohtaa.