

3X3 FINLAND VIRALLISET SÄÄNNÖT



SUOMEN
KORIPALLOLIITTO

3X3 -KORIPALLON VIRALLISET PELISÄÄNNÖT 2019

jotka Suomen Koripalloliitto on
hyväksynyt käyttöön 14.11.2021 alkaen.

versio 1.0
(1.10.2021)

SISÄLLYSLUETTELO

3x3 KORIPALLO – PELI.....	6
1 Määritelmiä	6
PELIKENTTÄ JA VARUSTEET	7
2 Kenttä.....	7
3 Varusteet	10
III SÄÄNTÖ – JOUKKUEET	11
4 Joukkueet.....	11
5 Loukkaantunut tai avustettu pelaaja	13
6 sääntö on kumottu	13
7 sääntö on kumottu	13
IV SÄÄNTÖ – MÄÄRÄYKSET PELAAMISELLE.....	14
8 Peli aika, tasatulos ja jatko aika	14
9 Ottelun aloitus ja päättyminen	14
10 Pallon asema	15
11 Pelaajan ja erotuomarin sijainti	15
12 Ylösheittotilanne.....	16
13 Pallon pelaaminen	16
14 Pallon hallussapito	16
15 Pelaaja heittotilanteessa.....	17
16 Korin synty ja sen pistearvo	17
17 Aloituspallo (check-ball)	18
18 Aikalisä	19
19 Pelaajavaihto	19
20 Luovutushäviö	19
21 Keskeytyshäviö	20
V SÄÄNTÖ – RIKKOMUKSET	21
22 Rikkomukset	21
23 Pelaaja tai pallo ulkona kentältä	21
24 Kuljetussääntö.....	21
25 Askelsääntö.....	22
26 Kolmen sekunnin sääntö.....	23
27 Viiden sekunnin sääntö.....	23
28 sääntö on kumottu	24
29 12 sekunnin sääntö	24
30 Pallon kierrättäminen (Clearing the ball).....	25
31 Pallon kielletty torjunta ja korin häirintä	26
VI SÄÄNTÖ – VIRHEET	28
32 Virheet.....	28
33 Pelaajakosketus – yleisiä periaatteita	28
34 Kosketusvirhe	33
35 Kaksoisvirhe	33
36 Tekninen virhe.....	34
37 Epäurheilijamainen virhe	35
38 Pelistä erottava virhe	36
39 Tappelu	37

40 sääntö on kumottu.....	38
41 Joukkuevirheiden rangaistussääntö	38
42 Erikoistilanteet.....	38
43 Vapaaheitot.....	39
44 Korjattavissa olevat erehdykset	41
VIII SÄÄNTÖ – EROTUOMARIT, TOIMITSIJAT, KILPAILUVALVOJA JA HEIDÄN VELVOLLISUUTENSA JA OIKEUTENSA.....	43
45 Erotuomarit, toimitsijat ja kilpailuvalvoja	43
46 Kilpailuvalvoja	43
47 Erotuomarien velvollisuudet ja toimivalta	44
48 Kirjurin velvollisuudet	45
49 Tulostaulun käyttäjän velvollisuudet.....	46
50 Heittokellon käyttäjän velvollisuudet	47
A – EROTUOMARIN KÄSIMERKIT	48
B – PÖYTÄKIRJA.....	56
C – VASTALAUSEMENETTELY	60
D – JOUKKUEIDEN KESKINÄINEN LOPPUSIJJOITUS.....	61
E – U12 PELIEN POIKKEUKSET	63
HAKEMISTO	64

LUETTELO KUVIOISTA

Kuvio 1	Täysimittainen pelikenttä	8
Kuvio 2	Kolmen sekunnin alue.....	9
Kuvio 3	Yhden ja kahden pisteen heittoalueet	9
Kuvio 4	Toimitsijapöytä ja vaihtopelaajien tuolit	10
Kuvio 5	Toimitsijapöytä ja vaihtopelaajien tuolit (tilanpuute ja World Tour)	10
Kuvio 6	Sylinteriperiaate.....	28
Kuvio 7	Vaihtoehtoiset paikat pelaajille vapaaheittojen aikana	40
Kuvio 8	Erotuomarien käsimerkit.....	55
Kuvio 9	Pöytäkirja	56
Kuvio 10	Pöytäkirjan yläosa.....	57
Kuvio 13	Lopputulokset pöytäkirjassa	59

Tämä on suomennos alkuperäisestä FIBA:n englanninkielisestä julkaisusta "Official 3x3 Basketball Rules 2019". Ristiriitatilanteissa pätee englanninkielinen versio.

Vertailtavuuden vuoksi näiden sääntöjen numerointi seuraa virallisten 5 vastaan 5 pelisääntöjen numerointia. Aina kun sääntökohta ei ole käytössä, uudelleennumeroinnin sijaan se on kumottu.

3X3 KORIPALLO – PELI

1 Määritelmiä

1.1 3x3 koripallopeli

3x3 koripalloa pelaa kaksi joukkuetta yhteen (1) koriin. Kumpaakin joukkueeseen kuuluu kolme pelaajaa ja enintään yksi vaihtopelaaja. Kumpikin joukkue yrittää heittää pallon koriin ja estää toista joukkuetta tekemästä koria.

3x3 koripallopeliä valvoo enintään 2 erotuomaria, toimitsijat ja kilpailuvalvoja, jos hänet on otteluun nimetty.

1.2 Ottelun voittaja

Ensimmäisenä 21 pistettä tai enemmän varsinaisen peliajan aikana tehnyt joukkue voittaa ottelun. Tämä sääntö ei koske jatkoaikaa.

Jos tilanne on tasan peliajan päättyessä, seuraa jatkoaika. Jatkoajalla ensimmäisenä kaksi (2) pistettä tehnyt joukkue voittaa ottelun.

PELIKENTTÄ JA VARUSTEET

2 Kenttä

2.1 Pelikenttä

Pelikentän on oltava tasapintainen, kovalla päällysteellä varustettu ja esteistä vapaa. Kentän on oltava rajaviivojen sisäreunoilta mitattuna 11 m pitkä ja 15 m leveä. (Kuvio 1) Kenttään kuuluu normaali koripallosääntöjen mukainen kolmen sekunnin alue, ml. vapaaheittoviiva (5,80 m), kahden pisteen kaari (6,75 m) ja törmäyskaarialue (puoliympyrä) korin alla.

Pelialue tulee merkitä kolmella (3) värillä: 3 sekunnin alue ja kahden pisteen alue yhdellä värillä, muu pelialue toisella värillä ja rajojen ulkopuolinen alue mustalla värillä. FIBAn suosittelema värit on näytetty kuviossa 1.

Harrastetasolla 3x3 -koripalloa voidaan pelata missä vain eikä pelaaminen edellytä täysin (tai lainkaan) viivoitettua kenttää. Virallisissa FIBA: järjestämissä 3x3 -kilpailuissa kentän tulee kuitenkin olla yllä mainittujen määräysten mukainen, mukaan lukien integroidulla heittokellolla varustettu korirakennelma.

2.2 Kentän viivat

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

2.2.1 Rajaviiva

Pelikentän rajaviivan muodostavat päätyraja, takaraja ja sivurajat. Nämä rajat eivät kuulu pelikenttään.

Tämän lisäksi kentän ympärillä tulee olla erillinen suoja-alue, joka on 1 metrin syvyinen takarajalla, 1,5 metrin levyinen sivurajoilla ja 2 metrin syvyinen päätyrajan takana.

Toimitsijapöytä ja sen tuolit tulee sijoittaa takarajan taakse, korille päin katsottaessa vasemmalle puolelle.

Poikkeustapauksissa (tilanpuutteen takia) ja World Tourin tapahtumissa toimitsijapöytä voidaan sijoittaa takarajan kulmaan (kuvio 5).

Toimitsijapöydän vieressä tulee olla kaksi tuolia (yksi kummallekin joukkueelle) vaihtopelaajia varten (kuvio 4).

2.2.2 Vapaaheittoviivat, kolmen sekunnin alueet ja vapaaheittoalueen reunapaikat

Vapaaheittoviiva on 3,60 metrin pituinen, päätyrajan suuntainen, 5,80 metrin etäisyydellä päätyrajan sisäreunasta viivan kauempaan reunaan mitattuna ja yhtä kaukana molemmista sivurajoista. Sen keskikohta sijaitsee kuvitteellisella linjalla, joka yhdistää pääty- ja takarajan keskipisteet.

Kolmen sekunnin alue on suorakulmainen. Sitä rajaavat päätyraja, vapaaheittoviiva jatkeineen ja reunaviivat, jotka alkavat päätyrajalta 2,45 m sen keskipisteestä (ulkoreunaan mitattuna) ja päättyvät vapaaheittoviivan jatkeiden päihin. Nämä viivat, lukuun ottamatta päätyrajaa, kuuluvat kolmen sekunnin alueeseen.

Kolmen sekunnin alueen reunoille merkitään kuvion 2 mukaisesti vapaaheittoalueen reunapaikat, jotka on varattu pelaajille vapaaheittojen ajaksi.

2.2.3 Kahden pisteen heittoalue

Joukkueen kahden pisteen heittoalue (kuviot 1 ja 3) on koko pelikentän alue lukuun ottamatta vastustajan korin lähellä olevaa aluetta, johon kuuluvat myös sen rajaviivat:

- kaksi päätyrajalta kohtisuoraan lähtevää yhdensuuntaista viivaa, joiden ulkoreunat ovat 0,90 m etäisyydellä sivurajojen sisäreunoista.
- kaari, jonka säde on 6,75 m mitattuna suoraan korin keskipisteen alapuolella lattiasa olevasta pisteestä viivan ulkoreunaan. Tämän pisteen etäisyys päätyrajan keskikohdasta, mitattuna päätyviivan sisäreunasta, on 1,575 m. Tämä kaari päättyy edellä kuvattuihin yhdensuuntaisiin viivoihin.

Kahden pisteen viiva ei kuulu kahden pisteen heittoalueeseen.

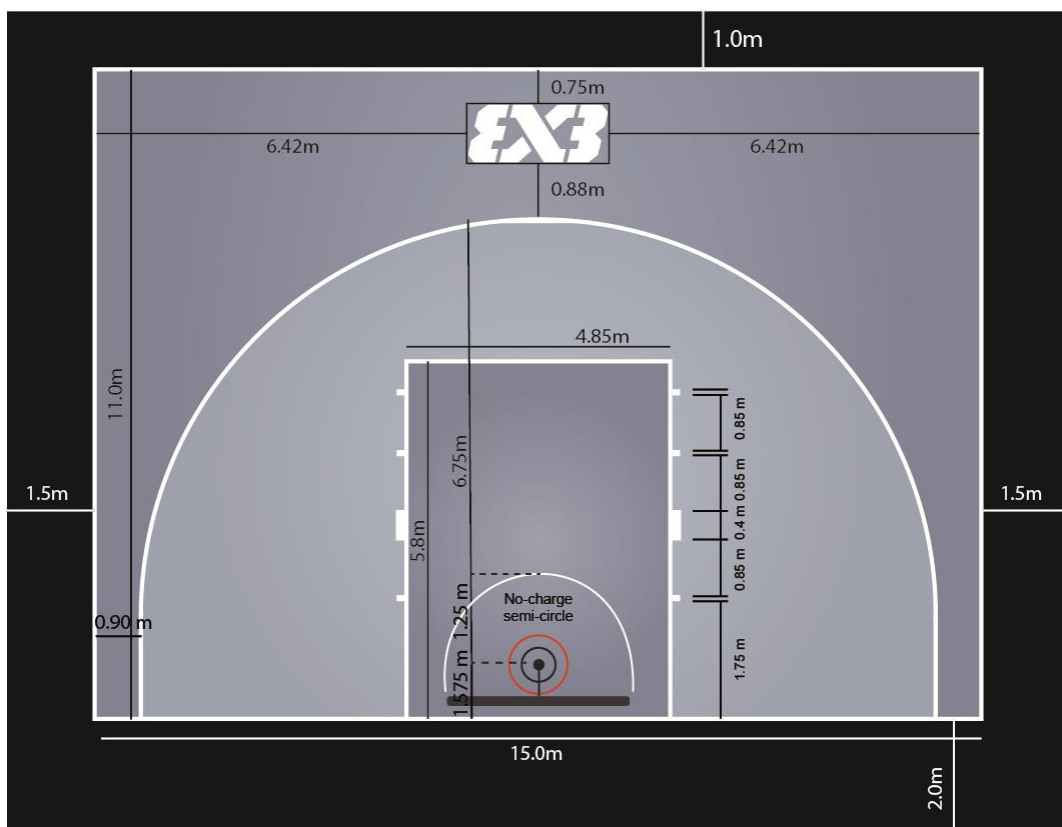
2.2.4 Törmäyskaarialueet

Törmäyskaaret merkitään pelikenttään seuraavasti:

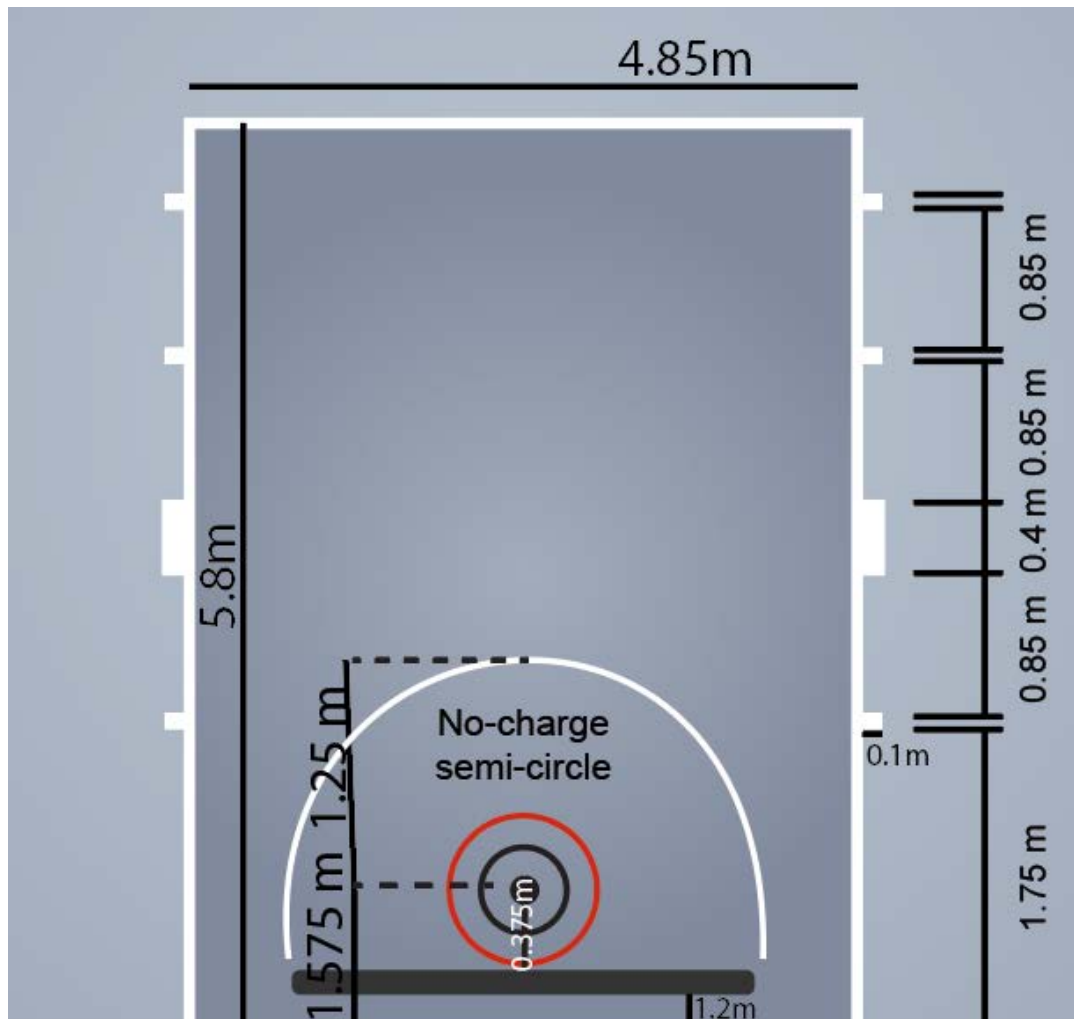
- puoliympyrä, jonka säde on 1,25 m mitattuna suoraan korin keskipisteen alapuolella lattiassa olevasta pisteestä viivan sisäreunaan. Puoliympyrä yhdistyy:
- kahteen 0,375 m pitkään päätyrajan suhteen kohtisuoraan yhdensuuntaiseen viivaan, joiden alkukohdan sisäreunat ovat 1,25 m etäisyydellä mitattuna suoraan korin keskipisteen alapuolella lattiassa olevasta pisteestä, ja joiden toisen pään etäisyys mitattuna päätyrajan sisäreunasta on 1,20 m.

Törmäyskaarialueet suljetaan korilevyjen etureunojen alle kuvitelluilla viivoilla, jotka yhdistävät yhdensuuntaisten viivojen päätekohdat.

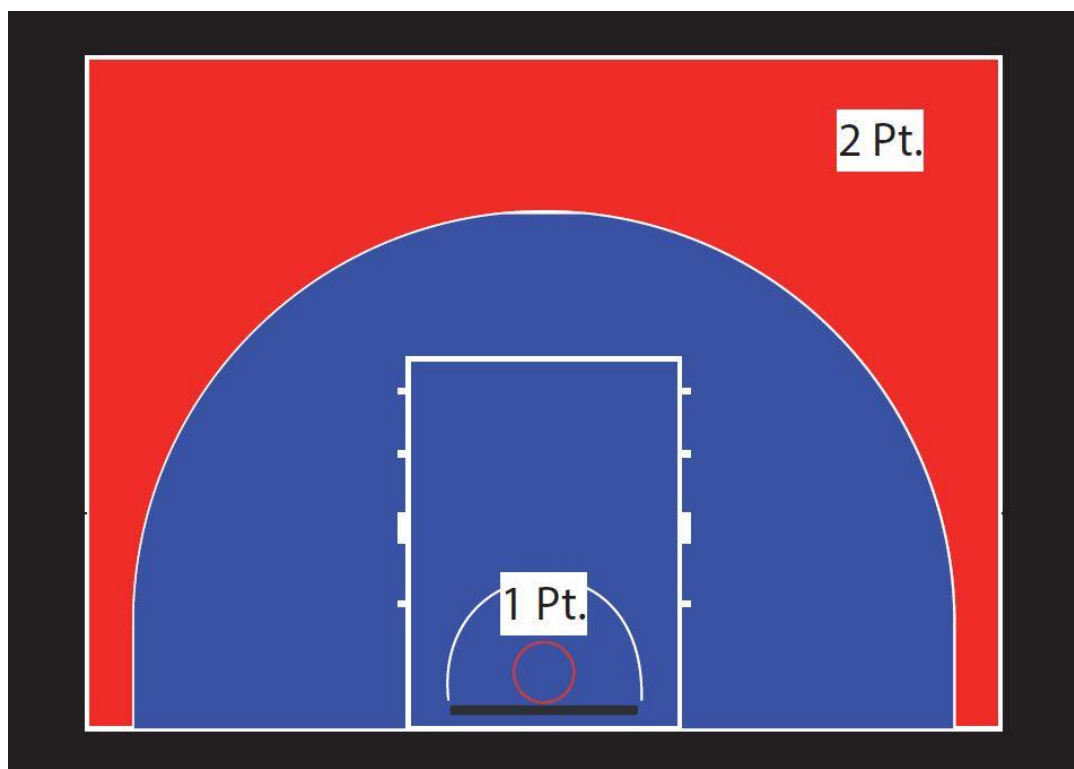
Törmäyskaarialueen rajat kuuluvat törmäyskaarialueeseen.



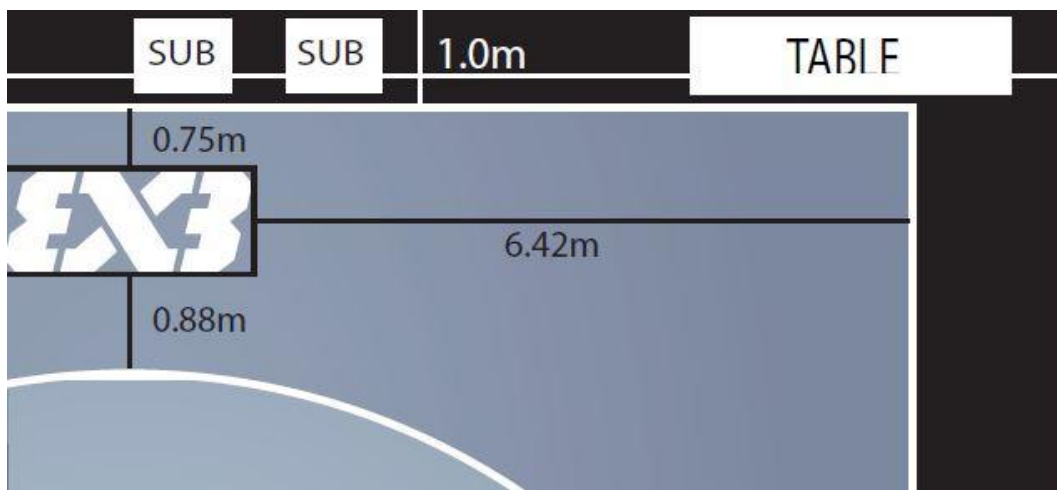
Kuvio 1 Täysimittainen pelikenttä



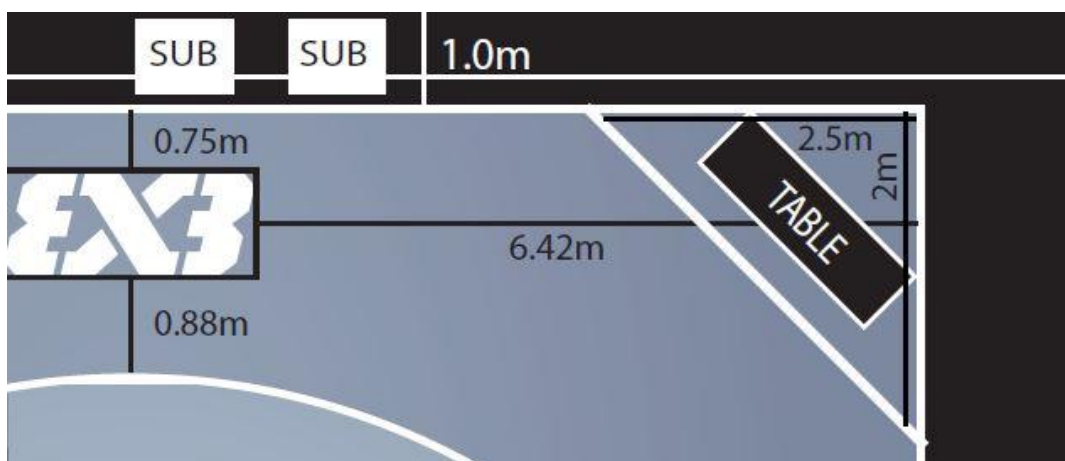
Kuvio 2 Kolmen sekunnin alue



Kuvio 3 Yhden ja kahden pisteen heittoalueet



Kuvio 4 Toimitsijapöytä ja vaihtopelaajien tuolit



Kuvio 5 Toimitsijapöytä ja vaihtopelaajien tuolit (tilanpuute ja World Tour)

3 Varusteet

Seuraavassa on lueteltu vaadittavat varusteet:

- korirakennelmat, jotka koostuvat:
 - korilevystä
 - korista, joka käsittää korirenkaan (joustolukitusrenkaan) ja korisukan
 - koritelineestä pehmusteiseen
- 3x3 koripallot
- pelikello
- tulostaulu
- heittokello
- kaksi erillistä ja selvästi erilaisella ja kuuluvalla äänellä soivaa äänimerkkiä:
 - toinen heittokellon käyttäjälle
 - toinen kirjurille/ajanottajalle
- pöytäkirja
- pelialusta
- pelikenttä
- riittävä valaistus.

Varusteet on kuvattu tarkemmin julkaisussa "3x3-koripallon varusteet".

III SÄÄNTÖ – JOUKKUEET

4 Joukkueet

4.1 Määritelmä

4.1.1 Joukkueen jäsen on edustuskelpoinen, kun hänellä on oikeus pelata joukkueessa kilpailun järjestävän organisaation määräysten (ml. ikärajat) mukaan.

4.1.2 Joukkueen jäsen on pelikelpoinen, kun hänen nimensä on merkitty pöytäkirjaan ennen ottelun alkua eikä häntä ole erotettu pelistä.

4.1.3 Peliajalla jokainen joukkueen jäsen on:

- pelaaja, kun hän on kentällä ja hän on pelikelpoinen
- vaihtopelaaja, kun hän ei ole kentällä, mutta on pelikelpoinen

4.1.4 Pelitauolla kaikki joukkueen jäsenet, jotka ovat pelikelpoisia, ovat pelaajia.

4.2 Sääntö

4.2.1 Molemmat joukkueet koostuvat neljästä (4) pelaajasta (kolme pelaajaa kentällä ja yksi vaihtopelaaja).

Joukkueella ei saa olla valmentajaa ottelun aikana, ei kentällä tai vaihtopelaajille tarkoitetuilla tuoleilla eikä pelialueen ulkopuolella.

4.2.2 Vaihtopelaajasta tulee pelaaja ja pelaajasta vaihtopelaaja, kun hänen joukkuekaverinsa astuu kentältä ulos.

4.3 Peliasut

4.3.1 Joukkueen kaikkien jäsenten peliasu käsittää:

- pääväriltään yhtenäisen pelipaidan, joka on edestä ja takaa samanvärinen kuin pelihousut.
- pääväriltään yhtenäiset pelihousut (sortsit), jotka ovat edestä ja takaa samanväriset kuin pelipaita.
- pääväriltään yhtenäiset pelisukat kaikilla joukkueen jäsenillä. Sukkien tulee olla näkyvissä.

4.3.2 Jokaisella joukkueen jäsenellä on oltava numero pelipaitansa rinta- ja selkäpuolella. Numeroiden on oltava pelipaidan väristä hyvin erottuvat.

Numeroiden on oltava selkeät ja:

- selässä vähintään 15 cm korkeat
- rinnassa vähintään 5 cm korkeat
- vähintään 2 cm leveät

Huom: Maajoukkuekilpailuissa pelinumeroiden koko määritellään FIBAn Internal Regulations, Book 2 -julkaisussa.

- joukkueet voivat käyttää vain numeroita 0, 00 ja 1 – 99.
- kahdella saman joukkueen pelaajalla ei saa olla samaa numeroa
- mainosten ja kaikkien muiden merkkien tulee olla vähintään 5 cm päässä numeroista.

4.3.3 Joukkueella tulee olla vähintään kahdet pelipaidat, ja:

- otteluohjelmassa ensin mainittu joukkue (kotijoukkue) pelaa vaaleissa paidoissa (mieluiten valkoisissa)
- otteluohjelmassa toisena mainittu joukkue (vierasjoukkue) pelaa tummissa paidoissa
- kuitenkin joukkueiden niin sopiessa paitojen värit voidaan vaihtaa.

4.4 **Muut varusteet**

4.4.1 Kaikkien pelaajien varusteiden on oltava koripallopeliin soveltuvia.

Pelaajien pituutta tai ulottuvuutta lisäävät tai muutoin vilpillistä hyötyä tuottavat varusteet eivät ole sallittuja.

4.4.2 Pelaajilla ei saa olla varusteita, jotka voivat aiheuttaa toisten pelaajien loukkaantumisen.

- Seuraavat varusteet eivät ole sallittuja:
 - sormen, käden, ranteen, kyynärpään tai kyynärvarren suojus, kypärä, lasta tai tukisidos, joka on tehty nahasta, kovasta tai pehmeästä muovista, metallista tai muusta kovasta aineesta, vaikka se olisi pehmustettu
 - varuste, joka voi viiltää tai hiertää (sormenkynnet täytyy leikata lyhyiksi)
 - hiuspidikkeet ja korut.
- Seuraavat varusteet ovat sallittuja:
 - olkapäätä, olkavartta, reittä tai säärtä suojaava varuste, jos se on riittävästi pehmustettu
 - kompressiohihat ja kompressiosäärystimet
 - päähine, joka ei saa peittää osittainkaan mitään osaa kasvoista (silmät, nenä, huulet jne.) eikä olla vaaraksi sitä pitävälle pelaajalle eikä muille pelaajille. Päähineessä ei saa olla sulkemis- tai avausmekanismeja kasvojen ympärillä eikä niskassa eikä siinä saa olla ulkonevia osia.
 - polvituet, jos ne ovat asianmukaisesti suojatut
 - nenäsuojus, myös kovasta materiaalista tehty
 - silmälasit, jos ne eivät vaaranna muita pelaajia
 - korkeintaan 10 cm leveät tekstiilistä tehdyt ranne- ja otsanauhat
 - teippaukset käsivarsissa, olkapäissä, jaloissa jne.
 - nilkkatuet.

Joukkueen kaikkien pelaajien kompressiohihojen ja -säärystimien, päähineiden, ranne- ja otsanauhojen ja teippausten tulee olla mustat, pois lukien maajoukkuekilpailut, joissa näiden varusteiden tulee joukkueella olla saman väriset (mustat, valkoiset tai peliasun pääväriset).

4.4.3 Ottelun aikana pelaaja saa käyttää minkä tahansa värisiä kenkiä, mutta oikean ja vasemman kengän täytyy olla samanlaiset. Vilkkuvat valot, heijastavat materiaalit tai muut koristeet eivät ole sallittuja.

4.4.4 Ottelun aikana pelaajalla ei saa olla näkyvissä kehossaan, hiuksissaan tai muulla tavoin ilmaistuna mitään kaupallisuuteen, markkinointiin tai hyväntekeväisyyteen liittyvää nimeä, merkkiä, logoa tai muuta tunnusta.

5 Loukkaantunut tai avustettu pelaaja

- 5.1 Pelaajan loukkaantuessa erotuomarit voivat keskeyttää pelin.
- 5.2 Jos pallo on elossa, kun pelaaja loukkaantuu, erotuomari ei saa viheltää, ennen kuin palloa hallussaan pitävä joukkue on yrittänyt koriinheittoa, menettänyt pallon hallustaan, pysäyttänyt hyökkäyksensä tai pallo on kuollut. Mikäli on välttämätöntä suojella loukkaantunutta pelaajaa, erotuomarit voivat keskeyttää pelin heti.
- 5.3 Jos loukkaantunut pelaaja ei heti (noin 15 sekunnin kuluessa) kykene jatkamaan peliä tai jos häntä hoidetaan, hänet on vaihdettava.
- 5.4 Lääkäri saa saapua kentälle ilman erotuomarin lupaa, jos hän harkitsee loukkaantuneen pelaajan tarvitsevan heti hoitoa.
- 5.5 Kun kentällä olevalta pelaajalta vuotaa verta tai hänellä on avohaava, hänet on vaihdettava. Hän voi palata takaisin kentälle vasta, kun verenvuoto on tyrehtynyt ja hänen haavansa on huolellisesti ja täysin suojattu (teipattu).
- 5.6 Jos loukkaantunut pelaaja tai vertavuotava pelaaja tai pelaaja, jolla on avohaava, toipuu kumman tahansa joukkueen ottaman aikalisän aikana, hän voi jatkaa pelaamista.

6 sääntö on kumottu

7 sääntö on kumottu

IV SÄÄNTÖ – MÄÄRÄYKSET PELAAMISELLE

8 Peli-aika, tasatulos ja jatkoaika

- 8.1 Varsinainen peliaika (virallisissa kilpailuissa ja suositeltu muissakin) on yksi 10 minuutin jakso. Pelikello pysäytetään kuolleen pallon ja vapaaheittojen aikana.
- 8.2 Peliajan ja jatkoajan välissä on yhden minuutin pelitauko.
- 8.3 Pelitauko alkaa seuraavasti:
- kun pelaajaesittely alkaa (jos sellainen on) ja viimeistään kun pelaajat astuvat kentälle.
 - kun ajanottajan äänimerkki soi peliajan loppumisen merkiksi ja tarvitaan jatkoaika.
- 8.4 Pelitauko päättyy:
- peliajan tai jatkoajan alkaessa, kun hyökkäävä joukkue saa pallon takaisin puolustavalta joukkueelta kaaren takana aloituspallossa (check-ball).
- 8.5 Jos pistetilanne on tasan varsinaisen peliajan päättyessä, peliä jatketaan jatkoajalla. Jatkoajalla ensimmäisenä kaksi (2) pistettä tehnyt joukkue voittaa ottelun.
- 8.6 Jos tehdään virhe samanaikaisesti tai juuri ennen peliajan päättymistä osoittavaa äänimerkkiä, virheestä mahdollisesti seuraava vapaaheitto tai -heitot heitetään peliajan päättyttyä.
- Jos tämä vapaaheitto tai nämä vapaaheitot aiheuttavat pelin jatkumisen jatkoajalla, kaikki peliajan päättyttyä tehdyt virheet katsotaan tehdyiksi pelitauolla, ja niiden rangaistukset pannaan toimeen ennen jatkoajan aloittamista.
- 8.7 Jos pelikelloa ei ole, niin kilpailun järjestäjä päättää juoksevan peliajan pituuden ja/tai pelin päättävän pisterajan. FIBA suosittelee pisterajan asettamista vastaamaan pelin kestoa (10 min / 10 pistettä; 15 min / 15 pistettä; 21 min / 21 pistettä).

9 Ottelun aloitus ja päättyminen

- 9.1 Molemmat joukkueet lämmittelevät samanaikaisesti ennen ottelun alkua.
- 9.2 Ensimmäinen pallonhallinta määritetään kolikonheitolla. Kolikonheiton voittanut joukkue saa päättää, haluaako se aloittaa ottelun vai mahdollisen jatkoajan.
- 9.3 Ottelu tulee aloittaa kolmella kenttäpelaajalla. Tämä koskee vain FIBAn virallisia 3x3 -kilpailuja.
- 9.4 Varsinainen peliaika tai jatkoaika alkaa, kun aloituspallossa hyökkäävän joukkueen pelaaja saa pallon takaisin käsiinsä puolustavalta joukkueelta (check-ball).
- 9.5 Varsinainen peliaika päättyy joko pelikellon äänimerkin soidessa peliajan päättymisen merkiksi, tai kun jompikumpi joukkue saa kokoon 21 tai 22 pistettä (äkkikuolema), kumpi tapahtuukaan ensimmäiseksi.
- 9.6 Jatkoaika päättyy, kun toinen joukkue tekee kaksi (2) pistettä tai enemmän.

10 Pallon asema

10.1 Pallo voi olla joko elossa tai kuollut.

10.2 Pallo tulee eloon:

- kun aloituspallossa (check-ball) pallo on hyökkäävän pelaajan käytettävissä sen jälkeen, kun hän on saanut pallon takaisin puolustajalta. Tämän jälkeen pallo on elossa, kunnes erotuomari viheltää tai peli-/heittokellon äänimerkki soi
- jokaisen onnistuneen pelitilannekorin ja vapaaheiton jälkeen
- vapaaheitossa se on vapaaheittäjän käytettävissä.

10.3 Pallo kuolee, kun:

- erotuomari viheltää pallon ollessa elossa
- on selvää, että pallo ei mene koriin vapaaheitosta, jota seuraa:
 - toinen heitto
 - vielä muu rangaistus (vapaaheitto tai -heittoja ja/tai pallonhallinta)
- äänimerkki soi varsinaisen peliajan päättyessä sekä äkkikuoleman johdosta
- heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa joukkueen hallussa
- jommankumman joukkueen pelaaja koskettaa pelitilanneheitosta vielä ilmassa olevaa palloa sen jälkeen, kun:
 - erotuomari viheltää
 - äänimerkki soi normaalin peliajan tai jatkoajan päättyessä
 - heittokellon äänimerkki soi.

10.4 Pallo ei kuole ja mahdollinen kori hyväksytään, jos:

- pallo on pelitilanneheitosta ilmassa ja
 - erotuomari viheltää
 - äänimerkki soi varsinaisen peliajan päättyessä
 - heittokellon äänimerkki soi
- pallo on vapaaheitosta ilmassa, kun erotuomari viheltää minkä tahansa sääntörikkkeen, joka ei ole vapaaheittäjän tekemä
- pallo on heittotilanteessa olevan pelaajan hallussa, ja tämä vie heittonsa loppuun jatkuvalla liikkeellä, jonka hän on aloittanut, ennen kuin kenelle tahansa vastajoukkueen pelaajalle tai sen vaihtopelaajalle tuomitaan virhe.

Tämä ehto ei päde, ja koria ei hyväksytä, jos:

- erotuomarin vihellettyä pelaaja tekee kokonaan uuden koriinheittoyrityksen
- heittotilanteessa olevan pelaajan jatkuvan liikkeen aikana äänimerkki soi varsinaisen peliajan päättymisen merkiksi tai heittokellon äänimerkki soi.

11 Pelaajan ja erotuomarin sijainti

11.1 Pelaajan paikka määräytyy sen mukaan, missä hän koskettaa pelialustaa.

Kun hän on hypännyt ilmaan, hänen katsotaan säilyttävän sivu- ja päätyrajojen, keskirajan, kahden pisteen rajan, vapaaheittoviivan, kolmen sekunnin alueen rajojen sekä törmäyskaaren suhteen saman aseman, jossa hän viimeksi kosketti lattiaa.

11.2 Erotuomarin paikka määräytyy samalla tavoin kuin pelaajankin. Jos pallo koskettaa erotuomaria, sen katsotaan koskettavan lattiaa erotuomarin kohdalla.

12 Ylösheittotilanne

12.1 Kyseessä on kiistapallo, kun yhdellä tai useammalla vastakkaisen joukkueen pelaajalla on yhdellä tai molemmilla käsillään niin luja ote pallosta, ettei kukaan pelaaja voi saada palloa haltuunsa ilman liiallista kovakouraisuutta.

12.2 Ylösheittotilanteet

Ylösheittotilanne syntyy, kun:

- tuomitaan kiistapallo
- pallo menee ulos, ja erotuomarit eivät ole varmoja, kumman joukkueen pelaaja viimeksi kosketti palloa, tai he ovat siitä eri mieltä
- molemmat joukkueet tekevät vapaaheittorikkomuksen epäonnistuneen viimeisen vapaaheiton yhteydessä
- elossa oleva pallo juuttuu renkaan ja levyn väliin, paitsi
 - vapaaheittojen välissä
 - sellaisen viimeisen vapaaheiton jälkeen, jota seuraa aloituspallo (check-ball)
- pallo kuolee, kun kummallakaan joukkueella ei ole palloa hallussaan eikä oikeutta pallonhallintaan
- molempien joukkueiden samanlaisten rangaistusten kumoamisen jälkeen ei ole virherangaistuksia toimeenpantavaksi, eikä kummallakaan joukkueella ollut palloa hallussaan tai oikeutta pallonhallintaan ennen ensimmäistä virhettä tai rikkomusta.

Ylösheittotilanteen jälkeen pallonhallinta annetaan viimeksi puolustaneelle joukkueelle aloituspalloa ("check-ball") varten. Heittokello asetetaan 12 sekuntiin.

13 Pallon pelaaminen

13.1 Määritelmä

Pelin kuluessa palloa saa pelata vain käsin. Sitä saa syöttää, heittää, lyödä, vierittää tai pomputtaa mihin suuntaan tahansa näissä säännöissä mainituin rajoituksin.

13.2 Sääntö

Pallon kanssa ei saa juosta, sitä ei saa tahallaan potkaista tai estää sen kulkua millään jalan osalla eikä sitä saa lyödä nyrkillä.

Kyseessä ei kuitenkaan ole rikkomus, jos pallo osuu vahingossa mihin tahansa kohtaan pelaajan jalkaa.

Sääntökohdan 13.2 määräysten vastainen tapahtuma on rikkomus.

14 Pallon hallussapito

14.1 Määritelmä

14.1.1 Joukkueen pallonhallinta alkaa, kun jollakin joukkueen pelaajalla on elossa oleva pallo hallussaan, kun hän pitää tai kuljettaa sitä, tai se on hänen käytettävissään.

14.1.2 Joukkueen pallonhallinta jatkuu, kun

- joukkueen pelaajalla on elossa oleva pallo hallussaan
- joukkueetoverit syöttävät palloa toisilleen.

- 14.1.3 Joukkueen pallonhallinta päättyy, kun
- joku vastustajista saa pallon haltuunsa
 - pallo kuolee
 - pelitilanne- tai vapaaheitossa pallo on irronnut heittäjän käsistä.

15 Pelaaja heittotilanteessa

15.1 Määritelmä

- 15.1.1 Kyseessä on **pelitilanne- tai vapaaheitto**, kun pelaaja pitää palloa kädessään tai käsissään ja heittää sen sitten ilmaan kohti vastustajan koria.

Kyseessä on **tippaus**, kun palloa ohjataan käsin kohti vastustajan koria.

Kyseessä on **donkkaus**, kun pallo lyödään alaspäin vastustajan koriin yhdellä tai kahdella kädellä.

Tippaus ja donkkaus katsotaan myös pelitilanneheitoiksi.

15.1.2 Heittotilanne:

- alkaa, kun pelaaja aloittaa jatkuvan liikkeen, joka tavallisesti edeltää pallon irrottamista käsistä, ja kun hän erotuomarin näkemyksen mukaan on aloittanut yrityksen tehdä korin heittämällä, tippaamalla tai donkkaamalla pallon kohti vastustajan koria
- päättyy, kun pallo irtoaa pelaajan käsistä, ja jos pelaaja on ilmassa, hänen molemmat jalkansa ovat palanneet lattiaan.

Vastustaja saattaa pitää kiinni heittäjän käsivarresta siten, että hän ei voi heittää, vaikka yrittää. Tässä tapauksessa oleellista ei ole, irtoaako pallo heittäjän käsistä.

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

Sääntöjen mukaisten askelten määrällä ja heittotilanteella ei ole mitään yhteyttä.

15.1.3 Jatkuva liike heittotilanteessa:

- alkaa, kun pallo on pelaajan kädessä tai käsissä ja heittoliike, joka normaalisti suuntautuu ylöspäin, on alkanut
- voi sisältää pelaajan käsien ja/tai kehon liikkeitä heittoyrityksen aikana
- päättyy, kun pallo irtoaa pelaajan käsistä, tai jos pelaaja tekee kokonaan uuden heittoyrityksen.

16 Korin synty ja sen pistearvo

16.1 Määritelmä

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

- 16.1.2 Pallon katsotaan olevan korissa, kun pienikin osa palloa on korirenkään sisällä renkaan tason alapuolella.

16.2 Sääntö

- 16.2.1 Kori lasketaan hyökkäävän joukkueen hyväksi. Korin pistearvo määräytyy seuraavasti:

- Onnistuneesta vapaaheitosta saa yhden pisteen.
- Yhden pisteen alueelta heitetystä pelitilannekorista saa yhden pisteen.

- Kahden pisteen alueelta heitetystä pelitilannekorista saa kaksi pistettä.
- 16.2.2 Jos puolustaja tippaa pallon koriin puolustuslevypallosta ilman, että hänellä on pallo hallussaan tai ohjaa syötön tai tökkää pallon vastustajan kuljetuksesta suoraan koriin, niin kori hyväksytään ja se merkitään viimeiselle vastustajalle, jolla oli pallo hallussaan. Jos puolustajan osuma palloon tapahtui yhden pisteen alueella, niin korin arvo on yksi piste ja jos se tapahtui kahden pisteen alueella, niin kaksi pistettä.
- 16.2.3 Jos puolustaja tekee vahingossa pelitilannekorin, niin kori hyväksytään ja se merkitään viimeiselle vastustajalle, jolla oli pallo hallussaan.
- 16.2.4 Jos puolustava pelaaja tekee tahallaan pelitilannekorin, se on rikkomus, ja koria ei hyväksytä. Peliä jatketaan viimeksi hyökänneen joukkueen aloituspallolla (check-ball).
- 16.2.5 Kaikissa tilanteissa, joissa puolustaja saa pallon haltuunsa ja heittää pallon koriin (ml. kontrolloitu tippaus) ilman, että pallo on käynyt kahden pisteen kaaren toisella puolella, kori hylätään.
- 16.2.6 Jos pelaaja toimittaa pallon kokonaisuudessaan korin läpi alhaalta päin, on kyseessä rikkomus.
- 16.2.7 Peli- tai heittokellossa on oltava vähintään lukema 0.3 (kolme sekunnin kymmenystä), jotta pelaaja voi ottaa pallon haltuunsa sisäänheitosta tai viimeisestä vapaahetimestä ja yrittää pelitilanneheittoa. Jos peli- tai heittokellossa on lukema 0.2 tai 0.1, hyväksyttävä kori voidaan tehdä vain tippauksella tai suoralla donkkauksella, edellyttäen, että pelaajan kädet eivät ole enää kosketuksissa palloon peli- tai heittokellon näyttäessä 0.0.

17 Aloituspallo (check-ball)

17.1 Määritelmä

- 17.1.1 Kuolleen pallon jälkeen peliä jatketaan aina aloituspallolla, jossa hyökkäävä pelaaja käyttää pallon puolustavalla pelaajalla ("check-ball"). Aloituspallo suoritetaan aina kaaren takana suoraan koria vastapäätä.

17.2 Menettely

- 17.2.1 Aloituspallossa hyökkäävän pelaajan tulee olla kaaren takana (kumpikaan jalka ei saa olla kaaren sisällä tai koskettaa sitä) suoraan koria vastapäätä, rintamasuunta kohti koria.
- 17.2.2 Puolustaja asettuu rintamasuunta kohti hyökkääjää ja ojentaa tai syöttää pallon pelialustan kautta hyökkääjälle normaalilla koripallosyötöllä siten, että hyökkääjä saa pallon haltuunsa.
- 17.2.3 Puolustajan tulee olla normaalilla etäisyydellä (noin 1 m) hyökkääjästä ojentaessaan tai syöttäessään pallon. FIBA:n järjestämissä virallisissa 3x3 kilpailuissa kentässä oleva 3x3-logo määrittää sopivan etäisyyden (puolustajan ja hyökkääjän tulee seistä vastakkain omilla puolillaan logon pitkiä sivuja, ilman että koskevat sitä).
- 17.2.4 Varsinaisen peliajan ja jatkoajan aloittavassa aloituspallossa erotuomari ojentaa pallon puolustajalle hyökkäävän pelaajan sijaan.

18 Aikalisä

18.1 Määritelmä

Aikalisällä tarkoitetaan pelaajan tai vaihtopelaajan erotuomarilta pyytämää keskeytystä peliin.

18.2 Sääntö

18.2.1 Kummallekin joukkueelle voidaan myöntää yksi aikalisä.

18.2.2 Joukkueiden aikalisien lisäksi voidaan FIBA:n järjestämissä virallisissa 3x3 kilpailuissa sekä järjestävän tahon niin päättäessä pitää kaksi ylimääräistä tv-aikalisää. Nämä tv-aikalisät myönnetään ensimmäisen kuolleen pallon kohdalla sen jälkeen kun pelikellossa on aikaa 6:59 ja 3:59.

18.2.3 Jokaisen aikalisän tulee kestää 30 sekuntia.

18.2.4 Aikalisä voidaan myöntää aikalisämahdollisuuden aikana.

18.2.5 Aikalisämahdollisuus alkaa, kun pallo kuolee ennen aloituspalloa (check-ball) tai vapaaheittoa.

18.2.6 Aikalisää ei voida myöntää pallon ollessa elossa.

18.2.7 Käyttämättömän aikalisän voi siirtää jatkoajalle.

19 Pelaajavaihto

19.1 Määritelmä

Pelaajavaihto on tilanne, jossa vaihtopelaaja pyytää keskeytystä peliin päästäkseen pelaajaksi.

19.2 Sääntö

Molemmilla joukkueilla on oikeus pyytää vaihtoa, kun pallo kuollut ennen aloituspalloa (check-ball) tai vapaaheittoa.

19.3 Menettely

19.4 Pallon ollessa kuollut ja pelikellon pysähdyksissä vaihtopelaaja voi tulla kentälle ilman, että hän ilmoittaa asiasta erotuomareille tai toimitsijoille.

19.5 Pelaajavaihto voi tapahtua vain takarajalla, eikä se vaadi toimenpiteitä erotuomareilta tai toimitsijoilta.

19.5.1 Jos vapaaheittäjä täytyy vaihtaa, koska:

- hän on loukkaantunut
- hänet on erotettu pelistä,

vapaaheitot heittää hänen vaihtopelaajansa.

20 Luovutushäviö

20.1 Sääntö

Joukkue häviää ottelun luovutuksella, jos joukkueella ei ole ottelun alkamishetkellä kolmea (3) pelaajaa kentällä valmiina pelaamaan. Tämän säännön noudattaminen ei ole pakollista harrasteturnauksissa.

20.2 Rangaistus

- 20.2.1 Luovutustilanteessa pelin lopputulos merkitään w-0 tai 0-w ("w" tarkoittaen voittoa). Tätä lopputulosta ei lasketa mukaan, kun määritellään voittaneen joukkueen ottelukohtaista pistekeskiarvoa. Sen sijaan hävinneelle joukkueelle luovutetusta ottelusta lasketaan nolla (0) tehtyä pistettä ja se otetaan mukaan laskettaessa joukkueen ottelukohtaista pistekeskiarvoa.
- 20.2.2 Epäurheilijamaisella tavalla luovuttava joukkue suljetaan kilpailusta.
- 20.2.3 Jos joukkue luovuttaa samassa turnauksessa toisen kerran tai ei saavu paikalle otteluun, se suljetaan turnauksesta, ja sen ottelutuloksiksi merkitään DQF.

21 Keskeytyshäviö

21.1 Sääntö

Joukkue häviää ottelun keskeytyksellä, jos se poistuu pelikentältä ennen pelin loppua, tai kaikki joukkueen pelaajat ovat loukkaantuneita ja/tai erotettu pelistä.

21.2 Rangaistus

- 21.2.1 Joukkue, joka täten voittaa ottelun, voi päättää jättää omat pelitilannepisteensä sel-laiseksi kuin ne keskeytyshetkellä olivat tai ottaa luovutusvoiton. Keskeyttävän joukkueen pelitilannepisteet nollataan kummassakin tapauksessa. Jos voittava joukkue päättää ottaa luovutusvoiton, ottelun lopputulosta ei oteta huomioon joukkueen ottelukohtaista pistekeskiarvoa laskettaessa.
- 21.2.2 Keskeyttänyt joukkue suljetaan kilpailusta.

V SÄÄNTÖ – RIKKOMUKSET

22 Rikkomukset

22.1 Määritelmä

Rikkomus on sääntöjen vastainen teko (sääntöriike).

22.2 Rangaistus

Pallo annetaan vastustajalle aloituspalloa (check-ball) varten.

23 Pelaaja tai pallo ulkona kentältä

23.1 Määritelmä

23.1.1 Pelaaja on ulkona, kun hänen jokin ruumiinosansa koskettaa kentän rajoja tai mitä tahansa muuta kentän rajojen ulkopuolella, yläpuolella tai rajalla olevaa, paitsi toista pelaajaa.

23.1.2 Pallo on ulkona, kun se koskettaa:

- pelaajaa tai ketä tahansa muuta henkilöä, joka on kentän ulkopuolella
- lattiaa tai mitä tahansa esinettä, joka on rajalla tai rajan ylä- tai ulkopuolella
- koritelineitä, korilevyn takaosaa tai mitä tahansa esinettä, joka on pelikentän yläpuolella.

23.2 Sääntö

23.2.1 Pallon ulosjoutumisen aiheuttaa pelaaja, jota pallo viimeksi koskettti ennen ulosmenoaan, silloinkin kun pallo koskettaa kentän ulkopuolella muuta kuin pelaajaa.

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

23.2.3 Jos pelaaja tai pelaajat liikkuvat kentän ulkopuolelle kiistapallotilanteessa, syntyy ylösheittotilanne.

24 Kuljetussääntö

24.1 Määritelmä

24.1.1 Kuljetus on palloa hallussaan pitävän pelaajan aiheuttamaa elossa olevan pallon liikettä, kun hän heittää, lyö, vierittää tai pompauttaa palloa lattialla.

24.1.2 Pelaaja aloittaa kuljetuksen, kun hän saatuaan elossa olevan pallon haltuunsa kentällä antaa sille vauhtia heittämällä, lyömällä, vierittämällä tai pompauttamalla sitä lattialla ja koskettaa sitä uudelleen, ennen kuin pallo koskettaa jotakin toista pelaajaa. Kuljetus päättyy sillä hetkellä, jolloin pelaaja koskettaa palloa samanaikaisesti molemmin käsin tai kannattaa palloa yhdellä tai kahdella kädellä.

Kuljetuksen aikana pallo voidaan heittää ilmaan, kunhan pallo osuu lattiaan tai toiseen pelaajaan, ennen kuin kuljettava pelaaja koskee sitä uudestaan kädellään.

Askelten määrää, jotka kuljettaja saa ottaa silloin, kun pallo ei kosketa hänen kättään, ei ole rajoitettu.

24.1.3 Pelaajan, joka vahingossa menettää pallon hallustaan ja saa sen uudelleen haltuunsa, katsotaan koheloineen pallon kanssa.

24.1.4 Seuraavat tapaukset eivät ole kuljetuksia:

- peräkkäiset koriinheittoyritykset
- kohelointi kuljetuksen alussa tai lopussa
- yritykset saada pallo haltuun lyömällä se toisten pelaajien ulottuvilta
- pallon lyöminen pois toisen pelaajan hallusta
- syötön katkaiseminen ja sen jälkeinen pallon haltuunotto
- pallon heittäminen kädestä käteen ja sen ottaminen jälleen kiinni ennen pallon koskettamista lattiaan, edellyttäen ettei tehdä askelrikkomusta
- pallon heittäminen korilevyyn ja sen ottaminen uudestaan haltuun.

24.2 Sääntö

Lopetettuaan kuljetuksen pelaaja ei saa aloittaa sitä uudestaan, ellei hän ole näiden kuljetusten välillä menettänyt kentällä elossa olevaa palloa hallustaan jostakin seuraavasta syystä:

- koriinheittoyritys
- vastustaja koskettaa palloa
- hän on syöttänyt tai koheloinut palloa niin, että se on koskettanut toista pelaajaa.

25 Askelsääntö

25.1 Määritelmä

25.1.1 Askeleet eli askelrikkomus tapahtuu, kun pelaajalla on elossa oleva pallo hallussaan kentällä, ja hän liikuttaa toista tai molempia jalkojaan mihin tahansa suuntaan tämän sääntökohdan rajoitukset ylittäen.

25.1.2 Elossa olevaa palloa kentällä hallussaan pitävä pelaaja saa liikuttaa toista jalkaansa yhden tai useamman kerran mihin suuntaan hyvänsä, jos hän pitää toista jalkaansa, tukijalkaa, kiinni lattiassa samassa paikassa.

25.2 Sääntö

25.2.1 Tukijalan valinta pelaajan saadessa elossa olevan pallon haltuunsa:

- Pelaaja saa pallon haltuunsa seisoessaan molemmat jalat lattiassa:
 - Kun jompikumpi jalka nousee ensimmäisen kerran irti lattiasta, tulee toisesta jalasta tukijalka.
 - Kuljetukseen lähdettyäessä tukijalka ei saa nousta, ennen kuin pallo on irronnut kädestä tai käsistä.
 - Pelaaja saa hypätä ilmaan syötössä tai koriinheitossa, mutta kumpikaan jalka ei saa palata lattiaan ennen pallon irtoamista kädestä tai käsistä.
- Pelaaja, joka saa pallon haltuunsa edetessään tai päättäessään kuljetuksen, saa ottaa kaksi askelta pysähtyäkseen, syöttääkseen tai heittääkseen:
 - Pelaajan saatua pallon haltuunsa sen tulee kuljetuksen aloituksessa irrota hänen käsistään ennen toista askelta.

- Ensimmäinen askel on otettu, kun yksi jalka tai molemmat jalat koskettavat lattiaa sen jälkeen, kun pelaaja on saanut pallon haltuunsa.
- Toinen askel on otettu, kun ensimmäisen askeleen jälkeen toinen jalka koskettaa lattiaa tai molemmat jalat koskettavat lattiaa samanaikaisesti.
- Jos pelaaja pysähtyy ensimmäisellä askeleella, ja hänen molemmat jalkansa koskettavat lattiaa samanaikaisesti, hän saa valita kumman tahansa jalan tukijalakseen ja liikuttaa toista jalkaansa.
- Jos pelaaja palaa lattiaan yhdelle jalalle, hän saa valita vain tämän jalan tukijalakseen ja liikuttaa toista jalkaansa.
- Jos pelaaja hyppää yhdeltä jalalta ensimmäisellä askeleella, hän saa palata lattiaan tasajalkaa toisella askeleella. Tässä tapauksessa pelaaja ei saa valita kumpaakaan jalkaa tukijalakseen. Jos yksi jalka tai molemmat jalat irtoavat lattiasta, kumpikaan jalka ei saa palata lattiaan ennen pallon irtoamista käsistä.
- Jos molemmat jalat ovat ilmassa, ja pelaaja palaa lattiaan tasajalkaa, yhden jalan irrotessa lattiasta tulee toisesta jalasta tukijalka.
- Pelaaja ei saa koskettaa lattiaa peräkkäin samalla jalalla tai molemmilla jaloillaan päätettyään kuljetuksensa tai saatuaan pallon haltuunsa.

25.2.2 Kaatuva tai lattialla makaava tai istuva pelaaja:

- Pelaajan on sallittua kaatua lattialle ja liukua lattialla pallo hallussaan tai saada pallo haltuunsa maatussaan tai istuessaan lattialla.
- On rikkomus, jos pelaaja sen jälkeen pyörii tai yrittää nousta seisomaan pitäen palloa käsissään.

26 Kolmen sekunnin sääntö

26.1 Sääntö

26.1.1 Pelaaja ei saa olla kerrallaan kolmea sekuntia kauempaa kolmen sekunnin alueella silloin, kun elossa oleva pallo on hänen joukkueensa hallussa ja pelikello käy.

26.1.2 Tätä sääntöä ei tule soveltaa pelaajaan, joka:

- yrittää päästä pois kolmen sekunnin alueelta
- on kolmen sekunnin alueella, kun hän tai hänen joukkueoverinsa on heittotilanteessa ja pallo on irtoamaisillaan tai juuri irronnut heittäjän käsistä
- oltuaan tällä alueella vähemmän kuin kolme sekuntia kuljettaa yrittääkseen koriinheittoa.

26.1.3 Siirtyäkseen kolmen sekunnin alueen ulkopuolelle pelaajan on siirrettävä molemmat jalkansa lattialle alueen ulkopuolelle.

27 Viiden sekunnin sääntö

27.1 Määritelmä

27.1.1 Elossa olevaa palloa kentällä hallussaan pitävän pelaajan on syötettävä, heitettävä tai kuljetettava palloa viiden sekunnin kuluessa, kun vastustaja on aktiivisessa oikeassa vartiointiasennossa korkeintaan yhden metrin etäisyydellä.

- 27.1.2 Pallon kierrättämisen jälkeen hyökkääjä ei saa, ollessaan kahden pisteen kaaren sisäpuolella, pitää palloa käsissään ja/tai kuljettaa selkä tai kylki koria kohti enemmän kuin viiden peräkkäisen sekunnin ajan.

28 sääntö on kumottu

29 12 sekunnin sääntö

29.1 Sääntö

- 29.1.1 Pelin viivyttäminen tai passiivinen pelaaminen (joukkue ei yritä tehdä koria) on rikkomus.

Kun:

- pelaaja saa elossa olevan pallon haltuunsa pelikentällä,
- pallo on aloituspallossa (check-ball) puolustajalla käyttämisen jälkeen hyökkääjän käsissä,
- pelitilannekorin tai viimeisen vapaaheiton jälkeen korin tehneen joukkueen vastustajalla on pallo käsissään,

hänen joukkueensa on yritettävä koriinheittoa 12 sekunnin kuluessa.

Koriinheittoyrityksessä 12 sekunnin kuluessa seuraavien ehtojen tulee täytyä:

- pallon tulee irrota heittäjän käsistä, ennen kuin heittokellon äänimerkki kuuluu
- irrottuaan pelaajan käsistä pallon tulee osua korirenkaaseen tai mennä koriin.

- 29.1.2 Kun yritetään koriinheittoa lähellä 12 sekunnin jakson päättymistä ja heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa ilmassa:

- jos pallo menee koriin, mitään rikkomusta ei ole tapahtunut, äänimerkki jätetään huomiotta ja kori hyväksytään
- jos pallo koskettaa korirengasta, mutta ei mene koriin, mitään rikkomusta ei ole tapahtunut, äänimerkki jätetään huomiotta, ja peli jatkuu keskeytyksettä
- jos pallo ei osu lainkaan korirenkaaseen, tapahtuu rikkomus. Jos kuitenkin vastustaja saa pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, äänimerkki jätetään huomiotta, ja peli jatkuu keskeytyksettä.

Silloin kun korilevyn yläreunaan on asennettu heittokellon äänimerkin soidessa syttyvät keltaiset valot, ovat ne ensisijaiset verrattuna äänimerkkiin määritettäessä hyökkäysajan loppumista.

Kaikki rajoitukset, jotka koskevat pallon kiellettyä torjuntaa ja korin häirintää, ovat voimassa.

- 29.1.3 Kun käytössä ei ole heittokelloa ja joukkue ei yritä tarpeeksi aktiivisesti korin tekoa, tulee erotuomarien laskea viimeiset viisi (5) sekuntia hyökkäysajasta ääneen ja selkeästi ojennetulla kädellä laskien (vrt. viralliset käsimerkit).

29.2 Menettely

- 29.2.1 Heittokellon lukema täytyy asettaa uudelleen, kun erotuomari katkaisee pelin:

- virheestä tai rikkomuksesta (ei koske pallon ulosmenoa), jonka aiheuttaa joukkue, jolla ei ole palloa hallussaan
- muusta pätevästä syystä, jonka aiheuttaa joukkue, jolla ei ole palloa hallussaan

Näissä tilanteissa pallonhallinta myönnetään sille joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan, ja heittokello asetetaan 12 sekuntiin.

Jos kuitenkin erotuomari keskeyttää pelin mistä tahansa pätevistä kumpaankaan joukkueeseen liittymättömästä syystä, hyökkäysajan laskenta jatkuu siitä lukemasta, mihin heittokello oli pysäytetty, ellei erotuomareiden mielestä tämä aiheuta haittaa tälle joukkueelle.

- 29.2.2 Heittokellon lukema täytyy asettaa uudelleen 12 sekuntiin, kun pallo annetaan vastustajalle aloituspalloa (check-ball) varten sen jälkeen, kun erotuomari on keskeyttänyt pelin palloa hallussaan pitäneen joukkueen virheen tai rikkomuksen (ml. pallon joutuminen ulos kentältä) jälkeen.

Heittokellon lukema täytyy asettaa uudelleen 12 sekuntiin myös silloin, kun hyökkäysvuoro vaihtuu ylösheittotilanteen kautta.

- 29.2.3 Kun erotuomari on keskeyttänyt pelin palloa hallussaan pitäneen joukkueen tekemän teknisen virheen takia, peliä jatketaan aloituspallon (check-ball) kautta. Heittokellon lukemaa ei muuteta, vaan jatketaan siitä, mihin jäätiin.

- 29.2.4 Kun pallo annetaan joukkueelle aloituspalloa (check-ball) varten osana epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen rangaistusta, heittokello asetetaan 12 sekuntiin.

- 29.2.5 Kun pallo on koskettanut korirengasta, heittokellon lukema asetetaan 12 sekuntiin heti kun joku pelaaja saa pallon haltuunsa.

- 29.2.6 Jos heittokellon äänimerkki annetaan erehdyksessä, kun pallo on jommankumman tai ei kummankaan joukkueen hallussa, äänimerkki jätetään ottamatta huomioon ja peli jatkuu keskeytyksestä.

Jos kuitenkin palloa hallussaan pitänyt joukkue erotuomarien mielestä kärsii tästä, peli keskeytetään, heittokello korjataan näyttämään oikeaa hyökkäysaikaa, ja pallonhallinta palautetaan tälle joukkueelle.

30 Pallon kierrättäminen (Clearing the ball)

30.1 Määritelmä

- 30.1.1 Uusi hyökkäävä joukkue saa oikeuden yrittää pelitilannekoria kierrättämällä pallon kahden pisteen kaaren ulkopuolelle (pallon kierrättäminen).

30.2 Sääntö

- 30.2.1 Onnistuneen pelitilanneheiton tai viimeisen vapaaheiton (pl. ne, joita seuraa pallon hallinta) jälkeen:

- korin tehneen joukkueen vastustaja jatkaa peliä kuljettamalla tai syöttämällä pallon suoraan korin alta (kentän rajojen sisäpuolelta, ei ulkopuolelta) johonkin kohtaan 2 pisteen kaaren toiselle puolelle.
- puolustava pelaaja ei saa pelata palloa törmäyskaaren sisäpuolella.

- 30.2.2 Pelaajan katsotaan olevan kahden pisteen kaaren takana, kun kumpikaan hänen jalkansa ei ole kaaren sisäpuolella tai sen päällä.

- 30.2.3 Epäonnistuneen pelitilanneheiton tai viimeisen vapaaheiton (pl. ne, joita seuraa pallon hallinta) jälkeen:

- jos levypallon saa hyökkäävä pelaaja, hän voi yrittää koriinheittoa ilman että kiertää 2 pisteen kaarta

- jos levypallon saa puolustava pelaaja, hänen tulee kierrättää pallo 2 pisteen kaaren toiselle puolelle (kuljettamalla tai syöttämällä).

30.2.4 Jos puolustava joukkue riistää tai torjuu pallon, sen pitää kierrättää pallo 2 pisteen kaaren toiselle puolelle (kuljettamalla tai syöttämällä).

30.3 Rangaistus

30.3.1 Jos pallo irtoaa pelaajan kädestä/käsistä heittoyrityksessä ilman että se on kierrätetty 2 pisteen kaaren takana, kyseessä on kiertorikkomus ja mahdollinen kori hylätään. Pallo annetaan vastajoukkueelle aloituspalloa (check-ball) varten.).).

31 Pallon kielletty torjunta ja korin häirintä

31.1 Määritelmä

31.1.1 Koriinheittoyritys pelitilanne- ja vapaaheitosta:

- alkaa kun pallo irtoaa pelaajan kädestä tai käsistä heittotilanteessa
- päättyy, kun pallo:
 - putoaa yläpuolelta suoraan koriin ja jää koriin tai menee kokonaan sen läpi
 - ei enää voi mennä koriin
 - osuu korirenkaaseen
 - koskettaa lattiaa
 - kuolee.

31.2 Sääntö

31.2.1 Kyseessä on pallon kielletty torjunta pelitilanneheitossa, kun pelaaja koskee palloon sen ollessa kokonaan korirenkaan tason yläpuolella ja:

- se on putoamassa alaspäin kohti koria, tai
- se on osunut korilevyyn.

31.2.2 Kyseessä on pallon kielletty torjunta vapaaheitossa, kun pelaaja koskee palloon sen ollessa matkalla koria kohti, mutta se ei vielä ole koskettanut korirengasta.

31.2.3 Pallon kiellettyä torjuntaa koskevat rajoitukset ovat voimassa vain siihen asti, kunnes:

- pallo ei enää voi mennä koriin
- pallo on osunut korirenkaaseen.

31.2.4 Kyseessä on korin häirintä, kun:

- pelaaja koskettaa pelitilanneheiton tai viimeisen vapaaheiton jälkeen koria tai korilevyä, kun pallo on kosketuksessa korirenkaaseen
- sellaisen vapaaheiton jälkeen, jota seuraa vielä toinen vapaaheitto, pelaaja koskettaa palloa, koria tai korilevyä, kun on vielä mahdollista, että pallo menisi koriin
- pelaaja työntää kättään korin läpi alapuolelta ja koskettaa palloa
- puolustaja koskee palloa tai koria, kun pallo on korissa, ja tämä teko estää pallon kulun korin läpi
- pelaaja aiheuttaa korilevyn tärinän tai tarttuu korirenkaaseen niin, että erotuomarin näkemyksen mukaan tämä estää tai aiheuttaa korin syntymisen
- pelaaja tarttuu koriin ja pelaa palloa.

31.2.5 Pallon osuttua korirenkaaseen yksikään pelaaja ei saa koskea siihen, kun sillä on vielä mahdollisuus mennä koriin, sen jälkeen kun:

- erotuomari on viheltänyt
 - pallon ollessa heittotilanteessa olevan pelaajan käsissä
 - pallon ollessa ilmassa pelitilanneheitosta tai viimeisestä vapaaheitosta
- ajanottajan äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan päättymisen merkiksi.

Kaikki rajoitukset, jotka koskevat pallon kiellettyä torjuntaa ja korin häirintää, ovat voimassa.

31.3 **Rangaistus**

31.3.1 Jos hyökkääjä tekee rikkomuksen, mahdollisesti syntyvää koria ei hyväksytä. Pallo annetaan vastustajajoukkueelle aloituspalloa (check-ball) varten.

31.3.2 Jos puolustaja tekee rikkomuksen, hyökkäävälle joukkueelle merkitään:

- yksi piste, kun kyseessä oli vapaaheitto
- yksi piste, kun pelitilanneheitto on heitetty yhden pisteen alueelta
- kaksi pistettä, kun pelitilanneheitto on heitetty kahden pisteen alueelta.

Pisteet merkitään ja peliä jatketaan ikään kuin heitto olisi onnistunut.

31.3.3 Jos puolustaja tekee pallon kielletyn torjunnan rikkomuksen viimeisessä vapaaheitossa, niin merkitään yksi piste hyökkäävälle joukkueelle, ja jatketaan rikkomuksen tehneelle puolustajalle tuomitun teknisen virheen rangaistuksella.

VI SÄÄNTÖ – VIRHEET

32 Virheet

32.1 Määritelmä

- 32.1.1 Virhe on sääntöriike, jossa pelaaja on aiheuttanut pelaajakosketuksen vastustajaan ja/tai on käyttäytynyt epäurheilijamaisesti.
- 32.1.2 Joukkueelle voidaan tuomita rajoittamaton määrä virheitä. Rangaistuksista riippumatta virhe tuomitaan, merkitään pöytäkirjaan ja rangaistaan näiden sääntöjen mukaisesti.
- 32.1.3 Henkilökohtaisia virheitä ei merkitä pöytäkirjaan, ellei kyseessä ole epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe.

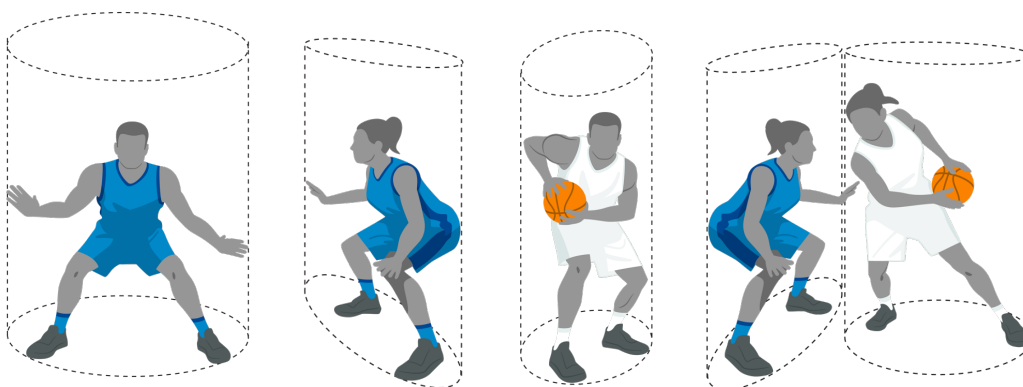
33 Pelaajakosketus – yleisiä periaatteita

33.1 Sylinteriperiaate

Sylinteriperiaate määritellään kuvitellun sylinterin alaksi, jonka pelaaja varaa lattialla. Se sisältää pelaajan yläpuolisen ilmatilan, ja sen rajat ovat seuraavat:

- edessä pelaajan kämmenet
- takana pakarat
- sivuilla käsivarsien ja jalkojen ulkoreunat.

Kädet ja käsivarret voidaan ojentaa vartalon eteen, ei kuitenkaan ulommas kuin jalkojen asento sallii. Käsivarret ovat taivutettuina kyynärvarret ja kädet koholla. Jalkojen etäisyys toisistaan on suhteessa pelaajan pituuteen.



Kuvio 6 Sylinteriperiaate

33.2 Pystysuunnan periaate

Pelin kuluessa jokaisella pelaajalla on oikeus sijoittua kentällä mihin tahansa paikkaan (sylinteriin), johon kukaan vastustaja ei ole sijoittunut.

Tämä pystysuunnan periaate takaa pelaajalle hänen valtaamansa lattia-alan ja sen yläpuolisen ilmatilan hänen hypättyään pystysuoraan ilmaan sylinterissään.

Heti kun pelaaja poistuu omasta pystyasemastaan (sylinteristään) ja tapahtuu vartalo-kosketus vastustajaan, joka on jo ehtinyt vakiinnuttaa oman pystyasemansa (sylinterissä), on pystyasemastaan (sylinteristään) siirtynyt vastuussa syntyneestä kosketuksesta.

Puolustajaa ei saa rangaista lattiasta irtaantumisesta pystysuoraan (omassa sylinterissään) tai siitä, että hänen kätensä ja käsivartensa ovat ojentuneena ylös hänen omassa sylinterissään.

Hyökkääjä, joka on joko lattiassa tai ilmassa, ei saa aiheuttaa kosketusta oikeassa vartiointiasennossa olevaan puolustajaan:

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

33.3 Oikea vartiointiasento

Puolustava pelaaja on ottanut tilanteessa oikean vartiointiasennon, kun:

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

Oikea vartiointiasento ulottuu pystysuunnassa hänen yläpuolelleen (sylinterissä) kattoon asti. Hän saa kohottaa käsivartensa ja kätensä päänsä yläpuolelle tai hypätä pystysuoraan ilmaan, mutta käsien tulee pysyä pystysuunnassa kuvitellussa sylinterissä.

33.4 Pallollisen pelaajan vartiointi

Pallollisen pelaajan (joka pitää tai kuljettaa palloa) vartiointinissa ajan ja etäisyyden rajoitukset eivät ole voimassa.

Pallollisen pelaajan on tiedettävä tulewansa vartioiduksi ja siksi valmistauduttava pysähtymään tai muuttamaan kulkusuuntaansa heti, kun vastustaja ottaa oikean vartiointiasennon hänen edessään, vaikka tämä tapahtuisi sekunnin murto-osassa.

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

Otettuaan tilanteessa aluksi oikean vartiointiasennon puolustaja saa liikkua vartioidakseen vastustajaansa, mutta hän ei saa ojennetuin käsivarsin, olkapäällään, lantiollaan tai jaloillaan estää pallollista kuljettajaa ohittamasta itseään.

Tuomitessaan pallollisen pelin estäminen/törmääminen-tilannetta erotuomarin on käytettävä seuraavia arviointiperusteita:

- Puolustajan on tilanteessa aluksi otettava oikea vartiointiasento kohdistuen rintamasuuntansa vastustajaan ja pitäen molemmat jalkansa lattiassa.
- Puolustaja saa sitten pysyä paikallaan, hypätä ilmaan pystysuoraan, liikkua sivusuuntaan tai perääntyä säilyttääkseen oikean vartiointiasennon.
- Kun hän liikkuu säilyttääkseen aluksi ottamansa oikean vartiointiasennon, toinen tai molemmat jalat saavat hetkittäin olla irti lattiasta, mutta hänen on liikuttava sivuttaan tai taaksepäin, ei kohti pallollista pelaajaa.
- Kosketuksen tulee kohdistua puolustavan pelaajan vartaloon, jolloin tämän katsotaan olleen paikassa ensin.
- Otettuaan oikean vartiointiasennon puolustaja saa kääntyä sylinterissään välttääkseen loukkaantumisen.

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

33.5 **Pallottoman pelaajan vartiointi**

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

Vartioitaessa pallotonta pelaajaa ajan ja pelitilan rajoitukset on otettava huomioon. Puolustava pelaaja ei saa siirtyä asemaansa liikkuvan vastustajan polulle niin lähelle ja/tai niin nopeasti, ettei tällä ole riittävästi aikaa tai tilaa joko pysähtyä tai vaihtaa kulkusuuntaansa.

Pelaajien välinen etäisyys on suoraan suhteessa vastustajan nopeuteen: ei koskaan kuitenkaan vähempää kuin yksi normaali askel.

Jos puolustava pelaaja ei ota huomioon ajan ja pelitilan rajoituksia ottaessaan oikean vartiointiasennon, ja tapahtuu kosketus vastustajaan, hän on vastuussa kosketuksesta.

Kun puolustava pelaaja on alkuun ottanut oikean vartiointiasennon, hän saa liikkua vartioidakseen vastustajaansa. Hän ei saa estää tätä ohittamasta itseään ojentamalla käsivarsiaan, olkapäitään, lantiotaan tai jalkojaan vastustajan kulkutielle. Hän saa kääntyä sylinterissään suojautuakseen loukkaantumiselta.

33.6 **Ilmassa oleva pelaaja**

Pelaaja, joka on hypännyt ilmaan kentän jostain paikasta, on oikeutettu laskeutumaan takaisin samaan paikkaan.

Hän saa laskeutua johonkin toiseen kohtaan kentälle edellyttäen, että alastulokohtaan tai suoralle ponnistuspaikan ja alastulopaikan väliselle polulle ei jo ponnistushetkellä ole sijoittunut vastustajaa.

Jos pelaaja on ponnistanut ylös ja sitten laskeutunut, mutta hänen vauhtinsa aiheuttaa kosketuksen oikeaan vartiointiasentoon lähelle alastulopaikkaa asettuneeseen vastustajaan, niin hyppääjä on vastuussa kosketuksesta.

Pelaaja ei saa siirtyä vastustajan polulle, kun tämä on hypännyt ilmaan.

Ilmassa olevan pelaajan alle siirtyminen ja siten kosketuksen aiheuttaminen on tavallisesti epäurheilijamainen virhe, ja tietyissä tapauksissa se saattaa olla pelistä erottava virhe.

33.7 **Skriinit: oikea ja väärä**

Pelaaja tekee skriinin, kun hän yrittää viivyttää tai estää pallotonta vastustajaa pääsemästä tämän haluamaan asemaan kentällä.

Skriini on oikea, kun pelaaja, joka asettuu vastustajalle skriiniksi (esteeksi):

- on paikallaan (sylinterissään), kun pelaajakosketus tapahtuu
- pitää molemmat jalkansa lattiassa pelaajakosketuksen tapahtuessa.

Skriini on väärä, kun pelaaja, joka asettuu vastustajalle skriiniksi:

- on liikkeessä, kun pelaajakosketus tapahtuu
- ei jätä riittävää välimatkaa paikallaan olevan vastustajan näkökentän ulkopuolelle asettuvassa skriinissä, ja tapahtuu pelaajakosketus
- ei kunnioita ajan ja pelitilan rajoituksia liikkuvan vastustajan eduksi, ja tapahtuu pelaajakosketus.

Jos skriini asetetaan paikallaan olevan vastustajan näkyviin (sivulle tai eteen), skriinin tekijä voi asettua skriiniksi niin lähelle tätä, kuin se ilman kosketusta on mahdollista.

Jos skriini asetetaan paikallaan olevan vastustajan näkökentän ulkopuolelle, skriinin tekijän tulee sallia vastustajalleen yhden tavallisen askeleen ottaminen kohti skriiniä ilman kosketusta.

Jos vastustaja on liikkeessä, on kunnioitettava ajan ja etäisyyden rajoituksia. Skriinin tekijän on jätettävä riittävästi tilaa niin, että estetyksi aiotulle jää mahdollisuus välttää skriini pysähtymällä tai kulkusuuntaansa vaihtamalla.

Tarpeellinen välimatka on aina vähintään yksi, muttei koskaan enempää kuin kaksi normaalia askelta.

Pelaaja, jolle on tehty oikea skriini, on vastuussa jokaisesta skriinin tehneeseen pelaajaan kohdistamastaan kosketuksesta.

33.8 **Törmääminen**

Törmääminen on sääntöjenvastainen pelaajakosketus, jolla pallollinen tai palloton pelaaja ryntää tai työntyy päin vastustajan vartaloa.

33.9 **Estäminen**

Estäminen on sääntöjen vastainen pelaajakosketus, joka estää vastustajan etenemistä pallon kanssa tai ilman palloa.

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

Jos pelaaja laiminlyö pallon, kääntyy päin vastustajaansa ja vaihtaa asemansa vastustajan vaihtaessa, hän on ensisijaisesti vastuussa jokaisesta tapahtuvasta kosketuksesta, elleivät muut seikat vaikuta asiaan.

Ilmaisu "elleivät muut seikat vaikuta" viittaa estetyn pelaajan harkittuun työntöön, törmäykseen tai kiinnipitämiseen.

Pelaajan on luvallista ojentaa käsivarsiaan tai kyynärpäitään sylinterinsä ulkopuolelle ottaessaan asemansa kentällä, mutta niiden on vetäydyttävä sylinteriin, kun vastustaja yrittää ohittaa hänet. Jos käsivarret tai kyynärpäät ovat sylinterin ulkopuolella ja tapahtuu pelaajakosketus, on kyseessä estäminen tai kiinnipitäminen.

Skriiniä tekevä pelaaja syyllistyy estämisvirheeseen, jos hän koskettaa vastustajaansa kämmenillään, huolimatta siitä työntääkö hän vai ei vastustajaa ja/tai pitääkö tai tarttuuko kiinni häneen.

33.10 **Törmäyskaarialueet**

Törmäyskaaret merkitään pelikenttään tarkoituksena ilmaista erityisalue korin alla tapahtuvien törmäys/estäminen-tilanteiden tulkinassa.

Korilleajotilanteessa ilmassa olevan hyökkääjän aiheuttamaa kosketusta törmäyskaarialueella olevaan puolustajaan ei pidä tuomita hyökkääjän virheeksi, ellei hyökkääjä käytä sääntöjenvastaisesti käsiään, käsivarsiaan, jalkojaan tai vartaloaan. Tämä sääntö koskee tilannetta, jossa

- hypättyään ilmaan hyökkääjällä on pallo hallussaan, ja
- hän yrittää koriinheittoa tai syöttää, ja
- puolustajan toinen jalka tai molemmat jalat koskettavat törmäyskaarialuetta.

33.11 **Vastustajan koskettaminen käsin tai käsivarsin**

Vastustajan koskettaminen kädellä tai molemmin käsin ei itsessään ole välttämättä virhe poislukien skriinitilanteet, joissa kosketus vastustajaan molemmilla kämmenillä katsotaan aina virheeksi.

Erotuomareiden on ratkaistava, saavuttiko kosketuksen aiheuttanut pelaaja sillä etua. Jos pelaajakosketus rajoittaa jollain tavoin vastustajan liikkumisvapautta, kyseessä on virhe.

Kyseessä on sääntöjenvastainen käsien tai ojennetun käsivarren käyttö, kun puolustaja puolustusasemassa asettaa ja jättää käden tai käsivarren kiinni pallolliseen tai pallottomaan vastustajaan estääkseen hänen etenemisensä.

Toistuva pallollisen tai pallottoman vastustajan koskettaminen tai tökkiminen on virhe, koska se saattaa johtaa kovakouraiseen pelaamiseen.

Kyseessä on pallollisen hyökkääjän virhe, jos hän:

- koukkaa tai kietaisee käsivartensa tai kyynärpäänsä puolustajan ympäri hyötymistarkoituksessa
- työntää puolustajaa pois tarkoituksena estää tätä pelaamasta tai yrittämästä pelata palloa tai saada enemmän tilaa itselleen
- kuljettaessaan palloa käyttää ojennettua kyynärvartta tai kättä estämään vastustajaa pääsemästä käsiksi palloon.

Kyseessä on pallottoman hyökkääjän virhe, jos hän työntää vastustajaa pois:

- vapautuakseen vastaanottamaan palloa
- estääkseen puolustajaa pelaamasta tai yrittämästä pelata palloa
- tehdäkseen enemmän tilaa itselleen.

33.12 **Post-peli**

Pystysuunnan periaatetta (sylinteriperiaatetta) sovelletaan myös post-pelissä.

Ollessaan post-asemassa on hyökkääjän ja häntä vartioivan vastustajan kunnioitettava toistensa pystysuunnan oikeuksia (sylinterit).

Kyseessä on post-asemassa olevan hyökkääjän tai puolustajan virhe, jos hän työntää olkapäillään tai lantiollaan vastustajaansa pois asemastaan tai rajoittaa vastustajan liikkumisvapautta käyttämällä ojennettua käsivartta, olkapäätä, lantiota, jalkaa tai muuta vartalon osaa.

33.13 **Väärä takaapäin vartiointi**

Väärä takaapäin vartiointi on henkilökohtainen kosketus, jonka puolustaja aiheuttaa vastustajaan takaapäin. Pelkästään se seikka, että puolustaja yrittää tavoitella palloa, ei anna hänelle oikeutta koskettaa vastustajaansa takaa.

33.14 **Kiinnipitäminen**

Kiinnipitäminen on henkilökohtainen kosketus, jolla rajoitetaan vastustajan liikkumisvapautta. Tämä kosketus (kiinnipitäminen) voidaan aiheuttaa millä ruumiinosalla tahansa.

33.15 **Työntäminen**

Työntäminen on henkilökohtainen kosketus, jolla pelaaja millä ruumiinosalla tahansa voimaa käyttäen siirtää tai yrittää siirtää pallollista tai pallotonta vastustajaa paikoiltaan.

33.16 Virheen näytteleminen

Virheen näytteleminen on pelaajan teko, jossa hän yrittää saada epäreilua etua teeskentelemällä, että häntä olisi rikottu, tai käyttämällä teatraalisia liioiteltuja eleitä saadakseen aikaan vaikutelman, että häntä olisi rikottu.

34 Kosketusvirhe

34.1 Määritelmä

34.1.1 Kosketusvirhe on sääntöjen vastainen pelaajan kosketus vastapelaajaan, olipa pallo elossa tai kuollut.

Pelaaja ei saa pitää kiinni, sulkea, työntää, törmätä, kampata tai estää vastustajansa etenemistä ojentamalla kättään, käsivarttaan, kyynärpäätänsä, olkapäätänsä, lantiotaan, jalkaansa, polveaan tai jalkateräänsä; ei liioin taivuttamalla vartaloaan epänormaalisti (sylinterinsä ulkopuolelle) eikä käyttää kovakouraista tai väkivaltaista pelitapaa.

34.2 Rangaistus

Kosketusvirhe on tuomittava sen tekijän joukkueelle.

34.2.1 Jos virheen kohteeksi on joutunut pelaaja, joka ei ole heittotilanteessa:

- pallo annetaan vastustavalle joukkueelle aloituspalloa (check-ball) varten.
- jos rikkoneella joukkueella on joukkuevirheet täynnä, niin noudatetaan sääntökohdan 41 (Joukkuevirheiden rangaistussääntö) määräyksiä ja kaksi (2) vapaaheittoa myönnetään seitsemännestä joukkuevirheestä lähtien.

34.2.2 Jos virheen kohteeksi joutuu pelaaja, joka on heittotilanteessa, myönnetään hänelle vapaaheittoja seuraavasti:

- Jos pelitilanneheitto onnistuu, kori hyväksytään, ja lisäksi yksi vapaaheitto.
- Jos heitto yhden pisteen alueelta epäonnistuu, yksi vapaaheitto. Kaksi (2) vapaaheittoa myönnetään seitsemännestä joukkuevirheestä lähtien.
- Jos heitto kahden pisteen alueelta epäonnistuu, kaksi vapaaheittoa.
- Jos pelaajaa rikotaan pallon ollessa vielä hänen kädessään tai käsissään ja äänimerkki soi varsinaisen peliajan loppumisen tai heittokellon loppumisen merkiksi tai juuri ennen jommankumman soimista, ja syntyy pelitilannekori, korista ei hyväksytä, ja myönnetään yksi tai kaksi vapaaheittoa. Kaksi (2) vapaaheittoa myönnetään seitsemännestä joukkuevirheestä lähtien.

35 Kaksoisvirhe

35.1 Määritelmä

35.1.1 Kaksoisvirhe on tilanne, jossa kaksi vastapelaajaa kutakuinkin samanaikaisesti rikkovat toisiaan.

35.1.2 Jotta kaksi virhettä tulkitaan kaksoisvirheeksi, seuraavien ehtojen täytyy täyttyä:

- Molempiin virheisiin liittyy fyysinen kontakti.
- Kaksi vastapelaajaa rikkoo toisiaan.

35.2 Rangaistus

Kummankin rikkoneen pelaajan joukkueelle on tuomittava kosketusvirhe. Yhtään vapaaheittoa ei myönnetä riippumatta joukkuevirheiden määrästä tai siitä oliko kyseessä pelaajan ensimmäinen tai toinen epäurheilijamainen virhe. Peliä jatketaan seuraavasti:

Jos jotakuinkin samanaikaisesti kaksoisvirheen kanssa:

- tehdään hyväksyttävä pelitilannekori, tai viimeinen vapaaheitto onnistuu, pallo annetaan korin tehneen joukkueen vastustajille aloituspalloa (check-ball) varten
- joukkueella oli pallo hallussaan tai se oli oikeutettu pallonhallintaan, pallo annetaan tälle joukkueelle aloituspalloa (check-ball) varten
- kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutusta pallonhallintaan, syntyy ylösheittotilanne. Pallo annetaan viimeksi puolustaneelle joukkueelle ja heittokello asetetaan 12 sekuntiin.

36 Tekninen virhe

36.1 Käytössäännöt

- 36.1.1 Pelin asianmukainen kulku edellyttää molempien joukkueiden pelaajilta, vaihtopelaajilta täydellistä ja vilpitöntä yhteistyötä erotuomareiden, toimitsijoiden ja mahdollisen kilpailuvalvojan kanssa.
- 36.1.2 Molempien joukkueiden tulee tehdä parhaansa tavoitellakseen voittoa, mutta tämä on tehtävä hyvässä urheiluhengessä ja reilusti pelaten.
- 36.1.3 Jokainen tarkoituksellinen tai toistettu tämän yhteistyön loukkaaminen tai sääntöjen hengen vastainen teko on katsottava tekniseksi virheeksi.
- 36.1.4 Erotuomarit voivat ehkäistä teknisiä virheitä antamalla varoituksia tai jopa jättämällä huomiotta vähäisiä sääntörikkkeitä, jotka selvästi ovat tahattomia ja joilla ei ole vaikutusta peliin, ellei niitä toisteta erotuomarin antaman varoituksen jälkeen.
- 36.1.5 Jos sääntöriike havaitaan pallon ollessa jo elossa, peli katkaistaan ja tekninen virhe tuomitaan. Rangaistus pannaan toimeen, ikään kuin virhe olisi tapahtunut tuomitsemishetkellä. Kaikki, mitä tapahtui sääntöriikkeen ja pelin katkaisemisen välisenä aikana, pysyy voimassa.

36.2 Määritelmä

- 36.2.1 Tekninen virhe on epäurheilijamaisesta käytöksestä tuomittu virhe, joka ei sisällä kosketusta vastapuoleen, esimerkiksi jos pelaaja:
- jättää ottamatta huomioon erotuomarien varoitukset
 - käyttäytyy epäkunnioittavasti erotuomareita, kilpailuvalvojaa, toimitsijoita tai vastustajia kohtaan
 - käyttää loukkaavaa kieltä tai eleitä, jotka saattavat loukata tai yllyttää yleisöä
 - ärsyttää tai pilkkaa vastustajaa
 - estää vastustajaa näkemästä heiluttamalla tai pitämällä käsiään lähellä tämän silmiä
 - heiluttelee liiallisesti kyynärpäitään
 - viivyttää peliä
 - koskettamalla tahallisesti palloa tai estämällä uutta hyökkäävää joukkuetta saamasta palloa välittömästi sen pudottua korin lävitse onnistuneen pelitilannekorin tai vapaaheiton jälkeen

- puolustamalla aktiivisesti törmäyskaaren sisällä onnistuneen pelitilannekorin tai vapaaheiton jälkeen
- estämällä pelin joutuksen aloittamisen/jatkamisen aloituspallolla (check-ball) tai vapaaheitolla
- näyttölee tullee rikotuksi
- syyllistyy puolustajana pallon kiellettyyn torjuntaan viimeisessä vapaaheitossa. Vapaaheitosta hyväksytään yksi piste heittäjälle, ja lisäksi seurauksena on teknisen virheen rangaistus puolustajalle.
- kommunikoi pelin aikana asiattomasti pelikentän ulkopuolella olevien henkilöiden kanssa tai kommunikoi lainkaan valmentajan kanssa.

36.2.2 Joukkueen jäsentä ei eroteta pelistä, jos hänelle on tuomittu kaksi teknistä virhettä.

36.3 Rangaistus

Tekninen virhe lasketaan mukaan joukkuevirheisiin.

36.3.1 Vastustajalle myönnetään yksi vapaaheitto, ja peliä jatketaan seuraavasti:

- Vapaaheitto heitetään välittömästi. Sen jälkeen pallo annetaan aloituspalloa (check-ball) varten sille joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan, kun tekninen virhe tuomittiin.
- Vapaaheitto heitetään myös välittömästi riippumatta siitä, oliko muiden mahdollisten virherangaistusten järjestys määritetty, tai oliko muiden rangaistusten toimeenpano aloitettu. Teknisen virheen vapaaheiton jälkeen peliä jatkaa aloituspallolla (check-ball) se joukkue, jolla oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan, kun tekninen virhe tuomittiin.
- Jos pelitilanneheitosta tai viimeisestä vapaaheitosta syntyi hyväksytty kori, korin tehneen joukkueen vastustaja jatkaa peliä aloituspallolla (check-ball).
- Jos kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutta pallonhallintaan, seuraa ylösheittotilanne. Peliä jatketaan viimeksi puolustaneen joukkueen aloituspallolla (check-ball).

37 Epäurheilijamainen virhe

37.1 Määritelmä

- 37.1.1 Epäurheilijamainen virhe on pelaajan tekemä kosketusvirhe, jossa erotuomarin näkemyksen mukaan aiheutetaan kohtuuton, kova tai vaarallinen kontakti.
- 37.1.2 Pallollisen pelaajan kiinnipitäminen katsotaan epäurheilijamaiseksi virheeksi.
- 37.1.3 Erotuomarien tulee tulkita epäurheilijamaiset virheet johdonmukaisesti samalla tavalla läpi koko ottelun ja arvioida vain tekoa.

37.2 Rangaistus

- 37.2.1 Epäurheilijamainen virhe on kirjattava sen tekijälle.
- 37.2.2 Pelaajan ensimmäisestä epäurheilijamaisesta virheestä myönnetään kaksi (2) vapaaheittoa, joita ei seuraa pallonhallinta. Jos pelaajan ensimmäinen epäurheilijamainen virhe kohdistuu heittotilanteessa olevaan pelaajaan, ja syntyy kori, se hyväksytään, ja lisäksi myönnetään kaksi (2) vapaaheittoa.

- 37.2.3 Pelaajan toisesta epäurheilijamaisesta virheestä myönnetään kaksi (2) vapaaheittoa ja pallonhallinta. Jos pelaajan toinen epäurheilijamainen virhe kohdistuu heittotilanteessa olevaan pelaajaan, ja syntyy kori, se hyväksytään, ja lisäksi myönnetään kaksi (2) vapaaheittoa ja pallonhallinta.
- 37.2.4 Kaikista epäurheilijamaisista virheistä lasketaan kaksi (2) joukkuevirhettä.
- 37.2.5 Pelaaja erotetaan pelistä, jos hänelle on tuomittu kaksi epäurheilijamaisesta virhettä.
- 37.2.6 Jos pelaaja erotetaan pelistä sääntökohdan 37.2.5 mukaan, niin kyseinen epäurheilijamainen virhe on ainoa virhe, joka rangaistaan. Mitään lisärangaistusta pelistä erottamisesta ei tule.

38 Pelistä erottava virhe

38.1 Määritelmä

- 38.1.1 Mikä tahansa räikeän epäurheilijamainen pelaajan tai vaihtopelaajan käyttäytyminen on pelistä erottava virhe.

38.2 Väkivalta

- 38.2.1 Urheiluhengen ja reilun pelin vastaista väkivaltaa saattaa esiintyä ottelun aikana. Erotuomareiden ja tarvittaessa järjestyksenvalvojen on pysäytettävä se heti alkuunsa.
- 38.2.2 Aina kun pelikentällä tai sen läheisyydessä esiintyy väkivaltaa, jossa pelaajat ovat mukana, erotuomarien on ryhdyttävä tarpeellisiin toimenpiteisiin lopettaakseen sen.
- 38.2.3 Kuka tahansa edellä mainituista henkilöistä, joka syyllistyy räikeään hyökkäävään tekkoon vastustajia tai erotuomareita kohtaan, on erotettava pelistä. Erotuomarien on raportoitava tapahtumasta kilpailun järjestävälle organisaatiolle.
- 38.2.4 Järjestyksenvalvojat saavat astua pelikentälle vain erotuomarien heitä pyytäessä. Jos kuitenkin yleisö tulee katsomosta kentälle ilmeisenä aikomuksena aiheuttaa häiriöitä, on järjestyksenvalvojen välittömästi tultava väliin suojelemaan joukkueita ja erotuomareita.
- 38.2.5 Kaikki muut alueet mukaan lukien sisääntuloväylät, oviaukot, käytävät, pukuhuoneet jne. kuuluvat kilpailun järjestäjien ja järjestyksenvalvojen määräysvaltaan.
- 38.2.6 Erotuomareiden ei tule sallia pelaajien tai vaihtopelaajien fyysistä toimintaa, jonka seurauksena turnauksen välineistö voi vahingoittua.
- Kun erotuomarit havaitsevat tämän luonteista käytöstä, toimintaan syyllistynyttä joukkuetta on varoitettava.
- Jos toiminta jatkuu, on rikkoneelle henkilölle tai henkilöille tuomittava välittömästi tekninen tai jopa pelistä erottava virhe.

38.3 Rangaistus

- 38.3.1 Pelistä erottava virhe on kirjattava sen tekijälle.
- 38.3.2 Asianomaisten sääntökohtien mukaisesti pelistä erotetun tulee poistua kentältä.
- 38.3.3 Myönnetään kaksi (2) vapaaheittoa:
- kenelle tahansa vastajoukkueen pelaajalle, kun kyseessä ei ole kosketusvirhe
 - rikotulle pelaajalle, kun kyseessä on kosketusvirhe.
- Vapaaheittoa seuraa heittäneen joukkueen aloituspallo (check-ball).

- 38.3.4 Kaikista pelistä erottavista virheistä lasketaan kaksi (2) joukkuevirhettä.
- 38.3.5 Lisäksi kilpailun järjestäjä voi sulkea pelistä erotetun joukkueen jäsenen kilpailutapahtumasta. Tämän lisäksi ja tästä riippumatta kilpailujärjestäjän tulee sulkea kilpailusta väkivaltaisen käytökseen, verbaaliseen tai fyysiseen aggressiivisuuteen, räikeään ottelutulosten vääristelyyn ja FIBA:n Anti-Doping -sääntöjen (FIBA Internal Regulations, nide 4) rikkomiseen syyllistyneet henkilöt.
- 38.3.6 Lisäksi kilpailujärjestäjä voi sulkea koko joukkueen kilpailutapahtumasta johtuen joukkueen muiden jäsenten tekemisistä (tai tekemättä jättämisestä) edellä mainittujen tapahtumien aikana. Sääntökohdan 38 mukainen pelistä erottaminen/kilpailusta sulkeminen ei rajoita FIBA:n oikeutta määrätä kurinpitoseuraamuksia tapahtuman järjestyssääntöjen, play.fiba3x3.com sivuston käyttöehtojen ja FIBA:n Internal Regulations -säännösten mukaisesti.

39 Tappelu

39.1 Määritelmä

Tappelu on kahden tai useamman vastustajan keskinäinen yhteenotto (pelaajat, vaihtopelaajat).

Tämä sääntökohta koskee vain vaihtopelaajia, jotka poistuvat joukkuepenkkialueelta tappelun tai siihen mahdollisesti johtavan tilanteen aikana.

39.2 Sääntö

- 39.2.1 Vaihtopelaajat, jotka poistuvat joukkuepenkkialueeltaan tappelun tai sellaiseen mahdollisesti johtavan tilanteen aikana, on erotettava pelistä. Jos vaihtopelaaja poistuu joukkuepenkkialueeltaan auttaakseen erotuomareita järjestyksen ylläpidossa tai sen palauttamisessa, häntä ei eroteta pelistä.
- 39.2.2 Jos vaihtopelaaja poistuu joukkuepenkkialueeltaan eikä auta tai yritä auttaa erotuomareita järjestyksen ylläpidossa tai sen palauttamisessa, hänet on erotettava pelistä.

39.3 Rangaistus

- 39.3.1 Jos tilanteessa on erotettu pelistä molempien joukkueiden henkilöitä tämän sääntökohdan perusteella, eikä ole muita virherangaistuksia toimeenpantavana, peliä jatketaan seuraavasti.

Jos jotakuinkin samanaikaisesti, kun peli keskeytettiin tappelun vuoksi:

- tehdään hyväksyttävä kori pelitilanneheitosta tai viimeisestä vapaaheitosta, korin tehneen joukkueen vastustaja jatkaa peliä aloituspallolla (check-ball).
- jommallakummalla joukkueella oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan, se joukkue jatkaa peliä aloituspallolla (check-ball).
- kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutta pallonhallintaan, viimeksi puolustanut joukkue jatkaa peliä aloituspallolla (check-ball).

- 39.3.2 Kaikista pelistä erottavista virheistä lasketaan kaksi (2) joukkuevirhettä.

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

40 sääntö on kumottu

41 Joukkuevirheiden rangaistussääntö

41.1 Määritelmä

- 41.1.1 Joukkuevirhe on pelaajan tai vaihtopelaajan tekemä henkilökohtainen, tekninen, epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe. Joukkueen joukkuevirheet ovat täynnä, kun sen pelaajille ja vaihtopelaajille on tuomittu kuusi (6) joukkuevirhettä.
- 41.1.2 Kaikkien pelitauolla tehtyjen joukkuevirheiden katsotaan tapahtuneiksi varsinaisella peliajalla tai jatkoajalla.
- 41.1.3 Pelaajia ei poisteta kentältä heidän tekemien virheiden lukumäärän perusteella (pl. sääntökohdat 37.2.5 ja 38).

41.2 Sääntö

- 41.2.1 Joukkueen 7., 8. ja 9. joukkuevirheestä tuomitaan kaksi (2) vapaaheittoa. Joukkueen 10. ja sen jälkeisistä joukkuevirheistä tuomitaan kaksi (2) vapaaheittoa ja pallonhallintaa. Tätä sääntökohtaa sovelletaan myös epäurheilijamaisiin ja heittotilannevirheisiin ja se kumoaa sääntökohdat 34 ja 37. Tätä sääntökohtaa ei sovelleta teknisiin virheisiin. Virheen kohteeksi joutuneen pelaajan on heitettävä vapaaheitot.
- 41.2.2 Jos kosketusvirheen tekee elossa olevaa palloa hallussaan pitävän tai pallonhallintaan oikeutetun joukkueen pelaaja, rangaistuksena on vastustajan aloituspallo (check-ball).

42 Erikoistilanteet

42.1 Määritelmä

Erikoistilanteita voi esiintyä, kun samalla sääntörikettä seuraavalla pysäytetyn pelikellon jaksolla tuomitaan lisää sääntörikkettä.

42.2 Menettely

- 42.2.1 Kaikki virheet tuomitaan ja rangaistukset määrätään.
- 42.2.2 Virheiden keskinäinen tapahtumajärjestys määritetään.
- 42.2.3 Kaikki molemmille joukkueille tuomitut samanlaiset rangaistukset sekä kaikki kaksoisvirheiden rangaistukset kumotaan tapahtumajärjestyksessä. Kun rangaistukset on kirjattu ja kumottu, jatketaan, kuin niitä ei koskaan olisi ollutkaan.
- 42.2.4 Jos on tuomittu tekninen virhe, sen rangaistus toimeenpannaan ensiksi, riippumatta siitä, onko muiden rangaistusten järjestys määritetty tai onko niiden toimeenpano aloitettu.
- 42.2.5 Viimeisen toimeenpantavan rangaistuksen osana saatu oikeus pallon hallintaan kumoaa aikaisemmat oikeutukset pallonhallintaan.
- 42.2.6 Kun pallo on tullut eloon rangaistuksena olevaa ensimmäistä vapaaheittoa tai aloituspalloa (check-ball) varten, ei tätä rangaistusta voida enää käyttää jäljellä olevien rangaistusten kumoamiseen.
- 42.2.7 Kaikki jäljelle jääneet rangaistukset pannaan toimeen tuomitsemisjärjestyksessä.

42.2.8 Jos vastajoukkueille tuomittujen samanlaisten rangaistusten kumoamisen jälkeen ei ole jäljellä muita rangaistuksia, peliä jatketaan seuraavasti:

Jos jotakuinkin samanaikaisesti kuin ensimmäinen sääntöriike:

- tehdään hyväksyttävä kori pelitilanneheitosta tai viimeisestä vapaaheitosta, korin tehneen joukkueen vastustaja jatkaa peliä aloituspallolla (check-ball).
- jommallakummalla joukkueella oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan, se joukkue jatkaa peliä aloituspallolla (check-ball).
- kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutta pallonhallintaan, viimeksi puolustanut joukkue jatkaa peliä aloituspallolla (check-ball).

43 Vapaaheitot

43.1 Määritelmä

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

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

43.2 Sääntö

43.2.1 Kun tuomitaan henkilökohtainen virhe, epäurheilijamainen virhe tai pelistä erottava kosketusvirhe, vapaaheitto tai -heitot myönnetään seuraavasti:

- Virheen kohteeksi joutuneen pelaajan tulee heittää vapaaheitto tai -heitot.
- Jos hänet on pyydetty vaihdettavaksi, hänen on heitettävä vapaaheitto tai -heitot ennen poistumistaan kentältä.
- Jos hänen on poistuttava kentältä loukkaannuttuaan tai pelistä erottamisen vuoksi, hänen tilalleen tulevan vaihtopelaajan on heitettävä vapaaheitto tai -heitot. Jos vaihtopelaajaa ei ole enää käytettävissä, kuka tahansa kanssapelaaja saa heittää vapaaheiton tai -heitot.

43.2.2 Kun tuomitaan tekninen virhe tai pelistä erottava virhe, jossa ei ole pelaajakontaktia, kuka tahansa vastapelaaja saa heittää vapaaheiton tai -heitot.

43.2.3 Vapaaheittäjän tulee:

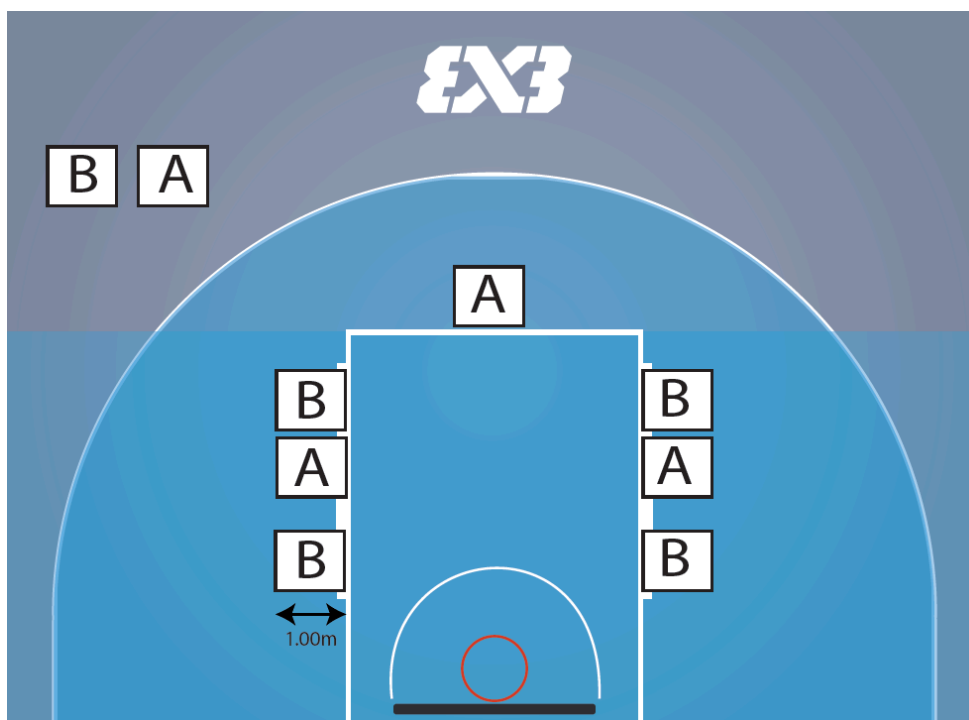
- asettua vapaaheittoviivan taakse
- käyttää mitä heittotapaa tahansa siten, että pallo menee yläpuolelta koriin tai osuu korirenkaaseen
- heittää viiden sekunnin kuluessa siitä, kun erotuomari luovuttaa pallon hänen käyttöönsä
- olla koskettamatta vapaaheittoviivaa tai kolmen sekunnin aluetta, ennen kuin pallo on mennyt koriin tai koskettanut korirengasta
- olla harhauttamatta vapaaheitossa (eli hän ei saa olla vain heittävinään).

43.2.4 Reunapaikkojen pelaajat saavat asettua vuorotellen kolmen sekunnin alueen sivuille merkityille reunapaikoille, joiden syvyydeksi katsotaan yksi metri (kuvio 7).

Nämä pelaajat reunapaikoilla eivät saa:

- asettua muille kuin heille oikeutetuille reunapaikoille
- astua kolmen sekunnin alueelle tai puolueettomalle välikaistalle tai siirtyä pois reunapaikaltaan, ennen kuin pallo irtoaa vapaaheittäjän käsistä

- häiritä vapaaheittäjää toiminnallaan.



Kuvio 7 Vaihtoehtoiset paikat pelaajille vapaaheittojen aikana

- 43.2.5 Muiden kuin reunapaikkojen pelaajien tulee pysyä vapaaheittoviivan jatkeiden ja kahden pisteen kaaren takana siihen hetkeen saakka, kunnes vapaaheitto päättyy.
- 43.2.6 Vapaaheiton tai -heittojen aikana, joita seuraa toinen vapaaheittokokonaisuus tai sisäänheitto, kaikkien pelaajien on pysyttävä vapaaheittoviivan jatkeen ja kahden pisteen kaaren takana.

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

43.3 Rangaistus

- 43.3.1 Jos vapaaheitto onnistuu ja vapaaheittäjä itse tekee rikkomuksen, pistettä ei myönnetä.
Pallo annetaan vastustajalla pelin jatkamista varten aloituspallolla (check-ball), ellei tilanteessa ole vielä vapaaheittoja tai rangaistukseen kuuluvaa sisäänheittoa jäljellä.
- 43.3.2 Jos vapaaheitto onnistuu ja rikkomuksen tekee joku muu kuin vapaaheittäjä:
- kori hyväksytään
 - rikkomusta ei oteta huomioon.
- Viimeisen vapaaheiton ollessa kyseessä pallo annetaan vastajoukkueelle pelin jatkamista varten aloituspallolla (check-ball).
- 43.3.3 Jos vapaaheitto ei onnistu ja rikkomuksen tekee:
- vapaaheittäjä tai hänen joukkueoverinsa viimeisessä vapaaheitossa, pallo annetaan vastajoukkueelle pelin jatkamista varten aloituspallolla (check-ball), paitsi jos vapaaheittäjän joukkueella on oikeus pallonhallintaan.
 - vapaaheittäjän vastustaja, vapaaheittäjä saa uusintaheiton.

- molemmat joukkueet viimeisessä vapaaheitossa, pallo annetaan viimeksi puolustaneelle joukkueelle pelin jatkamista varten aloituspallolla (check-ball).

44 Korjattavissa olevat erehdykset

44.1 Määritelmä

Erotuomarit voivat korjata erehdyksen, jos pelisäännön määräys on vahingossa jäänyt toteuttamatta, mutta vain seuraavissa tapauksissa:

- myönnettiin ansaitsematon vapaaheitto tai -heitot
- jätettiin antamatta ansaittu vapaaheitto tai -heitot
- erotuomarit hyväksyivät tai hylkäsivät pisteen tai pisteitä erehdyksessä
- annettiin väärän pelaajan heittää vapaaheitto tai -heitot.

44.2 Yleinen menettely

44.2.1 Jotta erehdys edellä mainituissa kohdissa voidaan korjata, tulee erotuomarin, toimitsijoiden tai mahdollisen kilpailuvalvojan huomata se, ennen kuin pallo tulee uudelleen eloon sen jälkeen, kun pelikello on käynnistynyt ja pallo on tämän jälkeen ensimmäisen kerran kuollut.

44.2.2 Erotuomari tai kilpailuvalvoja voi pysäyttää pelin heti huomattuaan korjattavan erehdyksen, kunhan ei tuota sillä kummallekaan joukkueelle haittaa.

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

44.2.4 Erehdyksen korjaamisen jälkeen peli jatkuu aloituspallolla (check-ball), ellei näissä säännöissä muuta määrätä. Pallo annetaan sen joukkueen haltuun, jolla oli oikeus pallonhallintaan sillä hetkellä, kun peli keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

44.2.5 Sen jälkeen, kun erehdys on havaittu ja se on vielä korjattavissa:

- Jos pelaaja, jonka on osallistuttava erehdyksen korjaamiseen, on joukkuepenkillään, koska hänet on sääntöjen mukaisesti vaihdettu kentältä, hänen tulee palata pelikentälle erehdyksen korjaamiseksi, jolloin hänestä tulee jälleen pelaaja. Erehdyksen korjaamisen jälkeen hän saa jäädä peliin tai poistua pelikentältä.
- Jos pelaaja on vaihdettu kentältä, koska hän on loukkaantunut tai hänet on erotettu pelistä, hänen vaihtopelaajansa on osallistuttava erehdyksen korjaamiseen.

44.2.6 Korjattavissa olevia erehdyksiä ei voida korjata enää sen jälkeen, kun päätuomari on allekirjoittanut pöytäkirjan.

44.2.7 Ennen kuin päätuomari allekirjoittaa pöytäkirjan, erotuomarit voivat milloin tahansa korjata pöytäkirjan virheet, jotka koskevat pisteiden sekä virheiden ja käytettyjen aikalisien määriä, tai peli- tai heittokellon käyttäjän virheet, joissa pelikello tai heittokello on käynyt liikaa tai liian vähän.

44.3 Eritymen menettely

44.3.1 Jos myönnettiin ansaitsemattomia vapaaheittoja, erehdyksen seurauksena heitetty vapaaheitto tai -heitot mitätöidään, ja peli jatkuu seuraavasti:

- Jos pelikello ei ole vielä käynnistynyt erehdyksen jälkeen, se joukkue, jonka vapaaheitot mitätöitiin, jatkaa peliä kaaren takaa aloituspallolla (check-ball).
- Jos pelikello on käynnistynyt erehdyksen jälkeen ja:

- samalla joukkueella oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan sekä erehdyksen tapahtumis- että havaitsemishetkellä, tai
- kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan, kun erehdys havaittiin, niin pallo annetaan sille joukkueelle, jolla oli oikeus pallonhallintaan, kun erehdys tapahtui.
- Jos pelikello on käynnistynyt ja erehdyksen havaitsemishetkellä pallo on eri joukkueen hallussa (tai sillä on oikeus pallonhallintaan) kuin erehdyksen tapahtumishetkellä, seuraa ylösheittotilanne. . Viimeksi puolustanut joukkue jatkaa peliä kaaren takaa aloituspalloa (check-ball).
- Jos pelikello on käynnistynyt ja erehdyksen havaitsemishetkellä on tuomittu vapaaheittorangaistus, vapaaheitto tai -heitot heitetään, ja pallo annetaan aloituspalloa (check-ball) varten kaaren taakse sille joukkueelle, jolla oli oikeus pallonhallintaan, kun erehdys tapahtui.

44.3.2 Jos jätettiin antamatta ansaittu vapaaheitto tai -heitot:

- Jos pallo on ollut erehdyksen tapahtumisesta alkaen saman joukkueen hallussa, jatketaan erehdyksen korjauksen jälkeen kuten normaalisti vapaaheitoista.
- Jos sama joukkue, joka erehdyksessä sai pallonhallinnan, tekee korin, erehdystä ei oteta huomioon.

44.3.3 Jos annettiin väärän pelaajan heittää vapaaheitto tai -heitot:

Nämä erehdyksessä heitetyt vapaaheitot ja pallonhallinta, jos se oli osana rangaistusta, mitätöidään, ja pallo annetaan vastustajalle aloituspalloa (check-ball) varten kaaren taakse, ellei muista sääntörikkeistä johtuvia rangaistuksia ole toimeenpantavana.

VIII SÄÄNTÖ – EROTUOMARIT, TOIMITSIJAT, KILPAILUVALVOJA JA HEIDÄN VELVOLLISUUTENSA JA OIKEUTENSA

45 Erotuomarit, toimitsijat ja kilpailuvalvoja

- 45.1 Erotuomareita on kaksi. Heillä on apunaan toimitsijat ja kilpailuvalvoja, jos hänet on oteltuun nimetty.
- 45.2 Toimitsijat ovat kirjuri, tulostaulun käyttäjä ja heittokellon käyttäjä.
- 45.3 Kilpailuvalvoja istuu toimitsijapöydän takana. Hänen pääasiallinen tehtävänsä ottelun aikana on valvoa toimitsijoiden työskentelyä sekä avustaa erotuomareita, jotta peli sujuisi joustavasti.
- 45.4 Ottelun erotuomareilla ei tulisi olla mitään yhteyttä kumpaankaan joukkueeseen.
- 45.5 Erotuomareiden, toimitsijoiden ja kilpailuvalvojan tulee johtaa peliä näiden sääntöjen mukaisesti, eikä heillä ole oikeutta suostua niiden muutoksiin.
- 45.6 Erotuomareiden asuun kuuluvat erotuomaripaita, mustat pitkät housut, mustat sukat ja mustat koripallokengät.
- 45.7 Erotuomareiden ja toimitsijoiden tulee olla yhtenäisesti pukeutuneita.

46 Kilpailuvalvoja

Mahdollisen kilpailuvalvojan tehtäviin kuuluu seuraavat:

- 46.1 Kilpailuvalvoja tarkastaa ja hyväksyy kaikki varusteet, joita pelissä käytetään.
- 46.2 Kilpailuvalvoja määrää virallisen pelikellon, heittokellon ja aikalisäkellon sekä hyväksyy toimitsijat.
- 46.3 Kilpailuvalvoja valitsee pelipallon vähintään kahdesta järjestäjän esittämästä käytetystä pallosta. Jos kumpikaan niistä ei sovellu pelipalloksi, hän voi valita parhaan käytettävissä olevan pallon.
- 46.4 Kilpailuvalvoja ei saa sallia pelaajien pitää esineitä, jotka saattavat aiheuttaa muiden pelaajien loukkaantumisen.
- 46.5 Kilpailuvalvoja ilmoittaa erotuomareille kaikista FIBAn Internal Regulations -säännösten, näiden pelisääntöjen ja virallisten 3x3 -sääntötulkintojen rikkomuksista.
- 46.6 Kilpailuvalvojalla on valta keskeyttää ottelu olosuhteiden vaatiessa. Saadakseen erotuomarien huomion, kilpailuvalvoja saa keskeyttää pelin vain tehdyn korin jälkeen, ilman että kumpikaan joukkue kärsii siitä.
- 46.7 Kilpailuvalvojalla on valta päättää, että joukkue häviää ottelun luovutuksella.
- 46.8 Kilpailuvalvoja tarkastaa huolellisesti pöytäkirjan peliajan ja jatkoajan päätyttyä tai milloin pitää sitä tarpeellisena.

- 46.9 Kilpailuvalvoja varmistaa, että erotuomarit hyväksyvät allekirjoituksellaan pöytäkirjan peliajan päätyttyä. Tämä päättää erotuomarien tehtävät ja yhteyden ottelutapahtumaan. Erotuomarien toimivalta alkaa heidän saapuessaan pelikentälle ja päättyy, kun pelikellon äänimerkki kuuluu peliajan lopuksi, ja he hyväksyvät ottelun päättyneeksi.
- 46.10 Kilpailuvalvoja varmistaa, että erotuomarit kirjaavat pukuhuoneessa ennen pöytäkirjan allekirjoittamista sen kääntöpuolelle seuraavanlaiset mahdolliset tapahtumat:
- luovutus tai pelistä erottaminen
 - joukkueen jäsenten epäurheilijamainen toiminta, joka tapahtuu aiemmin kuin viisi (5) minuuttia ennen ottelun aikataulun mukaista alkamisaikaa tai ottelun päätyttyä ennen pöytäkirjan allekirjoittamista.
- Mahdollisen kilpailuvalvojan on tällöin lähetettävä yksityiskohtainen selostus tapahtuneesta kilpailun järjestävälle organisaatiolle.
- 46.11 Jos kilpailuvalvojaa ei ole nimetty, hänen tehtävänsä siirtyvät erotuomareille.
- 46.12 Jos käytettävissä on videotarkistuslaitteisto (Instant Replay System, IRS), kilpailuvalvoja hyväksyy sen ja käyttää sitä pelin aikana.
- 46.13 Kilpailuvalvojalla on valta päättää kaikista seikoista, joista ei ole erityistä mainintaa näissä säännöissä.

47 Erotuomarien velvollisuudet ja toimivalta

- 47.1 Erotuomareilla on valta tehdä päätöksensä sääntöjen rikkomisesta, tapahtuipa se kentän sisä- tai ulkopuolella, mukaan lukien toimitsijapöytä ja välittömästi rajaviivojen takana olevat alueet.
- 47.2 Erotuomarien tulee viheltää sääntörikkkeen tapahtuessa, peliajan tai jatkoajan päättyessä tai katsoessaan tarpeelliseksi katkaista pelin. Erotuomarien ei tule viheltää onnistuneen pelitilannekorin tai vapaahetken jälkeen eikä silloin, kun pallo tulee eloon.
- 47.3 Erotuomarit arpoivat aloittajan kolikonheitolla ennen pelin alkamista.
- 47.4 Harkitessaan, tuomitaanko tapahtunut kosketus tai rikkomus, erotuomareiden on jokaisessa tapauksessa otettava huomioon ja painotettava oikein seuraavat perusperiaatteet:
- pelisääntöjen henki ja tarkoitus sekä ottelun eheyden säilyminen
 - johdonmukaisuus sovellettaessa hyöty/haitta -käsitettä. Erotuomareiden ei tulisi katkaista pelin sujuvaa etenemistä tarpeettomasti tuomitsemalla satunnainen pelaajakosketus, joka ei tuota hyötyä kosketuksesta vastuussa olevalle pelaajalle eikä haittaa hänen vastustajaansa.
 - terveen järjen johdonmukainen käyttäminen kaikissa otteluissa ottaen huomioon osallistuvien pelaajien taso sekä asenne ja toiminta ottelun aikana
 - johdonmukaisuus pelin hallinnan ja sujuvuuden tasapainottamisessa aistien jatkuvasti, mitä osallistujat yrittävät tehdä, ja puuttuen tilanteisiin pelin vaatimusten mukaisesti.

- 47.5 Instant Replay System (IRS) – sääntökohta ei ole käytössä Suomessa.
- 47.5.1 IRS Challenge – sääntökohta ei ole käytössä Suomessa
- 47.5.2 IRS Challenge – sääntökohta ei ole käytössä Suomessa
- 47.5.3 IRS Challenge – sääntökohta ei ole käytössä Suomessa
- 47.5.4 IRS Challenge – sääntökohta ei ole käytössä Suomessa
- 47.6 Erotuomareilla on valta päättää kaikista seikoista, joista ei ole erityistä mainintaa näissä säännöissä.
- 47.7 Jos jompikumpi joukkueista tekee vastalauseen, erotuomarien (jos kilpailuvalvojaa ei ole) on saatuaan tiedon vastalauseen syystä raportoitava kirjallisesti kilpailun järjestäjälle organisaatiolle.
- 47.8 Jos erotuomari loukkaantuu tai jostain muusta syystä ei voi jatkaa tehtäviään viiden minuutin kuluessa, peliä jatketaan. Jäljellä oleva erotuomari tuomitsee ottelun loppuun asti, ellei ole mahdollista korvata loukkaantunutta erotuomaria toisella, kelpuuttavalla erotuomarilla. Kysyttyään neuvoa mahdolliselta kilpailuvalvojalta peliä jatkava erotuomari päättää loukkaantuneen erotuomarin mahdollisesta korvaamisesta.
- 47.9 Jos päätöksen selventämiseksi tarvitaan suullista ilmausta, se on kaikissa kansainvälisissä otteluissa tehtävä englannin kielellä.
- 47.10 Kaikilla erotuomareilla on valta tehdä päätöksiä velvollisuuksiensa rajoissa, mutta heillä ei ole oikeutta syrjäyttää tai asettaa kyseenalaiseksi toisen erotuomarien päätöksiä.
- 47.11 Erotuomarien ratkaisut ja tulkinnat koripallon virallisista pelisäännöistä ovat lopullisia, tekivätpä he varsinaista päätöstä tai eivät, eikä niitä voida jättää noudattamatta tai kiistää, lukuun ottamatta tilanteita, joista voidaan tehdä vastalause (ks. liite C).

48 Kirjurin velvollisuudet

- 48.1 Kirjurilla on oltava käytössään pöytäkirja, ja hänen on huolehdittava:
- joukkueiden merkitsemisestä eli ottelussa pelaavien pelaajien nimien ja numeroiden merkitsemisestä. Kun tapahtuu sääntöriike, joka koskee pelaajien numeroita, hänen on ilmoitettava asiasta lähimmälle erotuomarille niin pian kuin mahdollista.
 - pistetilanteesta merkitsemällä juoksevasti tekojärjestyksessä pöytäkirjaan sekä pelitilannekorit että onnistuneet vapaaheitot
 - kummallekin joukkueelle tuomittujen virheiden kirjaamisesta. Kirjurin on huomautettava erotuomarille heti, kun joukkueelle tuomitaan kuudes (6.) ja myös kymmenes (10.) virhe. Samoin hänen kirjattava epäurheilijamaiset virheet pelaajille ja huomautettava erotuomarille heti, kun pelaaja on tehnyt kaksi epäurheilijamaisista virhettä, ja hänet on erotettava pelistä.
 - aikalisien kirjaamisesta. Hänen on ilmoitettava erotuomareille, kun joukkueella ei ole enää aikalisia käytettävissä peliajalla tai jatkoajalla.
 - kolikonheiton tuloksesta kirjaamalla kumpi joukkue aloitti ottelun pallonhallinnalla.

48.2 Jos pöytäkirjaa pidettäessä tapahtunut erehdys huomataan:

- ottelun kuluessa, kirjurin on odotettava ensimmäistä kuolleen pallon tilannetta, ennen kuin kertoo asiasta erotuomareille
- pelaajan tai jatkoajan päättymisen jälkeen, mutta ennen kuin erotuomari on allekirjoittanut pöytäkirjan, erehdys on korjattava, vaikka tämä korjaus muuttaisi ottelun lopputuloksenkin
- sen jälkeen, kun erotuomari on allekirjoittanut pöytäkirjan, erehdyttä ei voi enää korjata. Erotuomarien tai mahdollisen kilpailuvalvojan täytyy raportoida kilpailun järjestävälle organisaatiolle tapahtuneesta.

49 Tulostaulun käyttäjän velvollisuudet

49.1 Tulostaulun käyttäjän tulee huolehtia tulostaulusta ja avustaa kirjuria. Mikäli tulostaulun ja virallisen pöytäkirjan välillä on sellainen ristiriita, jonka syytä ei voida selvittää, pöytäkirja on ensisijainen, ja tulostaulun näyttämä korjataan pöytäkirjan mukaiseksi.

Tulostaulun käyttäjällä on oltava käytössään pelikello ja aikalisäkello, ja hänen on:

- mitattava peliaika, aikalisät ja pelitauot
- varmistettava, että erittäin voimakasääninen äänimerkki kuuluu automaattisesti pelaajan tai jatkoajan päättyessä
- saatettava ajan päättymisen millä tahansa tavalla erotuomareiden tietoon välittömästi, jos hänen äänimerkinsä ei soi tai sitä ei kuulla.

49.2 Tulostaulun käyttäjän on mitattava peliaikaa seuraavasti:

- käynnistettävä pelikello, kun:
 - aloituspallossa (check-ball) pallo on hyökkääjän käytettävissä sen jälkeen, kun se on käynyt puolustajalla
 - onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen uusi hyökkäävä joukkue saa pallon haltuunsa
 - epäonnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen pallo jää ja koskettaa kentällä olevaa pelaajaa
- pysäytettävä pelikello, kun:
 - peliaika päättyy, ellei pelikello pysähdy automaattisesti
 - voittava pistemäärä saavutetaan varsinaisella pelaajalla tai jatkoajalla
 - erotuomari viheltää pallon ollessa elossa
 - heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa joukkueen hallussa.

49.3 Tulostaulun käyttäjän on toimittava aikalisällä seuraavasti:

- käynnistettävä aikalisäkello heti, kun erotuomari viheltää pilliinsä ja näyttää aikalisän käsimerkin
- annettava äänimerkki, kun aikalisästä on kulunut 20 sekuntia
- annettava äänimerkki, kun aikalisä on päättynyt.

49.4 Tulostaulun käyttäjän on toimittava pelitauolla seuraavasti:

- käynnistettävä ajanottolaite heti, kun peliaika on päättynyt ja tarvitaan jatkoaika
- annettava äänimerkki ja samanaikaisesti pysäytettävä ajanottolaite, kun pelitauko on kulunut 50 sekuntia
- annettava äänimerkki, kun pelitauko päättyy.

50 Heittokellon käyttäjän velvollisuudet

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

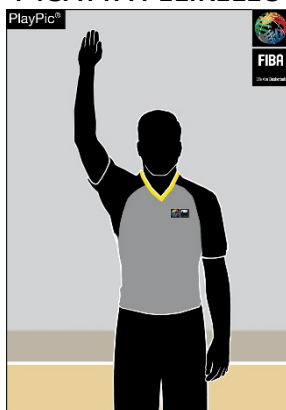
- 50.1 Se käynnistetään, kun:
- joukkue saa elossa olevan pallon haltuunsa pelikentällä. Tämän jälkeen pelkkä vastustajan kosketus palloon ei aloita uutta hyökkäysaikaa, jos pallo jää edelleen saman joukkueen haltuun.
 - aloituspallolla (check-ball) pallo on hyökkääjän käytettävissä sen jälkeen, kun se on käynyt puolustajalla.
- 50.2 Se pysäytetään, mutta lukemaa ei muuteta ja se jää näkyviin, kun sama joukkue, jolla oli pallo hallussaan, jatkaa peliä aloituspallolla (check-ball), kun:
- pallo on mennyt ulos kentältä
 - tämän joukkueen pelaaja on loukkaantunut
 - on tuomittu tekninen virhe tälle joukkueelle
 - syntyy ylösheittotilanne (ei kuitenkaan, kun pallo juuttuu renkaan ja levyn väliin)
 - on tuomittu kaksoisvirhe
 - molemmille joukkueille tuomitut samat rangaistukset kumoavat toisensa.
 - peli on keskeytetty syystä, joka ei liity kumpaankaan joukkueeseen, paitsi jos tälle joukkueelle aiheutuisi tästä haittaa
- 50.3 Se pysäytetään ja palautetaan 12 sekuntiin (lukema näkyvässä), kun:
- pallo menee sääntöjen mukaisesti koriin
 - puolustava joukkue jatkaa peliä kaaren takaa (check-ball) jostain seuraavista syistä:
 - virhe tai rikkomus (mukaan lukien pallon joutuminen ulos kentältä)
 - syntyy ylösheittotilanne
 - joukkue jatkaa peliä aloituspallolla (check-ball) toisen epäurheilijamaisen virheen tai pelistä erottavan virheen seurauksena
 - pallo koskettaa korirengasta epäonnistuneen pelitilanneheiton, viimeisen vapaaheiton tai syötön jälkeen ja sen saa haltuunsa kumpi tahansa joukkue
 - peli keskeytettiin palloa hallinneesta joukkueesta riippumattomasta syystä
 - joukkueelle myönnetään vapaaheitto tai -heitot.
- 50.4 Se sammutetaan, kun pallo on kuollut, pelikello on pysäytetty, ja syntyy uusi pallonhallinta kummalle tahansa joukkueista pelikellon näyttäessä peliaikaa olevan jäljellä vähemmän kuin 12 sekuntia.
- Heittokellon äänimerkki ei pysäytä pelikelloa tai peliä eikä aiheuta pallon kuolemista, ellei joukkueella ole palloa hallussaan.

A – EROTUOMARIN KÄSIMERKIT

- A.1 Näissä säännöissä kuvatut käsimerkit ovat ainoat hyväksyttävät viralliset erotuomarin käsimerkit.
- A.2 Suositellaan vahvasti, että raportoitaessa toimitsijapöydälle kommunikoidaan myös sanallisesti (kansainvälisissä peleissä englanniksi).
- A.3 On tärkeää, että myös toimitsijat tuntevat nämä käsimerkit.

Pelikellon käyttö

PYSÄYTÄ PELIKELLO



Avoin kämmen ylhäällä

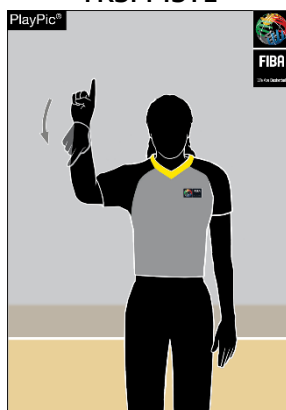
PELIKELLO SEIS VIRHEESTÄ



Nyrkki ylös

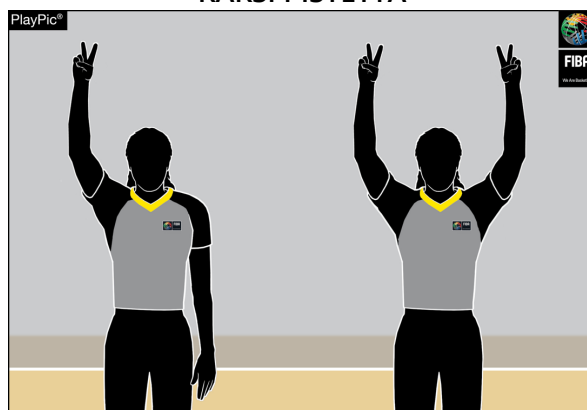
Korin hyväksyminen

YKSI PISTE



1 sormi,
'nyökytä' ranteesta

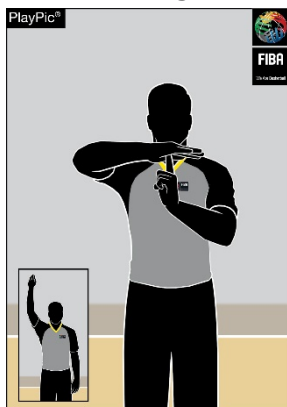
KAKSI PISTETTÄ



Kaksi sormea käsi ojennettuna
Yksi käsi: Yritys
Kaksi kättä: Onnistunut heitto

Aikalisä

MYÖNNETTY AIKALISÄ



Etusormi ojentuu avokämmmehen

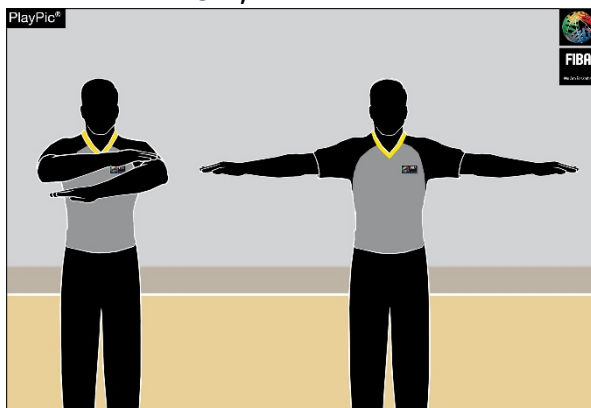
3X3 MEDIA-AIKALISÄ



Nyrkissä oleva käsi pyörii pystyssä

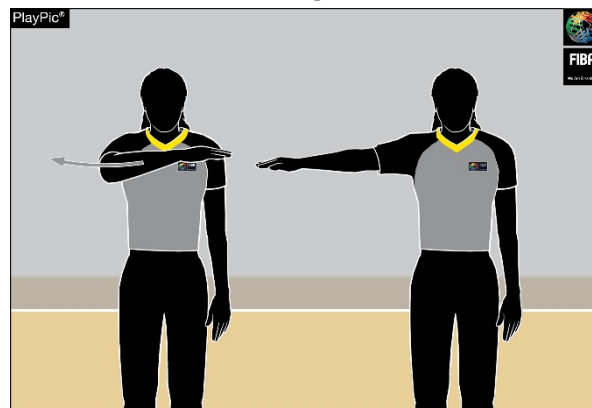
Informatiiviset

HYLÄTTY KORI, HYLÄTTY PELITILANNE



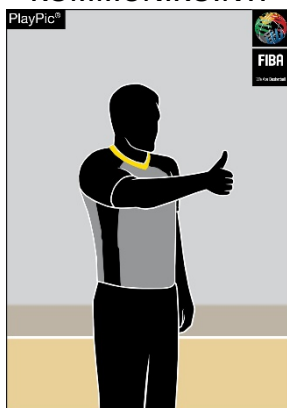
Saksimainen liike, kerran vartalon edessä

NÄKYVÄ LASKEMINEN



Laske samalla kämmettä liikuttaen

KOMMUNIKOINTI HEITTOKELLON ASETUS 12 SEKUNTIIN

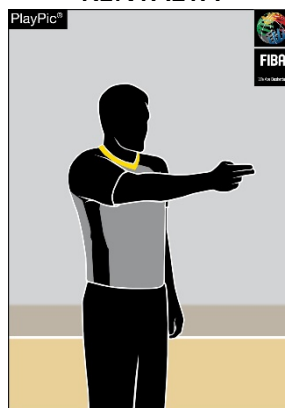


Peukalo ylöspäin



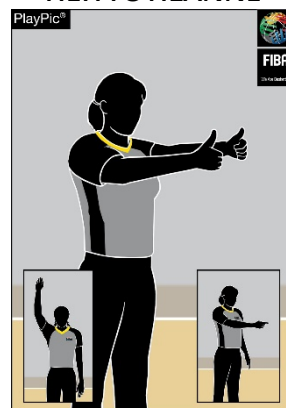
Pyöritä kättä ylhäällä, etusormi ojennettuna

PALLO ULOS KENTÄLTÄ



Osoita pelin jatkamissuuntaan, käsivarsi sivurajojen suuntaisesti

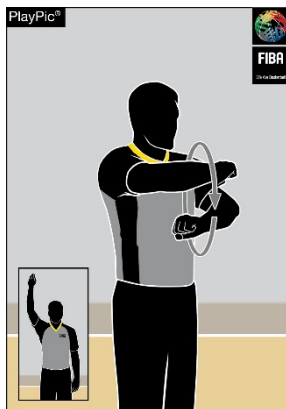
KIISTAPALLO / YLÖS- HEITTOTILANNE



Kohota peukalot ja näytä sen jälkeen pelin jatkamissuunta vuoro-osoittimen mukaan

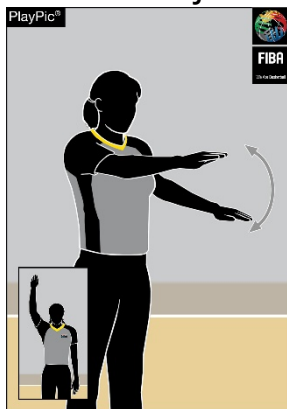
Rikkomukset

ASKELRIKKOMUS



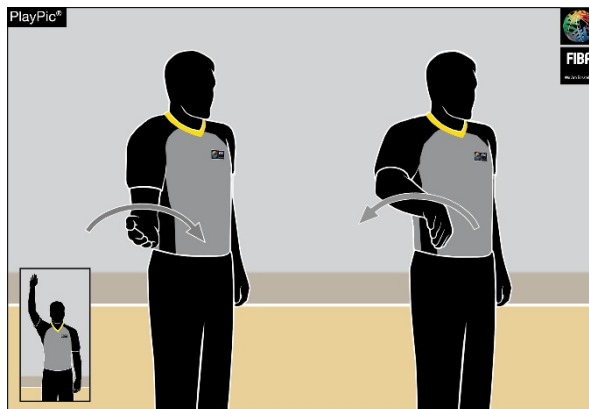
Pyöritä nyrkkejä

VÄÄRÄ KULJETUS: KAKSOISKULJETUS



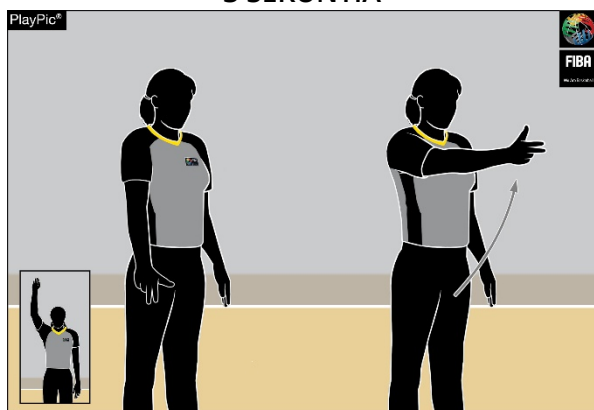
Taputtava liike käsillä

VÄÄRÄ KULJETUS: PALLON KANNATUS



Avokämmenen puolipyöryksiä pelisuunnassa

3 SEKUNTIA



Kolme sormea ojennetussa kädessä

5 SEKUNTIA



Nosta 5 sormea

TAHALLINEN POTKU TAI PALLON PYSÄYT- TÄMINEN JALALLA

12 SEKUNTIA



Sormet taputtavat olkapäätä



Osoita jalkaterää

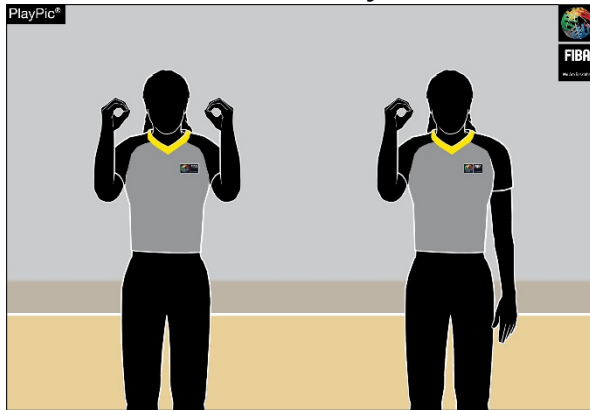
3X3 - PALLO EI KIERTÄNYT KAARTA (KIERTORIKKOMUS)



Heiluta kyynärvartta vasemmalta oikealle (2 sormea pystyssä)

Pelaajanumerot

NUMEROT 00 JA 0



Molemmat kädet
näyttävät nollaa

Oikea käsi
näyttää nollaa

NUMEROT 1-5



Oikea käsi näyttää nu-
merot 1-5

NUMEROT 6-10



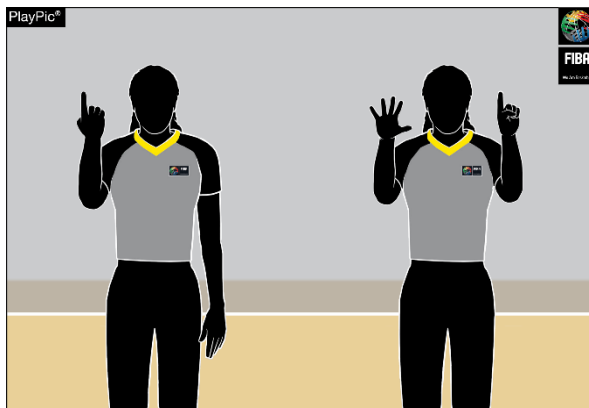
Oikea käsi näyttää nu-
meron 5, vasen käsi
näyttää numerot 1-5

NUMEROT 11-15



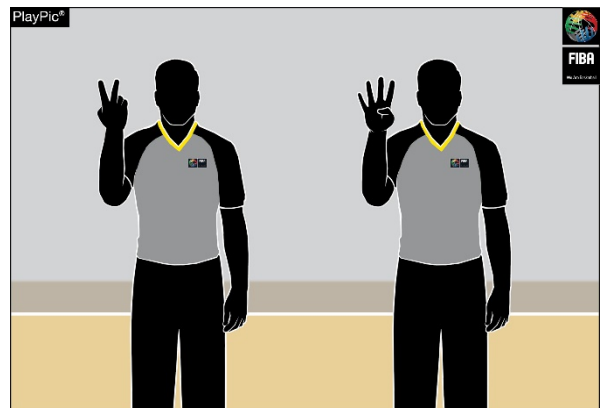
Oikea käsi nyrkissä, va-
sen käsi näyttää nume-
rot 1-5

NUMERO 16



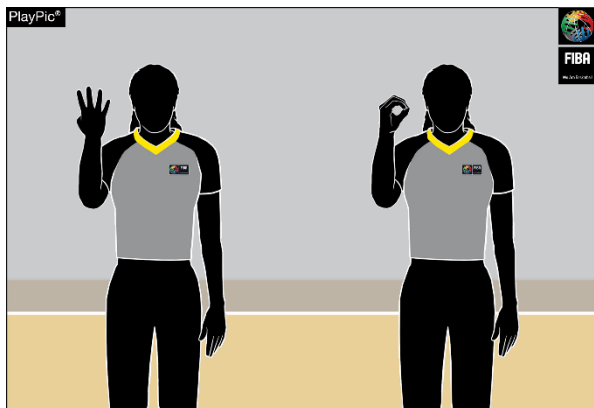
Kämmenselkä eteenpäin näytetään ensin
numero 1 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmen
eteenpäin numero 6 (ykköset)

NUMERO 24



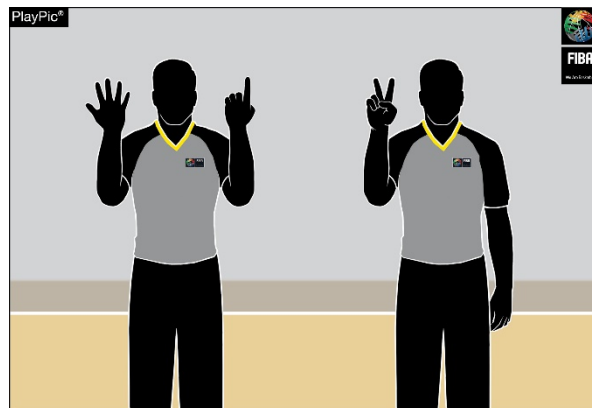
Kämmenselkä eteenpäin näytetään ensin
numero 2 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmen
eteenpäin numero 4 (ykköset)

NUMERO 40



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

NUMERO 62



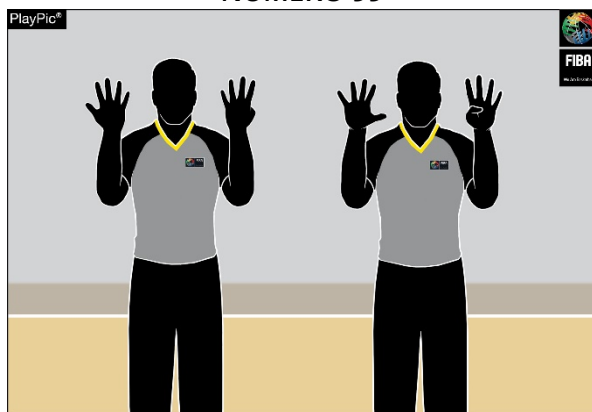
Kämmenselät eteenpäin näytetään ensin numero 6 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmen eteenpäin numero 2 (ykköset)

NUMERO 78



Kämmenselät eteenpäin näytetään ensin numero 7 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmen eteenpäin numero 8 (ykköset)

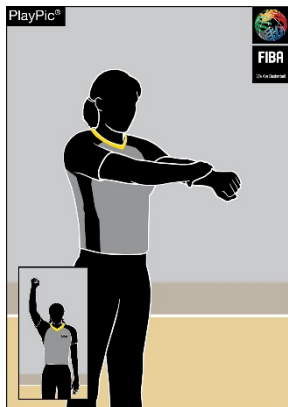
NUMERO 99



Kämmenselät eteenpäin näytetään ensin numero 9 (kymmenet) ja sen jälkeen kämmen eteenpäin numero 9 (ykköset)

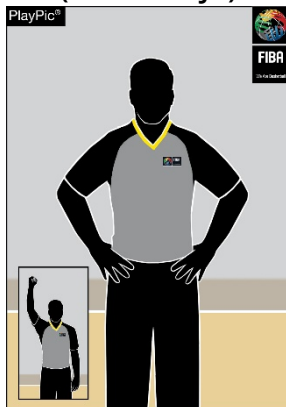
Virheen tekotapa

KIINNPITÄMINEN



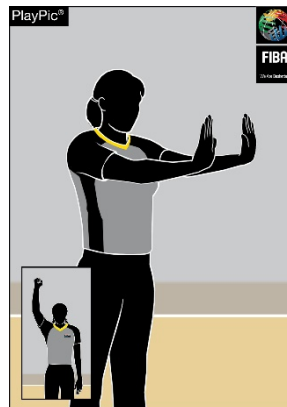
Tartu ranteeseen

ESTÄMINEN (PUOLUSTAJA) VÄÄRÄ SKRIINI (HYÖKKÄÄJÄ)



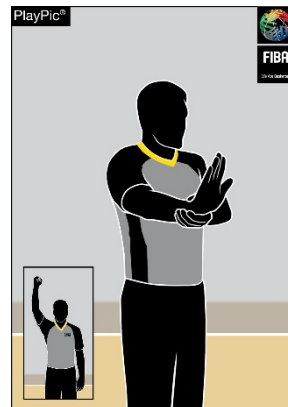
Molemmat kädet lan-
teilla

TYÖNTÄMINEN TAI PALLOTTOMAN TÖRMÄYS



Työntö avokäsin

HANDCHECKING



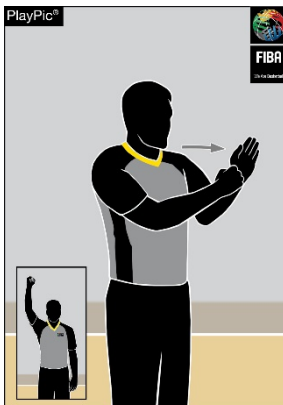
Tartu ranteeseen,
työntö eteenpäin

SÄÄNTÖJENVASTAI- NEN KÄSIEN KÄYTTÖ



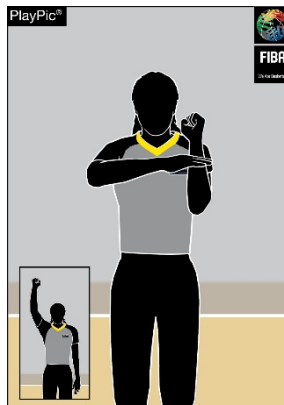
Iske käden syrjällä
ranteeseen

PALLOISEN TÖR- MÄYS



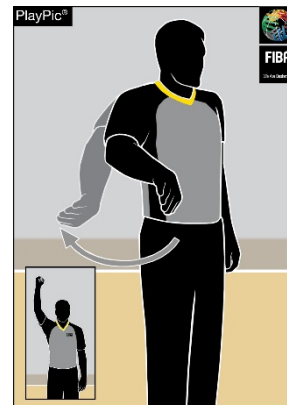
Iske nyrkillä
avokämmeneen

SÄÄNTÖJENVASTAI- NEN KONTAKTI KÄTEEN



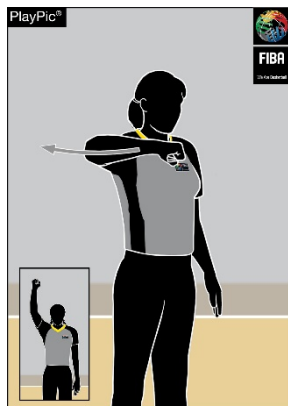
Iske kämmenellä kohti
toista kyynärvartta

KOUKKAUS



Liikuta kyynärvartta
taaksepäin

KOHTUUTON KYI- NÄRPÄÄN KÄYTTÖ



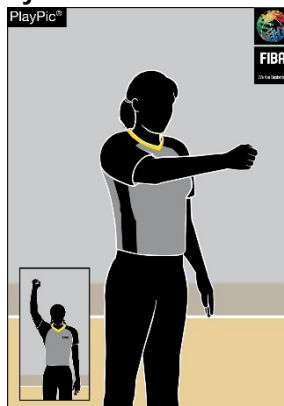
Heilauta kyynärpäätä
taaksepäin

OSUMA PÄÄHÄN



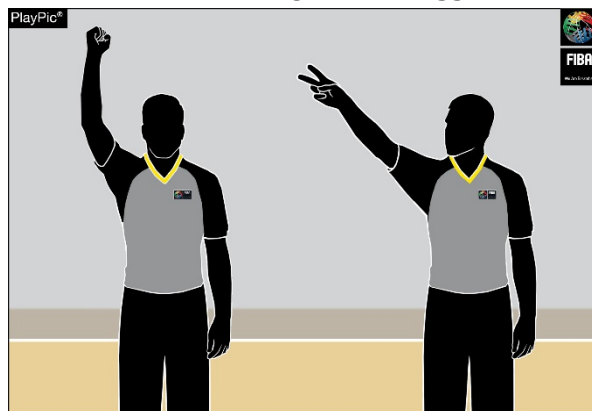
Imitoi osumaa päähän

PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHE



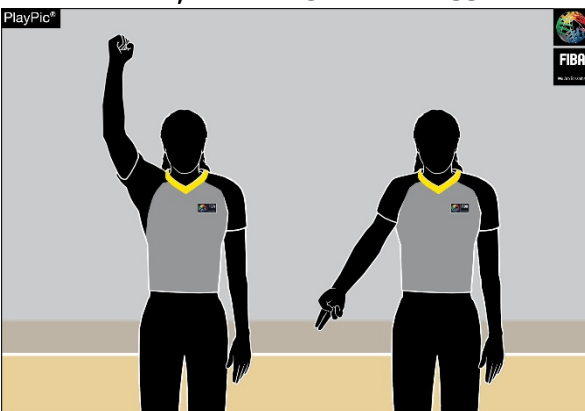
Ojennettu nyrkki kohti
pelin jatkamissuuntaa

VIRHE HEITTOTILANTEESSA



Ensin yksi käsi nyrkissä ylös, sen jälkeen
näytä vapaahheittojen määrä

VIRHE, EI HEITTOTILANTEESSA



Ensin yksi käsi nyrkissä ylös, sen jälkeen
näytä kohti lattiaa

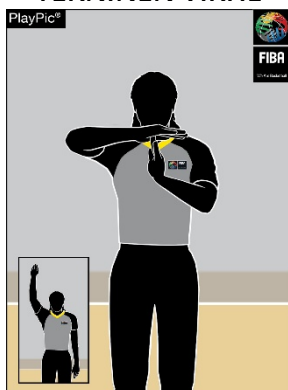
Erikoisvirheet

KAKSOISVIRHE



Heiluta nyrkkejä ristiin
pään päällä

TEKNINEN VIRHE



Muodosta T-kirjain avo-
kämmin

EPÄURHEILIJAMAI- NEN VIRHE



Tartu virhemerkissä
pystykäden ranteeseen

PELISTÄ EROTTAVA VIRHE



Molemmat nyrkit ylös

VIRHEEN NÄYTTELEMINEN



Laske kyynärvarsi kah-
desti

VIDEOTARKISTUS



Pyöritä vaakatasossa
ojennettua etusormea

3X3 HAASTO

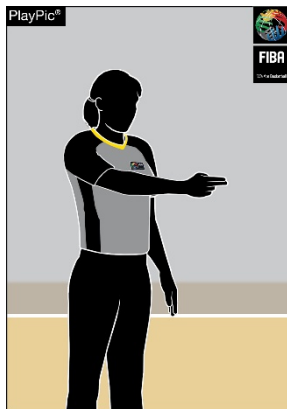


Muodosta C
peukalolla ja etusor-
mella

Virherangaistusten hallinnointi

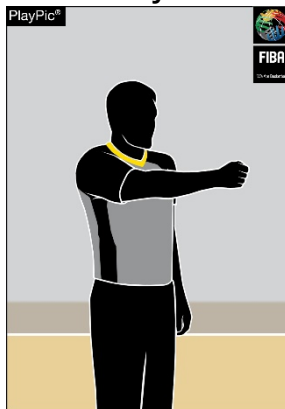
– Raportointi toimitsijapöydälle

**VIRHEEN JÄLKEEN,
KUN SEURAUKSENA
EI OLE VAPAAHEITTOA**



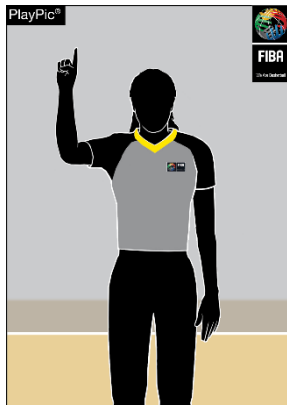
Osoita sivurajan suuntaisesti pelin jatkamissuuntaan

**PALLOLLISEN
JOUKKUEEN
VIRHEEN JÄLKEEN**



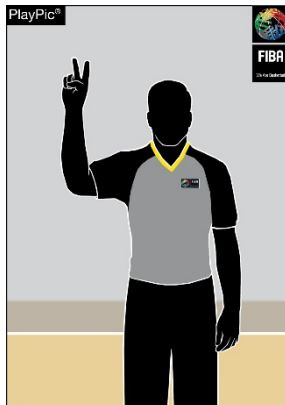
Osoita nyrkillä sivurajan suuntaisesti pelin jatka-missuuntaan

1 VAPAAHEITTO



Kohota 1 sormi

2 VAPAAHEITTOA



Kohota 2 sormea

– Vapaaheittojen hallinnointi

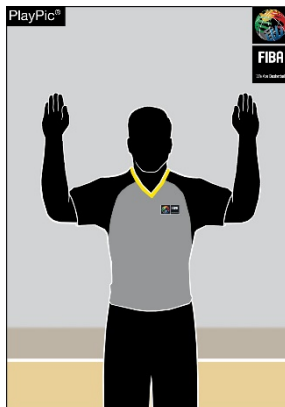
1 VAPAAHEITTO



Etusormi pystyssä

Kuvio 8

2 VAPAAHEITTOA



Avokämmenet sivuille
kohotettuina

Erotuomarien käsimerkit

- B.1** Virallinen FIBA 3x3 pöytäkirja, joka on kuviossa 9.
- B.2** Se sisältää yhden alkuperäisen pöytäkirjalehden, joka jää kilpailun järjestävälle organisaatiolle.
- Huomaa:
1. Kirjurin tulee käyttää värillistä, pysyvän jäljen tuottavaa SINISTÄ TAI MUSTAA kynää kaikkiin merkintöihin.
 2. Pöytäkirja voidaan valmistella ja täyttää koneellisesti.
- B.3** Ennen ottelun aloitusta kirjurin tulee valmistella pöytäkirja seuraavalla tavalla:
- B.3.1** Hän merkitsee ottelevien joukkueiden nimet pöytäkirjan yläosaan varattuun tilaan. Joukkue A on ensin otteluohjelmassa mainittu joukkue. Toinen joukkue on joukkue B.
- B.3.2** Sitten hänen on merkittävä:
- kilpailun nimi
 - ottelun sarja
 - ottelunumero
 - ottelun päiväys, peliaika ja -paikka
 - ottelun erotuomarien nimet.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3X3 SCORESHEET



Team A Turkmenistan **Team B** China

Competition	<u>FIBA 3x3 World Cup 2019</u>	Date	<u>18/06/2019</u>	Referees #1	<u>Vlad GHIZDAREANU</u>
Category	<u>Women</u>			#2	<u>Glenn TUITT</u>
Game No.	<u>Pool A game 10</u>	Time	<u>16:00</u>	Court	<u>Main Court</u>

Kuvio 10 Pöytäkirjan yläosa

- B.3.3** A-joukkue merkitään pöytäkirjan yläosaan ja B-joukkue tämän alapuolelle.
- B.3.3.1** Ensimmäiseen sarakkeeseen merkitään kilpailujärjestäjän tai joukkueen edustajan antamasta listasta numerojärjestyksessä kunkin pelaajan sukunimi sekä etunimen alkukirjain.
- B.3.3.3** Jos joukkueessa pelaa vähemmän kuin neljä (4) pelaajaa, vedetään viimeisen mukana olevan pelaajan alapuolelle vaakasuora viiva nimi- ja pelinumerosarakkeiden yli.
- B.4** **Aikalisät**
- B.4.1** Myönnetty aikalisä merkitään piirtämällä suuri rasti (X) asianomaiseen ruutuun joukkueen nimen alla.
- B.4.2** Ottelun päätyttyä käyttämättömät aikalisäruudut yliviivataan kaksinkertaisin vaakaviivoin.
- B.5** **Virheet**
- B.5.1** Pelaajien virheitä ovat henkilökohtaiset, tekniset, epäurheilijamaiset tai pelistä erottavat virheet.

- B.5.2 Vaihtopelaajien virheet ovat teknisiä tai pelistä erottavia virheitä.
- B.5.3 Vain epäurheilijamaiset tai pelistä erottavat virheet merkitään pelaajan nimen viereen seuraavasti:
- B.5.3.1 Epäurheilijamainen virhe pelaajalle merkitään "U" (unsportsmanlike).
- B.5.3.2 Pelistä erottava virhe merkitään "D" (disqualifying).
- B.5.4 Ottelun jälkeen kirjuri yläviivaa täyttämättä jääneet virheruudut paksulla vaakasuoralla viivalla.

B.6 Joukkuevirheet

- B.6.1 Aina kun pelaaja tekee kosketus-, teknisen, epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen, kirjurin on merkittävä se virheen tehneen pelaajan joukkueelle merkitsemällä asianmukaiseen ruutuun suuri rasti (X). Epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen ollessa kyseessä, kirjuri jättää seuraavan numeron väliin ja merkitsee suuren ympyröidyn rastin (X) sitä seuraavaan ruutuun.
- B.6.3 Ottelun jälkeen kirjuri yläviivaa täyttämättä jääneet joukkuevirheruudut kahdella vaakasuoralla viivalla.

B.7 Pistetilanne

- B.7.1 Kirjuri merkitsee muistiin juoksevassa järjestyksessä molempien joukkueiden tekemät pisteet.
- B.7.2 Pöytäkirjassa on kaksi tulossaraketta, joissa on juokseva numerointi.
- B.7.3 Tulossarakkeessa on taas neljä pystysuuntaista saraketta. Kaksi vasemmanpuoleista saraketta on A-joukkuetta ja kaksi oikeanpuoleista B-joukkuetta varten. Keskimmäisissä sarakkeissa on valmiina juoksevat pistekertymät (23 pisteeseen) kummallekin joukkueelle.

Kirjurin tulee:

- **ensin** piirtää
- vinoviiva (oikeakätinen kirjuri "/" tai vasenkätinen kirjuri "\") yhden pisteen pelitilannekorin tuottaman pistelukeman yli
- tummennettu pyöreä täplä (●) onnistuneen vapaaheiton tuottamalle pisteluvulle
- ympyrä kahden pisteen pelitilannekorin tuottaman pistelukeman ympäri
- **sen jälkeen** merkitä uuden pistelukeman (/ tai \ tai ● tai O) viereen pelitilanne- tai vapaaheittokorin tehneen pelaajan numero.

A		B	
	1	1	
9	2	2	23
0	3	3	15
9	4	4	17
11	5	5	15
0	6	6	15
11	●	7	15
11	●	8	
11	●	9	23
	10	10	23
0	11	11	15
11	12	12	

Kuvio 11
Pistetilanne

B.8 Pistetilanne/virheet: lisäohjeet

- B.8.1 Vahingossa tehty pelitilannekori merkitään viimeisen palloa hallussa pitäneen hyökkääjän tekemäksi.
- B.8.2 Hyväksytyt pisteet heitosta, josta pallo ei lainkaan päätynyt koriin (sääntökohta 31 - Pallon kielletty torjunta ja korin häirintä), merkitään koriinheittoa yrittäneen pelaajan tekemäksi.

- B.8.3 Ottelun päätyttyä on kirjurin vedettävä paksu poikkiviiva kummankin joukkueen saavuttamien koripisteiden alle sekä jatkettava viivaa niiden pelaajien pelinumeroiden alle, jotka tekivät viimeiset pisteet joukkueelleen.
- B.8.4 Aina kun on mahdollista, kirjurin tulisi tarkistaa juoksevan pistetilanteensa yhdenmukaisuus tulostaulun näytön kanssa. Jos pistetilanteessa on eroa, ja hänen kirjauksensa on oikea, hänen tulee heti ryhtyä toimiin tulostaulun näytön oikaisemiseksi. Jos hän ei ole varma, tai toinen joukkueista esittää vastaväitteen korjauksesta, hänen on ilmoitettava asiasta kilpailuvalvojalle (jos paikalla) tai erotuomareille heti, kun pallo kuolee ja pelikello pysäytetty.
- B.8.5. Erotuomarit voivat korjata pöytäkirjan virheet, jotka koskevat pistetilannetta, virheiden lukumäärää tai aikalisien lukumäärää sääntöjen puitteissa. Kilpailuvalvojan (jos paikalla) tai erotuomarin tulee allekirjoittaa korjaukset. Isot korjaukset on dokumentoitava pöytäkirjan kääntöpuolelle.
- B.9 Pistetilanne: Loppumerkinnät**
- B.9.1 Varsinaisen peliajan ja jatkoajan päätyttyä kirjurin on merkittävä molempien joukkueiden varsinaisella peliajalla tai jatkoajalla (jos pelattu) saavuttamat koripisteet pöytäkirjan alaosaan varattuun kohtaan.
- B.9.2 Ottelun päätyttyä kirjuri vetää vahvan vaakasuoran kaksoisviivan kummankin joukkueen saavuttamien lopullisten pisteiden alle jatkaen viivoitusta niiden pelaajien pelinumeroiden alle, jotka tekivät joukkueilleen viimeiset pisteet. Edelleen hänen tulee vetää vinoviivat pistesarakkeisiin mitätöidäkseen käyttämättä jääneet pisteruudut.
- B.9.3 Sen jälkeen kaikki toimitsijat kirjoittavat nimensä isoin kirjaimin pöytäkirjaan.
- B.9.4 Erotuomarit hyväksyvät ja toinen heistä allekirjoittaa pöytäkirjan viimeisenä. Tämä toimenpide päättää ottelun hallinnolliset toimenpiteet ja erotuomarien yhteyden otte luun.
- Huomaa: Jos jommankumman joukkueen pelaaja allekirjoittaa pöytäkirjan tehdäkseen vastalauseen (käyttäen kohtaa Vastalause jätetty -kohtaa), toimitsijoiden ja erotuomarien on jätävä kilpailuvalvojan käyttöön, kunnes he saavat häneltä luvan poistua.

Score (after regular time)	A	17	B	17
Score (after overtime)	A	18	B	19

Kuvio 13 Lopputulokset pöytäkirjassa

C – VASTALAUSEMENETTELY

- C.1 Joukkue voi tehdä vastalauseen, jos sen etuja on loukattu seuraavista syistä:
- a. kirjurin, ajanottajan tai heittokellon käyttäjän virhe, jota erotuomarit eivät ole korjanneet
 - b. päätös ottelun keskeyttämisestä, mitätöimisestä tai siirtämisestä myöhemmäksi, tai päätös olla jatkamatta tai pelaamatta ottelua
 - c. pelikelpoisuusmääräyksiä koskeva virhe.
- C.2 Joukkueen tehdessä vastalauseen, vain virallista ottelutallennetta sekä materiaaleja voidaan käyttää päätöksenteon apuna.
- C.3 Jotta vastalause olisi pätevä, täytyy menetellä seuraavasti:
- a. Joukkueen pelaajan tulee välittömästi ottelun päättymisen jälkeen allekirjoittaa pöytäkirja vastalauseen merkiksi ja antaa kirjallinen selvitys vastalauseen syystä pöytäkirjan takapuolelle, ennen kuin erotuomarit ovat allekirjoittaneet pöytäkirjan.
 - b. Vastalausemaksu on Koripalloliiton alaisissa kilpailuissa 360 euroa (FIBA:n kilpailuissa USD 200), ja se peritään, mikäli vastalause hylätään.
- C.4 Kilpailuvalvojan (tai turnauksen teknisen kokouksen toimivaltaiseksi asiassa päättävän henkilön) pitää käsitellä kaikki sääntöjenmukaiset vaatimukset, jotka se katsoo asianmukaisiksi, ja tehdä päätös vastalauseen johdosta niin pian kuin mahdollista, kuitenkin viimeistään ennen kuin seuraava lohkovaihe tai pudotuspelikierron alku. Hänen päätöksensä on lopullinen eikä siitä voi valittaa. Poikkeuksena pelikelpoisuutta koskevista päätöksistä voi valittaa asianmukaisten määräysten mukaisesti.
- C.5 Kilpailuvalvoja (tai turnauksen teknisen kokouksen toimivaltaiseksi asiassa päättävä henkilö) ei voi muuttaa ottelun lopputulosta, ellei ole selvää ja ratkaisevaa todistetta siitä, että ilman vastalauseen kuvaamaa tapahtunutta virhettä uusi lopputulos olisi varmasti toteutunut. Jos vastalause hyväksytään muiden syiden kuin pelikelpoisuusmääräysten takia, ja se johtaa ottelun voittajan vaihtumiseen, niin ottelun katsotaan päättyneen tasan varsinaisella peliajalla ja jatkoaika tulee pelata välittömästi.

D – JOUKKUEIDEN KESKINÄINEN LOPPUSIJOTUS

D.1 Joukkueiden keskinäinen sijoittuminen

Joukkueiden keskinäisen sijoittumisen määrittämiseksi turnauksen lohkovaiheessa, koko turnauksessa tai muussa yksittäisessä kilpailussa (pois lukien joukkueiden järjestyksen määrittäminen kiertueen tuloluettelossa) käytetään seuraavia määräyksiä. Jos joukkueet ovat samassa kilpailun vaiheessa (esim. ensimmäiset alkulohkot) tasapisteissä, käytetään sijoitusten määrittämiseen seuraavia kriteerejä, tässä järjestyksessä:

1. Eniten voittoja (tai voittosuhde vertailtaessa eri lohkojen joukkueita, joilla on eri määrä pelejä).
2. Voittojen ja tappioiden keskinäinen vertailu (ottaen huomioon ainoastaan voitot/tappiot samassa alkulohkossa).
3. Korkein tehtyjen korien pistekeskisarvo (pois lukien luovutusvoittojen tehdyt pisteet).

Jos joukkueet ovat kaikkien kolmen kohdan soveltamisen jälkeen edelleen tasoissa, joukkueiden sijoitus määritetään kilpailun järjestäjän määrittämän ennakkosijoituksen (seeding) mukaisessa järjestyksessä (korkein ensin).

Joukkueiden järjestys kiertuepisteissä FIBA:n määrittämille kiertueille (sarja toisiinsa linkitettyjä turnauksia tai kilpailuja) - pelaajakiertue ("Player Tour" ts. pelaajat voivat pelata eri joukkueissa eri turnauksissa) tai joukkuekiertue ("Team Tour" ts. pelaajat voivat pelata vain yhdessä joukkueessa yhdellä kiertueella) – lasketaan seuraavasti, tässä järjestyksessä.

1. Kiertueen lopputurnauksen sijoitukset tai sinne pääseminen
2. Yksittäisistä turnauksista kerätyt kiertuepisteet
3. Voitot (tai voittosuhde mikäli joukkueilla/pelaajilla on eri määrä pelejä)
4. Korkein tehtyjen korien pistekeskisarvo (pois lukien luovutusvoittojen tehdyt pisteet).
5. Viimeisin kilpailun järjestäjän tekemä turnauksen ennakkosijoitusjärjestys

Kiertuepisteitä jaetaan yksittäisestä turnauksesta turnauksen sijoituksen perustella (turnauksen koosta riippumatta) seuraavasti.

Sijoitus turnauksessa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Kiertuepisteet	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Kilpailun järjestäjän tekemä turnauksen ennakkosijoitusjärjestys tehdään kaikille kiertueelle ilmoittautuneille joukkueille, riippumatta osallistuvatko he lopulta turnauksiin.

D.2 Ennakkosijoitusjärjestys ('seeding')

Joukkueet ennakkosijoitetaan turnauskaavioon joukkueen FIBA:n 3x3 -ranking-pisteiden perusteella, ellei kilpailun säännöissä toisin määrätä. Joukkueen ranking-pisteet määritetään laskemalla yhteen kolmen (3) eniten henkilökohtaisia ranking-pisteitä (FIBA 3x3 Individual Ranking) keränneen pelaajan pisteet ennakkosijoitusjäestyksen tekemishetkellä. Mikäli usealla joukkuella on sama määrä pisteitä, järjestys arvotaan. Maajoukkuekilpailuissa ennakkosijoitusjärjestys tehdään eri maiden koripalloliittojen ranking-pisteiden pohjalta (FIBA 3x3 Federation Ranking).

E – U12 PELIEN POIKKEUKSET

Seuraavat muutokset ovat suositeltavia U12 peleihin:

1. Jos mahdollista, korin voi laskea 2,60 m korkeudelle.
2. Jatkoajalla ensin korin tehnyt joukkue voittaa ottelun.
3. Heittokelloa ei käytetä. Jos joukkue ei yritä tarpeeksi aktiivisesti tehdä koria, tulee erotuomarien huomauttaa heitä laskemalla viimeiset viisi (5) sekuntia hyökkäysajasta.
4. Joukkuevirheitä ei kirjata. Virheiden jälkeen jatketaan peliä aloitusmallolla (check-ball) kaaren takaa, pois lukien heittotilannevirheet sekä epäurheilijamainen ja pelistä erottava virhe.
5. Ei aikalisiä.

Sääntökohdan 8.7 antamaa joustavuutta tulee käyttää harkinnanvaraisesti tarpeen vaatiessa.

SÄÄNTÖJEN JA OTTELUJÄRJESTELYJEN LOPPU

HAKEMISTO

12 sekuntia.....	24	Estäminen	31
Aikalisä		Heittokello	
ajanottajan velvollisuudet.....	46	nollaus.....	24
kirjurin velvollisuudet.....	46	soi erehdyksessä	25
määritelmä	19	uudelleen asettaminen	24
Ajanottaja		Heittokellon käyttäjä	
velvollisuudet.....	46	velvollisuudet.....	47
Aloituspallo		Heittoliike	
menettely.....	18	määritelmä	17
määritelmä	18	Heittotilanne	
Askelrikkomus		virhe	33
määritelmä	22	Henkilökohtainen virhe.....	33
Asu		Hikinauha	12
erotuomarit.....	43	Hyöty/haitta -periaate	44
toimitsijat	43	Jatko aika	
Check-ball	18	määritelmä	14
Donkki	17	päättymisen.....	14
Edustuskelpoinen.....	11	tauko.....	14
Elossa oleva pallo	15	Jatkuva liike.....	17
Epäurheilijamainen käytös	34, 35	Joukkueen jäsen	
komissaarin raportti.....	44	määritelmä	11
päätuomarin raportti.....	44	Joukkueen pallonhallinta	
Epäurheilijamainen virhe	35	määritelmä	16
Erikoistilanteet.....	38	Joukkueet.....	11
Erotuomari		Joukkuevirheet	38
määritelmä	43	täynnä.....	38
sijainti.....	15	Kaksoisvirhe.....	33
Erotuomarin sijainti.....	15	Kakstoista sekuntia	24
Erotuomarit		Kengät	12
asu	43	Kenttä	
käsimerkit		mitat.....	7
aikalisa	49	Kielletty torjunta	
erikoisvirheet.....	54	määritelmä	26
informatiiviset	49	Kierrättäminen	25
korin hyväksyminen.....	48	rikkomus	26
pelaajanumerot.....	51	Kiertorikkomus.....	26
pelikellon käyttö	48	Kiinnipitäminen	32
rangaistusten hallinnointi	55	Kilpailuvalvoja	
rikkomukset.....	50	määritelmä	43
virheen tekotapa	52	toimivalta	43
päättösten aika ja paikka	44	Kirjuri	
toimivalta	44	velvollisuudet.....	45
uniformu	43	Kohelointi pallon kanssa.....	22
		Kolikonheitto	

kirjurin velvollisuudet	46
Kolme sekuntia	23
Kolmen pisteen heittoalue.....	8
Kolmen sekunnin alue	7
Komissaarin raportti.....	44
Kompressiohihat	12
Kompressiosäärystimet.....	12
Kontakti.....	28
Kori	
altapäin	18
milloin tehty	17
pallo korissa.....	17
pistearvo.....	17
puolustaja tekee korin, tarkoituksella ..	18
puolustaja tekee korin, vahingossa.....	18
Koriinheitto	
määritelmä.....	26
Korin häirintä.....	26
Koripallo	
varusteet.....	11
Korjattava erehdys.....	41
Kosketusvirhe.....	33
Kotijoukkue	12
Kuljettaja	
törmäminen.....	29
Kuljettajan törmäminen	29
Kuljetus	
määritelmä	21
Kuollut pallo.....	15
Kynnet	12
Kädet	
käyttäminen	32
vastustajan koskeminen	32
Käytössäännöt	
määritelmä.....	34
Loukkaantuminen	
erotuomari	45
pelaaja.....	13
Muut varusteet	12
Neljä virhettä joukkueella.....	38
Nenäsuojus.....	12
Normaali koripallopelin asema.....	28
Numerot	
pelipaidassa	11
Näytteileminen.....	33
Oikea vartiointiasento	29
Ottelu	
alkaminen.....	14
keskeytyshäviö	20

luovutushäviö.....	19
päättymisen	14
voittaja	6
Ottelun alkaminen.....	14
Ottelun päättymisen	
erotuomarien toimivalta.....	44
määritelmä.....	14
Ottelun voittaja	6
Pallo	
'tsekkaminen'.....	18
asema.....	15
elossa	15
eteneminen sen kanssa	22
hallinta	16
juuttuu renkaan ja levyn väliin	16
kielletty torjunta.....	26
kierrättäminen	25
korin häirintä	26
korissa.....	17
kuollut	15
menee koriin altapäin	18
menee koriin puolustajasta	18
nyrkillä lyöminen.....	16
pelipallo	43
potkaiseminen	16
Pallon hallinta.....	16
Pallon kanssa eteneminen.....	22
Pallon käyttäminen puolustajalla	18
Pallon lyöminen nyrkillä.....	16
Pallon potkaiseminen	16
Pelaaja	
heittotilanteessa.....	17
ilmassa oleva	30
kaatuva.....	23
lattialla.....	23
loukkaantunut.....	13
muuttuu vaihtopelaajaksi.....	11
numerot pelipaidassa	11
pallon hallinta.....	16
pelikelpoinen	11
sijainti	15
tarkasti vartioitu.....	23
vaihto.....	19
varusteet	12, 43
Pelaajakosketus.....	28
Pelaajan pallon hallinta	
määritelmä.....	16
Pelaajan sijainti	15
Peliasu	

pelaaja	11	Sivurajat	8
Pelihousut	11	Skriini	30
Pelikello		Sukat	11
käyttäminen	46	Sylinteriperiaate	
Pelikelpoinen	11	määritelmä	28
Pelikengät	12	Tappelu	37
Pelikenttä		Tarkasti vartioitu pelaaja	23
mitat	7	Tasatulos	14
Pelin määritelmä	6	Teippaus	12
Pelipaidan väri	11	Tekninen virhe	34
Pelipaidat		Tippaus	17
numerot	11	Toimitsijat	
Pelipaita		asu	43
väri	11	määritelmä	43
Pelipallo	43	Tukijalka	22
Pelistä erottava virhe	36	valinta	22
Pelitauko		Tulostaulun käyttäjä	
ajanottajan velvollisuudet	46	velvollisuudet	46
määritelmä	14	Työntäminen	33
Post-peli	32	Törmäyskaarialueet	31
Puoliympyrä		määritelmä	8
törmäyskaarialue	31	Törmäminen	31
Pystysuunnan periaate	28	Ulkona	
määritelmä	28	pallo	21
oikea vartiointiasento	29	pelaaja	21
Päähine	12	Vaihtopelaaja	
Päätyrajat	8	muuttuu pelaajaksi	11
Päätökset		Valmentaja	11
aika ja paikka	44	Vapaaheitot	39
Pöytäkirja		Vapaaheittoalueen reunapaikat	7
tarkastaminen	43	Vapaaheittojen reunapaikat	39
Rajaviivat	8	Vapaaheittoviivat	7
Rangaistus		Vapaaheittäjä	
epäurheilijamainen virhe	35	määräminen	39
kaksoisvirhe	34	rajoitukset	39
keskeytyshäviö	20	Varsinainen peliaika	
kiertorikkomus	26	päättymisen	14
korin häirintä	27	Varsinainen peliaika	
kosketusvirhe	33	alkaminen	14
luovutushäviö	20	Varsinaisen peliajan aloitus	14
rikkomukset	21	Varsinaisen peliajan päättymisen	14
rikkomus vapaaheitossa	40	Vartiointi	
tappelu	37	pallollisen pelaajan	29
Rannenauha	12	pallottoman pelaajan	30
Rikkomus		takaapäin	32
erikoistilanteet	38	Varusteet	11
määritelmä	21	pelaajalla	43
Silmälasit	12	pelaajan	12

Vastalause		määritelmä.....	28
erotuomarin raportti	45	peliajan päättymisen jälkeen	14
kilpailuvalvojan raportti.....	45	pelistä erottava	36
Vierasjoukkue.....	12	pelitauolla.....	14
Viisi sekuntia		rangaistus.....	39
tarkasti vartioitu pelaaja	23	tappelu.....	37
Virhe		tekninen.....	34
epäurheilijamainen.....	35	väkivalta	36
erikoistilanteet	38	Virheen näytteleminen	33
heittotilanteessa	33	Väkivalta	36
joukkuevirheet	38	Väärä takaapäin vartiointi	32
kosketus.....	33	Ylösheittotilanne	16