

FIBA:n tulkinnat koripallon virallisiin pelisääntöihin 2020

Tämä on suomennos Kansainvälisen koripalloliiton (FIBA) julkaisusta ”2020 OFFICIAL BASKETBALL RULES, OBRI - OFFICIAL INTERPRETATIONS”. Ristiriitatilanteissa pätee englanninkielinen versio.

JOHDANTO

Nämä ovat FIBA:n tulkinnat Koripallon virallisiin pelisääntöihin 2020 ja ovat voimassa 1.10.2020 alkaen. Tämä julkaisu korvaa kaikki aiemmin julkaistut FIBA:n tulkinnat.

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

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

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

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

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

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

4 JOUKKUEET

4-1 Toteamus. Joukkueen kaikkien pelaajien kompressiohihojen ja -säärystimien, päähi-neiden, ranne- ja otsanauhojen ja teippausten tulee olla yksiväriset ja saman väriset.

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

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

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

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

5 LOUKKAANTUNUT TAI AVUSTETTU PELAAJA

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

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

(a) lääkäri tulee kentälle ja hoitaa A1:n loukkaantunutta nilkkaa

(b) lääkäri tulee kentälle, mutta A1 on jo toipunut

(c) päävalmentaja tulee kentälle tarkistaakseen A1:n voinnin

(d) 1. apuvalmentaja, vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja tulee kentälle, mutta ei hoida A1:ä.

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

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

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

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

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

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

5-6 Esimerkki: A1 on vakavasti loukkaantunut, ja peli on pysähdyksissä noin 15 minuuttia, koska lääkäri arvioi, että pelaajan siirtäminen kentältä on tälle vaarallista.

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

5-7 Toteamus. Jos pelaaja on loukkaantunut, vuotaa verta tai hänellä on avohaava, eikä hän pysty jatkamaan peliä välittömästi (noin 15 sekunnissa), tai jos kuka tahansa hänen joukkuepenkillään istumaan oikeutettu henkilö avustaa häntä, hänet tulee vaihtaa. Jos jompikumpi joukkueista ottaa aikalisän saman pysäytetyn pelikellon jakson aikana, ja pelaaja toipuu tai ei enää tarvitse avustusta tämän aikalisän jälkeen, hän voi jatkaa pelaamista vain, jos ajanottaja on antanut aikalisän päättymisen äänimerkin, ennen kuin erotuomari on viitannut vaihtopelaajan kentälle.

5-8 Esimerkki: A1 on loukkaantunut ja peli keskeytetään. Koska A1 ei ole valmis jatkamaan peliä välittömästi, erotuomari viheltää ja näyttää vaihdon käsimerkin. Kumpi tahansa joukkue pyytää aikalisää

(a) ennen kuin A1:n vaihtopelaaja on tullut peliin

(b) sen jälkeen, kun A1:n vaihtopelaaja on tullut peliin.

Aikalisän loputtua A1 on toipunut ja pyytää saada jatkaa peliä.

Tulkinta:

(a) Jos A1 toipuu aikalisän aikana, hän voi jatkaa peliä.

(b) A1:n vaihtopelaaja on jo tullut kentälle, joten A1 voi tulla vaihdosta takaisin kentälle vasta, kun pelikello on taas käynyt.

5-9 Toteamus. Pelaajia, jotka päävalmentaja on merkinnyt aloitusviisikkoon, tai joita hoidetaan vapaahetkien välissä, voidaan vaihtaa loukkaantumisen takia. Tässä tapauksessa myös vastustajat saavat halutessaan vaihtaa yhtä monta pelaajaa.

5-10 Esimerkki: A1:ä rikotaan, ja hänelle myönnetään kaksi vapaahettoa. Ensimmäisen vapaahetken jälkeen erotuomarit huomaavat, että A1 vuotaa verta. Hänen tilalleen vaihdetaan A6, jonka on heitettävä toinen vapaahettoa. B-joukkue haluaa tässä vaiheessa vaihtaa kaksi pelaajaa.

Tulkinta: B-joukkue saa vaihtaa vain yhden pelaajan.

5-11 Esimerkki: A1:ä rikotaan, ja hänelle myönnetään kaksi vapaahettoa. Ensimmäisen vapaahetken jälkeen erotuomarit huomaavat, että B1 vuotaa verta. B1 vaihdetaan B6:een, ja A-joukkue haluaa vaihtaa yhden pelaajan.

Tulkinta: A-joukkue saa vaihtaa yhden pelaajan.

7 PÄÄVALMENTAJAN JA 1. APUVALMENTAJAN VELVOLLISUUDET JA OIKEUDET

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

Päävalmentaja on henkilökohtaisesti vastuussa pelinumeroiden oikeellisuudesta. Viimeistään 10 minuuttia ennen ottelun alkamisaikaa päävalmentaja varmistaa pelaajien nimet ja pelinumerot sekä joukkueen kapteenin, päävalmentajan ja 1. apuvalmentajan nimet allekirjoittamalla pöytäkirjan.

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

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

Tulkinta:

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

7-3 Toteamus. Viimeistään 10 minuuttia ennen ottelun alkamisaikaa molemmat päävalmentajat ilmoittavat ne viisi pelaajaa, jotka aloittavat ottelun. Ennen ottelun alkamista kirjuri tarkastaa, ovatko kentällä olevat pelaajat samat kuin ilmoitetut, ja ilmoittaa lähimmälle erotuomarille niin nopeasti kuin mahdollista, jos näin ei ole. Jos tämä huomataan ennen ottelun alkua, korjataan aloitusviisikko vastaamaan pöytäkirjaan merkittyjä. Jos tämä huomataan ottelun alkamisen jälkeen, jätetään asia huomiotta.

7-4 Esimerkki: Huomataan, että yksi kentällä olevista pelaajista ei kuulu vahvistettuun aloitusviisikkoon. Tämä tapahtuu:

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

Tulkinta:

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

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

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

7-6 Esimerkki: A-joukkueen päävalmentaja ja 1. apuvalmentaja erotetaan pelistä.

Tulkinta: Jos A-joukkueen päävalmentaja ei voi jatkaa eikä myöskään 1. apuvalmentaja, niin joukkueen kapteenin tulee toimia pelaaja-valmentajana.

8 PELIAIKA, TASATULOS JA JATKOAJAT

8-1 Toteamus. Pelitauko alkaa seuraavasti:

- 20 minuuttia ennen ottelun aikataulun mukaista aloitusta
- kun ajanottajan äänimerkki soi neljänneksen tai jatkoajan loppumisen merkiksi
- jos neljänneksen tai jatkoajan päätteeksi tarvitaan videotarkistusta, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksensä.

8-2 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa 0,1 sekuntia ennen kuin äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa.

Tulkinta: Jos videotarkistusta ei ole käytettävissä, erotuomarit neuvottelevat keskenään ja toteavat, että B1:n virhe tehtiin ennen äänimerkin soimista. Pelikelloon asetetaan 0,1 sekuntia, ja A1 heittää vapaaheittonsa välittömästi. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

8-3 Esimerkki: A1:ä rikotaan heittotilanteessa sen jälkeen, kun äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi.

Tulkinta: Virhe jätetään ottamatta huomioon, koska se tapahtui neljänneksen peliajan päätyttyä.

8-4 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa samanaikaisesti, kun äänimerkki soi ensimmäisen neljänneksen loppumisen merkiksi. Äänimerkin jälkeen pallo irtoaa A1:n käsistä ja menee koriin.

Tulkinta: Erotuomareiden tulee määrittää (käyttäen videotarkistusta, mikäli käytettävissä), tapahtuiko B1:n virhe ennen kuin äänimerkki soi ensimmäisen neljänneksen loppumisen merkiksi.

Jos pelikellossa oli virheen tapahtuessa lukema 0.0, B1:n henkilökohtainen virhe jätetään ottamatta huomioon, ja A1:n koria ei hyväksytä. Ensimmäinen neljännes on päättynyt. Kun erotuomari on kertonut videotarkistuksen lopullisen tuloksen, ajanottajan tulee käynnistää pelitaukoa mittaava kello. Toinen neljännes aloitetaan vuorohallintamenettelyllä.

Jos pelikellossa oli virheen tapahtuessa aikaa enemmän kuin 0.0, A1:n kori hyväksytään, koska pelikellon tuli pysähtyä sillä hetkellä. B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. A1:lle myönnetään yksi vapaaheitto, jonka aikana pelaajat saavat asettua reunapaikoille. Peliä jatketaan jäljellä olevalla peliajalla kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

8-5 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa samanaikaisesti, kun äänimerkki soi ensimmäisen neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo ei mene koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, tapahtuiko B1:n virhe ennen kuin äänimerkki soi, ja pitäisikö A1:n saada kaksi vai kolme vapaaheittoa.

Tulkinta: Erotuomareiden tulee määrittää (käyttäen videotarkistusta, mikäli käytettävissä), tapahtuiko B1:n virhe ennen kuin äänimerkki soi ensimmäisen neljänneksen loppumisen merkiksi.

Jos pelikellossa oli virheen tapahtuessa lukema 0.0, B1:n henkilökohtainen virhe jätetään ottamatta huomioon. Ensimmäinen neljännes on päättynyt. Kun erotuomari on kertonut videotarkistuksen lopullisen tuloksen, ajanottajan tulee käynnistää pelitaukoa mittaava kello. Toinen neljännes aloitetaan vuorohallintamenettelyllä.

Jos pelikellossa oli virheen tapahtuessa aikaa enemmän kuin 0.0, erotuomareiden on päätettävä, myönnetäänkö A1:lle kaksi vai kolme vapaaheittoa. B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa, joiden aikana pelaajat saavat asettua reuna-paikoille. Peliä jatketaan jäljellä olevalla peliajalla kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

9 NELJÄNNEKSEN, JATKOAJAN TAI OTTELUN ALOITUS JA PÄÄTTYMINEN

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

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

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

9-3 Esimerkki: Lähellä ottelun päättymistä A1 tekee viidennen virheensä ja poistuu pelistä. A-joukkue jatkaa pelaamista vain neljällä pelaajalla, koska sillä ei ole enää vaihtopelaajia käytettävissään. Koska B-joukkue johtaa yli 15 pisteellä, B-joukkueen päävalmentaja ehdottaa reilun pelin hengessä joukkueensa jatkavan myös neljällä pelaajalla.

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

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

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

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

9-6 Toteamus. Ottelu aloitetaan ylösheitolla keskiympyrässä.

9-7 Esimerkki: Ottelua edeltävällä pelitauolla A1:lle tuomitaan tekninen virhe. Ennen ottelun alkua B-joukkueen päävalmentaja määrää B6:n heittämään vapaaheiton, mutta B6 ei kuulu merkittävään aloitusviisikkoon.

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

Vapaaheiton jälkeen ottelu alkaa ylösheitolla.

9-8 Esimerkki: Ottelua edeltävällä pelitauolla A-joukkueen pelaaja rikkoo epäurheilijamaisesti B-joukkueen pelaajaa.

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

Jos tämä pelaaja kuuluu merkittyyn aloitusviisikkoon, hän jää kentälle.

Jos tämä pelaaja ei kuulu merkittyyn aloitusviisikkoon, hän ei saa jäädä kentälle, vaan hänet korvataan ilmoitetun aloitusviisikon pelaajalla.

Vapaaheittojen jälkeen ottelu alkaa ylösheitolla.

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

9-10 Esimerkki: Aloitusviisikkoon merkitty A1 loukkaantuu ottelua edeltävällä pelitauolla seitsemän minuuttia ennen ottelun alkua.

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

9-11 Esimerkki: Aloitusviisikkoon merkitylle A1:lle tuomitaan pelistä erottava virhe ottelua edeltävällä pelitauolla neljä minuuttia ennen ottelun alkua.

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

10 PALLON ASEMA

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

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

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

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

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

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

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

12 YLÖSHEITTO JA VUOROHALLINTA

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

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

Tulkinta: Joku B-joukkueen aloitusviisikon pelaajista heittää vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Koska ottelu ei ole vielä alkanut, vuoro-osoitinta ei voida vielä asettaa kumpaankaan suuntaan. Ottelu alkaa ylösheitolla.

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

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

(b) tuomitaan kaksoisvirhe A2:lle ja B2:lle.

Tulkinta: Koska kumpikaan joukkue ei vielä ollut saanut elossa olevaa palloa hallintaansa kentällä, erotuomarit eivät voi käyttää vuoro-osoitinta hallintavuoron määrittämiseen. Päätuomari heittää uuden ylösheiton keskiympyrästä A2:n ja B2:n välillä. Laillisen kosketuksen ja syntyneen kiistapallon tai kaksoisvirheen välillä kulunutta peliaikaa ei mitätöidä.

12-4 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Välittömästi sen jälkeen, kun hyppääjä A1 on koskenut palloon laillisesti

(a) pallo menee suoraan ulos kentältä

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

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

12-5 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Välittömästi sen jälkeen, kun hyppääjä A1 on koskenut palloon laillisesti, B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

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

etukentältä.

12-6 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Välittömästi sen jälkeen, kun hyppääjä A1 on koskenut palloon laillisesti, A2 rikkoo epäurheilijamaisesti B2:a.

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

12-7 Esimerkki: B-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon vuorohallintasäännön mukaan. Ero-tuomarin ja/tai kirjurin erehdyksen seurauksena pallo annetaan vahingossa A-joukkueelle sisäänheittoa varten.

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

12-8 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti samanaikaisesti, kun äänimerkki soi ensimmäisen neljänneksen päättymisen merkiksi. Erotuomarit toteavat, että äänimerkki kuului ennen B1:n virhettä. A-joukkue on oikeutettu vuorohallinnan sisäänheittoon toisen neljänneksen aluksi.

Tulkinta: Epäurheilijamainen virhe tehtiin pelitauolla. Kahden minuutin pelitauon jälkeen A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. A-joukkue ei menetä oikeuttaan vuorohallinnan sisäänheittoon seuraavassa ylösheittotilanteessa. A1:n tulee pysyä kentällä seuraavaan vaihtomahdollisuuteen saakka.

12-9 Esimerkki: Pian sen jälkeen, kun äänimerkki on soinnut kolmannen neljänneksen päättymisen merkiksi, B1:lle tuomitaan tekninen virhe. A-joukkueella on oikeus vuorohallinnan sisäänheittoon neljännen neljänneksen aluksi.

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

12-10 Esimerkki: A1 hyppää pallo käsissään, ja B1 torjuu hänet sääntöjen mukaisesti. Molemmat pelaajat laskeutuvat kentälle pitäen tukevasti kiinni pallosta yhdellä tai molemmilla käsillä.

Tulkinta: Tämä on ylösheittotilanne.

12-11 Esimerkki: A1 ja B1 ovat ilmassa pitäen käsillään tukevasti kiinni pallosta. A1 laskeutuu siten, että hänen toinen jalkansa on rajaviivan päällä.

Tulkinta: Tämä on ylösheittotilanne.

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

Tulkinta: Tämä on ylösheittotilanne.

12-13 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Hyppääjä A1 koskettaa palloa, ennen kuin se on saavuttanut lakipisteensä.

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

12-14 Esimerkki: Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Kun pallo on vielä menossa ylöspäin, A2, joka ei ole hyppääjä, astuu keskiympyrään

(a) takakentältään

(b) etukentältään.

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

(a) 14 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään etukentältä

(b) 24 sekuntia, jos sisäänheitto heitetään takakentältä.

12-15 Toteamus. Aina kun elossa oleva pallo juuttuu renkaan ja korilevyn väliin (lukuun ottamatta vapaaheittojen välistä tilannetta tai tilannetta, jossa pallonhallinta viimeisen vapaaheiton jälkeen on osa vapaaheittorangaistusta), syntyy ylösheittotilanne, jota seuraa vuorohallinnan sisäänheitto. Jos sisäänheiton saa hyökännyt joukkue, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia. Jos sisäänheiton saa puolustanut joukkue, heittokelloon asetetaan 24 sekuntia.

12-16 Esimerkki: Pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin A1:n pelitilanneheitosta.

(a) A-joukkue

(b) B-joukkue

on oikeutettu sisäänheittoon vuorohallintasäännön perusteella.

Tulkinta: Päätyrajan sisäänheiton jälkeen

(a) A-joukkueella on 14 sekuntia hyökkäysaikaa

(b) B-joukkueella on 24 sekuntia hyökkäysaikaa.

12-17 Esimerkki: Heittokellon äänimerkki soi A1:n pelitilanneheiton ollessa ilmassa, ja sen jälkeen pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin. A-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon vuorohallintasäännön perusteella.

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

12-18 Esimerkki: A1 yrittää kahden pisteen heittoa, kun B2 rikkoo häntä epäurheilijamaisesti. Viimeisessä vapaaheitossa

(a) pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin

(b) A1 astuu heittäessään vapaaheittoviivalle

(c) pallo ei osu renkaaseen.

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

12-19 Esimerkki: A1:n keskirajan jatkeelta heittämän neljänneksen aloittavan sisäänheiton jälkeen pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin A-joukkueen etukentällä.

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

12-20 Esimerkki: Vuoro-osoitin näyttää A-joukkueen sisäänheittoa. Ensimmäisen neljänneksen jälkeisellä pelitauolla B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla, ja sitten A-joukkue heittää toisen neljänneksen aloittavan sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta. Vuoro-osoitinta ei käännetä. Sisäänheiton jälkeen pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin A-joukkueen etukentällä.

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

12-21 Toteamus. Kyseessä on kiistapallo, kun yhdellä tai useammalla vastakkaisen joukkueen pelaajalla on yhdellä tai molemmilla käsillään niin luja ote pallosta, ettei kukaan pelaaja voi saada palloa haltuunsa ilman liiallista kovakouraisuutta.

12-22 Esimerkki: A1:llä on pallo käsissään, ja hän on aloittanut jatkuvan liikkeen kohti koria tehdäkseen korin. Silloin B1 asettaa kätensä lujasti pallolle, ja A1 ottaa useampia askeleita kuin askelsääntö sallii.

Tulkinta: Tämä on ylösheittilanne.

12-23 Toteamus. Jos joukkue tekee rikkomuksen vuorohallinnan sisäänheitossaan, se menettää sisäänheittovuoronsa.

12-24 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 4:17 minuuttia, kun vuorohallinnan sisäänheitossa

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

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa tämä on A1:n tai A2:n rikkomus. Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten alkuperäisen sisäänheiton kohdalta ja vuoro-osoitin käännetään välittömästi.

13 PALLON PELAAMINEN

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

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

Tulkinta: Kyseessä on A1:n rikkomus.

13-3 Toteamus. Joukkueoverin nostaminen pelaamaan palloa on rikkomus.

13-4 Esimerkki: A1 ottaa kiinni joukkueoveristaan A2:sta ja nostaa hänet ilmaan vastustajan korin alla. A3 syöttää A2:lle, joka donkkaa pallon koriin.

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

14 PALLON HALLUSSAPITO

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

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

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

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

(a) lyö palloa yhdellä kädellä tai molemmilla käsillään

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

ja pallo palaa kentälle, jossa A2 ottaa sen haltuunsa.

Tulkinta:

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

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

15 PELAAJA HEITTOTILANTEESSA

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

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

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

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

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

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

15-5 Esimerkki: A1 hyppää ilmaan yrittäessään kolmen pisteen heittoa. B1 rikkoo A1:ä ennen kuin tämä palaa molemmilla jaloillaan lattialle. Pallo ei mene koriin.

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

15-6 Toteamus. Kun pelaajaa rikotaan heittotilanteessa, ja hän sitten syöttää pallon pois, hänen ei enää katsota olleen heittotilanteessa.

15-7 Esimerkki: B1 rikkoo A1:tä heittotilanteessa. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Virheen jälkeen A1 syöttää pallon A2:lle.

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

16 KORIN SYNTY JA SEN PISTEARVO

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

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

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

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

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

16-4 Toteamus. Jos pallo menee vastustajan koriin, pelitilannekorin pistearvo määräytyy sen paikan perusteella, josta pallo lähti. Pallo voi mennä suoraan koriin, tai syötössä koskettaa ketä tahansa pelaajaa tai lattiaa, ennen kuin se menee koriin.

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

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

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

(a) A-joukkueen kahden pisteen alueella

(b) A-joukkueen kolmen pisteen alueella

ennen kuin se menee koriin.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa A1:lle myönnetään kolme pistettä.

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

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

16-8 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kolmen pisteen heitossa. Pallon irrottua hänen käsistään se koskettaa lattiaa ja menee sitten koriin.

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

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

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

16-10 Toteamus. Sisäänheittotilanteessa tai viimeisen vapaaheiton jälkeisessä levypal-
lotilanteessa kuluu aina peliaikaa siitä hetkestä, kun kentällä oleva pelaaja kosket-
taa palloa, siihen hetkeen, kun pallo irtoaa hänen käsistään heitossa. Tämä on eri-
tyisen tärkeää ottaa huomioon neljänneksen ja jatkoajan loppuhetkillä. On ole-
massa minimiaika, jonka verran peliaikaa täytyy olla jäljellä, jotta heiton ehtii
tehdä. Jos peli- tai heittokello näyttää 0,3 sekuntia tai enemmän, tulee erotuoma-
rien määrittää, irtosiko pallo heittäjän käsistä, ennen kuin peli- tai heittokellon ääni-
merkki soi. Jos kuitenkin peli- tai heittokellossa on aikaa jäljellä 0,2 tai 0,1 sekun-
tia, hyväksyttävän pelitilannekorin voi tehdä ainoastaan ilmassa oleva pelaaja tip-
paamalla tai suoraan donkkaamalla, edellyttäen että pelaajan käsi tai kädet eivät
enää kosketa palloa peli- tai heittokellon näyttäessä 0.0.

16-11 Esimerkki: A-joukkue saa sisäänheiton, kun peli- tai heittokellossa on aikaa jäljellä

(a) 0,3 sekuntia

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

Tulkinta:

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

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

16-12 Esimerkki: Neljänneksen lopussa A1 donkkaa pallon suoraan koriin. Pallo koskettaa vielä A1:n kättä pelikellon näyttäessä 0,0 sekuntia.

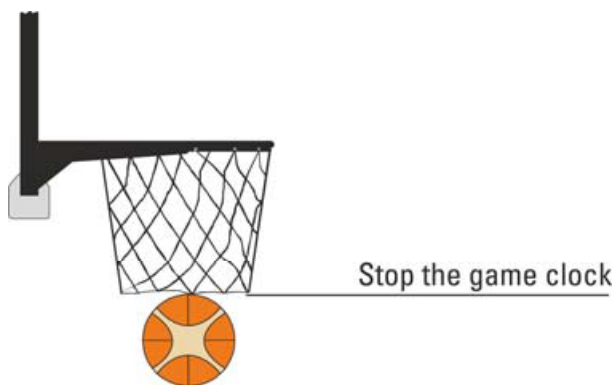
Tulkinta: A1:n pelitilannekoria ei hyväksytä. Pallo kosketti A1:n kättä, kun pelikellon ääni-
merkki soi neljänneksen päättymisen merkiksi.

16-13 Toteamus. Pelitilannekori on tehty, kun elossa oleva pallo menee koriin ylhäältä päin ja jää sinne tai putoaa kokonaan sen lävitse. Kun

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

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

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



Kuvio 1 Pelitilannekori on tehty

16-14 Esimerkki: Neljänneksen alussa A-joukkue puolustaa omaa koriaan, kun B1 erehdyksessä kuljettaa kohti omaa koriaan ja tekee korin.

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

16-15 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. B1 koskettaa palloa, kun se on korin sisässä, mutta ei vielä mennyt kokonaan korin läpi.

Tulkinta: Tämä on B1:n korinhäirintärikkomus. A1:n pelitilannekori hyväksytään, ja myönnetään kaksi tai kolme pistettä.

17 SISÄÄNHEITTO

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

17-2 Esimerkki: A-joukkueelle on myönnetty sisäänheitto kolmannella neljänneksellä pelikellon näyttäessä 4:37. Sisäänheittäjä A1:n pitäessä palloa

(a) hänen kätensä ylittävät kentän rajan ilmassa niin, että pallo on kentän yläpuolella. B1 tarttuu A1:n käsissä olevaan palloon tai lyö pallon A1:n käsistä pois aiheuttamatta pelaajakosketusta.

(b) B1 ojentaa kätensä rajaviivan yli A1:ä kohti pysäyttääkseen syötön kentälle A2:lle.

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

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

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

Tulkinta: B1:lle on tuomittava tekninen virhe.

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

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

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

17-7 Toteamus. Sisäänheitossa muiden pelaajien mikään kehon osa ei saa olla kentän rajojen yllä, ennen kuin pallo on syötetty kentälle.

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

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

(b) ojentaa pallon A2:lle kentän ulkopuolella.

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

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

(a) asettaa pallon lattialle, minkä jälkeen myös päätyrajan takana oleva B2 ottaa pallon

(b) ojentaa pallon myös päätyrajan takana olevalle B2:lle.

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

17-10 Toteamus. Jos neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellon näyttäessä jäljellä olevaa aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän myönnetään aikalisä joukkueelle, jolla on oikeus pallonhallintaan takakentällä, päävalmentajalla on aikalisän jälkeen oikeus päättää, heitetäänkö aikalisän jälkeinen sisäänheitto joukkueen etu- vai takakentältä.

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

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

17-11 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä pelikellossa on aikaa 35 sekuntia, ja A1 kuljettaa takakentällä. B1 tökkää pallon ulos vapaaheittoviivan kohdalta. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

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

17-12 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 44 sekuntia ja heittokellossa 17 sekuntia. A1 kuljettaa takakentällään, kun B-joukkueen pelaaja osuu palloon, ja pallo menee yli sivurajasta vapaaheittoviivan kohdalta. Sen jälkeen myönnetään aikalisä

(a) B-joukkueelle.

(b) A-joukkueelle.

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

Tulkinta:

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

(b) ja (c) Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton etukentältä, peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta, ja hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton takakentältä, hyökkäysaikaa on 17 sekuntia.

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

Tulkinta: Aikalisän jälkeen B-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton

(a) etukentän sisäänheittoviivalta, jolloin hyökkäysaikaa on 14 sekuntia

(b) takakentältä, jolloin hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

17-14 Esimerkki: Viimeisellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 26 sekuntia ja A1 on kuljettanut palloa 6 sekunnin ajan takakentällään, kun

(a) B1 tökkää pallon ulos kentältä

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

A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

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

- (a) 18 sekuntia
- (b) 24 sekuntia.

17-15 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 1:24, ja A1 kuljettaa palloa etukentällään. B1 tökkää pallon A-joukkueen takakentälle, jossa kuka tahansa A-joukkueen pelaaja aloittaa uudelleen kuljettaa palloa. B2 tökkää pallon ulos kentältä A-joukkueen takakentällä, kun heittokellossa on aikaa jäljellä

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

A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

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

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

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

17-16 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä peliaikaa on jäljellä 48 sekuntia, ja A1 kuljettaa palloa etukentällään. B1 tökkää pallon A-joukkueen takakentälle, jossa A2 aloittaa uudelleen kuljettaa. B2 rikkoo A2:a A-joukkueen takakentällä. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Heittokellossa on aikaa jäljellä

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

A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

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

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

Tulkinta: Pelistä erottavien virheiden rangaistukset kumoavat toisensa. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla takakentältä. Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee kuitenkin aikalisän jälkeisen sisäänheiton etukentältä, niin hyökkäysaikaa on 14 sekuntia. Jos A-joukkueen päävalmentaja valitsee sisäänheiton takakentältä, niin hyökkäysaikaa on 19 sekuntia.

17-18 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä A-joukkueella on pallo hallussaan etukentällään. Peliaikaa on jäljellä 1:29 ja heittokellossa on aikaa 19 sekuntia, kun A6 ja B6 erotetaan pelistä heidän tultuaan kentälle tappelutilanteessa. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

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

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

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

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

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

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

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

(a) etukentällä

(b) takakentällä.

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

(a) takakentällä. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

(b) etukentällä. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

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

17-23 Esimerkki: Seuraavia sääntörikkkeitä voidaan tehdä keskirajalla:

(a) A1 aiheuttaa pallon joutumisen ulos keskirajan kohdalla.

(b) A1 tekee hyökkääjän virheen.

(c) A1 syyllistyy askelrikkomukseen.

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

17-24 Toteamus. Epäurheilijamaisen tai pelistä erottavan virheen jälkeen peliä jatketaan aina sisäänheitolla joukkueen etukentän sisäänheittoviivalta.

17-25 Esimerkki: A1 rikkoo B1:ä epäurheilijamaisesti ensimmäisen ja toisen neljänneksen välisellä pelitauolla.

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

17-26 Toteamus. Seuraavia tilanteita saattaa syntyä sisäänheiton aikana:

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

(b) Pallo juuttuu korirenkaan ja -levyn väliin.

17-27 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 syöttää pallon korin yli, jolloin sitä koskettaa kumman

tahansa joukkueen pelaaja kurkottaen korirenkaan läpi alapuolelta.

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

17-28 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 syöttää pallon kohti B-joukkueen koria, ja se juuttuu renkaan ja levyn väliin.

Tulkinta: Kyseessä on ylösheittotilanne. Peliä jatketaan vuorohallintasäännön mukaan.

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

17-29 Toteamus. Kun pallo on annettu sisäänheittäjän käytettäväksi, hän ei saa pompauttaa palloa siten, että se koskettaa kentän sisäpuolta, ja sitten koskettaa palloa uudelleen, ennen kuin sitä on koskettanut joku muu pelaaja kentällä.

17-30 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 pompauttaa palloa siten, että se koskettaa lattiaa

(a) kentän sisäpuolella

(b) kentän ulkopuolella

ja ottaa sitten pallon haltuunsa.

Tulkinta:

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

(b) Tämä on laillista peliä, mikäli A1 ei liikkunut yli metrin matkaa pallo pompauttamisen ja haltuunoton välillä. Viiden sekunnin laskenta jatkuu.

17-31 Toteamus. Heitettyään sisäänheiton sisäänheittäjä ei saa aiheuttaa pallon joutumista kosketukseen kentän ulkopuoliseen alueeseen.

17-32 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 yrittää syöttää pallon A2:lle

(a) etukentältäään

(b) takakentältäään

mutta pallo menee ulos koskettamatta ketään pelaajaa kentällä.

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

(a) takakentältä. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia

(b) etukentältä. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

17-33 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 yrittää syöttää pallon A2:lle. A2 saa pallon haltuunsa, mutta hänen toinen jalkansa koskettaa rajaviivaa.

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

17-34 Esimerkki: A1:lle on myönnetty sisäänheitto sivurajalta

(a) takakentällään läheltä keskirajaa, jolloin hänellä on oikeus syöttää pallo mihin tahansa kohtaan kentällä

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

(c) neljänneksen alussa keskirajan jatkeelta, jolloin hänellä on oikeus syöttää pallo mihin tahansa kohtaan kentällä.

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

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

17-35 Toteamus. Onnistuneen pelitilanneheiton tai onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen sisäänheittoa päätyrajalta heittävä pelaaja saa liikkua sivusuunnassa ja/tai taaksepäin ja palloa saa syötellä rajan takana, mutta viiden sekunnin aikaa ei saa ylittää. Tämä on voimassa myös, kun puolustavalle joukkueelle on tuomittu rikkomus sisäänheiton häirinnästä, ja sen takia sisäänheitto uusitaan.

17-36 Esimerkki: Toisella neljänneksellä A1:n viimeisen onnistuneen vapaaheiton jälkeen B1:llä on pallo sisäänheittoa varten päätyrajalla. A2 ojentaa kätensä päätyrajan yli ennen kuin sisäänheitto on heitetty.

Tulkinta: Tämä on A2:n rikkomus. Sisäänheitto uusitaan. Kenellä tahansa B-joukkueen pelaajalla on yhä oikeus liikkua päätyrajan suuntaisesti, ennen kuin hän heittää sisäänheiton tai syöttää pallon joukkueetoverilleen.

17-37 Esimerkki: A1:n onnistuneen pelitilannekorin jälkeen B1:llä on pallo sisäänheittoa

varten päätyrajalla. Kun pallo on syötetty kentälle, A2 potkaisee sitä lähellä päätyrajaa.

Tulkinta: Tämä on A2:n rikkomus. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa. Koska A2:n rikkomus tapahtui sisäänheiton jälkeen, B-joukkueen sisäänheittäjällä ei ole oikeutta liikkua määrätystä sisäänheittopaikasta päätyrajan suuntaisesti, ennen kuin hän heittää sisäänheiton.

17-38 Toteamus. Teknisestä virheestä johtuvan vapaaheiton jälkeen peliä jatketaan sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin, paitsi jos syntyi ylösheittotilanne tai tekninen virhe tehtiin ennen ensimmäisen neljänneksen alkua.

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

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

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

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

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

17-39 Esimerkki: A2 kuljettaa

(a) takakentällään

(b) etukentällään

kun A1:lle tuomitaan tekninen virhe.

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

17-40 Esimerkki: A2 kuljettaa

(a) takakentällään

(b) etukentällään

kun B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reuna-paikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tek-ninen virhe tehtiin. Jos sisäänheitto heitetään

(a) takakentältä, hyökkäysaika on 24 sekuntia.

(b) etukentältä. Jos hyökkäysaika oli 14 sekuntia tai enemmän, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätin. Jos hyökkäysaika oli 13 sekuntia tai vähemmän, heittokelloon asetetaan 14 se-kuntia.

17-41 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:47, kun A1 kuljettaa etu-kentällään ja hänelle tuomitaan tekninen virhe. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

- 17-42 Toteamus.** Kun pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla 2:00 minuuttia tai vähemmän tuomitaan hyökkäävälle joukkueelle tekninen virhe, ja tälle joukkueelle myönnetään aikalisä, hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätin, mikäli si-säänheitto heitetään takakentältä. Mikäli sisäänheitto heitetään etukentän sisään-heittoviivalta, niin heittokellon lukema asetetaan seuraavasti:
- Jos heittokellossa oli aikaa 14 sekuntia tai enemmän, se asetetaan 14 se-kuntiin.
 - Jos heittokellossa oli aikaa 13 sekuntia tai vähemmän, sen lukemaa ei muuteta, vaan jatketaan siitä, mihin jäätin.

17-43 Esimerkki: Neljättä neljännestä on jäljellä 1:45, kun A1 kuljettaa takakentällään ja hä-nelle tuomitaan tekninen virhe. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

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

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

17-44 Esimerkki: Neljättä neljännestä on jäljellä 1:43, kun A1 kuljettaa takakentällään ja hänelle tuomitaan tekninen virhe. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Tämän jälkeen A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

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

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

17-45 Esimerkki: Neljättä neljännestä on jäljellä 1:41 ja A1 kuljettaa takakentällään, kun B1 tökkää pallon ulos kentältä. A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Heti tämän jälkeen A1:lle tuomitaan tekninen virhe.

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

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

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

17-46 Esimerkki: Neljättä neljännestä on jäljellä 58 sekuntia, kun A-joukkueen takakentällä

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

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

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

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

Jos sisäänheitto heitetään takakentältä, niin hyökkäysaikaa on

(a) ja (b) 24 sekuntia

(c) 19 sekuntia.

17-47 Toteamus. Sisäänheiton aikana kellään muulla kuin sisäänheittäjällä ei saa olla mitään kehonsa osaa rajaviivan yläpuolella.

17-48 Esimerkki: Heittokellossa on kolmannella neljänneksellä aikaa 21 sekuntia, kun A-joukkueelle myönnetään sisäänheitto takakentältä. Pallo on sisäänheittäjä A1:n käsissä, kun B1 ojentaa kätensä rajaviivan yli.

Tulkinta: Tämä on B1:n rikkomus sisäänheitossa. A1:lle myönnetään uusi sisäänheitto. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

17-49 Esimerkki: Kolmannella neljänneksellä A-joukkueelle myönnetään sisäänheitto etukentältä. Pallo on sisäänheittäjä A1:n käsissä, kun B1 ojentaa kätensä rajaviivan yli, kun heittokellossa on aikaa

(a) 7 sekuntia

(b) 17 sekuntia.

Tulkinta: Tämä on B1:n rikkomus sisäänheitossa. A1:lle myönnetään uusi sisäänheitto. Hyökkäysaikaa on

(a) 14 sekuntia

(b) 17 sekuntia.

18/19 AIKALISÄ / PELAAJAVAIHTO

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

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

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

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

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

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

(a) aikalisää

(b) vaihtoa.

Tulkinta:

(a) Vain korin tehneen joukkueen vastustajilla on aikalisämahdollisuus.

Jos korin tehneen joukkueen vastustaja ottaa aikalisän, niin myös korin tehnyt joukkue saa halutessaan aikalisän ja molemmat joukkueet saavat vaihtaa.

(b) Vain korin tehneen joukkueen vastustajilla on vaihtomahdollisuus, ja vain neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla pelikellon näyttäessä 2:00 minuuttia tai vähemmän.

Jos korin tehneen joukkueen vastustaja vaihtaa, niin myös korin tehnyt joukkue saa vaihtaa ja molemmille joukkueille myönnetään tällöin myös aikalisä heidän sitä pyytäessään.

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

(a) viimeinen vapaaheitto onnistuu, tai

(b) viimeistä vapaaheittoa seuraa sisäänheitto, tai

(c) pallo pysyy mistä tahansa pätevistä syistä kuolleen viimeisen vapaaheiton jälkeen.

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

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

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

(a) ennen kuin pallo on vapaaheittäjän A1 käytettävissä

(b) ensimmäisen vapaaheiton jälkeen

(c) onnistuneen toisen vapaaheiton jälkeen, ennen kuin pallo on B-joukkueen sisäänheittäjän käytettävissä

(d) onnistuneen toisen vapaaheiton jälkeen pallon ollessa jo B-joukkueen sisäänheittäjän käytettävissä.

Tulkinta:

(a) Aikalisä tai vaihto myönnetään välittömästi, ennen vapaaheittoja.

(b) Aikalisää tai vaihtoa ei myönnetä ensimmäisen vapaaheiton jälkeen, vaikka se onnistuisikin.

(c) Aikalisä tai vaihto myönnetään välittömästi, ennen sisäänheittoa.

(d) Aikalisää tai vaihtoa ei myönnetä.

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

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

Tulkinta:

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

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

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

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

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

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

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

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

Tulkinta: A1 heittää toisen vapaaheittonsa ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen. Vaihto tai aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle seuraavan aikalisä- tai vaihtomahdollisuuden tullessa.

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

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

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

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

18/19-14 Toteamus. Jos aikalisäpyynnön jälkeen kumpi tahansa joukkue tekee virheen, aikalisä ei ala, ennen kuin erotuomari on lopettanut kaiken tähän virheeseen liittyvän kommunikoinnin toimitsijapöydän kanssa. Jos kyseessä on pelaajan viides virhe, niin tämä kommunikointi sisältää myös virheen tehneen pelaajan vaihtamisen toiseen. Kun tämä kommunikointi on saatu päätökseen, aikalisä alkaa erotuomarin viheltäessä ja näyttäessä aikalisän käsimerkin.

18/19-15 Esimerkki: Pelin käydessä A-joukkueen päävalmentaja pyytää aikalisää, minkä jälkeen B1 tekee viidennen virheensä.

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

18/19-16 Esimerkki: Pelin käydessä A-joukkueen päävalmentaja pyytää aikalisää, minkä jälkeen kelle tahansa pelaajalle tuomitaan virhe.

Tulkinta: Pelaajat saavat mennä joukkuepenkeilleen, vaikka aikalisä ei olekaan virallisesti vielä alkanut.

18/19-17 Toteamus. Aikalisä kestää yhden minuutin. Joukkueiden täytyy tulla viipymättä kentälle erotuomarin viheltäessä ja viitatessa joukkueita kentälle. Jos joukkue pitkittää aikalisää yli sallitun yhden minuutin, se saa tästä hyötyä ja viivyyttää peliä. Erotuomarin tulee tällöin varoittaa tämän joukkueen päävalmentajaa. Jos joukkue ei silti tule kentälle, sille tuomitaan uusi aikalisä. Jos joukkueella ei ole aikalisia jäljellä, päävalmentajalle voidaan tuomita tekninen virhe pelin viivytämisestä; pöytäkirjaan merkitään "B₁". Jos joukkue ei tule kentälle heti puoliaikataun päätyttyä, sille tuomitaan aikalisä. Tämä aikalisä ei kestä yhtä minuuttia, vaan peliä jatketaan välittömästi.

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

(a) A-joukkue tulee lopulta kentälle

(b) A-joukkue pysyy yhä joukkuepenkkialueellaan.

Tulkinta:

(a) Joukkueen alkaessa siirtyä kentälle erotuomari varoittaa päävalmentajaa, että saman viivytelyn toistuesssa joukkueelle tuomitaan toinen aikalisä.

(b) A-joukkueelle tuomitaan ilman varoitusta toinen aikalisä. Tämä aikalisä kestää yhden minuutin. Jos joukkueella ei ole aikalisia jäljellä, päävalmentajalle tuomitaan pelin viivytämisestä tekninen virhe, joka kirjataan "B₁".

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

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

18/19-20 Toteamus. Jos joukkue ei ole käyttänyt aikalisää toisella puoliajalla ennen kuin pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 2:00, kirjuri merkitsee kaksi vaakasuoraa viivaa pöytäkirjaan joukkueen toisen puoliajan ensimmäiseen aikalisäruutuun. Tulostaululle merkitään ensimmäinen aikalisä käytetyksi.

18/19-21 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 2:00, eikä kumpikaan joukkue ole käyttänyt yhtään aikalisää toisella puoliajalla.

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

18/19-22 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 2:09, kun pelin käydessä A-joukkueen päävalmentaja pyytää toisen puoliajan ensimmäisen aikalisänsä. Kun pelikellossa on aikaa 1:58, pallo menee ulos ja pelikello pysäytetään. A-joukkueelle myönnetään aikalisä.

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

18/19-23 Toteamus. Jos pyydetään aikalisä ennen teknistä, epäurheilijamaista tai pelistä erottavaa virhettä tai sellaisen virheen jälkeen, aikalisä pidetään ennen vapaaheittoja. Jos aikalisän aikana tuomitaan tekninen, epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe, vapaaheitot heitetään aikalisän jälkeen.

18/19-24 Esimerkki: B-joukkueen päävalmentaja on pyytänyt aikalisää. A1 rikkoo B1:ä epäurheilijamaisesti, ja sen jälkeen A2:lle tuomitaan tekninen virhe.

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

18/19-25 Esimerkki: B-joukkueen päävalmentaja on pyytänyt aikalisää. A1 rikkoo B1:ä epäurheilijamaisesti. Tässä vaiheessa B-joukkueelle myönnetään aikalisä. Aikalisän aikana A2:lle tuomitaan tekninen virhe.

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

23 PELAAJA TAI PALLO ULKONA KENTÄLTÄ

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

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

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

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

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

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

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

24 KULJETUSSÄÄNTÖ

23-1 Toteamus. Jos pelaaja tahallaan syöttää pallon korilevyyn, tätä ei tulkita kuljetukseksi.

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

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

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

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. Otettuaan pallon kiinni uudestaan A1 voi heittää tai syöttää, mutta ei aloittaa uutta kuljetusta.

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

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

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

(a) A1 menettää tasapainonsa ja liikuttamatta tukijalkaansa koskettaa kenttää pallolla kerran tai kahdesti pitäen palloa käsissään

(b) A1 heittää pallon kädestä toiseen liikuttamatta tukijalkaansa.

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

24-6 Esimerkki: A1 aloittaa kuljetuksen heittämällä pallon

(a) vastustajansa yli

(b) muutaman metrin päähän.

Pallo osuu lattiaan, minkä jälkeen A1 jatkaa kuljetustaan.

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

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

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

25 ASKELSÄÄNTÖ

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

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

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. Kentälle kaatuminen ei ole askelrikkomus.

25-3 Esimerkki: A1 kaatuu pallo käsissään kentälle ja vauhtinsa takia liukuu siellä.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. Jos A1 kuitenkin sen jälkeen kierii vapautuakseen puolustajasta tai yrittää nousta seisomaan pitäen palloa käsissään, hän syyllistyy askelrikkomukseen.

25-4 Esimerkki: A1 saa pallon haltuunsa maatessaan kentällä. Sen jälkeen hän

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

Tulkinta:

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

Tilanteessa (d) syntyy askelrikkomus.

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

25-6 Esimerkki: A1 ajaa korille pallo käsissään tehdäkseen kahden pisteen korin. B1 rikkoo häntä heittotilanteessa, minkä jälkeen A1 syyllistyy askelrikkomukseen, ja pallo menee koriin.

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

25-7 Toteamus. Pelaaja ei saa koskettaa lattiaa peräkkäin samalla jalalla tai molemmilla jaloillaan päätettyään kuljetuksensa tai saatuaan pallon haltuunsa.

25-8 Esimerkki: A1 lopettaa kuljetuksen ottaen pallon molempiin käsiinsä. Jatkuva liikkeessään hän hyppää vasemmalta jalaltaan, laskeutuu ensin vasemmalle ja sitten oikealle

jalalleen ja yrittää heittää pallon koriin.

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

26 KOLMEN SEKUNNIN SÄÄNTÖ

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

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

Tulkinta: A1 on syylistynyt kolmen sekunnin rikkomukseen.

28 KAHDEKSAN SEKUNNIN SÄÄNTÖ

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

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

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

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

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

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

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

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. A1:n molemmat jalat eivät ole kokonaan etukentällä, ja näin
ollen hän on oikeutettu syöttämään pallon A2:lle, joka ei myöskään ole etukentällä. Kahdek-
san sekunnin laskenta jatkuu.

28-6 Esimerkki: A1 kuljettaa takakentältä, ja hänen toinen jalkansa on jo etukentällä. Tämän
jälkeen A1 syöttää pallon A2:lle, joka seisoo jalat molemmin puolin keskirajaa. A2 aloittaa kul-
jetuksen siirtyen joukkueen takakentälle.

Tulkinta: Tämä on laillista peliä. A1:n molemmat jalat eivät ole kokonaan etukentällä, ja näin
ollen hän on oikeutettu syöttämään pallon A2:lle, joka ei myöskään ole etukentällä. A2 on oi-
keutettu kuljettamaan palloa takakentällä. Kahdeksan sekunnin laskenta jatkuu.

28-7 Esimerkki: A1 kuljettaa takakentältä ja pysähtyy edelleen kuljettaen

(a) jalat molemmin puolin keskirajaa

(b) molemmat jalat etukentällä, mutta palloa edelleen takakentällä pomputtaen

(c) molemmat jalat etukentällä, mutta palloa edelleen takakentällä pomputtaen, minkä jälkeen hän palaa myös jaloillaan takakentälle

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

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

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

28-9 Esimerkki: A1 on kuljettanut takakentällään kuuden sekunnin ajan, kun tuomitaan kaksoisvirhe

(a) takakentällä

(b) etukentällä.

Tulkinta:

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

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

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

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

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

28-12 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 25 sekuntia, ja tilanne on tas 72 –72, kun A-joukkue saa pallon haltuunsa. A1 on kuljettanut palloa takakentällään neljän sekunnin ajan, kun erotuomarit keskeyttävät pelin koska

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

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

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

28-14 Esimerkki: A-joukkueen kahdeksan sekunnin jakso täyttyy, ja tuomitaan rikkomus, kun

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

Tulkinta: B-joukkue saa 14 sekuntia hyökkäysaikaa ja sisäänheiton etukentältään lähinnä

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

29/50 24 SEKUNNIN SÄÄNTÖ

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

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

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

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

Tulkinta: On syntynyt A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus.

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

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

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

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

29/50-6 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo on ilmassa, kun heittokellon äänimerkki soi. Pallo ei osu renkaaseen. Sen jälkeen B1 tökkää pallon ulos kentältä.

Tulkinta: On syntynyt A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus, koska B-joukkue ei saanut välittömästi ja selvästi palloa haltuunsa.

29/50-7 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Virheen jälkeen heittokellon äänimerkki soi. Pallo menee koriin.

Tulkinta: A1:n kori hyväksytään. Heittokellon piti pysähtyä, kun virhe tehtiin, ja siksi heittokellon äänimerkkiä ei oteta huomioon. A1 heittää yhden vapaaheiton. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

29/50-8 Toteamus. Jos heittokellon äänimerkki soi tilanteessa, jossa erotuomarin tulkin-
nan mukaan puolustava joukkue saa pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa, jä-
tetään äänimerkki huomiotta, ja peli jatkuu.

29/50-9 Esimerkki: Lähellä hyökkäysajan päättymistä A1:n syöttö ei tavoita A2:a (molemmat ovat etukentällä), ja pallo vierii A-joukkueen takakentälle. Ennen kuin B1 saa pallon hal-
tuunsa vapaaseen ajoon korille, heittokellon äänimerkki soi.

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

29/50-10 Toteamus. Jos joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan, annetaan vuorohallinnan
sisäänheitto, niin joukkueella on hyökkäysaika vain sen verran, kuin sitä oli jäl-
jellä ylösheitto-tilanteen syntyessä.

29/50-11 Esimerkki: A-joukkueella on pallo hallussaan etukentällä ja 10 sekuntia hyök-
käysaika jäljellä, kun syntyy ylösheitto-tilanne. Hallintavuoro on:

(a) A-joukkueella

(b) B-joukkueella.

Tulkinta:

(a) A-joukkueella on 10 sekuntia hyökkäysaika jäljellä.

(b) B-joukkueella on 24 sekuntia hyökkäysaika.

29/50-12 Toteamus. Jos peli keskeytetään pallottoman joukkueen virheen tai rikkomuk-
sen seurauksena (paitsi pallon joutuessa ulos kentältä), ja pallonhallinta anne-
taan samalle joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan etukentällä, toimitaan heitto-
kellon kanssa seuraavasti:

- Jos hyökkäysaika oli jäljellä 14 sekuntia tai enemmän, niin heittokellon
aikaa ei muuteta, vaan jatketaan siitä mihin jäätiin.
- Jos hyökkäysaika oli jäljellä 13 sekuntia tai vähemmän, niin heittokello
asetetaan 14 sekuntiin.

29/50-13 Esimerkki: A1 kuljettaa, ja B1 tökkää pallon ulos kentältä A-joukkueen etukentällä.
Heittokello näyttää 8 sekuntia.

Tulkinta: A-joukkueella on 8 sekuntia hyökkäysaika.

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

Tulkinta: A-joukkueella on 14 sekuntia hyökkäysaika.

29/50-15 Esimerkki: Pallo on A-joukkueen hallussa etukentällä, ja hyökkäysaikaa on jäljellä 4 sekuntia, kun

(a) A1

(b) B1

loukkaantuu, ja erotuomari keskeyttää pelin.

Tulkinta: A-joukkueella on hyökkäysaikaa

(a) 4 sekuntia

(b) 14 sekuntia.

29/50-16 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa tuomitaan kaksoisvirhe A2:lle ja B2:lle, ja heittokellossa on aikaa 6 sekuntia. Pallo ei osu renkaaseen. Vuoro-osoitin näyttää A-joukkueen hallintavuoroa.

Tulkinta: A-joukkueella on 6 sekuntia hyökkäysaikaa.

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

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

29/50-18 Esimerkki: Hyökkäysaikaa on jäljellä

(a) 16 sekuntia

(b) 12 sekuntia,

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

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

(a) 16 sekuntia

(b) 14 sekuntia.

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

(a) 19 sekuntia

(b) 11 sekuntia.

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

(a) 19 sekuntia

(b) 14 sekuntia.

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

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

Sama tulkinta pätee pelistä erottavan virheen kohdalla.

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

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

(a) peli- tai heittokello pysähtyy tai ei käynnisty

(b) kentälle on heitetty pullo

(c) heittokellon lukema muutetaan virheellisesti.

Tulkinta: Kaikissa tilanteissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin. Heittokellossa on aikaa 4 sekuntia. B-joukkue kärsisi, jos A-joukkueelle annettaisiin 14 sekuntia hyökkäysaikaa.

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

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

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

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

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

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

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

29/50-27 Esimerkki: A1 kuljettaa etukentällä, ja heittokellossa on aikaa 19 sekuntia, kun B2 rikkoo A2:a epäurheilijamaisesti.

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

Sama tulkinta pätee pelistä erottavaan virheeseen.

29/50-28 Toteamus. Kun on heitetty pelitilanneheitto, ja sen jälkeen tuomitaan puolustajan virhe tämän takakentällä, ja peliä jatketaan sisäänheitolla, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

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

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

Tulkinta:

- (a) A1:n kori hyväksytään.

Kaikissa tapauksissa pallo annetaan A-joukkueelle sisäänheittoa varten lähinnä B2:n virheen tapahtumapaikkaa. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

29/50-30 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton, kun hyökkäysaikaa on jäljellä 10 sekuntia. Pallon ollessa ilmassa B2 rikkoo takakentällään A2:a. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Palo

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

Tulkinta:

- (a) A1:n kori hyväksytään

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

29/50-31 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Tämän jälkeen B2 rikkoo takakentällään A2:a. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Palo

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

Tulkinta:

- (a) A1:n kori hyväksytään.

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

sekuntia.

29/50-32 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton, kun hyökkäysaikaa on jäljellä 10 sekuntia. Pallon ollessa ilmassa B2 rikkoo A2:a takakentällä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallo

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

Tulkinta:

- (a) A1:n kori hyväksytään.

Kaikissa kolmessa tapauksessa A2:lle annetaan kaksi vapaaheittoa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

29/50-33 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Tämän jälkeen B2 rikkoo A2:a. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Pallo

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

Tulkinta:

- (a) A1:n kori hyväksytään.

Missään näistä kolmesta tapauksesta ei ole hyökkäysaikarikkomusta. A2:lle annetaan kaksi vapaaheittoa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

29/50-34 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Tämän jälkeen A2:lle tai B2:lle tuomitaan tekninen virhe. Pallo

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

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa kuka tahansa A-joukkueen tai B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla.

- (a) Tämä ei ole A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus. A1:n kori hyväksytään. Peliä jatketaan

B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta.

(b) Tämä ei ole A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus, vaan ylösheittilanne. Peliä jatketaan vuorohallintamenettelyn sisäänheitolla päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

(c) Tämä on A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

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

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

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

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

(a) 4 sekuntia

(b) 20 sekuntia.

Pallo ponnahtaa renkaasta, ja A2 saa sen haltuunsa.

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

29/50-38 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu renkaaseen, B1 koskettaa palloa, ja A2 saa sen sitten haltuunsa.

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

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

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

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

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

asetetaan 14 sekuntia.

29/50-41 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu renkaaseen, A2 läpsäisee palloa, ja A3 saa sen sitten haltuunsa.

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

29/50-42 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu renkaaseen, ja levypallotilanteessa B2 rikkoo A2:a. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

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

29/50-43 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo menee koriin, ja sitten B2 rikkoo A2:a. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Tulkinta: A1:n kori hyväksytään, ja A-joukkue saa sisäänheiton lähinnä B2:n virheen tapahtumakohtaa. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

29/50-44 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu renkaaseen, ja levypallotilanteessa tuomitaan A2:n ja B2:n välinen kiistapallo. Vuoro-osoitin näyttää A-joukkueen hallintavuoroa.

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

29/50-45 Esimerkki: Heittokellossa on aikaa 8 sekuntia, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo juuttuu korilevyn ja –renkaan väliin. Vuoro-osoitin näyttää A-joukkueen hallintavuoroa.

Tulkinta: A-joukkue saa sisäänheiton etukentän päätyrajalta korilevyn vierestä. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

29/50-46 Esimerkki: A1 yrittää etukentältänsä alley-hoop-syöttöä A2:lle. A2 ei saa palloa haltuunsa, mutta pallo osuu renkaaseen. Tämän jälkeen A3 saa pallo haltuunsa.

Tulkinta: Jos A3 saa pallon haltuunsa etukentällä, hyökkäysaika on 14 sekuntia.

Jos A3 koskettaa palloa takakentällään, syntyy palautusrikkomus, koska A-joukkue ei menettänyt pallonhallintaa A1:n syötöstä.

29/50-47 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton, ja pallo pomppaa renkaasta. B1 hyppää ilmaan, sieppaa pallon ja palaa lattiaan. A2 tökkää pallon B1:n käsistä, ja A3 ottaa pallon haltuunsa.

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

29/50-48 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton, kun hyökkäysaikaa on 6 sekuntia. Pallo osuu renkaaseen ja pomppaa siitä, ja A2 saa pallon haltuunsa takakentällä. Sen jälkeen B1 rikkoo A2:a. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

Tulkinta: Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla takakentältä lähinnä kohtaa, jossa B1:n virhe tehtiin. A-joukkue saa uuden 24 sekunnin hyökkäysajan.

29/50-49 Esimerkki: Heittokellossa on aikaa 5 sekuntia, kun sisäänheittäjä A1 syöttää pallon kohti B-joukkueen koria. Pallo osuu renkaaseen, ja joko A2 tai B2 (tai molemmat) koskettaa palloa saamatta sitä kuitenkaan haltuunsa.

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

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

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

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

29/50-51 Esimerkki: Pelikellon käydessä A1 saa uuden pallonhallinnan

(a) takakentällä

(b) etukentällä.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

29/50-52 Esimerkki: Heti B-joukkueen sisäänheiton jälkeen A1 saa pallon selvästi haltuunsa

(a) takakentällä

(b) etukentällä.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

29/50-53 Toteamus. Erotuomari on keskeyttänyt pelin palloa hallussaan pitäneen joukkueen virheen tai rikkomuksen takia (ml. pallon joutuminen ulos kentältä). Jos vastustajat saavat sisäänheiton etukentältä, hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

29/50-54 Esimerkki: A1 syöttää takakentällä A2:lle, joka on myös takakentällä. A2 osuu palloon mutta ei saa sitä haltuunsa, ja pallo menee ulos takakentältä.

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

29/50-55 Toteamus. Kun joukkue saa elossa olevan pallon haltuunsa missä tahansa pelikentällä, ja pelikellossa on aikaa 24 sekuntia tai vähemmän, heittokellon näyttö sammutetaan.

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

29/50-56 Esimerkki: A-joukkue saa uuden pallonhallinnan, kun pelikellossa on aikaa 12 sekuntia.

Tulkinta: Heittokellon näyttö sammutetaan.

29/50-57 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 23 sekuntia, kun A-joukkue saa uuden pallonhallinnan pelikentällä. Pelikellossa on aikaa 18 sekuntia, kun B1 potkaisee tahallaan palloa takakentällään.

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

29/50-58 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 23 sekuntia, kun A-joukkue saa uuden pallonhallinnan pelikentällä. Heittokellon näyttö sammutetaan. Pelikellossa on aikaa 19 sekuntia, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu renkaaseen. A2 saa pallon haltuunsa pelikellon näyttäessä 16 sekuntia.

Tulkinta: Peli jatkuu pelikellon näyttäessä 16 sekuntia. Heittokellon näyttö käynnistetään ja heittokelloon asetetaan 14 sekuntia, koska pelikellossa on aikaa enemmän kuin 14 sekuntia.

29/50-59 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 23 sekuntia, kun A-joukkue saa uuden pallonhallinnan pelikentällä. Heittokellon näyttö sammutetaan. Pelikellossa on aikaa 15 sekuntia, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu renkaaseen, ja B1 tökkää sen ulos takakentältään pelikellon näyttäessä 12 sekuntia.

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

29/50-60 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 22 sekuntia, kun A-joukkue saa uuden pallonhallinnan pelikentällä. Heittokellon näyttö sammutetaan. Pelikellossa on aikaa 18 sekuntia, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo ei osu renkaaseen, ja B1 tökkää sen ulos takakentältään pelikellon näyttäessä 15,5 sekuntia.

Tulkinta: Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä kohtaa, jossa pallo meni ulos. Pelikello näyttää 15,5 sekuntia. Heittokellon näyttö pysyy sammutettuna.

29/50-61 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 22 sekuntia, kun A-joukkue saa uuden pallonhallinnan pelikentällä. Heittokellon näyttö sammutetaan. Pelikellossa on aikaa 15 sekuntia, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo ei osu renkaaseen, ja B1 tökkää sen ulos takakentältä pelikellon näyttäessä 12 sekuntia.

Tulkinta: Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä kohtaa, jossa pallo meni ulos. Pelikello näyttää 12 sekuntia. Heittokellon näyttö pysyy sammutettuna, koska A-joukkue sai uuden pallonhallinnan pelikellon näyttäessä vähemmän kuin 24 sekuntia.

29/50-62 Toteamus. Heitetään pelitilanneheitto lähellä 24 sekunnin hyökkäysajan loppumista, ja heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa ilmassa. Jos pallo ei osu renkaaseen, erotuomarien tulee odottaa, nähdäkseen saavatko vastustajat pallon välittömästi ja selvästi haltuunsa.

- Jos saavat, äänimerkki jätetään huomiotta.
- Jos eivät saa, erotuomari tuomitsee rikkomuksen.

29/50-63 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 25,2 sekuntia, kun A-joukkue saa pallon haltuunsa. Heittokellossa on aikaa 1 sekunti, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Pallo ei osu renkaaseen, ja 1,2 sekunnin kuluttua pelikellon äänimerkki soi neljänneksen loppumisen merkiksi.

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

29/50-64 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 25,2 sekuntia, kun A-joukkue saa pallon haltuunsa. Heittokellossa on aikaa 1 sekunti, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Pallo ei osu renkaaseen, ja A2 saa levypallon. Erotuomari tuomitsee rikkomuksen, kun pelikellossa on aikaa 0,8 sekuntia.

Tulkinta: Tämä on hyökkäysaikarikkomus. Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten B-joukkueen päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa. Pelikellossa on aikaa 0,8 sekuntia.

29/50-65 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 25,2 sekuntia, kun A-joukkue saa pallon haltuunsa. Pelikellossa on aikaa 1,2 sekuntia, ja pallo on A1:n käsissä, kun heittokellon äänimerkki soi. Erotuomari tuomitsee rikkomuksen, kun pelikellossa on aikaa 0,8 sekuntia.

Tulkinta: Tämä on hyökkäysaikarikkomus. Koska rikkomus tapahtui pelikellon näyttäessä 1,2 sekuntia, erotuomarit päättävät korjata pelikellon lukeman. Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten päätyrajalta, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa. Pelikelloon asetetaan 1,2 sekuntia.

30 PALLON PALAUTUMINEN TAKAKENTÄLLE

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

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

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

(a) molemmat jalat takakentän puolelle

(b) jalat molemmin puolin keskirajaa

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

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

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

(a) molemmat jalat takakentälle

(b) jalat molemmin puolin keskirajaa

(c) jalat molemmin puolin keskirajaa, minkä jälkeen hän kuljettaa tai syöttää pallon takakentälle.

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

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

(a) molemmat jalat takakentän puolelle

(b) jalat molemmin puolin keskirajaa

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

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

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

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

30-6 Toteamus. Elossa oleva pallo on palautunut sääntöjen vastaisesti takakentälle, kun kokonaan etukentällä oleva A-joukkueen pelaaja aiheuttaa sen, että pallo koskettaa takakenttää, minkä jälkeen A-joukkueen pelaaja koskettaa palloa ensimmäisenä etu- tai takakentällä. On kuitenkin sallittua, että takakentällä oleva A-joukkueen pelaaja aiheuttaa pallon joutumisen kosketukseen etukenttään, minkä jälkeen A-joukkueen pelaaja koskettaa palloa ensimmäisenä etu- tai takakentällä.

30-7 Esimerkki: Sekä A1 että A2 seisovat etukentällä molemmat jalat lähellä keskirajaa, kun A1 yrittää syöttää lattiaa kautta A2:lle. Syötöstä pallo koskettaa takakenttää ja sitten etukenttää, minkä jälkeen se osuu A2:een etukentällä.

Tulkinta: Tämä on A-joukkueen palautusrikkomus.

30-8 Esimerkki: A1 seisoo molemmat jalat takakentän puolella lähellä keskirajaa ja yrittää syöttää lattiaa kautta A2:lle, joka myös seisoo molemmat jalat takakentän puolella lähellä keskirajaa. Syötössä pallo koskettaa ensin etukenttää ja sitten A2:a.

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

30-9 Esimerkki: Takakentällä oleva A1 syöttää pallon kohti etukenttää. Pallo osuu erotuomariin, joka seisoo jalat molemmin puolin keskirajaa. Seuraavaksi palloon koskee yhä

takakentällään oleva A2.

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

30-10 Esimerkki: A-joukkueella on pallo hallussaan etukentällään, kun palloon koskevat samanaikaisesti A1 ja B1. Pallo menee A-joukkueen takakentälle, jossa palloon koskee ensimmäisenä A2.

Tulkinta: Tämä on A-joukkueen palautusrikkomus.

30-11 Esimerkki: A1 kuljettaa takakentältään etukentälle. Hänen molemmat jalkansa ovat etukentällä, kun hän kuljettaa palloa, joka on edelleen takakentällä. Pallo koskettaa hänen jalkaansa ja pomppaa takakentälle, jossa A2 aloittaa kuljetuksen.

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

30-12 Esimerkki: A1 on takakentällään ja syöttää pallon etukentällä olevalle A2:lle. A2 koskettaa palloa saamatta sitä haltuunsa. Pallo palaa yhä takakentällä olevalle A1:lle.

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

30-13 Esimerkki: Sisäänheittäjä A1 syöttää pallon etukentältä A2:lle. A2 hyppää etukentältä, ottaa pallon haltuunsa ilmassa ja laskeutuu vasen jalka etukentällä ja oikea jalka yhä ilmassa. Tämän jälkeen hän laskee oikean jalkansa takakentälle.

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

30-14 Esimerkki: A1 kuljettaa etukentällään lähellä keskirajaa, kun B1 tökkää pallon A-joukkueen takakentälle. A1:n molemmat jalat ovat yhä etukentällä, ja hän jatkaa kuljetusta pallon pompattua takakentälle.

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

30-15 Esimerkki: A1 syöttää takakentältään A2:lle. A2 hyppää etukentältä, saa pallon haltuunsa ilmassa ja laskeutuu

(a) molemmilla jaloillaan takakentälleen

(b) koskettaen keskirajaa

(c) jalat molemmin puolin keskirajaa.

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

30-16 Esimerkki: Ottelun aloittavassa ylösheitossa hyppäävät A1 ja B1. Palo lyödään laillisesti etukentällään olevalle A2:lle. A2 hyppää ilmaan, sieppaa pallon ollessaan yhä ilmassa ja ennen laskeutumistaan syöttää pallon A1:lle takakentällä.

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

31 PALLON KIELLETTY TORJUNTA JA KORIN HÄIRINTÄ

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

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

(a) ennen kuin pallo on osunut renkaaseen

(b) pallon osuttua renkaaseen, kun sillä edelleen on mahdollisuus mennä koriin.

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

(a) B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

(b) B1:lle ei tuomita teknistä virhettä.

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

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

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

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

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

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

31-7 Toteamus. Kun pallo on koskettanut rengasta

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

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

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

(a) A3

(b) B3.

Tulkinta: Kyseessä on korinhäirintärikkomus.

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

(b) A1:lle annetaan yksi piste. B2:n virheen rangaistuksena peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta lähinnä virheen tapahtumispaikkaa, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

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

(a) A3

(b) B3.

Tulkinta: Kyseessä on korinhäirintärikkomus.

(a) Pisteitä ei hyväksytä. B2:n virheen rangaistuksena A2:lle annetaan kaksi vapaaheittoa, ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

(b) A1:lle annetaan yksi piste. B2:n virheen rangaistuksena A2:lle annetaan kaksi vapaaheittoa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

31-10 Esimerkki: A1:n viimeisestä vapaaheitosta pallo on pompannut renkaasta. Levypallotilanteessa tuomitaan kaksoisvirhe B2:lle ja A2:lle. Pallolla on vielä mahdollisuus mennä koriin, ja sitä koskettaa

(a) A3

(b) B3.

Tulkinta: Kyseessä on korinhäirintärikkomus.

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

(b) A1:lle annetaan yksi piste. Kaksoisvirheen rangaistukset kumoavat toisensa. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla mistä tahansa päätyrajalta.

31-11 Esimerkki: A1:n pelitilanneheitosta pallo on pompannut renkaasta, ja sillä on yhä mahdollisuus mennä koriin, kun pelikellon äänimerkki soi kolmannen neljänneksen päättymisen merkiksi. Palloa koskettaa

(a) A2, ja pallo menee koriin

(b) B2, ja pallo menee koriin

(c) A2, ja pallo ei mene koriin

(d) B2, ja pallo ei mene koriin.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa kyseessä on korinhäirintärikkomus.

(a) A1:n koria ei hyväksytä.

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

(c) Neljännes on päättynyt.

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

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

31-12 Toteamus. Kun pelaaja koskettaa pelitilanneheitosta ilmassa olevaa palloa, kaikki pallon kiellettyä torjuntaa ja korin häirintää koskevat rajoitukset ovat voimassa.

31-13 Esimerkki: Pallo on menossa ylöspäin A1:n kahden pisteen heitosta, kun sitä koskettaa A2 tai B2. Pallon ollessa putoamassa alaspäin kohti koria sitä koskettaa

(a) A3

(b) B3.

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

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

(b) A1:lle myönnetään kaksi pistettä.

31-14 Esimerkki: Pallo on A1:n pelitilanneheitosta lakipisteessään korirenkaan tason yläpuolella, kun sitä koskettaa A2 tai B2.

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

31-15 Toteamus. Kyseessä on korin häirintä, kun pelaaja aiheuttaa korilevyn tai -renkaan tärinän, ja erotuomarin näkemyksen mukaan tämä estää tai aiheuttaa korin syntymisen.

31-16 Esimerkki: A1 heittää kolmen pisteen heiton pelin loppuhetkillä. Pallon ollessa ilmassa äänimerkki soi ottelun päättymisen merkiksi. Äänimerkin jälkeen B1 aiheuttaa korilevyn tai -renkaan tärinän, ja erotuomarin näkemyksen mukaan tämän takia pallo ei mene koriin.

Tulkinta: Tämä on korinhäirintärikkomus. Vaikka äänimerkki onkin soinnut pelin päättymisen merkiksi, pallo pysyy elossa. A1:lle annetaan kolme pistettä.

31-17 Esimerkki: A1 heittää kolmen pisteen heiton pelin loppuhetkillä. Pallon ollessa ilmassa äänimerkki soi ottelun päättymisen merkiksi. Äänimerkin jälkeen A2 aiheuttaa korilevyn tai -renkaan tärinän, ja erotuomarin näkemyksen mukaan tämän takia pallo menee koriin.

Tulkinta: Tämä on korinhäirintärikkomus. Vaikka äänimerkki onkin soinnut pelin päättymisen merkiksi, pallo pysyy elossa. A1:n koria ei hyväksytä.

31-18 Toteamus. Kyseessä on korin häirintä pelitilanneheitossa, jos hyökkääjä tai puolustaja koskettaa koria (korirengasta tai korisukkaa) tai korilevyä silloin, kun pallo on kosketuksessa renkaaseen, ja sillä on edelleen mahdollisuus mennä koriin.



Kuvio 2 Pallo on kosketuksessa renkaaseen.

31-19 Esimerkki: A1:n pelitilanneheiton jälkeen pallo on pompannut renkaasta ja tipahtanut takaisin renkaalle. Pallo on edelleen renkaalla, kun B1 koskettaa koria tai korilevyä.

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

31-20 Esimerkki: Pallo on A1:n pelitilanneheitosta menossa alaspäin ja kokonaan korirengaan tason yläpuolella, kun A2 ja B2 koskettavat sitä samanaikaisesti. Pallo

(a) menee koriin

(b) ei mene koriin.

Tulkinta: Kiellettyyn torjuntaan syylistyvät sekä A2 että B2. Koria ei hyväksytä kummassakaan tapauksessa. Syntyy ylösheittilanne.

31-21 Toteamus. Jos pelaaja tarttuu koriin (korirengaaseen tai korisukkaan) pelatakseen palloa, kyseessä on korinhäirintärikkomus.

31-22 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo on ponnahtanut renkaasta, kun

(a) A2 tarttuu korirengaaseen ja tippaa pallon koriin

(b) B2 tarttuu korirengaaseen ja tippaa pallon kauemmas korista.

Tulkinta: Tämä on molemmissa tapauksissa korinhäirintärikkomus.

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

(b) A1:lle annetaan kaksi tai kolme pistettä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin pelitilannekorin jälkeen.

31-23 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo on ponnahtanut renkaasta ja sillä on yhä mahdollisuus mennä koriin, kun

(a) A2 tarttuu korirenkaaseen, ja pallo ei mene koriin

(b) B2 tarttuu korirenkaaseen, ja pallo ei mene koriin.

Tulkinta: Tämä on molemmissa tapauksissa korinhäirintärikkomus.

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

(b) A1:lle annetaan kaksi tai kolme pistettä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin pelitilannekorin jälkeen.

31-24 Toteamus. Jos puolustava pelaaja koskettaa palloa, joka on korin sisässä, kyseessä on rikkomus.



Kuvio 3 Pallo on korin sisässä

31-25 Esimerkki: A1 heittää kahden pisteen heiton. Kun pallo kääntyy renkaalla, ja pieni osa palloa on renkaan tason alapuolella, B1 koskettaa sitä.

Tulkinta: B1 syyllistyy korinhäirintärikkomukseen. Pallo on korin sisällä, kun pienikin osa siitä on korin sisällä ja renkaan tason alapuolella. A1:lle myönnetään kaksi pistettä.

33 PELAAJAKOSKETUS – YLEISIÄ PERIAATTEITA

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

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

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

33-3 Toteamus. Törmäyskaarialueen säännön (sääntökohta 33.10) tarkoitus on, ettei oman korinsa alle sijoittunutta puolustajaa palkita siitä, että hän yrittää aiheuttaa kohti korja ajavalle pallolliselle hyökkääjälle törmäysvirheen.^[1]_{SEP}

Jotta törmäyskaarialueen sääntöä voidaan soveltaa:

(a) puolustajan toisen tai molempien jalkojen tulee olla kosketuksessa törmäyskaarialueeseen (ks. kuvio 4.) Alueen raja on osa aluetta.

(b) hyökkääjän tulee ajaa korille törmäyskaaren yli ja yrittää pelitilanneheittoa tai syöttoa ollessaan ilmassa.

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

(a) kaikissa tilanteissa, jotka tapahtuvat törmäyskaarialueen ulkopuolella, tai törmäyskaarialueen ja päätyrajan väliseltä alueelta kehittyvissä tilanteissa

(b) kaikissa pelitilanneheiton jälkeisessä levypallotilanteessa, kun syntyy sääntöjen vastainen pelaajakosketus

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



Kuvio 4 Pelaajan asema törmäyskaarialueen ulko-/sisäpuolella

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

35 KAKSOISVIRHE

35-1 Toteamus. Virhe voi olla henkilökohtainen, epäurheilijamainen, pelistä erottava tai tekninen. Jotta kaksi virhettä tulkitaan kaksoisvirheeksi, molempien virheiden tulee olla pelaajien tekemiä ja kuulua samaan kategoriaan: molemmat ovat henkilökohtaisia virheitä, tai molemmat ovat epäurheilijamaisia tai pelistä erottavia, tai toinen virhe on epäurheilijamainen ja toinen pelistä erottava. Molempiin virheisiin täytyy liittyä fyysinen kontakti, joten tekniset virheet eivät ole kaksoisvirheitä.

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

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

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

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

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

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

Tulkinta: Koska molemmat virheet kuuluvat samaan kategoriaan (henkilökohtainen virhe), kyseessä on kaksoisvirhe. Jos pallo menee koriin, korista ei hyväksytä. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa kaksoisvirhe tehtiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

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

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

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

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

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

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

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa kyseessä on kaksoisvirhe. Peliä jatketaan

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

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

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

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

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

35-9 Esimerkki: A1 kuljettaa, kun hän ja B1 rikkovat toisiaan suunnilleen samanaikaisesti.

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

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

36 TEKNINEN VIRHE

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

36-2 Esimerkki: A-joukkueen jäsentä varoitetaan

(a) sisäänheiton häirinnästä

(b) hänen käytöksestään

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

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

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

36-4 Esimerkki: A1:lla on pallo käsissään ja hän on heittämässä pelitilanneheittoa, kun B1 häiritsee häntä huutamalla kovaa tai tömistämällä jalkojaan voimakkaasti. Pelitilanneheitto

(a) onnistuu

(b) ei onnistu.

Tulkinta:

(a) A1:n kori hyväksytään. B1:ä varoitetaan, ja varoitus kommunikoidaan myös B-joukkueen päävalmentajalle. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta. Jos B-joukkueen jäsentä on jo varoitettu vastaavasta käytöksestä, B1:lle tulee tuomita tekninen virhe.

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

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

Edellyttäen, että erotuomarit ja toimitsijat ovat toimineet oikein, yhden pelaajan on täytynyt tulla tai jäädä kentälle sääntöjen vastaisesti. Erotuomarien täytyy siis määrätä yksi pelaaja poistettavaksi kentältä välittömästi ja tuomita tekninen virhe kyseisen joukkueen päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään "B₁"). Päävalmentaja vastaa siitä, että pelaajavaihdot tehdään oikein ja vaihtoon tuleva pelaaja poistuu kentältä välittömästi.

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

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

Tulkinta:

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

Molemmissa tapauksissa ylimääräinen pelaaja poistetaan kentältä. A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B₁").

36-7 Toteamus. Kun on huomattu, että joukkueella on enemmän kuin viisi pelaajaa kentällä, kaikki tehdyt pisteet jäävät voimaan. Myös kaikki virheet jäävät voimaan, ja ne lasketaan pelaajan virheiksi.

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

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

Tulkinta:

- (a) A1:n virhe on pelaajavirhe.
- (b) A1:n tekemä kori hyväksytään.

(c) A1 saa kaksi tai kolme vapaaheittoa.

Tapauksissa (a), (b) ja (c) kuudennen pelaajan tulee poistua kentältä, ja lisäksi kaikissa näissä tapauksissa tuomitaan A-joukkueen päävalmentajalle tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B₁").

(d) A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B₁").

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

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

(a) ennen kuin pallo tulee eloon pelin jatkamiseksi

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

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

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

Tulkinta:

(a) B1 poistetaan kentältä välittömästi.

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

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

Kaikissa tapauksissa B-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjaan merkitään "B₁").

36-11 Toteamus. Pelaajalle on tuomittu viides virhe, ja siitä on hänelle ilmoitettu. Kaikki hänen tekemänsä pisteet jäävät voimaan. Kaikki häneen kohdistuneet virheet jäävät voimaan. Kaikki hänen tekemänsä virheet jäävät voimaan pelaajavirheinä.

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

(a) A1 on tehnyt korin

(b) A1 on rikkonut B1:ä

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

Tulkinta:

(a) A1:n tekemä kori hyväksytään.

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

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

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

36-13 Toteamus. Pelaajalle on tuomittu viisi virhettä, mutta asiaa ei hänelle ole ilmoitettu. Hän jää tai tulee uudestaan kentälle. Hänet tulee poistaa kentältä heti, kun asia huomataan, ilman että vastustajalle aiheutetaan haittaa.

Mitään rangaistuksia ei tuomita pelaajan sääntöjenvastaisesta peliin osallistumisesta. Kaikki hänen tekemänsä pisteet jäävät voimaan. Kaikki häneen kohdistuneet virheet jäävät voimaan. Kaikki hänen tekemänsä virheet jäävät voimaan pelaajavirheinä.

36-14 Esimerkki: A1 rikkoo B1:ä. A6 vaihtaa A1:n pois kentältä. Erotuomarit eivät ilmoita A1:lle, että äskenen virhe oli hänen viides virheensä. A1 tulee myöhemmin kentälle vaihdosta. Asia huomataan, kun pelikello on käynnistynyt A1:n tultua kentälle, ja

(a) A1 on tehnyt pelitilannekorin

(b) A1 rikkoo B1:ä

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

Tulkinta:

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

(a) A1:n tekemä kori hyväksytään.

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

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

36-15 Esimerkki: Yhdeksän minuuttia ennen ottelun alkua tuomitaan tekninen virhe A1:lle. B-joukkueen päävalmentaja määrää B6:n heittämään vapaaheiton ennen pelin alkua, mutta B6:a ei ole merkitty aloitusviisikkoon.

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

36-16 Toteamus. Kun pelaaja näyttää tulleen rikotuksi, menetellään seuraavasti:

- Keskeyttämättä peliä erotuomari näyttää näyttöleimen käsimerkin (laskee kyynärvarren kaksi kertaa).
- Kun peli on seuraavan kerran keskeytetty, varoitus kommunikoidaan pelaajalle ja hänen joukkueensa päävalmentajalle. Kumpakin joukkuetta voidaan varoittaa kerran.
- Seuraavan kerran kun kuka tahansa saman joukkueen pelaaja näyttää tulleen rikotuksi, tuomitaan tekninen virhe. Näin toimitaan myös silloin, kun peliä ei ollut keskeytetty eikä edellistä varoitusta kommunikoitu kenellekään pelaajalle tai joukkueen päävalmentajalle.
- Jos näyttöleminen on liioiteltua ilman mitään kontaktia, tekninen virhe voidaan tuomita heti ilman varoitusta.

36-17 Esimerkki: A1 kuljettaa, ja B1 puolustaa häntä. A1 tekee äkkinäisen liikkeen päällään saadakseen aikaan vaikutelman, että B1 rikkoi häntä. Ennen seuraavaa pelikatkoa, A1 vielä kaatuu lattialle antaakseen vaikutelman, että B1 työnsi häntä.

Tulkinta: Erotuomari antaa A1:lle varoituksen ensimmäisen virheen näyttöleimisestä (pään heilautus) näyttäen asianmukaisen käsimerkin (laskee kyynärvarren kaksi kertaa). A1:lle tuomitaan tekninen virhe toisen virheen näyttöleimisestä (kaatuminen lattialle), vaikka peliä ei ollut keskeytetty ensimmäisen näyttöleimisen jälkeen eikä varoitusta täten kommunikoitu A1:lle eikä A-joukkueen päävalmentajalle.

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

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

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

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

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

36-21 Esimerkki: A1:n kuljettaa ja aiheuttaa kontaktin laillisessa vartiointiasennossa olevan B1:n vartaloon. A1:lle tuomitaan hyökkääjän virhe. B1 kaatuu teatraalisesti lattialle.

Tulkinta: A1:n hyökkääjän virhe jää voimaan. B1:ä varoitetaan tarpeettoman teatraalisesta esityksestä, ja varoitus kommunikoidaan myös B-joukkueen päävalmentajalle, ja se koskee kaikkia B-joukkueen jäseniä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa A1:n hyökkääjän virhe tehtiin.

36-22 Toteamus. Kyynärpäiden liiallinen heiluttelu saattaa aiheuttaa vakavan loukkaantumisen etenkin levypallotilanteissa, ja kun pelaaja on tarkasti vartioitu. Jos tilanteessa syntyy kontakti, voidaan tuomita henkilökohtainen, epäurheilijamainen tai jopa pelistä erottava virhe. Jos tilanteessa ei synny kontaktia, voidaan tuomita tekninen virhe.

36-23 Esimerkki: Levypallotilanteessa A1 saa pallon haltuunsa. B1 alkaa välittömästi vartioida A1:ä tarkasti. Aiheuttamatta pelaajakontaktia A1 heiluttaa kyynärpäitään ärsyttääkseen B1:ä tai luodakseen itselleen paremmin tilaa kääntyäkseen, syöttääkseen tai aloittaakseen kuljetuksen.

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

36-24 Toteamus. Pelaaja erotetaan pelistä, kun hänelle on tuomittu kaksi teknistä virhettä.

36-25 Esimerkki: A1:lle on tuomittu ensimmäinen tekninen virhe ensimmäisellä puoliajalla korirenkaassa roikkumisesta. Hänelle tuomitaan toinen tekninen virhe toisella puoliajalla epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Tulkinta: A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Vain toinen tekninen virhe rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule mitään erillistä rangaistusta. Kirjurin täytyy ilmoittaa erotuomarille heti, kun pelaajalle on tuomittu kaksi teknistä virhettä, ja hänet on erotettava pelistä.

36-26 Toteamus. Kun pelaajalle on tuomittu viides henkilökohtainen, tekninen tai epäurheilijamainen virhe, hänestä tulee kentältä poistettu pelaaja. Tämän jälkeen kaikki hänelle tuomitut tekniset virheet merkitään päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään B₁).

Häntä ei eroteta pelistä, ja hän saa olla joukkuepenkkialueellaan.

36-27 Esimerkki: B1:lle on tuomittu tekninen virhe ensimmäisellä neljänneksellä. Neljänneksellä B1:lle tuomitaan viides virhe. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. B1:n siirtyessä joukkuepenkille hänelle tuomitaan tekninen virhe.

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

36-28 Esimerkki: B1:lle on tuomittu epäurheilijamainen virhe kolmannella neljänneksellä. Neljännellä neljänneksellä B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on B1:n viides virhe ja kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. B1:n siirtyessä joukkuepenkille hänelle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Tehtyään viidennen virheensä B1:stä tuli kentältä poistettu pelaaja. Kaikki hänelle myöhemmin tuomitut tekniset virheet merkitään päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään B₁). B1:ä ei eroteta pelistä. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun B1:n virhe tehtiin.

36-29 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on B1:n viides virhe ja toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. B1:n siirtyessä joukkuepenkille hänelle tuomitaan pelistä erottava virhe.

Tulkinta: B1 erotetaan pelistä, ja hänen on poistuttava pukuhuoneeseen. B1:n pelistä erottavasta virheestä merkitään hänelle pöytäkirjaan ”D” viidennen virheruudun jälkeen ja lisäksi merkitään päävalmentajalle ”B₂”. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

36-30 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on B1:n viides virhe ja viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. B1:n siirtyessä joukkuepenkille hänelle tuomitaan pelistä erottava virhe.

Tulkinta: B1 erotetaan pelistä, ja hänen on poistuttava pukuhuoneeseen. B1:n pelistä erottavasta virheestä merkitään hänelle pöytäkirjaan ”D”, ja lisäksi merkitään päävalmentajalle ”B₂”. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Sitten kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

36-31 Toteamus. Kun pelaajalle on tuomittu yksi tekninen ja yksi epäurheilijamainen virhe, hänet erotetaan pelistä.

36-32 Esimerkki: A1:lle on tuomittu tekninen virhe ensimmäisellä puoliajalla pelin viivyttyä. Toisella puoliajalla hänelle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen rikottuaan kohtuuttoman kovaa B1:ä.

Tulkinta: A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Epäurheilijamainen virhe on ainoa, joka rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kirjurin täytyy ilmoittaa erotuomarille

heti, kun pelaajalle on tuomittu yksi tekninen ja yksi epäurheilijamainen virhe ja hänet on automaattisesti erotettava pelistä. B1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

36-33 Esimerkki: A1:lle on tuomittu epäurheilijamainen virhe ensimmäisellä puoliajalla hänen pysäytettyään tarpeettomalla kontaktilla hyökkäävän joukkueen etenemisen suunnanvaihtopelissä. Toisella puoliajalla A2:n kuljettaessa palloa takakentällään A1:lle tuomitaan tekninen virhe virheen näyttelemisestä pallottoman pelin tilanteessa.

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

36-34 Toteamus. Pelaaja-valmentaja erotetaan pelistä, kun hänelle on tuomittu seuraavat virheet:

- kaksi teknistä virhettä pelaajana
- kaksi epäurheilijamaista virhettä pelaajana
- yksi epäurheilijamainen ja yksi tekninen virhe pelaajana
- yksi tekninen virhe päävalmentajana (pöytäkirjassa C₁) ja yksi epäurheilijamainen tai tekninen virhe pelaajana
- yksi tekninen virhe päävalmentajana (B₁ tai B₂), yksi tekninen virhe päävalmentajana (C₁) ja yksi epäurheilijamainen tai tekninen virhe pelaajana
- kaksi teknistä virhettä päävalmentajana (B₁ tai B₂) ja yksi epäurheilijamainen tai tekninen virhe pelaajana
- kaksi teknistä virhettä päävalmentajana (C₁)
- yksi tekninen virhe päävalmentajana (C₁) ja kaksi teknistä virhettä päävalmentajana (B₁ tai B₂)
- kolme teknistä virhettä päävalmentajana (B₁ tai B₂).

36-35 Esimerkki: Pelaaja-valmentaja A1:lle on tuomittu tekninen virhe pelaajana ensimmäisellä neljänneksellä hänen näytelttyään tulleen rikotuksi. Neljännellä neljänneksellä A2:n kuljettaessa A1:lle tuomitaan tekninen virhe päävalmentajana hänen henkilökohtaisesta epäurheilijamaisesta käytöksestään (pöytäkirjassa C₁).

Tulkinta: Pelaaja-valmentaja A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Vain toinen tekninen virhe rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kirjurin pitää ilmoittaa erotuomarille heti, kun pelaaja-valmentajalle on tuomittu yksi tekninen virhe pelaajana ja yksi henkilökohtainen tekninen virhe päävalmentajana, ja hänet on automaattisesti erotettava pelistä. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

36-36 Esimerkki: Pelaaja-valmentaja A1:lle on tuomittu epäurheilijamainen virhe pelaajana toisella neljänneksellä hänen rikottuaan B1:ä. Kolmannella neljänneksellä pelaaja-valmentaja A1:lle päävalmentajana tuomitaan tekninen virhe fysioterapeutin epäurheilijamaisesta käytöksestä (pöytäkirjassa B₁). Neljännellä neljänneksellä A2:n kuljettaessa vaihtopelaaja A6:lle tuomitaan tekninen virhe (pöytäkirjassa B₁ päävalmentajalle).

Tulkinta: Pelaaja-valmentaja A1 erotetaan automaattisesti pelistä. Vain toinen tekninen virhe (A6:n virhe) rangaistaan, ja pelistä erottamisesta ei tule lisärangaistusta. Kirjurin pitää ilmoittaa erotuomarille heti, kun pelaaja-valmentajalle on tuomittu yksi epäurheilijamainen virhe pelaajana ja kaksi teknistä virhettä päävalmentajana joukkuepenkkihenkilöstön käytöksen takia ja hänet on automaattisesti erotettava pelistä. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun A6:n tekninen virhe tehtiin. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätiin.

36-37 Esimerkki: Pelaaja-valmentaja A1:lle on toisella neljänneksellä tuomittu tekninen virhe päävalmentajana epäurheilijamaisesta käytöksestä (pöytäkirjassa C₁). Neljännellä neljänneksellä hänelle pelaajana tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen rikottuaan B1:ä.

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

36-38 Toteamus. Kun pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla ja peliä jatketaan sisäänheitolla ja sisäänheittäjää varoittomassa on puolustaja, noudatetaan seuraavaa menettelyä:

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

Samaa menettelyä sovelletaan onnistuneen pelitilanneheiton ja onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen, kun erotuomari ei luovuta palloa sisäänheittäjälle.

36-39 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:08 ja heittokellossa 11 sekuntia, kun A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten sivurajalla etukentällä. B1 ojentaa kätensä rajaviivan ulkopuolelle katkaistakseen A1:n sisäänheiton.

Tulkinta: Koska erotuomari on varoittanut B1:ä, ennen kuin hän on antanut pallon A1:lle, B1:lle tulee tuomita tekninen virhe sisäänheiton häirinnästä. Kuka tahansa A-joukkueen

pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

36-40 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:06 ja heittokellossa 21 sekuntia, kun A1:llä on pallo käsissään sisäänheittoa varten takakentällään. B1 ojentaa käntensä rajaviivan ulkopuolelle katkaistakseen A1:n sisäänheiton.

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

36-41 Toteamus. Kun on tuomittu tekninen virhe, vapaaheittorangaistus pannaan toimeen välittömästi ilman pelaajia reunapaikoilla. Vapaaheiton jälkeen peliä jatketaan lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin.

36-42 Esimerkki: A1 kuljettaa takakentällään ja heittokellossa on aikaa 21 sekuntia, kun B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun tekninen virhe tehtiin. A-joukkue saa uuden 8 sekunnin jakson, ja hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

36-43 Esimerkki: A1 kuljettaa takakentällään ja heittokellossa on aikaa 21 sekuntia, kun A2:lle tuomitaan tekninen virhe.

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

36-44 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Pallo ei mene koriin. Ennen ensimmäistä vapaaheittoa tuomitaan A2:lle tekninen virhe.

Tulkinta: Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sitten A1 heittää kaksi vapaaheittoa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

36-45 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Pallo ei mene koriin. Kun A1 on heittänyt ensimmäisen vapaaheittonsa, tuomitaan A2:lle tekninen virhe.

Tulkinta: Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla.

Sitten A1 heittää toisen vapaaheittonsa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

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

Tulkinta: Aikalisä pidetään loppuun. Sen jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan tilanteesta, jossa se oli keskeytetty ennen aikalisää.

36-47 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa tuomitaan tekninen virhe

(a) B1:lle

(b) A2:lle.

Tulkinta:

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

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

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

Jos A1:n heitto ei onnistunut, peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen vuorohallinnan sisäänheitolla.

36-48 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa tuomitaan tekninen virhe

(a) B-joukkueen lääkärille

(b) A-joukkueen lääkärille.

Tulkinta:

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

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

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

Jos A1:n heitto ei onnistunut, peliä jatketaan vapaaheiton jälkeen vuorohallinnan sisäänheitolla.

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

(a) B1:lle tai B-joukkueen lääkärielle

(b) A2:lle tai A-joukkueen lääkärielle.

Tulkinta:

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

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

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

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

37 EPÄURHEILIJAMAINEN VIRHE

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

37-2 Esimerkki: Peliäikää on neljännellä neljänneksellä jäljellä 51 sekuntia, ja sisäänheittäjä A1:llä on pallo käsissään tai käytettävissään sisäänheittoa varten, kun B2 aiheuttaa kentällä kontaktin A2:een, ja siitä tuomitaan B2:lle virhe.

Tulkinta: B2 ei selvästikään pelaa palloa, vaan yrittää saada etua siitä, ettei pelikello käynnisty. Virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena ilman varoitusta. A2 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

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

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

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

37-5 Esimerkki: Peliäikää on neljännellä neljänneksellä jäljellä 1:04 tilanteen ollessa A 83 – B 80. Sisäänheittäjä A1 on juuri vapautunut pallosta, kun B2 aiheuttaa kontaktin kentällä A2:een, joka on juuri saamaisillaan pallon haltuunsa. B2:lle tuomitaan tästä virhe. Tämä on toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

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

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

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

37-7 Esimerkki: Peliäikää on neljännellä neljänneksellä jäljellä 1:00 tilanteen ollessa A 83 – B 80. Pallo on irronnut sisäänheittäjä A1:n käsistä, kun B2 aiheuttaa kentällä kontaktin A2:een kauempana sisäänheittopaikasta. B2:lle tuomitaan tästä virhe.

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

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

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

Tulkinta: B1:n virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena.

37-10 Esimerkki: Nopean hyökkäyksen päätteeksi A1:llä ei ole vielä palloa käsissään heittoa varten, kun B1 aiheuttaa kontaktin hänen käsivarteensa takaapäin

(a) yrittäessään riistää pallon

(b) aiheuttaen kohtuuttoman kovan kontaktin.

Tulkinta: Molemmissa tapauksissa B1:n virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena.

37-11 Esimerkki: Nopean hyökkäyksen päätteeksi A1:llä on pallo käsissään heittotilanteessa, kun B1 aiheuttaa kontaktin hänen käsivarteensa takaapäin

(a) yrittäessään torjua heiton

(b) aiheuttaen kohtuuttoman kovan kontaktin.

Tulkinta:

(a) Kyseessä on B1:n henkilökohtainen virhe.

(b) Kyseessä on B1:n epäurheilijamainen virhe.

37-12 Esimerkki: A1 kuljettaa etukentälläään, kun B1 tökkää pallon A1:n käsistä B-joukkueen etukentälle. Ennen kuin B1 saa pallon haltuunsa, A1 työntää häntä takaapäin pysäyttääkseen nopean hyökkäyksen. B1:n, pallon ja A-joukkueen korin välissä ei ole yhtään A-joukkueen pelaajaa.

Tulkinta: Kyseessä on A1:n epäurheilijamainen virhe.

37-13 Toteamus. Kun pelaajalle on tuomittu viisi virhettä, hänestä on tullut kentältä poistettu pelaaja. Kaikista hänen sen jälkeen tekemistään teknisistä tai pelistä erottavista virheistä tai epäurheilijamaisesta käytöksestä merkitään tekninen virhe päävalmentajalle (pöytäkirjaan merkitään "B"). Rangaistus on tämän mukainen.

37-14 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on hänen viides virheensä ja B-joukkueen toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Matkallaan joukkuepenkille B1 tönäisee A2:a.

Tulkinta: Viidennen virheensä seurauksena B1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Hänen epäurheilijamainen käytöksensä tuomitaan teknisenä virheenä B-joukkueen päävalmentajalle (pöytäkirjaan "B₁"). Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun B1:n epäurheilijamainen käytös tapahtui.

37-15 Esimerkki: A1 rikkoo B1:ä. Tämä on hänen viides virheensä ja A-joukkueen kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Matkallaan joukkuepenkille A1 solvaa erotuomaria, mistä tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Viidennen virheensä seurauksena A1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Hänen tekninen virheensä merkitään A-joukkueen päävalmentajalle (pöytäkirjaan "B₁"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli, kun A1:n henkilökohtainen virhe tehtiin.

37-16 Esimerkki: A1 rikkoo B1:ä. Tämä on hänen viides virheensä ja A-joukkueen toinen joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Matkallaan joukkuepenkille A1 tönäisee B1:ä. B1 puolestaan tönäisee A1:ä takaisin, ja hänelle tuomitaan epäurheilijamainen virhe.

Tulkinta: Viidennen virheensä seurauksena A1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Hänen epäurheilijamainen virheensä merkitään teknisenä virheenä A-joukkueen päävalmentajalle (pöytäkirjaan "B₁"). B1:n epäurheilijamainen virhe tuomitaan hänelle itselleen (pöytäkirjaan "U₂"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. A1:n tilalle tullut pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

38 PELISTÄ EROTTAVA VIRHE

38-1 Toteamus. Kun henkilö on erotettu pelistä, hänellä ei ole enää oikeutta istua joukkuepenkillä. Siksi häntä ei voida enää rangaista epäurheilijamaisesta käytöksestä.

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

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

38-3 Toteamus. Kun pelaaja on erotettu pelistä törkeän epäurheilijamaisen käytöksen takia, rangaistus on sama, kuin mistä tahansa pelistä erottavasta virheestä.

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

Tulkinta: A1 on erotettu pelistä. Pelistä erottava virhe merkitään hänelle itselleen (pöytäkirjaan "D₂"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

38-5 Toteamus. Kun päävalmentajalle tuomitaan pelistä erottava virhe, pöytäkirjaan merkitään "D₂".

Kun kuka tahansa muu joukkuepenkillä istumaan oikeutettu henkilö erotetaan pelistä, päävalmentajalle merkitään tekninen virhe (pöytäkirjaan "B₂"). Rangaistus on sama kuin minkä tahansa pelistä erottavan virheen.

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

Tulkinta: Viidennen virheensä seurauksena A1:stä tullut kentältä poistettu pelaaja. Solvattuun erotuomaria hänestä on tullut pelistä erotettu pelaaja. Hänen pelistä erottava virheensä merkitään hänelle itselleen (pöytäkirjaan "D") ja A-joukkueen päävalmentajalle (pöytäkirjaan "B₂"). Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

38-7 Toteamus. Mikä tahansa räikeän epäurheilijamainen pelaajan tai joukkuepenkillä istumaan oikeutetun henkilön epäurheilijamainen käyttäytyminen on pelistä erotettava virhe. Se voi:

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

38-8 Esimerkki: Tapahtuu seuraavanlaista räikeän epäurheilijamaista käytöstä:

- (a) A1 lyö joukkueoveriaan A2:a.
- (b) A1 poistuu kentältä ja lyö katsojaa.
- (c) A6 lyö vaihtopenkillä joukkueoveriaan A7:ä.
- (d) A6 lyö toimitsijapöytää, jolloin heittokello menee epäkuntoon.

Tulkinta:

(a) ja (b) A1 erotetaan pelistä. Pelistä erottava virhe kirjataan hänelle itselleen merkitsemällä "D₂".

(c) ja (d) A6 erotetaan pelistä. Hänen pelistä erottava virheensä kirjataan hänelle itselleen merkitsemällä "D" ja päävalmentajalle merkitsemällä "B₂".

Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

38-9 Toteamus. Jos pelaaja on erotettu pelistä ja matkalla pukuhuoneeseensa käyttäytyy tavalla, josta tuomittaisiin epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe, tästä käytöksestä ei tule rangaistusta, vaan tapahtuma raportoidaan kilpailun järjestäjälle organisaatiolle.

38-10 Esimerkki: A1:lle on tuomittu pelistä erottava virhe hänen solvattuaan erotuomaria. Matkalla pukuhuoneeseen hän

- (a) tönäisee B1:ä epäurheilijamaisen virheen arvoisesti
- (b) tönäisee B1:ä pelistä erottavan virheen arvoisesti.

Tulkinta: Kun A1 on erotettu pelistä, hänelle ei enää voida tuomita virheitä eikä rangaistuksia. Päätuomari tai mahdollinen komissaari laatii A1:n käytöksestä raportin kilpailun

järjestäneelle organisaatiolle.

A1:n pelistä erottavan virheen seurauksena B-joukkue saa molemmissa tapauksissa kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

39 TAPPELU

39-1 Toteamus. Jos tappelutilanteen jälkeen kaikki rangaistukset ovat kumonnet toisensa, niin sille joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan tappelun alkaessa, annetaan sisäänheitto lähinnä paikkaa, jossa pallo oli tappelun alkaessa. Hyökkäysaika jatkuu siitä, mihin jäätin.

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

(a) 20 sekunnin ajan

(b) 5 sekunnin ajan,

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

Tulkinta: A-joukkue, jolla oli pallo hallussa ennen tappelutilannetta, saa sisäänheiton lähinnä paikkaa, jossa pallo oli tappelun alkaessa. Hyökkäysaika on jäljellä

(a) 4 sekuntia

(b) 19 sekuntia.

39-3 Toteamus. Kun päävalmentaja tai apuvalmentaja (jos he eivät avusta erotuomareita järjestyksen palauttamisessa), vaihtopelaaja, kentältä poistettu pelaaja tai joukkueen avustaja on erotettu pelistä heidän poistuttuaan joukkuepenkkialueelta tappelutilanteessa, niin päävalmentajalle tuomitaan yksi tekninen virhe. Jos päävalmentaja itse erotettiin pelistä, pöytäkirjaan merkitään "D₂". Jos vain muita henkilöitä erotettiin pelistä, pöytäkirjaan merkitään "B₂". Rangaistus on kaksi vapaaheittoa ja pallon hallinta vastustajille.

Lisäksi jokaisesta muusta pelistä erottavasta virheestä rangaistus on kaksi vapaaheittoa ja pallon hallinta vastustajille.

Kaikki rangaistukset pannaan toimeen, ellei joukkueilla ole toisensa kumoavia rangaistuksia. Rangaistusten päätteeksi peliä jatketaan sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta kuten minkä tahansa pelistä erottavan virheen jälkeen. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

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

Tulkinta: A6:n pelistä erottamisesta hänelle merkitään pöytäkirjaan "D", ja loppuihin virheruutuihin "F". A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan virhe, joka merkitään "B₂". Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

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

Tulkinta: A1 ja B1 erotetaan pelistä (pöytäkirjaan "D_c"). A7 erotetaan pelistä (pöytäkirjaan "D₂" ja loppuihin virheruutuihin "F"). A6 ja B6 erotetaan pelistä, koska he menivät kentälle tappelun aikana (pöytäkirjaan "D", ja loppuihin virheruutuihin "F"). A-joukkueen ja B-joukkueen päävalmentajille tuomitaan tekniset virheet (pöytäkirjaan "B_c"). Sekä pelistä erottavien (A1 ja B1) että teknisten virheiden (A6 ja B6) rangaistukset kumoavat toisensa. A7:n pelistä erottamisen rangaistus hänen osallistuttuaan aktiivisesti tappeluun (pöytäkirjaan "D₂") pannaan toimeen. B1:n tilalle tullut pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

39-6 Esimerkki: A1 ja B1 aloittavat tappelun kentällä. A6 ja A-joukkueen joukkueenjohtaja siirtyvät kentälle ja osallistuvat aktiivisesti tappeluun.

Tulkinta: A1 ja B1 erotetaan pelistä (pöytäkirjaan "D_c"). Nämä pelistä erottavien virheiden (A1 ja B1) rangaistukset kumoavat toisensa. A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe, koska A6 ja A-joukkueen joukkueenjohtaja poistuivat joukkuepenkkialueelta (pöytäkirjaan "B₂"). A6 erotetaan pelistä, koska hän osallistui aktiivisesti tappeluun (pöytäkirjaan "D₂" ja loppuihin virheruutuihin "F"). Myös A-joukkueen joukkueenjohtaja erotetaan pelistä, ja tästä tuomitaan A-joukkueen päävalmentajalle tekninen virhe (pöytäkirjaan B₂). Tätä teknistä virhettä ei lasketa niihin, joiden perusteella päävalmentaja tulee erottaa pelistä.

Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja (tai pelaajat) heittää kuusi vapaaheittoa (kaksi A6:n ja joukkueenjohtajan penkiltä poistumisesta päävalmentajalle tuomitusta teknisestä virheestä, kaksi A6:n pelistä erottavasta virheestä hänen osallistuttuaan aktiivisesti tappeluun ja kaksi joukkueenjohtajan pelistä erottavasta virheestä hänenkin osallistuttuaan aktiivisesti tappeluun).

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

39-7 Esimerkki: A-joukkueen päävalmentaja poistuu joukkuepenkkialueelta ja osallistuu aktiivisesti tappeluun tönäisemällä voimakkaasti B1:ä.

Tulkinta: A-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan pelistä erottava virhe, koska hän poistui joukkuepenkkialueelta eikä avustanut erotuomareita järjestyksen palauttamisessa (pöytäkirjaan "D₂"). Hänelle ei tuomita toista pelistä erottavaa virhettä hänen osallistuttuaan aktiivisesti tappeluun. A-joukkueen päävalmentajan loppuihin virheruutuihin merkitään "F". Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

42 ERIKOISTILANTEET ,

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

42-2 Esimerkki: B1 rikkoo epäurheilijamaisesti heittotilanteessa olevaa A1:ä. Pallon ollessa ilmassa heittokellon äänimerkki soi. Äänimerkin jälkeen yhä ilmassa

(a) pallo ei osu renkaaseen

(b) pallo osuu renkaaseen, muttei mene koriin

(c) pallo menee koriin.

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

(a) A-joukkueen hyökkäysaikarikkomusta (pallo ei osu renkaaseen) ei oteta huomioon, koska se tapahtui epäurheilijamaisen virheen jälkeen. A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla.

(b) Hyökkäysaikarikkomusta ei syntynyt. A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla.

(c) A1:lle annetaan kaksi tai kolme pistettä ja yksi vapaaheitto ilman pelaajia reunapaikoilla.

Kaikissa tapauksissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

42-3 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Sen jälkeen A1:n ollessa edelleen heittotilanteessa häntä rikkoo B2.

Tulkinta: B2:n virhe jätetään ottamatta huomioon, ellei se ollut epäurheilijamainen tai pelistä erottava.

42-4 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä epäurheilijamaisesti. Sitten A-joukkueen ja B-joukkueen päävalmentajille tuomitaan tekniset virheet.

Tulkinta: Päävalmentajien samat teknisten virheiden rangaistukset kumotaan. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

42-5 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, ja pallo menee koriin. Sitten A1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: A1:n kori hyväksytään. Molempien virheiden rangaistukset ovat samat ja kumoavat toisensa. Peliä jatketaan kuten yleensäkin hyväksytyn korin jälkeen.

42-6 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, ja pallo menee koriin. Sitten tuomitaan A1:lle tekninen virhe, ja sen jälkeen myös B-joukkueen päävalmentajalle.

Tulkinta: A1:n kori hyväksytään. Kaikkien virheiden rangaistukset ovat samat ja kumoavat toisensa tapahtumisjärjestyksessä. B1:n henkilökohtaisen virheen ja A1:n teknisen virheen rangaistukset kumoavat toisensa. B-joukkueen päävalmentajan teknisen virheen rangaistus pannaan toimeen. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan kuten yleensäkin hyväksytyn korin jälkeen.

42-7 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti heittotilanteessa, ja pallo menee koriin. Sitten A1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: A1:n kori hyväksytään. Virheiden rangaistukset eivät ole samat eivätkä kumoa toisiinsa. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. A1 heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

42-8 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä A-joukkueen etukentällä. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Sen jälkeen A1 heittää pallon päin B1:ä (käsiin, jalkoihin, vartaan tms.).

Tulkinta: B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. A1:lle tuomitaan tekninen virhe. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa B1:n virhe tehtiin. Jos hyökkäysaikaa oli 14 sekuntia tai enemmän, se jatkuu siitä, mihin jäätin. Jos hyökkäysaikaa oli vähemmän kuin 14 sekuntia, heittokelloon asetetaan 14 sekuntia.

42-9 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Sen jälkeen A1 heittää pallon läheltä suoraan B1:n kasvoihin (päähän).

Tulkinta: B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. A1:lle tuomitaan pelistä erottava virhe. A1:n tilalle tullut pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Sen jälkeen kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

42-10 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Sen jälkeen A1 heittää pallon läheltä suoraan B1:n kasvoihin (päähän).

Tulkinta: B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. A1:lle tuomitaan pelistä erottava virhe. A-joukkueen pallonhallinta mitätöidään, koska sen jälkeen on muita rangaistuksia toimeenpantavana. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

42-11 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Sen jälkeen A1 heittää pallon päin B1:ä (käsiin, jalkoihin, vartaloon tms.).

Tulkinta: B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. A1:lle tuomitaan tekninen virhe. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sitten A1 heittää kaksi vapaaheittoa ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

42-12 Esimerkki: Heittokellossa on aikaa 8 sekuntia, kun B1 rikkoo A1:ä takakentällä. Sen jälkeen B2:lle tuomitaan tekninen virhe.

(a) B1:n virhe oli neljäs joukkuevirhe ja B2:n tekninen virhe viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

(b) B1:n virhe oli viides joukkuevirhe ja B2:n tekninen virhe kuudes joukkuevirhe tällä neljänneksellä.

(c) A1:ä rikottiin heittotilanteessa, ja pallo ei mennyt koriin.

(d) A1:ä rikottiin heittotilanteessa, ja pallo meni koriin.

Tulkinta: Kaikissa tapauksissa B2:n teknisen virheen rangaistuksena kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla B2:n teknisen virheen rangaistuksena. Vapaaheiton jälkeen:

(a) Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentältä lähinnä kohtaa, jossa pallo oli, kun B1:n virhe tehtiin. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

(b) A1 heittää kaksi vapaaheittoa ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

(c) A1 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

(d) A1:n kori hyväksytään. A1 heittää yhden vapaaheiton ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

42-13 Esimerkki: Heittokellossa on aikaa 8 sekuntia, kun B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti. Sen jälkeen

(a) A2:lle

(b) B2:lle

tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta:

(a) Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla.

(b) Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla.

Molemmissa tapauksissa teknisen virheen vapaaheiton jälkeen A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peli jatkuu A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaika on 14 sekuntia.

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

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

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

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

Tulkinta: A2:n ja B2:n samat rangaistukset kumoavat toisensa. A1 heittää toisen vapaaheittonsa. Peli jatkuu normaalisti kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

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

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

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

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

42-17 Toteamus. Jos tuomitaan tekninen virhe, niin vapaaheitto heitetään heti ilman pelaajia reunapaikoilla. Tämä ei päde, jos päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe kenen tahansa muun joukkuepenkillä istumaan oikeutetun henkilön pelistä erottamisesta. Tällaisen teknisen virheen rangaistus (kaksi vapaaheittoa ja sisäänheitto etukentän sisäänheittoviivalta) pannaan toimeen siinä järjestyksessä, missä kaikki virheet ja rikkomukset tapahtuivat, elleivät ne kumoa toisiaan.

42-18 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Kentällä syntyy sitten tilanne, joka saattaa johtaa tappeluun. A6 siirtyy kentälle muttei osallistu aktiivisesti tappeluun.

Tulkinta: A6 erotetaan pelistä hänen siirryttyään kentälle tappelutilanteessa. A-joukkueen

päävalmentajalle tuomitaan tästä tekninen virhe, josta merkitään pöytäkirjaan "B₂". A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Kuka tahansa B-joukkueen pelaaja heittää kaksi vapaaheittoa A-joukkueen päävalmentajan teknisestä virheestä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

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

Jos kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan tai oikeutta pallonhallintaan ennen ensimmäistä sääntörikettä, syntyy ylösheitto-tilanne. Peliä jatketaan vuorohallinnan sisäänheitolla.

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

Vuoro-osoitin näyttää hallintavuoroa

(a) A-joukkueelle

(b) B-joukkueelle.

Tulkinta:

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

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

44 KORJATTAVISSA OLEVA EREHDYS

44-1 Toteamus. Jotta erehdys voidaan korjata, tulee erotuomarien, toimitsijoiden tai mahdollisen komissaarin huomata se, ennen kuin pallo tulee uudelleen eloon sen jälkeen, kun pelikello on käynnistynyt, ja pallo on tämän jälkeen ensimmäisen ker-
ran kuollut. Tämä tarkoittaa ajallisesti seuraavaa:

Erehdys tapahtuu kuolleen pallon aikana - Erehdys korjattavissa.

Pallo elossa - Erehdys korjattavissa.

Pelikello käynnistyy tai jatkaa kulkuaan - Erehdys korjattavissa.

Pallo kuolee - Erehdys korjattavissa.

Pallo uudelleen elossa - Erehdystä ei enää voi korjata.

Erehdyksen korjaamisen jälkeen pallo annetaan sen joukkueen haltuun, jolla oli oikeus pallonhallintaan sillä hetkellä, kun peli keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

44-2 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on neljäs joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erotuomari antaa erehdyksessä A1:lle kaksi vapaaheittoa. Peli jatkuu viimeisen onnistuneen vapaaheiton jälkeen. B2 saa pallon haltuunsa, kuljettaa ja tekee korin.

Erehdys huomataan

(a) ennen kuin pallo on A-joukkueen käytettävissä päätyrajalla sisäänheittoa varten

(b) sen jälkeen, kun pallo on A-joukkueen käytettävissä päätyrajalla sisäänheittoa varten.

Tulkinta: B2:n kori hyväksytään.

(a) Erehdys on edelleen korjattavissa. Vapaaheitot mitätöidään, ja pallo annetaan sisäänheittoa varten A-joukkueelle päätyrajalta lähinnä paikkaa, jossa peli keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.

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

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

Tulkinta:

Peli keskeytetään välittömästi. A1 heittää toisen vapaaheittonsa ilman pelaajia reunapaikoilla.

Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa se keskeytettiin. Hyökkäysaikaa on jäljellä 18 sekuntia.

44-4 Toteamus. Jos annettiin väärän pelaajan heittää vapaaheitto tai -heitot, nämä heitot mitätöidään. Jos peli ei ole vielä jatkunut, pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta, ellei ole muita sääntörikkeiden rangaistuksia toimeenpantavana. Jos peli on jo jatkunut, se keskeytetään erehdyksen korjaamiseksi. Korjaamisen jälkeen peliä jatketaan lähinnä kohtaa, jossa se keskeytettiin.

Jos erotuomarit huomaavat ennen pallon irtoamista vapaaheittäjän käsistä ensimmäisessä vapaaheitossa, että väärä pelaaja aikoo heittää vapaaheitot, hänet tulee välittömästi vaihtaa oikeaan ilman mitään rangaistusta.

44-5 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on kuudes joukkuevirhe tällä neljänneksellä. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A1:n sijasta A2 asettuu heittämään vapaaheittoja. Erehdys huomataan

(a) ennen kuin pallo on irronnut A2:n käsistä ensimmäisessä vapaaheitossa

(b) sen jälkeen, kun pallo on irronnut A2:n käsistä ensimmäisessä vapaaheitossa

(c) onnistuneen toisen vapaaheiton jälkeen.

Tulkinta:

(a) Erehdys korjataan välittömästi, ja A1 määrätään heittämään vapaaheitot. Tästä ei seuraa mitään rangaistusta A-joukkueelle.

(b) ja (c) Myönnetyt kaksi vapaaheittoa mitätöidään, ja peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä.

Jos B1:n virhe oli epäurheilijamainen, myös rangaistukseen sisältyvä oikeus pallonhallintaan menetetään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä.

44-6 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A1:n sijasta A2 asettuu heittämään vapaaheittoja. Toisessa vapaaheitossa pallo osuu renkaaseen, ja A3 ottaa levypallon ja tekee kahden pisteen korin. Erehdys huomataan ennen kuin pallo on B-joukkueen käytettävissä päätyrajan sisäänheittoon.

Tulkinta: Myönnetyt kaksi vapaaheittoa mitätöidään. A3:n kori hyväksytään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi, tässä tapauksessa B-joukkueen päätyrajalta.

44-7 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittotilanteessa, ja pallo ei mene koriin. Sen jälkeen B-joukkueen päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe. Sen sijaan että A1 heittäisi

kaksi B1:n virheestä seurannutta vapaaheittoa, A2 heittää kaikki kolme vapaaheittoa. Erehdys huomataan, ennen kuin pallo on irronnut A2:n käsistä kolmannessa vapaaheitossa.

Tulkinta: Ensimmäisen, B-joukkueen päävalmentajan teknisestä virheestä seuranneen vapaaheiton A2 heitti sääntöjen mukaisesti. A2:n kaksi seuraavaa vapaaheittoa, jotka A1:n olisi pitänyt heittää, mitätöidään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä.

44-8 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä pelikellon äänimerkin soidessa kolmannen neljänneksen päätteeksi. Tämä on kuudes joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erotuomarit toteavat, että B1:n virhe tehtiin, kun pelikellossa oli aikaa 0,3 sekuntia. A1:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A1:n sijasta A2 heittää vapaaheitot. Erehdys huomataan sen jälkeen, kun pallo on irronnut A2:n käsistä ensimmäisessä vapaaheitossa.

Tulkinta: Myönnetyt kaksi vapaaheittoa mitätöidään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta takakentältä. Pelikellossa on aikaa 0,3 sekuntia.

44-9 Toteamus. Erehdyksen korjaamisen jälkeen peli jatkuu kohdasta, jossa se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi, paitsi jos jätettiin antamatta ansaittu vapaaheitto tai -heitot ja

(a) jos pallo on ollut erehdyksestä lähtien saman joukkueen hallussa, jatketaan erehdyksen korjaamisen jälkeen kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen

(b) jos pallo on ollut erehdyksestä lähtien saman joukkueen hallussa, ja tämä joukkue tekee korin, erehdystä ei oteta huomioon, ja peli jatkuu kuten minkä tahansa normaalin pelitilannekorin jälkeen.

44-10 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto A-joukkueelle. Sisäänheiton jälkeen A2 kuljettaa, ja B2 tökkää pallon ulos kentältä. A-joukkueen päävalmentaja pyytää aikalisän. Aikalisan aikana erotuomarit huomaavat erehdyksen.

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

44-11 Esimerkki: Ensimmäisellä neljänneksellä pelikellossa on aikaa 2 sekuntia, kun B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto A-joukkueelle. Sisäänheittäjä A2 syöttää pallon A3:lle, ja neljännes päättyy. Pelitauon aikana erotuomarit huomaavat erehdyksen. Vuoro-osoitin näyttää A-joukkueen hallintavuoroa.

Tulkinta: Erehdys on yhä korjattavissa. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reuna- paikoilla. Toinen neljännes alkaa A-joukkueen vuorohallinnan sisäänheitolla keskirajan jatkeelta.

44-12 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto A-joukkueelle. Sisäänheiton jälkeen B1 rikkoo A2:a heittotilanteessa, ja pallo ei mene koriin. A2:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Aikalisän aikana erotuomarit huomaavat erehdyksen.

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

44-13 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erehdyksessä A1:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto A-joukkueelle. Sisäänheiton jälkeen A2 tekee pelitilannekorin. Ennen kuin pallo tulee eloon korin jälkeen, erotuomarit huomaavat erehdyksen.

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

44-14 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Tämä on viides joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erotuomarit huomaavat, että A1:n paidassa on väärä logo. A-joukkueen joukkueenjohdaja auttaa A6:n logon peittämisessä, ja siksi A1 vaihdetaan A6:een. Erehdyksessä peliä jatketaan vapaaheittojen sijaan sisäänheitolla. Sisäänheiton jälkeen erotuomarit huomaavat erehdyksen ja keskeyttävät pelin.

Tulkinta: Erehdys on vielä korjattavissa. A1 vaihdettiin kentältä, koska joukkueen avustaja auttoi häntä. Jos A1:n paita on nyt kunnossa, A1 palaa kentälle ja heittää kaksi vapaaheittoa. Jos paita ei ole vielä kunnossa, A6 heittää kaksi vapaaheittoa. Peli jatkuu molemmissa tapauksissa kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

44-15 Toteamus. Erotuomarit voivat korjata ajanoton virheet, joissa pelikelloa on käytetty liikaa tai liian vähän, milloin tahansa ennen kuin päätuomari on allekirjoittanut pöytäkirjan.

44-16 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 7 sekuntia neljännellä neljänneksellä, ja tilanne on A 76 – B 76. A-joukkueelle on myönnetty sisäänheitto etukentältä. Siitä kun pallo on koskettanut pelaajaa kentällä, kuluu 3 sekuntia, ennen kuin pelikello käynnistyy. Siitä vielä 4 sekunnin jälkeen A1 tekee korin. Tässä vaiheessa erotuomarit huomaavat, että pelikello käynnistyi 3 sekuntia liian myöhään.

Tulkinta: Jos erotuomarit toteavat, että kori syntyi jäljellä olleen 7 sekunnin kuluessa, se hyväksytään. Jos erotuomarit toteavat myös, että pelikello käynnistyi 3 sekuntia liian myöhään, peliaikaa ei ole enää jäljellä. Erotuomarit toteavat ottelun päättyneeksi.

B – PÖYTÄKIRJA – PELISTÄ EROTTAVAT VIRHEET

B-1 Esimerkkejä eri henkilöiden pelistä erottavista virheistä:

Poistuvat joukkuepenkkialueelta eivätkä auta tai yritä auttaa erotuomareita

1. Vain
päävalmentaja
erotetaan pelistä

Päävalmentaja	D ₂	F	F
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

2. Vain 1.
apuvalmentaja
erotetaan pelistä

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja	D	F	F
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

3. Sekä
päävalmentaja että
1. apuvalmentaja
erotetaan pelistä

Päävalmentaja	D ₂	F	F
1. apuvalmentaja	D	F	F
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

4. Vaihtopelaaja
erotetaan pelistä

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja			
Pelaaja 7	P ₂	P ₂	D F F
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

5. Kaksi
vaihtopelaajaa ja
kentältä poistettu
pelaaja erotetaan
pelistä

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja			
Pelaaja 7	P ₂	P ₂	D F F
Pelaaja 10	P ₂	T ₁	P P D F
Pelaaja 11	P ₃	T ₁	P P P DF
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

6. Joukkueen
avustaja erotetaan
pelistä

Päävalmentaja	B ₂	B	
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

7. Kaksi joukkueen
avustajaa erotetaan
pelistä

Päävalmentaja	B ₂	B	B
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Osallistuvat aktiivisesti tappeluun

Päävalmentaja	D ₂	F	F
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: kaksi vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja	D ₂	F	F
Rangaistus: neljä vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Päävalmentaja	D ₂	F	F
1. apuvalmentaja	D ₂	F	F
Rangaistus: neljä vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja			
Pelaaja 7	P ₂	P ₂	D F F
Rangaistus: neljä vapaaheittoa ja pallonhallinta			

Päävalmentaja	B ₂		
1. apuvalmentaja			
Pelaaja 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F
Pelaaja 10	P ₂	T ₁	P P D ₂ F
Pelaaja 11	P ₃	T ₁	P P P D ₂ F
Rangaistus: kahdeksan vapaaheittoa ja pallonhallinta			

B-2 Esimerkkejä päävalmentajan teknisestä virheestä hänen epäurheilijamaisesta käyttäytymisestään tai mistä tahansa muusta syystä, kun lisäksi joukkueen avustaja on erotettu pelistä hänen poistuttuaan joukkuepenkkialueelta tappelutilanteessa:

1. Ensimmäisellä neljänneksellä alkaa tappelu, jonka yhteydessä joukkueen avustaja erotetaan pelistä. Kolmannella neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe hänen itsensä epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Päävalmentaja	B ₂	B	C ₁
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: Yksi vapaaheitto			

Päävalmentajaa ei eroteta pelistä.

2. Ensimmäisellä neljänneksellä alkaa tappelu, jonka yhteydessä joukkueen avustaja erotetaan pelistä. Kolmannella neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe mistä tahansa muusta syystä.

Päävalmentaja	B ₂	B	B ₁
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: Yksi vapaaheitto			

Päävalmentajaa ei eroteta pelistä.

3. Ensimmäisellä neljänneksellä alkaa tappelu, jonka yhteydessä joukkueen avustaja erotetaan pelistä. Kolmannella neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe hänen itsensä epäurheilijamaisesta käytöksestä. Neljännellä neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan toinen tekninen virhe hänen itsensä epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Päävalmentaja	B ₂	B	C ₁
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: Yksi vapaaheitto			

C₁ GD

Päävalmentaja erotetaan pelistä kahden C-virheen takia.

4. Ensimmäisellä neljänneksellä alkaa tappelu, jonka yhteydessä joukkueen avustaja erotetaan pelistä. Kolmannella neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan tekninen virhe mistä tahansa muusta syystä. Neljännellä neljänneksellä päävalmentajalle tuomitaan toinen tekninen virhe mistä tahansa muusta syystä.

Päävalmentaja	B ₂	B	B ₁
1. apuvalmentaja			
Rangaistus: Yksi vapaaheitto			

B₁ GD

Päävalmentaja erotetaan pelistä kolmen B-virheen takia.

F VIDEOTARKISTUS (IRS)

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

1. Yleiset periaatteet

F-1.1 Toteamus. Erotuomarien tulee pitää molemmat joukkueet kentällä, mikäli neljänneksen tai jatkoajan lopussa käytetään videotarkistusta.

F-1.2 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton äänimerkin soidessa neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, irtosiko A1:n heitto hänen käsis-tään ennen peliajan päättymistä, ja päättävät käyttää videotarkistusta. Joukkueet alkavat siir-tyä penkeilleen.

Tulkinta: Erotuomarien tulee pitää molemmat joukkueet kentällä. Pelitauko alkaa, kun erotuo-mari on kertonut lopullisen päätöksen.

F-1.3 Toteamus. Ennen ottelua päätuomari hyväksyy käytettävän videolaitteiston ja ker-too molemmille päävalmentajille sen käyttämisestä. Vain päätuomarin hyväksy-mää videolaitteistoa voidaan käyttää.

F-1.4 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton äänimerkin soidessa ottelun loppumisen mer-kiksi. Pallo menee koriin. Paikalla ei ole hyväksyttyä videotarkistuslaitteistoa, mutta B-joukku-teen joukkueenjohtaja ilmoittaa, että he ovat kuvanneet ottelun katsomosta käsin, ja antaa vi-deomateriaalin erotuomarien käytettäväksi.

Tulkinta: B-joukkueen joukkueenjohtajan tarkistuspyyntö evätään.

F-1.5 Toteamus. Kun erotuomarit käyttävät videotarkistusta sen toteamiseksi, oliko on-nistunut heitto kahden vai kolmen pisteen arvoinen, tilanne on tarkistettava heti ti-laisuuden tullen, kun pelikello on pysähtynyt ja pallo kuollut.

Kun pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla 2:00 minuuttia tai vähemmän, videotarkistus on toteutettava heti, kun pallo on mennyt koriin ja pelikello pysäytetty.

F-1.6 Esimerkki: A1 heittää kolmen pisteen heiton, joka onnistuu. Erotuomarit eivät ole var-moja siitä, heitettiinkö heitto kolmen pisteen alueelta.

Tulkinta: Videotarkistus on toteutettava heti tilaisuuden tullen, kun pelikello on pysähtynyt ja pallo kuollut.

Tällainen tilaisuus on, kun erotuomarit ovat keskeyttäneet pelin mistä tahansa syystä.

Kuitenkin kun pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla 2:00 minuuttia tai vähemmän, videotarkistus tulee toteuttaa heti, kun pallo on mennyt koriin ja pelikello pysäytetty.

F-1.7 Toteamus. Aikalisä- tai vaihtopyyntö voidaan perua, kun erotuomarien päätös on kerrottu videotarkistuksen jälkeen.

F-1.8 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton, joka onnistuu. Erotuomarit eivät ole varmoja siitä, heitettiinkö heitto kolmen pisteen alueelta, ja päättävät käyttää videotarkistusta. Tarkistuksen aikana B-joukkueen päävalmentaja haluaa perua aikalisäpyyntönsä.

Tulkinta: B-joukkueen päävalmentajan aikalisäpyyntö voidaan perua, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksen.

F-1.9 Esimerkki: B1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe. Erotuomarit eivät ole varmoja siitä, oliko virhe todella epäurheilijamainen. B6 pyytää vaihtoa B1:n vaihtoa. Videotarkistuksen aikana B6 palaa joukkuepenkilleen.

Tulkinta: B6:n vaihtopyyntö voidaan perua, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksen.

2. Neljänneksen tai jatkoajan lopussa

F-2.1 Esimerkki: A1 heittää pelitilanneheiton äänimerkin soidessa neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, heitettiinkö heitto ennen peliajan loppumista.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää neljänneksen lopussa sen tarkistamiseen, irtosiko A1:n onnistunut pelitilanneheitto heittäjän käsistä ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä.

Jos videotarkistus osoittaa, että heitto irtosi neljänneksen peliajan päätyttyä, A1:n korja ei hyväksytä.

Jos videotarkistus osoittaa, että heitto irtosi ennen neljänneksen peliajan päättymistä, päätuomari vahvistaa, että A1:n kori hyväksytään.

F-2.2 Esimerkki: A1 heittää kolmen pisteen heiton äänimerkin soidessa neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, koskettiko A1 rajaviivaa heittäessään.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää neljänneksen lopussa sen tarkistamiseen, irtosiko A1:n onnistunut pelitilanneheitto heittäjän käsistä ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä. Jos irtosi, niin videotarkistusta voidaan käyttää myös sen tarkistamiseen, oliko heittäjä kentän ulkopuolella, ja jos oli, kuinka paljon aikaa pelikelloon tulee asettaa.

F-2.3 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa 2,5 sekuntia, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo pomppaa renkaasta, ja B1 saa sen haltuunsa ja alkaa kuljettaa. Tällöin äänimerkki soi ottelun loppumisen merkiksi. Erotuomarit eivät ole varmoja, astuiko B1 kentän ulkopuolelle laskeutuessaan pallon kanssa lattialle.

Tulkinta: Videotarkistusta ei voida käyttää sen ratkaisemiseen, oliko joku muu kuin heittäjä kentän ulkopuolella.

F-2.4 Esimerkki: A1 heittää kahden pisteen heiton äänimerkin soidessa neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, syntyikö hyökkäysaikarikkomus.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää neljänneksen lopussa sen tarkistamiseen, irtosiko onnistunut pelitilanneheitto heittäjän käsistä ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä. Videotarkistusta voidaan käyttää myös sen tarkistamiseen, syyllistykö A-joukkue hyökkäysaika-rikkomukseen.

Videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto irtosi 0,4 sekuntia ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä. Videotarkistus osoittaa myös, että pallo oli vielä A1:n käsissä, kun heittokellon äänimerkki soi 0,2 sekuntia ennen heittoa. A1:n korja ei hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa heittokellorikkomus tapahtui. Pelikellossa on aikaa 0,6 sekuntia, ja heittokello sammutetaan. ,

F-2.5 Esimerkki: A1 heittää kahden pisteen heiton äänimerkin soidessa toisen neljänneksen loppumisen merkiksi. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, syyllistykö A-joukkue kahdeksan sekunnin rikkomukseen.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää neljänneksen lopussa sen tarkistamiseen, irtosiko onnistunut pelitilanneheitto heittäjän käsistä ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä. Videotarkistusta voidaan käyttää myös sen tarkistamiseen, syyllistykö A-joukkue kahdeksan sekunnin rikkomukseen.

Jos videotarkistus osoittaa, että A1:n heitto irtosi ennen neljänneksen loppumisen äänimerkkiä, ja että ennen A1:n heittoa A-joukkue syyllistyi kahdeksan sekunnin rikkomukseen pelikellon näyttäessä 0,8 sekuntia, A1:n korja ei hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa kahdeksan sekunnin rikkomus tapahtui. Pelikellossa on aikaa 0,8 sekuntia ja heittokello sammutetaan.

Jos taas videotarkistus osoittaa, että A-joukkue ei syyllistynyt kahdeksan sekunnin rikkomukseen, A1:n kori hyväksytään. ja toinen neljännes on päättynyt. Toinen puoliaika alkaa vuorohallinnan sisäänheitolla keskirajan jatkeelta.

F-2.6 Esimerkki: B-joukkue johtaa kahdella pisteellä. B1 rikkoo A1:ä äänimerkin soidessa ensimmäisen jatkoajan loppumisen merkiksi. Tämä on viides joukkuevirhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, tapahtuiko virhe ennen jatkoajan päättymistä.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää jatkoajan lopussa sen tarkistamiseen, tapahtuiko B1:n virhe ennen peliajan päättymistä. Jos näin on, A1 heittää kaksi vapaaheittoa. Pelikelloon asetetaan jäljellä oleva peliaika.

F-2.7 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä äänimerkin soidessa toisen jatkoajan loppumisen merkiksi. Pallo ei mene koriin.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää toisen jatkoajan lopussa sen tarkistamiseen, tapahtuiko B1:n virhe ennen peliajan päättymistä.

Jos näin on, A1 heittää kaksi vapaaheittoa. Pelikelloon asetetaan jäljellä oleva peliaika.

Jos taas videotarkistus osoittaa, että B1:n virhe tapahtui toisen jatkoajan päätyttyä, sitä ei oteta huomioon. A1:lle ei myönnetä vapaaheittoja, ellei kyseessä ollut epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe, ja pelataan vielä kolmas jatko aika.

3. Pelikellon näyttäessä 2:00 tai vähemmän neljännellä neljänneksellä tai jatkoajalla

F-3.1 Esimerkki: Pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä 1:41, kun A1 heittää pelitilanneheiton heittokellon äänimerkin soidessa. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo yhä A1:n käsissä heittokellon äänimerkin soidessa.

Tulkinta: Kun pelikellossa on aikaa neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän, videotarkistusta voidaan käyttää sen tarkistamiseen, irtosiko pallo A1:n käsissä ennen heittokellon äänimerkkiä.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo yhä A1:n käsissä heittokellon äänimerkin soidessa, kyseessä on hyökkäysaikarikkomus. A1:n korista ei hyväksytä. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa hyökkäysaikarikkomus tapahtui.

Jos taas videotarkistus osoittaa, että pallo ei ollut enää A1:n käsissä heittokellon äänimerkin soidessa, hyökkäysaikarikkomusta ei syntynyt, ja heittokellon äänimerkki jätetään huomiotta. A1:n kori hyväksytään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla kuten yleensäkin hyväksytyn korin jälkeen.

F-3.2 Esimerkki: Heittokellon äänimerkki kuuluu, kun pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 1:37. Jotakuinkin samanaikaisesti A1 tekee pelitilannekorin etukentältä ja A2 rikkoo B2:a kauempana pallosta missä tahansa A-joukkueen etukentällä. Tämä on kolmas joukkuevirhe tällä neljänneksellä. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo vielä A1:n käsissä, kun hyökkäysaika päättyi ja virhe tehtiin.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan käyttää videotarkistusta sen tarkistamiseen, oliko pallo vielä heittäjän käsissä, kun heittokellon äänimerkki kuului ja tapahtui virhe heittotilanteen ulkopuolella.

Jos videotarkistus osoittaa, että pallo irtosi A1:n käsistä ennen hyökkäysajan päättymistä ja ennen A2:n virhettä, kori hyväksytään ja A2:n virhe tuomitaan. Kyseessä ei ole hyökkäys-

aikarikkomus ja heittokellon äänimerkki jätetään huomiotta. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta kuten yleensäkin hyväksytyn korin jälkeen. Pelikellossa on jäljelle jäänyt peliaika, ja hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

Jos sen sijaan videotarkistus osoittaa, että A2:n virhe tehtiin, ennen kuin pallo irtosi A1:n käsistä ja ennen kuin heittokellon äänimerkki kuului, niin A2:n virhe tuomitaan ja koria ei hyväksytä. Kyseessä ei ole hyökkäysaikarikkomus, ja heittokellon äänimerkki jätetään huomiotta. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla takakentältä lähinnä kohtaa, jossa A2:n virhe tehtiin. Pelikellossa on jäljelle jäänyt peliaika, ja hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

Jos taas videotarkistus osoittaa, että heittokellon äänimerkki kuului ennen kuin pallo irtosi A1:n käsistä ja A2:n virhe tehtiin, kyseessä on A-joukkueen hyökkäysaikarikkomus. Koria ei hyväksytä, ja A2:n virhettä ei oteta huomioon, ellei se ole epäurheilijamainen tai pelistä erotettava. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla lähinnä kohtaa, jossa hyökkäysaikarikkomus tapahtui. Pelikellossa on jäljelle jäänyt peliaika, ja hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

F-3.4 Esimerkki: Pelikellossa on neljännellä neljänneksellä aikaa 7,5 sekuntia. Juuri ennen kuin pallo on irronnut sisäänheittäjä A1:n käsistä etukentällä, B1:lle tuomitaan tekninen virhe. Jotakuinkin samanaikaisesti toinen erotuomari tuomitsee B2:lle epäurheilijamaisen virheen tämän rikottua A2:a. Erotuomarit eivät ole varmoja, missä järjestyksessä virheet tapahtuivat.

Tulkinta: Videotarkistusta ei voida käyttää virheiden tapahtumajärjestyksen määrittämiseen. Molemmat virheet jäävät voimaan. Teknisen virheen rangaistus pannaan toimeen ensin. Kuka tahansa A-joukkueen pelaaja heittää yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Sitten A2 heittää kaksi vapaaheittoa. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta.

F-3.5 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 1:16, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Erotuomari tuomitsee kielletyn torjunnan. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo jo laskeutumassa kohti koria.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan käyttää videotarkistusta sen tarkistamiseen, tuomittiinko kielletty torjunta oikein.

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

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

F-3.6 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 38 sekuntia, kun A1 heittää pelitilanneheiton. Pallo osuu korilevyyn renkaan tason yläpuolella, minkä jälkeen B1 koskettaa palloa. Erotuomari päättää, että B1:n kosketus oli laillinen, eikä tuomitse kiellettyä torjuntaa.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää vain, kun erotuomari on tuominut kielletyn torjunnan.

F-3.7 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 36 sekuntia, kun B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Pallo osuu korilevyyn renkaan tason yläpuolella, minkä jälkeen B2 koskettaa palloa. Erotuomari ei tuomitse kiellettyä torjuntaa. Erotuomarit eivät kuitenkaan ole varmoja, koskettiko B2 palloa sääntöjen vastaisesti.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää vain, kun erotuomari on tuominut kielletyn torjunnan.

F-3.8 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 28 sekuntia, kun B1 rikkoo A1:ä kahden pisteen heittoyrityksessä. Pallon ollessa matkalla kohti koria B2 koskettaa palloa. Erotuomari tuomitsee kielletyn torjunnan. Pallo ei mene koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, koskettiko B2 palloa sääntöjen vastaisesti.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan käyttää videotarkistusta sen tarkistamiseen, tuomittiinko kielletty torjunta oikein.

Jos videotarkistus osoittaa, että B2 kosketti palloa sen laskeutuessa kohti koria, tuomio jää voimaan. A1:le myönnetään kaksi pistettä. A1 heittää yhden vapaaheiton, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheitojen jälkeen.

Jos videotarkistus osoittaa, että B2 kosketti palloa sen ollessa vielä matkalla ylöspäin, rikkomusta ei tapahtunut. A1 heittää kaksi vapaaheittoa, ja peli jatkuu kuten yleensäkin vapaaheitojen jälkeen.

F-3.9 Esimerkki: Neljättä neljänneestä on jäljellä 1:37, kun pallo menee ulos kentältä. Sisäänheitto myönnetään A-joukkueelle, jolle myös myönnetään aikalisä. Erotuomarit eivät ole varmoja, kenestä pallo meni ulos.

Tulkinta: Pelikellon näyttäessä neljännellä neljänneksellä 2:00 tai vähemmän voidaan käyttää videotarkistusta sen tarkistamiseen, kuka aiheutti pallon ulosjoutumisen. Yhden minuutin aikalisä alkaa vasta, kun erotuomari on kertonut lopullisen päätöksen videotarkistuksen jälkeen.

F-3.10 Esimerkki: Pelikellossa on ensimmäisellä neljänneksellä aikaa 5:53, kun pallo pyörii sivurajan vieressä ja sekä A1 että B1 yrittävät saada palloa haltuunsa. Pallo menee ulos kentältä, ja A-joukkueelle myönnetään sisäänheitto. Erotuomarit eivät ole varmoja, kenestä pallo meni ulos.

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

F-3.11 Esimerkki: Jatkoaikaa on jäljellä 1:45, kun sivurajan lähellä oleva A1 yrittää syöttää pallon A2:lle. B1 katkaisee syötön lyöden pallon ulos kentältä. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko A1 syöttäessään jo ulkona kentältä.

Tulkinta: Videotarkistusta ei voida käyttää sen määrittämiseen, oliko pelaaja tai pallo ulkona.

4. Milloin tahansa pelin kuluessa

F-4.1 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko A1 jo aloittanut heittoliikkeensä B1:n rikkoessa häntä.

Tulkinta: Videotarkistusta ei voida milloinkaan käyttää sen toteamiseen, oliko kyseessä heittotilanne.

F-4.2 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo jo ilmassa A1:n heitosta B1:n rikkoessa häntä.

Tulkinta: Videotarkistusta ei voida milloinkaan käyttää sen toteamiseen, oliko pallo jo A1:n heitosta ilmassa ennen kuin häntä rikottiin.

F-4.3 Esimerkki: A1 heittää kolmen pisteen heiton. Pallo pomppaa renkaasta ja sillä on vielä mahdollisuus mennä koriin, kun A2 tai B2 koskettaa palloa. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, myönnetäänkö kaksi vai kolme pistettä.

Tulkinta: Videotarkistusta ei voida milloinkaan käyttää sen toteamiseen, koskettiko A2 tai B2 palloa, jolla oli vielä mahdollisuus mennä koriin.

Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, oliko A1:n onnistunut heitto kahden vai kolmen pisteen arvoinen.

F-4.4 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. A1:lle myönnetään kolme vapaaheittoa. Erotuomarit eivät ole varmoja, lähtikö heitto kolmen pisteen alueelta.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, myönnetäänkö heittäjälle kaksi vai kolme vapaaheittoa.

F-4.5 Esimerkki: Neljännellä neljänneksellä on peliaikaa jäljellä 40 sekuntia, ja A1:llä on pallo käsissään tai käytettävissä sisäänheittoa varten, kun B2 aiheuttaa kontaktin A2:een kentällä. B2:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko pallo vielä sisäänheittäjä A1:n käsissä, kun virhe tuomittiin.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö B2:n epäurheilijamainen virhe lieventää henkilökohtaiseksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe tehtiin ennen pallon irtoamista sisäänheittäjän käsistä, B2:n virhe jää epäurheilijamaiseksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe tehtiin sen jälkeen, kun pallo oli jo irronnut sisäänheittäjän käsistä, B2:n virhe muutetaan henkilökohtaiseksi virheeksi.

F-4.6 Esimerkki: B1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe hänen lyötyään A1:ä kyynärpäällä. Erotuomarit eivät ole varmoja, osuiko lyönti A1:een.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö henkilökohtainen, epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe muuttaa tekniseksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että kontaktia ei tapahtunut, B1:n virhe muutetaan tekniseksi virheeksi.

F-4.7 Esimerkki: B1:lle tuomitaan henkilökohtainen virhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko kyseessä epäurheilijamainen virhe vai tapahtuiko virhettä lainkaan.

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

F-4.8 Esimerkki: A1 kuljettaa nopeassa hyökkäyksessä kohti koria. Hänen ja vastustajan korin välissä ei ole yhtään puolustajaa. B1 kurkottaa käsivarrellaan kohti palloa ja osuu A1:een sivulta päin. B1:lle tuomitaan epäurheilijamainen virhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko kyseessä todella epäurheilijamainen virhe.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö epäurheilijamainen virhe muuttaa henkilökohtaiseksi virheeksi tai pelistä erottavaksi virheeksi. Jos videotarkistus kuitenkin osoittaa, että A1 oli vastuussa kontaktista lyödessään B1:n käsivartta, B1:n epäurheilijamainen virhe voidaan muuttaa henkilökohtaiseksi virheeksi mutta ei A1:n hyökkääjän virheeksi.

F-4.9 Esimerkki: B1 rikkoo kuljettavaa A1:ä. Erotuomarit eivät ole varmoja, täytyisikö tuomio muuttaa epäurheilijamaiseksi virheeksi.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö henkilökohtainen virhe muuttaa epäurheilijamaiseksi virheeksi. Jos videotarkistus kuitenkin osoittaa, että A1 oli vastuussa kontaktista törmätessään päin B1:ä, B1:n puolustajan virhettä ei voi muuttaa A1:n hyökkääjän virheeksi.

F-4.10 Esimerkki: Kuljettaja A1 syyllistyy askelrikkomukseen, ja sen jälkeen B1 rikkoo häntä, mistä tuomitaan epäurheilijamainen virhe. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko virhe todellakin epäurheilijamainen.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö epäurheilijamainen virhe muuttaa henkilökohtaiseksi virheeksi tai pelistä erottavaksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että virhe oli epäurheilijamainen, tuomio jää voimaan.

Jos videotarkistus osoittaa, että kyseessä oli henkilökohtainen virhe, virhettä ei oteta huomioon, koska se tapahtui askelrikkomuksen jälkeen.

F-4.11 Esimerkki: B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa, ja sen jälkeen B2 rikkoo epäurheilijamaisesti A1:ä, joka on edelleen heittotilanteessa. Erotuomarit eivät ole varmoja, oliko B2:n virhe todellakin epäurheilijamainen.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin kuluessa sen määrittämiseen, täytyykö epäurheilijamainen virhe muuttaa henkilökohtaiseksi virheeksi tai pelistä erottavaksi virheeksi.

Jos videotarkistus osoittaa, että B2:n virhe oli epäurheilijamainen, tuomio jää voimaan. A1 heittää ensin B1:n henkilökohtaisesta virheestä kaksi vapaaheittoa ja sitten B2:n epäurheilijamaisesta virheestä kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

Jos videotarkistus osoittaa, että B2:n virhe oli henkilökohtainen virhe, virhettä ei oteta huomioon, koska se tapahtui ensimmäisen virheen jälkeen. A1 heittää kaksi vapaaheittoa ja peliä jatketaan kuten yleensäkin vapaaheittojen jälkeen.

F-4.12 Esimerkki: Kolmannella neljänneksellä B1 rikkoo A1:ä epäurheilijamaisesti. Neljännellä neljänneksellä B1 rikkoo A1:ä heittotilanteessa. Pallo menee koriin. Erotuomarit eivät ole varmoja, Pitäisikö B1:n virhetuomio muuttaa epäurheilijamaiseksi. Videotarkistuksen aikana B1:lle tuomitaan tekninen virhe.

Tulkinta: Jos videotarkistus osoittaa, että B1:n virhe oli epäurheilijamainen, B1 erotetaan automaattisesti pelistä kahden epäurheilijamaisen virheen takia. B1:n teknistä virhettä ei oteta huomioon hänen eikä päävalmentajan virheenä. A1 heittää B1:n epäurheilijamaisesta virheestä yhden vapaaheiton ilman pelaajia reunapaikoilla. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta. Hyökkäysaikaa on 14 sekuntia.

F-4.13 Esimerkki: Peliäikaa on toisella neljänneksellä jäljellä 42,2 sekuntia, kun A1 kuljettaa kohti etukenttäänsä. Tällöin erotuomarit huomaavat, että pelikello ja heittokello ovat pimeänä.

Tulkinta: Peli keskeytetään välittömästi. Videotarkistusta voidaan käyttää milloin tahansa pelin aikana molempien kellojen oikean ajan määrittämiseen. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla lähinnä paikkaa, jossa pallo oli pelin keskeytyshetkellä. Peli- ja heittokelloon asetetaan niihin keskeytyshetkellä kuulunut aika.

F-4.14 Esimerkki: A2 heittää toisen vapaaheittonsa, ja pallo menee koriin. Erotuomarit eivät enää olekaan varmoja siitä, oliko A2 kuitenkaan oikea vapaaheittäjä.

Tulkinta: Videotarkistusta voidaan käyttää oikean vapaaheittäjän määrittämiseksi milloin tahansa pelin aikana siihen saakka, kunnes erehdyksen jälkeen pelikello on käynnistynyt, pallo sen jälkeen kuollut ja tullut uudelleen eloon.

Jos tarkistus osoittaa, että väärä pelaaja heitti vapaaheitot, on tapahtunut korjattavissa oleva erehdys. A2:n vapaaheitot, onnistuivatpa tai eivät, mitätöidään. Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta. Hyökkäysaikaa on 24 sekuntia.

F-4.15 Esimerkki: A1 ja B1 alkavat lyödä toisiaan, ja muitakin pelaajia ja joukkuepenkillä istumaan oikeutettuja henkilöitä tulee mukaan tappeluun. Muutaman minuutin kuluttua erotuomarit ovat saaneet palautetuksi järjestyksen kentälle.

Tulkinta: Kun järjestys on palautettu, erotuomarit voivat käyttää videotarkistusta milloin tahansa pelin aikana määrittääkseen väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneet pelaajat ja joukkuepenkillä istumaan oikeutetut henkilöt. Kerättyään selvän ja ratkaisevan todistusaineiston tilanteesta, päätuomarin tulee raportoida lopullinen päätös selkeästi toimitsijapöydän edessä ja tiedottaa se molemmille päävalmentajille.

F-4.16 Esimerkki: Kaksi eri joukkueiden pelaajaa alkavat puhua aggressiivisesti ja tönä toisiinsa. Erotuomarit keskeyttävät pelin. Kun järjestys on saatu palautetuksi, erotuomarit eivät ole varmoja, ketkä pelaajat olivat kyseessä.

Tulkinta: Kun järjestys on palautettu, erotuomarit voivat käyttää videotarkistusta milloin tahansa pelin aikana määrittääkseen väkivaltaiseen tilanteeseen osallistuneet pelaajat. Kerättyään selvän ja ratkaisevan todistusaineiston tilanteesta, päätuomarin tulee raportoida lopullinen päätös selkeästi toimitsijapöydän edessä ja tiedottaa se molemmille päävalmentajille.