



FIBA

We Are Basketball

FIBA:n tulkinnat 2010

Koripallon virallisiin
pelisääntöihin

*Tämä on suomennos Kansainvälisen koripalloliiton (FIBA) ” FIBA OFFICIAL BASKETBALL RULES 2010, OFFICIAL INTERPRETATIONS” – julkaisusta.
Suomenkielinen versio: Petri Mäntylä, Carl Jungebrand ja Hannu Kulju*

Sisällysluettelo

5	Loukkaantunut pelaaja.....	4
7	Valmentajien velvollisuudet ja oikeudet	5
9	Ottelun tai jakson aloitus ja päätyminen.....	6
12	Ylösheitto ja vuorohallinta	7
16	Korin synty ja sen pistearvo	8
17	Sisäänheitto	9
18	Aikalisä / 19 Pelaajavaihto	12
24	Kuljetussääntö	16
25	Askelrikkomus.....	17
28	Kahdeksan sekunnin sääntö	17
29	24 sekunnin sääntö.....	19
30	Pallon palautuminen takakentälle	23
31	Pallon kielletty torjunta ja korin häirintä.....	24
33	Pelaajakosketus – yleisiä periaatteita	26
35	Kaksoisvirhe	27
36	Epäurheilijamainen virhe.....	28
38	Tekninen virhe	29
39	Tappelu.....	32
42	Erikoistilanteet	32
44	Korjattava erehdys.....	34
46	Päätuomarin velvollisuudet ja toimivalta	36
50	24 sekunnin valvojan velvollisuudet.....	37

Nämä ovat FIBA:n viralliset tulkinnat Koripallon virallisiin pelisääntöihin 2010 ja ovat voimassa maailmanlaajuisesti 1.10.2010 alkaen ja Suomessa 1.7.2010 alkaen. Nämä tulkinnat pätevät ristiriitatilanteissa aiemmin julkaistuihin tulkintoihin.

FIBA:n tekninen komitea tarkistaa viralliset pelisäännöt määräajoin, ja FIBA:n Central Board vahvistaa ne. Säännöt pyritään pitämään selkeinä ja niin kokonaisvaltaisina kuin mahdollista, mutta niissä on esitetty lähinnä periaatteet, ei niinkään pelitilanteita. Näin ollen ne eivät voi kattaa kaikkia mahdollisia pelitilanteita, joita tapahtumarikkaassa koripallopelissä syntyy.

Tämän julkaisun tavoitteena on soveltaa sääntökirjan periaatteita käytännön koripallo-ottelun tilanteisiin. Tämän julkaisun tarkoitus on selkeyttää erotuomarien ajatuksia ja täydentää heidän sääntökirjaa opiskelemalla luomaansa sääntötuntemusta.

Kansainvälistä koripalloa säätelevänä julkaisuna pysyy kuitenkin Koripallon viralliset pelisäännöt -kirja. Sen lisäksi päätuomarilla säilyy valta päättää kaikista sääntökirjassa tai tulkinnossa mainitsemattomista asioista.

5 Loukkaantunut pelaaja

Toteamus 1:

Jos pelaaja loukkaantuu tai näyttää loukkaantuvan, ja sen seurauksena valmentaja, apuvalmentaja, vaihtopelaaja tai joku muu saman joukkueen jäsen astuu pelikentälle, katsotaan pelaajan saaneen hoitoa riippumatta siitä, onko fyysistä hoitoa annettu.

Esimerkki:

A4 näyttää loukkaantuneen nilkkansa ja peli pysäytetään.

- (a) Joukkueen A lääkäri tulee kentälle ja hoitaa A4:n loukkaantunutta nilkkaa.
- (b) Joukkueen A lääkäri tulee kentälle, mutta A4 on jo toipunut.
- (c) Joukkueen A valmentaja tulee kentälle arvioidakseen A4:n loukkaantumisen vakavuuden.
- (d) Joukkueen A apuvalmentaja, vaihtopelaaja tai joukkueen jäsen tulee kentälle, mutta ei hoida A4:ää.

Tulkinta:

(a), (b), (c) (d) A4:n katsotaan saaneen hoitoa, ja hänet tulee vaihtaa kentältä.

Toteamus 2:

Ei ole mitään aikarajaa sille, kuinka nopeasti vakavasti loukkaantunut pelaaja tulee siirtää kentältä, jos lääkärin mielestä siirtäminen voi olla vaaraksi pelaajalle.

Esimerkki:

A4 on vakavasti loukkaantunut, ja peli on pysähdyksissä noin 15 minuuttia, koska lääkäri arvioi, että pelaajan siirtäminen kentältä voi olla vaarallista.

Tulkinta:

Lääkärin diagnoosi määrittää loukkaantuneen pelaajan kentältä siirtämiseen tarvittavan ajan. Vaihdon jälkeen peliä jatketaan ilman minkäänlaisia sanktioita.

Toteamus 3:

Jos pelaaja on loukkaantunut, vuotaa verta tai hänellä on avohaava, eikä pysty jatkamaan peliä välittömästi (noin 15 sekunnissa), hänet tulee vaihtaa. Jos jompikumpi joukkueista ottaa aikalisän saman pelikatkon aikana ja pelaaja toipuu tuon aikalisän aikana, hän voi jatkaa pelaamista vain jos kirjuri on antanut aikalisän äänimerkin ennen kuin erotuomari viittasi vaihtopelaajan kentälle pelaajavaihdon johdosta (käsimerkki 11).

Esimerkki:

A4 on loukkaantunut ja peli katkaistaan. Koska A4 ei ole valmis jatkamaan peliä välittömästi, erotuomari viheltää ja näyttää vaihdon käsimerkin. A-valmentaja (tai B-valmentaja) pyytää aikalisää:

- (a) Ennen kuin A4:n vaihtopelaaja on tullut peliin.
- (b) Sen jälkeen kun A4:n vaihtopelaaja on tullut peliin.

Aikalisän loputtua A4 on toipunut ja haluaa jatkaa peliä. Suostutaanko A4:n pyyntöön?

Tulkinta:

- (a) Aikalisä myönnetään ja jos A4 toipuu sen aikana niin hän voi jatkaa peliä.
- (b) Aikalisä myönnetään, mutta A4 joudutaan vaihtamaan, koska hänen vaihtopelaajansa on jo tullut kentälle. A4 voi tulla vaihdosta takaisin kentälle heti kun syntyy uusi vaihtomahdollisuus.

7 Valmentajien velvollisuudet ja oikeudet

Toteamus 1:

Valmentajan tai hänen edustajansa tulee antaa lista pelikelpoisista pelaajista pelinumeroineen kirjurille vähintään 20 minuuttia ennen ottelun ilmoitettua alkamisaikaa. Valmentaja on henkilökohtaisesti vastuussa pelinumeroiden oikeellisuudesta. 10 minuuttia ennen ottelun alkamisaikaa valmentaja hyväksyy pelaajiensa nimet ja pelinumerot sekä apuvalmentajiensa nimet allekirjoituksellaan.

Esimerkki:

A-joukkue toimittaa ajallaan pelaajalistan kirjurille. Kahden pelaajan pelinumerot eivät täsmää heidän paidassaan olevan numeron kanssa tai heidän nimeään ei ole pöytäkirjassa. Tämä huomataan:

- (a) Ennen ottelun alkamista.
- (b) Ottelun alkamisen jälkeen.

Tulkinta:

- (a) Väärät numerot korjataan oikeiksi ja puuttuvat nimet lisätään pöytäkirjaan ilman sanktioita.
- (b) Erotuomarien tulee pysäyttää peli sopivassa kohtaan niin, ettei kumpikaan joukkue siitä kärsi. Väärät pelinumerot korjataan oikeiksi, mutta puuttuvien pelaajien nimiä ei enää voida lisätä pöytäkirjaan.

Toteamus 2:

Viimeistään kymmenen (10) minuuttia ennen ottelun alkamisaikaa molemmat valmentajat ilmoittavat ne viisi pelaajaa, jotka aloittavat ottelun. Ennen ottelun alkamista kirjuri tarkistaa ovatko kentällä olevat pelaajat samat kuin ilmoitetut ja ilmoittaa lähimmälle erotuomarille niin

nopeasti kuin mahdollista, jos niissä on eroa. Jos tämä huomataan ennen ottelun alkua, korjataan aloitusviisikko vastaamaan pöytäkirjaan merkittyjä. Jos tämä huomataan ottelun alkamisen jälkeen, jätetään asia korjaamatta.

Esimerkki:

Yksi kentällä olevista pelaajista ei ole vahvistetussa aloitusviisikossa. Tämä huomataan:

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

Tulkinta:

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

9 Ottelun tai jakson aloitus ja päättyminen

Toteamus 1:

Ottelua ei voi aloittaa, ellei kummallakin joukkueella ole kentällä viittä (5) pelikelpoista pelaajaa pelivalmiina. Jos pelaajia on vähemmän kuin viisi (5) ottelun aikataulun mukaisella alkamishetkellä, erotuomarien tulee suhtautua ymmärtäväisesti mahdollisiin ennalta arvaamattomiin syihin, jotka selittävät viivästyksen. Jos tällainen järkevä syy esitetään, niin tilanteesta ei tule tuomita teknistä virhettä. Jos kuitenkin tällaista järkevää syytä ei esitetä, voidaan tuomita tekninen virhe ja/tai julistaa joukkue hävinneeksi luovutuksella.

Esimerkki:

Ottelun aikataulun mukaisella alkamishetkellä joukkue A:lla on vähemmän kuin viisi (5) pelaajaa kentällä valmiina aloittamaan ottelun.

- (a) Joukkueen A edustaja esittää järkevän ja hyväksyttävän selvityksen pelaajiensa myöhästymisestä.
- (b) Joukkueen A edustaja ei kykene esittämään järkevää ja hyväksyttävää selvitystä pelaajiensa myöhästymisestä.

Tulkinta:

- (a) Ottelun alkua viivästytetään korkeintaan 15 minuuttia. Jos puuttuvat pelaajat ovat kentällä valmiina pelaamaan, ennen kuin 15 minuuttia on kulunut, ottelu aloitetaan. Jos puuttuvat pelaajat eivät ole saapuneet 15 minuutin kuluessa, joukkue A voidaan julistaa hävinneeksi luovutuksella, ja tulokseksi pöytäkirjaan merkitään 20 – 0 B-joukkueelle.
- (b) Ottelun alkua viivästytetään korkeintaan 15 minuuttia. Jos puuttuvat pelaajat ovat kentällä valmiina pelaamaan, ennen kuin 15 minuuttia on kulunut, voidaan tuomita tekninen virhe joukkueen A valmentajalle (merkitään B-virheenä), ja sen jälkeen ottelu aloitetaan. Jos puuttuvat pelaajat eivät ole saapuneet 15 minuutin kuluessa, joukkue A voidaan julistaa hävinneeksi luovutuksella, ja tulokseksi pöytäkirjaan merkitään 20 – 0 B-joukkueelle.

Toteamus 2:

Sääntökohta 9 kertoo, mihin koriin joukkueen tulisi hyökätä ja mitä koria puolustaa. Jos mikä tahansa jakso jostain syystä alkaa 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 pysäytystä tehdyt pisteet, virheet, kulunut aika jne. jäävät voimaan.

Esimerkki 1:

Jakson 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 peilikuvana siitä paikasta, missä se keskeytettiin.

Esimerkki 2:

Jakson alussa joukkue A hyökkää kohti / puolustaa oikeaa koria, kun taas B4 on erehtynyt suunnasta, kuljettaa kohti väärää koria ja tekee pelitilannekorin.

Tulkinta:

Kaksi pistettä merkitään A-joukkueen kentällä olevalle kapteenille.

12 Ylösheitto ja vuorohallinta

Toteamus 1:

Se joukkue, joka ei saa palloa haltuunsa ottelun aloittavasta ylösheitosta, saa ensimmäisen sisäänheiton lähinnä sitä kohtaa, jossa seuraava ylösheitto-tilanne syntyy.

Esimerkki 1:

Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Välittömästi sen jälkeen, kun hyppääjä A4 on koskenut palloon laillisesti:

- (a) tuomitaan kiistapallo A5:n ja B5:n välillä
- (b) tuomitaan kaksoisvirhe A5:lle ja B5:lle.

Tulkinta:

Koska kumpikaan joukkue ei vielä ollut saanut elossa olevaa palloa hallintaansa pelikentällä, erotuomarit eivät voi käyttää vuoro-osoitinta hallintavuoron määrittämiseen. Päätuomari suorittaa uuden ylösheiton keskiympyrästä A5:n ja B5:n välillä. Laillisen kosketuksen ja syntyneen kiistapallon välillä kulunutta peliaikaa ei mitätöidä.

Esimerkki 2:

Päätuomari heittää ottelun aloittavan ylösheiton. Välittömästi sen jälkeen, kun hyppääjä A4 on koskenut palloon laillisesti:

- (a) pallo menee ulos pelikentältä.
- (b) A4 ottaa pallon haluunsa ennen kuin pallo on koskenut lattiaa tai aloitushyppyyn osallistumattomia pelaajia.

Tulkinta:

Molemmissa tapauksissa B-joukkue saa sisäänheiton A4:n rikkomuksen seurauksena. Sisäänheiton jälkeen se joukkue, joka ei saa palloa haltuunsa **pelikentällä**, saa oikeuden ensimmäiseen vuorohallintaan lähinnä sitä paikkaa, jossa seuraava ylösheitto-tilanne syntyy.

Esimerkki 3:

B-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon vuorohallintasäännön mukaan. Erotuomarin ja/tai toimitsijan virheen seurauksena pallo annetaan vahingossa A-joukkueelle sisäänheittoa varten.

Tulkinta:

Pallon koskettua kentällä olevaa pelaajaa sisäänheiton jälkeen erehdystä ei voida korjata. B-joukkue ei menetä hallintavuoroaan ja on näin ollen oikeutettu vuorohallintamenettelyyn mukaiseen sisäänheittoon, kun seuraava ylösheittilanne syntyy.

Esimerkki 4:

B5 rikkoo A5:ta samanaikaisesti ensimmäisen jakson päätössummerin soidessa. Tuomitaan epäurheilijamainen virhe. Vuoro-osoitin on B-joukkueelle. Kuinka erotuomarit jatkavat peliä?

Tulkinta:

A5 heittää kaksi vapaaheittoa ilman hyppääviä pelaajia ja peliaikaa ei ole jäljellä. Kahden minuutin tauon jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla keskirajalta vastapäätä toimitsijapöytää. B-joukkue ei menetä oikeuttaan vuorohallintamenettelyyn mukaiseen sisäänheittoon, kun seuraava ylösheittilanne syntyy.

Toteamus 2:

Aina kun pallo juuttuu renkaan ja korilevyn väliin pl. kahden vapaaheiton välissä, syntyy ylösheittilanne ja sitä seuraavan vuorohallinnan mukaisen sisäänheiton. Koska tämä tilanne ei johda levypallotilanteeseen, sen ei katsota vaikuttavan peliin samalla tavalla kuin jos pallo osuisi vain renkaaseen. Siksi jos sama joukkue, jolla oli pallo hallussaan ennen korilevyn ja renkaan väliin jumittumista, jatkaa vuorohallinnan mukaisella sisäänheitolla, sillä on vain jäljellä jäänyt hyökkäysaika käytettävissään, kuten kaikissa muissakin ylösheittilanteissa.

Esimerkki 1:

Pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin A4:n pelitilanneheitosta. A-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon vuorohallintasäännön perusteella.

Tulkinta 1:

Sisäänheiton jälkeen A-joukkueella on vain jäljellä ollut hyökkäysaika käytössään.

Esimerkki 2:

Hyökkäysaika umpeutuu A4:n pelitilanneheiton aikana ja sen jälkeen pallo juuttuu levyn ja renkaan väliin. A-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon vuorohallintasäännön perusteella.

Tulkinta 2:

Koska A-joukkueella ei ole yhtään hyökkäysaikaa jäljellä, on syntynyt 24-sekunnin rikkomus. B-joukkue saa sisäänheiton. A-joukkue ei menetä oikeuttaan seuraavaan vuorohallintaan ylösheittilanteessa.

16 Korin synty ja sen pistearvo**Toteamus:**

Sisäänheitto- tai viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeisessä levypallotilanteessa kuluu aina peliaikaa siitä hetkestä kun kentällä oleva pelaaja koskettaa palloa siihen hetkeen kun pallo irtoaa hänen käsistään heitossa. Tämä on tärkeää huomioida varsinkin jakson loppuhetkillä. On olemassa minimiaika, jonka verran peliaikaa täytyy olla jäljellä, jotta heiton ehtii tehdä. Jos pelikello näyttää 0:00.3 sekuntia, tulee erotuomarien määrittää irtosiko pallo heittäjän käsistä ennen kuin sumneri soi peliajan päättymisen merkiksi. Jos peliaikaa on jäljellä 0:00.2

tai 0:00.1 sekuntia, hyväksyttävän pelikorin voi tehdä ainoastaan ilmassa olevan pelaaja tippaamalla tai suoraan donkkaamalla.

Esimerkki:

A-joukkue saa sisäänheiton kun aikaa on jäljellä:

(a) 0:00.3 sekuntia.

(b) 0:00.2 tai 0:00.1 sekuntia.

Tulkinta:

Jos (a) kohdassa tehdään pelitilanneheitto ja summeri soi peliajan loppumisen merkiksi heiton aikana, tulee erotuomarien määrittää oliko pallo irronnut heittäjän käsistä ennen peliajan umpeutumista.

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

17 Sisäänheitto

Toteamus 1:

On mahdollista että sisäänheiton aikana pelaajan kädet saattavat joutua osaksi kentän puolelle (rikkovat "lasiseinän" kentän ja ulkopuolen välillä), ennen kuin hän vapautuu pallosta. Näissä tilanteissa on edelleenkin puolustavan pelaajan vastuulla olla koskematta palloon, kun se vielä on sisäänheittäjän käsissä, ja näin välttää sisäänheiton häirintä.

Esimerkki:

A4 heittää sisäänheittoa. A4:n pitäessä palloa hänen kätensä ylittävät kentän rajan ilmassa niin, että pallo on kentän yläpuolella. B4 tarttuu A4:n kädessä/käsissä olevaan palloon tai lyö pallon A4:n kädestä/käsistä pois ilman, että syntyy kontaktia B4:ään.

Tulkinta:

B4 on syyllistynyt rikkomukseen ja näin ollen pelin viivyttämiseen. Hänelle annetaan varoitus, joka kerrotaan myös B-valmentajalle. Tämä varoitus koskee jatkossa kaikkia B-joukkueen pelaajia. Jos kuka tahansa B-joukkueen pelaaja syyllistyy samaan, voidaan tuomita tekninen virhe.

Toteamus 2:

Sisäänheitossa heittäjän tulee syöttää pallo (ei ojentaa sitä) joukkueoverilleen kentällä.

Esimerkki:

A-joukkueen sisäänheitossa A4 ojentaa pallon kentällä olevalle A5:lle.

Tulkinta:

A4 on syyllistynyt sisäänheittorikkomukseen. Pallon tulee irrota sisäänheittäjän käsistä, jotta sisäänheitto on laillinen. Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten lähinnä sitä paikkaa, missä rikkomus tapahtui.

Toteamus 3:

Sisäänheitossa toisten pelaajien mikään kehon osa ei saa olla pelikentän rajojen yllä ennen kuin pallo on heitetty yli rajaviivan.

Esimerkki 1:

Rajarikon seurauksena A3 on saanut pallon erotuomarilta sisäänheittoa varten. A3:

- (a) asettaa pallon lattialle, jonka jälkeen A2 ottaa pallon.
- (b) ojentaa pallon A2:lle kentän ulkopuolella.

Tulkinta:

Molemmissa kohdissa (a) ja (b) kyseessä on A2:n rikkomus, kun hän ylittää rajaviivan ennen kuin A3 on heittänyt pallon sen yli.

Esimerkki 2:

A-joukkueen onnistuneen pelikorin tai onnistuneen viimeisen vapaahetken jälkeen myönnetään aikalisä B-joukkueelle. Aikalisän jälkeen B3 saa pallon käyttöönsä erotuomarilta sisäänheittoa varten päätyrajalta. B3:

- (a) asettaa pallon lattialle, jonka jälkeen B2 ottaa pallon
- (b) ojentaa pallon B2:lle.

Tulkinta:

Laillista peliä. B-joukkueen tulee ainoastaan syöttää pallo viiden (5) sekunnin kuluessa pelikentälle.

Toteamus 4:

Sisäänheitto heitetään joukkueen etukentän sisäänheittoviivan kohdalta, vastapäätä toimitsijapöytää neljännellä jaksolla tai jatkoajalla kahden (2) viimeisen peliminuutin aikana pidetyn aikalisän jälkeen, jos aikalisän on myönnetty joukkueelle, jolla oli oikeus pallon hallintaan takakentällään. Sisäänheittäjän täytyy syöttää pallo joukkueoverilleen etukentälle.

Esimerkki 1:

Ottelun viimeisellä minuutilla A4 kuljettaa takakentällään ja B-joukkueen pelaaja osuu palloon ja pallo menee yli sivurajasta vapaahetkoviihan jatkeen kohdalta.

- (c) Aikalisä myönnetään B-joukkueelle
- (d) Aikalisä myönnetään A-joukkueelle
- (e) Aikalisä myönnetään ensin B-joukkueelle ja heti perään A-joukkueelle (tai toisinpäin).

Mistä peliä jatketaan aikalisän / -lisien jälkeen?

Tulkinta:

Kohdassa (a) peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla vapaahetkoviihan jatkeen kohdalta (siitä mistä pallo meni yli).

Kohdissa (b) ja (c) peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivan kohdalta toimitsijapöydän vastakkaiselta puolelta.

Esimerkki 2:

Ottelun viimeisellä minuutilla A4 heittää kahta vapaahettoa. Toisen heiton aikana A4 astuu vapaahetkoviihalle ja tuomitaan rikkomus. B-joukkue pyytää aikalisän. Mistä peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla aikalisän jälkeen?

Tulkinta:

Peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivan kohdalta toimitsijapöydän vastakkaiselta puolelta.

Esimerkki 3:

Ottelun kahden viimeisen peliminuutin aikana A4 on kuljettanut palloa 6 sekunnin ajan takakentällään, kun:

(a) B4 tökkää pallon yli sivurajasta.

(b) B4 rikkoo, kolmas joukkuevirhe.

A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Aikalisan jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla sisäänheittoviivalta vastapäätä toimitsijapöytää.

Tulkinta:

Molemmissa (a) ja (b) tapauksissa A-joukkueella on kahdeksantoista (18) sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä

Esimerkki 4:

Ottelun kahden viimeisen minuutin aikana A4 kuljettaa palloa etukentällään. B3 läpsäisee pallon A-joukkueen takakentälle, jossa joukkue A alkaa kuljettaa palloa. Nyt

(a) B4 tippaa pallon kentän ulkopuolelle

(b) B4 rikkoo, kolmas joukkuevirhe

A-joukkueen takakentällä kun heittokellosa on 6 sekuntia aikaa jäljellä. A-joukkueelle myönnetään aikalisä. Aikalisan jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla etukentän sisäänheittoviivalta vastapäätä toimitsijapöytää.

Tulkinta:

Joukkueella A on

(a) kuusi (6) sekuntia

(b) neljätoista (14) sekuntia

hyökkäysaikaa jäljellä.

Toteamus 5:

Sääntökohdan 17.2.3 listaamien tilanteiden lisäksi suoritetaan sisäänheitto keskirajan jatkeen kohdalta seuraavissa tilanteissa:

Esimerkki:

(a) Sisäänheittoa keskirajan jatkeen kohdalta suorittava pelaaja tekee rikkomuksen ja pallo annetaan vastustajalle sisäänheittoa varten alkuperäisestä sisäänheittopaikasta.

(b) Tappelutilanteessa molempien joukkueiden jäseniä erotetaan pelistä, muita virherangaistuksia ei jää suoritettavaksi ja pelin keskeyttämishetkellä toisella joukkueista oli pallo hallussa tai se oli oikeutettu pallon hallintaan.

Tulkinta:

Kaikissa yllä mainituissa tilanteissa sisäänheittäjä saa syöttää pallon etu- tai takakentälle.

Toteamus 6:

Seuraavia tilanteita saattaa tapahtua sisäänheiton aikana.

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

(b) Pallo juuttuu korirenkaan ja -levyn väliin.

(c) Pallo syötetään tarkoituksella korirenkaaseen, jotta saataisiin uusi 24 sekunnin hyökkäysaika.

Esimerkki 1:

Sisäänheitossa A4 syöttää pallon korirenkaan yli, jolloin sitä koskettaa kumman tahansa joukkueen pelaaja kurkottaen korirenkaan läpi altapäin.

Tulkinta:

Kyseessä on korin häirintä. Peliä jatketaan vastajoukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta sivurajalta. Jos puolustavan joukkueen pelaaja tekee rikkomuksen, niin koria (pisteitä) ei voi syntyä, koska pallo ei alun perin lähtenyt liikkeelle kentän sisäpuolelta.

Esimerkki 2:

Sisäänheitossa A4 syöttää pallon kohti koria ja se juuttuu renkaan ja levyn väliin.

Tulkinta:

Kyseessä on ylösheitto-tilanne. Peliä jatketaan vuorohallinta säännön mukaan. Jos A-joukkue on oikeutettu sisäänheittoon, niin 24 sekunnin laskentaa jatketaan siitä mihin jäätiin.

Esimerkki 3:

Heittokellossa on viisi (5) sekuntia jäljellä, kun A4 syöttää sisäänheitossa pallon kohti koria, niin, että pallo osuu ensin korirenkaaseen.

Tulkinta:

24 sekunnin valvoja ei nolaa heittokelloa, koska pelikello ei ole vielä käynnistynyt. Peliä jatketaan normaalisti ilman keskeytystä.

18 Aikalisä / 19 Pelaajavaihto**Toteamus 1:**

Aikalisää ei voida myöntää ennen jakson alkamista tai jakson päättymisen jälkeen. Pelaajavaihtoa ei voida myöntää ennen ensimmäisen jakson alkamista tai ottelun peliajan päättymisen jälkeen. Pelaajavaihdot ovat sallittuja jaksojen välissä.

Esimerkki 1:

Ottelun aloittavassa ylösheitossa, ennen kuin palloa on laillisesti koskettu, hyppääjä A5 tekee rikkomuksen, ja B-joukkueelle tuomitaan sisäänheitto. Sillä hetkellä jompikumpi valmentaja pyytää aikalisää tai pelaajavaihtoa.

Tulkinta:

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

Esimerkki 2:

Samalla kun sumneri soi jakson tai jatkoajan päättymisen merkiksi, tuomitaan virhe, ja A4:lle annetaan kaksi vapaaheittoa. Sillä hetkellä jompikumpi valmentaja pyytää:

- (a) aikalisää.
- (b) pelaajavaihtoa.

Tulkinta:

- (a) Aikalisää ei voida myöntää, koska jakso (peliaika) on virallisesti loppunut.
- (b) Pelaajavaihto voidaan myöntää vasta vapaaheittojen päätyttyä ja jaksojen välisen tauon alettua.

Toteamus 2:

24-sekunnin summerin soiminen pallon ollessa ilmassa pelitilanneheitosta ei pysäytä pelikelloa. Jos heitto onnistuu, on tuolloin tietyin rajoituksin molemmilla joukkueilla pelaajavaihto- tai aikalisämahdollisuus.

Esimerkki:

Pallo on pelitilanneheitosta ilmassa, kun 24-sekunnin summeri soi. Pallo menee koriin. Sillä hetkellä toinen tai molemmat joukkueet:

- (a) pyytävät aikalisää
- (b) pyytävät vaihtoa.

Tulkinta:

- (a) Vain korin tehneen joukkueen vastustajilla on aikalisämahdollisuus tässä tilanteessa. Jos korin tehneen joukkueen vastustaja ottaa aikalisän, niin silloin myös korin tehnyt joukkue saa halutessaan aikalisän ja molemmat joukkueet saavat vaihtaa.
- (b) Vain korin tehneen joukkueen vastustajilla on vaihtomahdollisuus ja vain neljännen erän tai jatkoerän kahden (2) viimeisen peliminuutin aikana. Jos korin tehneen joukkueen vastustaja vaihtaa, niin silloin myös korin tehnyt joukkue saa vaihtaa. Molemmille myönnettäisiin tilanteessa myös aikalisä heidän niin pyytäessä.

Toteamus 3:

Jos aikalisä- tai vaihtopyyntö tehdään (kaikki pelaajat, mukaan lukien vapaaheittäjä) sen jälkeen kun pallo on vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäistä tai ainoaa heittoa varten, aikalisä tai vaihto myönnetään molemmille joukkueille jos:

- (a) viimeinen tai ainoa vapaaheitto menee koriin, tai
- (b) viimeistä tai ainoaa vapaaheittoa seuraa sisäänheitto keskirajalta vastapäätä toimitsijapöytää tai mistä tahansa pätevistä syystä pallo pysyy kuolleena viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen.

Esimerkki 1:

A4:lle on myönnetty kaksi (2) vapaaheittoa. A-joukkue (tai B-joukkue) pyytää aikalisää tai vaihtoa:

- (a) ennen kuin pallo on vapaaheittäjän (A4) käytettävissä
- (b) A4:n ensimmäisen vapaaheiton jälkeen
- (c) A4:n viimeisen (onnistuneen) vapaaheiton jälkeen, ennen kuin pallo on sisäänheittäjän käytettävissä päätyrajalla
- (d) A4:n viimeisen (onnistuneen) vapaaheiton jälkeen pallon ollessa sisäänheittäjän käytettävissä päätyrajalla.

Myönnetäänkö aikalisä / vaihto ja milloin?

Tulkinta:

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

Esimerkki 2:

A4:lle on myönnetty kaksi (2) vapaaheittoa. Ensimmäisen vapaaheiton jälkeen jompikumpi joukkueista pyytää aikalisää tai vaihtoa. Missä seuraavissa tilanteista aikalisä/vaihto myönnetään ja milloin?

Viimeisessä vapaaheitossa:

- (a) pallo pomppii renkaalla ja peli jatkuu.
- (b) pallo menee koriin.
- (c) pallo ei osu renkaaseen eikä mene koriin.
- (d) A4 astuu vapaaheittoviivalle ja siitä tuomitaan rikkomus.
- (e) pallo ei mene sisään, mutta B4 astuu kolmen sekunnin alueelle ennen kuin pallo on irronnut vapaaheittäjän A4 kädestä ja tuomitaan rikkomus.

Tulkinta:

- (a) Aikalisää / vaihtoa ei myönnetä.
- (b), (c) ja (d) Aikalisä / vaihto myönnetään välittömästi.
- (e) A4 heittää uusintaheiton ja jos se onnistuu, aikalisä / vaihto myönnetään välittömästi.

Toteamus 4:

Jos aikalisäpyynnön jälkeen tuomitaan virhe kummalle tahansa joukkueista, aikalisä ei ala, ennen kuin erotuomari on lopettanut kaiken kommunikoinnin toimitsijapöydän kanssa virheeseen liittyen. Jos kyseessä on viides virhe, niin tämä kommunikointi sisältää myös pelaajan vaihtamisen toiseen. Heti kun vaihto on suoritettu, aikalisä alkaa erotuomarin viheltäessä ja näyttäessä aikalisän käsimerkin.

Esimerkki 1:

A-valmentaja on pyytänyt aikalisää. Pallo kuolee B4:n virheen seurauksena. Tämä on B4:n viides virhe.

Tulkinta:

Aikalisä ei ala, ennen kuin virheeseen liittyvä erotuomarin kommunikointi toimitsijapöydän kanssa on saatu päätökseen ja B4 on vaihdettu toiseen pelaajaan.

Esimerkki 2:

A-valmentaja on pyytänyt aikalisää, minkä jälkeen kenelle tahansa pelaajalle tuomitaan virhe.

Tulkinta:

Pelaajat saavat mennä joukkuepenkeilleen heti pelikellon pysähtyttyä, jos he tietävät, että aikalisä on pyydetty, vaikka se ei olekaan virallisesti vielä alkanut.

Toteamus 5:

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

Olettaen, että erotuomarit ja toimitsijat ovat toimineet oikein, yhden pelaajan on täytynyt tulla tai jäädä kentälle sääntöjen vastaisesti. Erotuomarien täytyy siis määrätä yksi pelaaja poistettavaksi kentältä välittömästi ja tuomita tekninen virhe kyseisen joukkueen valmentajalle (B-virhe). Valmentaja vastaa siitä, että pelaajavaihdot tehdään oikein ja vaihtoon tuleva pelaaja poistuu kentältä välittömästi.

Esimerkki:

Huomataan, että A-joukkueella on enemmän kuin viisi pelaajaa kentällä, kun:

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

Tulkinta:

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

Molemmissa tapauksissa ylimääräinen pelaaja poistetaan kentältä, ja tekninen virhe (B-virhe) merkitään A-valmentajalle.

Toteamus 6:

Huomataan, että toisella joukkueella on enemmän kuin viisi pelaajaa kentällä. Lisäksi huomataan, että A5 on tehnyt korin / virheen ollessaan sääntöjen vastaisesti kentällä. Kaikki ylimääräisen pelaajan tekemät pisteet ja virheet jäävät voimaan, ja ne lasketaan hänen virheikseen. Myös virheet, joissa kohteena on ollut ylimääräinen pelaaja, jäävät voimaan.

Esimerkki:

Erotuomarit huomaavat, että A5 on kentällä A-joukkueen kuudentena pelaajana.

- (a) Peli pysäytetään sen jälkeen, kun A5 on tehnyt hyökkäjän virheen.
- (b) Peli pysäytetään sen jälkeen, kun A5 on tehnyt korin.
- (c) Peli pysäytetään sen jälkeen, kun B5 rikkoo A5:ttä heittotilanteessa, ja pallo ei mene koriin.

Tulkinta:

- (a) A5:n virhe on henkilökohtainen virhe ja rangaistaan sääntöjen mukaan.
- (b) A5:n tekemä kori hyväksytään.
- (c) A5:n saamat vapaaheitot heittää kuka tahansa A-joukkueen pelaaja, joka oli kentällä virheen tapahtuessa.

Toteamus 7:

Sääntökohdat 18 ja 19 kertovat, milloin vaihto- ja aikalisämahdollisuus alkaa ja loppuu. Valmentajien tulee tietää nämä rajoitukset ja toimia niiden mukaan. Jos pyyntö tehdään muulloin kuin vaihto- tai aikalisämahdollisuuden vallitessa, niin vaihtoa tai aikalisää ei sillä hetkellä myönnetä.

Esimerkki 1:

Aikalisämahdollisuus (tai vaihtomahdollisuus) on juuri päättynyt, kun A-valmentaja juoksee toimitsijapöydälle ja kuuluvalla äänellä pyytää aikalisää (tai vaihtoa). Kirjuri reagoi ja soittaa vahingossa summeria. Erotuomari viheltää ja katkaisee pelin.

Tulkinta:

Erotuomari viheltäessä pallo kuolee ja normaalisti silloin alkaisi vaihto- tai aikalisämahdollisuus. Koska pyyntö kuitenkin oli tehty myöhässä, ei aikalisää (tai vaihtoa) tule myöntää. Peli jatkuu välittömästi.

Esimerkki 2:

Tuomitaan kielletty torjunta tai korin häirintä rikkomus milloin tahansa pelin aikana. Rikkomuksen tapahtuessa toisen tai molempien joukkueiden pelaajat ovat pyytäneet vaihtoa.

Tulkinta:

Rikkomus pysäyttää pelikellon ja pallo kuolee. Pelaajavaihdot myönnetään.

Toteamus 8:

Kukin aikalisä kestää yhden (1) minuutin. Joukkueiden tulee palata kentälle välittömästi erotuomarin viheltäessä ja pyytäessä joukkueita kentälle. Joskus joukkue pitkittää aikalisää yli sallitun minuutin saaden näin etua ja viivyttään pelin jatkumista. Erotuomarin tulee antaa joukkueelle varoitus. Jos joukkue ei reagoi varoitukseen, tuomitaan joukkueelle ylimääräinen aikalisä. Jos joukkueella ei ole aikalisää jäljellä, tuomitaan pelin viivyttämisestä tekninen virhe (C-virhe) joukkueen valmentajalle.

Esimerkki:

Aikalisä päättyy ja erotuomari pyytää joukkueita palaamaan kentälle. A-valmentaja jatkaa ohjeiden antamista joukkueelleen, joka edelleen pysyttelee joukkuepenkkialueella.

Erotuomari pyytää A-joukkuetta uudelleen palaamaan kentälle ja:

- (a) A-joukkue palaakin vihdoinkin kentälle.
- (b) A-joukkue jatkaa aikalisän pitämistä joukkuepenkkialueellaan.

Tulkinta:

- (a) Joukkueen alkaessa siirtyä kentälle erotuomari varoittaa A-valmentajaa, että saman viivyttelyn toistuessa joukkueelle tuomitaan ylimääräinen aikalisä.
- (b) A-joukkueelle tuomitaan, ilman varoitusta, aikalisä. Jos A-joukkueella ei ole aikalisää jäljellä, tuomitaan pelin viivyttämisestä tekninen virhe (C-virhe) joukkueen valmentajalle.

24 Kuljetussääntö**Toteamus:**

Jos pelaaja tahallaan syöttää pallon korilevyyn (ei yritä heittää), tulkitaan se samaksi, kuin jos hän pompauttaisi pallon lattiaan. Jos pelaaja sen jälkeen koskee palloa uudestaan, ennen kuin joku toinen pelaaja koskee sitä, tulkitaan se kuljetukseksi.

Esimerkki 1:

A4 ei ole vielä käyttänyt kuljetustaan, kun hän syöttää pallon korilevyyn ja ottaa sen kiinni, ennen kuin se on koskenut jotain toista pelaajaa.

Tulkinta:

Otettuaan pallon kiinni uudestaan (pallo on hänen käsissään) A4 voi heittää tai syöttää, mutta ei voi aloittaa uutta kuljetusta.

Esimerkki 2:

Lopetettuaan kuljetuksen A4 joko jatkuvalla liikkeellä tai paikallaan seisten syöttää pallon korilevyyn ja ottaa sen kiinni, ennen kuin se on koskenut jotain toista pelaajaa.

Tulkinta:

A4 on syyllistynyt kuljetusrikkomukseen.

25 Askelrikkomus

Toteamus:

Kyseessä ei ole rikkomus jos pelaaja saa pallon haltuunsa maatessaan lattialla. Samoin kyseessä ei ole rikkomus jos palloa hallussa pitävä pelaaja kaatuu vahingossa lattiaan. On myös sallittua, että pelaaja, joka liikkeessä ollessaan kaatuu lattiaan, liukuu hieman kaaduttuaan. Kuitenkin, jos pelaaja sen jälkeen kierii tai yrittää nousta seisomaan pitäen palloa käsissään, hän syyllistyy rikkomukseen.

Esimerkki 1:

A3:lla on pallo käsissään. Hän menettää tasapainonsa ja kaatuu lattialle.

Tulkinta:

A3:n kaatuminen vahingossa lattiaan on sallittua.

Esimerkki 2:

A3 saa pallon haltuunsa maatessaan lattialla. Sen jälkeen A3:

- (a) Syöttää pallon A4:lle.
- (b) Aloittaa kuljetuksen maatessaan lattialla.
- (c) Yrittää nousta seisomaan pitäen palloa käsissään.

Tulkinta:

Tilanteissa (a) ja (b) A3:n toiminta on sallittua.
Tilanteessa (c) syntyy askelrikkomus.

Esimerkki 3:

A3:lla on kaatuu lattialle pallo käsissään. Hänen vauhtinsa takia hän liukuu lattialla ennen kuin pysähtyy.

Tulkinta:

A3:n tahaton liukuminen lattialla ei ole rikkomus. Kuitenkin, jos A3 sen jälkeen kierii tai yrittää nousta seisomaan pitäen palloa käsissään, hän syyllistyy askelrikkomukseen.

28 Kahdeksan sekunnin sääntö

Toteamus 1:

Säännön soveltaminen ja laskeminen on vain ja ainoastaan erotuomarin tehtävä. Ristiriitatilanteessa erotuomarin laskemien sekuntien ja 24-sekunnin kellon näyttämän ajan välillä erotuomarin päätös jää voimaan.

Esimerkki:

A4 kuljettaa omalla takakentällään, kun erotuomari tuomitsee kahdeksan sekunnin rikkomuksen. 24-sekunnin laite näyttää, että vain seitsemän sekuntia on kulunut.

Tulkinta:

Erotuomarin tuomio on oikea. Erotuomari päättää yksin, milloin kahdeksan sekuntia on tullut täyteen.

Toteamus 2:

Jos kahdeksan sekunnin laskeminen keskeytyy, koska on syntynyt ylösheitto-tilanne, ja vuorohallintasäännön perusteella sisäänheiton saa sama joukkue, joka äsken piti palloa hallussaan, niin kahdeksan sekunnin laskeminen jatkuu siitä, mihin se jäi ennen keskeytystä.

Esimerkki:

A-joukkue on kuljettanut palloa viisi (5) sekuntia takakentällä, kun tuomitaan kiistapallo. Vuoro-osoitin näyttää A-joukkueen sisäänheittoa.

Tulkinta:

A-joukkueella on kolme (3) sekuntia aikaa tuoda pallo etukentälle.

Toteamus 3:

Pallo tulee joukkueen etukentälle, kun sitä takakentältä etukentälle kuljettavan pelaajan molemmat jalat sekä pallo koskettavat etukenttää.

Esimerkki 1:

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

Tulkinta 1:

Laillista peliä. A1:llä ei ole molemmat jalat etukentällä ja näin ollen hän on oikeutettu syöttämään pallon takakentälle. Kahdeksan (8) sekunnin laskenta jatkuu.

Esimerkki 2:

A2 kuljettaa takakentältä etukenttää kohti ja lopettaa kuljetuksen pysähtyen jalat molemmin puolin keskirajaa. Tämän jälkeen A2 syöttää pallon A1:lle, joka seisoo myös jalat molemmin puolin keskirajaa.

Tulkinta 2:

Laillista peliä. A2:llä ei ole molemmat jalat etukentällä ja näin ollen hän on oikeutettu syöttämään pallon A1:lle, joka myöskään ei ole etukentällä. Kahdeksan (8) sekunnin laskenta jatkuu.

Esimerkki 3:

A2 kuljettaa takakentältä etukenttää kohti ja hänen toinen jalkansa (ei molemmat) on etukentällä. A2 syöttää pallon A1:lle, joka seisoo jalat molemmin puolin keskirajaa. A1 aloittaa kuljetuksen siirtyen joukkueen takakentälle.

Tulkinta 3:

Laillista peliä. A2:llä ei ole molemmat jalat etukentällä ja näin ollen hän on oikeutettu syöttämään pallon A1:lle, joka myöskään ei ole etukentällä. A1 on näin ollen oikeutettu kuljettamaan palloa takakentällä. Kahdeksan (8) sekunnin laskenta jatkuu.

Esimerkki 4:

A4 kuljettaa takakentältä etukenttää kohti ja hän pysähtyy (edelleen kuljettaen):

- (a) jalat molemmin puolin keskirajaa.
- (b) molemmat jalat etukentällä, mutta palloa edelleen takakentällä pomputtaen.
- (c) molemmat jalat takakentällä, mutta palloa etukentällä pomputtaen.

(d) molemmat jalat etukentällä, mutta palloa edelleen takakentällä pomputtaen. Tämän jälkeen A4 palaa myös jaloillaan takakentälle.

Tulkinta 4:

Kaikissa tilanteissa A4 on edelleen takakentän puolella kunnes hänen molemmat jalat sekä pallo koskettavat etukenttää. Kahdeksan (8) sekunnin laskenta jatkuu kaikissa tilanteissa.

29 24 sekunnin sääntö**Toteamus 1:**

Kun yritetään koriinheittoa lähellä 24 sekunnin jakson päättymistä ja 24 sekunnin äänimerkki soi pallon irrottua pelaajan käsistä ja ollessa ilmassa koriinheitossa, niin syntyy 24 sekunnin rikkomus, jos pallo ei osu renkaaseen, ellei puolustava joukkue ole saanut palloa välittömästi haltuunsa.

Pallo annetaan sisäänheittoa varten vastustajalle lähinnä sitä paikkaa missä rikkomus tapahtui, ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.

Esimerkki 1:

A5:n pelitilanneheitto on ilmassa, kun 24 sekunnin äänimerkki soi. Pallo osuu korilevyyneen ja kimpoaa siitä lattialle. Pallon pyöriessä lattialla sitä koskettaa ensin B4, sitten A4 ja viimein sen ottaa haltuunsa B5.

Tulkinta:

Tämä on 24 sekunnin rikkomus, koska pallo ei osunut renkaaseen ja sen jälkeen puolustava joukkue ei välittömästi saanut palloa haltuunsa.

Esimerkki 2:

A5 pelitilanneheitto osuu korilevyyneen mutta ei renkaaseen. Levypallotilanteessa palloa koskee (ei siis saa haltuunsa) B5, ja sen jälkeen A5 saa pallon haltuunsa. Samalla hetkellä 24 sekunnin äänimerkki soi.

Tulkinta:

On syntynyt 24 sekunnin rikkomus. 24 sekunnin laskenta jatkuu, jos pallo ei osu renkaaseen ja pallon saa sen jälkeen haltuunsa A-joukkueen pelaaja.

Esimerkki 3:

Hyökkäysajan loppupuolella A4 heittää pelitilanneheiton. B4 torjuu heiton sääntöjen mukaisesti, ja sen jälkeen 24 sekunnin äänimerkki soi. Äänimerkin jälkeen B4 rikkoo A4:ää.

Tulkinta:

On syntynyt 24 sekunnin rikkomus. B4:n virhe jätetään ottamatta huomioon, ellei se ole tekninen, epäurheilijamainen tai pelistä erottamiseen johtava.

Esimerkki 4:

A4:n pelitilanneheitto on ilmassa, kun 24 sekunnin äänimerkki soi. Pallo ei osu renkaaseen, ja välittömästi sen jälkeen tuomitaan kiistapallo A5:n ja B5:n välillä.

Tulkinta:

On syntynyt 24 sekunnin rikkomus. B-joukkue ei saanut välittömästi palloa haltuunsa levypallosta.

Toteamus 2:

Jos 24 sekunnin äänimerkki soi tilanteessa, jossa erotuomarin tulkinnan mukaan puolustava joukkue saa pallon välittömästi selkeästi haltuunsa, jätetään äänimerkki ottamatta huomioon ja peli jatkuu.

Esimerkki:

Lähellä hyökkäysajan päättymistä A4 syöttö ei tavoita A5:tä (molemmat ovat etukentällä) ja pallo vierii A-joukkueen takakentälle. Ennen kuin B4 saa pallon haltuunsa vapaaseen ajoon korille 24 sekunnin äänimerkki soi.

Tulkinta:

Jos B4 saa pallon välittömästi ja selkeästi haltuunsa, niin äänimerkki jätetään huomioimatta ja peli jatkuu normaalisti.

Toteamus 3:

Jos joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan, annetaan vuorohallintamenettelyn mukainen sisäänheitto, niin joukkueella on hyökkäysaikaa vain sen verran, kuin sitä oli jäljellä ylösheitto-tilanteen syntyessä.

Esimerkki 1:

A-joukkueella on pallo hallussaan ja 10 sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä, kun tuomitaan kiistapallo. Hallintavuoro on:

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

Tulkinta:

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

Esimerkki 2:

A-joukkueella on pallo hallussaan ja 10 sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä, kun pallo menee rajojen ulkopuolelle. Erotuomarit eivät tiedä, kenestä pallo meni yli, tai eivät pääse yhteisymmärrykseen asiasta. Tuomitaan ylösheitto-tilanne hallintavuoro on:

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

Tulkinta:

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

Toteamus 4:

Jos peli keskeytetään pallottoman joukkueen virheen tai rikkomuksen seurauksena (paitsi pallon joutuessa rajojen ulkopuolelle) ja pallo hallinta jatkuu samalla joukkueella heidän etukentällään, jolla se oli virheen tai rikkomuksen tapahtuessa, toimitaan hyökkäysajan kanssa seuraavasti:

- Jos hyökkäysaikaa oli jäljellä 14 sekuntia tai enemmän, niin laskentaa jatketaan siitä mihin oli jääty.
- Jos hyökkäysaikaa oli jäljellä 13 sekuntia tai vähemmän, niin hyökkäysaika asetetaan 14 sekuntiin.

Esimerkki 1:

B4 aiheuttaa pallon ulosjoutumisen A-joukkueen etukentällä. Hyökkäyskello näyttää kahdeksaa (8) sekuntia.

Tulkinta:

A-joukkueella on kahdeksan (8) sekuntia hyökkäysaikaa.

Esimerkki 2:

A4 kuljettaa palloa etukentällä ja B4 rikkoo häntä. Tämä on B-joukkueen toinen joukkuevirhe tällä jaksolla. Hyökkäyskello näyttää kolmea (3) sekuntia.

Tulkinta:

A-joukkueella on neljätoista (14) sekuntia hyökkäysaikaa.

Esimerkki 3:

Pallo on A-joukkueen hallussa heidän etukentällä ja hyökkäysaikaa on jäljellä neljä (4) sekuntia kun.

(a) A4

(b) B4

loukkaantuu ja erotuomari katkaisee pelin.

Tulkinta:

A-joukkueella on

(a) neljä (4) sekuntia hyökkäysaikaa.

(b) neljätoista (14) sekuntia hyökkäysaikaa.

Esimerkki 4:

A4 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa tuomitaan kaksoisvirhe A5 ja B5:lle ja hyökkäysaikaa on kuusi (6) sekuntia jäljellä. Pallo ei mene koriin. Vuorohallintanuoli osoittaa A-joukkueen hallintavuoroa.

Tulkinta:

A-joukkueella on kuusi (6) sekuntia hyökkäysaikaa.

Esimerkki 5:

A4 kuljettaa palloa kun hyökkäysaikaa on jäljellä viisi (5) sekuntia. Tällöin tuomitaan tekninen virhe B4:lle ja heti perään tekninen virhe A-valmentajalle.

Tulkinta:

Rangaistusten kumoamisen jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla ja heillä on viisi (5) sekuntia hyökkäysaikaa.

Esimerkki 6:

Hyökkäysaikaa on jäljellä:

(a) kuusitoista (16) sekuntia

(b) kaksitoista (12) sekuntia

kun takakentällään oleva B4 tahallaan potkaisee palloa tai lyö sitä nyrkillään.

Tulkinta:

B-joukkueen rikkomus. A-joukkueella on etukentän sisäänheiton jälkeen

- (a) kuusitoista (16) sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä.
- (b) neljätoista (14) sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä.

Esimerkki 7:

A2 sisäänheiton aikana takakentällään oleva B4 ojentaa kätensä yli sivurajan ja estää sisäänsyötön kun hyökkäysaikaa on jäljellä:

- (a) yhdeksäntoista (19) sekuntia.
- (b) yksitoista (11) sekuntia.

Tulkinta:

B4:n rikkomus. A-joukkueella on sisäänheiton jälkeen

- (a) yhdeksäntoista (19) sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä.
- (b) neljätoista (14) sekuntia hyökkäysaikaa jäljellä.

Esimerkki 8:

A4 kuljettaa etukentällään kun B4 rikkoo häntä epäurheilijamaisesti. Hyökkäysaikaa on jäljellä kuusi (6) sekuntia.

Tulkinta:

Riippumatta siitä onnistuvatko vapaaheitot A-joukkueella on sisäänheitto keskirajan kohdalta vastapäätä toimitsijapöytää ja A-joukkueella on uusi 24 sekunnin hyökkäysaika.

Sama periaate pätee teknisen ja pelistä erottavan virheen kohdalla.

Toteamus 5

Jos peli keskeytetään mistä tahansa syystä, joka ei johdu kummastakaan joukkueesta ja jos erotuomarin näkemyksen mukaan toinen joukkue kärsisi, hyökkäysaika jatkuu siitä mihin jäätiin.

Esimerkki 1:

Peliaikaa on jäljellä 25 sekuntia pelin lopussa ja tilanne on A 72 – B 72. A-joukkueella on ollut pallo hallussaan 20 sekuntia kun peli katkaistaan, koska:

- (a) peli- tai heittokello käy väärin tai ei käy ollenkaan.
- (b) pelikentälle on heitetty jokin esine.
- (c) heittokellon nollataan virheellisesti.

Tulkinta:

Kaikissa tilanteissa peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla ja heittokellosa on aikaa neljä (4) sekuntia. B-joukkue kärsisi jos heittokello nollattaisiin näissä tilanteissa.

Esimerkki 2:

A3:n pelitilanneheiton jälkeen pallo pomppaa korirenkaasta ja levypallon ottaa A5. Yhdeksän (9) sekuntia tämän jälkeen heittokellon äänimerkki soi erehdyksessä. Tuomarit keskeyttävät pelin.

Tulkinta:

A-joukkue kärsisi, jos tämä olisi 24 sekunnin rikkomus. Keskusteltuaan (komissaarin ja) 24 sekunnin laitteen hoitajan kanssa, peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla ja hyökkäysaikaa on jäljellä viisitoista (15) sekuntia.

30 Pallon palautuminen takakentälle**Toteamus**

Ilmassa olevan pelaajan katsotaan säilyttävän kentän rajojen suhteen saman aseman, jossa hän viimeksi kosketti lattiaa.

Kuitenkin, kun etukentältäan ilmaan hypännyt pelaaja saa ilmassa ollessaan pallon haltuunsa on hän ensimmäinen joukkueensa pelaaja, joka koskee palloon ja näin syntyy uusi joukkueen pallon hallinta.

Jos hänen hyppynsä liike-energia vie hänet takakentän puolella, ei hän näin voi välttää laskeutumasta sinne pallon kanssa. Siksi, jos pelaaja saa ilmassa ollessaan pallon haltuunsa ja samalla syntyy uusi joukkueen pallonhallinta, määräytyy hänen sijaintinsa suhteessa etu- tai takakenttään vasta silloin, kun hän koskettaa jälleen lattiaa molemmilla jaloilla.

Esimerkki 1:

A4 yrittää syöttää pallon läpiajoon A5:lle, joka on etukentällä. B3 hyppää joukkueensa etukentältä, saa pallon ilmassa haltuunsa ja laskeutuu:

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

Tulkinta:

Ei rikkomusta. B3 sai pallon ilmassa haltuunsa ja syntyi uusi joukkueen pallon hallinta ja hänen sijaintinsa suhteessa etu- tai takakenttään määritellään vasta silloin, kun hän kosketti jälleen lattiaa molemmilla jaloilla. Kaikissa tapauksissa B3 on laillisesti takakentällä.

Esimerkki 2:

Ensimmäisen jakson aloittavassa ylösheitossa A4:n ja B4:n välillä palloa on koskettu laillisesti kun A5 hyppää etukentältä, saa pallon haltuunsa ilmassa ja laskeutuu:

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

Tulkinta:

Ei rikkomusta. A5 sai pallon ilmassa haltuunsa ja syntyi uusi joukkueen pallon hallinta. Kaikissa tapauksissa A5 on laillisesti takakentällä.

Esimerkki 3:

Sisäänheittäjä A4 (etukentällä) yrittää syöttää pallon A3:lle. A3 hyppää omalta takakentältä, saa pallon ilmassa haltuunsa ja laskeutuu:

- (a) molemmat jalat takakentän puolelle.
- (b) jalat molemmin puolin keskirajaa.

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

Tulkinta:

A-joukkueen rikkomus. Sisäänheittäjä A4:n koskiessa palloon syntyi joukkueen pallon hallinta etukentällä ennen kuin A3 sai pallon haltuunsa ilmassa ja laskeutui takakentälle. Kaikissa tapauksissa A3 on aiheuttanut pallon palautumisen takakentälle.

Esimerkki 4:

A4 on takakentällään ja yrittää syöttää pallon A5:lle, joka on etukentällä. B4 hyppää etukentältä, katkaisee syötön ilmassa ja ennen kuin laskeutuu lattiaan takakentälleen, hän syöttää pallon B5:lle, joka on takakentällään.

Tulkinta:

B-joukkueen palautusrikkomus.

31 Pallon kielletty torjunta ja korin häirintä

Toteamus 1:

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

Esimerkki:

A4:n viimeisessä tai ainoassa vapaaheitossa,

- (a) ennen kuin pallo on osunut renkaaseen
 - (b) pallon osuttua renkaaseen ja sillä on edelleen mahdollisuus mennä koriin,
- B4 kurkottaa renkaan läpi ja koskee palloon.

Tulkinta:

B4 on tehnyt rikkomuksen koskiessaan palloa sääntöjen vastaisesti.

- (a) Myönnetään yksi piste A4:lle ja tuomitaan tekninen virhe B4:lle.
- (b) Myönnetään yksi piste A4:lle, mutta B4:lle ei tuomita teknistä virhettä.

Toteamus 2:

On rikkomus, jos pelaaja koskettaa palloa korirenkaan läpi sen ollessa renkaan yläpuolella syötöstä tai levypallosta (koskettuaan rengasta).

Esimerkki:

Pallo on renkaan yläpuolella syötöstä, kun B4 kurkottaa renkaan läpi ja koskee palloon.

Tulkinta:

B4:n rikkomus. A-joukkueelle myönnetään kaksi (2) tai kolme (3) pistettä.

Toteamus 3:

Pallon koskettua rengasta viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen vapaaheittoyrityksen pistearvo muuttuu ja siitä tulee kahden pisteen pelitilannekori, jos kuka tahansa pelaaja koskee palloon sääntöjen mukaisesti, ennen kuin se menee koriin.

Esimerkki:

A4:n viimeinen tai ainoa vapaaheitto on osunut renkaaseen ja pomppii sen yläpuolella, kun B4 yrittää "siivota" pallon pois korin päältä, mutta pallo meneekin koriin.

Tulkinta:

Koska palloon koskettiin sääntöjen mukaisesti, niin vapaaheitto on muuttunut pelitilannekoriksi, ja kaksi pistettä annetaan A-joukkueelle.

Toteamus 4:

Kun palloon kosketaan pelitilanneheiton jälkeen sen ollessa menossa ylöspäin, niin kaikki pallon kiellettyä torjuntaa ja korin häirintää koskevat rajoitukset ovat voimassa.

Esimerkki:

Pallo on ilmassa A4:n pelitilanneheiton jälkeen, ja sen ollessa menossa ylöspäin sitä koskee B5 (tai A5). Pallon ollessa putoamassa alaspäin kohti koria sitä koskee:

- (a) A3
- (b) B3.

Tulkinta:

B5:n (tai A5:n) kosketus ylöspäin menevään palloon on laillinen eikä muuta heiton pistearvoa. Kuitenkin A3:n tai B3:n jälkimmäinen kosketus pallon ollessa putoamassa alaspäin on rikkomus.

- (a) Pallo annetaan B-joukkueelle sisäänheittoa varten vapaaheittoviivan jatkeelta.
- (b) Kaksi (2) tai kolme (3) pistettä merkitään A-joukkueelle.

Toteamus 5:

Kyseessä on korin häirintä pelitilanneheitossa, kun heittoyrityksen aikana pelaaja aiheuttaa korilevyn tai -renkaan tärinän, ja erotuomarin näkemyksen mukaan tämä estää korin syntymisen / edesauttaa korin syntyä.

Esimerkki:

A4 heittää kolmen pisteen kaaren takaa pelin loppuhetkillä. Pallon ollessa ilmassa ajanottajan äänimerkki soi pelin päättymisen merkiksi. Äänimerkin jälkeen B4 aiheuttaa korilevyn tai -renkaan tärinän, ja erotuomarin näkemyksen mukaan tämän takia pallo ei mene koriin.

Tulkinta:

Vaikka peliaika on päättynyt, niin pallo pysyy elossa, ja siksi syntyy rikkomus (korin häirintä). Kolme pistettä merkitään A-joukkueelle.

Toteamus 6:

Kyseessä on korin häirintä pelitilanneheitossa, jos pelaaja koskettaa koria tai levyä silloin, kun pallo on kosketuksissa renkaaseen ja sillä on edelleen mahdollisuus mennä koriin.

Esimerkki:

A4:n pelitilanneheiton jälkeen pallo on pompannut renkaasta ylös ja tippunut takaisin renkaalle. Pallo on edelleen kontaktissa renkaaseen, kun B4 koskettaa koria tai levyä.

Tulkinta:

B4:n rikkomus. Korin häirintää koskevat määräykset ovat voimassa niin kauan kuin pallolla on mahdollisuus mennä koriin.

33 Pelaajakosketus – yleisiä periaatteita**33.10 Törmäysvirheestä vapaat alueet****Toteamus:**

Törmäysvirheestä vapaan alueen tarkoitus on, ettei oman korinsa alle sijoittunutta puolustajaa palkita tuomitsemalla pallolliselle, kohti koraa yli törmäysvirheestä vapaan alueen rajan ajavalle hyökkääjälle törmäysvirhe.

Törmäysvirheestä vapaan alueen säännön soveltamiseksi:

- (a) puolustajan molempien jalkojen tulee olla alueen sisäpuolella (Kuvio 1.) Alueen raja **ei ole** osa aluetta.
- (b) hyökkääjän tulee ajaa korille ja yrittää pelitilanneheittoa tai syöttää pallo ollessaan ilmassa.

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

- (a) kaikissa tilanteissa, jotka tapahtuvat alueen ulkopuolella, ml. alueen ja päätyrajan väliseltä alueelta kehittyvät tilanteet.
- (b) kaikissa levypallotilanteissa, kun pelitilanneheiton jälkeen levypallotilanteessa syntyy kontaktia.
- (c) kaikissa tilanteissa, joissa puolustaja tai hyökkääjä käyttää käsiään, jalkojaan tai vartaloaan sääntöjen vastaisesti.

Esimerkki 1:

A4 yrittää hyppyheittoa, joka alkaa puoliympyrän ulkopuolelta. Sen jälkeen hän törmää B4:ään, joka on puoliympyrän sisäpuolella.

Tulkinta 1:

Laillinen peli, koska tilanteeseen sovelletaan törmäysvirheestä vapaan alueen sääntöä.

Esimerkki 2:

A4 kuljettaa päätyrajan suuntaisesti ja saavuttuaan korilevyn taakse hän hyppää viistosti / selkä edellä kohti koraa ja törmää B4:ään, joka on laillisessa puolustusasennossa puoliympyrän sisällä.

Tulkinta 2:

A4:n hyökkääjän virhe (törmäminen). Törmäysvirheestä vapaan alueen sääntöä ei tule soveltaa, koska A4 tuli puoliympyrän alueelle suoraan korilevyn takaa olevalta alueelta (puoliympyrän ja päädyn väliseltä alueelta, ks. kuvio 1).

Esimerkki 3:

A4:n pelitilanneheitto osuu renkaaseen ja syntyy levypallotilanne. A5 hyppää ilmaan, saa pallon käsiinsä ja törmää B4:ään, joka on laillisessa puolustusasennossa puoliympyrän sisällä.

Tulkinta 3:

A5:n hyökkääjän virhe (törmäminen). Törmäysvirheestä vapaan alueen sääntöä ei tule soveltaa.

Esimerkki 4:

A4 ajaa korille ja heittoliike on alkanut. Heiton sijaan A4 syöttääkin suoraan takanaan tulevalle A5:lle. A4 törmää sen jälkeen B4:ään joka on puoliympyrän sisäpuolella. Samaan aikaan A5 ajaa pallon kanssa korille tehdäkseen korin.

Tulkinta 4:

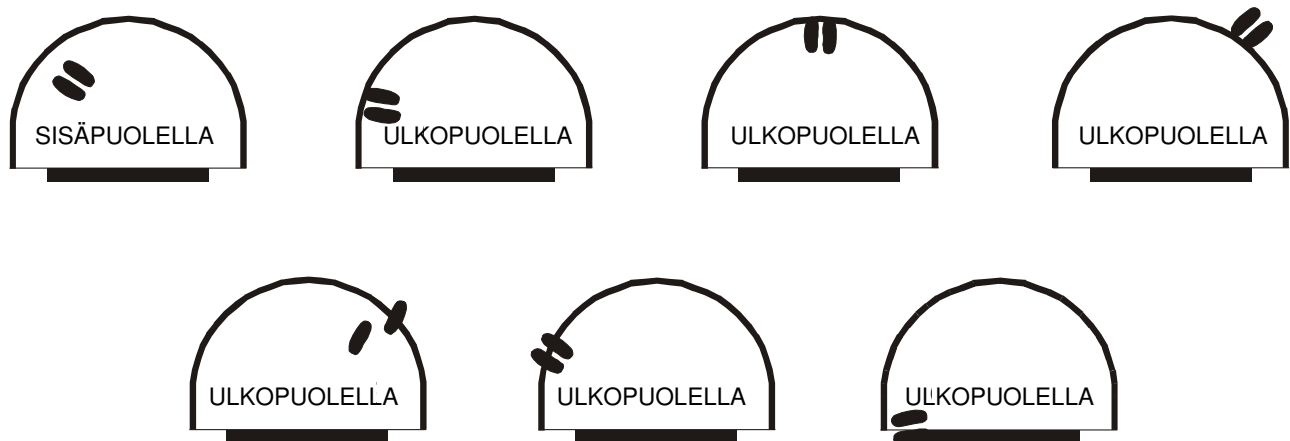
A4:n hyökkääjän virhe (törmäminen). Törmäysvirheestä vapaan alueen sääntöä ei tule soveltaa, koska A4 käyttää vartaloaan sääntöjen vastaisesti tehden tilaa A5 korille ajolle.

Esimerkki 5:

A4 ajaa kohti koria ja heittoliike on alkanut. Heiton sijaan A4 syöttääkin kentän kulmassa seisovalle A5:lle. A4 törmää sen jälkeen B4:ään, joka on puoliympyrän sisäpuolella.

Tulkinta 5:

Laillinen peli, koska tilanteeseen sovelletaan törmäysvirheestä vapaan alueen sääntöä.



Kuvio 1 Pelaajan asema törmäysvirheestä vapaan alueen ulko-/sisäpuolella

35 Kaksoisvirhe

Toteamus:

Aina, kun erotuomarien päätökset ovat ristiriitaiset tai tuomitaan samanaikaiset rikkomukset vastapelaajille, ja yksi seuraamus on korin hylkääminen, niin se menee kaiken muun edelle, ja pisteitä ei voida hyväksyä.

Esimerkki:

Pelitalanneheitossa syntyy kosketus heittäjä A4:n ja B4:n välille. Pallo menee koriin. Alatuomari tuomitsee hyökkääjän virheen A4:lle ja hylkää korin. Takatuomari tuomitsee virheen B4:lle ja hyväksyy korin.

Tulkinta:

Tämä on kaksoisvirhe, ja koria ei hyväksytä. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla vapaaheitoviivan jatkeelta. A-joukkueella on hyökkäysaika jäljellä sen verran kuin sitä jäi virheiden tapahtumahetkellä.

36 Epäurheilijamainen virhe

Toteamus 1:

Ottelun ja jatkoaikojen kahden (2) viimeisen peliminuutin aikana sisäänheittotilanteessa pallo on erotuomarilla tai jo pelaajan käytettävissä sisäänheittoon. Jos tänä aikana puolustavalle pelaajalle tuomitaan virhe, tulee se tulkita epäurheilijamaiseksi virheeksi.

Esimerkki 1:

Peliaikaa on ottelun lopussa jäljellä 0:53 ja sisäänheittäjä A4:llä on pallo käsissään tai se on hänen käytettävissään sisäänheittoa varten, kun B5 aiheuttaa kontaktin kentällä ja siitä tuomitaan hänelle virhe.

Tulkinta 1:

B5 ei selvästikään pelaa palloa ja saa etua siitä, ettei pelikello käynnisty. Virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena virheenä ilman varoitusta.

Esimerkki 2:

Peliaikaa on ottelun lopussa jäljellä 0:53 ja sisäänheittäjä A4:llä on pallo käsissään tai se on hänen käytettävissään sisäänheittoa varten, kun A5 aiheuttaa kontaktin B5:n kanssa pelikentällä ja siitä tuomitaan A5:lle virhe.

Tulkinta 2:

A5 ei saa etua rikkomalla tilanteessa. Tuomitaan kosketusvirhe, ellei kontakti ole kohtuuttoman kova, jolloin tulee tuomita epäurheilijamainen virhe. B-joukkue saa sisäänheiton lähinnä virheen tapahtumapaikkaa.

Toteamus 2:

Ottelun ja jatkoaikojen viimeisillä peliminuuteilla pallo on jo irronnut sisäänheittotilanteessa heittäjän käsistä. Tällöin puolustava pelaaja rikkoo, pysäyttääkseen pelikellon / estääkseen pelikelloa käynnistymästä, hyökkäävää pelaajaa, joka on juuri saamassa tai juuri saanut pallon haltuunsa pelikentällä. Tällainen kontakti tulee tuomita välittömästi kosketusvirheenä, ellei kontakti ole kohtuuttoman kova, jolloin tulee tuomita epäurheilijamainen tai pelistä erottava virhe. Hyöty / haitta –periaatetta ei tule soveltaa.

Esimerkki 1:

Peliaikaa on ottelun lopussa jäljellä 1:02 tilanteen ollessa A 83 – B 80. Sisäänheittäjä A4 on juuri vapautunut pallosta, kun B5 aiheuttaa kontaktin kentällä A5:n kanssa ja siitä tuomitaan B5:lle virhe.

Tulkinta 1:

B5:lle tuomitaan kosketusvirhe välittömästi, ellei erotuomarien tulkinnan mukaan kontaktin kovuus vaadi epäurheilijamaista / pelistä erottavaa virhettä.

Esimerkki 2:

Peliaikaa on ottelun lopussa jäljellä 1:02 tilanteen ollessa A 83 – B 80. Sisäänheittäjä A4 on juuri vapautunut pallosta, kun A5 aiheuttaa kontaktin kentällä B5:n kanssa ja siitä tuomitaan A5:lle virhe.

Tulkinta 2:

A5 ei saa etua rikkomalla tilanteessa. A5:lle tuomitaan kosketusvirhe **välittömästi**, ellei kyseessä ole kohtuuttoman kova kontakti. B-joukkue saa sisäänheiton lähinnä virheen tapahtumapaikkaa.

Esimerkki 3:

Peliaikaa on ottelun lopussa jäljellä 1:02 tilanteen ollessa A 83 – B 80. Pallo on irronnut sisäänheittäjä A4:n käsistä, kun **pelikentän osassa, joka on kauempana sisäänheittopaikasta** B5 aiheuttaa kontaktin kentällä A5:n kanssa ja siitä tuomitaan B5:lle virhe.

Tulkinta 3:

B5 ei selvästikään pelaa palloa ja saa etua siitä, ettei pelikello lähde käyntiin. Virhe tulee tuomita epäurheilijamaisena virheenä ilman varoitusta.

38 Tekninen virhe

Toteamus 1:

Kun erotuomari huomauttaa (varoittaa) pelaajaa jostain hänen teostaan tai käytöksestään, joka toistuessaan voisi johtaa tekniseen virheeseen, tulee huomautus (varoitusta) kommunikoida myös hänen joukkueensa valmentajalle. Sen jälkeen huomautus (varoitusta) koskee kaikkia joukkueen jäseniä pelin päättymiseen saakka. Huomautus (varoitusta) annetaan vain kellon ollessa pysähdyksissä ja pallon ollessa kuollut.

Esimerkki:

A-joukkueen jäsentä huomautetaan:

- (a) sisäänheiton häirinnästä
- (b) hänen käytöksestään
- (d) mistä tahansa teosta, joka toistuessaan voi johtaa teknisen virheen tuomitsemiseen.

Tulkinta:

Huomautus (varoitusta) kommunikoidaan myös A-joukkueen valmentajalle, ja se koskee kaikkia A-joukkueen jäseniä pelin päättymiseen saakka.

Toteamus 2:

Jos tuomitaan tekninen virhe pelitauolla pelikelpoiselle joukkueen jäsenelle ja joka on merkitty pelaaja-valmentajaksi, niin virhe lasketaan pelaajan henkilökohtaisiin virheisiin sekä seuraavan jakson joukkuevirheisiin.

Esimerkki:

A4 on A-joukkueen pelaaja-valmentaja. A4:lle tuomitaan tekninen virhe:

- (a) renkaassa roikkumisesta alku- tai puoliaikaverryttelyn yhteydessä
- (b) epäurheilijamaisesta käytöksestä pelitauolla.

Tulkinta:

(a) ja (b) Tekninen virhe merkitään A4:lle henkilökohtaiseksi virheeksi (pelaajana). Virhe lasketaan joukkuevirheisiin seuraavalla jaksolla sekä myös A4:n henkilökohtaisiin viiteen virheeseen.

Toteamus 3:

On kiellettyä häiritä heittäjää heiluttamalla käsiään tämän silmien edessä, huutamalla, tömistelemällä kovasti tai taputtamalla heittäjän lähellä. Jos heittäjä häiriintyy, voidaan tuomita tekninen virhe, tai jos heittäjä ei häiriinny, niin huomautetaan pelaajaa (ja valmentajaa).

Esimerkki:

A4 on heittämässä, kun B4 yrittää häiritä häntä huutamalla kovaa tai tömistämällä voimakkaasti. Pelitilanneheitto:

- (a) onnistuu
- (b) ei onnistu.

Tulkinta:

B4:ää huomautetaan (varoitetaan), ja huomautus (varoitus) kommunikoidaan myös B-valmentajalle.

- (a) Huomautus (varoitus) koskee sen jälkeen kaikkia B-joukkueen pelaajia ottelun loppuun saakka samanlaisessa tilanteessa.
- (b) B4:lle tulee tuomita tekninen virhe.

Toteamus 4:

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.

Esimerkki:

B4:lle ilmoitetaan hänen tehtyä viidennen virheensä, ettei hän enää ole pelikelpoinen. Myöhemmin B4 tulee takaisin kentälle vaihdosta. B4:n kentällä olo huomataan:

- (a) ennen kuin pallo tulee eloon
- (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 B4:n tultua kentälle.

Tulkinta:

- (a) B4 poistetaan kentältä välittömästi. B-valmentajalle merkitään tekninen virhe (B-virhe).
- (b) Peli keskeytetään välittömästi, ellei A-joukkue kärsi siitä. B4 poistetaan kentältä välittömästi ja B-valmentajalle merkitään tekninen virhe (B-virhe).
- (c) ja (d) Peli keskeytetään välittömästi. B4 poistetaan kentältä välittömästi ja B-valmentajalle merkitään tekninen virhe (B-virhe).

Toteamus 5:

Pelaaja, jolle on ilmoitettu hänen viidennestä virheestään, on tullut uudestaan kentälle ja tekee pelikorin tai virheen tai joutuu virheen kohteeksi, ennen kuin asia huomataan. Kaikki hänen tekemät pisteet ja virheet jäävät voimaan, ja ne lasketaan pelaajavirheiksi.

Esimerkki:

B4:lle on tuomittu viides virhe, ja siitä on hänelle ilmoitettu. Hän palaa kentälle, ja asia huomataan kun:

- (a) B4 on tehnyt korin
- (b) B4 on tehnyt virheen
- (c) A4 rikkoo B4:ää (viides joukkuevirhe).

Tulkinta:

- (a) B4:n tekemä kori hyväksytään.
 - (b) B4:n virhe on henkilökohtainen virhe ja rangaistaan sääntöjen mukaan.
 - (c) B4:n saamat vapaaheitot heittää hänen tilalleen tullut pelaaja.
- Kaikissa tapauksissa merkitään B-valmentajalle tekninen virhe (B-virhe), joka rangaistaan sääntöjen mukaan.

Toteamus 6:

Jos pelaaja, jolle on tuomittu viisi virhettä, mutta asiaa ei hänelle ole ilmoitettu, jää tai tulee uudestaan kentälle, pelaaja tulee poistaa kentältä heti, kun asia huomataan (ilman että vastustajalle aiheutetaan haittaa). Mitään rangaistuksia ei tuomita. Jos pelaaja on tehnyt pelitilannekorin tai virheen tai joutunut virheen kohteeksi, niin kori hyväksytään, ja virheet merkitään ja rangaistaan normaalisti pelaajavirheinä.

Esimerkki 1:

A10 haluaa vaihtaa A4:n pois kentältä. Pallo kuolee, kun A4 rikkoo, ja sen jälkeen A10 tulee kentälle vaihdosta. Erotuomarit eivät ilmoita A4:lle, että äskeinen virhe oli hänen viides virheensä. A4 tulee myöhemmin kentälle vaihdosta. Asia huomataan, kun:

- (a) pelikellon on käynnistynyt A4:n tultua kentälle
- (b) A4 on tehnyt pelitilannekorin
- (c) A4 rikkoo B4:ää
- (d) B4 rikkoo A4:ää heittotilanteessa ja pallo ei mene koriin.

Tulkinta:

- (a) Peli keskeytetään, ja A4 vaihdetaan kentältä välittömästi (ilman että haitataan B-joukkuetta). Mitään rangaistusta ei tuomita.
- (b) A4:n tekemä kori hyväksytään.
- (c) A4:n tekemä virhe merkitään ja rangaistaan pelaajavirheenä.
- (e) B4:n tekemä virhe merkitään, ja A4:n vaihtopelaaja heittää vapaaheiton/-heitot.

Esimerkki 2:

Kymmenen minuuttia ennen ottelun alkua tuomitaan tekninen virhe A4:lle. B-valmentaja määrää B4 heittämään kaksi vapaaheittoa ennen pelin alkua, mutta B4:ää ei ole merkitty aloitusviisikkoon.

Tulkinta:

Jonkun ottelun aloitusviisikkoon merkityistä pelaajista tulee heittää vapaaheitot. Pelaajavaihtoa ei voida myöntää ennen kuin peliaika on alkanut.

Toteamus 7:

Kun pelaaja kaatuu näytellen, että hän rikottiin, saadaksean etua vastustajalle väärin tuomitusta virheestä tai aikaansaadaksean epäurheilijamaista ilmapiiriä katsojien parissa erotuomareita vastaan, tulee tällaista käytöstä pitää epäurheilijamaisena.

Esimerkki 1:

A4 ajaa korille kun B4 kaatuu taaksepäin lattialle ilman, että pelaajien välille syntyi kontaktia tai mitättömän pienen kontaktin jälkeen, jota seurasi B4:n teatraalinen kaatuminen. Samanlaisesta asiasta on jo varoitettu B-joukkuetta valmentajan välityksellä.

Tulkinta:

Tällainen käytös on selvästikin epäurheilijamaista ja myrkyttää pelin jouhevaa etenemistä. Tilanteesta tulee tuomita tekninen virhe.

Toteamus 8:

Kyynärpäiden liiallinen heiluttelu saattaa aiheuttaa vakavan loukkaantumisen, etenkin levypallo- ja tarkasti vartioidun pelaajan tilanteissa. Jos tilanteessa syntyy kontakti, voidaan tuomita kosketusvirhe. Jos tilanteessa ei synny kontaktia, niin voidaan tuomita tekninen virhe.

Esimerkki 1:

A4 ottaa levypallon ja palaa lattiaan. B4 alkaa välittömästi vartioimaan A4:ää tarkasti. A4 heiluttaa kyynärpäitään ärsyttääkseen B4:ää tai saadakseen paremmin tilaa tukijalalleen, syötölleen tai aloittaakseen kuljetuksen.

Tulkinta:

A4:n teko ei ole sääntöjen hengen tai tarkoituksen mukaista. Tilanteesta voidaan tuomita tekninen virhe A4:lle.

39 Tappelu**Toteamus:**

Jos joukkueella on pallo hallussaan, kun syntyy tappelu tai tappeluun mahdollisesti johtava tilanne, niin joukkueelle jää hyökkäysaikaa jäljelle sen verran, kuin pelin keskeyttämishetkellä oli jäljellä.

Esimerkki:

A-joukkueella on hyökännyt 20 sekunnin ajan, kun syntyy tilanne, joka saattaa johtaa tappeluun. Erotuomarit erottavat joukkueen jäseniä pelistä näiden poistuttua joukkuepenkeiltään.

Tulkinta:

A-joukkue, jolla oli pallo hallussa ennen tappelutilannetta, saa sisäänheiton keskirajalta vastapäätä toimitsijapöytää. Hyökkäysaikaa on jäljellä vain neljä (4) sekuntia.

42 Erikoistilanteet**Toteamus 1:**

Erikoistilanteissa, joissa on monta rangaistusta suoritettavana saman pysäytetyn kellon jaksolla, erotuomarien tulee kiinnittää erityistä huomiota siihen, missä järjestyksessä rikkomukset tai virheet ovat tapahtuneet, jotta he voisivat määrittää toisensa kumoavat rangaistukset oikein.

Esimerkki 1:

A4 heittää pelitilanneheiton. Pallon ollessa ilmassa 24 sekunnin äänimerkki soi. Äänimerkin jälkeen, mutta ennen kuin A4 on palannut lattiaan, B4 rikkoo epäurheilijamaisesti häntä, ja:

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

Tulkinta 1:

Kaikissa tapauksissa B4:n epäurheilijamainen virhe tulee ottaa huomioon.

- (a) B4 rikkoi A4:ää heittotilanteessa. Sen jälkeen syntynyttä 24 sekunnin rikkomusta ei noteerata.
A4 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa joiden jälkeen peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla keskirajan kohdalta toimitsijapöytää vastapäätä.
- (b) 24 sekunnin rikkomusta ei synny, joten A4 heittää kaksi tai kolme vapaaheittoa, joita seuraa A-joukkueen sisäänheitto keskirajalta vastapäätä toimitsijapöytää.
- (c) 24 sekunnin rikkomusta ei synny, hyväksytään kaksi tai kolme pistettä ja myönnetään yksi vapaaheitto A4:lle. Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla keskirajalta vastapäätä toimitsijapöytää.

Esimerkki 2:

B3 rikkoo A4:ää hyppyheitossa. Myöhemmin, A4:n ollessa edelleen heittotilanteessa häntä rikkoo B4.

Tulkinta 2:

B4:n virhe jätetään huomioimatta, ellei se ollut epäurheilijamainen tai pelistä erottava.

Toteamus 2:

Jos tuomitaan kaksoisvirhe tai saman rangaistuksen aiheuttavat virheet vapaaheittojen aikana, niin virheet merkitään, mutta niiden rangaistuksia ei suoriteta.

Esimerkki 1:

A4:lle on myönnetty kaksi vapaaheittoa. Ensimmäisen vapaaheiton jälkeen tuomitaan kaksoisvirhe A5:lle ja B5:lle tai tuomitaan tekniset virheet A5:lle ja B5:lle.

Tulkinta 1:

Virheet merkitään A5:lle ja B5:lle, minkä jälkeen A4 heittää toisen vapaaheittonsa, ja peli jatkuu normaalisti siitä kuten minkä tahansa viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen.

Esimerkki 2:

A4:lle on myönnetty kaksi vapaaheittoa. Molemmat heitot onnistuvat. Ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen heiton jälkeen, tuomitaan:

- (a) kaksoisvirhe A5:lle ja B5:lle
- (b) tekniset virheet A5:lle ja B5:lle.

Tulkinta 2:

(a) ja (b) Virheet merkitään pelaajille ja sen jälkeen peli jatkuu B-joukkueen sisäänheitolla päätyrajalta, kuten aina onnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen.

Toteamus 3:

Kaksoisvirhetilanteessa ja tilanteessa, jossa samanarvoiset virherangaistukset ovat kumoutuneet ja jäljellä ei ole muita rangaistuksia suoritettavaksi, peliä jatketaan sen joukkueen sisäänheitolla, jolla oli pallo hallussa tai joka oli oikeutettu pallon hallintaan silloin kuin peli keskeytettiin.

Tilanne jossa kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussa tai eivät olleet oikeutettuja pallon hallintaan keskeytyshetkellä, on ylösheitto-tilanne: Peliä jatketaan vuorohallintamenettelyn mukaisella sisäänheitolla.

Esimerkki:

Ensimmäisen ja toisen jakson välisellä pelitauolla:

- tuomitaan pelistä erottavat virheet A5:lle ja B5:lle, jotka lyövät toisiaan.
- tuomitaan tekniset virheet A-valmentajalle ja B-valmentajalle.

Vuoro-osoitin näyttää suuntaa:

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

Tulkinta:

- (a) Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla keskirajalta toimitsijapöytää vastapäätä. Hetkellä jolloin pallo koskettaa kentällä olevaa pelaajaa käännetään vuoro-osoitin B-joukkueelle.
- (b) Jatketaan samoin kuin edellä, mutta nyt sisäänheitto on B-joukkueella.

44 Korjattava erehdys**Toteamus 1:**

Jotta erehdys voidaan korjata, tulee erotuomarien, toimitsijoiden tai komissaarin huomata se ennen kuin pallo tulee uudelleen eloon sen jälkeen, kun pelikello on käynnistynyt ja pallo on tämän jälkeen ensimmäisen kerran kuollut.

Tämä tarkoittaa ajallisesti seuraavaa:

Tapahtuu erehdys	-	Kaikki erehdykset tapahtuvat kuolleen pallon aikana.
Pallo elossa	-	Erehdys korjattavissa.
Pelikello käynnistyy tai jatkaa kulkuaan	-	Erehdys korjattavissa.
Pallo kuolee	-	Erehdys korjattavissa.
Pallo elossa	-	Erehdystä ei enää voi korjata.

Erehdyksen korjaamisen jälkeen peli jatkuu kohdasta, jossa se keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi. Pallo annetaan sen joukkueen haltuun, jolla oli oikeus pallon hallintaan sillä hetkellä, kun erehdys havaittiin.

Esimerkki:

Ennen kuin B-joukkueen joukkuevirheet ovat täynnä, B4 rikkoo A4:ä. Erotuomarit antavat erehdyksessä A4:lle kaksi vapaaheittoa. Viimeinen vapaaheitto menee koriin, peli jatkuu ja pelikello käynnistyy. B5 saa pallon haltuunsa, kuljettaa ja tekee korin.

Erehdys huomataan:

- (a) Ennen kuin pallo on A-joukkueen käytettävissä sisäänheittoa varten päätyrajalta korin jälkeen.
- (b) Sen jälkeen kun pallo on A-joukkueen käytettävissä sisäänheittoa varten päätyrajalta korin jälkeen.

Tulkinta:

B5:n kori hyväksytään.

- (a) Erehdys on edelleen korjattavissa. Kaikki onnistuneet vapaaheitot mitätöidään ja pallo annetaan sisäänheittoa varten A-joukkueelle päätyrajalta, missä peli keskeytettiin erehdyksen korjaamiseksi.
- (b) Erehdys ei ole enää korjattavissa ja peli jatkuu.

Toteamus 2:

Jos annettiin väärän pelaajan heittää vapaaheitto tai -heitot, nämä heitot mitätöidään ja pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta, tai jos peli on jatkunut siitä paikasta missä se keskeytettiin.

Jos erotuomarit huomaavat väärän pelaajan aikovan heittää vapaaheitot ja tämä tapahtuu ennen kuin pallo on vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäistä tai ainoaa heittoa varten, vapaaheittäjä tulee välittömästi vaihtaa oikeaan ilman mitään sanktiota.

Esimerkki 1:

B4 rikkoo A4:ä ja tämä on B-joukkueen 6. joukkuevirhe. A4:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. A4:n sijasta A5 asettuu heittämään vapaaheittoja. Erehdys huomataan:

- (a) Ennen kuin pallo on irronnut A5:n käsistä ensimmäisessä vapaaheitossa.
- (b) Sen jälkeen kun pallo on irronnut A5:n käsistä ensimmäisessä vapaaheitossa.
- (c) Onnistunee viimeisen vapaaheiton jälkeen.

Tulkinta 1:

- (a) Erehdys korjataan välittömästi ja A4 määrätään heittämään vapaaheitot. Tästä ei seuraa mitään sanktiota A-joukkueelle.
- (b) ja (c) Myönnetyt kaksi vapaaheittoa mitätöidään ja peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.

Samoin menetellään jos B4:n virhe on epäurheilijamainen. Siinä tapauksessa myös rangaistukseen sisältyvä oikeus pallon hallintaa menetetään ja peliä jatketaan B-joukkueen sisäänheitolla vapaaheittoviivan jatkeelta.

Esimerkki 2:

B4 rikkoo A4:ää heittotilanteessa ja sen jälkeen B-valmentajalle tuomitaan tekninen virhe. A4:n sijasta A5 heittää kaikki 4 vapaaheittoa. Erehdys huomataan ennen kuin pallo on irronnut A-joukkueen pelaajan käsistä teknisen virheen rangaistukseen kuuluneessa sisäänheitossa.

Tulkinta 2:

A5:n kaksi (2) vapaaheittoja, jotka A4:n olisi pitänyt heittää, mitätöidään ja peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla keskirajalta vastapäätä toimitsijapöytää.

Toteamus 3:

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 korjauksen jälkeen kuten normaalisti vapaaheitoista.
- (b) Jos sama joukkue, joka erehdyksessä sai pallonhallinnan, tekee korin, erehdystä ei oteta huomioon ja peli jatkuu kuten minkä tahansa normaalin pelikorin jälkeen.

Esimerkki 1:

B4 rikkoo A4:ä ja tämän on B-joukkueen viides joukkuevirhe. Erehdyksessä A4:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto. A5 saa pallon haltuunsa sisäänheitosta, mutta B5 osuu palloon niin, että se menee sivurajasta yli. A-joukkue pyytää aikalisän. Aikalisän aikana erotuomarit huomaavat itse tai heille kerrotaan erehdyksestä.

Tulkinta:

A4 heittää kaksi vapaaheittoa ja peli jatkuu kuten normaalisti vapaaheittojen jälkeen.

Esimerkki 2:

B4 rikkoo A4:ä ja tämän on B-joukkueen viides joukkuevirhe. Erehdyksessä A4:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto. Sisäänheiton jälkeen B4 rikkoo A5:tä heittotilanteessa. A5:lle myönnetään kaksi vapaaheittoa. Seuranneen aikalisän aikana erotuomarit huomaavat tai heille kerrotaan korjattavan erehdyksen tapahtuneen.

Tulkinta:

A4 heittää kaksi vapaaheittoa ilman pelaajia vapaaheitoalueen reunoilla. Sitten A5 heittää kaksi vapaaheittoa ja peli jatkuu kuten normaalisti vapaaheittojen jälkeen.

Esimerkki 3:

B4 rikkoo A4:ä ja tämän on B-joukkueen viides joukkuevirhe. Erehdyksessä A4:lle ei myönnetä kahta vapaaheittoa vaan sisäänheitto. Sisäänheiton jälkeen A5 tekee 2/3 pisteen korin. Ennen kuin pallo tulee eloon korin jälkeen erotuomarit huomaavat korjattavan erehdyksen tapahtuneen.

Tulkinta:

Erehdystä ei huomioida ja peli jatkuu kuten normaalisti pelikorin jälkeen.

46 Päätuomarin velvollisuudet ja toimivalta**Toteamus 1:**

Päätuomarilla on oikeus käyttää teknisiä apuvälineitä joko omasta aloitteestaan tai valmentajan pyynnöstä, tarkistaakseen irtosiko pallo heittäjän kädestä, ennen kuin peliaika päättyi jakson tai jatkoajan lopussa ja/tai oliko viimeinen heitto kahden vai kolmen pisteen arvoinen. Päätuomari tekee päätöksen siitä käytetäänkö teknisiä apuvälineitä vai ei.

Jos videokuvaa käytetään, niin tarkastelussa ovat mukana erotuomarit, komissaari (jos läsnä) ja ajanottaja. Päätuomari tekee lopullisen päätöksen.

Pyyntö videokuvan käyttöön tulee tehdä ennen seuraavan jakson alkamista tai ennen kuin päätuomari on allekirjoittanut pöytäkirjan.

Huomioitavaa

Suomen Koripalloliiton erotuomariyksikön päätöksen mukaisesti teknisiä apuvälineitä ei käytetä missään liiton alaisissa kilpailuissa.

Esimerkki 1:

A4 heittää pelitilanneheiton summerin soidessa jakson tai ottelun loppumisen merkiksi. Heitto onnistuu ja erotuomarit hyväksyvät kaksi pistettä A-joukkueelle. B-valmentaja esittää mielipiteenään, että A4:n heitto ei irronnut kädestä ennen ajan umpeutumista ja pyytää asian tarkistamista videolta. Kuinka erotuomarien tulee tilanteessa toimia?

- Erotuomarit ovat täysin varmoja päätöksestään hyväksyä kori.
- Erotuomarit eivät ole täysin varmoja tai ovat eri mieltä irtosiko heitto ennen summeria.

Tulkinta:

- Päätuomari evää B-valmentajan pyynnön videotarkastuksesta.
- Päätuomari hyväksyy B-valmentajan pyynnön videotarkastuksesta.
Videotarkastus suoritetaan erotuomarien, komissaarin (jos läsnä) ja ajanottajan läsnä

ollessa. Jos video antaa selkeän ja kiistattoman visuaalisen todisteen siitä, että heitto irtosi vasta peliajan päätyttyä, kori hylätään.

Jos video varmistaa, että heitto irtosi ennen peliajan umpeutumista, tehty päätös jää voimaan (kori hyväksyttiin).

Esimerkki 2:

A-joukkue johtaa kahdella pisteellä. Summeri soi jakson tai ottelun päättymisen merkiksi kun tuomitaan normaali kosketusvirhe A4:lle ja kaksi vapaaheittoa myönnetään B4:lle. Molemmat vapaaheitot onnistuvat ja tuloksena on tasatilanne. Ennen seuraavaa jaksoa tai jatkoaikaa A-valmentaja pyytää videotarkistusta siitä tapahtuiko virhe peliajalla.

Tulkinta:

Videoita, filmejä, kuvia tai mitä tahansa kuvallista elektronista, digitaalista tms. välineistöä saa käyttää vain määritettäessä, irtosiko jakson tai jatkoajan viimeinen heitto pelaajan kädestä (ei siis tehtiinkö virhe) peliajalla. Valmentajan pyyntö evätään.

Esimerkki 3:

A-joukkue johtaa kahdella pisteellä. Summeri soi jakson tai ottelun päättymisen merkiksi kun B4 heittää pelitilanneheiton joka menee koriin. Erotuomarit hyväksyvät vain kaksi pistettä. Ennen seuraavaa jaksoa tai jatkoaikaa tai ennen kuin päätuomari on allekirjoittanut pöytäkirjan B-valmentaja pyytää videotarkistusta heiton pistemäärään liittyen.

Tulkinta:

Videoita, filmejä, kuvia tai mitä tahansa kuvallista elektronista, digitaalista tms. välineistöä saa käyttää määritettäessä lähtikö jakson tai jatkoajan viimeinen heitto kahden vai kolmen pisteen alueelta. Valmentajan pyyntö hyväksytään.

Toteamus 3:

Päätuomarin tulee hyväksyä tekniset apuvälineet ennen ottelun alkua ja tiedottaa joukkueiden valmentajia niiden olemassaolosta. Vain päätuomarin hyväksymiä teknisiä välineitä voidaan käyttää videotarkistuksessa.

Esimerkki:

A4 heittää pelitilanneheiton summerin soidessa jakson tai ottelun loppumisen merkiksi. Heitto onnistuu. B-valmentaja esittää mielipiteensä, että A4:n heitto ei irronnut kädestä ennen ajan umpeutumista ja pyytää asian tarkistamista videolta. Ennen ottelun alkua ei ole hyväksytty mitään teknisiä välineitä, mutta B-joukkueen manageri ilmoittaa että he ovat kuvanneet ottelun katsomosta käsin ja antaa videomateriaalin erotuomarien käytettäväksi.

Tulkinta:

B-joukkueen valmentaja pyyntö videotarkistuksesta evätään.

50 24 sekunnin valvojan velvollisuudet

Toteamus:

24 sekunnin kello pysäytetään ja sammutetaan, kun pallo on kuollut, pelikello on pysäytetty ja pelikellossa on neljänneksen peliaikaa jäljellä vähemmän kuin 24 sekuntia tai 14 sekuntia.

Esimerkki 1:

Peliä on jäljellä kahdeksantoista (18) sekuntia ja hyökkäysaika on jäljellä kolme (3) sekuntia, kun B1 potkaisee tahallaan palloa takakentällään.

Tulkinta 1:

Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla heidän etukentältään. Peliä on jäljellä kahdeksantoista (18) sekuntia ja heittokelloon asetetaan jäljellä olevaksi hyökkäysajaksi neljätoista (14) sekuntia.

Esimerkki 2:

Peliä on jäljellä seitsemän (7) sekuntia ja hyökkäysaika on jäljellä kolme (3) sekuntia, kun B1 potkaisee tahallaan palloa takakentällään.

Tulkinta 2:

Peliä jatketaan A-joukkueen sisäänheitolla heidän etukentältään. Peliä on jäljellä seitsemän (7) sekuntia ja heittokello sammutetaan.

