

SISÄLLYSLUETTELO

I SÄÄNTÖ – PELI	4
1 Määritelmiä	4
II SÄÄNTÖ – KENTTÄ JA VARUSTEET	4
2 Kenttä	4
3 Varusteet	9
III SÄÄNTÖ – JOUKKUEET	10
4 Joukkueet	10
5 Loukkaantunut pelaaja	12
6 Kapteenin velvollisuudet ja oikeudet	12
7 Valmentajien velvollisuudet ja oikeudet	12
IV SÄÄNTÖ – MÄÄRÄYKSET PELAAMISELLE	14
8 Peli aika, tasatulos ja jatkoerät	14
9 Ottelun tai erän aloitus ja päätyminen	14
10 Pallon asema	15
11 Pelaajan ja erotuomarin sijainti	16
12 Ylösheitto ja vuorohallinta	16
13 Pallon pelaaminen	18
14 Pallon hallussapito	18
15 Pelaaja heittotilanteessa	18
16 Korin synty ja sen pistearvo	19
17 Sisäänheitto	19
18 Aikalisä	21
19 Pelaajavaihto	22
20 Luovutushäviö	24
21 Keskeytyshäviö	24

Tämä on suomennos alkuperäisestä FIBA:n englanninkielisestä tekstistä. Ristiriitatilanteissa pätee englanninkielinen versio.

I SÄÄNTÖ – PELI

1 Määritelmiä

1.1 Koripallopeli

Koripalloa pelaa kaksi joukkuetta, joilla kummallakin on viisi pelaajaa. Kumpikin joukkue yrittää heittää pallon vastustajansa koriin ja estää toista joukkuetta tekemästä koria.

Koripallopeliä valvovat erotuomarit, toimitsijat ja komissaari, jos hänet on otteluun nimetty.

1.2 Kori: vastustajan / oma

Se kori, jota kohti joukkue hyökkää, on vastustajan kori, ja se kori, jota joukkue puolustaa, on joukkueen oma kori.

1.3 Ottelun voittaja

Ottelun voittaa joukkue, joka on tehnyt enemmän pisteitä peliajan päättyessä.

II SÄÄNTÖ – KENTTÄ JA VARUSTEET

2 Kenttä

2.1 Pelikenttä

Pelikentän on oltava suorakulmainen ja tasapintainen, kovalla lattiapäällysteellä varustettu ja esteistä vapaa (kuvio 1). Kentän on oltava rajaviivojen sisäreunoilta mitattuna 28 m pitkä ja 15 m leveä.

2.2 Takakenttä

Joukkueen **takakenttään** kuuluvat joukkueen oma kori, korilevyn kentän puoleinen osa ja oman korin takana olevan päätyrajan, sivurajojen ja keskirajan rajoittama pelikentän osa.

2.3 Etukenttä

Joukkueen **etukenttään** kuuluvat vastustajan kori, korilevyn kentän puoleinen osa ja vastustajan korin takana olevan päätyrajan, sivurajojen ja keskirajan vastustajan korin puoleisen reunan rajoittama pelikentän osa.

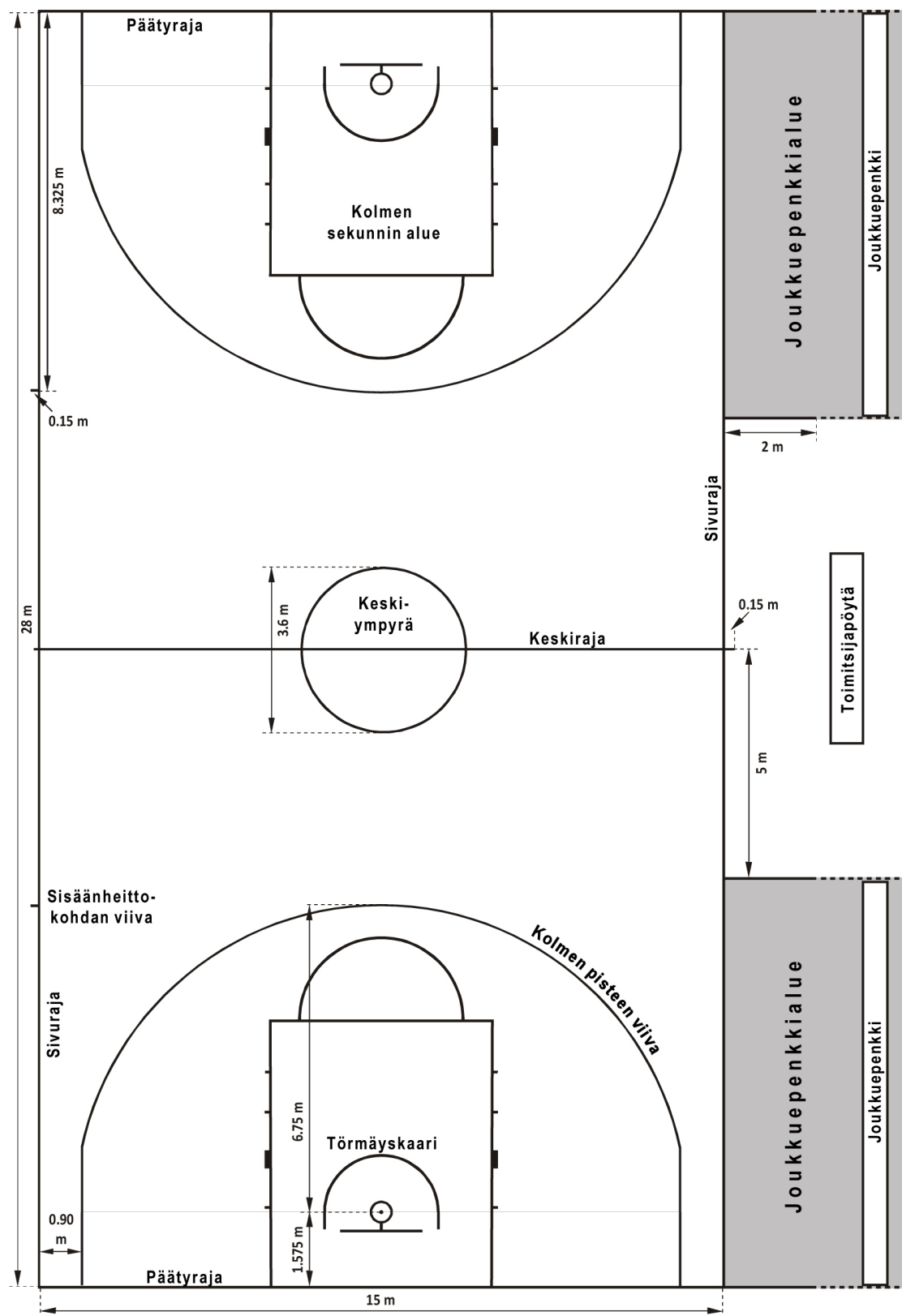
2.4 Kentän viivat

Kaikkien kentän viivojen on oltava valkoiset, leveydeltään 5 cm ja selvästi näkyvissä.

2.4.1 Rajaviiva

Pelikentän rajaviivan muodostavat päätyrajat ja sivurajat. Nämä rajat eivät kuulu pelikenttään.

Pelikentän on oltava vähintään 2 m päässä kaikista esteistä, myös joukkuepenkillä istuvista joukkueen jäsenistä.



Kuvio 1 Täysimittainen pelikenttä

2.4.2 **Keskiraja, keskiympyrä ja vapaaheiton puoliympyrät**

Keskiraja on päätyrajojen suuntainen raja, joka yhdistää sivurajojen keskipisteet. Sen jatke ulottuu 15 cm kummankin sivurajan ulkopuolelle. Keskiraja on osa takakenttää.

Keskiympyrä on merkittävä pelikentän keskelle. Sen säteen on oltava 1,80 m ja se on mitattava ympyrän kaaren ulkoreunaan. Jos keskiympyrän sisäpuoli maalataan, sen on oltava samanvärinen kuin kolmen sekunnin alueiden.

Pelikentälle on merkittävä vapaaheiton puoliympyrät. Puoliympyrän säteen on oltava 1,80 m, ja se on mitattava kaaren ulkoreunaan. Ympyrän keskipisteen on oltava vapaaheittoviivan keskipisteessä (kuvio 2).

2.4.3 **Vapaaheittoviivat, kolmen sekunnin alueet ja vapaaheittoalueen reunapaikat**

Vapaaheittoviiva on 3,60 m pituinen, päätyrajan suuntainen ja 5,80 m etäisyydellä siitä (päätyrajan sisäreunasta viivan kauempaan reunaan mitattuna), yhtä kaukana molemmista sivurajoista. Sen keskikohta sijaitsee kuvitteellisella linjalla, joka yhdistää päätyrajojen keskipisteet.

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

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

2.4.4 **Kolmen pisteen heittoalue**

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

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

Kolmen pisteen viiva ei kuulu kolmen pisteen heittoalueeseen.

2.4.5 **Joukkuepenkkialueet**

Joukkuepenkkialueet merkitään pelikentän ulkopuolelle kahdella viivalla kuvion 1 mukaisesti.

Joukkuepenkkialueilla tulee olla 14 istuinta varattuna joukkuepenkkihenkilöstölle, joka koostuu valmentajista, apuvalmentajista, vaihtopelaajista, kentältä viiden virheen vuoksi poistetuista pelaajista ja joukkueen avustajista. Kaikkien muiden henkilöiden tulee olla vähintään kahden metrin etäisyydellä joukkuepenkkialueen takana.

2.4.6 Sisäänheittokohtien viivat

Nämä kaksi 0,15 m pitkä viivaa merkitään pelikentän ulkopuolelle toimitsijapöytää vastapäätä kohtisuorasti sivurajaan. Niiden ulkoreunat ovat 8,325 m etäisyydellä lähimmän päätyrajan sisäreunasta.

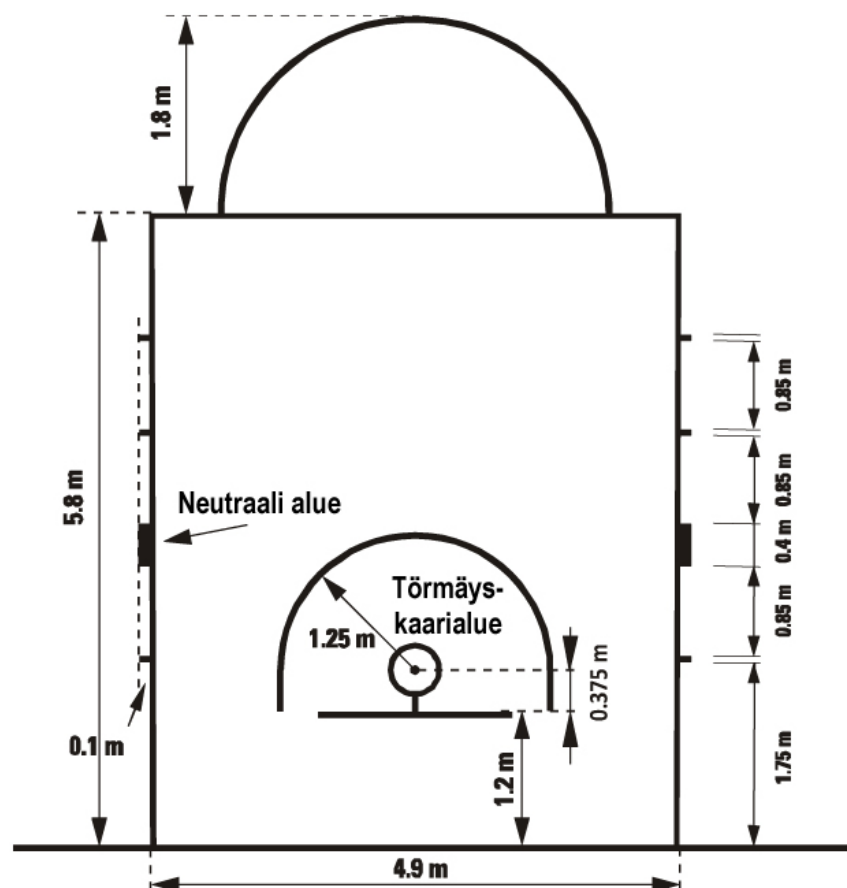
2.4.7 Törmäyskaarialueet

Törmäyskaaret merkitään pelikenttään seuraavasti:

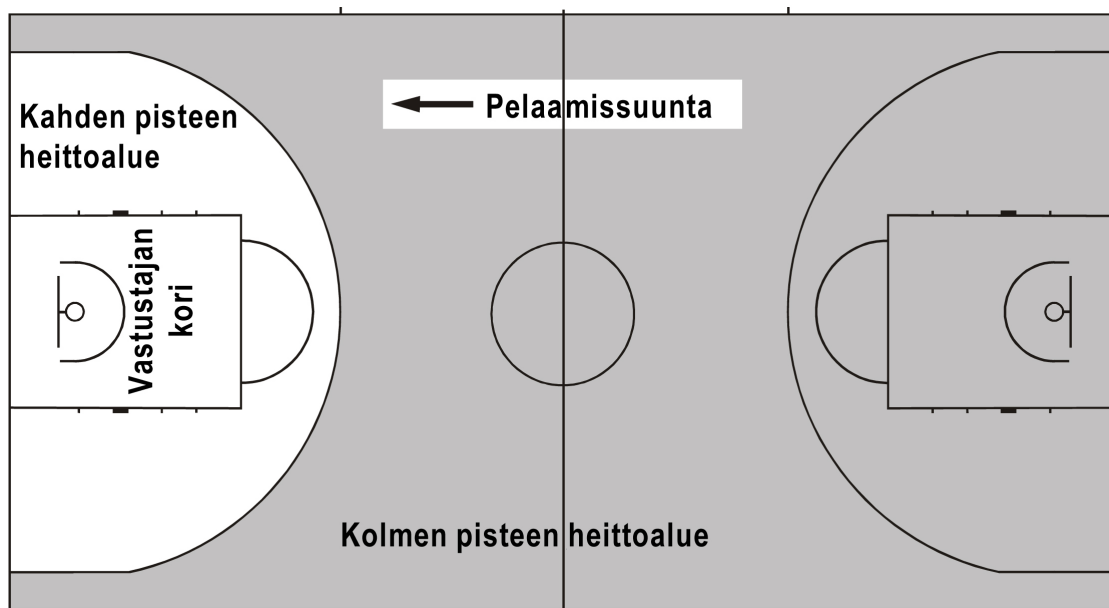
- puoliympyrä, jonka säde on 1,25 m mitattuna suoraan korin keskipisteen alapuolella lattiassa olevasta pisteestä viivan sisäreunaan. Puoliympyrä yhdistyy:
- kahteen 0,375 m pitkään päätyrajan suhteen kohtisuoraan yhdensuuntaiseen viivaan, joiden alkukohdan sisäreunat ovat 1,25 m etäisyydellä mitattuna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

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

Törmäyskaaret kuuluvat törmäyskaarialueeseen.



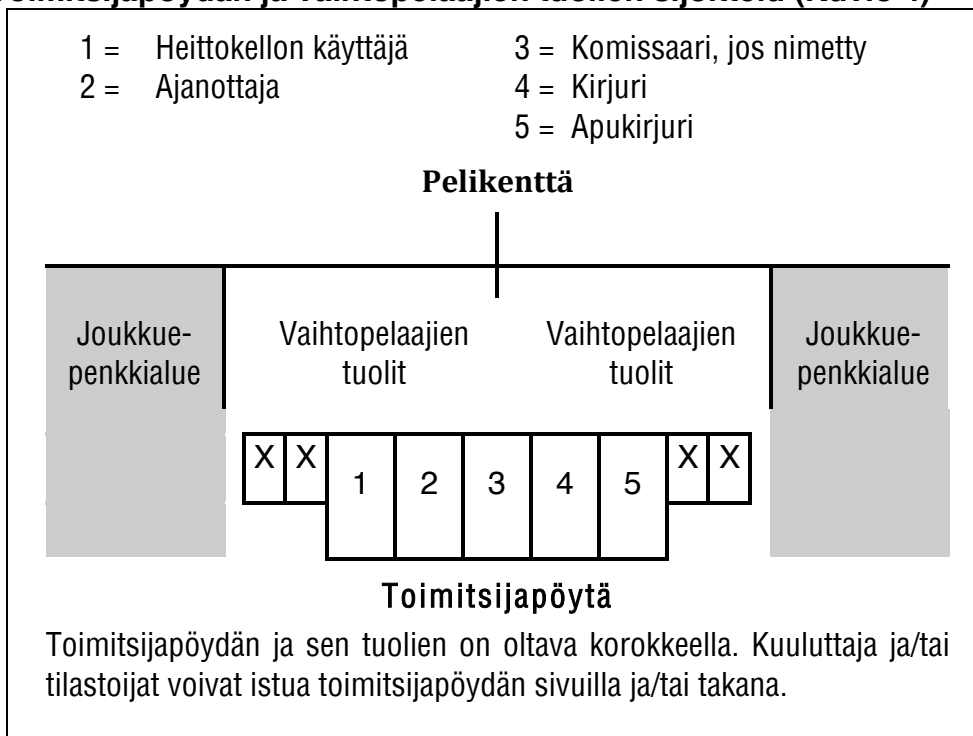
Kuvio 2 Kolmen sekunnin alue



Kuvio 3 Kahden ja kolmen pisteen heittoalueet

2.5

Toimitsijapöydän ja vaihtopelaajien tuolien sijoittelu (Kuvio 4)



Kuvio 4 Toimitsijapöytä ja vaihtopelaajien tuolit

3**Varusteet**

Seuraavassa on lueteltu vaadittavat varusteet:

- korirakennelmat, jotka koostuvat:
 - korilevyistä
 - koreista, jotka käsittävät korirenkaat (joustolukitusrenkaat) ja korisukat
 - koritelineistä pehmusteiseen
- koripallot
- pelikello
- tulostaulu
- heittokello
- aikalisäkello tai sopiva (näkyvä) laite (ei pelikello) aikalisän keston mittaamiseen
- kaksi erillistä ja selvästi erilaisella ja kuuluvalla äänellä soivaa äänimerkkiä:
 - toinen heittokellon käyttäjälle
 - toinen kirjurille/ajanottajalle.
- pöytäkirja
- henkilökohtaisen virhemäärän numerotaulut
- joukkuevirhemerkit
- vuoro-osoitin
- pelialusta
- pelikenttä
- riittävä valaistus.

Varusteista on tarkempi kuvaus julkaisussa ”Koripallopelin varusteet”.

III SÄÄNTÖ – JOUKKUEET

4 Joukkueet

4.1 Määritelmä

- 4.1.1 Joukkueen jäsen on edustuskelpoinen, kun hänellä on oikeus pelata joukkueessa kilpailun järjestävän organisaation määräysten (ml. ikärajat) mukaan.
- 4.1.2 Joukkueen jäsen on pelikelpoinen, kun hänen nimensä on merkitty pöytäkirjaan ennen ottelun alkua, häntä ei ole erotettu pelistä eikä hän ole tehnyt viittä virhettä.
- 4.1.3 Peliajalla joukkueen jäsen on:
- pelaaja, kun hän on kentällä ja hän on pelikelpoinen
 - vaihtopelaaja, kun hän ei ole kentällä, mutta on pelikelpoinen
 - kentältä poistettu pelaaja, kun hän on tehnyt viisi virhettä eikä ole enää pelikelpoinen.
- 4.1.4 Pelitauolla kaikki joukkueen jäsenet, jotka ovat pelikelpoisia, ovat pelaajia.

4.2 Sääntö

- 4.2.1 Kumpaankin joukkueeseen kuuluu:
- enintään 12 pelikelpoista joukkueen jäsentä ml. joukkueen kapteeni
 - valmentaja ja joukkueen halutessa apuvalmentaja
 - enintään viisi joukkueen avustajaa, jotka saavat istua joukkuepenkillä ja joilla on erityistehtävä, esim. joukkueenjohtaja, lääkäri, fysioterapeutti, tilastoija, tulkki.
- 4.2.2 Viisi pelaajaa kummastakin joukkueesta on kentällä ottelun ollessa käynnissä, ja heitä voidaan vaihtaa.
- 4.2.3 Vaihtopelaajasta tulee pelaaja ja pelaajasta vaihtopelaaja, kun
- erotuomari antaa käsimerkillä vaihtopelaajalle luvan astua kentälle
 - vaihtopelaaja ilmoittautuu aikalisällä tai pelitauolla vaihtoa varten kirjurille.

4.3 Peliasut

- 4.3.1 Joukkueen jäsenten peliasu käsittää:
- pääväriltään yhtenäisen pelipaidan, joka on edestä ja takaa samanvärisen. Kaikkien pelaajien on pidettävä pelipaidan helma kauttaaltaan pelihousujen sisässä pelin aikana. Yksiosaiset peliasut ovat sallittuja.
 - pääväriltään yhtenäiset pelihousut (sortsit), jotka ovat edestä ja takaa samanväriset. Ne voivat kuitenkin olla eriväriset kuin pelipaita. **Sortsien lahkeiden tulee päättyä polvien yläpuolelle.**
 - pääväriltään yhtenäiset pelisukat joukkueen kaikilla pelaajilla.
- 4.3.2 Jokaisella pelaajalla on oltava numero pelipaitansa rinta- ja selkäpuolella. Numeroiden on oltava yksiväriset ja pelipaidan väristä hyvin erottuvat.
- Numeroiden on oltava selkeät ja:
- selässä vähintään 20 cm korkeat
 - rinnassa vähintään 10 cm korkeat
 - vähintään 2 cm leveät
 - **joukkueiden tulee käyttää numeroita 0, 00 ja 1 – 99.**

- kahdella saman joukkueen pelaajalla ei saa olla samaa numeroa
- mainosten ja kaikkien muiden merkkien tulee olla vähintään 5 cm päässä numeroista.

4.3.3 Joukkueella tulee olla vähintään kahdet pelipaidat, ja:

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

4.4 Muut varusteet

4.4.1 Kaikkien pelaajien varusteiden on oltava koripallopeliin soveltuvia.

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

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

- Seuraavat varusteet **eivät ole sallittuja**:
 - sormessa, kädessä, ranteessa, kyynärpäässä tai kyynärvarressa oleva suojus, lasta tai tukisidos, joka on tehty nahasta, kovasta tai pehmeästä muovista, metallista tai muusta kovasta aineesta, vaikka se olisi pehmustettu
 - varuste, joka voi viiltää tai hiertää (sormenkynnet täytyy leikata lyhyiksi)
 - päähine, hiuspidikkeet ja korut
- Seuraavat varusteet **ovat sallittuja**:
 - olkapäätä, olkavartta, reittä tai säärtä suojaava varuste, jos sen materiaali on riittävästi pehmustettu
 - painehihat, jotka ovat pääväriltään samanlaiset kuin pelipaita
 - painesukat, jotka ovat pääväriltään samanlaiset kuin pelihousut. Jos sukka on jalan yläosassa, sen alareunan on oltava polven yläpuolella; jalan alaosassa yläreunan on oltava vastaavasti polven alapuolella
 - polvituet, jotka on asiallisesti peitetty
 - nenäsuojus, myös kovasta materiaalista tehty
 - väritön, läpinäkyvä hammassuojus
 - silmälasit, jos ne eivät vaaranna muita pelaajia
 - otsanauha, enintään 5 cm leveä, materiaaliltaan hankaamaton, yksivärinen kangas, taipuisa muovi tai kumi
 - väritön, läpinäkyvä teippaus käsivarsissa, olkapäissä, jaloissa, jne.

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

4.4.4 Muut varusteet, joita ei näissä säännöissä ole erityisesti mainittu, on hyväksyttävä FIBA:ssa.

5 Loukkaantunut pelaaja

- 5.1 Pelaajan loukkaantuessa erotuomarit voivat pysäyttää pelin.
- 5.2 Jos pallo on elossa, kun pelaaja loukkaantuu, erotuomarin ei tule viheltää, ennen kuin palloa hallussaan pitävä joukkue on yrittänyt koriinheittoa, menettänyt pallon hallustaan, pysäyttänyt hyökkäyksensä tai pallo on kuollut. Mikäli on välttämätöntä suojella loukkaantunutta pelaajaa, erotuomarit voivat keskeyttää pelin heti.
- 5.3 Jos loukkaantunut pelaaja ei heti (noin 15 sekunnin kuluessa) kykene jatkamaan peliä, tai jos häntä hoidetaan, hänet on vaihdettava, paitsi jos joukkue joutuisi jatkamaan peliä vähemmällä kuin viidellä kentällä olevalla pelaajalla.
- 5.4 Joukkuepenkkihenkilöstö saa vain erotuomarin luvalla astua pelikentälle hoitamaan loukkaantunutta pelaajaa ennen hänen vaihtamistaan.
- 5.5 Lääkäri saa saapua kentälle ilman erotuomarin lupaa, jos hän harkitsee loukkaantuneen pelaajan tarvitsevan heti hoitoa.
- 5.6 Kun kentällä olevalta pelaajalta vuotaa verta tai hänellä on avohaava, hänet on vaihdettava. Hän voi palata takaisin kentälle vasta, kun verenvuoto on tyrehtynyt ja hänen haavansa on huolellisesti ja täysin suojattu (teipattu).
Jos loukkaantunut pelaaja tai vertavuotava pelaaja tai pelaaja, jolla on avohaava, toipuu kumman tahansa joukkueen ottaman aikalisän aikana, hän voi jatkaa pelaamista, mikäli tämä aikalisä on pyydetty, ennen kuin kirjuri antaa äänimerkin pelaajavaihdon johdosta.
- 5.7 Pelaajia, jotka valmentaja on merkinnyt aloitusviisikkoon, tai joita hoidetaan vaapaheittojen välissä, voidaan vaihtaa loukkaantumisen takia. Tässä tapauksessa myös vastustajat saavat halutessaan vaihtaa yhtä monta pelaajaa.

6 Kapteenin velvollisuudet ja oikeudet

- 6.1 Kapteeni (CAP) on valmentajan nimeämä pelaaja, joka edustaa joukkuettaan kentällä. Hän voi puhutella erotuomareita saadakseen tietoja, jos tämä tapahtuu kohteliaassa sävyssä ja vain pallon ollessa kuollut ja pelikellon pysähtyneenä.
- 6.2 Kapteenin tulee heti pelin päätyttyä kertoa päätuomarille, jos hänen joukkueensa tekee vastalauseen ottelun tuloksesta. Hänen on tällöin allekirjoitettava pöytäkirjan kohta "Kapteenin allekirjoitus vastalauseen johdosta".

7 Valmentajien velvollisuudet ja oikeudet

- 7.1 Vähintään 20 minuuttia ennen ottelun ilmoitettua alkamisaikaa valmentajien tai heidän edustajiensa on toimitettava kirjurille otteluun osallistuvien edustuskelpoisten pelaajien luettelot pelinumeroineen sekä kapteenin, valmentajan ja apuvalmentajan nimet. Kaikki joukkueen jäsenet, joiden nimet on kirjattu pöytäkirjaan, ovat pelikelpoisia, vaikka saapuisivatkin paikalle vasta pelin alkamisen jälkeen.
- 7.2 Vähintään 10 minuuttia ennen ottelun alkua valmentajien on vahvistettava allekirjoituksellaan pöytäkirjan pelaajaluettelot numeroineen ja valmentajien nimet il-

moituksensa mukaiseksi. Samalla heidän on ilmoitettava joukkueensa aloitusviisikko. Joukkueen "A" valmentaja tekee tämän ensin.

- 7.3 Joukkuepenkkihenkilöstöön kuuluvat ovat ainoat henkilöt, joilla on oikeus istua joukkuepenkillä ja olla joukkuepenkkialueella.
- 7.4 Valmentaja tai apuvalmentaja saa ottelun aikana mennä toimitsijoiden luo saadaakseen tietoa vain, kun pelikello on pysähtynyt ja pallo kuollut.
- 7.5 Joko valmentaja tai apuvalmentaja, mutta vain yksi kerrallaan, saa olla jatkuvasti seisaallaan pelin aikana. He saavat puhutella pelaajia pelin kuluessa, mutta heidän on pysyttävä joukkuepenkkialueellaan. Apuvalmentaja ei saa puhutella erotuomareita.
- 7.6 Jos joukkueella on apuvalmentaja, tulee hänen nimensä olla merkittynä pöytäkirjaan ennen ottelun alkua (hänen allekirjoituksensa ei ole tarpeen). Hänelle siirtyvät valmentajan velvollisuudet ja oikeudet, jos valmentaja mistä tahansa syystä ei voi jatkaa.
- 7.7 Kun kapteeni poistuu pelikentältä, valmentajan on ilmoitettava erotuomarille sen pelaajan numero, joka toimii kapteenin sijaisena.
- 7.8 Kapteenin tulee toimia valmentajana, jos valmentajaa ei ole tai valmentaja ei pysty jatkamaan, eikä apuvalmentajaa ole merkitty pöytäkirjaan (tai tämä ei pysty jatkamaan). Jos kapteeni joutuu poistumaan pelikentältä, hän voi edelleen toimia valmentajana. Jos hän joutuu poistumaan pelistä erotettuna tai jos hän ei pysty toimimaan valmentajana loukkaantumisen takia, kapteeniksi vaihtunut voi toimia hänen sijastaan myös valmentajana.
- 7.9 Valmentaja määrää joukkueensa vapaaheittäjän kaikissa tilanteissa, joissa säännöissä ei ole määrätty vapaaheittäjää.

IV SÄÄNTÖ – MÄÄRÄYKSET PELAAMISELLE

8 Peli aika, tasatulokset ja jatkoerät

- 8.1 Ottelu käsittää neljä 10 minuutin erää (neljännestä).
- 8.2 Ennen ottelun aikataulun mukaista aloitusta on 20 minuutin pituinen pelitauko.
- 8.3 Ensimmäisen ja toisen erän (ensimmäinen puoliaika) sekä kolmannen ja neljännen erän (toinen puoliaika) välissä on kahden minuutin pelitauko, samoin kuin ennen jokaista jatkoerää.
- 8.4 Puoliaikataulun pituus on 15 minuuttia.
- 8.5 Pelitauko alkaa seuraavasti:
- 20 minuuttia ennen ottelun aikataulun mukaista aloitusta
 - kun ajanottajan äänimerkki soi erän loppumisen merkiksi.
- 8.6 Pelitauko päättyy:
- ensimmäisen erän alkaessa, kun pallo irtoaa päätuomarin kädestä ylösheitossa
 - muiden erien alkaessa, kun pallo on sisäänheiton suorittavan pelaajan käytettävissä.
- 8.7 Jos pistetilanne on tasan neljännen erän päättyessä, peliä on jatkettava niin monella viiden minuutin jatkoerällä, kuin on tarpeen voittajan selville saamiseksi.
- 8.8 Jos tehdään virhe samanaikaisesti tai juuri ennen peliajan päättymistä osoittavaa äänimerkkiä, virheestä mahdollisesti seuraava vapaaheitto tai -heitot heitetään peliajan päättyttyä.
- 8.9 Jos tämä vapaaheitto tai nämä vapaaheitot aiheuttavat pelin jatkumisen jatkoerällä, kaikki peliajan päättyttyä tehdyt virheet katsotaan tehdyiksi pelitauolla, ja niiden rangaistukset pannaan toimeen ennen jatkoerän aloitusta.

9 Ottelun tai erän aloitus ja päättyminen

- 9.1 Ensimmäinen erä alkaa, kun pallo irtoaa päätuomarin kädestä ylösheitossa.
- 9.2 Kaikki muut erät alkavat, kun pallo on sisäänheiton suorittavan pelaajan käytettävissä.
- 9.3 Ottelua ei saa aloittaa, ellei kummallakin joukkueella ole kentällä viittä pelaajaa pelivalmiina.
- 9.4 Otteluohjelmassa ensin mainitun joukkueen (kotijoukkueen) joukkuepenkki ja oma kori ovat kaikissa otteluissa toimitsijapöydän vasemmalla puolella pöydältä kentälle päin katsottaessa.
- Jos kuitenkin joukkueet niin sopivat, ne voivat vaihtaa penkkejä ja/tai koreja.
- 9.5 Ennen ensimmäistä ja kolmatta erää joukkueilla on oikeus lämmitellä vastustajan korin puoleisella kenttäpuoliskolla.
- 9.6 Toiselle puoliajalle joukkueet vaihtavat koreja.

9.7 Joukkueet jatkavat kaikissa jatkoerissä pelaamista samoihin koreihin kuin neljännessä erässä.

9.8 Erä, jatkoerä tai ottelu päättyy, kun ajanottajan äänimerkki kuuluu peliajan loppumisen merkiksi. Silloin kun korilevyyn sisäreunoissa on asennettuna pelikellon äänimerkin soidessa syttyvät valot, ovat ne ensisijaiset verrattuna äänimerkkiin määritettäessä peliajan loppumista.

10 Pallon asema

10.1 Pallo voi olla joko elossa tai kuollut.

10.2 Pallo **tulee eloon**, kun:

- ylösheitossa pallo irtaana päätuomarin kädestä
- vapaaheitossa se on vapaaheittäjän käytettävissä
- sisäänheitossa se on sisäänheittoa suorittavan pelaajan käytettävissä.

10.3 Pallo **kuolee**, kun:

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

10.4 Pallo **ei kuole** ja mahdollinen kori hyväksytään, jos:

- pallo on pelitilanneheitosta ilmassa ja
 - erotuomari viheltää
 - äänimerkki soi erän päättyessä
 - heittokellon äänimerkki soi.
- pallo on vapaaheitosta ilmassa, kun erotuomari viheltää minkä tahansa sääntörikkeen, joka ei ole vapaaheittäjän tekemä
- pelaaja rikkoo ketä tahansa vastapelaajaa pallon ollessa vielä heittotilanteessa olevan vastapelaajan hallussa, jos tämä vie heittonsa loppuun jatkuvalla liikkeellä, jonka hän on aloittanut ennen virheen tapahtumista.

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

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

11 Pelaajan ja erotuomarin sijainti

- 11.1 Pelaajan paikka määräytyy sen mukaan, missä hän koskettaa lattiaa. Kun hän on hypännyt ilmaan, hänen katsotaan säilyttävän sivu- ja päätyrajojen, keskirajan, kolmen pisteen rajan, vapaaheittoviivan, kolmen sekunnin alueen rajojen sekä törmäyskaaren suhteen saman aseman, jossa hän viimeksi kosketti lattiaa.
- 11.2 Erotuomarin paikka määräytyy samalla tavoin kuin pelaajankin. Jos pallo koskettaa erotuomaria, sen katsotaan koskettavan lattiaa erotuomarin kohdalla.

12 Ylösheitto ja vuorohallinta

12.1 Ylösheiton määritelmä

- 12.1.1 Ylösheitossa erotuomari heittää pallon ilmaan keskiympyrässä kenen tahansa kahden vastapelaajan välissä ensimmäisen erän alussa.
- 12.1.2 Kyseessä on kiistapallo, kun yhdellä tai useammalla vastakkaisen joukkueen pelaajalla on yhdellä tai molemmilla käsillään niin luja ote pallosta, ettei kukaan pelaaja voi saada palloa haltuunsa ilman liiallista kovakouraisuutta.

12.2 Menettely ylösheitossa

- 12.2.1 Kummankin hyppääjän on seistävä jalat ympyrän sen puoliskon sisäpuolella, joka on lähempänä hänen omaa koriaan, toinen jalka lähellä keskirajaa.
- 12.2.2 Saman joukkueen pelaajat eivät saa asettua ympyrän kehälle vierekkäin, jos vastapuolen pelaaja haluaa asettua heidän väliinsä.
- 12.2.3 Erotuomarin on sen jälkeen heitettävä pallo pystysuoraan ilmaan kahden vastapelaajan välissä korkeammalle kuin kumpikaan yltää hyppäämällä.
- 12.2.4 Jommankumman tai molempien hyppääjien on lyötävä palloa kädellään tai käsillään **sen jälkeen**, kun se on saavuttanut korkeimman kohtansa.
- 12.2.5 Kumpikaan hyppääjä ei saa poistua paikaltaan, ennen kuin palloa on lyöty sääntöjenmukaisesti.
- 12.2.6 Kumpikaan hyppääjä ei saa ottaa palloa haltuunsa tai koskettaa sitä useammin kuin kahdesti, ennen kuin sitä on koskettanut joku hyppyyn osallistumattomista pelaajista, tai se on koskettanut lattiaa.
- 12.2.7 Jos kumpikaan hyppääjistä ei lyö palloa, ylösheitto uusitaan.
- 12.2.8 Kenenkään muun pelaajan keho ei saa olla osaksikaan ympyrän viivan (sylinterin) päällä tai sisäpuolella, ennen kuin palloa on lyöty.

Sääntökohtien 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 ja 12.2.8 vastainen tapahtuma on rikkomus.

12.3 Ylösheittotilanteet

Ylösheittotilanne syntyy, kun:

- tuomitaan kiistapallo
- pallo menee ulos, ja erotuomarit eivät ole varmoja, kumman joukkueen pelaaja viimeksi kosketti palloa, tai he ovat siitä eri mieltä

- molemmat joukkueet tekevät vapaaheittorikkomuksen epäonnistuneen viimeisen tai ainoan vapaaheiton yhteydessä
- elossa oleva pallo juuttuu renkaan ja levyn väliin (paitsi vapaaheittojen välissä ja sellaisen viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen, jota seuraa sisäänheitto keskirajan jatkeelta vastapäätä toimitsijapöytää)
- pallo kuolee, kun kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan eikä oikeutta pallon hallintaan
- molempien joukkueiden samanlaisten rangaistusten kumoamisen jälkeen ei ole virherangaistuksia toimeenpantavaksi, eikä kummallakaan joukkueella ollut palloa hallussaan tai oikeutta pallon hallintaan ennen ensimmäistä virhettä tai rikkomusta
- aloitetaan mikä tahansa muu erä paitsi ensimmäinen.

12.4 Vuorohallinnan määritelmä

12.4.1 Vuorohallinta on menettelytapa, jolla pallo saatetaan eloon sisäänheitolla ylösheiton sijaan.

12.4.2 Vuorohallinnan sisäänheitto

- **alkaa**, kun pallo on sisäänheittoa suorittavan pelaajan käytettävissä
- päättyy, kun
 - pallo koskettaa sääntöjenmukaisesti kentällä olevaa pelaajaa
 - sisäänheittoa heittävä joukkue tekee rikkomuksen
 - elossa oleva pallo juuttuu sisäänheitosta renkaan ja levyn väliin.

12.5 Vuorohallinnan menettely

12.5.1 Ylösheittotilanteissa joukkueet saavat vuorotellen pallon haltuunsa sisäänheittoa varten lähinnä sitä kohtaa, jossa ylösheittotilanne syntyi.

12.5.2 Se joukkue, joka ei saa palloa haltuunsa ylösheiton jälkeen, saa ensimmäisen hallintavuoron.

12.5.3 Joukkue, joka erän päättyessä oli hallintavuorossa, aloittaa seuraavan erän sisäänheitolla keskirajan jatkeen kohdalta vastapäätä toimitsijapöytää, ellei peliä jatketa vapaaheitoilla ja pallonhallintarangaistuksella.

12.5.4 Hallintavuorossa oleva joukkue ilmaistaan vuoro-osoittimella, joka osoittaa vastustajan korin suuntaan. Vuoro-osoittimen suunta muutetaan välittömästi, kun hallintavuoroon liittyvä sisäänheitto päättyy.

12.5.5 Sisäänheittoa heittävä joukkue menettää hallintavuoron, jos se tekee rikkomuksen vuorohallinnan ansiosta saadun sisäänheittonsa aikana. Vuoro-osoitin käännetään välittömästi sen merkiksi, että rikkomuksen tehneen joukkueen vastustaja saa hallintavuoron seuraavassa ylösheittotilanteessa. Peliä jatketaan tämän sisäänheittorikkomuksen jälkeen rikkomuksen tehneen joukkueen vastustajien sisäänheitolla alkuperäisen sisäänheiton suorituspaikasta.

12.5.6 Jos kumpi tahansa joukkue tekee virheen

- ennen erän aloitusta (lukuun ottamatta ensimmäistä erää) tai
- vuorohallintamenettelyyn liittyvän sisäänheiton aikana,

sisäänheittoon oikeutettu joukkue ei menetä hallintavuoroaan.

13 Pallon pelaaminen

13.1 Määritelmä

Pelin kuluessa palloa saa pelata vain käsin. Sitä saa syöttää, heittää, lyödä, vie-
rittää tai pomputtaa mihin suuntaan tahansa näissä säännöissä mainituin rajoi-
tuksin.

13.2 Sääntö

Pallon kanssa juokseminen, sen **tahallinen** potkaiseminen tai sen kulun estämi-
nen millä tahansa jalan osalla tai sen lyöminen nyrkillä on rikkomus.

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

Sääntökohdan 13.2 määräysten vastainen tapahtuma on rikkomus.

14 Pallon hallussapito

14.1 Määritelmä

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

14.1.2 Joukkueen pallonhallinta **jatkuu**, kun

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

14.1.3 Joukkueen pallonhallinta **päättyy**, kun

- joku vastustajista saa pallon haltuunsa
- pallo kuolee
- pelitilanne- tai vapaaheitossa pallo on irronnut heittäjän käsistä.

15 Pelaaja heittotilanteessa

15.1 Määritelmä

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

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

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

Tippaus ja donkkaus katsotaan myös pelitilanneheitoksi.

15.1.2 Heittotilanne:

- **alkaa**, kun pelaaja aloittaa jatkuvan liikkeen, joka tavallisesti edeltää pallon irrot-
tamista käsistä, ja kun hän erotuomarin näkemyksen mukaan on aloittanut yri-
tyksen tehdä korin heittämällä, tippaamalla tai donkkaamalla pallon kohti vastus-
tajan korja
- **päättyy**, kun pallo irtoaa pelaajan käsistä, ja jos pelaaja on ilmassa, hänen mo-
lemmat jalkansa ovat palanneet lattiaan.

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

Sääntöjen mukaisten askelten määrällä ja heittotilanteella ei ole mitään yhteyttä.

15.1.3 Jatkuva liike heittotilanteessa:

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

16 Korin synty ja sen pistearvo**16.1 Määritelmä**

- 16.1.1 Kori on tehty, kun elossa oleva pallo menee koriin ylhäältä päin ja jää sinne tai putoaa sen lävitse.
- 16.1.2 Pallon katsotaan olevan korissa, kun pienikin osa palloa on korirenkaan sisällä renkaan tason alapuolella.

16.2 Sääntö

- 16.2.1 Kori lasketaan sitä koria kohden hyökkäävän joukkueen hyväksi, johon pallo on mennyt. Korin pistearvo määräytyy seuraavasti:
- Onnistuneesta vapaaheitosta saa yhden pisteen.
 - Kahden pisteen alueelta heitetystä pelitilannekorista saa kaksi pistettä.
 - Kolmen pisteen alueelta heitetystä pelitilannekorista saa kolme pistettä.
 - Kun pallo on viimeisessä tai ainoassa vapaaheitossa koskettanut korirengasta, ja sen jälkeen hyökkääjä tai puolustaja on koskettanut palloa sääntöjen mukaisesti, ennen kuin se on mennyt koriin, syntyneestä korista saa kaksi pistettä.
- 16.2.2 Jos pelaaja tekee **vahingossa** pelitilannekorin **omaan koriinsa**, kori hyväksytään, sen arvo on kaksi pistettä, ja se merkitään vastustajan kentällä olevan kapteenin tekemäksi.
- 16.2.3 Jos pelaaja tekee **tahallaan** pelitilannekorin **omaan koriinsa**, se on rikkomus, ja koria ei hyväksytä.
- 16.2.4 Jos pelaaja toimittaa pallon kokonaisuudessaan korin läpi alhaalta päin, on kyseessä rikkomus.
- 16.2.5 Pelikellossa on oltava vähintään lukema 0:00.3 (kolme sekunnin kymmenystä), jotta pelaaja voi ottaa pallon haltuunsa sisäänheitosta tai viimeisestä tai ainoasta vapaaheitosta ja yrittää pelitilanneheittoa. Jos pelikellossa on lukema 0:00.2 tai 0:00.1, hyväksyttävä kori voidaan tehdä vain tippauksella tai suoralla donkkauksella.

17 Sisäänheitto**17.1 Määritelmä**

- 17.1.1 Sisäänheitossa kentän ulkopuolella oleva, sisäänheittoa suorittava pelaaja syöttää pallon kentälle.

17.2 Menettely

- 17.2.1 Erotuomarin tulee ojentaa pallo sisäänheittäjälle tai asettaa se hänen käytettäväkseen. Hän voi myös syöttää tai pompauttaa pallon, jos
- erotuomari on korkeintaan neljän metrin etäisyydellä sisäänheittäjästä
 - sisäänheittäjä on erotuomarin osoittamassa oikeassa paikassa.

- 17.2.2 Pelaajan on heitettävä sisäänheitto lähinnä sitä kohtaa, jossa sääntöriike tapahtui tai erotuomarin pysäytti pelin, mutta ei kuitenkaan suoraan korilevyn takaa.
- 17.2.3 Seuraavissa tapauksissa sisäänheitto heitetään keskirajan jatkeen kohdalta, vastapäättä toimitsijapöytää
- erien alussa (lukuun ottamatta ensimmäistä erää)
 - teknisestä, epäurheilijamaisesta tai pelistä erottamiseen johtaneesta virheestä aiheutuneiden vapaaheittojen tai vapaaheiton jälkeen.
- Sisäänheittäjän on asetettava jalkansa eri puolille keskirajan ulkopuolista jatketta vastapäättä toimitsijapöytää, ja hän saa syöttää pallon joukkueoverilleen mihin tahansa pelikentälle.
- 17.2.4 Jos neljännessä erässä tai jatkoerässä pelikellon näyttäessä 2:00 minuuttia tai vähemmän on myönnetty aikalisä joukkueelle, jolla oli oikeus pallon hallintaan takakentällä, aikalisän jälkeinen sisäänheitto heitetään kyseisen joukkueen etukentän sisäänheittoviivan kohdalta vastapäättä toimitsijapöytää.
- 17.2.5 Kun elossa olevaa palloa hallussaan pitävän tai sisäänheittoon oikeutetun joukkueen pelaaja on tehnyt kosketusvirheen, vastustajien on heitettävä sisäänheitto sääntöriikkeen tapahtumakohtaa lähimpänä olevasta paikasta.
- 17.2.6 Kun pallo menee koriin, mutta pelitilannekoria tai vapaaheittoa ei hyväksytä, sisäänheitto heitetään vapaaheittoviivan jatkeen kohdalta.
- 17.2.7 Hyväksytyn pelitilannekorin tai onnistuneen viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen:
- Kuka tahansa korin tehneen joukkueen vastapelaajista heittää sisäänheiton miltä tahansa kohdalta sen joukkueen päätyrajan takaa, mihin kori tehtiin. Tämä on voimassa myös silloin, kun erotuomari on ojentanut pallon sisäänheittäjälle tai asettanut sen hänen käytettäväkseen aikalisän tai jonkin pelitilanne- tai vapaaheittokoria seuranneen pelikatkon jälkeen.
 - Sisäänheittäjä saa liikkua sivusuunnassa ja/tai taaksepäin, ja joukkueoverit voivat syötellä palloa päätyrajan takana tai päätyrajalla. Viiden sekunnin laskeminen alkaa kuitenkin siitä hetkestä, jolloin pallo on ensimmäisen pelaajan käytettävissä päätyrajan takana.

17.3 Sääntö

- 17.3.1 Sisäänheittäjä ei saa
- käyttää enempää kuin viisi sekuntia pallosta vapautumiseen
 - astua kentälle pallo kädessään tai käsissään
 - aiheuttaa pallon osumista rajojen ulkopuolelle siitä vapauduttuaan
 - koskea palloa kentällä, ennen kuin se on koskettanut toista pelaajaa
 - aiheuttaa pallon joutumista sisäänheitosta suoraan koriin
 - ennen pallosta vapautumistaan liikkua sivusuunnassa erotuomarin osoittamasta sisäänheittopaikasta yhteensä enempää kuin yhden metrin matkan yhteen tai kumpaankin suuntaan. Rajalta saa kuitenkin liikkua kohtisuoraan taaksepäin niin kauas kuin olosuhteet sallivat.
- 17.3.2 Sisäänheiton aikana kukaan muu pelaaja ei saa:
- olla edes osaksi yli rajan, ennen kuin pallo on heitetty rajan yli
 - olla yhtä metriä lähempänä sisäänheittäjää, kun sisäänheittopaikassa rajojen ulkopuolella olevat mahdolliset esteet kaventavat vapaan alueen alle kahteen metriin.

Sääntökohdan 17.3 määräysten vastainen tapahtuma on rikkomus.

17.4 Rangaistus

Pallo annetaan vastustajille sisäänheittoa varten alkuperäisestä sisäänheittopai-
kasta.

18 Aikalisä

18.1 Määritelmä

Aikalisällä tarkoitetaan valmentajan tai apuvalmentajan pyytämää keskeytystä
peliin.

18.2 Sääntö

18.2.1 Jokaisen aikalisän tulee kestää yksi minuutti.

18.2.2 Aikalisä voidaan myöntää aikalisämahdollisuuden aikana.

18.2.3 Aikalisämahdollisuus **alkaa**, kun

- pallo kuolee, pelikello pysäytetään, ja erotuomari on lopettanut kommunikointinsa toimitsijoiden kanssa. Tällöin molemmilla joukkueilla on aikalisämahdollisuus.
- pallo kuolee onnistuneen viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen. Tällöin molemmilla joukkueilla on aikalisämahdollisuus.
- aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin.

18.2.4 Aikalisämahdollisuus **päättyy**, kun pallo on pelaajan käytettävissä sisäänheittoa tai ensimmäistä tai ainoaa vapaaheittoa varten.

18.2.5 Kumpikin joukkue voi käyttää:

- ensimmäisellä puoliajalla kaksi aikalisää
- toisella puoliajalla kolme aikalisää, joista korkeintaan kaksi toisen puoliajan kahden viimeisen minuutin kuluessa
- kussakin jatkoerässä yhden aikalisän.

18.2.6 Käyttämättömiä aikalisiä ei voida siirtää seuraavalle puoliajalle eikä jatkoeraan.

18.2.7 Aikalisä merkitään sitä ensiksi pyytäneelle joukkueelle, paitsi jos se pidetään vastustajan pelitilannekorin jälkeen, eikä ole tuomittu sääntörikettä.

18.2.8 Korin tehneelle joukkueelle ei myönnetä aikalisää hyväksytyn pelitilannekorin jälkeen, kun neljännessä erässä tai jatkoerässä pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän, ellei erotuomari ole keskeyttänyt peliä.

18.3 Menettely

18.3.1 Vain valmentajalla tai apuvalmentajalla on oikeus pyytää aikalisä. Hänen täytyy saada katsekontakti kirjuriin tai mennä toimitsijapöydän luo ja pyytää selvästi aikalisää näyttämällä asiaankuuluva käsimerkki.

18.3.2 Aikalisäpyyntö voidaan perua vain, ellei kirjuri ole ehtinyt antaa siitä äänimerkkiä.

18.3.3 Aikalisä

- alkaa, kun erotuomari viheltää ja näyttää aikalisän merkin
- päättyy, kun erotuomari viheltää ja viittaa joukkueet takaisin kentälle.

18.3.4 Kirjurin on merkinantolaitteellaan ilmoitettava aikalisäpyyntö erotuomarille heti, kun aikalisämahdollisuus alkaa.

Jos aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin, ajanottajan on välittömästi pysäytettävä pelikello ja annettava äänimerkki.

18.3.5 Aikalisällä, samoin kuin toista tai neljättä erää ja jokaista jatkoerää edeltävällä tauolla, pelaajat saavat poistua kentältä ja istua joukkuepenkillä. Joukkuepenkkihenkilöstö saa siirtyä kentälle, kunhan pysyttelee joukkuepenkkialueensa läheisyydessä.

18.3.6 Jos jompikumpi joukkue pyytää aikalisää sen jälkeen, kun pallo vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäistä tai ainoaa vapaaheittoa varten, niin aikalisä myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos:

- viimeinen tai ainoa vapaaheitto onnistuu
- viimeistä tai ainoaa vapaaheittoa seuraa sisäänheitto keskirajan jatkeelta vasta-päätä toimitsijapöytää
- vapaaheittojen välissä tuomitaan uusi virhe. Tässä tapauksessa aloitettuun vapaaheittokokonaisuuteen kuuluvat vapaaheitot heitetään ja aikalisä pidetään ennen seuraavan virheen rangaistusta.
- tuomitaan uusi virhe, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen. Tässä tapauksessa aikalisä pidetään ennen uuden virheen rangaistusta.
- tuomitaan rikkomus, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen. Tässä tapauksessa aikalisä pidetään ennen sisäänheittoa.

Jos on tapahtunut useampia virheitä, joista on seurannut vapaaheittoja, jokaisen virheen aiheuttama vapaaheittokokonaisuus käsitellään erikseen.

19 Pelaajavaihto

19.1 Määritelmä

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

19.2 Sääntö

19.2.1 Joukkue voi vaihtaa pelaajan tai pelaajia vaihtomahdollisuuden vallitessa.

19.2.2 Vaihtomahdollisuus alkaa, kun:

- pallo kuolee, pelikello pysäytetään, ja erotuomari on lopettanut kommunikointinsa toimitsijoiden kanssa. Tällöin molemmilla joukkueilla on vaihtomahdollisuus.
- pallo kuolee onnistuneen viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen. Tällöin molemmilla joukkueilla on vaihtomahdollisuus.
- vaihtoa pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin neljännessä erässä tai missä tahansa jatkoerässä, kun pelikellossa on 2:00 minuuttia tai vähemmän aikaa.

19.2.3 Vaihtomahdollisuus päättyy, kun pallo on pelaajan käytettävissä sisäänheittoa tai ensimmäistä tai ainoaa vapaaheittoa varten.

19.2.4 Pelaaja, joka on vaihdettu kentältä pois, tai vaihtopelaaja, josta on tullut pelaaja, ei saa tulla takaisin kentälle eikä lähteä kentältä vaihtoon, ennen kuin pelikello on välillä käynyt, ja pallo sen jälkeen uudestaan kuollut, paitsi jos

- joukkueen pelaajamäärä vähenee alle viiden
- erehdyksen korjaamiseen takia vapaaheittoihin oikeutettu pelaaja on vaihtopelaajana, kun hänet on sääntöjen mukaisesti vaihdettu.

19.2.5 Pelaajavaihtoa ei myönnetä korin tehneelle joukkueelle hyväksytyn pelitilannekorin jälkeen, kun neljännessä erässä tai jatkoerässä pelikellossa on aikaa 2:00 minuuttia tai vähemmän, ellei erotuomari ole keskeyttänyt peliä.

19.3 Menettely

19.3.1 Vain vaihtopelaajalla on oikeus pyytää vaihtoa. Hän (ei valmentaja eikä apuvalmentaja) menee toimitsijapöydän luo ja pyytää selvästi vaihtoa näyttäen käsillään asiaan kuuluvan käsimerkin tai istuu vaihtopelaajan tuolille. Hänen tulee olla välittömästi valmis pelaamaan.

19.3.2 Vaihtopyyntö voidaan perua vain, ellei kirjuri ole ehtinyt antaa äänimerkkiä vaihdon merkiksi.

19.3.3 Heti kun vaihtomahdollisuus alkaa, kirjurin tulee antaa äänimerkki ilmoittaakseen erotuomareille, että vaihtoa on pyydetty.

19.3.4 Vaihtopelaajan on pysyteltävä sivurajan ulkopuolella, kunnes erotuomari viheltää pilliinsä, näyttää vaihtomerkin ja viittaa hänet kentälle.

19.3.5 Pelaajan, joka vaihdetaan kentältä, ei tarvitse ilmoittautua kirjurille eikä erotuomarille. Hän saa mennä suoraan joukkuepenkilleen.

19.3.6 Pelaajavaihdon tulee tapahtua mahdollisimman nopeasti. Pelaaja, joka on tehnyt viidennen virheensä tai erotettu pelistä, on vaihdettava välittömästi (noin 30 sekunnin kuluessa). Mikäli erotuomarin käsityksen mukaan ilmenee tarpeetonta pelin viivytystä, on rikkoneelle joukkueelle tuomittava aikalisä. Jos joukkueella ei ole aikalisää jäljellä, voidaan valmentajalle tuomita tekninen virhe pelin viivyttämisestä; pöytäkirjaan merkitään "B".

19.3.7 Jos vaihto pyydetään aikalisän tai muun kuin puoliaikojen välisen pelitauon aikana, pelaajan on ilmoitauduttava kirjurille ennen siirtymistään kentälle.

19.3.8 Jos vapaaheittäjä täytyy vaihtaa, koska:

- hän on loukkaantunut
- hän on tehnyt viidennen virheensä
- hänet on erotettu pelistä

vapaaheitot heittää hänen vaihtopelaajansa, jota ei voida vaihtaa takaisin, ennen kuin hän on pelannut pelikellon käydessä.

19.3.9 Jos vaihtopyyntö tehdään sen jälkeen, kun pallo on vapaaheittäjän käytettävissä ensimmäistä tai ainoaa vapaaheittoa varten, niin vaihto myönnetään kummalle tahansa joukkueelle, jos:

- viimeinen tai ainoa vapaaheitto onnistuu
- viimeistä tai ainoaa vapaaheittoa seuraa sisäänheitto keskirajan jatkeelta vastapäätä toimitsijapöytää
- vapaaheittojen välissä tuomitaan uusi virhe. Tässä tapauksessa vapaaheitot heitetään ja vaihdot myönnetään ennen uuden virheen rangaistusta.
- tuomitaan uusi virhe, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen. Tällöin vaihdot myönnetään ennen uuden virheen rangaistusta.
- tuomitaan rikkomus, ennen kuin pallo tulee eloon viimeisen tai ainoan vapaaheiton jälkeen. Tällöin vaihdot myönnetään ennen sisäänheittoa.

Jos on tapahtunut useampia virheitä, joista on seurannut vapaaheittoja, jokaisen virheen aiheuttama vapaaheittokokonaisuus käsitellään erikseen.

20 Luovutushäviö

20.1 Sääntö

Joukkue häviää ottelun luovutuksella, jos:

- se ei ole paikalla tai ei saa viittä pelaajaa aloitukseen 15 minuuttia ottelulle määrätyn alkamishetken jälkeen
- se toiminnallaan estää ottelun pelaamisen
- se kieltäytyy pelaamasta päätuomarin niin määrätessä.

20.2 Rangaistus

20.2.1 Vastustaja voittaa ottelun tuloksella 20 - 0. Luovuttaneelle joukkueelle merkitään nolla sarjapistettä ottelusta.

20.2.2 Kaksoisotteluiden (koti- ja vierasotteluiden yhteistulos) ja pudotuspelien (play-offs) paras kolmesta -sarjan ensimmäisessä, toisessa tai kolmannessa ottelussa luovuttanut joukkue häviää ottelusarjan luovutuksella. Tämä ei koske pudotuspelien (play-offs) paras viidestä -sarjaa.

20.2.3 Jos joukkue luovuttaa turnauksessa toisen kerran, se suljetaan turnauksesta ja kaikkien sen pelaamien otteluiden tulokset mitätöidään.

21 Keskeytyshäviö

21.1 Sääntö

Joukkue häviää ottelun keskeytyksellä, jos joukkueen pelaajien lukumäärä kentällä ottelun aikana pienenee vähempään kuin kahteen.

21.2 Rangaistus

21.2.1 Jos joukkue, joka täten voittaa ottelun, on johdossa, jää tulokseksi keskeytymishetkellä oleva pistetilanne. Jos voittava joukkue ei ole johdossa, merkitään lopputulokseksi 2 - 0 sen hyväksi. Häviävälle joukkueelle merkitään yksi sarjapiste ottelusta.

21.2.2 Kaksoisotteluiden (koti- ja vierasotteluiden yhteistulos) jommassakummassa ottelussa keskeyttänyt joukkue häviää ottelusarjan keskeytyksellä.