

Katsojan opas

Koripallon perusidea on kiteytetty alla olevaan kohtaan koripallopeleä. Jos olet ladannut tämän dokumentin, haluat kuitenkin todennäköisesti tietää enemmän. Alle on koottu tiivistelmä koripallon virallisista säännöistä sekä selvitykset erotuomarimerkeistä sellaiselle lukijalle, joka tarvitsee pikakurssin lajin saloihin. Dokumentin luettuasi käy Basket.fi-sivustolla ja etsi Sarjat- tai Tapahtumakalenteri-sivuilta ottelutapahtumia, jossa voit testata autoiko opas pelin seuraamisessa.

Koripallopeleä

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

Joukkueella voi olla sarjasta riippuen 5-15 pelaajaa ottelupöytäkirjassa. Ottelu on aloitettava aina viidellä pelaajalla. Ottelun edetessä pelaajamäärä voi pienentyä kahteen pelaajaan.

Ottelun voittaa joukkue, joka on tehnyt enemmän pisteitä peliajan päättyessä. Pisteet kertyvät kahden- tai kolmenpisteen pelitilanneheitoista sekä yhden pisteen vapaaheitoista.

Pelikenttä

Pelikenttä on suorakulmainen ja tasapintainen, kovalla lattiapäällysteellä varustettu ja esteistä vapaa. Kenttä on 28 m pitkä ja 15 m leveä.

Korin korkeus on 305 cm lattiasta. Nuorten ikäluokissa pelataan koreihin, jotka ovat 260 cm lattiasta.

Ottelun tai erän aloitus ja päättyminen

Ensimmäinen erä alkaa, kun ylösheitossa jompikumpi hyppääjistä koskettaa palloa sääntöjen mukaisesti. Kaikki muut erät alkavat, kun pallo koskettaa sääntöjen mukaisesti pelaajaa kentällä erän aloittavan sisäänheiton jälkeen.

Ylösheitto

Ylösheitossa erotuomari heittää pallon ilmaan keskiympyrässä kenen tahansa kahden vastapelaajan välissä ensimmäisen erän alussa.

Suomen Koripalloliitto

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

Vuorohallinta

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

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

Se joukkue, joka ei saa palloa haltuunsa ensimmäisen erän aloittavan ylösheiton jälkeen, saa ensimmäisessä ylösheittotilanteessa hallintavuoron. Joukkue, joka erän päättyessä oli hallintavuorossa, aloittaa seuraavan erän sisäänheitolla keskirajan jatkeen kohdalta vastapäätä toimitsijapöytää.

Pallon pelaaminen

Pelin kuluessa palloa saa pelata vain käsin. Sitä saa syöttää, heittää, lyödä, vierittää tai kuljettaa. Kuljetuksen aikana pallo voidaan heittää ilmaan, kunhan pallo osuu lattiaan tai toiseen pelaajaan, ennen kuin kuljettava pelaaja koskee sitä uudestaan kädellään.

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

Sisäänheitto

Sisäänheittäjällä on viisi sekuntia aikaa pallosta vapautumiseen. Hän ei saa astua kentälle pallo kädessään, eikä liikkua ennen pallosta vapautumistaan kuin metrin matkan sivusuunnassa yhteen suuntaan erotuomarin osoittamasta sisäänheittopaikasta. Rajalta saa kuitenkin liikkua kohtisuoraan taaksepäin niin kauas kuin olosuhteet sallivat.

Korin jälkeisessä sisäänheitossa pelaaja saa liikkua vapaasti päätyrajan takana.

Kukaan muu pelaaja ei saa olla edes osaksi yli rajan, ennen kuin pallo on heitetty rajan yli, eikä olla metriä lähempänä sisäänheittäjää, kun sisäänheittopaikassa rajojen ulkopuolella oleva vapaa alue on kahta metriä kapeampi.

Aikalisa

Aikalisällä tarkoitetaan valmentajan tai apuvalmentajan pyytämää keskeytystä peliin. Aikalisa kestää minuutin.

Suomen Koripalloliitto

Aikalisämahdollisuus alkaa, kun erotuomari viheltää pilliin tai aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin.

Kumpikin joukkue voi käyttää milloin tahansa ensimmäisellä puoliajalla kaksi aikalisää; milloin tahansa toisella puoliajalla kolme aikalisää sekä milloin tahansa kussakin jatkoerässä yhden aikalisän. Käyttämättömiä aikalisia ei voida siirtää seuraavalle puoliajalle eikä jatkoerään.

Pelaajavaihto

Pelaajavaihto on vaihtopelaajan pyytämä keskeytys peliin.

Vaihtomahdollisuus alkaa, kun erotuomari viheltää pilliinsä tai vaihtoa pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin neljännen erän tai minkä tahansa jatkoerän kahden viimeisen minuutin aikana.

Vain vaihtopelaajalla on oikeus pyytää vaihtoa. Hänen tulee olla välittömästi valmis pelaamaan.

RIKKOMUKSET

Rikkomukset

Rikkomus on sääntöjen vastainen teko.

Askelsääntö

Askeleet eli askelrikkomus tapahtuu, kun pelaajalla on pallo hallussaan kentällä ja hän siirtää tukijalkaansa. Palloa kentällä hallussaan pitävä pelaaja voi ottaa toisella jalallaan yhden tai useampia askeleita mihin suuntaan hyvänsä, jos hän pitää toista jalkaansa, tukijalkaa, kiinni lattiassa samassa paikassa.

Tukijalan valinta pelaajan saadessa pallon haltuunsa:

Pelaaja seisoo molemmat jalat lattiassa:

- Kun jompikumpi jalka nousee ensimmäisen kerran irti lattiasta, tulee toisesta jalasta tukijalka.
- Jos yksi jalka on lattiassa, tulee tästä jalasta tukijalka
- Jos molemmat jalat ovat ilmassa ja pelaaja palaa lattiaan yhdelle jalalle, niin tämä jalka on tukijalka. Jos pelaaja ponnistaa ilmaan tällä jalalla ja palaa lattiaan tasajalkaa, niin sen jälkeen kumpaakaan jalkaa ei voi valita tukijalaksi.

Pallon kanssa eteneminen, kun pelaaja on valinnut tukijalkansa:

- Kuljetukseen lähdetessä tukijalka ei saa nousta, ennen kuin pallo on irronnut kädestä.

Suomen Koripalloliitto

- Syötössä tai koriinheitossa pelaaja voi ponnistaa tukijalaltaan ja palata lattiaan yhdelle jalalle tai tasajalkaa, mutta sen jälkeen kumpikaan jalka ei saa palata lattiaan ennen pallon irtoamista kädestä.
- Syötössä tai koriinheitossa toinen tai molemmat jalat saavat nousta ilmaan, mutta eivät palata lattiaan ennen pallon irtoamista kädestä.

Kaatuva tai lattialla makaava tai istuva pelaaja

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

Kolmen sekunnin sääntö

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

Tarkasti vartioitu pelaaja

Palloa kentällä hallussaan pitävä pelaaja on tarkasti vartioitu, kun vastustaja on aktiivisessa puolustusasennossa korkeintaan metrin etäisyydellä. Tarkasti vartioidun pelaajan on syötettävä, heitettävä tai kuljetettava palloa viiden sekunnin kuluessa.

Kahdeksan sekunnin sääntö

Kun pelaaja saa pallon haltuunsa takakentällään, hänen joukkueensa on tuotava pallo kahdeksan sekunnin kuluessa etukentälleen.

Sama kahdeksan sekunnin jakso jatkuu jäljellä olevasta lukemasta, kun joukkueelle, jolla aiemmin oli pallo hallussaan, myönnetään sisäänheitto takakentältä kun pallo on joutunut ulos pelikentältä, tai oman joukkueen pelaaja on loukkaantunut tai syntyy ylösheitto-tilanne tai tuomitaan kaksoisvirhe.

24 sekunnin sääntö

Kun pelaaja saa elossa olevan pallon haltuunsa kentällä, hänen joukkueensa on yritettävä koriinheittoa 24 sekunnin kuluessa siitä.

Koriinheittoyriyksessä pallon tulee irrota heittäjän käsistä, ennen kuin 24 sekunnin äänimerkki kuuluu ja irrottuaan pelaajan käsistä pallon tulee osua korirenkaseen tai mennä koriin.

Suomen Koripalloliitto

Pallon palautuminen takakentälle

Pallon katsotaan sääntöjen vastaisesti palautuneen palloa hallussaan pitäneen joukkueen takakentälle, kun tämän joukkueen pelaaja on viimeksi koskettanut palloa etukentällä, ja sitten saman joukkueen pelaaja koskettaa palloa ensimmäisenä takakentällä.

VIRHEET

Virheet

Koripallopelissä, kun 10 pelaajaa liikkuu vauhdikkaasti rajoitetulla alueella, ei henkilökohtaisia kosketuksia voida välttää.

Virhe on sääntöriike, jossa pelaaja on aiheuttanut pelaajakosketuksen vastustajaan ja/tai on käyttäytynyt epäurheilijamaisesti.

Pelaaja voi saada viisi virhettä, minkä jälkeen hänet poistetaan pelistä välittömästi.

Joukkueen virheet ovat täynnä, kun sen pelaajille on tuomittu neljä virhettä. Tämän jälkeen rikottu joukkue saa kaksi vapaaheittoa, ellei kyseessä ole ankarampi rangaistus tai pallo oli virheen tapahtumahetkellä rikkoneen joukkueen hallussa.

Kosketusvirhe

Kosketusvirhe on pelaajan virhe, joka käsittää sääntöjen vastaisen kosketuksen vastapelaajaan. Pelaaja ei saa pitää kiinni, sulkea, työntää, törmätä, kampata tai estää vastustajansa etenemistä ojentamalla kättään, käsivarttaan, kyynärpäätään, olkapäätään, lantiotaan, jalkaansa, polveaan tai jalkateränsä; ei liioin taivuttamalla vartaloaan epänormaalisti eikä käytä kovakouraista tai väkivaltaista pelitapaa.

Törmääminen

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

Estäminen

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

Vastustajan koskettaminen käsin tai käsivarsin

Suomen Koripalloliitto

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

Väärä takaapäin vartiointi

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

Kiinnipitäminen

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

Työntäminen

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

Kaksoisvirhe

Kaksoisvirhe on tilanne, jossa kaksi vastapelaajaa kutakuinkin samanaikaisesti tekevät keskenään kosketusvirheet.

Epäurheilijamainen virhe

Epäurheilijamainen virhe on pelaajan tekemä kosketusvirhe, jossa erotuomarin näkemyksen mukaan ei luontevasti yritetä pelata palloa sääntöjen hengen ja tarkoituksen mukaisesti.

Pelistä erottamiseen johtava virhe

Mikä tahansa räikeän epäurheilijamainen pelaajan, vaihtopelaajan, valmentajan, apuvalmentajan tai joukkueen avustajan käyttäytyminen on pelistä erottamiseen johtava virhe.

Tekninen virhe

Pelaajan tekninen virhe on epäurheilijamaisesta käytöksestä tuomittu virhe, joka ei sisällä kosketusta vastapuolen pelaajaan; esimerkiksi, jos pelaaja puhuttelee erotuomareita, komissaaria, toimitsijoita tai

Suomen Koripalloliitto

vastustajia halveksivasti, käyttää loukkaavaa kieltä tai eleitä, jotka saattavat loukata tai yllyttää yleisöä tai ärsyttää vastustajaa.

Tappelu

Tappelu on kahden tai useamman vastustajan väkivaltainen keskinäinen yhteenotto

Vapaaheitot

Kun pelaajaa rikotaan heittotilanteessa tai rikkovan joukkueen joukkuevirheet ovat täynnä, seuraa 1-3 vapaaheittoa.






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

Vapaaheittäjän tulee asettua puoliympyrän sisälle vapaaheittoviivan taakse. Hän saa käyttää mitä heittotapaa tahansa siten, että pallo menee yläpuolelta koriin tai osuu korirengkaaseen. Hänen tulee heittää viiden sekunnin kuluessa siitä, kun erotuomari luovuttaa pallon hänen käyttöönsä. Heittäjä ei saa koskettaa vapaaheittoviivaa tai kolmen sekunnin aluetta, ennen kuin pallo on mennyt koriin tai koskettanut korirengasta. Heittäjä ei saa harhauttaa vapaaheitossa.

A – EROTUOMARIN KÄSIMERKIT

- A.1 Vain näissä säännöissä kuvatut käsimerkit ovat virallisia. Kaikkien erotuomareiden tulee käyttää näitä jokaisessa pelissä.
- A.2 On tärkeää, että myös toimitsijat tuntevat nämä käsimerkit.


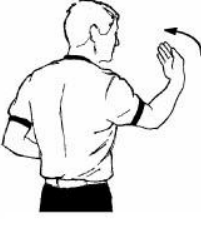



I. KORIN HYVÄKSYMINEEN

<p>1 YKSI PISTE</p>  <p>Yksi sormi, 'nyökytä' ranteesta</p>	<p>2 KAKSI PISTETTÄ</p>  <p>Kaksi sormeaa, 'nyökytä' ranteesta</p>	<p>3 KOLMEN PISTEEN HEITTOYRITYS</p>  <p>Kolme sormeaa, käsi ylös ojennettuna</p>	<p>4 ONNISTUNUT KOLMEN PISTEEN KORI</p>  <p>Toinenkin käsi samaan tapaan ojennettuna</p>	<p>5 HYLÄTTY KORI tai PELI PÄÄTTYY</p>  <p>Heiluta avokäsiä edessä ristiin</p>
--	---	--	--	---

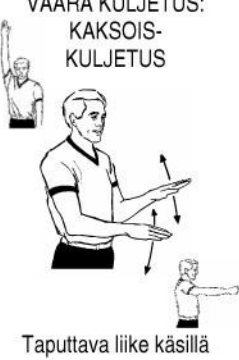


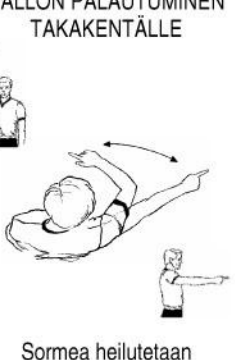
II. PELIKELLON KÄYTTÖ

<p>6 PYSÄYTÄ PELIKELLO / PELI (samalla vihellys) tai EI PELIKELLOA KÄYNTIIN</p>  <p>Avoin käsi ylös ojennettuna</p>	<p>7 PELIKELLO SEIS VIRHEESTÄ (samalla vihellys)</p>  <p>Nyrkki ylös – avokämmen ojentuu tekijän vyötäröä kohden</p>	<p>8 PELIKELLO KÄYNTIIN</p>  <p>Pudota avokämmen terävästi alas</p>	<p>9 24 SEKUNNIN ASETUS</p>  <p>Pyöritä kättä ylhäällä, etusormi ojennettuna</p>
--	---	--	---

III. HALLINNOLLISEET

<p>10 PELAAJAVAIHTO (samalla vihellys)</p>  <p>Käsivarret edessä ristiin</p>	<p>11 PELAAJA KUTSUTAAN KENTÄLLE</p>  <p>Avokämmenellä viitataan itseän päin</p>	<p>12 MYÖNNETTY AIKALISÄ (samalla vihellys)</p>  <p>Etusormi ojentuu avokämmeneen</p>	<p>13 EROTUOMARIEN JA TOIMITSIJOIDEN VÄLINEN KOMMUNIKOINTI</p>  <p>Peukalo ylöspäin</p>	<p>14 NÄKYVÄ LASKEMINEN (viis ja kahdeksan sekuntia)</p>  <p>Sormilla laskien</p>
---	---	--	---	--

IV. RIKKOMUKSET













<p>15 ASKELRIKKOMUS</p>  <p>Pyöritä nyrkkejä</p>	<p>16 VÄÄRÄ KULJETUS: KAKSOIS-KULJETUS</p>  <p>Taputtava liike käsillä</p>	<p>17 VÄÄRÄ KULJETUS: PALLON KANNATUS</p>  <p>Avokämmenen puolipyörytyksiä pelisuunnassa</p>	<p>18 KOLMEN SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Kolme sormea ojennetussa kädessä</p>
<p>19 VIIDEN SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Nosta viisi sormea</p>	<p>20 KAHDEKSAN SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Nosta kahdeksan sormea</p>	<p>21 24 SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Sormet taputtavat olkapäätä</p>	<p>22 PALLON PALAUTUMINEN TAKAKENTÄLLE</p>  <p>Sormea heilutetaan keskirajan molemmin puolin</p>
<p>23 TAHALLINEN POTKU</p>  <p>Osoita etusormella jalkaterää</p>	<p>24 PALLO ULOS KENTÄLTÄ ja/tai PELIN JATKAMISSUUNTA</p>  <p>Vaakasuurassa käsivarressa etusormi pelin jatkamissuuntaan</p>	<p>25 YLÖSHEITTO-TILANNE</p>  <p>Kohotetut peukalat pään yläpuolelle ja sen jälkeen näyttäen vuoro-osoittimen suunnan.</p>	

OSA 2 - VIRHEEN TEKOTAPA

<p>38 SÄÄNTÖJEN VASTAINEN KÄSIEN KÄYTTÖ</p>  <p>Isku käden syrjällä ranteeseen</p>	<p>39 ESTÄMINEN (hyökkääjä tai puolustaja)</p>  <p>Molemmat kädet lanteille</p>	<p>40 KOHTUUTON KYYNÄRPÄÄN KÄYTTÖ</p>  <p>Heiluta kyynärpäätä taaksepäin</p>	<p>41 KIINNIPITÄMINEN</p>  <p>Tartu ranteeseen</p>
<p>42 TYÖNTÄMINEN tai PALLOTTOMAN TÖRMÄYS</p>  <p>Työntö avokäsin</p>	<p>43 PALLOLLISEN TÖRMÄYS</p>  <p>Iske nyrkillä avokämmeneen</p>	<p>44 PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHE</p>  <p>Ojennettu nyrkki kohti pelin jatkamissuuntaa</p>	<p>45 KAKSOISVIRHE</p>  <p>Heiluta nyrkkejä ristiin pään päällä</p>
<p>46 TEKNINEN VIRHE</p>  <p>Muodosta T-kirjain avokämmenin</p>	<p>47 EPÄURHEILIJAMAINEN VIRHE</p>  <p>Tartu virhemerkissä pystykäden ranteeseen</p>	<p>48 PELIKELVOTTOMUUDEN AIHEUTTAVA VIRHE</p>  <p>Molemmat nyrkit ylös kohotettuina</p>	

V. VIRHEEN RAPORTOINTI KIRJURILLE (3 osaa)

OSA 1 - PELAAJANUMEROT

26 Numero 4 	27 Numero 5 	28 Numero 6 	29 Numero 7 
30 Numero 8 	31 Numero 9 	32 Numero 10 	33 Numero 11 
34 Numero 12 	35 Numero 13 	36 Numero 14 	37 Numero 15 

OSA 3 - MYÖNNETTYJEN VAPAAHEITTOJEN MÄÄRÄ

<p>49</p> <p>YKSI VAPAAHEITTO</p>  <p>Kohota yksi sormi</p>	<p>50</p> <p>KAKSI VAPAAHEITTOA</p>  <p>Kohota kaksi sormea</p>	<p>51</p> <p>KOLME VAPAAHEITTOA</p>  <p>Kohota kolme sormea</p>
--	--	---

TAI
- PELIN JATKAMISSUUNTA

<p>52</p>  <p>Osoita vaakakäden etusormella</p>	<p>53</p> <p>PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHEEN JÄLKEEN</p>  <p>Vaakakäden nyrkki Pelin jatkamissuuntaan</p>
--	--

VI. VAPAAHEITTOJEN OSOITTAMINEN (2 osaa)

OSA 1 - KOLMEN SEKUNNIN ALUEELLA



OSA 2 - KOLMEN SEKUNNIN ALUEEN ULKOPUOLELLA



Kuvio 7 Erotuomarien käsimerkit