

KATUKORIS

1. Kenttä & pallo

Koripalloa voidaan pelata missä vain, eikä pelaaminen edellytä täysin viivoitettua kenttää tai virallista pelipalloa.

2. Sarjat

Tytöt kilpa

Tytöt harraste

Pojat kilpa

Pojat harraste

Seka

Harraste – ja sekasarjoissa ei saa pelata koripallolisenssin omaavat pelaajat. Sekasarjassa kentällä tulee olla vähintään yksi tyttö.

3. Joukkueet

Joukkueet koostuvat maksimissaan 5 pelaajasta (kolme pelaajaa kentällä ja 1-2 vaihtopelaajaa). Kolme pelaajaa on joukkueen minimikoko. Pelissä noudatetaan virallisia koripallosääntöjä näissä säännöissä mainituin poikkeuksin.

4. Valmentaja/huoltaja

Joukkueella ei saa olla valmentajaa ottelun aikana. Huoltaja voi seurata ottelua sivusta.

5. Pelikenttä

Pelikentän koko on noin puolet normaalista koripallokentästä. Pääty- ja sivurajat merkitään olosuhteisiin parhaiten soveltuvalla tavalla. Kenttään tulee merkitä myös aloituspiste/-viiva ja vapaaheittoviiva.

6. Tuomarit

Kussakin pelissä on yksi erotuomari.

7. Pelin pituus

Kisajärjestäjä määrää ottelun pituuden. Tämä tehdään ilmoittautumisajan umpeutumisen jälkeen, kun tiedetään, paljonko joukkueita on mukana. Peliajan päättymisen jälkeen enemmän pisteitä tehnyt joukkue voittaa. Tasapisteissä heitetään vapaaheittoja äkkikuolema periaatteella.

8. Pelimääräykset

Aloittava joukkue ratkaistaan kivi-paperi-sakset -pelillä. Peli alkaa aloittavan joukkueen syötöllä aloituspisteestä (vapaaheittoympyrän kaaren takaa, n. 6,5 m korirenkasta). Hyökkäysaika on rajoittamaton. Hyökkäysvuoro vaihtuu jokaisen hyväksytyt pelikorin jälkeen. Peli jatkuu, kun puolustukseen ryhmittynyt joukkue antaa pallon aloituspisteessä olevalle hyökkäävän joukkueen pelaajalle. Kiistapallotilanteissa aloitus annetaan aina puolustavalle joukkueelle. Korista saa aina yhden pisteen. Pelaajavaihdot vapaasti, mutta kuitenkin niin, että vaihtoon menevän tulee olla pois kentältä ennen kuin uusi pelaaja astuu kentälle.

9. Rikkomukset ja virheet

Kolmen sekunnin sääntö ei ole voimassa. Virheistä (pelaajien henkilökohtaiset virheet), rikkomuksista (esim. askelrike, kaksoiskuljetus) ja pallon joutuessa ulos kentältä rikkeen aiheuttaneen joukkueen vastustaja saa aloituksen aloituspisteestä.

10. Järjestys sarjassa

Tasapisteissä joukkueiden paremmuuden määräävät järjestyksessä:

- 1) suurempi koriero (joukkueen tekemien pisteiden ja vastustajien tekeminen pisteiden erotus) keskinäisissä otteluissa
- 2) enemmän tehtyjä pisteitä keskinäisissä otteluissa
- 3) suurempi koriero kaikissa sarjan otteluissa
- 4) enemmän tehtyjä pisteitä kaikissa sarjan otteluissa
- 5) arpa

11. Pistelasku

Voitosta 2 pistettä, häviöstä 1 piste ja luovutuksesta 0 pistettä.