

Hyökkäysaika

Toimitsijoilla tarkoitetaan kaikkia niitä henkilöitä, jotka on sijoitettu toimitsijapöydän taakse. Virallisten pelisääntöjen mukaan toimitsijoita ovat kirjuri, ajanottaja ja 24 sekunnin (heittokellon) valvoja. Keskitymme tässä heittokellon valvojan tehtäviin.

Kun joukkue saa pallonhallinnan kentällä, tulee joukkueen suorittaa heittoyritys 24 sekunnin aikana. Heittokellon valvojan tehtävä on valvoa tämän toteutumista.

Heittokellon valvojan tulee olla ottelupaikalla vähintään 20 minuuttia ennen ottelun alkua.

Heittokellon valvojalla on oltava käytössään heittokello ja hänen on:

- tarkistettava, että se toimii moitteettomasti
- ilmoitettava välittömästi ottelun erotuomareille, jos hän huomaa jotain tavallisuudesta poikkeavaa, joka estää heittokellon normaalin toiminnan
- osattava muuttaa tarvittaessa hyökkäysaikaa niin, ettei se aiheuta turhaa odottelua ottelun aikana
- käytettävä hyökkäysaikakelloa alla olevien sääntöjen mukaisesti.

Heittokello lähtee käyntiin

- kun pallo on pelaajan hallussa
 - aloitusheiton jälkeen tai
 - levypallon seurauksena tai
 - pallonhallinnan vaihtuessa pallon pysyessä kentällä.
- kun sisäänheitossa pallo osuu kentällä olevaan pelaajaan (kumman tahansa joukkueen).

Uusi 24 sekuntia annetaan

- kun puolustavan joukkueen pelaaja saa pallon haltuunsa heiton jälkeen.
- kun heiton jälkeen pallo menee suoraan ulos kentältä ja puolustava joukkue saa sisäänheiton takakentältä.
- kun pallo osuu rautaan (esim. huono syöttö) ja pallonhallinta vaihtuu.
- kun pelaaja riistää pallon vastustajalta pallon pysyessä kentällä.
- kun tuomitaan henkilökohtainen virhe ja peli jatkuu joukkueen takakentältä.
- kun tuomitaan kiistapallo ja vuorohallintanuoli osoittaa, että pallon hallinta vaihtuu ja peli jatkuu joukkueen takakentältä.
- kun pallo jää heitto- tai syöttötilanteessa kiinni koriraudan ja levyn väliin (lodge ball), tuomitaan kiistapallo ja vuorohallintanuoli osoittaa, että pallon hallinta vaihtuu ja peli jatkuu joukkueen takakentältä.

Uusi 14 sekuntia annetaan

- kun pallo osuu rautaan heitto- tai syöttötilanteessa ja hyökkäävän joukkueen pelaaja saa pallon haltuunsa.
- kun pallo osuu rautaan ja menee suoraan ulos kentältä ja hyökkäävä joukkue saa sisäänheiton.
- kun joukkue saa sisäänheiton eli uuden pallonhallinnan etukentältä vastustajan virheen, rikkomuksen tai ylösheitto-tilanteen seurauksena **ja peli jatkuu joukkueen etukentältä.**
 - Esim. puolustajan virhe, kun hyökkäysaika on alle 14 sekuntia.
 - Esim. hyökkääjän virhe.
 - Esim. potku.
 - Esim. kiistapallo ja vuorohallintanuoli osoittaa, että pallon hallinta vaihtuu.
 - Esim. askelrikkomus (tai muu rikkomus).
 - Esim. hyökkäävä joukkue sähläää pallon ulos.
- kun epäurheilijamaisesta tai pelistä erottamiseen johtavasta virheestä (ulosajo) heitettyjen vapaaharjoitusten jälkeen peli jatkuu sisäänheittoviivalta.
- kun pallo jää heitto- tai syöttötilanteessa kiinni koriraudan ja levyn väliin (lodge ball), tuomitaan kiistapallo ja vuorohallintanuoli osoittaa hyökkäävän joukkueen sisäänheittoa.
- kun pelin kahden viimeisen minuutin aikana joukkueella on sisäänheitto takakentällä hyökkäysajan ollessa yli 14 sekuntia, hyökkäävä joukkue ottaa aikalisän, ja valmentaja valitsee sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta.

Heittokello pysyy samassa

- kun pallo menee sivurajasta yli missä tahansa kentällä ja sama joukkue jatkaa (Huom! poikkeuksena aikalisä viimeisen kahden minuutin aikana).
- kun tuomitaan kiistapallo ja vuorohallintanuoli osoittaa, että pallon hallinta pysyy samalla joukkueella.
- kun tuomitaan puolustajan virhe hyökkäävän joukkueen etukentällä, ja hyökkäysaika on 14 sekuntia tai enemmän.
- kun hyökkäävän joukkueen teknisen virheen (yksi vapaaharjoitus) jälkeen jatketaan joukkueen sisäänheitolla.
- kun pelin kahden viimeisen minuutin aikana joukkueella on sisäänheitto takakentällä hyökkäysajan ollessa alle 14 sekuntia, hyökkäävä joukkue ottaa aikalisän ja valmentaja valitsee sisäänheiton etukentän sisäänheittoviivalta.

Heittokellossa ei mitään lukemaa näkyvissä (blank)

- kun joukkueella on tai joukkueelle on tulossa täysi 24 sekuntia
 - ottelu alkaa ylösheitolla keskiympyrässä.
 - ottelu jatkuu erätauon jälkeen sisäänheitolla keskiviivalta.
 - joukkueelle on annettu uusi 24 sekuntia ja peli jatkuu sivu- tai päätyrajalta.
- kun pallo osuu rautaan ja kumpikaan joukkue ei vielä ole saanut palloa haltuunsa.
- kun pelaaja on heittämässä vapaaharjoitusta.