



FIBA

We Are Basketball



تفسیر قوانین رسمی بسکتبال ۲۰۱۸

اعتبار از سی و یکم ژانویه ۲۰۱۹

ویرایش دوم

ترجمه : هانیه شهودست — بهاره سعیدی فر (داوران بین المللی)

تابستان ۹۸

ماده ۵ : بازیکنان – آسیب دیدن	۵
ماده ۷: سرمربی و کمک مربی اول – وظایف و اختیارات	۷
ماده ۸: زمان بازی، نتیجه مساوی و وقت های اضافه	۹
ماده ۹: شروع و پایان یک کوارتر	۱۰
ماده ۱۰: وضعیت توپ	۱۲
ماده ۱۲: جامپ بال و مالکیت تناوبی	۱۳
ماده ۱۳: چگونه با توپ بازی می شود	۱۷
ماده ۱۴: کنترل توپ	۱۸
ماده ۱۵: بازیکن در حال شوت	۱۹
ماده ۱۶: گل، زمانی که به ثمر می رسد و ارزش آن	۲۰
ماده ۱۷: پرتاب به داخل	۲۲
ماده ۱۹/۱۸: زمان استراحت / تعویض	۳۳
ماده ۲۳: بازیکن و توپ خارج از زمین	۳۹
ماده ۲۴: دربیبل کردن	۴۰
ماده ۲۵: تراولینگ (رانینگ)	۴۲
ماده ۲۸: ۸ ثانیه	۴۴
ماده ۲۹/۵۰: ۲۴ ثانیه	۴۷
ماده ۳۰: برگشت توپ به زمین عقب (تخلف نیمه)	۵۸
ماده ۳۱: تداخل توپ در بالای سطح حلقه	۶۳
ماده ۳۳: برخورد: اصول کلی	۶۸
ماده ۳۵: خطای طرفین	۷۰
ماده ۳۶: خطای فنی	۷۲
ماده ۳۷: خطای غیر ورزشی	۸۵
ماده ۳۸: خطای دیسکالیفه	۸۸

- ماده ۳۹: نزاع ۹۰
- ماده ۴۲: وضعیت های ویژه ۹۲
- ماده ۴۴: اشتباهات قابل تصحیح ۹۷
- ماده ۴۶: سرداور-وظایف و اختیارات ۱۰۱

فهرست اشکال:

- شکل یک: زمانیکه گل به ثمر می رسد ۲۱
- شکل دو: توپ در تماس با حلقه ۶۵
- شکل سه: توپ داخل سبد است ۶۶
- شکل چهار: موقعیت بازیکن داخل و خارج از منطقه No-charge ۶۹

تفسیر قوانین داوری بسکتبال مرجعی برای بازیکن ، سرمربی و داور در هر دو رده زنان و مردان می باشد. درک این مطلب ضروری است که قوانین بایستی در عمل مورد استفاده قرار گیرد.

مقدمه :

تفسیرهای ارائه شده در این سند، تفسیرهای فدراسیون جهانی بسکتبال (FIBA) از قوانین داوری بسکتبال ۲۰۱۸ هستند و از سی و یکم ژانویه ۲۰۱۹ اجرا می شوند. تمام تفسیرهایی که از قبل توسط فیبا منتشر شده اند ، توسط این سند لغو می شوند.

قوانین داوری بسکتبال بوسیله هیئت مرکزی فیبا تایید و به طور دوره ای توسط کمیسیون فنی فیبا بازبینی می شوند. قوانین تا حد امکان شفاف و جامع نگه داشته می شوند، اما آنها به جای موقعیت های بازی، اصول و قواعد را بیان می کنند. به هر حال این قوانین نمی توانند محدوده گسترده ای از موارد خاص را که ممکن است در طول بازی رخ دهد، پوشش دهند. هدف این سند تبدیل قواعد و مفاهیم کتاب قوانین به موقعیت های عملی و خاصی است که در طول یک بازی معمولی بسکتبال ممکن است روی دهند.

قوانین رسمی بسکتبال (FIBA) باید به عنوان سند اصلی حاکم بر بسکتبال باقی بمانند. هرچند که داوران باید درباره هر موضوع که به ویژه توسط قوانین بسکتبال و یا تفسیرهای رسمی فیبا پوشش داده نشده است ، قدرت و اختیار تصمیم گیری داشته باشند.

به دلیل انسجام این تفسیرها، تیم A تیم مهاجم و تیم B تیم مدافع می باشد. A-۱، A-۵ و B-۱، B-۵ بازیکن هستند؛ A-۶، A-۱۲ و B-۶، B-۱۲ ذخیره می باشند.

ماده ۵ : بازیکنان – آسیب دیدن

۵-۱ توضیح: اگر بازیکنی آسیب ببیند یا به نظر برسد که آسیب دیده است و به همین دلیل، سرمربی، کمک مربی اول، بازیکن تعویضی، بازیکن ۵ خطا یا سایر افراد همراه تیم وارد زمین بازی شوند، در نظر گرفته می شود که آن بازیکن (آسیب دیده) معالجه شده است، حتی اگر در واقع، درمان انجام نشده باشد.

۵-۲ مثال: به نظر می رسد که بازیکن A از ناحیه مچ پا آسیب دیده و بازی متوقف شده است.

- (الف) پزشک تیم A وارد زمین بازی می شود و مچ پای A را درمان می نماید.
- (ب) پزشک تیم A وارد زمین بازی می شود، اما قبل از آن A بهبود پیدا می کند.
- (ج) سرمربی تیم A به منظور بررسی آسیب دیدگی A وارد زمین بازی می شود.
- (د) کمک مربی اول، بازیکن تعویضی و یا سایر افراد همراه تیم A وارد زمین بازی می شوند، اما A را درمان نمی کنند.
- تفسیر:** در تمامی موارد اینطور در نظر گرفته می شود که A درمان دریافت کرده است و بایستی تعویض شود.

۵-۳ توضیح: اگر طبق نظر پزشک جابجایی بازیکنی که به طور جدی آسیب دیده خطرناک باشد، هیچ محدودیت زمانی برای انتقال آن به بیرون از زمین بازی وجود ندارد.

۵-۴ مثال: بازیکن A به طور جدی آسیب دیده و بازی به مدت ۱۵ دقیقه متوقف شده است، چرا که به نظر پزشک جابجایی بازیکن از زمین بازی می تواند برای او خطرناک باشد.

تفسیر: زمان مناسب برای انتقال بازیکن آسیب دیده بایستی مطابق با نظر پزشک تعیین گردد. بعد از انجام تعویض، بازی باید بدون هیچگونه جریمه ای ادامه پیدا کند.

۵-۵ توضیح: اگر بازیکنی آسیب دیده است یا خونریزی و یا زخمی باز دارد و نمی تواند بلافاصله به بازی ادامه دهد، این بازیکن بایستی (بطور تقریبی در مدت ۱۵ ثانیه) تعویض شود. چنانچه در همان وقت مرده بازی به هر یک از تیمها، تایم استراحت داده شود و بازیکن در طول تایم استراحت بهبود یابد، او می تواند به بازی ادامه دهد. به این شرط که سوت منشی برای تایم استراحت قبل از اینکه داور بازیکن ذخیره را به زمین فراخواند، به صدا درآمده باشد.

۵-۶ مثال: بازیکن A آسیب دیده و بازی متوقف شده است. از آنجایی که A بلافاصله قادر به ادامه بازی نمی باشد، داور در سوت خود می دمد و علامت تعویض را نشان می دهد.

یکی از تیمها درخواست تایم استراحت می کند:

- (الف) قبل از اینکه بازیکن تعویضی (جایگزین) A وارد زمین شود.
- (ب) بعد از اینکه بازیکن تعویضی (جایگزین) A وارد زمین می شود.

در پایان زمان استراحت به نظر می رسد که A بهیود یافته است و درخواست می کند که در بازی بماند.

تفسیر:

الف) اگر A در طول تایم استراحت بهبود یابد، می تواند به بازی ادامه دهد.

ب) با توجه به اینکه بازیکن جایگزین A قبل از این وارد زمین شده است. بنابراین A نمی تواند دوباره وارد زمین شود، تا اینکه یک فاز بازی (همراه با کارکردن وقت بازی) سپری شود.

۵-۷ توضیح: بازیکنانی که توسط سرمربی برای شروع بازی مشخص شده اند یا بازیکنانی که در بین پرتاب های آزاد به دلیل آسیب دیدگی معالجه می گردند ، می توانند تعویض شوند. در چنین مواردی اگر تیم مقابل بخواهد ، می تواند به همان تعداد بازیکنان تعویض شده درخواست تعویض نماید.

۵-۸ مثال: بر روی A خطا شده است و ۲ پرتاب آزاد به A داده می شود. بعد از پرتاب اول داور متوجه می شود که A خونریزی دارد و A جایگزین او می شود و باید پرتاب دوم را انجام دهد. اکنون تیم B درخواست تعویض ۲ بازیکن را می کند.

تفسیر: تیم B مجاز می باشد که فقط یک بازیکن را تعویض کند.

۵-۹ مثال: بر روی بازیکن A خطا شده است و ۲ پرتاب آزاد به A داده می شود. بعد از پرتاب اول داور متوجه می شود که B خونریزی دارد. B جایگزین او می شود. تیم A برای تعویض یک بازیکن درخواست می کند.

تفسیر: تیم A مجاز به تعویض یک بازیکن می باشد.

ماده ۷: سرمربی و کمک مربی اول – وظایف و اختیارات

۷-۱ توضیح: حداقل ۴۰ دقیقه قبل از شروع بازی مطابق برنامه، هر سرمربی و یا نماینده آن باید فهرست اسامی بازیکنانی که مجاز به بازی کردن می باشند و شماره متناظر با آنها و همچنین نام کاپیتان، سرمربی و کمک مربی اول تیم را به منشی تحویل دهد.

سرمربی مسئول است که از تطابق شماره های فهرست فوق با شماره های روی پیراهن بازیکنان مطمئن شود و هر سرمربی حداقل ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی مطابق برنامه باید اسامی بازیکنان و شماره های متناظر با آنها و همچنین اسامی سرمربی و کمک مربی اول و کاپیتان را تأیید و جدول را امضاء نماید.

۷-۲ مثال: تیم A فهرست اسامی بازیکنان خود را در زمان مقرر به منشی تحویل می دهد. شماره های دو نفر از بازیکنان با شماره هایی که روی پیراهن آنهاست مطابقت ندارد و یا اینکه اسم یکی از بازیکنان از جدول حذف شده است. این موضوع کشف می شود:

(الف) قبل از شروع بازی

(ب) بعد از شروع بازی

تفسیر: (الف) شماره های اشتباه اصلاح می شوند و یا اسم بازیکن بدون اعمال هیچگونه جریمه ای، به جدول اضافه می شود.

(ب) داور، بازی را در یک زمان مناسب متوقف می کند بطوریکه هیچ کدام از تیمها در وضعیت نامناسب قرار نگیرند. شماره های اشتباه بدون اعمال هیچگونه جریمه ای اصلاح می شوند. هرچند که اسم بازیکن نمی تواند به جدول اضافه شود.

۷-۳ توضیح: حداقل ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی طبق برنامه، هر سرمربی باید ۵ نفر شروع کننده بازی را مشخص نمایند. منشی باید قبل از شروع بازی بررسی کند و اگر اشتباهی در مورد این ۵ بازیکن وجود داشته باشد، نزدیکترین داور را در اولین فرصت مناسب مطلع نماید. اگر این اشتباه قبل از شروع بازی کشف شود، ۵ نفر شروع کننده بایستی اصلاح شود و چنانچه بعد از شروع بازی کشف شود، از اشتباه صرف نظر می شود.

۷-۴ مثال: مشخص می شود که یکی از بازیکنان داخل زمین جزء ۵ نفر بازیکن تعیین شده برای شروع بازی نمی باشد. این موضوع اتفاق می افتد:

(الف) قبل از شروع بازی

(ب) بعد از شروع بازی

تفسیر: (الف) بازیکن مورد نظر باید بدون هیچگونه جریمه ای با یکی از ۵ بازیکن مشخص شده برای شروع بازی جایگزین شود.

(ب) از اشتباه باید صرف نظر شود و بازی بدون هیچ جریمه ای ادامه پیدا کند.

۷-۵ مثال: سرمربی از منشی می خواهد که برای ۵ نفر بازیکن شروع کننده اش ، علامت "X" کوچک را در برگه امتیازات وارد کند.

تفسیر: سرمربی باید شخصاً ۵ نفر بازیکن شروع کننده بازی را با گذاشتن علامت "X" کوچک کنار شماره بازیکن و در ستون مربوط به بازیکن داخل زمین در برگه امتیازات مشخص نماید.

ماده ۸: زمان بازی، امتیاز مساوی و وقت های اضافه

۸-۱ توضیح: زمان اینتروال شروع می شود:

- ۲۰ دقیقه قبل از شروع بازی مطابق برنامه.
- هنگامی که بوق ساعت بازی به نشانه پایان کوارتر یا وقت اضافه به صدا در می آید.
- هنگام استفاده از سیستم بازبینی فوری در انتهای یک کوارتر یا وقت اضافه، بعد از اینکه سرداور تصمیم نهایی را اعلام کرد.

۸-۲ مثال: بازیکن A۱ در حال اقدام به شوت می باشد که همزمان با به صدا درآمدن بوق ساعت بازی به نشانه پایان کوارتر، بر روی او خطا می شود. ۲ پرتاب آزاد به او داده می شود.

تفسیر: پرتاب های آزاد بلافاصله باید اجرا شود. وقت نگهدار باید بعد از اجرای پرتاب های آزاد به منظور اندازه گیری زمان اینتروال ساعت را به کار ببندد.

۸-۳ مثال: بازیکن A۱ در حال اقدام به شوت می باشد که همزمان با به صدا درآمدن بوق ساعت بازی به نشانه پایان کوارتر، بر روی او خطا می شود. داوران مطمئن نیستند که ۲ یا ۳ پرتاب آزاد باید به A۱ بدهند. بنابراین تصمیم می گیرند تا از سیستم بازبینی فوری استفاده کنند.

تفسیر: بعد از اینکه تصمیم داوران اعلام شد و ۲ یا ۳ پرتاب آزاد اجرا گردید، وقت نگهدار باید به منظور اندازه گیری زمان اینتروال ساعت را به کار ببندد.

ماده ۹: شروع و پایان یک کوارتر، وقت اضافه یا بازی

۹-۱ توضیح: بازی نباید شروع شود، مگر اینکه هر کدام از تیمها حداقل ۵ بازیکن آماده در زمین برای بازی (که مجاز به بازی کردن می باشند) در اختیار داشته باشند. چنانچه در زمان شروع بازی تعداد بازیکنان در زمین کمتر از ۵ نفر باشد، داوران باید نسبت به هرگونه شرایط غیر قابل پیش بینی که بتواند تأخیر را توجیه کند حساس باشند. اگر توضیح منطقی برای تأخیر داده شود نباید خطای فنی اعلام شود. چنانچه توضیح منطقی داده نشود، باید یک خطای فنی برای سرمربی به عنوان B1 ثبت شود و یا واگذار شدن نتیجه بازی به تیم مقابل (باخت فنی جریمه) به محض ورود سایر بازیکنان اعلام گردد.

۹-۲ مثال: تیم B در زمان برنامه ریزی شده برای شروع مسابقه، کمتر از ۵ بازیکن آماده برای بازی در زمین دارد. نماینده تیم B:

(الف) برای تأخیر بازیکنان تیم خود می تواند توضیح منطقی و قابل قبولی بدهد.

(ب) برای تأخیر بازیکنان تیمش نمی تواند توضیح منطقی و قابل قبولی ارائه دهد.

تفسیر: شروع بازی بایستی حداکثر برای مدت ۱۵ دقیقه به تأخیر بیافتد. اگر بازیکنان غایب قبل از پایان ۱۵ دقیقه به زمین بازی رسیده و آماده بازی باشند،

(الف) بازی باید بدون اعمال هیچ جریمه ای شروع شود.

(ب) یک خطای فنی به سرمربی تیم B داده می شود و به عنوان B1 (نیمکت نشینان) در برگه منشی ثبت می گردد. یکی از ۵ بازیکن شروع کننده تیم A باید یک پرتاب آزاد را بدون ریباند انجام دهد. بازی با جامپ بال شروع خواهد شد.

در هر دو حالت اگر بازیکنان غایب قبل از پایان ۱۵ دقیقه به زمین مسابقه نرسند (آماده بازی نباشند)، بازی می تواند با باخت فنی به تیم A واگذار گردد و نتیجه بازی باید ۲۰ بر صفر ثبت گردد. سرداور می بایست این موضوع را در پشت برگه منشی به کمیته برگزاری مسابقات اعلام نماید.

۹-۳ مثال: در شروع نیمه دوم، تیم A به دلیل آسیب دیدگی، اخراج بازیکنان و.... نمی تواند ۵ بازیکن که مجاز به بازی باشند را در زمین داشته باشد.

تفسیر: محدودیت حضور حداقل ۵ بازیکن، فقط در مورد شروع بازی کاربرد دارد، تیم A می تواند با کمتر از ۵ بازیکن به بازی ادامه دهد.

۹-۴ مثال: بازیکن A نزدیک به انتهای بازی مرتکب پنجمین خطای شخصی می شود و بازی را ترک می کند. تیم A با ۴ بازیکن به بازی ادامه می دهد، چرا که بازیکن تعویضی ندارد. در حالی که تیم B با ۱۵ امتیاز از تیم A جلو می باشد، در یک بازی جوانمردانه نمایشی سرمربی تیم B می خواهد که یکی از بازیکنان تیمش را از زمین بیرون بیاورد، به این منظور که بازی را با ۴ بازیکن ادامه دهد.

تفسیر: درخواست سرمربی تیم B برای بازی با کمتر از ۵ بازیکن بایستی رد شود. تا زمانیکه تیمی بازیکن تعویضی به تعداد کافی دارد، ۵ بازیکن باید در زمین بازی حضور داشته باشند.

۹-۵ توضیح : قانون شماره ۹ سبدي را که تیم باید از آن دفاع و به آن حمله کند، مشخص می نماید. اگر هر دو تیم در آغاز یکی از کوارترها با سر درگمی (سهوی و غیر عمد) به سبدهای اشتباه حمله یا از سبدهای اشتباه دفاع کنند، این وضعیت باید به محض کشف آن اصلاح گردد، بدون اینکه هیچ کدام از تیمها را در وضعیت نامناسبی قرار دهد. هرگونه امتیاز کسب شده، زمان سپری شده، خطاهای گرفته شده و غیره قبل از توقف بازی معتبر و قابل قبول خواهد بود.

۹-۶ مثال: بعد از شروع بازی داوران متوجه می شوند که هر دو تیم در جهت اشتباه بازی می کنند.

تفسیر: بازی باید در اولین فرصت ممکن متوقف شود بدون اینکه هیچ یک از تیمها در وضعیت نامناسبی قرار گیرند. تیمها باید سبدها را عوض کنند و بازی در زمین مقابل طبق نزدیکترین مکانی که متوقف شده بود، ادامه پیدا کند.

۹-۷ توضیح : بازی باید با جامپ بال در دایره مرکزی آغاز شود.

۹-۸ مثال: در اینتروال تایم قبل از شروع بازی، A، با یک خطای فنی جریمه می شود. قبل از شروع بازی سرمربی تیم B، بازیکن B را برای اجرای پرتاب آزاد مشخص می کند. بازیکن B جزء ۵ نفر شروع کننده بازی نمی باشد.

تفسیر: یکی از ۵ نفر بازیکن شروع کننده تیم B، باید پرتاب آزاد بدون ریباند را انجام دهد. قبل از شروع بازی، تعویض نمی تواند انجام شود. بازی باید با جامپ بال آغاز گردد.

۹-۹ مثال: در اینتروال تایم قبل از شروع بازی، یکی از بازیکنان تیم A مرتکب خطای غیر ورزشی بر روی بازیکن تیم B می شود.

تفسیر: قبل از شروع بازی آن بازیکن تیم B می تواند، ۲ پرتاب آزاد را انجام دهد. اگر آن بازیکن جزء ۵ نفر شروع کننده بازی باشد، باید در زمین بازی باقی بماند.

اگر آن بازیکن جزء ۵ نفر شروع کننده بازی نباشد، نباید در زمین بازی بماند و یکی از ۵ نفر شروع کننده باید جایگزین او شود. بازی باید با جامپ بال آغاز گردد.

ماده ۱۰: وضعیت توپ

۱۰-۱ توضیح: هنگامی که یک بازیکن از تیم مدافع بر روی هر یک از بازیکنان تیم حریف که یکی از آنها اقدام به شوت کرده، مرتکب خطا شود و آن بازیکن شوت خود را با یک حرکت پیوسته که پیش از وقوع خطا شروع شده بود، تمام کند، توپ نمی میرد و اگر گل شود، پذیرفته می شود. این توضیح زمانی که هر بازیکن، سرمربی، کمک مربی اول، بازیکن ۵ خطا یا همراهان تیم مدافع با خطای فنی جریمه شوند، نیز کاربرد دارد.

۱۰-۲ مثال: بازیکن A اقدام به شوت کرده است که B بر روی A مرتکب خطا می شود. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. A شوت خود را با یک حرکت پیوسته که قبل از خطای B شروع کرده بود، تمام می کند.

تفسیر: اگر توپ وارد سبد شود، گل باید قبول شود. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A و از نزدیکترین جایی که برای خطا متوقف شده بود ادامه می یابد.

۱۰-۳ مثال: بازیکن A اقدام به شوت کرده است که B بر روی A مرتکب خطا می شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. A شوت خود را با یک حرکت پیوسته که قبل از خطای B شروع کرده بود، تمام می کند.

تفسیر: اگر توپ وارد سبد شود، گل باید قبول شود. A باید ۲ پرتاب آزاد را انجام دهد. بازی همانند آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه می یابد.

۱۰-۴ مثال: بازیکن A اقدام به شوت کرده است که خطای A بر روی B اعلام می شود. A شوت خود را با یک حرکت پیوسته که قبل از خطای A شروع کرده بود، تمام می کند.

تفسیر: زمانی که A مرتکب خطا می شود، توپ می میرد. اگر توپ وارد سبد شود، گل قبول نخواهد شد. صرف نظر از تعداد خطاهای تیم A در این کوارتر، بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B و از نزدیکترین جایی که برای خطا متوقف شده بود ادامه می یابد.

ماده ۱۲: جامپ بال و مالکیت تناوبی

۱۲-۱ توضیح: تیمی که بعد از جامپ بال شروع بازی کنترل توپ زنده را در داخل زمین بدست نمی آورد، در جامپ بال بعدی توپ برای پرتاب به داخل از نزدیکترین نقطه وقوع جامپ بال به آن تیم واگذار می شود.

۱۲-۲ مثال: سرداور توپ را برای اجرای جامپ بال ابتدای بازی به بالا پرتاب می کند. بلافاصله بعد از لمس قانونی توپ توسط جامپ بال کننده A:

الف) یک وضعیت توپ مشترک (Held ball) بین B و A اعلام می شود.

ب) یک خطای طرفین بین B و A اعلام می شود.

تفسیر: تا زمانی که کنترل توپ زنده در داخل زمین مشخص نشده است، داوران نمی توانند از فلش مالکیت تناوبی استفاده نمایند. سرداور باید یک جامپ بال دیگر در دایره مرکزی زمین بین B و A اجرا کند. هر مقدار زمانی که پس از لمس قانونی توپ و قبل از اعلام توپ مشترک یا خطای طرفین، از ساعت بازی سپری شده است، باید به همان صورت باقی بماند.

۱۲-۳ مثال: سرداور توپ را در جامپ بال ابتدای بازی به بالا پرتاب می کند. بلافاصله بعد از لمس قانونی توپ توسط بازیکن جامپ بال کننده A:

الف) توپ مستقیم به خارج از زمین می رود.

ب) قبل از اینکه توپ با زمین برخورد کند یا یکی از بازیکنان غیر جامپ بال زننده را لمس کند، بازیکن A، توپ را می گیرد.

تفسیر: در هر دو حالت به دلیل تخلف A، توپ برای پرتاب به داخل به تیم B واگذار می شود. اگر پرتاب به داخل از زمین عقب تیم B انجام شود، ۲۴ ثانیه و چنانچه از زمین جلو اجرا شود ۱۴ ثانیه زمان دارد. بعد از پرتاب به داخل تیمی که کنترل توپ زنده را در زمین بازی بدست نیاورد، اولین مالکیت تناوبی در نزدیکترین محل به وقوع جامپ بال بعدی به آن تیم داده خواهد داشت.

۱۲-۴ مثال: تیم B با توجه به قانون مالکیت تناوبی پرتاب به داخل را در اختیار خواهد داشت. یکی از داوران و یا منشی مرتکب اشتباه شده و توپ را در اختیار تیم A برای پرتاب به داخل قرار می دهند.

تفسیر: به محض اینکه توپ بازیکنی را لمس کند و یا بطور قانونی توسط بازیکنی لمس شود، اشتباه دیگر قابل اصلاح نمی باشد. به هر حال تیم B فرصت پرتاب مالکیت تناوبی خود را با توجه به اشتباه از دست نخواهد داد و مالکیت تناوبی بعدی را در اختیار خواهد داشت.

۱۲-۵ مثال: همزمان با بوق پایان بازی در کوارتر اول B، بر روی A، مرتکب خطا می شود و خطای غیر ورزشی اعلام می گردد. با توجه به مالکیت تناوبی، تیم A شروع کننده کوارتر دوم می باشد.

تفسیر: A باید بدون حضور هیچ بازیکنی در منطقه ریباند، ۲ پرتاب آزاد را انجام دهد و از ساعت بازی هیچ زمانی هم باقی نمانده است. بعد از ۲ دقیقه زمان اینتروال، بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل و در زمین

جلو و با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه ادامه پیدا کند. تیم A حق استفاده از مالکیت تناوبی در موقعیت جامپ بال بعدی را از دست نخواهند داد.

۱۲-۶مثال: بلافاصله بعد از اینکه بوق پایان بازی در کوارتر سوم به صدا در می آید ، B بر روی A مرتکب خطای غیر ورزشی می شود. تیم A حق استفاده از مالکیت تناوبی را برای شروع کوارتر چهارم در اختیار دارد.

تفسیر: A باید ۲ پرتاب آزاد را بدون ریباند و قبل از شروع کوارتر چهارم انجام دهد. کوارتر چهارم با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو و با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه شروع می شود. تیم A حق استفاده از مالکیت تناوبی در موقعیت جامپ بال بعدی را از دست نخواهد داد.

۱۲-۷مثال: A در حالیکه توپ در دستش می باشد، به هوا می پرد و B به صورت قانونی او را بلاک می کند. هر دو بازیکن در حالیکه یک یا دو دست خود را محکم بر روی توپ گذاشته اند، به زمین فرود می آیند .

تفسیر: وضعیت توپ مشترک (Held ball) باید اعلام شود.

۱۲-۸مثال: A و B در هوا هستند و دست هایشان محکم بر روی توپ می باشد. بعد از برگشت به زمین A با یک پا بر روی خط اوت فرود می آید.

تفسیر: وضعیت توپ مشترک (Held ball) باید اعلام شود.

۱۲-۹مثال: A با توپ از زمین جلویی می پرد و B به صورت قانونی او را بلاک می کند. هر دو بازیکن در حالیکه یک یا دو دست خود را محکم بر روی توپ گذاشته اند به زمین فرود می آیند ، یک پای A در زمین عقب می باشد.

تفسیر: بایستی وضعیت توپ مشترک (Held ball) اعلام شود.

۱۲-۱۰مثال: سرداور توپ را برای اجرای جامپ بال شروع بازی به هوا پرتاب می کند. قبل از اینکه توپ به نقطه اوجش برسد ، توسط A بازیکن جامپ بال زننده لمس می شود.

تفسیر: A مرتکب تخلف شده است. به تیم B یک پرتاب به داخل در زمین جلو و نزدیک به خط مرکزی و محل وقوع تخلف داده می شود . تیم B ، ۱۴ ثانیه زمان برای شوت در اختیار دارد.

۱۲-۱۱مثال: سرداور توپ را برای اجرای جامپ بال شروع بازی به هوا پرتاب می کند. قبل از اینکه توپ به صورت قانونی زده شود ، A بازیکن غیر جامپ بال زننده از زمین عقب وارد دایره مرکزی می شود.

تفسیر: A مرتکب تخلف شده است. به تیم B یک پرتاب به داخل در زمین جلو و نزدیک به خط مرکزی و محل وقوع تخلف داده می شود . تیم B ، ۱۴ ثانیه زمان در اختیار دارد.

۱۲-۱۲مثال: سرداور توپ را برای اجرای جامپ بال شروع بازی به هوا پرتاب می کند. قبل از اینکه توپ به صورت قانونی زده شود ، A بازیکن غیر جامپ بال زننده از زمین جلو وارد دایره مرکزی می شود.

تفسیر: A مرتکب تخلف شده است. به تیم B یک پرتاب به داخل در زمین عقب و نزدیک به خط مرکزی و محل وقوع تخلف داده می شود . تیم B ، ۲۴ ثانیه زمان در اختیار دارد.

۱۲-۱۳ توضیح: هر زمان که توپ زنده (به غیر از مابین پرتابهای آزاد و جریمه خطایی که مالکیت توپ بخشی از آن می باشد) بین حلقه و تخته گیر کند، وضعیت جامپ بال بوجود آمده و از مالکیت تناوبی استفاده می شود. اگر در نتیجه مالکیت تناوبی پرتاب به داخل به تیم مهاجم داده شود، دستگاه ۲۴ ثانیه به ۱۴ ثانیه ریست می شود و اگر پرتاب به داخل به تیم حریف واگذار شود، یک ۲۴ ثانیه جدید داده می شود.

۱۲-۱۴ مثال: در نتیجه اقدام به شوت توسط A، توپ بین حلقه و تخته گیر می کند.

الف (تیم A

ب) تیم B، طبق مالکیت تناوبی پرتاب به داخل را باید انجام دهد.

تفسیر: بعد از پرتاب به داخل از خط انتهایی

الف (تیم A، ۱۴ ثانیه زمان

ب (تیم B، ۲۴ ثانیه زمان در اختیار خواهد داشت.

۱۲-۱۵ مثال: توپ در نتیجه اقدام به شوت توسط A، در هوا می باشد که زمان ۲۴ ثانیه تمام می شود و بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید و سپس توپ بین حلقه و تخته گیر می کند. تیم A مالکیت توپ را طبق مالکیت تناوبی در اختیار دارد.

تفسیر: بعد از پرتاب به داخل از خط انتهایی تیم A فقط ۱۴ ثانیه زمان در اختیار دارد.

۱۲-۱۶ مثال: خطای غیر ورزشی B بر روی A، که اقدام به شوت ۲ امتیازی کرده است، اعلام می شود. در آخرین پرتاب آزاد:

الف) توپ بین حلقه و تخته گیر می کند.

ب) A در حالیکه توپ را برای شوت رها می کند، پای او خط پرتاب آزاد را لمس می کند.

ج) توپ به حلقه نمی رسد.

تفسیر: در همه موارد پرتاب آزاد ناموفق در نظر گرفته می شود و بازی بایستی با پرتاب به داخل توسط تیم A در زمین جلو، از محل خط پرتاب به داخل و با ۱۴ ثانیه ادامه داده شود.

۱۲-۱۷ مثال: بعد از پرتاب به داخل A، برای شروع کوارتر دوم و از امتداد خط مرکزی، توپ در زمین جلو تیم A بین تخته و حلقه گیر می کند. داور اعلام جامپ بال می کند.

تفسیر: جهت فلش مالکیت تناوبی باید فوراً برای تیم B تغییر کند. بازی باید توسط تیم B با پرتاب به داخل از خط انتهایی نزدیک به تخته و با یک ۲۴ ثانیه جدید ادامه پیدا کند.

۱۲-۱۸ مثال: مالکیت تناوبی برای تیم A می باشد. در اینتروال تایم بعد از کوارتر اول، B، مرتکب خطای غیر ورزشی بر روی A می شود. A، ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می دهد. بازی در کوارتر دوم با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A ادامه می یابد. جهت فلش مالکیت تناوبی برای تیم A بدون تغییر می ماند. بعد از پرتاب به داخل توپ در زمین جلو تیم A، بین تخته و حلقه گیر می کند. داور اعلام جامپ بال می کند.

تفسیر: با توجه به مالکیت تناوبی بازی باید توسط تیم A با پرتاب به داخل از خط انتهایی در زمین جلو، به استثنای پشت تخته و با ۱۴ ثانیه ادامه پیدا کند. به محض اینکه پرتاب به داخل انجام شد جهت فلش مالکیت تناوبی باید تغییر کند.

۱۲-۱۹ توضیح: زمانی که یک بازیکن یا بیشتر از هر دو تیم، یک یا دو دست خود را محکم بر روی توپ بگذارند و هیچ کدام نتوانند کنترل توپ را بدون خشونت بدست آورند، یک وضعیت توپ مشترک اتفاق می افتد.

۱۲-۲۰ مثال: A، توپ را در اختیار دارد و به قصد کسب امتیاز به سمت حلقه حرکت می کند. در این لحظه B، دست خود را محکم بر روی توپ قرار می دهد و سپس A، قدم های بیشتری نسبت به آنچه قانون تراولینگ مجاز اعلام کرده است، بر می دارد.

تفسیر: بایستی توپ مشترک (Held ball) اعلام گردد.

۱۲-۲۱ توضیح: چنانچه تیمی که پرتاب به داخل در نتیجه مالکیت تناوبی در اختیار داشته باشد و مرتکب تخلف شود، مالکیت تناوبی را از دست خواهد داد.

۱۲-۲۲ مثال: ساعت بازی ۴:۱۷ مانده به پایان بازی در کوارتر سوم را نشان می دهد. در پرتاب به داخل در نتیجه مالکیت تناوبی:

الف) A، بازیکن پرتاب کننده به داخل در حالیکه هنوز توپ را در دست (دستانش) دارد به داخل زمین قدم می گذارد.

ب) A، قبل از اینکه توپ برای پرتاب به داخل رها شود، خط اوت را قطع می کند و توپ را دریافت می کند.

ج) A، بازیکن پرتاب کننده به داخل، مرتکب تخلف ۵ ثانیه می شود.

تفسیر: در تمامی موارد بالا، تیم پرتاب کننده به داخل مرتکب تخلف شده است. توپ برای پرتاب به داخل از محل اصلی وقوع تخلف به تیم حریف داده می شود و باید جهت فلش مالکیت تناوبی باید بلافاصله معکوس شود.

ماده ۱۳: چگونه با توپ بازی می شود

۱۳-۱ توضیح: قرار دادن توپ بین پاها ، به منظور گول زدن در پاس تخلف می باشد.

۱۳-۲ مثال: A در بیلش را تمام می کند. قبل از اینکه توپ را پاس بدهد به منظور گول زدن آن را بین پاهایش قرار می دهد.

تفسیر: این حرکت تخلف می باشد.

ماده ۱۴: کنترل توپ

۱۴-توضیح: کنترل تیمی زمانی شروع می شود که یک بازیکن از آن تیم کنترل توپ زنده را با نگه داشتن و یا دریبل کردن، در اختیار داشته باشد یا توپ زنده برای پرتاب به داخل یا پرتاب آزاد در دستانش قرار گرفته باشد.

۱۴-۲مثال: صرف نظر از اینکه زمان بازی متوقف باشد یا خیر، به قضاوت داور بازیکن به طور عمدی در گرفتن توپ تأخیر ایجاد می کند.

تفسیر: زمانی که داور توپ را در نزدیکترین نقطه به پرتاب از اوت و یا خط پرتاب آزاد بر روی زمین قرار دهد، توپ زنده می شود.

۱۴-۳مثال: تیم A کنترل توپ را برای مدت ۱۵ ثانیه در اختیار دارد، A تلاش می کند توپ را به A پاس دهد، توپ به سمت خط اوت می رود. B تلاش می کند تا توپ را بگیرد و از زمین بازی به بالای خط اوت می پرد. در حالیکه B هنوز در هواست:

الف) با یک دست یا دو دست به توپ ضربه می زند،

ب) توپ را با هر دو دست گرفته یا توپ در یک دستش قرار می گیرد،

و توپ به زمین بازی بر می گردد، جایی که A توپ را می گیرد.

تفسیر:

الف) تیم A کنترل توپ را همچنان در اختیار دارد. ۲۴ ثانیه باید ادامه پیدا کند.

ب) تیم B کنترل توپ را به دست آورده است. ۲۴ ثانیه جدید باید به تیم A داده شود.

ماده ۱۵: بازیکن در حال شوت

۱۵- توضیح: وقتی بازیکنی که در حال شوت می باشد و بعد از اینکه بر روی او خطا شد، توپ را به هم تیمی خود پاس می دهد آن بازیکن دیگر در حال شوت در نظر گرفته نمی شود.

۱۵-۲ مثال: در طی اقدام به شوت A توپ را در هر دو دستش دارد که توسط B بر روی او خطا می شود. بعد از خطا، A توپ را به A پاس می دهد.

تفسیر: A دیگر به عنوان بازیکن در حال شوت در نظر گرفته نمی شود.

ماده ۱۶: گل، زمانی که به ثمر می رسد و ارزش آن

۱۶-۱ توضیح: ارزش گل به واسطه جایی از زمین بازی که شوت از آنجا رها شده است، مشخص می شود. گلی که از منطقه ۲ امتیازی رها شده، ۲ امتیاز و گلی که از منطقه ۳ امتیازی رها شده است، ۳ امتیاز به حساب می آید. گل زمانی به تیم حمله کننده اعطاء می شود، که توپ وارد حلقه حریف شده باشد.

۱۶-۲ مثال: A توپ را برای شوت از منطقه ۳ امتیازی رها می کند. توپ در قوس صعودی توسط یک بازیکن که در منطقه ۲ امتیازی تیم A قرار دارد، به طور قانونی لمس می گردد. سپس توپ وارد سبد می شود.

تفسیر: به دلیل اینکه A شوت را از منطقه ۳ امتیازی رها کرده است، به تیم A بایستی ۳ امتیاز داده شود.

۱۶-۳ مثال: A توپ را برای شوت از منطقه ۲ امتیازی رها می کند. توپ در قوس صعودی توسط B که از منطقه ۳ امتیازی تیم A پریده است، به طور قانونی لمس می گردد. توپ وارد سبد می شود.

تفسیر: به تیم A بایستی ۲ امتیاز داده شود، چرا که A شوت را از منطقه ۲ امتیازی رها کرده است.

۱۶-۴ توضیح: اگر توپ وارد سبد شود، ارزش گل بواسطه جایی تعیین می شود:

الف) که توپ مستقیم از آنجا وارد سبد شده یا

ب) در نتیجه پاس، قبل از ورود به سبد توسط هر بازیکنی لمس شده یا زمین را لمس می کند.

۱۶-۵ مثال: A توپ را از منطقه ۳ امتیازی پاس می دهد و توپ مستقیم وارد سبد می شود.

تفسیر: از آنجائیکه A توپ را از منطقه ۳ امتیازی پاس داده است، به تیم A بایستی ۳ امتیاز داده شود.

۱۶-۶ مثال: A توپ را از منطقه ۳ امتیازی پاس می دهد و توپ قبل از ورود به سبد، توسط هر بازیکنی لمس می شود یا زمین را لمس می کند.

الف) در منطقه ۲ امتیازی تیم A، یا

ب) در منطقه ۳ امتیازی تیم A،

تفسیر: در هر دو حالت به تیم A بایستی ۲ امتیاز داده شود، چرا که توپ مستقیم وارد سبد نشده است.

۱۶-۷ توضیح: در موقعیت پرتاب به داخل یا ریاند بعد از آخرین پرتاب آزاد، بین لمس توپ توسط یکی از بازیکنان داخل زمین و رها شدن توپ از دست آن بازیکن برای شوت همیشه یک فاصله زمانی وجود دارد. این مسئله بویژه در نزدیکی پایان کوارتر یا وقت اضافه از اهمیت زیادی برخوردار است. بایستی حداقل زمان برای انجام چنین شوتی قبل از اتمام زمان بازی وجود داشته باشد. اگر ۰،۳ ثانیه بر روی ساعت بازی یا دستگاه ۲۴ ثانیه نشان داده می شود، این وظیفه داوران می باشد که تعیین نمایند توپ از دست بازیکن شوت کننده قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی (یا دستگاه ۲۴ ثانیه) برای خاتمه کوارتر یا وقت اضافه رها شده است. اما اگر ۰،۲ یا ۰،۱ ثانیه بر روی ساعت بازی یا دستگاه ۲۴ ثانیه نشان داده می شود، تنها نوع گل قابل قبول توسط بازیکنی که در هوا می باشد، والیبال زدن یا دانک (اسپک) مستقیم توپ می باشد.

۱۶-۸ مثال: به تیم A پرتاب به داخل داده می شود:

الف (سه دهم ثانیه

ب (دو دهم یا یک دهم ثانیه

بر روی ساعت بازی یا دستگاه ۲۴ ثانیه نشان داده می شود.

تفسیر: (الف) اگر اقدام به شوت انجام شود و بوق ساعت بازی یا دستگاه ۲۴ ثانیه برای خاتمه کوارتر یا وقت اضافه در حین شوت به صدا در آید، وظیفه داوران می باشد که تشخیص دهند که توپ قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی یا دستگاه ۲۴ ثانیه برای خاتمه کوارتر یا وقت اضافه رها شده است .

(ب) گل تنها در صورتی پذیرفته می شود که بعد از پاس به داخل، زمانی که توپ در هوا می باشد به آن به شکل والیبالی به سمت سبد ضربه زده شود و یا مستقیم دانک شده باشد.

۱۶-۹ توضیح: گل زمانی به ثمر می رسد که توپ زنده از بالا وارد سبد شود و در آن باقی بماند یا از آن به طور کامل رد شود. زمانیکه:

(الف) تیم مدافع در هر زمان از بازی بعد از به ثمر رسیدن گل درخواست تایم استراحت کند.

(ب) ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا وقت اضافه نشان می دهد. همانطور که در شکل نشان داده می شود ساعت بازی به محض اینکه توپ از سبد عبور کرد، باید متوقف شود.



شکل ۱: زمانیکه گل به ثمر می رسد.

۱۶-۱۰ مثال: در شروع کوارتر دوم، در حالیکه تیم A از حلقه خود دفاع می کند، B اشتباهی به سمت سبد خود دریبل کرده و توپ را وارد سبد می کند.

تفسیر: باید ۲ امتیاز به کاپیتان داخل زمین تیم A داده شود.

۱۶-۱۱ مثال: A اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ درون سبد می باشد ولی هنوز کامل از آن عبور نکرده است، B توپ را لمس می کند.

تفسیر: این تخلف تداخل می باشد. گل ۲ یا ۳ امتیازی باید پذیرفته شود.

ماده ۱۷: پرتاب به داخل

۱۷-۱ توضیح: قبل از اینکه بازیکن پرتاب کننده توپ را برای پرتاب به داخل رها کند، ممکن است که حرکت پرتاب به داخل باعث شود تا دست (دستهای) بازیکن همراه با توپ از بالای خط اوت عبور کند. در چنین وضعیت هایی، وظیفه بازیکن مدافع این است که از تداخل در پرتاب به وسیله لمس توپ زمانی که توپ هنوز در دست پرتاب کننده می باشد، اجتناب نماید.

۱۷-۲ مثال: ساعت بازی ۴:۳۷ به پایان کوارتر سوم را نشان می دهد، توپ برای پرتاب به داخل به بازیکن A داده می شود.

الف) در حالیکه A توپ را در اختیار دارد، دست های او از بالای خط اوت عبور می کند. طوریکه توپ در فضای داخل زمین می باشد. B بدون هیچگونه برخورد فیزیکی با A توپ را از دست او می گیرد و یا توپ را از دستش بیرون می زند.

ب) B به منظور توقف پاس A به A در زمین بازی، دستهایش را بالای خط اوت به سمت A حرکت می دهد.

تفسیر: در هر دو مورد، B در پرتاب به داخل باعث تداخل شده و به موجب آن در ادامه بازی تأخیر ایجاد کرده است. داور باید تخلف را اعلام نماید و همچنین یک اخطار به B داده شود و به سرمربی تیم B منتقل گردد. همچنین این اخطار باید برای همه بازیکنان تیم B در ادامه بازی اعمال شود. هرگونه تکرار عمل مشابه توسط هر کدام از بازیکنان تیم B می تواند منجر به خطای فنی گردد.

۱۷-۳ توضیح: در اجرای پرتاب به داخل، زمانیکه ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا وقت اضافه نشان می دهد، بازیکنان تیم مدافع نباید به منظور ایجاد تداخل در پرتاب به داخل قسمتی از بدن خود را بالای خط اوت قرار دهند.

۱۷-۴ مثال: ساعت بازی ۵۴ ثانیه به پایان کوارتر چهارم را نشان می دهد، تیم A یک پرتاب به داخل در اختیار دارد. داور قبل از اینکه توپ را در اختیار پرتاب کننده قرار دهد، علامت اخطار را برای جلوگیری از تداخل نشان می دهد. سپس قبل از اینکه پرتاب به داخل وارد زمین شود، B دستهای خود را بالای خط اوت به سمت A حرکت می دهد.

تفسیر: B باید با یک خطای فنی جریمه شود.

۱۷-۵ توضیح: در پرتاب به داخل، پرتاب کننده باید توپ را به هم تیمی خود در داخل زمین پاس دهد (نه اینکه توپ را دست به دست دهد).

۱۷-۶ مثال: A پرتاب کننده به داخل توپ را به A که در داخل زمین می باشد، دست به دست می دهد.

تفسیر: A مرتکب تخلف در پرتاب به داخل شده است. برای اینکه پرتاب به داخل قانونی باشد، توپ می بایست از دست A رها شود. توپ برای پرتاب به داخل از همان نقطه پرتاب اولیه به تیم B واگذار می گردد.

۱۷-۷ توضیح: در حین پرتاب به داخل، دیگر بازیکنان نباید قبل از عبور توپ از روی خط اوت، هیچ کدام از اعضای بدنشان را بر روی خط اوت قرار دهند.

۱۷-۸ مثال: A توپ را برای پرتاب به داخل از داور دریافت کرده است، که

الف) توپ را بر روی زمین قرار می‌دهد و سپس A توپ را می‌گیرد.

ب) توپ را با A در بیرون از زمین دست به دست می‌کند.

تفسیر: در هر دو مورد A مرتکب تخلف شده است. چون قبل از اینکه توپ به داخل پرتاب شود و از روی خط اوت عبور کند، بدنش بر روی خط اوت قرار گرفته است.

۱۷-۹ مثال: بعد از به ثمر رسیدن گل و یا آخرین پرتاب آزاد موفق توسط تیم A، تایم استراحت به تیم B داده می‌شود. بعد از تایم استراحت B، توپ را برای پرتاب به داخل در پشت خط انتهایی از داور دریافت می‌کند. سپس B:

الف) توپ را بر روی زمین قرار می‌دهد و بعد از آن B توپ را می‌گیرد.

ب) توپ را با B در بیرون از زمین دست به دست می‌کند.

تفسیر: در هر دو مورد بازی قانونی انجام شده است. تنها محدودیت موجود برای تیم B که پرتاب به داخل را در اختیار دارد، این است که باید توپ در عرض ۵ ثانیه به داخل زمین پاس داده شود.

۱۷-۱۰ توضیح: زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا وقت اضافه نشان می‌دهد، اگر به تیمی که توپ را برای پرتاب به داخل در زمین عقب در اختیار دارد، تایم استراحت داده شود، بعد از پایان تایم استراحت سرمربی این حق را دارد که تصمیم بگیرد تا پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو یا در زمین عقب انجام می‌شود.

بعد از اینکه سرمربی تیم تصمیم خود را اعلام کرد، این تصمیم نهایی است و قابل تغییر نمی‌باشد. چنانچه در همان زمان که ساعت بازی متوقف است تایم های استراحت دیگری داده شود، درخواست های بعدی هر دو تیم باعث تغییر تصمیم اولیه نخواهد شد.

بعد از پایان تایم استراحت که به دنبال خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه یا وضعیت نزاع گرفته شده است، بازی باید از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه داده شود.

۱۷-۱۱ مثال: ۳۵ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم، A در حال دریبل کردن توپ در زمین عقب خود می‌باشد و بازیکن تیم B با ضربه زدن به توپ باعث بیرون رفتن آن از امتداد خط پرتاب آزاد می‌شود. تایم استراحت به تیم A داده می‌شود.

تفسیر: بلافاصله پس از پایان تایم استراحت، سرداور باید از سرمربی تیم A سوال کند که تصمیم دارد پرتاب به داخل از کجا اجرا شود. سرمربی باید زمین جلو یا عقب را با صدای بلند و به زبان انگلیسی بیان کند و همزمان با دست نیز نشان دهد که پرتاب به داخل از کجا اجرا شود. تصمیم سرمربی تیم A نهایی و غیر قابل برگشت می‌باشد. سرداور می‌بایست تصمیم سرمربی تیم A را به اطلاع سرمربی تیم B برساند.

بازی هنگامی با پرتاب به داخل ادامه می‌یابد که موقعیت بازیکنان هر دو تیم در زمین بازی به صورت واضح نشان دهد که آنها متوجه شده اند، بازی از کجا ادامه پیدا می‌کند.

۱۷-۱۲ مثال: ۴۴ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم و در حالیکه ۱۷ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، A در حال دربیبل کردن توپ در زمین عقب خود می باشد و بازیکن تیم B با ضربه زدن به توپ باعث بیرون رفتن آن از امتداد خط پرتاب آزاد می شود. بعد از آن به :

(الف) تیم B تایم استراحت داده می شود.

(ب) تیم A تایم استراحت داده می شود.

(ج) ابتدا تیم B و بلافاصله بعد از آن به تیم A تایم استراحت داده می شود. (و یا برعکس).

تفسیر: در حالت (الف) تیم A باید بازی را با پرتاب به داخل در زمین عقب و از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه دهد. تیم A ۱۷ ثانیه از ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

در حالت (ب) و (ج) اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین جلو تیمش انجام شود. بازی با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل ادامه می یابد و تیم A، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین عقب تیمش انجام شود، تیم A، ۱۷ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد.

۱۷-۱۳ مثال: ۵۷ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم، ۲ پرتاب آزاد توسط A انجام می شود. هنگام انجام پرتاب دوم، A در حال شوت خط پرتاب آزاد را لمس می کند و تخلف اعلام می شود. تیم B درخواست تایم استراحت می کند.

تفسیر: بعد از تایم استراحت، اگر سرمربی تیم B تصمیم بگیرد :

(الف) که پرتاب به داخل در زمین جلو انجام شود. بازی با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می یابد و تیم B، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

(ب) که پرتاب به داخل در زمین عقب انجام شود، تیم B یک ۲۴ ثانیه جدید در اختیار دارد.

۱۷-۱۴ مثال: ۲۶ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم، A توپ را به مدت ۶ ثانیه در زمین عقب دربیبل کرده است و:

(الف) B توپ را به بیرون از زمین می زند.

(ب) B سومین خطای تیمی B را در این کوارتر انجام می دهد.

تیم A تایم استراحت می گیرد.

تفسیر: بعد از تایم استراحت :

اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین جلو تیمش انجام شود. در هر دو مورد تیم A، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین عقب تیمش انجام شود، تیم A،

الف (۱۸ ثانیه

ب (۲۴ ثانیه ، زمان دارد.

۱۷-۱۵ مثال: ۱:۲۴ مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم ، A توپ را در زمین جلو دربیبل می کند. B توپ را به زمین عقب تیم A می زند و یکی از بازیکنان تیم A دوباره شروع به دربیبل می کند سپس B در زمین عقب تیم A توپ را به بیرون می زند:

الف (۶ ثانیه

ب (۱۷ ثانیه

از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. تیم A تایم استراحت می گیرد.

تفسیر: اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین جلو تیمش انجام شود. تیم A ،

الف (۶ ثانیه

ب (۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد.

اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین عقب تیمش انجام شود ، تیم A ،

الف (۶ ثانیه

ب (۱۷ ثانیه ، زمان دارد.

۱۷-۱۶ مثال: زمانیکه ساعت بازی ۴۸ ثانیه به پایان کوارتر چهارم را نشان می دهد، A توپ را در زمین جلو دربیبل می کند. B توپ را به زمین عقب تیم A می زند و یکی از بازیکنان تیم A دوباره شروع به دربیبل می کند سپس B سومین خطای تیمی B را در این کوارتر و در زمین عقب تیم A مرتکب می شود:

الف (۶ ثانیه

ب (۱۷ ثانیه

از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. به تیم A تایم استراحت داده می شود.

تفسیر: بعد از تایم استراحت:

اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین جلو تیمش انجام شود. در هر دو مورد تیم A ، ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد.

اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین عقب تیمش انجام شود ، در هر دو مورد به تیم A یک ۲۴ ثانیه جدید داده می شود.

۱۷-۱۷ مثال: ساعت بازی ۱:۳۲ را در کوارتر چهارم نشان می دهد. تیم A کنترل توپ را برای ۵ ثانیه در زمین عقب در اختیار دارد، که A و B به علت درگیری با یکدیگر دیسکالیفه می شوند. قبل از اجرای پرتاب به داخل، تیم A درخواست تایم استراحت می کند.

تفسیر: جرایم دیسکالیفه با یکدیگر حذف می شوند. بازی باید با پرتاب به داخل از زمین عقب تیم A ادامه پیدا کند. به دنبال تایم استراحت، اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین جلو تیمش انجام شود تیم A، ۱۴ ثانیه و اگر بخواهد که پرتاب به داخل در زمین عقب تیمش اجرا گردد، تیم A، ۱۹ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد.

۱۷-۱۸ مثال: در حالیکه ساعت بازی ۱:۲۹ را در کوارتر چهارم و دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۹ ثانیه را نشان می دهد، تیم A کنترل توپ را در زمین جلو در اختیار دارد. A و B به علت ورود به زمین در یک موقعیت نزاع دیسکالیفه می شوند. تیم A درخواست تایم استراحت می کند.

تفسیر: جرایم خطاهای دیسکالیفه با یکدیگر لغو می شوند. پس از تایم استراحت، بازی با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A و با ۱۹ ثانیه از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

۱۷-۱۹ مثال: ساعت بازی ۱:۱۸ را در کوارتر چهارم نشان می دهد. A یک پرتاب به داخل در زمین عقب در اختیار دارد. در این زمان تیم A درخواست تایم استراحت می کند. بعد از تایم استراحت سرمربی تیم A می خواهد که پرتاب به داخل در زمین جلو تیمش انجام شود. قبل از اجرای پرتاب به داخل سرمربی تیم B درخواست تایم استراحت می کند.

تفسیر: تصمیم اولیه سرمربی تیم A مبنی بر اجرای پرتاب به داخل در زمین جلو تیمش نمی تواند تغییر کند. اگر سرمربی تیم A در همان زمان که بازی متوقف است به دنبال تایم استراحت اول، دومین تایم استراحت را درخواست کند، آن تصمیم اولیه همچنان باید اجرا شود.

۱۷-۲۰ توضیح: در شروع همه کوارترها به جزء کوارتر اول و وقت های اضافه پرتاب به داخل باید از امتداد خط مرکزی و روبروی میز منشی انجام شود. پرتاب کننده باید هر دو پای خود را در هر دو طرف خط مرکزی قرار دهد. اگر پرتاب کننده مرتکب تخلف شود، توپ برای پرتاب به داخل از امتداد خط مرکزی به تیم مقابل داده می شود.

اگر در زمین بازی، تخلفی بر روی خط مرکزی اتفاق بیفتد، پرتاب به داخل باید در زمین جلو و نزدیک به خط مرکزی انجام شود.

۱۷-۲۱ مثال: در شروع کوارتر دوم A، پرتاب کننده به داخل از امتداد خط مرکزی مرتکب تخلف می شود.

تفسیر: توپ برای پرتاب به داخل از محل اولیه پرتاب به تیم B داده می شود. در این موقعیت بازیکن پرتاب کننده می تواند توپ را به هم تیمی خود به زمین جلو یا عقب پاس دهد و تیم ۲۴ ثانیه زمان دارد.

۱۷-۲۲ مثال: A در پرتاب به داخل در شروع کوارتر سوم از امتداد خط مرکزی توپ را به A پاس می دهد و سپس توپ بعد از لمس توسط A به خارج از زمین می رود.

الف) در زمین جلو تیم A.

ب) در زمین عقب تیم A.

تفسیر: بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از نزدیکترین جایی که به اوت رفته ادامه یابد.

الف) زمین عقب تیم B با ۲۴ ثانیه ،

ب) زمین جلو تیم B با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه .

۱۷-۲۳ مثال: در پرتاب به داخل برای شروع کوارتر دوم از امتداد خط مرکزی ، پای A قبل از رها کردن توپ توسط او زمین بازی را لمس می کند.

تفسیر: بازی باید با پرتاب به داخل از محل اولیه پرتاب (امتداد خط مرکزی) و با زمان ۱۰ دقیقه توسط تیم B ادامه داده شود. جهت فلش مالکیت تناوبی برای تیم B تغییر می کند.

۱۷-۲۴ مثال: تخطی های زیر ممکن است در خط مرکزی اتفاق بیافتد:

الف) توپ توسط A به اوت می رود.

ب) A مرتکب خطای حمله شود.

ج) A مرتکب تخلف تراولینگ می شود.

تفسیر: در همه موارد باید به تیم B پرتاب داخل در زمین جلو و نزدیک خط مرکزی با ۱۴ ثانیه داده شود.

۱۷-۲۵ توضیح: به دنبال خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه، بازی باید با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلویی تیم ادامه یابد.

۱۷-۲۶ مثال: در اینتروال تایم بین کوارتر اول و دوم خطای غیرورزشی A بر روی B اعلام می شود.

تفسیر: قبل از شروع کوارتر دوم، B باید ۲ پرتاب آزاد را بدون ریباند انجام دهد . بازی با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم B دنبال می شود. تیم B تنها ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد. جهت فلش مالکیت تناوبی نباید تغییر کند.

۱۷-۲۷ توضیح: در پرتاب توپ به داخل ممکن است که وضعیت های زیر رخ دهد:

الف) توپ به سمت بالای سبد پاس داده شود و یکی از بازیکنان تیمها دست خود را از زیر وارد سبد نماید و توپ را لمس کند.

ب) توپ بین حلقه و تخته گیر کند.

ج) توپ عمداً به طرف حلقه پرتاب شود تا باعث ریست شدن (reset) دستگاه ۲۴ ثانیه شود.

۱۷-۲۸ مثال: A در پرتاب به داخل توپ را به سمت بالای سبد پاس می دهد و یکی از بازیکنان تیمها دست خود را از زیر وارد سبد کرده و توپ را لمس می نماید.

تفسیر: این حرکت تخلف می باشد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم مقابل از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه پیدا کند. در این مورد اگر تیم مدافع مرتکب تخلف شده باشد، هیچ امتیازی به تیم مهاجم داده نمی شود، زیرا توپ از منطقه داخل زمین بازی پرتاب نشده است.

۱۷-۲۹ مثال: A در پرتاب به داخل توپ را به سمت حلقه تیم B پاس می دهد و توپ بین حلقه و تخته گیر می کند.

تفسیر: این یک وضعیت جامپ بال می باشد. بازی باید با توجه به فلش مالکیت تناوبی ادامه پیدا کند.

- اگر تیم A پرتاب به داخل را در اختیار داشته باشد، بازی با پرتاب به داخل از خط انتهایی زمین جلو تیم A و نزدیک به تخته ادامه می یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید به ۱۴ ریست شود.
- اگر تیم B پرتاب به داخل را در اختیار داشته باشد، بازی با پرتاب به داخل از خط انتهایی زمین عقب تیم B و نزدیک به تخته ادامه می یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید به ۲۴ ریست شود.

۱۷-۳۰ مثال: در حالیکه ۵ ثانیه از زمان ۲۴ ثانیه باقی مانده است، A در پرتاب به داخل توپ را به سمت حلقه تیم B پاس می دهد و توپ به حلقه برخورد می کند.

تفسیر: با توجه به اینکه زمان بازی شروع به کار نکرده است، مسئول دستگاه ۲۴ ثانیه نباید آن را ریست کند. ساعت بازی و دستگاه ۲۴ ثانیه باید همزمان شروع به کار کنند. اگر تیم A کنترل توپ را بدست آورد، دستگاه ۲۴ ثانیه به ۱۴ ریست می شود. اگر تیم B کنترل توپ را بدست آورد، دستگاه ۲۴ ثانیه به ۲۴ ریست می شود.

۱۷-۳۱ توضیح: بعد از اینکه توپ برای پرتاب به داخل در اختیار بازیکن پرتاب کننده قرار گرفت، او نمی تواند تویی را که به داخل پرتاب و به زمین برخورد کرده، قبل از اینکه بازیکنان را لمس کند یا توسط دیگر بازیکنان داخل زمین لمس شود، لمس کند.

۱۷-۳۲ مثال: A توپ را به داخل زمین پرتاب می کند و توپ:

(الف) زمین بازی را لمس می کند،

(ب) منطقه اوت را لمس می کند،

و دوباره A توپ را در اختیار می گیرد.

تفسیر:

(الف) A مرتکب تخلف اوت شده است. زمانیکه توپ از دست A، بازیکن پرتاب کننده رها می شود و زمین بازی را لمس می کند، A نباید قبل از اینکه توپ بازیکنان را لمس کند (یا توسط دیگر بازیکنان داخل زمین لمس شود) توپ را مجدد لمس کند.

(ب) اگر A در فاصله بین پرتاب توپ و گرفتن دوباره آن بیشتر از یک متر جابجا نشده باشد، حرکتش قانونی است و شمارش ۵ ثانیه باید ادامه پیدا کند.

۱۷-۳۳ توضیح: بازیکنی که پرتاب به داخل را انجام می دهد بعد از اینکه توپ برای پرتاب از دستش رها شد، نباید باعث شود توپ زمین خارج را لمس کند.

۱۷-۳۴ مثال: A توپ را در پرتاب به داخل :

(الف) از زمین جلو

(ب) از زمین عقب

به A پاس می دهد، اما توپ بدون برخورد با هیچ بازیکنی به خارج از زمین بازی می رود.

تفسیر: A مرتکب تخلف شده است. بازی باید توسط تیم B با پرتاب به داخل از محل اولیه پرتاب ، ادامه پیدا کند.

(الف) در زمین عقب با ۲۴ ثانیه

(ب) در زمین جلو با ۱۴ ثانیه

۱۷-۳۵ مثال: A توپ را در پرتاب به داخل به A پاس می دهد. A توپ را دریافت می کند ،اما یک پایش خط اوت را لمس می کند.

تفسیر: A مرتکب تخلف شده است. بازی باید توسط تیم B با پرتاب به داخل از نزدیکترین جایی که A خط اوت را لمس کرده است، ادامه پیدا کند.

۱۷-۳۶ مثال: A توپ را برای پرتاب به داخل از خط طولی در اختیار دارد:

(الف) در زمین عقب و نزدیک به خط مرکزی ، مجاز است که توپ را به هر جایی از زمین بازی پاس دهد.

(ب) در زمین جلو و نزدیک به خط مرکزی، مجاز است که توپ را فقط به زمین جلویی خود پاس دهد.

(ج) در شروع کوارتر دوم ،در امتداد خط مرکزی رو بروی میز منشی، مجاز است که توپ را به هر جایی از زمین بازی پاس دهد.

بعد از این که توپ در اختیارش قرار گرفت با یک گام معمولی به طرفین حرکت می کند، بنابراین موقعیتش با توجه به زمین جلو یا عقب تغییر می کند.

تفسیر: در تمامی موارد A می تواند مطابق آنچه که در موقعیت اولیه اش مجاز است ،توپ را یا به زمین عقب و یا به زمین جلو پاس دهد.

۱۷-۳۷ توضیح: به دنبال گل و یا آخرین پرتاب آزاد موفق،بازیکنی که پرتاب به داخل را از خط انتهایی انجام می دهد، می تواند به طرفین و عقب حرکت کند یا توپ بین بازیکنان همان تیم و در پشت خط انتهایی پاس داده شود ،اما نباید بیشتر از ۵ ثانیه زمان ببرد.این مورد همچنین زمانیکه تخلف مدافع اعلام شده و پرتاب باید تکرار شود ، کاربرد دارد.

۱۷-۳۸ مثال: بعد از آخرین پرتاب آزاد موفق A در کوارتر دوم ، B توپ را برای پرتاب به داخل از خط انتهایی در اختیار دارد.A دستش را بالای خط اوت قرار می دهد و قبل از اینکه توپ از روی خط اوت بگذرد، در پرتاب به داخل تداخل ایجاد می کند.داور تخلف را اعلام می کند.

تفسیر: پرتاب به داخل بایستی تکرار شود. B، هنوز این حق را دارد قبل از اینکه توپ را رها کند در امتداد خط انتهایی حرکت کند یا توپ را به هم تیمی خود پاس دهد.

۱۷-۳۹ توضیح: به دنبال پرتاب آزاد در نتیجه خطای فنی، بازی باید با پرتاب به داخل از نزدیکترین جایی که توپ در هنگام اعلام خطای فنی قرار داشت ادامه یابد. مگر اینکه یک موقعیت جامپ بال یا قبل از شروع کوارتر اول باشد.

اگر خطای فنی تیم مدافع اعلام شود، چنانچه پرتاب به داخل در زمین عقب تیم مهاجم اجرا گردد به تیم مهاجم ۲۴ ثانیه و اگر پرتاب به داخل در زمین جلو تیم مهاجم اجرا شود، دستگاه ۲۴ ثانیه به شرح زیر ریست می شود:

- اگر دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۴ ثانیه یا بیشتر را نمایش دهد، نباید ریست شود و با همان زمان ادامه می یابد.
- اگر دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان دهد، دستگاه به ۱۴ ثانیه ریست می شود.

اگر خطای فنی تیم مهاجم اعلام شود، صرف نظر از اینکه بازی با پرتاب به داخل در زمین جلو یا عقب ادامه می یابد،

تیم مهاجم همان مقدار از زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار خواهد داشت.

اگر زمانی که بازی متوقف است، تایم استراحت و خطای فنی اعلام شود، ابتدا باید تایم استراحت اجرا و به دنبال آن جریمه خطای فنی انجام شود.

به دنبال پرتاب (پرتاب های) آزاد در نتیجه خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه، بازی با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو و با ۱۴ ثانیه ادامه می یابد.

۱۷-۴۰ مثال: در کوارتر دوم در حالیکه A در زمین

الف (عقب)

ب (جلو)

دریبل می زند و A مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم B یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می دهد. در هر دو مورد، بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین جایی که خطای فنی اعلام شده بود و با همان مقدار زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

۱۷-۴۱ مثال: در کوارتر دوم در حالیکه A در زمین

الف (عقب)

ب (جلو)

دریبل می زند و B مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم A یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین جایی که خطای فنی اعلام شده بود، ادامه یابد:

الف) در زمین عقب با یک ۲۴ ثانیه جدید .

ب) در زمین جلو اگر دستگاه ۲۴ ثانیه ، ۱۴ ثانیه یا بیشتر را نمایش دهد ، نباید ریست شود و با همان زمان ادامه می یابد. اگر دستگاه ۲۴ ثانیه ، ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان دهد ، دستگاه به ۱۴ ثانیه ریست می شود.

۱۷-۴۲ مثال: ۱:۴۷ از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، A در زمین جلو دربیبل می زند و مرتکب خطای فنی می شود. تیم A درخواست تایم استراحت می کند.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم B یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین جایی که خطای فنی اعلام شده بود و با همان مقدار زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

۱۷-۴۳ توضیح: زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا هر یک از وقت های اضافه نشان می دهد، چنانچه تیم مهاجم مرتکب خطای فنی شود و به آن تایم استراحت داد شود، اگر پرتاب به داخل در زمین عقب اجرا گردد، تیم مهاجم باید همان مقدار زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه را داشته باشد. اگر پرتاب به داخل در زمین جلو اجرا شود، دستگاه ۲۴ ثانیه به شرح زیر ریست می شود:

- اگر دستگاه ۲۴ ثانیه ، ۱۴ ثانیه یا بیشتر را نمایش دهد ، باید به ۱۴ ثانیه ریست شود.
- اگر دستگاه ۲۴ ثانیه ، ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان دهد ، نباید ریست شود و با همان مقدار باید ادامه یابد.

۱۷-۴۴ مثال: ۱:۴۷ از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، A در زمین عقب دربیبل می زند و خطای فنی او اعلام می شود. تیم A درخواست تایم استراحت می کند.

تفسیر: در انتهای تایم استراحت سرمربی تیم A باید به سرداور محل پرتاب به داخل (زمین جلو یا عقب) را اطلاع دهد. پس از پایان تایم استراحت ، یکی از بازیکنان تیم B یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A و بر اساس تصمیم سرمربی این تیم ادامه می یابد.

اگر سرمربی تیم A تصمیم گرفته باشد که بازی با پرتاب به داخل در زمین جلو و از محل خط پرتاب به داخل دنبال شود ، تیم A ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه و اگر دستگاه ۲۴ ثانیه ، ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان دهد، همان زمان ادامه می یابد.

چنانچه سرمربی تیم A تصمیم گرفته باشد که بازی با پرتاب به داخل در زمین عقب دنبال شود، همان زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

۱۷-۴۵ مثال: ۱:۴۷ از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، A در زمین عقب دربیبل می زند و مرتکب خطای فنی می شود. یکی از بازیکنان تیم B یک پرتاب آزاد انجام می دهد. تیم A درخواست تایم استراحت می کند.

تفسیر: در انتهای تایم استراحت سرمربی تیم A باید به سرداور محل پرتاب به داخل (زمین جلو یا عقب) را اطلاع دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A و بر اساس تصمیم سرمربی این تیم ادامه می یابد.

اگر سرمربی تیم A تصمیم گرفته باشد که بازی با پرتاب به داخل در زمین جلو و از محل خط پرتاب به داخل دنبال شود ، تیم A ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه و اگر دستگاه ۲۴ ثانیه ، ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان دهد، همان زمان ادامه می یابد.

چنانچه سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که بازی با پرتاب به داخل در زمین عقب دنبال شود، همان زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

۱۷-۴۶ مثال: ۱:۴۷ از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، A در زمین عقب دریبل می کند و B توپ را به اوت می زند. تیم A درخواست تایم استراحت می کند. بلافاصله خطای فنی A اعلام می شود.

تفسیر: در انتهای تایم استراحت سرمربی تیم A باید به سرداور محل پرتاب به داخل (زمین جلو یا عقب) را اطلاع دهد. پس از پایان تایم استراحت، یکی از بازیکنان تیم B یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A و بر اساس تصمیم سرمربی این تیم ادامه می یابد.

اگر سرمربی تیم A تصمیم گرفته باشد که بازی با پرتاب به داخل در زمین جلو و از محل خط پرتاب به داخل دنبال شود، تیم A ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه و اگر دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان دهد، همان زمان ادامه می یابد.

چنانچه سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که بازی با پرتاب به داخل در زمین عقب دنبال شود، همان زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

ماده ۱۹/۱۸: زمان استراحت / تعویض

۱۹/۱۸-۱ توضیح: زمان (تایم) استراحت نمی تواند قبل از شروع و یا بعد از پایان زمان بازی در یک کوارتر یا وقت اضافه اجرا شود. تعویض نمی تواند قبل از شروع زمان بازی در کوارتر اول و یا بعد از پایان زمان بازی انجام شود. هر تعویضی در زمان های اینتروال بازی بین کوارترها و وقت های اضافه می تواند انجام شود.

۱۹/۱۸-۲ مثال: بعد از اینکه توپ از دست سرداور در جامپ بال ابتدای بازی رها شد و قبل از اینکه به طور قانونی به آن ضربه زده شود، بازیکن جامپ بال زننده A۲ مرتکب تخلف شده و به تیم B یک پرتاب به داخل داده می شود. در این لحظه یکی از سرمربیان دو تیم درخواست تایم استراحت یا تعویض می نماید.

تفسیر: در حقیقت با اینکه بازی شروع شده است ولی زمان استراحت یا تعویض نباید داده شود، چرا که ساعت بازی هنوز شروع به کار نکرده است.

۱۹/۱۸-۳ مثال: همزمان با به صدا درآمدن بوق پایان یک کوارتر یا وقت اضافه، خطای شخصی B۱ بر روی A۱ اعلام می شود و ۲ پرتاب آزاد به A۱ داده می شود. یکی از تیم ها درخواست:

الف) زمان استراحت می کند.

ب) تعویض می کند.

تفسیر: الف) تایم استراحت نمی تواند اجرا شود. زیرا زمان بازی برای یک کوارتر یا وقت اضافه تمام شده است.

ب) تعویض فقط بعد از اتمام ۲ پرتاب آزاد و قبل از اینکه اینتروال تایم برای کوارتر یا وقت اضافه بعدی شروع شود، می تواند اجرا گردد.

۱۹/۱۸-۴ توضیح: اگر زمانی که توپ برای شوت در هوا می باشد، بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درآید، این تخلف نخواهد بود و ساعت بازی نیز متوقف نمی شود. اگر توپ وارد سبد شود در این زمان، تحت شرایط خاصی، فرصت تعویض و تایم استراحت برای هر دو تیم بوجود می آید.

۱۹/۱۸-۵ مثال: توپ برای شوت در هوا می باشد که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید و سپس توپ وارد سبد می شود. در این لحظه یکی از تیم ها یا هر دو تیم، درخواست:

الف) تایم استراحت می کند.

ب) تعویض می کند.

تفسیر: الف) این تنها یک فرصت تایم استراحت برای تیمی می باشد که گل خورده است. اگر تیمی که گل خورده است تایم استراحت بگیرد، تیم حریف نیز می تواند درخواست تایم استراحت کند و همچنین اگر هر دو تیم درخواست تعویض نمایند، می توانند تعویض انجام دهند.

ب) این تنها یک فرصت تعویض برای تیمی که گل خورده می باشد، آن هم زمانیکه ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا وقت های اضافه نشان می دهد. اگر تیمی که گل خورده است درخواست تعویض نماید، تیم حریف نیز می تواند چنین درخواستی داشته باشد و همچنین اگر هر دو تیم بخواهند، می توانند تایم استراحت بگیرند.

۱۹/۱۸-۶ توضیح: اگر بعد از اینکه توپ برای اولین پرتاب آزاد در اختیار پرتاب کننده قرار گرفت، درخواست تایم استراحت یا تعویض (با هر بازیکنی، شامل پرتاب کننده پرتاب آزاد) صورت گیرد، تایم استراحت و یا تعویض باید به هر کدام از تیم ها داده شود اگر:

الف) آخرین پرتاب آزاد وارد سبد شود، یا

ب) آخرین پرتاب آزاد با پرتاب به داخل همراه باشد، یا

ج) به هر دلیل موجهی که توپ باید بعد از آخرین پرتاب آزاد مرده باقی بماند.

۱۹/۱۸-۷ مثال: بازیکن A، ۲ پرتاب آزاد در اختیار دارد. تیم A یا تیم B درخواست تایم استراحت یا تعویض می نماید:

الف) قبل از اینکه توپ برای پرتاب آزاد در اختیار پرتاب کننده، A قرار گیرد.

ب) بعد از اینکه پرتاب اول انجام شد.

ج) بعد از انجام پرتاب دوم که وارد سبد شده، اما قبل از اینکه توپ در اختیار یکی از بازیکنان تیم B که می خواهد پرتاب به داخل را انجام دهد، قرار گیرد.

د) بعد از انجام پرتاب دوم موفق، اما بعد از اینکه توپ در اختیار یکی از بازیکنان تیم B که می خواهد پرتاب به داخل را انجام دهد، قرار گرفت.

تفسیر: الف) تعویض یا تایم استراحت بلافاصله قبل از انجام پرتاب آزاد اول داده می شود.

ب) تعویض یا تایم استراحت حتی بعد از پرتاب اول موفق داده نمی شود.

ج) تعویض یا تایم استراحت بلافاصله قبل از پرتاب به داخل انجام خواهد شد.

د) تعویض یا تایم استراحت انجام نخواهد شد.

۱۹/۱۸-۸ مثال: A، ۲ پرتاب آزاد در اختیار دارد. بعد از انجام پرتاب اول تیم A یا تیم B درخواست تعویض یا تایم استراحت می نماید. در آخرین پرتاب آزاد:

الف) توپ از روی حلقه ریباند می شود و بازی ادامه پیدا می کند.

ب) توپ وارد سبد می شود.

ج) توپ حلقه را لمس نمی کند یا وارد سبد نمی شود.

د) پای A در زمان پرتاب، خط پرتاب آزاد را لمس کرده و تخلف اعلام می شود.

هـ) قبل از اینکه توپ از دست A رها شود، B وارد منطقه محدوده می شود. تخلف B اعلام می شود و توپ A وارد سبد نمی شود.

تفسیر: الف) تایم استراحت یا تعویض انجام نخواهد شد.

(ب)، (ج)، (د) تایم استراحت یا تعویض بلافاصله انجام خواهد شد.

هـ) باید پرتاب آزاد جایگزین (به علت تخلف) توسط A اقدام و اگر توپ وارد سبد شود، بلافاصله تایم استراحت یا تعویض اجرا خواهد شد.

۱۹/۱۸-۹ توضیح: اگر به دنبال درخواست تایم استراحت، یکی از تیم ها مرتکب خطا شود، تایم استراحت شروع نخواهد شد تا اینکه ارتباط داور با منشی در رابطه با خطا کامل شود. در مواردی که این خطا پنجمین خطای بازیکن باشد، این ارتباط شامل تعویض بازیکن فوق نیز خواهد بود. به محض انجام تعویض، تایم استراحت با سوت داور و نشان دادن علامت آن آغاز خواهد شد.

۱۹/۱۸-۱۰ مثال: سرمربی تیم A در جریان بازی درخواست تایم استراحت می نماید، سپس B پنجمین خطای خود را انجام می دهد.

تفسیر: تا قبل از اینکه ارتباط داور با منشی در رابطه با خطای فوق و وارد شدن بازیکن جایگزین B به زمین کامل نشود، تایم استراحت آغاز نخواهد شد.

۱۹/۱۸-۱۱ مثال: سرمربی تیم A در جریان بازی درخواست تایم استراحت می نماید. سپس یکی از بازیکنان (از هر تیمی) مرتکب خطا می شود.

تفسیر: چنانچه تیم ها بدانند که درخواست تایم استراحت شده است مجازند که به سمت نیمکت خودشان بروند، حتی اگر زمان (تایم) استراحت به طور رسمی آغاز نشده باشد.

۱۹/۱۸-۱۲ توضیح: قوانین ۱۸ و ۱۹، شروع و خاتمه فرصت تایم استراحت یا تعویض را تعیین می کنند. تیمهای درخواست کننده تایم استراحت و تعویض باید از این محدودیت ها آگاهی داشته باشند. به عبارت دیگر تایم استراحت و تعویض نباید فوراً واگذار شود.

هنگامیکه بعد از اولین یا قبل از آخرین پرتاب آزاد از یک سری پرتاب های آزاد، خطای فنی اعلام شود. بلافاصله بایستی یک پرتاب آزاد بدون ریباند بابت جریمه خطای فنی اجرا گردد. قبل و بعد از اجرای پرتاب آزاد خطای فنی نباید تایم استراحت یا تعویض به هیچ یک از تیم ها واگذار شود.

۱۹/۱۸-۱۳ مثال: فرصت تایم استراحت و تعویض تمام شده است که ذخیره A، به سمت میز منشی می دود و با صدای بلند درخواست تعویض می کند. منشی تحت تاثیر قرار می گیرد و واکنش نشان می دهد و به اشتباه علامت خود را به صدا درمی آورد. داور در سوت خود می دمد و بازی را متوقف می کند.

تفسیر: در نتیجه توقف بازی توسط داور، توپ می میرد و ساعت بازی متوقف می شود، بر اساس آنچه که معمول است این فرصتی برای تایم استراحت یا تعویض می باشد. اما به دلیل اینکه درخواست خیلی دیر انجام شده، تایم استراحت یا تعویض نباید اجرا شود. بازی بایستی بلافاصله ادامه پیدا کند.

۱۹/۱۸-۱۴ مثال: تخلف تداخل در هر زمان از بازی اتفاق می افتد. تایم استراحت توسط هر یک از تیمها درخواست شده است یا بازیکنان تعویضی از یک یا هر دو تیم، برای ورود به بازی در میز منشی منتظر هستند.

تفسیر: تخلف باعث می شود که ساعت بازی متوقف شود و توپ بمیرد. تعویض ها و تایم استراحت ها باید اجرا شود.

۱۹/۱۸-۱۵ مثال: A در حال اقدام به شوت ۲ امتیازی می باشد که B بر روی او مرتکب خطا می شود. بعد از اینکه A، اولین پرتاب آزاد را انجام داد، خطای فنی A۲ اعلام می شود. هر یک از تیمها درخواست تایم استراحت یا تعویض می کند.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم B باید ۱ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. A، دومین پرتاب آزاد خود را انجام میدهد و بازی همانند آخرین پرتاب آزاد ادامه پیدا می کند. تایم استراحت و تعویض در فرصت تایم استراحت و تعویض بعدی به هر دو تیم اعطاء خواهد شد.

۱۹/۱۸-۱۶ مثال: B بر روی A که اقدام به شوت ۲ امتیازی کرده است مرتکب خطا می شود. بعد از اینکه A، اولین پرتاب آزاد را انجام داد، خطای فنی A۲ اعلام می شود. بعد از اینکه یکی از بازیکنان تیم B پرتاب آزاد بدون ریباند را انجام داد، هر یک از تیمها درخواست تایم استراحت یا تعویض می کند.

تفسیر: A باید دومین پرتاب آزاد خود را انجام دهد و بازی همانند آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد. تایم استراحت و تعویض در فرصت تایم استراحت و تعویض بعدی به هر دو تیم اعطاء خواهد شد.

۱۹/۱۸-۱۷ مثال: B بر روی A که اقدام به شوت ۲ امتیازی کرده است مرتکب خطا می شود. بعد از اینکه A، اولین پرتاب آزاد را انجام داد، خطای فنی A۲ اعلام می شود و این پنجمین خطای شخصی A۲ می باشد. هر یک از تیمها درخواست تایم استراحت یا تعویض می کند.

تفسیر: A باید فوراً تعویض شود. یکی از بازیکنان تیم B باید ۱ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. A، دومین پرتاب آزاد خود را انجام میدهد و بازی همانند آخرین پرتاب آزاد ادامه پیدا می کند. در فرصت بعدی تایم استراحت و تعویض به هر دو تیم اعطاء خواهد شد.

۱۹/۱۸-۱۸ مثال: A بازیکن در بیل کننده است که مرتکب خطای فنی می شود. B درخواست تعویض و اجرای پرتاب آزاد را دارد.

تفسیر: این یک فرصت تعویض برای هر دو تیم می باشد. بعد از اینکه B پرتاب آزاد بدون ریباند را انجام دهد، نمی تواند تعویض شود مگر اینکه یک فاز بازی سپری شود.

۱۹-۱۹/۱۸ توضیح: زمان هر تایم استراحت یک دقیقه طول می کشد. بعد از اینکه داور در سوت خود دمید و تیم ها را به زمین بازی دعوت کرد ، آنها باید به زمین بازی برگردند. گاهی تیم ها برای به دست آوردن امتیاز و همچنین ایجاد تأخیر در شروع بازی بیشتر از یک دقیقه در تایم استراحت می مانند. یک اخطار باید توسط داوران به سرمربی تیم فوق داده شود. اگر سرمربی به اخطار توجه نکند، یک تایم استراحت اضافی باید برای تیم خاطی اعلام شود. اگر تیم تایم استراحت نداشته باشد، یک خطای فنی به علت تأخیر در بازی می تواند برای سرمربی تیم اعلام شود که به صورت "B₁" در برگه منشی ثبت می شود. اگر آن تیم بعد از پایان زمان اینتروال بین کوارتر دوم و سوم بلافاصله به زمین بازی برنگردد، باید یک تایم استراحت به تیم خاطی داده شود. این تایم استراحت جریمه یک دقیقه زمان ندارد و بازی باید بلافاصله ادامه پیدا کند.

۱۹/۱۸-۲۰ مثال: زمان تایم استراحت به پایان می رسد و داور به تیم A اشاره می کند که به زمین بازی برگردد. سرمربی تیم A به صحبت کردن با بازیکنان خود ادامه می دهد و بازیکنان همچنان در محوطه نیمکت باقی می مانند. داور دوباره تیم A را به زمین بازی فرا می خواند و:

الف) سرانجام تیم A به زمین باز می گردد.

ب) تیم A همچنان در محوطه نیمکت تیم خود باقی می ماند.

تفسیر: الف) بعد از اینکه بازیکنان شروع به بازگشت به زمین بازی نمودند، داور به سرمربی آن تیم تذکر می دهد که در صورت تکرار رفتار مشابه تایم استراحت اضافی برای تیم A اعلام خواهد شد.

ب) بدون دادن اخطار، یک تایم استراحت برای تیم A باید اعلام شود. اگر تیم A تایم استراحت نداشته باشد بایستی یک خطای فنی به علت تأخیر در بازی برای سرمربی تیم A اعلام و به صورت "B₁" در برگه منشی ثبت شود.

۱۹/۱۸-۲۱ مثال: بعد از پایان زمان اینتروال بین کوارتر دوم و سوم ، تیم A هنوز در اتاق رختکن می باشد و بنابراین شروع کوارتر سوم به تاخیر می افتد.

تفسیر: بعد از اینکه سرانجام تیم A وارد زمین بازی شد ، بدون هیچ اخطاری، باید یک تایم استراحت به تیم A داده شود.

۱۹/۱۸-۲۲ توضیح: اگر یک تیم تا زمانیکه ساعت بازی ۲ دقیقه در کوارتر چهارم را نشان می دهد ، تایم استراحتی در نیمه دوم نگرفته باشد، منشی باید دو خط موازی در خانه اول (محل ثبت تایم استراحت) برای نیمه دوم آن تیم ثبت کند. تابلو امتیازات نیز باید نشان دهد که اولین تایم استراحت گرفته شده است.

۱۹/۱۸-۲۳ مثال: ۲ دقیقه آخر کوارتر چهارم می باشد، هر دو تیم در نیمه دوم هیچ تایم استراحتی نگرفته اند.

تفسیر: منشی باید دو خط موازی در خانه اول (محل ثبت تایم استراحت) برای نیمه دوم هر دو تیم ثبت کند. تابلو امتیازات نیز باید نشان دهد که اولین تایم استراحت گرفته شده است.

مثال ۲۴-۱۹/۱۸: در کوارتر چهارم ساعت بازی ۲:۰۹ را نشان می دهد. در حالی که بازی در جریان است ، سرمربی تیم A اولین تایم استراحت خود را در نیمه دوم درخواست می کند. در ۱:۵۸ توپ به خارج از زمین بازی می رود و ساعت بازی متوقف می شود. زمان استراحت به تیم A داده می شود.

تفسیر: به دلیل اینکه تایم استراحت به تیم A قبل از اینکه ساعت بازی ۲ دقیقه را نشان دهد، داده نشده است ، منشی باید دو خط موازی در خانه اول (محل ثبت تایم استراحت) برای نیمه دوم آن تیم ثبت کند. تایم استراحت می بایست در خانه دوم وارد شود و تیم A تنها یک تایم استراحت برای ادامه بازی خواهد داشت. تابلو امتیازات نیز باید نشان دهد که ۲ تایم استراحت گرفته شده است.

۱۹/۱۸-۲۵ توضیح: صرف نظر از اینکه تایم استراحت قبل یا بعد از اعلام خطای فنی، غیرورزشی یا دیسکالیفه درخواست شده باشد، تایم استراحت می باید قبل از اجرای پرتاب های آزاد داده شود. اگر در طول تایم استراحت خطای فنی، غیرورزشی یا دیسکالیفه اعلام گردد، پرتاب های آزاد باید پس از پایان تایم استراحت اجرا شود.

مثال ۲۶-۱۹/۱۸: سرمربی تیم B درخواست تایم استراحت می کند. A مرتکب خطای غیرورزشی بر روی B می شود. به دنبال آن A خطای فنی می گیرد.

تفسیر: در این زمان باید تایم استراحت به تیم B داده شود. بعد از تایم استراحت یکی از بازیکنان تیم B باید پرتاب آزاد جریمه خطای فنی A بدون ریباند انجام دهد. سپس B باید ۲ پرتاب آزاد را بدون ریباند اقدام کند. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

مثال ۲۷-۱۹/۱۸: سرمربی تیم B درخواست تایم استراحت می کند. A مرتکب خطای غیرورزشی بر روی B می شود. تایم استراحت به تیم B داده می شود. در جریان تایم استراحت A خطای فنی می گیرد.

تفسیر: بعد از تایم استراحت یکی از بازیکنان تیم B باید پرتاب آزاد خطای فنی A را بدون ریباند انجام دهد. سپس B باید اقدام به ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند کند. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

ماده ۲۳: بازیکن و توپ خارج از زمین

۲۳-۱ توضیح: زمانی که یک بازیکن زمین بازی را از خط انتهایی به منظور جلوگیری از تخلف ۳ ثانیه ترک می کند و دوباره وارد منطقه ممنوعه (۳ ثانیه) می شود، مرتکب تخلف شده است.

۲۳-۲ مثال: A کمتر از ۳ ثانیه است که در منطقه ممنوعه (۳ ثانیه) می باشد. به منظور جلوگیری از تخلف ۳ ثانیه از خط انتهایی به خارج از زمین می رود و دوباره وارد منطقه ممنوعه می شود.

تفسیر: A مرتکب تخلف ۳ ثانیه شده است.

ماده ۲۴: دریبل کردن

۲۴-۱ توضیح: اگر بازیکنی به طور عمد توپ را (نه در اقدام شوت) به سمت تخته بسکتبال پرتاب کند ، این حالت دریبل در نظر گرفته نمی شود.

۲۴-۲ مثال: A هنوز دریبل نکرده که توپ را به سمت تخته بسکتبال خودی یا حریف پرتاب می کند و قبل از اینکه بازیکن دیگری توپ را لمس کند، دوباره می گیرد.

تفسیر: این حرکت قانونی است. بعد از گرفتن توپ A می تواند ، پاس دهد یا اقدام به شوت یا دریبل کند.

۲۴-۳ مثال: بعد از پایان دریبل چه در ادامه حرکت و چه در حالت ثابت ، A توپ را به سمت تخته بسکتبال خود یا حریف پرتاب می کند و قبل از اینکه بازیکن دیگری توپ را لمس کند، دوباره می گیرد یا لمس می کند.

تفسیر: این حرکت قانونی است. بعد از گرفتن توپ A می تواند ، پاس دهد یا اقدام به شوت کند. ولی نمی تواند دریبل کند.

۲۴-۴ مثال: A اقدام به شوت می کند ، ولی توپ به حلقه برخورد نمی کند. A توپ را می گیرد و به سمت تخته پرتاب می کند و قبل از اینکه بازیکن دیگری توپ را لمس کند، دوباره می گیرد یا لمس می کند.

تفسیر: این حرکت قانونی است. بعد از گرفتن توپ A می تواند ، پاس دهد یا اقدام به شوت یا دریبل کند.

۲۴-۵ مثال: A دریبل می زند و سپس دریبل را متوقف می کند.

الف) A تعادلش را از دست می دهد و بدون اینکه پای ثابتش (پیوت) را حرکت دهد، در حالیکه توپ را با دو دستش نگه داشته یک یا دو بار زمین بازی را لمس می کند.

ب) A بدون اینکه پای ثابتش (پیوت) را حرکت دهد، توپ را از یک دست به دست دیگر پرتاب می کند.

تفسیر: از آنجا که A پای ثابتش (پیوت) را حرکت نداده است ، در هر دو مورد حرکت قانونی می باشد.

۲۴-۶ مثال: A دریبل خود را شروع می کند، با

الف) پرتاب کردن توپ از بالای سر حریف

ب) پرتاب کردن توپ در چند متری خودش

توپ به زمین برخورد کرده ، سپس A دریبل خود را ادامه می دهد.

تفسیر: با توجه به اینکه توپ قبل از لمس مجدد آن توسط A (در ادامه دریبل) ، زمین بازی را لمس کرده ، در هر دو مورد حرکت قانونی است.

۲۴-۷ مثال: A دریبیل خود را تمام می کند و توپ را عمداً به سمت پای B پرتاب می کند. A توپ را می گیرد و دوباره دریبیل می زند.

تفسیر: با توجه به اینکه توپ B را لمس کرده و توسط B لمس نشده است، A مرتکب تخلف دبل شده است.

ماده ۲۵: تراولینگ (رانینگ)

۲۵-۱ توضیح: اگر بازیکنی که روی زمین دراز کشیده است، کنترل توپ را بدست بیاورد این حرکت قانونی می باشد. اگر بازیکنی که توپ را در اختیار دارد به زمین بیافتد، این عمل قانونی خواهد بود. همچنین اگر بازیکن با توپ بعد از افتادن بر روی زمین کمی سر بخورد، این عمل نیز قانونی می باشد. با این حال اگر بعد از افتادن بر روی زمین، بازیکن در حالیکه توپ را نگه داشته است به منظور دفاع غل بخورد یا اقدام به ایستادن کند، این عمل تخلف است.

۲۵-۲ مثال: زمانی که A توپ را در اختیار دارد تعادل خود را از دست می دهد و به زمین می افتد.

تفسیر: افتادن غیر عمدی A بر روی زمین قانونی می باشد.

۲۵-۳ مثال: A در حالیکه بر روی زمین دراز کشیده است، کنترل توپ را به دست می آورد. سپس:

(الف) توپ را به A پاس می دهد.

(ب) در حالیکه هنوز بر روی زمین دراز کشیده است شروع به درپیل زدن می کند.

(ج) در حالیکه توپ را درپیل می زند تلاش می کند که بایستد.

(د) در حالیکه هنوز کنترل توپ را در اختیار دارد، می ایستد.

تفسیر: در حالت (الف)، (ب) و (ج) حرکت A قانونی می باشد.

در حالت (د) تخلف تراولینگ رخ داده است.

۲۵-۴ مثال: A در حالیکه توپ را در اختیار دارد بر روی زمین بمی افتد و سرعت او باعث می شود که سر بخورد.

تفسیر: حرکت A تخلف محسوب نمی شود. اما اگر بعد از آن A در حالیکه هنوز توپ را نگه داشته است به منظور دفاع غل بخورد یا بایستد، تخلف تراولینگ اتفاق می افتد.

۲۵-۵ توضیح: اگر بر روی بازیکن در حال شوت خطا شود و پس از آن مرتکب تخلف تراولینگ شود و گل به ثمر برسد، گل پذیرفته نمی شود و باید پرتاب های آزاد داده شود.

۲۵-۶ مثال: A در حالیکه توپ را در اختیار دارد اقدام به شوت ۲ امتیازی خود را با نفوذ به سمت سبد آغاز کرده است. در ادامه حرکت، B بر روی آن مرتکب خطا می شود. سپس A تخلف تراولینگ انجام می دهد و توپ را وارد سبد می کند.

تفسیر: گل پذیرفته نمی شود و باید ۲ پرتاب آزاد به A داده می شود.

۲۵-۷ توضیح: بلند کردن (بالا بردن) هم تیمی برای بازی با توپ تخلف می باشد.

۲۵-۸ مثال: A در زیر سبد حریف هم تیمی خود A را بغل می کند و بالا می برد. A به A پاس می دهد و او توپ را به داخل سبد حریف دانک می کند.

تفسیر: این حرکت تخلف است. گل پذیرفته نمی شود. بازی توسط تیم B با پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه می یابد.

ماده ۲۸: ۸ ثانیه

۲۸-۱ توضیح: به دلیل موقعیت جامپ بال در زمین عقب، دستگاه ۲۴ ثانیه متوقف شده است. اگر با توجه به فلش مالکیت تناوبی پرتاب به داخل به تیمی که کنترل توپ را در زمین عقب اختیار داشته است، واگذار شود، آن تیم فقط آن مقدار زمانی که از ۸ ثانیه باقی مانده است را در اختیار خواهد داشت.

۲۸-۲ مثال: A به مدت ۵ ثانیه در زمین عقب خود در حال دریبل زدن می باشد که در همان زمان یک وضعیت توپ مشترک (Held ball) اتفاق می افتد و داور اعلام جامپ بال می کند. تیم A مالکیت تناوبی بعدی را در اختیار دارد.

تفسیر: تیم A فقط ۳ ثانیه برای انتقال توپ از زمین عقب به زمین جلو فرصت خواهد داشت.

۲۸-۳ توضیح: در زمان دریبل از زمین عقب به زمین جلو توپ هنگامی به زمین جلو می رود که توپ و هر دو پای بازیکن دریبل کننده به طور کامل در تماس با زمین جلو باشند.

۲۸-۴ مثال: A در حالیکه بر روی خط مرکزی ایستاده است (طوری خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد)، توپ را از A که در زمین عقب می باشد دریافت می کند. A سپس توپ را به A که هنوز در زمین عقب می باشد پاس می دهد.

تفسیر: بازی قانونی انجام شده است. هر دو پای A در زمین جلو نمی باشد، بنابراین او می تواند توپ را به زمین عقب پاس دهد. شمارش ۸ ثانیه ادامه خواهد داشت.

۲۸-۵ مثال: A از زمین عقب خود دریبل می زند و دریبل خود را زمانی که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد، تمام می کند. سپس A توپ را به A که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد (روی خط مرکزی ایستاده)، پاس می دهد.

تفسیر: بازی قانونی انجام شده است. هر دو پای A در زمین جلو نمی باشد و بنابراین می تواند توپ را به A که او هم در زمین جلو نیست، پاس دهد. شمارش ۸ ثانیه ادامه خواهد داشت.

۲۸-۶ مثال: A در زمین عقب دریبل می زند و یک پایش (ولی نه هر دو پا) در زمین جلو قرار گرفته است. A سپس توپ را به A که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد پاس می دهد. A سپس شروع به دریبل در زمین عقب می کند.

تفسیر: بازی قانونی انجام شده است. هر دو پای A در زمین جلو نمی باشد و بنابراین می تواند توپ را به A که او هم در زمین جلو قرار نگرفته، پاس دهد. بنابراین A نیز می تواند در زمین عقب دریبل کند. شمارش ۸ ثانیه ادامه خواهد داشت.

۲۸-۷ مثال: بازیکن A در زمین عقب دریبل می زند و حرکت رو به جلوی خود را در حال دریبل، متوقف می کند و:

(الف) خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد.

(ب) هر دو پایش در زمین جلو می باشد ولی توپ در زمین عقب دریبل زده می شود.

(ج) هر دو پایش در تماس با زمین جلو می باشد، در حالی که توپ در زمین عقب دریبل زده می شود. سپس A هر دو پای خود را به زمین عقب بر می گرداند.

د) هر دو پایش در زمین عقب می باشد ولی توپ در زمین جلو دربیبل زده می شود.

تفسیر: در تمامی موارد بازیکن دربیبل کننده A، تا زمانی که هر دو پایش و توپ در تماس با زمین جلو نباشند، همچنان در زمین عقب می باشد. شمارش ۸ ثانیه در تمام این موقعیت ها ادامه خواهد داشت.

۲۸-۸ توضیح: زمانی که به همان تیمی که کنترل توپ را در اختیار داشت، پرتاب به داخل در زمین عقب داده می شود و ۸ ثانیه با هر مقدار باقیمانده ادامه پیدا کند، داور که توپ را برای پرتاب به داخل در اختیار پرتاب کننده قرار می دهد باید اطلاع دهد که چه مقدار از ۸ ثانیه باقیمانده است.

۲۸-۹ مثال: A، ۶ ثانیه در زمین عقب دربیبل می زند که خطای طرفین اعلام می شود:

الف) در زمین عقب.

ب) در زمین جلو.

تفسیر: الف) بازی باید با پرتاب به داخل در زمین عقب تیم A نزدیک به محل وقوع خطا ادامه پیدا کند، در حالیکه ۲ ثانیه برای انتقال توپ به زمین جلو باقیمانده است.

ب) بازی باید با پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A نزدیک به محل وقوع خطا ادامه پیدا کند.

۲۸-۱۰ مثال: A، مدت ۴ ثانیه است در زمین عقب دربیبل می کند، که B، توپ را در زمین عقب تیم A به اوت می زند.

تفسیر: بازی باید با پرتاب به داخل در زمین عقب تیم A، در حالیکه ۴ ثانیه برای انتقال توپ به زمین جلو باقی است ادامه پیدا کند.

۲۸-۱۱ توضیح: اگر بازی توسط داور به هر دلیلی که به هیچ یک از تیمها ارتباط ندارد متوقف شود و اگر به قضاوت داوران ممکن باشد تیم حریف در موقعیت نامناسب قرار گیرد، شمارش ۸ ثانیه از زمانی که متوقف شده بود، باید ادامه پیدا کند.

۲۸-۱۲ مثال: در ۲۵ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم و با نتیجه B۷۲ - A۷۲، تیم A کنترل توپ را بدست می آورد. A، مدت ۴ ثانیه است در زمین عقب دربیبل می زند، که داور به یکی از دلایل زیر بازی را متوقف می کند:

الف) ساعت بازی یا دستگاه ۲۴ ثانیه خراب می شود یا شروع به کار نمی کند.

ب) یک بطری به داخل زمین پرتاب می شود.

ج) دستگاه ۲۴ ثانیه به اشتباه ریست می شود.

تفسیر: در همه موارد بازی باید با پرتاب به داخل در زمین عقب تیم A و با ۴ ثانیه باقیمانده از ۸ ثانیه ادامه پیدا کند. اگر بازی با یک ۸ ثانیه جدید ادامه پیدا کند تیم B در موقعیت نامناسب قرار خواهد گرفت.

۲۸-۱۳ توضیح : به دنبال تخلف ۸ ثانیه ، محل پرتاب به داخل توسط مکان توپ در زمان وقوع تخلف تعیین می شود.

۲۸-۱۴ مثال : ۸ ثانیه برای تیم A تمام می شود و تخلف اعلام می گردد. موقعی که:

الف) تیم A کنترل توپ را در زمین عقب خودش در اختیار دارد.

ب) توپ در نتیجه پاس A از زمین عقب به زمین جلو در هواست.

تفسیر: پرتاب به داخل باید در زمین جلو تیم B و با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه اجرا شود و از محل نزدیک به:

الف) مکان توپ در زمان وقوع تخلف ۸ ثانیه ، به استثناء پشت تخته.

ب) خط مرکزی.

۵۰/۲۹-۱ توضیح: نزدیک به انتهای زمان ۲۴ ثانیه اقدام به شوت می شود و زمانی که توپ در هواست، بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. اگر توپ به حلقه برخورد نکند تخلف صورت گرفته است، مگر اینکه تیم مقابل بطور واضح و سریع کنترل توپ را بدست بیاورد. توپ باید برای پرتاب به داخل، از نزدیکترین جایی که داور بازی را متوقف کرده است (به جزء پشت تخته) به تیم مقابل واگذار شود.

۵۰/۲۹-۲ مثال: توپ در نتیجه شوت توسط A در هوا می باشد که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. توپ به تخته برخورد می کند و سپس بر روی زمین بازی غل می خورد، جاییکه توسط B و در ادامه توسط A لمس می شود و سرانجام بوسیله B کنترل می شود.

تفسیر: تخلف ۲۴ ثانیه تیم A رخ داده است، به این دلیل که شوت A به حلقه برخورد نکرده و تیم B کنترل سریع و واضح توپ را بدست نیاورده است.

۵۰/۲۹-۳ مثال: شوت A به تخته برخورد کرده، اما به حلقه برخورد نمی کند. در ریباوند B توپ را لمس می کند، ولی کنترل توپ را بدست نمی آورد، سپس A توپ را کنترل می کند. در این لحظه بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید.

تفسیر: تخلف ۲۴ ثانیه تیم A اتفاق افتاده است.

۵۰/۲۹-۴ مثال: A در انتهای زمان ۲۴ ثانیه، اقدام به شوت می کند. شوت بطور قانونی توسط B بلاک می شود و سپس بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. بعد از صدای بوق، B بر روی A مرتکب خطا می شود.

تفسیر: تخلف ۲۴ ثانیه تیم A اتفاق افتاده است. خطای B بر روی A باید نادیده گرفته شود. مگر اینکه این خطا، خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه باشد.

۵۰/۲۹-۵ مثال: توپ در نتیجه شوت توسط A در هوا می باشد که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. توپ به حلقه برخورد نمی کند و بلافاصله بعد از آن وضعیت توپ مشترک (held ball) بین A و B اعلام می شود.

تفسیر: تخلف ۲۴ ثانیه تیم A رخ داده است. تیم B کنترل سریع و واضح توپ را بدست نیاورده است.

۵۰/۲۹-۶ مثال: A توپ را برای شوت رها می کند. در حالیکه توپ در هوا می باشد بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. توپ به حلقه برخورد نمی کند، B توپ را لمس می کند و توپ به بیرون از زمین می رود.

تفسیر: تخلف ۲۴ ثانیه تیم A رخ داده است، چرا که تیم B کنترل سریع و واضح توپ را بدست نیاورده است.

۵۰/۲۹-۷ توضیح: اگر بوق دستگاه ۲۴ ثانیه در شرایطی به صدا درآید که به قضاوت داوران تیم حریف کنترل واضح و سریع توپ را به دست بیاورد، بایستی از بوق ۲۴ ثانیه صرف نظر شود و بازی ادامه پیدا کند.

۵۰/۲۹-۸ مثال : نزدیک به انتهای زمان ۲۴ ثانیه A پاس را از دست می دهد (هر دو بازیکن در زمین جلو می باشند). و توپ بر روی زمین غل می خورد و به زمین عقب تیم A می رود قبل از اینکه B کنترل توپ را در مسیری آزاد تا سبد حریف بدست بیاورد، بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید.

تفسیر: اگر B کنترل واضح و سریع توپ را به دست بیاورد، بایستی بوق ۲۴ ثانیه نادیده گرفته شود و بازی ادامه پیدا کند.

۵۰/۲۹-۹ توضیح: اگر به تیمی که کنترل توپ را در اختیار داشته ، پرتاب به داخل در نتیجه مالکیت تناوبی داده شود، آن تیم فقط مقدار زمانی را که از ۲۴ ثانیه در هنگام اعلام جامپ بال باقی مانده بود در اختیار خواهد داشت.

۵۰/۲۹-۱۰ مثال : تیم A کنترل توپ را در زمین جلو اختیار دارد و ۱۰ ثانیه از زمان ۲۴ ثانیه باقی مانده که وضعیت توپ مشترک اتفاق می افتد و اعلام جامپ بال می شود. در نتیجه مالکیت تناوبی پرتاب به:

(الف) تیم A

(ب) تیم B داده می شود.

تفسیر: (الف) تیم A فقط ۱۰ ثانیه از ۲۴ ثانیه را خواهد داشت.

(ب) تیم B یک ۲۴ ثانیه جدید را خواهد داشت.

۵۰/۲۹-۱۱ مثال : در حالیکه ۱۰ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، تیم A کنترل توپ را در زمین جلو اختیار دارد. توپ به بیرون زمین می رود. داوران در مورد اینکه آیا A یا B آخرین تماس را با توپ داشته نمی توانند به توافق برسند. جامپ بال اعلام می شود و پرتاب به داخل در نتیجه مالکیت تناوبی به:

(الف) تیم A

(ب) تیم B داده می شود.

تفسیر: (الف) تیم A فقط ۱۰ ثانیه از ۲۴ ثانیه را خواهد داشت.

(ب) به تیم B یک زمان ۲۴ ثانیه جدید داده خواهد شد.

۵۰/۲۹-۱۲ توضیح: اگر بازی به علت خطا یا تخلف (به غیر از تخلف اوت) توسط تیمی که کنترل توپ را در اختیار ندارد متوقف شود و مالکیت توپ در زمین جلو به همان تیمی که قبلاً کنترل توپ را در اختیار داشت ، واگذار شود، دستگاه ۲۴ ثانیه به شرح زیر شروع به کار می کند:

- اگر در زمان توقف بازی ۱۴ ثانیه یا بیشتر بر روی دستگاه ۲۴ ثانیه نشان داده می شود، دستگاه ۲۴ ثانیه ریست (reset) نمی شود و از همان زمانی که متوقف شده ادامه پیدا می کند.
- اگر در زمان توقف بازی ۱۳ ثانیه یا کمتر بر روی دستگاه ۲۴ ثانیه نشان داده می شود، دستگاه ۲۴ ثانیه به ۱۴ ریست (reset) می شود.

۵۰/۲۹-۱۳ مثال : B در زمین جلویی تیم A باعث رفتن توپ به بیرون از زمین (تخلف اوت) می شود. دستگاه ۲۴ ثانیه، ۸ ثانیه را نشان می دهد.

تفسیر: تیم A تنها ۸ ثانیه زمان باقیمانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار خواهد داشت.

۵۰/۲۹-۱۴ مثال : A توپ را در زمین جلو دربیمل می کند و B بر روی او مرتکب خطا می شود. این دومین خطای تیمی B در این کوارتر می باشد. ۳ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است.

تفسیر: تیم A ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه را در اختیار خواهد داشت.

۵۰/۲۹-۱۵ مثال : تیم A کنترل توپ را در زمین جلو در اختیار دارد و ۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، که:

الف (بازیکن A

ب) بازیکن B

آسیب می بیند و داوران بازی را متوقف می کنند.

تفسیر: تیم A

الف (۴ ثانیه

ب) ۱۴ ثانیه

زمان باقیمانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار خواهد داشت.

۵۰/۲۹-۱۶ مثال : A توپ را برای شوت رها می کند. زمانی که توپ در هواست و ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، خطای طرفین A و B با جرایم مساوی گرفته می شود. توپ وارد سبد نمی شود. فلش مالکیت تناوبی برای تیم A می باشد.

تفسیر: تیم A تنها ۶ ثانیه زمان باقیمانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار خواهد داشت.

۵۰/۲۹-۱۷ مثال : زمانی که A دربیمل می کند و ۵ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، خطای فنی B و سپس سرمربی تیم A اعلام می شود.

تفسیر: بعد از حذف جرایم مساوی بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A ادامه پیدا کند و ۵ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است.

۵۰/۲۹-۱۸ مثال :

الف (۱۶ ثانیه

ب) ۱۲ ثانیه

از زمان ۲۴ ثانیه باقی مانده است، A توپ را به A در زمین جلو پاس می دهد. B در زمین عقبی خودش عمداً با پا و یا مشت به توپ ضربه می زند.

تفسیر: در هر دو مورد B مرتکب تخلف شده است. بازی با پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A و با:

الف (۱۶ ثانیه

ب (۱۴ ثانیه

از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

۵۰/۲۹-۱۹ مثال: در جریان پرتاب به داخل توسط A در کوارتر سوم، B در زمین عقب خودش دست یا بازوی خود را خارج از خط اوت قرار می دهد و مانع پاس A می شود. در حالی که:

الف (۱۹ ثانیه

ب (۱۱ ثانیه

از ۲۴ ثانیه باقی مانده است.

تفسیر: در هر دو حالت B مرتکب تخلف شده است. بازی با پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A و با:

الف (۱۹ ثانیه

ب (۱۴ ثانیه

از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

۵۰/۲۹-۲۰ مثال: A در زمین جلو دریبل می کند و ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، B بر روی A مرتکب خطای غیر ورزشی می شود.

تفسیر: صرف نظر از اینکه پرتاب های آزاد به ثمر برسد یا خیر، توپ برای پرتاب به داخل از محل پرتاب به داخل در زمین جلو به تیم A واگذار می شود. تیم A ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه در اختیار دارد.

این تفسیر در مورد خطای دیسکالیفه نیز کاربرد دارد.

۵۰/۲۹-۲۱ توضیح: اگر بازی به هر دلیل که به هیچ کدام از تیمها مربوط نمی باشد، توسط داور متوقف شود و به قضاوت داوران این امکان باشد که تیمها در وضعیت نامناسب قرار گیرند، ۲۴ ثانیه باید از همان زمانی که متوقف شده بود ادامه پیدا کند.

۵۰/۲۹-۲۲ مثال: در ۲۵:۰۰ مانده به پایان بازی در کوارتر آخر و با نتیجه برابر ۷۲ برای هر دو تیم A و B، تیم A کنترل توپ را در زمین جلو به دست می آورد. A به مدت ۲۰ ثانیه دریبل می کند که بازی توسط داوران به دلایل زیر متوقف می شود:

الف) ساعت بازی یا دستگاه ۲۴ ثانیه شروع به کار نکرده است.

ب) بطری به داخل زمین بازی پرتاب شده است.

ج) دستگاه ۲۴ ثانیه به اشتباه ریست شده است.

تفسیر: در تمامی موارد، بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A ادامه پیدا می کند و ۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. اگر دستگاه ۲۴ ثانیه به ۱۴ ثانیه ریست شود، ممکن است تیم B در وضعیت نامطلوب قرار بگیرد.

۵۰/۲۹-۲۳ مثال: پس از اقدام به شوت A، توپ از حلقه ریباند و توسط A کنترل می شود. ۹ ثانیه بعد بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به اشتباه به صدا در می آید. داوران بازی را متوقف می کنند.

تفسیر: چنانچه داوران تخلف ۲۴ ثانیه را اعلام کنند، تیم A در وضعیت نامطلوب قرار خواهد گرفت. داوران باید پس از مشورت با ناظر (اگر حضور داشته باشد) و همچنین مسئول ۲۴ ثانیه، بازی را با پرتاب به داخل توسط تیم A ادامه دهند و ۵ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است.

۵۰/۲۹-۲۴ مثال: A در ۴ ثانیه مانده به پایان ۲۴ ثانیه اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه برخورد نمی کند، اما مسئول ۲۴ ثانیه به اشتباه دستگاه ۲۴ ثانیه را (reset) ریست می کند. A توپ را ریباند می کند و پس از یک زمان مشخص، A توپ را وارد سبد می کند. در این زمان داوران از موقعیت آگاه می شوند.

تفسیر: داوران باید (پس از مشورت با ناظر، اگر حضور داشته باشد) تأیید کنند که توپ در نتیجه شوت A به حلقه برخورد نکرده است. سپس داوران باید تصمیم بگیرند اگر که دستگاه ۲۴ ثانیه ریست نمی شد، توپ قبل از به صدا درآمدن بوق ۲۴ ثانیه از دست (دستهای) A رها شده است. اگر که چنین باشد امتیاز باید پذیرفته شود. اگر نه، تخلف ۲۴ ثانیه اتفاق افتاده و گل A نباید قبول شود.

۵۰/۲۹-۲۵ توضیح: پرتاب به داخل به دلیل جریمه یک خطای غیر ورزشی و یا دیسکالیفه باید همیشه از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو اجرا شود. دستگاه ۲۴ ثانیه نیز باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

۵۰/۲۹-۲۶ مثال: در ۱:۱۲ مانده به پایان بازی در کوارتر آخر، A در زمین جلویی در حالیکه ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، دربیبل می زند، که B بر روی او مرتکب خطای غیر ورزشی می شود. بعد از اولین پرتاب آزاد A، زمان استراحت توسط یکی از سرمربیان تیم A یا B درخواست می شود.

تفسیر: A باید دومین پرتاب آزاد خود را بدون ریباند انجام دهد. بعد از اجرای پرتابهای آزاد A، تایم استراحت داده می شود. پس از پایان تایم استراحت بازی با پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A ادامه می یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ را نشان دهد.

۵۰/۲۹-۲۷ توضیح: زمانیکه توپ برای شوت رها شده و سپس خطای بازیکن مدافع در زمین عقب اعلام می شود، دستگاه ۲۴ ثانیه باید به ۱۴ ریست شود.

۵۰/۲۹-۲۸ مثال: ۱۷ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست B مرتکب خطا بر روی A می شود. این دومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. توپ:

الف) وارد سبد می شود.

(ب) به حلقه برخورد می کند، اما وارد سبد نمی شود.

(ج) به حلقه برخورد نمی کند.

تفسیر:

الف) گل A پذیرفته می شود.

در همه موارد، بازی از نزدیکترین محل وقوع خطا با پرتاب به داخل توسط تیم A و با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

مثال ۲۹-۵۰/۲۹ : ۱۰ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست، B بر روی A مرتکب خطا می شود. این دومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. توپ:

الف) وارد سبد می شود.

(ب) به حلقه برخورد می کند اما وارد سبد نمی شود.

(ج) به حلقه برخورد نمی کند.

تفسیر:

الف) گل A پذیرفته می شود.

در هر سه مورد، بازی از نزدیکترین محل وقوع خطا با پرتاب به داخل توسط تیم A ادامه می یابد. ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است.

مثال ۳۰-۵۰/۲۹ : A اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درمی آید و سپس B مرتکب خطا بر روی A می شود. این دومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. توپ:

الف) وارد سبد می شود.

(ب) به حلقه برخورد می کند، اما وارد سبد نمی شود.

(ج) به حلقه برخورد نمی کند.

تفسیر:

الف) گل A پذیرفته می شود.

در همه موارد، تخلف ۲۴ ثانیه رخ نداده است و توپ باید از نزدیکترین محل وقوع خطا برای پرتاب به داخل به تیم A داده شود. ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. (دستگاه ۲۴ ثانیه به ۱۴ ثانیه ریست می شود).

مثال ۳۱-۵۰/۲۹ : ۱۰ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست، B بر روی A مرتکب خطا می شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. توپ:

الف (وارد سبد می شود.

ب) به حلقه برخورد می کند، اما وارد سبد نمی شود.

ج (به حلقه برخورد نمی کند.

تفسیر:

الف) گل A پذیرفته می شود .

در همه موارد ۲ پرتاب آزاد به A داده می شود.

۵۰/۲۹-۳۲ مثال : A اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درمی آید و سپس B بر روی A مرتکب خطا می شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. توپ:

الف (وارد سبد می شود.

ب) به حلقه برخورد می کند، اما وارد سبد نمی شود.

ج (به حلقه برخورد نمی کند.

تفسیر: الف) گل A پذیرفته می شود .

در هر سه مورد تخلف ۲۴ ثانیه رخ نداده است و ۲ پرتاب آزاد باید به A داده می شود.

۵۰/۲۹-۳۳ توضیح : اگر به هر دلیلی توپ با حلقه حریف برخورد کند و همان تیمی که کنترل توپ را در اختیار داشت ، دوباره کنترل توپ را بدست بیاورد دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

۵۰/۲۹-۳۴ مثال: A به A پاس می دهد و توپ به B برخورد کرده و سپس حلقه را لمس می کند. A کنترل توپ را بدست می آورد.

تفسیر: به محض اینکه A در هر جایی از زمین کنترل توپ را بدست آورد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

۵۰/۲۹-۳۵ مثال : A اقدام به شوت می کند ، در حالیکه :

الف) ۴ ثانیه

ب) ۲۰ ثانیه

از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. توپ به حلقه برخورد می کند و توسط A کنترل می شود.

در هر دو حالت ، به محض اینکه A کنترل توپ را در هر جایی از زمین بدست بیاورد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

مثال ۳۶-۵۰/۲۹: A شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. B توپ را لمس می کند و سپس A کنترل توپ را به دست می آورد.

تفسیر: به محض اینکه A در هر جایی از زمین کنترل توپ را به دست آورد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

مثال ۳۷-۵۰/۲۹: A اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه می خورد. توپ توسط B لمس می شود و سپس به اوت می رود.

تفسیر: پرتاب به داخل از نزدیکترین محل به وقوع تخلف به تیم A داده می شود. صرف نظر از اینکه پرتاب به داخل در چه جایی از زمین باشد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید به ۱۴ ثانیه ریست شود.

مثال ۳۸-۵۰/۲۹: در ۴ ثانیه مانده از ۲۴ ثانیه، A به منظور ریست ۲۴ ثانیه توپ را به سمت حلقه پرتاب می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. B توپ را لمس کرده و سپس توپ در زمین عقب تیم A به اوت می رود.

تفسیر: بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A، در زمین عقب و از نزدیکترین جایی که توپ به اوت رفته بود، ادامه می یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

مثال ۳۹-۵۰/۲۹: A شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. A به توپ ضربه می زند و سپس A کنترل توپ را به دست می آورد.

تفسیر: به محض اینکه A در هر جایی از زمین کنترل توپ را به دست آورد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

مثال ۴۰-۵۰/۲۹: A شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. B در ریباند بر روی A مرتکب خطا می شود. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد.

تفسیر: پرتاب به داخل از نزدیکترین محل وقوع خطا به تیم A داده می شود. دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

مثال ۴۱-۵۰/۲۹: A اقدام به شوت می کند. توپ وارد سبد می شود. B بر روی A خطا می کند. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد.

تفسیر: گل پذیرفته می شود، بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A و از نزدیکترین محل وقوع خطا ادامه می یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

مثال ۴۲-۵۰/۲۹: A شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. سپس در ریباند توپ مشترک بین A و B اعلام می شود. فلش مالکیت تناوبی برای تیم A می باشد.

تفسیر: پرتاب به داخل از نزدیکترین محل وقوع جامپ بال به تیم A داده می شود. دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

مثال ۴۳-۵۰/۲۹: A اقدام به شوت می کند. توپ بین حلقه و تخته گیر می کند. فلش مالکیت تناوبی برای تیم A می باشد. دستگاه ۲۴ ثانیه، ۸ ثانیه را نشان دهد.

تفسیر: بازی با پرتاب به داخل برای تیم A و از خط انتهایی ، نزدیک به تخته ادامه می یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

مثال ۴۴-۵۰/۲۹: A در زمین جلو توپ را برای دانک به A پاس می دهد. A توپ را از دست می دهد و به حلقه برخورد می کند. سپس A کنترل توپ را بدست می آورد.

تفسیر: به محض اینکه A کنترل توپ را در زمین جلو به دست آورد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد. اگر A توپ را در زمین عقب لمس کند ، تخلف نیمه رخ داده است.

مثال ۴۵-۵۰/۲۹: اقدام به شوت A پس از برخورد از حلقه برمی گردد، B به هوا پریده، توپ را می گیرد و به زمین برمی گردد. A به توپ ضربه می زند و توپ از دست B خارج می شود. سپس A توپ را کنترل می کند.

تفسیر: با توجه به اینکه توپ توسط تیم B کنترل شده است و این تیم همان تیمی (تیم A) نیست که قبل از برخورد توپ با حلقه کنترلش را در اختیار داشت ، به تیم A باید یک ۲۴ ثانیه جدید داده شود.

مثال ۴۶-۵۰/۲۹: ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند A کنترل توپ را در زمین عقب به دست می آورد. سپس توسط B بر روی او خطا می شود. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد.

تفسیر: بازی باید با یک پرتاب به داخل از زمین عقب تیم A ادامه پیدا کند. دستگاه ۲۴ ثانیه نیز باید ۲۴ ثانیه را نشان دهد.

۴۷-۵۰/۲۹ توضیح: در حالیکه ساعت بازی کار می کند، اگر هر تیمی کنترل جدید توپ زنده را چه در زمین عقب و چه در زمین جلو بدست بیاورد، آن تیم ۲۴ ثانیه زمان در اختیار دارد.

مثال ۴۸-۵۰/۲۹: هنگامیکه ساعت بازی کار می کند A کنترل جدید توپ را در زمین بازی ،

(الف) زمین عقب

(ب) زمین جلو ، بدست می آورد.

تفسیر: در هر دو مورد ، تیم A یک ۲۴ ثانیه جدید در اختیار دارد.

مثال ۴۹-۵۰/۲۹: در نتیجه پرتاب به داخل توسط تیم B ، A فوراً کنترل جدید توپ را در

(الف) زمین عقب

(ب) زمین جلو ، بدست می آورد.

تفسیر: در هر دو مورد ، تیم A یک ۲۴ ثانیه جدید در اختیار دارد.

۵۰-۵۰/۲۹ توضیح: بازی به علت خطا یا تخلف (شامل تخلف اوت) تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد ، توسط داور متوقف شده است. اگر توپ برای پرتاب به داخل در زمین جلو در اختیار تیم مقابل قرارگیرد، آن تیم ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان خواهد داشت.

۵۰/۲۹-۵۱ مثال: A در زمین عقب خود توپ را به A که اونیز در زمین عقب می باشد، پاس می دهد. A نمی تواند توپ را بگیرد و توپ از زمین عقب به اوت می رود.

تفسیر: به تیم B باید یک پرتاب به داخل در زمین جلو و از نزدیکترین جایی که توپ به اوت رفته با ۱۴ ثانیه زمان داده شود

۵۰/۲۹-۵۲ توضیح: هر زمان که تیمی کنترل توپ زنده را چه در زمین عقب و یا زمین جلو بدست بیاورد و ۱۴ ثانیه یا کمتر از زمان بازی باقیمانده باشد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید خاموش شود.

۵۰/۲۹-۵۳ مثال: زمانیکه ۱۲ ثانیه از وقت بازی باقی مانده است به تیم A یک مالکیت جدید داده می شود.

تفسیر: دستگاه ۲۴ ثانیه باید خاموش شود.

۵۰/۲۹-۵۴ مثال: هنگامی که ۱۸ ثانیه از زمان بازی و ۳ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، B در زمین عقب عمداً با پا به توپ ضربه می زند.

تفسیر: بازی با پرتاب به داخل برای تیم A، در زمین جلو و ۱۸ ثانیه مانده از زمان بازی و ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

۵۰/۲۹-۵۵ مثال: هنگامی که ۷ ثانیه از زمان بازی و ۳ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، B در زمین عقب عمداً با پا به توپ ضربه می زند.

تفسیر: بازی در زمین جلو با پرتاب به داخل برای تیم A و با ۷ ثانیه مانده از زمان بازی ادامه می یابد و دستگاه ۲۴ ثانیه باید خاموش شود.

۵۰/۲۹-۵۶ مثال: زمانیکه ساعت بازی ۲۳ ثانیه به پایان وقت را نشان می دهد، تیم A کنترل توپ را بدست می آورد. A هنگامیکه ۱۹ ثانیه از وقت بازی باقی مانده ، اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند و A آن را ربباند می کند.

تفسیر: زمانیکه تیم A مالک جدید توپ می باشد دستگاه ۲۴ ثانیه نباید کار کند. اما به محض اینکه A توپ را ربباند می کند به دلیل اینکه ساعت بازی بیشتر از ۱۴ ثانیه را نشان می دهد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ را نشان دهد.

۵۰/۲۹-۵۷ مثال: در ۵۸ ثانیه به پایان بازی در کوارتر چهارم، B در زمین عقب تیم A عمداً با پا به توپ ضربه می زند یا بر روی A مرتکب خطا می شود. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. ۱۹ ثانیه از ۲۴ ثانیه تیم A باقی مانده است. به تیم A تایم استراحت داده می شود.

تفسیر: سرمربی تیم A باید تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو یا در زمین عقب اجرا شود.

اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو انجام شود، تیم A فقط ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه در اختیار دارد.

چنانچه سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین عقب اجرا شود، به تیم A یک ۲۴ ثانیه جدید داده می شود.

مثال: ۵۸-۵۰/۲۹ در ۳۰ ثانیه به پایان بازی در کوارتر چهارم، A در زمین جلو دربیبل می زند. B به توپ ضربه می زند و توپ به زمین عقب برمی گردد، جایی که توسط A کنترل می شود. B عمداً با پا به توپ ضربه می زند یا بر روی A خطا می کند. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. تیم A فقط ۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد. به تیم A تایم استراحت داده می شود.

تفسیر: سرمربی تیم A باید تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو یا در زمین عقب اجرا شود.

اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو انجام شود، تیم A فقط ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه در اختیار دارد.

چنانچه سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین عقب اجرا شود، به تیم A یک ۲۴ ثانیه جدید داده می شود.

مثال: ۵۹-۵۰/۲۹ در ۵۸ ثانیه به پایان بازی در کوارتر چهارم، B در زمین عقب تیم A بر روی A مرتکب خطا می شود. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. ۱۹ ثانیه از ۲۴ ثانیه تیم A باقی مانده است. به تیم B تایم استراحت داده می شود.

تفسیر: بازی با پرتاب به داخل در زمین عقب تیم A و با یک ۲۴ ثانیه جدید ادامه می یابد.

مثال: ۶۰-۵۰/۲۹ در ۳۰ ثانیه به پایان بازی در کوارتر چهارم، A در زمین عقب دربیبل می زند. B به توپ ضربه می زند و توپ به اوت می رود. ۱۹ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. به تیم A تایم استراحت داده می شود.

تفسیر: سرمربی تیم A باید تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو یا در زمین عقب اجرا شود.

اگر سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو انجام شود، تیم A فقط ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه در اختیار دارد.

چنانچه سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین عقب اجرا شود، تیم A فقط ۱۹ ثانیه زمان دارد.

مثال: ۶۱-۵۰/۲۹ در ۳۰ ثانیه به پایان بازی در کوارتر چهارم، A در زمین جلو دربیبل می زند. B به توپ ضربه زده و توپ به زمین عقب برمی گردد، جایی که توسط A کنترل می شود. B توپ را در زمین عقب به اوت می زند. تیم A فقط ۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد. به تیم A تایم استراحت داده می شود.

تفسیر: ممکن است که سرمربی تیم A تصمیم بگیرد که پرتاب به داخل در زمین عقب یا از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو اجرا شود. در هر دو مورد تیم A فقط ۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد.

مثال: ۶۲-۵۰/۲۹ در ۲۵،۲ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر دوم، تیم A کنترل توپ را بدست می آورد. یک ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A اقدام به شوت می کند. درحالی که توپ در هواست بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. توپ به حلقه برخورد نمی کند و بعد از ۱،۲ ثانیه بوق ساعت بازی به منزله پایان کوارتر به صدا در می آید.

تفسیر: تخلف ۲۴ ثانیه نمی باشد. با توجه به اینکه داوران منتظر بودند که تیم B کنترل توپ را بدست بیاورد پس تخلف ۲۴ ثانیه اعلام نشده است. کوارتر دوم تمام شده است.

۵۰/۲۹-۶۳ مثال: در ۲۵,۲ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر دوم، تیم A کنترل توپ را بدست می آورد. یک ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A اقدام به شوت می کند. در حالی که توپ در هواست بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. توپ به حلقه برخورد نمی کند و داوران تخلف ۲۴ ثانیه را اعلام می کنند، در حالیکه ۰,۸ ثانیه از زمان بازی باقی مانده است.

تفسیر: تخلف ۲۴ ثانیه می باشد. توپ برای پرتاب به داخل از خط انتهایی به تیم B واگذار می شود. در حالیکه ۰,۸ ثانیه از زمان بازی باقی مانده است.

۵۰/۲۹-۶۴ مثال: در ۲۵,۲ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر دوم، تیم A کنترل توپ را بدست می آورد. ۱,۲ ثانیه از زمان بازی باقی مانده است که A توپ را در دستش (دستانش) دارد و بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. داوران تخلف ۲۴ ثانیه را اعلام می کنند، در حالیکه ۰,۸ ثانیه از زمان بازی باقی مانده است.

تفسیر: تخلف ۲۴ ثانیه می باشد. توپ برای پرتاب به داخل از نزدیکترین جایی که بازی متوقف شده بود، به تیم B واگذار می شود. در حالیکه ۱,۲ ثانیه از زمان بازی باقی مانده است.

۵۰/۲۹-۶۵ مثال: در کوارتر سوم، A یک پرتاب به داخل در زمین عقب در اختیار دارد. در حالیکه A هنوز توپ را در اختیار دارد، دستان B از خط اوت عبور می کند.

تفسیر: تخلف B می باشد. مجدداً پرتاب به داخل به A داده می شود. تیم A، ۲۴ ثانیه زمان دارد.

۵۰/۲۹-۶۶ مثال: در کوارتر سوم، A یک پرتاب به داخل در زمین جلو در اختیار دارد. در حالیکه A هنوز توپ را در اختیار دارد، دستان B از خط اوت عبور می کند

الف) ۷ ثانیه

ب) ۱۷ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است.

تفسیر: تخلف B می باشد. مجدداً پرتاب به داخل به A داده می شود. تیم A،

الف) ۱۴ ثانیه

ب) ۱۷ ثانیه از ۲۴ ثانیه در اختیار دارد.

ماده ۳۰: برگشت توپ به زمین عقب (تخلف نیمه)

۳۰-۱ توضیح: بازیکنی که در هواست به جایی تعلق دارد که آخرین تماس را قبل از پرش، بر روی زمین بازی با آن محل داشته است. زمانی که یک بازیکن از زمین جلویی خود پریده و در حالی که هنوز در هوا می باشد کنترل توپ را بدست آورد، او اولین بازیکن از تیم خود می باشد که کنترل تیمی جدید را بدست آورده است. چنانچه به علت سرعت زیاد به زمین عقب بازگردد، قادر به جلوگیری از بازگشت با توپ به زمین عقب نمی باشد. بنابراین اگر بازیکنی که در هوا می باشد (و از زمین جلویی خود پریده است) یک کنترل تیمی جدید را بدست بیاورد، تا زمانی که هر دو پای او به زمین بازی بر نگردد، نباید تعیین گردد که این بازیکن به کجا (زمین جلو یا عقب) تعلق خواهد داشت.

۳۰-۲ مثال: A که در زمین عقب می باشد، اقدام به پاس ضد حمله برای **A** در زمین جلو می نماید. **B** از زمین جلو تیم **B** پریده و زمانی که هنوز در هوا می باشد، توپ را می گیرد و فرود می آید:

(الف) با هر دو پا در زمین عقب تیم خود.

(ب) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار می گیرد (یعنی یک پا در زمین جلو و یک پا در زمین عقب).

(ج) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد و سپس به سمت زمین عقب دریبل می کند یا پاس می دهد.

تفسیر: تخلف نیمه نمی باشد. وقتی **B** در هوا اولین کنترل تیمی تیم **B** را بدست می آورد تا زمانی که هر دو پایش به زمین بازی بر نگردد، موقعیت او (زمین جلو یا عقب) مشخص نمی شود. در تمامی موقعیت ها **B** بطور قانونی در زمین عقب تیم خود می باشد.

۳۰-۳ مثال: در جامپ بال شروع بازی در کوارتر اول بین **A** و **B** توپ به طور قانونی زده می شود سپس **A** از زمین جلو تیم خود پریده و زمانی که در هوا می باشد توپ را گرفته و فرود می آید:

(الف) با هر دو پا در زمین عقب تیم خود.

(ب) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار می گیرد (یعنی یک پا در زمین جلو و یک پا در زمین عقب).

(ج) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد و سپس به سمت زمین عقب دریبل می کند یا پاس می دهد.

تفسیر: تخلف نیمه نمی باشد. زمانی که **A** کنترل توپ را در هوا بدست می آورد، اولین کنترل تیمی **A** برقرار می شود. در همه موقعیتها **A** به صورت قانونی در زمین عقب تیم خود می باشد.

۳۰-۴ مثال: A بازیکن پرتاب کننده به داخل در زمین جلو تیم خود می باشد که اقدام به پاس برای **A** می نماید. **A** از زمین جلو پریده، توپ را می گیرد و فرود می آید:

(الف) با هر دو پا در زمین عقب تیم خود.

(ب) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار می گیرد (یعنی یک پا در زمین جلو و یک پا در زمین عقب).

(ج) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد و سپس به سمت زمین عقب دریبل می کند یا پاس می دهد.

تفسیر: تیم A مرتکب تخلف نیمه شده است. قبل از اینکه A_۲ در هوا توپ را بگیرد، بازیکن پرتاب کننده A_۱ کنترل تیمی توپ را در زمین جلو در اختیار دارد. در همه موارد A_۲ مرتکب تخلف نیمه (تخلف بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب) شده است.

۳۰-۵ مثال: A_۱ که توپ را در شروع کوارتر دوم از خط مرکزی (طوری که خط مرکزی بین پاهایش است) برای پرتاب به داخل در اختیار دارد، توپ را به A_۲ پاس می دهد. A_۲ از زمین جلو پریده، توپ را می گیرد و فرود می آید:

(الف) با هر دو پا در زمین عقب تیم خود.

(ب) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار می گیرد (یعنی یک پا در زمین جلو و یک پا در زمین عقب).

(ج) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد و سپس به سمت زمین عقب در بیل می کند یا پاس می دهد.

تفسیر: تیم A مرتکب تخلف نیمه شده است. بازیکن پرتاب کننده A_۱ کنترل تیمی توپ را در اختیار دارد. زمانی که A_۲ با پرش در هوا توپ را می گیرد تیم A مالک توپ در زمین جلو می باشد. در همه موارد A_۲ با فرود به زمین عقب خود، مرتکب تخلف بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب (تخلف نیمه) شده است.

۳۰-۶ مثال: بازیکن A_۱ که یک پرتاب به داخل را در زمین عقب خود در اختیار دارد، توپ را به A_۲ در زمین جلو پاس می دهد. B_۱ از زمین جلویی خود می پرد، در حالیکه در هواست توپ را می گیرد و قبل از اینکه در زمین عقب خود فرود بیاید توپ را به B_۲ در زمین عقب پاس می دهد.

تفسیر: تیم B مرتکب تخلف بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب (تخلف نیمه) شده است.

۳۰-۷ توضیح: توپ زنده هنگامی به صورت غیر قانونی به زمین عقب برمی گردد که یک بازیکن از تیم A که کاملاً در زمین جلویی خود است، باعث شود توپ به زمین عقب برود (زمین عقب را لمس کند) و پس از آن یک بازیکن از تیم A در زمین جلو یا عقب خود، اولین نفر باشد که توپ را لمس می کند. هر چند زمانی که یک بازیکن از تیم A در زمین عقب خود باعث شود که توپ با زمین جلو برخورد کند و سپس یک بازیکن از تیم A اولین نفری باشد که توپ را در زمین عقب یا جلو لمس کند، این حرکت قانونی است.

۳۰-۸ مثال: A_۱ در حالیکه هر دو پایش در زمین جلو می باشد نزدیک خط مرکزی ایستاده است، به A_۲ که او هم هر دو پایش در تماس با زمین جلو و نزدیک خط مرکزی است پاس زمینی می دهد. در نتیجه پاس، توپ قبل از اینکه A_۲ را لمس کند به زمین عقب برخورد می کند.

تفسیر: تخلف تیم A برای بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب (تخلف نیمه) رخ داده است.

۳۰-۹ مثال: A_۱ و A_۲ هر دو در زمین جلو، نزدیک خط مرکزی ایستاده اند، A_۲ به A_۱ پاس زمینی می دهد. در نتیجه پاس، توپ به زمین عقب و سپس به زمین جلو برخورد می کند. بعد از آن توپ A_۲ را لمس می کند.

تفسیر: تخلف تیم A برای بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب (تخلف نیمه) رخ داده است.

۳۰-۱۰ مثال: A در حالیکه هر دو پایش در زمین عقب می باشد نزدیک خط مرکزی ایستاده است ، به A_۲ که او هم هر دو پایش در تماس با زمین عقب و نزدیک خط مرکزی است پاس زمینی می دهد. در نتیجه پاس، توپ قبل از اینکه A_۲ را لمس کند به زمین جلو برخورد می کند.

تفسیر: تخلفی رخ نداده است. از آنجا که هیچ یک از بازیکنان تیم A در زمین جلو خود نبوده است تخلف نیمه نمی باشد. هر چند ، تماس توپ با زمین جلو باعث توقف شمارش ۸ ثانیه در آن لحظه شده است ، بنابراین به محض اینکه بازیکن A_۲ توپ را در زمین عقب خود لمس کند بایستی شمارش ۸ ثانیه جدید شروع شود.

۳۰-۱۱ مثال: A از زمین عقبی خود توپ را به زمین جلو پاس می دهد. توپ با داوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد برخورد می کند و سپس توسط A_۲ که هنوز در زمین عقب خود می باشد ، لمس می شود.

تفسیر: تخلف نیمه رخ نداده است. با توجه به این که هیچ یک از بازیکنان تیم A در زمین جلو نبوده است ، تخلف نیمه نمی باشد. هر چند تماس توپ با داور باعث توقف شمارش ۸ ثانیه در آن لحظه شده است ، بنابراین به محض اینکه بازیکن A_۲ توپ را در زمین عقب لمس کند باید شمارش ۸ ثانیه جدید شروع شود.

۳۰-۱۲ مثال: تیم A کنترل توپ را در زمین جلو در اختیار دارد. توپ تقریباً در یک زمان توسط A_۱ و B_۱ لمس می شود و به زمین عقب تیم A برمی گردد ، جایی که A_۲ اولین نفر از تیم A می باشد که توپ را لمس می کند.

تفسیر: تیم A مرتکب تخلف نیمه (بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب) شده است.

۳۰-۱۳ مثال: A در حال دریبل از زمین عقب به جلو خود می باشد. هر دو پای او در زمین جلو است ، در حالیکه توپ هنوز در زمین عقب می باشد. سپس توپ به پای او برخورد می کند و به زمین عقب برمی گردد ، A شروع به دریبل زدن می کند.

تفسیر: از آنجاییکه A هنوز کنترل توپ را در زمین جلو بدست نیاورده ، تخلفی صورت نگرفته است .

۳۰-۱۴ مثال: بازیکن A در زمین عقب به هم تیمی خود A_۲ در زمین جلو پاس می دهد. A_۲ توپ را لمس می کند و توپ به A_۱ که هنوز در زمین عقب خود می باشد ، برمی گردد.

تفسیر: با توجه به اینکه A_۲ هنوز کنترل توپ را در زمین جلو خود بدست نیاورده ، تخلفی انجام نشده است .

۳۰-۱۵ مثال: در نتیجه پرتاب به داخل در زمین جلو ، A_۱ توپ را به A_۲ پاس می دهد. A_۲ از روی خط مرکزی می پرد. در حالیکه پای چپش در تماس با زمین جلو خود و پای راستش در هواست توپ را می گیرد . سپس پای راستش را در زمین عقب خود می گذارد.

تفسیر: A_۲ باعث بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب خود (تخلف نیمه) شده است. چرا که A_۱ پرتاب کننده به داخل از قبل کنترل تیمی را در زمین جلویی تیم A در اختیار داشته است.

۳۰-۱۶ مثال: A_۱ در حال دریبل در زمین جلو و نزدیک به خط مرکزی می باشد، که B_۱ به توپ ضربه می زند و به زمین عقب تیم A برمی گردد. A_۱ که هر دو پایش هنوز در زمین جلو می باشد، در حالیکه توپ در تماس با زمین عقب است به دریبل خود ادامه می دهد.

تفسیر: بازی قانونی است. آخرین لمس توپ در زمین جلو توسط تیم A نبوده است. A_۱ حتی می تواند به دریبل خود در زمین عقب با یک ۸ ثانیه جدید ادامه دهد.

۳۰-۱۷ مثال: A_۱ در زمین عقب به هم تیمی خود A_۲ پاس می دهد. A_۲ از زمین جلو می پرد، در حالیکه در هواست توپ را می گیرد و فرود می آید:

الف) با هر دو پا در زمین عقب.

ب) خط مرکزی را لمس می کند.

ج) خط مرکزی بین هر دو پایش می باشد (یعنی یک پا در زمین جلو و یک پا در زمین عقب) و سپس به زمین عقب پاس می دهد یا دریبل می کند.

تفسیر: در همه موارد، تیم A مرتکب تخلف برگشت غیر قانونی توپ (تخلف نیمه) به زمین عقب شده است. A_۱ زمانیکه در هوا توپ را بدست می آورد، باعث کنترل تیمی A در زمین جلو خود شده است.

ماده ۳۱: تداخل توپ در بالای سطح حلقه

۳۱-۱ توضیح: زمانی که توپ در نتیجه شوت یا پرتاب آزاد در بالای سطح حلقه می باشد، اگر بازیکنی دستش را از زیر وارد سبد کند و توپ را لمس نماید، تخلف تداخل صورت گرفته است.

۳۱-۲ مثال: در آخرین یا تنها پرتاب آزاد توسط A،

الف (قبل از برخورد توپ با حلقه،

ب) بعد از برخورد توپ با حلقه در حالی که هنوز شانس گل شدن توپ وجود دارد.

B دست خود را از زیر وارد سبد کرده و توپ را لمس می نماید.

تفسیر: B به دلیل لمس غیر قانونی توپ مرتکب تخلف شده است.

الف (بایستی یک امتیاز به تیم A واگذار و باید یک خطای فنی برای B اعلام گردد.

ب) یک امتیاز باید به تیم A داده شود، اما نباید خطای فنی برای B اعلام نمی شود.

۳۱-۳ توضیح: زمانی که توپ در حین پاس یا بعد از برخورد با حلقه در بالای سطح حلقه می باشد، اگر بازیکنی دستش را از زیر وارد سبد کند و توپ را لمس نماید، تخلف تداخل صورت گرفته است.

۳۱-۴ مثال: توپ در نتیجه پاس A، بالای حلقه می باشد و B دستش را از زیر وارد سبد کرده و توپ را لمس می نماید.

تفسیر: B مرتکب تخلف تداخل شده است. بایستی به تیم A، ۲ یا ۳ امتیاز واگذار شود.

۳۱-۵ توضیح: اگر در ادامه آخرین پرتاب آزاد نا موفق ، بعد از برخورد توپ به حلقه و قبل از وارد شدن آن به سبد، توپ بطور قانونی توسط هر بازیکنی لمس شود، وضعیت پرتاب آزاد تغییر خواهد کرد و مانند شوت ۲ امتیازی محسوب می شود.

۳۱-۶ مثال: بعد از آخرین یا تنها پرتاب آزاد توسط A، توپ به حلقه برخورد کرده و سپس به سمت بالای حلقه می رود. B سعی می کند که توپ را از حلقه دور کند ، اما توپ پس از لمس توسط B وارد سبد می شود.

تفسیر: توپ به صورت قانونی لمس شده است، وضعیت پرتاب آزاد تغییر کرده است و ۲ امتیاز به کاپیتان داخل زمین تیم A واگذار می شود.

۳۱-۷ توضیح: بعد از اینکه توپ در نتیجه اقدام به شوت ، آخرین پرتاب آزاد ناموفق به حلقه برخورد کند و بوق ساعت بازی برای پایان کوارتیا وقت اضافه به صدا در آید و توپ هنوز شانس ورود به سبد را داشته باشد و خطا اعلام گردد. اگر هر بازیکنی توپ را لمس کند تخلف می باشد.

۳۱-۸ مثال: بعد از آخرین یا تنها پرتاب آزاد A_1 توپ به حلقه برخورد کرده و به بالا می رود، B_2 در ریباند بر روی A_2 مرتکب خطا می شود (سومین خطای تیم B). در حالیکه توپ هنوز شانس ورود به سبد را دارد توسط :

الف) A_2

ب) B_2 لمس می شود.

تفسیر: این تخلف تداخل می باشد.

الف) هیچ امتیازی نباید داده شود. هر دو جریمه پرتاب به داخل باهم لغو می شوند. بازی باید با مالکیت تناوبی، از خط انتهایی نزدیک به محل وقوع خطا و به استثنای پشت تخته ادامه پیدا کند.

ب) باید یک امتیاز به A_1 داد شود. بازی باید با پرتاب به داخل از خط انتهایی، نزدیک به محل وقوع خطا و به استثنای پشت تخته برای تیم A ادامه پیدا کند.

۳۱-۹ مثال: آخرین یا تنها پرتاب آزاد A_1 به حلقه برخورد کرده و به بالا می رود، B_2 در ریباند بر روی A_2 مرتکب خطا می شود (پنجمین خطای تیم B). در حالیکه توپ هنوز شانس ورود به سبد را دارد توسط :

الف) A_2

ب) B_2 لمس می شود.

تفسیر: این تخلف تداخل می باشد.

الف) هیچ امتیازی نباید داده شود. به A_2 باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند داده شود. بازی با پرتاب به داخل، از امتداد خط پرتاب آزاد برای تیم B ادامه پیدا می کند.

ب) باید یک امتیاز به A_1 داده شود. به A_2 باید ۲ پرتاب آزاد داده شود و بازی می بایست همانند بعد از آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا کند.

۳۱-۱۰ مثال: A_1 اقدام به شوت می کند توپ به حلقه برخورد کرده و به بالا می رود. در حالیکه شانس ورود به سبد را دارد، بوق پایان بازی به صدا در می آید. توسط :

الف) A_2

ب) B_2 لمس می شود.

تفسیر: این تخلف تداخل می باشد.

الف) هیچ امتیازی نباید داده شود.

ب) ۲ یا ۳ امتیاز باید به A_1 داده شود.

۳۱-۱۱ توضیح: اگر بعد از اقدام به شوت در حین بازی، زمانی که توپ در قوس صعودی می باشد، بازیکنی توپ را لمس نماید تمامی محدودیتهای مربوط به تداخل توپ بالای سطح حلقه اعمال خواهد شد.

۳۱-۱۲ مثال: بعد از اینکه شوت توسط A_۱ انجام می شود، توپ در قوس صعودی توسط A_۲ یا B_۲ لمس می شود، سپس در قوس نزولی توسط:

الف (A_۲)

ب (B_۲ لمس می شود.

تفسیر: تماس A_۲ یا B_۲ با توپ در قوس صعودی قانونی می باشد و وضعیت شوت را تغییر نمی دهد. با این حال تماس A_۲ یا B_۲ با توپ در قوس نزولی تخلف می باشد.

الف (توپ برای پرتاب به داخل در امتداد خط پرتاب آزاد به تیم B داده می شود.

ب (۲ یا ۳ امتیاز به A_۱ واگذار می شود.

۳۱-۱۳ توضیح: اگر در حین شوت، بازیکن باعث لرزش تخته یا حلقه شود، بطوریکه به تشخیص داور مانع ورود توپ به سبد و یا باعث ورود توپ به سبد شود، تخلف تداخل صورت گرفته است.

۳۱-۱۴ مثال: A_۱ درانتهای زمان بازی اقدام به شوت ۳ امتیازی می کند. زمانی که توپ در هوا می باشد، بوق خاتمه زمان بازی به صدا در می آید. بعد از بوق، B_۱ باعث لرزش حلقه یا تخته می شود بطوریکه به قضاوت داور مانع ورود توپ به سبد می شود.

تفسیر: حتی بعد از به صدا در آمدن بوق پایان زمان بازی، توپ زنده خواهد ماند و بنابراین تخلف تداخل رخ داده است. ۳ امتیاز باید به A_۱ واگذار شود.

۳۱-۱۵ توضیح: زمانی که توپ در نتیجه شوت در تماس با حلقه می باشد و هنوز شانس وارد شدن آن به سبد وجود دارد، اگر بازیکن مدافع یا مهاجم حلقه یا تخته را لمس نماید، تخلف تداخل صورت گرفته است.



شکل ۲. توپ در تماس با حلقه

۳۱-۱۶ مثال: بعد از انجام شوت توسط A_۱ توپ به حلقه برخورد کرده و به سمت بالا می رود و سپس دوباره بر روی حلقه فرود می آید. زمانی که هنوز توپ بر روی حلقه می باشد، B_۱ حلقه یا تخته را لمس می نماید.

تفسیر: B_۱ مرتکب تخلف تداخل شده است. تمامی محدودیتهای مربوط به تداخل تا زمانی که احتمال وارد شدن توپ به سبد وجود دارد، اعمال خواهد شد.

۳۱-۱۷ مثال: شوت انجام شده توسط بازیکن A_۱، در قوس نزولی و کاملاً بالای سطح حلقه می باشد که همزمان توسط A_۲ و B_۲ لمس می شود. سپس توپ:

(الف) وارد سبد می شود.

(ب) وارد سبد نمی شود.

تفسیر: تخلف تداخل توسط A_۲ و B_۲ انجام شده است. در هر دو مورد نباید هیچ امتیازی داده شود. این یک وضعیت جامپ بال می باشد.

۳۱-۱۸ توضیح: اگر بازیکنی به منظور بازی با توپ، سبد را بگیرد مرتکب تخلف تداخل (Interference) شده است.

۳۱-۱۹ مثال: A_۱ اقدام به شوت ۳ امتیازی می کند. توپ به سبد برخورد می کند و بر می گردد.

(الف) A_۲ سبد را می گیرد و به توپ به سمت سبد ضربه می زند.

(ب) B_۱ سبد را می گیرد و با ضربه توپ را از سبد دور می کند.

تفسیر: تخلف تداخل (Interference) توسط هر دو بازیکن A_۲ و B_۱ انجام شده است.

(الف) هیچ امتیازی داده نمی شود. بازی با پرتاب به داخل برای تیم B از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه می یابد.

(ب) ۳ امتیاز به A_۱ داده می شود.

۳۱-۲۰ توضیح: چنانچه بازیکن مدافع توپی را که وارد سبد شده است، لمس کند تخلف تداخل (Interference) صورت گرفته است.



شکل ۳. توپ داخل سبد است.

۳۱-۲۱ مثال: A، اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ به دور حلقه می چرخد و قسمتی از آن داخل یا پایین تر از سطح حلقه می باشد، B، توپ را لمس می کند.

تفسیر: تخلف تداخل (Interference) انجام شده است. با توجه به اینکه قسمتی از توپ داخل یا پایین تر از سطح حلقه است ، توپ درون سبد می باشد.

ماده ۳۳: برخورد: اصول کلی

۳۳. ۱۰ : منطقه نیم دایره No-charge

۳۳- توضیح: هدف از قانون نیم دایره No-charge جلوگیری از دادن امتیاز به بازیکن مدافعی است که در زیر سبد خودی ایستاده است تا از بازیکن مهاجمی که کنترل توپ را در اختیار دارد و در حال نفوذ به سمت سبد می‌باشد، خطای شارژ بگیرد.

برای اعمال قانون نیم دایره No-charge شاخص‌های زیر باید مورد توجه قرار گیرد:

(الف) یک پا هر دو پای بازیکن مدافع داخل نیم دایره No-charge قرار گرفته باشد (شکل ۴). خطوط نیم دایره No-charge جزء منطقه نیم دایره No-charge می‌باشند.

(ب) بازیکن مهاجم در حال نفوذ به سمت سبد و قطع کردن نیم دایره باشد و زمانی که در هوا است اقدام به پاس یا شوت نماید.

در شرایط زیر قانون نیم دایره No-charge اعمال نخواهد شد و هرگونه برخوردی بایستی مطابق قوانین عادی و معمولی بسکتبال از جمله اصل سیلندر (استوانه) و اصل سد و شارژ قضاوت شود.

(الف) تمامی موقعیت‌های بازی که در بیرون از نیم دایره No-charge و همچنین فضای بین نیم‌دایره و خط انتهایی اتفاق می‌افتد.

(ب) تمامی وضعیت‌های ریباند در طول بازی بعد از شوت، زمانی که توپ ریباند می‌شود و برخورد باید اتفاق بیافتد.

(ج) هرگونه استفاده غیرقانونی از دستها، بازوها، پاها یا بدن توسط بازیکن مدافع یا مهاجم.

۳۳-۲ مثال: A در بیرون از نیم دایره No-charge به هوا پریده و اقدام به شوت جفت می‌نماید و سپس بر روی B که در داخل نیم دایره می‌باشد، شارژ می‌کند.

تفسیر: حرکت A قانونی می‌باشد. چرا که قانون نیم دایره No-charge به کار گرفته می‌شود.

۳۳-۳ مثال: A در امتداد خط انتهایی در حال دریبل زدن می‌باشد. بعد از رسیدن به منطقه پشت تخته بصورت مورب یا به عقب می‌پرد و بر روی B که در وضعیت دفاعی قانونی داخل نیم دایره No-charge می‌باشد، مرتکب خطای شارژ می‌شود.

تفسیر: A مرتکب خطای شارژ شده است. قانون نیم دایره No-charge کاربرد نخواهد داشت، زیرا A از پشت تخته و خطی که بصورت فرضی امتداد دارد، وارد منطقه نیم دایره No-charge شده است.

۳۳-۴ مثال: A توپ را شوت می‌کند و توپ به حلقه برخورد می‌کند و وضعیت ریباند بوجود می‌آید. A به هوا پریده، توپ را می‌گیرد و سپس B را که در وضعیت دفاعی قانونی داخل نیم دایره No-charge می‌باشد شارژ می‌کند.

تفسیر: ۲A مرتکب خطای شارژ شده است. قانون نیم دایره No-charge کاربرد ندارد.

۳۳-۵ مثال: ۱A به سمت سبد نفوذ می کند و در حالت شوت می باشد. ۱A به جای تمام کردن شوت، توپ را به ۲A که دقیقاً پشت سر او در حرکت می باشد، پاس می دهد. سپس ۱A، ۲B را که در داخل نیم دایره No-charge می باشد شارژ می کند. در همان زمان ۲A با توپ به سمت سبد نفوذ کرده و امتیاز کسب می کند.

تفسیر: ۱A مرتکب خطای شارژ شده است. قانون نیم دایره No-charge اعمال نخواهد شد زیرا ۱A به صورت غیر قانونی از بدن خود برای باز کردن مسیر ۲A به سمت سبد استفاده کرده است.

۳۳-۶ مثال: ۱A به سمت سبد نفوذ می کند و در حالت شوت می باشد. ۱A هنوز در هواست، به جای تمام کردن شوت، توپ را به ۲A که در گوشه زمین ایستاده است، پاس می دهد. سپس ۱A، ۲B را که در داخل نیم دایره No-charge می باشد، شارژ می کند.

تفسیر: حرکت ۱A قانونی است. قانون نیم دایره No-charge اعمال خواهد شد.



شکل ۴: موقعیت بازیکن داخل و خارج از منطقه No-charge

ماده ۳۵: خطای طرفین

۳۵- توضیح: برای اینکه خطایی، خطای طرفین در نظر گرفته شود بایستی هر دو خطا دارای جرایم یکسان باشند.

۳۵-۲ مثال: در یک کوارتر تیم A، ۲ خطا و تیم B، ۳ خطا دارد. A بازیکن در بیل کننده و B تقریباً در یک زمان بر روی هم مرتکب خطا می شوند.

تفسیر: با توجه به اینکه جرایم هر دو خطا یکسان می باشد، این خطای طرفین است. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A و از نزدیکترین مکان به وقوع خطای طرفین ادامه یابد.

۳۵-۳ مثال: در یک کوارتر تیم A، ۵ خطا و تیم B، ۲ خطا دارد. A بازیکن در بیل کننده و B تقریباً در یک زمان بر روی هم مرتکب خطا می شوند.

تفسیر: با توجه به اینکه جرایم هر دو خطا یکسان می باشد (تیم B مالکیت توپ به دلیل خطای بازیکن مهاجم A و تیم A مالکیت توپ به دلیل خطای بازیکن مدافع B)، این خطای طرفین است. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A و از نزدیکترین مکان به وقوع خطا ادامه یابد.

۳۵-۴ مثال: در یک کوارتر تیم A، ۲ خطا و تیم B، ۵ خطا دارد. A بازیکن در بیل کننده و B تقریباً در یک زمان بر روی هم مرتکب خطا می شوند.

تفسیر: با توجه به اینکه جرایم هر دو خطا یکسان نمی باشد، این خطای طرفین نیست. خطای A باید با پرتاب به داخل توسط تیم B جریمه شود. خطای B با ۲ پرتاب آزاد توسط A جریمه شود. داوران باید قانون وضعیت ویژه را اعمال کنند و تصمیم بگیرند که کدام خطا اول اتفاق افتاده است.

در موردی که اول خطای B اتفاق افتاده باشد، A باید ۲ پرتاب آزاد را بدون ریباند انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B و از نزدیکترین مکان به وقوع خطا ادامه یابد.

در موردی که اول خطای A اتفاق افتاده باشد، پرتاب به داخل تیم B باید لغو شود. A باید ۲ پرتاب آزاد را انجام دهد و بازی همانند هر پرتاب آزاد معمولی ادامه یابد.

۳۵-۵ مثال: در یک کوارتر تیم A، ۲ خطا و تیم B، ۳ خطا دارد.

(الف) در یک درگیری برای بدست آوردن یک موقعیت، در حالیکه تیم A کنترل توپ را در اختیار دارد، A و B یکدیگر را هل می دهند.

(ب) در یک موقعیت ریباند، A و B یکدیگر را هل می دهند.

(ج) A در حال دریافت پاس از A_۲ می باشد که A و B یکدیگر را هل می دهند.

تفسیر: هر سه مورد بالا خطای طرفین می باشد. بازی باید ادامه یابد:

الف (و ج) با پرتاب به داخل توسط تیم A و از نزدیکترین مکان به وقوع خطا ادامه یابد.

ب (با پرتاب به داخل تحت مالکیت تناوبی.

ماده ۳۶: خطای فنی

۳۶-۱ توضیح: داور به دلیل عمل یا رفتار یک بازیکن به او اخطار می‌دهد که در صورت تکرار آن ممکن است منجر به خطای فنی گردد. این اخطار باید به اطلاع سرمربی آن تیم رسانده شود و در مورد تمامی بازیکنان آن تیم برای اعمال مشابه در ادامه بازی به کار گرفته شود. داوران باید فقط زمانی که توپ می‌میرد و ساعت بازی متوقف می‌شود اقدام به دادن اخطار نمایند.

۳۶-۲ مثال: به یکی از اعضای تیم A اخطار داده شده است به دلیل:

الف) تداخل در پرتاب به داخل

ب) رفتارش

ج) هر عمل دیگر که در صورت تکرار ممکن است منجر به خطای فنی شود.

تفسیر: این اخطار باید به سرمربی تیم A منتقل شود و در ادامه بازی در مورد تمامی اعضای تیم A برای رفتارهای مشابه اعمال گردد.

۳۶-۳ توضیح: هنگامیکه یک بازیکن در حال شوت کردن می‌باشد، بازیکنان تیم حریف اجازه ندارد که با اعمالی نظیر قرار دادن دست نزدیک به چشم بازیکن شوت کننده، فریاد زدن، پا کوبیدن شدید، و یا دست زدن در نزدیکی بازیکن شوت کننده، تمرکز او را به هم بزنند. انجام این اعمال، اگر بازیکن شوت کننده را در وضعیت نامناسبی قرار دهد، می‌تواند منجر به خطای فنی شود و یا اگر شوت کننده متضرر نگردد، می‌تواند اخطار داده شود.

۳۶-۴ مثال: A در حال شوت می‌باشد و B با فریاد زدن یا کوبیدن شدید پا بر روی زمین بازی باعث به هم زدن تمرکز A می‌شود. توپ:

الف) وارد سبد می‌شود

ب) وارد سبد نمی‌شود

تفسیر:

الف) گل A قبول می‌باشد. باید به بازیکن B اخطار داده شود و به اطلاع سرمربی تیم B رسانده شود. اگر اعضای تیم B از قبل به دلیل رفتار مشابه اخطار گرفته باشند، باید خطای فنی B گرفته شود.

ب) یک خطای فنی باید برای B اعلام شود.

۳۶-۵ توضیح: چنانچه داوران متوجه شوند یک تیم با بیش از ۵ بازیکن در زمین است ، بدون اینکه تیم مقابل در وضعیت نامناسب قرار گیرد این اشتباه بایستی هرچه سریعتر اصلاح شود.

با فرض اینکه داوران و داوران میز کار خود را به درستی انجام داده اند، یک بازیکن به صورت غیر قانونی به زمین برگشته یا در زمین باقی مانده است. بنابراین داوران بایستی اعلام کنند که یک بازیکن باید بلافاصله زمین بازی را ترک کند و سرمربی آن تیم را با یک خطای فنی جریمه نمایند که به عنوان "B₁" ثبت می شود. سرمربی مسئول اطمینان یافتن از تعویض درست بازیکن می باشد و بازیکن تعویضی هر چه سریعتر زمین بازی را بعد از تعویض ترک کند.

۳۶-۶ مثال: هنگامی که ساعت بازی کار می کند، مشخص می شود که تیم A بیش از ۵ بازیکن در زمین دارد:

الف) در زمان کشف این موضوع، تیم B (با ۵ بازیکن) مالک توپ می باشد.

ب) در زمان کشف این موضوع، تیم A (با بیش از ۵ بازیکن) مالک توپ می باشد.

تفسیر:

الف) بازی باید فوراً متوقف شود، مگر اینکه تیم مقابل در وضعیت نامناسب قرار گیرد.

ب) بازی باید فوراً متوقف شود.

در هر دو حالت بازیکنی که به صورت غیر قانونی به زمین برگشته یا در زمین باقی مانده است باید از زمین بیرون برود و یک خطای فنی به سرمربی تیم A داده شود که به عنوان "B₁" ثبت می شود.

۳۶-۷ توضیح: بعد از اینکه کشف شد یک تیم با بیش از ۵ بازیکن در زمین بازی می باشد ، مشخص می شود بازیکنی که به صورت غیر قانونی در زمین بازی بوده، امتیاز کسب کرده یا مرتکب خطا شده است. تمامی امتیازات کسب شده قابل قبول می باشد و همه خطاهای انجام شده توسط یا بروی آن بازیکن ، به عنوان خطای بازیکن ثبت می شود.

۳۶-۸ مثال: در حالیکه ساعت بازی کار می کند (بازی در حال انجام می باشد) داوران متوجه می شوند که تیم A در زمین بازی ۶ بازیکن دارد و بازی را متوقف می کنند، بعد از اینکه :

الف) A مرتکب خطای شارژ می شود.

ب) A امتیاز کسب می کند.

ج) B بروی A که در حال شوت می باشد مرتکب خطا می شود. توپ وارد سبد نمی شود.

د) بعد از اینکه بازیکن ششم زمین بازی را ترک کرده است.

تفسیر:

الف) خطای A، خطای بازیکن می باشد.

ب) امتیاز کسب شده توسط A، باید به حساب بیاید.

ج) به A باید ۲ یا ۳ پرتاب آزاد داده شود. در تمامی موارد (الف)، (ب) و (ج) ششمین بازیکن باید زمین بازی را ترک کند و یک خطای فنی باید به سرمربی تیم A داده شود و به عنوان "B₁" ثبت می شود.

د) یک خطای فنی باید به سرمربی تیم A داده شود و به عنوان "B₁" ثبت می شود.

۳۶-۹ توضیح: اگر به بازیکنی که پنجمین خطای خود را انجام داده است، اطلاع داده شود که دیگر اجازه شرکت در بازی را ندارد و دوباره وارد بازی شود، بدون اینکه تیم مقابل در وضعیت نامناسبی قرار گیرد این ورود غیر قانونی باید به محض کشف، جریمه شود.

۳۶-۱۰ امثال: بعد از انجام خطای پنجم، به اطلاع B می رسد که دیگر مجاز به شرکت در بازی نمی باشد. بعد از آن B، دوباره به عنوان بازیکن تعویضی وارد زمین می شود. این شرکت غیر قانونی کشف می شود:

الف) قبل از اینکه توپ برای ادامه بازی زنده شود.

ب) بعد از اینکه توپ دوباره زنده شده و در کنترل تیم A می باشد.

ج) بعد از اینکه توپ دوباره زنده شده و در کنترل تیم B می باشد.

د) بعد از اینکه در ادامه ورود B، به بازی، توپ دوباره می میرد.

تفسیر:

الف) بازیکن B، باید بلافاصله از بازی خارج شود.

ب) بازی باید بلافاصله متوقف شود مگر اینکه تیم A در وضعیت نامناسبی قرار گیرد. B باید از بازی خارج شود.

ج) (د)، بازی باید بلافاصله متوقف شود. B، باید از بازی خارج شود.

در همه موارد، باید یک خطای فنی برای سرمربی تیم B اعلام شود. به عنوان "B₁" (نیمکت نشینان) ثبت می شود.

۳۶-۱۱ توضیح: اگر بازیکنی که پنجمین خطای خود را انجام داده است، بعد از اینکه مطلع شد که دیگر مجاز به شرکت در بازی نمی باشد، دوباره وارد بازی شود و قبل از کشف آن امتیاز کسب کند یا مرتکب خطا شود یا بر روی او توسط بازیکن حریف خطا انجام شود، همه امتیازات باید پذیرفته شود و خطاهای انجام شده توسط آن بازیکن (و خطاها انجام شده بر روی او) به عنوان خطای شخصی بازیکن در نظر گرفته شود.

۳۶-۱۲ مثال: بعد از انجام خطای پنجم به اطلاع A رسانده می شود که دیگر مجاز به شرکت در بازی نمی باشد. بعد از آن A دوباره به عنوان بازیکن تعویضی وارد زمین می شود. این ورود غیر قانونی A کشف می شود بعد از اینکه:

- (الف) A امتیاز کسب می کند.
- (ب) A مرتکب خطا می شود.
- (ج) بر روی A در حالی که در بیل می کند، توسط B خطا انجام می شود (پنجمین خطای تیم B).

تفسیر:

- (الف) امتیاز کسب شده توسط A باید پذیرفته شود.
- (ب) خطای A به عنوان خطای شخصی بازیکن می باشد و باید در برگه منشی در جای خالی بعد از پنجمین خطا ثبت شود.
- (ج) ۲ پرتاب آزاد داده شده به A باید توسط بازیکن جایگزین او انجام شود.
- در همه موارد، باید یک خطای فنی برای سرمربی تیم A اعلام شود. به عنوان "B₁" ثبت می شود.

۳۶-۱۳ توضیح: اگر به بازیکنی بعد از انجام پنجمین خطا، اطلاع داده نشود که دیگر اجازه شرکت در بازی را ندارد و آن بازیکن در زمین باقی بماند و یا دوباره وارد بازی شود، به محض کشف اشتباه، آن بازیکن باید از بازی خارج شود. بدون اینکه تیم مقابل در وضعیت نامناسبی قرار گیرد. نباید هیچگونه جریمه ای برای شرکت غیر قانونی بازیکن اعمال شود. اگر آن بازیکن امتیاز کسب کند، مرتکب خطا شود یا بر روی او توسط بازیکن حریف خطا انجام شود، امتیاز باید پذیرفته شود و خطاها به عنوان خطای شخصی بازیکن در نظر گرفته شود.

۳۶-۱۴ مثال: A درخواست تعویض با A را دارد. توپ در نتیجه خطای A می میرد و A وارد بازی می شود. داوران کوتاهی کرده و خطای پنجم A را به او اطلاع نمی دهند. بعد از آن A دوباره به عنوان بازیکن تعویضی وارد بازی می شود. بعد از اینکه ساعت بازی شروع به کار کرد شرکت غیر قانونی A مشخص می شود زمانی که:

- (الف) A کسب امتیاز کرده است.
- (ب) A بر روی B مرتکب خطا می شود.
- (ج) B بر روی A در حالت شوت مرتکب خطا می شود و توپ وارد سبد نمی شود.

تفسیر: هیچگونه جریمه ای برای شرکت غیر قانونی A در نظر گرفته نمی شود. بازی باید متوقف شود بدون اینکه تیم B در وضعیت نامناسبی قرار گیرد. A باید بلافاصله از زمین خارج شود و یک بازیکن به جای او وارد زمین شود.

- (الف) امتیاز کسب شده توسط A باید پذیرفته شود.

(ب) خطای A باید به عنوان خطای شخصی بازیکن در نظر گرفته شود و باید در برگه منشی در جای خالی بعد از پنجمین خطا ثبت شود.

(ج) به جایگزین A، ۲۰ یا ۳ پرتاب آزاد باید واگذار شود.

۳۶-۱۵ مثال: ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی یک خطای فنی برای بازیکن A اعلام می شود. قبل از شروع بازی سرمربی تیم B بازیکن B را برای انجام ۱ پرتاب آزاد مشخص می کند ولی B جزء ۵ نفر شروع کننده تیم B نمی باشد.

تفسیر: یکی از بازیکنانی که به عنوان ۵ نفر بازیکنان شروع کننده مشخص شده است، باید پرتاب های آزاد را انجام دهد. تعویض نمی تواند قبل از شروع زمان بازی انجام شود.

۳۶-۱۶ توضیح: زمانی که یک بازیکن وانمود می کند (fake) بر روی او توسط بازیکن مقابل خطایی انجام شده است، روشهای زیر بایستی اعمال گردد:

- بدون اینکه بازی متوقف شود داوران باید علامت گول زدن (fake) را نشان دهند.
- به محض اینکه بازی متوقف شد، اخطار باید به بازیکن و سرمربی تیم داده شود. به هر دو تیم یک بار اخطار داده می شود.
- اگر بار دیگر هر یک از بازیکن آن تیم عمل گول زدن (fake) را انجام دهد، باید خطای فنی اعلام گردد. همچنین خطای فنی در مواردی که بازی به منظور دادن اخطار قبلی به بازیکن یا سرمربی آن تیم متوقف نشده است، قابل اعمال می باشد.
- در موارد شدید که هیچ برخوردی رخ نداده است، ممکن است خطای فنی بدون اخطار قبلی اعلام گردد.

۳۶-۱۷ مثال: A در حال دریبل است که B او را دفاع می کند. A با حرکت ناگهانی سر نشان می دهد که بر روی او توسط B خطا انجام شده است. سپس در ادامه بازی A خود را به زمین پرتاب می کند به این منظور که B او را هل داده است.

تفسیر: داور باید علامت گول زدن (fake) را به A برای نخستین گول نشان دهد. همچنین A برای دومین گول و پرتاب کردن خود بر روی زمین باید خطای فنی دریافت کند. حتی اگر بازی برای دادن اخطار به بازیکن و سرمربی تیم A به دلیل گول نخست A متوقف نشده باشد.

۳۶-۱۸ مثال: A در حال دریبل است که B او را دفاع می کند. A با حرکت ناگهانی سر نشان می دهد که بر روی او توسط B خطا انجام شده است. در ادامه بازی B خود را به زمین می اندازد به این منظور که A او را هل داده است.

تفسیر: داور باید نخستین علامت گول زدن (fake) را به هر دو بازیکن A و B نشان دهد. به محض اینکه بازی متوقف شد، اخطار باید به دو بازیکن A و B و سرمربی هر دو تیم داده شود.

۳۶-۱۹ توضیح: زمانی که یک بازیکن خود را به زمین می اندازد برای اینکه وانمود کند (fake) بر روی او توسط بازیکن مقابل خطایی انجام شده است و از اعلام ناعادلانه خطای بازیکن مقابل یک امتیاز ناجوانمردانه بدست بیاورد یا در میان تماشاچیان بر ضد داور جو غیر ورزشی ایجاد کند، چنین اعمالی باید غیر ورزشی در نظر گرفته شود.

۳۶-۲۰ مثال: زمانیکه A در حال نفوذ به سمت سبد می باشد، بازیکن مدافع B از پشت به زمین می خورد. بدون اینکه هیچگونه برخوردی بین این دو بازیکن وجود داشته باشد و یا بعد از برخورد کوچک A، که حرکت نمایشی B را به همراه دارد. قبل از این نیز، یک اخطار به دلیل چنین اعمالی از طریق سرمربی تیم B به بازیکنان داده شده است.

تفسیر: مشخص است که چنین رفتارهایی غیر ورزشی می باشد و باعث اختلال در جریان روان بازی می شود. یک خطای فنی باید برای B اعلام شود.

۳۶-۲۱ توضیح: در نتیجه چرخش بیش از حد آرنج ممکن است آسیبهای جدی بوجود بیاید. مخصوصاً در وضعیت های ریباند و زمانی که از بازیکن، دفاع نزدیک می شود. اگر در نتیجه چنین اعمالی برخورد بوجود آید می تواند یک خطای شخصی، غیرورزشی و حتی دیسکالیفه اعلام شود و اگر برخوردی بوجود نیاید می تواند خطای فنی اعلام شود.

۳۶-۲۲ مثال: A توپ را ریباند می کند و به زمین باز می گردد. A بلافاصله از نزدیک توسط B دفاع می شود و بدون تماس با B آرنج خود را بیش از حد می چرخاند تا B را بترساند یا فضای کافی برای چرخش، پاس یا دربیبل ایجاد کند.

تفسیر: حرکت A با روح قانون مطابقت ندارد. یک خطای فنی می تواند برای A اعلام شود.

۳۶-۲۳ توضیح: زمانیکه یک بازیکن ۲ خطای فنی دریافت کند، باید از زمین بازی اخراج شود.

۳۶-۲۴ مثال: A اولین خطای فنی را به دلیل آویزان شدن از حلقه در نیمه اول گرفته است. او دومین خطای فنی خود را به دلیل رفتار غیر ورزشی در نیمه دوم دریافت می کند.

تفسیر: A بایستی از بازی اخراج شود و برای ادامه بازی به رختکن برود و در آنجا باقی بماند یا اگر خودش بخواهد سالن مسابقه را ترک کند. تنها جریمه، جریمه دومین خطای فنی می باشد و هیچ جریمه اضافی بابت اخراج از بازی نباید اجرا شود. منشی باید بلافاصله بعد از دومین خطای فنی بازیکن و اینکه او باید از بازی اخراج شود، داور را مطلع کند.

۳۶-۲۵ توضیح: بعد از اینکه بازیکنی پنجمین خطای شخصی خود را انجام داد و بر روی نیمکت نشست، چنانچه در ادامه برای او خطای فنی اعلام شود آن خطا برای سرمربی و بصورت "B1" ثبت می شود. اگر یکی از ۵ خطای شخصی آن خطای فنی و یا غیر ورزشی باشد، این روش کاربرد دارد. بازیکن ۵ خطا بازیکن اخراجی نمی باشد و می تواند در نیمکت باقی بماند.

۳۶-۲۶ مثال: B در کوارتر اول مرتکب خطای فنی می شود. در کوارتر چهارم او پنجمین خطای شخصی خود را انجام می دهد. این دومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. B در حالیکه به سمت نیمکت تیم خود می رود، خطای فنی دریافت می کند.

تفسیر: B با پنجمین خطای شخصی از زمین اخراج می شود. خطای فنی او باید در مقابل سرمربی تیم به عنوان "B1" ثبت شود. B نباید دیسکالیفه شود. یکی از بازیکنان تیم A می تواند پرتاب آزاد را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد.

۳۶-۲۷ مثال: B در کوارتر سوم مرتکب خطای غیر ورزشی می شود. در کوارتر چهارم او پنجمین خطای شخصی خود را انجام می دهد. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. B در حالیکه به سمت نیمکت تیم خود می رود، خطای فنی دریافت می کند.

تفسیر: B با پنجمین خطای شخصی از زمین اخراج می شود. خطای فنی او باید در مقابل سرمربی تیم به عنوان "B1" ثبت شود. B نباید دیسکالیفه شود. یکی از بازیکنان تیم A می تواند پرتاب آزاد را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد.

۳۶-۲۸ مثال: B بر روی دریل کننده A خطا می کند. B پنجمین خطای شخصی خود را انجام می دهد و این دومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. B در حالیکه به سمت نیمکت تیم خود می رود، دیسکالیفه می شود.

تفسیر: B دیسکالیفه شده است و باید به رختکن تیمش برود. خطای دیسکالیفه او باید در برگه امتیازات به عنوان D و در مقابل سرمربی تیم B به عنوان "B2" ثبت شود. یکی از بازیکنان تیم A می تواند پرتابهای آزاد را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو و با ۱۴ ثانیه ادامه یابد.

۳۶-۲۹ مثال: B بر روی دریل کننده A خطا می کند. B پنجمین خطای شخصی خود را انجام می دهد و این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. B در حالیکه به سمت نیمکت تیم خود می رود، دیسکالیفه می شود.

تفسیر: B دیسکالیفه شده است و باید به رختکن تیمش برود. خطای دیسکالیفه او باید در برگه امتیازات به عنوان D و در مقابل سرمربی تیم B به عنوان "B2" ثبت شود. A باید ۲ پرتاب آزاد خود را بدون ریباند انجام دهد. یکی از بازیکنان تیم A می تواند ۲ پرتاب آزاد را بدون ریباند انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو و با ۱۴ ثانیه ادامه یابد.

۳۶-۳۰ توضیح: هنگامیکه بازیکنی یک خطای فنی و یک خطای غیر ورزشی مرتکب می شود، باید دیسکالیفه شود.

۳۶-۳۱ مثال: A در نیمه اول به دلیل ایجاد تاخیر در بازی، خطای فنی دریافت می کند و در نیمه دوم نیز یک خطای غیر ورزشی به دلیل خطای شدیدی که بر روی B مرتکب می شود دریافت می کند.

تفسیر: A باید از بازی اخراج شود و برای ادامه بازی به رختکن برود و در آنجا باقی بماند یا اگر خودش بخواهد سالن مسابقه را ترک کند. تنها جریمه، جریمه خطای غیر ورزشی می باشد و هیچ جریمه اضافی بابت اخراج از بازی (دیسکالیفه) نباید اجرا شود. منشی باید بلافاصله بعد از اینکه بازیکن مرتکب یک خطای فنی و یک خطای غیر ورزشی شد و اینکه او باید از بازی اخراج شود، داور را مطلع کند. B باید ۲ پرتاب آزاد انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو توسط تیم B و با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

۳۶-۳۲ مثال: A در نیمه اول به دلیل توقف بازی با ایجاد یک برخورد با بازیکنان تیم حمله، یک خطای غیر ورزشی دریافت می کند. در نیمه دوم نیز در حالیکه A در زمین عقب دریل می زند به دلیل اینکه A وانمود می کند (گول زدن داور) بر روی او خطایی انجام شده، مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: A، بایستی از بازی اخراج شود و برای ادامه بازی به رختکن برود و در آنجا باقی بماند یا اگر خودش بخواهد سالن مسابقه را ترک کند. تنها جریمه، جریمه خطای فنی می باشد و هیچ جریمه اضافی بابت اخراج از بازی نباید اجرا شود. منشی باید بلافاصله بعد از اینکه بازیکن مرتکب یک خطای فنی و یک خطای غیر ورزشی شد و اینکه او باید از بازی اخراج شود، داور را مطلع کند. یکی از بازیکنان تیم B می تواند پرتاب آزاد بدون ریباند را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، با همان زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

۳۶-۳۳ توضیح: یک بازیکن - سرمربی باید دیسکالیفه شود، اگر با خطاهای زیر جریمه گردد:

- ۲ خطای فنی به عنوان بازیکن.
- ۲ خطای غیر ورزشی به عنوان بازیکن.
- ۱ خطای غیر ورزشی و ۱ خطای فنی به عنوان بازیکن.
- ۱ خطای فنی به عنوان سرمربی که "C₁" ثبت شده و ۱ خطای غیرورزشی یا ۱ خطای فنی به عنوان بازیکن.
- ۱ خطای فنی به عنوان سرمربی که "B₁" یا "B₂" ثبت شده، ۱ خطای فنی به عنوان سرمربی که "C₁" ثبت شده و ۱ خطای غیرورزشی یا ۱ خطای فنی به عنوان بازیکن.
- ۲ خطای فنی به عنوان سرمربی که "B₁" یا "B₂" ثبت شده و ۱ خطای غیرورزشی یا ۱ خطای فنی به عنوان بازیکن.
- ۲ خطای فنی به عنوان سرمربی که "C₁" ثبت شده.
- ۱ خطای فنی به عنوان سرمربی که "C₁" ثبت شده، ۲ خطای فنی به عنوان سرمربی که "B₁" یا "B₂" ثبت شده.
- ۳ خطای فنی به عنوان سرمربی که "B₁" یا "B₂" ثبت شده.

۳۶-۳۴ مثال: A، بازیکن - سرمربی، در کوارتر اول به دلیل وانمود کردن (گول زدن) اینکه بر روی او خطا انجام شده به عنوان بازیکن، خطای فنی دریافت می کند. در کوارتر چهارم A در حال دربیبل زدن می باشد که A به عنوان سرمربی و به دلیل رفتار غیر ورزشی خودش یک خطای فنی می گیرد که "C₁" ثبت می شود.

تفسیر: A، بازیکن - سرمربی باید از بازی اخراج شود و برای ادامه بازی به رختکن برود و در آنجا باقی بماند یا اگر خودش بخواهد سالن مسابقه را ترک کند. تنها جریمه، جریمه دومین خطای فنی می باشد و هیچ جریمه اضافی بابت اخراج از بازی نباید اجرا شود. منشی باید بلافاصله بعد از اینکه بازیکن - سرمربی مرتکب یک خطای فنی به عنوان بازیکن و یک خطای فنی شخصی به عنوان سرمربی شد و اینکه او باید از بازی اخراج شود، داور را مطلع کند. یکی از بازیکنان تیم B می تواند پرتاب آزاد را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، با همان زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

۳۶-۳۵ مثال: A، بازیکن - سرمربی، در کوارتر دوم به عنوان بازیکن مرتکب خطای غیر ورزشی بر روی B، می شود. در کوارتر سوم A در حال دربیبل زدن می باشد که A به عنوان سرمربی به دلیل رفتار غیر ورزشی فیزیوتراپ تیم با خطای فنی جریمه می شود، به عنوان "B₁" ثبت می شود و در کوارتر چهارم A در حال دربیبل زدن می باشد که A، بازیکن - سرمربی با خطای فنی بازیکن ذخیره A که به صورت "B₁" ثبت می گردد، جریمه می شود.

تفسیر: A، بازیکن - سرمربی، بایستی از بازی اخراج شود و برای ادامه بازی به رختکن برود و در آنجا باقی بماند یا اگر خودش بخواهد سالن مسابقه را ترک کند. تنها جریمه، جریمه دومین خطای فنی می باشد و هیچ جریمه اضافی بابت اخراج

از بازی نباید اجرا شود. منشی باید بلافاصله بعد از اینکه بازیکن - سرمربی مرتکب ۱ خطای غیر ورزشی به عنوان بازیکن و ۲ خطای فنی به دلیل رفتار نیمکت نشینان به عنوان سرمربی شد و اینکه او باید از بازی اخراج شود، داور را مطلع کند. یکی از بازیکنان تیم B می تواند پرتاب آزاد بدون ریباند را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی A اعلام شد، ادامه یابد. تیم A همان زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

۳۶-۳۶ مثال: A بازیکن - سرمربی، در کوارتر دوم به دلیل رفتار غیر ورزشی خود به عنوان سرمربی مرتکب خطای فنی می شود و به صورت "C₁" ثبت می شود. در کوارتر چهارم به عنوان بازیکن بر روی B خطای غیر ورزشی انجام می دهد.

تفسیر: A بازیکن - سرمربی، باید از بازی اخراج شود و برای ادامه بازی به اتاق رخت کن برود و در آنجا باقی بماند یا اگر خودش بخواهد سالن مسابقه را ترک کند. تنها جریمه، جریمه خطای غیر ورزشی می باشد و هیچ جریمه اضافی بابت اخراج از بازی نباید اجرا شود. منشی باید بلافاصله بعد از اینکه بازیکن - سرمربی، مرتکب یک خطای فنی شخصی به عنوان سرمربی و یک خطای غیر ورزشی به عنوان بازیکن شد و اینکه او باید از بازی اخراج شود، داور را مطلع کند. B باید ۲ پرتاب آزاد انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو توسط تیم B و با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

۳۶-۳۷ مثال: A در زمین عقب در حالیکه ۲۱ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، در بیل می زند که B مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم A باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد. تیم A یک ۸ ثانیه و ۲۴ ثانیه جدید در اختیار دارد.

۳۶-۳۸ مثال: A در زمین عقب در حالیکه ۲۱ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، در بیل می زند که A مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم B باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند را انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه می یابد. تیم A ۵ ثانیه برای بردن توپ به زمین جلو و ۲۱ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد.

۳۶-۳۹ مثال: در کوارتر سوم خطای غیر ورزشی B بر روی A اعلام می شود. در کوارتر چهارم B بر روی A خطا می کند و شوت آن موفق است. داوران مطمئن نیستند که خطای شخصی را به غیر ورزشی افزایش دهند. زمانیکه سرداور در حال استفاده از سیستم بازبینی فوری می باشد، B خطای فنی دریافت می کند. سیستم بازبینی فوری تأیید می کند که خطای B بر روی A خطای غیر ورزشی بوده است.

تفسیر: B به دلیل دریافت دومین خطای غیر ورزشی باید اخراج شود. خطای فنی برای بازیکن اخراج شده اعلام گردیده است و نباید برای B یا مربی تیم B ثبت شود. A باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند را انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A ادامه می یابد. تیم A ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۳۶-۴۰ توضیح: زمانیکه ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا هر یک از وقت های اضافه نشان می دهد و یک پرتاب به داخل باید اجرا گردد، روش زیر در مورد بازیکن مدافع اعمال می گردد:

- داور قبل از اینکه توپ را در اختیار بازیکن قرار دهد باید علامت قطع کردن غیر قانونی خط اوت را نشان دهد.
 - اگر مدافع بخشی از بدن خود را به منظور ایجاد تداخل در پرتاب به داخل بالای خط اوت قرار دهد، بدون هیچ خطای می باید خطای فنی اعلام شود.
- این روش بعد از به ثمر رسیدن گل و آخرین پرتاب آزاد موفق، زمانیکه هنوز توپ در اختیار پرتاب کننده به داخل قرار نگرفته است، کاربرد دارد.

۳۶-۴۱ مثال: ۱:۰۸ از زمان بازی در کوارتر چهارم و ۱۱ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. توپ در زمین جلو و در دست A، برای پرتاب به داخل می باشد. B، دستش را بالای خط اوت نگه می دارد و مانع پرتاب به داخل A می شود.

تفسیر: با توجه به اینکه داور قبل از اینکه توپ را در اختیار A قرار بدهد، A خطا داده بود، B باید به دلیل ایجاد تداخل در پرتاب به داخل خطای فنی دریافت کند. یکی از بازیکنان تیم A می تواند پرتاب آزاد را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد. تیم A فقط ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد.

۳۶-۴۲ مثال: ۱:۰۸ از زمان بازی در کوارتر چهارم و ۲۱ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. توپ در زمین عقب و در دست A، برای پرتاب به داخل می باشد. B، دستش را بالای خط اوت نگه می دارد و مانع پرتاب به داخل A می شود.

تفسیر: با توجه به اینکه داور قبل از اینکه توپ را در اختیار A قرار بدهد، A خطا داده بود، B باید به دلیل ایجاد تداخل در پرتاب به داخل خطای فنی دریافت کند. یکی از بازیکنان تیم A می تواند پرتاب آزاد را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد. تیم A یک ۲۴ ثانیه جدید در اختیار دارد.

۳۶-۴۳ توضیح: هنگامیکه خطای فنی اعلام می شود، جریمه پرتاب آزاد باید بلافاصله و بدون ریباند اجرا شود. بعد از اجرای پرتاب آزاد، بازی باید با پرتاب به داخل از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد.

۳۶-۴۴ مثال: A اقدام به شوت ۲ امتیازی می کند که B، بر روی او مرتکب خطا می شود. قبل از اینکه اولین پرتاب آزاد اجرا شود، A مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: بعد از اینکه پرتاب آزاد جریمه خطای فنی A، توسط یکی از بازیکنان تیم B اجرا شد، A باید ۲ پرتاب آزاد خود را انجام دهد. بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

۳۶-۴۵ مثال: A اقدام به شوت ۲ امتیازی می کند که B، بر روی او مرتکب خطا می شود. بعد از اینکه A اولین پرتاب آزاد را انجام داد، A مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: بعد از اینکه پرتاب آزاد جریمه خطای فنی A توسط یکی از بازیکنان تیم B اجرا شد، A باید دومین پرتاب آزادش را انجام دهد. بازی همانند آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

۳۶-۴۶ مثال: در زمان تایم استراحت، A مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: بعد از پایان تایم استراحت، یکی از بازیکنان تیم B پرتاب آزاد را انجام می دهد. بازی باید از جایی که برای تایم استراحت متوقف شده بود ادامه یابد.

۳۶-۴۷ مثال: A اقدام به شوت می کند، در حالیکه توپ در هواست خطای فنی :

الف) B

ب) A اعلام می شود.

تفسیر: بعد از اجرای پرتاب آزاد توسط

الف) یکی از بازیکنان تیم A به دلیل خطای فنی B

ب) یکی از بازیکنان تیم B به دلیل خطای فنی A

اگر که شوت A وارد سبد شده باشد ، گل قبول است و بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از هر جای خط انتهایی ادامه می یابد.

اگر که شوت A وارد سبد نشده باشد ، بازی با استفاده از مالکیت تناوبی ادامه می یابد.

۳۶-۴۸ مثال: A اقدام به شوت می کند، در حالیکه توپ در هواست خطای فنی :

الف) پزشک تیم B

ب) پزشک تیم A اعلام می شود.

تفسیر: بعد از اجرای پرتاب آزاد توسط

الف) یکی از بازیکنان تیم A به دلیل خطای فنی پزشک تیم B

ب) یکی از بازیکنان تیم B به دلیل خطای فنی پزشک تیم A

اگر که شوت A وارد سبد شده باشد ، گل قبول است و بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از هر جای خط انتهایی ادامه می یابد.

اگر که شوت A وارد سبد نشده باشد ، بازی با استفاده از مالکیت تناوبی ادامه می یابد.

۳۶-۴۹ مثال: A در حال اقدام به شوت می باشد و هنوز توپ در دستش است که خطای فنی :

الف) B_۱

ب) A_۲ اعلام می شود.

تفسیر: بعد از اجرای پرتاب آزاد توسط ،

الف) یکی از بازیکنان تیم A به دلیل خطای فنی B_۱:

اگر که شوت A_۱ وارد سبد شده باشد ، گل قبول است و بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از هر جای خط انتهایی ادامه می یابد.

اگر که شوت A_۱ وارد سبد نشده باشد ، بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد.

ب) یکی از بازیکنان تیم B به دلیل خطای فنی A_۲:

اگر که شوت A_۱ وارد سبد شده باشد ، گل قبول نیست و بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد.

اگر که شوت A_۱ وارد سبد نشده باشد، بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه می یابد.

۳۶-۵۰ مثال: A در حال اقدام به شوت می باشد و هنوز توپ در دستش است که خطای فنی :

الف) پزشک تیم B

ب) پزشک تیم A اعلام می شود.

تفسیر: بعد از اجرای پرتاب آزاد توسط ،

الف) یکی از بازیکنان تیم A به دلیل خطای فنی پزشک تیم B:

اگر که شوت A_۱ وارد سبد شده باشد ، گل قبول است و بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از هر جای خط انتهایی ادامه می یابد.

اگر که شوت A_۱ وارد سبد نشده باشد ، بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد.

ب) یکی از بازیکنان تیم B به دلیل خطای فنی پزشک تیم A:

اگر که شوت A^۱ وارد سبد شده باشد ، گل قبول نیست و بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه می یابد.

اگر که شوت A^۱ وارد سبد نشده باشد، بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد.

۳۶-۵۱ مثال: بلافاصله بعد از به صدا درآمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر اول A^۱ خطای فنی دریافت می کند.

تفسیر: قبل از شروع کوارتر دوم یکی از بازیکنان تیم B یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می دهد. تیمی که مالکیت تناوبی را در اختیار دارد کوارتر دوم را با پرتاب به داخل از امتداد خط مرکزی و با ۲۴ ثانیه آغاز می کند.

ماده ۳۷: خطای غیر ورزشی

۳۷-توضیح: زمانیکه در کوارتر چهارم و هر یک از وقت های اضافه ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را به پایان بازی نشان می دهد و توپ در خارج از زمین هنوز در دست های داور باشد و یا در اختیار بازیکن پرتاب کننده قرار گرفته باشد، اگر در این لحظه بازیکن مدافع در داخل زمین باعث بوجود آمدن برخورد با بازیکنان مهاجم شود، این برخورد خطای غیر ورزشی می باشد.

۳۷-مثال ۲: ۵۳ ثانیه به پایان زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، که A توپ را برای پرتاب به داخل در اختیار دارد. B باعث بوجود آمدن برخورد با A در داخل زمین بازی می شود و خطای B اعلام می شود.

تفسیر: مشخص است که B برای توپ بازی نمی کند و با اجازه ندادن به اینکه ساعت بازی کار کند یک امتیاز بدست می آورد. بایستی بدون دادن اخطار، خطای غیر ورزشی B اعلام شود. A باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند اقدام کند. بازی با پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A ادامه می یابد. تیم A ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۳۷-مثال ۳: ۵۳ ثانیه به پایان زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، که A توپ را برای پرتاب به داخل در اختیار دارد. A باعث بوجود آمدن برخورد با B در داخل زمین بازی می شود و خطای A اعلام می شود.

تفسیر: A با انجام این خطا هیچ امتیازی بدست نمی آورد. یک خطای شخصی برای A باید اعلام شود. مگر اینکه برخورد شدید رخ داده باشد، که در این صورت خطای غیر ورزشی اعلام می گردد. توپ برای پرتاب به داخل از نزدیکترین محل به وقوع خطا به تیم B واگذار می شود.

۳۷-توضیح ۴: زمانیکه در کوارتر چهارم و هر یک از وقت های اضافه ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را به پایان بازی نشان می دهد، بعد از اینکه توپ از دست بازیکن پرتاب کننده برای پرتاب به داخل رها می شود، بازیکن مدافع برای متوقف کردن ساعت بازی یا برای شروع به کار نکردن زمان بازی بر روی بازیکن مهاجمی که توپ را دریافت کرده است یا در حال دریافت توپ می باشد، مرتکب خطا می شود. چنین برخوردهایی باید بلافاصله خطای شخصی اعلام شود، مگر اینکه تلاش برای بازی با توپ نباشد یا برخورد شدید وجود داشته باشد که در این صورت خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه اعلام می شود. اصل سود و زیان نبایستی اعمال شود.

۳۷-مثال ۵: ۱:۰۲ به پایان زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است و نتیجه بازی ۸۰-۸۳ به سود تیم A می باشد. بعد از اینکه توپ از دست A برای پرتاب به داخل رها شد، B در داخل زمین بازی باعث بوجود آمدن برخورد با A که در حال دریافت توپ می باشد می شود و خطای B اعلام می شود.

تفسیر: یک خطای شخصی باید بلافاصله برای B اعلام شود مگر اینکه به قضاوت داوران تلاش برای بازی با توپ نباشد و شدت برخورد B به گونه ای باشد که خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه اعلام شود. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین محل به وقوع خطا ادامه می یابد.

۳۷-مثال ۶: ۱:۰۲ به پایان زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است و نتیجه بازی ۸۰-۸۳ به سود تیم A می باشد. بعد از اینکه توپ از دست A برای پرتاب به داخل رها شد، A در داخل زمین بازی باعث بوجود آمدن برخورد با B می شود و خطای A اعلام می گردد.

تفسیر: ۲A با انجام دادن این خطا هیچ امتیازی (سود) به دست نمی آورد. یک خطای شخصی باید بلافاصله برای ۲A اعلام شود مگر اینکه برخورد شدید وجود داشته باشد. توپ برای پرتاب به داخل از نزدیکترین محل به وقوع خطا به تیم B واگذار می شود.

۳۷-۷ مثال: ۱:۰۲ به پایان زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است و نتیجه بازی ۸۰-۸۳ به سود تیم A می باشد. بعد از اینکه توپ از دست ۲A برای پرتاب به داخل رها شد ، ۲B در خارج از منطقه ای که پرتاب به داخل انجام می شود باعث بوجود آمدن برخورد با ۲A می شود و خطای ۲B اعلام می گردد.

تفسیر: واضح است که ۲B برای بازی با توپ تلاش نمی کند و با اجازه ندادن به اینکه ساعت بازی کار کند، یک امتیاز (سود) بدست می آورد. بایستی بدون دادن اخطار ، خطای غیر ورزشی اعلام شود. ۲A باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریپاند اقدام کند. بازی با پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A ادامه می یابد. تیم A ، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۳۷-۸ توضیح: هر گونه برخورد بازیکن مدافع از پشت یا کنار با بازیکن مهاجمی که در موقعیت ضد حمله می باشد و هیچ بازیکن مدافع دیگری بین او و حلقه حریف وجود ندارد، خطای غیر ورزشی است. مگر اینکه بازیکن مهاجم اقدام به شوت خود را شروع کرده باشد. هرچند ممکن است ، عدم تلاش برای بازی مستقیم با توپ و هرگونه برخورد شدید در هر زمان از بازی به عنوان خطای غیر ورزشی اعلام گردد.

۳۷-۹ مثال: ۲A در ضد حمله در حال دربیبل زدن می باشد و هیچ بازیکن مدافعی بین او و حلقه حریف نمی باشد. ۲B از پشت به صورت غیر قانونی با او برخورد می کند و خطا اعلام می شود.

تفسیر: این خطا باید به عنوان خطای غیر ورزشی اعلام شود.

۳۷-۱۰ مثال: ۲A در ضد حمله توپ را در اختیار دارد و قبل از اینکه اقدام به شوت کند، ۲B از پشت با بازوی او برخورد می کند:

الف) در تلاش برای ضربه به توپ

ب) با یک برخورد خیلی شدید

تفسیر: در هر دو مورد باید خطای غیر ورزشی اعلام شود.

۳۷-۱۱ مثال: ۲A در پایان ضد حمله اقدام به شوت می کند که ۲B از پشت با بازوی او برخورد می کند.

الف) در تلاش برای ضربه به توپ

ب) با یک برخورد خیلی شدید

تفسیر: این باید ،

الف) به عنوان خطای شخصی

ب) به عنوان خطای غیر ورزشی اعلام شود.

۳۷-۱۲ توضیح: بعد از اینکه بازیکنی ۵ خطا شد، جریمه هر خطای فنی، غیر ورزشی و دیسکالیفه بعدی توسط آن بازیکن مطابق همان اعمال خواهد شد.

۳۷-۱۳ مثال: A پنجمین خطای خود را انجام داده است. در حالیکه به سمت نیمکت می رود، B را هل می دهد و خطای غیر ورزشی او اعلام می گردد.

تفسیر: A بازیکن ۵ خطا می باشد. خطای غیر ورزشی او باید به عنوان خطای فنی سرمربی جریمه و به صورت "B₁" ثبت گردد. یکی از بازیکنان تیم B پرتاب آزاد را انجام می دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از نزدیکترین جایی که توپ قرار داشت و خطای غیر ورزشی A اعلام شد، ادامه می یابد.

۳۷-۱۴ مثال: A پنجمین خطای خود را انجام داده است. در حالیکه به سمت نیمکت می رود به داور ناسزا می گوید و خطای فنی او اعلام می شود.

تفسیر: A بازیکن ۵ خطا می باشد. خطای فنی او باید برای سرمربی و به عنوان "B₁" ثبت گردد. یکی از بازیکنان تیم B پرتاب آزاد را انجام می دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از نزدیکترین جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی A اعلام شد، ادامه می یابد.

۳۷-۱۵ مثال: A پنجمین خطای خود را انجام داده است. این دومین خطای تیم A در این کوارتر می باشد. در حالیکه به سمت نیمکت می رود، B را هل می دهد و خطای غیر ورزشی او اعلام می گردد. B نیز A را به سمت عقب هل می دهد و خطای غیر ورزشی او نیز اعلام می شود.

تفسیر: A بازیکن ۵ خطا می باشد. خطای غیر ورزشی او باید به عنوان خطای فنی سرمربی جریمه و به صورت "B₁" ثبت گردد. خطای غیر ورزشی B برای خود او و به عنوان "U₂" ثبت می شود. یکی از بازیکنان تیم B پرتاب آزاد را بدون ریباند انجام می دهد. بازیکن جایگزین A نیز باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو و با ۱۴ ثانیه، ادامه می یابد.

ماده ۳۸: خطای دیسکالیفه

۳۸-توضیح: زمانیکه یک نفر دیسکالیفه می شود، در ادامه بازی دیگر به عنوان اعضای تیم، سرمربی، کمک مربی اول، تعویضی، بازیکن ۵ خطا یا همراهان تیم نمی باشد. بنابراین نباید او به دلیل رفتار غیر ورزشی بعدی جریمه شود.

۳۸-۲مثال: A_۱ به دلیل رفتار غیر ورزشی زشت دیسکالیفه شده است. او در حالیکه زمین را ترک می کند، به داور ناسزا می گوید.

تفسیر: A_۱ از قبل دیسکالیفه شده است و نباید دوباره جریمه شود. داور یا ناظر (اگر حضور داشته باشد) باید گزارشی را از شرح رویداد به کمیته برگزاری مسابقات ارسال نمایند.

۳۸-۳توضیح: زمانیکه بازیکنی به دلیل رفتار غیر ورزشی زشت (بدون برخورد فیزیکی) دیسکالیفه می شود، جریمه آن همانند خطای دیسکالیفه با برخورد فیزیکی می باشد.

۳۸-۴مثال: تخلف رانینگ A_۱ اعلام شده است. به داور ناسزا می گوید و A_۱ دیسکالیفه می شود.

تفسیر: A_۱ بازیکن اخراج شده است. خطای دیسکالیفه او برای خودش و به عنوان "D_۲" ثبت می شود. یکی از بازیکنان تیم B باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم B و با ۱۴ ثانیه ادامه می یابد.

۳۸-۵توضیح: زمانیکه کمک مربی اول، تعویضی، بازیکن ۵ خطا و همراهان تیم دیسکالیفه می شوند و به سرمربی یک خطای فنی داده می شود، به عنوان "B_۲" برای او ثبت می شود. جریمه آن همانند سایر دیسکالیفه ها خواهد بود.

۳۸-۶مثال: A_۱ پنجمین خطای شخصی اش را مرتکب شده است. این دومین خطای تیم A در این کوارتر می باشد. A_۱ در حالیکه به سمت نیمکت تیمش می رود به داور ناسزا می گوید و دیسکالیفه می شود.

تفسیر: A_۱ بازیکن اخراج شده است. خطای دیسکالیفه A_۱ باید برای سرمربی تیم A و به عنوان "B_۲" ثبت شود. یکی از بازیکنان تیم B باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم B ادامه می یابد.

۳۸-۷ توضیح: خطای دیسکالیفه یک رفتار غیر ورزشی زشت و ناپسند توسط بازیکن، سرمربی، کمک مربی اول، تعویضی، بازیکن ۵ خطا یا هر یک از همراهان تیم می باشد.

که همچنین می تواند :

(الف) در مقابل یک فرد از تیم حریف، داوران، داوران میز و ناظر مسابقه باشد.

(ب) در مقابل هر یک از اعضای تیم خودی باشد.

(ج) هر کدام از افراد بالا که عنوان شد، برای هر گونه خسارت فیزیکی عمدی به تجهیزات مسابقه باشد.

۳۸-۸ مثال: یک خطای غیر ورزشی رخ می دهد:

(الف) در کوارتر سوم، A_۱ در زمین بازی به هم تیمی خود A_۲ با مشت ضربه می زند.

(ب) A_۱ زمین بازی را ترک می کند و به یک تماشاچی با مشت ضربه می زند.

(ج) A_۱ در محوطه نیمکت تیم خود به هم تیمی اش A_۲ با مشت ضربه ای می زند.

(د) A_۱ به میز منشی ضربه می زند و موجب خسارت به دستگاه ۲۴ ثانیه می شود.

تفسیر: در مورد (الف) و (ب) A_۱ باید دیسکالیفه شود و خطای دیسکالیفه برای او و به عنوان "D₂" ثبت می شود.

در مورد (ج) و (د) A_۱ باید دیسکالیفه شود و خطای دیسکالیفه برای سرمربی او و به عنوان "B₂" ثبت می شود. یکی از بازیکنان تیم B باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم B با ۱۴ ثانیه ادامه می یابد.

ماده ۳۹: نزاع

۳۹-۱ توضیح: اگر در موقعیت نزاع همه جرایم با یکدیگر حذف شوند، به آن تیمی که در زمان شروع نزاع کنترل توپ را در اختیار داشت یک پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو داده می شود و این تیم تنها مقدار زمانی را که از ۲۴ ثانیه در هنگام وقوع نزاع باقی مانده بود، در اختیار خواهد داشت.

۳۹-۲ مثال: زمانیکه یک وضعیت نزاع رخ می دهد، تیم A توپ را برای :

الف) ۲۰ ثانیه

ب) ۵ ثانیه

در اختیار داشته است. داوران دو نفر از بازیکنان ذخیره هر دو تیم را به دلیل ترک منطقه نیمکتشان اخراج می کنند. (دیسکالیفه می شوند).

تفسیر: به تیم A که در زمان وقوع نزاع کنترل توپ را در اختیار داشته است، بایستی یک پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو با :

الف) ۴ ثانیه

ب) ۱۹ ثانیه مانده از ۲۴ ثانیه داده شود.

۳۹-۳ توضیح: به سرمربی برای دیسکالیفه شدن خودش، کمک مربی اول (اگر یکی یا هر دو در حفظ یا بدست آوردن نظم به داوران کمک نکنند) تعویضی، بازیکن ۵ خطا و همراهان تیم به دلیل ترک نیمکت تیم در یک موقعیت نزاع، باید یک خطای فنی داده شود، خطای فنی به عنوان "B2" برای او ثبت می شود. جریمه آن ۲ پرتاب آزاد به همراه مالکیت توپ برای تیم حریف می باشد.

برای هر خطای دیسکالیفه دیگر جریمه ۲ پرتاب آزاد به همراه مالکیت توپ برای تیم حریف است.

همه جریمه ها باید اعمال شود، مگر اینکه جرایم یکسانی وجود داشته باشد که با یکدیگر لغو می شوند.

در همه موارد، بازی همانند همه خطاهای دیسکالیفه باید با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلوتیم ادامه یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید به ۱۴ ثانیه ریست شود.

۳۹-۴ مثال: A در یک موقعیت نزاع وارد زمین بازی می شود و به همین دلیل از بازی اخراج می گردد.

تفسیر: خطای فنی برای سرمربی تیم A و به صورت "B2" ثبت می شود. یکی از بازیکنان تیم B باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلوتیم B ادامه یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید به ۱۴ ثانیه ریست شود

۳۹-۵ مثال: A و B در داخل زمین با یکدیگر شروع به نزاع می کنند. در این لحظه A و B وارد زمین می شوند ولی در نزاع شرکت نمی کنند. همچنین A وارد زمین می شود و با مشت به صورت B ضربه می زند.

تفسیر: A و B هر دو دیسکالیفه می شوند، در برگه امتیازات به عنوان "Dc" ثبت می گردد. A دیسکالیفه و به عنوان "D2" ثبت می شود. در برگه امتیازات تمامی خانه های باقی مانده در قسمت خطاهای شخصی A باید حرف F وارد شود. A و B به دلیل ورود به زمین در طی نزاع دیسکالیفه می شوند و سرمربی تیم A و سرمربی تیم B هر دو خطای فنی دریافت می کنند که به صورت "Bc" ثبت می شود. جاهای خالی در محل ثبت خطای بازیکنان A و B در برگه امتیازات باید با حرف F پر شود. جرایم هر دو خطای دیسکالیفه (A و B) و هر دو خطای فنی (A و B) یکدیگر را لغو (جرایم یکسان حذف می شود). می کنند. بازیکن جایگزین B باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلوتیم B ادامه یابد. تیم B ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۳۹-۶ مثال: A و B در داخل زمین با یکدیگر شروع به نزاع می کنند. در این لحظه A و مدیر تیم A وارد زمین بازی می شوند و در نزاع شرکت می کنند.

تفسیر: A و B هر دو دیسکالیفه می شوند، در برگه امتیازات به عنوان "Dc" ثبت می گردد. جرایم هر دو خطای دیسکالیفه (A و B) یکدیگر را لغو می کنند. (جرایم یکسان حذف می شود). سرمربی تیم A خطای فنی دریافت می کند که به صورت "B2" ثبت می شود. A دیسکالیفه می شوند، در برگه امتیازات به عنوان "D2" ثبت می گردد. جاهای خالی در محل ثبت خطای بازیکن A در برگه امتیازات باید با حرف F پر شود. مدیر تیم A نیز دیسکالیفه می شود. خطای دیسکالیفه او برای سرمربی و به عنوان "B2" ثبت می شود.

یکی از بازیکنان تیم B باید ۶ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. (۲ پرتاب آزاد به دلیل خطای فنی سرمربی تیم A به دلیل اینکه A و مدیر تیم A نیمکت خود را ترک کرده اند، ۲ پرتاب آزاد به دلیل دیسکالیفه شدن A و ۲ پرتاب آزاد به دلیل خطای فنی سرمربی تیم A برای دیسکالیفه شدن مدیر تیم A که در نزاع شرکت کرده بود).

بازی باید با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلوتیم B ادامه یابد. تیم B ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۳۹-۷ مثال: سرمربی تیم A نیمکت تیم را ترک کرده و به صورت فعال در نزاع شرکت می کند.

تفسیر: سرمربی تیم A به دلیل ترک نیمکت دیسکالیفه می شود، در برگه امتیازات به عنوان "D2" ثبت می گردد. علاوه بر این یک خطای دیسکالیفه دیگر به دلیل اینکه B ۳ را به شدت هل داده است، دریافت می کند که در برگه امتیازات به عنوان "D2" ثبت می گردد. جای خالی در محل ثبت خطای سرمربی تیم A در برگه امتیازات باید با حرف F پر شود. یکی از بازیکنان تیم B باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. سپس B ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می دهد. بازی باید با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلوتیم B ادامه یابد. تیم B ۱۴ ثانیه زمان دارد.

ماده ۴۲: وضعیت های ویژه

۴۲-۱ توضیح: در وضعیت های ویژه که تعدادی جریمه در یک زمان متوقف برای اجرا وجود دارد، داوران برای تعیین کردن اینکه کدام یک از جرایم اجرا و کدام یک حذف می شود، باید به ترتیب وقوع تخلف ها یا خطاها توجه ویژه داشته باشند.

۴۲-۲ مثال: A اقدام به شوت می نماید. زمانی که توپ در هوا می باشد بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. بعد از بوق و زمانی که A هنوز در هوا می باشد، B بر روی A مرتکب خطای غیر ورزشی می شود و:

(الف) توپ به حلقه نمی رسد.

(ب) توپ فقط به حلقه برخورد کرده، اما وارد سبد نمی شود.

(ج) توپ وارد سبد می شود.

تفسیر: در همه موارد بالا نمی توان خطای غیر ورزشی B را نادیده گرفت.

(الف) زمانی که A در حالت شوت بوده ، B بر روی او مرتکب خطا شده است. باید از تخلف ۲۴ ثانیه توسط تیم A صرف نظر شود چرا که بعد از خطای غیر ورزشی اتفاق افتاده است. ۲ یا ۳ پرتاب آزاد باید به A واگذار گردد و در ادامه پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو انجام می شود.

(ب) تخلف ۲۴ ثانیه صورت نگرفته است. ۲ یا ۳ پرتاب آزاد باید به A واگذار گردد و بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می یابد.

(ج) باید ۲ یا ۳ امتیاز ، به همراه یک پرتاب آزاد به A واگذار شود و بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می یابد.

۴۲-۳ مثال: A اقدام به شوت می نماید و B بر روی او مرتکب خطا می شود. بعد از آن و زمانی که A هنوز در حالت شوت می باشد، B بر روی او مرتکب خطا می شود.

تفسیر: از خطای B صرف نظر می شود مگر اینکه خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه باشد.

۴۲-۴ مثال: B بر روی A مرتکب خطای غیر ورزشی می شود. بعد از خطا ، سرمربی تیم A و B مرتکب خطای فنی می شوند.

تفسیر: فقط باید جرایم مساوی به ترتیب وقوع حذف شوند. بنابراین جرایم خطاهای فنی هر دو سرمربی حذف می شود. بازی با واگذاری ۲ پرتاب آزاد به A و پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه پیدا می کند. تیم A، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۴۲-۵ مثال: B بر روی A که در حال شوت می باشد، خطا می کند. شوت A وارد سبد می شود. سپس A مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: گل A، پذیرفته می شود. جریمه هر دو خطا یکسان است و با هم حذف می شوند و بازی از خط انتهایی مانند زمانیکه گل به ثمر می رسد، ادامه می یابد.

۴۲-۶ مثال: B بر روی A، که در حال شوت می باشد، مرتکب خطای غیر ورزشی می شود. شوت A، وارد سبد می شود. سپس A، مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: گل A، پذیرفته می شود. جرایم خطاهای غیر ورزشی و فنی یکسان نمی باشد و با یکدیگر نباید حذف شوند. هر یک از بازیکنان تیم B باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. سپس A، باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می یابد.

۴۲-۷ مثال: B برای بدست آوردن یک موقعیت A، را هل می دهد. خطای شخصی B، اعلام می شود. این سومین خطای تیم B می باشد. سپس A، با آرنج به B، ضربه می زند و خطای غیر ورزشی اعلام می گردد.

تفسیر: این خطای طرفین نمی باشد. جرایم هر دو خطا یکسان نمی باشد و با یکدیگر حذف نمی شوند. B، باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می یابد.

۴۲-۸ مثال: B بر روی A، که در حال دریبل می باشد خطا می کند. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. سپس A، توپ را به سمت بدن B، پرتاب می کند (دست، پا، سینه و...).

تفسیر: خطای شخصی B، اعلام می شود. A، خطای فنی دریافت می کند. به یکی از بازیکنان تیم B باید ۱ پرتاب آزاد بدون ریباند داده شود، بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A و از نزدیکترین مکان به جایی که خطای B، گرفته شد، ادامه می یابد.

۴۲-۹ مثال: B بر روی A، که در حال دریبل می باشد خطا می کند. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. سپس A، از یک فاصله نزدیک توپ را مستقیم به سمت صورت (سر) B، پرتاب می کند.

تفسیر: خطای شخصی B، اعلام می شود. A، دیسکالیفه می شود. بازیکن جایگزین A، باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بعد از آن به یکی از بازیکنان تیم B باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند داده شود، بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می یابد.

۴۲-۱۰ مثال: B بر روی A، که در حال دریبل می باشد خطا می کند. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. سپس A، از یک فاصله نزدیک توپ را مستقیم به سمت صورت B، پرتاب می کند.

تفسیر: مرتکب خطای شخصی می شود. A، دیسکالیفه می شود. به یکی از بازیکنان تیم B باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند داده شود. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می یابد.

۴۲-۱۱ مثال: B بر روی A، که در حال دریبل می باشد خطا می کند. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر است. سپس A، توپ را به سمت بدن B، پرتاب می کند (دست، پا، سینه و...).

تفسیر: خطای شخصی B اعلام می شود. A خطای فنی دریافت می کند. به یکی از بازیکنان تیم B باید ۱ پرتاب آزاد بدون ریباند داده شود، سپس ۲ پرتاب آزاد به A داده می شود و بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

۴۲-۱۲ مثال: ۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که B در زمین عقب مرتکب خطا بر روی A می شود. بعد از آن B خطای فنی می کند.

الف) خطای B چهارمین خطای تیم B، خطای فنی B، پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد.

ب) خطای B پنجمین خطای تیم B، خطای فنی B ششمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد.

ج) A در حالت اقدام به شوت بوده است که بر روی او خطا می شود و توپ وارد سبد نمی شود.

د) A در حالت اقدام به شوت بوده است که بر روی او خطا می شود و توپ وارد سبد می شود.

تفسیر: در همه موارد به دلیل خطای فنی یکی از بازیکنان تیم A باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. پس از اجرای پرتاب آزاد:

الف) بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که خطا بر روی A اعلام شده بود ، ادامه می یابد. تیم A، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

ب) A باید ۲ پرتاب آزاد انجام دهد و بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

ج) A باید ۲ یا ۳ پرتاب آزاد انجام دهد و بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

د) گل A پذیرفته می شود. A باید ۱ پرتاب آزاد انجام دهد و بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

۴۲-۱۳ مثال: ۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که B مرتکب خطای غیر ورزشی بر روی A می شود. سپس:

الف) A

ب) B مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: الف) یکی از بازیکنان تیم B باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد.

ب) یکی از بازیکنان تیم A باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد.

در هر دو مورد ، پس از اجرای پرتاب آزاد به دلیل خطای فنی ، A باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می یابد. تیم A، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۴۲-۱۴ توضیح: اگر در حین پرتاب های آزاد یک خطای طرفین یا خطاهایی با جرایم مساوی انجام شود، خطاها باید ثبت شوند و هیچ جریمه ای اجرا نخواهد شد.

۴۲-۱۵ مثال: ۲ پرتاب آزاد به A، واگذار شده است. بعد از اولین پرتاب:

(الف) بازیکن B و A مرتکب خطای طرفین می شوند.

(ب) بازیکن B و A مرتکب خطای فنی می شوند.

تفسیر: خطاها باید برای A و B ثبت شوند. بعد از آن A باید پرتاب دوم خود را انجام دهد و بازی باید بطور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه پیدا کند.

۴۲-۱۶ مثال: ۲ پرتاب آزاد به A، واگذار شده است. هر ۲ پرتاب آزاد وارد سبد می شود. قبل از اینکه توپ بعد از پرتاب آخر زنده شود:

(الف) بازیکن B و A مرتکب خطای طرفین می شوند.

(ب) بازیکن B و A مرتکب خطای فنی می شوند.

تفسیر: خطاها باید برای A و B ثبت شوند و بعد از آن بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از خط انتهایی و بطور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه پیدا می کند.

۴۲-۱۷ توضیح: اگر خطای فنی اعلام شود، پرتاب آزاد جریمه باید بلافاصله و بدون ریباند اجرا شود. این مورد هنگامیکه سرمربی به دلیل اخراج کمک مربی اول، ذخیره، بازیکن ۵ خطا و همراهان تیم خطای فنی دریافت می کند قابل اجرا نیست. جریمه این خطای فنی (شامل ۲ پرتاب آزاد و پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلوتیم مقابل می باشد). باید به ترتیب وقوع خطا و تخلف اجرا شود، مگر اینکه آنها لغو شده باشند.

۴۲-۱۸ مثال: B بر روی A مرتکب خطا می شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. این موقعیت منجر به نزاع می شود. A وارد زمین بازی می شود اما در نزاع شرکت نمی کند. سرمربی تیم A با خطای فنی جریمه می شود، که به عنوان "B₂" ثبت می شود.

تفسیر: A به دلیل ورود به زمین بازی در جریان نزاع باید اخراج شود. A باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. یکی از بازیکنان تیم B باید ۲ پرتاب آزاد به دلیل خطای فنی مربی تیم A انجام دهد. بازی می بایست با پرتاب به داخل از محل خط پتاب به داخل در زمین جلو تیم B ادامه یابد. تیم B، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۴۲-۱۹ توضیح: در وضعیت خطاهای طرفین، چنانچه بعد از حذف جرایم مساوی هر دو تیم جریمه دیگری برای اجرا باقی نماند، بازی با پرتاب به داخل توسط تیمی که در زمان وقوع اولین خطا کنترل یا مالکیت توپ را در اختیار داشته است، ادامه پیدا می کند.

هنگامیکه هیچ کدام از تیمها در زمان وقوع اولین خطا کنترل یا مالکیت توپ را در اختیار نداشته باشند، بازی با مالکیت تناوبی ادامه پیدا می کند. (وضعیت جامپ بال)

۴۲-۲۰ مثال: در اینتروال تایم بین کوارتر اول و دوم، A، و B، دیسکالیفه می‌شوند و یا سرمربی تیم A و B مرتکب خطای فنی می‌گردند. فلش مالکیت تناوبی:

(الف) به سمت تیم A می‌باشد.

(ب) به سمت تیم B می‌باشد.

تفسیر: الف) بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از امتداد خط مرکزی و روبروی میز منشی ادامه پیدا می‌کند. هنگامیکه توپ یکی از بازیکنان داخل زمین را لمس کند یا بطور قانونی توسط یکی از بازیکنان داخل زمین لمس شود، فلش مالکیت تناوبی به سمت تیم B می‌چرخد.

(ب) بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از امتداد خط مرکزی و روبروی میز منشی ادامه می‌یابد. زمانی که توپ بازیکنان را لمس می‌کند یا بصورت قانونی توسط بازیکنان لمس شود، جهت فلش مالکیت تناوبی برای تیم A تغییر می‌کند.

ماده ۴۴: اشتباهات قابل تصحیح

۴۴-۱ توضیح: برای اینکه اشتباه قابل تصحیح باشد، باید قبل از سپری شدن یک فاز بازی (یعنی زنده شدن توپ کارکردن ساعت بازی و مردن توپ) و زنده شدن توپ، توسط داوران، داوران میز یا ناظر، اگر حضور داشته باشد، شناسایی و کشف شود.

یعنی:

اشتباه در زمانی که توپ مرده است اتفاق می افتد اشتباه قابل تصحیح است.

توپ زنده می شود اشتباه قابل تصحیح است.

ساعت بازی شروع به کار کرده و یا در حال کارکردن است اشتباه قابل تصحیح است.

توپ می میرد اشتباه قابل تصحیح است.

توپ زنده می شود اشتباه دیگر قابل تصحیح نمی باشد.

پس از تصحیح اشتباه بازی با واگذاری توپ به تیمی که توپ را در زمان توقف بازی برای تصحیح اشتباه در اختیار داشته است، ادامه پیدا می کند.

۴۴-۲ مثال: B بر روی A مرتکب خطا می شود و این چهارمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. به اشتباه ۲ پرتاب آزاد به A واگذار می شود. بعد از آخرین پرتاب آزاد که وارد سبد هم می شود، بازی ادامه پیدا کرده و ساعت بازی شروع به کار می کند. B توپ را دریافت می کند، دربیبل کرده و کسب امتیاز می کند.

اشتباه کشف می شود:

(الف) قبل از اینکه توپ برای پرتاب به داخل از خط انتهایی در اختیار بازیکن تیم A قرار بگیرد.

(ب) بعد از اینکه توپ برای پرتاب به داخل از خط انتهایی در اختیار بازیکن تیم A قرار می گیرد.

تفسیر: امتیاز B پذیرفته می شود.

در حالت (الف) اشتباه هنوز قابل تصحیح می باشد و تمام پرتابهای آزاد باید مردود اعلام شود و توپ برای پرتاب به داخل از خط انتهایی جایی که بازی برای تصحیح اشتباه قطع شده است، به تیم A واگذار شود.

در حالت (ب) اشتباه دیگر قابل تصحیح نمی باشد و بازی ادامه پیدا می کند.

۴۴-۳ مثال: B بر روی A مرتکب خطا می شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر است. ۲ پرتاب آزاد به A داده می شود. بعد از اولین پرتاب آزاد موفق، B به اشتباه توپ را می گیرد و از خط انتهایی به B پاس می دهد. درحالیکه B در زمین جلو و در حال دربیبل زدن می باشد و ۱۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، این اشتباه که دومین پرتاب آزاد A اجرا نشده است، کشف می شود.

تفسیر: بازی باید بلافاصله متوقف شود. A، باید دومین پرتاب آزاد خود را بدون ریباند انجام دهد. بازی بایستی با پرتاب به داخل توسط تیم B و از جاییکه متوقف شده بود، تیم B، ۱۸ ثانیه زمان دارد.

۴۴-۴ توضیح: اگر اشتباه در مورد انجام پرتاب (های) آزاد توسط بازیکن پرتاب کننده نا صحیح صورت گرفته باشد، پرتاب (های) آزاد که به اشتباه انجام شده است، مردود اعلام می شود. توپ برای پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد به تیم حریف واگذار می گردد. اگر بازی شروع شده باشد، بایستی توپ برای پرتاب به داخل از نزدیکترین نقطه به محل قطع بازی به تیم حریف واگذار شود، مگر اینکه جرایم مربوط به خطاهای دیگر برای اجرا وجود داشته باشد. اگر داوران قبل از اینکه توپ در اولین یا تنها پرتاب آزاد از دست بازیکن پرتاب کننده رها شود، متوجه این اشتباه شوند بایستی بلافاصله بازیکن صحیح با بازیکن فوق جایگزین شود و بدون اینکه جریمه ای اجرا شود.

۴۴-۵ مثال: B بر روی A خطا انجام می دهد و این ششمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. به جای بازیکن A، به بازیکن A دو پرتاب آزاد داده می شود. این اشتباه کشف می شود:

(الف) قبل از اینکه توپ در پرتاب اول از دست A رها شود.

(ب) بعد از اینکه توپ در پرتاب اول از دست A رها می شود.

(ج) بعد از پرتاب آزاد دوم که وارد سبد می شود.

تفسیر: در حالت (الف) اشتباه بلافاصله تصحیح می شود و A باید ۲ پرتاب آزاد انجام دهد، بدون هیچ جریمه ای برای تیم A.

در حالت (ب)، (ج) پرتاب های آزاد مردود اعلام می شود و بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از امتداد خط پرتاب آزاد در زمین عقب ادامه پیدا می کند.

همین روش در صورتی که خطای B خطای غیر ورزشی باشد نیز اعمال خواهد شد. در این حالت مالکیت توپ که بخشی از جریمه خطای غیر ورزشی می باشد نیز لغو می شود و توپ به تیم B برای پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد در زمین عقب واگذار می شود.

۴۴-۶ مثال: B بر روی A که در حالت اقدام به شوت می باشد، مرتکب خطا می شود، شوت ۲ امتیازی A، نا موفق است. در ادامه خطای فنی سرمربی تیم B اعلام می شود. به جای A، که باید ۲ پرتاب آزاد به دلیل خطای B انجام دهد، A ۲ هر ۳ پرتاب آزاد را انجام می دهد. این اشتباه قبل از اینکه توپ برای سومین پرتاب آزاد از دست A رها شود، کشف می شود.

تفسیر: پرتاب آزاد انجام شده توسط A به دلیل جریمه خطای فنی به صورت قانونی اجرا شده است. ۲ پرتاب آزاد انجام شده توسط A که به جای A انجام شده است، باید مردود اعلام می شود. و بنابراین بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از امتداد خط پرتاب آزاد در زمین عقب ادامه پیدا می کند.

۴۴-۷ مثال: زمانیکه بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر سوم به صدا در می آید، B بر روی A مرتکب خطا می شود، این ششمین خطای تیم در این کوارتر می باشد. ۲ پرتاب آزاد به A داده می شود. به جای A، A دو پرتاب آزاد را انجام می دهد. این اشتباه بعد از اینکه توپ برای اولین پرتاب آزاد از دست A رها شود، کشف می شود.

تفسیر: ۲ پرتاب آزاد باید لغو شود. کوارتر چهارم با پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد توسط تیم B در زمین عقب و با ۲۴ ثانیه جدید شروع خواهد شد. جهت فلش مالکیت تناوبی تغییر نمی کند.

۴۴-۸ توضیح: پس از تصحیح اشتباه، بازی باید از نزدیکترین جاییکه برای تصحیح اشتباه قطع شده بود، ادامه پیدا کند مگر اینکه تصحیح اشتباه شامل واگذاری پرتابهای آزاد قانونی باشد و:

الف) اگر بعد از رخ دادن اشتباه تغییری در مالکیت تیمی صورت نگرفته باشد، بازی باید پس از پرتاب آزاد همانند آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا کند.

ب) اگر بعد از وقوع اشتباه تغییری در مالکیت تیمی صورت نگرفته باشد و همان تیم کسب امتیاز نماید باید از اشتباه صرفنظر شود و بازی پس از آن همانند هر گل معمولی ادامه پیدا کند.

۴۴-۹ مثال: B بر روی A خطا انجام می دهد و این پنجمین خطای تیمی B در این کوارتر می باشد. اشتباهی به جای ۲ پرتاب آزاد، پرتاب به داخل به A واگذار می شود. A توپ را در زمین دربیبل می کند و B توپ را به بیرون می زند. سرمربی تیم A درخواست تایم استراحت می نماید. در طول تایم استراحت داوران متوجه این اشتباه می شوند و یا به یاد می آورند که باید ۲ پرتاب آزاد به A واگذار می شده است.

تفسیر: باید ۲ پرتاب آزاد به A واگذار شود و پس از آن بازی مانند آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا کند.

۴۴-۱۰ مثال: B بر روی A مرتکب خطا می شود و این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. اشتباهی به جای ۲ پرتاب آزاد، پرتاب از اوت به A واگذار می شود. پس از پرتاب به داخل B بر روی A که اقدام به شوت ناموفق می کند، مرتکب خطا می شود و ۲ پرتاب آزاد به A واگذار می شود. به تیم A تایم استراحت داده می شود. در طول تایم استراحت داوران متوجه این اشتباه می شوند و یا به یاد می آورند که باید ۲ پرتاب آزاد به A واگذار می شده است.

تفسیر: بدون اینکه بازیکنی در منطقه ریباند باشد، باید ۲ پرتاب آزاد به A واگذار شود. سپس A، ۲ پرتاب آزاد انجام می دهد و بعد از آن بازی همانند آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا می کند.

۴۴-۱۱ مثال: B بر روی A خطا انجام می دهد و این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر است. اشتباهی به جای ۲ پرتاب آزاد، پرتاب از بیرون به A واگذار می شود. پس از پرتاب به داخل A کسب امتیاز می کند. قبل از اینکه توپ زنده شود، داوران متوجه این اشتباه می شوند.

تفسیر: این اشتباه نادیده گرفته می شود و پس از آن بازی مانند زمانیکه گل به ثمر می رسد، ادامه پیدا می کند.

۴۴-۱۲ توضیح: اشتباه در نگه داشتن زمان بازی که شامل اتلاف یا سپری شدن زمان بازی است، در هر زمان تا قبل از امضاء برگه امتیازات توسط سرداور قابل اصلاح می باشد.

۴۴-۱۳ مثال: ۷ ثانیه از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است و نتیجه بازی تیم A ۷۶- تیم B ۷۶ می باشد، به تیم A یک پرتاب به داخل در زمین جلو داده شده است. بعد از اینکه توپ یکی از بازیکنان داخل زمین را لمس می کند، ساعت بازی با ۳ ثانیه تاخیر شروع به کار می کند. با گذشت بیش از ۴ ثانیه، A توپ را وارد سبد می کند، در این زمان داوران متوجه می شوند که ساعت بازی با ۳ ثانیه تاخیر شروع به کار کرده است.

تفسیر: اگر داوران با هم توافق داشته باشند که گل در طی ۷ ثانیه باقیمانده زمان بازی به ثمر رسیده است، گل باید پذیرفته شود. علاوه بر این اگر داوران توافق داشته باشند که بازی با ۳ ثانیه تاخیر شروع به کار کرده است، بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از خط انتهایی آن و با ۳ ثانیه زمان ادامه یابد.

ماده ۴۶: سرداور-وظایف و اختیارات

۴۶-۱ توضیح: روش استفاده از سیستم باز بینی فوری:

۱. سیستم بازبینی فوری بایستی توسط داوران اجرا گردد.
۲. چنانچه قضاوت و یا تصمیم داوران منوط به استفاده از سیستم بازبینی فوری است، تصمیم نهایی بایستی در زمین بازی نشان داده شود.
۳. پیش از استفاده از سیستم بازبینی فوری، ممکن است داوران تمام اطلاعات مناسب را از داوران میز و ناظر اگر حضور داشته باشد جمع آوری کنند.
۴. این سرداور است که تصمیم می گیرد از سیستم بازبینی فوری استفاده شود یا خیر؟ اگر که استفاده نشود، تصمیم اولیه داوران پابرجا خواهد بود.
۵. پس از استفاده از سیستم بازبینی فوری، تصمیم اولیه داور(داوران) فقط زمانی می تواند تصحیح شود که سیستم بازبینی فوری یک مدرک قطعی و واضح را برای تصحیح اشتباه در اختیار داوران قرار دهد.
۶. اگر قرار باشد یا بایستی از سیستم بازبینی فوری استفاده شود، این کار باید در نهایت قبل از شروع کوارتر بعدی و یا قبل از اینکه برگه امتیازات توسط سرداور به امضاء برسد انجام شود. مگر که غیر از این باشد.
۷. چنانچه قبل از پایان کوارتر دوم خطا، تخلف اوت بازیکن شوت کننده، تخلف ۲۴ ثانیه یا ۸ ثانیه رخ داده باشد یا اینکه زمان بازی بایستی به ساعت بازی اضافه شود. اگر که قرار باشد از سیستم بازبینی فوری برای تصمیم گیری استفاده شود، داوران باید هر دو تیم را در زمین بازی نگه دارند.
۸. داوران زمانی که در انتهای کوارتر چهارم یا هر یک از وقت های اضافه از سیستم بازبینی فوری استفاده می کنند، بایستی هر دو تیم را در زمین بازی نگه دارند.
۹. یک سیستم بازبینی فوری باید هرچه سریعتر به طور مناسب اجرا شود. چنانچه مشکل فنی برای سیستم باز بینی فوری پیش آمده باشد، داوران می توانند زمان مشاهده سیستم بازبینی فوری را افزایش دهند.
۱۰. اگر سیستم بازبینی فوری کار نکند، و تجهیزات جایگزینی مناسبی تایید نشده باشد، نمی توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.
۱۱. در طول مدت استفاده از سیستم بازبینی فوری، داوران باید مطمئن شوند که افراد غیر مجاز به صفحه نمایش سیستم بازبینی فوری دسترسی ندارند.
۱۲. بعد از مشاهده سیستم بازبینی فوری، تصمیم نهایی باید به صورت واضح توسط سرداور و در جلوی میز منشی گزارش شود و اگر نیاز باشد به اطلاع سرمربیان هر دو تیم برسد.

۴۶-۲ مثال: زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا بازی به صدا در می آید، شوت A وارد سبد می شود. ۲ یا ۳ امتیاز توسط داوران داده می شود. داوران از اینکه شوت A قبل از پایان زمان بازی رها شده است، مطمئن نیستند.

تفسیر: اگر مشاهده سیستم بازبینی فوری به طور قطعی و واضح تأیید کند که توپ بعد از پایان زمان کوارتر یا بازی از دست بازیکن رها شده است، امتیاز باید مردود اعلام شود. چنانچه با مشاهده سیستم بازبینی فوری ثابت شود که توپ قبل از پایان زمان کوارتر یا بازی از دست بازیکن رها شده است، داوران تشخیص می دهند که ۲ یا ۳ امتیاز به تیم A بدهند.

۴۶-۳ مثال: تیم B با ۲ امتیاز پیشتاز می باشد. زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا بازی به صدا در می آید، A اقدام به شوت می کند و داوران ۲ امتیاز می دهند. داوران شک می کنند که شوت A، ۳ امتیازی باشد.

تفسیر: برای تصمیم گیری اینکه شوت موفق ۲ یا ۳ امتیاز می باشد در هر زمان می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

۴۶-۴ مثال: تقریباً همزمان با شوت ۳ امتیازی موفق A_1 ، بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا بازی به صدا در می آید. داوران مطمئن نیستند که بازیکن A_1 هنگام شوت خط اوت را لمس کرده است.

تفسیر: سیستم بازبینی فوری می تواند برای تصمیم گیری در انتهای کوارتر مورد استفاده قرار بگیرد، که آیا شوت موفق انجام شده، قبل از به صدا درآمدن بوق پایان کوارتر یا بازی از دست بازیکن رها شده است. همچنین اگر بازیکن شوت کننده مرتکب تخلف اوت شده باشد، این سیستم می تواند در تصمیم گیری برای اینکه چه مقدار زمان باید بر روی ساعت بازی نمایش داده شود، استفاده شود.

۴۶-۵ مثال: در ۱:۳۷ مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. در همان زمان، A_1 توپ را وارد سبد می کند و A_2 در زیر سبد بر روی B_2 مرتکب خطا می شود. داوران در مورد اینکه آیا توپ هنوز در دست A_1 بوده و بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درآمده مطمئن نیستند.

تفسیر: به منظور تصمیم گیری در مورد اینکه آیا شوت موفق قبل از اینکه بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در بیاید از دست بازیکن رها شده، از سیستم بازبینی فوری استفاده می شود. اگر سیستم بازبینی فوری تایید کند که توپ قبل از اینکه بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درآید از دست بازیکن رها شده است، گل قبول می شود و جریمه خطای A_2 باید اجرا شود.

چنانچه سیستم بازبینی فوری تایید کند که توپ بعد از اینکه بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درآید از دست بازیکن رها شده است، گل قبول نمی شود و باید از خطای A_2 صرف نظر شود.

۴۶-۶ مثال: در ۱:۳۷ مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. همزمان، A_1 توپ را وارد سبد می کند و B_1 در زیر سبد بر روی A_2 مرتکب خطا می شود. داوران در مورد اینکه آیا توپ هنوز در دست A_1 بوده و بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درآمده مطمئن نیستند.

تفسیر: به منظور تصمیم گیری در مورد اینکه آیا شوت موفق قبل از اینکه بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در بیاید از دست بازیکن رها شده، از سیستم بازبینی فوری استفاده می شود. اگر سیستم بازبینی فوری تایید کند که توپ قبل از اینکه بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درآید از دست بازیکن رها شده است، گل قبول می شود و جریمه خطای B_1 باید اجرا شود.

چنانچه سیستم بازبینی فوری تایید کند که توپ بعد از اینکه بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درآید از دست بازیکن رها شده است، گل قبول نمی شود و باید از خطای B_1 صرف نظر شود.

۴۶-۷ مثال: در ۱:۱۶ مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم، A_1 اقدام به شوت می کند. داور تخلف تداخل را اعلام می کند. داوران مطمئن نیستند که آیا توپ در سیر نزولی به سمت سبد بوده است.

تفسیر: در مورد اینکه تخلف تداخل به درستی اعلام شده، می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تایید کند که توپ در مسیر نزولی به سمت سبد بوده است، تخلف تداخل صحیح می باشد.

اگر سیستم بازبینی فوری تایید کند که توپ در مسیر نزولی به سمت سبد نبوده است، این یک موقعیت جامپ بال می باشد.

۴۶-۸ مثال: در ۳۸ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم، A اقدام به شوت می کند. توپ پس از برخورد با تخته و در مسیر حلقه توسط B لمس می شود. داور لمس توپ توسط B را قانونی می داند و تخلف تداخل اعلام نمی کند.

تفسیر: سیستم بازبینی فوری زمانی استفاده می شود که داور تخلفی را اعلام کرده باشد.

۴۶-۹ مثال: در ۴۰ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم، A توپ را برای پرتاب به داخل در اختیار دارد که B در داخل زمین با A برخورد می کند و خطای غیر ورزشی او اعلام می شود. داوران مطمئن نیستند، موقعی که خطا اعلام شده توپ هنوز در دستان A بوده است.

تفسیر: در هر زمان از بازی می توان برای تصمیم گیری اینکه جریمه خطا باید به عنوان یک خطای شخصی کاهش یا به عنوان خطای غیر ورزشی افزایش یابد، از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که خطا قبل از اینکه توپ از دست بازیکن رها شود، رخ داده است، خطای B همچنان خطای غیر ورزشی می باشد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که خطا بعد از اینکه توپ از دست بازیکن رها شده و در دست A بوده، رخ داده است، خطای B به عنوان خطای شخصی اعلام می شود.

۴۶-۱۰ مثال: خطای غیر ورزشی B به دلیل ضربه با آرنج به A اعلام می شود. داوران مطمئن نیستند که B با آرنج به A ضربه زده است.

تفسیر: در هر زمان از بازی می توان برای تصمیم گیری اینکه خطای شخصی، غیر ورزشی یا دیسکالیفه باید به عنوان خطای فنی در نظر گرفته شود، از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که هیچ برخوردی اتفاق نیفتاده است، خطای غیر ورزشی به خطای فنی کاهش می یابد.

۴۶-۱۱ مثال: خطای شخصی B اعلام می شود. داوران از اینکه این خطا، خطای غیر ورزشی بوده است، شک دارند.

تفسیر: در هر زمان از بازی می توان برای تصمیم گیری اینکه جریمه خطای شخصی به عنوان خطایی با جریمه بیشتر افزایش یابد، از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. اما اگر سیستم بازبینی فوری هیچ گونه برخوردی را تأیید نکند، نمی توان از خطای شخصی صرف نظر کرد.

۴۶-۱۲ مثال: A در یک موقعیت ضد حمله در حالیکه بین او و حلقه حریف هیچ بازیکن مدافعی حضور ندارد به سمت سبد دربیبل می زند. B در تلاش برای بدست آوردن توپ با بازویش از کنار A برخورد می کند. داور خطای غیر ورزشی B را اعلام می کند. داور در مورد اینکه خطای غیر ورزشی B به درستی اعلام شده باشد، شک دارد.

تفسیر: در هر زمان از بازی می توان برای تصمیم گیری اینکه جریمه خطای غیر ورزشی به خطای شخصی کاهش یابد یا به دیسکالیفه افزایش یابد، از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. حتی اگر سیستم بازبینی فوری نشان دهد که A مسئول برخورد با ضربه زدن به بازوی B بوده است. خطای غیر ورزشی بازیکن مدافع B نمی تواند برای بازیکن مهاجم A تغییر کند. تصمیم اولیه داور معتبر می ماند.

۴۶-۱۳ مثال: داور خطای B را بر روی دربیبل کننده A اعلام می کند. داور مطمئن نیستند که جریمه این خطا باید به خطای غیر ورزشی افزایش یابد.

تفسیر: در هر زمان از بازی می توان برای تصمیم گیری اینکه جریمه خطای شخصی به خطای غیر ورزشی افزایش یابد، از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. حتی اگر سیستم باز بینی فوری نشان دهد که A مسئول برخورد با B بوده است. خطای بازیکن مدافع B نمی تواند برای بازیکن مهاجم A تغییر کند. تصمیم اولیه داور معتبر می ماند.

۴۶-۱۴ مثال: تقریباً همزمان با شوت موفق A، بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا بازی به صدا در می آید. داوران در مورد اینکه تخلف ۲۴ ثانیه رخ داده است، شک دارند.

تفسیر: سیستم بازبینی فوری می تواند برای تصمیم گیری در انتهای کوارتر یا وقت اضافه مورد استفاده قرار بگیرد، که آیا شوت موفق انجام شده، قبل از به صدا درآمدن بوق پایان کوارتر یا بازی از دست بازیکن رها شده است. همچنین اگر تخلف ۲۴ ثانیه رخ داده باشد، این سیستم می تواند در تصمیم گیری برای اینکه چه مقدار زمان باید بر روی ساعت بازی نمایش داده شود، استفاده شود.

۴۶-۱۵ مثال: تقریباً همزمان با شوت موفق A، بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا بازی به صدا در می آید. داوران در مورد اینکه تیم A مرتکب تخلف ۸ ثانیه شده است، شک دارند.

تفسیر: سیستم بازبینی فوری می تواند برای تصمیم گیری در انتهای کوارتر مورد استفاده قرار بگیرد، که آیا شوت موفق انجام شده، قبل از به صدا درآمدن بوق پایان کوارتر یا بازی از دست بازیکن رها شده است. همچنین اگر تخلف ۸ ثانیه شده باشد، در تصمیم گیری برای اینکه چه مقدار زمان باید بر روی ساعت بازی نمایش داده شود، می توان از این سیستم استفاده کرد.

۴۶-۱۶ مثال: تیم B با ۲ امتیاز پیشتاز می باشد. زمانیکه بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا بازی به صدا در می آید، B بر روی A که در حال دربیبل می باشد، مرتکب خطا می شود. این پنجمین خطای تیم B می باشد.

تفسیر: می توان از سیستم بازبینی فوری در انتهای کوارتر یا هر وقت اضافه برای تصمیم گیری در مورد اینکه آیا خطا قبل از پایان زمان بازی رخ داده است، استفاده کرد. A باید ۲ پرتاب آزاد را انجام دهد. ساعت بازی به زمان باقی مانده برمیگردد.

۴۶-۱۷ مثال: A اقدام به شوت می کند و B بر روی او مرتکب خطا می شود. شوت او وارد سبد نمی شود. تقریباً در همین زمان بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا در می آید.

تفسیر: از سیستم بازبینی فوری می توان در انتهای کوارتر یا وقت اضافه برای تصمیم گیری در مورد اینکه آیا خطا قبل از به صدا درآمدن بوق ساعت بازی رخ داده است، استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که خطا قبل از پایان کوارتر رخ داده است، زمان باقی مانده بر روی ساعت بازی باید اصلاح شود و پرتاب های آزاد اجرا گردد.

چنانچه سیستم بازبینی فوری تأیید کند که خطا بعد از پایان کوارتر رخ داده است، از خطای B باید صرف نظر شود و هیچ پرتاب آزادی نباید به A داده شود، مگر اینکه خطای B خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه باشد و بازی در کوارتر بعدی دنبال می شود.

۴۶-۱۸ مثال: در ۵:۵۳ مانده به پایان کوارتر اول، زمانیکه A و B هر دو تلاش می کنند که کنترل توپ را بدست آورند، توپ بر روی زمین و کنار خط مرکزی غل می خورد و به اوت می رود. توپ به تیم A برای پرتاب به داخل داده می شود. داوران مطمئن نیستند که چه کسی توپ را به اوت زده است.

تفسیر: در این زمان داوران نمی توانند از سیستم بازبینی فوری به منظور تشخیص اینکه کدام بازیکن توپ را به اوت زده است، استفاده کنند. فقط زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا هریک از وقفهای اضافه نشان دهد، می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

۴۶-۱۹ مثال: A شوت می کند، توپ وارد سبد می شود و داوران ۳ امتیاز می دهند. داوران در مورد اینکه شوت از منطقه ۳ امتیازی انجام شده است، مطمئن نمی باشند.

تفسیر: در هر زمان از بازی به منظور تصمیم گیری در مورد اینکه شوت موفق باید ۲ یا ۳ امتیاز حساب شود، می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. از این سیستم باید در اولین فرصت، هنگامیکه ساعت بازی کار نمی کند یا توپ مرده استفاده شود. علاوه بر این:

۱. موقعی که ساعت بازی در کوارتر چهارم یا هر یک از وقت های اضافه ۲ دقیقه یا کمتر را نشان می دهد، به محض اینکه توپ وارد سبد شود یا اینکه ساعت بازی متوقف شود می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.
۲. زمانیکه سیستم بازبینی فوری استفاده شد یا تصمیم برای استفاده از سیستم بازبینی فوری اعلام شد، تایم استراحت و تعویض درخواست شده می تواند لغو شود.

۴۶-۲۰ مثال: B بر روی A خطا می کند و ۲ پرتاب آزاد داده می شود. داوران در مورد بازیکن صحیح که باید پرتاب آزاد را انجام دهد، مطمئن نیستند.

تفسیر: تا قبل از اینکه توپ از دست پرتاب کننده در اولین پرتاب آزاد رها شود، در هر زمان از بازی به منظور تشخیص پرتاب کننده صحیح پرتاب های آزاد، می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. اما اگر سیستم بازبینی فوری پرتاب کننده نادرست پرتاب آزاد را تأیید می کند، یک اشتباه قابل تصحیح در رابطه با اجازه دادن به یک بازیکن نادرست برای اقدام پرتاب آزاد روی داده است. پرتاب های آزاد انجام شده و مالکیت توپ اگر بخشی از جریمه باشد، باید لغو شود. توپ در زمین عقب برای پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد به تیم حریف داده می شود.

۴۶-۲۱ مثال: A و B شروع به مشت زدن به یکدیگر می کنند و به دنبال آن بازیکنان بیشتری وارد درگیری می شوند. بعد از چند دقیقه، داوران نظم را در زمین بازی برقرار می کنند.

تفسیر: زمانی که نظم برقرار شد، داوران می توانند برای تشخیص اعضاء و همراهان تیم که در طول درگیری وارد زمین بازی شدند، از سیستم بازبینی فوری استفاده کنند. بعد از جمع آوری شواهد واضح و قطعی از موقعیت درگیری، تصمیم نهایی توسط داور در مقابل میز منشی گزارش داده می شود و به سرمربی هر دو تیم اعلام می گردد.

۴۶-۲۲ مثال: ۱:۴۵ از زمان بازی در وقت اضافه باقی مانده است، A در نزدیکی خط طولی توپ را به A پاس می دهد. توپ با ضربه B به خارج از زمین می رود. داوران شک دارند که A قبل از اقدام پاس به A خارج از زمین بوده است.

تفسیر: برای تصمیم گیری در مورد اینکه آیا بازیکن یا توپ خارج از زمین بوده، نمی توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

۴۶-۲۳ مثال: ۱:۳۷ از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، که توپ به خارج از زمین می رود. توپ برای پرتاب به داخل به تیم A داده می شود و تیم A تایم استراحت می گیرد. داوران مطمئن نیستند که کدام بازیکن باعث شده توپ به خارج از زمین برود.

تفسیر: زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر آخر نشان می دهد، برای تعیین بازیکنی که باعث شده توپ به خارج از زمین برود، می توان از سیستم بازیابی فوری استفاده کرد. زمان یک دقیقه تایم استراحت فقط وقتی آغاز می شود که استفاده از سیستم بازیابی فوری تمام شده باشد.

۴۶-۲۴ توضیح: قبل از بازی، داور سیستم بازیابی فوری را تأیید می کند و به هر دو سرمربی درباره امکان استفاده از آن اطلاع می دهد. فقط از سیستم بازیابی تأیید شده توسط سرداور می توان برای بازیابی استفاده کرد.

۴۶-۲۵ مثال: هنگامیکه بوق ساعت بازی برای پایان مسابقه به صدا در می آید، A اقدام به شوت می کند. شوت موفقیت آمیز است. سیستم بازیابی فوری تأیید شده در زمین بازی وجود ندارد، اما مدیر تیم B بیان می کند که بازی توسط فیلمبرداران این تیم از زاویه بالا ضبط شده است و فیلم را برای بازیابی به داوران ارائه می دهد.

تفسیر: بازیابی پذیرفته نخواهد شد.

۴۶-۲۶ توضیح: بعد از اینکه ساعت بازی یا دستگاه ۲۴ ثانیه به درستی عمل نکرد، سرداور اختیار دارد به منظور اینکه چه مقدار زمان باید تصحیح شود از سیستم بازیابی فوری استفاده کند.

۴۶-۲۷ مثال: ۴۲،۲ ثانیه از زمان بازی در کوارتر دوم باقی مانده است، تیم A توپ را به سمت زمین جلو دربیبل می زند. در این لحظه داوران متوجه می شوند که ساعت بازی و دستگاه ۲۴ ثانیه خاموش شده اند و کار نمی کنند.

تفسیر: بازی باید بلافاصله متوقف شود. به منظور تعیین اینکه چه مقدار زمان باید بر روی هر دو دستگاه نشان داده شود، در هر زمان از بازی از سیستم بازیابی فوری می تواند استفاده شود. بازی بایستی با پرتاب به داخل برای تیم A و از نزدیکترین جایی که متوقف شده بود، ادامه پیدا کند.

