

قوانین و تفسیر رسمی بسکتبال ۳ به ۳

آوریل ۲۰۲۰



مترجم: صنم نظامی
ناظر بین المللی فیبا

فهرست مطالب

۲	۱. زمین و توپ
۲	۲. تیم‌ها
۴	۳. داوران مسابقه
۴	۴. شروع بازی
۵	۵. کسب امتیاز
۶	۶. زمان بازی/برنده مسابقه
۸	۷. خطاها/پرتاب‌های آزاد
۲۳	۸. چگونه با توپ بازی می‌شود
۲۸	۹. وقت کشی
۳۰	۱۰. تعویض‌ها
۳۰	۱۱. زمان استراحت
۳۱	۱۲. استفاده از فیلم ویدئویی
۳۶	۱۳. مراحل اعتراض
۳۷	۱۴. رده بندی تیم‌ها
۳۹	۱۵. قوانین سیدبندی
۳۹	۱۶. دیسکالیفه
۴۰	۱۷. تطبیق قوانین برای مسابقات زیر ۱۲ ساله‌ها

آخرین نسخه منتشر شده قوانین رسمی بسکتبال ۳ به ۳ برای تمام موقعیتهای بازی قابل اجرا می‌باشد، حتی اگر آن موقعیتهای مشخصا در قوانین و یا تفسیر رسمی بسکتبال ۳ به ۳ ذکر نشده باشد.

هدف از این مقاله بکارگیری و اجرای مفاهیم و قواعد کتاب قانون در موقعیتهای کاربردی و بخصوصی است که ممکن است در طول بازی ۳ به ۳ بوجود بیاید.

در مواردی که در قوانین و یا تفسیر بازی ۳ به ۳ به آن صریحا اشاره نشده، قدرت تام و صلاحیت در تصمیم‌گیری در اختیار داور است.

برای جلوگیری از هر گونه شبهه (تردید) در سراسر منابع این مطلب در مورد مواد قانون رجوع کنید به آخرین نسخه منتشر شده قوانین بسکتبال ۳ به ۳- نسخه کوتاه.

قسمت هایی که با زرد مشخص شده به روز شده اند.



FIBA
We Are Basketball



۱. زمین و توپ

۱-۱ بازی در زمین بسکتبال ۳ به ۳ و با یک حلقه انجام می‌شود. ابعاد قانونی زمین ۳ به ۳ ، ۱۵ متر در عرض و ۱۱ متر در طول می‌باشد. زمین دارای یک حلقه قانونی با سایز زمین بسکتبال که شامل خط پرتاب پنالتی (۵/۸۰) ، خط دو امتیازی (۶/۷۵) ، و منطقه نیم دایره نوشارژ در زیر حلقه می‌باشد. می‌توان از نیمه زمین سنتی (عادی) بسکتبال استفاده کرد.
۱-۲ از توپ رسمی (قانونی) ۳ به ۳ باید در همه رده‌ها استفاده شود.

نکته:

۱- بازی ۳ به ۳ در سطح خیابانی می‌تواند همه جا انجام شود و با توجه به فضای قابل دسترس زمین خط کشی می‌شود. اگرچه رقابت‌های رسمی ۳ به ۳ فیبا باید مطابق با مشخصاتی که در بالا آمده، باشد. میله ساعت شوت باید با ضربه گیر پوشانده شود.
۲- مسابقات رسمی فیبا عبارتند از: رقابت‌های المپیک، رقابت‌های جهانی ۳ به ۳ (شامل زیر ۱۸ سال و زیر ۲۳ سال)، مسابقات منطقه‌ای (شامل زیر ۱۷ سال)، لیگ ملتها زیر ۲۳ سال، تور جهانی ۳ به ۳، مسابقات 3x3 CHALLENGERS و سری مسابقات ۳ به ۳ بانوان.

۲. تیم‌ها

هر تیم شامل ۴ نفر می‌باشد (۳ بازیکن در زمین و یک ذخیره).
نکته: مربی در زمین حضور ندارد. از راه دور و از روی صندلی تماشاچیان نیز مجاز به مربیگری نمی‌باشد.

مثال ۱-۲: در طول بازی، فردی که به عنوان مربی کار می‌کند و بیرون از زمین بازی نشسته، بازیکنان را راهنمایی می‌کند. این وضعیت اتفاق می‌افتد:
• در زمان بازی
• در زمان تایم استراحت

تفسیر ۱-۲: در هر دو مورد بازیکنان نباید با هیچ فردی بیرون زمین مکالمه یا مبادله داشته باشند. مبادله نامناسب با افراد بیرون از زمین یا هرگونه حالتی که نشان دهنده ارتباط بین بازیکنان و مربیان در طول بازی باشد شامل یک رفتار غیر ورزشی می‌باشد. به تیم یک اخطار داده می‌شود، هر تخلف بعدی خطای فنی به همراه خواهد داشت. مسئول مسابقات ممکن است داور را از این گونه تخلف آگاه نماید.

۳. داوران مسابقه

بازی با حداکثر ۲ داور و ۳ داور میز و سرپرست مسابقات اگر بود، اداره می‌شود.

نکته: ماده ۳ شامل مسابقات خیابانی نمی‌باشد.

تذکر:

علاوه بر داوران میز، مسئول مسابقات (در صورت حضور) ممکن است داور را از هرگونه بی‌نظمی در نقض قوانین داخلی فیبا، قوانین رسمی یا تفسیر قوانین ۳ به ۳ آگاه نماید.

مثال ۱-۳: ۳ دقیقه بعد از شروع بازی یکی از داوران آسیب می‌بیند و نمی‌تواند به قضاوت ادامه دهد.

تفسیر ۱-۳: اگر داور به دلیل آسیب دیدگی یا هر دلیل دیگری تا ۵ دقیقه بعد از اتفاق پیش آمده، قادر به ادامه دادن وظایف خود نباشد، بازی ادامه پیدا می‌کند. داور باقیمانده به تنهایی بقیه بازی را قضاوت خواهد کرد، مگر اینکه امکان جایگزینی داور آسیب دیده با داور ذخیره واجد شرایط وجود داشته باشد. داور باقیمانده پس از مشورت با برگزارکنندگان در مورد داور جایگزین تصمیم می‌گیرد.

۴. شروع بازی

۱-۴ قبل از بازی هر دو تیم بطور همزمان خود را گرم می‌کنند.

۲-۴ اولین مالک زمین بوسیله پرتاب سکه معین می‌شود. تیمی که برنده پرتاب سکه شود هرکدام از این شرایط را که بخواهد انتخاب می‌کند: یا مالکیت توپ در شروع بازی و یا مالکیت توپ در شروع وقت اضافه.

۳-۴ اگر یکی از تیمها با ۳ بازیکن آماده بازی در زمین نباشند بازی شروع نخواهد شد.

نکته: بند ۳-۴ برای مسابقات خیابانی اجباری نمی‌باشد.

مثال ۱-۴: در پایان وقت قانونی بازی، نتیجه بازی برابر ۱۵ می‌باشد. مالک توپ در شروع بازی تیم A بوده است. در زمان اینتروال بازی، قبل از وقت اضافه B1 بدلیل رفتار غیرمحرمانه با داور خطای فنی (تکنیکال فول) دریافت می‌کند.

تفسیر ۱-۴: قبل از شروع وقت اضافه، یکی از بازیکنان تیم A یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می‌دهد. تیم B مالک توپ در شروع وقت اضافه می‌باشد.

مثال ۳-۴: در مسابقات رسمی فیبا، تیم B در زمان برنامه ریزی شده برای شروع مسابقه با کمتر از ۳ نفر آماده بازی می‌باشد.

تفسیر ۳-۴: شروع مسابقه تا حداکثر ۵ دقیقه می‌تواند به تعویق بیفتد (در مسابقات رسمی ۳ به ۳ فیبا، ناظر/سرپرست ورزشی بنا بر صلاحدید خود می‌تواند این زمان را تغییر دهد). اگر بازیکن غایب قبل از ۵ دقیقه وارد زمین شده و آماده بازی گردد، بازی بلافاصله باید آغاز گردد. اگر بازیکن غایب قبل از ۵ دقیقه نرسد و آماده بازی نباشد، تیم B باخت فنی جریمه دریافت می‌کند.

مثال ۴-۴: در مسابقات رسمی ۳ به ۳ فیبا تیم A بدلیل آسیب دیدگی یا اخراج از زمین با کمتر از ۳ نفر در زمین مسابقه حاضر می‌شود و این در دو حالت اتفاق می‌افتد:

- پیش از شروع بازی
- بعد از شروع بازی

تفسیر ۴-۴: الزام حضور حداقل سه بازیکن در زمین، فقط برای شروع بازی می‌باشد. در حالت الف): بازی نمی‌تواند شروع شود، در صورتیکه در حالت ب) تیم A می‌تواند بازی را با کمتر از ۳ نفر ادامه دهد. بعد از شروع بازی هر تیم باید حداقل با یک بازیکن در زمین حاضر باشد.

مثال ۵-۴: در طول بازی A1 به دلیل آسیب دیدگی بازی را ترک می‌کند. به دلیل آنکه تیم A بازیکن ذخیره ندارد، می‌تواند بازی را با دو نفر باقیمانده ادامه دهد. از آنجایی که تیم A با ۲ بازیکن بازی می‌کند، تیم B نیز به هر دلیلی، در حالیکه ۱ بازیکن بر روی صندلی تعویض نشسته، تصمیم می‌گیرد با دو بازیکن بازی کند.

تفسیر ۵-۴: تصمیم تیم B مبنی بر بازی کردن با ۲ نفر پذیرفته می‌شود. حتی اگر تیم B ۳ بازیکن آماده داشته باشد، حداقل یک نفر از آنها باید در زمین بازی حضور داشته باشند.

مثال: ۶-۴: قبل از شروع بازی، B1 به خاطر به کار بردن الفاظ غیرمحترمانه با داور، خطای فنی دریافت می‌کند.

تفسیر ۶-۴: قبل از شروع مسابقه، یکی از بازیکنان تیم A یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می‌دهد. فول فنی قبل از شروع بازی یک پرتاب پنالتی برای تیم مقابل به همراه خواهد داشت. بعد از آن بازی با روند نتیجه سکه آغاز می‌شود.

۵. کسب امتیاز

- ۱-۵ هر شوتی از داخل قوس (منطقه ۱ امتیازی) ۱ امتیاز خواهد داشت.
- ۲-۵ هر شوتی از خارج قوس (منطقه ۲ امتیازی) ۲ امتیاز خواهد داشت.
- ۳-۵ هر پرتاب آزاد موفق ۱ امتیاز خواهد داشت.

تذکر: در تمام موقعیت‌هایی که تیم مدافع مالکیت را به دست بیاورد و بدون اینکه توپ را از قوس خارج نماید کسب امتیاز نماید، گل پذیرفته نیست. به این دلیل که تیم، توپ را قبل از اقدام به شوت از قوس خارج نکرده، که شامل ضربه کنترل شده و شوت بعد از ریباند (put-back) هم می‌باشد.

در تمام موقعیت‌هایی که تیم مدافع ریباند دفاعی را با ضربه به داخل حلقه بزند، بدون اینکه کنترل توپ را به دست بیاورد یا پاس را قطع کند و یا به توپ بدون اینکه دریبیل بزند ضربه بزند، گل پذیرفته می‌شود و گل به نام آخرین بازیکنی از تیم حمله که مالک بوده ثبت می‌شود. اگر این تغییر مسیر یا ضربه در منطقه ۱ امتیازی صورت بگیرد گل ۱ امتیازی خواهد بود و اگر در منطقه ۲ امتیازی صورت بگیرد ارزش گل ۲ امتیاز خواهد بود.

مثال ۱-۵: A1 توپ را از منطقه ۲ امتیازی برای کسب امتیاز رها می‌کند. توپ در قوس صعودی خود توسط بازیکنی که از منطقه ۱ امتیازی پریده به طور قانونی لمس می‌شود، توپ به حرکت خود ادامه داده و وارد حلقه می‌شود. توسط:

- بازیکن حمله
- بازیکن دفاع

تفسیر ۱-۵: ارزش گل بستگی به مکانی که توپ رها شده دارد. گلی که از منطقه ۱ امتیازی رها شود، ۱ امتیاز و گلی که از منطقه ۲ امتیازی رها شود، ۲ امتیاز خواهد داشت. در هر دو حالت از آنجایی که A1 توپ را از منطقه ۲ امتیازی رها کرده، ۲ امتیاز به تیم A تعلق می‌گیرد.

مثال ۵-۲: A1 در حال دریبل می‌باشد که B1 به توپ ضربه زده و توپ وارد سبد می‌شود:

• A1 داخل قوس قرار دارد.

تفسیر ۵-۲-۱: از آنجایی که A1 در منطقه ۱ امتیازی بوده، ۱ امتیاز به A1 تعلق می‌گیرد.

• A1 خارج قوس قرار دارد.

تفسیر ۵-۲-۲: از آنجایی که A1 در منطقه ۲ امتیازی بوده، ۲ امتیاز به A1 تعلق می‌گیرد.

مثال ۵-۳: A1 توپ را به A2 پاس می‌دهد که توپ بوسیله B1 منحرف شده و وارد سبد می‌شود:

• A1 داخل قوس قرار دارد.

تفسیر ۵-۳-۱: از آنجایی که A1 در منطقه ۱ امتیازی بوده، ۱ امتیاز به A1 تعلق می‌گیرد.

• A1 خارج قوس قرار دارد.

تفسیر ۵-۳-۲: از آنجایی که A1 در منطقه ۲ امتیازی بوده، ۲ امتیاز به A1 تعلق می‌گیرد.

۶. زمان بازی / برنده مسابقه

۱-۶ زمان قانونی بازی یک زمان ۱۰ دقیقه‌ای می‌باشد. زمان بازی هنگامی که توپ مرده و یا در هنگام پرتاب پنالتی متوقف می‌شود. زمان بازی دوباره آغاز به کار می‌کند وقتی:

- در زمان تبادل توپ، بعد از کامل شدن تبادل توپ، توپ در اختیار مهاجم قرار گیرد.
- بعد از آخرین پرتاب آزاد موفق، تیم حمله بعدی مالکیت توپ را بدست بیاورد.

• بعد از آخرین پرتاب آزاد ناموفق، زمانی که توپ زنده می‌باشد، توپ به هر کدام از بازیکنان درون زمین برخورد کرده و یا بوسیله هر کدام از آنان لمس شود.

۶-۲ قبل از به پایان رسیدن زمان قانونی، اگر تیمی به امتیاز ۲۱ یا بیشتر برسد، برنده بازی خواهد بود. این قانون فقط در مورد زمان قانونی بازی صدق می‌کند (نه در زمان وقت اضافه).

۶-۳ اگر امتیاز در پایان وقت مسابقه مساوی بود، بازی در یک وقت اضافه ادامه می‌یابد و قبل از شروع وقت اضافه ۱ دقیقه زمان اینتروال منظور خواهد شد. اولین تیمی که در وقت اضافه ۲ امتیاز کسب کند، برنده مسابقه خواهد بود.

۶-۴ تیمی که در زمان تعیین شده برای شروع مسابقه، با ۳ بازیکن آماده بازی نباشد، باخت فنی جریمه دریافت می‌کند. در مورد باخت فنی جریمه، نتیجه بازی W-0 یا 0-W ثبت خواهد شد (W نشان دهنده WIN - برنده می‌باشد). برای تیم برنده نتیجه این مسابقه در زمان محاسبه میانگین امتیاز در نظر گرفته نمی‌شود، در حالی که برای تیم بازنده نتیجه این بازی در زمان محاسبه میانگین امتیازات، صفر امتیاز در نظر گرفته می‌شود. یک تیم بعد از دومین باخت فنی یا در صورت حاضر نشدن باید از دور مسابقات اخراج شود.

۶-۵ یک تیم در صورتی که قبل از اتمام بازی به هر دلیلی از زمین خارج شود و یا به دلیل آسیب دیدگی یا اخراج همه بازیکنان زمین را ترک کند، باخت فنی غفلت می‌خورد. در مورد وضعیت باخت غفلت، تیم برنده می‌تواند بین اینکه امتیاز را نگهدارد یا باخت فنی ثبت شود، یکی را انتخاب کند. در حالیکه تیم مقصر در هر حالتی امتیازش صفر خواهد بود. ۶-۶ تیمی که بازی را بعلت غفلت و یا باخت فنی واگذار می‌کند، از دور مسابقات خارج خواهد شد.

نکته:

۱. اگر ساعت زمان بازی در دسترس نباشد، طول زمان بازی و یا امتیاز لازم برای پایان بازی، بنا به صلاحدید برگزارکننده، تعیین می‌گردد. پیشنهاد فیبا هماهنگ کردن طول زمان بازی با امتیاز برد می‌باشد (۱۰ دقیقه، ۱۰ امتیاز- ۱۵ دقیقه، ۱۵ امتیاز- ۲۱ دقیقه، ۲۱ امتیاز).

۲. ماده ۶-۴ برای رویدادهای خیابانی الزامی نمی‌باشد.

مثال ۶-۱: در حالیکه امتیاز بازی ۲۰-۲۰ مساوی می‌باشد بازیکن A1 یک گل ۱ امتیازی به ثمر می‌رساند. این اتفاق می‌افتد:

• ۲ دقیقه مانده به پایان زمان بازی

تفسیر ۶-۱-۱: تیم A برنده بازی خواهد بود. نتیجه نهایی ۲۱-۲۰ به سود تیم A خواهد بود.

• در وقت اضافه بازی

تفسیر ۶-۱-۲: بازی ادامه پیدا می‌کند. در زمان اضافه تیمی که ۲ امتیاز کسب کند برنده بازی خواهد بود.

مثال ۶-۲: بر روی A1 که در حال شوت کردن از پشت قوس می‌باشد خطا می‌شود، شوت به ثمر می‌رسد. این اتفاق می‌افتد:

- در ۱ دقیقه باقیمانده مانده بازی در حالیکه امتیاز ۲۰-۲۰ برابر می‌باشد.

تفسیر ۶-۲-۱: تیم A برنده بازی خواهد بود. نتیجه نهایی تیم A ۲۲ و تیم B ۲۰ می‌باشد. بیشترین امتیاز ممکن در زمان قانونی بازی ۲۲ می‌باشد. از پرتاب(های) آزاد و مالکیت توپ بعد از خطا صرفنظر خواهد شد.

- در زمان وقت اضافه در حالیکه امتیاز ۲۱-۲۱ برابر می‌باشد.

تفسیر ۶-۲-۲: تیم A برنده بازی خواهد بود. امتیاز نهایی تیم A ۲۳ و تیم B ۲۱ می‌باشد بیشترین امتیاز ممکن در زمان اضافه ۲۳ می‌باشد. از پرتاب(های) آزاد و مالکیت توپ بعد از خطا صرفنظر خواهد شد.

مثال ۶-۳: در حالیکه امتیاز بازی برابر ۱۵ می‌باشد، روی بازیکن A1 که از منطقه ۲ امتیازی در حال شوت کردن می‌باشد، خطا صورت می‌گیرد. این دهمین خطای تیمی تیم B می‌باشد. همزمان بوق پایان بازی در زمان قانونی بازی به صدا درمی‌آید. شوت موفق است.

تفسیر ۶-۳: گل A1 باید پذیرفته شود از آنجایی که تیم A هنوز به امتیاز ۲۱ نرسیده، به بازیکن A1 ۲ پرتاب آزاد واگذار می‌گردد. تیم A برنده مسابقه می‌شود و نتیجه نهایی با احتساب پرتاب‌های آزاد A1 تعیین می‌گردد. از آنجایی که زمان بازی به اتمام رسیده است، تیم A مالکیت توپ را از دست می‌دهد.

۷. خطاها / پرتاب های آزاد

۱-۷ هر تیم بعد از ۶ خطای تیمی در موقعیت جریمه قرار می‌گیرد. بازیکنان بر اساس تعداد خطای شخصی محروم نمی‌شوند بر اساس ماده ۱۶.

۲-۷ اگر خطا روی بازیکن در حال شوت انجام گیرد، تعداد پرتاب هایی که به بازیکن واگذار می‌شود اینگونه می‌باشد:

- اگر شوت رها شده موفق باشد، گل محاسبه شده و علاوه بر آن، ۱ پرتاب آزاد، ۲ پرتاب آزاد بخاطر هفتمین خطای تیمی واگذار می‌گردد.
- اگر شوت رها شده از منطقه داخل قوس ناموفق باشد، ۱ پرتاب آزاد، ۲ پرتاب آزاد بخاطر هفتمین خطای تیمی واگذار می‌گردد.
- اگر شوت رها شده از پشت قوس ناموفق باشد، ۲ پرتاب آزاد.

۳-۷ برای خطای غیرورزشی و دیسکالیفه ۲ خطای تیمی در نظر گرفته می‌شود. جریمه اولین خطای غیر ورزشی هر بازیکن ۲ پرتاب آزاد بدون مالکیت توپ می‌باشد. تمامی خطاهای دیسکالیفه (که شامل دومین خطای غیر ورزشی بازیکن نیز می‌باشد) جریمه ۲ پرتاب آزاد و مالکیت را به همراه دارد.

۴-۷ به خطاهای هفتم، هشتم و نهم ۲ پرتاب آزاد تعلق می‌گیرد و خطای دهم و خطاهای تیمی بعدی علاوه بر ۲ پرتاب آزاد، مالکیت توپ را نیز به همراه خواهد داشت. این بند به خطاهای غیر ورزشی و خطاهای در حین انجام شوت نیز دلالت دارد و بندهای ۲-۷ و ۳-۷ را نقض خواهد کرد ولی در مورد خطای فنی اجرا نمی‌شود.

۵-۷ تمام خطاهای فنی با یک پرتاب پنالتی جریمه می‌شود. پرتاب پنالتی بلافاصله باید انجام شود. بعد از پرتاب آزاد، تبادل توپ برای تیمی که کنترل توپ را در دست داشته و

یادار زمان خطای فنی حق مالکیت توپ را داشته، می‌باشد. بازی بدین صورت از سر گرفته می‌شود:

- اگر خطای فنی را بازیکن مدافع مرتکب شود، زمان شوت برای تیم حریف به ۱۲ ثانیه ریست می‌شود.

- اگر خطای فنی را بازیکن مهاجم مرتکب شود، زمان شوت برای آن تیم از وقتی که بازی متوقف شده ادامه پیدا می‌کند.

نکته: خطای حمله با پرتاب آزاد جریمه نمی‌شود.

تذکرا:

خطای شخصی برخورد غیرقانونی یک بازیکن با حریف می‌باشد، چه زمانی که توپ زنده باشد چه مرده.

در طی بازی هر کدام از بازیکنان حق اشغال هر مکانی (استوانه) در زمین که قبلاً توسط حریف اشغال نشده باشد را دارد. این قانون محوطه‌ای که بازیکن روی زمین اشغال کرده و فضای بالای سرش هنگامی که بصورت عمودی پریده را در بر می‌گیرد.

بازیکنی که مالکیت توپ را در اختیار ندارد: بازیکن نباید با گرفتن، هل دادن، شارژ کردن، پشت پا زدن یا بوسیله بازکردن دست، بازو، آرنج، شانه، ران، ساق پا، زانو و یا پا مانع از پیشروی حریف شود. قانون سود و زیان قابل اجرا می‌باشد مگر اینکه آزادی حرکت بازیکن به وسیله حریف محدود شود. هیچ بازیکنی نباید با ننگ داشتن یا گرفتن یا هل دادن حریف کوچکترین محدودیت یا ممانعتی در حرکت و یا پرش حریف ایجاد نماید.


مثالهای ویدئویی: *

- گرفتن / نگه داشتن در برش - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در برش - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در برش - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در رول - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در رول - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در POST-UP - خطای حمله 
- گرفتن / نگه داشتن در POST-UP - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در ریباند - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در ریباند - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در ریباند - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در ریباند - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در ریباند - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در ریباند - خطا 
- گرفتن / نگه داشتن در ریباند - خطا 

بازیکن مالک توپ که در حال شوت کردن نمیباشد: بازیکن دفاع نباید با گرفتن، هل دادن، شارژ کردن، پشت پا زدن یا بوسیله بازکردن دست، بازو، آرنج، شانه، ران، ساق پا، زانو و یا پا خارج از استوانه اش باعث شود بازیکن حمله به طور وضوح کنترل توپ را از دست بدهد.

* برای مشاهده ویدئوها از فیلتر شکن استفاده شود.

مثال ویدئویی:

- گرفتن / نگه داشتن - خطا 

بازیکن در حال شوت: به محض اینکه بازیکنی موقعیت عمودی (استوانه) خود را ترک کند و برخورد بدنی با بازیکنی که موقعیت عمودی (استوانه) خود را حفظ کرده پیدا کند، بازیکنی که از استوانه خود خارج شده، مسئول برخورد خواهد بود. قانون سود و زیان اجرا می‌شود تا زمانی که:

- بازیکن مهاجم تعادل خود و یا کنترل توپ را به دلیل برخورد شدید مدافع به طور وضوح از دست بدهد.

- بازیکن مدافع تعادل خود را به دلیل برخورد شدید بازیکن حمله به طور وضوح از دست بدهد.



مثالهای ویدئویی:

- برخورد در سه گام - صرفنظر از خطا 
- برخورد در سه گام - صرفنظر از خطا 
- برخورد در سه گام - صرفنظر از خطا 
- برخورد در سه گام - صرفنظر از خطا 
- برخورد در سه گام - صرفنظر از خطا 
- برخورد در سه گام - صرفنظر از خطا 
- برخورد در سه گام - صرفنظر از خطا 

تذکر ۲:

خطای غیر ورزشی یک خطای شخصی است که برخوردی شدید، سخت یا خطرناک باشد. گرفتن بازیکنی که کنترل توپ را در دست دارد نیز شامل خطای غیر ورزشی می‌باشد.



مثالهای ویدئویی:

- ننگه داشتن در زمان دربیبل به سمت حلقه (DRIVE) - خطای غیر ورزشی 
- مشت زدن در هنگام برش - خطای دیسکالیفه 

تذکر ۳:

بازیکنی که به طور وضوح بزرگنمایی و اقدام به گول زدن نماید میتواند بدون گرفتن اخطار بلافاصله خطای فنی دریافت کند.

مثالهای ویدئویی:

- برخورد اغراق آمیز - فول فنی 
- برخورد فریب دهنده - فول فنی 

تذکر ۴:

در موقعیتی که بازیکن مهاجم در مقابل بازیکن مدافع اسکرین انجام می‌دهد.

- خطای حمله باید اعلام شود:
- وقتی بازیکن مهاجم بدون ملاحظه بازوی خود را برای هل دادن باز می‌کند.
- وقتی بازیکن مهاجم حرکت کرده و موقعیت قانونی خود را حفظ نمی‌کند.
- وقتی بازیکن مهاجم بدون ملاحظه کف دست خود را برای هل دادن یا گرفتن/نگه داشتن بازیکن مدافع روی بدن وی می‌گذارد.

- خطای دفاع باید اعلام شود:
- وقتی بازیکن مدافع بازیکن مهاجم را برای محدود کردن و یا ممانعت از حرکتش ننگه دارد یا بگیرد.

مثالهای ویدئویی:

- اسکرین سمت توپ: باز کردن بازو - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: بازکردن بازو - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: بازکردن بازو - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: بازکردن بازو - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: بازکردن بازو - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: بازکردن بازو - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: بازکردن بازو - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: بازکردن بازو - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: بازکردن بازو - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: اسکرین در حال حرکت - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: اسکرین در حال حرکت - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: گرفتن / اسکرین در حال حرکت - خطای حمله
- اسکرین سمت توپ: گرفتن - خطای دفاع
- اسکرین سمت مقابل توپ: هل دادن (پرت کردن) - خطای حمله

تذکره ۵:

در موقعیتهایی که در یک توقف زمانی باید چند جریمه اجرا شود، داوران باید توجه ویژه‌ای به ترتیب وقوع تخلفات و خطاها داشته باشند تا بتوانند تصمیم بگیرند که کدام جریمه باید اجرا شود و کدام جریمه باید کنسل شود. جرائم یکسان با همدیگر کنسل می‌شوند.

تذکر ۶:

جرائم خطای طرفین همیشه با هم کنسل می‌شوند. بدون در نظر گرفتن موقعیت خطای تیمی اعم از اینکه اولین یا دومین خطای غیر ورزشی بازیکن باشد. بعد از کنسل شدن جرائم مساوی، توپ با تبادل توپ به تیمی که کنترل یا مالکیت توپ را داشته واگذار می‌گردد. ساعت شوت ریست نمی‌شود. اگر هیچکدام از تیمها کنترل و یا مالکیت توپ را در اختیار نداشتند، موقعیت جامپ بال بوجود می‌آید. توپ به تیمی که آخرین مدافع بوده با ۱۲ ثانیه از زمان شوت واگذار می‌گردد.

تذکر ۷:

خلاصه ای از جرائم خطای غیر ورزشی :

خطای غیر ورزشی بازیکن	خطای تیمی ۱-۶	خطای تیمی ۷-۹	خطای تیمی ۱۰+
اولین خطای غیر ورزشی	۲ پرتاب آزاد	۲ پرتاب آزاد	۲ پرتاب آزاد + مالکیت
دومین خطای غیر ورزشی	۲ پرتاب آزاد + مالکیت	۲ پرتاب آزاد + مالکیت	۲ پرتاب آزاد + مالکیت

هر خطاهای غیر ورزشی ۲ خطای تیمی محسوب می‌شود.

خلاصه ای از جرائم خطای فنی:

خطای فنی بازیکن مدافع	خطای فنی بازیکن مهاجم	میچ تیمی مالک توپ نمی‌باشد
۱ پرتاب آزاد	۱ پرتاب آزاد	۱ پرتاب آزاد
مالکیت تیم مهاجم	مالکیت تیم مهاجم	مالکیت برای آخرین تیم مدافع
ریست ساعت شوت به ۱۲ ثانیه	ساعت شوت ریست نمی‌شود	ریست ساعت شوت به ۱۲ ثانیه

جریمه خطای فنی باید بلافاصله و در صورت بودن جریمه دیگری قبل از آن اجرا شود.

مثال ۷-۱: بازیکن A1 خطای دیسکالیفه انجام می‌دهد.

تفسیر ۷-۱: به تیم B ۲ پرتاب آزاد و مالکیت توپ واگذار می‌گردد. A1 باید توسط داوران از بازی اخراج شده و بلافاصله زمین را ترک کند. همچنین ممکن است برگزارکنندگان بازیکن را از دور مسابقات اخراج کنند (ماده ۱۶).

مثال ۷-۲: ۳/۰۵ مانده به پایان بازی، هر دو تیم ۷ خطا مرتکب شده‌اند، بازیکن A1 در حال دربیبل زدن در منطقه ۲ امتیازی می‌باشد، مابین A2 و B2 برای جاگیری نزدیک حلقه، درگیری صورت می‌گیرد، داور خطا را اعلام می‌کند:

- از A2 (خطای حمله)

تفسیر ۷-۲-۱: خطای حمله یک خطای شخصی است که توسط یکی از بازیکنان تیمی که کنترل توپ زنده را در دست دارد یا مالک توپ است صورت می‌گیرد. بعد از خطای حمله پرتاب آزاد تعلق نمی‌گیرد، تبادل توپ برای تیم B.

- از B2 (خطای دفاع)

تفسیر ۷-۲-۲: ۲ پرتاب آزاد به A2 تعلق می‌گیرد.

مثال ۷-۳: A1 در حال دربیبل می‌باشد، B1 به توپ ضربه زده و هر دو برای اینکه اول به توپ برسند به سمت توپ می‌دوند. در این حال A1، B1 را هل می‌دهد و داور یک خطا از A1 اعلام می‌کند و این:

- اولین خطای تیم A در بازی می‌باشد.
- هفتمین خطای تیم A در بازی می‌باشد.
- دهمین خطای تیم A در بازی می‌باشد.

تفسیر ۷-۳: بعد از ضربه B1، تیم A کنترل توپ را از دست نمی‌دهد. بنابراین خطای A1 خطای حمله محسوب شده و در همه موارد، بازی با تبادل توپ برای تیم B آغاز می‌گردد.

مثال ۷-۴: در شروع بازی B1 یک خطای غیر ورزشی مرتکب می‌شود. در ادامه بازی B1 به طور عمد در شروع بازی تأخیر ایجاد می‌کند و داور برای تیم B خطای فنی اعلام می‌کند. نزدیک به انتهای بازی B1 ششمین خطای تیم B را مرتکب شده و داور آن را اعلام می‌کند به عنوان یک:

- یک خطای معمولی

تفسیر ۷-۴-۱: بازیکن B1 می‌تواند به بازی ادامه دهد. بازیکن بدلیل ارتکاب خطای شخصی از بازی کردن محروم نمی‌شود.

- یک خطای غیر ورزشی

تفسیر ۷-۴-۲: بدلیل ارتکاب دومین خطای غیر ورزشی خود به طور خودکار از زمین اخراج می‌شود. B1 باید زمین را بلافاصله ترک کند (ماده ۱۶).

- یک خطای فنی

تفسیر ۷-۴-۳: B1 می‌تواند به بازی ادامه دهد. هیچ بازیکنی به خاطر ارتکاب ۲ خطای فنی به طور خودکار از بازی اخراج نمی‌شود (ماده ۱۶).

مثال ۷-۵: بازیکن B1 به روی A1 که در حال شوت ۱ امتیازی می‌باشد خطا انجام می‌دهد. شوت موفق نیست و این سومین خطای تیم B می‌باشد.

تفسیر ۷-۵: به A1 یک پرتاب تعلق می‌گیرد.

مثال ۷-۶: بازیکن B1 بر روی A1 که در حال شوت ۲ امتیازی می‌باشد خطا می‌کند، شوت موفق می‌باشد و این پنجمین خطای تیم B می‌باشد.

تفسیر ۷-۶: ۲ امتیاز برای تیم A و ۱ پرتاب آزاد به A1 تعلق می‌گیرد.

مثال ۷-۷: بازیکن B4 بر روی A1 که در حال شوت ۱ امتیازی می‌باشد خطا می‌کند، شوت موفق نمی‌باشد. این هشتمین خطای تیم B می‌باشد.

تفسیر ۷-۷: به A1 ۲ پرتاب آزاد اضافه تعلق می‌گیرد.

مثال ۷-۸: بازیکن B1 بر روی A1 که در حال شوت ۲ امتیازی می‌باشد خطا می‌کند، شوت موفق می‌باشد. این دهمین خطای تیم B می‌باشد.

تفسیر ۷-۸: ۲ امتیاز به تیم A و ۲ پرتاب آزاد نیز به A1 واگذار شده و در ادامه مالکیت توپ به تیم A تعلق می‌گیرد.

مثال ۷-۹: همزمان با صدای بوق پایان بازی در زمان قانونی بازی، B1 بر روی A1 خطا کرده و خطا غیرورزشی اعلام می‌گردد. نتیجه بازی ۱۳-۱۵ به نفع تیم B می‌باشد.

• A1 ۱ یا ۲ پرتاب آزاد را از دست می‌دهد.

تفسیر ۷-۹-۱: بازی تمام شده است.

• A1 هر دو پرتاب را به ثمر می‌رساند.

تفسیر ۷-۹-۲: بازی با وقت اضافه ادامه پیدا می‌کند اگر این اولین خطای غیر ورزشی B1 بوده باشد، توپ به تیمی که بر اساس روند پرتاب سکه مالکیت داشته واگذار می‌شود. اگر این دومین خطای غیرورزشی B1 بوده باشد، B1 باید دیسکالیفه شود. توپ باید به تیم A بدلیل دومین خطای غیر ورزشی B1 واگذار گردد (روند پرتاب سکه اجرا نخواهد شد).

مثال ۷-۱۰: A1 در حال شوت جفت از منطقه ۲ امتیازی می‌باشد، B1 برای کوفت توپ به سمت A1 می‌دود و

• B1 قبل از اینکه A1 با هر دو پایش روی زمین فرود بیاید، باعث یک برخورد جزئی با قسمت پایین بدن A1 می‌شود. فرود A1 در فضای قانونی وی می‌باشد.

تفسیر ۷-۱۰-۱: خطای دفاع B1. به A1 بدلیل اینکه B1 باعث شده از فضای فرود خود دور شود و برخورد صورت گیرد، ۲ پرتاب آزاد تعلق می‌گیرد.

• A1 قبل از رها کردن توپ، با بازکردن پای خود اولین برخورد را داشته.

تفسیر ۷-۱۰-۲: خطای حمله A1. اگر توپ گل شود، باید کنسل شود. مالکیت توپ به تیم B واگذار می‌گردد. به غیر از این، در مورد برخورد شدید یا بازی خطرناک ممکن است یک خطای غیرورزشی گرفته شود.







• بعد از رها کردن توپ توسط A1، وی با بازکردن پای خود اولین برخورد را داشته و یا تلاش برای آغاز برخورد داشته است.

تفسیر ۷-۱۰-۳: به A1 یک خطای فنی به دلیل تمارض داده می‌شود. اگر توپ گل شود، گل پذیرفته می‌شود. به تیم B یک پرتاب آزاد و مالکیت توپ واگذار می‌گردد (به دلیل اینکه تیم B بعد از به ثمر رسیدن گل مالک توپ بوده، اگر شوت به حلقه برخورد نکند و در زمان اعلام خطا توپ در هوا بوده باشد، وضعیت جامپ بال بوجود می‌آید). به غیر از این، در مورد یک برخورد شدید یا بازی خطرناک ممکن است یک خطای غیرورزشی گرفته شود.

مثالهای ویدئویی:



• محافظت از شوتیست - محل فرود - خطای دفاع

-  محافظت از شوتیست - محل فرود - خطای دفاع
-  محافظت از شوتیست - محل فرود - خطای دفاع
-  محافظت از شوتیست - محل فرود - خطای دفاع
-  محافظت از شوتیست - محل فرود - خطای دفاع
-  محافظت از شوتیست - محل فرود - صرفنظر از خطا
-  محافظت از شوتیست - برخورد با بازو - خطای دفاع

مثال ۷-۱۱: A1 یک شوت موفق به ثمر می‌رساند. هنگامی که توپ روی هوا می‌باشد، A2 به طرز نامحترمانه با داور برخورد می‌کند. یک فول فنی به تیم A داده می‌شود.

تفسیر ۷-۱۱: گل A1 پذیرفته می‌شود. به دلیل خطای فنی تیم A به تیم B یک پرتاب آزاد واگذار می‌گردد. از آنجایی که در زمان اعلام خطای فنی توپ روی هوا بوده است، هیچ تیمی کنترل توپ را در دست نداشته، در نتیجه وضعیت جامپ بال بوجود می‌آید. بازی با تبادل توپ تیم B از سر گرفته می‌شود (آخرین تیم دفاع قبل از موقعیت جامپ بال).

مثال ۷-۱۲: B1 بر روی A1 خطای غیر ورزشی انجام می‌دهد. این اولین خطای غیر ورزشی B1 می‌باشد. قبل از این خطای غیر ورزشی تیم B دارای:

• ۳ خطای تیمی

تفسیر ۷-۱۲-۱: خطای غیر ورزشی ۲ خطای تیمی محسوب می‌شود. بنابراین تیم B به ۵ خطای تیمی می‌رسد. به A1 ۲ پرتاب آزاد به دلیل خطای غیر ورزشی واگذار می‌گردد. بازی همانند آخرین پرتاب آزاد از سر گرفته می‌شود.

• ۵ خطای تیمی

تفسیر ۷-۱۲-۲: خطای غیر ورزشی ۲ خطای تیمی محسوب می‌شود. بنابراین تیم B به ۷ خطای تیمی می‌رسد. به A1 ۲ پرتاب آزاد واگذار می‌گردد. بازی همانند آخرین پرتاب آزاد از سر گرفته می‌شود.

• ۸ خطای تیمی

تفسیر ۷-۱۲-۳: خطای غیر ورزشی ۲ خطای تیمی محسوب می‌شود. بنابراین تیم B به ۱۰ خطای تیمی می‌رسد. به A1 ۲ پرتاب آزاد تعلق می‌گیرد. به دلیل ۱۰ خطا شدن تیم B بازی با تبادل توپ برای تیم A از سر گرفته می‌شود.

مثال ۷-۱۳: B1 بر روی A1 خطای غیر ورزشی انجام می‌دهد. این دومین خطای غیرورزشی B1 می‌باشد.

تفسیر ۷-۱۳: خطای غیر ورزشی ۲ خطای تیمی محسوب می‌شود. صرفنظر از تعداد خطاهای تیمی، به A1 ۲ پرتاب آزاد تعلق می‌گیرد و بازی با تبادل توپ برای تیم A از سر گرفته می‌شود. B1 بدلیل دومین خطای غیر ورزشی از بازی اخراج می‌شود.

مثال ۷-۱۴: A1 اقدام به شوت ۲ امتیازی می‌کند و B1 بر روی او خطا می‌کند. ۲ پرتاب آزاد به A1 واگذار می‌گردد.

- بعد از اولین پرتاب آزاد A1، B1 یک خطای فنی می‌گیرد.

تفسیر ۷-۱۴-۱: پرتاب آزاد تیم A باید قبل از دومین پرتاب آزاد A1 برای خطای روی شوت انجام شود. بازی همانند آخرین پرتاب آزاد از سر گرفته می‌شود.

- بعد از اولین پرتاب آزاد A1، A2 یک خطای فنی می‌گیرد.

تفسیر ۷-۱۴-۲: ۱ پرتاب آزاد به تیم B بدلیل خطای غیر ورزشی A2 داده می‌شود که قبل از دومین پرتاب آزاد A1 برای خطای روی شوت باید انجام شود. بازی همانند آخرین پرتاب آزاد از سر گرفته می‌شود.

مثال ۷-۱۵: B1 بر روی A1 که در حال دریبل می‌باشد خطا می‌کند. این هفتمین خطای تیمی تیم B می‌باشد. از روی عصبانیت A1 با بی احترامی B1 را مورد خطاب قرار می‌دهد و یک خطای فنی می‌گیرد.

تفسیر ۷-۱۵: جرائم دو خطا مساوی نمی‌باشد. جریمه خطای فنی قبل از هر خطای دیگری اجرا می‌شود. تیم B به دلیل خطای فنی یک پرتاب آزاد انجام می‌دهد. در ادامه ۲ پرتاب آزاد به A1 به دلیل هفت خطا بودن تیم B واگذار می‌شود. بازی همانند آخرین پرتاب آزاد از سر گرفته می‌شود.

مثال ۷-۱۶: B1 بر روی A1 که در حال شوت کردن می‌باشد خطا انجام می‌دهد. این پنجمین خطای تیمی تیم B می‌باشد. بعد از آن A1 یک خطای فنی انجام می‌دهد.

- شوت A1 موفق می‌باشد.

تفسیر ۷-۱۶-۱: گل A1 پذیرفته می‌شود. جرائم دو خط مساوی می‌باشد و باید با هم کنسل شود. بازی با تبادل توپ برای تیم B ادامه پیدا می‌کند.

• شوت A1 ناموفق می‌باشد.

تفسیر ۷-۱۶-۲: جریمه هر دو خط یکسان می‌باشد و همدیگر را کنسل می‌کنند. از آنجایی که وقتی خطا انجام شده توپ روی هوا بوده، بازی با تبادل توپ برای تیم B از سر گرفته می‌شود (به دلیل موقعیت جامپ بال).

مثال ۷-۱۷-۱: A1 در حال شوت ۲ امتیازی می‌باشد که B1 بر روی او خطا انجام می‌دهد. این هفتمین خطای تیمی تیم B می‌باشد. از روی عصبانیت A1 بر روی B1 خطای غیر ورزشی انجام می‌دهد.

• این اولین خطای غیر ورزشی A1 و چهارمین خطای تیمی تیم A می‌باشد.

تفسیر ۷-۱۷-۱: جرائم هر دو خط مساوی می‌باشد و باید با هم کنسل شود.

• اگر شوت گل شود پذیرفته است و بازی با تبادل توپ برای تیم B از سر گرفته می‌شود.

• اگر شوت گل نشود و در زمان خطا توپ روی هوا بوده باشد، بازی با تبادل توپ برای تیم B از سر گرفته می‌شود (بدلیل وضعیت جامپ بال).

• اگر شوت گل نشود و در زمان خطا تیم A هنوز مالک توپ بوده باشد، بازی با تبادل توپ برای تیم A از سر گرفته می‌شود. ساعت شوت ریست نمی‌شود.

• این دومین خطای غیر ورزشی A1 و چهارمین خطای تیمی تیم A می‌باشد.

تفسیر ۷-۱۷-۲: جرائم هر دو خط یکسان نمی‌باشد. A1 باید بدلیل دومین خطای غیر ورزشی اخراج شود. بازی با ۲ پرتاب آزاد برای تیم A از سر گرفته می‌شود و با ۲ پرتاب آزاد برای B1 و تبادل توپ برای تیم B ادامه می‌یابد.

مثال ۷-۱۸-۱: B1 بر روی A1 که در حال شوت می‌باشد خطا انجام می‌دهد. این دهمین خطای تیمی تیم B می‌باشد. از روی عصبانیت A1 بر روی B1 خطای غیر ورزشی انجام می‌دهد.

• این اولین خطای غیر ورزشی A1 و هفتمین خطای تیمی تیم A می‌باشد.

تفسیر ۷-۱۸-۱: جرائم هر دو خط یکسان نمی‌باشد. بازی با ۲ پرتاب آزاد برای A1 از سر گرفته می‌شود و در ادامه ۲ پرتاب آزاد برای B1 و تبادل توپ برای تیم A.

• این دومین خطای غیر ورزشی A1 و هفتمین خطای تیمی تیم A می‌باشد.

تفسیر ۷-۱۸-۲: جرائم هر دو خط یکسان می‌باشد و باید با هم کنسل شود.

- اگر شوت گل شود، پذیرفته می‌شود و بازی با تبادل توپ برای تیم B از سرگرفته می‌شود.
- اگر شوت گل نشود و در زمان خطا توپ روی هوا بوده باشد، بازی با تبادل توپ تیم B از سرگرفته می‌شود (به دلیل وضعیت جامپ بال).
- اگر شوت گل نشود در زمانی که خطا اتفاق افتاده تیم A هنوز مالک توپ بوده باشد، بازی با تبادل توپ برای تیم A از سر گرفته می‌شود. ساعت شوت ریست نمی‌شود.

مثال ۷-۱۹: بازیکن B1 بر روی A1 که در حال شوت کردن می‌باشد، خطا می‌کند، این دهمین خطای تیمی تیم B می‌باشد. از روی عصبانیت A1 بر روی B1 خطای دیسکالیفه انجام می‌دهد.

تفسیر ۷-۱۹: جرائم دو خطا یکسان می‌باشد و باید با هم کنسل شود.

- اگر شوت گل شود، پذیرفته می‌شود و بازی با تبادل توپ برای تیم B از سرگرفته می‌شود.
- اگر شوت گل نشود و در زمان خطا توپ روی هوا بوده باشد، بازی با تبادل توپ تیم B از سرگرفته می‌شود (به دلیل وضعیت جامپ بال).
- اگر شوت گل نشود در زمانی که خطا اتفاق افتاده تیم A هنوز مالک توپ بوده باشد، بازی با تبادل توپ برای تیم A از سر گرفته می‌شود. ساعت شوت ریست نمی‌شود.

مثال ۷-۲۰: A1 در حالیکه ۶ ثانیه از زمان شوت باقی مانده درحال دریبل زدن می‌باشد که B1 هفتمین خطای تیمی تیم B را مرتکب می‌شود. سپس A1 با حرکت چرخش آرنج مرتکب می‌شود:

- اولین خطای غیر ورزشی خود و هفتمین خطای تیمی تیم A

تفسیر ۷-۲۰-۱: جرائم هر دو خطا یکسان می‌باشد و با هم کنسل می‌شود. بازی با تبادل توپ برای تیم A از سر گرفته می‌شود. ساعت شوت ریست نمی‌شود.

• دومین خطای غیر ورزشی خود و هفتمین خطای تیمی تیم A

تفسیر ۷-۲۰-۲: جرائم دو خطا یکسان نمی‌باشد. A1 بخاطر دومین خطای غیر ورزشی باید اخراج شود. بازی با ۲ پرتاب آزاد برای تیم A از سرگرفته می‌شود و در ادامه ۲ پرتاب آزاد برای B1 و تبادل توپ برای تیم B.

مثال ۷-۲۱: A1 در حالیکه ۶ ثانیه از زمان شوت باقی مانده درحال دریبل زدن می‌باشد که B1 دهمین خطای تیمی تیم B را مرتکب می‌شود. سپس A1 با حرکت چرخش آرنج مرتکب می‌شود:

• اولین خطای غیر ورزشی خود و هفتمین خطای تیمی تیم A

تفسیر ۷-۲۱-۱: جرائم دو خطا یکسان نمی‌باشد. بازی با ۲ پرتاب آزاد برای A1 از سرگرفته می‌شود. در ادامه ۲ پرتاب آزاد برای B1 و تبادل توپ برای تیم A.

• دومین خطای غیر ورزشی خود و هفتمین خطای تیمی تیم A.

تفسیر ۷-۲۱-۲: جرائم هر دو خطا یکسان می‌باشد و باید با هم کنسل شود. بازی با تبادل توپ برای تیم A از سرگرفته می‌شود. زمان شوت ریست نمی‌شود.

مثال ۷-۲۲: A1، B1 را به روی زمین هل می‌دهد و خطای غیر ورزشی اعلام می‌شود. A1 بلند شده و B1 را روی زمین هل می‌دهد و این نیز خطای غیر ورزشی اعلام می‌شود. این اولین خطای غیر ورزشی A1 و دومین خطای غیر ورزشی B1 می‌باشد.

تفسیر ۷-۲۲: B1 به دلیل دومین خطای غیر ورزشی باید از بازی اخراج شود. خطای غیر ورزشی طرفین برای هر دو اعلام نشده و جرائم دو خطا نیز مساوی نمی‌باشد، بنابراین جرائم نمی‌توانند کنسل شوند. بازی با ۲ پرتاب آزاد برای تیم A از سرگرفته می‌شود و در ادامه ۲ پرتاب آزاد برای تیم B و تبادل توپ برای تیم A.

مثال ۷-۲۳: A1 توپ را نگه داشته است. بین A2 و B2 برای گرفتن موقعیت low post نزاع صورت می‌گیرد. خطای طرفین A2 و B2 اعلام می‌شود. این پنجمین خطای تیمی تیم A و هفتمین خطای تیمی تیم B می‌باشد.

تفسیر ۷-۲۳: بدون در نظر گرفتن تعداد خطاهای تیمی، در خطای طرفین جرائم مساوی کنسل می‌شود. بازی با تبادل توپ تیم A از سر گرفته می‌شود. ساعت شوت ریست نمی‌شود. بازی با تبادل توپ برای تیم A ادامه پیدا می‌کند.

مثال ۷-۲۴: A1 توپ را نگه داشته است. بین A2 و B2 برای گرفتن موقعیت low post نزاع ضرورت می‌گیرد. یک خطای طرفین غیر ورزشی برای A2 و B2 اعلام می‌شود. این اولین خطای غیر ورزشی A2 و دومین برای B2 می‌باشد.

تفسیر ۷-۲۴: جرایم خطای طرفین صرفنظر از اینکه اولین یا دومین خطای غیر ورزشی بازیکن می‌باشد باید با هم کنسل شود. بازی با تبادل توپ برای تیم A از سرگرفته می‌شود. ساعت شوت ریست نمی‌شود.

۸. چگونه با توپ بازی می‌شود

۱-۸ بدنبال گل به ثمر رسیده و یا آخرین پرتاب آزاد موفق (به جز مواردی که مالکیت توپ را به دنبال دارد):

- یکی از بازیکنان تیم گل خورده بازی را از زیر حلقه (نه از پشت خط انتهایی)، با دریبل و یا پاس از درون زمین مستقیماً به جایی از زمین، بالای قوس منتقل می‌کند.
- بازیکن مدافع اجازه بازی با توپ در منطقه نیم‌دایره نوارژ زیر حلقه را ندارد.

۲-۸ بدنبال شوت گل نشده و یا آخرین پرتاب آزاد ناموفق (به جز مواردی که مالکیت به دنبال دارد):

- اگر مهاجم توپ را ریباند کند بدون اینکه به بیرون قوس برود می‌تواند به تلاش برای کسب امتیاز ادامه دهد.
- اگر مدافع توپ را ریباند کند باید توپ را با پاس و یا دریبل به پشت قوس ببرد.

۳-۸ اگر مدافع توپ را بلاک (کوفت) کند و یا توپ دزدی بنماید باید با پاس و یا دریبل توپ را به پشت قوس برگرداند.

۴-۸ مالکیت توپ بعد از هر توپ مرده، با یک چک بال (تبادل توپ) شروع می‌شود. به این معنی که یک تبادل توپ (بین بازیکن مدافع و مهاجم) پشت قوس در بالای زمین صورت می‌گیرد.

۵-۸ بازیکن وقتی بیرون از قوس می‌باشد که هیچکدام از پاهایش درون و یا روی خط قوس نباشد.

۶-۸ در موقعیت‌های بین‌الطرفین، توپ در اختیار تیم مدافع قرار می‌گیرد. ساعت شوت به ۱۲ ثانیه ریست می‌شود.

تذکر 1: بعد از به ثمر رسیدن گل، هر عملی که به منظور تأخیر در بازی انجام گیرد بلافاصله منجر به یک اخطار می‌شود. هر تلاش بعدی برای تأخیر در بازی توسط تیمی که قبلاً اخطار گرفته خطای فنی به دنبال خواهد داشت.

مثال ۱-۸: بعد از گل موفق A1، B1 توپ را برای شروع مجدد بازی جمع کرده، سپس A2 درون منطقه نیم‌دایره نوارژ شروع به دفاع سالم در مقابل B1 می‌کند.



FIBA
We Are Basketball



• تیم A قبل از حرکت A2 برای تأخیر در شروع بازی، اخطار دریافت نکرده است.

تفسیر ۱-۱-۸: داور یک اخطار برای تأخیر در بازی به تیم A می‌دهد.

• تیم A قبل از حرکت A2 برای تأخیر در بازی، اخطار دریافت کرده است.

تفسیر ۲-۱-۸: تیم A برای تأخیر در بازی بلافاصله خطای فنی می‌گیرد.

مثال ۲-۸: بعد از شوت موفق A1، B1 سعی در جمع کردن توپ برای شروع بازی دارد. A2 درون منطقه نیم‌دایره نوارشارژ بدون برخورد، مانع از جمع کردن توپ توسط B1 می‌شود.
• تیم A قبل از حرکت A2 برای تأخیر در بازی اخطار دریافت نکرده است.

تفسیر ۱-۲-۸: داور یک اخطار برای تأخیر در بازی به تیم A می‌دهد.

• تیم A قبل از این حرکت برای تأخیر در بازی اخطار دریافت کرده است.

تفسیر ۲-۲-۸: تیم A بدلیل تأخیر در بازی بلافاصله خطای فنی می‌گیرد.

مثال ۳-۸: بعد از به ثمر رسیدن گل توسط A1، تیم B سریعاً اقدام به جمع کردن توپ نمی‌کند.

• تیم B قبل از حرکت تیم B برای تأخیر در شروع بازی اخطار دریافت نکرده است.

تفسیر ۱-۳-۸: داور برای جلوگیری از وقت‌کشی، بازی را متوقف کرده و یک اخطار به دلیل تأخیر در شروع بازی به تیم B می‌دهد. بازی با تبادل توپ توسط تیم B شروع می‌شود.
• تیم B قبل از حرکت تیم B برای تأخیر در بازی اخطار دریافت کرده است.

تفسیر ۲-۳-۸: تیم B برای تأخیر در بازی بلافاصله یک خطای فنی می‌گیرد.

مثال ۴-۸: بعد از گل موفق توسط A1، بازیکن B1 توپ را با پا لمس می‌کند و توپ به بیرون از زمین می‌رود.

• لمس B1 بصورت اتفاقی رخ می‌دهد.

تفسیر ۱-۴-۸: تبادل توپ برای تیم B.

• لمس B1 بصورت عمدی رخ می‌دهد.

تفسیر ۲-۴-۸: اگر تیم B قبل از آن اخطار برای تأخیر در بازی دریافت نکرده باشد، داور یک اخطار به تیم B می‌دهد و بازی با تبادل توپ برای تیم B آغاز می‌شود. ولی اگر تیم B قبل از آن برای تأخیر در بازی اخطار دریافت کرده باشد، یک خطای فنی به تیم B داده می‌شود.

مثال ۵-۸: بعد از گل موفق A1، بازیکن B1 توپ را جمع کرده و بعد از آن:

- با یک پا خط انتهایی را لمس می‌کند.

تفسیر ۱-۵-۸: تخلف اوت B1 و تبادل توپ برای تیم A.

- قبل از دریبل ۳ قدم برمی‌دارد.

تفسیر ۲-۵-۸: تخلف گامهای اضافه (تراولینگ) B1 و تبادل توپ برای تیم A.

مثال ۶-۸: بعد از گل موفق A1، B1 به B2 درون منطقه ۱ امتیازی پاس می‌دهد و B2 کسب امتیاز می‌کند.

تفسیر ۶-۸: به محض رها شدن توپ از دستان B2 داور بدلیل خارج نشدن قانونی توپ از قوس تخلف اعلام کرده و B2 حق کسب امتیاز ندارد.

مثال ویدئویی:



- تخلف خارج نشدن توپ از قوس


مثال ۷-۸: بعد از شوت ناموفق A1، B1 توپ را ریباند کرده و برای ۸ ثانیه درون منطقه ۱ امتیازی بدون اینکه توپ را خارج کند دریبل می‌زند و قبل از خروج توپ از قوس، A1 بر روی B1 خطا می‌کند.

تفسیر ۷-۸: خطا محسوب می‌شود، زیرا تیم B تا زمانی که زمان شوت به اتمام نرسیده، می‌تواند توپ را از قوس خارج نماید.

مثال ۸-۸: شوت A1 توسط B1 کوفت می‌شود. سپس B2 توپ را جمع کرده و بدون اینکه توپ را از قوس خارج کند به سمت حلقه نفوذ می‌کند. بلافاصله بعد از رها شدن توپ در سه گام، A3 بر روی B2 خطا می‌کند، توپ گل می‌شود.

تفسیر ۸-۸: تخلف خارج نشدن قانونی توپ از قوس گرفته می‌شود، در نتیجه تیم B حق تلاش برای گل زدن را نداشته است. گل قبول نمی‌باشد و تبادل توپ برای تیم A. از خطای مدافع نیز چشم پوشی می‌شود، مگر اینکه خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه اعلام شده باشد.

مثال ویدئویی:

• تخلف خارج نشدن توپ از قوس 

مثال ۹-۸: در یک تلاش برای خارج کردن توپ از قوس، A1 در حال دریبل زدن یک پایش را از منطقه ۱ امتیازی بیرون می‌گذارد و پای دیگرش را از زمین بلند می‌کند.

تفسیر ۹-۸: توپ خارج شده محسوب می‌شود، زیرا هیچکدام از پاهای A1 درون قوس و یا روی آن قرار ندارد.

مثال ۱۰-۸: در زمان تبادل توپ در بالای قوس بین B1 و A1، بازیکن B1 توپ را خارج از دسترس حریف پرتاب می‌کند.

• تیم B قبل از حرکت B1 برای تأخیر در بازی اخطار دریافت نکرده است.

تفسیر ۱-۱۰-۸: داور یک اخطار به تیم B می‌دهد. A1 توپ را باید پشت قوس دریافت کند و B1 توپ را باید با یک پاس معمول در بسکتبال و یا بصورت پاس زمینی به سمت A1 بفرستد.

• تیم B قبل از این حرکت برای تأخیر در بازی اخطار دریافت کرده است.

تفسیر ۲-۱۰-۸: بلافاصله به تیم B خطای فنی داده می‌شود.

مثال ۱۱-۸: در زمان تبادل توپ بازیکن B1 موقعیت خود را بسیار نزدیک به A1 نگه می‌دارد.

تفسیر ۱۱-۸: داور نباید اجازه شروع بازی را قبل از اینکه یک فاصله منطقی (حداقل ۱ متر) بین A1 و B1 وجود داشته باشد، بدهد. در رقابتهای رسمی ۳ به ۳ فیبا در سطح جهانی، لوگوی 3x3 برای موقعیت A1 و B1 مورد استفاده قرار می‌گیرد (هرکدام از بازیکنان یک سمت لوگو قرار می‌گیرند، بدون اینکه لوگو را قطع کنند).

مثال ۱۲-۸: در زمان تبادل توپ بین B1 و A1، B1 قبل از اینکه A1 کنترل توپ را به دست بیاورد به توپ ضربه می‌زند.

• تیم B قبل از این حرکت B1 برای تأخیر در بازی اخطار دریافت نکرده است.

تفسیر ۸-۱۲-۱: داور یک اخطار به تیم B برای تأخیر در بازی می‌دهد. A1 باید قبل از اینکه B1 بصورت فعال برای توپ بازی کند، کنترل توپ را به دست بیاورد. اگر تایم سپری شده باشد، ساعت شوت و زمان بازی باید تصحیح شود.

- تیم B قبل از این حرکت B1 برای تأخیر در بازی اخطار دریافت کرده است.

تفسیر ۸-۱۲-۲: بلافاصله به تیم B خطای فنی داده می‌شود.

مثال ویدئویی:



تأخیر در بازی - اخطار/فول فنی

مثال ۸-۱۳: A1 در حال دریبِل زدن می‌باشد که B1 به توپ ضربه می‌زند و هر دو بازیکن برای گرفتن توپ شروع به دویدن می‌کنند. سپس A1 و B1 هر دو دستهایشان را روی توپ می‌گذارند. داور یک موقعیت بین‌الطرفین اعلام می‌کند.

تفسیر ۸-۱۳: توپ به تیم مدافع واگذار می‌گردد. در این مورد به تیم B.

مثال ۸-۱۴: A1 اقدام به شوت می‌کند. بعد از اینکه توپ به حلقه برخورد کرد، A2 و B2 برای ریباند توپ می‌پرند و در حالیکه هر دو نفر دستشان محکم روی توپ است به زمین فرود می‌آیند. داور بین‌الطرفین اعلام می‌کند.

تفسیر ۸-۱۴: توپ باید به تیم B واگذار شود زیرا تیم A آخرین مالکیت توپ را در اختیار داشته است. تیمی که آخرین مالک توپ نبوده تیم مدافع محسوب می‌شود.

مثال ۸-۱۵: در حالی که تیم A مالک توپ می‌باشد داور بازی را متوقف می‌کند بدلیل اینکه:

- سطح زمین آسیب پیدا کرده

تفسیر ۸-۱۵-۱: بازی با تبادل توپ برای تیم A با همان مدت زمانی که از ساعت شوت باقی مانده، ادامه پیدا می‌کند.

- بازیکن A1 مصدوم شده و سریعاً احتیاج به رسیدگی پیدا می‌کند.



FIBA
We Are Basketball



تفسیر ۸-۱۵-۲: بازی با تبادل توپ برای تیم A با همان مدت زمانی که از ساعت شوت باقی مانده، ادامه پیدا می‌کند.

- بازیکن B1 مصدوم شده و سریعاً احتیاج به رسیدگی پیدا می‌کند.

تفسیر ۸-۱۵-۳: بازی با تبادل توپ برای تیم A با یک ۱۲ ثانیه جدید ادامه پیدا می‌کند.

مثال ۸-۱۶: تیم A یک گل به ثمر می‌رساند. B1 کنترل توپ را داخل نیم‌دایره بدست آورده ولی به طور فعال سعی در بیرون رفتن از نیم‌دایره نمی‌کند.

تفسیر ۸-۱۶: داور بصورت بسیار جدی باید قانون ۳ ثانیه را به محض آنکه B1 کنترل توپ را داخل منطقه ممنوعه بدست آورد اجرا کند.

مثال ۸-۱۷: بعد از شوت موفق A1، B1 توپ را برای شروع بازی جمع می‌کند. A2 داخل نیم دایره نوشارژ شروع به دفاع از B1 می‌کند که منجر به خطا می‌شود.

- تیم A قبل از حرکت A2 برای تأخیر در بازی، اخطار دریافت نکرده است.

تفسیر ۸-۱۷-۱: خطا نادیده گرفته می‌شود (مگر اینکه خطای غیرورزشی یا دیسکالیفه باشد). داور باید بازی را نگه داشته و یک اخطار برای تأخیر در بازی به تیم A بدهد.

- تیم A قبل از حرکت A2 برای تأخیر در بازی، اخطار دریافت کرده است.

تفسیر ۸-۱۷-۲: خطا نادیده گرفته می‌شود (مگر اینکه خطای غیرورزشی یا دیسکالیفه باشد). داور باید بازی را نگه داشته و یک خطای فنی برای تأخیر در بازی به تیم A بدهد.

۹. وقت کشی

۹-۱ وقت کشی یا امتناع از بازی فعال (به معنی عدم تلاش برای کسب امتیاز) تخلف محسوب می‌شود.

۹-۲ اگر زمین با ساعت شوت تجهیز شده باشد، یک تیم در زمان ۱۲ ثانیه باید اقدام به شوت کند. زمان شوت به محض اینکه توپ در دستان بازیکن حمله قرار گرفت آغاز به کار خواهد کرد. (در ادامه تبادل توپ از بازیکن دفاع یا بعد از به ثمر رسیدن گل در زیر حلقه)

۳-۹ بعد از شروع بازی (شروع مجدد از بیرون قوس) بازیکن حمله، داخل قوس در حالیکه پشت یا پهلویش به سمت حلقه است نمی تواند بیش از پنج ثانیه توپ را نگه داشته و یا دریبل بزند.

نکته: اگر زمین به ساعت شوت مجهز نباشد و یک تیم به اندازه کافی تلاش برای حمله به سمت سبد از خود نشان ندهد، داور با شمردن ۵ ثانیه آخر با صدای بلند و نشان دادن علامت با بازوی باز شده مقدار زمان باقیمانده را به تیم حمله اطلاع می دهد.

تذکره ۱:

اگر زمین با ساعت شوت تجهیز نشده باشد، ماده ۹-۱ باید توسط داور اجرا شود با اخطار دادن به تیم به وسیله شمارش معکوس ۵ ثانیه آخر. در موردی که زمین با ساعت شوت تجهیز شده باشد ماده ۹-۲ از بابت وقت کشی و جلوگیری از بازی فعال، باید اجرا شود.

تذکره ۲:

بازیکنی که احتیاج به مرتب کردن تجهیزاتش (بستن بند کفش و غیره) داشته باشد، و باعث تأخیر در بازی بشود، باید بلافاصله تعویض شود و تنها زمانی می تواند به بازی بازگردد که توپ مجدد بمیرد. امتناع از ترک زمین بعد از درخواست داور یک فول فنی را در پی خواهد داشت.

مثال ۹-۱: بعد از اینکه توپ به بیرون قوس منتقل شد، A1 در حالیکه پشت به حلقه می باشد به مدت ۵ ثانیه درون منطقه ۱ امتیازی نزدیک خط ۲ امتیازی دریبل می زند.

تفسیر ۹-۱: تخلف وقت کشی A1 می باشد. تبادل توپ برای تیم B.

مثال ۹-۲: A1 توپ زنده را بیرون منطقه ۱ امتیازی در اختیار دارد و توپ را به A2 نزدیک حلقه پاس می دهد. A2 برای ۳ ثانیه درون محوطه ممنوعه دریبل می زند.

تفسیر ۹-۲: تخلف ۳ ثانیه می باشد. تبادل توپ برای تیم B.

مثال ۹-۳: A1 در حالی که توپ زنده را بیرون از منطقه ۱ امتیازی نگه داشته، توپ را به A2 نزدیک حلقه پاس می دهد. A2 در حالی که پشت به حلقه می باشد، توپ را ۲ ثانیه نگه می دارد. A2 در حالیکه هنوز پشتش به حلقه می باشد به مدت ۲ ثانیه شروع به دریبل زدن می کند. سپس دریبل را قطع کرده و توپ را به مدت یک ثانیه پشت به حلقه نگه می دارد.

تفسیر ۹-۳: این تخلف وقت کشی می باشد. تبادل توپ برای تیم B.

۱۰. تعویض‌ها

تعویض برای هر تیم می‌تواند در زمان مردن توپ و قبل از تبادل توپ یا پرتاب آزاد انجام شود. بازیکن تعویضی می‌تواند بدون هیچ اعلامی به داوران و یا داوران میز زمانی که توپ مرده و ساعت بازی متوقف می‌باشد، وارد زمین شود. تعویضها تنها از پشت خط انتهای زمین روبروی حلقه می‌تواند انجام شود و نیازی به حرکتی از سمت داور یا میز منشی نیست.

مثال ۱-۱۰: بعد از به ثمر رسیدن گل توسط A1، B4 در حالی که زمان در حال کارکردن می‌باشد با B1 تعویض می‌شود.

تفسیر ۱-۱۰: به B1 اجازه تعویض داده نمی‌شود. بعد از گل توپ نمی‌میرد و فرصت بازی برای تیم B باقی است. تیم B بلافاصله یک خطای فنی دریافت می‌کند.

مثال ۲-۱۰: A1، ۲ پرتاب آزاد دارد. بین پرتاب آزاد اول و دوم قبل از اینکه توپ برای پرتاب دوم در اختیار A1 قرار بگیرد، B4 و B1 با هم تعویض می‌شوند.

تفسیر ۲-۱۰: از آنجایی توپ مرده محسوب می‌شود، B1 اجازه تعویض دارد.

۱۱. زمان استراحت

۱-۱۱ هر تیم ۱ تایم استراحت دارد که آن را هرکدام از بازیکنان یا بازیکن ذخیره در موقعیت توپ مرده، قبل از تبادل توپ یا پرتاب آزاد می‌تواند درخواست کند.

۲-۱۱ علاوه بر زمان استراحت تیمها، در رقابتهای رسمی ۳ به ۳ فیبا اگر برگزار کننده تصمیم بگیرد ۲ تایم استراحت تلویزیونی اضافه می‌تواند در اولین فرصت که توپ مرده باشد بعد از ۶/۵۹ و ۳/۵۹ روی ساعت بازی، اعلام شود.

۳-۱۱ زمان هر تایم اوت ۳۰ ثانیه می‌باشد.

مثال ۱۱-۱: بعد از به ثمر رسیدن گل توسط A1 در زمان اضافه بازی، B1 تقاضای تایم استراحت می‌کند.

تفسیر ۱۱-۱: بعد از گل توپ نمی‌میرد و فرصت بازی برای تیم B وجود دارد. درخواست پذیرفته نیست و وقت استراحت تعلق نمی‌گیرد. تیم B باید با دربیبل یا پاس دادن توپ از داخل زمین مستقیماً از زیر حلقه (نه پشت خط انتهایی) به سمت هر منطقه‌ای در زمین بیرون قوس بازی را شروع کند.

۱۲. استفاده از فیلم ویدئویی

۱-۱۲ داوران مجاز به استفاده هستند، اگر در دسترس باشد و توسط سرپرست و مسئول مسابقات مورد تأیید قرار گرفته باشد، اگر بود، سیستم بازبینی فوری (IRS) قبل از امضای برگه منشی در این موارد استفاده می‌شود:

- در طول مسابقه و در هر زمانی که مشکلی راجع به امتیاز، درست عمل کردن ساعت زمان بازی و یا ساعت شوت مشاهده شود.
- برای بازبینی اینکه شوت آخر در پایان بازی، در زمان قانونی بازی رها شده است یا خیر و یا اینکه شوت رها شده ۱ امتیازی بوده یا ۲ امتیازی.
- در ۳۰ ثانیه آخر وقت قانونی بازی و یا در وقت اضافه هر وضعیتی می‌تواند موضوع درخواست چالش قرار بگیرد.
- برای تشخیص درگیری اعضای تیم در طی هر عمل خشونت باری.
- درخواست چالش توسط یک تیم بر طبق مواد قابل اجرای قوانین رسمی بسکتبال ۳ به ۳ فیبا.

۱۲-۲ بدون استناد به سوابق و با استفاده از فیلم ویدئویی و مستندات این موارد می‌تواند مورد چالش قرار گیرد: آیا آخرین شوت در در پایان بازی در زمان قانونی رها شده یا نه و یا اینکه شوت ۱ امتیازی بوده یا ۲ امتیازی.

نکته: درخواست چالش فقط در بازیهای المپیک، جام جهانی (فقط در دسته بندی آزاد)، و تور جهانی در صورتیکه توسط مقررات رقابت مربوطه پیش بینی شده باشد و ابزار سیستم بازبینی فوری (IRS) در دسترس باشد، امکان پذیر است.

تذکره ۱: موارد دسترسی سیستم بازبینی فوری (IRS) در بازیهای المپیک، تورنمنت‌های مقدماتی المپیک، جام جهانی (فقط دسته‌بندی آزاد) و تور جهانی، در صورتیکه توسط مقررات رقابت مربوطه پیش‌بینی شده باشد، هر بازیکنی از هر تیم می‌تواند درخواست بازبینی ویدیویی (چالش) در یکی از مواردی که در زیر آمده را بدهد.

• فقط امتیاز کسب شده و یا سوتی که توسط داور زده شده می‌تواند مورد چالش قرار بگیرد، سوتی که زده نشده باشد و یا امتیازی که کسب نگردیده، نمی‌تواند مورد اعتراض قرار گیرد. موقعیتهایی که در طول بازی توسط تیمی مورد اعتراض و درخواست رسیدگی قرار می‌گیرد در ادامه آمده است (لیست جامع):

• بررسی اینکه زمان رها شدن شوت موفق قبل از اتمام زمان ساعت شوت بوده و یا بعد از آن.

• مشخص کردن بازیکنی که باعث خارج شدن توپ از زمین شده، هنگامی که سوت تخلف زده شده باشد، در ۲ دقیقه آخر بازی یا وقت اضافه. در زمانی که داور سوت تخلف اوت زده، درخواست اعتراض پذیرفته نیست.

• بررسی اینکه بازیکن مرتکب تخلف اوت شده است در زمانی که سوت زده شده باشد، در ۲ دقیقه آخر بازی یا وقت اضافه، در زمانی که داور سوت تخلف زده، درخواست اعتراض پذیرفته نیست.

• بررسی اینکه بازیکن توپ را در مالکیت جدید از قوس خارج کرده یا نه.

• بررسی اینکه مالکیت توپ عوض شده است یا توپ قبل از شوت احتیاج به خارج شدن از قوس را دارد یا خیر.

• بررسی اینکه شوت انجام شده مورد قبول می‌باشد و اگر می‌باشد ارزش آن ۱ امتیاز است یا ۲ امتیاز. این مورد فقط برای حرکت اقدام به شوت قابل بازبینی می‌باشد.

• بررسی اینکه اگر خطا روی شوتیست بوده، ۱ پرتاب آزاد باید واگذار گردد یا ۲ پرتاب.

برای درخواست اعتراض، بازیکن باید با صدای بلند و واضح اعلام کند چالش (challenge) و علامت C را با انگشت اشاره و شست خود نشان دهد. چالش (اعتراض) بلافاصله بعد از اولین مالکیت توپ توسط یک تیم و یا اولین موقعیتی که توپ بعد از وضعیتی که اتفاق افتاده می‌میرد، می‌تواند درخواست شود، هرکدام که اول اتفاق افتاد. اگر اعتراض در اولین زمانی که تیم مالکیت را بدست آورد و یا اولین موقعیتی که توپ بعد از وضعیت مورد اعتراض مرد، درخواست نشود، اعتراض پذیرفته نمی‌شود.

در هنگام بازبینی داور، بازیکنان باید دور از میز منشی قرار بگیرند.

بعد از بازبینی اگر تصمیم داور مورد تأیید قرار گرفته و بدون تغییر باقی بماند (رد اعتراض)، آن تیم حق اعتراض خود را برای ادامه بازی از دست می‌دهد.

بعد از بازبینی اگر تصمیم داور اصلاح شده و تغییر پیدا کند (پذیرش اعتراض)، تیم حق اعتراض خود را برای ادامه بازی حفظ می‌کند.

اگر فیلم ویدیویی واضح نباشد، تصمیم داور بدون تغییر باقی می‌ماند و تیم حق اعتراض خود را برای ادامه حفظ می‌کند.

تذکر ۲: ناظر/سرپرست مسابقه، بعنوان یک مرجع، داور را در تصمیم‌گیری درست کمک می‌کند، ولی تصمیم نهایی همیشه با داور است. ناظر/سرپرست مسابقه برای آگاه نمودن داور فقط در زمانی که گلی به ثمر رسیده باشد، بدون اینکه هیچ تیمی متضرر شود، می‌تواند بازی را متوقف کند.

مثال ۱۲-۱: A1 در انتهای زمان شوت زمانی که بوق ساعت شوت به صدا درآید، یک گل به ثمر می‌رساند. تیم B کنترل توپ را به دست می‌گیرد A1 خطا انجام می‌دهد. B1 در خواست چالش در مورد گل A1 می‌کند.

تفسیر ۱۲-۱: درخواست اعتراض برای بررسی اینکه شوت در زمان قانونی رها شده یا خیر، پذیرفته می‌شود.

- اگر اعتراض موفق باشد، گل و خطای A1 کنسل می‌شود (به جز خطاهای دیسکالیفه، غیرورزشی و یا فنی)، زمان بازی را برطبق همان زمانی که تخلف زمان شوت (۱۲ ثانیه) اتفاق افتاده تنظیم می‌کنند. بازی با تبادل توپ برای تیم B ادامه پیدا می‌کند. (مگر اینکه خطای فنی، غیر ورزشی و یا دیسکالیفه اعلام شود).

- اگر اعتراض ناموفق باشد، گل A1 پذیرفته می‌شود. بازی با تبادل توپ برای تیم B ادامه پیدا می‌کند (مگر اینکه خطا پرتاب آزاد به همراه داشته باشد). زمان بازی ریست نمی‌شود.

مثال ۱۲-۲: A1 در انتهای زمان شوت وقتی بوق ساعت شوت به صدا درآید، اقدام به یک شوت ناموفق می‌کند، A2 توپ را ریبانده کرده و گل می‌زند. در اولین مالکیت توپ برای B بعد از به ثمر رسیدن گل توسط A2، B1 درخواست چالش در مورد اینکه آیا شوت ناموفق A1 در زمان قانونی رها شده یا خیر می‌کند.

تفسیر ۱۲-۲: درخواست چالش پذیرفته نمی‌شود. زیرا فقط در مورد شوتی که موفق بوده می‌توان بررسی کرد که آیا در زمان قانونی بوده یا خیر

مثال ۱۲-۳: A1 در انتهای زمان شوت اقدام به شوت می‌کند، شوت به حلقه نمی‌خورد و زمان شوت به اشتباه ریست می‌شود، A2 توپ را ریبانده کرده و گل می‌زند. تیم B مالکیت توپ را به دست می‌آورد. B1 درخواست چالش می‌کند.

تفسیر ۱۲-۳: درخواست چالش پذیرفته نمی‌شود. فقط داور می‌تواند در مورد درست عمل نکردن ساعت شوت تصمیم به بازبینی بگیرد.

مثال ۴-۱۲: A1 توپ را بعد از شوت تیم B ریباند می‌کند و بدون اینکه توپ را از قوس خارج کند به سمت حلقه دربیبل زده و اقدام به شوت موفق می‌کند. تیم B مالکیت توپ را به دست می‌آورد. A1 مرتکب خطا می‌شود. B1 در مورد خارج نشدن توپ از قوس توسط تیم A درخواست چالش می‌کند.

تفسیر ۴-۱۲: درخواست چالش پذیرفته می‌شود.

• اگر اعتراض موفق باشد، گل و خطای A1 کنسل خواهد شد (به جز خطای فنی، غیرورزشی و دیسکالیفه). وقت بازی به زمانی که تخلف صورت گرفته ریست خواهد شد. بازی با یک تبادل توپ برای تیم B ادامه پیدا می‌کند (مگر اینکه خطای فنی، غیر ورزشی و یا دیسکالیفه اعلام شده باشد).

• اگر اعتراض موفق نباشد، گل و خطای A1 هر دو قبول هستند و بازی با تبادل توپ برای تیم B ادامه پیدا می‌کند (مگر اینکه خطا پرتاب آزاد به همراه داشته باشد). زمان بازی ریست نمی‌شود.

مثال ۵-۱۲: A1 بعد از شوت تیم B توپ را ریباند می‌کند. A1 بدون اینکه توپ را از قوس خارج کند به سمت حلقه دربیبل زده و اقدام به شوت ناموفق می‌کند. A2 توپ را ریباند کرده و گل می‌زند. بعد از گل A2، تیم B در اولین مالکیت توپ توسط تیم B در مورد خارج نشدن توپ از قوس توسط تیم A درخواست چالش می‌کند.

تفسیر ۵-۱۲: درخواست چالش پذیرفته می‌شود. چون B1 چالش را در اولین مالکیت توپ درخواست کرده است.

مثال ۶-۱۲: A1 دربیبل می‌زند و توپ را از دست می‌دهد. B1 و A1 به سمت توپ می‌دوند. A1 بازیکن B1 را هل می‌دهد. خطای A1 گرفته می‌شود. این هشتمین خطای تیم A می‌باشد. دو پرتاب به اشتباه به B1 واگذار می‌گردد. A2 درمورد اینکه کنترل توپ را از دست نداده درخواست چالش می‌کند.

تفسیر ۶-۱۲: درخواست چالش پذیرفته می‌شود. پرتاب‌های آزاد کنسل می‌شود. بدلیل اینکه تیم A کنترل توپ را داشته، خطای A1، خطای حمله می‌باشد، و بازی با تبادل توپ برای تیم B ازسرگرفته می‌شود.

مثال ۷-۱۲: A1 یک گل از منطقه ۲ امتیازی به ثمر می‌رساند. در حالی که هنگام شوت خط کناری را لمس می‌کند. تیم B مالکیت توپ را بدست می‌آورد و درخواست چالش در مورد سالم بودن گل می‌کند.

تفسیر ۷-۱۲: درخواست اعتراض پذیرفته می‌شود. اقدام برای شوت، قابل بازبینی می‌باشد. گل کنسل شده و بازی با تبادل توپ برای تیم B ادامه خواهد یافت. وقت بازی به زمانی که تخلف اوت صورت گرفته، ریست می‌شود.

مثال ۸-۱۲: روی شوت ناموفق A1 نزدیک خط ۲ امتیازی خطا صورت می‌گیرد.

- داور ۱ پرتاب آزاد به A1 واگذار می‌کند. تیم A در مورد اینکه شوت ۱ امتیازی یا ۲ امتیازی بوده، درخواست چالش می‌کند.
- داور ۲ پرتاب آزاد به A1 واگذار می‌کند. تیم B در مورد اینکه شوت ۱ امتیازی یا ۲ امتیازی بوده درخواست چالش می‌کند.

تفسیر ۸-۱۲: در هر دو مورد درخواست چالش پذیرفته می‌شود. حرکت اقدام به شوت قابل بازبینی است. داور باید بازبینی کند که آیا شوت از پشت قوس بوده یا خیر.

مثال ۹-۱۲: بر روی شوت ناموفق A1 نزدیک خط ۲ امتیازی خطا صورت می‌گیرد، داور ۲ پرتاب آزاد به A1 واگذار می‌کند، تیم B در مورد اینکه شوت سالم است یا خیر درخواست چالش می‌کند.

تفسیر ۹-۱۲: درخواست چالش پذیرفته می‌شود. حرکت اقدام به شوت قابل بازبینی است. داور باید بازبینی نماید که آیا در زمان شوت تخلف اوت رخ داده است و یا اینکه هنگام شوت، زمان شوت یا زمان بازی به اتمام رسیده بوده یا خیر. قضاوت داور نمی‌تواند مورد بازبینی قرار بگیرد.

مثال ۱۰-۱۲: ۵:۳۰ دقیقه به پایان بازی A1 و B1 به توپ می‌رسند. توپ به خارج زمین رفته و داور توپ را به تیم A واگذار می‌کند. تیم B در مورد اینکه کدام بازیکن باعث بیرون رفتن توپ شده، درخواست چالش می‌کند.

تفسیر ۱۰-۱۲: درخواست چالش پذیرفته نمی‌شود. چالش در مورد تشخیص بازیکنی که باعث بیرون رفتن توپ از خط اوت شده فقط می‌تواند در ۲ دقیقه آخر بازی و یا وقت اضافه درخواست شود.

مثال ۱۱-۱۲: A1 نزدیک خط انتهایی زمین یک پاس از A2 دریافت می‌کند. A1 به سمت حلقه حرکت کرده و گل می‌زند. B1 مالکیت بعدی توپ را به دست می‌آورد و در مورد اینکه A1 وقتی توپ را از A2 دریافت کرده بیرون از خط اوت بوده، درخواست چالش می‌کند.

تفسیر ۱۱-۱۲: درخواست اعتراض پذیرفته نیست. موردی که سوتی زده نشده و بعد از آن گل به ثمر رسیده را نمی‌توان مورد چالش قرار داد.

۱۳. مراحل اعتراض

۱-۱۳ هر تیم اگر احساس کند که منافعش تحت تأثیر این مسائل به خطر افتاده باید اعتراض ثبت کند:

- یک اشتباه در برگه منشی، عملکرد نگه داشتن وقت بازی یا زمان شوت، که توسط داوران تصحیح نشده باشد.
- تصمیمات در مورد باخت فنی، کنسل کردن، به تعویق انداختن، عدم از سرگیری بازی یا به جریان ندادن بازی.
- هر تخطی از قوانین قابل اجرا

۱۳-۲ در مورد اعتراض تیم، فقط ویدئو و ابزار رسمی برای تصمیم گرفتن می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد.

۱۳-۳ برای پذیرش اعتراض باید مراحل زیر را طی کرد:

- یکی از بازیکنان تیم بلافاصله بعد از پایان بازی و قبل از اینکه داور برگه منشی را امضا کند، باید برگه منشی را امضا کند و یک توضیح مکتوب راجع به دلیل اعتراض پشت برگه منشی بنویسد.
- هزینه ۲۰۰ دلار آمریکا برای هر اعتراض اعمال خواهد شد و اگر اعتراض پذیرفته نشود باید پرداخت گردد.

۱۳-۴ سرپرست/ مسئول ورزشی (یا شخصی که در جلسه فنی پیش از مسابقات، بعنوان مسئول رسیدگی به اعتراض تیمها انتخاب شده) باید در اسرع وقت در مورد اعتراض تصمیم بگیرد، در هر صورت باید قبل از اینکه مرحله گروهی بعدی و یا مرحله حذفی بعدی شروع شود، باشد. تصمیم وی به عنوان تصمیم درست بازی در نظر گرفته شده و قابل بررسی مجدد و یا تجدید نظر نیست. استثنائاً تصمیمات مربوط به صلاحیت بازی قابل تجدید نظر است مطابق آنچه در آیین نامه مقرر در نظر گرفته شده است.

۱۳-۵ سرپرست/ مسئول ورزشی (یا شخصی که در جلسه فنی پیش از مسابقات، بعنوان مسئول رسیدگی به اعتراض تیمها انتخاب شده) نمی‌تواند تصمیم به تغییر نتیجه بازی بگیرد، مگر آنکه دلایل روشن و قطعی وجود داشته باشد مبنی بر اینکه اگر مشکل دقیقاً موردی بوده که اعتراض بخاطر آن صورت گرفته و همان مورد منجر به کسب آن نتیجه شده. در موردی که اعتراض پذیرفته شود به به غیر از تغییر بازی به دلیل تخطی از قوانین صلاحیت بازی، بازی باید به عنوان مساوی در پایان وقت قانونی بازی در نظر گرفته شده و بلافاصله یک وقت اضافه بازی شود.

۱۴. رده بندی تیمها

برای رده بندی در مسابقات دوره ای و یا سراسری (به غیر از رده بندی در تورها) قوانین طبقه بندی زیر اعمال می شود:

اگر تیمها به یک مرحله از مسابقات رسیده و امتیاز مساوی داشته باشند، برای شکستن تساوی موارد زیر به ترتیب در نظر گرفته می شوند:

- تعداد بیشترین بردها (در مواردی که تعداد مسابقات برابر نباشد نسبت بردها در مقایسه بین گروهی)
- مقایسه بازی رودرو (تنها در نظر گرفتن برد و باخت در گروه قابل استناد است)
- میانگین بیشترین امتیازات کسب شده (بدون در نظر گرفتن امتیازات کسب شده از باخت فنی).

اگر تیمها بعد از این سه مرحله باز هم مساوی بودند تیمی که بالاترین سیدبندی را دارا باشد برنده خواهد بود.

رده بندی در تورها (در اینجا تورها به عنوان مجموعه تورنمنت های متصل تعریف می شوند) باید برای مشتق تور محاسبه شود، به این معنی که یا بازیکنها (اگر بازیکنها در هر تورنمنت بتوانند تیم جدید درست کنند) یا تیمها (اگر بازیکنها در کل تور محدود به یک تیم باشند) می باشند. رده بندی دوره ها بدین صورت است:

- رده بندی در آخرین مرحله یا مرحله ماقبل نهایی و واجد شرایط بودن برای حضور در تور نهایی.
- مجموع امتیازات نهایی تور در همه شهرها .
- تعداد بیشترین بردها (یا نسبت بردها اگر تعداد مسابقات برابر نباشد)
- میانگین بیشترین امتیازات کسب شده در طی تور (بدون در نظر گرفتن امتیاز باخت فنی)
- سید بندی که به منظور تعیین برنده بین مساوی ها باشد، همان سیدبندی تورنمنت است که به طور همزمان با سید بندی هر کدام از رویدادهای خاص انجام خواهد شد.

بدون توجه به سبب تورنمنت، در همه تورنمنتها امتیاز هر تور برای مشخص شدن رده بندی کماکان لحاظ می شود:

رده بندی تورنمنت	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵	۱۶	۳۲-۱۷	+۳۳	DQF
امتیازهای تور	۱۰۰	۸۰	۷۰	۶۰	۵۰	۴۵	۴۰	۳۵	۲۰	۱۸	۱۶	۱۴	۱۲	۱۴	۱۱	۱۰	۳	۱	-

سیدبندی برای تمام تیم هایی که در تور شرکت کرده اند مستقلا انجام می شود، چه در دور بعدی شرکت نکنند و چه نکنند.

تذکر: یک تیم به سبب ۱ باخت غفلت یا ۲ باخت جریمه و یا به دلایل انضباطی توسط برگزار کننده مسابقات از مسابقات اخراج می شود، این تیم امتیاز رتبه بندی مجزا دریافت نمی کند و به عنوان تیم محروم بخاطر اخراج (دیسکالیفه) در آخر جدول قرار می گیرد. تمامی نتایج و آمار بازی هایی که تا کنون انجام داده است، باقی می ماند. اگر تیمی بعد از بازی حذفی مستقیم که بازی را برده بوده از بازیها خارج شود، تیم حریف برنده خواهد شد و امتیاز خود را همانطور که هست حفظ خواهد کرد در حالیکه امتیاز تیم اخراج شده صفر منظور خواهد شد. تیم جدید برنده به دور بعد راه پیدا کرده و سری مسابقات حذفی را پشت سر می گذارد.

مثال ۱-۱۴: بعد از اتمام بازیهای دوره ای، تیمهای A و B در این وضعیت قرار دارند:

- هر دو رکورد ۲-۲ دارند و تیم A در جدول دوره ای به دلیل بازی رودرو ، بالاتر از تیم B قرار دارد. هر دو تیم به مرحله حذفی صعود می کنند و هر دو در مرحله اول حذفی مستقیم حذف می شوند. در رده بندی نهایی تیم B (با میانگین امتیاز ۱۷/۵) بالاتر از تیم A (با میانگین ۱۶/۵ امتیاز) قرار می گیرد.

تفسیر ۱-۱-۱۴: رده بندی نهایی صحیح است. بازی رودرو فقط در مرحله دوره ای در نظر گرفته می شود نه در رده بندی نهایی. چون هر دو تیم با رکورد ۳-۲ مسابقات را تمام کرده اند، تیم B با میانگین امتیازات بالاتر از تیم A قرار می گیرد.

- هر دو تیم رکورد ۱-۲ را دارند. در مرحله دوره ای تیم A به خاطر بازی رودرو بالاتر از تیم B قرار دارد. هر دو تیم از رفتن به مرحله حذفی باز می مانند. در رده بندی نهایی، تیم B (با میانگین امتیاز ۱۷/۵) بالاتر از تیم A (با میانگین امتیاز ۱۶/۵) قرار می گیرد.

تفسیر ۲-۱-۱۴: رده بندی نهایی صحیح است. بازی رودرو فقط در رده بندی دوره ای در نظر گرفته می شود و در رده بندی نهایی تاثیری ندارد. هر دو تیم با رکورد (۲-۱) مسابقات را تمام کرده اند. تیم B با میانگین امتیازات بیشتر بالاتر از تیم A قرار می گیرد.

۱۵. قوانین سیدبندی

تیمها بر اساس امتیاز، رتبه بندی (سید بندی) میشوند (مجموع امتیاز رتبه بندی سه بازیکن برتر تیمها قبل از مسابقات)، مگر اینکه در آیین نامه مسابقات طور دیگری پیش بینی شده باشد در مواردی که امتیاز رتبه بندی تیمی مساوی باشد، قبل از شروع مسابقه، سید بندی بصورت تصادفی تعیین خواهد شد.

در مسابقات تیم های ملی، سید بندی بر اساس رده بندی فدراسیون ۳ به ۳ انجام خواهد شد.

۱۶. دیسکالیفه (اخراج)

بازیکنی که دو خطای غیر ورزشی مرتکب شود به وسیله داور از ادامه مسابقه اخراج می شود و برگزارکننده مسابقات می تواند از کل مسابقات نیز وی را اخراج نماید. گذشته از آن، برگزارکننده می تواند بازیکن و یا بازیکنان را بخاطر رفتار خشن، پرخاشگری زبانی و یا عملی که در نتیجه بازی بصورت غیر مستقیم تأثیرگذار باشد و یا سرپیچی از قوانین ضد دوپینگ (کتاب ۴ از قوانین داخلی فیبا) از بازی اخراج نماید.

همچنین برگزار کننده می تواند کل تیم را در صورتی که بقیه بازیکنان تیم هم در ارتکاب اعمالی که در بالا اشاره شد همدستی داشتند اخراج کند (حتی اگر آن همدستی از نوع بی اعتنایی بوده باشد).

فیبا حق اعمال نفوذ در مورد تحریم های انضباطی بر طبق چارچوب تنظیمی مسابقات، با توجه به شرایط و ضوابط play.fiba3x3.com و قوانین داخلی فیبا در مورد هر اخراجی بر اساس ماده ۱۶ را دارا می باشد.

مثال ۱-۱۶: زمانی که ساعت بازی ۹/۳۸ را نشان می دهد، A1 و B1 همدیگر را هل می دهند و داور خطای غیرورزشی برای هر دو اعلام می کند. ۰:۲۵ مانده به پایان بازی، A1 یک خطای خشن بر روی B2 انجام می دهد. A1 یک خطای غیر ورزشی دریافت می کند.

تفسیر ۱-۱۶: A1 بدلیل ارتکاب ۲ خطای غیر ورزشی اخراج می شود. A1 باید سریعاً زمین را ترک کند و همچنین ممکن است از طرف برگزارکننده از کل مسابقات نیز اخراج گردد.



FIBA
We Are Basketball



مثال ۱۶-۲: زمان بازی ۹/۱۵ ثانیه را نشان می‌دهد. A3 تعمداً بعد از گل ادامه بازی را به تأخیر می‌اندازد. چون قبل از آن تیم A برای حرکتی مشابه اخطار گرفته بود، داور یک خطای فنی به تیم A می‌دهد. ۰:۲۵ مانده به پایان بازی A3 داور را بصورت غیر محترمانه مورد خطاب قرار می‌دهد و یک خطای فنی اعلام می‌شود.

تفسیر ۱۶-۲: A3 بدلیل ارتکاب دومین خطای فنی از بازی اخراج نمی‌شود. ۲ خطای فنی برای تیم A در نظر گرفته می‌شود و جزو خطاهای تیمی محسوب می‌شود.

۱۷. تطبیق قوانین برای مسابقات زیر ۱۲ ساله‌ها

این موارد برای سنین زیر ۱۲ ساله‌ها توصیه می‌گردد:

- در صورت امکان، ارتفاع سبد به ۲/۶۰ کاهش یابد.
- در وقت اضافه اولین تیمی که به گل برسد، برنده مسابقه باشد.
- از ساعت شوت استفاده نشود. اگر تیمی تلاش مناسبی برای حمله به سبد انجام ندهد، داور با شمارش ۵ ثانیه پایانی به تیم اخطار می‌دهد.
- موقعیت جریمه اعمال نمی‌شود بعد از خطا، بازی با تبادل توپ دنبال می‌شود به جز در مورد اقدام به شوت و یا خطای فنی و خطای غیر ورزشی.
- تایم استراحت و اگذار نمی‌شود.

نکته: انعطافی که در انتهای ماده ۶ در نکته مربوط به زمان بازی در نظر گرفته شد، در این مورد هم می‌تواند بنا بر صلاحدید برگزار کننده اعمال شود.

تذکره ۱:

مسابقات بازیکنان زیر ۱۲ سال و جوانتر می‌تواند با توپ سایز ۵ برگزار گردد.