



FIBA

We Are Basketball



تفسیر قوانین رسمی بسکتبال ۲۰۲۰

اعتبار از ابتدای ژانویه ۲۰۲۱

ویرایش دوم

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

فروردین ماه ۱۴۰۰

فهرست مطالب

شماره صفحه

ماده ۴: تیم ها	۵
ماده ۵: بازیکنان - آسیب دیدن	۶
ماده ۷: سرمربی و کمک مربی اول - وظایف و اختیارات	۱۰
ماده ۸: زمان بازی، نتیجه مساوی و وقت های اضافه	۱۲
ماده ۹: شروع و پایان یک کوارتر	۱۴
ماده ۱۰: وضعیت توپ	۱۶
ماده ۱۲: جامپ بال و مالکیت تناوبی	۱۷
ماده ۱۳: چگونه با توپ بازی می شود	۲۲
ماده ۱۴: کنترل توپ	۲۳
ماده ۱۵: بازیکن در حال شوت	۲۴
ماده ۱۶: گل، زمانی که به ثمر می رسد و ارزش آن	۲۶
ماده ۱۷: پرتاب به داخل	۲۹
ماده ۱۹/۱۸: زمان استراحت / تعویض	۴۳
ماده ۲۳: بازیکن و توپ خارج از زمین	۴۹
ماده ۲۴: دربیبل کردن	۵۰
ماده ۲۵: تراولینگ (رانینگ)	۵۲
ماده ۲۶: ۳ ثانیه	۵۳
ماده ۲۸: ۸ ثانیه	۵۴
ماده ۲۹/۵۰: ۲۴ ثانیه	۵۷
ماده ۳۰: برگشت توپ به زمین عقب (تخلف نیمه)	۷۰
ماده ۳۱: تداخل توپ در بالای سطح حلقه	۷۴
ماده ۳۳: برخورد: اصول کلی	۸۰
ماده ۳۵: خطای طرفین	۸۲

- ماده ۳۶: خطای فنی ۸۵
- ماده ۳۷: خطای غیر ورزشی ۹۸
- ماده ۳۸: خطای دیسکالیفه ۱۰۱
- ماده ۳۹: نزاع ۱۰۳
- ماده ۴۲: وضعیت های ویژه ۱۰۵
- ماده ۴۴: اشتباهات قابل تصحیح ۱۱۰
- ب - برگه امتیازات - خطاهای دیسکالیفه ۱۱۵
- ج - سیستم بازبینی فوری ۱۱۸

فهرست اشکال:

- شکل یک: مثال هایی از هدبند مدل دستمال سر ۵
- شکل دو: زمانیکه گل به ثمر می رسد ۲۸
- شکل سه: توپ در تماس با حلقه ۷۸
- شکل چهار: توپ داخل سبد است ۷۹
- شکل پنج: موقعیت بازیکن داخل و خارج از منطقه No-charge ۸۰

تفسیرهای ارائه شده در این سند، تفسیرهای فدراسیون جهانی بسکتبال (FIBA) از قوانین داوری بسکتبال ۲۰۲۰ هستند و از ابتدای ژانویه ۲۰۲۱ اجرا می شوند. تمام تفسیرهایی که از قبل توسط فیبا منتشر شده اند، توسط این سند لغو می شوند.

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 :

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. A5-A1 و B5-B1 بازیکن هستند،

A12-A6 و B12-B6 ذخیره می باشند.

ماده ۴ : تیم ها

۴-۱ توضیح : همه بازیکنان یک تیم باید از آستین و شلوارهای کشی ، پوشش سر، مچ بند ، هدبند و چسب های پزشکی هم رنگ استفاده کنند.

۴-۲ مثال: A1 در زمین بازی هدبند سفید و A2 هدبند قرمز پوشیده اند.

تفسیر: A1 و A2 مجاز نمی باشند که در زمین بازی هدبند با رنگ های متفاوت بپوشند.

۴-۳ مثال: A1 در زمین بازی هدبند سفید و A2 مچ بند قرمز پوشیده اند.

تفسیر: A1 و A2 مجاز نمی باشند که در زمین بازی هدبند و مچ بند با رنگ های متفاوت بپوشند.

۴-۴ توضیح : پوشیدن هدبند مدل دستمال سر مجاز نمی باشد.



شکل ۱. مثال هایی برای هدبند مدل دستمال سر

۴-۵ مثال: A1 هدبند مدل دستمال سر پوشیده است که رنگ آن با سایر وسایل بقیه هم تیمی هایش یکسان می باشد.

تفسیر: A1 مجاز به پوشیدن هدبند مدل دستمال سر نمی باشد. هدبند نباید اجزای باز و بسته شونده اطراف سر داشته باشد و همچنین نباید بخشی از اجزای سطحی آن جدا شود.

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 همان 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 A1 از ناحیه مچ پا آسیب دیده و بازی متوقف شده است.

(الف) پزشک تیم A وارد زمین بازی می شود و مچ پای A1 را درمان می نماید.

(ب) پزشک تیم A وارد زمین بازی می شود، اما قبل از آن A1 بهبود پیدا می کند.

(ج) سرمربی تیم A به منظور بررسی آسیب دیدگی A1 وارد زمین بازی می شود.

(د) کمک مربی اول، بازیکن تعویضی و یا سایر افراد همراه تیم A وارد زمین بازی می شوند، اما A1 را درمان نمی کنند.

تفسیر: در تمامی موارد اینطور در نظر گرفته می شود که A1 درمان دریافت کرده است و بایستی تعویض شود.

۵-۳ مثال: فیزیوتراپیست تیم A وارد زمین بازی شده و به A1 کمک می کند تا چسب پزشکی او را تثبیت کند.

تفسیر: A1 کمک دریافت کرده و باید تعویض شود.

۵-۴ مثال: A1 از پزشک تیمش که برای یافتن لنز چشم او وارد زمین بازی میشود، کمک دریافت میکند.

تفسیر: A1 کمک دریافت کرده و باید تعویض شود.

۵-۵ توضیح: هر کسی که اجازه نشستن بر روی نیمکت تیم خود را دارد، در حالیکه در محوطه نیمکت تیمش باقی مانده است، اگر به بازیکن هم تیمی اش کمک کند، چنانچه این کمک تأخیری در شروع سریع بازی نداشته باشد، آن بازیکن به منزله بازیکنی که کمک دریافت کرده است نمی باشد و نباید تعویض گردد.

۵-۶ مثال: B1 نزدیک به محوطه نیمکت تیم A بر روی A1 که در حال شوت می باشد خطا می کند. توپ وارد سبد نمی شود. زمانیکه A1، ۲ یا ۳ پرتاب آزاد انجام می دهد،

(الف) مدیر تیم A یا بازیکن ذخیره A6، از روی نیمکت، حوله و یا بطری و یا هدبند را برای یکی از بازیکنان تیم A در داخل زمین پرتاب می کند.

(ب) فیزیوتراپ تیم A از روی نیمکت چسب پزشکی بازیکن داخل زمین را محکم می کند و یا به پای بازیکن اسپری می زند یا گردن بازیکن را ماساژ می دهد و غیره...

تفسیر: در هر دو حالت بازیکن تیم A کمک دریافت نکرده است و تاخیری در شروع مجدد بازی ایجاد نشده است. بنابراین بازیکن (بازیکنان) تیم A نباید تعویض شود. A1 باید ۲ یا ۳ پرتاب آزاد خود را انجام دهد.

۷-۵ مثال: B1 نزدیک به محوطه نیمکت تیم A، بر روی بازیکن شوت کننده A1 خطا می کند، توپ وارد سبد نمی شود. بعد از خطا، A1 در محوطه نیمکت تیمش روی زمین می افتد. A6 از جای خود بلند می شود و کمک می کند تا A1 بر روی پاهایش بایستد. A1 تقریباً کمتر از ۱۵ ثانیه آماده بازی می شود.

تفسیر: A1 نباید تعویض شود، زیرا کمکی که باعث تاخیری در شروع مجدد بازی شده باشد، دریافت نکرده است. A1 باید ۲ یا ۳ پرتابش را انجام دهد.

۸-۵ مثال: به A1، ۲ پرتاب آزاد واگذار می شود، در حالیکه داور گزارش خود را به میز منشی می دهد، A1 به سمت محوطه نیمکت خود در انتهای زمین می رود و درخواست حوله یا بطری آب می کند. یکی از افراد نیمکت به A1، حوله یا بطری می دهد. A1 دستش را خشک می کند و یا آب می نوشد، A1 تقریباً در کمتر از ۱۵ ثانیه آماده بازی می شود.

تفسیر: A1 کمکی که باعث تاخیری در شروع مجدد بازی شده باشد، دریافت نکرده است. A1 نیازی به تعویض ندارد و باید ۲ پرتاب آزاد خود را انجام دهد.

۹-۵ مثال: A1 توپ را وارد سبد می کند. B1 بازیکن پرتاب کننده به داخل به داور اطلاع می دهد که توپ خیس است. داور بازی را متوقف کرده یک نفر از نیمکت تیم B به داخل زمین آمده و توپ را خشک می کند و یا به B1 حوله می دهد تا توپ را خشک کند.

تفسیر: در هر دو حالت B1 کمکی که باعث تاخیری در شروع مجدد بازی شده باشد، دریافت نکرده است. B1 نباید تعویض شود. داور می بایست توپ را در اختیار تیم B قرار دهد و بازی با پرتاب به داخل از پشت خط انتهایی به جز پشت تخته ادامه یابد.

۱۰-۵ مثال: A1 توپ را برای پرتاب به داخل در زمین جلو در اختیار دارد. فیزیوتراپ تیم A نیمکت خود را در زمین عقب ترک می کند و در بیرون زمین بازی چسب پزشکی A1 را محکم می کند.

تفسیر: A1 باید تعویض شود، زیرا فیزیوتراپ تیم A در خارج از محوطه نیمکت تیم خود به A1 کمک کرده است.

۱۱-۵ مثال: A1 توپ را برای پرتاب به داخل در زمین جلو در اختیار دارد، فیزیوتراپ تیم A نیمکت تیم خود را در زمین جلو ترک کرده و خارج از زمین بازی چسب پزشکی A1 را محکم می کند.

تفسیر: فیزیوتراپ تیم A در خارج از محوطه نیمکت تیم به بازیکن A1 کمک کرده است. اگر این کمک طی مدت ۱۵ ثانیه انجام شده باشد، نیاز نیست که A1 تعویض شود. اگر چنانچه بیشتر از ۱۵ ثانیه طول بکشد، A1 باید تعویض شود.

۱۲-۵ 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.

۱۳-مثال: بازیکن A1 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.

۱۴-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.

۱۵-مثال: بازیکن A1 آسیب دیده و بازی متوقف شده است. از آنجایی که A1 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) A1 وارد زمین شود.

(ب) بعد از اینکه بازیکن تعویضی (جایگزین) A1 وارد زمین می شود.

در پایان زمان استراحت به نظر می رسد که A1 بهبود یافته است و درخواست می کند که در بازی بماند.

تفسیر:

(الف) اگر A1 در طول تایم استراحت بهبود یابد، می تواند به بازی ادامه دهد.

(ب) با توجه به اینکه بازیکن جایگزین A1 قبل از این وارد زمین شده است. بنابراین A1 نمی تواند دوباره وارد زمین شود، تا اینکه یک فاز بازی (همراه با کارکردن وقت بازی) سپری شود.

۱۶-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.

۱۷-مثال: بر روی A1 خطا شده است و ۲ پرتاب آزاد به A1 داده می شود. بعد از پرتاب اول داور متوجه می شود که A1 خونریزی دارد و A6 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.

۵-۱۸ مثال: بر روی بازیکن A1 خطا شده است و ۲ پرتاب آزاد به A1 داده می شود. بعد از پرتاب اول داور متوجه می شود که B3 خونریزی دارد. B6 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.

۷-۶ مثال: سرمربی و کمک مربی اول تیم A از بازی اخراج می شوند (دیسکالیفه می شوند).

تفسیر: اگر سرمربی و کمک مربی اول قادر به ادامه کار نباشند، کاپیتان تیم A باید به عنوان سرمربی - بازیکن عمل کند.

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: ۰،۱ ثانیه قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای انتهای کوارتر B1 بر روی A1 که اقدام به شوت کرده، مرتکب خطا می شود. به A1 دو پرتاب آزاد داده می شود.

تفسیر: سیستم بازبینی فوری در دسترس نمی باشد، داوران با همدیگر مشورت می کنند و تصمیم می گیرند که خطای B1 قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی اتفاق افتاده است. پرتاب های آزاد A1 باید بلافاصله اجرا شود. بعد از اجرای پرتاب های آزاد بازی باید با ۰،۱ ثانیه زمان ادامه یابد.

۸-۳ مثال: A1 بعد از به صدا در آمدن بوق پایان کوارتر اقدام به شوت می کند، که بر روی او خطا می شود.

تفسیر: از خطا می بایست صرف نظر شود، چرا که بعد از پایان زمان کوارتر اتفاق افتاده است. مگر اینکه آن خطا غیرورزشی یا دیسکالیفه باشد و در ادامه کوارتر دیگر و یا وقت اضافه وجود داشته باشد.

۸-۴ مثال: تقریباً همزمان با به صدا در آمدن بوق ساعت بازی در کوارتر اول، B1 بر روی A1 که اقدام به شوت کرده است، خطا می کند. بعد از به صدا در آمدن بوق پایان بازی، توپ از دستان A1 رها شده و وارد سبد می شود.

تفسیر: اگر که سیستم بازبینی فوری در دسترس باشد، داوران برای تصمیم گیری در مورد اینکه خطا قبل از به صدا در آمدن بوق پایان بازی در کوارتر اول رخ داده است، از آن استفاده کنند. اگر زمانیکه خطا اتفاق افتاده، ساعت بازی زمان ۰:۰ را نشان دهد، از خطای شخصی B1 باید صرف نظر شود و گل A1 پذیرفته نشود. کوارتر اول به پایان رسیده است. بعد از اینکه سرداور تصمیم نهایی را اعلام می کند، وقت نگهدار باید به منظور اندازه گیری زمان اینتروال کورنومتر خود را به کار ببنداند.

اگر زمانیکه خطا اتفاق افتاده، ساعت بازی زمانی بیشتر از ۰:۰ را نشان دهد، گل A1 باید پذیرفته شود. خطای شخصی B1 می بایست اعلام گردد و A1 یک پرتاب آزاد انجام دهد. در زمان اجرای پرتاب آزاد بازیکنان می توانند در مکان های ریباند قرار بگیرند. ساعت بازی باید زمان باقیمانده را نشان دهد. بازی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

۸-۵ مثال: تقریباً همزمان با به صدا در آمدن بوق ساعت بازی در کوارتر اول، B1 بر روی A1 که اقدام به شوت کرده است، خطا می کند. داوران مطمئن نیستند که خطای B1 قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی اتفاق افتاده و آیا باید ۲ یا ۳ پرتاب آزاد باید به A1 داده شود؟

تفسیر: اگر که سیستم باز بینی فوری در دسترس باشد ، داوران برای تصمیم گیری در مورد اینکه خطا قبل از به صدا در آمدن بوق پایان بازی در کوارتر اول رخ داده است ، از آن استفاده کنند. اگر زمانیکه خطا اتفاق افتاده ، ساعت بازی زمان ۰:۰ را نشان دهد، از خطای شخصی **B1** باید صرف نظر شود. بعد از اینکه سرداور تصمیم نهایی را اعلام می کند، وقت نگهدار باید به منظور اندازه گیری زمان اینتروال کورنومتر خود را به کار بیاورد. کوارتر دوم با توجه به فلش مالکیت تناوبی شروع خواهد شد.

اگر زمانیکه خطا اتفاق افتاده ، ساعت بازی زمانی بیشتر از ۰:۰ را نشان دهد، داوران باید تصمیم بگیرند که ۲ یا ۳ پرتاب آزاد به **A1** بدهند. خطای شخصی **B1** می بایست اعلام گردد و **A1**، ۲ یا ۳ پرتاب آزاد انجام دهد. در زمان اجرای پرتاب آزاد بازیکنان می توانند در مکان های ریباند قرار بگیرند. ساعت بازی باید زمان باقیمانده را نشان دهد. بازی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

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.

۹-۲ 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.

۹-۳ مثال: بازیکن A1 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.

۹-۴ 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.

۹-۵ 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.

۹-۶ توضیح: بازی باید با جامپ بال در دایره مرکزی آغاز شود.

۹-۷ مثال: در اینتروال تایم قبل از شروع بازی، A1 با یک خطای فنی جریمه می شود. قبل از شروع بازی سرمربی تیم B، بازیکن B6 را برای اجرای پرتاب آزاد مشخص می کند. بازیکن B6 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.

۸-۹ 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.

۹-۹ توضیح: اگر در اینتروال تایم قبل از شروع بازی، بازیکنی که به عنوان یکی از ۵ نفر شروع کننده مشخص شده است قادر به شروع بازی نباشد، او باید با بازیکن دیگری جایگزین شود. در چنین مواردی تیم مقابل اگر بخواهد مجاز خواهد بود یکی از بازیکنان شروع کننده بازی را تعویض کند.

۱۰-۹ مثال: در ۷ دقیقه زمان اینتروال تایم قبل از شروع بازی، A1 آسیب می بیند. A1 یکی از ۵ بازیکن شروع کننده بازی می باشد.

تفسیر: A1 باید با یکی دیگر از بازیکنان تیم A جایگزین شود. در چنین مواردی اگر تیم B بخواهد مجاز به جایگزین کردن یکی از ۵ بازیکن شروع کننده خود می باشد.

۱۱-۹ مثال: در زمان ۴ دقیقه مانده از اینتروال تایم قبل از شروع بازی، A1 از بازی اخراج می شود (دیسکالیفه می شود). A1 یکی از ۵ بازیکن شروع کننده بازی است.

تفسیر: A1 باید با یکی از بازیکنان تیم A جایگزین شود. در چنین مواردی تیم مقابل اگر بخواهد مجاز خواهد بود یکی از ۵ بازیکن شروع کننده خود را تعویض نماید.

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 نمی‌میرد و اگر گل شود، پذیرفته می‌شود. این توضیح زمانی که هر بازیکن، سرمربی، کمک مربی اول، بازیکن خطا یا همراهان تیم مدافع با خطای فنی جریمه شوند، نیز کاربرد دارد.

۱۰-۲ مثال: بازیکن A1 اقدام به شوت کرده است که B2 بر روی A2 مرتکب خطا می‌شود. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد. A1 شوت خود را با یک حرکت پیوسته که قبل از خطای B2 شروع کرده بود، تمام می‌کند.

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 می‌یابد.

۱۰-۳ مثال: بازیکن A1 اقدام به شوت کرده است که B2 بر روی A2 مرتکب خطا می‌شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد. A1 شوت خود را با یک حرکت پیوسته که قبل از خطای B2 شروع کرده بود، تمام می‌کند.

تفسیر: اگر توپ وارد سبد شود، گل باید قبول شود. A2 باید ۲ پرتاب آزاد را انجام دهد. بازی همانند آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه می‌یابد.

۱۰-۴ مثال: بازیکن A1 اقدام به شوت کرده است که خطای A2 بر روی B2 اعلام می‌شود. A1 شوت خود را با یک حرکت پیوسته که قبل از خطای A2 شروع کرده بود، تمام می‌کند.

تفسیر: زمانیکه A2 مرتکب خطای حمله می‌شود، توپ می‌میرد. 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 می‌یابد.

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: ۲ دقیقه مانده به شروع بازی، A1 خطای فنی دریافت می کند.

تفسیر: یکی از ۵ بازیکن شروع کننده باید یک پرتاب آزاد بدون ریباوند انجام دهد. با توجه به اینکه بازی هنوز شروع نشده، از فلش مالکیت تناوبی نمی توان استفاده کرد. بازی باید با جامپ بال شروع شود.

۱۲-۳ 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 A1:

الف) یک وضعیت توپ مشترک (Held ball) بین B2 و A2 اعلام می شود.

ب) یک خطای طرفین بین B2 و A2 اعلام می شود.

تفسیر: در هر دو مورد، 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 B2 و A2 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.

۱۲-۴ مثال: سرداور برای جامپ بال ابتدای بازی توپ را به بالا پرتاب می کند. بلافاصله بعد از لمس قانونی توپ توسط بازیکن جامپ بال زنده B1، توپ مستقیماً به خارج از زمین بازی می رود. بعد از پرتاب به داخل تیم A:

الف: یک توپ مشترک بین B2 و A2 اتفاق می افتد.

ب: یک خطای طرفین بین B2 و A2 اتفاق می افتد.

تفسیر: در هر دو حالت، زمانی که هنوز کنترل توپ زنده در زمین بازی مشخص نشده است، داور نباید فلش مالکیت تناوبی را اجرا کند. سرداور باید یک جامپ بال دیگر در دایره مرکزی زمین بین B2 و A2 اجرا کند. بعد از جامپ بال تیمی که مالکیت توپ زنده را در زمین بازی به دست نیاورد اولین مالکیت تناوبی را از نزدیکترین جایی که جامپ بال بعدی اتفاق بیفتد در اختیار می گیرد.

۱۲-۵ مثال: سرداور توپ را در جامپ بال ابتدای بازی به بالا پرتاب می کند. بلافاصله بعد از لمس قانونی توپ توسط بازیکن جامپ بال زنده A1:

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 زنده را لمس کند، بازیکن A1 توپ را می گیرد.

تفسیر: در هر دو حالت به دلیل تخلف A1، توپ برای پرتاب به داخل به تیم B واگذار می‌شود. 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 شد.

۱۲-۶ مثال: سرداور توپ را برای جامپ بال ابتدای بازی پرتاب می‌کند. بلافاصله بعد از اینکه توپ به صورت قانونی توسط جامپ بال زننده، A1 لمس شده، B1 خطای فنی دریافت می‌کند.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم A باید پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. به محض اینکه بازیکن تیم A توپ را برای پرتاب آزاد دریافت می‌کند، جهت تعیین فلش مالکیت تناوبی برای تیم B قرار می‌گیرد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B تحت مالکیت تناوبی، از نزدیکترین جایی که خطای فنی رخ داده ادامه یابد.

اگر پرتاب به داخل از زمین عقب تیم B باشد، به تیم B باید ۲۴ ثانیه و چنانچه پرتاب به داخل از زمین جلو باشد، به تیم B باید ۱۴ ثانیه زمان داده شود.

۱۲-۷ مثال: سرداور توپ را برای جامپ بال ابتدای بازی پرتاب می‌کند. بلافاصله بعد از اینکه توپ به صورت قانونی توسط جامپ بال زننده، A1 لمس شد، A2 بر روی B2 مرتکب خطای غیرورزشی می‌شود.

تفسیر: B2 باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. به محض اینکه B2 توپ را برای پرتاب آزاد اول دریافت می‌کند، جهت فلش مالکیت تناوبی باید برای تیم A تعیین گردد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B در زمین جلو از محل خط پرتاب به داخل ادامه یابد. (به عنوان قسمتی از جریمه خطای غیرورزشی). تیم B، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۱۲-۸ 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 می‌دهند.

تفسیر: به محض اینکه توپ بازیکنی را لمس کند و یا بطور قانونی توسط بازیکنی لمس شود، اشتباه دیگر قابل اصلاح نمی‌باشد. 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.

۱۲-۹ مثال: همزمان با بوق پایان بازی در کوارتر اول B1 بر روی A1 مرتکب خطا می‌شود و خطای غیر ورزشی اعلام می‌گردد. داوران تصمیم می‌گیرند که خطای B1 بعد از به صدا درآمدن بوق ساعت بازی اتفاق افتاده است. با توجه به مالکیت تناوبی، تیم A شروع کننده کوارتر دوم می‌باشد.

تفسیر: خطای غیر ورزشی در زمان اینتروال انجام شده است. بعد از سپری شدن ۲ دقیقه اینتروال A1 باید بدون حضور هیچ بازیکنی در منطقه ریباند، ۲ پرتاب آزاد را انجام دهد. 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. A1 باید تا فرصت بعدی تعویض داخل زمین باقی بماند.

۱۲-۱۰مثال: بلافاصله بعد از اینکه بوق پایان بازی در کوارتر سوم به صدا در می آید ، B1 با خطای فنی جریمه می شود. تیم A حق استفاده از مالکیت تناوبی را برای شروع کوارتر چهارم در اختیار دارد.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم A باید ۱ پرتاب آزاد را بدون ریباند و قبل از شروع کوارتر چهارم انجام دهد. کوارتر چهارم با پرتاب به داخل توسط تیم A از امتداد خط مرکزی روبروی میز منشی شروع می شود. تیم A ۲۴ ثانیه زمان در اختیار دارد.

۱۲-۱۱مثال: A1 در حالیکه توپ در دستش می باشد، به هوا می پرد و B1 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: این یک وضعیت جامپ بال می باشد.

۱۲-۱۲مثال: A1 و B1 در هوا هستند و دست هایشان محکم بر روی توپ می باشد. بعد از برگشت به زمین A1 با یک پا بر روی خط اوت فرود می آید.

تفسیر: این یک وضعیت جامپ بال می باشد.

۱۲-۱۳مثال: A1 با توپ از زمین جلویی می پرد و B1 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 A1 در زمین عقب می باشد.

تفسیر: این یک وضعیت جامپ بال می باشد.

۱۲-۱۴مثال: سرداور توپ را برای اجرای جامپ بال شروع بازی به هوا پرتاب می کند. قبل از اینکه توپ به نقطه اوجش برسد ، توسط A1 بازیکن جامپ بال زننده لمس می شود.

تفسیر: A1 مرتکب تخلف جامپ بال 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.

۱۲-۱۵مثال: سرداور توپ را برای اجرای جامپ بال شروع بازی به هوا پرتاب می کند. قبل از اینکه توپ به صورت قانونی زده شود ، A2 بازیکن غیر جامپ بال زننده،

الف) از زمین عقب

ب) از زمین جلو، وارد دایره مرکزی می شود.

تفسیر: در هر دو مورد، A2 مرتکب تخلف جامپ بال شده است. به تیم B یک پرتاب به داخل، نزدیک به خط مرکزی و محل وقوع تخلف داده می شود .

الف) در زمین جلو با ۱۴ ثانیه زمان .

ب) در زمین عقب با ۲۴ ثانیه زمان.

۱۲-۱۶ 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 مدافع واگذار شود، یک ۲۴ ثانیه جدید داده می شود.

۱۲-۱۷ مثال: در نتیجه اقدام به شوت توسط A1، 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.

۱۲-۱۸ مثال: توپ در نتیجه اقدام به شوت توسط A1 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: این یک وضعیت جامپ بال می باشد. بعد از پرتاب به داخل از خط انتهایی تیم A فقط ۱۴ ثانیه زمان در اختیار دارد.

۱۲-۱۹ مثال: خطای غیر ورزشی B1 بر روی A1 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) A1 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.

۱۲-۲۰ مثال: بعد از پرتاب به داخل A1 برای شروع کوارتر دوم و از امتداد خط مرکزی، توپ در زمین جلو تیم A بین تخته و حلقه گیر می کند.

تفسیر: این یک وضعیت جامپ بال می باشد. 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.

۱۲-۲۱ مثال: مالکیت تناوبی برای تیم A می باشد. در اینتروال تایم بعد از کوارتر اول، B1 مرتکب خطای غیر ورزشی بر روی A1 می شود. A1، 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.

تفسیر: این یک وضعیت جامپ بال می باشد. 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.

۱۲-۲۲ 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.

۱۲-۲۳ مثال: A1 توپ را در اختیار دارد و به قصد کسب امتیاز به سمت حلقه حرکت می کند. در این لحظه B1 دست خود را محکم بر روی توپ قرار می دهد و سپس A1 قدم های بیشتری نسبت به آنچه قانون تراولینگ مجاز اعلام کرده است، بر می دارد.

تفسیر: این یک وضعیت جامپ بال می باشد.

۱۲-۲۴ 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.

۱۲-۲۵ 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) A1 بازیکن پرتاب کننده به داخل در حالیکه هنوز توپ را در دست (دستانش) دارد به داخل زمین قدم می گذارد.

ب) A2 قبل از اینکه توپ برای پرتاب به داخل رها شود، دستش (دستانش) خط اوت را قطع می کند و توپ را دریافت می کند.

ج) A1 بازیکن پرتاب کننده به داخل، مرتکب تخلف ۵ ثانیه می شود.

تفسیر: در تمامی موارد بالا، A1 یا A2 مرتکب تخلف شده است. توپ برای پرتاب به داخل از محل اصلی وقوع تخلف به تیم B داده می شود و جهت فلش مالکیت تناوبی باید بلافاصله معکوس شود.

ماده ۱۳: چگونه با توپ بازی می شود

۱۳-۱ توضیح: در طول بازی توپ با دست (دستان) بازی می شود. قرار دادن توپ بین پاها، به منظور گول زدن در پاس تخلف می باشد.

۱۳-۲ مثال: A1 دربیبلش را تمام می کند. قبل از اینکه توپ را پاس بدهد یا شوت کند، به منظور گول زدن آن را بین پاهایش قرار می دهد.

تفسیر: این تخلف لمس عمدی توپ با پا توسط A1 می باشد.

۱۳-۳ توضیح: افزایش قد و یا دسترسی بازیکنان مجاز نمی باشد. بلند کردن (بالا بردن) هم تیمی برای بازی با توپ تخلف می باشد.

۱۳-۴ مثال: A1 در زیر سبد حریف هم تیمی خود A2 را بغل می کند و بالا می برد. A3 به A2 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 ۱۴: کنترل توپ

۱۴-۱ 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.

۱۴-۲ مثال: 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 و کنترل تیمی شروع می شود.

۱۴-۳ مثال: تیم A کنترل توپ را برای مدت ۱۵ ثانیه در اختیار دارد A1 تلاش می کند توپ را به A2 پاس دهد، توپ به سمت خط اوت می رود. B1 تلاش می کند تا توپ را بگیرد و از زمین بازی به بالای خط اوت می پرد. در حالیکه B1 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 A2 توپ را می گیرد.

تفسیر:

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

ب) تیم B کنترل توپ را توسط B1 به دست آورده بود. تیم A مجدد کنترل توپ را توسط A2 بدست می آورد. ۲۴ ثانیه جدید باید به تیم A داده شود.

ماده ۱۵: بازیکن در حال شوت

۱۵-۱ توضیح: اقدام به شوت زمانی آغاز می‌شود که به تشخیص داور، بازیکن توپ را به سمت بالا و حلقه حریف حرکت دهد.

۱۵-۲ مثال: A1 در نفوذ خود به سمت سبد، با هر دو پا روی زمین بدون حرکت دادن توپ به سمت بالا به صورت قانونی متوقف می‌شود. در این زمان B1 بر روی A1 مرتکب خطا می‌شود.

تفسیر: با توجه به اینکه A1 توپ را به سمت بالا و سبد حرکت نداده، خطای B1 بر روی بازیکن در حال شوت در نظر گرفته نمی‌شود.

۱۵-۳ توضیح: اقدام به شوت در یک حرکت پیوسته زمانی آغاز می‌شود که توپ پس از پایان دربیبل و یا دریافت توپ در هوا در دست (یا دستان) بازیکن قرار گیرد و به تشخیص داور بازیکن حرکت شوت خود را با رها کردن توپ برای گل ادامه می‌دهد.

۱۵-۴ مثال: A1 در حرکت به سوی سبد دربیبل خود را تمام می‌کند و در یک حرکت پیوسته اقدام به شوت می‌کند. در این زمان B1 بر روی A1 مرتکب خطا می‌شود. توپ وارد سبد نمی‌شود.

تفسیر: B1 بر روی بازیکن در حال شوت مرتکب خطا شده است. A1 باید ۲ پرتاب آزاد انجام دهد. بازی بطور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می‌یابد.

۱۵-۵ مثال: A1 از منطقه ۳ امتیازی اقدام به شوت می‌کند، قبل از اینکه هر دو پای بازیکن A1 به زمین برگردد، B1 بر روی او مرتکب خطا می‌شود. توپ وارد سبد نمی‌شود.

تفسیر: تا زمانی که هر دو پای A1 به زمین برگشته، او بازیکن در حال شوت محسوب می‌شود. A1 باید ۳ پرتاب آزاد انجام دهد. بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می‌یابد.

۱۵-۶ توضیح: وقتی بازیکنی که در حال شوت می‌باشد و بعد از اینکه بر روی او خطا شد، توپ را به هم تیمی خود پاس می‌دهد آن بازیکن دیگر در حال شوت در نظر گرفته نمی‌شود.

۱۵-۷ مثال: در طی اقدام به شوت A1 توپ را در هر دو دستش دارد که توسط B1 بر روی او خطا می‌شود. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد. بعد از خطا، A1 توپ را به A2 پاس می‌دهد.

تفسیر: زمانیکه A1 توپ را به A2 پاس می‌دهد، اقدام به شوت تمام می‌شود. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین محل به وقوع خطا ادامه یابد.

۱۵-۸ توضیح: اگر بر روی بازیکن در حال شوت خطا شود، بعد از آن تخلف تراولینگ انجام دهد و توپ وارد سبد شود، گل مورد قبول نیست و ۲ یا ۳ پرتاب آزاد باید به او داده شود.

۱۵-۹ مثال: در حالیکه توپ در دست A1 می باشد به منظور گل ۲ امتیازی به سمت سبد نفوذ می کند. B1 بر روی او خطا می کند. سپس A1 تخلف تراولینگ می کند. توپ وارد سبد می شود.

تفسیر: گل A1 مورد قبول نیست. ۲ یا ۳ پرتاب آزاد به او داده می 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: A1 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 A1 شوت را از منطقه ۳ امتیازی رها کرده است، بایستی ۳ امتیاز برای A1 ثبت شود.

۱۶-۳ مثال: A1 توپ را برای شوت از منطقه ۲ امتیازی رها می کند. توپ در قوس صعودی توسط B1 که از منطقه ۳ امتیازی تیم A پریده است، به طور قانونی لمس می گردد. توپ وارد سبد می شود.

تفسیر: بایستی ۲ امتیاز برای A1 ثبت شود، چرا که A1 شوت را از منطقه ۲ امتیازی رها کرده است.

۱۶-۴ توضیح: اگر توپ وارد سبد حریف شود، ارزش گل بواسطه جایی تعیین می شود که توپ از آنجا رها شده است.

توپ ممکن است مستقیم وارد سبد شود یا در نتیجه پاس، قبل از ورود به سبد توسط هر بازیکنی لمس شده یا زمین را لمس کند.

۱۶-۵ مثال: A1 توپ را از منطقه ۳ امتیازی پاس می دهد و توپ مستقیم وارد سبد می شود.

تفسیر: از آنجائیکه A1 توپ را از منطقه ۳ امتیازی پاس داده است، به تیم A بایستی ۳ امتیاز داده شود.

۱۶-۶ مثال: A1 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 بایستی ۳ امتیاز برای A1 ثبت شود.

۱۶-۷ مثال: A1 اقدام به شوت ۳ امتیازی می کند. بعد از رها شدن توپ از دست A1، توپ منطقه ۲ امتیازی تیم A را لمس می کند و وارد سبد می شود.

تفسیر: به دلیل اینکه توپ از منطقه ۳ امتیازی رها شده، شوت A1 باید ۳ امتیاز محسوب گردد. بازی باید به طور معمولی بعد از اینکه توپ وارد سبد شد ادامه یابد.

۱۶-۸ مثال: A1 در حال شوت از منطقه ۳ امتیازی می‌باشد که B1 بر روی او خطا می‌کند. توپ زمین بازی را لمس می‌کند و وارد سبد می‌شود.

تفسیر: گل نباید پذیرفته شود. زمانیکه توپ زمین بازی را لمس می‌کند اقدام به شوت تمام می‌شود و بلافاصله بعد از اینکه داور در سوت خود می‌دمد، توپ می‌میرد. به A1 باید ۳ پرتاب آزاد داده شود.

۱۶-۹ مثال: A1 اقدام به شوت ۳ امتیازی می‌کند. بعد از اینکه توپ از دست A1 رها شد، بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا درمی‌آید. توپ زمین بازی را لمس می‌کند و سپس وارد سبد می‌شود.

تفسیر: گل A1 قبول نمی‌شود. زمانیکه توپ زمین بازی را لمس می‌کند، شوت تمام می‌شود. با توجه به اینکه، با صدای بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر، توپ می‌میرد توپ دیگر در موقعیت شوت در نظر گرفته نمی‌شود.

۱۶-۱۰ توضیح: در موقعیت پرتاب به داخل یا ریباند 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 می‌شود، این وظیفه داوران می‌باشد 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 می‌شود، تنها نوع گل قابل قبول توسط بازیکنی که در هوا می‌باشد، والیبالی زدن یا دانک (اسپک) مستقیم توپ می‌باشد.

۱۶-۱۱ مثال: به تیم A پرتاب به داخل داده می‌شود:

الف (سه دهم ثانیه

ب (دو دهم یا یک دهم ثانیه

بر روی ساعت بازی یا دستگاه ۲۴ ثانیه نشان داده می‌شود.

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

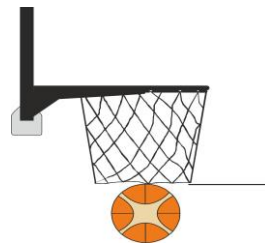
۱۶-۱۲ مثال: A1 در پایان کوارتر توپ را در سبد دانک می‌کند. زمانیکه ساعت بازی ۰:۰ را نشان می‌دهد توپ هنوز در تماس دست (دستان) A1 می‌باشد.

تفسیر: گل قبول نمی‌باشد. زمانیکه بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا درآمده بود، توپ در تماس با دست (دستان) A1 بوده است.

۱۶-۱۳ توضیح: گل زمانی به ثمر می‌رسد 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 می‌دهد. همانطور که در شکل نشان داده می‌شود ساعت بازی به محض اینکه توپ از سبد عبور کرد، باید متوقف شود.



توقف ساعت بازی شکل ۲: زمانیکه گل به ثمر می‌رسد.

۱۶-۱۴ مثال: در شروع کوارتر دوم، در حالیکه تیم A از حلقه خود دفاع می‌کند، B1 اشتباهی به سمت سبد خود دریبل کرده و توپ را وارد سبد می‌کند.

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

۱۶-۱۵ مثال: A1 اقدام به شوت می‌کند. در حالیکه توپ درون سبد می‌باشد ولی هنوز کامل از آن عبور نکرده است، B1 توپ را لمس می‌کند.

تفسیر: این تخلف تداخل B1 می‌باشد. 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 A1 داده می شود.

الف) در حالیکه A1 توپ را در اختیار دارد، دست های او از بالای خط اوت عبور می کند. طوریکه توپ در فضای داخل زمین می باشد. B1 بدون هیچگونه برخورد فیزیکی با A1 توپ را از دست او می گیرد و یا توپ را از دستش بیرون می زند.

ب) B1 به منظور توقف پاس A1 به A2 در زمین بازی، دستهایش را بالای خط اوت به سمت A1 حرکت می دهد.

تفسیر: در هر دو مورد، B1 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 B1 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، B1 بدن خود را بالای خط اوت به سمت A1 حرکت می دهد.

تفسیر: B1 باید با یک خطای فنی جریمه شود.

۱۷-۵ مثال: ۵۱ ثانیه از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است. تیم A پرتاب به داخل در اختیار دارد. قبل از اینکه توپ در اختیار بازیکن A1 (پرتاب کننده به داخل) قرار گیرد، داور علامت اخطار برای جلوگیری از تداخل را نشان نمی دهد. سپس B1 قبل از پرتاب توپ به داخل بدنش را روی خط به سمت A1 حرکت می دهد.

تفسیر: به دلیل اینکه داور قبل از واگذاری توپ به A1 اخطار نداده است. بنابراین داور باید در سوت خود بدمد و به B1 اخطار بدهد، این اخطار می بایست به اطلاع مربی تیم B برسد و در زمان باقی مانده شامل کلیه بازیکنان تیم B می شود. پرتاب به داخل باید تکرار شود.

۱۷-۶ 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).

۱۷-۷ مثال: A1 پرتاب کننده به داخل توپ را به A2 که در داخل زمین می باشد، دست به دست می دهد.

تفسیر: A1 مرتکب تخلف در پرتاب به داخل شده است. برای اینکه پرتاب به داخل قانونی باشد، توپ می بایست از دست A1 رها شود. توپ برای پرتاب به داخل از همان نقطه پرتاب اولیه به تیم B واگذار می گردد.

۱۷-۸ 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.

۱۷-۹ مثال: A1 توپ را برای پرتاب به داخل از داور دریافت کرده است، که

الف) توپ را بر روی زمین قرار می دهد و سپس A2 توپ را می گیرد.

ب) توپ را با A2 در بیرون از زمین دست به دست می کند.

تفسیر: در هر دو مورد A2 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.

۱۷-۱۰ مثال: بعد از به ثمر رسیدن گل و یا آخرین پرتاب آزاد موفق توسط تیم A، تایم استراحت به تیم B داده می شود. بعد از تایم استراحت B1 توپ را برای پرتاب به داخل در پشت خط انتهایی از داور دریافت می کند. سپس B1:

الف) توپ را بر روی زمین قرار می دهد و بعد از آن B2، که او هم پشت خط انتهایی می باشد، توپ را می گیرد.

ب) توپ را با B2 در بیرون از زمین دست به دست می کند.

تفسیر: در هر دو مورد بازی قانونی توسط B2 انجام شده است. بعد از به ثمر رسیدن گل یا آخرین پرتاب آزاد موفق، 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.

۱۷-۱۱ توضیح: زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا وقت اضافه نشان می دهد، 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 شود.

بعد از اینکه سرمربی تیم تصمیم خود را اعلام کرد، این تصمیم نهایی است و قابل تغییر نمی باشد. 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.

۱۷-۱۲ مثال: ۳۵ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم، A1 در حال دریبل 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. تایم استراحت به تیم A داده می شود.

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 می باشد. سرداور می بایست تصمیم سرمربی تیم A را به اطلاع سرمربی تیم B برساند.

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

۱۷-۱۳ مثال: ۴۴ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم و در حالیکه ۱۷ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، A1 در حال دریبل 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.

۱۷-۱۴ مثال: ۵۷ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم، ۲ پرتاب آزاد توسط A1 انجام می شود. هنگام انجام پرتاب دوم، A1 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.

۱۷-۱۵ مثال: ۲۶ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم، A1 توپ را به مدت ۶ ثانیه در زمین عقب دریبل کرده است و:

الف (B1 توپ را به بیرون از زمین می‌زند.

ب (B1 سومین خطای تیمی B را در این کوارتر انجام می‌دهد.

تیم A تایم استراحت می‌گیرد.

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.

۱۶-۱۷ مثال: ۱:۲۴ مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم ، A1 توپ را در زمین جلو دریبل می‌کند. B1 توپ را به زمین عقب تیم A می‌زند و یکی از بازیکنان تیم A دوباره شروع به دریبل می‌کند سپس B2 در زمین عقب تیم A توپ را به بیرون می‌زند:

الف (۶ ثانیه

ب (۱۷ ثانیه

از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. تیم A تایم استراحت می‌گیرد.

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.

۱۷-۱۷ مثال: زمانیکه ساعت بازی ۴۸ ثانیه به پایان کوارتر چهارم را نشان می‌دهد، A1 توپ را در زمین جلو دریبل می‌کند. B1 توپ را به زمین عقب تیم A می‌زند و یکی از بازیکنان تیم A دوباره شروع به دریبل می‌کند سپس B2 سومین خطای تیمی B را در این کوارتر و در زمین عقب تیم A مرتکب می‌شود:

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.

۱۷-۱۸ 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 A1 و B1 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 از محل خط پرتاب به داخل 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.

۱۷-۱۹ 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. A6 و B6 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 از نزدیکترین محل به جاییکه توپ در هنگام نزاع قرارداشت ادامه می یابد. تیم A ، ۱۹ ثانیه از ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

۱۷-۲۰ مثال: ساعت بازی ۱:۱۸ را در کوارتر چهارم نشان می دهد. A1 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 نهایی است و 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.

۱۷-۲۱ 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.

۱۷-۲۲ مثال: در شروع کوارتر دوم A1 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. ساعت بازی ۱۰ دقیقه و دستگاه ۲۴ ثانیه، ۲۴ ثانیه کامل را نشان می دهد. 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.

۱۷-۲۳ مثال: A1 در پرتاب به داخل در شروع کوارتر سوم از امتداد خط مرکزی توپ را به A2 پاس می دهد و سپس توپ بعد از لمس توسط A2 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.

زمانیکه A2 توپ را لمس می کند، پرتاب به داخل تیم A تمام می شود. جهت فلش مالکیت تناوبی باید برای تیم B تغییر کند.

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

الف) توپ توسط A1 به اوت می رود.

ب) A1 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 A1 بر روی B1 اعلام می شود.

تفسیر: قبل از شروع کوارتر دوم، B1 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.

۱۷-۲۸ مثال: A1 در پرتاب 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: A1 در پرتاب 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 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.

۱۷-۳۱ مثال: A1 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 A1 توپ را در اختیار می گیرد.

تفسیر:

الف) A1 مرتکب تخلف اوت شده است. زمانی که توپ از دست A1 بازیکن پرتاب کننده رها می شود و زمین بازی را لمس می کند، A1 نباید قبل از اینکه توپ بازیکنان را لمس کند (یا توسط دیگر بازیکنان داخل زمین لمس شود) توپ را مجدد لمس کند.

ب) اگر A1 در فاصله بین پرتاب توپ و گرفتن دوباره آن بیشتر از یک متر جابجا نشده باشد، حرکتش قانونی است و باید در طی ۵ ثانیه توپ را رها کند.

۱۷-۳۲ 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.

۱۷-۳۳ مثال: A1 توپ را در پرتاب به داخل :

الف) از زمین جلو

ب) از زمین عقب

به A2 پاس می دهد، اما توپ بدون برخورد با هیچ بازیکنی به خارج از زمین بازی می رود.

تفسیر: A1 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

۱۷-۳۴ مثال: A1 توپ را در پرتاب به داخل به A2 پاس می دهد. A2 توپ را دریافت می کند، اما یک پایش خط اوت را لمس می کند.

تفسیر: A2 مرتکب تخلف شده است. بازی باید توسط تیم B با پرتاب به داخل از نزدیکترین جایی که A2 خط اوت را لمس کرده است، ادامه پیدا کند.

۱۷-۳۵ مثال: A1 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 عمل A1 قانونی است. A1 می تواند مطابق آنچه که در موقعیت اولیه اش مجاز است، توپ را یا به زمین عقب و یا به زمین جلو پاس دهد.

۱۷-۳۶ 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 زمانی که تخلف تداخل مدافع در طی پرتاب به داخل اعلام شده و پرتاب باید تکرار شود، کاربرد دارد.

۱۷-۳۷ مثال: بعد از آخرین پرتاب آزاد موفق حریف در کوارتر دوم، A1 توپ را برای پرتاب به داخل از خط انتهایی در اختیار دارد. B2 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.

تفسیر: تخلف پرتاب به داخل توسط B2 انجام شده است. پرتاب به داخل بایستی تکرار شود. هر کدام از بازیکنان تیم A که پرتاب به داخل را انجام می دهد، 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.

۱۷-۳۸ مثال: پس از گل موفق حریف، A1 توپ را برای پرتاب به داخل از خط انتهایی زمین عقب در اختیار دارد. پس از اینکه توپ به داخل زمین پرتاب شد، B2 نزدیک به خط انتهایی با پا به توپ ضربه می زند.

تفسیر: تخلف با توسط B2 انجام شده است. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از خط انتهایی، به استثنای پشت تخته، ادامه پیدا کند. با توجه به اینکه تخلف ضربه پا به توپ توسط B2 بعد از پرتاب به داخل انجام شده، پرتاب کننده به داخل تیم A، اجازه ندارد قبل از رها کردن توپ از محل تعیین شده توسط داور در امتداد خط انتهایی حرکت کند.

۱۷-۳۹ مثال: بعد از اقدام به شوت موفق تیم حریف، A1 توپ را برای پرتاب به داخل از پشت خط انتهایی در اختیار دارد. A1 توپ را به A2 که او هم در پشت خط انتهایی است پاس می دهد. B1 دستانش را روی خط حرکت و توپ را در حین پاس لمس می کند و یا B1 توپ را در حین پاس توسط دستانش لمس می کند.

تفسیر: به B1 بدلیل ایجاد تاخیر در بازی باید اخطار داده شود. اخطار B1 باید به مربی تیم B انتقال داده شود و این اخطار برای کلیه بازیکنان تیم B در زمان باقی مانده بازی کاربرد دارد. پرتاب به داخل باید تکرار شود.

۱۷-۴۰ مثال: بعد از اقدام به شوت موفق تیم حریف، A1 توپ را برای پرتاب به داخل از پشت خط انتهایی در اختیار دارد. A2 از پشت خط انتهایی می پرد و زمانی که در هواست توپ را از بازیکن A1 (پرتاب کننده به داخل) می گیرد، سپس:

الف: A2 مجدداً توپ را به A1 که هنوز بیرون خط پشت خط انتهایی ایستاده است، پاس رو به عقب می دهد.

ب: A2 توپ را به A3 که داخل زمین ایستاده پاس می دهد.

ج: A2 پشت خط انتهایی برمی گردد.

د: A2 داخل زمین فرود می آید.

ه: A2 داخل زمین فرود می آید و سپس به A1 که هنوز بیرون زمین ایستاده است پاس رو به عقب می دهد.

تفسیر: الف، ب و ج: بازی قانونی توسط تیم A انجام شده است.

د: تخلف توپ خارج از زمین (اوت) توسط A2 انجام شده است.

ه: تخلف توپ خارج از زمین (اوت) توسط تیم A انجام شده است.

۱۷-۴۱ 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.

۱۷-۴۲ مثال: : دستگاه ۲۴ ثانیه در کوارتر سوم، ۲۱ ثانیه را نشان می دهد. به تیم A یک پرتاب به داخل در زمین عقب داده می شود. A1 توپ را برای پرتاب به داخل در اختیار دارد که B1 دست (دستان) خود را بالای خط اوت قرار می دهد.

تفسیر: این تخلف B1 می باشد. تیم A می بایست پرتاب به داخل را تکرار کند. به تیم A نیز باید ۲۴ ثانیه زمان داده شود.

۱۷-۴۳ مثال: : در کوارتر سوم، به تیم A یک پرتاب به داخل در زمین جلو داده می شود. A1 توپ را برای پرتاب به داخل در اختیار دارد که B1 دست (دستان) خود را بالای خط اوت قرار می دهد.

الف) ۷ ثانیه

ب) ۱۷ ثانیه

از ۲۴ ثانیه باقی مانده است.

تفسیر: این تخلف B1 می باشد. تیم A باید پرتاب به داخل را تکرار کند. تیم A باید:

الف) ۲۴ ثانیه

ب) ۱۷ ثانیه

از ۲۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۱۷-۴۴ 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.

۱۷-۴۵ مثال: در حالیکه A2 در زمین

الف (عقب

ب) جلو

دریبل می زند و A1 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.

۱۷-۴۶ مثال: در حالیکه A2 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.

۱۷-۴۷ مثال: ۱:۴۷ از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، A1 در زمین جلو دربیبل می زند و مرتکب خطای فنی می شود. تیم A درخواست تایم استراحت می کند.

تفسیر: بعد از تایم استراحت ، 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 توپ قرار داشت و خطای فنی اعلام شده بود ، با همان مقدار زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

۱۷-۴۸ توضیح: زمانیکه 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.

۱۷-۴۹ مثال: ۱:۴۵ از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، A1 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.

۱۷-۵۰ مثال: ۱:۴۳ از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، A1 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.

۱۷-۵۱ مثال: ۱:۴۱ از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، A1 در زمین عقب دریبل می کند و B1 توپ را به اوت می زند. تیم A درخواست تایم استراحت می کند. بلافاصله خطای فنی A1 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.

۱۷-۵۲ مثال: ۵۸ ثانیه از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، که در زمین عقب A1

الف) B1 عمداً با پا به توپ ضربه می زند.

ب) B1 بر روی A1 مرتکب خطا می شود. این اولین خطای تیم B در این کوارتر است.

ج) B1 توپ را به اوت می زند.

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

تفسیر: سرمربی تیم A باید تصمیم بگیرد که بازی با پرتاب به داخل از زمین عقب یا زمین جلو ادامه پیدا کند.

در هر همه موارد، اگر پرتاب به داخل از زمین جلو انجام شود، تیم A ۱۴ ثانیه زمان دارد.

الف و ب) اگر پرتاب به داخل در زمین عقب انجام شود، تیم A باید ۲۴ ثانیه زمان داشته باشد.

ج) اگر پرتاب به داخل در زمین عقب انجام شود، تیم A باید ۱۹ ثانیه زمان داشته باشد.

۱۷-۵۳ توضیح: زمانی که توپ وارد سبد می شود و گل یا پرتاب آزاد موفق مورد قبول نمی باشد، بازی بایستی با پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه یابد.

۱۷-۵۴ مثال: A1 در اقدام به شوت مرتکب تخلف تراولینگ شده و توپ وارد سبد می شود.

تفسیر: گل A1 نباید پذیرفته شود. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه می یابد. تیم B، ۲۴ ثانیه زمان دارد.

۱۷-۵۵ مثال: A1 اقدام به شوت می کند، زمانیکه توپ در سیر نزولی می باشد A2 توپ را لمس می کند و توپ وارد سبد می شود.

تفسیر: گل A1 نباید پذیرفته شود. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه می یابد. تیم B ۲۴ ثانیه زمان دارد.

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 A2 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 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.

۱۹/۱۸-۴ 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 زمانی که 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.

۱۹/۱۸-۵ 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.

بعد از اینکه توپ برای اولین پرتاب آزاد از ۲ یا ۳ پرتاب برای یک جریمه، در اختیار پرتاب کننده قرار گرفت تا قبل از اینکه توپ بعد از آخرین پرتاب آزاد نمیرد هیچ تایم استراحت و تعویضی نباید اجرا شود.

زمانیکه بین پرتاب های آزاد، خطای فنی اعلام می شود، یک پرتاب آزاد بدون ریباند باید بلافاصله اجرا شود. قبل و بعد از اجرای این پرتاب آزاد تعویض و تایم استراحتی نباید اجرا شود، مگر اینکه تعویضی برای اجرای پرتاب آزاد جریمه خطای فنی وارد زمین گردد. در این مورد، اگر تیم حریف بخواهد مجاز به انجام یک تعویض می باشد.

۱۹/۱۸-۶ مثال: بازیکن A1، 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، A1 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.

۱۹/۱۸-۷ مثال: A1، 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 A1 در زمان پرتاب، خط پرتاب آزاد را لمس کرده و تخلف اعلام می شود.

(هـ) قبل از اینکه توپ از دست A1 رها شود، B1 وارد منطقه محدوده می شود. تخلف B1 اعلام می شود و توپ A1 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 A1 اقدام و اگر توپ وارد سبد شود، بلافاصله تایم استراحت یا تعویض اجرا خواهد شد.

۱۹/۱۸-۸ مثال: فرصت تعویض تمام شده است که A6 به سمت میز منشی می رود و با صدای بلند درخواست تعویض می کند. وقت نگهدار به اشتباه علامت خود را به صدا درمی آورد. داور در سوت خود می دمد.

تفسیر: توپ مرده و زمان بازی متوقف شده است، به طور معمول این یک فرصت تعویض می باشد. از آنجا که درخواست A6 خیلی دیر انجام شده است، تعویض اجرا نخواهد شد. بازی باید بلافاصله ادامه پیدا کند.

۱۹/۱۸-۹ مثال: تخلف تداخل اتفاق افتاده است. تایم استراحت توسط هر یک از مربیان یا تعویض توسط هر یک از تیم ها درخواست شده است.

تفسیر: تخلف تداخل باعث می شود که ساعت بازی متوقف شود و توپ بمیرد. تایم های استراحت یا تعویض ها باید به تیم ها داده شود.

۱۹/۱۸-۱۰ مثال: A1 اقدام به شوت ۲ امتیازی کرده که B1 بر روی او مرتکب خطا می شود. توپ وارد سبد نمی شود.

بعد از اولین پرتاب از ۲ پرتاب آزاد A1، A2 با خطای فنی جریمه می شود. در این زمان یکی از تیم ها تایم استراحت یا تعویض درخواست می کند.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم B باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. اگر یکی از بازیکنان ذخیره تیم B برای انجام پرتاب آزاد وارد زمین شده باشد، تیم A نیز در صورتیکه بخواهد، مجاز به تعویض یک بازیکن می باشد.

چنانچه یکی از بازیکنان ذخیره تیم B برای اجرای پرتاب آزاد وارد زمین شده باشد یا اینکه تیم A نیز یک تعویض انجام داده باشد، آنها تا زمانی که یک فاز از زمان بازی سپری نشده باشد نمی توانند تعویض شوند. بعد از اجرای پرتاب آزاد توسط بازیکن

تیم B به دلیل خطای فنی A1، A2 باید دومین پرتاب آزادش را انجام دهد و بازی باید به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه یابد. تایم استراحت و یا تعویض برای هر دو تیم باید در فرصت بعدی تایم استراحت و یا تعویض به تیمها داده شود.

۱۹/۱۸-۱۱ مثال: A1 شوت ۲ امتیازی کرده است که B1 بر روی او مرتکب خطا می شود. توپ وارد سبد نمی شود.

بعد از اولین پرتاب از ۲ پرتاب آزاد A1، A2 خطای فنی دریافت می کند. یکی از بازیکنان تیم B باید یک پرتاب آزاد بدون ریباوند انجام دهد. در این زمان یکی از تیمها تایم استراحت یا تعویض درخواست می کند.

تفسیر: A1 باید دومین پرتاب آزاد را انجام دهد و بازی باید به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه یابد. تایم استراحت یا تعویض باید در فرصت بعدی تایم استراحت و یا تعویض به تیمها داده شود.

۱۹/۱۸-۱۲ مثال: A1 شوت ۲ امتیازی کرده است که B1 بر روی او مرتکب خطا می شود. توپ وارد سبد نمی شود. بعد از اولین پرتاب از ۲ پرتاب آزاد A1، A2 مرتکب خطای فنی می شود. این پنجمین خطای A2 می باشد.

در این زمان یکی از تیمها تایم استراحت یا تعویض درخواست می کند.

تفسیر: A2 باید بلافاصله تعویض شود. یکی از بازیکنان تیم B باید یک پرتاب آزاد بدون ریباوند انجام دهد. اگر یکی از بازیکنان ذخیره تیم B برای انجام پرتاب آزاد وارد زمین شده باشد، تیم A نیز در صورتیکه بخواهد، مجاز به تعویض یک بازیکن می باشد. چنانچه یکی از بازیکنان ذخیره تیم B برای اجرای پرتاب آزاد وارد زمین شده باشد یا اینکه تیم A نیز یک تعویض انجام داده باشد، آنها تا زمانی که یک فاز از زمان بازی سپری نشده باشد نمی توانند تعویض شوند. بعد از اجرای پرتاب آزاد توسط بازیکن تیم B به دلیل خطای فنی A1، A2 باید دومین پرتاب آزادش را انجام دهد و بازی باید به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه یابد. تایم استراحت و یا تعویض برای هر دو تیم باید در فرصت بعدی تایم استراحت و یا تعویض به تیمها داده شود.

۱۹/۱۸-۱۳ مثال: بازیکن دریبیل کننده، A1، با خطای فنی جریمه می شود. B6 به منظور اجرای پرتاب آزاد درخواست تعویض می کند.

تفسیر: فرصت تعویض برای هر دو تیم می باشد، بعد از اینکه B6 وارد زمین می شود و یک پرتاب آزاد بدون ریباوند انجام می دهد، تا زمانی که یک فاز از بازی سپری نشده است نمی تواند تعویض شود.

۱۹/۱۸-۱۴ توضیح: اگر به دنبال درخواست تایم استراحت، یکی از تیمها 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.

۱۹/۱۸-۱۵ مثال : سرمربی تیم A در جریان بازی درخواست تایم استراحت می نماید، سپس B1 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 B1 به زمین کامل نشود، تایم استراحت آغاز نخواهد شد.

۱۹/۱۸-۱۶ 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.

۱۹/۱۸-۱۷ 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.

۱۹/۱۸-۱۸ 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.

۱۹/۱۸-۱۹ 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 خطاری، باید یک تایم استراحت به تیم A داده شود.

۱۹/۱۸-۲۰ توضیح: اگر یک تیم تا زمانیکه ساعت بازی ۲ دقیقه در کوارتر چهارم را نشان می‌دهد، 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.

۱۹/۱۸-۲۱ 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.

۱۹/۱۸-۲۲ مثال: 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.

۱۹/۱۸-۲۳ 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.

۱۹/۱۸-۲۴ مثال: سرمربی تیم B درخواست تایم استراحت می کند. A1 مرتکب خطای غیرورزشی بر روی B1 می شود. به دنبال آن A2 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 A2 بدون ریباند انجام دهد. سپس B1 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.

۱۹/۱۸-۲۵ مثال: سرمربی تیم B درخواست تایم استراحت می کند. A1 مرتکب خطای غیرورزشی بر روی B1 می شود. تایم استراحت به تیم B داده می شود. در جریان تایم استراحت A2 خطای فنی می گیرد.

تفسیر: بعد از تایم استراحت یکی از بازیکنان تیم B باید پرتاب آزاد خطای فنی A2 را بدون ریباند انجام دهد. سپس B1 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: اگر توپ با بازیکنی که خارج از زمین بازی قرار دارد برخورد کند یا توسط آن بازیکن لمس شود، توپ به خارج از زمین بازی می‌باشد و آن بازیکن مسئول این تخلف (اوت) می‌باشد.

۲۳-۲ مثال: A1 نزدیک خط کناری توپ را در اختیار دارد که توسط B1 از نزدیک دفاع می‌شود. A1 با بدنش B1 را که یک پایش خارج از زمین بازی است، لمس می‌کند.

تفسیر: این حرکت A1 قانونی است. یک بازیکن زمانی خارج از زمین بازی محسوب می‌شود که بدنش با هر چیزی در خارج از زمین به غیر از دیگر بازیکنان در تماس باشد. بازی باید ادامه پیدا کند.

۲۳-۳ مثال: A1 نزدیک خط کناری توپ را در اختیار دارد که توسط B1 و B2 از نزدیک دفاع می‌شود. A1 با توپ B1 را که یک پایش خارج از زمین بازی است، لمس می‌کند.

تفسیر: این تخلف اوت B1 می‌باشد. توپ زمانی خارج از زمین محسوب می‌شود که بازیکن خارج از زمین را لمس کند. بازی باید با یک پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین نقطه به جایی که توپ به اوت رفته، به استثنای پشت تخته و با همان مقدار زمان باقیمانده از ۲۴ ثانیه ادامه پیدا کند.

۲۳-۴ مثال: A1 نزدیک خط کناری، جلو میز منشی در حال دریل زدن می‌باشد. توپ پس از برخورد به زمین بازی می‌جهد و زانوی B6 را که بر روی صندلی تعویض نشسته است، لمس می‌کند. سپس توپ به سمت A1 به داخل زمین برمی‌گردد.

تفسیر: توپ زمانی که B6 را لمس می‌کند به خارج از زمین رفته است. قبل از اینکه توپ را به اوت برود توسط A1 لمس شده بود، بنابراین توپ توسط A1 به اوت رفته است. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از نزدیکترین نقطه به جایی که توپ به اوت رفته بود، به استثنای پشت تخته، ادامه پیدا کند.

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: A1 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 A1 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، A1 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 A1 می تواند، پاس دهد یا اقدام به شوت کند. ولی نمی تواند دریبل کند.

۲۴-۴ مثال: A1 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 A1 می تواند، پاس دهد یا اقدام به شوت یا دریبل کند.

۲۴-۵ مثال: A1 دریبل می زند و سپس دریبل را متوقف می کند.

الف) A1 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) A1 بدون اینکه پای ثابتش (پیوت) را حرکت دهد، توپ را از یک دست به دست دیگر پرتاب می کند.

تفسیر: از آنجا که A1 پای ثابتش (پیوت) را حرکت نداده است، در هر دو مورد حرکت قانونی می باشد.

۲۴-۶ مثال: A1 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 A1 دریبل خود را ادامه می دهد.

تفسیر: با توجه به اینکه توپ قبل از لمس مجدد آن توسط A1 (در ادامه دریبل)، زمین بازی را لمس کرده، در هر دو مورد حرکت قانونی است.

۲۴-۷ مثال: A1 دریبل خود را تمام می کند و توپ را عمداً به سمت پای B1 پرتاب می کند. A1 توپ را می گیرد و دوباره دریبل می زند.

تفسیر: با توجه به اینکه توپ B1 را لمس کرده و توسط B1 لمس نشده است، A1 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 A1 توپ را در اختیار دارد تعادل خود را از دست می دهد و به زمین می افتد.

تفسیر: افتادن غیر عمدی A1 بر روی زمین قانونی می باشد.

۲۵-۳ مثال: A1 در حالیکه توپ را در اختیار دارد بر روی زمین می افتد و سرعت او باعث می شود که سر بخورد.

تفسیر: حرکت A1 تخلف محسوب نمی شود. اما اگر بعد از آن A1 در حالیکه هنوز توپ را نگه داشته است به منظور دفاع غل بخورد یا بایستد، تخلف تراولینگ اتفاق می افتد.

۲۵-۴ مثال: A1 در حالیکه بر روی زمین دراز کشیده است، کنترل توپ را به دست می آورد. سپس:

(الف) توپ را به A2 پاس می دهد.

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

(ج) در حالیکه توپ را دریبل 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 A1 قانونی می باشد.

در حالت (د) تخلف تراولینگ رخ داده است.

۲۵-۵ توضیح: بازیکن نمی تواند بعد از اینکه دریبلش را تمام می کند یا کنترل توپ را بدست می آورد، دوبار پیاپی با یک پا یا هر دو پا زمین بازی را لمس کند.

۲۵-۶ مثال: A1 توپ را در دستش قرار می دهد و بدین ترتیب دریبلش را تمام می کند. در ادامه حرکت، A1 بر روی پای چپش می پرد و بر روی همان پا و سپس پای راستش فرود می آید و اقدام به شوت می کند.

تفسیر: A1 مرتکب تخلف تراولینگ شده است. بازیکن نمی تواند بعد از اینکه دریبلش را تمام کرد، دوبار پیاپی با یک پا زمین بازی را لمس کند.

ماده ۲۶: ۳ ثانیه

۲۶-۱ 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.

۲۶-۲ مثال: A1 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: A1 مرتکب تخلف ۳ ثانیه شده است.

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: A1 در حالیکه بر روی خط مرکزی ایستاده است (طوری خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد)، توپ را از A2 که در زمین عقب می باشد دریافت می کند. A1 سپس توپ را به A2 که هنوز در زمین عقب می باشد پاس می دهد.

تفسیر: بازی قانونی انجام شده است. هر دو پای A1 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: A1 از زمین عقب خود دریبل می زند و دریبل خود را زمانی که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد، تمام می کند. سپس A1 توپ را به A2 که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد (روی خط مرکزی ایستاده)، پاس می دهد.

تفسیر: بازی قانونی انجام شده است. هر دو پای A1 در زمین جلو نمی باشد و بنابراین می تواند توپ را به A2 که او هم در زمین جلو نیست، پاس دهد. شمارش ۸ ثانیه ادامه خواهد داشت.

۲۸-۶ مثال: A1 در زمین عقب دریبل می زند و یک پایش (ولی نه هر دو پا) در زمین جلو قرار گرفته است. A1 سپس توپ را به A2 که خط مرکزی بین پاهایش قرار دارد پاس می دهد. A2 سپس شروع به دریبل در زمین عقب می کند.

تفسیر: بازی قانونی انجام شده است. هر دو پای A1 در زمین جلو نمی باشد و بنابراین می تواند توپ را به A2 که او هم در زمین جلو قرار نگرفته، پاس دهد. بنابراین A2 نیز می تواند در زمین عقب دریبل کند. شمارش ۸ ثانیه ادامه خواهد داشت.

۲۸-۷ مثال: بازیکن A1 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 در بیل زده می شود. سپس A1 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 در بیل زده می شود.

تفسیر: در تمامی موارد بازیکن در بیل کننده A1 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: A1 ، ۶ ثانیه در زمین عقب در بیل 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، داور باید به پرتاب کننده اطلاع دهد که ۲ ثانیه برای انتقال توپ به زمین جلو باقیمانده است.

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

۲۸-۱۰ مثال: A1 مدت ۴ ثانیه است در زمین عقب در بیل می کند، که B توپ را در زمین عقب تیم A به اوت می زند.

تفسیر: بازی بایستی با پرتاب به داخل در زمین عقب تیم A ادامه پیدا کند..داور باید به پرتاب کننده اطلاع دهد که ۴ ثانیه برای انتقال توپ به زمین جلو باقی است .

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. A1 مدت ۴ ثانیه است در زمین عقب در بیل 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.

ماده ۵۰/۲۹: ۲۴ ثانیه

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 A1 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 B1 و در ادامه توسط A2 لمس می شود و سرانجام بوسیله B2 کنترل می شود.

تفسیر: تخلف ۲۴ ثانیه تیم A رخ داده است، به این دلیل که شوت A1 به حلقه برخورد نکرده و تیم B کنترل سریع و واضح توپ را بدست نیاورده است.

۵۰/۲۹-۳ مثال: شوت A1 به تخته برخورد کرده، اما به حلقه برخورد نمی کند. در ریباوند B1 توپ را لمس می کند، ولی کنترل توپ را بدست نمی آورد، سپس A2 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: A1 در انتهای زمان ۲۴ ثانیه، اقدام به شوت می کند. شوت بطور قانونی توسط B1 بلاک می شود و سپس بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. بعد از صدای بوق، B1 بر روی A1 مرتکب خطا می شود.

تفسیر: تخلف ۲۴ ثانیه تیم A اتفاق افتاده است. خطای B1 بر روی A1 باید نادیده گرفته شود. مگر اینکه این خطا، خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه باشد.

۵۰/۲۹-۵ مثال: توپ در نتیجه شوت توسط A1 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 A2 و B2 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: A1 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، B1 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 مثال: B1 بر روی A1 که اقدام به شوت کرده، مرتکب خطا می شود. بعد از خطا بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. توپ وارد سبد می شود.

تفسیر: گل A1 باید قبول شود. دستگاه ۲۴ ثانیه همزمان با خطا بایستی متوقف گردد و بوق دستگاه ۲۴ ثانیه نادیده گرفته شود. A1 باید ۱ پرتاب آزاد انجام دهد. بازی بعد از آخرین پرتاب آزاد به طور معمولی ادامه می یابد.

۵۰/۲۹-۸ 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.

۵۰/۲۹-۹ مثال: نزدیک به انتهای زمان ۲۴ ثانیه A2 پاس A1 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 B1 کنترل توپ را در مسیری آزاد تا سبد حریف بدست بیاورد، بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید.

تفسیر: اگر B1 کنترل واضح و سریع توپ را به دست بیاورد، بایستی بوق ۲۴ ثانیه نادیده گرفته شود و بازی ادامه پیدا کند.

۵۰/۲۹-۱۰ 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.

۵۰/۲۹-۱۱ 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.

۵۰/۲۹-۱۲ 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 : A1 توپ را در زمین جلو دریبل می کند که B1 توپ را به اوت می زند. 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 : A1 توپ را در زمین جلو دریبل می کند و B1 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 A1

ب (بازیکن B1

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 : A1 توپ را برای شوت رها می کند. زمانی که توپ در هواست و ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، خطای طرفین A2 و B2 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 A1 دریبل می کند و ۵ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، خطای فنی B1 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، A1 توپ را به A2 در زمین جلو پاس می دهد. B1 در زمین عقبی خودش عمداً با پا و یا مشت به توپ ضربه می زند.

تفسیر: در هر دو مورد B1 مرتکب تخلف شده است. بازی با پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A و با:

الف (ب) ۱۶ ثانیه

(ب) ۱۴ ثانیه

از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

۵۰/۲۹-۱۹ مثال: در جریان پرتاب به داخل توسط A1 در زمین جلو و در کوارتر سوم، B1 در زمین عقب خودش دست یا بازوی خود را خارج از خط اوت قرار می دهد و مانع پاس A1 می شود. در حالی که:

الف (ب) ۱۹ ثانیه

(ب) ۱۱ ثانیه

از ۲۴ ثانیه باقی مانده است.

تفسیر: در هر دو حالت B1 مرتکب تخلف شده است. بازی با پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A و با:

الف (ب) ۱۹ ثانیه

(ب) ۱۴ ثانیه

از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

۵۰/۲۹-۲۰ مثال: A1 در زمین جلو دریبل می کند و ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، B2 بر روی A2 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 هردو تیم A و B، تیم A کنترل توپ را در زمین جلو به دست می آورد. A1 به مدت ۲۰ ثانیه دربیبل 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 A1، توپ از حلقه ریباند و توسط A2 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 : A1 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. A2 توپ را ریباند می کند و پس از یک زمان مشخص، A3 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 A1 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) A3 رها شده است. اگر که چنین باشد امتیاز باید پذیرفته شود. اگر نه، تخلف ۲۴ ثانیه اتفاق افتاده و گل A3 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، A1 در زمین جلویی در حالیکه ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، دربیبل می زند، که B1 بر روی او مرتکب خطای غیر ورزشی می شود. بعد از اولین پرتاب آزاد A1 زمان استراحت توسط یکی از سرمربیان تیم A یا B درخواست می شود.

تفسیر: A1 باید دومین پرتاب آزاد خود را بدون ریباند انجام دهد. بعد از اجرای پرتابهای آزاد A1، تایم استراحت داده می شود. پس از پایان تایم استراحت، بازی با پرتاب به داخل در زمین جلو تیم A ادامه می یابد. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان در اختیار داشته باشد.

۵۰/۲۹-۲۷ مثال : ۱۹ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، A1 در زمین جلو دربیست می زند که در همان زمان B1 بر روی A2 مرتکب خطای غیرورزشی می شود.

تفسیر: بعد از اجرای ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند توسط A2، صرف نظر از اینکه وارد سبد شده اند یا خیر، بازی باید توسط تیم A با پرتاب به داخل از محل خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه یابد. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد. همین تفسیر برای خطای دیسکالیفه معتبر می باشد.

۵۰/۲۹-۲۸ توضیح : زمانیکه توپ برای شوت رها شده و سپس خطای بازیکن مدافع در زمین عقب اعلام می شود، اگر بازی با پرتاب به داخل ادامه یابد دستگاه ۲۴ ثانیه باید به ۱۴ ریست شود.

- اگر دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۴ ثانیه یا بیشتر را نمایش می دهد، دستگاه ۲۴ ثانیه ریست (reset) نمی شود و از همان زمانی که متوقف شده ادامه پیدا می کند.
- اگر دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان می دهد، دستگاه ۲۴ ثانیه به ۱۴ ریست (reset) می شود.

۵۰/۲۹-۲۹ مثال : ۱۷ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A1 اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست B2 مرتکب خطا بر روی A2 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 A1 پذیرفته می شود.

در همه موارد، بازی از نزدیکترین محل وقوع خطای B2 با پرتاب به داخل توسط تیم A در زمین جلو ادامه می یابد. تیم A ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۵۰/۲۹-۳۰ مثال : ۱۰ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A1 اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست، B2 بر روی A2 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 A1 پذیرفته می شود.

در هر سه مورد، بازی از نزدیکترین محل وقوع خطای B2 با پرتاب به داخل توسط تیم A ادامه می یابد. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۵۰/۲۹-۳۱ مثال: A1 اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درمی آید و سپس B2 مرتکب خطا بر روی A2 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 A1 پذیرفته می شود.

در همه موارد، تخلف ۲۴ ثانیه رخ نداده است و توپ باید از نزدیکترین محل وقوع خطای B2 برای پرتاب به داخل به تیم A داده شود. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد. (دستگاه ۲۴ ثانیه به ۱۴ ثانیه ریست می شود.)

۵۰/۲۹-۳۲ مثال: ۱۰ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A1 اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست، B2 بر روی A2 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 A1 پذیرفته می شود.

در همه موارد ۲ پرتاب آزاد به A2 داده می شود. بازی می بایست همانند بعد از آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا کند.

۵۰/۲۹-۳۳ مثال: A1 اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درمی آید و سپس B2 بر روی A2 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 A1 پذیرفته می شود.

در هر سه مورد تخلف ۲۴ ثانیه رخ نداده است و ۲ پرتاب آزاد باید به A2 داده می شود. بازی می بایست همانند بعد از آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا کند.

۵۰/۲۹-۳۴ مثال: توپ در نتیجه اقدام به شوت A1 در هواست که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درمی آید. A2 یا B2 با خطای فنی جریمه می شوند. توپ،

الف) وارد سبد می شود.

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

ج) به حلقه برخورد نمی کند.

تفسیر: در همه موارد، یکی از بازیکنان تیم A یا تیم B باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد.

الف) تخلف ۲۴ ثانیه نمی باشد. گل A1 مورد قبول می باشد. بازی باید توسط تیم B با پرتاب به داخل از خط انتهایی ادامه یابد.
ب) تیم A مرتکب تخلف ۲۴ ثانیه نشده است. این یک وضعیت جامپ بال می باشد. بازی باید با پرتاب به داخل و با توجه به مالکیت تناوبی از خط انتهایی (به استثنای پشت تخته) ادامه یابد.

ج) تخلف ۲۴ ثانیه توسط تیم A اتفاق افتاده است. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از خط انتهایی (به استثنای پشت تخته) ادامه یابد.

۵۰/۲۹-۳۵ 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.

۵۰/۲۹-۳۶ مثال: A1 به A2 پاس می دهد و توپ به B2 برخورد کرده و سپس حلقه را لمس می کند. A3 کنترل توپ را بدست می آورد.

تفسیر: به محض اینکه A3 در هر جایی از زمین کنترل توپ را بدست آورد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

۵۰/۲۹-۳۷ مثال: A1 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 A2 کنترل می شود.

در هر دو حالت، به محض اینکه A2 کنترل توپ را در هر جایی از زمین بدست بیاورد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

۵۰/۲۹-۳۸ مثال: A1 شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. B1 توپ را لمس می کند و سپس A2 کنترل توپ را به دست می آورد.

تفسیر: به محض اینکه A2 در هر جایی از زمین کنترل توپ را به دست آورد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد.

۵۰/۲۹-۳۹ مثال: A1 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، تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان در اختیار داشته باشد.

۵۰/۲۹-۴۰ مثال: در ۴ ثانیه مانده از ۲۴ ثانیه، A1 به منظور ریست ۲۴ ثانیه توپ را به سمت حلقه پرتاب می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. B1 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.

۵۰/۲۹-۴۱ مثال: A1 شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. A2 به توپ ضربه می زند و سپس A3 کنترل توپ را به دست می آورد.

تفسیر: به محض اینکه A3 در هر جایی از زمین کنترل توپ را به دست آورد، به تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داده شود.

۵۰/۲۹-۴۲ مثال: A1 شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. B2 در ریباند بر روی A2 مرتکب خطا می شود. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد.

تفسیر: پرتاب به داخل از نزدیکترین محل وقوع خطای B2 به تیم A داده می شود. تیم A، ۱۴ ثانیه زمان در اختیار دارد.

۵۰/۲۹-۴۳ مثال: A اقدام به شوت می کند. توپ وارد سبد می شود. B2 بر روی A2 خطا می کند. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد.

تفسیر: گل A باید پذیرفته می شود، بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A و از نزدیکترین محل به وقوع خطای B2 ادامه می یابد. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۵۰/۲۹-۴۴ مثال: A1 شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. سپس در ریباند توپ مشترک بین A2 و B2 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. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۲۹/۵۰-۴۵ مثال: A اقدام به شوت می کند. دستگاه ۲۴ ثانیه

الف (۸ ثانیه

ب (۱۷ ثانیه

را نشان می دهد. توپ بین حلقه و تخته گیر می کند. فلش مالکیت تناوبی برای تیم A می باشد.

تفسیر: در هر دو مورد، بازی با پرتاب به داخل برای تیم A در زمین جلو و از خط انتهایی، نزدیک به تخته ادامه می یابد. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۲۹/۵۰-۴۶ مثال: A1 در زمین جلو توپ را برای دانک به A2 پاس می دهد. A2 نمی تواند توپ را دریافت کند و توپ به حلقه برخورد می کند. سپس A3 کنترل توپ را بدست می آورد.

تفسیر: به محض اینکه A3 کنترل توپ را در زمین جلو به دست آورد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۱۴ ثانیه را نشان دهد. با توجه به اینکه تیم A در نتیجه پاس A1 کنترل توپ را از دست نداده است، اگر A3 توپ را در زمین عقب لمس کند، تخلف نیمه رخ داده است.

۲۹/۵۰-۴۷ مثال: اقدام به شوت A1 پس از برخورد از حلقه برمی گردد، B2 به هوا پریده، توپ را می گیرد و به زمین برمی گردد. A2 به توپ ضربه می زند و توپ از دست B2 خارج می شود. سپس A3 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.

۲۹/۵۰-۴۸ مثال: ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A1 اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند A2 کنترل توپ را در زمین عقب به دست می آورد. سپس توسط B2 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 از نزدیکترین محل به وقوع خطای B2 ادامه می یابد. تیم A باید ۲۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۲۹/۵۰-۴۹ مثال: ۵ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، A1 پرتاب کننده به داخل، توپ را به سمت سبد تیم B پاس می دهد. توپ حلقه را لمس می کند و سپس توسط A2 یا B2 لمس می شود.

تفسیر: به محض اینکه توپ توسط هر کدام از بازیکنان داخل زمین لمس شود یا توپ بازیکنی را لمس کند، ساعت بازی و دستگاه ۲۴ ثانیه باید شروع به کار کنند.

اگر که تیم A کنترل توپ را در زمین بازی بدست بیاورد، این تیم باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

اگر تیم B کنترل توپ را در زمین بازی بدست بیاورد، این تیم باید ۲۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۵۰-۵۰/۲۹ 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.

۵۰-۵۱/۲۹ مثال: هنگامیکه ساعت بازی کار می کند A1 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.

۵۰-۵۲/۲۹ مثال: در نتیجه پرتاب به داخل توسط تیم B ، A1 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.

۵۰-۵۳/۲۹ 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.

۵۰-۵۴/۲۹ مثال: A1 در زمین عقب خود توپ را به A2 که اونیز در زمین عقب می باشد، پاس می دهد. A2 نمی تواند توپ را بگیرد و توپ از زمین عقب به اوت می رود.

تفسیر: بازی باید با پرتاب به داخل در زمین جلو تیم B و از نزدیکترین جایی که توپ به اوت رفته ادامه یابد . تیم B باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۵۰-۵۵/۲۹ 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.

بعد از اینکه توپ حلقه سبد حریف را لمس کرد و یک تیم توپ زنده را در هر جایی از زمین بازی دوباره کنترل کند و زمان بازی کمتر از ۲۴ ثانیه و بیشتر از ۱۴ ثانیه باشد، آن تیم باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد. اگر زمان بازی کمتر از ۱۴ ثانیه باشد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید خاموش شود.

۵۰-۵۶/۲۹ مثال: زمانی که ۱۲ ثانیه از وقت بازی باقی مانده است به تیم A یک مالکیت جدید داده می شود.

تفسیر: دستگاه ۲۴ ثانیه باید خاموش شود.

۵۰/۲۹-۵۷ مثال: زمانیکه ساعت بازی ۲۳ ثانیه را نشان می دهد، A1 کنترل توپ را در زمین بازی بدست می آورد. ۱۸ ثانیه از زمان بازی باقی مانده که B1 عمداً با پا به توپ ضربه می زند.

تفسیر: بازی باید با پرتاب به داخل برای تیم A در زمین جلو و نزدیک به جایی که B1 به پا به توپ ضربه زده بود ادامه یابد. ساعت بازی ۱۸ ثانیه را نشان میدهد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید خاموش شود.

۵۰/۲۹-۵۸ مثال: زمانیکه ساعت بازی ۲۳ ثانیه را نشان می دهد، A1 کنترل توپ را در زمین بازی بدست می آورد. دستگاه ۲۴ ثانیه خاموش است. ۱۹ ثانیه از زمان بازی باقی مانده که A1 اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند. تیم A زمانیکه ساعت بازی ۱۶ ثانیه را نشان می دهد، دوباره توسط A2 کنترل توپ را در ریباند بدست می آورد.

تفسیر: بازی با ۱۶ ثانیه زمان ادامه می یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه نباید خاموش شود. با توجه به اینکه زمان بازی بیشتر از ۱۴ ثانیه می باشد، تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۵۰/۲۹-۵۹ مثال: ۲۳ ثانیه از زمان بازی باقیمانده است، A1 کنترل توپ را در زمین بازی بدست می آورد. دستگاه ۲۴ ثانیه خاموش می باشد. هنگامی که ۱۵ ثانیه از زمان بازی باقیمانده، A1 اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند و با ضربه B1 در زمین عقب تیم B به اوت می رود. ۱۲ ثانیه از زمان بازی باقیمانده است.

تفسیر: بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A در زمین جلو، نزدیک به جایی که توپ به خارج از زمین رفته بود و با ۱۲ ثانیه زمان باقی مانده ادامه یابد. با توجه به اینکه زمان باقی مانده بازی کمتر از ۲۴ ثانیه می باشد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید همچنان خاموش باشد.

۵۰/۲۹-۶۰ مثال: ۲۲ ثانیه از زمان بازی باقیمانده است، A1 کنترل توپ را در زمین بازی بدست می آورد. دستگاه ۲۴ ثانیه خاموش می باشد. هنگامی که ساعت بازی ۱۸ ثانیه را نشان می دهد، A1 اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه برخورد نمی کند و با ضربه B1 در زمین عقب تیم B به خارج از زمین می رود. ۱۵/۵ ثانیه از ساعت بازی باقیمانده است.

تفسیر: بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A در زمین جلو، نزدیک به جایی که توپ به خارج از زمین رفته بود و با ۱۵،۵ ثانیه زمان باقی مانده، ادامه می یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید همچنان خاموش بماند.

۵۰/۲۹-۶۱ مثال: ۲۲ ثانیه از بازی باقیمانده است، A1 کنترل توپ را در زمین بازی بدست می آورد. دستگاه ۲۴ ثانیه خاموش می باشد. هنگامی که ساعت بازی ۱۵ ثانیه را نشان می دهد، A1 اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه برخورد نمی کند و با ضربه B1 در زمین عقب تیم B به خارج از زمین می رود. ۱۲ ثانیه از زمان بازی باقی مانده است.

تفسیر: بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A در زمین جلو، نزدیک به جایی که توپ به خارج از زمین رفته بود و با ۱۲ ثانیه زمان باقی مانده، ادامه یابد. با توجه به اینکه A1 کنترل توپ را هنگامی بدست آورد که زمان بازی کمتر از ۲۴ ثانیه بود، دستگاه ۲۴ ثانیه همچنان باید خاموش بماند.

۵۰/۲۹-۶۲ توضیح: در انتهای زمان ۲۴ ثانیه یک اقدام به شوت انجام می شود و در حالی که توپ هنوز در هواست ، بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. اگر که توپ با حلقه برخورد نکند ، داوران باید منتظر بمانند تا ببینند که اگر حریف :

- کنترل واضح و سریع توپ را بدست بیاورد، از بوق دستگاه ۲۴ ثانیه صرف نظر کنند.
- کنترل واضح و سریع توپ را بدست نیاورد، تخلف ۲۴ ثانیه را اعلام نمایند.

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 A1 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 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.

۵۰/۲۹-۶۴ 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 A1 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.

۵۰/۲۹-۶۵ 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 A1 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.

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 ، می تواند در هر جای زمین فرود بیاید. او نمی تواند تا قبل از اینکه فرود بیاید توپ را به هم تیمی خود پاس دهد.

۳۰-۲ مثال: A1 که در زمین عقب می باشد، اقدام به پاس ضد حمله برای A2 در زمین جلو می نماید. B1 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 دربیست می کند یا پاس می دهد.

تفسیر: تخلف نیمه تیم B نمی باشد. وقتی B1 در هوا اولین کنترل تیمی تیم B را بدست می آورد، می تواند در هر جایی زمین بازی فرود بیاید. در تمامی موقعیت ها B1 بطور قانونی در زمین عقب تیم خود فرود آمده است.

۳۰-۳ مثال: در جامپ بال شروع بازی بین B1 و A1 توپ به طور قانونی زده می شود سپس A2 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 دربیست می کند یا پاس می دهد.

تفسیر: تخلف نیمه A2 نمی باشد. زمانی که A2 کنترل توپ را در هوا بدست می آورد، اولین کنترل تیمی A برقرار می شود و او می تواند در هر جایی از زمین بازی برود بیاید. در همه موقعیتها A2 به صورت قانونی در زمین عقب تیم خود می باشد.

۳۰-۴ مثال: A1 بازیکن پرتاب کننده به داخل در زمین جلو تیم خود می باشد که اقدام به پاس برای A2 می نماید. A2 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 دربیست می کند یا پاس می دهد.

تفسیر: تیم A مرتکب تخلف نیمه شده است. قبل از اینکه A2 در هوا توپ را بگیرد، بازیکن پرتاب کننده A1 کنترل تیمی توپ را در زمین جلو در اختیار دارد. در همه موارد A2 مرتکب تخلف نیمه (تخلف بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب) شده است.

۳۰-۵ مثال: بازیکن A1 که یک پرتاب به داخل را در زمین عقب خود در اختیار دارد، توپ را به A2 در زمین جلو پاس می دهد. B1 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 B2 در زمین عقب پاس می دهد.

تفسیر: تیم B مرتکب تخلف بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب (تخلف نیمه) شده است. زمانی که B2 از زمین جلویی خود پریده و در حالی که هنوز در هوا می باشد کنترل توپ را بدست می آورد، می تواند در هر جای زمین فرود بیاید. هرچند نمی تواند توپ را به هم تیمی خود در زمین عقب پاس دهد.

۳۰-۶ مثال: در جامپ بال شروع بازی بین B1 و A1 توپ به طور قانونی زده می شود سپس A2 از زمین جلو تیم خود پریده و در حالیکه در هواست توپ را می گیرد و قبل از اینکه در زمین فرود بیاید توپ را به A1 در زمین عقب پاس می دهد.

تفسیر: تیم A مرتکب تخلف بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب (تخلف نیمه) شده است. زمانی که A2 در هوا می باشد، می تواند در زمین عقب خودش فرود بیاید، اما نمی تواند توپ را به هم تیمی خود در زمین عقب پاس دهد.

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. هرچند 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: A1 و A2 هر دو در زمین جلو، نزدیک خط مرکزی ایستاده اند، A1 به A2 پاس زمینی می دهد. در نتیجه پاس، توپ به زمین عقب و سپس به زمین جلو برخورد می کند. بعد از آن توپ A2 را لمس می کند.

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

۳۰-۹ مثال: A1 در حالیکه هر دو پایش در زمین عقب می باشد نزدیک خط مرکزی ایستاده است، به A2 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 A2 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. هرچند، تماس توپ با زمین جلو باعث توقف شمارش ۸ ثانیه در آن لحظه شده است، بنابراین به محض اینکه بازیکن A2 توپ را در زمین عقب خود لمس کند بایستی شمارش ۸ ثانیه جدید شروع شود.

۳۰-۱۰ مثال: A1 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 A2 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. هرچند تماس توپ با داور باعث توقف شمارش ۸ ثانیه در آن لحظه شده است، بنابراین به محض اینکه بازیکن A2 توپ را در زمین عقب لمس کند باید شمارش ۸ ثانیه جدید شروع شود.

۳۰-۱۱ مثال: تیم A کنترل توپ را در زمین جلو در اختیار دارد. توپ تقریباً در یک زمان توسط A1 و B1 لمس می شود و به زمین عقب تیم A برمی گردد، جایی که A2 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.

۳۰-۱۲ مثال: A1 در حال دریبل از زمین عقب به جلو خود می باشد. در حالیکه هر دو پای او در زمین جلو است، توپ هنوز در زمین عقب می باشد. سپس توپ به پای او برخورد می کند و به زمین عقب برمی گردد. A2 شروع به دریبل زدن می کند.

تفسیر: از آنجاییکه A1 هنوز کنترل توپ را در زمین جلو بدست نیاورده، تخلفی صورت نگرفته است.

۳۰-۱۳ مثال: بازیکن A1 در زمین عقب به هم تیمی خود A2 در زمین جلو پاس می دهد. A2 توپ را لمس می کند و توپ به A1 که هنوز در زمین عقب خود می باشد، برمی گردد.

تفسیر: با توجه به اینکه A2 هنوز کنترل توپ را در زمین جلو خود بدست نیاورده، تخلفی انجام نشده است.

۳۰-۱۴ مثال: در نتیجه پرتاب به داخل در زمین جلو، A1 توپ را به A2 پاس می دهد. A2 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: A2 باعث بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب خود (تخلف نیمه) شده است، چرا که A1 پرتاب کننده به داخل از قبل کنترل تیمی را در زمین جلویی تیم A در اختیار داشته است.

۳۰-۱۵ مثال: A1 در حال دریبل در زمین جلو و نزدیک به خط مرکزی می باشد، که B1 به توپ ضربه می زند و به زمین عقب تیم A برمی گردد. A1 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. A1 حتی می تواند به دریبل خود در زمین عقب با یک ۸ ثانیه جدید ادامه دهد.

۳۰-۱۶ مثال: A1 در زمین عقب به هم تیمی خود A2 پاس می دهد. A2 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).

تفسیر: در همه موارد ، تیم A مرتکب تخلف برگشت غیر قانونی توپ (تخلف نیمه) به زمین عقب شده است. A2 زمانیکه در هوا توپ را می گیرد ، 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 A1،

الف) قبل از برخورد توپ با حلقه،

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

B1 دست خود را از زیر وارد سبد کرده و توپ را لمس می نماید.

تفسیر: در همه موارد B1 به دلیل لمس غیر قانونی توپ مرتکب تخلف شده است. بایستی یک امتیاز به A1 واگذار گردد.

الف) یک خطای فنی برای B1 اعلام گردد.

ب) نباید خطای فنی برای B1 اعلام 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 A1 بالای حلقه می باشد و B1 دستش را از زیر وارد سبد کرده و توپ را لمس می نماید.

تفسیر: B1 مرتکب تخلف تداخل شده است. به A1 باید ۲ یا ۳ امتیاز واگذار شود.

۳۱-۵ توضیح: توپ در آخرین پرتاب آزاد ناموفق حلقه را لمس می کند. اگر در ادامه و قبل از ورود توپ به سبد، توپ بطور قانونی توسط هر بازیکنی لمس شود، وضعیت پرتاب آزاد تغییر خواهد کرد و همانند شوت ۲ امتیازی محسوب می شود.

۳۱-۶ مثال: بعد از آخرین یا تنها پرتاب آزاد توسط A1، توپ به حلقه برخورد کرده و سپس به سمت بالای حلقه می رود. B1 سعی می کند که توپ را از حلقه دور کند، اما توپ پس از لمس توسط B1 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.

۳۱-۲ توضیح: بعد از اینکه توپ حلقه را لمس کرد

- در نتیجه اقدام به شوت ،
- آخرین پرتاب آزاد ناموفق ،
- بوق ساعت بازی برای پایان کوارتیر یا وقت اضافه به صدا درآید

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 پرتاب آزاد A1 توپ به حلقه برخورد کرده و به بالا می رود، B2 در ریباند بر روی A2 مرتکب خطا می شود (سومین خطای تیم B). در حالیکه توپ هنوز شانس ورود به سبد را دارد توسط :

الف) A3

ب) B3 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 A1 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 A1 به حلقه برخورد کرده و به بالا می رود، B2 در ریباند بر روی A2 مرتکب خطا می شود (پنجمین خطای تیم B). در حالیکه توپ هنوز شانس ورود به سبد را دارد توسط :

الف) A3

ب) B3 لمس می شود.

تفسیر: این تخلف تداخل می باشد.

الف) هیچ امتیازی نباید داده شود. به A2 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 A1 داده شود. به A2 باید ۲ پرتاب آزاد داده شود و بازی می بایست همانند بعد از آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا کند.

۳۱-۱۰ مثال: بعد از آخرین پرتاب آزاد A1 ، توپ از حلقه ریباند می‌شود. در طول ریباند ، A2 بر روی B2 خطا می‌کند. این پنجمین خطای تیم A در این کوارتر است. توپ شانس ورود به حلقه را دارد که لمس می‌شود توسط

الف) A3

ب) B3

تفسیر: در هر دو حالت تخلف تداخل (Interference) توسط A3 و B3 اتفاق افتاده است .

الف) هیچ امتیازی نباید واگذار شود.

ب) به A1 باید ۱ امتیاز واگذار شود.

در هر دو حالت در نتیجه خطای A2، به B2 باید پرتاب آزاد واگذار شود و بازی به طور معمول بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می‌یابد.

۳۱-۱۱ مثال: بعد از آخرین پرتاب آزاد A1 ، توپ به حلقه برخورد می‌کند. یک خطای طرفین بین A2 و B2 در ریباند اتفاق می‌افتد. توپ هنوز شانس ورود به سبد را دارد و توسط:

الف) A3 لمس می‌شود.

ب) B3 لمس می‌شود.

تفسیر: این تخلف تداخل توسط A3 و B3 می‌باشد. خطا باید در برگه امتیازات وارد شود.

الف) امتیازی نباید داده شود. بازی باید با پرتاب به داخل و با مالکیت تناوبی از خط انتهایی، نزدیک به جایی که خطای طرفین انجام شده بود (به استثنای پشت تخته) ادامه پیدا کند.

ب) یک امتیاز باید به A1 داده شود. جرایم خطای طرفین با یکدیگر لغو می‌شوند. بازی باید توسط تیم B با پرتاب به داخل از هر جایی پشت خط انتهایی ادامه یابد.

۳۱-۱۲ مثال: A1 اقدام به شوت می‌کند توپ به حلقه برخورد کرده و به بالا می‌رود. در حالیکه شانس ورود به سبد را دارد ، بوق پایان کوارتر سوم به صدا در می‌آید. توسط :

الف) A2 لمس شده، وارد سبد می‌شود.

ب) B لمس شده، وارد سبد می‌شود.

ج) A2 لمس شده، وارد سبد نمی‌شود.

د) B2 لمس شده، وارد سبد نمی‌شود.

تفسیر: در همه موارد ، تخلف تداخل انجام شده است. بعد از اینکه بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا درآید، بعد از اینکه توپ حلقه را لمس کرد و هنوز شانس ورود به سبد را دارد هیچ بازیکنی نباید توپ را لمس کند.

الف) هیچ امتیازی نباید به A2 داده شود.

ب) ۲ یا ۳ امتیاز باید به A1 داده شود.

ج) کوارتر تمام شده است.

د) ۲ یا ۳ امتیاز باید به A1 داده شود.

در همه موارد کوارتر سوم تمام شده است. بازی باید با پرتاب به داخل از امتداد خط مرکزی و با توجه به مالکیت تناوبی ادامه یابد.

۳۱-۱۳ 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.

۳۱-۱۴ مثال: A1 اقدام به شوت ۲ امتیازی می کند. توپ در قوس صعودی توسط A2 یا B2 لمس می شود، سپس در قوس نزولی توسط:

الف) A3

ب) B3 لمس می شود.

تفسیر: تماس A2 یا B2 با توپ در قوس صعودی قانونی می باشد و وضعیت شوت را تغییر نمی دهد. با این حال تماس A3 یا B3 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 امتیاز به A1 واگذار می شود.

۳۱-۱۵ مثال: A1 اقدام به شوت می کند. توپ در نقطه اوج خود ، بالای سطح حلقه توسط A2 یا B2 لمس می شود.

تفسیر: لمس توپ توسط A2 یا B2 قانونی است. پس از اینکه توپ به نقطه اوج خود رسید و سیر نزولی خود را آغاز کرد، چنانچه توسط بازیکنان لمس شود، تنها در این حالت تخلف انجام شده است.

۳۱-۱۶ 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.

۳۱-۱۷ مثال: A1 در انتهای 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، B1 باعث لرزش حلقه یا تخته می شود بطوریکه به قضاوت داور مانع ورود توپ به سبد می شود.

تفسیر: تخلف تداخل B1 می باشد. 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 A1 واگذار شود.

۳۱-۱۸ مثال: A1 در انتهای 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، A2 باعث لرزش حلقه یا تخته می شود بطوریکه به قضاوت داور توپ وارد سبد شده است.

تفسیر: تخلف تداخل A2 می باشد. حتی بعد از به صدا در آمدن بوق پایان زمان بازی، توپ زنده خواهد ماند و بنابراین تخلف تداخل رخ داده است. نباید امتیازی به A1 واگذار شود.

۳۱-۱۹ 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 ۳. توپ در تماس با حلقه

۳۱-۲۰ مثال: بعد از انجام شوت توسط A1 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، B1 حلقه یا تخته را لمس می نماید.

تفسیر: B1 مرتکب تخلف تداخل شده است. تمامی محدودیتهای مربوط به تداخل تا زمانی که احتمال وارد شدن توپ به سبد وجود دارد، اعمال خواهد شد.

۳۱-۲۱ مثال: شوت انجام شده توسط بازیکن A1، در قوس نزولی و کاملاً بالای سطح حلقه می باشد که همزمان توسط A2 و B2 لمس می شود. سپس توپ:

(الف) وارد سبد می شود.

(ب) وارد سبد نمی شود.

تفسیر: تخلف تداخل توسط A2 و B2 انجام شده است. در هردو مورد نباید هیچ امتیازی داده شود. این یک وضعیت جامپ بال می باشد.

۳۱-۲۲ توضیح: اگر بازیکنی به منظور بازی با توپ، سبد یا تور را بگیرد مرتکب تخلف تداخل (Interference) شده است.

۳۱-۲۳ مثال: A1 اقدام به شوت می کند. توپ به سبد برخورد می کند و بر می گردد.

الف) A2 سبد را می گیرد و به توپ به سمت سبد ضربه می زند.

ب) A2 زمانیکه توپ شانس ورود به سبد را دارد، حلقه را می گیرد. توپ وارد سبد می شود.

ج) B2 سبد را می گیرد و با ضربه توپ را از سبد دور می کند.

د) B2 زمانیکه توپ شانس ورود به سبد را دارد، حلقه را می گیرد. توپ وارد سبد نمی شود.

تفسیر: در همه موارد تخلف تداخل (Interference) توسط هر دو بازیکن A2 یا B2 انجام شده است.

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

ج) و د) ۲ یا ۳ امتیاز به A1 داده می شود. بازی با پرتاب به داخل از خط انتهایی توسط تیم B، به طور معمولی بعد از گل ادامه می یابد.

۳۱-۲۴ توضیح: چنانچه بازیکن مدافع توپی را که وارد سبد شده است، لمس کند تخلف تداخل (Interference) صورت گرفته است.



شکل ۴. توپ داخل سبد است.

۳۱-۲۵ مثال: A1 اقدام به شوت ۲ امتیازی می کند. در حالیکه توپ به دور حلقه می چرخد و قسمتی از آن داخل یا پایین تر از سطح حلقه می باشد، B1 توپ را لمس می کند.

تفسیر: تخلف تداخل (Interference) توسط B1 انجام شده است. با توجه به اینکه قسمتی از توپ داخل یا پایین تر از سطح حلقه است، توپ درون سبد می باشد. ۲ امتیاز به A1 داده می شود.

ماده ۳۳: برخورد: اصول کلی

۳۳.۱۰ : منطقه نیم دایره No-charge

۳۳-۳۲ توضیح: صرف نظر از اینکه بازیکنان مدافع یا مهاجم باشند، اصل سیلندر برای همه آنها اجرا می‌شود.

۳۳-۲ مثال: A1 در نتیجه اقدام به شوت ۳ امتیازی در هواست، پای خود را باز می‌کند که موجب برخورد با بازیکن مدافع B1 می‌شود.

تفسیر: این خطای A1 می‌باشد که با حرکت دادن پای خود به خارج از سیلندرش باعث برخورد با بازیکن مدافع B1 می‌شود.

۳۳-۳ 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 شاخص های 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 می باشند.

(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 موقعیت های بازی که در بیرون از نیم دایره No-charge و همچنین فضای بین نیم دایره و خط انتهایی اتفاق می افتد.

(ب) تمامی وضعیت های 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.



شکل ۵: موقعیت بازیکن داخل و خارج از منطقه No-charge

۳۳-۴ مثال: A1 در بیرون از نیم دایره No-charge به هوا پریده و اقدام به شوت جفت می نماید و سپس بر روی B1 که در داخل نیم دایره می باشد، شارژ می کند.

تفسیر: حرکت A1 قانونی می باشد. چرا که قانون نیم دایره No-charge به کار گرفته می شود.

۳۳-۵ مثال: A1 در امتداد خط انتهایی در حال دریبل زدن می باشد. بعد از رسیدن به منطقه پشت تخته بصورت مورب یا به عقب می پرد و بر روی B1 که در وضعیت دفاعی قانونی داخل نیم دایره No-charge می باشد، مرتکب خطای شارژ می شود.

تفسیر: A1 مرتکب خطای شارژ شده است. قانون نیم دایره No-charge کاربرد نخواهد داشت، زیرا A1 از پشت تخته و خطی که بصورت فرضی امتداد دارد، وارد منطقه نیم دایره No-charge شده است.

۳۳-۶ مثال: A1 توپ را شوت می کند و توپ به حلقه برخورد می کند و وضعیت ریباند بوجود می آید. A2 به هوا پریده، توپ را می گیرد و سپس B1 را که در وضعیت دفاعی قانونی داخل نیم دایره No-charge می باشد شارژ می کند.

تفسیر: A2 مرتکب خطای شارژ شده است. قانون نیم دایره No-charge کاربرد ندارد.

۳۳-۷ مثال: A1 به سمت سبد نفوذ می کند و در حالت شوت می باشد. A1 به جای تمام کردن شوت، توپ را به A2 که دقیقاً پشت سر او در حرکت می باشد، پاس می دهد. سپس A1، B1 را که در داخل نیم دایره No-charge می باشد شارژ می کند. در همان زمان A2 با توپ به سمت سبد نفوذ کرده و امتیاز کسب می کند.

تفسیر: A1 مرتکب خطای شارژ شده است. قانون نیم دایره No-charge اعمال نخواهد شد زیرا A1 به صورت غیر قانونی از بدن خود برای باز کردن مسیر A2 به سمت سبد استفاده کرده است.

۳۳-۸ مثال: A1 به سمت سبد نفوذ می کند و در حالت شوت می باشد. A1 هنوز در هواست، به جای تمام کردن شوت، توپ را به A2 که در گوشه زمین ایستاده است، پاس می دهد. سپس A1، B1 را که در داخل نیم دایره No-charge می باشد، شارژ می کند.

تفسیر: حرکت A1 قانونی است. قانون نیم دایره No-charge اعمال خواهد شد.

ماده ۳۵: خطای طرفین

۳۵-توضیح: یک خطا، ممکن است، خطای شخصی، غیر ورزشی، دیسکالیفه یا فنی باشد. به منظور در نظر گرفتن خطا بعنوان خطای طرفین، هر دو خطا باید خطای بازیکنان باشد و در یک طبقه، هر دو خطا باید خطای شخصی باشد یا هر دو ترکیبی از خطای غیرورزشی یا دیسکالیفه باشد. خطای طرفین باید شامل برخورد فیزیکی باشد، بنابراین خطای فنی قسمتی از خطای طرفین نمی‌باشد چرا که این خطاها غیر برخوردی هستند. اگر هر دو خطایی که در یک زمان اتفاق افتاده است، در یک طبقه (خطای شخصی، غیر ورزشی یا دیسکالیفه) قرار نگیرند، این خطای طرفین نمی‌باشد. جرایم آنها با یکدیگر لغو نمی‌شود. همیشه باید در نظر گرفته شود که خطای شخصی نخست اتفاق افتاده و خطای غیرورزشی یا دیسکالیفه پس از آن انجام شده است.

۳۵-۲ مثال: A1 در بیل می‌زند و در همان زمان A2 و B2 با خطای فنی جریمه می‌شوند.

تفسیر: خطای فنی جزئی از خطای طرفین نمی‌باشد. جرایم آن با یکدیگر لغو می‌شوند. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A، از نزدیکترین جایگاه توپ قرار داشت و اولین خطای فنی اعلام شد، ادامه پیدا کند. تیم A باید همان مقدار زمان باقیمانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار داشته باشد.

۳۵-۳ مثال: در بیل کننده A1 و B1 تقریباً در یک زمان بروی هم مرتکب خطا می‌شوند. این دومین خطای تیم A و پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد.

تفسیر: با توجه به اینکه هر دو خطا در یک طبقه بندی (خطای شخصی) قرار می‌گیرند، این خطای طرفین می‌باشد. تعداد خطای تیمی متفاوت در این کوارتر ربطی به ادامه بازی ندارد. بازی باید توسط تیم A با پرتاب به داخل، از نزدیکترین جایی که خطای طرفین رخ داده بود، ادامه یابد. تیم A باید همان مقدار زمان باقیمانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار داشته باشد.

۳۵-۴ مثال: توپ در اقدام به شوت A1، هنوز در دستش می‌باشد که او و B1 تقریباً در یک زمان بر روی یکدیگر مرتکب خطای شخصی می‌شوند.

تفسیر: با توجه به اینکه هر دو خطا در یک طبقه بندی (خطای شخصی) قرار می‌گیرند، این خطای طرفین می‌باشد. اگر اقدام به شوت A1 موفق باشد، گل نباید قبول شود. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه یابد. اگر که شوت A1 موفق نباشد بازی می‌بایست با پرتاب به داخل از نزدیکترین جایگاه خطای طرفین اتفاق افتاده بود، ادامه یابد. تیم A باید همان مقدار زمان باقیمانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار داشته باشد.

۳۵-۵ مثال: توپ در نتیجه اقدام به شوت A1 در هواست که A1 و B1 تقریباً در یک زمان بر روی یکدیگر مرتکب خطای شخصی می‌شوند.

تفسیر: با توجه به اینکه هر دو خطا در یک طبقه بندی (خطای شخصی) قرار می گیرند، این خطای طرفین می باشد. اگر توپ وارد سبد شود، گل A1 قبول می باشد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از پشت خط انتهایی مانند زمانیکه گل به ثمر می رسد، ادامه یابد. اگر توپ وارد سبد نشود، این یک موقعیت جامپ بال می باشد. بازی باید با توجه به مالکیت تناوبی ادامه یابد.

۳۵-۶ 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، A1 و B1 یکدیگر را هل می دهند.

ب) در یک موقعیت ریباند، A1 و B1 یکدیگر را هل می دهند.

ج) A1 در حال دریافت پاس از A2 می باشد که A1 و B1 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.

۳۵-۷ مثال: خطای شخصی B1 به دلیل هل دادن دریبیل کننده، A1 اعلام شده است. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. تقریباً در همان زمان A1 به دلیل ضربه زدن با آرنج به B1 مرتکب خطای غیرورزشی می شود.

تفسیر: این دو خطا در یک طبقه بندی (خطای شخصی و غیرورزشی) نمی باشند. بنابراین خطای طرفین نمی باشد. جرائم دو خطا با یکدیگر لغو نمی شوند. از آنجا که جریمه بیشتری برای اجرا وجود دارد، جریمه پرتاب به داخل برای تیم A باید لغو شود و B1 باید ۲ پرتاب آزاد، بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از محل پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می یابد و به تیم B باید ۱۴ ثانیه زمان داده شود.

۳۵-۸ مثال: خطای شخصی B1 به دلیل هل دادن دریبیل کننده، A1 اعلام شده است. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. تقریباً در همان زمان A1 به دلیل ضربه زدن با آرنج به B1 مرتکب خطای غیرورزشی می شود.

تفسیر: با توجه به اینکه این دو خطا در یک طبقه بندی (خطای شخصی و غیرورزشی) نمی باشند، این خطای طرفین نمی باشد. جرائم دو خطا با یکدیگر لغو نمی شود. خطای شخصی همیشه به عنوان اولین خطا در نظر گرفته می شود. A1 باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. B1 نیز باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند اقدام کند. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از محل پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می یابد. به تیم B باید ۱۴ ثانیه زمان داده شود.

۳۵-۹ مثال: بازیکن دریبیل کننده A1 یک خطای شخصی حمله (شارژ) انجام می دهد، این پنجمین خطای تیم A در این کوارتر است. تقریباً در همان زمان بازیکن B1 با آرنج به A1 ضربه می زند و مرتکب خطای غیرورزشی می شود.

تفسیر: این دو خطا در یک دسته قرار نمی گیرند (شخصی و غیرورزشی) بنابراین خطای طرفین نمی باشد. جرایم با یکدیگر لغو نمی شود. خطای شخصی همیشه به عنوان اولین خطا در نظر گرفته می شود. پرتاب به داخل برای تیم B باید لغو گردد، چرا

که جریمه خطای بعدی باید اجرا شود. A1، ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند در اختیار دارد. توپ برای پرتاب به داخل از زمین جلو با ۱۴ ثانیه به تیم A واگذار خواهد شد.

۳۵-۱۰ مثال: زمانی که A1 و B1 تقریباً در یک زمان بر روی یکدیگر مرتکب خطا می‌شوند، A1 در حال دریبل زدن می‌باشد.

الف) هر دو خطا، غیرورزشی می‌باشد

ب) خطای A1 غیرورزشی و خطای B1 دیسکالیفه می‌باشد.

ج) خطای A1، دیسکالیفه و خطای B1، غیرورزشی است.

تفسیر: در همه موارد با توجه به اینکه هر دو خطا در یک طبقه‌بندی قرار می‌گیرند (غیرورزشی، دیسکالیفه) خطای طرفین اتفاق افتاده است. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A، از نزدیک‌ترین جا به محل وقوع خطای طرفین ادامه یابد. تیم A، زمان باقیمانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

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 A1 به دلیل ایجاد تداخل در پرتاب به داخل و یا هر عمل دیگری اخطار داده شده می‌شود، اگر تکرار گردد، منجر به خطای فنی می‌شود.

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 مثال: زمانی که A1 در حال نفوذ به سمت سبد می‌باشد، بازیکن مدافع B1 از پشت به زمین می‌خورد. بدون اینکه هیچگونه برخوردی بین این دو بازیکن وجود داشته باشد و یا بعد از برخورد کوچک A1، که حرکت نمایشی B1 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: خطای فنی باید برای B1 اعلام شود. مشخص است که این رفتار غیر ورزشی B1 است و باعث اختلال در جریان روان بازی می‌شود.

۳۶-۴ مثال: A1 درپیل می‌زند و با سینه B1 که در موقعیت دفاع قانونی است برخورد می‌کند. خطای مهاجم A1 اعلام می‌شود. B1 با یک حرکت نمایشی خود را به زمین می‌اندازد.

تفسیر: خطای مهاجم A1 به قوت خود باقی می‌ماند. به دلیل اعلام خطای مهاجم توپ مرده است. حرکت نمایشی B1 نباید نادیده گرفته شود چرا که خارج از روح و ذات قانون می‌باشد. یک اخطار باید به B1 به علت حرکت نمایشی غیرضروری داده شود، به سرمربی تیم نیز منتقل می‌شود و همچنین باید برای همه بازیکنان آن تیم در ادامه بازی اجرا شود. بازی بایستی با پرتاب به داخل توسط تیم B از نزدیکترین جا به محل وقوع خطای مهاجم A1 ادامه یابد.

۳۶-۵ 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.

۳۶-۶ مثال: A1 در حال شوت می‌باشد و B1 با فریاد زدن یا کوبیدن شدید پا بر روی زمین بازی باعث به هم زدن تمرکز A1 می‌شود. شوت A1 :

الف) وارد سبد می‌شود

(ب) وارد سبد نمی شود

تفسیر:

الف) گل A1 قبول می باشد. باید به بازیکن B1 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 B1 گرفته شود. بازی باید با پرتاب به داخل از خط انتهایی تیم B ادامه یابد.

ب) یک خطای فنی باید برای B1 اعلام شود. یکی از بازیکنان تیم A باید ۱ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین جایی که توپ هنگام اعلام خطای فنی قرار داشت ادامه می یابد.

۳۶-۷ 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.

۳۶-۸ مثال: هنگامی که ساعت بازی کار می کند، مشخص می شود که تیم A بیش از ۵ بازیکن در زمین دارد. در زمان کشف این موضوع:

الف) تیم B (با ۵ بازیکن) مالک توپ می باشد.

ب) 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.

۳۶-۹ 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.

۳۶-۱۰ 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) A1 مرتکب خطای شارژ می شود.

ب) A1 امتیاز کسب می کند.

ج) B1 بر روی A1 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 A1 ، خطای بازیکن می باشد.

ب) امتیاز کسب شده توسط A1 باید به حساب بیاید.

ج) به A1 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.

۳۶-۱۱ 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.

۳۶-۱۲ مثال: بعد از انجام خطای پنجم، به اطلاع B1 می رسد که دیگر مجاز به شرکت در بازی نمی باشد. بعد از آن B1 دوباره به عنوان بازیکن تعویضی وارد زمین می شود. ورود غیر قانونی B1 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 B1 به بازی، توپ دوباره می میرد.

تفسیر:

الف) بازیکن B1 باید بلافاصله از بازی خارج شود.

ب) بازی باید بلافاصله متوقف شود مگر اینکه تیم A در وضعیت نامناسبی قرار گیرد. B1 باید از بازی خارج شود.

(ج) (د) ، بازی باید بلافاصله متوقف شود. B1 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.

۳۶-۱۳ توضیح: 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 می شود. تا قبل از کشف ورود غیر قانونی او ، تمامی امتیازات کسب شده توسط او معتبر باقی می ماند. همه خطاهای انجام شده بر روی او توسط بازیکنان حریف معتبر است. تمام خطاهای انجام شده توسط آن بازیکن باید به عنوان خطای شخصی بازیکن در نظر گرفته شود.

۳۶-۱۴ مثال: بعد از انجام خطای پنجم به اطلاع A1 رسانده می شود که دیگر مجاز به شرکت در بازی نمی باشد. بعد از آن A1 دوباره به عنوان بازیکن تعویضی وارد زمین می شود. این ورود غیر قانونی A1 کشف می شود بعد از اینکه:

الف) A1 امتیاز کسب می کند.

ب) A1 بر روی B1 مرتکب خطا می شود.

ج) بر روی A1 در حالی که در بیل می کند ، توسط B1 خطا انجام می شود (پنجمین خطای تیم B).

تفسیر:

الف) امتیاز کسب شده توسط A1 باید پذیرفته شود.

ب) خطای A1 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 A1 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.

۳۶-۱۵ 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. تا قبل از کشف ورود غیر قانونی او ، تمامی امتیازات کسب شده توسط او معتبر باقی می ماند. همه خطاهای انجام شده بر روی او توسط بازیکنان حریف معتبر است. تمام خطاهای انجام شده توسط آن بازیکن باید به عنوان خطای شخصی بازیکن در نظر گرفته شود.

۳۶-۱۶ مثال: A1 بر روی B1 خطا می کند. A6 درخواست تعویض با A1 را دارد. توپ در نتیجه خطای A1 می میرد و A6 وارد بازی می شود. داوران کوتاهی کرده و خطای پنجم A1 را به او اطلاع نمی دهند. بعد از آن A1 دوباره به عنوان بازیکن تعویضی وارد بازی می شود. بعد از اینکه ساعت بازی شروع به کار کرد شرکت غیر قانونی A1 مشخص می شود زمانی که:

الف) A1 کسب امتیاز کرده است.

ب) A1 بر روی B1 مرتکب خطا می شود.

ج) B1 بر روی A1 در حالت شوت مرتکب خطا می شود و توپ وارد سبد نمی شود.

تفسیر: هیچگونه جریمه ای برای شرکت غیر قانونی A1 در نظر گرفته نمی شود. بازی باید متوقف شود بدون اینکه تیم B در وضعیت نامناسبی قرار گیرد. A1 باید بلافاصله از زمین خارج شود و یک بازیکن به جای او وارد زمین شود.

الف) امتیاز کسب شده توسط A1 باید پذیرفته شود.

ب) خطای A1 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 A1، ۲ یا ۳ پرتاب آزاد باید واگذار شود.

۳۶-۱۷ مثال: ۹ دقیقه قبل از شروع بازی یک خطای فنی برای بازیکن A1 اعلام می شود. قبل از شروع بازی سرمربی تیم B بازیکن B6 را برای انجام ۱ پرتاب آزاد مشخص می کند ولی B6 جزء ۵ نفر شروع کننده تیم B نمی باشد.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم B 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.

۳۶-۱۸ 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.

۳۶-۱۹ مثال: A1 در حال دریبل است که B1 او را دفاع می کند. A1 با حرکت ناگهانی سر نشان می دهد که بر روی او توسط B1 خطا انجام شده است. سپس در ادامه بازی A1 خود را به زمین پرتاب می کند به این منظور که B1 او را هل داده است.

تفسیر: داور باید علامت گول زدن (fake) را به A1 برای نخستین گول نشان دهد. همچنین A1 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 A1 متوقف نشده باشد.

۳۶-۲۰ مثال: A1 در حال دریبل است که B1 او را دفاع می کند. A1 با حرکت ناگهانی سر نشان می دهد که بر روی او توسط B1 خطا انجام شده است. در ادامه بازی B2 خود را به زمین می اندازد به این منظور که A2 او را هل داده است.

تفسیر: داور باید نخستین علامت گول زدن (fake) را به هر دو بازیکن A1 و B2 نشان دهد. به محض اینکه بازی متوقف شد ، اخطار باید به دو بازیکن A1 و B2 و سرمربی هر دو تیم داده شود.

۳۶-۲۱ مثال: A1 دریبل می زند و با سینه B1 که در موقعیت دفاع قانونی است برخورد می کند. خطای مهاجم A1 اعلام می شود. در همان زمان، B1 با یک بزرگ نمایی تلاش می کند که نشان دهد A1 بر روی او خطا کرده است.

تفسیر: خطای مهاجم A1 به قوت خود باقی می ماند. داوران نمی توانند در یک زمان هم خطای A1 را اعلام کنند و هم به B1 به دلیل گول زدن اخطار دهند. بازی بایستی با پرتاب به داخل توسط تیم B از نزدیکترین جا به محل وقوع خطای مهاجم A1 ادامه یابد.

۳۶-۲۲ مثال: A1 دریبل می زند و با سینه B1 که در موقعیت دفاع قانونی است برخورد می کند. B1 با یک بزرگ نمایی تلاش می کند که نشان دهد A1 بر روی او خطا کرده است.

تفسیر: داوران باید با نشان دادن علامت گول زدن، یک اخطار به B1 بدهند. زمانیکه بازی متوقف شد و توپ مرد، این اخطار به سرمربی تیم نیز منتقل می شود و همچنین باید برای همه بازیکنان آن تیم در ادامه بازی اجرا گردد.

۳۶-۲۳ توضیح: در نتیجه چرخش بیش از حد آرنج ممکن است آسیب های 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.

۳۶-۲۴ مثال: A1 توپ را ریباند می کند و به زمین باز می گردد. A1 بلافاصله از نزدیک توسط B1 دفاع می شود و بدون تماس با B1 آرنج خود را بیش از حد می چرخاند تا B1 را بترساند یا فضای کافی برای چرخش، پاس یا دریبل ایجاد کند.

تفسیر: حرکت A1 با روح قانون مطابقت ندارد. یک خطای فنی می تواند برای A1 اعلام شود.

۳۶-۲۵ توضیح: زمانیکه یک بازیکن ۲ خطای فنی دریافت کند ، باید از زمین بازی اخراج شود.

۳۶-۲۶ مثال: A1 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: A1 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.

۳۶-۲۷ توضیح: بعد از اینکه بازیکنی در نتیجه خطای شخصی، خطای فنی یا غیر ورزشی ۵ خطا شد و بر روی نیمکت نشست، چنانچه در ادامه برای او خطای فنی اعلام شود آن خطا برای سرمربی و بصورت "B1" ثبت می شود.

بازیکن ۵ خطا بازیکن اخراجی نمی باشد و می تواند در نیمکت باقی بماند.

۳۶-۲۸ مثال: B1 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. B1 در حالیکه به سمت نیمکت تیم خود می رود، خطای فنی دریافت می کند.

تفسیر: B1 با پنجمین خطای شخصی از زمین اخراج می شود. خطای فنی او باید در مقابل سرمربی تیم به عنوان "B1" ثبت شود. B1 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.

۳۶-۲۹ مثال: B1 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. B1 در حالیکه به سمت نیمکت تیم خود می رود، خطای فنی دریافت می کند.

تفسیر: B1 با پنجمین خطای شخصی از زمین اخراج می شود. خطای فنی او باید در مقابل سرمربی تیم به عنوان "B1" ثبت شود. B1 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 B1 اعلام شد، ادامه یابد.

۳۶-۳۰ مثال: B1 بر روی دریل کننده A1 خطا می کند. B1 پنجمین خطای شخصی خود را انجام می دهد و این دومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. B1 در حالیکه به سمت نیمکت تیم خود می رود، دیسکالیفه می شود.

تفسیر: B1 دیسکالیفه شده است و باید به رختکن تیمش برود یا اگر بخواهد می تواند سالن مسابقه را ترک کند. 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.

۳۶-۳۱ مثال: B1 بر روی دریل کننده A1 خطا می کند. B1 پنجمین خطای شخصی خود را انجام می دهد و این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. B1 در حالیکه به سمت نیمکت تیم خود می رود، دیسکالیفه می شود.

تفسیر: B1 دیسکالیفه شده است و باید به رختکن تیمش برود یا اگر بخواهد می تواند سالن مسابقه را ترک کند. خطای دیسکالیفه او باید در برگه امتیازات به عنوان D و در مقابل سرمربی تیم B به عنوان "B2" ثبت شود. A1 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.

۳۶-۳۲ توضیح: هنگامیکه بازیکنی یک خطای فنی و یک خطای غیر ورزشی مرتکب می شود، باید دیسکالیفه شود.

۳۶-۳۳ مثال: A1 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 B1 مرتکب می شود دریافت می کند.

تفسیر: A1 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. B1 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.

۳۶-۳۴ مثال: A1 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 A2 در زمین عقب دریبل می زند به دلیل اینکه A1 وانمود می کند (گول زدن داور) بر روی او خطایی انجام شده، مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: A1 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 ریباوند 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 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 غیر ورزشی 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 غیر ورزشی یا ۱ خطای فنی به عنوان بازیکن.
- ۲ خطای فنی به عنوان سرمربی که "B₁" یا "B₂" ثبت شده و ۱ خطای غیر ورزشی 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.

۳۶-۳۶ مثال: A1 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 A2 در حال دریبل زدن می باشد که A1 به عنوان سرمربی و به دلیل رفتار غیر ورزشی خودش یک خطای فنی می گیرد که "C1" ثبت می شود.

تفسیر: A1 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.

۳۶-۳۷ مثال: A1 بازیکن - سرمربی، در کوارتر دوم به عنوان بازیکن مرتکب خطای غیر ورزشی بر روی B1 می شود. در کوارتر سوم A2 در حال دریبل زدن می باشد که A1 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 A2 در حال دریبل زدن می باشد که A1 بازیکن - سرمربی با خطای فنی بازیکن ذخیره A6 که به صورت "B1" ثبت می گردد، جریمه می شود.

تفسیر: A1 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 ریباوند را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای فنی A6 اعلام شد، ادامه یابد. تیم A همان زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

۳۶-۳۸ مثال: A1 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 B1 خطای غیر ورزشی انجام می دهد.

تفسیر: A1 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. B1 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.

۳۶-۳۹ 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 خطاری 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.

۳۶-۴۰ 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 A1، برای پرتاب به داخل می باشد. B1 دستش (دستانش) را بالای خط اوت نگه می دارد و مانع پرتاب به داخل A1 می شود.

تفسیر: با توجه به اینکه داور قبل از اینکه توپ را در اختیار A1 قرار بدهد، اخطار داده بود، B1 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.

۳۶-۴۱ مثال: ۱:۰۶ از زمان بازی در کوارتر چهارم و ۲۱ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. توپ در زمین عقب و در دست A1، برای پرتاب به داخل می باشد. B1 دستش (دستانش) را بالای خط اوت نگه می دارد و مانع پرتاب به داخل A1 می شود.

تفسیر: با توجه به اینکه داور قبل از اینکه توپ را در اختیار A1 قرار بدهد، اخطار داده بود، B1 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.

۳۶-۴۲ 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.

۳۶-۴۳ مثال: ۲۱ ثانیه از ساعت شوت باقیمانده است. زمانی که B1 مرتکب خطای فنی می شود، A1 در زمین عقب در بیل می زند.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم A باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A در زمین عقب و از نزدیکترین جایی که توپ هنگام وقوع خطای فنی، قرار داشت، ادامه یابد. به تیم A باید یک ۸ ثانیه و ۲۴ ثانیه جدید داده شود.

۳۶-۴۴ مثال: ۲۱ ثانیه از شوت باقیمانده است. زمانیکه A2 مرتکب خطای فنی می‌شود، A1 در زمین عقب دربیبل می‌زند.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم B باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی توسط تیم A با پرتاب به داخل زمین عقب و از نزدیک‌ترین جایی که توپ هنگام وقوع خطای فنی قرار داشت ادامه می‌یابد. تیم A فقط ۵ ثانیه برای انتقال توپ در زمین جلو زمان دارد و دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۲۱ ثانیه را نشان دهد.

۳۶-۴۵ مثال: A1 اقدام به شوت ۲ امتیازی می‌کند که B1 بر روی او مرتکب خطا می‌شود. توپ وارد سبد نمی‌شود. قبل از اینکه اولین پرتاب آزاد اجرا شود، A2 مرتکب خطای فنی می‌شود.

تفسیر: بعد از اینکه پرتاب آزاد جریمه خطای فنی A2 توسط یکی از بازیکنان تیم B اجرا شد، A1 باید ۲ پرتاب آزاد خود را انجام دهد. بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می‌یابد.

۳۶-۴۶ مثال: A1 اقدام به شوت ۲ امتیازی می‌کند که B بر روی او مرتکب خطا می‌شود. توپ وارد سبد نمی‌شود. بعد از اینکه A1 اولین پرتاب آزاد را انجام داد، A2 مرتکب خطای فنی می‌شود.

تفسیر: بعد از اینکه پرتاب آزاد جریمه خطای فنی A2 توسط یکی از بازیکنان تیم B اجرا شد، A1 باید دومین پرتاب آزادش را انجام دهد. بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می‌یابد.

۳۶-۴۷ مثال: در زمان تایم استراحت، A1 مرتکب خطای فنی می‌شود.

تفسیر: بعد از پایان تایم استراحت، یکی از بازیکنان تیم B باید یک پرتاب آزاد را بدون ریباند انجام می‌دهد. بازی از جایی که برای تایم استراحت متوقف شده بود ادامه می‌یابد.

۳۶-۴۸ مثال: A1 اقدام به شوت می‌کند، در حالیکه توپ در هواست خطای فنی :

الف) B1

ب) A2 اعلام می‌شود.

تفسیر: بعد از اجرای پرتاب آزاد توسط

الف) یکی از بازیکنان تیم A به دلیل خطای فنی B1

ب) یکی از بازیکنان تیم B به دلیل خطای فنی A2

اگر که شوت A1 وارد سبد شده باشد، گل قبول است و بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از هر جای خط انتهایی ادامه می‌یابد.

اگر که شوت A1 وارد سبد نشده باشد، بازی با استفاده از مالکیت تناوبی ادامه می‌یابد.

۳۶-۴۹ مثال: A1 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 A1 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 A1 وارد سبد نشده باشد ، بازی با استفاده از مالکیت تناوبی ادامه می یابد.

۳۶-۵۰ مثال: A1 در حال اقدام به شوت می باشد و هنوز توپ در دستش است که خطای فنی :

الف) B، یا پزشک تیم B

ب) A2 یا پزشک تیم A اعلام می شود.

تفسیر: بعد از اجرای پرتاب آزاد توسط ،

الف) یکی از بازیکنان تیم A به دلیل خطای فنی B1 یا پزشک تیم B:

اگر که شوت A1 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 A1 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 A2 یا پزشک تیم A:

اگر که شوت A1 وارد سبد شده باشد ، گل قبول نیست و بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه یابد.

اگر که شوت A1 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.

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.

۳۷-۲مثال: ۵۱ ثانیه به پایان زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، A1 زمانیکه B2 باعث بوجود آمدن برخورد با A2 در داخل زمین بازی می شود، توپ را برای پرتاب به داخل در اختیار دارد. خطای B2 بروی A1 اعلام می شود.

تفسیر: مشخص است که B2 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 B2 اعلام شود. A2 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.

۳۷-۳مثال: ۵۳ ثانیه به پایان زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است، A1 زمانیکه A2 باعث بوجود آمدن برخورد با B2 در داخل زمین بازی می شود، توپ را برای پرتاب به داخل در اختیار دارد. خطای A2 اعلام می شود.

تفسیر: A2 با انجام این خطا هیچ امتیازی بدست نمی آورد. یک خطای شخصی برای A2 باید اعلام شود. مگر اینکه برخورد شدید رخ داده باشد، که در این صورت خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه اعلام می گردد. توپ برای پرتاب به داخل از نزدیکترین محل به وقوع خطا به تیم B واگذار می شود.

۳۷-۴توضیح: 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.

۳۷-۵مثال: ۱:۰۴ 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 A1 برای پرتاب به داخل رها شد، B2 در داخل زمین بازی باعث بوجود آمدن برخورد با A2 که در حال دریافت توپ می باشد می شود و خطای B2 اعلام می شود. این دوم خطای تیم B در این کوارتر می باشد.

تفسیر: یک خطای شخصی باید بلافاصله برای B2 اعلام شود مگر اینکه به قضاوت داوران تلاش برای بازی با توپ نباشد و شدت برخورد B2 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.

۳۷-۶مثال: 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 A1 برای پرتاب به داخل رها شد، A2 در داخل زمین بازی باعث بوجود آمدن برخورد با B2 می شود و خطای A2 اعلام می گردد.

تفسیر: A2 با انجام دادن این خطا هیچ امتیازی (سود) به دست نمی آورد. یک خطای شخصی باید بلافاصله برای A2 بر روی B2 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.

۳۷-۷مثال: ۱:۰۰ 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 A1 برای پرتاب به داخل رها شد، B2 در خارج از منطقه ای که پرتاب به داخل انجام می شود باعث بوجود آمدن برخورد با A2 می شود و خطای B2 بر روی A2 اعلام می گردد.

تفسیر: واضح است که B2 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. A2 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.

۳۷-۸توضیح: هر گونه برخورد بازیکن از پشت یا کنار با بازیکن حریف که در حال پیشرفت به سمت سبد حریف می باشد و هیچ بازیکن حریف 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.

۳۷-۹مثال: A1 در ضد حمله در حال دریبل زدن می باشد و هیچ بازیکن مدافعی بین او و حلقه حریف نمی باشد. B1 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.

۳۷-۱۰مثال: A1 در ضد حمله توپ را در اختیار دارد و قبل از اینکه اقدام به شوت کند، B1 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.

۳۷-۱۱مثال: A1 در پایان ضد حمله اقدام به شوت می کند که B1 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 مثال: A1 در زمین جلو دربیبل می زند که B1 با ضربه توپ را از دست A1 خارج کرده و توپ به زمین جلو تیم B می رود. قبل از اینکه B1 کنترل توپ را بدست بیاورد، A1 به منظور توقف ضد حمله از پشت او را هل می دهد. هیچ بازیکن از حریف بین B1 و سبد حریف وجود ندارد.

تفسیر: این خطای غیر ورزشی A1 می باشد.

۳۷-۱۳ توضیح: بعد از اینکه بازیکنی ۵ خطا شد ، جریمه هر خطای فنی ، غیر ورزشی و دیسکالیفه یا رفتار غیر ورزشی بعدی توسط آن بازیکن باید به عنوان "B" برای سرمربی تیم ثبت شود و مطابق قانون جریمه اجرا شود.

۳۷-۱۴ مثال: B1 بر روی دربیبل کننده A1 خطا می کند. این پنجمین خطای B1 و دومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. B1 در حالیکه به سمت نیمکت می رود ، A2 را هل می دهد .

تفسیر: B1 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 A پرتاب آزاد را بدون ریباند کننده انجام می دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین جایی که توپ قرار داشت و خطای غیر ورزشی B1 اعلام شد ، ادامه می یابد.

۳۷-۱۵ مثال: A1 بر روی B1 خطا می کند. این پنجمین خطای A1 و سومین خطای تیم A در این کوارتر می باشد. در حالیکه به سمت نیمکت می رود به داور ناسزا می گوید و خطای فنی او اعلام می شود.

تفسیر: A1 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 بدون ریباند کننده انجام می دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از نزدیکترین جایی که توپ قرار داشت و خطای شخصی A1 اعلام شد ، ادامه می یابد.

۳۷-۱۶ مثال: A1 بر روی B1 خطا می کند. این پنجمین خطای A1 و دومین خطای تیم A در این کوارتر می باشد. در حالیکه به سمت نیمکت می رود، B1 را هل می دهد. B1 نیز A1 را به سمت عقب هل می دهد و خطای غیر ورزشی B1 اعلام می شود.

تفسیر: A1 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 B1 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 A1 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

۳۸-۱ توضیح: هر فرد اخراج شده ای که دیگر اجازه نشستن بر روی نیمکت تیمش را ندارد، در ادامه نمی توان او را به دلیل رفتار غیر ورزشی جریمه کرد.

۳۸-۲ مثال: A1 به دلیل رفتار غیر ورزشی زشت دیسکالیفه شده است. او در حالیکه زمین را ترک می کند، به داور ناسزا می گوید.

تفسیر: A1 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.

۳۸-۳ توضیح: زمانیکه بازیکنی به دلیل رفتار غیر ورزشی زشت (بدون برخورد فیزیکی) دیسکالیفه می شود، جریمه آن همانند خطای دیسکالیفه با برخورد فیزیکی می باشد.

۳۸-۴ مثال: تخلف رانینگ A1 اعلام شده است. به داور ناسزا می گوید و A1 دیسکالیفه می شود.

تفسیر: A1 بازیکن اخراج شده است. خطای دیسکالیفه او برای خودش و به عنوان "D2" 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.

۳۸-۵ توضیح: زمانیکه یک سرمربی دیسکالیفه می شود به عنوان "D2" ثبت می شود.

زمانیکه یکی از افرادی که اجازه نشستن بر روی نیمکت تیمش را دارد، دیسکالیفه می شود، به سرمربی یک خطای فنی داده می شود، به عنوان "B2" برای او ثبت می شود. جریمه آن همانند سایر دیسکالیفه ها خواهد بود.

۳۸-۶ مثال: A1 پنجمین خطای شخصی اش را مرتکب شده است. این دومین خطای تیم A در این کوارتر می باشد. A1 در حالیکه به سمت نیمکت تیمش می رود به داور ناسزا می گوید و دیسکالیفه می شود.

تفسیر: A1 با توجه به پنجمین خطای شخصی، اخراج شده است. A1 به دلیل ناسزا گفتن به داور، یک بازیکن ۵ خطایی دیسکالیفه شده می باشد. خطای دیسکالیفه A1 باید در برگه امتیازات به عنوان "D" برای خودش و برای سرمربی تیم A به عنوان "B2" 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. تیم B، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۳۸-۷ مثال: A1 پنجمین خطای شخصی خودش را انجام می دهد. این دومین خطای تیمی تیم A در این کوارتر است. A1 با مشت به صورت B2 می زند A1 دیسکالیفه می شود. (A1 مرتکب خطای دیسکالیفه می شود)

تفسیر: A1 با انجام پنجمین خطای شخصی اش بازیکن محروم از بازی تلقی می‌شود. A1 به دلیل مشت زدن به صورت B2 دیسکالیفه می‌شود. خطای دیسکالیفه A1 جلوی اسم خودش در برگه منشی به عنوان D و جلوی اسم سرمربی تیم A به عنوان B2 ثبت می‌شود.

B2، ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می‌دهد. توپ برای پرتاب به داخل از زمین جلو با ۱۴ ثانیه به تیم B داده خواهد شد.

۳۸-۸ توضیح: خطای دیسکالیفه یک رفتار غیر ورزشی زشت و ناپسند توسط بازیکن یا هر یک از همراهان تیم می‌باشد. خطای دیسکالیفه در نتیجه رفتار آنها می‌تواند:

(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) برای هر گونه خسارت فیزیکی عمدی به تجهیزات مسابقه باشد.

۳۸-۹ مثال: یک خطای غیر ورزشی رخ می‌دهد:

(الف) A1 در زمین بازی به هم تیمی خود A2 با مشت ضربه می‌زند.

(ب) A1 زمین بازی را ترک می‌کند و به یک تماشاچی با مشت ضربه می‌زند.

(ج) A6 در محوطه نیمکت تیم خود به هم تیمی اش A7 با مشت ضربه ای می‌زند.

(د) A6 به میز منشی ضربه می‌زند و موجب خسارت به دستگاه ۲۴ ثانیه می‌شود.

تفسیر: در مورد (الف) و (ب) A1 باید دیسکالیفه شود و خطای دیسکالیفه برای او و به عنوان "D2" ثبت می‌شود.

در مورد (ج) و (د) A6 ذباید دیسکالیفه شود و خطای دیسکالیفه برای خودش به عنوان "D" و برای سرمربی او به عنوان "B2" در برگه امتیازات ثبت می‌شود.

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 می‌یابد.

۳۸-۱۰ توضیح: چنانچه بازیکنی دیسکالیفه شود و هنگامی که به سمت رختکن تیم می‌رود عملی انجام دهد که خطای غیرورزشی یا دیسکالیفه باشد، این اعمال نباید جریمه شود و فقط باید به مسئولین برگزاری مسابقات گزارش گردد.

۳۸-۱۱ مثال: A1 به دلیل ناسزا گفتن به داور، دیسکالیفه می‌شود. در مسیر رختکن،

(الف) A1 اقدام به هل دادن B1 می‌کند، که این عمل خطای غیرورزشی محسوب می‌گردد.

ب) A1 به B1 مشت می‌زند، که این عمل خطای دیسکالیفه می‌باشد.

تفسیر: بعد از اخراج A1، خطای بعدی A1 نباید اعلام و جریمه آن اعمال گردد. رفتار A1 باید توسط سرداور یا ناظر، اگر حضور داشته باشد، به مسئولین برگزاری مسابقات گزارش شود.
در هر دو مورد، تیم B به دلیل دیسکالیفه شدن A1، ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می‌دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B، از خط پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه یابد. به تیم B باید ۱۴ ثانیه زمان داده شود.

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 نزدیکترین جا به محل قرار گرفتن توپ در هنگام نزاع داده می شود. 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: بازی بایستی با یک پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین جا به محل قرار گرفتن توپ در هنگام نزاع ادامه یابد.

الف) ۴ ثانیه

ب) ۱۹ ثانیه مانده از ۲۴ ثانیه .

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. اگر سرمربی دیسکالیفه شود به عنوان "D2" در برگه امتیازات ثبت می شود. اگر از افرادی که اجازه نشستن بر روی نیمکت تیم را دارند، دیسکالیفه شوند، 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 اضافی، جریمه ۲ پرتاب آزاد به همراه مالکیت توپ برای تیم حریف می باشد .

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: A6 در یک موقعیت نزاع وارد زمین بازی می شود. A6 باید از بازی اخراج گردد.

تفسیر: دیسکالیفه شدن A6 باید در برگه امتیازات به عنوان "D" ثبت شود و بقیه جاهای خالی در قسمت خطاهای شخصی او با "F" پر شود. اگر سرمربی با خطای فنی جریمه شود باید به صورت "B2" ثبت 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: A1 و B1 در داخل زمین با یکدیگر شروع به نزاع می کنند. در این لحظه A6 و B6 وارد زمین می شوند ولی در نزاع شرکت نمی کنند. همچنین A7 وارد زمین می شود و با مشت به صورت B1 ضربه می زند.

تفسیر: A1 و B1 هر دو دیسکالیفه می شوند، در برگه امتیازات به عنوان "Dc" ثبت می گردد. A7 دیسکالیفه و به عنوان "D2" ثبت می شود. در برگه امتیازات تمامی خانه های باقی مانده در قسمت خطاهای شخصی A7 با حرف F باید پر شود. A6 و B6 به دلیل ورود به زمین در طی نزاع دیسکالیفه می شوند و در برگه امتیازات به عنوان "D" ثبت می شود. در برگه امتیازات تمامی خانه های باقی مانده در قسمت خطاهای شخصی A6 و B6 باید حرف F وارد شود. سرمربی تیم A و تیم B هر دو خطای فنی دریافت می کنند که به صورت "Bc" ثبت می شود. هر دو خطای فنی (A6 و B6) یکدیگر را لغو (جرایم یکسان حذف می شود). می کنند. جریمه دیسکالفه شدن A7 که به صورت "D2" ثبت شده، باید اجرا گردد. بازیکن جایگزین B1 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: A1 و B1 در داخل زمین با یکدیگر شروع به نزاع می کنند. در این لحظه A6 و مدیر تیم A وارد زمین بازی می شوند و در نزاع شرکت می کنند.

تفسیر: A1 و B1 هر دو دیسکالیفه می شوند، در برگه امتیازات به عنوان "Dc" ثبت می گردد. جرایم هر دو خطای دیسکالیفه (A1 و B1) یکدیگر را لغو می کنند. (جرایم یکسان حذف می شود). سرمربی تیم A به دلیل ترک منطقه نیمکت توسط A6 و مدیر تیم خطای فنی دریافت می کند، که به صورت "B2" ثبت می شود. A6 دیسکالیفه می شوند، در برگه امتیازات به عنوان "D2" ثبت می گردد. جاهای خالی در محل ثبت خطای بازیکن A6 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 و نباید به منجر به دیسکالیفه شدن سرمربی تیم A 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 A6 و مدیر تیم A نیمکت خود را ترک کرده اند، ۲ پرتاب آزاد به دلیل دیسکالیفه شدن A6 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، به صورت فعال در نزاع شرکت می کند و B1 را محکم هل می دهد.

تفسیر: سرمربی تیم A به دلیل ترک نیمکت و کمک نکردن به داوران برای آرام کردن بازی باید دیسکالیفه شود، در برگه امتیازات به عنوان "D2" ثبت می گردد. علاوه بر این برای مشارکت فعال در نزاع نباید با خطای دیسکالیفه دیگری جریمه شود. و بقیه جاهای 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. 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: A1 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 A1 هنوز در هوا می باشد، B1 بر روی A1 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 B1 را نادیده گرفت.

(الف) زمانی که A1 در حالت شوت بوده ، B1 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 A1 واگذار گردد .

(ب) تخلف ۲۴ ثانیه صورت نگرفته است. ۲ یا ۳ پرتاب آزاد باید به A1 واگذار گردد .

(ج) باید ۲ یا ۳ امتیاز ، به همراه یک پرتاب آزاد به A1 واگذار شود .

در همه موارد ، 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.

۴۲-۳ مثال: A1 اقدام به شوت می نماید و B2 بر روی او مرتکب خطا می شود. بعد از آن و زمانی که A1 هنوز در حالت شوت می باشد، B1 بر روی او مرتکب خطا می شود.

تفسیر: از خطای B1 صرف نظر می شود مگر اینکه خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه باشد.

۴۲-۴ مثال: B1 بر روی A1 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 A1 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: B1 بر روی A1 که در حال شوت می باشد، خطا می کند. شوت A1 وارد سبد می شود. سپس A1 مرتکب خطای فنی می شود.

تفسیر: گل A1 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: B1 بر روی A1 که در حال شوت می باشد، مرتکب خطا می شود. شوت A1 وارد سبد می شود. سپس A1 مرتکب خطای فنی شده و به دنبال آن سرمربی تیم B با خطای فنی جریمه می شود.

تفسیر: گل A1 پذیرفته می شود. جرایم خطاها یکسان می باشد و به ترتیب وقوع با یکدیگر حذف می شوند. جریمه خطای شخصی B1 و خطای فنی A1 باید با یکدیگر حذف شوند. برای خطای فنی سرمربی تیم B، یکی از بازیکنان تیم A باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی از خط انتهایی مانند زمانیکه گل به ثمر می رسد، ادامه می یابد.

۴۲-۷ مثال: خطای غیرورزشی B1 بر روی A1 که در حال شوت است اعلام میگردد. شوت A1 وارد سبد می شود. سپس A1 با خطای فنی جریمه می شود.

تفسیر: گل A1 پذیرفته می شود. جرایم هر دو خطا یکسان نمی باشد و با یکدیگر حذف نمی شوند. یکی از بازیکنان تیم B باید ۱ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. A1 نیز باید ۱ پرتاب آزاد بدون ریباند اقدام کند. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A در زمین جلو و از محل خط پرتاب به داخل ادامه می یابد. تیم A، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۴۲-۸ مثال: B1 بر روی A1 که در حال دریبل در زمین جلو می باشد خطا می کند. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. سپس A۱ توپ را به سمت بدن B1 پرتاب می کند (دست، پا، سینه و...).

تفسیر: خطای شخصی B1 اعلام می شود. A1 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 B1 گرفته شده، ادامه می یابد. اگر دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۴ ثانیه و بیشتر را نشان دهد، تیم A همان مقدار زمان را در اختیار دارد. اگر دستگاه ۲۴ ثانیه کمتر از ۱۴ را نشان دهد به ۱۴ ثانیه ریست می شود.

۴۲-۹ مثال: B1 بر روی A۱ که در حال دریبل می باشد خطا می کند. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. سپس A1 از یک فاصله نزدیک توپ را مستقیم به سمت صورت (سر) B1 پرتاب می کند.

تفسیر: خطای شخصی B1 اعلام می شود. A۱ دیسکالیفه می شود. بازیکن جایگزین A1 باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. 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. تیم B، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۴۲-۱۰ مثال: B1 بر روی A۱ که در حال دریبل می باشد خطا می کند. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. سپس A1 از یک فاصله نزدیک توپ را مستقیم به سمت صورت (سر) B1 پرتاب می کند.

تفسیر: B1 مرتکب خطای شخصی می شود. A1 دیسکالیفه می شود. به دلیل جریمه اضافی دیگری که باید اجرا شود مالکیت تیم A لغو می گردد. 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. تیم B، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۴۲-۱۱ امثال: B1 بر روی A1 که در حال دربیبل می باشد خطا می کند. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر است. سپس A، توپ را به سمت بدن B1 پرتاب می کند (دست، پا، سینه و...).

تفسیر: خطای شخصی B1 اعلام می شود. A1 خطای فنی دریافت می کند. به یکی از بازیکنان تیم B باید ۱ پرتاب آزاد بدون ریباند داده شود، سپس ۲ پرتاب آزاد به A1 داده می شود و بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

۴۲-۱۲ امثال: ۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که B1 در زمین عقب مرتکب خطا بر روی A1 می شود. بعد از آن B2 خطای فنی می کند.

الف) خطای B1 چهارمین خطای تیم B، خطای فنی B2 پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد.

ب) خطای B1 پنجمین خطای تیم B، خطای فنی B2 ششمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد.

ج) A1 در حالت اقدام به شوت بوده است که بر روی او خطا می شود و توپ وارد سبد نمی شود.

د) A1 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 A1 اعلام شده بود، ادامه می یابد. تیم A، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

ب) A1 باید ۲ پرتاب آزاد انجام دهد و بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

ج) A1 باید ۲ یا ۳ پرتاب آزاد انجام دهد و بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

د) گل A1 پذیرفته می شود. A1 باید ۱ پرتاب آزاد انجام دهد و بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

۴۲-۱۳ امثال: ۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که B1 مرتکب خطای غیر ورزشی بر روی A1 می شود. سپس:

الف) A2

ب) B2 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، A1 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 A1 واگذار شده است. بعد از اولین پرتاب:

الف) بازیکن B2 و A2 مرتکب خطای طرفین می شوند.

ب) بازیکن B2 و A2 مرتکب خطای فنی می شوند.

تفسیر: خطاها باید برای A2 و B2 ثبت شوند. بعد از آن A1 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 A1 واگذار شده است. هر ۲ پرتاب آزاد وارد سبد می شود. قبل از اینکه توپ بعد از پرتاب آخر زنده شود:

الف) بازیکن B2 و A2 مرتکب خطای طرفین می شوند.

ب) بازیکن B2 و A2 مرتکب خطای فنی می شوند.

تفسیر: خطاها باید برای A2 و B2 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: B1 بر روی A1 مرتکب خطا می شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. این موقعیت منجر به نزاع می شود. A6 وارد زمین بازی می شود اما در نزاع شرکت نمی کند.

تفسیر: A6 به دلیل ورود به زمین بازی در جریان نزاع باید اخراج شود. سرمربی تیم A با خطای فنی جریمه می شود، که به عنوان "B2" ثبت می شود. A1 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 پرتاب 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، A1 و B1 دیسکالیفه می شوند و یا سرمربی تیم A و B مرتکب خطای فنی می گردند. فلش مالکیت تناوبی:

(الف) به سمت تیم A می باشد.

(ب) به سمت تیم B می باشد.

تفسیر: الف) بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از امتداد خط مرکزی و روبروی میز منشی ادامه پیدا می کند. 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 می چرخد.

(ب) بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از امتداد خط مرکزی و روبروی میز منشی ادامه می یابد. زمانیکه توپ بازیکنان را لمس می کند یا بصورت قانونی توسط بازیکنان لمس شود، جهت فلش مالکیت تناوبی برای تیم A تغییر می کند.

۴۲-۲۱ مثال: بازیکن دربیبل کننده A1 مرتکب :

(الف) خطای شارژ بر روی B1 می شود.

(ب) تخلف دبل مرتکب می شود.

قبل از اینکه برای پرتاب به داخل در اختیار تیم B قرار داده شود، B2 بر روی A2 خطا می کند و این سومین خطای تیم B در این کوارتر است.

تفسیر: هر دو تخطی در زمانیکه ساعت بازی متوقف است و قبل از اینکه توپ برای دومین تخطی زنده شود، اتفاق افتاده است.

با توجه به اینکه قبل از اولین تخلف تیم A مالک توپ بوده، بازی توسط تیم A با پرتاب به داخل از نزدیکترین جایی که

(الف) خطا انجام شده

(ب) تخلف دبل اتفاق افتاده، ادامه می یابد.

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: B1 بر روی A1 مرتکب خطا می شود و این چهارمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. به اشتباه ۲ پرتاب آزاد به A1 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. B2 توپ را دریافت می کند، دریبل کرده و کسب امتیاز می کند.

اشتباه کشف می شود:

(الف) قبل

(ب) بعد

از اینکه توپ برای پرتاب به داخل از خط انتهایی در اختیار بازیکن تیم A قرار می گیرد.

تفسیر: امتیاز B2 پذیرفته می شود.

(الف) اشتباه هنوز قابل تصحیح می باشد. تمام پرتابهای آزاد صرف نظر از اینکه گل شده باشند یا نه، باید مردود اعلام شود و توپ برای پرتاب به داخل از خط انتهایی نزدیک به جایی که بازی برای تصحیح اشتباه قطع شده است، به تیم A واگذار شود.

(ب) اشتباه دیگر قابل تصحیح نمی باشد و بازی ادامه پیدا می کند.

۴۴-۳ مثال: B1 بر روی A1 مرتکب خطا می شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر است. ۲ پرتاب آزاد به A1 داده می شود. بعد از اولین پرتاب آزاد موفق، B2 به اشتباه توپ را می گیرد و از خط انتهایی به B3 پاس می دهد. درحالیکه B3 در زمین جلو و در حال دریبل زدن می باشد و ۱۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، این اشتباه که دومین پرتاب آزاد A1 اجرا نشده است، کشف می شود.

تفسیر: بازی باید بلافاصله متوقف شود. A1 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. چنانچه بازی هنوز ادامه داده نشده است، توپ برای پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد به تیم حریف واگذار می گردد، مگر اینکه جرایم مربوط به خطاهای دیگر برای اجرا وجود داشته باشد. اگر بازی شروع شده باشد، بایستی توپ برای پرتاب به داخل از نزدیکترین نقطه به محل قطع بازی به تیم حریف واگذار شود.

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: B1 بر روی A1 خطا انجام می دهد و این ششمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. به جای بازیکن A1 به بازیکن A2 دو پرتاب آزاد داده می شود. این اشتباه کشف می شود:

(الف) قبل از اینکه توپ در پرتاب اول از دست A2 رها شود.

(ب) بعد از اینکه توپ در پرتاب اول از دست A2 رها می شود.

(ج) بعد از پرتاب آزاد دوم که وارد سبد می شود.

تفسیر: (الف) اشتباه بلافاصله تصحیح می شود و A1 باید ۲ پرتاب آزاد انجام دهد، بدون هیچ جریمه ای برای تیم A.

(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 B1، 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: B1 بر روی بازیکن در حال شوت، A1 خطا می کند. ۲ پرتاب آزاد به A1 داده می شود. به جای A1، A2 هر دو پرتاب آزاد را اقدام می کند. در پرتاب دوم، توپ به حلقه برخورد کرده، A3 توپ را ریباند و ۲ امتیاز کسب می کند. قبل از اینکه تیم B توپ را برای پرتاب به داخل در اختیار بگیرد، این اشتباه تشخیص داده می شود.

تفسیر: هر دو پرتاب آزاد، صرف نظر از اینکه گل شده باشد یا خیر، باید لغو گردد. امتیاز کسب شده توسط A3 مورد قبول می‌باشد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B، از نزدیک‌ترین جایی که به منظور اصلاح اشتباه متوقف شده ادامه یابد. در این مورد از خط انتهای تیم B بازی ادامه می‌یابد.

۴۴-۷ مثال: B1 بر روی A1 که در حالت اقدام به شوت می‌باشد، مرتکب خطا می‌شود، شوت ۲ امتیازی A1 نا موفق است. در ادامه خطای فنی سرمربی تیم B اعلام می‌شود. به جای A1 که باید ۲ پرتاب آزاد به دلیل خطای B1 انجام دهد، A2 هر ۳ پرتاب آزاد را انجام می‌دهد. این اشتباه قبل از اینکه توپ برای سومین پرتاب آزاد از دست A2 رها شود، کشف می‌شود.

تفسیر: پرتاب آزاد انجام شده توسط A2 به دلیل جریمه خطای فنی به صورت قانونی اجرا شده است. ۲ پرتاب آزاد انجام شده توسط A2 که به جای A1 انجام شده است، باید مردود اعلام می‌شود. بنابراین بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از امتداد خط پرتاب آزاد در زمین عقب ادامه پیدا می‌کند.

۴۴-۸ مثال: زمانیکه بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر سوم به صدا در می‌آید، B1 بر روی A1 بازیکن دربیبل کننده مرتکب خطا می‌شود، این ششمین خطای تیم در این کوارتر می‌باشد. داوران تشخیص می‌دهند زمانیکه خطای B1 اتفاق افتاده، ۳/۰ ثانیه از زمان بازی باقیمانده است. ۲ پرتاب آزاد به A1 داده می‌شود. به جای A1، A2 دو پرتاب آزاد را انجام می‌دهد. این اشتباه بعد از اینکه توپ برای اولین پرتاب آزاد از دست A2 رها شود، کشف می‌شود.

تفسیر: ۲ پرتاب آزاد باید لغو شود. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از امتداد خط پرتاب آزاد در زمین عقب و با ۳/۰ ثانیه ادامه یابد.

۴۴-۹ 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.

۴۴-۱۰ امثال: B1 بر روی A1 خطا انجام می‌دهد و این پنجمین خطای تیمی B در این کوارتر می‌باشد. به جای ۲ پرتاب آزاد، به اشتباه پرتاب به داخل به A1 واگذار می‌شود. A2 توپ را در زمین دربیبل می‌کند و B2 توپ را به بیرون می‌زند. سرمربی تیم A درخواست تایم استراحت می‌نماید. در طول تایم استراحت داوران متوجه این اشتباه می‌شوند و یا به یاد می‌آورند که باید ۲ پرتاب آزاد به A1 واگذار می‌شده است.

تفسیر: باید ۲ پرتاب آزاد به A1 واگذار شود و پس از آن بازی مانند آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا کند.

۴۴-۱۱ امثال: ۲ ثانیه از زمان بازی در کوارتر اول باقیمانده است که B1 بر روی A1 خطا می‌کند. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد. به تیم A به جای ۲ پرتاب آزاد اشتباهی پرتاب به داخل داده می‌شود. A3 توپ را به داخل زمین پاس

می‌دهد و کوارتر تمام می‌شود. در زمان اینتروال، داوران متوجه اشتباه می‌شوند که باید ۲ پرتاب آزاد به A1 داده می‌شد. جهت فلش مالکیت تناوبی برای تیم A می‌باشد.

تفسیر: اشتباه هنوز قابل تصحیح است. A1 باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند اقدام کند. کوارتر دوم باید با پرتاب به داخل توسط تیم A، از امتداد خط مرکزی ادامه یابد.

۴۴-۱۲ مثال: B1 بر روی A1 مرتکب خطا می‌شود و این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد. اشتباهی به جای ۲ پرتاب آزاد، پرتاب از اوت به A1 واگذار می‌شود. پس از پرتاب به داخل B2 بر روی A2 که اقدام به شوت ناموفق می‌کند، مرتکب خطا می‌شود و ۲ پرتاب آزاد به A2 واگذار می‌شود. به تیم A تایم استراحت داده می‌شود. در طول تایم استراحت داوران متوجه این اشتباه می‌شوند و یا به یاد می‌آورند که باید ۲ پرتاب آزاد به A1 واگذار می‌شده است.

تفسیر: بدون اینکه بازیکنی در منطقه ریباند باشد، باید ۲ پرتاب آزاد به A1 واگذار شود. سپس A2، ۲ پرتاب آزاد انجام می‌دهد و بعد از آن بازی همانند آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا می‌کند.

۴۴-۱۳ مثال: B1 بر روی A1 خطا انجام می‌دهد و این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر است. اشتباهی به جای ۲ پرتاب آزاد، پرتاب از بیرون به A1 واگذار می‌شود. پس از پرتاب به داخل A2 کسب امتیاز می‌کند. قبل از اینکه توپ زنده شود، داوران متوجه این اشتباه می‌شوند.

تفسیر: این اشتباه نادیده گرفته می‌شود و پس از آن بازی مانند زمانی که گل به ثمر می‌رسد، ادامه پیدا می‌کند.

۴۴-۱۴ مثال: B1 بر روی دریل کننده A1 مرتکب خطا می‌شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر است. در همین لحظه داوران متوجه یک علامت غیرمجاز بر روی لباس A1 می‌شوند. به منظور پوشاندن آن علامت غیرمجاز، A1 از مدیر تیم کمک می‌گیرد و به همین دلیل با A6 تعویض می‌گردد. بازی به اشتباه به جای اجرای ۲ پرتاب آزاد توسط A1 با پرتاب به داخل ادامه می‌یابد. بعد از پرتاب به داخل داوران متوجه اشتباه شده و بازی را متوقف می‌کنند.

تفسیر: اشتباه هنوز قابل تصحیح می‌باشد. A1 با توجه به دریافت کمک از همراهان تیم تعویض شده بود، در این لحظه اگر لباسش اصلاح شده باشد می‌تواند وارد زمین شود و ۲ پرتاب آزاد را انجام دهد و اگر هنوز لباس A1 اصلاح نشده باشد، بازیکن تعویضی A6 باید ۲ پرتاب آزاد را اقدام کند.

در هر دو مورد بازی باید بعد از پرتاب آزاد به طور معمولی ادامه یابد.

۴۴-۱۵ 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 می‌باشد.

۴۴-۱۶ مثال: ۷ ثانیه از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است و نتیجه بازی تیم A ۷۶- تیم B ۷۶ می‌باشد، به تیم A یک پرتاب به داخل در زمین جلو داده شده است. بعد از اینکه توپ یکی از بازیکنان داخل زمین را لمس می‌کند، ساعت بازی با ۳ ثانیه تاخیر شروع به کار می‌کند. با گذشت بیش از ۴ ثانیه، A1 توپ را وارد سبد می‌کند، در این زمان داوران متوجه می‌شوند 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.

ب- برکه امتیازات - خطای دیسکالیفه

ب-۱ مثالها برای خطای دیسکالیفه نفرات مختلف:

به دلیل حضور فعال در نزاع

F	F	D ₂	سرمربی
			کمک مربی اول
جریمه: ۲ پرتاب آزاد + مالکیت توپ			

به دلیل ترک منطقه نیمکت و عدم تلاش برای کمک

به داوران

F	F	D ₂	سرمربی
			کمک مربی اول
جریمه: ۲ پرتاب آزاد + مالکیت توپ			

۱- فقط سرمربی دیسکالیفه می شود.

		B ₂	سرمربی
F	F	D ₂	کمک مربی اول
جریمه: ۴ پرتاب آزاد + مالکیت توپ			

		B ₂	سرمربی
F	F	D	کمک مربی اول
جریمه: ۲ پرتاب آزاد + مالکیت توپ			

۲- فقط کمک مربی اول دیسکالیفه می شود.

F	F	D ₂	سرمربی
F	F	D ₂	کمک مربی اول
جریمه: ۴ پرتاب آزاد + مالکیت توپ			

F	F	D ₂	سرمربی
F	F	D	کمک مربی اول
جریمه: ۲ پرتاب آزاد + مالکیت توپ			

۳- سرمربی و کمک مربی اول هر دو دیسکالیفه می شوند.

		B ₂	سرمربی
			کمک مربی اول

		B ₂	سرمربی
			کمک مربی اول

۴- بازیکن ذخیره دیسکالیفه می شود.

F	F	D ₂	P ₂	P ₂	بازیکن شماره ۷
جریمه: ۴ پرتاب آزاد + مالکیت توپ					

F	F	D	P ₂	P ₂	بازیکن شماره ۷
جریمه: ۲ پرتاب آزاد + مالکیت توپ					

		B ₂	سرمربی
			کمک مربی اول

		B ₂	سرمربی
			کمک مربی اول

۵- دو بازیکن ذخیره و یک بازیکن ۵ خطا دیسکالیفه می شوند.

	F	F	D ₂	P ₂	P ₂	بازیکن شماره ۷
F	D ₂	P	P	T ₁	P ₂	بازیکن شماره ۱۰
D ₂ F	P	P	P	T ₁	P ₃	بازیکن شماره ۱۱
جریمه: ۸ پرتاب آزاد + مالکیت توپ						

	F	F	D	P ₂	P ₂	بازیکن شماره ۷
F	D	P	P	T ₁	P ₂	بازیکن شماره ۱۰
DF	P	P	P	T ₁	P ₃	بازیکن شماره ۱۱
جریمه: ۲ پرتاب آزاد + مالکیت توپ						

	(B2)	B2	سر مربی
			کمک مربی اول
جریمه: ۴ پرتاب آزاد + مالکیت توپ			

	(B)	B2	سر مربی
			کمک مربی اول
جریمه: ۲ پرتاب آزاد + مالکیت توپ			

۶- یکی از همراهان تیم دیسکالیفه می‌شود.

(B2)	(B2)	B2	سر مربی
			کمک مربی اول
جریمه: ۶ پرتاب آزاد + مالکیت توپ			

(B)	(B)	B2	سر مربی
			کمک مربی اول
جریمه: ۲ پرتاب آزاد + مالکیت توپ			

۷- دو نفر از همراهان تیم دیسکالیفه می‌شوند.

ب-۲ مثال‌ها برای خطای فنی سرمربی، به دلیل رفتار غیر ورزشی خودش یا به هر دلیلی که شامل خطای دیسکالیفه همراهان تیم به دلیل ترک منطقه نیمکت در زمان نزاع:

سرمربی دیسکالیفه نمی‌شود.

C ₁	(B)	B2	سرمربی
			کمک مربی اول
جریمه: یک پرتاب آزاد			

۱- دیسکالیفه یک نفر از همراهان تیم به دلیل شرکت در نزاع در کوارتر اول. یک خطای فنی برای سرمربی در کوارتر سوم به دلیل رفتار غیر ورزشی خودش.

سرمربی دیسکالیفه نمی‌شود.

B1	(B)	B2	سرمربی
			کمک مربی اول
جریمه: یک پرتاب آزاد			

۲- دیسکالیفه یک نفر از همراهان تیم به دلیل شرکت در نزاع در کوارتر اول. یک خطای فنی برای سرمربی در کوارتر سوم به هر دلیلی.

GD C₁
سرمربی به علت ۲ خطای فنی خودش دیسکالیفه می‌شود.

C ₁	(B)	B2	سرمربی
			کمک مربی اول
جریمه: یک پرتاب آزاد			

۳- دیسکالیفه یک نفر از همراهان تیم به دلیل شرکت در نزاع در کوارتر اول. یک خطای فنی برای سرمربی در کوارتر سوم به دلیل رفتار غیرورزشی خودش. یک خطای فنی دیگر برای سرمربی در کوارتر چهارم به دلیل رفتار غیر ورزشی خودش.

GD B1
سرمربی به علت دریافت ۳ خطای فنی نیمکت نشینان، دیسکالیفه می‌شود.

B1	(B)	B2	سرمربی
			کمک مربی اول
جریمه: یک پرتاب آزاد			

۴- دیسکالیفه یک نفر از همراهان تیم به دلیل شرکت در نزاع در کوارتر اول. یک خطای فنی برای سرمربی در کوارتر سوم به هر دلیل. یک خطای فنی دیگر برای سرمربی در کوارتر چهارم به دلیلی غیر از رفتار غیر ورزشی خودش.

ج- سیستم بازیینی فوری

۱. اصول کلی

ج-۱.۱ توضیح: چنانچه در انتهای کوارتر یا وقت اضافه از سیستم بازیینی فوری استفاده می‌شود، داوران باید هر دو تیم را در زمین نگه دارند.

ج-۱.۲ مثال: تقریباً همزمان با بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر، اقدام به شوت A1 وارد سبد می‌شود. داوران مطمئن نیستند که آیا شوت در زمان بازی رها شده است و تصمیم می‌گیرند که از سیستم بازیینی فوری استفاده کنند. هر دو تیم به سمت نیمکت‌هایشان می‌روند.

تفسیر: داوران باید هر دو تیم را در زمین نگه دارند. زمان اینتروال بعد از اعلام تصمیم نهایی توسط داور آغاز خواهد شد.

ج-۳.۱ توضیح: قبل از شروع بازی سرداور سیستم بازیینی فوری را تأیید می‌کند و به اطلاع هر دو سرمربی می‌رساند که این سیستم قابلیت استفاده را دارد. فقط سیستم بازیینی فوری که توسط سرداور تأیید شده است، می‌تواند به منظور بازیینی استفاده شود.

ج-۴.۱ مثال: اقدام به شوت A1 زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان به صدا درمی‌آید، وارد سبد می‌شود. سیستم بازیینی فوری که مورد تأیید باشد، در دسترس نیست اما مدیر تیم B عنوان می‌کند که بازی توسط فیلم‌بردار این تیم از زاویه بالا ضبط شده است و فیلم را برای بازیینی به داوران ارائه می‌دهد.

تفسیر: درخواست مدیر تیم B برای استفاده از فیلم برای بازیینی فوری نباید پذیرفته شود.

ج-۵.۱ توضیح: زمانی که داوران به منظور تصمیم‌گیری در مورد اینکه گل ۲ یا ۳ امتیازی بوده، از سیستم بازیینی فوری استفاده می‌کنند، سیستم بازیینی فوری باید در اولین فرصت که ساعت بازی متوقف شده و توپ مرده است، اجرا گردد. هنگامی که در کوارتر چهارم یا هر وقت اضافه‌ای ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را نشان می‌دهد، به محض اینکه توپ وارد سبد شد و ساعت بازی متوقف گردید سیستم بازیینی فوری باید اجرا گردد.

ج-۶.۱ مثال: شوت ۳ امتیازی A1 وارد سبد می‌شود. داوران در مورد اینکه اقدام به شوت در منطقه ۳ امتیازی انجام شده است، مطمئن نیستند.

تفسیر: سیستم بازیینی فوری باید در اولین فرصتی که ساعت بازی متوقف شده و توپ مرده است، اجرا گردد. اولین فرصت زمانی است که بازی توسط داوران به هر دلیلی متوقف می‌شود.

هر چند زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا هر وقت اضافه‌ای نشان می‌دهد، به محض اینکه توپ وارد سبد شد و ساعت بازی متوقف گردید، سیستم بازیینی فوری باید اجرا گردد.

ج-۷.۱ توضیح: درخواست تایم استراحت یا تعویض بعد از اجرای بازیینی فوری و اعلام تصمیم نهایی داور ممکن است، لغو شود.

ج-۸.۱ مثال: شوت A1 وارد سبد می شود. سرمربی تیم B درخواست تایم استراحت می کند. داوران در رابطه با اینکه شوت A1 از منطقه ۳ امتیازی رها شده است مطمئن نیستند و تصمیم به استفاده از سیستم بازیینی فوری می گیرند. در زمان بازیینی، سرمربی تیم B می خواهد که درخواستش را برای تایم استراحت لغو کند.

تفسیر: بعد از اعلام تصمیم نهایی داور، درخواست سرمربی تیم B برای تایم استراحت می تواند لغو شود.

ج-۹.۱ مثال: B1 مرتکب خطای غیرورزشی شده است. داوران مطمئن نیستند که خطای B1 غیرورزشی بوده است. B6 درخواست می کند که جایگزین B1 شود. در زمان بازیینی B6 به نیمکت خود برمی گردد.

تفسیر: بعد از اعلام تصمیم نهایی داور، درخواست B6 برای تعویض می تواند لغو گردد.

۲. در انتهای کوارتر یا هر وقت اضافه

ج-۱۰.۲ مثال: زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا درمی آید، شوت A1 وارد سبد می شود. داوران در مورد اینکه شوت A1 قبل از پایان بازی رها شده است، مطمئن نیستند.

تفسیر: در انتهای کوارتر به منظور تصمیم گیری در مورد اینکه شوت موفق A1 قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر اقدام شده، می توان از سیستم بازیینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازیینی فوری تأیید کند که توپ بعد از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر رها شده است، گل A1 لغو می شود.

اگر سیستم بازیینی فوری تأیید کند که توپ قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر رها شده است، سرداور باید گل A1 را قبول کند.

ج-۲-۲ مثال: زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا درمی آید، شوت ۳ امتیازی A1 وارد سبد می شود. داوران شک دارند که A1 در هنگام شوت خط اوت را لمس کرده است.

تفسیر: در انتهای کوارتر به منظور تصمیم گیری در مورد اینکه شوت موفق A1 قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر اقدام شده، می توان از سیستم بازیینی فوری استفاده کرد. همچنین برای تصمیم گیری در رابطه با تخلف اوت شوت کننده و مقدار زمانی که باید ساعت بازی نشان دهد، می توان از سیستم بازیینی فوری استفاده کرد.

ج-۲-۳ مثال: زمانی که ساعت بازی ۲,۵ ثانیه را نشان می دهد، A1 اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند و B1 آن را ریباند کرده و شروع به دربیل می کند. در این زمان بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا در می آید. داوران شک دارند زمانی که B1 با توپ روی زمین فرود آمده مرتکب تخلف اوت شده است.

تفسیر: در رابطه با تخلف اوت بازیکن غیر شوت کننده نمی توان از سیستم بازیینی فوری استفاده کرد.

ج-۴.۲ مثال: زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا در می آید، شوت ۲ امتیازی A1 وارد سبد می شود. داوران شک می کنند که تیم A مرتکب تخلف ۲۴ ثانیه شده باشد.

تفسیر: در انتهای کوارتر، به منظور تصمیم گیری برای اینکه شوت موفق قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی رها شده است، می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. همچنین به منظور تشخیص اینکه آیا تیم A مرتکب تخلف ۲۴ ثانیه شده است از سیستم بازبینی فوری می توان استفاده کرد.

سیستم بازبینی فوری نشان می دهد که شوت موفق A ۰/۴ ثانیه قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر، رها شده است. همچنین سیستم بازبینی فوری تأیید می کند که توپ هنوز در دستان A1 بوده و دستگاه ۲۴ ثانیه ۰/۲ ثانیه قبل از اینکه شوت A1 وارد سبد شود، به صدا در آمده است.

گل A1 نباید پذیرفته شود، بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از نزدیک ترین جایی که تخلف ۲۴ ثانیه رخ داده بوده، ادامه یابد. تیم B باید ۰/۶ ثانیه زمان داشته باشد. دستگاه ۲۴ ثانیه خاموش می شود.

ج-۵.۲ مثال: زمانی که شوت A1 وارد سبد می شود، بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر دوم به صدا در می آید. داوران در مورد تخلف ۸ ثانیه تیم A مطمئن نمی باشند.

تفسیر: در انتهای کوارتر، برای تصمیم گیری در مورد اینکه شوت موفق A1 ، قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر رها شده است، می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. همچنین برای تصمیم گیری در مورد اینکه تیم A مرتکب تخلف ۸ ثانیه شده ، از سیستم بازبینی فوری استفاده می شود.

سیستم بازبینی فوری تأیید می کند که شوت موفق A1 قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر رها شده است. همچنین سیستم بازبینی فوری تأیید می کند که قبل از شوت موفق A1 ، تیم A مرتکب تخلف ۸ ثانیه شده و ساعت بازی ۰/۸ ثانیه را نشان داده است. گل A1 پذیرفته نمی شود. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از زمین جلو و نزدیک به جایی که تخلف ۸ ثانیه رخ داده است، ادامه یابد. تیم B باید ۰/۸ ثانیه زمان داشته باشد. دستگاه ۲۴ ثانیه خاموش می شود.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید نکند که تیم A مرتکب تخلف ۸ ثانیه شده است. گل A1 باید پذیرفته شود. کوارتر دوم به پایان می رسد. نیمه دوم بازی با پرتاب به داخل تحت مالکیت تناوبی از امتداد خط مرکزی ادامه می یابد.

ج-۶.۲ مثال: تیم B با ۲ امتیاز پیشواز است. زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان وقت اضافه اول به صدا در می آید، B1 بر روی A1 خطا می کند. این پنجمین خطای تیم B می باشد. داوران در مورد اینکه خطای B1 قبل از پایان وقت اضافه اول رخ داده است، مطمئن نیستند.

تفسیر: در انتهای هر وقت اضافه، به منظور تصمیم گرفتن در مورد اینکه خطای B1 قبل از پایان زمان بازی رخ داده می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. اگر این چنین باشد، A1 باید ۲ پرتاب آزاد انجام دهد و ساعت بازی باید مقدار زمان باقیمانده را نشان دهد.

ج-۷.۲ مثال: زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان وقت اضافه دوم به صدا در می آید B1 بر روی A1 که اقدام به شوت ۲ امتیازی ناموفق کرده، مرتکب خطا می شود.

تفسیر: در انتهای وقت اضافه، برای تصمیم گرفتن در مورد اینکه خطای B1 قبل از پایان بازی در وقت اضافه دوم، رخ داده می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که خطا قبل از پایان وقت اضافه دوم رخ داده، A1 می‌بایست ۲ پرتاب آزاد انجام دهد، ساعت بازی باید زمان باقیمانده را نشان دهد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که خطا بعد از پایان وقت اضافه دوم انجام شده، خطای B1 نادیده گرفته می‌شود. به A1 نباید پرتاب آزاد داده شود مگر اینکه خطای B1، غیرورزشی یا دیسکالیفه باشد و نیاز باشد که بازی در وقت اضافه سوم دنبال شود.

۳. ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا هر وقت اضافه نشان می‌دهد.

ج- ۱.۳ مثال: ساعت بازی ۱:۴۱ را در کوارتر چهارم نشان می‌دهد، زمانی که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می‌آید شوت A1 وارد سبد می‌شود. داوران در مورد اینکه در زمان به صدا در آمدن بوق دستگاه ۲۴ ثانیه، توپ هنوز در دست A1 بوده، مطمئن نیستند.

تفسیر: در کوارتر چهارم زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را نشان می‌دهد، برای تصمیم گرفتن در مورد اینکه شوت موفق A1 قبل از به صدا در آمدن بوق دستگاه ۲۴ ثانیه رها شده است، می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند زمانی که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درآمده است، توپ هنوز در دست A1 بوده، تیم A مرتکب تخلف ۲۴ ثانیه شده است. گل A1 نباید پذیرفته شود. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B و نزدیک به جایی که تخلف ۲۴ ثانیه رخ داده است، ادامه یابد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که توپ قبل از به صدا در آمدن بوق دستگاه ۲۴ ثانیه، از دست A1 رها شده است تخلف ۲۴ ثانیه توسط تیم A رخ نداده است. بوق دستگاه ۲۴ ثانیه باید نادیده گرفته شود. گل A1 پذیرفته می‌شود. بازی به طور معمولی بعد از به ثمر رسیدن گل، با پرتاب به داخل توسط تیم B از خط انتهایی ادامه می‌یابد.

ج- ۲.۳ مثال: ساعت بازی ۱:۳۷ را در کوارتر چهارم نشان می‌دهد که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می‌آید. تقریباً در یک زمان، اقدام به شوت A1 در زمین جلو وارد سبد می‌شود و A2 در جایی دیگر از زمین جلو، مرتکب خطا بر روی B2 می‌شود. این سومین خطای تیم A در این کوارتر می‌باشد. داوران در مورد اینکه در زمان به صدا در آمدن بوق دستگاه ۲۴ ثانیه و خطای A2، توپ هنوز در دست A1 بوده، مطمئن نیستند.

تفسیر: زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم نشان می‌دهد، به منظور تصمیم گرفتن در مورد اینکه بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در آمد و خطا در جایی بعد از موقعیت شوت رخ داد، هنوز در دستان شوت کننده بوده، می‌توان از بازبینی فوری استفاده کرد.

سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند که قبل از اینکه بوق ۲۴ ثانیه به صدا درآید، توپ از دست A1 برای شوت رها شده است. علاوه بر این سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند که توپ قبل از اینکه A2 خطا انجام دهد از دست A1 برای شوت رها شده است. گل A1 پذیرفته می‌شود. خطای A2 باید اعلام گردد. تخلف ۲۴ ثانیه توسط تیم A اتفاق نیفتاده است. بوق دستگاه ۲۴

ثانیه نادیده گرفته شود. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B، مانند بعد از هر گل معمولی از خط انتهای ادامه یابد. تیم B زمان باقیمانده از بازی و ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند قبل از اینکه توپ از دستان A1 برای شوت رها شود، خطای B1 اتفاق افتاده است. همچنین سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند که خطای B2 قبل از به صدا در آمدن بوق دستگاه ۲۴ ثانیه انجام شده است. گل A1 نباید پذیرفته شود. تخلف ۲۴ ثانیه تیم A نمی‌باشد. بوق دستگاه ۲۴ ثانیه باید نادیده گرفته شود. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از زمین عقب و نزدیک به جایی که خطای B2 اتفاق افتاده، ادامه یابد. تیم B زمان باقیمانده از بازی و ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند قبل از اینکه توپ از دستان A1 رها شود، بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در آمده است. سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند، قبل از اینکه خطای A2 اتفاق بیفتد، بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در آمده است. تخلف ۲۴ ثانیه تیم A می‌باشد. گل A1 نباید پذیرفته شود. از خطای A2 باید صرف نظر شود، مگر اینکه غیرورزشی یا دیسکالیفه باشد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از زمین عقب به نزدیک‌ترین جایی که تخلف ۲۴ ثانیه رخ داده ادامه یابد. تیم B باید زمان باقیمانده بازی و ۲۴ ثانیه را در اختیار داشته باشد.

ج-۳.۳ مثال: ۱:۳۴ ثانیه از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی است که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می‌آید. تقریباً در یک زمان، شوت A1 در زمین جلو وارد سبد می‌شود و B2 در جایی دیگر در زمین جلو تیم A بر روی A2 خطا می‌کند. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد. داوران در مورد اینکه در زمان به صدا در آمدن بوق دستگاه ۲۴ ثانیه و خطای B2، توپ هنوز در دستان A1 بوده، مطمئن نیستند.

تفسیر: زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم نشان می‌دهد، اگر بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در آمد و خطا در جایی دور از موقعیت شوت رخ داد، به منظور تصمیم‌گیری در مورد اینکه آیا توپ هنوز در دستان شوت‌کننده بوده، می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند که خطای B2 قبل از بوق دستگاه ۲۴ ثانیه اتفاق افتاده است. علاوه بر این تأیید می‌کند که خطای B2 زمانی که A1 در حال اقدام به شوت بوده رخ داده است. تخلف ۲۴ ثانیه توسط تیم A رخ نداده است. بوق دستگاه ۲۴ ثانیه باید نادیده گرفته شود. خطای B2 بایستی جریمه گردد. گل A1 باید پذیرفته شود. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از زمین جلو و نزدیک به جایی که خطای B2 انجام شده بود، ادامه می‌یابد. تیم A باید زمان باقیمانده از بازی و ۲۴ ثانیه را در اختیار داشته باشد.

سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند زمانی که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می‌آید، A1 در حال اقدام به شوت بوده است. همچنین تأیید می‌کند که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه قبل از خطای B2 به صدا در آمده است. تخلف ۲۴ ثانیه تیم A می‌باشد. گل A1 نباید پذیرفته شود. از خطای B2 باید صرف نظر شود، مگر اینکه غیرورزشی یا دیسکالیفه باشد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B از زمین عقب و نزدیک به جایی که تخلف ۲۴ ثانیه اتفاق افتاده، ادامه یابد. تیم B باید زمان باقیمانده بازی و ۲۴ ثانیه را در اختیار داشته باشد.

ج-۴.۳ مثال: ۷/۵ ثانیه از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی است و دقیقاً قبل از اینکه توپ در پرتاب به داخل در زمین جلو از دست A1 رها شود، B1 مرتکب خطای فنی می‌شود. تقریباً در یک زمان خطای غیرورزشی B2 بر روی A2 توسط داور دیگر اعلام می‌گردد. داوران در مورد ترتیب وقوع خطا مطمئن نیستند.

تفسیر: به منظور تعیین ترتیب وقوع خطاها نمی توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. هر دو خطا باید معتبر باقی بماند. جریمه خطای فنی می بایست ابتدا اجرا شود. یکی از بازیکنان تیم A باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام دهد. A2 باید ۲ پرتاب آزاد اقدام کند. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A در زمین جلو از محل خط پرتاب به داخل ادامه یابد.

ج-۵.۳ مثال: در ۱:۱۶ کوارتر چهارم، A1 اقدام به شوت می کند، داور تخلف تداخل را اعلام می کند. داوران از اینکه توپ در سیر نزولی خود به سمت سبد بوده، مطمئن نیستند.

تفسیر: زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم نشان می دهد، تصمیم گیری در مورد اینکه تخلف تداخل به درستی اعلام شده، می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که توپ در سیر نزولی خود به سمت سبد بوده، تخلف تداخل به درستی اعلام شده است. اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که توپ هنوز در سیر نزولی خود به سمت سبد نبوده، تصمیم تخلف تداخل نادیده گرفته می شود و این موقعیت جامپ بال می باشد.

ج-۶.۳ مثال: با ۳۸ ثانیه زمان در کوارتر چهارم، A1 اقدام به شوت می کند. توپ تخته بالای حلقه را لمس می کند و سپس توسط B1 لمس می شود. تصمیم داور این است لمس توپ توسط B1 قانونی است، بنابراین تخلف تداخل را اعلام نمی کند.

تفسیر: زمانی می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد که داوران تخلف تداخل را اعلام کرده باشند.

ج-۷.۳ مثال: با ۳۶ ثانیه زمان در کوارتر چهارم، بر روی A1 که در حال شوت می باشد، خطا می کند. توپ تخته بالای سطح حلقه را لمس می کند و سپس توسط B2 لمس می شود. داور تخلف تداخل را اعلام نمی کند. داوران در مورد اینکه B1 توپ را لمس کرده، مطمئن نیستند.

تفسیر: از سیستم بازبینی فوری، زمانی می توان استفاده کرد که داوران تخلف تداخل را اعلام کرده باشند.

ج-۸.۳ مثال: با ۳۸ ثانیه زمان در کوارتر چهارم، B1 بر روی A1 که در حال شوت ۲ امتیازی است، خطا می کند. B2 توپ را در مسیرش به سمت سبد لمس می کند. داور تخلف تداخل اعلام می کند. توپ وارد سبد نمی شود. داوران در رابطه با اینکه لمس توپ توسط B2 غیرقانونی بوده، مطمئن نمی باشند.

تفسیر: در کوارتر چهارم زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را نشان می دهد تصمیم گرفتن برای اینکه تخلف تداخل B2 به درستی اعلام شده می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که B2 توپ را در مسیر نزولی لمس کرده است، تخلف تداخل به قوت خود باقی است. به A1 باید ۲ امتیاز داده شود. همچنین A1 باید یک پرتاب آزاد انجام دهد و بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه یابد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که B2 توپ را در سیر صعودی آن لمس کرده تصمیم تخلف تداخل باید لغو شود. A1 باید ۲ پرتاب آزاد انجام دهد. بازی به طور معمولی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

ج-۹.۳ مثال: با ۱:۳۷ در کوارتر چهارم، توپ به خارج از زمین بازی می رود. به تیم A یک پرتاب به داخل داده می شود. تیم A در خواست تایم استراحت می کند. داوران در مورد اینکه کدام بازیکن مسئول تخلف اوت می باشد، مطمئن نیستند.

تفسیر: در کوارتر چهارم، زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را نشان می دهد، می توان از سیستم بازبینی فوری برای تشخیص اینکه کدام بازیکن مسئول تخلف اوت است، استفاده نمود. تا زمانی که سیستم بازبینی فوری تمام نشده و داور تصمیم نهایی را اعلام نکرده است یک دقیقه تایم استراحت شروع نخواهد شد.

ج- ۱۰.۳ مثال: با ۵:۵۳ از زمان بازی در کوارتر اول، توپ بر روی زمین، نزدیک به خط کناری غل می‌خورد که A1 و B1 برای به دست آوردن کنترل آن تلاش می‌کنند. توپ به خارج از زمین بازی می‌رود. به تیم A پرتاب به داخل داده می‌شود. داوران در مورد اینکه کدام بازیکن مسئول تخلف اوت است، مطمئن نمی‌باشند.

تفسیر: در این زمان امکان استفاده از سیستم بازبینی فوری وجود ندارد. برای تشخیص اینکه کدام بازیکن مسئول تخلف اوت است، زمانی می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم نشان می‌دهد.

ج- ۱۱.۳ مثال: در زمان ۱:۴۵ وقت اضافه اول، A1 نزدیک به خط کناری توپ را به A2 پاس می‌دهد. B1 توپ را به خارج از زمین می‌زند. داوران در مورد اینکه A1 قبل از اینکه توپ را به A2 پاس دهد، خارج از زمین بوده، مطمئن نیستند.

تفسیر: برای تصمیم‌گیری در مورد اینکه توپ یا بازیکن به خارج از زمین بازی رفته است، نمی‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

۴. در هر زمان از بازی

ج- ۱.۴ مثال: A1 در حال شوت می‌باشد که B1 بر روی او خطا می‌کند. شوت A1 وارد سبد می‌شود. داوران از اینکه A1 در هنگام وقوع خطا، اقدام به شوت خود را آغاز کرده بود، مطمئن نیستند.

تفسیر: به منظور تصمیم‌گیری برای اینکه روی بازیکن شوت کننده A1 خطا شده است، در هر زمان از بازی، نمی‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

ج- ۲.۴ مثال: B1 بر روی بازیکن در حال شوت A1 خطا می‌کند. شوت A1 وارد سبد می‌شود. داوران در مورد اینکه در هنگام وقوع خطای B1، توپ از دست A1 رها شده، مطمئن نیستند.

تفسیر: برای تصمیم‌گیری در مورد اینکه قبل از وقوع خطا بر روی A1، توپ از دست او رها شده است، در هر زمان از بازی نمی‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

ج- ۳.۴ مثال: A1 اقدام به شوت ۳ امتیازی می‌کند. توپ به حلقه برخورد می‌کند و موقعی که توسط A2 یا B2 لمس می‌شود هنوز شانس ورود به سبد را دارد. توپ وارد سبد می‌شود. داوران در مورد گل ۲ یا ۳ امتیازی مطمئن نیستند.

تفسیر: زمانی که توپ هنوز شانس ورود به سبد را دارد و توسط A2 یا B2 لمس می‌شود در هر زمان از بازی نمی‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

برای اینکه گل ۲ یا ۳ امتیازی محسوب شود، در هر زمان از بازی می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

ج- ۴.۴ مثال: B1 بر روی بازیکن شوت کننده A1 خطا می‌کند. ۳ پرتاب آزاد به A1 داده می‌شود. داوران در مورد اینکه شوت A1 از منطقه ۳ امتیازی انجام شده، مطمئن نیستند.

تفسیر: برای اینکه ۲ یا ۳ پرتاب آزاد اعطا شود، در هر زمان از بازی می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

ج- ۵.۴ مثال: در ۴۰ ثانیه مانده به پایان کوارتر چهارم، توپ در دستان یا در اختیار A1 برای پرتاب به داخل می‌باشد. در این زمان در زمین بازی B2 با A2 برخورد می‌کند. خطای غیرورزشی B2 اعلام می‌شود. داوران در این مورد که در هنگام وقوع خطا توپ هنوز در دستان A1 پرتاب کننده به داخل، قرار داشته، مطمئن نیستند.

تفسیر: به منظور کاهش جریمه خطای غیرورزشی به خطای شخصی، در هر زمان از بازی می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند قبل از اینکه توپ از دست پرتاب کننده رها شده باشد، خطای B2 اتفاق افتاده است و خطای غیرورزشی B2 به قوت خود باقی است.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند، بعد از اینکه توپ از دست پرتاب کننده رها شده، خطای B2 اتفاق افتاده است خطای B2 به خطای شخصی کاهش می‌یابد.

ج-۶.۴ مثال: B1 به دلیل ضربه زدن با آرنج به A1، با خطای غیرورزشی جریمه می‌شود. داوران مطمئن نیستند که B1 با آرنج خود به A1 ضربه زده باشد.

تفسیر: در هر زمان از بازی، به منظور کاهش خطای شخصی، غیرورزشی یا دیسکالیفه به خطای فنی می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که چرخش آرنج B1 به A1 برخورد نداشته است، خطای غیرورزشی B1 به خطای فنی تغییر داده می‌شود.

ج-۷.۴ مثال: B1 با یک خطای شخصی جریمه می‌شود. داوران از اینکه این خطا، غیرورزشی باید یا اینکه اصلاً خطایی اتفاق نیفتاده باشد، مطمئن نیستند.

تفسیر: در هر زمان از بازی برای تصمیم گرفتن افزایش خطای شخصی به غیرورزشی، می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

هر چند، اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که هیچ برخوردی اتفاق نیفتاده است، نمی‌توان خطای شخصی را لغو کرد.

ج-۸.۴ مثال: A1 در ضدحمله به سمت سبد حریف دربیست می‌زند و هیچ بازیکن مدافعی بین او و سبد حریف نیست. B2 برای رسیدن به توپ از دست خود استفاده می‌کند و باعث برخورد از کنار با A1 می‌شود.

خطای غیرورزشی B1 اعلام می‌شود. داوران از اینکه خطای غیرورزشی B1 به درستی اعلام شده، مطمئن نیستند.

تفسیر: در هر زمان از بازی، برای تصمیم گرفتن کاهش خطای غیرورزشی به شخصی یا افزایش آن به دیسکالیفه می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که A1 مسئول برخورد با ضربه به دست B1 بوده است، خطای غیرورزشی مدافع B1، می‌تواند به خطای شخصی کاهش یابد، اما نمی‌تواند به خطای مهاجم A1 تغییر داده شود.

ج-۹.۴ مثال: B1 بر روی دربیست کننده A1 خطا می‌کند. داوران در مورد اینکه خطای B1 به غیرورزشی افزایش یابد، شک می‌کنند.

تفسیر: در هر زمان از بازی، برای تصمیم گرفتن افزایش خطای شخصی به غیرورزشی، می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که A1 مسئول برخورد با B1 بوده، خطای مدافع B1 نمی‌تواند به خطای مهاجم A1 تغییر کند.

ج-۱۰.۴ مثال: بازیکن دربیست کننده، A1 مرتکب تخلف تراولینگ می‌شود و به دنبال آن خطای غیرورزشی B1 بر روی A1 اعلام می‌شود. داوران در مورد اینکه خطای B1 به درستی به عنوان غیرورزشی اعلام شده است، مطمئن نیستند.

تفسیر: در هر زمان از بازی، به منظور تصمیم‌گیری برای کاهش خطای غیرورزشی به شخصی و یا افزایش آن به دیسکالیفه می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کننده خطای B1 غیرورزشی بوده، خطای اعلام شده به عنوان غیرورزشی به قوت خود باقی است. اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند خطای B1 به عنوان خطای شخصی بوده است، با توجه به اینکه این خطا بعد از تخلف تراولینگ رخ داده است، باید صرف نظر شود.

ج- ۱۱.۴ مثال: B1 بر روی بازیکن در حال شوت A1 مرتکب خطا می‌شود، در ادامه B2 بر روی A1 که همچنان در حال شوت است، خطای غیرورزشی انجام می‌دهد، توپ وارد سبد نمی‌شود. داوران از اینکه خطای B2، غیرورزشی بوده است، مطمئن نیستند.

تفسیر: در هر زمان از بازی، به منظور تصمیم‌گیری برای کاهش خطای غیرورزشی به شخصی یا افزایش آن به دیسکالیفه می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که خطای B2 غیرورزشی بوده، خطای غیرورزشی به قوت خود باقی است. A1 باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند به دلیل خطای شخصی B1 انجام دهد. همچنین A1 باید ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند به دلیل خطای غیرورزشی B2 اقدام نماید. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه یابد. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که خطای B2، شخصی بوده است، به دلیل اینکه بعد از وقوع خطای اول رخ داده است باید صرف نظر شود. A1 باید ۲ پرتاب آزاد به دلیل خطای B1 انجام دهد و بازی بعد از پرتاب آزاد آخر به طور معمولی ادامه یابد.

ج- ۱۲.۴ مثال: در کوارتر سوم، B1 با یک خطای غیرورزشی بر روی A2 جریمه می‌شود. در کوارتر چهارم، B1 بر روی A1 که شوت موفق انجام داده، خطا می‌کند. داوران در مورد اینکه خطای B1 باید به غیرورزشی افزایش یابد، مطمئن نیستند. در زمانی که داوران از سیستم بازبینی فوری استفاده می‌کنند، B1 با خطای فنی جریمه می‌شود.

تفسیر: سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند که خطای B1 بر روی A1 غیرورزشی بوده است. B1 به دلیل دومین خطای غیرورزشی به صورت خود به خود از بازی اخراج می‌شود. از خطای فنی B1 باید صرف نظر شود و نباید برای او یا سرمربی تیم B در نظر گرفته شود. A1 باید یک پرتاب آزاد بدون ریباند به دلیل خطای غیرورزشی B1 انجام دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A از محل پرتاب به داخل در زمین جلو ادامه می‌یابد. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

ج- ۱۳.۴ مثال: ۴۲،۲ ثانیه از زمان بازی در کوارتر دوم باقی مانده است، A1 به سمت زمین جلو دربیمل می‌زند. در این لحظه داوران متوجه می‌شوند که ساعت بازی و دستگاه ۲۴ ثانیه خاموش شده اند و کار نمی‌کنند.

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 بازبینی فوری می‌تواند استفاده شود. بازی بایستی با پرتاب به داخل برای تیم A و از نزدیکترین جایی که متوقف شده بود، ادامه پیدا کند. تیم A زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار خواهد داشت.

ج- ۱۴.۴ مثال: A2 دومین پرتاب آزاد خود را انجام می‌دهد. توپ وارد سبد می‌شود. داوران در مورد اینکه A2 بازیکن صحیح بوده که باید پرتاب آزاد را انجام می‌داده است، مطمئن نیستند.

تفسیر: تا قبل از رها شدن توپ در پرتاب آزاد نخست از دست پرتاب کننده و سپری شدن از یک فاز بازی به دنبال وقوع اشتباه، در هر زمان از بازی به منظور تشخیص پرتاب کننده صحیح پرتاب های آزاد، می توان از سیستم بازیابی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازیابی فوری پرتاب کننده نادرست پرتاب آزاد را تأیید 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 توسط A2، صرف نظر از اینکه گل شده یا خیر، باید لغو گردد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم B در زمین عقب از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه یابد. تیم B، ۲۴ ثانیه زمان دارد.

ج- ۱۵.۴ مثال: A1 و B1 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 بازیابی 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.

ج- ۱۶.۴ مثال: دو بازیکن حریف به حالت پرخاشگرانه شروع به صحبت می کنند و آرام به یکدیگر مشت می زنند. داور بازی را متوقف می کند. بعد از برقراری نظم در زمین بازی، داوران در مورد بازیکنان درگیر مطمئن نمی باشند.

تفسیر: هنگامی که نظم برقرار شد، داوران می توانند در هر زمان برای تشخیص بازیکنان که در طول درگیری فعال بودند از سیستم بازیابی 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.

پایان

