



FIBA

We Are Basketball



تفسیر قوانین رسمی بسکتبال ۲۰۲۰

اعتبار از ابتدای ژوئن ۲۰۲۱

ویرایش سوم

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

مرداد ماه ۱۴۰۰



FIBA

Wu Ara Basketball



شماره صفحه

فهرست مطالب

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

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

فهرست اشکال :

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

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

تفسیر قوانین داوری بسکتبال مرجعی برای بازیکن، سرمربی و داور در هر دو رده زنان و مردان می‌باشد. 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 دوره‌ای توسط کمیسیون فنی فیبا بازیمنی می‌شوند.

قوانین تا حد امکان شفاف و جامع نگه داشته می‌شوند، اما آنها به جای موقعیت‌های بازی، اصول و قواعد را بیان می‌کنند. به هر حال این قوانین نمی‌توانند محدوده گسترده‌ای از موارد خاص را که ممکن است در طول بازی رخ دهد، پوشش دهند.

هدف این سند تبدیل قواعد و مفاهیم کتاب قوانین به موقعیت‌های 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 می‌باشد. A5-A1 و B5-B1 بازیکن هستند، A12-A6 و B12-B6 ذخیره می‌باشند.

ماده ۴ : تیم ها

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

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

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

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

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

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



شکل ۱. مثال هایی برای هدبند مدل دستمال سر

۵-۴ 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 شوند.

ماده ۵ : بازیکنان – آسیب دیدن

۱-۵ توضیح : اگر بازیکنی آسیب ببیند یا به نظر بررسد که آسیب دیده است و به همین دلیل، سرمربی، کمک مربی اول، بازیکن تعویضی، بازیکن ۵ خطای 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.

۲-۵ مثال: به نظر می رسد که بازیکن A1 از ناحیه مج پا آسیب دیده و بازی متوقف شده است.

الف) پزشک تیم A وارد زمین بازی می شود و مج 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.

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

تفسیر: A1 کمک دریافت کرده و باید تعویض شود.

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

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 محوطه نیمکت تیمش باقی مانده است، اگر به بازیکن هم تیمی اش کمک کند، چنانچه این کمک تاخیری در شروع سریع بازی نداشته باشد، آن بازیکن به منزله بازیکنی که کمک دریافت کرده است نمی باشد و نباید تعویض گردد.

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

الف) مدیر تیم A یا بازیکن ذخیره A6، از روی نیمکت، حolle و یا بطری و یا هدبند را برای یکی از بازیکنان تیم A در داخل زمین پرتاپ 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 ماساز 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 پرتاپ آزاد خود را انجام دهد.

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

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

۸-۵ مثال: به A1 ، ۲ پرتاپ آزاد و اگذار می‌شود، در حالیکه داور گزارش خود را به میز منشی می‌دهد، A1 به سمت محوطه نیمکت خود در انتهای زمین می‌رود و درخواست حوله یا بطری آب می‌کند. یکی از افراد نیمکت به A1 ، حوله یا بطری می‌دهد. A1 دستش را خشک می‌کند و یا آب می‌نوشد، A1 تقریباً در کمتر از ۱۵ ثانیه آماده بازی می‌شود.

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

۹-۵ مثال: A1 توپ را وارد سبد می‌کند. B1 بازیکن پرتاپ کننده به داخل به داور اطلاع می‌دهد که توپ خیس است. داور بازی را متوقف کرده یک نفر از نیمکت تیم B به داخل زمین آمده و توپ را خشک می‌کند و یا به B1 حوله می‌دهد 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 می‌بایست توپ را در اختیار تیم B قرار دهد و بازی با پرتاپ به داخل از پشت خط انتهایی به جز پشت تخته ادامه یابد.

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

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 هنوز توپ را برای پرتاپ به داخل در زمین جلو، در اختیار ندارد، فیزیوتراپ تیم A در منطقه نیمکت تیم خود در زمین جلو می‌ماند و خارج از زمین بازی چسب پزشکی A1 را محکم می‌کند.

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.

۱۳-۵ 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.

۱۴-۵ توضیح: اگر بازیکنی آسیب دیده است یا خونریزی و یا زخمی باز دارد و نمی تواند بلافضلله 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 ببهبود 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.

۱۵-۵ مثال: بازیکن A1 آسیب دیده و بازی متوقف شده است. از آنجایی که A1 بلافضلله قادر به ادامه بازی نمی باشد، داور در سوت خود می دهد 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 ببهبود یافته است و درخواست می کند که در بازی بماند.

تفسیر:

(الف) اگر A1 در طول تایم استراحت ببهبود 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.

۱۶-۵ توضیح: بازیکنانی که توسط سرمربی برای شروع بازی مشخص شده اند، ممکن است به دلیل آسیب دیدگی تعویض شوند.

بازیکنانی که در بین پرتاپ های آزاد به دلیل آسیب دیدگی معالجه می گردند، باید تعویض شوند. در چنین مواردی اگر تیم مقابل بخواهد، می تواند به همان تعداد بازیکنان تعویض شده درخواست تعویض نماید.

۱۷-۵ مثال: بر روی A1 خطأ شده است و ۲ پرتاپ آزاد به A1 داده می شود. بعد از پرتاپ اول داور متوجه می شود که خونریزی دارد و A6 جایگزین او می شود و باید پرتاپ 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.

۱۸-۵ مثال: بر روی بازیکن A1 خطأ شده است و ۲ پرتاب آزاد به A1 داده می‌شود. بعد از پرتاب اول داور متوجه می‌شود که B3 خونریزی دارد. B6 جایگزین او می‌شود. تیم A برای تعویض یک بازیکن درخواست می‌کند.

تفسیر: تیم A مجاز به تعویض یک بازیکن می‌باشد.

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

۱-۱ 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 تحويل 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 تائید و جدول را امضاء نماید.

۲-۱ مثال: تیم A فهرست اسامی بازیکنان خود را در زمان مقرر به منشی تحويل 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.

۳-۱ 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.

۴-۱ 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

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.

۲-مثال: ۰,۱ ثانیه قبل از به صدا درآمدن بوق ساعت بازی برای انتهای کوارتر **B1** بر روی **A1** که اقدام به شوت کرده، مرتكب خطا می شود. به **A1** دو پرتاپ 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 درآمدن بوق ساعت بازی اتفاق افتاده است. پرتاپ های آزاد **A1** باید بالاصله اجرا شود. بعد از اجرای پرتاپ های آزاد بازی باید با ۰,۱ ثانیه زمان ادامه یابد.

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

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

۴-مثال: تقریباً همزمان با به صدا درآمدن بوق ساعت بازی در کوارتر اول، **B1** بر روی **A1** که اقدام به شوت کرده است، خطای می کند. توب وارد سبد می شود.

تفسیر: اگر که سیستم بازبینی فوری در دسترس باشد، داوران برای تصمیم گیری در مورد اینکه خطای قبل از به صدا درآمدن بوق پایان بازی در کوارتر اول رخ داده است، از آن استفاده کنند. اگر زمانیکه خطای 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 بیاندازد.

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

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

تفسیر: اگر که سیستم بازبینی فوری در دسترس باشد، داوران برای تصمیم‌گیری در مورد اینکه خطا قبل از به صدا درآمدن بوق پایان بازی در کوارتر اول رخ داده است، از آن استفاده کنند. اگر زمانیکه خطا اتفاق افتاده، ساعت بازی زمان ۰۰:۰۰ را نشان دهد، از خطای شخصی **B1** باید صرف نظر شود. بعد از اینکه سردار و تصمیم‌نهایی را اعلام می‌کند، وقت نگهدار باید به منظور اندازه گیری زمان اینتروال کورنومتر خود را به کار بیاندازد. کوارتر دوم با توجه به فلش مالکیت تناوبی شروع خواهد شد.

اگر زمانیکه خطا اتفاق افتاده، ساعت بازی زمانی بیشتر از ۰۰:۰۰ را نشان دهد، داوران باید تصمیم‌گیرند که ۲ یا ۳ پرتاب آزاد به **A1** بدهند. خطای شخصی **B1** می‌باشد اعلام گردد و **A1** ۲، یا ۳ پرتاب آزاد انجام دهد. در زمان اجرای پرتاب آزاد بازیکنان می‌توانند در مکان‌های ریباند قرار بگیرند. ساعت بازی باید زمان باقیمانده را نشان دهد. بازی بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می‌یابد.

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 مرتكب 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 سبدی 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 مقابله 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 اینترووال 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 اینترووال 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 اینترووال تایم قبل از شروع بازی، A1 آسیب می بیند. 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 اینترووال تایم قبل از شروع بازی، A1 از بازی اخراج می شود (دیسکالیفه می شود). 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

۱-۱ 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 خطای شود و آن بازیکن شوت خود را با یک حرکت پیوسته که پیش از وقوع خطای شروع شده بود ، تمام کند، توپ نمی میرد و اگر گل شود، پذیرفته می شود. این توضیح زمانی که هر بازیکن، سرمربی، کمک مربی اول، بازیکن خطای یا همراهان تیم مدافع با خطای فنی جریمه شوند، نیز کاربرد دارد.

۱-۲ مثال: بازیکن A1 اقدام به شوت کرده است که B2 بر روی A2 مرتکب خطای شود. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. A1 شوت خود را با یک حرکت پیوسته که قبل از خطای B2 شروع کرده بود ، تمام می کند.

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

۱-۳ مثال: بازیکن A1 اقدام به شوت کرده است که B2 بر روی A2 مرتکب خطای شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. A1 شوت خود را با یک حرکت پیوسته که قبل از خطای B2 شروع کرده بود ، تمام می کند.

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 می یابد.

۱-۴ مثال: بازیکن A1 اقدام به شوت کرده است که خطای A2 بر روی B2 اعلام می شود. A1 شوت خود را با یک حرکت پیوسته که قبل از خطای A2 شروع کرده بود ، تمام می کند.

تفسیر: زمانیکه A2 مرتکب خطای حمله می شود ، توپ می میرد. اگر توپ وارد سبد شود، گل قبول نخواهد شد. صرف نظر از تعداد خطاهای تیم A در این کوارتر، بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B و از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه می یابد. اگر شوت وارد سبد نشود ، بازی با پرتاب به داخل توسط تیم B از نزدیکترین جایی که برای خطای متوقف شده بود ادامه می یابد. A1

ماده ۱۲: جامپ بال و مالکیت تناوبی

۱-۱۲ 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 ریباند 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. بلافصله 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. بلافصله بعد از لمس قانونی توپ توسط بازیکن جامپ بال زننده 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، زمانیکه 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 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 بیفتند در اختیار می گیرد.

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

تفسیر: در هر دو حالت به دلیل تخلف A1 . توب برای پرتاپ به داخل به تیم B واگذار می‌شود. اگر پرتاپ به داخل از زمین عقب تیم B انجام شود، ۲۴ ثانیه و چنانچه از زمین جلو اجرا شود ۱۴ ثانیه زمان دارد. بعد از پرتاپ به داخل تیمی که کنترل توب زنده را در زمین بازی بدست نیاورد، اولین مالکیت تناوبی در نزدیکترین محل به موقع جامپ بال بعدی به آن تیم داده خواهد شد.

۱۲-۶مثال: سردارور توب را برای جامپ بال ابتدای بازی پرتاپ می‌کند. بلافضلله بعد از اینکه توب به صورت قانونی توسط جامپ بال زننده، A1 لمس شده، B1 خطای فنی دریافت می‌کند.

تفسیر: یکی از بازیکنان تیم A باید ۱ پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام دهد. به محض اینکه بازیکن تیم A توب را برای پرتاپ آزاد دریافت می‌کند، جهت تعیین فلش مالکیت تناوبی برای تیم B قرار می‌گیرد. بازی باید با پرتاپ به داخل توسط تیم B تحت مالکیت تناوبی، از نزدیکترین جایی که خطای فنی رخ داده ادامه یابد.

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

۱۲-۷مثال: سردارور توب را برای جامپ بال ابتدای بازی پرتاپ می‌کند. بلافضلله بعد از اینکه توب به صورت قانونی توسط جامپ بال زننده، A1 لمس شده، A2 بر روی B2 مرتكب خطای غیرورزشی می‌شود.

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

۱۲-۸مثال: تیم B با توجه به قانون مالکیت تناوبی پرتاپ به داخل را در اختیار خواهد داشت. یکی از داوران و یا منشی مرتكب اشتباه شده و توب را در اختیار تیم A برای پرتاپ به داخل قرار می‌دهند.

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

۱۲-۹مثال: همزمان با بوق پایان بازی در کوارتر اول B1 بر روی A1 مرتكب 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 پرتاپ آزاد را انجام دهد. بازی باید با پرتاپ به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاپ به داخل و در زمین جلو و با ۱۴ 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.

۱۰-۱۲مثال: بلا فاصله 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 رو بروی میز منشی شروع می شود. تیم **A** ۲۴ ثانیه زمان در اختیار دارد.

۱۱-۱۲مثال: **A1** در حالیکه توب در دستش می باشد، به هوا می پرد و **B1** به صورت قانونی او را بلک می کند. هر دو بازیکن در حالیکه یک یا دو دست خود را محکم بر روی توب 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 توب 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.

۱۳-۱۲مثال: **A1** با توب از زمین جلویی می پرد و **B1** به صورت قانونی او را بلک می کند. هر دو بازیکن در حالیکه یک یا دو دست خود را محکم بر روی توب گذاشته اند به زمین فرود می آیند، یک پای **A1** در زمین عقب می باشد.

تفسیر: این یک وضعیت جامپ بال می باشد.

۱۴-۱۲مثال: سردارور توب را برای اجرای جامپ بال شروع بازی به هوا پرتاب می کند. قبل از اینکه توب 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.

۱۵-۱۲مثال: سردارور توب را برای اجرای جامپ بال شروع بازی به هوا پرتاب می کند. قبل از اینکه توب 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.

۱۶-۱۶ توضیح: هر زمان که توپ زنده (به غیر از مابین پرتاهای 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 پرتا به داخل به تیم مهاجم داده شود، دستگاه ۲۴ ثانیه به ۱۴ ثانیه ریست می شود و اگر پرتا به داخل به تیم مدافع واگذار شود، یک ۲۴ ثانیه جدید داده می شود.

۱۷-۱۷ 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 پرتا به داخل را باید انجام دهد.

تفسیر: بعد از پرتا به داخل از خط انتهای

الف) تیم A، ۱۴ ثانیه زمان

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

۱۸-۱۸ 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 پرتا به داخل از خط انتهایی تیم A فقط ۱۴ ثانیه زمان در اختیار دارد.

۱۹-۱۹ مثال: خطای غیر ورزشی B1 بر روی A1 که اقدام به شوت ۲ امتیازی کرده است، اعلام می شود. در آخرین پرتا آزاد:

الف) توپ بین حلقه و تخته گیر می کند.

ب) A1 در حالیکه توپ را برای شوت رها می کند، پای او خط پرتا آزاد را لمس می کند.

ج) توپ به حلقه نمی رسد.

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

۲۰-۲۰ مثال: بعد از پرتا 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 پرتا 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 اینترووال تایم بعد از کوارتر اول، B1 مرتكب خطای غیر ورزشی بر روی A1 می شود. A1 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 محاکم 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 محاکم 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 مرتكب 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، مرتكب تخلف ۵ ثانیه می شود.

تفسیر: در تمامی موارد بالا، A1 یا A2 مرتكب تخلف پرتاب به داخل 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 بر عکس شود.

ماده ۱۳: چگونه با توب بازی می شود

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

۱۳-۲ مثال: A1 در بیلش را تمام می کند. قبل از اینکه توب را پاس بدهد یا شوت کند، به منظور گول زدن آن را بین پاها یش قرار می دهد.

تفسیر: این تخلف لمس عمدی توب 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 توب 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 توب را به داخل سبد حریف دانک می کند.

تفسیر: این حرکت تخلف است. گل پذیرفته نمی شود. بازی توسط تیم B با پرتاپ به داخل از امتداد خط پرتاپ 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 بروی A1 مرتكب خطای می‌شود.

تفسیر: با توجه به اینکه A1 توپ را به سمت بالا و سبد حرکت نداده، خطای B1 بروی 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 دریبل 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 دریبل خود را تمام می‌کند و در یک حرکت پیوسته اقدام به شوت می‌کند. در این زمان B1 بروی A1 مرتكب خطای می‌شود. توپ وارد سبد نمی‌شود.

تفسیر: B1 بروی بازیکن در حال شوت مرتكب خطای می‌شود. 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 بروی او مرتكب خطای می‌شود. توپ وارد سبد نمی‌شود.

تفسیر: تا زمانیکه هر دو پای A1 به زمین برنگشته، 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 مثال: A1 در حالیکه توپ را در زمین جلو در اختیار دارد مرتكب خطای بروی B1 می‌شود. در ادامه حرکتش، توپ را به داخل سبد پرتاب می‌کند.

تفسیر: گل A1 نباید پذیرفته شود. به تیم B یک پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد داده می‌شود.

۱۵-۷ مثال: B1 بروی A1 که در حال نفوذ به سمت سبد می‌باشد، با پای جلو که هنوز در تماس با زمین است خطای می‌کند. A1 حرکت شوت خود را به سمت سبد ادامه داده، به دلیل خطای B1 توپ به برای لحظه‌ای از دستش رها می‌شود. A1 با هر دوستش توپ را می‌گیرد و وارد سبد می‌کند.

تفسیر: خطای B1 در اقدام به شوت بر روی A1 انجام شده است. زمانیکه توپ برای لحظه ای از دستان A1 رها می شود ، او هنوز کنترل توپ را در اختیار دارد و بنابراین اقدام به شوت او ادامه می یابد. گل A1 باید پذیرفته شود. A1 یک پرتاب آزاد انجام می دهد. بازی به طور معمول بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می یابد.

۱۵-۸ توضیح: وقتی بازیکنی که در حال شوت می باشد و بعد از اینکه بر روی او خطای شد، توپ را به هم تیمی خود پاس می دهد آن بازیکن دیگر در حال شوت در نظر گرفته نمی شود.

۱۵-۹ مثال: در طی اقدام به شوت A1 توپ را در هر دو دستش دارد که توسط B1 بر روی او خطای شود. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. بعد از خطای A1 توپ را به A2 پاس می دهد.

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

۱۵-۱۰ توضیح: اگر بر روی بازیکن در حال شوت خطای 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.

۱۵-۱۱ مثال: در حالیکه توپ در دست A1 می باشد به منظور گل ۲ امتیازی به سمت سبد نفوذ می کند. B1 بر روی او خطای کند. سپس A1 تخلف تراولینگ می کند. توپ وارد سبد می شود.

تفسیر: گل A1 مورد قبول نیست. ۲ 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 اعطا 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، بايستی 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: بايستی ۲ امتیاز برای A1 ثبت شود، چرا که A1 شوت را از منطقه ۲ امتیازی رها کرده است.

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

۱۶-۸مثال: A1 در حال شوت از منطقه ۳ امتیازی می‌باشد که B1 ببروی او خطأ 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 بلاfacسله بعد از اینکه داور در سوت خود می‌دمد، توپ می‌میرد. به A1 باید ۳ پرتاب آزاد داده شود.

۱۶-۹مثال: 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.

۱۶-۱۰توضیح: 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 ۳۰ 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 ۲۰، ۱۰ 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. به این شرط زمانی که ساعت بازی ۲۴ ثانیه ۰، ۰ را نشان می‌دهد دست (دستان) بازیکن دیگر در تماس با توپ نباشد.

۱۶-۱۱مثال: 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 دهنده 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.

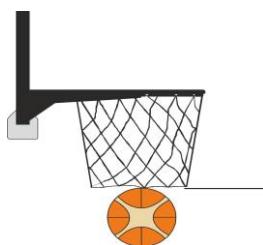
۱۶-۱۲مثال: A1 در پایان کوارتر توپ را در سبد دانک می‌کند. زمانیکه ساعت بازی ۰:۰ را نشان می‌دهد توپ هنوز در تماس دست (دستان) A1 می‌باشد.

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

۱۳-۱۶ توضیح: گل زمانی به ثمر می‌رسد که توب 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 توب از سبد عبور کرد، باید متوقف شود.



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

۱۴-۱۶ امثال: در شروع کوارتر دوم ، در حالیکه تیم A از حلقه خود دفاع می کند، B1 اشتباهی به سمت سبد خود دریبل کرده و توب را وارد سبد می کند.

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

۱۵-۱۶ امثال: A1 اقدام به شوت می کند. در حالیکه توب درون سبد می باشد ولی هنوز کاملاً از آن عبور نکرده است، B1 توب را لمس می کند.

تفسیر: این تخلف تداخل B1 می باشد. گل ۲ یا ۳ امتیازی باید پذیرفته شود.

ماده ۱۷: پرتاپ به داخل

۱-۱۷ توضیح: قبل از اینکه بازیکن پرتاپ کننده توپ را برای پرتاپ به داخل رها کند، ممکن است که حرکت پرتاپ 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 پرتاپ به وسیله لمس توپ زمانی که توپ هنوز در دست پرتاپ کننده می باشد، اجتناب نماید.

۲-۱۷ مثال: ساعت بازی ۴:۳۷ به پایان کوارتر سوم را نشان می دهد، توپ برای پرتاپ 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) به منظور توقف پاس A1 در زمین بازی، دستهایش را بالای خط اوت به سمت A1 حرکت می دهد.

تفسیر: در هر دو مورد، B1 در پرتاپ 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 خطا فنی گردد. پرتاپ به داخل باید تکرار شود.

۳-۱۷ توضیح: در اجرای پرتاپ 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 پرتاپ به داخل قسمتی از بدن خود را بالای خط اوت قرار دهند.

۴-۱۷ مثال: ساعت بازی ۵۴ ثانیه به پایان کوارتر چهارم را نشان می دهد. تیم A یک پرتاپ به داخل در اختیار دارد. داور قبل از اینکه توپ را در اختیار پرتاپ کننده قرار دهد، علامت اخطار برای جلوگیری از تداخل نشان می دهد. سپس قبل از اینکه پرتاپ 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.

۵-۱۷ مثال: ۵۱ ثانیه از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است. تیم A پرتاپ به داخل در اختیار دارد. قبل از اینکه توپ در اختیار بازیکن A1 (پرتاپ کننده به داخل) قرار گیرد، داور علامت اخطار برای جلوگیری از تداخل را نشان نمی دهد. سپس قبل از پرتاپ 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 بدند 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. پرتاپ به داخل باید تکرار شود.

۶-۱۷ توضیح: در پرتاپ به داخل، پرتاپ کننده باید توپ را به هم تیمی خود در داخل زمین پاس دهد (نه اینکه توپ را دست به دست دهد).

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

تفسیر: A1 مرتكب تخلف در پرتاب به داخل شده است. برای اينکه پرتاب به داخل قانوني باشد، توپ می بایست از دست A1 رها شود. توپ برای پرتاب به داخل از همان نقطه پرتاب اوليه به تيم B واگذار می گردد.

۸-۱۷ توضیح: در حین پرتاب به داخل، دیگر بازیکنان نباید قبل از عبور توپ از روی خط اوت، هیچ کدام از اعضای بدنش را بر روی خط اوت قرار دهند.

۹-۱۷ 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 مرتكب تخلف شده است. چون قبل از اينکه توپ به داخل پرتاب شود و از روی خط اوت عبور کند، بدنش بر روی خط اوت قرار گرفته است.

۱۰-۱۷ مثال: بعد از به ثمر رسیدن گل و یا آخرین پرتاب آزاد موفق توسط تيم A، تاييم استراحت به تيم B داده می شود. بعد از تاييم استراحت B1 توپ را برای پرتاب به داخل در پشت خط انتهایی از داور دریافت می کند. سپس 1B

الف) توپ را بر روی زمین قرار می دهد و بعد از آن 2B، که او هم پشت خط انتهایی می باشد، توپ را می گیرد.

ب) توپ را با 2B در بیرون از زمین دست به دست می کند.

تفسیر: در هر دو مورد بازی قانونی توسط 2B انجام شده است. بعد از به ثمر رسیدن گل یا آخرین پرتاب آزاد موفق، تنها محدودیت موجود برای تيم B که پرتاب به داخل را در اختیار دارد، این است که باید توپ در عرض ۵ ثانیه به داخل زمین پاس داده شود.

۱۱-۱۷ توضیح: زمانیکه ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا وقت اضافه نشان می دهد، اگر به تيمی که توپ را برای پرتاب به داخل در زمین عقب در اختیار دارد، تاييم استراحت داده شود، بعد از پایان تاييم 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 اينکه سرمربی تيم تصمیم خود را اعلام کرد، این تصمیم نهايی است و قابل تغيير نمي باشد. چنانچه در همان زمان که ساعت بازی متوقف است تاييم هاي استراحت دیگري داده شود، درخواست هاي بعدی هر دو تيم باعث تغيير تصميم اوليه نخواهد شد.

بعد از پایان تاييم 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.

۱۲-۳۵ 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: بلاfacسله 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.

۱۳-۴۴ مثال: ۴۴ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم و در حالیکه ۱۷ 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) تایم B تایم استراحت داده می شود.

(ب) تایم A تایم استراحت داده می شود.

(ج) ابتدا تیم B و بلاfacسله 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.

۱۴-۵۷ 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.

۱۵-۲۶ 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** توب 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 پرتاپ 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 پرتاپ به داخل در زمین عقب تیمش انجام شود، تیم **A**،

الف) ۱۸ ثانیه

ب) ۲۴ ثانیه، زمان دارد.

۱۶-۱۷ مثال: ۱۶:۲۴ مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم، **A1** توب را در زمین جلو دریبل می‌کند. **B1** توب 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** توب 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 پرتاپ 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 پرتاپ 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** توب را در زمین جلو دریبل می‌کند. **B1** توب 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** مرتكب 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 پرتاپ به داخل در زمین جلو تیمش انجام شود. در هر دو مورد تیم A، ۱۴، ۲۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد.

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

۱۸-۱۷ مثال: ساعت بازی ۱:۳۲ را در کوارتر چهارم نشان می دهد. تیم A کنترل توب 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 پرتاپ به داخل، تیم A درخواست تایم استراحت می کند.

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

۱۹-۱۷ مثال: در حالیکه ساعت بازی ۱:۲۹ را در کوارتر چهارم و دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۹ ثانیه را نشان می دهد، تیم A کنترل توب را در زمین جلو 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 پرتاپ به داخل از محل خط پرتاپ به داخل در زمین جلو تیم A و از نزدیکترین محل به جاییکه توب در هنگام نزاع قرارداشت ادامه می یابد. تیم A، ۱۹ ثانیه از ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

۲۰-۱۷ مثال: ساعت بازی ۱:۱۸ را در کوارتر چهارم نشان می دهد. A1 یک پرتاپ 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 پرتاپ به داخل در زمین جلو تیمش انجام شود. قبل از اجرای پرتاپ به داخل سرمربی تیم B درخواست تایم استراحت می کند.

تفسیر: تصمیم اولیه سرمربی تیم A مبنی بر اجرای پرتاپ 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.

۲۱-۱۷ توضیح: در شروع همه کوارترها به جزء کوارتر اول و وقت های اضافه پرتاب به داخل باید از امتداد خط مرکزی و روی روی میز منشی انجام شود. پرتاب کننده باید هر دو پای خود را در هر دو طرف خط مرکزی قرار دهد. اگر پرتاب کننده مرتكب 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.

۲۲-۱۷ مثال: در شروع کوارتر دوم A1 پرتاب کننده به داخل از امتداد خط مرکزی مرتكب 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 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.

۲۳-۱۷ مثال: A1 در پرتاب به داخل در شروع کوارتر 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.

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

(الف) توپ توسط A1 به اوت می رود.

(ب) A1 مرتكب خطای حمله شود.

(ج) A1 مرتكب 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.

۲۵-۱۷ 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.

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 ریبیاند 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.

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

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

ب) توب سن حلقة و تخته گی کند.

۲۸-۱۷ مثال: A1 در پرتاب به داخل توب را به سمت بالای سبد پاس می‌دهد و یکی از بازیکنان تیمها دست خود را از زیر وارد سبد کرده و توب را لمس می‌نماید.

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 به داخل توب را به سمت حلقه تیم B یاس، می‌دهد و توب بین حلقه و تخته گیر می‌کند.

تفسیر: این یک وضعیت جامب بال می‌باشد. 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 رسید 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 رسید شود.

۳۰-۱۷ توضیح: بعد از اینکه توب برای پرتاب به داخل در اختیار بازیکن پرتاب کننده قرار گرفت، او نمی‌تواند توبی 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.

۳۱-۱۷ مثال: A1 توب را به داخل زمین پرتاب می کند و توب:

الف) زمین بازی، دالمس، می، کند،

ب) منطقه اوت دالمس، مه، کند،

و دوبارہ A1 توب را در اختیار میں گیرد.

تفسیر:

الف) A1 مرتکب تخلف پرتاب به داخل شده است. زمانیکه 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.

۳۲-۱۷ 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.

۳۳-۱۷ 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 پرتاب به داخل 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

۳۴-۱۷ 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 اوت 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.

۳۵-۱۷ 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 توب 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، توب را یا به زمین عقب و یا به زمین جلو پاس دهد.

۳۶-۱۷ 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 توب بین بازیکنان همان تیم و در پشت خط انتهایی پاس داده شود، اما نباید بیشتر از ۵ ثانیه زمان ببرد. این مورد همچنین زمانیکه تخلف تداخل مدافع در طی پرتاب به داخل اعلام شده و پرتاب باید تکرار شود، کاربرد دارد.

۳۷-۱۷ مثال: بعد از آخرین پرتاب آزاد موفق حریف در کوارتر دوم، A1 توب را برای پرتاب به داخل از خط انتهایی در اختیار دارد. B2 دستش را بالای خط اوت قرار می دهد و قبل از اینکه توب 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 توب را رها کند در امتداد خط انتهایی حرکت کند یا توب را به هم تیمی خود پاس دهد.

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

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

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

تفسیر: به B1 بدلیل ایجاد تأخیر در بازی باید اخطار داده شود. اخطار B1 باید به سرمربی 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.

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

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

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

ج: A2 پشت خط انتهایی بر می‌گردد.

د: A2 داخل زمین فرود می‌آید.

هـ A2 داخل زمین فرود می‌آید و سپس به A1 که هنوز بیرون زمین ایستاده است پاس رو به عقب می‌دهد.

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

د: تخلف پرتاپ به داخل توسط A2 انجام شده است.

هـ تخلف پرتاپ به داخل توسط A2 انجام شده است.

۴۱-۱۷ توضیح: در حین پرتاپ به داخل، دیگر بازیکنان نباید قبل از عبور توپ از روی خط اوت، هیچ کدام از اعضای بدنشان را بر روی خط اوت قراردهند.

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

تفسیر: این تخلف B1 می‌باشد. تیم A می‌بایست پرتاپ به داخل را تکرار کند. به تیم A نیز باید ۲۴ ثانیه زمان داده شود.

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

الف) ۷ ثانیه

ب) ۱۷ ثانیه

از ۲۴ ثانیه باقی مانده است.

تفسیر: این تخلف B1 می‌باشد. تیم A باید پرتاپ به داخل را تکرار کند. تیم A باید:

الف) ۱۴ ثانیه

ب) ۱۷ ثانیه

از ۲۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۴۴-۱۷ 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 مدافعان 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.

۴۵-۱۷ مثال: در حالیکه A2 در زمین

الف) عقب

ب) جلو

دریبل می زند و A1 مرتكب 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.

۴۶-۱۷ مثال: در حالیکه A2 در زمین

الف) عقب

ب) جلو

دریبل می زند و B، مرتكب 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 می‌یابد. اگر دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان دهد، دستگاه به ۱۴ ثانیه ریست می‌شود.

۴۷-۱۷ مثال: از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است. A1 در زمین جلو دریبل می‌زند و مرتکب خطای فنی می‌شود. تیم A درخواست تایم استراحت می‌کند.

تفسیر: بعد از تایم استراحت، یکی از بازیکنان تیم B یک پرتاب آزاد بدون ریباند انجام می‌دهد. 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.

۴۸-۱۷ توضیح: زمانیکه ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا هر یک از وقت‌های اضافه نشان می‌دهد، 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 می‌شود:

- 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.

۴۹-۱۷ مثال: از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است. A1 در زمین عقب دریبل می‌زند و خطای فنی او اعلام می‌شود. تیم A درخواست تایم استراحت می‌کند.

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 می‌دهد. بازی با پرتاب به داخل توسط تیم A بر اساس تصمیم سرمربی این تیم ادامه می‌یابد.

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 ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه و اگر دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان دهد، همان زمان ادامه می‌یابد.

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 می‌یابد.

۵۰-۱۷ مثال: از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است. A1 در زمین عقب دریبل می‌زند و مرتکب خطای فنی می‌شود. یکی از بازیکنان تیم B یک پرتاب آزاد انجام می‌دهد. تیم A درخواست تایم استراحت می‌کند.

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 می‌یابد.

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 ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه و اگر دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان دهد، همان زمان ادامه می‌یابد.

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 در خواست تایم استراحت می کند. بلا فاصله 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 ریبند 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 عمدتاً با پا به توپ ضربه می زند.

ب) B1 بر روی A1 مرتكب خطای 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 ۱۴ 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: زمانیکه توپ وارد سبد می شود و گل یا پرتاب آزاد موفق مورد قبول نمی باشد، بازی بايستی با پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه یابد.

۱۷-۵۴ مثال: A1 در اقدام به شوت مرتكب 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 پرتاپ آزاد ادامه می یابد. تیم B ۲۴ ثانیه زمان دارد.

ماده ۱۹/۱۸: زمان استراحت / تعویض

۱۹/۱۸ 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 درکوارتر 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 مثال: بعد از اینکه توب از دست سردار 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 توضیح : اگر زمانی که توب 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 توب وارد سبد شود در این زمان، تحت شرایط خاصی، فرصت تعویض و تایم استراحت برای هر دو تیم بوجود می آید.

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

الف) تایم استراحت می کند.

ب) تعویض می کند.

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

ب) این تنها یک فرصت تعویض برای تیمی که گل خورده می باشد، آن هم زمانیکه ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را درکوارتر 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.

۱۹/۵ توضیح : اگر بعد از اینکه توب برای اولین پرتاپ آزاد در اختیار پرتاپ کننده قرار گرفت، درخواست تایم استراحت یا تعویض (با هر بازیکنی، شامل پرتاپ کننده پرتاپ آزاد) صورت گیرد، تایم استراحت و یا تعویض باید به هر کدام از تیم‌ها داده شود اگر:

- الف) آخرین پرتاپ آزاد وارد سبد شود، یا
- ب) آخرین پرتاپ آزاد با پرتاپ به داخل همراه باشد، یا
- ج) به هر دلیل موجهی که توب باید بعد از آخرین پرتاپ آزاد مرده باقی بماند.
- بعد از اینکه توب برای اولین پرتاپ آزاد از ۲ یا ۳ پرتاپ برای یک جریمه، در اختیار پرتاپ کننده قرار گرفت تا قبل از اینکه توب بعد از آخرین پرتاپ آزاد نمیرد هیچ تایم استراحت و تعویضی نباید اجرا شود.
- زمانیکه بین پرتاپ‌های آزاد، خطای فنی اعلام می‌شود، یک پرتاپ آزاد بدون ریباند باید بلافصله اجرا شود. قبل و بعد از اجرای این پرتاپ آزاد تعویض و تایم استراحتی نباید اجرا شود، مگر اینکه تعویضی برای اجرای پرتاپ آزاد جریمه خطای فنی وارد زمین گردد. در این مورد، اگر تیم حریف بخواهد مجاز به انجام یک تعویض می‌باشد.

۱۹/۶ مثال : بازیکن A1، ۲ پرتاپ آزاد در اختیار دارد. تیم A یا تیم B درخواست تایم استراحت یا تعویض می‌نماید:

- الف) قبل از اینکه توب برای پرتاپ آزاد در اختیار پرتاپ کننده، A1 قرار گیرد.
- ب) بعد از اینکه پرتاپ اول انجام شد.
- ج) بعد از انجام پرتاپ دوم که وارد سبد شده، اما قبل از اینکه توب در اختیار یکی از بازیکنان تیم B که می‌خواهد پرتاپ به داخل را انجام دهد، قرار گیرد.
- د) بعد از انجام پرتاپ دوم موفق، اما بعد از اینکه توب در اختیار یکی از بازیکنان تیم B که می‌خواهد پرتاپ به داخل را انجام دهد، قرار گرفت.

تفسیر: الف) تعویض یا تایم استراحت بلافصله قبل از انجام پرتاپ آزاد اول داده می‌شود.

ب) تعویض یا تایم استراحت حتی بعد از پرتاپ اول موفق داده نمی‌شود.

ج) تعویض یا تایم استراحت بلافصله قبل از پرتاپ به داخل انجام خواهد شد.

د) تعویض یا تایم استراحت انجام نخواهد شد.

۱۹/۷ مثال : A1، ۲ پرتاپ آزاد در اختیار دارد. بعد از انجام پرتاپ اول تیم A یا تیم B درخواست تعویض یا تایم استراحت می‌نماید. در آخرین پرتاپ آزاد:

- الف) توب از روی حلقه ریباند می شود و بازی ادامه پیدا می کند.
- ب) توب وارد سبد می شود.
- ج) توب 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.
- ه) قبل از اینکه توب از دست A1 رها شود، B1 وارد منطقه محدوده می شود. تخلف B1 اعلام می شود و توب A1 وارد سبد نمی شود.

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

(ب),(ج),(د) تایم استراحت یا تعویض بلاfacسله انجام خواهد شد.

ه) باید پرتاب آزاد جایگزین (به علت تخلف) توسط A1 اقدام و اگر توب وارد سبد شود، بلاfacسله تایم استراحت یا تعویض اجرا خواهد شد.

۸-۱۹ مثال: فرصلت 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: توب مرده و زمان بازی متوقف شده است، به طور معمول این یک فرصلت تعویض می باشد. از آنجا که درخواست A6 خیلی دیر انجام شده است، تعویض اجرا نخواهد شد. بازی باید بلاfacسله ادامه پیدا کند.

۹-۱۹ مثال: تخلف تداخل اتفاق افتاده است. تایم استراحت توسط هر یک از تیمها درخواست شده است.

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

۱۰-۱۹ مثال: A1 اقدام به شوت ۲ امتیازی کرده که B1 بر روی او مرتکب خطأ می شود. توب وارد سبد نمی شود. بعد از اولین 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 زمانیکه 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 پرتاپ آزادش را انجام دهد و بازی باید به طور معمولی بعد از آخرین پرتاپ 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.

۱۱-۱۹/۱۸ مثال : A1 شوت ۲ امتیازی کرده است که B1 بر روی او مرتكب خطا می‌شود. توب وارد سبد نمی‌شود.

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

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

۱۲-۱۹/۱۸ مثال : A1 شوت ۲ امتیازی کرده است که B1 بر روی او مرتكب خطا می‌شود. توب وارد سبد نمی‌شود. بعد از اولین پرتاپ از ۲ پرتاپ آزاد A1 ، A2 مرتكب خطای فنی می‌شود. این پنجمین خطای A2 می‌باشد.

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

تفسیر: A2 باید بلافارسله تعویض شود. یکی از بازیکنان تیم B باید یک پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام دهد. اگر یکی از بازیکنان ذخیره تیم B برای انجام پرتاپ آزاد وارد زمین شده باشد، تیم A نیز در صورتیکه بخواهد، مجاز به تعویض یک بازیکن می‌باشد. چنانچه یکی از بازیکنان ذخیره تیم B برای اجرای پرتاپ آزاد وارد زمین شده باشد یا اینکه تیم A نیز یک تعویض انجام داده باشد، آنها تا زمانیکه یک فاز از زمان بازی سپری نشده باشد نمی‌توانند تعویض شوند. بعد از اجرای پرتاپ آزاد توسط بازیکن تیم B به دلیل خطای فنی A1، A2 باید دومین پرتاپ آزادش را انجام دهد و بازی باید به طور معمولی بعد از آخرین پرتاپ 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.

۱۳-۱۹/۱۸ مثال : بازیکن در بیل کننده، A1 ، با خطای فنی جریمه می‌شود. B6 به منظور اجرای پرتاپ آزاد درخواست تعویض می‌کند.

تفسیر: فرصت تعویض برای هر دو تیم می‌باشد، بعد از اینکه B6 وارد زمین می‌شود و یک پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام می‌دهد، تا زمانیکه یک فاز از بازی سپری نشده است نمی‌تواند تعویض شود.

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

۱۵-۱۹/۱۸ 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.

۱۶-۱۹/۱۸ مثال: سرمربی تیم A در جریان بازی درخواست تایم استراحت می نماید. سپس یکی از بازیکنان (از هر تیمی) مرتكب 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.

۱۷-۱۹/۱۸ توضیح: زمان هر تایم استراحت یک دقیقه طول می کشد. بعد از اینکه داور در سوت خود دمید و تیم ها را به زمین بازی دعوت کرد، آنها باید به زمین بازی برگردند. گاهی تیم ها برای به دست آوردن امتیاز و همچنین ایجاد تأخیر در شروع بازی بیشتر از یک دقیقه در تایم استراحت می مانند. یک اخطار باید توسط داوران به سرمربی تیم فوق داده شود. اگر سرمربی به اخطار توجه نکند، یک تایم استراحت اضافی باید برای تیم خاطری 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 اینترووال بین کوارتر دوم و سوم بلافصله به زمین بازی برگردد، باید یک تایم استراحت به تیم خاطری داده شود. این تایم استراحت جریمه یک دقیقه زمان ندارد و بازی باید بلافصله ادامه بپیدا کند.

۱۸-۱۹/۱۸ 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.

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

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

مدت زمان این تایم استراحت نباید یک دقیقه باشد و بازی باید بلافارصله ادامه یابد.

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.

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.

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 توب 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 بايست 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.

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 پرتتاب های آزاد داده شود. اگر در طول تایم استراحت خطای فنی، غیرورزشی یا دیسکالیفه اعلام گردد، پرتتاب های آزاد باید پس از پایان تایم استراحت اجرا شود.

۲۴-مثال: سرمربی تیم B درخواست تایم استراحت می کند. A1. مرتكب 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 پرتتاب آزاد جریمه خطای فنی A2 بدون ریباند انجام دهد. سپس B1 باید ۲ پرتتاب آزاد را بدون ریباند اقدام کند. بازی باید با پرتتاب به داخل توسط تیم B از محل خط پرتتاب به داخل در زمین جلو با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

۲۵-مثال: سرمربی تیم B درخواست تایم استراحت می کند. A1. مرتكب 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 پرتتاب آزاد خطای فنی A2 را بدون ریباند انجام دهد. سپس B1 باید اقدام به ۲ پرتتاب آزاد بدون ریباند کند. بازی با پرتتاب به داخل توسط تیم B از محل خط پرتتاب به داخل در زمین جلو با ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

ماده ۲۳: بازیکن و توپ خارج از زمین

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 (اوٹ) می‌باشد.

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.

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

۴- مثال: A1 نزدیک خط کناری، جلو میز منشی در حال دریبل 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 زمانیکه B6 را لمس می‌کند به خارج از زمین رفته است. قبل از اینکه توپ را به اوٹ برود توسط A1 لمس شده بود، بنابراین توپ توسط A1 به اوٹ رفته است. بازی باید با پرتاپ به داخل توسط تیم B از نزدیکترین نقطه به جایی که توپ به اوٹ رفته بود، به استثنای پشت تخته، ادامه پیدا کند.

ماده ۲۴: دریبل کردن

۱-۲۴ 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.

۲-۲۴ 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.

۳-۲۴ 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.

۴-۲۴ مثال: A1 اقدام به شوت می کند، ولی توپ به حلقه برخورد نمی کند. A1 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.

۵-۲۴ 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.

۶-۲۴ 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 عمدتاً به سمت پای B1 پرتاپ 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 مرتكب تخلف دبل شده است.

ماده ۲۵: تراولینگ (رانینگ)

۱-۲۵ 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.

۲-۲۵ 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.

۳-۲۵ 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.

۴-۲۵ 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.

۵-۲۵ 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.

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

تفسیر: A1 مرتب 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

۱-۲۶ توضیح: زمانیکه 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، مرتكب تخلف شده است.

۲-۲۶ 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 مرتكب تخلف ۳ ثانیه شده است.

ماده ۸: ثانیه

۱-۲۸ توضیح: به دلیل موقعیت جامپ بال در زمین عقب، دستگاه ۲۴ ثانیه متوقف شده است. اگر با توجه به فلش مالکیت تناوبی پرتاپ 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.

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

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

۳-۲۸ 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.

۴-۲۸ 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.

۵-۲۸ 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 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.

۶-۲۸ 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.

۷-۲۸ 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 می‌باشد، در حالی که توپ در زمین عقب دریبل زده می‌شود. سپس A1 هر دو پای خود را به زمین عقب بر می‌گرداند.

د) هر دو پایش در زمین عقب می‌باشد ولی توپ در زمین جلو دریبل زده می‌شود.

تفسیر: در تمامی موارد بازیکن دریبل کننده A1 تا زمانی که هر دو پایش و توپ در تماس با زمین جلو نباشند، همچنان در زمین عقب می‌باشد. شمارش ۸ ثانیه در تمام این موقعیت‌ها ادامه خواهد داشت.

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

۹-۲۸ مثال : A1 ، ۶ ثانیه در زمین عقب دریبل می‌زند که خطای طرفین اعلام می‌شود:

(الف) در زمین عقب.

(ب) در زمین جلو.

تفسیر: الف) بازی باید با پرتاپ به داخل در زمین عقب تیم A نزدیک به محل وقوع خط ادامه پیدا کند، داور باید به پرتاپ کننده اطلاع دهد که ۲ ثانیه برای انتقال توپ به زمین جلو باقیمانده است.

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

۱۰-۲۸ مثال : A1 مدت ۴ ثانیه است در زمین عقب دریبل می‌کند، که B1 توپ را در زمین عقب تیم A به اوت می‌زند.

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

۱۱-۲۸ 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.

۱۲-۲۸ مثال : در ۲۵ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر چهارم و با نتیجه A72 - B72، تیم A کنترل توپ را بدست می‌آورد. A1 مدت ۴ ثانیه است در زمین عقب دریبل می‌زند، که داور به یکی از دلایل زیر بازی را متوقف می‌کند:

(الف) ساعت بازی یا دستگاه ۲۴ ثانیه خراب می‌شود یا شروع به کار نمی‌کند.

(ب) یک بطری به داخل زمین پرتاپ می‌شود.

(ج) دستگاه ۲۴ ثانیه به اشتباہ ریست می‌شود.

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.

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

۱۴-۲۸ 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 ۲۹: ۵۰/۲۹ ثانیه

۱-۵۰/۲۹ 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.

۲-۵۰/۲۹ 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.

۳-۵۰/۲۹ مثال : شوت A1 به تخته برخورد کرده، اما به حلقه برخورد نمی کند. در ریباند 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.

۴-۵۰/۲۹ 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 مرتكب خطأ می شود.

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

۵-۵۰/۲۹ 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.

۶-۵۰/۲۹ 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.

۷-۵۰/۲۹ مثال : A1 بر روی B1 که اقدام به شوت کرده ، مرتكب خطأ 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 خطابایستی 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 می‌یابد.

۸-۵۰/۲۹ توضیح: اگر بوق دستگاه ۲۴ ثانیه در شرایطی به صدا درآید که به قضایت 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.

۹-۵۰/۲۹ مثال: نزدیک به انتهای زمان ۲۴ ثانیه A2 را از دست می‌دهد (هر دو بازیکن در زمین جلو می‌باشند) و توپ بر روی زمین غل می‌خورد و به زمین عقب تیم A می‌رود قبل از اینکه B1 کنترل توپ را در مسیری آزاد تا سبد حریف بدست بیاورد، بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می‌آید.

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

۱۰-۵۰/۲۹ 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.

۱۱-۵۰/۲۹ 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 می‌افتد و اعلام جامپ بال می‌شود. در نتیجه مالکیت تناوبی پرتاب به:

الف) تیم A

ب) تیم B داده می‌شود.

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

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

۱۲-۵۰/۲۹ توضیح: اگر بازی به علت خطای 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 می‌کند:

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

۱۳-۵۰/۲۹ مثال: A1 توپ را در زمین جلو در بیل می‌کند که B1 توپ را به او ت می‌زند. دستگاه ۲۴ ثانیه، ۸ ثانیه را نشان می‌دهد.

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

۱۴-۵۰/۲۹ مثال : A1 توپ را در زمین جلو دربیل می کند و B1 بر روی او مرتکب خطای 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، اختیار خواهد داشت.

۲۹-۱۵-مثا: تیه A کنت ا. تعب ا. د. زمب: جله د. اختیار داد و ۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، که:

الف) بازكـ A1

B1 مذکون

آسیب مه بیند و دادران باز، دا متوقف مه کنند.

تفسیر: قیم

الف) ٤ ثانية

۱۴ ثانیه

زمان، باقیمانده از ۲۴ ثانیه، اد، اختیار، خواهد داشت.

۱۶-۵۰/۲۹ مثال A1: توپ را برای شوت رها می‌کند. زمانی که توپ در هواست و ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، خطای طفین A2 و B2 با حابه مساعده، گرفته می‌شود. توپ وارد سبد نمی‌شود. فلش، مالکیت تناوله، بای، تیمه A می‌باشد.

تفسیر: تبع A تنها ۴ ثانیه زمان باقیمانده از ۲۶ ثانیه را در اختبار خواهد داشت.

۱۷-۵۰/۲۹ 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

• 116-18/29

الفصل ١٦

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 عمدتاً با پا و یا مشت به توپ ضربه می زند.

تفسیر: در هر دو مورد B1 به دلیل ضربه زدن به توپ با پا و مشت مرتكب تخلف شده است. بازی با پرتاپ به داخل در زمین جلو تیم A و با:

الف) ۱۶ ثانیه

ب) ۱۴ ثانیه

از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

۵۰-۲۹ مثال: در جریان پرتاپ 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) ۱۹ ثانیه

ب) ۱۱ ثانیه

از ۲۴ ثانیه باقی مانده است.

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

الف) ۱۹ ثانیه

ب) ۱۴ ثانیه

از ۲۴ ثانیه ادامه می یابد.

۵۰-۲۹ مثال: A1 در زمین جلو دریبل می کند و ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، B2 بر روی A2 مرتكب خطای غیر ورزشی می شود.

تفسیر: صرف نظر از اینکه پرتاپ های آزاد به ثمر برسد یا خیر، توپ برای پرتاپ به داخل از محل پرتاپ 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 توضیح: اگر بازی به هر دلیل که به هیچ کدام از تیمهای 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 کنند.

۲۹-۵۰/۲۹ مثال : در ۰:۲۵ 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 دریبل می کند که بازی توسط داوران به دلایل زیر متوقف می شود:

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

ب) بطیری 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.

۲۹-۵۰/۲۹ 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.

۲۹-۵۰/۲۹ 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).

۲۹-۵۰/۲۹ توضیح : زمانیکه توپ برای شوت رها شده و سپس خطای بازیکن مدافعانه 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.

۲۹-۵۰/۲۹ مثال : ۱۷ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که **A1** اقدام به شوت می کند. در حالیکه توپ در هواست ۲ مرتکب خطابروی **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 ۱۷ ثانیه زمان دارد.

۲۷-۵۰/۲۹ مثال : ۱۰ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A1 اقدام به شوت می کند. در حالیکه توب در هواست، B2 روی A2 مرتكب خطا می شود. این دومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. توب:

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.

۲۸-۵۰/۲۹ مثال : A1 اقدام به شوت می کند. در حالیکه توب در هواست بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درمی آید و سپس B2 مرتكب خطا برروی A2 می شود. این دومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. توب:

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 ثانية 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 ثانية زمان داشته باشد. (دستگاه ۲۴ ثانية به ۱۴ ثانية ریست می‌شود.)

۲۹-۵۰/۲۹ مثال : ۱۰ ثانية از ۲۴ ثانية باقی مانده است که A1 اقدام به شوت می‌کند. در حالیکه توپ در هواست، B2 بروی A2 مرتكب خطای شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد. توپ:

الف) وارد سبد می‌شود.

ب) به حلقه برخورد می‌کند، اما وارد سبد نمی‌شود.

ج) به حلقه برخورد نمی‌کند.

تفسیر:

الف) گل A1 پذیرفته می‌شود.

در همه موارد ۲ پرتاب آزاد به A2 داده می‌شود. بازی می‌بایست همانند بعد از آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا کند.

۳۰-۵۰/۲۹ مثال : A1 اقدام به شوت می‌کند. در حالیکه توپ در هواست بوق دستگاه ۲۴ ثانية به صدا درمی‌آید و سپس B2 بروی A2 مرتكب خطای شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد. توپ:

الف) وارد سبد می‌شود.

ب) به حلقه برخورد می‌کند، اما وارد سبد نمی‌شود.

ج) به حلقه برخورد نمی‌کند.

تفسیر: الف) گل A1 پذیرفته می‌شود.

در هر سه مورد تخلف ۲۴ ثانية رخ نداده است و ۲ پرتاب آزاد باید به A2 داده می‌شود. بازی می‌بایست همانند بعد از آخرین پرتاب آزاد معمولی ادامه پیدا کند.

۳۱-۵۰/۲۹ مثال : توپ در نتیجه اقدام به شوت A1 در هواست که بوق دستگاه ۲۴ ثانية به صدا درمی‌آید. A2 یا B2 با خطای فنی جریمه می‌شوند. توپ ،

الف) وارد سبد می‌شود.

ب) به حلقه برخورد می‌کند، اما وارد سبد نمی‌شود.

ج) به حلقه برخورد نمی‌کند.

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

الف) تخلف ۲۴ ثانية نمی‌باشد. گل A1 مورد قبول می‌باشد. 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 می‌باشد. 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.

۳۲-۵۰/۲۹ توضیح: پرتاب به داخل به دلیل جرمیه 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.

۳۳-۵۰/۲۹ 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، دریبل می‌زند، که B1 بر روی او مرتکب خطای غیر ورزشی می‌شود. بعد از اولین پرتاب آزاد A1 زمان استراحت توسط یکی از سرمربیان تیم A یا B درخواست می‌شود.

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

۳۴-۵۰/۲۹ مثال: ۱۹ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، A1 در زمین جلو دریبل می‌زند که در همان زمان B1 بر روی A2 مرتکب خطای غیرورزشی می‌شود.

تفسیر: بعد از اجرای ۲ پرتاب آزاد بدون ریباند توسط A2، صرف نظر از اینکه وارد سبد شده‌اند 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 می‌باشد.

۳۵-۵۰/۲۹ 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.

۳۶-۵۰/۲۹ مثال: A1 به A2 پاس می‌دهد و توپ به B2 برخورد کرده و سپس حلقه را لمس می‌کند. A3 کنترل توپ را بدست می‌آورد.

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

۳۷-۵۰/۲۹ مثال: A1 اقدام به شوت می‌کند، 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.

۳۸-۵۰/۲۹ 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.

۳۹-۵۰/۲۹ 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: پرتاپ به داخل از نزدیکترین محل به وقوع تخلف به تیم A داده می شود. صرف نظر از اینکه پرتاپ به داخل در چه جایی از زمین باشد، تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان در اختیار داشته باشد.

۴۰-۵۰/۲۹ مثال: در ۴ ثانیه مانده از ۲۴ ثانیه، A1 به منظور ریست ۲۴ ثانیه توپ را به سمت حلقه پرتاپ 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 پرتاپ 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.

۴۱-۵۰/۲۹ 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.

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

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

۴۳-۵۰/۲۹ مثال: A1 اقدام به شوت می کند. توپ وارد سبد می شود. B2 بر روی A2 خطأ می کند. این سومین خطأ تیم B در این کوارتر می باشد.

تفسیر: گل A1 باید پذیرفته می شود، بازی با پرتاپ به داخل توسط تیم A و از نزدیکترین محل به وقوع خطأ B2 ادامه می یابد. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۴۴-۵۰/۲۹ 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: پرتاپ به داخل از نزدیکترین محل وقوع جامپ بال به تیم A داده می شود. تیم A باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۴۵-۵۰/۲۹ 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 پرتاپ 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.

۴۶-۵۰/۲۹ 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.

۴۷-۵۰/۲۹ 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.

۴۸-۵۰/۲۹ مثال: ۶ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که A1 اقدام به شوت می کند. توپ به حلقه برخورد می کند A، کنترل توپ را در زمین عقب به دست می آورد. سپس توسط B2 بر روی او خطأ می شود. این سومین خطأ تیم B در این کوارتر می باشد.

تفسیر: بازی باید با یک پرتاپ به داخل از زمین عقب تیم A از نزدیکترین محل به وقوع خطأ B2 ادامه می یابد. تیم A باید ۲۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۴۹-۵۰/۲۹ مثال: ۵ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است، A1 پرتاپ 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.

۵۱-۵۰/۲۹ 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.

۵۲-۵۰/۲۹ مثال: در نتیجه پرتاپ 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.

۵۳-۵۰/۲۹ توضیح: بازی به علت خطای تخلف(شامل تخلف اوت) تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد ، توسط داور متوقف شده است.اگر توپ برای پرتاپ به داخل در زمین جلو در اختیار تیم مقابل قرارگیرد،آن تیم ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان خواهد داشت.

۵۴-۵۰/۲۹ مثال: A1 در زمین عقب خود توپ را به A2 که او نیز 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 پرتاپ به داخل در زمین جلو تیم B و از نزدیکترین جایی که توپ به اوت رفته ادامه باید . تیم B باید ۱۴ ثانیه زمان داشته باشد.

۵۵-۵۰/۲۹ 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 هرجایی 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.

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

تفسیر: دستگاه ۲۴ ثانیه باید خاموش شود.

۵۷-۵۰/۲۹ مثال: زمانیکه ساعت بازی ۳۳ ثانیه را نشان می دهد ، A1 کنترل توپ را در زمین بازی بدست می آورد. ۱۸ ثانیه از زمان بازی باقی مانده که B1 عمدتاً 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.

۵۸-۵۰/۲۹ 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.

۵۹-۵۰/۲۹ 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.

۶۰-۵۰/۲۹ 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 جائیکه توپ به خارج از زمین رفته بود و با ۱۵,۵ ثانیه زمان باقیمانده ، ادامه می یابد. دستگاه ۲۴ ثانیه باید همچنان خاموش بماند.

۶۱-۵۰/۲۹ 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.

٦٢-٥٠/٢٩ 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 درمی 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.

٦٣-٥٠/٢٩ مثال: در ۲۵,۲ ۲۴ 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. درحالی که توپ در هواست بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید. توپ به حلقه برخورد نمی کند و بعد از ۱,۲ ۲۴ 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.

٦٤-٥٠/٢٩ مثال: در ۲۵,۲ ۲۴ 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. درحالی 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.

٦٥-٥٠/٢٩ مثال: در ۲۵,۲ ۲۴ ثانیه مانده به پایان بازی در کوارتر دوم، تیم A کنترل توپ را بدست می آورد. ۱,۲ ۲۴ 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 ۲۴ ثانیه از زمان بازی باقی مانده است.

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

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 جلوی خود پریده و در حالی که هنوز درهوا می‌باشد کنترل توپ را بدست آورد، می‌تواند در هرجای زمین فرود بیاید. او نمی‌تواند تا قبل از اینکه فرود بیاید توپ را به هم تیمی خود پاس دهد.

۲- مثال: A1 که در زمین عقب می‌باشد، اقدام به پاس ضد حمله برای A2 در زمین جلو می‌نماید. B1 از زمین جلو تیم B پریده و زمانی که هنوز در هوا می‌باشد، توپ را می‌گیرد و فرود می‌آید:

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

(ب) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار می‌گیرد (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 دربیل می‌کند یا پاس می‌دهد.

تفسیر: تخلف نیمه تیم B نمی‌باشد. وقتی B1 در هوا اولین کنترل تیمی تیم B را بدست می‌آورد، می‌تواند در هرجایی زمین بازی فرود بیاید. در تمامی موقعیت‌ها B1 بطور قانونی در زمین عقب تیم خود فرود آمده است.

۳- مثال: در جامپ بال شروع بازی بین A1 و B1 توپ به طور قانونی زده می‌شود سپس A2 از زمین جلو تیم خود پریده و زمانی که در هوا می‌باشد توپ را گرفته و فرود می‌آید:

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

(ب) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار می‌گیرد (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 دربیل می‌کند یا پاس می‌دهد.

تفسیر: تخلف نیمه A2 نمی‌باشد. زمانی که A2 کنترل توپ را در هوا بدست می‌آورد، اولین کنترل تیمی A برقرار می‌شود و او می‌تواند در هرجایی از زمین بازی برود بیاید. در همه موقعیت‌ها A2 به صورت قانونی در زمین عقب تیم خود می‌باشد.

۴- مثال: A1 بازیکن پرتاپ کننده به داخل در زمین جلو تیم خود می‌باشد که اقدام به پاس برای A2 می‌نماید. A2 از زمین جلو پریده، توپ را می‌گیرد و فرود می‌آید:

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

(ب) طوری که خط مرکزی بین پاهایش قرار می‌گیرد (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 دربیل می‌کند یا پاس می‌دهد.

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.

۵-۳۰ مثال: بازیکن A1 که یک پرتاب به داخل را در زمین عقب خود در اختیار دارد، توپ را به A2 در زمین جلو پاس می‌دهد. B1 از زمین جلویی خود می‌پرد، در حالیکه در هواست توپ را می‌گیرد و قبل از اینکه در زمین عقب خود فرود بیاید توپ را به B2 در زمین عقب پاس می‌دهد.

تفسیر: تیم B مرتکب تخلف بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب (تخلف نیمه) شده است. زمانی که A2 از زمین جلویی خود پریده و در حالی که هنوز درهوا می‌باشد کنترل توپ را بدست می‌آورد، می‌تواند در هرجای زمین فرود بیاید. هرچند نمی‌تواند توپ را به هم تیمی خود در زمین عقب پاس دهد.

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

تفسیر: تیم A مرتکب تخلف بازگشت غیر قانونی توپ به زمین عقب (تخلف نیمه) شده است. زمانی که A2 درهوا می‌باشد، می‌تواند در زمین عقب خودش فرود بیاید، اما نمی‌تواند توپ را به هم تیمی خود در زمین عقب پاس دهد.

۷-۳۰ توضیح: توپ زنده هنگامی به صورت غیر قانونی به زمین عقب بر می‌گردد 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 می‌کند. هرچند زمانیکه 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.

۸-۳۰ مثال: A1 و A2 هر دو در زمین جلو، نزدیک خط مرکزی ایستاده اند، A1 به A2 پاس زمینی می‌دهد. درنتیجه پاس، توپ به زمین عقب و سپس به زمین جلو برخورد می‌کند. بعد از آن توپ A2 را لمس می‌کند.

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

۹-۳۰ مثال: A1 در حالیکه هر دو پایش در زمین عقب می‌باشد 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 می‌دهد. درنتیجه پاس، توپ قبل از اینکه A2 را لمس کند به زمین جلو برخورد می‌کند.

تفسیر: تخلفی رخ نداده است. از آنجا که هیچ یک از بازیکنان تیم A در زمین جلو خود نبوده است تخلف نیمه نمی‌باشد. 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.

۱۰-۳۰ مثال: A1 از زمین عقبی خود توب را به زمین جلو پاس می دهد. توب 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 توب با داور باعث توقف شمارش ۸ ثانیه در آن لحظه شده است، بنابراین به محض اینکه بازیکن A2 توب را در زمین عقب لمس کند باید شمارش ۸ ثانیه جدید شروع شود.

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

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

۱۲-۳۰ مثال: A1 در حال دریبل از زمین عقب به جلو خود می باشد. در حالیکه هر دو پای او در زمین جلو است، توب هنوز در زمین عقب می باشد. سپس توب 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 توب را در زمین جلو بدست نیاورده، تخلفی صورت نگرفته است.

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

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

۱۴-۳۰ مثال: در نتیجه پرتاب به داخل در زمین جلو، A1 توب 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 توب را می گیرد. سپس پای راستش را در زمین عقب خود می گذارد.

تفسیر: باعث بازگشت غیر قانونی توب به زمین عقب خود (تلخلف نیمه) شده است، چرا که A1 پرتاب کننده به داخل از قبل کنترل تیمی را در زمین جلویی تیم A در اختیار داشته است.

۱۵-۳۰ مثال: A1 در حال دریبل در زمین جلو و نزدیک به خط مرکزی می باشد، که B1 به توب ضربه می زند و به زمین عقب تیم A برمی گردد. A1 که هر دو پایش هنوز در زمین جلو می باشد، در حالیکه توب در تماس با زمین عقب است به دریبل خود ادامه می دهد.

تفسیر: بازی قانونی است. آخرین لمس توب در زمین جلو توسط تیم A نبوده است. A1 حتی می تواند به دریبل خود در هواست عقب با یک ۸ ثانیه جدید ادامه دهد.

۱۶-۳۰ مثال: A1 در زمین عقب به هم تیمی خود A2 پاس می دهد. A2 از زمین جلو می پرد، در حالیکه در هواست توب 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 توب (تخلف نیمه) به زمین عقب شده است. A2 زمانیکه در هوا توب را می گیرد ، باعث کنترل تیمی A در زمین جلو خود شده است.

ماده ۳۱: تداخل توپ در بالای سطح حلقه

۱-۳۱ توضیح: زمانی که توپ درنتیجه 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.

۲-۳۱ 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 مرتكب 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.

۳-۳۱ 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.

۴-۳۱ 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 مرتكب تخلف تداخل شده است. به A1 باید ۲ یا ۳ امتیاز واگذار شود.

۵-۳۱ 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.

۶-۳۱ 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.

۳۱-۷ توضیح: بعد از اینکه توپ حلقه را لمس کرد

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

و توپ هنوز شانس ورود به سبد را داشته باشد و خطأ اعلام گردد. اگر هر بازیکنی توپ را لمس کند تخلف می باشد.

۳۲-۸ مثال: بعد از آخرین پرتاب آزاد A1 توپ به حلقه برخورد کرده و به بالا می رود، B2 در ریباند بر روی A2 مرتکب خطأ 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 خطأ 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 خطأ 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 خطأ 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.

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

A3 (الف)

B3 (ب)

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.

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

(الف) A3 لمس می‌شود.

(ب) B3 لمس می‌شود.

تفسیر: این تخلف تداخل توسط A3 و B3 می‌باشد. خطای 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.

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

(الف) A2 لمس شده، وارد سبد می‌شود.

(ب) B2 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.

۱۳-۳۱ 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.

۱۴-۳۱ 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 با 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.

۱۵-۳۱ 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.

۱۶-۳۱ توضیح: اگر در حین شوت، بازیکن باعث لرژش 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.

A1-۳۱ مثال: در انتهای زمان بازی اقدام به شوت ۳ امتیازی می‌کند. زمانی که توپ در هوا می‌باشد، بوق خاتمه زمان بازی به صدا در می‌آید. بعد از بوق، **B1** باعث لرزش حلقه یا تخته می‌شود بطوریکه به قضاوت داور مانع ورود توپ به سبد می‌شود.

تفسیر: تخلف تداخل **B1** می‌باشد. حتی بعد از به صدا درآمدن بوق پایان زمان بازی، توپ زنده خواهد ماند و بنابراین تخلف تداخل رخ داده است. ۳ امتیاز باید به **A1** واگذار شود.

A1-۳۲ مثال: در انتهای زمان بازی اقدام به شوت ۳ امتیازی می‌کند. زمانی که توپ در هوا می‌باشد، بوق خاتمه زمان بازی به صدا در می‌آید. بعد از بوق، **A2** باعث لرزش حلقه یا تخته می‌شود بطوریکه به قضاوت داور توپ وارد شده است.

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

۱۹-۳۱ توضیح: زمانی که توپ در نتیجه شوت در تماس با حلقه می‌باشد 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

۲۰-۳۱ مثال: بعد از انجام شوت توسط **A1** توپ به حلقه برخورد کرده و به سمت بالا می‌رود و سپس دوباره بر روی حلقه فرود می‌آید. زمانی که هنوز توپ بر روی حلقه می‌باشد، **B1** حلقه یا تخته را لمس می‌نماید.

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

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

- وارد سبد می‌شود.
- وارد سبد نمی‌شود.

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

۳۱-۳۲ توضیح: اگر بازیکنی به منظور بازی با توب، سبد یا تور را بگیرد مرتكب تخلف تداخل (Interference) شده است.

A1 اقدام به شوت می کند. توب به سبد برخورد می کند و بر می گردد.

(الف) A2 سید را می گیرد و به توب په سمت سید ضریبہ می زند.

ب) A2 زمانیکه توب شانس، ورود یه سید را دارد، حلقه را می‌گیرد. توب وارد سید می‌شود.

ج) B2 سید را می‌گیرد و با ضریب توب، از سید دور می‌کند.

(د) B2؛ مانیکه توب شانس، وود به سید، اداد، حلقه را مگیرد. توب وارد سید نمی‌شود.

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

(الف) و ب) هیچ امتیاز، داده نم، شمد باز، با د تاب به داخلا داع، تیه B از امتداد خط د تاب آزاد ادامه نماید.

ج) و د) ۲۴ امتیاز به A1 داده می شود. بازی با پرتاب به داخل از خط انتهایی توسط تیم B، به طور معمولی بعد از گل ادame می باید.

٣١-٢٤ توضیح : چنانچه بازیکن مدافع توپی را که وارد سبد شده است، لمس کند تخلف تداخل (Interference) صورت گرفته است.



شکل ۴. تپی داصل سید است.

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

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

ماده ۳۳: برخورد: اصول کلی

۱۰.۳۳ : منطقه نیم دایره No-charge

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

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

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

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

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

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

جزء منطقه نیم دایره No-charge می‌باشد.

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 باقیمانده مطابق قوانین عادی و معمولی بسکتبال از جمله اصل سیلندر (استوانه) و اصل سد و شارژ قضاوت شود.

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

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

ج) هرگونه استفاده غیرقانونی از دستهای، بازوها، پاهای 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 می‌نماید و سپس بر روی A1 که در داخل نیم دایره می‌باشد، شارژ می‌کند.

تفسیر: حرکت A1 قانونی می‌باشد. چرا که قانون نیم دایره No-charge به کار گرفته می‌شود.

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

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 می‌کند و توپ به حلقه برخورد می‌کند و وضعیت ریباند بوجود می‌آید. A2 به هوا پریده، توپ را می‌گیرد و سپس B1 را که در وضعیت دفاعی قانونی داخل نیم دایره No-charge می‌باشد شارژ می‌کند.

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

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

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 بازگردان مسیر A2 به سمت سبد استفاده کرده است.

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

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

۳۳-۹-توضیح: یک خطای شخصی، برخورد غیر قانونی بازیکن با حریف می‌باشد. بازیکنی که باعث برخورد غیرقانونی با حریف می‌شود بایستی مطابق قانون جریمه شود.

۳۳-۱۰-مثال: A1 اقدام به شوت می‌کند. B4 هم تیم خورد B5 را هل داده، B5 با بازیکن A1 در حال شوت برخورد می‌کند. توپ وارد سبد می‌شود.

تفسیر: به A1، ۲ یا ۳ امتیاز داده می‌شود. B5 که با A1 برخورد داشته، با خطأ جریمه می‌شود. ۱ پرتاب آزاد به A1 داده می‌شود و بازی به طور معمول بعد از آخرین پرتاب آزاد ادامه می‌یابد.

ماده ۳۵: خطای طرفین

۱- توضیح: یک خطأ ممکن است، خطای شخصی، غیر ورزشی، دیسکالیفه یا فنی باشد. به منظور در نظر گرفتن خطأ بعنوان خطای طرفین، هر دو خطأ باید خطای بازیکنان باشد و در یک طبقه، هر دو خطأ 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 خطاهای غیر برخورده هستند. اگر هر دو خطای فنی 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.

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 پرتاپ به داخل توسط تیم A، از نزدیکترین جاییکه 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.

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

تفسیر: با توجه به اینکه هر دو خطأ 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 پرتاپ 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.

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 خطأ 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 پرتاپ به داخل توسط تیم A از امتداد خط پرتاپ آزاد ادامه یابد. اگر که شوت A1 موفق نباشد بازی می‌بایست با پرتاپ به داخل از نزدیکترین جاییکه خطای طرفین اتفاق افتاده بود، ادامه یابد. تیم A باید همان مقدار زمان باقیمانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار داشته باشد.

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 می‌گیرند، این خطای طرفین می‌باشد. اگر توپ وارد سبد شود، گل A1 قبول می‌باشد. بازی باید با پرتاپ به داخل توسط تیم B از پشت خط انتهایی مانند زمانیکه گل به ثمر می‌رسد، ادامه یابد. اگر توپ وارد سبد نشود، این یک موقعیت جامپ بال می‌باشد. بازی باید با توجه به مالکیت تناوبی ادامه یابد.

۶-۳۵ مثال: در یک کوارتر تیم A، ۲، ۳ خط و تیم B 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 می‌دهند.

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

ج) A1 در حال دریافت پاس از A2 می‌باشد که A1 و B1 یکدیگر را هل می‌دهند.

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

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

ب) با پرتاپ به داخل تحت مالکیت تناوبی.

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

تفسیر: این دو خطا در یک طبقه‌بندی (خطای شخصی و غیرورزشی) نمی‌باشند. بنابراین خطای طرفین نمی‌باشد. جرائم دو خطا با یکدیگر لغو نمی‌شوند. از آنجا که جریمه بیشتری برای اجرا وجود دارد، جریمه پرتاپ به داخل برای تیم A باید لغو شود و B1 باید ۲ پرتاپ آزاد، بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاپ به داخل توسط تیم B از محل پرتاپ به داخل در زمین جلو ادامه می‌یابد و به تیم B باید ۱۴ ثانیه زمان داده شود.

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

تفسیر: با توجه به اینکه این دو خطا در یک طبقه‌بندی (خطای شخصی و غیرورزشی) نمی‌باشند، این خطای طرفین نمی‌باشد. جرائم دو خطا با یکدیگر لغو نمی‌شود. خطای شخصی همیشه به عنوان اولین خطا در نظر گرفته می‌شود. A1 باید ۲ پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام دهد. B1 نیز باید ۲ پرتاپ آزاد بدون ریباند اقدام کند. بازی با پرتاپ به داخل توسط تیم B از محل پرتاپ به داخل در زمین جلو ادامه می‌یابد. به تیم B باید ۱۴ ثانیه زمان داده شود.

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

تفسیر: این دو خطا در یک دسته قرار نمی‌گیرند (شخصی و غیرورزشی) بنابراین خطای طرفین نمی‌باشد. جرایم با یکدیگر لغو نمی‌شود. خطای شخصی همیشه به عنوان اولین خطا در نظر گرفته می‌شود. پرتاپ به داخل برای تیم B باید لغو گردد، چرا

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

۱۰-۳۵ 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 خطای 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 خطای در یک طبقه‌بندی قرار می‌گیرند (غیرورزشی، دیسکالیفه) خطای طرفین اتفاق افتاده است. بازی باید با پرتاپ به داخل توسط تیم A، از نزدیک ترین جا به محل وقوع خطای طرفین ادامه یابد. تیم A زمان باقیمانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

ماده ۳۶: خطای فنی

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 توب می‌میرد و ساعت بازی متوقف می‌شود اقدام به دادن اخطار نمایند.

۲- مثال: به A1 به دلیل ایجاد تداخل در پرتاپ 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.

۳- مثال: زمانیکه 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.

۴- مثال: A1 در بیل 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 توب 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 پرتاپ به داخل توسط تیم B از نزدیکترین جا به محل وقوع خطای مهاجم A1 ادامه یابد.

۵- توضیح: هنگامیکه یک بازیکن درحال 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.

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 پرتاپ به داخل از خط انتهایی تیم B ادامه یابد.

ب) یک خطای فنی باید برای B1 اعلام شود. یکی از بازیکنان تیم A باید 1 پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاپ به داخل توسط تیم A از نزدیکترین جایی که توپ هنگام اعلام خطای فنی قرار داشت ادامه می یابد.

۷-۳۶ 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 بلافضله زمین بازی را ترک کند و سرمربی آن تیم را با یک خطای فنی جريمه 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.

۷-۳۶ 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 هردو 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.

۹-۳۶ 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 مرتكب 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.

۱۰-۳۶ مثال: در حالیکه ساعت بازی کار می کند(بازی در حال انجام می باشد) داوران متوجه می شوند که تیم A در زمین بازیکن دارد و بازی را متوقف می کنند، بعد از اینکه :

الف) A1 مرتكب خطای شارژ می شود.

ب) A1 امتیاز کسب می کند.

ج) B1 بروی A1 که در حال شوت می پاشد مرتكب خطای شارژ 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 بازیکن بازی 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.

۱۱-۳۶ 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.

۱۲-۳۶ 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 بلاfacile از بازی خارج شود.

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

(ج) (د) ، بازی باید بلا فاصله 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 امثال: 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** مرتكب 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 خطأ، 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 امثال: **A1** بر روی **B1** خطا می کند. **A6** در خواست 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 خطأ می شود.

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

تفسیر: هیچگونه جرمیه 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 بالاصله 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 خط ثبت شود.

ج) به جایگزین A1، ۲، 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 مقابله 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 خط 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 سرمری 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 دهنند. بازی بایستی با پرتاپ 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 توب مرد، این اخطار به سرمری 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 آسیب‌های جدی بوجود بیاید. مخصوصاً در وضعیت های ریباند و زمانی که از بازیکن، دفاع نزدیک می شود. اگر در نتیجه چنین اعمالی برخورد بوجود آید می تواند یک خطای شخصی، غیرورزشی و حتی دیسکالیفه اعلام شود و اگر برخوردی بوجود نیاید می تواند خطای فنی اعلام شود.

۳۶-۲۴-مثال: A1 توب 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 غیرورزشی ۵ خط اش د و بر روی نیمکت نشست، چنانچه در ادامه برای او خطای فنی اعلام شود آن خطاب را سرمهبی و بصورت "B1" ثبت می شود.

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

۳۶-۲۸ مثال: B1 در کوارتر اول مرتكب 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 سرمهبی تیم به عنوان "B1" ثبت شود. B1 نباید دیسکالیفه شود. یکی از بازیکنان تیم A می تواند پرتاپ آزاد را انجام دهد. بازی باید با پرتاپ 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 مرتكب 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 سرمهبی تیم به عنوان "B1" ثبت شود. B1 نباید دیسکالیفه شود. یکی از بازیکنان تیم A می تواند پرتاپ آزاد را انجام دهد. بازی باید با پرتاپ به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توپ قرار داشت و خطای B1 اعلام شد، ادامه یابد.

۳۰-۳۰ مثال: بر روی دریبل کننده A1 خطاب 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 سرمهبی تیم B به عنوان "B2" ثبت شود. یکی از بازیکنان تیم A می تواند پرتاپهای آزاد را انجام دهد. بازی باید با پرتاپ به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاپ به داخل در زمین جلو و با ۱۴ ثانیه ادامه یابد.

۳۱-۳۱ مثال: بر روی دریبل کننده A1 خطاب 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 سرمهبی تیم B به عنوان "B2" ثبت شود. A1 باید ۲ پرتاپ آزاد خود را بدون ریباند انجام دهد. یکی از بازیکنان تیم A می تواند ۲ پرتاپ آزاد را بدون ریباند انجام دهد. بازی باید با پرتاپ به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاپ به داخل در زمین جلو و با ۱۴ ثانیه ادامه یابد.

۳۲-۳۲ توضیح: هنگامیکه بازیکنی یک خطای فنی و یک خطای غیر ورزشی مرتكب 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 مرتكب می شود دریافت می کند.

تفسیر: A1 باید از بازی اخراج شود و برای ادامه بازی به رختکن بروود 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 بلافضلله بعد از اینکه بازیکن مرتكب 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 وامود می کند(گول زدن داور) بر روی او خطایی انجام شده، مرتكب خطای فنی می شود.

تفسیر: A1 بایستی از بازی اخراج شود و برای ادامه بازی به رختکن بروود 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 بلافضلله بعد از اینکه بازیکن مرتكب یک خطای فنی و یک خطای غیر ورزشی شد و اینکه او باید از بازی اخراج شود ، داور را مطلع کند. یکی از بازیکنان تیم B می تواند پرتاب آزاد بدون ریباند را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توب قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، با همان زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

۳۵-۳۵ 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 غیرورزشی با ۱ خطای فنی به عنوان بازیکن .
- ۱ خطای فنی به عنوان سرمربی که "B₁" یا "B₂" ثبت شده، ۱ خطای فنی به عنوان سرمربی که "C₁" ثبت شده و ۱ خطای غیرورزشی یا ۱ خطای فنی به عنوان بازیکن .
- ۲ خطای فنی به عنوان سرمربی که "B₁" یا "B₂" ثبت شده و ۱ خطای غیرورزشی یا ۱ خطای فنی به عنوان بازیکن .
- ۲ خطای فنی به عنوان سرمربی که "C₁" ثبت شده.
- ۱ خطای فنی به عنوان سرمربی که "C₁" ثبت شده، ۲ خطای فنی به عنوان سرمربی که "B₁" یا "B₂" ثبت شده.
- ۳ خطای فنی به عنوان سرمربی که "B₁" یا "B₂" ثبت شده.

۳۶-۳۶ مثال: A1 بازیکن - سرمربی، در کوارتر اول به دلیل وانمود کردن (گول زدن) اینکه بر روی او خطای 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 توب قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، با همان زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه ادامه یابد.

۳۷-۳۶ مثال: A1 بازیکن - سرمربی، در کوارتر دوم به عنوان بازیکن مرتکب خطای غیر ورزشی بر روی A2 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 ریباند را انجام دهد. بازی باید با پرتاب به داخل توسط تیم A از نزدیکترین مکان به جایی که توب قرار داشت و خطای فنی A6 اعلام شد، ادامه یابد. تیم A همان زمان باقی مانده از ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

۳۸-۳۶ 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.

توضیح ۳۹-۳۶: 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 مدافعان اعمال می گردد:

- داور قبل از اینکه توب 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 اخطاری می باید خطای فنی اعلام شود.

این روش بعد از به ثمر رسیدن گل و آخرین پرتاب آزاد موفق، زمانیکه هنوز توب در اختیار پرتاب کننده به داخل قرار نگرفته است، کاربرد دارد.

مثال ۴۰-۳۶: ۱۰:۸ از زمان بازی در کوارتر چهارم و ۱۱ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. توب 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 توب 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 توب قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد. تیم A فقط ۱۴ ثانیه از ۲۴ ثانیه زمان دارد.

مثال ۴۱-۳۶: ۱۰:۶ از زمان بازی در کوارتر چهارم و ۲۱ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است. توب 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 توب 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 توب قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد. تیم A یک ۲۴ ثانیه جدید در اختیار دارد.

توضیح ۴۲-۳۶: هنگامیکه خطای فنی اعلام می شود، جریمه پرتاب آزاد باید بلا فاصله و بدون ریباند اجرا شود. بعد از اجرای پرتاب آزاد، بازی باید با پرتاب به داخل از نزدیکترین مکان به جایی که توب قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه یابد.

مثال ۴۳-۳۶: ۲۱ ثانیه از ساعت شوت باقیمانده است. زمانی که B1 مرتب خطای فنی می شود، A1 در زمین عقب در بیبل 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 توب هنگام وقوع خطای فنی، قرار داشت، ادامه یابد. به تیم A باید یک ۸ ثانیه و ۲۴ ثانیه جدید داده شود.

۴۴-۳۶ مثال: ۲۱ ثانیه از شوت باقیمانده است. زمانیکه A2 مرتکب خطای فنی می شود، A1 در زمین عقب در بیل می زند.

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 نزدیک ترین جایی که توپ هنگام وقوع خطای فنی قرار داشت ادامه می یابد. تیم A فقط ۵ ثانیه برای انتقال توپ در زمین جلو زمان دارد و دستگاه ۲۴ ثانیه باید ۲۱ ثانیه را نشان دهد.

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

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 می یابد.

۴۶-۳۶ مثال: A1 اقدام به شوت ۲ امتیازی می کند که B1 بر روی او مرتکب خطای فنی شود. توپ وارد سبد نمی شود. بعد از اینکه A1 اولین پرتاب آزاد را انجام داد، A2 مرتکب خطای فنی می شود.

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 می یابد.

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

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

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

الف) B1

ب) A2 اعلام می شود.

تفسیر: بعد از اجرای پرناب 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 می یابد.

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

۳۶-۴۹ مثال: A1 اقدام به شوت می کند، در حالیکه توب 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 توب 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 توب 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 توب قرار داشت و خطای فنی اعلام شد، ادامه می یابد.

ماده ۳۷: خطای غیر ورزشی

۳۷-۱ 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.

۳۷-۲ مثال: 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.

۳۷-۳ مثال: 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 خطای 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 خطای بگذار می شود.

۳۷-۴ 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، 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 خطای شود. چنین برخوردهایی باید بلافصله 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.

۳۷-۵ مثال: 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 بلافصله 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 خطای ادامه می یابد.

۳۷-مثال: ۱:۰۲ به پایان زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است و نتیجه بازی ۸۰-۸۳ به سود تیم A می‌باشد. بعد از اینکه توپ از دست A1 برای پرتاب به داخل رها شد، A2 در داخل زمین بازی باعث بوجود آمدن برخورد با B2 می‌شود و خطای A2 اعلام می‌گردد.

تفسیر: A2 با انجام دادن این خطای هیچ امتیازی (سود) به دست نمی‌آورد. یک خطای شخصی باید بلافصله برای A2 بروی B2 اعلام شود مگر اینکه برخورد شدید وجود داشته باشد. توپ برای پرتاب به داخل از نزدیکترین محل به وقوع خطای B واگذار می‌شود.

۳۷-مثال: ۱:۰۰ به پایان زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است و نتیجه بازی ۸۰-۸۳ به سود تیم A می‌باشد. بعد از اینکه توپ از دست A1 برای پرتاب به داخل رها شد، B2 در خارج از منطقه ای که پرتاب به داخل انجام می‌شود باعث بوجود آمدن برخورد با A2 می‌شود و خطای B2 بر روی A2 اعلام می‌گردد.

تفسیر: واضح است که B2 برای بازی با توپ تلاش نمی‌کند و با اجازه ندادن به اینکه ساعت بازی کارکند، یک امتیاز (سود) بدست می‌آورد. 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 می‌یابد. تیم A، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۳۷-توضیح: هر گونه برخورد بازیکن از پشت یا کنار بازیکن حریف که در حال پیشرفت به سمت سبد حریف می‌باشد 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. هر چند ممکن است، عدم تلاش برای بازی مستقیم با توپ و هر گونه برخورد شدید در هر زمان از بازی به عنوان خطای غیر ورزشی اعلام می‌گردد.

۳۷-مثال: A1 در ضد حمله در حال دریبل زدن می‌باشد و هیچ بازیکن مدافعی بین او و حلقه حریف نمی‌باشد. از B1 از پشت به صورت غیر قانونی با او برخورد می‌کند و خطای اعلام شود.

تفسیر: این خطای باید به عنوان خطای غیر ورزشی اعلام شود.

۳۷-مثال: A1 در ضد حمله توپ را در اختیار دارد و قبل از اینکه اقدام به شوت کند، B1 از پشت با بازوی او برخورد می‌کند:

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-مثال: A1 در پایان ضد حمله اقدام به شوت می‌کند که B1 از پشت با بازوی او برخورد می‌کند.

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 امثال: A1 در زمین جلو دریبل 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 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 امثال: B1 بر روی دریبل کننده A1 خطای فنی 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: B، بازیکن ۵ خطای فنی کند. 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 امثال: A1 بر روی B، خطای فنی کند. این پنجمین خطای A1 و سومین خطای تیم A در این کوارترمی باشد. در حالیکه به سمت نیمکت می رود به داور ناسزا می گوید و خطای فنی او اعلام می شود.

تفسیر: A1 بازیکن ۵ خطای فنی کند. 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 امثال: A1 بر روی B، خطای فنی کند. این پنجمین خطای A1 و دومین خطای تیم A در این کوارترمی باشد. در حالیکه به سمت نیمکت می رود، B1 را هل می دهد. نیز A1 را به سمت عقب هل می دهد و خطای غیر ورزشی B1 اعلام می شود.

تفسیر: A1 بازیکن ۵ خطای فنی کند. 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

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.

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.

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.

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 پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاپ به داخل از محل خط پرتاپ به داخل در زمین جلو تیم B و با ۱۴ ثانیه ادامه می یابد.

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.

۶- مثال: A1 پنجمین خطای شخصی اش را مرتكب شده است. این دومین خطای تیم A در این کوارتر می باشد. 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 A، 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 پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاپ به داخل از محل خط پرتاپ به داخل در زمین جلو تیم B ادامه می یابد. تیم B ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۷- مثال: A1 پنجمین خطای شخصی خودش را انجام می دهد. این دومین خطای تیمی تیم A در این کوارتر است. با مشت به صورت B₂ می زند A1 دیسکالیفه می شود. A1 مرتكب 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 2 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.

2، پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام می‌دهد. توب برای پرتاپ به داخل از زمین جلو با ۱۴ ثانیه به تیم B داده خواهد شد.

۳-۸-۱ 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 عمدى به تجهیزات مسابقه باشد.

۹-۳۸ 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 تماشاجی 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 باید دیسکالیفه شود و خطای دیسکالیفه برای خودش به عنوان "D" و برای سرمربی او و به عنوان "B2" در برگه امتیازات ثبت می‌شود.

یکی از بازیکنان تیم B باید ۲ پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاپ به داخل از محل خط پرتاپ به داخل در زمین جلو تیم B با ۱۴ ثانیه ادامه می‌یابد.

۱۰-۳۸ 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.

۱۱-۳۸ 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

۱-۳۹ توضیح: اگر در موقعیت نزاع همه جرایم با یکدیگر حذف شوند، به آن تیمی که در زمان شروع نزاع کنترل توب را در اختیار داشت یک پرتاب به داخل از نزدیکترین جا به محل قرار گرفتن توب 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.

۲-۳۹ مثال: زمانیکه یک وضعیت نزاع رخ می دهد ، تیم A توب 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 توب در هنگام نزاع ادامه یابد.

الف) ۴ ثانیه

ب) ۱۹ ثانیه مانده از ۲۴ ثانیه .

۳-۳۹ 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 خط 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 توب برای تیم حریف می باشد .

برای هر خطای دیسکالیفه اضافی،جریمه ۲ پرتاب آزاد به همراه مالکیت توب 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 خط پرتاب به داخل در زمین جلوتیم ادامه یابد.دستگاه ۲۴ ثانیه باید به ۱۴ ثانیه ریست شود.

۴-۳۹ 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

۵-۳۹ مثال: A1 و B1 در داخل زمین با یکدیگر شروع به نزاع می کنند. در این لحظه A6 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 هردو دیسکالیفه می شوند، در برگه امتیازات به عنوان "D_c" 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. در برگه 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 باشد حرف F وارد شود. سرمربی تیم A و تیم B هر دو خطای فنی دریافت می کنند که به صورت "B_c" 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.

۶-۳۹ 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 نمی کنند.

تفسیر: A1 و B1 هردو دیسکالیفه می شوند، در برگه امتیازات به عنوان "D_c" 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.

۷-۳۹ 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

۱-۴۲ 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 خطاهای 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 مرتكب خطای غیر ورزشی می شود و:

- | | |
|-------|------------------------|
| الف) | توب به حلقه نمي رسد. |
| ب) | توب فقط به حلقه برخورد |
| ج) | توب وارد سبد مي شود. |

تفسیر: در همه موارد بالا نمی توان خطای غیر وزشی 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 برتاب 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.

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

تفسیر: از خطای B1 صرف نظر می‌شود مگر اینکه خطای غیر ورزشی، یا دیسکالبفه باشد.

۴-۴۲ مثال: B1 بر روی A1 مرتكب خطای غیر ورزشی می شود. بعد از خطا، سرمربی تیم A و B مرتكب خطای فنی می شوند.

تفسیر: فقط باید جرایم مساوی به ترتیب وقوع حذف شوند. بنابراین جرایم خطاهای فنی هر دو سرمرتبی حذف می‌شود. 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 می‌کند. تیم A ثانیه زمان دارد.

۵-۴۲ مثال: B1 بر روی A1 که در حال شوت می باشد، خطای کند. شوت A1 وارد سبد می شود. سپس A1 مرتكب خطای فنی می شود.

تفسیر: گل A1 پذيرفته می شود. جريمه هر دو خطای يكسان است و با هم حذف می شوند و بازی از خط انتهایي مانند زمانیکه گل به ثمر می رسد، ادامه می يابد.

۶-۴۲ مثال: B1 بر روی A1 که در حال شوت می باشد، مرتكب خطای کند. شوت A1 وارد سبد می شود. سپس A1 مرتكب خطای فنی شده و به دنبال آن سرمربی تیم B با خطای فنی جريمه می شود.

تفسیر: گل A1 پذيرفته می شود. جرام خطاها يكسان می باشد و به ترتیب وقوع با يکدیگر حذف می شوند. جريمه خطای شخصی A1 و خطای فنی B1 باید با يکدیگر حذف شوند. برای خطای فنی سرمربی تیم B، يکی از بازيکنان تیم A باید يک پرتاپ آزاد بدون ريباند انجام دهد. بازی از خط انتهایي مانند زمانیکه گل به ثمر می رسد، ادامه می يابد.

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

تفسیر: گل A1 پذيرفته می شود. جرام هر دو خطای يكسان نمی باشد و با يکدیگر حذف نمی شوند. يکی از بازيکنان تیم B باید 1 پرتاپ آزاد بدون ريباند انجام دهد. A1 نیز باید 1 پرتاپ آزاد بدون ريباند اقدام کند. بازی با پرتاپ به داخل توسط تیم A در زمین جلو و از محل خط پرتاپ به داخل ادامه می يابد. تیم A ۱۴ ثانیه زمان دارد.

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

تفسیر: خطای شخصی B1 اعلام می شود. A1 خطای فنی دریافت می کند. به يکی از بازيکنان تیم B باید 1 پرتاپ آزاد بدون ريباند داده شود، بازی با پرتاپ به داخل توسط تیم A و از نزدیکترین مكان به جایی که خطای B1 گرفته شده، ادامه می يابد. اگر دستگاه ۲۴ ثانیه، ۱۴ ثانیه و بيشتر 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.

۹-۴۲ مثال: B1 بر روی A1 که در حال درېبل می باشد خطای کند. اين پنجمین خطای تیم B در اين کوارتر می باشد. سپس A1 از يك فاصله نزديك توپ را مستقييم به سمت صورت (سر) B1 پرتاپ می کند.

تفسیر: خطای شخصی B1 اعلام می شود. بازيکن جايگزين A1 باید 2 پرتاپ آزاد بدون ريباند انجام دهد. به يکی از بازيکنان تیم B باید 2 پرتاپ آزاد بدون ريباند داده شود، بازی با پرتاپ به داخل توسط تیم B از محل خط پرتاپ به داخل در زمین جلو ادامه می يابد. تیم B ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۱۰-۴۲ مثال: B1 بر روی A1 که در حال درېبل می باشد خطای کند. اين سومین خطای تیم B در اين کوارتر می باشد. سپس A1 از يك فاصله نزديك توپ را مستقييم به سمت صورت (سر) B1 پرتاپ می کند.

تفسیر: B1 مرتكب 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 پرتاپ به داخل توسط تیم B از محل خط پرتاپ به داخل در زمین چلو ادامه می یابد. تیم B ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۴۲-۱۱مثال: A_1 بر روی B_1 که در حال دربیل می باشد خطای A را پنهان کنید. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر است. سپس A_1 توب را به سمت پدن B_1 پرتاب می کند (دست، پا، سینه و...).

تفسیر: خطای شخصی B1 اعلام می شود. A1 خطای فنی دریافت می کند. به یکی از بازیگران 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 باید.

۴۲-۱۲-امثال: ۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که B1 در زمین عقب مرتکب خطای بر روی A1 می شود. بعد از آن ۲ خطای فنی، می، کند.

(الف) خطای B1 چهارمین خطای تیم B، خطای فنی B2 پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد.

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 پوده است که بر روی او خطای شود و توپ وارد سبد نمی شود.

د) A1 در حالت اقدام به شوت بوده است که بروی او خطأ می شود و توب وارد سبد می شود.

تفسیر: در همه موارد به دلیل خطای فنی یکی از بازیگران 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 خطاب روی A1 اعلام شده بود، ادامه می‌یابد. 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 می‌باشد.

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

۵) **A1** بذری فته می شود . **A1** باید بر تاب آزاد انجام دهد و بازی به طور معمول ، بعد از آنچه بن بتاب آزاد ادامه می باشد.

۱۳-۴۲-مثال: ۸ ثانیه از ۲۴ ثانیه باقی مانده است که $B1$ م تک خطای غد و ز ش ب $A1$ م شود. سپس :

الف) A2

ب) B2 م تک خطاء، فنہ، مہ، شود۔

تفسیر: الف) بک، از بازیگران تیم B باید بک و قلب آزاد بدهن، ساند انجام دهد.

ب) یکی از بازیکنان تیم A باید یک پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام دهد.

در هر دو مورد، پس از اجرای پرتاپ آزاد به دلیل خطای فنی، A1 باید ۲ پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام دهد. بازی با پرتاپ به داخل توسط تیم A از محل خط پرتاپ به داخل در زمین جلو ادامه می‌یابد. تیم A، ۱۴ ثانیه زمان دارد.

۱۴-۴۲ توضیح: اگر در حین پرتاپ‌های آزاد یک خطای طرفین یا خطاهایی با جرایم مساوی انجام شود، خطاهای باید ثبت شوند و هیچ جریمه‌ای اجرا نخواهد شد.

۱۵-۴۲ مثال: ۲ پرتاپ آزاد به A1 واگذار شده است. بعد از اولین پرتاپ:

(الف) بازیکن B2 و A2 مرتکب خطای طرفین می‌شوند.

(ب) بازیکن B2 و A2 مرتکب خطای فنی می‌شوند.

تفسیر: خطاهای باید برای A2 و B2 ثبت شوند. بعد از آن A1 باید پرتاپ دوم خود را انجام دهد و بازی باید بطور معمولی بعد از آخرین پرتاپ آزاد ادامه پیدا کند.

۱۶-۴۲ مثال: ۲ پرتاپ آزاد به A1 واگذار شده است. هر ۲ پرتاپ آزاد وارد سبد می‌شود. قبل از اینکه توب بعد از پرتاپ آخر زنده شود:

(الف) بازیکن B2 و A2 مرتکب خطای طرفین می‌شوند.

(ب) بازیکن B2 و A2 مرتکب خطای فنی می‌شوند.

تفسیر: خطاهای باید برای A2 و B2 ثبت شوند و بعد از آن بازی با پرتاپ به داخل توسط تیم B از خط انتهایی و بطور معمولی بعد از آخرین پرتاپ آزاد ادامه پیدا می‌کند.

۱۷-۴۲ توضیح: اگر خطای فنی اعلام شود، پرتاپ آزاد جریمه باید بلافصله و بدون ریباند اجرا شود. این مورد هنگامیکه سرمربی به دلیل اخراج کمک مربی اول، ذخیره، بازیکن ۵ خطأ و همراهان تیم خطای فنی دریافت می‌کند قابل اجرا نیست. جریمه این خطای فنی (شامل ۲ پرتاپ آزاد و پرتاپ به داخل از محل خط پرتاپ به داخل در زمین جلو تیم مقابل می‌باشد). باید به ترتیب وقوع خطأ و تخلف اجرا شود، مگر اینکه آنها لغو شده باشند.

۱۸-۴۲ مثال: B1 بروی A1 مرتکب خطأ می‌شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد. این موقعیت منجر به نزاع می‌شود. A6 وارد زمین بازی می‌شود اما در نزاع شرکت نمی‌کند.

تفسیر: A6 به دلیل ورود به زمین بازی در جریان نزاع باید اخراج شود. سرمربی تیم A با خطای فنی جریمه می‌شود، که به عنوان "B2" ثبت می‌شود. A1 باید ۲ پرتاپ آزاد بدون ریباند انجام دهد. یکی از بازیکنان تیم B باید ۲ پرتاپ آزاد به دلیل

خطای فنی مربی تیم A انجام دهد. بازی می باشد با پرتاب به داخل خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم B ادامه یابد. تیم B، ثانیه زمان دارد.

۱۹-۴۲ توضیح: در وضعیت خطاها طرفین، چنانچه بعد از حذف جرایم مساوی هر دو تیم جرمیه دیگری برای اجرا باقی نماند، بازی با پرتاپ 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 توب 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 می‌شوند و یا سرمربی تیم A و B مرتكب خطای فنی می‌گردند. فلش مالکیت تناوبی:

(الف) به سمت تیم A می‌یاشد.

ب) به سمت تیم B می‌یاشد.

تفسیر: الف) بازی با پرتاپ به داخل توسط تیم A از امتداد خط مرکزی و رویروی 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 تنابوی 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 توب بازیکنان را لمس می کند با بصورت قانونی توسط بازیکنان لمس شود، جهت فلش مالکیت تناوبی برای تیم A تغییر می کند.

مثال ۴۱-۴۲: بازیگن در سایر کنندگان A1 می‌تکشد:

الف) خطاء شاذ بـ B1 مـ شود.

ب) تخلف دیا و شود

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

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

لهم اجعلنا من اصحاب الامر والنهي واجعلنا من اصحاب الامر والنهي

48 / Building With

Journal of Health Politics, Policy and Law, Vol. 35, No. 4, December 2010
DOI 10.1215/03616878-35-4 © 2010 by The University of Chicago

۴۲-۴۳ مثال: بازیکن در بیل کننده A1 مرتكب:

الف) خطای شارژ بر روی B1 می‌شود.

ب) تخلف دبل می‌شود.

زمانیکه B1 توب را برای پرتاپ به داخل در اختیار دارد، B2 بر روی A2 خطای می‌کند و این سومین خطای تیم B در این کوارتر است.

تفسیر: هر دو تخطی در زمانیکه ساعت بازی متوقف می‌باشد، اتفاق افتاده است. خطای B2 بعد از اینکه توب برای پرتاپ به داخل B1 زنده شد، رخ داده است. بنابراین جرایم یکسان با یکدیگر لغو نمی‌شوند.

بازی توسط تیم A با پرتاپ به داخل از نزدیکترین جایی که خطای B2 انجام شد، ادامه می‌یابد.

ماده ۴۴: اشتباهات قابل تصحیح

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 کارکرده 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.

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.

۳-۴۴ 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. در حالیکه 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.

۴-۴۴ 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 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.

۵-۴۴ مثال: A1 بر روی B1 خط 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.

۶-۴۴ مثال: B1 بر روی بازیکن در حال شوت، A1 خط 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 پرتاپ آزاد، صرف نظر از اینکه گل شده باشد یا خیر، باید لغو گردد. امتیاز کسب شده توسط A3 مورد قبول می‌باشد. بازی باید با پرتاپ 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.

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

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

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

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

۹-۴۴ 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 پرتاپهای آزاد قانونی باشد و:

(الف) اگر بعد از رخدادن اشتباه تغییری در مالکیت تیمی صورت نگرفته باشد، بازی باید پس از پرتاپ آزاد همانند آخرین پرتاپ 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.

۱۰-۴۴ مثال: بر روی A1 خطای انجام می‌دهد و این پنجمین خطای تیمی B در این کوارتر می‌باشد. به جای ۲ پرتاپ آزاد، به اشتباه پرتاپ به داخل به A1 واگذار می‌شود. A2 توپ را در زمین دریبل 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 پرتاپ آزاد به A1 واگذار می‌شده است.

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

۱۱-۴۴ مثال: ۰/۳ ثانیه از زمان بازی در کوارتر اول باقیمانده است که B1 بر روی A1 خطای فنی کند. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر می‌باشد. به تیم A به جای ۲ پرتاپ آزاد اشتباهی پرتاپ به داخل داده می‌شود. A3 توپ را به داخل زمین پاس

می دهد و کوارتر تمام می شود. در زمان اینتروال، داوران متوجه اشتباه می شوند که باید ۲ پرتاب آزاد به A1 داده می شد. جهت فلش مالکیت تناوبی برای تیم A می باشد.

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.

۱۲-۴۴ مثال: A1 بر روی B1 مرتکب خطا می شود و این پنجمین خطای تیم B در این کوارترمی باشد. اشتباهی به جای ۲ پرتاب آزاد، پرتاب از اوت به A1 واگذار می شود. پس از پرتاب به داخل B2 بر روی A2 که اقدام به شوت ناموفق می کند، مرتکب خطا می شود و ۲ پرتاب آزاد به A2 واگذار می شود. به تیم A تایم استراحت داده می شود. در طول تایم استراحت داوران متوجه این اشتباه می شوند و یا به باد می آورند که باید ۲ پرتاب آزاد به A1 واگذار می شده است.

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

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

تفسیر: این اشتباه نادیده گرفته می شود و پس از آن بازی مانند زمانیکه گل به ثمرمی رسد، ادامه پیدا می کند.

۱۴-۴۴ مثال: B1 بر روی دریبل کننده A1 مرتکب خطا می شود. این پنجمین خطای تیم B در این کوارتر است. در همین لحظه داوران متوجه یک علامت غیرمجاز بر روی لباس A1 می شوند. به منظور پوشاندن آن علامت غیرمجاز، A1 از مدیر تیم کمک می گیرد و به همین دلیل با A6 تعویض می گردد. بازی به اشتباه به جای اجرای ۲ پرتاب آزاد توسط A1 با پرتاب به داخل ادامه می یابد. بعد از پرتاب به داخل داوران متوجه اشتباه شده و بازی را متوقف می کنند.

تفسیر: اشتباه هنوز قابل تصحیح می باشد. A1 با توجه به دریافت کمک از همراهان تیم تعویض شده بود، در این لحظه اگر لباسی اصلاح شده باشد می تواند 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.

۱۵-۴۴ توضیح: اشتباه در نگه داشتن زمان بازی که شامل اتفاف یا سپری شدن زمان بازی است، در هر زمان تا قبل از امضاء برگه امتیازات توسط سرداور قابل اصلاح می باشد.

۱۶-۴۴ مثال: ۷ ثانیه از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی مانده است و نتیجه بازی تیم A - تیم B ۷۶-۷۶ می باشد، به تیم A یک پرتاب به داخل در زمین جلو داده شده است. بعد از اینکه توب یکی از بازیکنان داخل زمین را لمس می کند، ساعت بازی با ۳ ثانیه تاخیر شروع به کار می کند. با گذشت بیش از ۴ ثانیه، A1 توب را وارد سبد می کند، در این زمان داوران متوجه می شوند که ساعت بازی با ۳ ثانیه تاخیر شروع به کار گرده 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 تأخیر شروع به کار کرده است، زمانی باقی نیست. داوران تصمیم می‌گیرند که بازی تمام شده است.

ب- برگه امتیازات - خطای دیسکالیفه

ب-۱ مثالها برای خطای دیسکالیفه نفرات مختلف:

به دلیل حضور فعال در نزاع

به دلیل ترک منطقه نیمکت و عدم تلاش برای کمک

به داوران

F	F	D ₂	سرمربی
			کمک مربی اول
جريمه: ۲ پرتاپ آزاد + مالکیت توب			

F	F	D ₂	سرمربی
			کمک مربی اول
جریمه: ۲ پرتاپ آزاد + مالکیت توب			

۱- فقط سرمربی
دیسکالیفه می شود.

		B ₂	سرمربی
F	F	D ₂	کمک مربی اول
جریمه: ۴ پرتاپ آزاد + مالکیت توب			

		B ₂	سرمربی
F	F	D	کمک مربی اول
جریمه: ۲ پرتاپ آزاد + مالکیت توب			

۲- فقط کمک مربی
اول دیسکالیفه می شود.

F	F	D ₂	سرمربی
F	F	D ₂	کمک مربی اول
جریمه: ۴ پرتاپ آزاد + مالکیت توب			

F	F	D ₂	سرمربی
F	F	D	کمک مربی اول
جریمه: ۲ پرتاپ آزاد + مالکیت توب			

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 پرتاپ آزاد + مالکیت توب					

F	F	D	P ₂	P ₂	بازیکن شماره ۷
جریمه: ۲ پرتاپ آزاد + مالکیت توب					

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

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

F	F	D	P ₂	P ₂	بازیکن شماره ۷	
D	P	P	T ₁	P ₂	بازیکن شماره ۱۰	
P	P	P	T ₁	P ₃	بازیکن شماره ۱۱	
جریمه: ۲ پرتاپ آزاد + مالکیت توب						

	(B2)	B2	سرمربی
			کمک مربی اول
جريمه: ۴ پرتاپ آزاد + مالکیت توب			

	(B)	B2	سرمربی
			کمک مربی اول
جريمه: ۲ پرتاپ آزاد + مالکیت توب			

۶- یکی از همراهان تیم دیسکالیفه می‌شود.

(B2)	(B2)	B2	سرمربی
			کمک مربی اول
جريمه: ۶ پرتاپ آزاد + مالکیت توب			

(B)	(B)	B2	سرمربی
			کمک مربی اول
جريمه: ۲ پرتاپ آزاد + مالکیت توب			

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:

سرمربي ديسكاليفه نمي شود.

C1	(B)	B2	سرمربي
			كمک مربی اول
جريمه: 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.

سرمربي ديسكاليفه نمي شود.

B1	(B)	B2	سرمربي
			كمک مربی اول
جريمه: 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
سرمربي به علت ۲ خطاي فني خودش ديسكاليفه مي شود.

C1	(B)	B2	سرمربي
			كمک مربی اول
جريمه: 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
سرمربي به علت دریافت ۳ خطاي فني نيمكت نشينان، ديسكاليفه مي شود.

B1	(B)	B2	سرمربي
			كمک مربی اول
جريمه: 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 بازبینی فوری

۱. اصول کلی

ج- ۱.۰ توضیح: چنانچه در انتهای کوارتر یا وقت اضافه از سیستم بازبینی فوری استفاده می‌شود، داوران باید هر دو تیم را در زمین نگه دارند.

ج- ۱.۰ 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 بازبینی فوری استفاده کنند. هر دو تیم به سمت نیمکت‌هایشان می‌روند.

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

ج- ۱.۳ توضیح: قبل از شروع بازی سرداور سیستم بازبینی فوری را تأیید می‌کند و به اطلاع هر دو سرمربی می‌رساند که این سیستم قابلیت استفاده را دارد. فقط سیستم بازبینی فوری که توسط سرداور تأیید شده است، می‌تواند به منظور بازبینی استفاده شود.

ج- ۱.۴ مثال: اقدام به شوت A1 زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان به صدا درمی‌آید، وارد سبد می‌شود. سیستم بازبینی 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 بازبینی به داوران ارائه می‌دهد.

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

ج- ۱.۵ توضیح: زمانی که داوران به منظور تصمیم‌گیری در مورد اینکه گل ۲ یا ۳ امتیازی بوده، از سیستم بازبینی فوری استفاده می‌کنند، سیستم بازبینی فوری باید در اولین فرصت که ساعت بازی متوقف شده و توب مرده است، اجرا گردید.

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

ج- ۱.۶ 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 بازبینی فوری باید در اولین فرصتی که ساعت بازی متوقف شده و توب 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 توب وارد سبد شد و ساعت بازی متوقف گردید، سیستم بازبینی فوری باید اجرا گردد.

ج-۱.۷ توضیح: درخواست تایم استراحت یا تعویض بعد از اجرای بازبینی فوری و اعلام تصمیم نهایی داور ممکن است، لغو شود.

ج-۱.۸ مثال: شوت A1 وارد سبد می‌شود. سرمربی تیم B درخواست تایم استراحت می‌کند. داوران در رابطه با اینکه شوت A1 از منطقه ۳ امتیازی رها شده است مطمئن نیستند و تصمیم به استفاده از سیستم بازبینی فوری می‌گیرند. در زمان بازبینی، سرمربی تیم B می‌خواهد که درخواستش را برای تایم استراحت لغو کند.

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

ج-۱.۹ مثال: B1 مرتکب خطای غیرورزشی شده است. داوران مطمئن نیستند که خطای B1 غیرورزشی بوده است. درخواست می‌کند که جایگزین B1 شود. در زمان بازبینی B6 به نیمکت خود برمی‌گردد.

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

۲. در انتهای کوارتر یا هر وقت اضافه

ج-۲.۱ مثال: زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا درمی‌آید، شوت A1 وارد سبد می‌شود. داوران در مورد اینکه شوت A1 قبل از پایان بازی رها شده است، مطمئن نیستند.

تفسیر: در انتهای کوارتر به منظور تصمیم‌گیری در مورد اینکه شوت موفق A1 قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر اقدام شده، می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که توب بعد از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر رها شده است، گل A1 لغو می‌شود.

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

ج-۲.۲ مثال: زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا درمی‌آید، شوت ۳ امتیازی A1 وارد سبد می‌شود. داوران شک دارند که A1 در هنگام شوت خط اوت را لمس کرده است.

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

ج-۲.۳ مثال: زمانی که ساعت بازی ۲,۵ ثانیه را نشان می‌دهد، A1 اقدام به شوت می‌کند. توب به حلقه برخورد می‌کند و B1 آن را ریباند کرده و شروع به دریبل می‌کند. در این زمان بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا در می‌آید. داوران شک دارند زمانی که با توب روی زمین فرود آمده مرتکب تخلف اوت شده است.

تفسیر: در رابطه با تخلف اوت بازیکن غیر شوت کننده نمی‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

ج-۲۰.۲ مثال: زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر به صدا در می‌آید، شوت ۲ امتیازی A1 وارد سبد می‌شود. داوران شک می‌کنند که تیم A مرتکب تخلف ۲۴ ثانیه شده باشد.

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

سیستم بازبینی فوری نشان می‌دهد که شوت موفق A ۴/۰ ثانیه قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر، رها شده است. همچنین سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند که توب هنوز در دستان A1 بوده و دستگاه ۲۴ 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 نزدیک‌ترین جایی که تخلف ۲۴ ثانیه رخ داده بوده، ادامه یابد. تیم B باید ۶/۰ ثانیه زمان داشته باشد. دستگاه ۲۴ ۰/۲ ثانیه خاموش می‌شود.

ج-۲۰.۵ مثال: زمانی که شوت A1 وارد سبد می‌شود، بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر دوم به صدا در می‌آید. داوران در مورد تخلف ۸ ثانیه تیم A مطمئن نمی‌باشند.

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

سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند که شوت موفق A1 قبل از به صدا در آمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر رهار شده است. همچنین سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند که قبل از شوت موفق A1 ، تیم A مرتکب تخلف ۸ ثانیه شده و ساعت بازی ۸/۰ ثانیه را نشان داده است. گل A1 پذیرفته نمی‌شود. 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 ۸/۰ ثانیه زمان داشته باشد. دستگاه ۲۴ ۰/۲ ثانیه خاموش می‌شود. اگر سیستم بازبینی فوری تأیید نکند که تیم A مرتکب تخلف ۸ ثانیه شده است. گل A1 باید پذیرفته شود. کوارتر دوم به پایان می‌رسد. نیمه دوم بازی با پرتاب به داخل تحت مالکیت تناوبی از امتداد خط مرکزی ادامه می‌یابد.

ج-۲۰.۶ مثال: تیم B با ۲ امتیاز پیشتاز است. زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان وقت اضافه اول به صدا در می‌آید، B1 بر روی A1 خطای می‌کند. این پنجمین خطای تیم B می‌باشد. 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 تصمیم‌گرفتن در مورد اینکه خطای B1 قبل از پایان زمان بازی رخ داده می‌توان 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-۲۰.۷ مثال: زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان وقت اضافه دوم به صدا در می‌آید B1 بر روی A1 که اقدام به شوت ۲ امتیازی ناموفق کرده، مرتکب خطای می‌شود.

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 خطاب قبل از پایان وقت اضافه دوم رخ داده، A1 می‌باشد ۲ پرتاب آزاد انجام دهد، ساعت بازی باید زمان باقیمانده را نشان دهد.

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که خطاب 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- ۱۰۳ 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، توب هنوز در دست A1 بوده، مطمئن نیستند.

تفسیر: در کوارتر چهارم زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را نشان می‌هد، 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 در آمده است، توب هنوز در دستان A1 بوده، تیم A مرتكب 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 توب قبل از به صدا در آمدن بوق دستگاه ۲۴ ثانیه، از دستان 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 انتها یی ادامه می‌یابد.

ج- ۲۰۳ 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، مرتكب خطاب بر روی B2 می‌شود. این سه مین خطای تیم A در این کوارتر می‌باشد. داوران در مورد اینکه در زمان به صدا در آمدن بوق دستگاه ۲۴ ثانیه و خطای A2، توب هنوز در دستان 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 خطاب 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 در آید، توب از دستان A1 برای شوت رها شده است. علاوه بر این سیستم بازبینی فوری تأیید می‌کند که توب قبل از اینکه A2 خطاب انجام دهد از دستان 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 انتهایی ادامه یابد. تیم B زمان باقیمانده از بازی و ۲۴ ثانیه را در اختیار دارد.

سیستم بازبینی فوری تأیید می کند قبل از اینکه توب از دستان A1 برای شوت رها شود، خطای B1 اتفاق افتاده است. همچنین سیستم بازبینی فوری تأیید می کند 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 نمی باشد. 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 می کند قبل از اینکه توب از دستان A1 رها شود، بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در آمده است. سیستم بازبینی فوری تأیید می کند، قبل از اینکه خطای A2 اتفاق بیفتند، بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در آمده است. تخلف ۲۴ ثانیه تیم A می باشد. 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 نزدیک ترین جایی که تخلف ۲۴ ثانیه رخ داده ادامه یابد. تیم B باید زمان باقیمانده از بازی و ۲۴ ثانیه را در اختیار داشته باشد.

ج- ۳۰ مثال: ۱:۳۴ ۲۴ ثانیه از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی است که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درمی آید. تقریباً در یک زمان، شوت A1 در زمین جلو وارد سبد می شود و B2 در جایی دیگر در زمین جلو تیم A بر روی A2 خطای می کند. این سومین خطای تیم B در این کوارتر می باشد. داوران در مورد اینکه در زمان به صدا در آمدن بوق دستگاه ۲۴ ثانیه و خطای B2، توب هنوز در دستان A1 بوده، مطمئن نیستند.

تفسیر: زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم نشان می دهد، اگر بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا درآمد و خطای در جایی دور از موقعیت شوت رخ داد، به منظور تصمیم گیری در مورد اینکه آیا توب هنوز در دستان شوت کننده بوده، می توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

سیستم بازبینی فوری تأیید می کند که خطای B2 قبل از بوق دستگاه ۲۴ ثانیه اتفاق افتاده است. علاوه بر این تأیید می کند که خطای B2 زمانی که A1 در حال اقدام به شوت بوده رخ داده است. تخلف ۲۴ ثانیه 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 می یابد. تیم A باید زمان باقیمانده از بازی و ۲۴ ثانیه را در اختیار داشته باشد.

سیستم بازبینی فوری تأیید می کند زمانی که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید، A1 در حال اقدام به شوت بوده است. همچنین تأیید می کند که بوق دستگاه ۲۴ ثانیه قبل از خطای B2 به صدا در آمده است. تخلف ۲۴ ثانیه تیم A می باشد. 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- ۴۰ مثال: ۷/۵ ۲۴ ثانیه از زمان بازی در کوارتر چهارم باقی است و دقیقاً قبل از اینکه توب در پرتاب به داخل در زمین جلو از دست A1 رها شود، B1 مرتکب خطای فنی می شود. تقریباً در یک زمان خطای غیرورزشی B2 بر روی A2 توسط داور دیگر اعلام می گردد. داوران در مورد ترتیب وقوع خطای مطمئن نیستند.

تفسیر: به منظور تعیین ترتیب وقوع خطاهای نمی‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد. هر دو خطاباید معتبر باقی بماند. جریمه خطای فنی می‌باشد 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 نیاپد.

ج-۳.۵ مثال: در ۱:۱۶ کوارتر چهارم، A1 اقدام به شوت می‌کند، داور تخلف تداخل را اعلام می‌کند. 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 می‌دهد، تصمیم‌گیری در مورد اینکه تخلف تداخل به درستی اعلام شده، می‌توان 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 می‌شود و این موقعیت جامپ بال می‌باشد.

ج-۳.۶ مثال: با ۳۸ ثانیه زمان در کوارتر چهارم، A1 اقدام به شوت می‌کند. توپ تخته بالای حلقه را لمس می‌کند و سپس توسط B1 لمس می‌شود. تصمیم داور این است لمس توپ توسط B1 قانونی است، بنابراین تخلف تداخل را اعلام نمی‌کند.

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

ج-۳.۷ مثال: با ۳۶ ثانیه زمان در کوارتر چهارم، بر روی A1 که در حال شوت می‌باشد، خطاباید است. توپ تخته بالای سطح حلقه را لمس می‌کند و سپس توسط B2 لمس می‌شود. داور تخلف تداخل را اعلام نمی‌کند. داوران در مورد اینکه B1 توپ را لمس کرده، مطمئن نیستند.

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

ج-۳.۸ مثال: با ۳۸ ثانیه زمان در کوارتر چهارم، B1 بر روی A1 که در حال شوت ۲ امتیازی است، خطاباید است. توپ را در مسیرش به سمت سبد لمس می‌کند. داور تخلف تداخل اعلام می‌کند. توپ وارد سبد نمی‌شود. داوران در رابطه با اینکه لمس توپ توسط B2 غیرقانونی بوده، مطمئن نمی‌باشند.

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

اگر سیستم بازبینی فوری تأیید کند که B2 توپ را در سیر 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 نیاپد.

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 می‌نیاپد.

ج-۳.۹ مثال: با ۱:۳۷ در کوارتر چهارم، توپ به خارج از زمین بازی می‌رود. به تیم A یک پرتاب به داخل داده می‌شود. تیم A در خواست تایم استراحت می‌کند. داوران در مورد اینکه کدام بازیکن مسئول تخلف اوت می‌باشد، مطمئن نیستند.

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

ج-۳۰ مثال: با ۵:۵-۵ از زمان بازی در کوارتر اول، توب بر روی زمین، نزدیک به خط کناری غل می‌خورد که A1 و B1 برای به دست آوردن کنترل آن تلاش می‌کنند. توب 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-۳۱ مثال: در زمان ۴:۴۵ وقت اضافه اول، A1 نزدیک به خط کناری توب را به A2 پاس می‌دهد. B1 توب را به خارج از زمین می‌زند. داوران در مورد اینکه A1 قبل از اینکه توب را به A2 پاس دهد، خارج از زمین بوده، مطمئن نیستند.

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

۴. در هر زمان از بازی

ج-۱۰ مثال: A1 در حال شوت می‌باشد که B1 بر روی او خطأ می‌کند. شوت A1 وارد سبد می‌شود. داوران از اینکه در هنگام وقوع خطأ، اقدام به شوت خود را آغاز کرده بود، مطمئن نیستند.

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

ج-۲۰ مثال: B1 بر روی بازیکن در حال شوت A1 خطأ می‌کند. شوت A1 وارد سبد می‌شود. داوران در مورد اینکه در هنگام وقوع خطای A1، توب از دست A1 رها شده، مطمئن نیستند.

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

ج-۳۰ مثال: A1 اقدام به شوت ۳ امتیازی می‌کند. توب به حلقه برخورد می‌کند و موقعی که توسط A2 یا B2 لمس می‌شود هنوز شانس ورود به سبد را دارد. توب وارد سبد می‌شود. داوران در مورد گل ۲ یا ۳ امتیازی مطمئن نیستند.

تفسیر: زمانی که توب هنوز شانس ورود به سبد را دارد و توسط A2 یا B2 لمس می‌شود در هر زمان 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-۴۰ مثال: B1 بر روی بازیکن شوت کننده A1 خطأ 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-۴۵ مثال: در ۴۰ ثانیه مانده به پایان کوارتر چهارم، توب 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 خطأ توب 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-۴.۶ مثال: B1 به دلیل ضربه زدن با آرنج به A1 ، با خطای غیرورزشی جریمه می‌شود. داوران مطمئن نیستند که A1 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-۴.۷ مثال: B1 با یک خطای شخصی جریمه می‌شود. داوران از اینکه این خطای غیرورزشی باید یا اینکه اصلاً خطای 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-۴.۸ مثال: A1 در ضدحمله به سمت سبد حریف دریبل 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-۴.۹ مثال: B1 بر روی دریبل کننده A1 خط 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-۴.۱۰ مثال: بازیکن دریبل 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 کنده 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 دومنین 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 دریبل می‌زند. در این لحظه داوران متوجه می‌شوند که ساعت بازی و دستگاه ۲۴ ثانیه خاموش شده اند و کار نمی‌کنند.

تفسیر: بازی باید بلافضله 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** دومنین 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 اشتباہ، در هر زمان از بازی به منظور تشخیص پرتاب کننده صحیح پرتاب های آزاد، می‌توان از سیستم بازبینی فوری استفاده کرد.

اگر سیستم بازیبینی فوری پرتاب کننده نادرست پرتاب آزاد را تائید 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 ۲۴ 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 ثانیه زمان دارد .

ج - ۴۱۵ 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 بازیبینی 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 - ۴۱۶ 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 بازیبینی 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

