



FIBA

We Are Basketball



I.R. IRAN BASKETBALL FEDERATION



راهنمای داوران فیبا

تکنیک های انفرادی داوری

نسخه ۱.۱ الف

مترجم: مهندس الهه محمدی خواه

پیش‌گفتار

بسکتبال، به عنوان یک بازی، یک مهارت پیش‌رونده است و هر روز هم سرعت بیشتری می‌گیرد. این یک روند پیشرفت محیطی طبیعی بی‌قید و شرط است که تحول‌ناپذیر می‌شود. بازی و علی‌الخصوص داوری نسبت به ۱۰ سال پیش کاملاً تغییر کرده است. در حال حاضر داوران رده بالا خودشان را با سرعت حداقل به اندازه سرعت تغییرات خود بازی ارتقا می‌دهند و هر ساله عملکرد با استانداردهای بالاتری مورد انتظار است. سرعت بالای تغییرات مستلزم انطباق یافتن با این جمله است که "هر آنچه که تا دیروز تا حد انتظار خوب به حساب می‌آمد، امروز استاندارد محسوب شده و فردا زیر کیفیت متوسط خواهد بود".

این راهنما سایر راهنماهای فنی فیفا برای داوری را تکمیل می‌کند. راهنمای تکنیک‌های انفرادی داوری، بنیان داوری موفق بسکتبال را ارائه می‌کند یعنی قضاوت یکی از شرایط بازی در یک زمان.

محتوای این کتابچه راهنما IOT باید به عنوان استاندارد اصلی رویه‌های فنی و مکانیک داوری قرار در نظر گرفته شود که توسط هر داور در زمین اجرا می‌شود و داوران در سطح فیفا باید با چگونگی آن آشنا باشند.

برای افزایش مهارت‌های انفرادی (IOT)، انتظار می‌رود که داوران در وقت شخصی خودشان و در داخل یا خارج از زمین بازی این تکنیک‌ها را بیاموزند و تمرین کنند.

این کار باید در جهت تسلط بر مهارت‌های شما انجام شود-به خاطر داشته باشید که برای رشد حافظه عضلانی تمرین و تکرار هزاربار لازم است. این چیزی است که میان یک داور خوب و یک داور رده بالای زبده تفاوت ایجاد می‌کند و یک استاندارد سطح عملکرد، فارغ از بازی و یا محیط ایجاد می‌کند.

به علاوه عملکرد داوران فیفا، انواع مختلفی از مباحث پشتیبان مانند سری "خود را بهبود ببخشید" (به طور مثال 'موقعیت یابی خود را به عنوان Lead بهبود ببخشید'). این راهنماها جزییات و فهم بیشتری به جهت درک بیشتر مطالب عنوان شده در این کتابچه راهنما ارائه می‌دهند.

فهرست مطالب

پیش گفتار

فصل ۱

۱. کلیات

۵

۵

۲.۱ داورى بسکتبال

۶

۲.۲ تصویر یک داور تراز اول بسکتبال

فصل ۲

۲. تکنیک های انفرادی داورى

۸

۸

۱.۲ مقدمه

۹

۲.۲ فاصله و سکون

۱۰

۳.۲ داورى دفاع

۱۱

۴.۲ توجه به بازی

۱۲

۵.۲ موضع گیرى، زاویه باز (۴۵°) و تنظیمات

۱۳

۶.۲ مذاکرات قبل از بازی و استفاده از نرم افزار FIBA IRef PG

۱۴

۷.۲ سوت زدن، تصمیم گیرى و برقرارى ارتباط

۱۶

۸.۲ علائم و گزارش دادن

۱۸

۹.۲ جامپ بال / داور فعال (پرتاب توپ)

۱۹

۱۰.۲ جامپ بال / داور (ان) غیر فعال

۲۰

۱۱.۲ پوشش یک شوت

۲۱

۱۲.۲ اجرای پرتاب به داخل (به طور کلی و خط انتهایى زمین جلویی)

۲۲

۱۳.۲ گول زدن

۲۴

۱۴.۲ کنترل ساعت بازی و ساعت ۲۴ ثانیه

فصل ۳

۳. علائم و اصطلاحات تخصصی

۲۹

۲۹

۱.۳ علائم رسمى داورى

۴۰

۲.۳ اصطلاحات پایه داورى بسکتبال



کلیات

۱.۱ داوری بسکتبال

به طور کلی، داوری رشته های ورزشی چالش برانگیز است به خصوص بازی بسکتبال-مخصوصا زمانیکه ۱۰ ورزشکار در محدوده جریمه با سرعت در حال حرکت هستند. طبیعتا بازی تغییر کرده است و در واقع زمین بزرگتر شده است، نه اینکه اندازه های زمین بزرگتر شده باشد، از لحاظ بازی و داوری این تغییر صورت گرفته است. با توجه به اینکه هر بازیکن می تواند در هر موقعیت بازی کند، شرایط های متفاوت بازی در همه جای زمین پخش شده و اتفاق می افتد. طبیعتا این موضوع مقتضیات جدیدی را برای داوری بسکتبال فراهم می آورد. خوب است به یاد داشته باشید که بهبود روزانه نباید به عنوان پیشرفت واقعی در نظر گرفته شود بلکه صرفا برای همگامی با توسعه بازی طراحی شده است-به این موضوع تحول می گویند و چه ما بخواهیم یا نه اتفاق می افتد.

گاهی این تمایل وجود دارد که داوری بسکتبال به عنوان ترکیب پیچیده ای از مهارت های مختلف تعریف شود. درست است که یک داور باید تواناهایی زیادی داشته باشد، اما در نهایت همه این توانایی ها به هدف کسب یک چیز ختم می شوند-آمادگی برای قضاوت بازی یا مدیریت شرایطی که در حین بازی به وجود می آیند. همه ی آموزش های لازم باید بر آمادگی بازی ها برای کمک به داوران جهت پرداختن به موقعیت های مختلف در بازی متمرکز باشد.

داوری یعنی:

پیش بینی آنچه که اتفاق خواهد افتاد - ذهنیت فعال

درک آنچه که اتفاق می افتد - دانش بسکتبال

واکنش مناسب به آنچه که اتفاق افتاده است - آموزش تصویر ذهنی

۲.۱ تصویر یک داور تراز اول بسکتبال

هنگامی که نوبت به اولویت بندی برای آموزش داوران برای بازی های فیبا می رسد، فیبا یک قانون طلایی دارد-کنترل بازی. که این یک بازی روان و پویا را تضمین می کند که بازیکنان بتوانند مهارت های بسکتبال خود را به نمایش بگذارند. این تصویری است که فیبا به دنبال آن است. ۲ یا ۳ داور معین شده مسئول کنترل بازی هستند.

خوب است که تعریف کنیم و به خاطر داشته باشیم که کنترل بازی و مدیریت بازی با هم متفاوت هستند. درنهایت این داوران هستند که مسئول بازی اند. آنها هستند که مشخص می کنند چه چیز هایی مجاز هستند و چه چیز هایی نیستند- نه کس دیگری.

همانطور که در بالا گفته شد، به همان اندازه هم مهم است که داوران به گونه ای به نظر بیایند و رفتار کنند که نشان دهنده مسئول بودن آنها باشد. داوران باید این پیام غیر کلامی که آماده و قادر به تصمیم گیری هستند را برسانند. تصمیم گیری عملکرد اصلی داوری است. داوران باید در تصمیم گیری راحت باشند بدون اینکه در روند تصمیم گیری تردید داشته باشند. قطعاً که صحت این تصمیمات بعد از بازی می تواند مورد بررسی قرار بگیرد بنابراین داوران باید اطمینان و اعتماد را ابراز کنند و یا حداقل اینگونه نشان دهند تا دیگران به آنها این چنین نگاه کنند (برداشت).

بنابراین فیبا یک موضوع "حضور در زمین" را به برنامه های آموزشی خود اضافه کرده است. که شامل تمرینات ذهنی با مفهوم "من مسئول هستم" می شود. این موضوع با یک برنامه تربیت بدنی ترکیب خواهد شد تا تصویری از یک بدن قوی و ورزشکار متناسب با تصویر حرفه ای گری و ترویج دهنده کنترل بازی ایجاد کند.

"کنترل کردن یک طرز رفتار است"



تکنیک های انفرادی داوری مقدماتی

۲. تکنیک های انفرادی داوری (IOT)

۱.۲ مقدمه

تکنیک های انفرادی داوری مهم ترین پایه برای هم داوری ۲ نفره و هم داوری ۳ نفره می باشد. واضح است که در ۱۵ سال گذشته تمرکز بیشتری بر داوری ۳ نفره وجود داشته است (یعنی برای حرکات مکانیکی داوران در زمین). این موضوع منجر به دانش کمتر در مورد چگونگی داوری فردی در فازهای مختلف بازی شده است - در حالیکه این موضوع مهارت اساسی است که داوران برای پردازش و تسهیل تصمیم گیری صحیح باید داشته باشند. این ها مهارت های ذاتی IOT هستند و به طور مشابه به هم داوری ۲ نفره و هم داوری ۳ نفره مربوط هستند.

در تجزیه و تحلیل مراحل بازی و قضاوت، باید از برخی اصول اولیه پیروی کرد:

فاصله و سکون

حفظ فاصله مناسب از بازی - یک زاویه باز را حفظ کنید و ثابت بمانید. خیلی نزدیک به بازی حرکت نکنید و میدان دید خود را محدود نکنید.

داوری دفاع

اولویت داور در یک مسابقه رقابتی روی توپ، باید تمرکز و توجه بر غیر قانونی بودن دفاع باشد در حالیکه بازیکن حمله مالک توپ نیز باید در میدان دید شما قرار داشته باشد.

ذهنیت فعال

همیشه به دنبال فعالیت های غیرقانونی برای اعلام باشید.

۴۵° و زاویه باز

بازیکنان کلیدی (تک به تک) یا به هر تعداد بازیکن که میتوانید در میدان دید خود داشته باشید که بتوانید هر اقدام غیر قانونی را ببینید.

توجه به بازی تا اتمام آن

متوجه شوید که کی بازی به پایان می رسد تا بتوانید به بازی بعد بروید - ذهنی/بدنی.

عدم پیروی از اصول ذکر شده در بالا از دلایل اصلی اتخاذ تصمیمات غلط در زمین بازی است. به همین سادگی! وقتی داوران بتوانند پوشش اولیه مناسب برای همه ی بازی های واضح و مشخص را داشته باشند، کیفیت داوری به طور قابل توجهی افزایش می یابد. این بازی های واضح اگر از دست بروند عوامل تعیین کننده ای در ذهن مردم هستند در مورد اینکه چه چیزی سطح قابل قبولی از داوری را تشکیل می دهد.

" پوشش اولیه در بازی های واضح "

۲.۲ فاصله و سکون

هدف: تشخیص و درک نقاط کلیدی و تاثیر حفظ فاصله مناسب از بازی و ثابت بودن در هنگام داوری مسابقات رقابتی.

داوران زیادی هستند که تمایل دارند فکر کنند حرکت به بالا و پایین زمین بازی و زیاد نزدیک شدن به بازی به آنها کمک می کند که تصمیم درست بگیرند. بنابراین ما باید متوجه دو نکته باشیم و روی آنها تمرکز کنیم:

۱. **فاصله -** هنگام قضاوت بازی مهم است که بدون نزدیک شدن زیاد، فاصله مناسبی را از بازی حفظ کنیم. داور می تواند دیدگاه خود را از دست بدهد زیرا همه حرکات سریع تر به نظر می رسند. تصور کنید که بازی را از طبقه بالای جایگاه تماشا می کنید و خواهید دید که حرکات بازیکنان کندتر از سطح زمین خواهد بود. در واقع فقط این گونه به نظر می رسد و واضح است که واقعا این نیست.

۲. **سکون -** اغلب داورانی که درگیر بازی هستند، آگاه نیستند که هنگام شروع فعالیت ها در حال حرکت هستند یا نه. معمولا گفته می شود که اگر می خواهیم روی چیزی تمرکز کنیم بهتر است که اینکار را در حالت ثابت انجام دهیم. همین دو اصل در مورد داوری هم اعمال می شود.

اگر یک داور فاصله مناسب با بازی را حفظ کند (۳ تا ۶ متر):

الف) احتمال سوت احساسی و واکنشی کاهش پیدا می کند.

ب) او می تواند دیدگاه خود را حفظ کند چون حرکات آهسته تر به نظر می رسند.

ج) او می تواند یک زاویه دید گسترده را حفظ کند که باعث می شود بازیکنان بیشتری را در میدان دید خود ببیند.

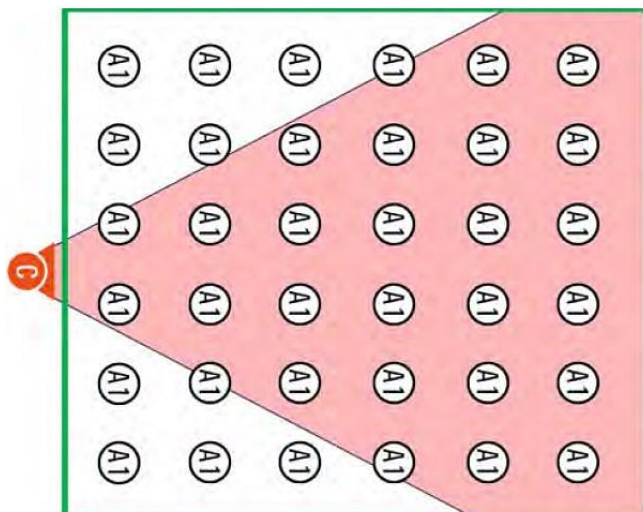
د) او می تواند دید وسیع تری داشته باشد (بازی های بعد را دنبال کند، ساعت ها را کنترل کند، جای بقیه داوران را تشخیص دهد).

اگر یک داور حین قضاوت ثابت باشد:

الف) چشم هایش بالا و پایین نمی شوند و تمرکز وی افزایش می یابد.

ب) امکان اتخاذ تصمیم صحیح تر با توجه به اینکه تمرکز بیشتری وجود دارد، بیشتر است.

مهم است که یک داور باید حرکت کند تا در محل مناسبی قرار بگیرد تا فاصله را ببیند (این از تعیین موقعیت متفاوت است). ؛ و باید در سریع ترین حالت ممکن صورت بگیرد. متوقف شوید، نگاه کنید و تصمیم بگیرید.



شکل ۱:

فاصله مناسب زاویه گسترده تری را ایجاد می کند و داور می تواند به طور همزمان بازیکنان بیشتری را در میدان دید خود ببیند. مثال: در ردیف اول ۲ بازیکن، ردیف دوم ۳ بازیکن، ردیف سوم ۴ بازیکن و مجموعاً ۲۶ بازیکن از ۳۶ بازیکن (۷۲٪).

۳.۲ داوری دفاع

هدف: جهت تشخیص اولویت اول هنگام تجزیه و تحلیل بازی تک به تک.

مفهوم داوری دفاع یکی از گوشه های قضاوت دقیق بسکتبال است. اصولاً این بدین معنیست که اولویت داور در یک مسابقه رقابتی روی توپ، باید تمرکز و توجه بر غیر قانونی بودن دفاع باشد در حالیکه بازیکن حمله مالک توپ نیز باید در میدان دید شما قرار داشته باشد. داور باید در موقعیتی قرار بگیرد که به وی اجازه بدهد تا بازیکن دفاع را به وضوح ببیند.

تذکر: ما فاصله بین بازیکنان را داوری نمی کنیم، ما خود دفاع را داوری می کنیم - اما شما باید در موقعیتی قرار بگیرید که بتوانید فاصله بین بازیکنان را ببینید تا بتوانید دفاع را داوری کنید.

هنگام داوری روی توپ توجه خود را بر غیر قانونی بودن بازیکن دفاع متمرکز کنید!

۴.۲ توجه به بازی

هدف: درک چگونگی افزایش کنترل کیفیت در شرایط های بازی.

برخی مواقع، داوران یک خطای واضح را از دست می دهند. متأسفانه معمولاً به نظر می رسد که تنها کسانی که در ورزشگاه این خطای واضح را از دست داده اند ۲ یا ۳ داور زمین که صاحب سوت هستند، می باشند. نکته کلیدی برای تشخیص صحیح این موقعیت های واضح، اتخاذ یک انضباط حرفه ای است - یعنی اینکه هربار بازی را داوری می کنند صبور و مراقب باشند. انتظار می رود که داوران " تا انتهای فعالیت ها متوجه بازی بمانند " (یعنی چشم و توجهشان به بازی باشد تا زمانیکه به پایان برسد).

در عمل داوران باید این استراتژی ها را به کار ببرند:

الف) از نظر فکری تمرکزشان را روی بازیکن مدافع بگذارند تا زمانیکه بازی به اتمام برسد مثلاً بازیکن شوتیست فرود بیاید و مدافع نفوذ کننده نیز فرود بیاید.

ب) حرکت بدنی نداشته باشند. داور تریل / سنتر (Trail / Centre) در حین شوت یک گام به عقب بردارند - این احتمال برای داور به وجود می آید که قبل از اینکه توپ وارد سبد شود یا تیم مدافع مالکیت توپ را به دست آورند، از نظر ذهنی بازی را رها کنند.

پردازش بازی (سوت با طمأنینه)

قبل از اینکه داور در سوت خود بدمد باید کل بازی را از ابتدا - همانگونه که جلو می رود - تا اتمام آن قبل از اینکه تصمیم خود را بگیرد، پردازش کند. این بیشتر منجر به اخذ یک تصمیم تحلیلی می شود تا اینکه فقط انتهای بازی را ببیند و نسبت به آن واکنش نشان دهد (تصمیم احساسی).

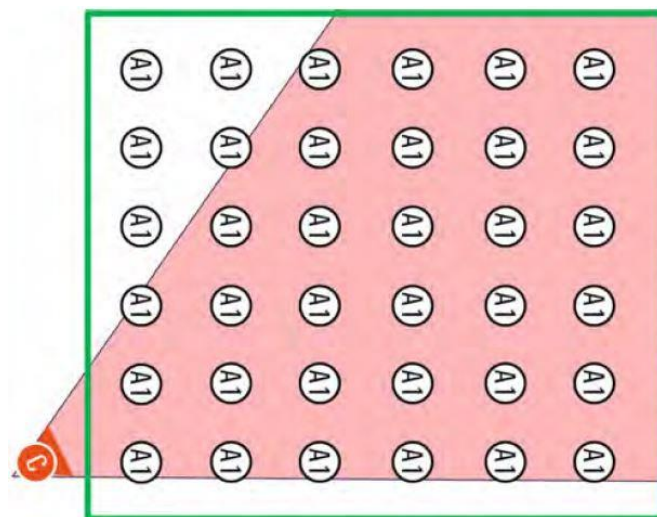
۵.۲ موضع گیری، زاویه باز (۴۵°) و تنظیمات

هدف: درک تکنیک و اثر افزایش تعداد بازیکنان واقع در میدان دید در تمامی مواقع.

گفته شد که داوران همواره باید به دنبال فعالیت غیر قانونی برای اعلام باشند (چیزی که به خاطرش سوت بزنند). از نظر منطقی اگر داوران تعداد بازیکنان بیشتری را در میدان دید خود داشته باشند، شانس اینکه فعالیت های غیر قانونی را ببینند به طور چشم گیری افزایش پیدا می کند. یعنی داورانی که در زمین بازی در وضعیتی قرار می گیرند که فاصله مناسب و زاویه باز گسترده ای داشته باشد به احتمال زیاد دارای سطح بالاتری از دقت هستند و در نتیجه عملکرد بهتری دارند.

بررسی ها نشان داده است که مفهوم حفظ یک زاویه باز لزوماً توسط داوران درست فهمیده نشده است. معمولاً داورانی که یک زاویه باز ایجاد کرده اند، مجدداً حرکت می کنند و زاویه باز را از دست داده و در وضعیت خط صاف نسبت به بازی قرار می گیرند.

نکته کلیدی دوم اینست که داور $Lead(L)$ و داور $Trail(T)$ در گوشه های بازی قرار بگیرند (بازیکنان و توپ). در این صورت داوران می توانند تعداد بیشتری بازیکن را در میدان دید خود داشته باشند. بنابراین مهم است که داور $Lead$ در امتداد خط انتهایی زمین همراه با توپ حرکت کند (انعکاس توپ) و داور $Trail$ همیشه پشت بازیکنان (بین آخرین بازیکن و حلقه در زمین عقبی) قرار بگیرد. شکل زیر فواید در گوشه های بازی قرار گرفتن و حفظ زاویه ۴۵° را نشان می دهد.



شکل ۲:

مهم است که داور موقعیت و زاویه ای را در زمین بازی پیدا کند که بتواند تعداد بیشتری بازیکن را در میدان دید خود داشته باشد. اگر تعداد بازیکن تحت پوشش در شکل ۲ را ببینید متوجه تنظیمات زاویه ۴۵° و در گوشه بازی قرار گرفتن می شوید. مجموعاً ۳۲ بازیکن از ۳۶ بازیکن (۸۹٪) تحت پوشش قرار گرفته اند.

اصول تثبیت موقعیت و زاویه باز عبارت است از:

- الف)** به نقطه مناسبی حرکت کنید و یک زاویه باز ایجاد کنید.
- ب)** پیش بینی کنید که در کجا قرار بگیرید (از نظر ذهنی یک گام جلوتر از بازی باشید).
- ج)** با بازی هماهنگ باشید تا زاویه باز خود را حفظ کنید (یک قدم این طرف ؛ یک قدم آن طرف).
- د)** همواره با هدف حرکت کنید؛ بدانید کجا باید بروید و چرا.
- ه)** دقیقاً بدانید کجا باید بروید تا در موقعیتی قرار بگیرید که بازی را داوری کنید (این از محدوده کار متفاوت است).
- و)** اگر موقعیت اولیه شما صحیح باشد - نیاز کمتری به حرکت است، اما کاملاً ثابت نباشید (شما باید دائماً موقعیت خود را با توجه به بازی و حرکت بازیکنان تنظیم کنید).

۶.۲ مذاکرات قبل از بازی و استفاده از نرم افزار FIBA IREF PG

هدف: جهت دانستن اینکه چه موضوعاتی باید در مذاکرات قبل از بازی مورد بحث قرار بگیرد و نرم افزار چه کارکرد هایی را در اختیار قرار می دهد.

مذاکرات قبل از بازی کاملاً لازم و ضروری است. ایده اصلی اطمینان از این است که شما و همکارانتان در هنگام داوری بازی با هم تفاهم داشته باشید. این موضوع کار گروهی خوب و داوری خوب را ترویج می دهد. تعدادی موضوع کلی برای مذاکرات قبل از بازی شامل:

- ۱- حیطه مسئولیت خود را در زمین بشناسید و از اینکه همزمان دو داور توپ و بازیکنان اطراف آن را تحت کنترل داشته باشند خودداری نمایید.
- ۲- زمانی که وظیفه اصلی شماست ، بازی دور از توپ را قضاوت نمایید.
- ۳- زمانی که دو داور همزمان سوت میزنند قبل از نشان دادن علائم با همکار خود ارتباط چشمی برقرار نمایید. به خاطر داشته باشید: مسئولیت اصلی با داوری است که به بازی نزدیک تر است یا بازی به سمت او حرکت می کند.
- ۴- در صورت نیاز در موقعیت های توپ به بیرون رفته کمک دهید اما فقط زمانی که همکاران از شما درخواست کمک کرده باشد. به برقراری ارتباط چشمی عادت کنید.
- ۵- سعی کنید در تمام لحظات تنها محل توپ و بازیکنان بلکه محل قرارگیری همکارانتان را نیز بدانید.
- ۶- در شرایط ضد حمله به خصوص زمانی که تعداد بازیکنان مهاجم از مدافع بیشتر است اجازه دهید نزدیک ترین داور تصمیم بگیرد که خطا اعلام کند یا خیر. زمانی که ۱۰ متر یا بیشتر از بازی دور هستید از وسوسه سوت زدن اجتناب کنید.
- ۷- سوت خود را برای خطا فقط زمانی به صدا در آورید که روی عمل تاثیر بگذارد. تماس اتفاقی - حاشیه ای را باید نادیده گرفت .

۸- استانداردهای خود را در ابتدای بازی تعیین کنید، در این صورت کنترل بازی راحت تر می شود. بازی خشن و بیش از حد تهاجمی همیشه باید جریمه شود. بازیکنان با روشی که به آنها اجازه می دهد بازی کنند سازگار می شوند.

۹- سعی کنید بهترین موقعیت ممکن و زاویه دید وسیع بین بازیکنان مدافع و مهاجم را حفظ نمایید. با حفظ فاصله مناسب و ثابت بودن در هنگام گرفتن تصمیم (زدن یا نزدن سوت) به بازی مسلط باشید.

برای کمک به داوران در این زمینه فیفا برنامه FIBA iRef Pre-Game را ایجاد کرده است که می تواند به راحتی در همه جا برای کمک به گروه داوران برای آماده شدن برای بازی استفاده شود. شما می توانید این نرم افزار را از اپ استور و یا گوگل پلی استور دانلود نمایید.

۷.۲ سوت زدن ، تصمیم گیری و برقراری ارتباط

هدف: جهت دانستن چگونگی سوت زدن و بلافاصله اعلام تصمیم به صورت شفاهی و با استفاده از علائم استاندارد دست.

گاهی اوقات ما ارزش تکنیک های ساده آسان را در ایجاد پایه های محکم قضاوت موفق بسکتبال در سطح بالا را دست کم می گیریم.

هنگام دمیدن در سوت داوری (سوت بدون نخود = pea-less whistle) مهم است که در مدت زمان کوتاهی هوای (نیروی) کافی وارد سوت کنید. این باعث ایجاد یک صدای قاطع قوی می شود. با توجه به نیاز به برقراری ارتباط شفاهی برای اعلام تصمیم بعد از زدن سوت ضروری است که مقداری هوا در ریه های خود حفظ کنیم.

بنابراین نکات کلیدی زیر مهم هستند:

- ۱- تکنیک چگونه در سوت دمیدن - دمیدن قوی کوتاه (فوت) در سوت - یک مرتبه.
- ۲- بعد از زدن سوت بلافاصله سوت را از دهان خارج نمایید (رها کنید).
- ۳- علائم مرتبط با تصمیم را نمایش دهید.
- ۴- تصمیم خود را به صورت کلامی اعلام کنید "خطای شماره پنج آبی، خطای حمله؛ تروالینگ و ..."
- ۵- هرچه کمتر، بهتر! کمتر به خاطر بسپارید و وقتی که چیزی را نشان می دهید/اعلام می کنید قدرت آن پیام بیشتر می شود (کلمات کلیدی و نحوه بیان آنها به وضوح را تمرین کنید).

۱.۷.۲ سوت نزدن:

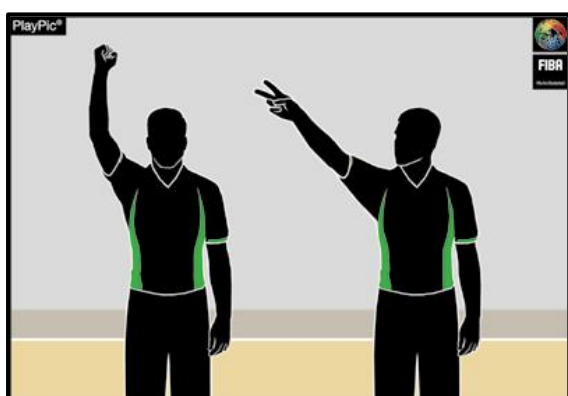
داوران فقط باید از علائم رسمی استفاده کنند. زمانی که یک داور تصمیمی در مورد بازی می گیرد و یک شرایط بدون سوت اتفاق می افتد، نباید برای نشان دادن "بدون سوت" علامتی را نشان بدهد یا از علائم دیگری استفاده نماید. این امر به ویژه در مواردی که همکار شما به دلیل داشتن زاویه متفاوت در یک بازی یکسان یک عمل غیر قانونی را مشاهده می کند و به درستی سوت می زند، اهمیت دارد.

۲.۷.۲ زدن سوت توپ به بیرون رفته:

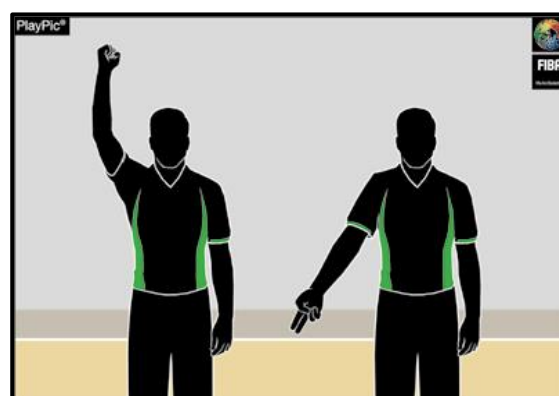
زمانی که داور سوت توپ بیرون رفته را می زند همواره باید تصمیم خود را به صورت شفاهی نیز اعلام نماید مثلاً همزمان با اینکه جهت را نمایش می دهد بگوید "توپ آبی". این موضوع اگر تصادفاً اشتباهی در نمایش جهت اتفاق بیفتد بسیار کارآمد است.

۳.۷.۲ زدن سوت خطا:

بسیار مهم است که تصمیم خود را به صورت کاملاً واضح و سریع به اطلاع بازیکنان و سایر شرکت کنندگان برسانید. در شرایط اقدام به شوت افراد بسیار مایل هستند که بدانند که پرتاب آزادی در کار خواهد بود یا خیر. برای این که هیچگونه سردرگمی پیش نیاید داوران باید بلافاصله با علائم مناسب مجاز تصمیم خود را اعلام نمایند.



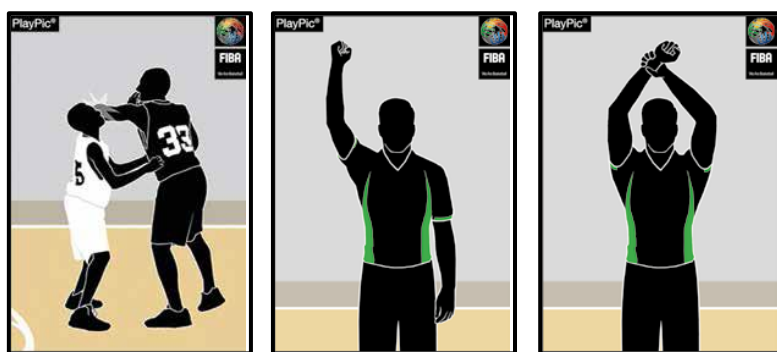
خطا در شرایط اقدام به شوت (FAOS)



خطا خارج از شرایط اقدام به شوت (FNAOS)

تذکر: این علائم فقط باید در شرایط اقدام به شوت و یا اقدام به شوت احتمالی استفاده شوند.

خطای غیر ورزشی - تکنیک ۰-۱-۲



صفر

یک

دو

زمانیکه در شرایطی که یک خطای غیر ورزشی محتمل است سوت می زنیم، روند زیر می بایست استفاده گردد:

۰. تصمیم بگیرید که سوت بزنید.

۱. ابتدا علامت خطا را نشان

دهید (این کار زمان می دهد تا معیارهای مورد استفاده برای خطای غیر ورزشی مورد پردازش قرار گیرد).

۲. علامت را به خطای غیر ورزشی تبدیل نمایید.

داوران باید از نشان دادن مستقیم علامت خطای غیر ورزشی زمانی که سوت خطا می زنند، خودداری نمایند.

شوت ۳ امتیازی ، خطا و گل

زمانی که خطای بازیکن مدافع را در حین شوت می زنید روند زیر باید استفاده گردد:

۱. اقدام به شوت اتفاق افتاده - علامت اقدام ۳ امتیازی.

۲. خطا اعلام می شود - علامت را به علامت خطای معمولی تبدیل کنید (از همان دست استفاده کنید).

۳. وارد سبد می شود - علامت شوت سه امتیازی موفق.

۸.۲ علائم و گزارش دادن

هدف: شناسایی فازهای مختلف و تکنیک های داشتن علائم قدرتمند و قاطع به عنوان بخشی از حضور در زمین بازی.

داوران فقط باید از علائم رسمی فیبا که در قوانین بسکتبال فیبا قید شده است، استفاده کنند. این یک نشانه و نگرش حرفه ای است که فقط از علائم رسمی استفاده کنید. عادات و ترجیحات شخصی فقط عدم درک و نگرش حرفه ای را نشان می دهد.

زمانی که تصمیم خود را با علائم نمایش می دهید به خاطر داشته باشید که استفاده از سیگنال ها ذهنیت قوی بین افرادی که داوران را زیر نظر دارند ایجاد می کند. این یک قطعه از مجموعه کلی ارائه یک تصویر داور قابل اعتماد و مقبول است. ما معمولاً فکر می کنیم که نیازی به تمرین علائم رسمی نیست اما بسیار ضروری است.

یک چک لیست برای استفاده موفق از علائم:

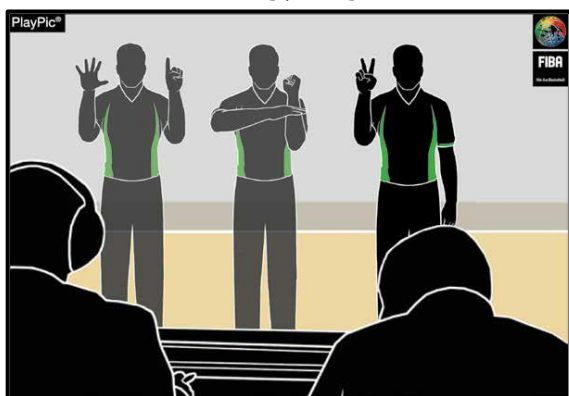
۱. از علائم رسمی و مجاز فیبا استفاده کنید.
۲. ریتم
- الف) هر سیگنال یک شروع و یک پایان دارد.
- ب) وقتی سیگنال را به پایان می‌رسانید آن را نگه دارید و در ذهن خود بشمارید "یک دو"
۳. علائم محکم، پر قدرت، واضح و قاطع (این مورد را در آینه تمرین نمایید).
۴. از هر دو دست برای جهت‌ها استفاده نمایید بسته به اینکه کدام شانه در جلو قرار دارد.
۵. با هر تیم بازیکن و بازی با استاندارد یکسان برخورد کنید (بدون اغراق).
۶. به خاطر داشته باشید هرچه کمتر بهتر! (بدون تکرار، یک سیگنال واضح و قوی)
۷. همواره سیگنال خود را به صورت کلامی نیز اعلام نمایید.

۱.۸.۲ گزارش دادن

یک چک لیست برای گزارش موفق به میز منشی:

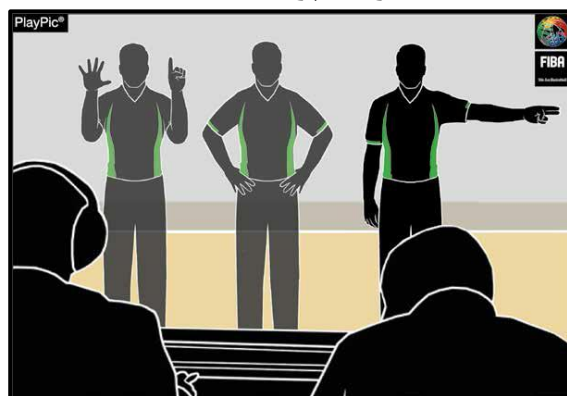
- ۱- به سرعت به نقطه ای بروید که در آن ارتباط بصری با میز داشته باشید. فاصله را به حداقل برسانید - به مکان بعدی خود بعد از گزارش فکر کنید.
- ۲- بایستید، هر دو پا را کنار هم روی زمین بگذارید و نفس بکشید (تعادل بدن - سطح شانه‌ها).
- ۳- ریتم (شروع - پایان - "یک - دو" / شروع - پایان - "یک - دو" / شروع - پایان - "یک - دو").
- ۴- تبیین کنید: شماره، ماهیت خطا و جریمه (پرتاب به داخل یا پرتاب آزاد).
- ۵- ماهیت خطا باید منطبق بر چیزی باشد که واقعاً در بازی اتفاق افتاده است.
- ۶- گزارش خود به میز منشی را همزمان شفاهاً نیز اعلام کنید.

خطا با جریمه پرتاب آزاد

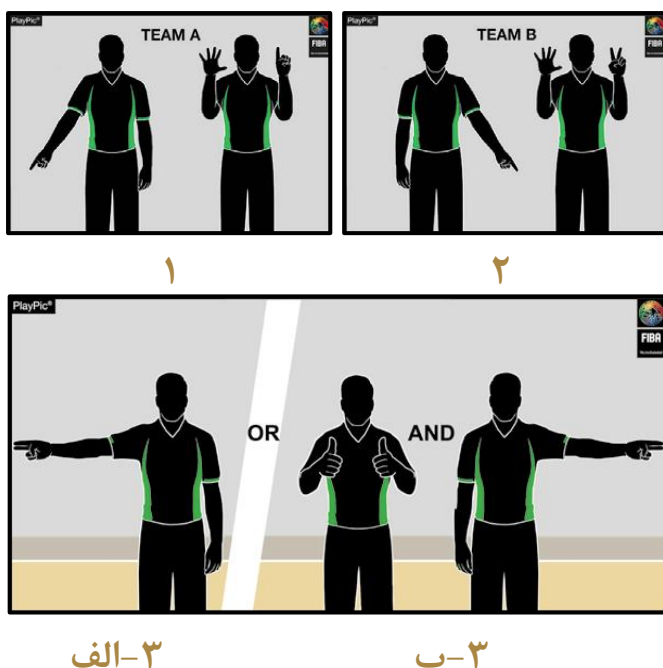


۱. شماره - شماره ۶
۲. ماهیت خطا - برخورد غیرقانونی به دست
۳. جریمه - پرتاب آزاد

خطا با جریمه پرتاب به داخل



۱. شماره - شماره ۶
۲. ماهیت خطا - خطای سد
۳. جریمه - پرتاب به داخل



خطای طرفین

۱. اشاره به نیمکت تیم الف و گزارش شماره
۲. اشاره به نیمکت تیم ب و گزارش شماره
۳. نشان دهید که بازی چگونه ادامه پیدا می کند:
- الف. جهت پرتاب به داخل یا
- ب. شرایط جامپ بال و جهت پرتاب به داخل

۹.۲ جامپ بال / داور فعال (پرتاب توپ)

هدف: جهت شناسایی فازهای مختلف و تکنیک های صحیح در هنگام پرتاب توپ.

موقعیت های جامپ بال خیلی هیجان انگیز هستند اما متأسفانه گاهی داور اجرا کننده جامپ بال نمی تواند توپ را به درستی پرتاب کند. آمارها نشان می دهند که ۵۰ درصد تخلفات حین جامپ بال به علت پرتاب ضعیف داور اتفاق می افتند. پرتاب توپ چیزی است که برخلاف آنچه که در حال حاضر وجود دارد باید به طور منظم آموزش داده شود.

درک این نکته مهم است که بازیکنان انجام دهنده جامپ بال تنش دارند و به راحتی در برابر حرکتی که توسط داور ایجاد شود واکنش نشان می دهند بنابراین اجتناب از هرگونه حرکت غیر ضروری بسیار مهم است.

یک چک لیست برای پرتاب توپ موفق :

- الف. بازیکنان تنش دارند - از هر حرکت اضافه ای خودداری گردد.
- ب. نوع پرتاب توپ مهم نیست (دو دستی - بالا یا پایین ، یک دستی - بالا یا پایین).
- ج. مهم تر این است که یک حرکت محکم رو به بالا برای پرتاب توپ داشته باشید.
- د. سطح توپ در شروع - هر چه توپ پایین تر باشد مسافت بیشتری را برای رسیدن به بالاترین نقطه باید طی نماید.
- ه. سرعت و شدت پرتاب (نقطه شروع پایین تر - شدت و سرعت بیشتر).
- ی. در هنگام انجام پرتاب، سوت نباید در دهان باشد.

۱۰.۲ جامپ بال / داور(ان) غیر فعال

هدف: جهت شناسایی وظایف و تکنیک های مختلف برای داوران غیر فعال در هنگام پرتاب توپ (داورانی که پرتاب توپ را انجام نمی دهند).

داوران غیرفعال (داورانی که پرتاب توپ را انجام نمی دهند) فقط وظایف بسیار محدودی در شرایط جامپ بال دارند. با این وجود هر از گاهی ما همچنان شاهد تخلفات آشکار و یا خطای اجرای پرتاب توپ هستیم که به درستی دآوری نمی شوند.

یکی از دلایل احتمالی این است که داوران غیرفعال آمادگی لازم برای واکنش نشان دادن به هر گونه عمل غیر قانونی بازیکنان و یا خطاهای اجرای پرتاب توپ توسط همکارشان را ندارند.

داشتن ذهنیت فعال نکته کلیدی برای پوشش مناسب و کامل است. داور های غیرفعال باید به خود یادآوری کنند (با خودشان صحبت کنند) تا اقدامات غیرقانونی و روند مناسب که در صورت وقوع آنها انجام می شود را شناسایی نمایند.

یک چک لیست برای پوشش موفق توسط داور(ان) غیر فعال:

- (الف) یک پرتاب ضعیف را اعلام کنید(خیلی پایین ، غیرمستقیم ، زمان بندی نامناسب) .
- (ب) در صورتی که توپ در مسیر بالارونده خود توسط بازیکنان انجام دهنده جامپ بال لمس شود، تخلف را اعلام نمایید(دزدیدن ضربه).
- (ج) در صورتی که بازیکنانی که جامپ بال را انجام نمی دهند، تا زمانی که ضربه قانونی به توپ انجام شود خارج از دایره جامپ بال نایستند، تخلف اعلام کنید .
- (د) ساعت بازی (۱۰:۰۰) و ساعت ۲۴ ثانیه ("۲۴") را کنترل نمایید. مطمئن شوید که زمانی که تخلفی قبل از ضربه قانونی به توپ اتفاق می افتد، ساعت ها به حالت اولیه برگردانده شده باشند (ریست شده باشند).
- (ه) در شرایط پرتاب به داخل در صورت وقوع تخلف توسط هر یک از بازیکنان انجام دهنده جامپ بال، اطمینان حاصل کنید که پرتاب به داخل در زمین جلویی و نزدیک به خط نیمه صورت گیرد.
- (ی) بعد از اینکه هر یک از تیم ها مالکیت توپ زنده را به دست آورد حتماً بررسی کنید که فلش مالکیت تناوبی به درستی تنظیم شده باشد.

۱۱.۲ پوشش یک شوت (تحت نظر داشتن بازیکن اقدام کننده)

هدف: جهت هدف جهت داشتن پوشش کامل در تمام موقعیت های اقدام به شوت.

داوران باید پوشش کامل موقعیت های واضح را در اولویت خودشان قرار بدهند. یک شوت یک بازی واضح است – همیشه! راه صحیح برای قضاوت یک موقعیت شوت استفاده از تکنیک ۱-۲-۳ در موقعیت های اقدام به شوت است. در صورتی که درست استفاده شود، این تکنیک می تواند اطلاعاتی را در مورد اعلام یک خطای احتمالی یا گول زدن (fake) در اختیار ما قرار دهد. برای اینکه اقدام غیر قانونی باشد باید برخورد وجود داشته باشد.

تکنیک ۱-۲-۳ در موقعیت های شوت:

۱. همیشه مدافع را داوری نمایید.
۲. بازی را به ترتیب زیر کنترل نمایید. ۱. دست ۲. بدن ۳. پاها (فرود)
۳. تا زمانی که بازیکن شوتیست به زمین فرود بیاید بازی را تحت نظر داشته باشید.
۴. فقط در این لحظه می توانید توجه خود را به توپ و ریباند برگردانید.



شکل ۳:

تکنیک ۱-۲-۳ برای پوشش موقعیت های اقدام به شوت.

۱۲.۲ اجرای پرتاب به داخل (به طور کلی و در خط انتهایی زمین جلویی)

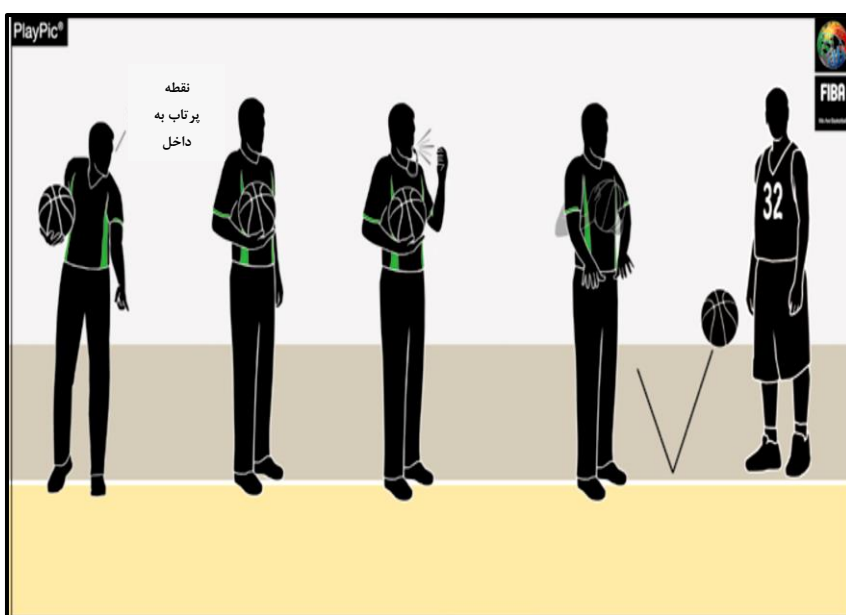
هدف: به جهت شناخت مراحل استاندارد و روند اجرای صحیح برای کلیه موقعیت‌های پرتاب به داخل.

پرتاب به داخل باید یک روند خودکار (حافظه عضلانی) باشد. اگر هر بار و با تکنیک صحیح اجرا شود، داور همیشه از لحاظ فیزیکی و ذهنی آماده خواهد بود که کلیه موقعیت‌هایی که در شرایط اقدام به پرتاب به داخل اتفاق می‌افتد را پوشش دهد.

چک لیست روند پرتاب به داخل به طور کلی برای داور اجرا کننده:

۱. همیشه نقطه پرتاب به داخل را تعیین کنید.
۲. از قضاوت پیشگیرانه استفاده کنید مثلاً "روی نقطه قرار بگیرید"، "ثابت بمانید"، "حرکت نکنید".
۳. ساعت‌ها را کنترل کنید.
۴. از بازی فاصله بگیرید و آن را حفظ کنید.
۵. زمانی که توپ را در اختیار دارید سوت را در دهانتان بگذارید.
۶. توپ را به صورت زمینی به بازیکن پاس دهید.
۷. شماره قابل دیدن را آغاز نمایید.
۸. پرتاب به داخل و سایر اقدامات اطراف آن را مشاهده نمایید.
۹. از علامت شروع ساعت بازی استفاده نمایید.

تذکره: وقتی که پرتاب به داخل از خط انتهایی زمین جلوی صورت می‌گیرد، داور فعال قبل از قرار دادن توپ در اختیار بازیکن در سوت خود می‌دمد.



شکل ۴: مراحل مختلف روند صحیح پرتاب به داخل برای داور اجرا کننده.

۱۳.۲ گول زدن (Fake)

هدف: جهت شناخت اینکه گول زدن (Fake) چیست و زمانی که اتفاق می‌افتد چگونه باید شرایط را مدیریت کرد.

گول زدن (Fake) رفتاری است که با روحیه ورزشکاری و بازی جوانمردانه سازگار نیست و به همین دلیل این داوران هستند که باید این اقدام را زود تشخیص داده و آن را سریعاً رفع و رجوع نمایند.

گول زدن (Fake) موقعی است که بازیکنی وانمود می‌کند که روی او خطا صورت گرفته است و یا با حرکات نمایشی اغراق آمیز سعی می‌کند این ذهنیت را به وجود آورد که روی او خطا صورت گرفته و در نتیجه یک مزیت ناعادلانه کسب کند. تذکر: تمارض و خود را به زمین انداختن یک نوع از رفتار مدافعی است (شارژ/سد) ولی در هر صورت همچنان یک گول زدن (Fake) است. یک گول زدن (Fake) بدون هیچ برخوردی با حریف یک گول زدن (Fake) افراطی به شمار می‌آید.

بسیار مهم است که داوران بازی بسکتبال را بشناسند و حرکات فنی و تاکتیک های بازیکنان را بدانند که این امر به آنها در قضاوت گول زدن ها (Fake) به ویژه در مواردی که بازیکنان تاثیر تماس های حاشیه ای را به حداکثر می‌رسانند، کمک می‌کند.

وقتی بازیکن در حین بازی گول می‌زند (Fake) داوران باید به بازیکن و سرمربی اخطار دهند. این به منزله یک اخطار برای آن تیم به شمار می‌رود. هر تیم حق داشتن یک اخطار را دارد. هر بار که گول زدن (Fake) توسط همان تیم تکرار شود منجر به یک خطای فنی (تکنیکال) می‌شود. هر گول زدن (Fake) افراطی منجر به یک خطای فنی تکنیکال مستقیم می‌شود (نیازی به دادن اخطار نیست).

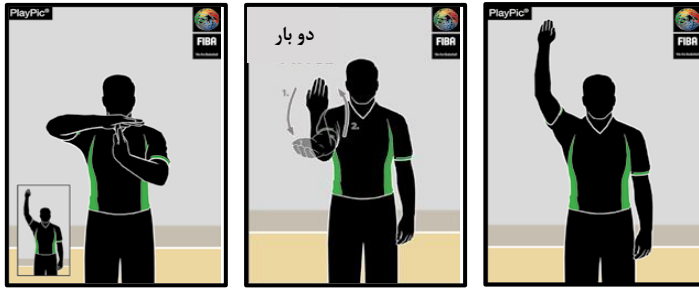
۱. پروتکل دادن یک اخطار استاندارد برای گول زدن (Fake) حین بازی:

- a. یک اقدام به گول زدن (Fake) توسط بازیکن در حین بازی صورت می‌گیرد (هیچ توقفی اتفاق نمی‌افتد).
- b. علامت "ساعد را - بالا - بیاورید" را نشان دهید که نمایانگر اقدام به گول زدن (Fake) است.
- c. به صورت کلامی نیز تصمیم را اعلام نمایید مثلاً "گول زدن (Fake) ۸ سفید".

۲. پروتکل برای اخطار (در دوره توقف بعدی ساعت - وقفه بازی):



- a. اخطار را به بازیکن مربوطه و سرمربی و همچنین همکارانتان را اعلام نمایید.
- b. علامت "ساعد را - بالا - بیاورید" و علامت "خطای فنی (تکنیکال)" را که به صورت کلامی نیز اعلام می‌شوند نشان دهید.



۳. در صورت تکرار اقدام به گول زدن (Fake) یا در صورت گول زدن (Fake) افراطی که منجر به خطای فنی (تکنیکال) می شود سوت بزنید همراه با:

a. ساعت را متوقف نمایید.

b. علامت "ساعت را - بالا - بیاورید" را نشان دهید.

c. در ادامه علامت خطای فنی (تکنیکال) را نمایش دهید.

برخی از نشانه های گول زدن (Fake):

- فرد گول زننده (Faker) ابتدا به دنبال برخورد می گردد (او به یک برخورد نیاز دارد تا بتواند اقدام به گول زدن (Fake) بنماید).
- سر به عقب می رود (گول زدن (Fake) با سر) وقتی که برخوردی با سر بازیکن اتفاق نیفتاده است.
- ایجاد حرکات نمایشی و اغراق آمیز.
- نقاط پرش و فرود نزدیک به هم هستند.
- در هنگام افتادن پاها به بالا می روند و دست ها آماده افتادن هستند.

همه حرکات گول زدن (Fake) نیستند:

- اگر بازیکنی که در حال دریبل است بازوی خود را دراز کند تا فضا ایجاد کند - این همچنان در اصل یک خطای حمله است.
- اگر یک بازیکن پایش را روی پای بازیکنان دیگر بگذارد و تعادلش را از دست بدهد - این موضوع در اصل گول زدن (Fake) نیست.

بسیار مهم است که کل بازی را ببینید و فقط به واکنش بازیکن توجه نکنید. برخوردهای غیر قانونی همچنان باید به عنوان خطا اعلام شوند، برخوردهای حاشیه همچنان جزئی از بازی هستند و قانونی هستند. اگر خطایی در یک بازی اتفاق بیفتد نمی توان در همان بازی یک گول زدن (Fake) داشت (در یک بازی هم زمان خطا و اخطار گول زدن (Fake) وجود نخواهد داشت). خطا = بدون اخطار گول زدن (Fake). بدون خطا = اخطار گول زدن (Fake).

۱۴.۲ کنترل ساعت بازی و ساعت ۲۴ ثانیه

هدف:

- شناسایی تکنیک صحیح چگونگی کنترل ساعت بازی و ساعت ۲۴ ثانیه.
- شناسایی رایج ترین وضعیتهای بازی که اشتباهات احتمالی ممکن است رخ دهد.
- شناسایی روند و شیوه‌های صحیح نحوه تنظیم مجدد (ریست) ساعت بازی و ساعت ۲۴ ثانیه.

امروزه کنترل ساعت بازی و ساعت ۲۴ ثانیه توسط داوران تبدیل به یک روند استاندارد شده است. پنج سال پیش این موضوع عملاً وجود نداشت و یا حداقل بسیار نادر بود. قبلاً این سوال مطرح می‌شد که یک داور چگونه می‌تواند ساعت‌ها را تقریباً همیشه تحت نظر داشته باشد و همچنان بر موقعیت‌های بازی تمرکز داشته باشد. راز این موضوع در تکنیک صحیح و زمان‌بندی مناسب است. این موضوع همراه با هزاران بار تکرار عمل (تمرین) تضمین می‌کند که به یک مهارت خودکار تبدیل شود (در حافظه عضلانی پرورش می‌یابد و حفظ می‌شود). نکته اساسی این است که ساعت بازی هر زمان که یک کنترل تیمی جدید به وجود می‌آید کنترل می‌شود.

تذکر: این تکنیک‌ها زمانی به کار می‌آیند که نمایشگرهای زمان برای داوران قابل دیدن باشند.

بیاموزید که چگونه ساعت بازی را کنترل نمایید

فاز ۱

ساعت بازی –

ساعت بازی زمانی آغاز می‌شود که:

- A. در حین جامپ بال ، توپ به صورت قانونی توسط بازیکنان شرکت کننده در جامپ بال لمس شود.
- B. بعد از آخرین یا تنها پرتاب آزاد ناموفق که توپ همچنان زنده می‌ماند، در زمین بازی توپ به یکی از بازیکنان می‌خورد یا اینکه بازیکنی آن را لمس می‌کند.
- C. در حین پرتاب به داخل توپ به یکی از بازیکنان درون زمین بازی برخورد می‌کند یا توسط یکی از بازیکنان درون زمین به صورت قانونی لمس می‌شود.

چه زمانی باید آغاز گردد

ساعت بازی –

ساعت بازی زمانی متوقف می‌شود که:

- A. زمان در انتهای زمان مجاز یک کوارتر به اتمام برسد، اگر که توسط ساعت بازی به صورت خودکار متوقف نگردد.

چه زمانی متوقف می‌شود

- ساعت بازی - B. زمانی که توپ زنده است یک داور در سوت خود بدمد.
- C. تیم مقابل تیمی که درخواست وقت استراحت کرده است، گل بزند.
- D. در حالی که ساعت بازی دو دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و در هر یک از وقت‌های اضافه بازی نمایش می‌دهد، هر یک از تیم‌ها گل بزنند.
- E. در حالی که یک تیم کنترل توپ زنده را به دست دارد بوق ساعت ۲۴ ثانیه به صدا در بیاید.

فاز ۲ پیاموزید که هر زمان که یک مالکیت جدید تیمی وجود دارد ساعت بازی را کنترل نمایید



- تیم یک مالکیت تیمی جدید به دست می‌آورد (یک دوره ۲۴ ثانیه جدید)
- A. دو رقم آخر ساعت بازی را در ذهن خود داشته باشید.
- B. مثلاً ۶:۲۶ ← ۲۶ را به ذهن بسپارید.
- C. مثلاً ۶:۲۶ - مالکیت تیمی جدید - توپ به بیرون می‌رود و ساعت ۲۴ ثانیه به اشتباه ریست می‌شود. زمانی که ساعت بازی ۶:۱۰ را نشان می‌دهد داور می‌تواند زمان باقیمانده ۲۴ ثانیه را با یک محاسبات ساده ریاضی به دست آورد. $۲۶ - ۱۰ = ۱۶$ (بنابراین ۱۶ ثانیه سپری شده است). زمان جدید صحیح ساعت ۲۴ ثانیه، ۸ ثانیه می‌باشد.
- A. جامپ بال - ضربه قانونی (شروع ساعت بازی) و اولین مالکیت (ساعت ۲۴ ثانیه).
- B. بازی توپ به بیرون رفته (توقف ساعت بازی).
- C. پرتاب به داخل (شروع ساعت بازی).
- D. بازی ریباند - مالکیت جدید (۲۴ ثانیه).
- E. بازی نجات توپ از به اوت رفتن (اگر کنترل تیمی جدید ایجاد شود یا خیر - ساعت ۲۴ ثانیه).
- F. "توپ سرگردان" ولی هیچ تغییری در کنترل تیمی اتفاق نیوفتد (ساعت به اشتباه ریست شده باشد).
- موقعیت‌های رایجی که اشتباهات زمانبندی اتفاق می‌افتند

کنترل تیمی
جدید و ۲۴
ثانیه / ۱۴ ثانیه
یا کمتر باقی
مانده به پایان
بازی.

وقتی که ۲۴ ثانیه یا ۱۴* ثانیه یا کمتر به پایان بازی باقی مانده است و



یک کنترل تیمی جدید به وجود می آید:

۱. یکی از داوران این موضوع را با نشان دادن یک انگشت اعلام می کند.
 ۲. بقیه داوران نیز همین علامت را نشان می دهند (مثل آینه بازتاب می کنند).
 ۳. این یعنی ممکن است کوارتر در حین کنترل تیمی این تیم به پایان برسد. همه داوران باید آماده باشند تا توجه کامل خود را به ساعت بازی معطوف نگه دارند تا در صورت وقوع شوت لحظه آخری تشخیص دهند که اقدام به شوت در زمان بازی صورت گرفته است یا خیر - یک امتیاز معتبر یا خیر (امتیاز لغو (کنسل) شده است).
- * در صورت ریاند حمله یا پرتاب به داخل در زمین جلویی با توجه به تفسیر رسمی قوانین فیفا بند ۲۹.۲.۱.

روند کار
زمانیکه بوق
پایان به صدا در
می آید/نور
LED در پایان
کوارتر روشن
می شود.

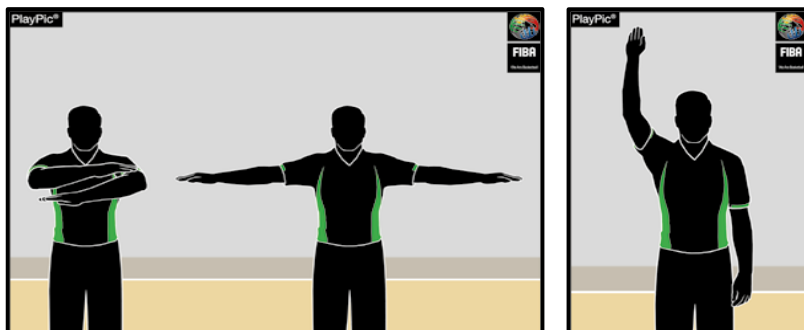
۱. داور بلافاصله در سوت خود می دمد و دست خود را بالا می آورد.



۲. اگر امتیاز کسب شده معتبر است (توپ قبل از صدای بوق/ روشن شدن نور LED، رها شده است)، داور دستش را بالا نگه می دارد و زمانی که توپ وارد سبد شد علامت تایید گل را نشان می دهد (۳/۲ امتیازی).



۳. اگر امتیاز باید لغو شود توپ در زمان به صدا درآمدن سیگنال / روشن شدن نور LED ، همچنان در دست بازیکن اقدام کننده بوده است) داور بلافاصله علامت "لغو امتیاز" را نمایش می دهد.



روند کار
زمانیکه بوق
پایان به صدا در
می آید/نور
LED در پایان
کوارتر روشن
می شود.



علائم و اصطلاحات تخصصی

۳. علائم و اصطلاحات تخصصی

۱.۳ علائم رسمی داوری

علائم مربوط به ساعت بازی

توقف زمان
به علت خطا



دست را با سرعت پایین آورید



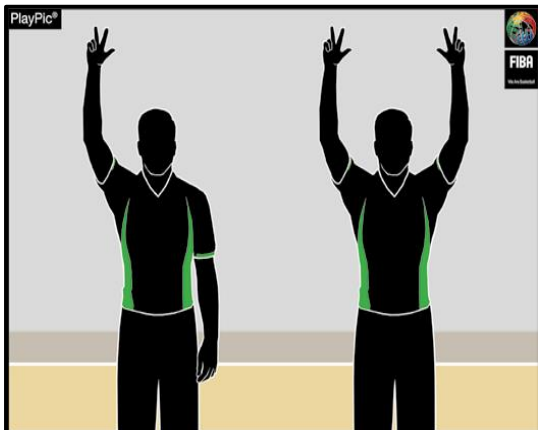
یک مشت گره کرده



کف دست باز

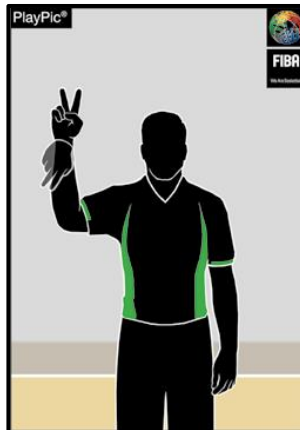
امتیاز گیری

سه امتیاز



۳ انگشت به همراه دست کشیده شده به بالا:
یک دست: اقدام
دو دست: موفق

دو امتیاز



بالا آوردن دو انگشت
از مچ دست

یک امتیاز

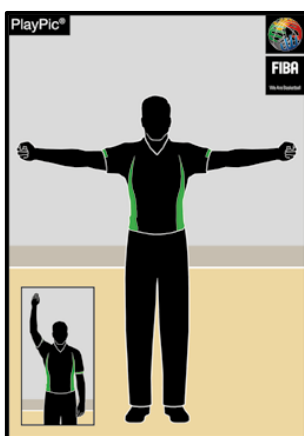


بالا آوردن یک انگشت
از مچ دست

تعویض و وقت استراحت

وقت استراحت

رسانه



وقت استراحت



فراخواندن به داخل



تعویض



دست های باز با
مشت های بسته

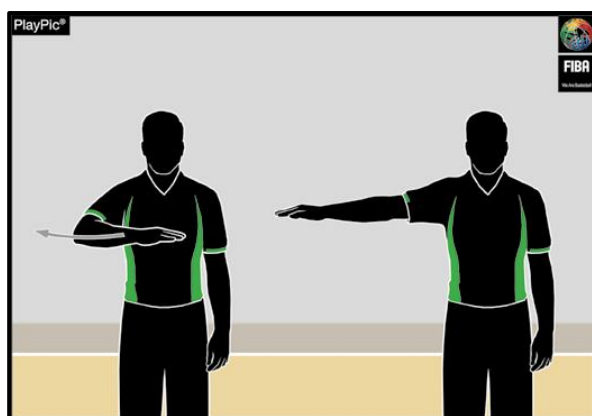
کف دست باز، به سمت
بدن حرکت دهید.

کف دست باز، به سمت
بدن حرکت دهید.

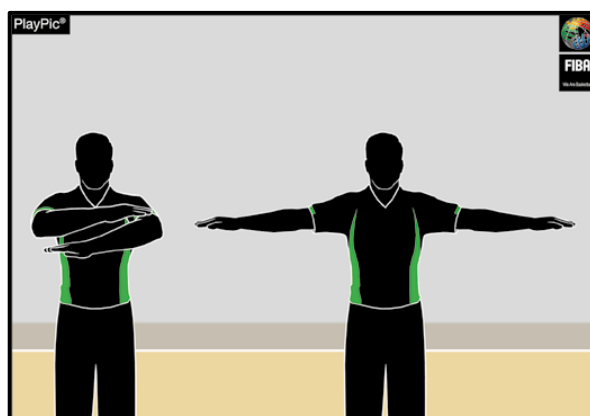
ساعد ها ضربدری کنید.

اطلاع رسانی

شمارش قابل دیدن



لغو امتیاز، لغو بازی



شمارش با حرکت کف دست

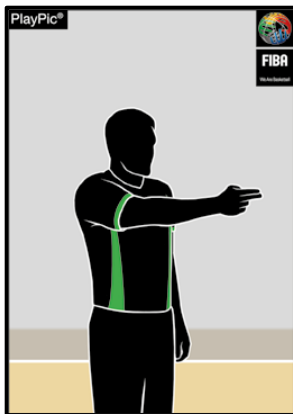
حرکت قیچی با دست، یک بار جلو سینه

توپ مشترک /
شرایط جامپ بال



انگشت شست بالا، سپس
اشاره به جهت بازی با استفاده
از فلش مالکیت تناوبی

جهت بازی و / یا
توپ بیرون رفته



اشاره به جهت بازی،
دست به موازات خطوط
کناری زمین

ریست ساعت ۲۴ ثانیه



دست را بچرخانید،
انگشت اشاره را بالا بیاورید

برقراری ارتباط

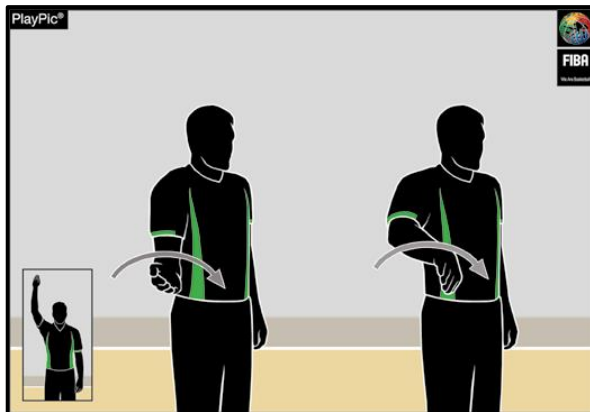


انگشت شست بالا

تخلف ها

دریبل غیر قانونی:
دبل

دریبل غیر قانونی: حمل توپ

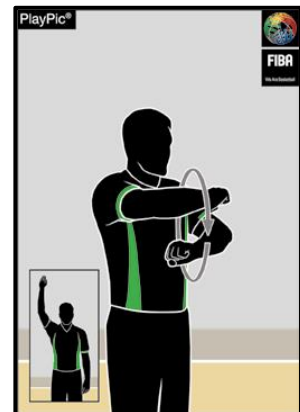


نیم چرخش با کف دست



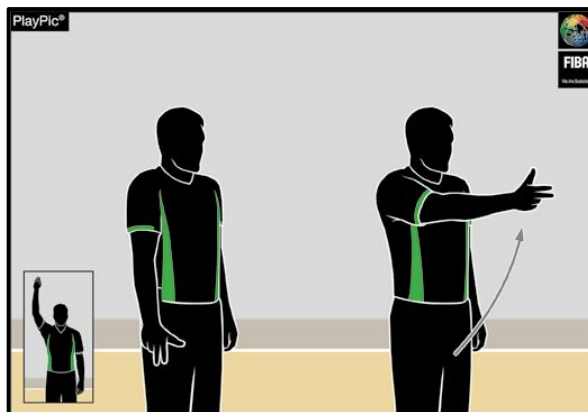
حرکت ضربه ملایم با
کف دست

تراولینگ



مشت ها را بچرخانید

۳ ثانیه



دست را جلو بیاورید،
۳ انگشت را نشان دهید.

۵ ثانیه



۵ انگشت را نشان بدهید.

۸ ثانیه



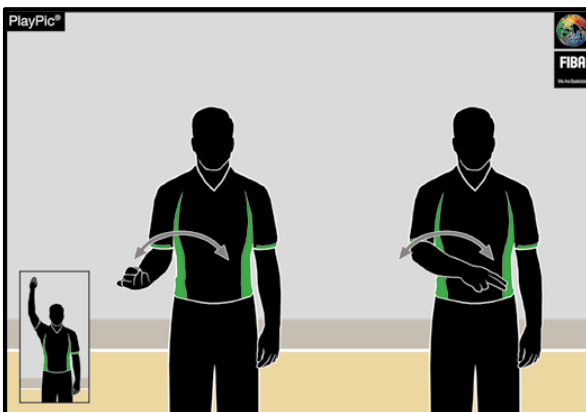
۸ انگشت را نشان بدهید.

۲۴ ثانیه



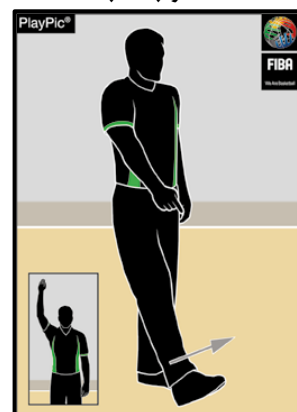
انگشت ها شانه را
لمس می کنند.

تخلف نیمه



ساعد را جلوی بدن حرکت دهید.

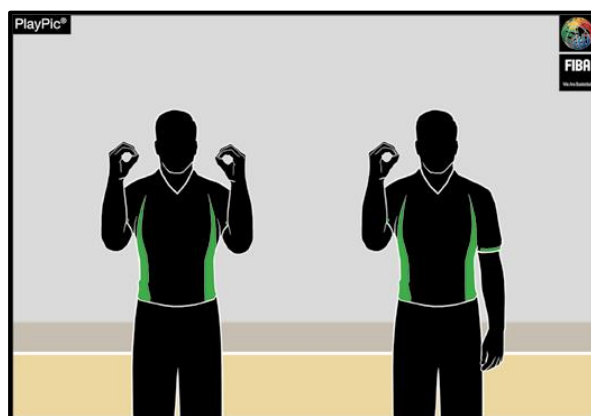
توپ با پا



به پا اشاره کنید.

شماره بازیکنان

شماره 00 و 0



یک دست عدد 0 را نشان می دهد.
هر دو دست عدد 0 را نشان می دهند.

شماره ۱۱ - ۱۵



مشت دست راست بسته و دست چپ اعداد ۱-۵ را نشان می دهد.

شماره ۶ - ۱۰



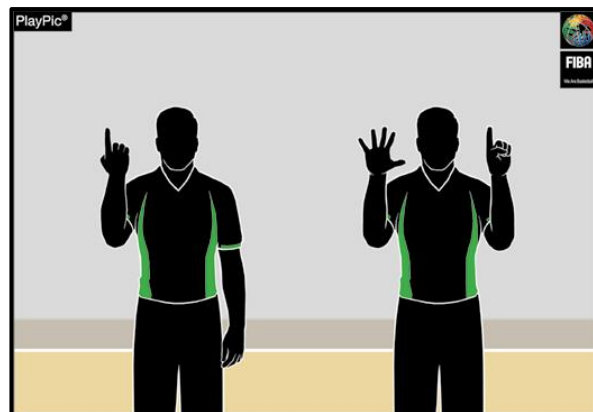
دست راست عدد ۵ را نشان می دهد و دست چپ اعداد ۱-۵ را نشان می دهد.

شماره ۱ - ۵



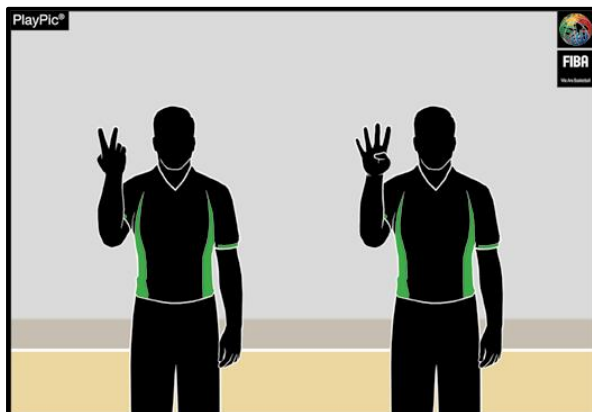
دست راست اعداد ۱ - ۵ را نشان می دهد.

شماره ۱۶



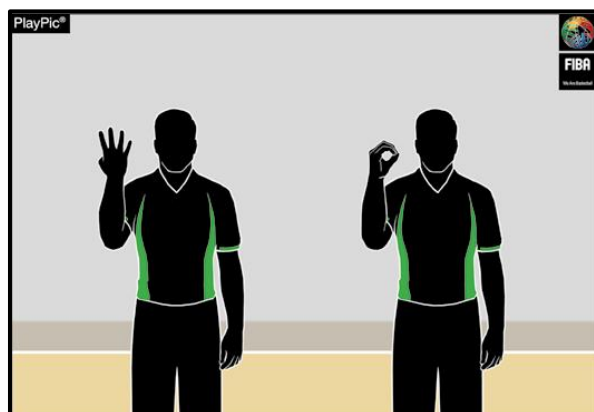
ابتدا یک دست به صورت برعکس عدد ۱ را به نشانه رقم دهگان نمایش می دهد - سپس دست ها به حالت عادی عدد ۶ را به نشانه رقم یکان نمایش می دهند.

شماره ۲۴



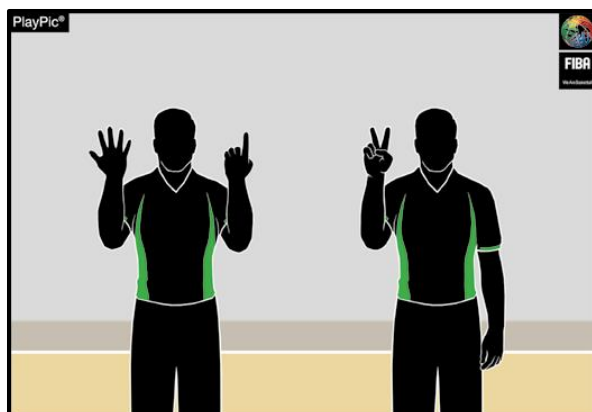
ابتدا یک دست به صورت برعکس عدد ۲ را به نشانه رقم دهگان نمایش می دهد - سپس دست به حالت عادی عدد ۴ را به نشانه رقم یکان نمایش می دهد.

شماره ۴۰



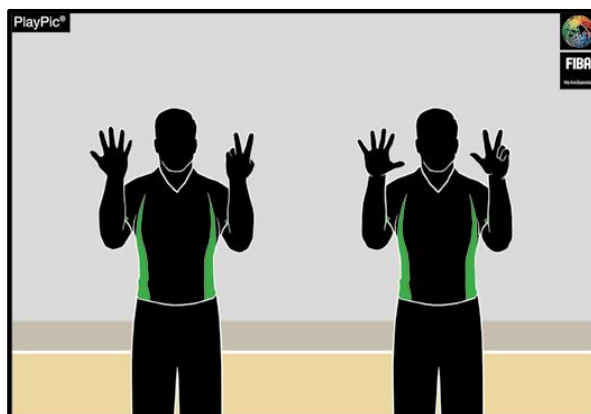
ابتدا یک دست به صورت برعکس عدد ۴ را به نشانه رقم دهگان نمایش می دهد - سپس دست به حالت عادی عدد ۰ را به نشانه رقم یکان نمایش می دهد.

شماره ۶۲



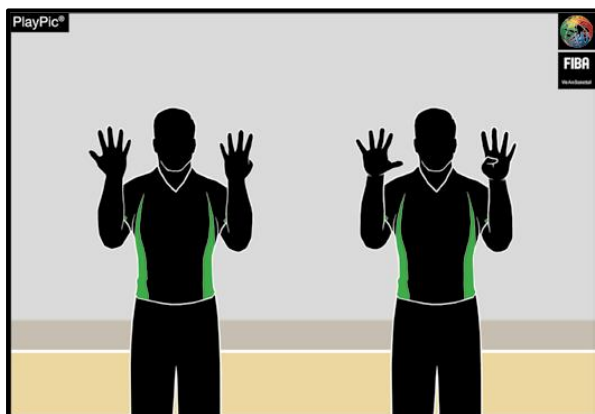
ابتدا دست ها به صورت برعکس عدد ۶ را به نشانه رقم دهگان نمایش می دهند - سپس دست به حالت عادی عدد ۲ را به نشانه رقم یکان نمایش می دهد.

شماره ۷۸



ابتدا دست ها به صورت برعکس عدد ۷ را به نشانه رقم دهگان نمایش می دهند - سپس دست ها به حالت عادی عدد ۸ را به نشانه رقم یکان نمایش می دهند.

شماره ۹۹



ابتدا دست ها به صورت برعکس عدد ۹ را به نشانه رقم دهگان نمایش می دهند - سپس دست ها به حالت عادی عدد ۹ را به نشانه رقم یکان نمایش می دهند.

انواع خطا ها

سد (مدافع)

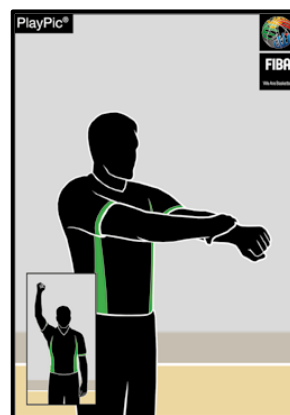
اسکرین غیرقانونی

(مهاجم)

گرفتن

هل دادن یا شارژ
بدون توپ

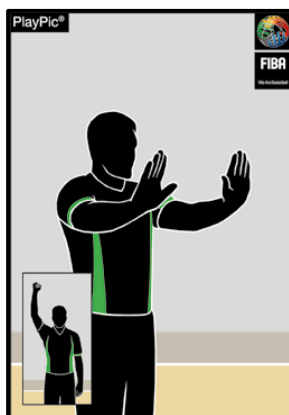
لمس با دست
(هند چک)



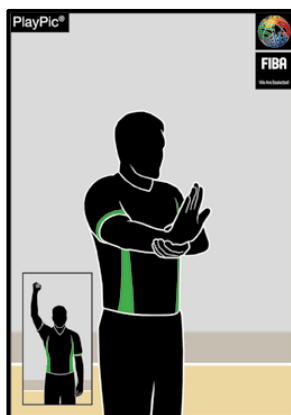
مچ را به سمت
پایین بگیرید



هر دو دست به کمر



هل دادن را
نمایش دهید



گرفتن مچ دست و
حرکت رو به جلو

استفاده غیرقانونی
از دست ها



زدن مچ ها به هم

شارژ با توپ



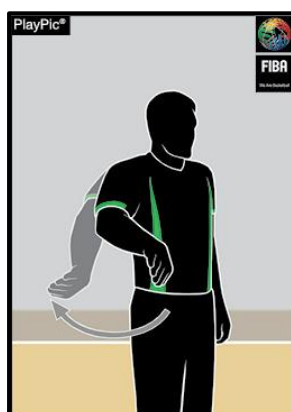
مشت بسته را به
کف دست بزنید

برخورد غیر قانونی
با دست



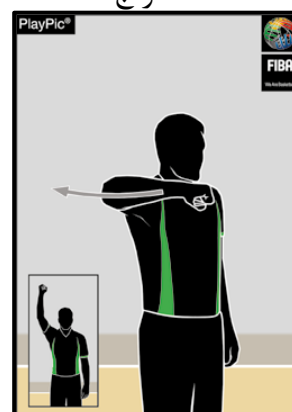
کف دست را به ساعد
دست دیگر بزنید

قلاب کردن



ساعد را به عقب
حرکت دهید

چرخاندن بیش از
حد آرنج



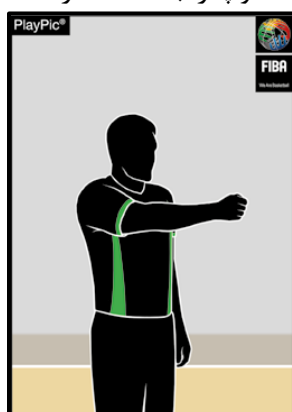
آرنج را به سمت
عقب بچرخانید

ضربه به سر



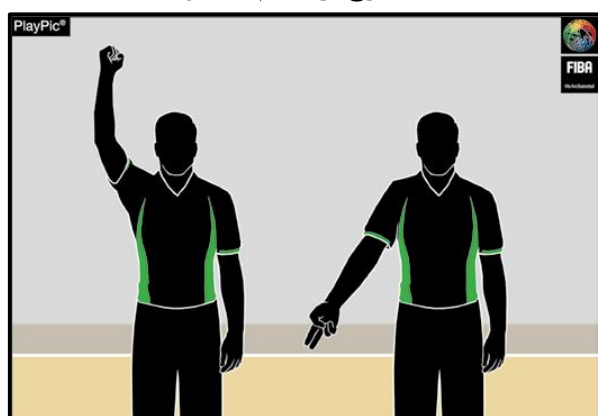
ضربه به سر را
نمایش دهید

خطای تیمی که کنترل
توپ را به دست دارد



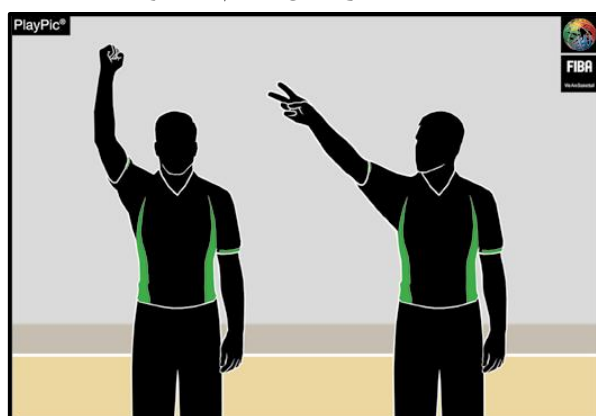
اشاره مشت بسته به
سمت حلقه تیم مهاجم

خطا خارج از اقدام به شوت



یک دست با مشت بسته، سپس اشاره به زمین

خطا در حین اقدام به شوت



یک دست با مشت بسته، سپس نمایش تعداد پرتاب های آزاد

خطاهای خاص

خطای دیسکالیفه



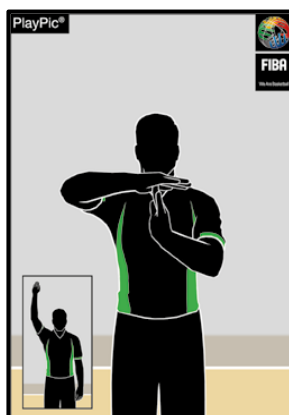
مشت بسته روی
هر دو دست.

خطای غیر ورزشی



مچ دست ها را به
سمت بالا بگیرید.

خطای فنی



یک T درست کنید،
کف دست ها نشان
داده می شوند.

خطای طرفین



مشت های بسته
روی هر دو دست
را تکان دهید.

عبور غیر قانونی از

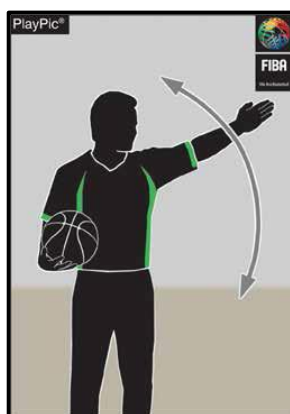
خطوط مرزی زمین در

حین پرتاب به داخل

بازبینی ویدئویی



چرخاندن دست با
انگشت اشاره جلو آمده



دست را به موازات خط
مرزی تکان دهید (در دو
دقیقه پایانی کوارتر
چهارم یا وقت اضافه)

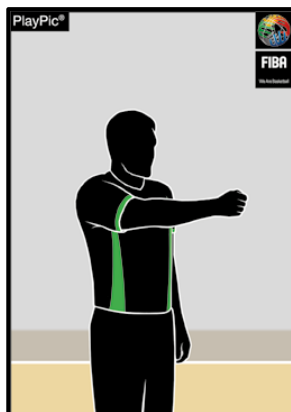
گول زدن



ساعد را دوبار بالا بیاورید

اجرای جریمه خطاها - گزارش به میز

بعد از خطای تیم
دارای کنترل توپ



مشت بسته به سمت جریان
بازی، دست به موازات
خطوط کناری زمین

بعد از خطا
بدون پرتاب آزاد



به سمت جهت بازی اشاره
نمایید، دست به موازات
خطوط کناری زمین

سه پرتاب آزاد



سه انگشت را
بالا نگه دارید

دو پرتاب آزاد



دو انگشت را
بالا نگه دارید

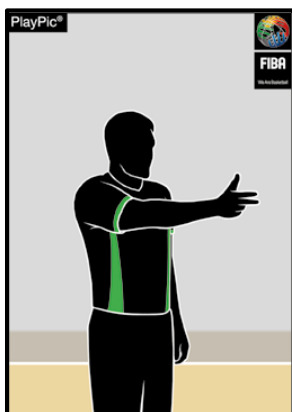
یک پرتاب آزاد



یک انگشت را
بالا نگه دارید

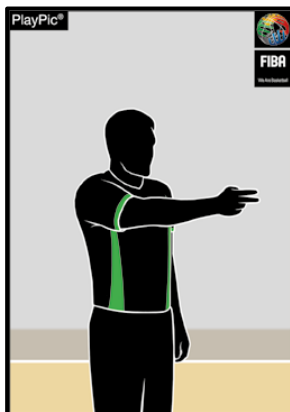
اجرای پرتاب های آزاد – داور فعال (Lead)

سه پرتاب آزاد



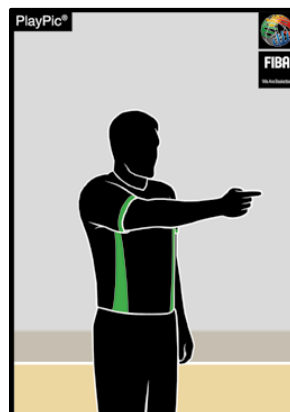
سه انگشت افقی

دو پرتاب آزاد



دو انگشت افقی

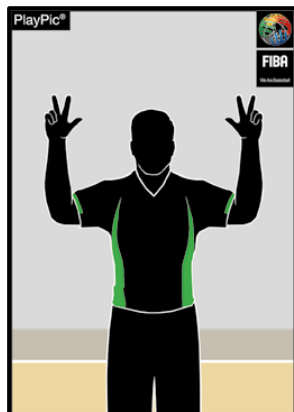
یک پرتاب آزاد



یک انگشت افقی

اجرای پرتاب های آزاد – داور غیر فعال (Trail) در داوری دو نفره و Centre در داوری سه نفره

سه پرتاب آزاد



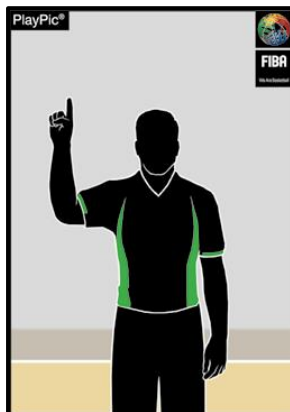
۳ انگشت بالا آورده
روی هردو دست

دو پرتاب آزاد



انگشت ها باهم
روی هردو دست

یک پرتاب آزاد



انگشت اشاره

۲.۳ اصطلاحات پایه داوری بسکتبال

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱	45° (Forty five degrees)	45°	۴۵ درجه (زاویه)	این اشاره به بهترین زاویه ایستادن داور دارد ، به خصوص در موقعیت های Lead و Trail و همچنین در بعضی موارد توسط داور Centre. داور Lead و Trail در موقعیت هایی هستند که معمولاً رو به حلقه هستند و حفظ زاویه ۴۵ درجه برای این است که بیشترین تعداد ممکن بازیکن را در میدان دید خود داشته باشند. ایستادن معمول داور Centre به صورت صاف است در حالی که پشتش به خط کناری زمین است ولی داوری Centre نیز ایستادن خود را در حرکت های از سمت ضعیف به زاویه تقریباً ۴۵ درجه تنظیم می نماید.
۲	Act of Shooting	AOS	اقدام به شوت	اقدام به شوت در یک شوت: - زمانی شروع می شود ، که از نظر داور ، بازیکن شروع به بالا آوردن توپ به سمت حلقه حریف می کند. - زمانی به پایان می رسد که توپ از دست (های) بازیکن رها می شود یا اگر یک اقدام به شوت کاملاً جدید صورت بگیرد و در مواقعی که بازیکن اقدام کننده به هوا می پرد هر دو پا به زمین برگشته باشند. اقدام به شوت در یک حرکت ادامه دار در درایو ها (drive) به سمت حلقه یا بقیه انواع شوت های در حال حرکت: - زمانی شروع می شود که توپ در دست های بازیکن قرار بگیرد ، پس از اتمام دربیل یا گرفتن توپ در هوا و بازیکن حرکت شوت خود را ، از نظر داور ، برای رها کردن توپ به قصد کسب امتیاز آغاز نماید. - زمانی به پایان می رسد که توپ از دست (های) بازیکن رها می شود یا اگر یک اقدام به شوت کاملاً جدید صورت بگیرد و در مواقعی که بازیکن اقدام کننده به هوا می پرد هر دو پا به زمین برگشته باشند.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۳	Action Area	AA	محدوده اقدام ها	محدوده اقدام می تواند شامل بازیکنان با توپ یا بدون توپ باشد. داشتن دانش از شرایط های مختلف بازی (پیک و رول، اسکرین، پست آپ و ریباند) به داور کمک می کند محدوده اقدام در اولویت خود را تشخیص دهد، یا اینکه تشخیص دهد چه زمانی باید پوشش خود را امتداد یا گسترش بدهد.
۴	Active Mindset	AMI	ذهنیت فعال	داوری چیزی نیست جز آماده بودن. داوران خوب دائماً حرکت و اقدامات بازیکنان را آنالیز می کنند تا بتوانند در موقعیتی قرار بگیرند که موضوع غیرقانونی را مشاهده کنند. به دنبال دلیلی برای سوت زدن باشند (غیرقانونی).
۵	Active Referee	AR	داور فعال	داوری که توپ را برای انجام پرتاب آزاد یا پرتاب به داخل در اختیار بازیکن پرتاب کننده قرار می دهد یا داوری که جامپ بال آغازین بازی را اجرا می نماید.
۶	Alternating Possession	AP	مالکیت تناوبی	مالکیت تناوبی یک روش است که باعث می شود توپ از طریق پرتاب داخل به جای جامپ بال زنده گردد.
۷	Alternating Possession Arrow	APA	فلش مالکیت تناوبی	مالک توپ جهت پرتاب به داخل در اثر مالکیت تناوبی باید توسط فلش مالکیت تناوبی به سمت حلقه حریف مشخص گردد. جهت فلش مالکیت تناوبی باید بلافاصله بعد از اینکه پرتاب به داخل در اثر مالکیت تناوبی به پایان رسید عوض گردد.
۸	Angle(s)	ندارد	زاویه(ها)	کار با زاویه ها عبارت است از تلاش برای حفظ یک خط دید که داور بتواند بین بازیکنان را ببیند تا بتواند دید خود بر مناطقی که بیشترین احتمال برخورد وجود دارد را حفظ نماید.
۹	Anticipate (call)	AC	پیش بینی (سوت)	این شرایطی را توصیف می کند که داور پیش بینی می کند که یک اتفاق مشخص رخ می دهد و در سوت خود می دمد، قبل از اینکه واقعاً ببیند و نسبت به واقعه واکنش دهد. معمولاً این به مواردی اشاره دارد که داور به علت اینکه آنچه را که پیش بینی کرده بود در واقعیت اتفاق نیفتاده است، اشتباه می کند.
۱۰	Anticipate (play)	APL	پیش بینی (بازی)	این موقعیت هایی را توصیف می کند که داور قادر به خولندن بازی است و حرکت بعدی که اتفاق می افتد را پیش بینی می کند و می تواند موقعیت / زاویه خود را به درستی از قبل به جهت پوشش بازی در حال وقوع تنظیم نماید.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۱	Assistant Scorer	ASC	کمک منشی (مسئول تابلو)	کمک منشی (مسئول تابلو) باید با تابلو امتیازات کار کند و به منشی کمک کند. در صورت هرگونه تناقض بین تابلو و برگ منشی که قابل حل نباشد، برگ منشی در اولویت است و تابلو باید با توجه به آن اصلاح شود.
۱۲	At the Disposal (Ball)	BATD	در اختیار (توپ)	زمانی که یک داور توپ را برای انجام پرتاب به داخل یا انجام پرتاب آزاد به بازیکن می دهد یا می توانیم بگوییم داور توپ را در اختیار بازیکن قرار می دهد.
۱۳	Authorised Signals	ندارد	علائم مجاز	علائم مجاز: علائمی که توسط داوران جهت برقراری ارتباط با بازیکنان یا نیمکت، همانگونه که توسط قوانین بسکتبال فیبا بیان شده است، استفاده می شود.
۱۴	Backboard	BB	تخته پشتی (تخته)	مستطیل چوبی یا شیشه ای که حلقه روی آن نصب شده است. اندازه قانونی تخته به عرض ۱.۸ متر و ارتفاع ۱.۰۵ است. حلقه در مرکز تخته به فاصله ۱۵ سانتی متر از پایه روی تخته قرار می گیرد.
۱۵	Backcourt	BC	زمین عقبی	زمین عقبی یک تیم شامل سید خود تیم، بخش های داخلی تخته پشتی و آن قسمت از زمین بازی که بین خط انتهایی پشت حلقه خود تیم و خطوط کناری و خط نیمه محدود شده است، می باشد.
۱۶	Backcourt Violation	BCV	تخلف نیمه	زمانی که یک بازیکن مهاجم با توپ در زمین جلویی باعث می شود که توپ به زمین عقبی رفته و اول توسط خودش یا یکی از هم تیمی هایش لمس شود. به آن تخلف "رد شده و برگشته" نیز می گویند.
۱۷	Ball Side	BS	سمت توپ	این اشاره به موقعیت توپ دارد. اگر زمین بازی را توسط یک خط فرضی که از یک حلقه به حلقه دیگر کشیده شده است تقسیم کنیم، آن قسمت از زمین بازی که توپ در آن قرار دارد "سمت توپ" نامیده می شود.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۸	Basket Interference	BI	تداخل توپ در بالای سطح حلقه	تداخل توپ در بالای سطح حلقه زمانی اتفاق می افتد که: - بعد از یک شوت به قصد کسب امتیاز یا بعد از آخرین یا تنها پرتاب آزاد، یک بازیکن سبد یا تخته پستی را در حالی که توپ در تماس با حلقه است لمس می کند. - بعد از یک پرتاب آزاد که به دنبال آن پرتاب های آزاد دیگری وجود دارد، یک بازیکن توپ، سبد یا تخته را لمس می کند در حالی که همچنان احتمال اینکه توپ وارد سبد شود وجود دارد. - یک بازیکن از زیر به داخل سبد برسد و توپ را لمس کند. - یک بازیکن مدافع زمانی که توپ در سبد است، توپ یا سبد را لمس می کند و در نتیجه مانع این می شود که توپ وارد سبد شود. - یک بازیکن باعث شود که سبد ارتعاش داشته باشد یا سبد را بگیرد به گونه ای که باعث شود که، از نظر داور، مانع وارد شدن توپ به سبد شود یا باعث شود که توپ وارد سبد شود. - یک بازیکن به منظور بازی با توپ سبد را بگیرد.
۱۹	Bench Control	ندارد	کنترل نیمکت	داوران باید اطمینان حاصل کنند که بازیکنان و مربیانی که روی نیمکت نشسته اند قوانین ورزشکاری را زیر پا نگذارند.
۲۰	Blocking	BL	سد کردن	سد کردن یک تماس شخصی غیرقانونی است که مانع پیشروی حریف چه با توپ و بدون توپ می شود.
۲۱	Bonus	ندارد	پاداش	وقتی دو پرتاب آزاد به بازیکنی داده می شود که روی او خطا صورت گرفته و تیم مقابل آنها به محدودیت چهار خطای تیمی رسیده است.
۲۲	Boundary Lines	ندارد	خطوط مرزی	زمین بازی باید بین خطوط مرزی شامل خطوط انتهایی زمین و خطوط کناری محدود گردد. این خطوط جز زمین بازی نیستند.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۲۳	Buzzer	ندارد	بوق (آلارم)	صدایی است که توسط میز منشی جهت اطلاع تعویض ها، وقت استراحت ها، ردصلاحیت ها (دیسکالیفه ها) و پایان کوارتر ها استفاده می شود یا ممکن است توسط داوران میز برای فراخوانی یک داور زمین برای مشورت در صورت متوجه نشدن یک تصمیم استفاده گردد.
۲۴	Cancel the Score (basket)	ندارد	لغو امتیاز (گل)	یک داور علامت می دهد که از یک امتیاز کسب شده باید صرف نظر گردد. مثلاً زمانی که یک بازیکن در حال شوت با ایجاد برخورد قبل از اینکه توپ از دستانش رها شود، مرتکب شارژ می شود - داور با اعلام به میز منشی که گل را در نظر نگیرند امتیاز را لغو (کنسل) می کند.
۲۵	Captain	CAP	کاپیتان	کاپیتان بازیکنی انتخاب شده از طرف سرمربی تیمش است تا نماینده تیم در زمین باشد. کاپیتان می تواند در طول مسابقه به صورت مودبانه با داوران جهت کسب اطلاعات ارتباط برقرار کند اما فقط باید در زمانی باشد که توپ مرده است و ساعت بازی متوقف شده باشد.
۲۶	Centre (Referee)	C	داور Centre	در داوری سه نفره ، داوری است که در زمین جلویی سمت مقابل داور Lead (معمولاً سمت مخالف توپ) در امتداد خط پرتاب آزاد قرار می گیرد (موقعیت قرارگیری). با توجه به موقعیت توپ داور Centre می تواند در هر سمت زمین جلویی قرار بگیرد.
۲۷	Centre Line	ندارد	خط نیمه	خط تعیین کننده محل نیمه زمین بازی.
۲۸	Charge (Charging)	CH	شارژ (شارژ کردن)	شارژ یک برخورد شخصی غیر قانونی، با توپ یا بدون توپ، است که با هل دادن یا حرکت به سمت تنه (Torso) حریف اتفاق می افتد.
۲۹	Close Down	CD	نزدیک شدن	موقعیت داور Lead که باید به سمت آن حرکت کند قبل از اینکه چرخش واقعاً آغاز شود.
۳۰	Closed Angle	CA	زاویه بسته	نمایی انباشته یا مستقیم خطی از محدوده اقدام در منطقه پوشش اولیه / ثانویه داور.
۳۱	Commissioner	COM	ناظر	ناظر بازی باید بین منشی به وقت نگهدار بنشیند . وظیفه اصلی ناظر ها در طول بازی نظارت بر کار داوران میز و کمک به سرداور و داور(ان) جهت عملکرد روان در بازی است.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۳۲	Consistency	ندارد	ثبات	داوری که در موقعیت های مختلف بازی و معیارها را در طول بازی دقیقاً یکسان تفسیر کند گفته می شود که دارای ثبات است.
۳۳	Contact Foul	ندارد	خطای برخورد	یک خطای شخصی ناشی از اینکه یک بازیکن به طور غیرقانونی یک بازیکن دیگر را لمس کند و او را در موقعیت ضرر قرار دهد.
۳۴	Control of the Ball	COB	کنترل توپ	زمانی گفته می شود یک تیم کنترل توپ را به دست دارد که اول یک بازیکنان تیم مالک توپ در داخل زمین باشد یا اینکه توپ در اختیار او برای پرتاب به داخل قرار گرفته باشد. این کنترل تا زمانی ادامه دارد که یک اقدام به شوت صورت بگیرد یا سوت داور به صدا در بیاید یا یک بازیکن از تیم دیگر مالک توپ گردد. یک بازیکن زمانی کنترل توپ را به دست دارد که در زمین بازی توپ زنده را در دست داشته باشد یا در حال دریبل باشد یا اینکه توپ جهت پرتاب به داخل در اختیار او قرار گرفته باشد.
۳۵	Correctable Errors	CE	اشتباهات قابل تصحیح	داوران فقط در صورتی می توانند یک اشتباه را تصحیح کنند که یک قانون سهواً طبق شرایط زیر نادیده گرفته شده باشد: • اعطای پرتاب (های) آزاد بدون اینکه تیم استحقاق آن را داشته باشد. • ندادن پرتاب (های) آزاد در صورت استحقاق. • دادن امتیاز(ات) به اشتباه یا لغو امتیاز(ات) به اشتباه. • اجازه دادن به بازیکن اشتباه برای انجام پرتاب (های) آزاد.
۳۶	Coverage	CG	پوشش	نمای بازی از دید دو / سه داور. پوشش خوب یعنی اینکه همه داوران بین خودشان همه بازیکنان چه با توپ چه بدون توپ را تحت نظر داشته باشند.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۳۷	Crew Chief	CC	سر داور	سرداور به طور کلی از بین دو/ سه داور یا بزرگتر (با درجه بالاتر) است یا تجربه بیشتری دارد. وظایف سرداور با داوران زمین تفاوتی ندارد به جز این که سرداور باید: ۱. آغازگر شروع بازی و هر کوارتر از بازی باشد. ۲. تمام تجهیزات مورد استفاده در بازی را بررسی و تایید نماید. ۳. دارای قدرت تصمیم گیری نهایی در مورد موضوعی است که به طور خاص در قوانین ذکر نشده است.
۳۸	Cross Step	CS	قدم به جهت مخالف	وقتی بازی در یک جهت شروع به پیشرفت می کند و داور تعیین شده در جهت مخالف قدم برمی دارد. این تنظیم می تواند در تمام موقعیت ها به عنوان Centre, Trail, Lead اتفاق بیفتد.
۳۹	Cylinder (Principle)	CP	سیلندر (اصل)	امتداد عمودی فرضی برای یک بازیکن. بازیکنان حق دارند که یک نقطه روی زمین بازی و همچنین سیلندر بالای آن را اشغال نمایند (مثلاً آنها می توانند بپرند بالا بدون اینکه موقعیت خود را از دست بدهند).
۴۰	Dead Ball	DB	توپ مرده	توپ زمانی می میرد که: ۱. یک شوت و یا یک پرتاب آزاد موفق صورت بگیرد. ۲. زمانی که توپ زنده است یک داور در سوت خود بدمد. ۳. واضح باشد که در حین یک پرتاب آزاد توپ وارد سبد نمی شود. زمانی که به دنبال آن: ○ پرتاب (های) آزاد دیگر وجود داشته باشد. ○ یک جریمه دیگر وجود داشته باشد (پرتاب (های) آزاد و / یا مالکیت). ۴. بوق ساعت بازی در انتهای کوارتر به صدا در بیاید. ۵. زمانی که یک تیم کنترل توپ را در دست دارد بوق ساعت ۲۴ ثانیه به صدا در بیاید.
۴۱	Dead Ball Officiating	DBO	قضاوت در بازه توپ مرده	به هر اقدامی که بعد از سوت داور و تا زمانی که توپ دوباره زنده می شود صورت می گیرد اشاره دارد. قضاوت در بازه توپ مرده در درجه اول پیشگیرانه است و مستلزم این است که دو داور (های) غیر فعال دیگر نیز در این بازه فعال شوند.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۴۲	Disqualification	DQ	دیسکالیفه	یک خطای دیسکالیفه عبارت است از هر گونه اقدام زشت غیر ورزشی توسط یک بازیکن یا پرسنل نیمکت تیم.
۴۳	Double Dribble	DD	دبل	یک دربیبل غیر قانونی زمانی اتفاق می افتد که بازیکن عمل دربیبل خود را با این که اجازه دهد توپ هر دو دست را لمس کند یا اینکه توپ در یک دست در حال استراحت قرار بگیرد، قطع نماید و مجدداً شروع به دربیبل زدن کند.
۴۴	Double Foul	DOF	خطای طرفین	یک خطای طرفین در شرایطی اتفاق می افتد که دو رقیب در تقریباً زمان یکسان روی هم دیگر مرتکب خطای شخصی یا غیر ورزشی / دیسکالیفه شوند. برای اینکه دو خطا، خطای طرفین در نظر گرفته شوند باید شرایط زیر اتفاق بیفتد: • هر دو خطا ، خطای بازیکن باشد. • هر دو خطا ، برخورد فیزیکی داشته باشند. • هر دو خطا بین دو رقیب یکسان که روی هم خطا می کنند اتفاق بیفتد. • هر دو خطا یا دوخت های شخصی یا هر ترکیبی از خطاهای غیر ورزشی و دیسکالیفه باشد.
۴۵	Double Whistle	DW	دو سوت همزمان	زمانی که دو داور به طور همزمان در سوتشان می دمند.
۴۶	Dribble	DR	دربیبل	دربیبل حرکت توپ زنده است که توسط بازیکنی انجام می شود که آن را در کنترل خودش دارد و آن را پرتاب می کند، به آن ضربه می زند یا آنرا روی زمین می غلتاند.
۴۷	Dual Coverage	DUCE	پوشش دوگانه	حوزه مسئولیت و اقداماتی که دو داور دارای همپوشانی مسئولیت های اولیه در یک محدوده یا بازی هستند.
۴۸	Edge of the Play	EPL	نزدیک به بازی بودن	در موقعیت Lead بسیار مهم است که موقعیت خود را با توپ تنظیم کنید و در راستای بازیکنان بیرونی قرار بگیرید تا بازیکنان را در معرض دید خود داشته باشید و یک دید باز داشته باشید. یک داور هنگامی که "نزدیک به بازی" باشد معمولاً قادر به دیدن بازیکنان بیشتری است و شرایط بازی پیش روی بعدی را بهتر می تواند پیش بینی کند. این موقعیت با عبارت "زاویه ۴۵ درجه" مرتبط است.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۴۹	Eight (8) Seconds Violation	8S	تخلف ۸ ثانیه	زمانی که یک تیم مالکیت جدید توپ را در زمین عقبی خود به دست می آورد، ۸ ثانیه فرصت دارد تا توپ را از خط نیمه عبور دهد.
۵۰	Ejection	ندارد	اخراج	هنگامی که داور به یک بازیکن به علت خطای دیسکالیفه یا دومین خطای فنی یا خطای غیر ورزشی همان بازیکن دستور می دهد که از زمین بازی خارج شود.
۵۱	Elbowing	ELW	آرنج زدن	هر ضربه یا برخورد توسط آرنج که منجر به خطا می شود همچنین چرخش بیش از حد آرنج توسط بازیکن مهاجم با توپ (بدون برخورد).
۵۲	End Of the Game	EOG	پایان بازی	پایان بازی.
۵۳	End Of the Quarter	EOQ	پایان کوارتر	پایان کوارتر.
۵۴	Endline (Baseline)	ندارد	خط انتهایی (خط عرضی)	خطوط مرزی که در دو انتهای زمین بازی کشیده شده اند. خود خط جز محدوده خارج از زمین به حساب می آید. در بسکتبال آمریکا از اصطلاح خط عرضی استفاده می شود.
۵۵	Extended Coverage	EXCE	پوشش گسترده	در بالاترین سطح قضاوت یک داور می تواند پوشش خود را به دو شرایط مختلف بازی در زمان یکسان گسترش دهد.
۵۶	Fake (Basketball)	ندارد	گول زدن (بسکتبال)	به طور معمول یک حرکت حمله است که بازیکن مهاجم با یک حرکت گول زدن مدافع را به یک سمت می کشد و سپس خودش از سمت دیگر از مدافع عبور می نماید.
۵۷	Fake (Refereeing)	FK	گول زدن (داوری)	گول زدن (داوری) هرگونه اقدامی است که در آن بازیکن وانمود می کند که روی او خطا صورت گرفته یا حرکات اغراق آمیز نمایشی نشان می دهد تا بتواند این ذهنیت را ایجاد کند که روی او خطا صورت گرفته است و یک مزیت ناعادلانه کسب نماید. مثال های گول زدن مانند: به عقب پرت شدن، به زمین افتادن، سر را به عقب بردن و تظاهر به اینکه توسط رقیب برخورد صورت گرفته است در حالی که یا اصلاً برخوردی وجود نداشته است یا برخورد حاشیه ای بوده است (به تمارض (فلاپ) مراجعه نمایید).

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۵۸	Fantasy Call (Phantom Call)	FAC	سوت خیالی	شرایطی را توضیح می دهد که داور یک سوت خطا را میزند در صورتی که اصلا برخوردی در بازی اتفاق نیفتاده است (مشکل در خویشتنداری / "من نمیبینم، من سوت نمیزنم"). این با این که یک برخورد حاشیه به اشتباه به عنوان خطا اعلام شود فرق می کند (مشکل با معیارها).
۵۹	Fast Break	FB	ضد حمله	تغییر سریع جهت توپ در شرایطی که تیم مدافع توپ را از طریق توپ ربایی، ریباند، تخلف یا یک گل زده شده به دست می آورد و به سرعت به انتهای دیگر زمین حمله می کند به امید اینکه یک برتری تعدادی یا موقعیتی نسبت به تیم مقابل پیدا کند که منجر به یک اقدام به شوت با احتمال موفقیت زیاد شود.
۶۰	Feel for the Game	ندارد	درک شرایط بازی	توانایی داور برای درک آنچه که در زمین بازی اتفاق می افتد: آیا میزان خشونت بالا رفته است، سرعت بالا است، تعداد برخوردهایی که اتفاق می افتد زیاد است و ... یک داور که درک درستی نسبت به بازی دارد در بهترین موقعیت برای حفظ کنترل بازی است.
۶۱	Fighting	FGT	نزاع	نزاع یک برخورد متقابل فیزیکی بین دو یا چند رقیب است (بازیکنان و / یا پرسنل نیمکت تیم).
۶۲	Five (5) Fouls	5F	۵ خطا	بازیکنی که مرتکب ۵ خطا شده باشد باید توسط داور به او اطلاع داده شود و می بایست بازی را ترک کرده و ظرف ۳۰ ثانیه تعویض گردد.
۶۳	Five (5) Seconds Violation	5S	تخلف ۵ ثانیه	زمانی که توپ در اختیار یک بازیکن برای انجام پرتاب به داخل یا پرتاب آزاد قرار می گیرد، بازیکن ۵ ثانیه زمان دارد که توپ را رها کند. همچنین زمانی که یک بازیکن که دفاع سختی دارد توپ را در اختیار داشته باشد ۵ ثانیه زمان دارد که توپ را پاس دهد، شوت کند یا دربیبل بزند - اگر این کار را انجام ندهد مرتکب تخلف شده است. بازیکن در حال دربیبل که دفاع سختی دارد شامل قانون ۵ ثانیه نمی شود.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۶۴	Flagrant Foul	FF	خطای زشت و ناپسند	این خطا می تواند خطای شخصی یا فنی باشد . این خطا همواره غیر ورزشی است و می تواند عمدی یا غیرعمدی باشد. اگر خطای شخصی باشد شامل برخورد شدید یا خشونت آمیز مانند ضربه زدن با مشت یا آرنج، لگد زدن زدن با زانو، دویدن زیر بازیکنی که در هوا است و یا خم شدن یا باسن زدن به صورتی که باعث صدمه شدید به حریف شود. اگر یک خطای غیر برخوردی باشد شامل رفتار های شدید و گاهاً مداوم رکیک و یا رفتارهای سوء استفاده کننده می باشد.
۶۵	Flop (Refereeing)	FL	تمارض (فلاپ)	هرگونه گول زدن، وانمود کردن یا رفتارهای اغراق آمیز توسط بازیکن با / بدون توپ مثلاً پرت شدن به عقب، افتادن به زمین، پرتاب سر و تظاهر به اینکه توسط رقیب برخوردی صورت گرفته است با یک رفتار غیر طبیعی در حلی که اصلاً برخوردی صورت نگرفته یا اینکه فقط یک برخورد حاشیه بوده است.
۶۶	Foot (Kick) Violation	FVI	تخلف پا (لگد زدن)	بازیکن نباید با توپ بدود، عمداً به توپ با هر قسمتی از پا لگد بزند یا آن را سد کند و یا با مشت به آن ضربه بزند. اما اگر تصادفاً توپ به هر قسمت از پای بازیکن برخورد کند یا ضربه ای وارد شود این تخلف نیست (برخورد عمدی توپ به پا).
۶۷	Foul	ندارد	خطا	یک خطا نقض قوانین مربوط به برخورد شخصی غیر قانونی با حریف و / یا رفتار غیر ورزشی است.
۶۸	Foul Lane	ندارد	خطوط کناری منطقه رنگی	محوطه جریمه در دو انتهای زمین بین خط پرتاب آزاد، خط عرضی و خطوط کناری منطقه رنگی محدود شده است. به این محوطه "منطقه کلیدی" یا "منطقه رنگی" می گویند.
۶۹	Foul not in Act of shooting	FNAOS	خطا خارج از شرایط اقدام به شوت	زمانی که با یک بازیکن توسط مدافع برخورد غیر قانونی ایجاد می شود و خطا اعلام میگردد ولی آن خطا در شرایط اقدام به شوت نباشد (همچنین اصطلاح "خطا در زمین" نیز استفاده می شود).
۷۰	Fouled in Act of Shooting (AOS)	FAOS	خطا حین اقدام به شوت	زمانی که با یک بازیکن در حال اقدام به شوت یا در یک حرکت پیش رونده به سمت حلقه، توسط مدافع برخورد غیر قانونی ایجاد می شود.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۷۱	Free Throw Line Extended	FTEX	امتداد خط پرتاب آزاد	یک خط فرضی که نمایانگر امتداد خط پرتاب آزاد در عرض زمین است . اکثر مربیان از آن برای ایجاد راهنمایی های مربیگری دفاعی استفاده می کنند. زمانی که توپ بالاتر از امتداد خط پرتاب آزاد باشد دستورالعمل های خاصی لحاظ می شود. زمانی که توپ پایین تر از امتداد خط پرتاب آزاد باشد دستورالعمل ها متفاوت خواهد بود. همچنین به عنوان مرجعی برای چینش بازیکنان مهاجم به کار می رود. امتداد خط پرتاب آزاد همچنین یک موقعیت قرار گیری (اولیه) برای داور Centre در زمین نیز می باشد.
۷۲	Free Throw(s)	FT	پرتاب(های) آزاد	پرتاب آزاد فرصتی است که به یک بازیکن داده می شود تا بدون درگیری از موضعی که پشت خط پرتاب آزاد و داخل نیم دایره قرار دارد یک امتیاز کسب نماید.
۷۳	Freedom of Movement	FOM	آزادی حرکت	یک اصطلاح اساسی که در قانون نیز به توانایی بازیکن در حرکت از نقطه ای به نقطه دیگر در زمین بدون این که بی دلیل ممانعتی برای او ایجاد شود گفته می شود. اگر برخوردی توسط بازیکنی با حریف صورت بگیرد که برای آزادی حرکت او محدودیتی ایجاد کند، چنین برخوردی خطا می باشد.
۷۴	Freeze	ندارد	ثابت ماندن	در صورت سوت زدن همزمان دآوری که احساس می کند در موقعیت نامناسب تری برای سوت زدن است (معمولاً دورترین داور از محل اتفاق) باید لحظه ای ثلثت (Freeze) بماند و اجازه دهد همکاری به سمت اتفاق حرکت کند و شرایط را مدیریت نماید.
۷۵	Frontcourt	FC	زمین جلویی	زمین جلویی یک تیم شامل سبد تیم مقابل، بخش های داخلی تخته پشتی و آن قسمت از زمین بازی که بین خط انتهایی پشت حلقه رقیب و خطوط کناری و نزدیکترین لبه داخلی خط نیمه به سبد حریف محدود می شود.
۷۶	Game Control	GC	کنترل بازی	زمانی گفته می شود داور کنترل بازی را برعهده دارد که بازی طبق قوانین و مقررات همانگونه که بنا بوده است و همچنین مطابق قوانین ورزشکاری که به طور سختگیرانه ولی منصفانه اجرا می شوند، به طور روان پیش برود. این متفاوت از مدیریت بازی است.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۷۷	Game Flow	GF	جریان بازی	سرعت یا شتابی که بازی در آن انجام می شود. این سرعت توسط دو تیم رقابت کننده تعیین می گردد و داوران باید تا جایی که ممکن است این جریان را قطع نکنند.
۷۸	Game Saver	GS	نجات دهنده بازی	یک تصمیم مهم و صحیح که توسط یک داور صرفنظر از موقعیت یا محدوده مسئولیت او در پایان بازی گرفته می شود که برای حفظ درستی بازی بسیار مهم است (به معنای واقعی کلمه بازی را نجات می دهد) و در صورتی که این تصمیم گرفته نشود ممکن است شرایطی ایجاد شود که تیمی که شایسته برد است، بازی را ببازد.
۷۹	Giving Help	GH	کمک دادن	داوری که خارج از اولویت اصلی خودش کمک می کند و بعد از اینکه به همکار خود اجازه داد تا سوت محدوده در اولویت اصلی خودش را بزند، یک سوت صحیح می زند.
۸۰	Goal (field goal)	FG	گل (امتیاز)	یک گل زمانی اتفاق می افتد (شوت موفق) که توپ از بالای سبد وارد آن شود و در سبد بماند یا از درون آن عبور کند. زمانی می گوئیم توپ در سبد است که کوچک ترین قسمت از توپ در سبد قرار گرفته باشد و از تراز حلقه پایین تر باشد.
۸۱	Goaltending	GT	گلتندینگ	گلتندینگ در حین یک شوت به قصد کسب امتیاز زمانی اتفاق می افتد که یک بازیکن توپی که کاملاً بالای سطح حلقه است را لمس نماید و: - توپ در قوس پایین رونده خود به سمت سبد باشد. - بعد از اینکه توپ با تخته پشتی برخورد کند.
۸۲	Hand Checking	HC	لمس با دست (هند چک)	لمس با دست / استفاده غیرقانونی از دست ها یا دست دراز کردن زمانی اتفاق می افتند که بازیکن مدافع که در وضعیت دفاعی خود قرار دارد دست یا بازویش را روی حریف بگذارد و در تماس با او باقی بماند که مانع از پیشروی حریف خود چه با توپ یا چه بدون توپ شود.
۸۳	Held Ball	HB	توپ مشترک	یک توپ مشترک زمانی اتفاق می افتد که یک یا چند بازیکن از تیم حریف یک یا هر دو دست خود را محکم روی توپ قرار دهند به طوری که بدون خشونت بی مورد هیچ یک از بازیکنان نتوانند کنترل توپ را به دست آورند.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۸۴	Help Side	HSB	منطقه ضعیف	نیمی از زمین جلویی که توپ در آن قرار ندارد (گرفته شده از یک خط فرضی که از حلقه و با عبور از بالای منطقه رنگی تا مرکز دایره پرش امتداد می یابد).
۸۵	Holding	HOL	گرفتن	گرفتن یک تماس شخصی غیرقانونی با حریف است که آزادی حرکت حریف را مختل می نماید. این برخورد (گرفتن) می تواند با هر قسمت از بدن اتفاق بیفتد.
۸۶	Hooking	HOK	قلاب کردن	وقتی یک بازیکن مهاجم بازو یا آرنجش را به دور مدافع می بندد یا "قلاب" می کند و مانع از این می شود که مدافع، دفاع قانونی خود را انجام دهد.
۸۷	Illegal Dribble	IDR	دریبل غیرقانونی	یک تخلف که توسط بازیکن دریبل کننده صورت می گیرد چه حمل توپ انجام شود چه این که مرتکب دبل شود.
۸۸	Illegal Use of Hands	IUH	استفاده غیرقانونی از دست ها	استفاده غیر قانونی از دست ها که مانع از پیشروی بازیکنان مقابل گردد . معمولاً این خطا روی یک بازیکن دریبل کننده انجام می شود و شامل این است که بازیکن مدافع در تلاش برای زدن توپ دست بازیکن مهاجم را هم بزند.
۸۹	Image of the Referee	IOR	تصویر داور	داور چگونه در چشم بقیه به نظر می آید . برای مثال اگر یک داور ظاهر شلخته ای داشته باشد تصویری که ایجاد می کند ممکن است ذهنیت بازیکنان و مربیان را به این سمت ببرد که انتظار داشته باشند قضاوت شلخته ای هم داشته باشد. تصویر یک داور خوب تصویری "قوی قاطع و خوش برخورد" است.
۹۰	Individual Officiating Techniques	IOT	تکنیک های انفرادی داور	جنبه های فنی انفرادی داور. چگونه داور با استفاده از تکنیک های صحیح مانند فاصله و سکون، داور دفاع، ذهنیت فعال، "توجه به بازی"، تنظیم موقعیت جهت حفظ زاویه باز و ...
۹۱	Infraction	ندارد	تخلف (نقض قانون)	به معنای واقعی کلمه هر تخلف، هرگونه نقض قوانین است مثلاً خطا (فنی یا برخوردی) و تخلفات. هرچند معمولاً فقط به تخلفات اطلاق می گردد (مثلاً ۳ ثانیه ، تراولینگ و ...).

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۹۲	Inside-Out (Angle)	IN-O	داخل به خارج (زاویه)	این معمولاً به داور Lead اشاره دارد که ممکن است نزدیک به بازی نباشد و در عوض از داخل به بیرون نگاه کند. به جای اینکه از زاویه ۴۵ درجه با داشتن بیشترین تعداد بازیکن ممکن در میدان دید خودش داوری کند.
۹۳	Instant Replay System	IRS	سیستم بازبینی ویدئویی	به یک سیستم بازبینی ویدئویی اشاره می کند که در شرایط تعیین شده بازی امکان استفاده از آن وجود دارد. بازبینی ویدئویی توسط داوران انجام می شود. اگر قضاوت و تصمیم داوران منوط به بازبینی ویدئویی باشد، تصمیم اولیه باید توسط داوران در زمین نمایش داده شود. بعد از بازبینی تصمیم اولیه داور قابل اصلاح است تنها در صورتی که بازبینی ویدئویی شواهد بصری روشن و قطعی برای اصلاح تصمیم در اختیار داوران قرار داده باشد.
۹۴	Interpretation of the Rules	ندارد	تفسیر قوانین	داوری خوب مستلزم آن است که یک داور قوانین را صرف معنای لغوی اعمال نکند (مثلاً برخورد مجاز نیست)، بلکه هر موقعیتی را از نظر تاثیر آن بر بازی قضاوت نماید یعنی قوانین را بر اساس نیت و روح آنها تفسیر کند.
۹۵	Interval (of Play)	IOP	وقفه (بازی)	قبل از شروع وقت مقرر بازی می بایست یک وقفه ۲۰ دقیقه‌ای وجود داشته باشد. باید بین کوارتر اول و دوم (نیمه اول)، بین کوارتر سوم و چهارم (نیمه دوم) و قبل از هر وقت اضافه یک وقفه ۲ دقیقه‌ای وجود داشته باشد. در بین دو نیمه باید یک وقفه ۱۵ دقیقه‌ای وجود داشته باشد. در حین وقفه های بازی همه بازیکنان مجاز به بازی به عنوان "بازیکن" تلقی می گردند.
۹۶	Jab (hand-checking)	JAB	ضربه زدن (لمس با دست)	لمس یا ضربه زدن مکرر به بازیکن با توپ یا بدون توپ که یک خطا است چون می تواند منجر به بازی خشونت آمیز شود.
۹۷	Judgement	ندارد	قضاوت	توانایی یک داور در بررسی هر موقعیت در حینی که ایجاد می شود و تصمیم گیری بر اساس تاثیر یا عدم تاثیر آن بر بازی و اقدام بر اساس آن.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۹۸	Jump Ball (Situation)	JB	جامپ بال (شرایط)	یک جامپ بال زمانی اتفاق می‌افتد که یک داور در ابتدای کوارتر اول توپ را بین دو رقیب پرتاب می‌کند که به آن شرایط جامپ بال هم گفته می‌شود.
۹۹	Last Shot	LS	آخرین اقدام	به بازی اشاره می‌کند که در آن یک تیم یک کنترل جدید توپ را به دست می‌آورد در حالیکه ساعت بازی ۲۴ ثانیه یا کمتر را نمایش می‌دهد که به معنای این است که ممکن است کوارتر در حین مالکیت این تیم به پایان برسد.
۱۰۰	Last 2 minutes of the game	L2M	دو دقیقه پایانی بازی	به ۲ دقیقه آخر کوارتر ۴ و وقت اضافه اشاره می‌نماید.
۱۰۱	Lead (Referee)	L	داور Lead	داور Lead (داوری دو نفره / سه نفره) داوری است که بازی به سمت بالای زمین را رهبری می‌کند و مسئولیت او شامل پوشش در امتداد خط انتهایی زمین در انتهای زمین حمله است.
۱۰۲	Legal Guarding Position	LGP	وضعیت دفاع قانونی	یک مدافع زمانی وضعیت دفاع قانونی اولیه خود را ایجاد کرده است که: • بازیکن رو به روی حریف خود باشد، و • هر دو پای بازیکن روی زمین قرار داشته باشد.
۱۰۳	Line Up	ندارد	ایستادن در یک خط	در هنگام انجام پرتاب آزاد بازیکنان پشت خطوط کناری منطقه رنگی می‌ایستند.
۱۰۴	Live Ball	LB	توپ زنده	توپ زمانی زنده می‌شود که: ۱. در حین جامپ بال، توپ از دست داور برای پرتاب رها شود. ۲. در حین پرتاب آزاد، توپ در اختیار بازیکن پرتاب کننده قرار گیرد. ۳. در حین پرتاب به داخل، توپ در اختیار بازیکن پرتاب کننده قرار گیرد.

توضیح	معادل فارسی	مخفف	اصطلاح	ردیف
زمانی که یک توپ زنده که در مالکیت بازیکنی نیست و روی زمین می غلتد یا به زمین می خورد در حالی که بازیکنان دو تیم به دنبال این هستند که مالک توپ شوند و یا در شرایط ریباند . کنترل تیمی تغییر نمی کند تا زمانی که تیم مقابل کنترل را به دست آورد یعنی مثلاً در زمانی که توپ سرگردان است یک تخلف ۲۴ ثانیه می تواند اتفاق بیفتد.	توپ سرگردان	LOB	Loose Ball	۱۰۵
هر زمان که با بازیکنی که در حال اقدام به شوت نیست برخورد غیرقانونی صورت می گیرد ولی بعد از شروع برخورد بازیکن یک حرکت اقدام به شوت انجام می دهد به امید اینکه او پرتاب آزاد داده شود.	ساختگی (شوت)	MS	Manufactured (Shot)	۱۰۶
هرچند که بسکتبال یک بازی بدون برخورد است اما عملاً غیر ممکن است که بازیکنان در زمین حرکت کنند و برخوردی با هم نداشته باشند . اگر به نظر برسد که برخورد می تواند تاثیری بر بازی داشته باشد باید به عنوان خطا اعلام شود . برخوردهای دیگری که تاثیری بر بازی ندارند به عنوان برخورد حاشیه ای در نظر گرفته می شوند و می توان آنها را نادیده گرفت.	برخورد حاشیه ای	MC	Marginal Contact	۱۰۷
جنبه های فنی داوری مثلاً اینکه داوران چگونه حرکت کنند، پوشش، علائم، اجرای پرتاب های آزاد، شرایط جامپ بال، پرتاب به داخل ها و	مکانیک	MEC	Mechanics	۱۰۸
سازمان برگزار کننده مسابقات می تواند برای خودش تصمیم بگیرد که وقت استراحت رسانه اعمال گردد یا خیر و در صورت اعمال زمان آن چقدر باشد (مثلاً ۶۰، ۷۵، ۹۰ یا ۱۰۰ ثانیه).	وقت(های) استراحت رسانه	MTO	Media Time-Out(s)	۱۰۹
برخی از بهترین تصمیمات داور ممکن است شامل خودداری از سوت زدن باشد، زمانی که خطا یا تخلف احتمالی را قضاوت می کند که نیت و روح قوانین را نقض نمی کند.	بدون سوت	NC	No-Call	۱۱۰
داوری که پرتاب آزاد یا پرتاب به داخل را اجرا نمی کند یا در حین جامپ بال آغازین بازی، پرتاب کننده توپ نیست.	داور غیرفعال	NAR	Non-Active Referee	۱۱۱

توضیح	معادل فارسی	مخفف	اصطلاح	ردیف
بازی که کاملاً برای اکثر شرکت کنندگان در بازی شامل داوران، مربیان، بازیکنان و تماشاچیان واضح و قابل دیدن باشد. داوران باید در این شرایط در ۱۰۰٪ موارد درست عمل کنند و هیچ جایی برای خطا وجود ندارد.	بازی واضح	OP	Obvious Play	۱۱۲
مربوط به تمام جنبه های بازی است که مستقیماً بازیکن با توپ و بازیکنان مجاور آنها را درگیر نمی کند.	دور از توپ	OFB	Off the Ball	۱۱۳
انتهای زمین بازی که یک تیم حمله می کند و برای کسب امتیاز تلاش می کند (زمین جلویی آن تیم).	انتهای زمین حمله	ندارد	Offensive End	۱۱۴
یک سند که فیبا منتشر می کند و شامل تمام تفاسیر رسمی تعریف شده فیبا است.	تفسیر رسمی قوانین بسکتبال	OBRI	Official Basketball Rules Interpretations	۱۱۵
یک نمای واضح از اقدامات در محدوده پوشش اولیه / ثانویه داور. هیچگاه یک زاویه باز را ترک نکنید.	زاویه باز	OA	Open Angle	۱۱۶
به آن سمت از زمین اشاره دارد که بیشترین فاصله را از میز منشی داشته باشد.	سمت مقابل	OPS	Opposite Side	۱۱۷
آن محوطه که خارج از زمین بازی است، خارج از خطوط مرزی و شامل خود خطوط مرزی نیز می شود.	خارج از زمین	OOB	Out-of-Bounds	۱۱۸
موقعیت ارجح داور Lead که در زاویه ۴۵ درجه ایستاده و بیشترین تعداد بازیکن ممکن را در میدان دید خود دارد.	خارج به داخل (زاویه)	O-IN	Outside-In (Angle)	۱۱۹
به حمل توپ مراجعه کنید.	حمل توپ در کف دست	PLM	Palming (the ball)	۱۲۰
یک روش برای حرکت دادن توپ که با پرتاب توپ توسط یک بازیکن مهاجم به سمت بازیکن دیگر انجام می شود.	پاس	ندارد	Pass	۱۲۱
موقعیتی که یک بازیکن اقدام به شوت خود را آغاز کرده است و یک خطا اعلام می شود اما در نهایت بازیکن حرکت شوت خود را کامل نمی کند و توپ را به هم تیمی هایش پاس می دهد. در این صورت این یک خطای شخصی است و خطای حین شوت محسوب نمی گردد.	پاس به جای شوت	POFF	Pass-Off	۱۲۲
وقتی داور قادر است قبل از سوت زدن کل بازی (آغاز / وسط / پایان) را پردازش نماید.	سوت با طمانینه	PW	Patience Whistle	۱۲۳

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۲۴	Peripheral Vision	PV	نمای پیرامونی	دیدن گسترده همه اطراف در حالی که مستقیم به جلو نگاه می کنید.
۱۲۵	Personal Foul	PF	خطای شخصی	یک خطای شخصی، برخورد غیر قانونی یک بازیکن با یک بازیکن رقیب است، چه توپ زنده باشد چه مرده.
۱۲۶	Phantom Call (Fantasy Call)	FAC	سوت خیالی	شرایطی را توضیح می دهد که داور یک سوت خطا را میزند در صورتی که اصلا برخوردی در بازی اتفاق نیفتاده است (مشکل در خویشتنداری / "من نمی بینم، من سوت نمی زنم"). این با این که یک برخورد حاشیه به اشتباه به عنوان خطا اعلام شود فرق می کند (مشکل با معیارها).
۱۲۷	Pick	SC	پیک	یک اسکرین بازیکن مهاجم.
۱۲۸	Pivot Foot	PF	پای ثابت (پیوت)	وقتی بازیکنی توپ را در اختیار دارد و در حال دربیبل نیست اجازه دارد که حول یک پا بچرخد به شرطی که این پا در همان نقطه روی زمین باقی بماند - بنابراین به آن پای ثابت (پیوت) گفته می شود.
۱۲۹	Player	ندارد	بازیکن	در طول زمان بازی، وقتی به یکی از اعضاء تیم بازیکن گفته می شود که در زمین بازی حضور داشته باشد و اجازه بازی داشته باشد.
۱۳۰	Pre-Game Conference	PGC	مذاکرات قبل از بازی	قبل از شروع بازی های مهم لازم است که داوران با یکدیگر ملاقات کنند تا همدیگر را بشناسند و در مورد مکانیک کاری خود و آماده سازی برای بازی صحبت کنند.
۱۳۱	Pre-Game Routines	ندارد	روند(روتین) قبل از بازی	روندی که داوران قبل از آغاز رسمی مسابقه انجام می دهند که شامل چک کردن برگ امتیازات اطمینان حاصل کردن از اینکه وقت نگه دار مقررات زمانبندی آن بازی خاص را بداند و ...
۱۳۲	Preventative Officiating	PRO	قضاوت پیشگیرانه	به اقداماتی که داوران با برقراری ارتباط با بازیکنان و یا مربیان انجام می دهند که از ایجاد مشکل جلوگیری می نماید اشاره می کند . این موضوع می تواند حین توپ زنده (بازی پست post play)، بازی پیرامونی (perimeter play) و همچنین حین توپ مرده اتفاق بیفتد.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۳۳	Primary (Coverage)	PCE	اولیه (پوشش)	محدوده مسئولیت و اقداماتی که داور باید بتواند همواره آنها را پوشش دهد.
۱۳۴	Push-Off	PO	پس زدن مدافع	زمانی یک بازیکن مهاجم "مدافع را پس می زند" که مانع از بازیکن مدافع برای بازی با توپ یا تلاش برای بازی با توپ شود یا اینکه فضای بیشتری را برای خود فراهم آورد.
۱۳۵	Pushing	PU	هل دادن	هل دادن یک برخورد شخصی غیر قانونی با هر قسمت از بدن است که یک بازیکن به زور حرکت می کند یا به زور سعی می کند که حریف با توپ یا بدون توپ را حرکت دهد.
۱۳۶	Quick Whistle	QW	سوت زدن سریع	زمانی که داور قادر به پردازش کل بازی قبل از سوت زدن نباشد. در برخی از موارد سوت زدن سریع منجر به سوت های غیر ضروری می شود.
۱۳۷	Rebound	RB	ریباند (بازیابی توپ)	در یک شوت از دست رفته، درگیری بین دو تیم برای به دست آوردن مالکیت توپ به عنوان ریباند شناخته می شود (توپ از حلقه یا تخته پستی برمی گردد). بنابراین ریباند کردن یعنی به دست آوردن توپ بعد از یک شوت از دست رفته.
۱۳۸	Rectangle	RC	مستطیل	اشاره به زمین جلویی دارد که به منظور تعیین محدوده های مسئولیت به شش قسمت تقسیم شده است.
۱۳۹	Ref	ندارد	مخفف داور	مخفف کلمه داور.
۱۴۰	Referee	REF	داور	به طور کلی به ۲ / ۳ داور که در یک بازی کار می کنند گفته می شود.
۱۴۱	Referees	ندارد	داوران	منظور از داوران سر داور و یک یا دو داور دیگر است که داوران میز و ناظر بازی، در صورت حضور، به آنها کمک خواهند کرد.
۱۴۲	Referee Instructor	RI	مدرس داوری	مدرس داوری فردی است که در آموزش و یادگیری، بسکتبال و داوری از دانش خوبی برخوردار است. فیبا دارای مدرسان معتبر (دارای گواهی) و آموزش دیده است.
۱۴۳	Refereeing Defence	RD	داوری دفاع	اولویت در قضاوت روی توپ این است که تمرکز بر غیرقانونی بودن بازیکن مدافع باشد در حالی که بازیکن مهاجم با توپ را نیز در میدان دید خود دارید.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۴۴	Regular call	RC	سوت معمولی	یک سوت عادی که توسط داور مربوطه زده شده است، در نظر گرفته می شود (بدون کمک).
۱۴۵	Ring	ندارد	حلقه	محیط فلزی سبد یا تور که توپ باید از آن عبور کند تا امتیازی به دست آید.
۱۴۶	Rotation	ROT	چرخش	چه شرایطی گفته می شود که حرکت / محل توپ باعث می شود که داور Lead تغییر موقعیت یا "چرخش" را در زمین جلویی به سمت توپ آغاز نماید . مسبب حرکت برای داور Lead زمانبست که توپ به سمت داور Centre (سمت ضعیف) حرکت کند و در آنجا بماند. تغییر موقعیت Lead باعث تغییر وضعیت داور Centre (از Centre به Trail) و تغییر وضعیت داور Trail (از Trail به Centre) می شود.
۱۴۷	Scan (the Paint)	SPA	بررسی کردن (منطقه رنگی)	زمانی که داور Lead در امتداد خط انتهایی چرخش انجام می دهد باید منطقه رنگی را جهت دیدن هرگونه فعالیت غیرقانونی دور از توپ، بررسی کند - اگر هیچ بازیکنی نباشد باید منطقه اقدام بعدی را بررسی نماید.
۱۴۸	Score	FG	امتیاز	گل زدن یا انجام یک پرتاب آزاد موفق. همچنین می تواند به مجموع امتیازات هر دو تیم نیز گفته شود مثلاً امتیاز بازی ۵۰ به ۴۷ بود.
۱۴۹	Scorer	SR	منشی	منشی باید برگ منشی (امتیازات) را طبق قوانین پر نماید.
۱۵۰	Scoresheet	SS	برگ منشی (امتیازات)	ثبت رسمی جزئیات بازی که در طول بازی یادداشت می گردد. در برگ منشی، امتیازات متوالی تیم ها و همچنین امتیازات فردی بازیکنان و خطاها ثبت می گردد.
۱۵۱	Screening	SC	اسکرین	اسکرین تلاشی است برای به تاخیر انداختن یا جلو گیری از بازیکن رقیب بدون توپ برای رسیدن به موقعیت دلخواه در زمین بازی.
۱۵۲	Secondary (Coverage)	SCE	ثانویه (پوشش)	محدوده مسئولیت و اقدامات که داور باید بتواند پوشش دهد بعد از اینکه مطمئن شد که محدوده پوشش اولیه خود را تحت نظر دارد.
۱۵۳	Self-Evaluation	SEF	ارزیابی فردی	روند ارزیابی که یک فرد از عملکرد خود انجام می دهد.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۵۴	Selling the Call	STC	تاکید روی سوت	تاکید روی تصمیم با صدای بلندتر و سوت و نشان دادن علائم به صورت کمی نمایشی تر. این حالت فقط در سوت های نزدیک باید اتفاق بیفتد تا به پذیرش تصمیم کمک نماید.
۱۵۵	Semi-Circle (No-Charge)	NCSC	نیم دایره (No-Charge)	محدوده نیم دایره (No-Charge) به منظور تعیین منطقه خاصی برای تفسیر شرایط شارژ/ بلاک زیر حلقه کشیده شده است. خطوط نیم دایره (No-Charge) جزئی از منطقه (No-Charge) محسوب می شوند.
۱۵۶	Shot	N/A	شوت	یک اقدام برای کسب امتیاز.
۱۵۷	Shot Clock Operator	SCO	مسئول ۲۴ ثانیه	مسئول ۲۴ ثانیه کسی است که با ساعت ۲۴ ثانیه مطابق با قوانین بسکتبال کار می کند.
۱۵۸	Shot Clock Violation	SCV	تخلف ۲۴ ثانیه	زمانی که یک تیم مالکیت یک توپ زنده را در زمین به دست می آورد لازم است که ظرف ۲۴ / ۱۴ ثانیه اقدام به شوت نماید، در غیر این صورت مرتکب تخلف شده است.
۱۵۹	Sidelines	ندارد	خطوط کناری	خطوط مرزی که در هر سمت زمین بازی کشیده شده اند.
۱۶۰	Signals	ندارد	علائم	علائم رسمی برقراری ارتباط ، همانگونه که در کتاب قانون آورده شده است، که توسط آنها داوران تصمیمات خود را برای بازیکنان یا میز منشی بیان می نمایند.
۱۶۱	Signals (communication among the crew)	ندارد	علائم (برقراری ارتباط بین گروه داوران)	اشارات ظریفی که یکی از داوران به دیگران می کند تا به حفظ بازی و کار تیمی کمک کند - مانند پرس و جو از دیگر داوران که دیده اند چه کسی آخرین بار توپ را قبل از بیرون رفتن لمس کرده است. هر گروه ممکن است روش ارتباطی داخلی خود را داشته باشند.
۱۶۲	Special Situations	SPS	موقعیت های خاص	در همان بازه زمانی توقف ساعت که در اثر یک تخلف (نقض قانون) اتفاق افتاده است، در صورت وقوع خطاهای بیشتر ممکن است موقعیت های خاصی پیش بیاید.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۶۳	Spirit and Intent of the Rules	ندارد	نیت و روح قوانین	قوانین برای این نوشته نشده اند که صرفاً به صورت لغوی تفسیر شوند بلکه به منظور جلوگیری از اینکه بازیکنان با روش‌های غیرقانونی مزیتی کسب نمایند، نوشته شده اند. بنابراین همه برخوردها خطا نیستند - تنها برخوردهایی خطا هستند که باعث می‌شوند یک بازیکن توسط ایجاد کننده آن برخورد متضرر شود. بنابراین هر اتفاق باید بر اساس تأثیری که بر بازی دارد قضاوت شود و نه صرفاً به تنهایی. یک تفسیر انعطاف پذیر از قوانین چیزی است که لازم است. سوت زدن بازی با توجه به "روح و نیت" قوانین.
۱۶۴	Starting Five	SF	۵ نفر شروع کننده	سرمربی باید حداقل ۱۰ دقیقه قبل از بازی، ۵ بازیکن آغاز کننده بازی را مشخص نماید.
۱۶۵	Stay with the Play	SWP	توجه به بازی	به این تکنیک داوری فردی (IOT) توجه دارد که داور نباید قبل از اینکه بازی به پایان برسد، چشم و توجه اش را از بازی بردارد.
۱۶۶	Strong Side (Refereeing/3PO)	SSR	سمت قوی (داوری/۳نفره)	سمتی از زمین که داور Lead و داور Trail قرار دارند (سه نفره).
۱۶۷	Substitution Opportunity	SUBO	فرصت تعویض	یک فرصت تعویض زمانی آغاز می شود که: • برای هر دو تیم توپ بمیرد، ساعت بازی متوقف شود و ارتباط داور با میز منشی به پایان رسیده باشد. • برای هر دو تیم، توپ بعد از آخرین یا تنها پرتاب آزاد بمیرد. • برای تیم گل خورده، زمانیکه ساعت بازی دو دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و در هر وقت اضافه نشان می دهد، یک گل زده شود. هر فرصت تعویض زمانی به پایان می رسد که توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل یا پرتاب اولین یا تنها پرتاب آزاد قرار بگیرد.
۱۶۸	Substitution / Substitute	SUB	تعویض / بازیکن تعویضی	در طول زمان بازی یک عضو تیم که حق بازی داشته باشد اما در زمین بازی نباشد، به عنوان بازیکن تعویضی تلقی می شود.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۶۹	Switching (Referees)	SW	جا به جایی (داوری)	به تغییر موقعیت (نقش های) داور Lead، Trail و Centre بعد از گزارش به میز منشی اشاره می کند. جا به جایی معمولاً منجر به تغییر موقعیت داور سوت زننده به موقعیت جدیدی در زمین می شود.
۱۷۰	Table side	TS	سمت میز	اشاره به سمتی از زمین بازی است که نزدیک ترین فاصله را تا میز منشی دارد.
۱۷۱	Table Officials	TBO	داوران میز	داوران میز شامل یک منشی، یک مسئول تابلو، یک وقت نگهدار و یک مسئول ۲۴ ثانیه می شوند.
۱۷۲	Tap	N/A	ضربه به توپ	یک ضربه به توپ زمانی است که توپ با دست (ها) به سمت سبد حریف هدایت شود.
۱۷۳	Team / Team Member	TM	تیم / اعضای تیم	هر تیم شامل: • حداکثر ۱۲ بازیکن که مجاز به بازی هستند که شامل کاپیتان نیز می شود. • یک سرمربی و اگر تیم بخواهد، یک کمک مربی اول. • حداکثر ۷ نفر از اعضای هیئت همراه تیم که می توانند روی نیمکت تیم بنشینند و مسئولیت های خاص خود را داشته باشند مانند مدیر تیم، پزشک، فیزیوتراپیست، آمارگیر، مترجم و...
۱۷۴	Team Bench Areas	TBA	محدوده نیمکت تیم	محدوده نیمکت تیم باید خارج از زمین بازی بین دو خط مشخص گردد. باید ۱۶ صندلی در محدوده نیمکت تیم برای پرسنل نیمکت که شامل سرمربی، کمک مربی اول، بازیکنان تعویضی، بازیکنان محروم و همراهان تیم می شود وجود داشته باشد. هر فرد دیگری باید حداقل ۲ متر از پشت نیمکت تیم داشته باشد.

توضیح	معادل فارسی	مخفف	اصطلاح	ردیف
کنترل تیمی زمانی آغاز می شود که یک بازیکن از آن تیم کنترل توپ زنده را با نگه داشتن آن یا دریبل کردن آن به دست داشته باشد یا اینکه توپ در اختیار تیم قرار گرفته باشد . کنترل تیمی زمانی ادامه می یابد که : ۱. یک بازیکن از تیم کنترل توپ زنده را داشته باشد. ۲. توپ بین بازیکنان آن تیم درحال پاسکاری باشد. کنترل تیمی زمانی به پایان می رسد که: ۱. یک حریف کنترل توپ را به دست بگیرد. ۲. توپ بمیرد. ۳. توپ برای اقدام به شوت یا اقدام به یک پرتاب آزاد از دست بازیکن رها شده باشد.	کنترل تیم (توپ)	TC	Team Control (Ball)	۱۷۵
یک خطای حمله. خطایی که توسط یک بازیکن در زمانی که تیمش کنترل توپ را به دست دارد	خطای تیمی که کنترل توپ را به دست دارد	TCF	Team Control Foul	۱۷۶
یک خطای تیمی یک خطای شخصی، فنی، غیر ورزشی یا دیسکالیفه توسط یک بازیکن است . تیمی در شرایط محدودیت خطای تیمی قرار می گیرد که در هر کوارتر مرتکب ۴ خطا شده باشد.	خطای تیمی	TFO	Team Foul(s)	۱۷۷
عملکرد روان تیم دآوری برای ایجاد پوشش مناسب و کنترل بازی.	کار تیمی	ندارد	Teamwork	۱۷۸
یک خطا که برای یک بازیکن، سرمربی و یا یک بازیکن تعویضی یا یکی از همراهان تیم که روی نیمکت هستند به خاطر رفتار غیر ورزشی که شامل هیچ برخوردی نمی باشد، اعلام می گردد (به عنوان T هم شناخته می شود).	خطای فنی	TF	Technical Foul	۱۷۹
سرعتی که بازی در حال انجام است: آیا تیم ها در زمین در حال بالا و پایین رفتن هستند ، ضد حمله می زنند ، اشتباهات زیادی دارند یا اینکه تیم ها به طور سنجیده به منظور استفاده کامل از توپ و ساعت ۲۴ ثانیه بازی می کنند و...	سرعت بازی	ندارد	Tempo	۱۸۰

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۸۱	Three (3) Person Officiating	3PO	داوری سه نفره	یک مفهوم داوری که سه داور بازی را قضاوت می نمایند. اصطلاحاتی که برای 3 داور به کار می رود شامل سر داور (CC)، داور یک (U1) و داور دو (U2) می باشد که همه داوران در زمان بازی در موقعیت های Lead، Trail و Centre کار می کنند.
۱۸۲	Three (3) seconds	3S	سه ثانیه	یک بازیکن زمانی که تیمش کنترل توپ زنده را در زمین جلوی در اختیار دارد و ساعت بازی در حال کار است، نباید بیشتر از ۳ ثانیه متوالی در محوطه جریمه تیم مقابل بماند.
۱۸۳	Throw-in	T-IN	پرتاب به داخل	یک پرتاب به داخل زمانی اتفاق می افتد که توپ توسط بازیکن پرتاب کننده از بیرون از زمین به داخل زمین پاس داده می شود.
۱۸۴	Time & Distance (Basketball)	T&D	زمان و فاصله (بسکتبال)	هنگام دفاع از بازیکنی که کنترل توپ را به دست ندارد، عناصر زمان و فاصله باید اعمال شود یک بازیکن مدافع نمی تواند موضعی آنقدر نزدیک و یا آنقدر سریع در مسیر حرکت حریف بگیرد که آن بازیکن حریف زمان یا فاصله کافی برای توقف یا تغییر جهت نداشته باشد. فاصله با سرعت حریف نسبت مستقیم دارد اما هرگز کمتر از یک قدم معمولی نیست.
۱۸۵	Time-Out (Referees)	RTO	وقت استراحت (داوران)	داوران نیز می توانند یک وقت استراحت رسمی اعلام نمایند زمانی که یک بازیکن مصدوم شده است یا اینکه نیاز است که با یکدیگر، یک بازیکن، میز منشی یا نیمکت تیم صحبت نمایند.
۱۸۶	Time-Out (Team)	TO	وقت استراحت (تیم)	یک وقت استراحت، یک زمان استراحت یک دقیقه ای است که مربی می تواند برای تیمش درخواست نماید. مربیان می توانند دو وقت استراحت در هر زمان از نیمه اول، سه وقت استراحت در طول نیمه دوم و یک وقت استراحت در هر وقت اضافه درخواست نمایند.

نمبر	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۸۷	Time-Out Opportunity	TOO	فرصت وقت استراحت	یک فرصت وقت استراحت زمانی آغاز می شود که: • برای هر دو تیم توپ بمیرد، ساعت بازی متوقف شود و ارتباط داور با میز منشی به پایان رسیده باشد. • برای هر دو تیم، توپ بعد از آخرین یا تنها پرتاب آزاد بمیرد. • برای تیم گل خورده، زمانی که یک گل زده شود. هر فرصت وقت استراحت زمانی به پایان می رسد که توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل یا پرتاب اولین یا تنها پرتاب آزاد قرار بگیرد.
۱۸۸	Timer	TR	وقت نگه دار	وقت نگه دار باید وقت بازی، وقت های استراحت و وقفه های بازی را با توجه به قوانین بسکتبال اندازه بگیرد.
۱۸۹	Trail (Referee)	T	داور Trail	طبق سیستم داوری دوگانه داور Lead همیشه بازی را به سمت انتهای زمین رهبری می کند و داور دیگر نزدیک به بازی و کمی عقب تر باقی می ماند تا اصل ساندویچ رعایت شود. همیشه وظیفه داور Trail است که تداخل توپ بالای سبد را تشخیص دهد و توجه نماید که توپ وارد سبد شده است یا خیر.
۱۹۰	Travelling Violation	TV	تخلف تراولینگ	هنگامی که بازیکنی با توپ قبل از رها کردن توپ از دست برای دربیبل پای چرخش (پیوت) خود را از زمین بلند می کند یا از نقطه خودش روی زمین حرکت می دهد یا هنگام توقف، پاس یا شوت پس از برداشتن توپ قدم های زیادی بر می دارد. در حین دربیبل امکان تراولینگ وجود ندارد. هنگامی که بازیکن در حال دربیبل است محدودیتی برای تعداد قدم هایی که می تواند بردارد وجود ندارد تا زمانی که توپ با دست ها گرفته نشود.
۱۹۱	Triple Whistle	3W	۳ سوت همزمان	زمانی که هر سه داور همزمان برای یک بازی در سوت خود می دمند.
۱۹۲	Turnover	TOR	توپ از دست رفته	زمانی که تیم مهاجم مالکیت توپ را از دست می دهد به جز زمانی که یک اقدام ناموفق یا یک گل اتفاق می افتد مثلاً یک قطع کردن، تخلف یا خطای حمله.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۹۳	Two (2) Person Officiating	2PO	داوری دو نفره	یک مفهوم داوری که دو داور بازی را قضاوت می کنند که شامل سرداور و داور می باشد و آنها در طول بازی در موقعیت های Lead و Trail کار می کنند.
۱۹۴	Umpire	U (U1, U2)	داور (داور یک و داور دو)	در داوری دو نفره یک داور به عنوان سرداور و دیگری به عنوان داور منصوب می گردد. داور معمولاً جوانتر است یا تجربه کمتری بین این دو داور دارد. داور و وظایف و اختیارات مشابهی با سرداور دارد به جز استثنائاتی که در واژه نامه برای سرداور ذکر شده است. در داوری سه نفره یک سر داور و دو داور (داور یک و داور دو) وجود دارد.
۱۹۵	Unsportsmanlike Conduct (Behaviour)	UC	اخلاق غیرورزشی (رفتار)	غیر ورزشی بودن به این معناست که به گونه ای رفتار کنید که فردی منصف، با اخلاق و شرافتمند نباشید. این شامل اقدامات فریبکارانه نیز است. بی احترامی مانند اظهارات تحقیرآمیز یا انتقادی نسبت به داور یا حریف - بی ادبی مانند ناسزا گفتن چه به شخص خاصی باشد چه نه. مجازات اخلاق غیر ورزشی چه توسط بازیکن در زمین انجام شده باشد، چه مربی یا اعضا / همراهان تیم، خطای فنی است.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۹۶	Unsportsmanlike Foul	UF	خطای غیر ورزشی	هر برخورد غیر قانونی که شامل یکی از موارد زیر شود باید به عنوان خطای غیر ورزشی اعلام شود : ۱. برخورد با حریف و عدم تلاش قانونی برای بازی به قصد توپ بر اساس نیت و روح قوانین. ۲. برخورد شدید و محکم ایجاد شده توسط یک بازیکن در تلاش برای بازی با توپ یا حریف. ۳. یک برخورد غیر ضروری بازیکن مدافع به قصد متوقف کردن پیشروی بازیکن مهاجم در ضد حمله. این تا زمانیست که بازیکن مهاجم اقدام به شوت خود را آغاز نکرده باشد. ۴. هرگونه برخورد مدافع از پشت یا کنار با بازیکن مهاجم که در حال پیشروی به سمت حلقه حریف می باشد و هیچ بازیکن مدافع دیگری بین او و حلقه حریف وجود ندارد. این تا زمانیست که بازیکن مهاجم اقدام به شوت خود را آغاز نکرده باشد. ۵. هرگونه برخورد بازیکن مدافع با بازیکن مهاجم در داخل زمین زمانی که ساعت بازی دو دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا هریک از وقت های اضافه نشان می دهد و توپ برای پرتاب به داخل در خارج از زمین هنوز در دست های داور باشد یا در اختیار بازیکن قرار گرفته باشد.
۱۹۷	Video Operator	VO	مسئول ویدئو	مسئول ویدئو سوت داوران در مسابقات فیبا را علامت گذاری می کند. وظیفه اصلی آنها این است که از طریق سوت داوران به کمک کامپیوتر و بقیه دستگاهها برای تجزیه و تحلیل های بعدی تصاویر و داده های آماری از اقدامات سوت زده شده توسط داوران، اطلاعات جمع آوری نمایند.
۱۹۸	Violation	ندارد	تخلف	یک تخلف، یک نقض قانون است. جریمه: توپ باید به تیم مقابل برای پرتاب به داخل از نزدیکترین محل به محلی که تخلف صورت گرفته است، به جز مستقیماً پشت حلقه، داده شود مگر اینکه در قوانین چیز دیگری گفته شده باشد.

ردیف	اصطلاح	مخفف	معادل فارسی	توضیح
۱۹۹	Warning	WAR	اخطار	اشاره می‌کند به هر شرایطی که داوران تشخیص می‌دهند که به سرمربی یا بازیکن باید در مورد یک رفتار نادرست اخطار داده شود معمولاً برای یک رفتار نامناسب، تاخیر در بازی و گول زدن.
۲۰۰	Weak Side (Refereeing)	WSR	سمت ضعیف (داوری)	سمتی از زمین که داور Centre در آن قرار دارد (داوری ۳ نفره).
۲۰۱	Wiping the Basket	ندارد	لغو امتیاز	لغو کردن امتیاز به دست آمده (معمولاً در آمریکای شمالی استفاده می‌شود).
۲۰۲	Working Area	WA	ناحیه کار	ناحیه ای که یک داور معمولاً در آن با توجه به موقعیت معین فعالیت می‌کند.

