



تمام عواید حاصل از فروش این کتاب به منظور درمان کودکان مبتلا به سرطان به بنیاد نیکوکاران راه آسمان اهدا می شود.

# قوانین رسمی بسکتبال ۲۰۲۰

## قوانین بسکتبال و تجهیزات بسکتبال

از اول اکتبر ۲۰۲۰ معتبر است.  
قوانین توسط فدراسیون جهانی بسکتبال تطبیق یافته است.

عنوان و نام پدیدآور	: قوانین بسکتبال ۲۰۲۰/تایید شده توسط هیئت مرکزی فیبا؛ مترجم محمدرضا صالحیان، احسان رحیمی
مشخصات نشر	: سمنان : خلاق ، ۱۴۰۰
مشخصات ظاهری	: ۱۰۶ ص. : مصور ، جدول.
شابک	: 978-622-7434-12-5
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: عنوان اصلی: Official Basketball Rules 2020
موضوع	: بسکتبال – قواعد
موضوع	: Basketball—Rules
شناسه افزوده	: صالحیان، محمدرضا، ۱۳۶۱-، مترجم
شناسه افزوده	: رحیمی، احسان، ۱۳۶۴-، مترجم
شناسه افزوده	: فدراسیون بین المللی بسکتبال
شناسه افزوده	: International Basketball Federation
رده بندی کنگره	: G7885
رده بندی دیویی	: 796/323
شماره کتابشناسی ملی	: 8422148
اطلاعات رکورد کتابشناسی	: فیبا

## نشر خلاق



نشانی: سمنان – بلوار سعدی – جنب اداره کل آموزش و پرورش

تلفن : ۳۳۳۳۳۴۸۷

\*\*\*\*\*

قوانین رسمی بسکتبال ۲۰۲۰

ترجمه قوانین ورزش بسکتبال

مترجمین: محمدرضا صالحیان – احسان سرباز رحیمی

نوبت چاپ : اول ۱۴۰۰

شمارگان: دیجیتال

شابک : ۹۷۸-۶۲۲-۷۴۳۴-۱۲-۵

انتشارات: خلاق

\*\*\*\*\*

تمامی حقوق این اثر متعلق به مترجمین است و هرگونه استفاده و یا اقتباس از تمام یا بخشی از متن تنها با ذکر منبع بلامانع است.



# قوانین رسمی بسکتبال ۲۰۲۰

تایید شده توسط

هیئت مرکزی فیبا

میس، سوئیس، ۲۶ مارس ۲۰۲۱

از اول اکتبر ۲۰۲۰ معتبر است.

v1.1

مترجم:

محمد رضا صالحیان – داور بین المللی بسکتبال

احسان رحیمی – داور بین المللی بسکتبال





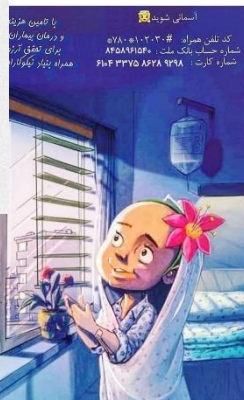

**راه آسمان**  
بنیاد نیکوکاران

**مرکز جامع مبارزه با سرطان استان سمنان**  
**اینجا نور جاریست**  
**اینجا قلب هایشان حضور شما را میطلبد...**  
**...راه های ارتباطی...**

سمنان، خیابان طالقانی شمالی (بالتر از میدان ارگ)، خیابان شهید خواجهی

شماره کارت بانک ملت: ۶۱۰۴-۳۳۷۵-۸۶۲۸-۹۲۹۸  
شماره حساب بانک ملت: ۸۴۵۸۹۶۱۵۴۰

www.raheaseaman.com



@raheaseaman

همراه اگر تو باشی این راه آسمانیست ...

**بنیاد نیکوکاران راه آسمان**

۳.....	فهرست.....
۴.....	فهرست شکل ها.....
۵.....	قانون یک – بازی.....
۵.....	ماده. ۱ تعریف ها .....
۶.....	قانون دوم – زمین بازی و تجهیزات.....
۶.....	ماده. ۲ زمین بازی.....
۱۱.....	ماده. ۳ تجهیزات.....
۱۲.....	قانون سوم – تیم ها.....
۱۲.....	ماده. ۴ تیم ها.....
۱۵.....	ماده. ۵ بازیکنان: مصدومیت و کمک رسانی.....
۱۵.....	ماده. ۶ کاپیتان: وظایف و اختیارات.....
۱۵.....	ماده. ۷ سرمربی و کمک مربی اول: وظایف و اختیارات.....
۱۷.....	قانون چهارم – مقررات بازی.....
۱۷.....	ماده. ۸ زمان بازی، امتیاز مساوی و وقت اضافه.....
۱۷.....	ماده. ۹ شروع و پایان کوارتر وقت اضافه یا بازی.....
۱۸.....	ماده. ۱۰ وضعیت توپ.....
۱۹.....	ماده. ۱۱ تعیین مکان یک بازیکن و یک داور.....
۱۹.....	ماده. ۱۲ جامپ بال و مالکیت نوبتی.....
۲۱.....	ماده. ۱۳ چگونه با توپ بازی می شود.....
۲۱.....	ماده. ۱۴ کنترل توپ.....
۲۱.....	ماده. ۱۵ بازیکن در حال شوت.....
۲۲.....	ماده. ۱۶ گل: چه زمانی به ثمر می رسد و ارزش آن.....
۲۳.....	ماده. ۱۷ پرتاب توپ به داخل.....
۲۴.....	ماده. ۱۸ تایم استراحت.....
۲۶.....	ماده. ۱۹ تعویض.....
۲۷.....	ماده. ۲۰ باخت بازی با جریمه.....
۲۸.....	ماده. ۲۱ باخت بازی با غفلت.....
۲۹.....	قانون پنجم – تخلف ها.....
۲۹.....	ماده. ۲۲ تخلف ها .....
۲۹.....	ماده. ۲۳ بازیکن خارج از زمین و توپ خارج از زمین.....
۲۹.....	ماده. ۲۴ دریبل کردن.....
۳۰.....	ماده. ۲۵ تراولینگ.....
۳۱.....	ماده. ۲۶ ۳ ثانیه.....
۳۱.....	ماده. ۲۷ دفاع نزدیک از بازیکن.....
۳۱.....	ماده. ۲۸ ۸ ثانیه.....
۳۲.....	ماده. ۲۹ ۲۴ ثانیه.....
۳۴.....	ماده. ۳۰ بازگشت توپ به زمین عقب .....
۳۵.....	ماده. ۳۱ تداخل.....
۳۷.....	قانون ششم – خطاها.....
۳۷.....	ماده. ۳۲ خطاها.....
۳۷.....	ماده. ۳۳ برخورد: اصول کلی.....

۴۳	ماده. ۳۴ خطای شخصی.....
۴۳	ماده. ۳۵ خطای طرفین.....
۴۴	ماده. ۳۶ خطای فنی.....
۴۵	ماده. ۳۷ خطای غیرورزشی.....
۴۶	ماده. ۳۸ خطای اخراج.....
۴۸	ماده. ۳۹ نزاع.....
<b>۴۹</b>	<b>قانون هفتم – قانونهای کلی.....</b>
۴۹	ماده. ۴۰ بازیکن ۵خطا.....
۴۹	ماده. ۴۱ خطاهای تیمی: جریمه.....
۴۹	ماده. ۴۲ وضعیت ویژه.....
۵۰	ماده. ۴۳ پرتاب های آزاد.....
۵۲	ماده. ۴۴ اشتباهات قابل تصحیح.....
<b>۵۴</b>	<b>قانون هشتم – داوران، داوران میز، ناظر: وظایف و اختیارات.....</b>
۵۴	ماده. ۴۵ داوران، داوران میز و ناظر.....
۵۴	ماده. ۴۶ سرداور: وظایف و اختیارات.....
۵۵	ماده. ۴۷ داوران: وظایف و اختیارات.....
۵۶	ماده. ۴۸ منشی و کمک منشی: وظایف.....
۵۷	ماده. ۴۹ وقت نگهدار: وظایف.....
۵۸	ماده. ۵۰ مسئول ۲۴ ثانیه: وظایف.....
<b>۶۰</b>	<b>A – علائم داوران.....</b>
<b>۶۸</b>	<b>B – برگه امتیاز.....</b>
<b>۷۷</b>	<b>C – روش اعتراض.....</b>
<b>۷۸</b>	<b>D – رده بندی تیم ها.....</b>
<b>۸۵</b>	<b>E – تایم استراحت تلویزیونی.....</b>
<b>۸۷</b>	<b>F – سیستم بازپخش فوری.....</b>
<b>۸۹</b>	<b>راهنمای موضوعات قوانین.....</b>

### فهرست شکل ها

۷	شکل ۱ اندازه کامل زمین.....
۹	شکل ۲ منطقه محدوده ۳ ثانیه.....
۹	شکل ۳ منطقه گل ۲ امتیازی / ۳ امتیازی.....
۱۰	شکل ۴ میز منشی و صندلی های تعویض.....
۳۸	شکل ۵ اصول سیلندر.....
۵۰	شکل ۶ جایگیری بازیکنان در حین پرتاب آزاد.....
۶۷	شکل ۷ علائم داوران.....
۶۸	شکل ۸ برگه امتیاز.....
۶۹	شکل ۹ بالای برگه امتیاز.....
۷۰	شکل ۱۰ تیم ها در برگه امتیاز (پیش از بازی).....
۷۱	شکل ۱۱ تیم ها در برگه امتیاز (پس از بازی).....
۷۵	شکل ۱۲ روند ثبت امتیاز.....
۷۶	شکل ۱۳ جمع امتیاز.....
۷۶	شکل ۱۴ پایین برگه امتیاز.....



کلیه قوانین داوری بسکتبال مرجعی است که برای بازیکن، مربی، داور و ... تهیه شده و در رده مردان و زنان به کار برده می شود. درک این مطلب ضروری است که این قوانین باید در عمل مورد استفاده قرار گیرد.

## قانون یک - بازی

### ماده ۱ تعریف ها

#### ۱.۱ بازی بسکتبال

بسکتبال توسط دو تیم ۵ نفره بازی می شود. هدف هر تیم کسب امتیاز در سبد حریف، و جلوگیری از کسب امتیاز توسط تیم حریف می باشد.

بازی توسط داوران، داوران میز و یک ناظر (در صورت حضور) کنترل می شود.

#### ۱.۲ سبد: حریف / خودی

سبدي که توسط یک تیم به آن حمله می شود، سبد حریف و سبدي که توسط یک تیم از آن دفاع می شود، سبد خودی نامیده می شود.

#### ۱.۳ برنده یک بازی

تیمی که در پایان زمان بازی بیشترین امتیاز بازی را کسب کرده باشد، برنده خواهد بود.



## قانون دو – زمین بازی و تجهیزات

### ماده ۲ زمین بازی

#### ۲.۱ زمین بازی

زمین بازی باید سطحی صاف، سخت، عاری از موانع داشته باشد (شکل ۱) با اندازه های ۲۸ متر در طول و ۱۵ متر در عرض که از لبه داخلی خطوط اندازه گیری می شود.

#### ۲.۲ زمین عقب

زمین عقب یک تیم شامل سبد خودی، روی تخته و قسمتی از زمین که با خط انتهایی پشت سبد خودی و خطوط کناری و خط مرکزی محدود شده است.

#### ۲.۳ زمین جلو

زمین جلو یک تیم شامل سبد حریف، روی تخته و قسمتی از زمین که با خط انتهایی پشت سبد حریف و خطوط کناری و لبه داخلی خط مرکزی که به سبد حریف نزدیکتر است محدود شده است.

#### ۲.۴ خطوط

تمامی خطوط باید هم رنگ باشند به رنگ سفید یا رنگ متضاد با زمینه و با عرض ۵ سانتیمتر کشیده شوند بطوری که کاملاً قابل رویت باشند.

#### ۲.۴.۱ خط اوت

زمین بازی با خط اوت محدود می شود که این خطوط شامل خطوط انتهایی و خطوط کناری می باشد. این خطوط جزء زمین بازی محسوب نمی شوند.

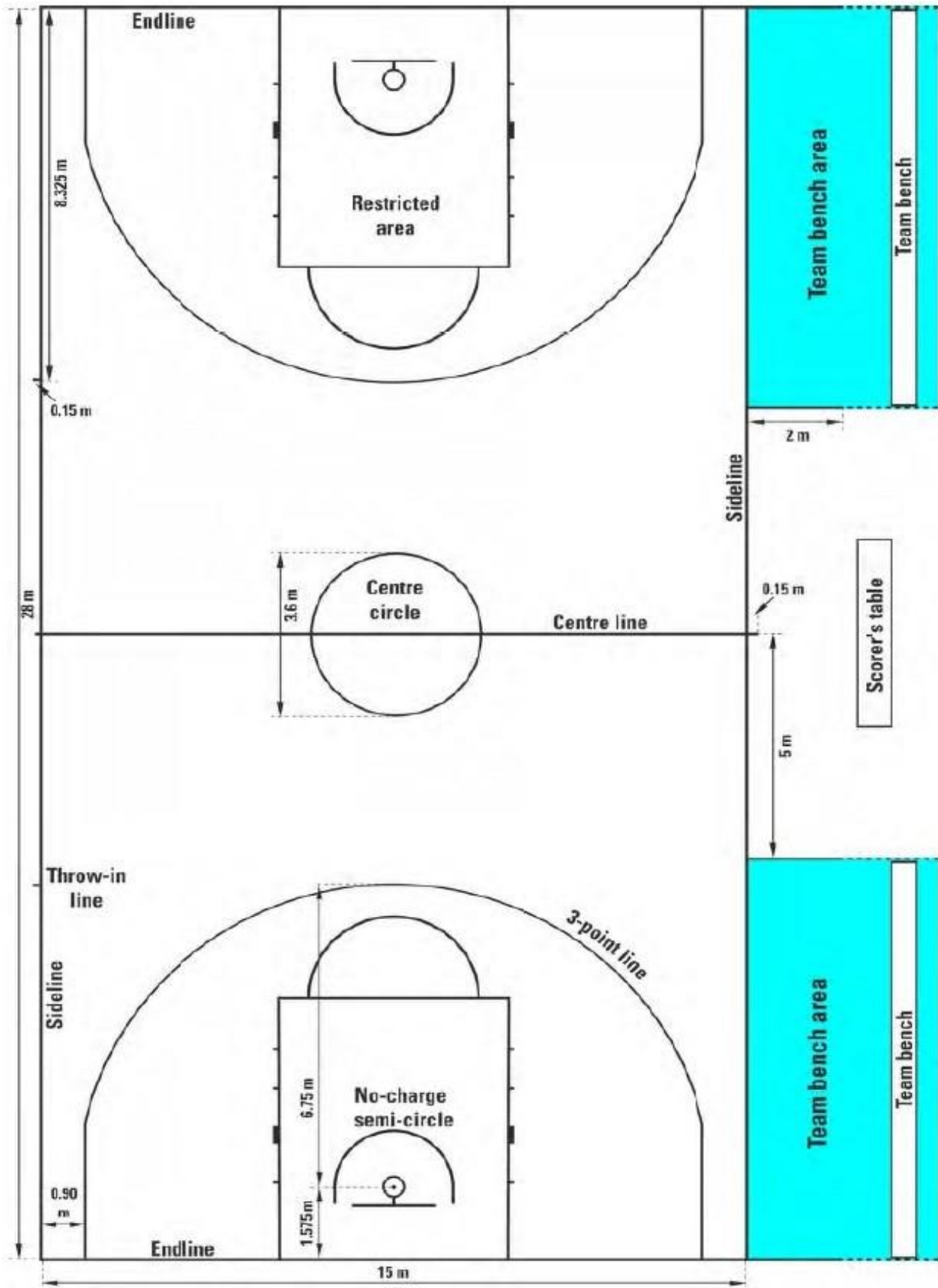
هر گونه مانع، شامل صندلی سرمربی، کمک مربی اول، بازیکنان ذخیره، بازیکنان محروم و اعضای هیات همراه بایستی حداقل ۲ متر از زمین بازی فاصله داشته باشد.

#### ۲.۴.۲ خط مرکزی، دایره مرکزی و نیم دایره های پرتاب آزاد

خط مرکزی بطور موازی با خطوط انتهایی و از وسط خطوط کناری رسم می شود. این خط بایستی ۰/۱۵ متر بعد از خطوط کناری ادامه پیدا کند. خط مرکزی جزء زمین دفاعی محسوب می شود.

دایره مرکزی بایستی در وسط زمین بازی به شعاع ۱/۸ متر رسم شود که این اندازه گیری از لبه خارجی محیط دایره انجام می شود.

نیم دایره های پرتاب آزاد بایستی به شعاع ۱/۸ متر در زمین بازی ترسیم شوند که این اندازه گیری از لبه خارجی محیط نیم دایره و مرکز نیم دایره در وسط خط پرتاب آزاد، انجام می شود. (شکل ۲)



شکل ۱ اندازه کامل زمین بازی

### ۲.۴.۳ خطوط پرتاب آزاد، مناطق ۳ ثانیه و مکان های ریاند در پرتاب آزاد

خطوط پرتاب آزاد بایستی موازی با خطوط انتهایی رسم شود. طول آن  $3/60$  متر و فاصله لبه خارجی آن تا لبه داخلی خط انتهایی  $5/80$  متر می باشد. خط فرضی که نقاط وسط دو خط انتهایی را به هم متصل می کند، باید بر نقطه وسط خط پرتاب آزاد منطبق باشد.

منطقه محدوده ۳ ثانیه، منطقه مستطیل شکلی در زمین بازی است که به خط انتهایی، امتداد خط پرتاب آزاد و خطوطی که ابتدای آن خط انتهایی است، محدود می شوند، فاصله لبه خارجی این خطوط از نقطه وسط خط انتهایی  $2/45$  متر می باشد و تا لبه خارجی امتداد خطوط پرتاب آزاد ادامه پیدا می کند. تمامی این خطوط بجز خطوط انتهایی جزء منطقه محدوده ۳ ثانیه محسوب می شوند.

مکان های ریباوند پرتاب آزاد در طول منطقه محدوده ۳ ثانیه برای بازیکنان در زمان پرتاب های آزاد در نظر گرفته شده و بایستی همانند شکل ۲ مشخص گردند.

#### ۲.۴.۴ منطقه گل ۳ امتیازی

منطقه گل سه امتیازی برای یک تیم (شکل ۱ و ۳) تمام منطقه زمین بازی بوده به جزء منطقه ای نزدیک به حلقه حریف، که شامل و محدود می شود با:

- دو خط موازی که از خط انتهایی و عمود بر آن ترسیم می شود که فاصله لبه خارجی آن ها با لبه داخلی خطوط کناری  $0/90$  متر می باشد.
- یک قوس دایره ای که از نقطه مرکز حلقه حریف به شعاع  $6/75$  متر که از لبه خارجی قوس اندازه گیری می شود رسم می شود. فاصله این نقطه (مرکز حلقه) با لبه داخلی وسط خط انتهایی  $1/575$  متر می باشد. قوس به خطوط موازی وصل می شود.

خط سه امتیازی جزء منطقه سه امتیازی محسوب نمی شود.

#### ۲.۴.۵ مناطق نیمکت تیم

مناطق نیمکت تیم بایستی در بیرون از زمین بازی مشخص شود که همانطور که در شکل ۱ نشان داده شده به دو خط محدود می شود.

تعداد ۱۶ صندلی باید در هر منطقه نیمکت تیم وجود داشته باشد که برای سرمربی، کمک مربیان، ذخیره ها، بازیکنان محروم و اعضای هیات همراه قابل استفاده باشد. سایر اشخاص بایستی حداقل ۲ متر با پشت نیمکت تیم فاصله داشته باشند.

#### ۲.۴.۶ خطوط پرتاب به داخل

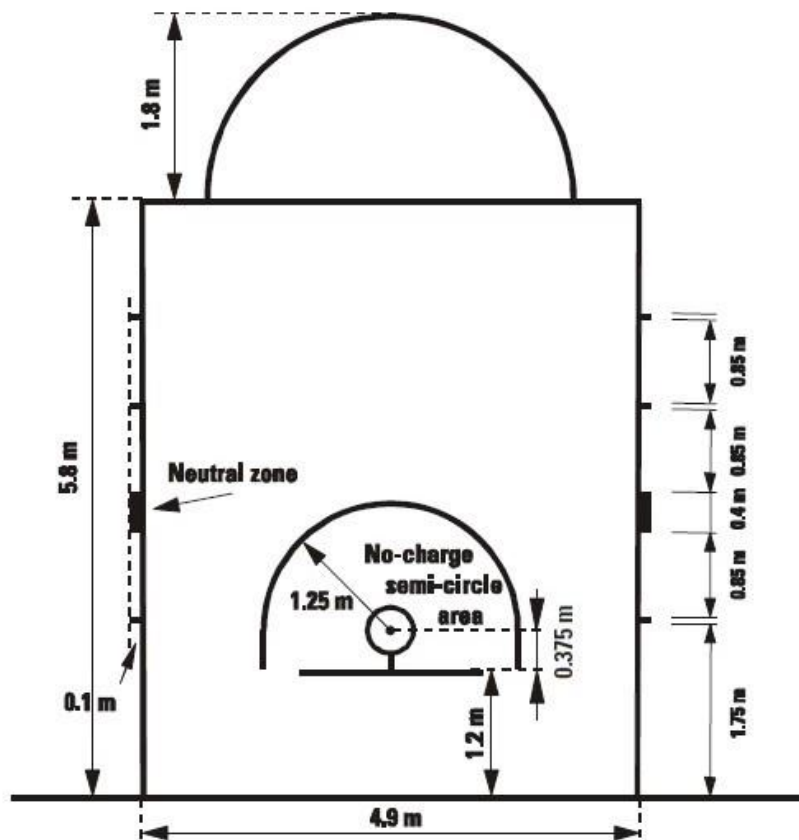
دو خط به طول  $0/15$  متر می بایست بیرون از زمین بازی و در خط کناری مقابل میزمنشی کشیده شود که فاصله لبه خارجی آن با لبه داخلی نزدیک ترین خط انتهایی  $8/325$  متر می باشد.

#### ۲.۴.۷ مناطق نیم دایره No-charge

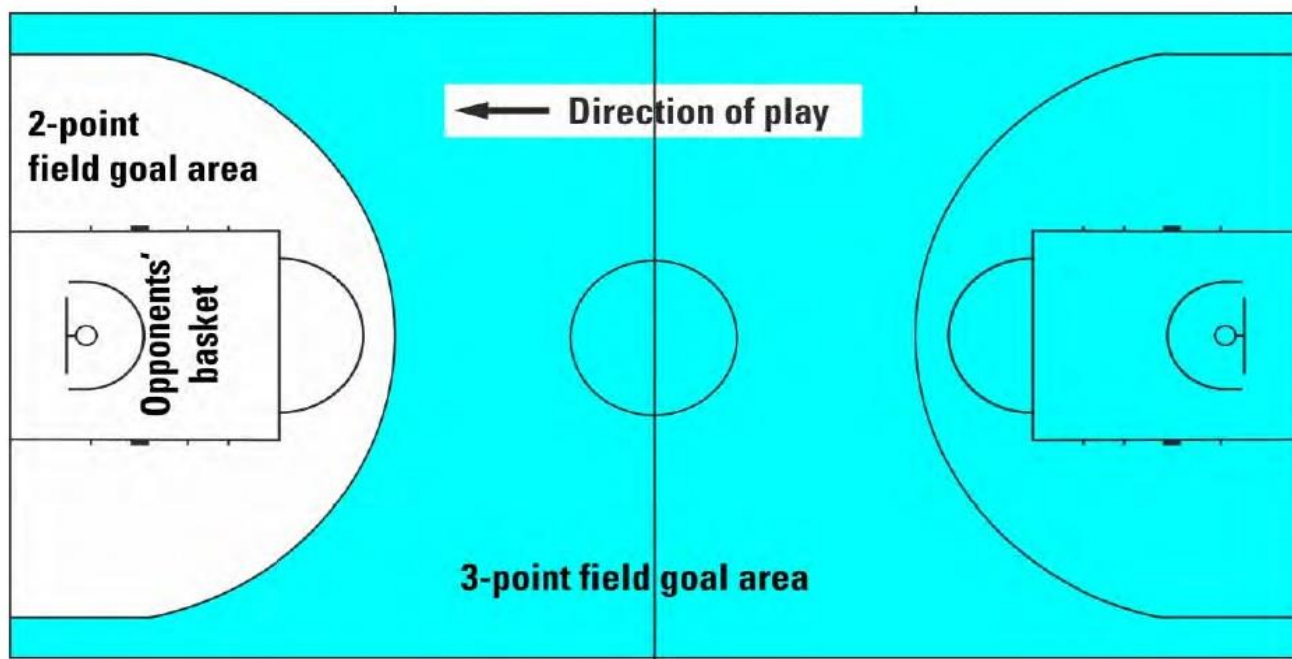
مناطق نیم دایره No-charge بایستی در داخل زمین بازی کشیده شود، که محدود می شود با:

- یک نیم دایره رسم شده از نقطه مرکز حلقه حریف و به شعاع  $1/25$  متر که این شعاع از لبه داخلی نیم دایره اندازه گیری می شود. نیم دایره وصل می شود به:
- دو خط موازی و عمود بر خط انتهایی به طول  $0/375$  متر که فاصله لبه داخلی آنها از مرکز حلقه  $1/25$  متر می باشد. این خطوط با فاصله  $1/2$  متر از لبه داخلی خط انتهایی شروع رسم می شود.

نیم دایره No-charge با خط فرضی که انتهای دو خط موازی (۰/۳۷۵ متری) را به هم وصل می کند و زیر لبه جلویی تخته می باشد، تکمیل می شود.  
خط های نیم دایره No-charge جزء منطقه نیم دایره No-charge محسوب می شود.



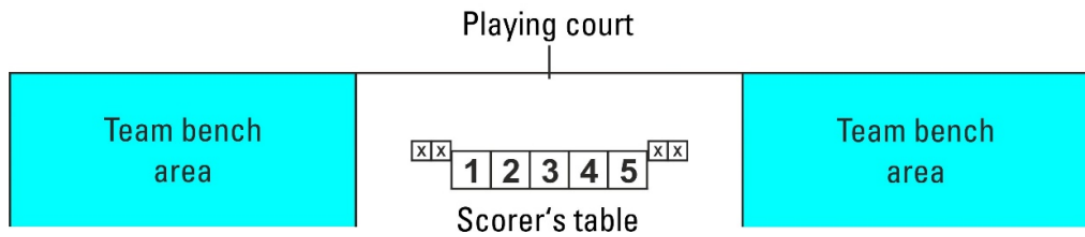
شکل ۲ منطقه محدوده ۳ ثانیه



شکل ۳ منطقه گل ۲ امتیازی / ۳ امتیازی

## ۲.۵ محل قرارگیری میز منشی و صندلی های تعویض (شکل ۴)

- ۱ = مسئول ۲۴ ثانیه  
 ۲ = وقت نگهدار  
 ۳ = ناظر در صورت حضور  
 ۴ = منشی  
 ۵ = کمک منشی  
 X = صندلی های تعویض



میز منشی و صندلی های آن بایستی روی یک سکو قرار گیرند. گوینده و آمارگیرها (در صورت حضور) می توانند در کنار و یا پشت میز منشی بنشینند.

شکل ۴ میز منشی و صندلی های تعویض

## ماده ۳

## تجهیزات

تجهیزات زیر مورد نیاز می باشد:

- دستگاه تخته و حلقه، شامل:
  - تخته ها
  - سبدهای (دارای خاصیت ارتجاعی) متشکل از حلقه ها و تورها
  - پایه های نگهدارنده تخته همراه با پوشش محافظ
- توپ بسکتبال
- ساعت بازی
- تابلوی امتیازات
- دستگاه ۲۴ ثانیه
- یک کورنومتر یا دستگاه مناسب (قابل رویت) برای محاسبه زمان تایم استراحت (نه به عنوان ساعت بازی)
- دو صدای بوق جداگانه، با صدای کاملا متفاوت و بلند هر یک برای
  - مسؤل ۲۴ ثانیه
  - وقت نگهدار
- برگه امتیاز(جدول بازی)
- علائم نشان دهنده تعداد خطای بازیکن
- علائم نشان دهنده تعداد خطای تیمی
- فلش نشان دهنده مالکیت تناوبی
- کفپوش زمین
- زمین بازی
- نور مناسب و کافی

برای شرح جزئیات بیشتر در رابطه با تجهیزات بسکتبال به ضمیمه تجهیزات بسکتبال مراجعه فرمایید.

## قانون سوم – تیم ها

تیم ها	ماده ۴
تعریف	۴.۱
هر یک از اعضای تیم زمانی مجاز به بازی کردن می باشد که طبق مقررات برگزاری مسابقات که شامل محدودیت های سنی نیز می باشد، حضور او مورد تایید قرار گرفته باشد.	۴.۱.۱
هر یک از اعضای تیم در صورتی می تواند بازی کند که نام او پیش از شروع بازی در برگه امتیاز (جدول بازی) ثبت شده باشد و تا زمانی که اخراج (دیسکالیفه) نشده و یا پنجمین خطای خود را مرتکب نشده باشد، می تواند به بازی ادامه دهد.	۴.۱.۲
در طول زمان بازی، یک عضو تیم:	۴.۱.۳
<ul style="list-style-type: none"> <li>• بازیکن است زمانی که در داخل زمین بازی است و می تواند بازی کند.</li> <li>• ذخیره است زمانی که در داخل زمین بازی نیست ولی می تواند بازی کند.</li> <li>• بازیکن محروم از بازی کردن است زمانی که ۵ خطا مرتکب شده باشد و بعد از آن دیگر نمی تواند بازی کند.</li> </ul>	
در زمان اینتروال تایم بازی تمامی اعضای تیم که می توانند بازی کنند، بازیکن محسوب می شوند.	۴.۱.۴
مقررات	۴.۲
هر تیم بایستی شامل نفرات زیر باشد:	۴.۲.۱
<ul style="list-style-type: none"> <li>• حداکثر ۱۲ نفر بازیکن که می توانند بازی کنند، شامل یک کاپیتان.</li> <li>• یک سرمربی.</li> <li>• حداکثر ۸ نفر اعضای هیات همراه، که حداکثر ۲ کمک مربی که می توانند روی نیمکت تیم بنشینند. در صورتی که، کمک مربی اول بایستی در برگه امتیاز وارد شده باشد.</li> </ul>	
در طول زمان بازی باید از هر تیم ۵ نفر از اعضای تیم در داخل زمین باشند که می توانند تعویض شوند.	۴.۲.۲
یک بازیکن ذخیره می شود و یک ذخیره بازیکن می شود زمانی که:	۴.۲.۳
<ul style="list-style-type: none"> <li>• داور با نشان دادن علامت و اشاره کردن به بازیکن ذخیره اجازه ورود به زمین را می دهد.</li> <li>• در زمان تایم استراحت یا اینتروال تایم بازی، یک بازیکن ذخیره درخواست تعویض از وقت نگهدار نماید.</li> </ul>	
یونیفورم (لباس همسان)	۴.۳
لباس یا یونیفورم همه اعضای تیم باید شامل موارد زیر باشد:	۴.۳.۱
<ul style="list-style-type: none"> <li>• پیراهن که رنگ زمینه جلو و پشت آن یکسان باشد. اگر پیراهن آستین دارد آستین ها باید تا بالای آرنج باشند. پیراهن های آستین بلند مجاز نمی باشد.</li> <li>• تمامی بازیکنان باید پیراهن خود را داخل شورت قرار دهند. (لباس های سرتاسری مجاز می باشد)</li> <li>• تی شرت، صرفنظر از مدل، پوشیدن آن در زیر پیراهن مجاز نیست.</li> <li>• شورت که رنگ زمینه جلو و پشت آن با پیراهن یکسان باشد. شورت باید تا بالای زانو باشد.</li> <li>• جوراب که رنگ زمینه آن برای همه اعضای تیم یکسان باشد. جورابها باید قابل رویت باشند.</li> </ul>	



۴.۳.۲ هر یک از اعضای تیم بایستی پیراهن شماره دار در جلو و پشت پوشیده که شماره ها باید واضح، یک رنگ و متمایز با رنگ پیراهن باشد.

شماره ها بایستی کاملاً قابل رویت باشند و :

- شماره های پشت بایستی حداقل ۲۰ سانتیمتر ارتفاع داشته باشند.
  - شماره های جلو بایستی حداقل ۱۰ سانتیمتر ارتفاع داشته باشند.
  - شماره ها بایستی حداقل ۲ سانتیمتر پهنا داشته باشند.
  - تیم ها می توانند فقط از شماره 0 تا 00 و از ۱ تا ۹۹ استفاده نمایند.
  - بازیکنان یک تیم نمی توانند پیراهن با شماره یکسان بپوشند.
  - هر گونه آرم یا نشان تبلیغاتی بایستی حداقل ۵ سانتیمتر از شماره ها فاصله داشته باشد.
- تیم ها بایستی حداقل دو سری (دست) پیراهن داشته باشند و:

- تیمی که در برنامه مسابقات نام آن اول آمده (تیم میزبان) بایستی پیراهن به رنگ روشن (ترجیحاً سفید) بپوشند.
- تیمی که در برنامه مسابقات نام آن دوم آمده (تیم میهمان) بایستی پیراهن به رنگ تیره بپوشند.
- با این حال در صورت توافق دو تیم، آنها می توانند رنگ پیراهن را با یکدیگر تعویض نمایند.

#### ۴.۴ سایر وسایل

۴.۴.۱ تمامی وسایلی که توسط بازیکنان استفاده می شود باید برای بازی مناسب باشد. هر گونه وسایلی که برای افزایش قد بازیکن یا افزایش توانایی آنان طراحی شده باشد و یا به هر طریقی یک امتیاز ناعادلانه به وجود آورد مجاز نمی باشد.

۴.۴.۲ بازیکنان نباید از وسایلی استفاده نمایند که ممکن است به سایر بازیکنان آسیب برساند.

- وسایل زیر مجاز نمی باشند:

- محافظ های انگشت، دست، مچ، آرنج یا ساعد، کلاه ایمنی، قالب ها یا بند های چرمی، پلاستیکی، پلاستیکی خم شو (نرم)، فلزی و یا هر جنس سخت دیگر حتی اگر با پوشش نرم پوشیده شود.
  - اشیایی که باعث بریدگی یا خراش شود (ناخن ها باید کوتاه باشد).
  - گیره سر، مو مصنوعی و جواهرات
  - وسایل زیر مجاز می باشند:
  - تجهیزات حفاظتی شانه، بازو، ران یا ساق پا، اگر به قدر کافی پوشیده شده باشد.
  - آستین های کشتی دست و پا.
  - پوشش سر. نباید هیچ قسمتی از صورت را بصورت کلی یا جزئی (چشم ها، بینی، لب ها و غیره) را بپوشاند و نباید برای بازیکنی که آن را می پوشد و/یا دیگر بازیکنان خطرناک باشد. پوشش سر نباید اجزا باز/بسته شونده دور صورت و/یا گردن داشته باشد و نباید اجزا سطحی آن جدا شوند.
  - زانو بند.
  - محافظ برای بینی آسیب دیده، حتی اگر از جنس سخت باشد.
  - محافظ دهان که شفاف و بی رنگ باشد.
  - عینک، اگر برای سایر بازیکنان خطرناک نباشد.
  - مچ بند و هد بند، با حداکثر ۱۰ سانتیمتر عرض، از جنس پارچه.
  - چسب های پزشکی برای بازو، شانه، پا و غیره.
  - قوزک بند.
- تمام بازیکنان یک تیم باید آستین های کشتی برای دست و پا، پوشش سر، مچ بندها، هدبندها، چسب های پزشکی با زمینه ساده و هم رنگ داشته باشند.

۴.۴.۳ در زمان بازی یک بازیکن می تواند کفش هایی با هر ترکیب رنگی را بپوشد، اما کفش چپ و راست بایستی باهم مطابقت داشته باشند. چراغ های چشمک زن و مواد منعکس کننده و یا تزئینی مجاز نمی باشد.

- ۴.۴.۴ در زمان بازی یک بازیکن مجاز نیست علایم تجاری، تبلیغ، اسامی موسسات خیریه، نشان یا لوگو یا علایم شناسایی دیگر را بر روی بدن، موها یا به روش های دیگر به نمایش بگذارد.
- ۴.۴.۵ هر گونه وسایل دیگر که در این بخش ذکر نشده بایستی به تایید کمیته فنی فدراسیون جهانی بسکتبال برسد.

## بازیکنان: مصدومیت و کمک رسانی

### ماده ۵

- ۵.۱ در صورت مصدومیت بازیکن(ها)، داوران می توانند بازی را متوقف نمایند.
- ۵.۲ اگر زمانی که بازیکن مصدوم می شود، توپ زنده باشد داور نباید در سوت خود بدمد تا زمانی که تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد توپ را به طرف حلقه شوت کند، کنترل توپ را از دست بدهد و یا توپ را در بازی نگه دارد و یا توپ بمیرد. اگر لازم باشد داوران برای محافظت از بازیکن آسیب دیده می توانند سریعاً بازی را متوقف نمایند.
- ۵.۳ اگر بازیکن آسیب دیده نتواند سریعاً به بازی ادامه دهد (بطور تقریبی بعد از ۱۵ ثانیه) یا، چنان چه درمان دریافت نماید یا اگر یک بازیکن هرگونه کمکی را از سرمربی، کمک مربیان، اعضای تیم و/یا اعضای هیات همراه تیم اش دریافت نماید، او بایستی تعویض شود مگر اینکه با تعویض شدن او تعداد نفرات تیم در داخل زمین بازی به کمتر از ۵ نفر برسد.
- ۵.۴ سرمربی، کمک مربیان، ذخیره ها، بازیکنان محروم از بازی و اعضای هیات همراه می توانند فقط با اجازه یک داور برای کمک به بازیکن آسیب دیده، وارد زمین بازی شوند پیش از این که او تعویض شود.
- ۵.۵ یک پزشک می تواند بدون اجازه یک داور وارد زمین بازی شود اگر تشخیص دهد که بازیکن آسیب دیده نیاز به معالجه فوری پزشکی دارد.
- ۵.۶ در طول بازی هر بازیکنی که خونریزی یا زخم باز داشته باشد بایستی تعویض شود و فقط بعد از این که خونریزی قطع شده و ناحیه ای که خونریزی یا زخم باز داشته باشد کاملاً و بطور مطمئن پوشیده شده باشد می تواند به بازی بازگردد.
- ۵.۷ اگر بازیکن آسیب دیده یا هر بازیکنی که خونریزی یا زخم باز دارد، در طول تایم استراحتی که توسط هر کدام از تیم ها گرفته شده و پیش از به صدا در آمدن بوق وقت نگهدار برای تعویض، بهبود یابد، آن بازیکن می تواند به بازی ادامه دهد.
- ۵.۸ بازیکنانی که توسط سرمربی برای شروع بازی تعیین می گردند یا بازیکنی که در بین پرتاب آزاد درمان دریافت کند، در صورت مصدومیت می توانند تعویض شوند. در این صورت تیم حریف نیز در صورت تمایل می تواند به همان تعداد بازیکن تعویض انجام دهد.

## کاپیتان: وظایف و اختیارات

### ماده ۶

- ۶.۱ کاپیتان (CAP) بازیکنی است که توسط سرمربی تیم مشخص می شود و نماینده تیم خود در داخل زمین می باشد. او می تواند در حین بازی به روش مودبانه و فقط زمانی که توپ مرده است و ساعت بازی متوقف است برای دریافت اطلاعات با داوران ارتباط برقرار کند.
- ۶.۲ کاپیتان باید در صورت اعتراض تیم اش نسبت به نتیجه بازی، حداکثر تا ۵ دقیقه پس از پایان بازی سرداور را مطلع ساخته و در برگه امتیاز بازی قسمت مخصوص (امضا کاپیتان تیم معترض) را امضا نماید.

## سرمربی و کمک مربی اول: وظایف و اختیارات

### ماده ۷

- ۷.۱ حداقل ۴۰ دقیقه پیش از شروع بازی برابر برنامه هر سرمربی یا نماینده او بایستی لیست اسامی بازیکنان و شماره پیراهن بازیکنان را که مجاز به بازی کردن می باشند، و نیز نام کاپیتان تیم، سرمربی و کمک مربی اول را به منشی ارائه دهد. تمامی اعضای تیم که نام آن ها در برگه امتیاز ثبت می شود می توانند بازی کنند حتی اگر بعد از شروع بازی وارد سالن شوند.

- ۷.۲ حداقل ۱۰ دقیقه پیش از شروع بازی برابر برنامه هر سرمربی باید در برگه امتیاز بازی لیست مربوط به اسامی بازیکنان و شماره های متناظر آنها و اسامی سرمربی و کمک مربی اول را با امضای خود تایید نماید و در همان زمان نیز سرمربی بایستی ۵ بازیکن شروع کننده بازی را مشخص نمایند. سرمربی تیم الف اولین نفری است که باید این اطلاعات را ارائه دهد.
- ۷.۳ سرمربیان، کمک مربیان، ذخیره ها، بازیکنان محروم و اعضای هیات همراه تنها کسانی هستند که مجازند بر روی نیمکت تیم بنشینند و در منطقه نیمکت تیم خود حضور داشته باشند. تمام ذخیره ها، بازیکنان محروم، و اعضای هیات همراه بایستی در طول زمان بازی نشسته بمانند.
- ۷.۴ سرمربی یا کمک مربی اول فقط در زمانی که توپ مرده و ساعت بازی متوقف شده است می تواند برای دریافت اطلاعات آماری به میزمنشی مراجعه نمایند.
- ۷.۵ سرمربی می تواند در حین بازی به روش مودبانه و فقط زمانی که توپ مرده است و ساعت بازی متوقف است برای دریافت اطلاعات با داوران ارتباط برقرار کند.
- ۷.۶ سرمربی یا کمک مربی اول، ولی فقط یکی از آنها مجاز هستند در طول زمان بازی، ایستاده باقی بمانند. آنها می توانند در داخل منطقه نیمکت تیم باقی بمانند و با بازیکنان صحبت کرده و آن ها را راهنمایی نماید. کمک مربی اول نمی تواند با داوران ارتباط برقرار کند.
- ۷.۷ اگر کمک مربی اول حضور داشته باشد باید نام او پیش از شروع بازی در برگه امتیاز ثبت گردد (امضای او نیاز نیست). اگر به هر دلیلی سرمربی قادر به ادامه دادن نباشد کمک مربی اول بایستی تمامی اختیارات و وظایف سرمربی را به عهده بگیرد.
- ۷.۸ زمانی که کاپیتان زمین بازی را ترک می کند، سرمربی باید شماره بازیکنی را که می بایست به جای کاپیتان در داخل زمین انجام وظیفه کند به اطلاع یک داور برساند.
- ۷.۹ اگر سرمربی حضور نداشته باشد یا اگر سرمربی قادر به ادامه دادن نباشد و کمک مربی اول نیز حضور نداشته باشد یا این که نام کمک مربی اول در برگه امتیاز ثبت نشده باشد (یا قادر به ادامه دادن نباشد) کاپیتان به عنوان بازیکن-مربی انجام وظیفه می نماید. اگر کاپیتان زمین بازی را ترک نماید می تواند در ادامه به جای سرمربی انجام وظیفه نماید. اگر کاپیتان به خاطر دیسکالیفه شدن بایستی زمین بازی را ترک کند یا اگر به دلیل آسیب دیدگی قادر نباشد که به جای سرمربی انجام وظیفه نماید کاپیتان جایگزین به جای سرمربی انجام وظیفه می نماید.
- ۷.۱۰ در تمامی وضعیت هایی که پرتاب کننده پرتاب آزاد در مقررات مشخص نشده است سرمربی بایستی پرتاب کننده را معرفی نماید.

## قانون چهار – مقررات بازی

### ماده ۸. زمان بازی، امتیاز مساوی و وقت اضافی

- ۸.۱ بازی شامل ۴ کوارتر ۱۰ دقیقه ای می باشد.
- ۸.۲ زمان اینتروال تایم بازی ۲۰ دقیقه پیش از شروع بازی برابر برنامه می باشد.
- ۸.۳ زمان اینتروال تایم بازی بین کوارتر اول و دوم (نیمه اول)، بین کوارتر سوم و چهارم (نیمه دوم) و پیش از شروع هر وقت اضافی ۲ دقیقه می باشد.
- ۸.۴ زمان اینتروال تایم بازی بین دو نیمه ۱۵ دقیقه می باشد.
- ۸.۵ زمان اینتروال تایم بازی شروع می شود:
- ۲۰ دقیقه پیش از شروع بازی برابر برنامه اعلام شده.
  - زمانی که بوق ساعت بازی در پایان کوارتر یا وقت اضافی به صدا در می آید.
- ۸.۶ زمان اینتروال تایم بازی پایان می پذیرد:
- در شروع اولین کوارتر، زمانی که توپ در جامپ بال از دست سرداور به سمت بالا رها می شود.
  - در شروع سایر کوارترها و وقت های اضافه زمانی که توپ در اختیار بازیکن پرتاب کننده پرتاب به داخل قرار می گیرد.
- ۸.۷ اگر در پایان وقت کوارتر چهارم امتیاز هر دو تیم برابر باشد، بازی با هر تعداد وقت های اضافی ۵ دقیقه ای که تا شکستن تساوی لازم است ادامه پیدا می کند.
- اگر امتیاز به دست آمده هر دو تیم برای ۲- بازی رفت و برگشت، در یک سری از مسابقات که به صورت مجموع امتیاز تیم ها در یک سری بازی برگزار می شود، برابر شود، در پایان بازی دوم، این بازی با هر تعداد وقت های اضافی ۵ دقیقه ای تا شکستن تساوی لازم است ادامه پیدا می کند.
- ۸.۸ اگر خطایی در اینتروال تایم اتفاق بیفتد، پرتاب(های) آزاد احتمالی می بایست قبل از شروع کوارتر یا وقت اضافی انجام شود.

### ماده ۹. شروع و پایان یک کوارتر، وقت اضافی یا بازی

- ۹.۱ اولین کوارتر شروع می شود زمانی که در دایره مرکزی، توپ در جامپ بال از دست(های) سرداور به سمت بالا رها می شود.
- ۹.۲ سایر کوارترها یا وقت های اضافی شروع می شود زمانی که توپ در اختیار بازیکن پرتاب کننده پرتاب به داخل قرار می گیرد.
- ۹.۳ بازی نمی تواند شروع شود اگر یکی از تیم ها ۵ بازیکن آماده برای بازی در داخل زمین در اختیار نداشته باشد.
- ۹.۴ برای تمامی بازی ها، نیمکت و سبد خودی تیمی که نام آن در برنامه اول آمده (تیم میزبان) در سمت چپ میز منشی، رو به زمین بازی، قرار خواهد داشت.
- با این حال اگر تیم ها موافق باشند، می توانند نیمکت و یا سبد خود را تعویض نمایند.
- ۹.۵ پیش از کوارتر اول و سوم، تیم ها می توانند در نیمه زمین که سبد حریف در آن قرار دارد خود را گرم کنند.
- ۹.۶ تیم ها بایستی برای نیمه دوم سبدهای خود را عوض نمایند.
- ۹.۷ در تمامی وقت های اضافی تیم ها بایستی به سمت همان حلقه هایی که در کوارتر چهارم بازی می کردند به بازی ادامه دهند.

۹.۸ یک کوارتر، وقت اضافی یا بازی پایان می یابد زمانی که بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا وقت اضافی به صدا در می آید. زمانی که محیط تخته بازی به چراغ های قرمز مربوط به پایان بازی تجهیز شده باشد این چراغ ها به بوق ساعت بازی ارجحیت خواهد داشت.

### ماده ۱۰. وضعیت توپ

۱۰.۱ توپ می تواند زنده یا مرده باشد.

۱۰.۲ توپ زنده می شود زمانی که:

- در جامپ بال، توپ از دست(های) سرداور به سمت بالا رها شود.
- در پرتاب آزاد، توپ در اختیار پرتاب کننده پرتاب آزاد قرار گیرد.
- در پرتاب به داخل، توپ در اختیار بازیکن پرتاب کننده پرتاب به داخل قرار گیرد.

۱۰.۳ توپ مرده می شود زمانی که:

- هر گلی یا پرتاب آزاد در بازی به ثمر برسد.
- زمانی که توپ زنده است یک داور در سوت خود بدمد.
- در پرتاب آزاد، واضح است که توپ وارد سبد نخواهد شد و در ادامه آن:
  - پرتاب (های) آزاد دیگری وجود داشته باشد.
  - جریمه اضافی (پرتاب (های) آزاد یا مالکیت توپ) وجود داشته باشد.
- بوق پایان زمان کوارتر یا وقت اضافی به صدا در آید.
- زمانی که یک تیم کنترل توپ را در اختیار دارد بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در آید.
- زمانی که توپ برای شوت در هوا می باشد:
  - یک داور در سوت خود بدمد.
  - بوق پایان زمان کوارتر یا وقت اضافی به صدا در آید.
  - بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در آید.

و در ادامه توپ توسط بازیکنان هر یک از تیم ها لمس شود.

۱۰.۴ توپ مرده نمی شود و در صورت گل شدن مورد قبول خواهد بود، زمانی که:

- توپ برای شوت در هوا می باشد و:
  - یک داور در سوت خود می دمد.
  - بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا وقت اضافی به صدا در می آید.
  - بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید.
- توپ در پرتاب آزاد در هوا می باشد و یک داور به دلیل هر گونه تخطی از مقررات بجز تخلف پرتاب کننده پرتاب آزاد در سوت خود می دمد.
- توپ در کنترل بازیکن در حال شوت باشد، و آن بازیکن شوت خود را با یک حرکت پیوسته، که پیش از وقوع خطا شروع شده است، تمام کند؛ و این خطا از هر کدام از بازیکنان حریف یا هر فردی که روی نیمکت تیم حریف نشسته باشد اعلام شود.

این مقررات قابل اجرا نبوده، و گل قبول نمی باشد اگر:

- بعد از این که یک داور در سوت خود می دمد یک اقدام به شوت جدید (act of shooting) انجام شود.
- در طول حرکت پیوسته بازیکن در حال شوت، بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا وقت اضافی به صدا در آید یا بوق دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در آید.

## ماده ۱۱. تعیین مکان بازیکن و یک داور

- ۱۱.۱ مکان بازیکن با جایی که در زمین آن را لمس می کند، مشخص می شود.  
 زمانی که بازیکن در هوا می باشد به محلی تعلق دارد که آخرین بار بر روی زمین آن را لمس کرده است. که شامل خط اوت، خط مرکزی، خط سه امتیازی، خط پرتاب آزاد و خطوط اطراف منطقه محدوده ۳ ثانیه و منطقه نیم دایره No-charge نیز می باشد.
- ۱۱.۲ مکان یک داور نیز مانند بازیکن مشخص می شود. زمانی که توپ یک داور را لمس می کند، همانند این است که محل استقرار داور را لمس کرده است.

## ماده ۱۲. جامپ بال و مالکیت تناوبی

- ۱۲.۱ **تعریف**
- ۱۲.۱.۱ یک جامپ بال زمانی صورت می گیرد که یک داور توپ را بین ۲ حریف بالا می اندازد.
- ۱۲.۱.۲ توپ مشترک زمانی اتفاق می افتد که یک یا چند بازیکن از دو تیم یک یا دو دستشان را محکم روی توپ قرار دهند به طوری که هیچ کدام از آن ها نتوانند کنترل توپ را به دست بیاورند، البته بدون خشونت.
- ۱۲.۲ **روش جامپ بال**
- ۱۲.۲.۱ هر پرش کننده بایستی طوری بایستد که هر دو پای او در داخل نیم دایره نزدیک به سبد خودی بوده و یک پای او نزدیک به خط مرکزی باشد.
- ۱۲.۲.۲ اگر یکی از بازیکنان حریف بخواهد بین آن ها قرار گیرد، دو بازیکن هم تیمی نمی توانند در اطراف دایره کنار هم قرار بگیرند.
- ۱۲.۲.۳ سپس داور توپ را به بطور عمودی بین دو بازیکن حریف به بالا می اندازد، طوری که با پرش به توپ برسند.
- ۱۲.۲.۴ توپ بایستی پس از رسیدن به نقطه اوج توسط دست(های) حداقل یکی از پرش کنندگان زده شود.
- ۱۲.۲.۵ هیچ کدام از پرش کنندگان نمی تواند موقعیت خود را ترک نماید تا زمانی که توپ به طور قانونی زده شود.
- ۱۲.۲.۶ هیچ کدام از پرش کنندگان نمی تواند توپ را گرفته یا بیش از دو ضربه متوالی به آن بزند تا زمانی که توپ به یکی از بازیکنان غیر از پرش کننده (بازیکنان اطراف دایره) یا زمین برخورد نماید.
- ۱۲.۲.۷ اگر توپ حداقل توسط یکی از پرش کنندگان زده نشود بایستی جامپ بال دوباره تکرار شود.
- ۱۲.۲.۸ قبل از اینکه توپ زده شود هیچ کدام از اعضای بدن بازیکنان که اطراف دایره ایستاده اند نباید روی خط یا داخل دایره مرکزی یا در فضای داخل دایره مرکزی (فضای استوانه ای) قرار گیرد.

هر گونه تخطی از ماده های ۱۲.۲.۱، ۱۲.۲.۴، ۱۲.۲.۵، ۱۲.۲.۶ و ۱۲.۲.۸ تخلف محسوب می شود.

## ۱۲.۳ وضعیت های جامپ بال

- یک وضعیت جامپ بال اتفاق می افتد زمانی که :
- یک توپ مشترک held ball اعلام شود.
  - توپ به خارج از زمین برود و داوران در اعلام رای با هم اختلاف نظر داشته باشند و یا در خصوص این که چه کسی آخرین تماس را با توپ داشته است تردید داشته باشند.
  - در هنگام آخرین پرتاب آزاد ناموفق تخلف طرفین اتفاق بیافتد.
  - توپ زنده بین حلقه و تخته گیر کند بجز:
    - بین پرتاب های آزاد
    - پس از آخرین پرتاب آزاد که به دنبال آن پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل، در زمین جلوی تیم انجام می شود.



- توپ مرده شود، زمانی که هیچ کدام از تیم ها کنترل توپ را در اختیار نداشته باشند و یا هیچ تیمی مستحق دریافت توپ نباشند.
- بعد از حذف جرایم مساوی از هر دو تیم، اگر در ادامه جریمه خطای دیگری (پرتاب آزاد یا مالکیت توپ) برای اجرا وجود نداشته باشد و هیچ کدام از تیم ها پیش از وقوع اولین خطا یا تخلف، کنترل توپ را در اختیار نداشته باشند و یا مستحق دریافت توپ نباشند.
- در شروع تمامی کوارترها بجز کوارتر اول و تمام وقت های اضافی.

## ۱۲.۴ تعریف مالکیت تناوبی

۱۲.۴.۱ مالکیت تناوبی روشی است به جای جامپ بال که باعث زنده شدن توپ با پرتاب به داخل زمین می شود.

۱۲.۴.۲ پرتاب به داخل مالکیت تناوبی:

- **آغاز می شود** زمانی که توپ در اختیار بازیکن پرتاب کننده است.
- **پایان می یابد** زمانی که:
  - توپ بازیکن را لمس کند یا بطور قانونی توسط هر بازیکن در داخل زمین لمس شود.
  - تیم پرتاب کننده مرتکب تخلف شود.
  - در هنگام پرتاب به داخل توپ زنده بین حلقه و تخته گیر کند.

## ۱۲.۵ روش اجرای مالکیت تناوبی

۱۲.۵.۱ در تمامی وضعیت های جامپ بال، تیم ها باید پرتاب به داخل مالکیت تناوبی توپ را از نزدیکترین محل به جایی که جامپ بال اتفاق افتاده انجام دهند، بجز مستقیماً پشت تخته.

۱۲.۵.۲ تیمی که بعد از جامپ بال شروع بازی کنترل توپ زنده را در داخل زمین به دست نمی آورد، باید مستحق دریافت اولین مالکیت تناوبی باشد.

۱۲.۵.۳ تیمی که مستحق مالکیت تناوبی در انتهای هر کوارتر یا وقت اضافی است بایستی کوارتر یا وقت اضافی بعدی را با پرتاب به داخل از امتداد خط مرکزی و روبروی میزمنشی آغاز کند مگر این که جریمه پرتاب آزاد و مالکیت برای اجرا وجود داشته باشد.

۱۲.۵.۴ تیمی که مستحق پرتاب به داخل مالکیت تناوبی است بایستی بوسیله فلش مالکیت تناوبی که به سمت حلقه حریف می باشد نشان داده شود. زمانی که پرتاب به داخل مالکیت تناوبی پایان می یابد جهت فلش مالکیت تناوبی باید بلافاصله تعویض شود.

۱۲.۵.۵ یک تخلف توسط تیم پرتاب کننده، در زمان انجام پرتاب به داخل مالکیت تناوبی باعث از دست دادن مالکیت تناوبی می شود. جهت فلش مالکیت تناوبی باید سریعاً تعویض شده و این بدین معناست که تیم حریف متخلف باید پرتاب به داخل مالکیت تناوبی را در وضعیت جامپ بال بعدی در اختیار بگیرد. سپس بازی بایستی با واگذاری توپ به تیم حریف متخلف، برای پرتاب توپ به داخل از محل اولیه تخلف پرتاب به داخل ادامه پیدا کند.

۱۲.۵.۶ خطا توسط هر کدام از تیم ها:

- پیش از شروع یک کوارتر (به جزء اولی) یا یک وقت اضافی، یا
  - در زمان انجام پرتاب مالکیت تناوبی
- باعث از دست رفتن مالکیت تناوبی برای تیم پرتاب کننده نمی شود.

## ماده ۱۳. چگونه با توپ بازی می شود

### ۱۳.۱ تعریف

در زمان بازی، توپ فقط با دست (ها) بازی می شود و می تواند به صورت پاس، پرتاب، زدن، غل دادن یا دریبل کردن در تمام جهات با در نظر گرفتن محدودیت های موجود در مقررات باشد.

### ۱۳.۲ مقررات

یک بازیکن نمی تواند با توپ بدود، به صورت عمدی با هر قسمت از پا به توپ ضربه یا مسیر آن را مسدود کند یا با مشت به توپ ضربه بزند.

اگرچه برخورد یا لمس شدن توپ با هر قسمت از پا به طور تصادفی تخلف نیست.

هر گونه تخطی از ماده ۱۳.۲ تخلف محسوب می شود.

## ماده ۱۴. کنترل توپ

### ۱۴.۱ تعریف

کنترل تیمی شروع می شود زمانی که بازیکن یک تیم کنترل توپ زنده را به دلیل نگه داشتن یا دریبل کردن در اختیار داشته باشد یا توپ زنده در اختیار او قرار داده شده باشد.

کنترل تیمی ادامه دارد زمانی که:

- بازیکن آن تیم کنترل توپ زنده را در اختیار داشته باشد.
- توپ بین بازیکنان هم تیمی پاس داده می شود.

کنترل تیمی پایان می یابد زمانی که:

- تیم حریف کنترل توپ را بدست بیاورد.
- توپ مرده شود.
- توپ از دست (های) بازیکن برای شوت در حین بازی یا پرتاب آزاد رها شود.

## ماده ۱۵. بازیکن در اقدام به شوت

### ۱۵.۱ تعریف

یک شوت برای گل در حین بازی یا یک پرتاب آزاد زمانی است که توپ در دست (های) بازیکن بوده و سپس به طرف حلقه حریف به هوا پرتاب می شود.

والیالی زدن (tap) برای یک گل در حین بازی زمانی است که توپ با دست (ها) به طرف حلقه حریف هدایت (زده) شود. دانک زدن برای یک گل در حین بازی زمانی است که توپ با فشار زیاد به سمت پائین و داخل حلقه حریف با یک یا دو دست وارد شود.

یک حرکت پیوسته به سمت سبد یا سایر شوت های در حال حرکت اقدامی است توسط بازیکنی که توپ را در اختیار دارد زمانی که در حال پیشروی یا پس از اتمام دریبل می باشد و با حرکت شوت که معمولاً به سمت بالاست ادامه پیدا می کند.

اقدام به شوت برای یک شوت:

- آغاز می شود زمانی که بازیکن، به قضاوت داور، حرکت توپ را به طرف بالا و سمت سبد حریف شروع می کند.
- پایان می یابد زمانی که توپ از دست (های) بازیکن رها شود یا اگر یک عمل کاملاً جدید شوت را آغاز نماید و در صورتی که بازیکن شوت کننده در هوا باشد هر دو پای او به زمین بازگردد.

- ۱۵.۱.۳ اقدام به شوت در حرکت پیوسته به سمت سبد یا سایر شوت های در حال حرکت:
- شروع می شود زمانی که توپ در دست (های) بازیکن به حالت استراحت دربیاید پس از پایان دربیبل یا اینکه در هوا توپ را بگیرد و بازیکن، به قضاوت داور، حرکت شوت را قبل از رها شدن توپ برای یک گل در حین بازی شروع کند.
  - پایان می یابد زمانی که توپ از دست (های) بازیکن رها شود، یا یک عمل کاملاً جدید شوت آغاز شود و در صورتی که بازیکن شوت کننده در هوا باشد هر دو پای او به زمین بازگردد.
- ۱۵.۱.۴ هیچ ارتباطی بین تعداد گام های قانونی برداشته شده و اقدام به شوت وجود ندارد.
- ۱۵.۱.۵ بازیکنی که در حین اقدام به شوت می باشد ممکن است بازو(ها) و دست هایش توسط حریف نگه داشته شود، به طوری که مانع کسب امتیاز او شود. در این حالت ضروری نیست که توپ از دست (های) بازیکن رها شود.
- ۱۵.۱.۶ زمانی که یک بازیکن در حال اقدام به شوت می باشد و بعد از آنکه روی او خطایی اتفاق افتاد توپ را پاس بدهد، او به عنوان بازیکن در حال شوت محسوب نمی شود.
- ماده ۱۶: گل: زمانی که به ثمر می رسد و ارزش آن**
- تعریف ۱۶.۱**
- ۱۶.۱.۱ گل زمانی به ثمر می رسد که یک توپ زنده از بالا وارد سبد شود و در آن باقی مانده یا تمام توپ از سبد عبور کند.
- ۱۶.۱.۲ توپ داخل سبد در نظر گرفته می شود زمانی که قسمت کوچکی از توپ داخل سبد و پایین تر از سطح حلقه باشد.
- مقررات ۱۶.۲**
- ۱۶.۲.۱ یک گل برای تیم حمله کننده که توپ را وارد سبد حریف می کند، به شرح زیر اعتبار دارد :
- یک گل که توپ از پرتاب آزاد رها شده باشد، ۱ امتیاز.
  - یک گل که توپ از منطقه دو امتیازی رها شده باشد، ۲ امتیاز.
  - یک گل که توپ از منطقه سه امتیازی رها شده باشد، ۳ امتیاز.
  - بعد از این که توپ در آخرین پرتاب آزاد به حلقه برخورد نمود و قبل از اینکه وارد سبد شود بطور قانونی توپ توسط هر بازیکنی لمس گردد، این گل ۲ امتیاز محسوب می شود.
- ۱۶.۲.۲ اگر یک بازیکن بطور تصادفی به سبد تیم خودی گل بزند این گل دو امتیازی محسوب شده و باید امتیاز بدست آمده در برگه امتیاز به نام کاپیتان داخل زمین تیم حریف ثبت گردد.
- ۱۶.۲.۳ اگر یک بازیکن عمداً به سبد تیم خودی گل بزند این عمل تخلف بوده و گل قبول نخواهد بود.
- ۱۶.۲.۴ اگر بازیکنی باعث شود که کل توپ از داخل و زیر حلقه عبور کند این عمل تخلف خواهد بود.
- ۱۶.۲.۵ اگر ۰.۳ (۳ دهم ثانیه) یا بیشتر بر روی ساعت بازی یا ساعت شوت نشان داده می شود بازیکن می تواند پس از دریافت توپ در یک پرتاب به داخل یا ریباند آخرین پرتاب آزاد اقدام به شوت نماید. اما اگر ۰.۲ یا ۰.۱ بر روی ساعت بازی یا ساعت شوت نشان داده می شود تنها نوع گل قابل قبول والیبالی زدن یا دانک (اسپک) مستقیم توپ می باشد، به شرط آنکه در زمانی که ساعت بازی یا ساعت شوت ۰.۰ را نمایش می دهد دست بازیکن در تماس با توپ نباشد.

## ماده ۱۷. پرتاب به داخل

### ۱۷.۱ تعریف

۱۷.۱.۱ یک پرتاب به داخل اتفاق می افتد زمانی که بازیکن پرتاب کننده ای که بیرون زمین قرار دارد توپ را به داخل زمین پاس می دهد.

### ۱۷.۲ روش

۱۷.۲.۱ یک داور باید توپ را در اختیار بازیکن پرتاب کننده یا در محل پرتاب به داخل قرار دهد. او همچنین می تواند توپ را به صورت پاس زمینی یا پرتاب کردن در اختیار بازیکن قرار دهد به شرطی که:

- داور بیش از ۴ متر با بازیکن پرتاب کننده پرتاب به داخل فاصله نداشته باشد.
  - بازیکن پرتاب کننده پرتاب به داخل در محل صحیحی که توسط داور تعیین شده است قرار گرفته باشد.
- ۱۷.۲.۲ بازیکن باید از نزدیکترین محلی که تخطی صورت گرفته یا بازی متوقف شده است پرتاب به داخل را انجام دهد، بجز مستقیماً پشت تخته.

۱۷.۲.۳ در شروع تمامی کوارترها و تمام وقت های اضافی بجز کوارتر اولی، پرتاب به داخل باید از امتداد خط مرکزی و روبروی میزمنشی انجام شود. بازیکن پرتاب کننده پرتاب به داخل باید پاهای خود را در دو طرف خط مرکزی قرار داده و می تواند توپ را به هم تیمی خود در هر نقطه ای از داخل زمین پاس دهد.

۱۷.۲.۴ وقتی که ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و وقت اضافی نشان می دهد، پس از اینکه تیمی که مستحق مالکیت توپ در زمین دفاعی است تایم استراحت می گیرد، سرمربی آن تیم این حق را دارد تا تصمیم بگیرد پرتاب به داخل برای شروع مجدد بازی از خط پرتاب به داخل در زمین جلو انجام شود یا در زمین عقب و نزدیک ترین مکان به جایی که بازی در آنجا متوقف شده است.

۱۷.۲.۵ پس از انجام یک خطای شخصی توسط بازیکن تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد یا بازیکن تیمی که مستحق دریافت توپ است، بازی باید با پرتاب به داخل از نزدیکترین محلی که تخطی صورت گرفته، ادامه یابد.

۱۷.۲.۶ پس از یک خطای فنی، بازی باید با پرتاب به داخل از نزدیک ترین محلی که در زمان اعلام خطای فنی توپ در آنجا قرار داشته ادامه یابد، بجز در مواردی که در مقررات ذکر شده باشد.

۱۷.۲.۷ پس از یک خطای غیرورزشی یا اخراج، بازی باید با پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلو و روبروی میزمنشی ادامه یابد، بجز در مواردی که در مقررات ذکر شده باشد.

۱۷.۲.۸ پس از نزاع، شروع مجدد بازی باید طبق ماده ۳۹ انجام شود.

۱۷.۲.۹ هر زمانی که توپ در حین بازی یا پرتاب آزاد وارد سبد شود و گل مردود اعلام شود، بازی باید با پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد ادامه یابد.

۱۷.۲.۱۰ پس از به ثمر رسیدن گل در حین بازی و یا آخرین پرتاب آزاد:

- هر یک از بازیکنانی تیمی که گل خورده است می تواند پرتاب به داخل را از هر نقطه ای پشت خط انتهایی انجام دهد. این مورد پس از به ثمر رسیدن گل در حین بازی و یا در آخرین پرتاب آزاد که تایم استراحت گرفته می شود یا به هر دلیلی بازی قطع می شود، بعد از اینکه داور توپ را برای پرتاب به داخل در اختیار بازیکن پرتاب کننده قرار می دهد نیز قابل اجرا خواهد بود.
- بازیکن پرتاب کننده پرتاب به داخل می تواند در پشت خط انتهایی به عقب و/ یا در عرض حرکت نماید و توپ را در پشت خط انتهایی به هم تیمی خود پاس دهد، ولی شمارش ۵ ثانیه آغاز می شود از زمانی که توپ در اختیار اولین بازیکن بیرون از زمین قرار می گیرد.

## مقررات ۱۷.۳

- ۱۷.۳.۱ بازیکن پرتاب کننده پرتاب به داخل نباید:
- بیش از ۵ ثانیه توپ را برای پرتاب نگه دارد.
  - زمانی که توپ را در دست (های) خود دارد پایش را به داخل زمین بازی بگذارد.
  - باعث شود توپ خارج از زمین را لمس نماید بعد از اینکه توپ برای پرتاب به داخل از دست او رها شده است.
  - پیش از تماس توپ با سایر بازیکنان در داخل زمین، توپ را لمس نماید.
  - توپ بطور مستقیم وارد حلقه شود.
  - پیش از پرتاب به داخل، از مکانی که برای پرتاب به داخل مشخص شده است، بیشتر از یک متر در امتداد خط به یک یا هر دو جهت حرکت کند. با این حال او مجاز می باشد تا جایی که موانع اجازه می دهد به عقب حرکت کند.
- ۱۷.۳.۲ در هنگام پرتاب به داخل سایر بازیکن (ها) نباید:
- پیش از اینکه توپ پرتاب شود و از روی خط اوت عبور کند هیچ یک از اعضای بدن آنها بیرون یا روی خط اوت قرار گیرد.
  - اگر فاصله هر گونه مانع با خط اوت در محل پرتاب کمتر از دو متر باشد حداقل یک متر از بازیکن پرتاب کننده فاصله داشته باشند.
- ۱۷.۳.۳ زمانی که ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و در هر وقت اضافی نشان می دهد، و یک پرتاب به داخل وجود دارد، در اجرای پرتاب به داخل، داور باید از علامت عبور غیرقانونی از خط اوت به عنوان اخطار در حین اجرای پرتاب به داخل استفاده کند.
- اگر بازیکن مدافع:
- برای مداخله در پرتاب به داخل، با هر قسمت از بدنش، روی خط حرکت کند، یا
  - نزدیک تر از ۱ متر از بازیکن پرتاب کننده قرار بگیرد زمانی که فاصله ی محل پرتاب به داخل کمتر از ۲ متر باشد،
- یک تخلف صورت گرفته و باید خطای فنی اعلام شود.

### هر گونه تخطی از ماده ۱۷.۳ تخلف محسوب می شود.

## جریمه ۱۷.۴

از محل اصلی پرتاب به داخل، توپ برای پرتاب به داخل به حریف واگذار می شود.

## ماده ۱۸ تایم استراحت

### تعریف ۱۸.۱

تایم استراحت توقف بازی است که توسط سرمربی یا کمک مربی اول درخواست می شود.

### مقررات ۱۸.۲

۱۸.۲.۱ زمان هر تایم استراحت می بایست یک دقیقه باشد.

۱۸.۲.۲ یک تایم استراحت در فرصت تایم استراحت می تواند واگذار شود.

۱۸.۲.۳ فرصت گرفتن تایم استراحت آغاز می شود:

- برای هر دو تیم، زمانی که توپ بمیرد، ساعت بازی متوقف شود و داور ارتباط خود را با میزمنشی به اتمام برساند.
- برای هر دو تیم، زمانی که بعد از آخرین پرتاب آزاد موفق، توپ می میرد.
- برای تیمی که در حین بازی گل می خورد.

- ۱۸.۲.۴ فرصت تایم استراحت پایان می یابد زمانی که توپ برای پرتاب به داخل و یا در اولین پرتاب آزاد در اختیار بازیکن قرار می گیرد.
- ۱۸.۲.۵ هر تیم می تواند:
- در نیمه اول از ۲ تایم استراحت.
  - در نیمه دوم از ۳ تایم استراحت و زمانی که ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم نشان می دهد حداکثر از ۲ تایم استراحت استفاده نماید.
  - هر وقت اضافی از ۱ تایم استراحت استفاده نماید.
- ۱۸.۲.۶ تایم استراحت های استفاده نشده نمی تواند در نیمه بعد یا وقت اضافی بعدی مورد استفاده قرار گیرد.
- ۱۸.۲.۷ تایم استراحت به تیمی واگذار می شود که سرمربی آن اول درخواست کرده باشد مگر این که تایم استراحت پس از گل در حین بازی توسط حریف، بدون اینکه تخطی اعلام شود واگذار شود.
- ۱۸.۲.۸ یک تایم استراحت برای تیمی که گل زده مجاز نمی باشد پس از به ثمر رسیدن گل در زمانی که ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و در هر وقت اضافی نشان می دهد، مگر اینکه داور بازی را متوقف نماید.
- ۱۸.۳ روش**
- ۱۸.۳.۱ فقط سرمربی یا کمک مربی اول حق درخواست تایم استراحت را دارند. او باید با میزمنشی تماس چشمی برقرار کند یا به سمت میزمنشی رفته و کاملاً روشن و واضح با نشان دادن علامت مخصوص با دست هایش، تایم استراحت را درخواست نماید.
- ۱۸.۳.۲ تایم استراحت درخواست شده می تواند کنسل شود فقط پیش از این که بوق وقت نگهدار برای تایم استراحت به صدا در آید.
- ۱۸.۳.۳ تایم استراحت:
- شروع می شود زمانی که داور در سوت خود می دمد و علامت تایم استراحت را نشان می دهد.
  - پایان می یابد زمانیکه داور در سوت خود می دمد و به تیم ها اشاره می کند که به داخل زمین بازی بازگردند.
- ۱۸.۳.۴ به محض این که فرصت واگذاری تایم استراحت به وجود آید، وقت نگهدار باید بوق خود را به صدا در آورد تا به اطلاع داوران برساند که یک تیم درخواست تایم استراحت کرده است.
- اگر تیمی که درخواست تایم استراحت کرده است گل بخورد وقت نگهدار باید سریعاً ساعت بازی را متوقف کرده و بوق را به صدا در آورد.
- ۱۸.۳.۵ در زمان تایم استراحت و در زمان های اینتروال تایم بازی پیش از شروع کوارتر دوم و چهارم و وقت های اضافی بازیکنان می توانند زمین بازی را ترک کرده و در نیمکت خود بنشینند و افرادی که مجاز به نشستن روی نیمکت هستند، می توانند وارد زمین بازی شوند به شرطی که در محوطه نیمکت تیم خود باقی بمانند.
- ۱۸.۳.۶ اگر یکی از تیم ها بعد از اینکه توپ در اولین پرتاب آزاد در اختیار پرتاب کننده پرتاب آزاد قرار می گیرد درخواست تایم استراحت نماید، تایم استراحت باید واگذار شود اگر:
- آخرین پرتاب آزاد گل بشود.
  - پس از آخرین پرتاب آزاد، که توپ وارد سبد نمی شود، بازی با پرتاب به داخل ادامه یابد.
  - خطا بین پرتاب های آزاد اعلام شود. در این حالت ابتدا باید پرتاب (های) آزاد یک جریمه کامل می شود، و سپس پیش از اجرای جریمه خطای جدید، تایم استراحت باید واگذار شود، بجز در مواردی که در مقررات ذکر شده باشد.
  - خطا بعد از آخرین پرتاب آزاد و پیش از زنده شدن توپ اعلام شود. در این حالت پیش از اجرای جریمه خطای جدید، تایم استراحت باید واگذار شود.
  - تخلف بعد از آخرین پرتاب آزاد و پیش از زنده شدن توپ اعلام شود. در این حالت پیش از اجرای پرتاب به داخل، تایم استراحت باید واگذار شود.
- در زمانی که چند سری متوالی پرتاب های آزاد و یا مالکیت توپ در نتیجه جریمه چند خطا وجود داشته باشد هر سری بطور جداگانه اعمال می گردد و در بین انجام جرائم، تایم استراحت مجاز خواهد بود.

## ماده ۱۹. تعویض

### تعریف ۱۹.۱

تعویض توقف بازی است که توسط بازیکن ذخیره برای ورود به بازی درخواست می شود.

### مقررات ۱۹.۲

۱۹.۲.۱ یک تیم می تواند در فرصت تعویض، بازیکن(های) خود را تعویض نماید.

۱۹.۲.۲ فرصت تعویض آغاز می شود:

- برای هر دو تیم، زمانی که توپ بمیرد، ساعت بازی متوقف شود و داور ارتباط خود را با میزمنشی به اتمام برساند.

- برای هر دو تیم، زمانی که بعد از آخرین پرتاب آزاد موفق، توپ می میرد.

- برای تیمی که گل می خورد، زمانی که ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و در هر وقت اضافی نشان می دهد.

۱۹.۲.۳ فرصت تعویض پایان می یابد زمانی که برای پرتاب به داخل یا اولین پرتاب آزاد توپ در اختیار بازیکن قرار می گیرد.

۱۹.۲.۴ بازیکنی که ذخیره می شود و ذخیره ای که بازیکن می شود نمی تواند بترتیب، مجدداً وارد بازی شود یا بازی را ترک نماید تا زمانی که دوباره توپ بمیرد، و ساعت بازی در یک فاز بازی، شروع به کار کند مگر اینکه:

- تعداد نفرات تیم در داخل زمین به کمتر از ۵ نفر کاهش پیدا کند.

- در نتیجه تصحیح اشتباه، بازیکنی که مستحق انجام پرتاب های آزاد است، بعد از تعویض قانونی، روی نیمکت باشد.

۱۹.۲.۵ یک تعویض برای تیمی که گل زده مجاز نمی باشد، زمانی که ساعت بازی برای به ثمر رسیدن گل متوقف شده و ساعت بازی ۲:۰۰ یا کمتر را در کوارتر چهارم و در هر وقت اضافی نشان می دهد. مگر اینکه داور بازی را متوقف نماید.

۱۹.۲.۶ اگر یک بازیکن هرگونه کمکی را از سرمربی، کمک مربیان، اعضای تیم و/یا اعضای هیات همراه تیم اش دریافت نماید بایستی تعویض شود مگر اینکه با تعویض شدن او تعداد نفرات تیم در داخل زمین بازی به کمتر از ۵ نفر برسد.

### روش ۱۹.۳

۱۹.۳.۱ فقط یک ذخیره حق درخواست تعویض را دارد. او (نه سرمربی یا کمک مربی اول) باید به میزمنشی رفته و به طور واضح درخواست تعویض نماید، علامت مربوط به تعویض را با دست هایش نشان داده، و یا بر روی صندلی تعویض بنشیند. او باید برای بازی کردن کاملاً آماده باشد.

۱۹.۳.۲ تعویض درخواست شده می تواند کنسل شود فقط پیش از این که بوق وقت نگهدار برای چنین درخواستی به صدا در آید.

۱۹.۳.۳ به محض این که فرصت انجام تعویض بوجود آید وقت نگهدار باید بوق خود را به صدا درآورد تا درخواست تعویض را به اطلاع داوران برساند.

۱۹.۳.۴ بازیکن ذخیره باید در خارج از زمین باقی بماند تا این که داور در سوت خود بدمد، علامت تعویض را نشان داده و با اشاره به او اجازه ورود به زمین را بدهد.

۱۹.۳.۵ بازیکنی که از زمین تعویض می شود می تواند بدون معرفی به وقت نگهدار یا داور زمین را ترک کرده و مستقیماً به نیمکت تیم خود برود.

۱۹.۳.۶ عمل تعویض باید هر چه سریعتر انجام شود. بازیکنی که ۵ خطا مرتکب شده است یا از بازی اخراج (دیسکالیفه) شده است بایستی سریعاً (بیشتر از ۳۰ ثانیه طول نکشد) تعویض شود. اگر، به قضاوت داور، تأخیر در بازی وجود



داشته باشد یک تایم استراحت باید برای تیم فوق 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 'B' در برگه امتیاز ثبت خواهد شد.

اگر تعویض در زمان تایم استراحت یا در زمان اینتروال تایم بجز زمان اینتروال بین دو نیمه درخواست شود، بازیکن ذخیره بایستی پیش از اینکه به بازی وارد شود به وقت نگهدار اعلام کند.

اگر بازیکن پرتاب کننده پرتاب آزاد بایستی تعویض شود به دلیل اینکه او:

- آسیب دیده باشد، یا
- ۵ خطا مرتکب شده باشد، یا
- اخراج (دیسکالیفه) شده باشد.

که در این صورت پرتاب های آزاد بایستی توسط بازیکن جایگزین اش انجام شود که این بازیکن تا سپری شدن حداقل یک فاز بازی بعد از کار کردن ساعت بازی مجاز به تعویض نخواهد بود.

اگر یکی از تیم ها بعد از اینکه توپ در اولین پرتاب آزاد در اختیار بازیکن پرتاب کننده پرتاب آزاد قرار می گیرد درخواست تعویض نماید، تعویض باید انجام شود اگر:

- آخرین پرتاب آزاد گل بشود.
- پس از آخرین پرتاب آزاد، که توپ وارد سبد نمی شود، بازی با پرتاب به داخل ادامه یابد.
- خطا بین پرتاب های آزاد اعلام شود. در این حالت ابتدا باید پرتاب (های) آزاد یک جریمه کامل شود، و سپس پیش از اجرای جریمه خطای جدید، تعویض انجام خواهد شد.
- یک خطا بعد از تنها یا آخرین پرتاب آزاد و پیش از زنده شدن توپ اعلام شود. در این حالت پیش از اجرای جریمه خطای جدید، تعویض انجام خواهد شد.
- یک تخلف بعد از آخرین پرتاب آزاد و پیش از زنده شدن توپ اعلام شود. در این حالت پیش از اجرای پرتاب به داخل، تعویض انجام خواهد شد.
- در زمانی که چند سری متوالی پرتاب های آزاد و یا مالکیت توپ در نتیجه جریمه چند خطا وجود داشته باشد هر سری بطور جداگانه اعمال می گردد و در بین انجام جرائم، تعویض مجاز خواهد بود.

## ماده ۲۰. باخت بازی با جریمه

### مقررات ۲۰.۱

یک تیم باخت جریمه دریافت می کند اگر:

- تا ۱۵ دقیقه بعد از زمان برنامه ریزی شده برای شروع بازی، تیم حاضر نباشد یا ۵ نفر آماده برای بازی در زمین نداشته باشند.
- اعمال و رفتار تیم مانع از ادامه بازی شود.
- بعد از درخواست سرداور از ادامه بازی امتناع نماید.

### جریمه ۲۰.۲

- ۲۰.۲.۱ بازی با نتیجه (۰-۲۰) به حریف واگذار می گردد. علاوه بر این تیمی که باخت جریمه می گیرد، باید صفر ۰ امتیاز در رده بندی بگیرد.
- ۲۰.۲.۲ در بازی های رفت و برگشت (دو بازی) که مجموع امتیازات ۲-بازی برنده را مشخص خواهد کرد و بازی های حذفی ۲ از ۳، تیمی که در یکی از بازی های اول، دوم یا سوم باخت جریمه بگیرد در مجموع بازنده خواهد بود. این مقررات در بازی های حذفی (۳ از ۵ و ۵ از ۷) قابل اجرا نخواهد بود.
- ۲۰.۲.۳ اگر در یک تورنمنت تیمی برای دومین بار باخت جریمه دریافت نماید، بایستی از تورنمنت اخراج شود و تمامی نتایج بازی های انجام شده توسط آن تیم فاقد اعتبار می باشد.

## ماده ۲۱. باخت بازی با غفلت

### ۲۱.۱ مقررات

یک تیم باخت غفلت می گیرد اگر در حین بازی، تعداد بازیکنان آماده آن تیم در زمین به کمتر از ۲ نفر برسد.

### ۲۱.۲ جریمه

- |        |  |
|--------|--|
| ۲۱.۲.۱ | اگر تیمی که باخت غفلت می گیرد امتیاز پایین تر داشته باشد همان نتیجه قابل قبول خواهد بود ولی چنان چه از نظر امتیاز جلوتر باشد بازی با نتیجه ۲ بر صفر (۰-۲) برای تیم مقابل ثبت خواهد شد. تیم بازنده باید یک امتیاز در رده بندی دریافت کند. |
| ۲۱.۲.۲ | در بازی های رفت و برگشت (دو بازی) که مجموع امتیازات ۲-بازی برنده را مشخص خواهد کرد تیمی که در اولین یا دومین بازی، باخت غفلت بگیرد در مجموع بازنده خواهد بود.  |

## قانون پنجم - تخلف ها

### ماده ۲۲. تخلف ها

#### ۲۲.۱ تعریف

تخلف یک تخطی از قوانین است.

#### ۲۲.۲ جریمه

- توپ باید برای پرتاب به داخل از نزدیکترین محل وقوع تخلف به حریف واگذار گردد، بجز مستقیماً پشت تخته، مگر اینکه در مقررات غیر از این ذکر شده باشد.

### ماده ۲۳. بازیکن خارج از زمین و توپ خارج از زمین

#### ۲۳.۱ تعریف

۲۳.۱.۱ یک بازیکن خارج از زمین محسوب می شود، زمانی که هر قسمت از بدن او با زمین خارج از خطوط، یا هر شی که روی خط اوت (بجز بازیکن) یا خارج یا بالای زمین خارج از خطوط در تماس باشد.

#### ۲۳.۱.۲ توپ خارج از زمین محسوب می شود زمانی که:

- بازیکن یا هر شخص دیگری خارج از زمین
- زمین یا هر شی دیگری خارج از زمین یا بالا یا روی خط
- پایه سبد، پشت تخته یا هر شی بالای زمین بازی را لمس نماید.

#### ۲۳.۲ مقررات

۲۳.۲.۱ آخرین بازیکن که پیش از خروج توپ از زمین، با توپ تماس داشته است یا توپ با او در تماس بوده، مسئول اوت شدن توپ محسوب می شود. حتی اگر توپ پیش از اوت شدن، شی دیگری غیر از بازیکن را لمس کند.

۲۳.۲.۲ اگر توپ به دلیل لمس کردن بازیکنی که خارج یا بر روی خط اوت قرار گرفته، از زمین خارج شود، این بازیکن مسئول اوت شدن توپ خواهد بود.

۲۳.۲.۳ اگر یک بازیکن(ها) در هنگام توپ مشترک حرکت کند و از زمین خارج شود یا به زمین عقب خودش برود، یک وضعیت جامپ بال اتفاق می افتد.

### ماده ۲۴. دریل کردن

#### ۲۴.۱ تعریف

۲۴.۱.۱ دریل حرکت توپ زنده توسط بازیکنی که کنترل آن را در اختیار دارد می باشد به طوری که توپ را پرتاب کرده ، ضربه زده، غل دهد و یا توپ را به زمین بزند .

۲۴.۱.۲ دریل شروع می شود زمانی که بازیکنی که کنترل توپ زنده را در زمین بازی بدست آورده توپ را پرتاب کرده، ضربه زده، غل دهد و یا توپ را به زمین بزند و دوباره آن را لمس نماید پیش از این که توپ با بازیکن دیگری تماس پیدا کند.

دریل پایان می یابد زمانی که بازیکن توپ را هم زمان با دو دست لمس نماید یا توپ در یک دست یا هر دو دستش به حالت استراحت در آید.

در حین دریل کردن، توپ می تواند به هوا پرتاب شود به شرطی که پیش از این که دوباره با دست های بازیکن دریل کننده تماس پیدا کند زمین یا بازیکن دیگری را لمس نماید.

زمانی که توپ در تماس با دست او نمی باشد هیچ محدودیتی وجود ندارد برای تعداد گام های که یک بازیکن می تواند بردارد.

۲۴.۱.۳ زمانی که بازیکن به طور تصادفی کنترل توپ زنده را از دست می دهد و دوباره کنترل آن را در زمین بازی بدست می آورد، این حرکت فامبل شدن توپ نامیده می شود.

۲۴. ۱. ۴ موارد زیر در بیبل محسوب نمی شود:

- شوت متوالی توپ برای گل زدن.
- فامبل شدن توپ در شروع یا پایان دربیبل.
- تلاش برای بدست آوردن کنترل توپ به وسیله زدن توپ در نزدیکی دیگر بازیکنان.
- زدن توپ زمانی که در کنترل بازیکن دیگری است.
- منحرف کردن پاس و بدست آوردن کنترل توپ.
- دست به دست کردن توپ و اجازه مکث دادن به آن پیش از این که با زمین برخورد کند به شرطی که مرتکب تخلف تراولینگ نشود.
- توپ را به تخته بزند و دوباره کنترل توپ را به دست آورد.

## مقررات ۲۴.۲

بازیکن نمی تواند پس از اتمام دربیبل اول، برای بار دوم دربیبل را انجام دهد مگر این که در بین ۲ دربیبل، او کنترل توپ زنده را در زمین بازی به دلایل زیر از دست داده باشد:

- شوت برای گل زدن.
- لمس توپ توسط یک بازیکن حریف.
- در یک پاس یا فامبل که توپ بازیکن دیگری را لمس می کند، یا بازیکن دیگری توپ را لمس می کند.

## ماده ۲۵. تراولینگ

### تعریف ۲۵.۱

۲۵. ۱. ۱ تراولینگ حرکت غیر قانونی یک یا هر دو پا، در هر جهت، فراتر از محدودیت های ذکر شده در این ماده می باشد، زمانی که توپ زنده داخل زمین بازی نگه داشته شده است.

۲۵. ۱. ۲ پیوت یک حرکت قانونی است زمانی که بازیکن نگهدارنده توپ زنده در داخل زمین بازی، یک گام یا بیشتر در هر سمتی با یک پا بر می دارد در حالی که پای دیگر، که پای پیوت نامیده می شود در همان نقطه ای که با زمین در تماس است ثابت نگه داشته می شود.

### مقررات ۲۵.۲

#### ۲۵. ۲. ۱ بوجود آمدن پای پیوت برای بازیکنی که توپ زنده را در زمین بازی بدست می آورد:

- بازیکنی که با هر دو پا بر روی زمین ایستاده است، توپ را می گیرد:
  - با برداشتن یک پا، پای دیگر پای پیوت می شود.
  - برای شروع دربیبل، پیش از آنکه توپ از دست (هایش) رها شود، نمی تواند پای پیوت را بردارد.
  - برای پاس یا شوت برای گل، بازیکن می تواند با پای پیوت به هوا پریده، اما پیش از این که هر کدام از پاهایش به زمین بازگردد، باید توپ از دست (های) بازیکن رها شده باشد.
- بازیکنی که در حال حرکت یا پس از اتمام دربیبل توپ را می گیرد، می تواند دو گام تا توقف بردارد، توپ را پاس بدهد یا شوت کند:
  - اگر، بعد از دریافت توپ، یک بازیکن باید برای شروع دربیبل اش، پیش از اینکه گام دوم خودش را بردارد توپ را رها کند.
  - گام اول زمانی ایجاد می شود که یک یا هر دو پا پس از گرفتن کنترل توپ، زمین را لمس کند.
  - گام دوم زمانی ایجاد می شود که پس از گام اول، پای دیگر زمین را لمس کند یا هر دو پا به صورت هم زمان زمین را لمس کند.
  - اگر در گام اول بازیکن متوقف شود در حالیکه دو پای او روی زمین است یا دو پا به صورت هم زمان زمین را لمس کند، برای چرخش او می تواند از هر یک دو پا، به عنوان پای پیوت استفاده کند. اگر او سپس با هر دو پا بپرد، پیش از این که هر کدام از پاهایش به زمین بازگردد، باید توپ از دست (ها) رها شده باشد.

- اگر بازیکن روی یک پا فرود بیاید، او می تواند فقط از همان پا برای چرخش استفاده کند.
- اگر بازیکن در گام اول روی یک پا پرش کند، او می تواند برای گام دوم روی هر دو پا به صورت هم زمان فرود بیاید. در این وضعیت، بازیکن نمی تواند روی هیچ کدام از پاها چرخش کند. سپس اگر یک پا یا هر دو پا از زمین بلند شود، پیش از این که هر کدام از پاهایش به زمین بازگردد، باید توپ از دست (ها) رها شده باشد.
- اگر هر دو پا روی زمین نباشد و بازیکن به صورت هم زمان روی هر دو پا فرود آید، با برداشتن یک پا، پای دیگر پای پیوت می شود.
- پس از پایان دربیبل یا گرفتن کنترل توپ، یک بازیکن نمی تواند به صورت متوالی با یک پا یا هر دو پا، زمین را لمس کند.

بازیکنی که به زمین افتاده، دراز کشیده یا بر روی زمین نشسته است: ۲۵.۲.۲

- زمانی که بازیکن توپ را در دست در اختیار دارد به زمین بیفتد و سر بخورد، و یا اینکه در حال کشیدن یا نشستن روی زمین، کنترل توپ را بدست بیاورد این حرکت قانونی می باشد.
- ولی بعد از آن اگر بازیکن زمانی که توپ را در دست در اختیار دارد روی زمین غل بخورد یا اقدام به ایستادن بکند، این حرکت تخلف خواهد بود.

## ماده ۲۶. سه ثانیه

### مقررات ۲۶.۱

- یک بازیکن نمی تواند بیشتر از سه ثانیه متوالی در منطقه محدوده ۳ ثانیه حریف باقی بماند. زمانی که ساعت بازی کار می کند و تیم او کنترل توپ زنده را در زمین جلو در اختیار دارد.
- باید اجازه داده شود به بازیکنی که: ۲۶.۱.۲

- تلاش می کند تا از منطقه محدوده ۳ ثانیه خارج شود.
  - در منطقه محدوده ۳ ثانیه است در حالی که او یا هم تیمی اش در حالت شوت می باشد و توپ برای شوت از دست(های) بازیکن رها شده یا در حال رها شدن باشد.
  - کمتر از سه ثانیه متوالی در منطقه محدوده بوده است و بعد از آن برای انجام شوت، دربیبل می کند.
- برای اینکه بازیکن خارج از منطقه محدوده ۳ ثانیه باشد، بایستی هر دو پای او در زمین خارج از منطقه محدوده ۳ ثانیه قرار داشته باشد. ۲۶.۱.۳

## ماده ۲۷. دفاع نزدیک از بازیکن

### تعریف ۲۷.۱

دفاع نزدیک از یک بازیکنی که توپ زنده را در داخل زمین در دستانش نگه داشته است زمانی انجام می شود که حریف در فاصله ای کمتر از ۱ متر دفاع قانونی فعال را انجام دهد.

### مقررات ۲۷.۲

بازیکنی که از نزدیک دفاع می شود باید توپ را در مدت ۵ ثانیه پاس، شوت یا دربیبل نماید.

## ماده ۲۸. هشت ثانیه

### مقررات ۲۸.۱

هر زمان که: ۲۸.۱.۱

- یک بازیکن کنترل توپ زنده را در زمین عقب بدست می آورد، یا
- در پرتاب به داخل، توپ لمس کند یا به طور قانونی توسط هر بازیکنی در زمین عقب لمس شود و تیمی که بازیکن آن پرتاب به داخل را انجام داده همچنان کنترل توپ را در زمین عقب در اختیار داشته باشد، آن تیم بایستی توپ را در مدت ۸ ثانیه به زمین جلو ببرد.

۲۸.۱.۲ تیم، توپ را به زمین جلو خودش برده است زمانی که:

- توپ، که در کنترل هیچ بازیکنی نیست، زمین جلو را لمس نماید.
- توپ لمس کند یا به طور قانونی لمس شود توسط بازیکن مهاجمی که هر دو پای او کاملاً در تماس با زمین جلو خودش می باشد.
- توپ لمس کند یا به طور قانونی لمس شود توسط بازیکن مدافعی که قسمتی از بدنش در تماس با زمین عقب خودش می باشد.
- توپ لمس کند داوری که قسمتی از بدنش در تماس با زمین جلوی تیم کنترل کننده توپ باشد.
- در هنگام دربیبل از زمین عقب به زمین جلو، توپ و هر دو پای بازیکن دربیبل کننده کاملاً در تماس با زمین جلو باشند.

۲۸.۱.۳ شمارش ۸ ثانیه از هر زمان باقی مانده ادامه خواهد یافت زمانی که پرتاب به داخل در زمین عقب واگذار می شود به تیمی که پیش از این کنترل توپ را در اختیار داشته است، به دلیل:

- توپ به بیرون از زمین (اوت) رفته است.
- بازیکن همان تیم آسیب دیده است.
- آن تیم مرتکب خطای فنی شود.
- وضعیت جامپ بال بوجود آمده است.
- خطای طرفین اعلام شده است.
- حذف جرایم مساوی هر دو تیم.

## ماده ۲۹. ۲۴ ثانیه

### ۲۹.۱ مقررات

۲۹.۱.۱ هر زمان که:

- یک بازیکن کنترل توپ زنده را در داخل زمین بدست می آورد،
  - در پرتاب به داخل، توپ لمس کند یا به طور قانونی توسط هر بازیکنی در داخل زمین لمس شود و تیمی که بازیکن آن پرتاب به داخل را انجام داده همچنان کنترل توپ را در داخل زمین در اختیار داشته باشد، آن تیم بایستی در عرض ۲۴ ثانیه اقدام به شوت نماید.
- برای این که شوت در زمان ۲۴ ثانیه به طور قانونی انجام شود:

- توپ باید پیش از اینکه بوق ۲۴ ثانیه به صدا درآید از دست بازیکن رها شود، و
- بعد از رها شدن توپ از دست(های) بازیکن، توپ باید به حلقه برخورد کند یا وارد سبد شود.

۲۹.۱.۲ زمانی که نزدیک به انتهای زمان ۲۴ ثانیه اقدام به شوت می شود و در حالیکه توپ در هوا می باشد بوق ۲۴ ثانیه به صدا در می آید:

- اگر توپ وارد سبد شود، تخلفی صورت نگرفته است، بایستی از بوق صرف نظر شود و گل قبول خواهد بود.
- اگر توپ به حلقه برخورد کند اما وارد سبد نشود، تخلفی صورت نگرفته است، باید از بوق صرف نظر شود و بازی ادامه پیدا کند.
- اگر توپ به حلقه برخورد نکند، تخلف صورت گرفته است. با این حال، اگر تیم حریف سریع و بطور واضح کنترل توپ را بدست بیاورد، باید از بوق صرف نظر شود و بازی ادامه پیدا کند.

زمانی که بالای محیط تخته بازی به چراغ های زرد تجهیز شده باشد این چراغ ها به بوق ساعت شوت (۲۴ثانیه) ارجحیت خواهد داشت.

**تمامی محدودیت های مربوط به تداخل توپ قابل اجرا خواهد بود.**

ساعت ۲۴ ثانیه باید دوباره شروع به کار کند هرگاه بازی توسط داور متوقف شود:

- برای یک خطا یا تخلف (نه بیرون رفتن توپ) توسط تیمی که کنترل توپ را در اختیار ندارد.
  - به هر دلیل قانونی توسط تیمی که کنترل توپ را در اختیار ندارد.
  - به هر دلیل قانونی که به هیچ کدام از تیمها ارتباط نداشته باشد.
- در این وضعیت ها، مالکیت توپ باید به همان تیمی که پیش از این کنترل توپ را در اختیار داشته واگذار شود. سپس اگر پرتاب به داخل توسط آن تیم اجرا شود:
- در زمین عقب، ساعت ۲۴ ثانیه باید از ۲۴ ثانیه جدید شروع به کار کند.
  - در زمین جلو، ساعت ۲۴ ثانیه باید به صورت زیر شروع به کار کند:
- اگر در زمان توقف بازی، ۱۴ ثانیه یا بیشتر بر روی ساعت ۲۴ ثانیه نشان داده می شود، ساعت ۲۴ ثانیه به همان صورت باقی خواهد ماند و از همان زمانی که متوقف شده است، به کار ادامه می دهد.
- اگر در زمان توقف بازی، ۱۳ ثانیه یا کمتر بر روی ساعت ۲۴ ثانیه نشان داده می شود، ساعت ۲۴ ثانیه از ۱۴ شروع به کار می کند.

اگر بازی به هر دلیل قانونی توسط داور متوقف شود که این توقف به هیچ یک از تیم ها مرتبط نباشد، و به قضاوت داور، از نو شروع به کار کردن ۲۴ ثانیه، حریف را در وضعیت نامطلوبی قرار دهد، دستگاه ۲۴ ثانیه باید از همان زمانی که متوقف شده است، به کار ادامه می دهد.

ساعت ۲۴ ثانیه باید دوباره شروع به کار کند، اگر توقف بازی بوسیله داور، به دلیل خطا یا تخلف **تیم کنترل کننده توپ باشد** (شامل به اوت رفتن توپ هم می باشد) و پرتاب به داخل به تیم حریف واگذار شود. همچنین ساعت ۲۴ ثانیه باید دوباره شروع به کار کند، اگر در مالکیت تناوبی به تیم مهاجم جدید یک پرتاب به داخل واگذار گردد.

سپس اگر پرتاب به داخل آن تیم اجرا شود:

- در زمین عقب، ساعت ۲۴ ثانیه باید از ۲۴ ثانیه جدید شروع به کار کند.
  - در زمین جلو، ساعت ۲۴ ثانیه باید از ۱۴ ثانیه شروع به کار کند.
- هرگاه بازی توسط داور برای یک خطای فنی برعلیه تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد متوقف شود، بازی بایستی با پرتاب به داخل از نزدیک ترین جایی که متوقف شده است ادامه پیدا کند. ساعت ۲۴ ثانیه نباید از ۲۴ ثانیه جدید شروع به کار کند اما بایستی از همان زمانی که متوقف شده است ادامه پیدا کند.

زمانی که ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا وقت اضافی نشان می دهد، پس از اینکه تیمی که مستحق مالکیت توپ از زمین عقب است تایم استراحت می گیرد، سرمربی آن تیم این حق را دارد تا تصمیم بگیرد پرتاب به داخل برای شروع مجدد بازی از خط پرتاب به داخل در زمین جلو انجام شود یا از زمین عقب در نزدیک ترین مکان به جایی که بازی در آنجا متوقف شده است.

پس از تایم استراحت، پرتاب به داخل باید به روش زیر اجرا شود:

- اگر پرتاب به داخل در نتیجه رفتن توپ به اوت باشد و اگر این پرتاب به داخل:
  - در زمین عقب تیم باشد، ساعت ۲۴ ثانیه باید از زمانی که متوقف شده، شروع به کار نماید.
  - در زمین جلو تیم باشد، اگر ساعت ۲۴ ثانیه ۱۳ ثانیه یا کمتر بر روی ساعت ۲۴ ثانیه نشان می دهد، باید از زمانی که متوقف شده ادامه یابد. اگر ساعت ۲۴ ثانیه ۱۴ ثانیه یا بیشتر را نشان می دهد، باید از ۱۴ ثانیه شروع به کار کند.

• اگر پرتاب به داخل در نتیجه یک خطا یا تخلف (بجز تخلف رفتن توپ به اوت) باشد و اگر این پرتاب به داخل:

- در زمین عقب تیم باشد، ساعت ۲۴ ثانیه باید از ۲۴ ثانیه جدید شروع به کار می کند.
- در زمین جلو تیم باشد، ساعت ۲۴ ثانیه باید از ۱۴ ثانیه جدید شروع به کار می کند.



- اگر تایم استراحت گرفته شده توسط تیمی باشد که یک مالکیت جدید را به دست آورده است اگر این پرتاب به داخل:
  - در زمین عقب تیم باشد، ساعت ۲۴ ثانیه باید از ۲۴ ثانیه جدید شروع به کار می کند.
  - در زمین جلو تیم باشد، ساعت ۲۴ ثانیه باید از ۱۴ ثانیه جدید شروع به کار می کند.
- ۲۹.۲.۵ زمانی که به تیمی یک پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم به عنوان جریمه خطای غیرورزشی یا اخراج (دیسکالیفه) واگذار می گردد، ساعت ۲۴ ثانیه باید از ۱۴ ثانیه جدید شروع به کار کند.
- ۲۹.۲.۶ بعد از اینکه توپ حلقه حریف را لمس کرد، ساعت ۲۴ ثانیه باید دوباره شروع بکار کند از:
  - ۲۴ ثانیه، اگر تیم حریف کنترل توپ را بدست بیاورد.
  - ۱۴ ثانیه، اگر همان تیمی که پیش از لمس توپ با حلقه کنترل توپ را در اختیار داشته است مجدداً کنترل توپ را بدست بیاورد.
- ۲۹.۲.۷ اگر در زمانی که یکی از تیم ها کنترل توپ را در اختیار دارد یا هیچ کدام از تیم ها کنترل توپ را در اختیار ندارند، بوق ساعت ۲۴ ثانیه به اشتباه به صدا در آید، باید از بوق صرف نظر شود و بازی ادامه پیدا کند. با این حال، اگر به قضاوت داور، تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد در وضعیت نامطلوبی قرار گیرد، بازی باید متوقف شده و ساعت ۲۴ ثانیه تصحیح شده و مالکیت توپ مجدداً به همان تیم واگذار شود.

### ماده ۳۰. بازگشت توپ به زمین عقب

#### تعریف ۳۰.۱

- ۳۰.۱.۱ تیم کنترل توپ زنده را در زمین جلو خود در اختیار دارد هرگاه:
  - هر دو پای یک بازیکن آن تیم در تماس با زمین جلو باشد، در حالیکه توپ را نگهداشته، می گیرد یا در زمین جلو خودش در بیل می کند، یا
  - توپ بین بازیکنان آن تیم در زمین جلو خود پاس داده می شود.
- ۳۰.۱.۲ تیمی که کنترل توپ زنده را در زمین جلو در اختیار دارد، باعث بازگشت غیرقانونی توپ به زمین عقب تیم خود می شود، اگر یک بازیکن آن تیم، آخرین تماس را در زمین جلو داشته باشد و سپس بازیکن همان تیم اولین تماس را با توپ در زمین عقب داشته باشد:
  - در حالی که قسمتی از بدن بازیکن در تماس با زمین عقب باشد، یا
  - بعد از اینکه توپ زمین عقب آن تیم را لمس کرده باشد.

این محدودیت در تمامی وضعیت ها در زمین جلو یک تیم بکار گرفته خواهد شد، شامل پرتاب های توپ به داخل نیز می باشد. اگر چه این مقررات برای بازیکنی که از زمین جلو پریده و در حالی که روی هوا می باشد، یک کنترل تیمی جدید را بدست می آورد و سپس در زمین عقب تیمش فرود می آید، اعمال نخواهد شد.

#### مقررات ۳۰.۲

بازیکن تیمی که در زمین جلو خود کنترل توپ زنده را در اختیار دارد نباید باعث بازگشت غیرقانونی توپ به زمین عقب تیم خود شود.

#### جریمه ۳۰.۳

توپ باید برای پرتاب به داخل از نزدیکترین محل وقوع تخلف در زمین جلو به تیم حریف واگذار گردد بجز مستقیماً پشت تخته.

## ماده ۳۱. تداخل و مسیر توپ برای گل

### تعریف ۳۱.۱

۳۱.۱.۱ یک شوت برای گل یا یک پرتاب آزاد:

- **آغاز می شود زمانی که توپ از دست(ها) بازیکن در حالت شوت رها می شود.**
- **پایان می پذیرد زمانی که توپ:**
  - بطور مستقیم از بالا وارد سبد شود و در داخل سبد باقی بماند یا کاملاً از سبد عبور کند.
  - احتمال وارد شدن به سبد از بین برود
  - به حلقه برخورد نماید.
  - به زمین برخورد نماید.
  - بمیرد.

### مقررات ۳۱.۲

۳۱.۲.۱ **تداخل در هنگام شوت برای گل** اتفاق می افتد زمانی که یک بازیکن توپی را لمس کند که کاملاً بالای سطح حلقه باشد و:

- توپ به سمت سبد در قوس نزولی باشد، یا
- بعد از اینکه توپ با تخته برخورد کرد.

۳۱.۲.۲ **تداخل در هنگام شوت برای پرتاب آزاد** اتفاق می افتد زمانی که یک بازیکن توپی را که در هوا و به سمت سبد است پیش از برخورد به حلقه لمس نماید.

۳۱.۲.۳ محدودیت های تداخل توپ قابل اجرا است تا زمانی که:

- احتمال وارد شدن توپ به سبد از بین برود.
- توپ حلقه را لمس کند.

۳۱.۲.۴ **تداخل توپ زمانی اتفاق می افتد که:**

- پس از شوت در حین بازی یا آخرین پرتاب آزاد، درحالی که توپ در تماس با حلقه می باشد، یک بازیکن سبد یا تخته را لمس نماید.
- بعد از پرتاب آزاد که در ادامه آن پرتاب (های) آزاد دیگری وجود دارد، درحالی که هنوز احتمال گل شدن توپ وجود دارد، یک بازیکن توپ، سبد یا تخته را لمس نماید.
- یک بازیکن دست خود را از پایین وارد حلقه کرده و توپ را لمس نماید.
- در حالی که توپ در داخل سبد می باشد، یک بازیکن مدافع توپ یا حلقه را لمس نماید و مانع عبور توپ از سبد شود.
- یک بازیکن باعث لرزش سبد شود یا سبد را بگیرد به طوری که، به قضاوت داور مانع از ورود توپ به سبد یا باعث ورود توپ به سبد شود.
- یک بازیکن سبد را بگیرد و با توپ بازی کند.

۳۱.۲.۵ زمانی که:

- یک داور در سوت خود دمیده است در حالی که:
  - توپ در دست های بازیکن در حال شوت بوده، یا
  - توپ پس از شوت در حین بازی یا آخرین پرتاب آزاد در هوا بوده،
  - بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا وقت اضافه به صدا درآید،
- پس از برخورد توپ با حلقه و تا زمانی که احتمال وارد شدن آن به سبد وجود دارد هیچ بازیکنی نباید توپ را لمس نماید.

**تمامی محدودیت های مربوط به تداخل توپ باید اعمال گردد.**

جریمه	۳۱.۳
اگر تخلف توسط بازیکن مهاجم صورت گیرد، هیچ امتیازی واگذار نمی شود. توپ باید برای شروع مجدد از امتداد خط پرتاب آزاد به حریف واگذار شود مگر اینکه در این قانون غیر از این ذکر شده باشد.	۳۱.۳.۱
اگر تخلف توسط بازیکن مدافع صورت گیرد، به تیم مهاجم واگذار می شود:	۳۱.۳.۲
<ul style="list-style-type: none"> <li>• یک امتیاز، زمانی که توپ برای پرتاب آزاد رها شده باشد.</li> <li>• دو امتیاز، زمانی که توپ از منطقه دو امتیازی رها شده باشد.</li> <li>• سه امتیاز، زمانی که توپ از منطقه سه امتیازی رها شده باشد.</li> </ul> واگذاری امتیازات همانند این است که توپ وارد سبد شده است.	
اگر تداخل توسط بازیکن مدافع در آخرین پرتاب آزاد صورت گیرد، باید یک امتیاز به تیم مهاجم واگذار و پس از آن یک خطای فنی بر علیه بازیکن مدافع اعلام شود.	۳۱.۳.۳

## قانون ششم – خطاها

### ماده. ۳۲ خطاها

۳۲.۱ تعریف

۳۲.۱.۱

یک خطا یک تخطی از قوانین در رابطه با برخورد شخصی غیر قانونی با حریف و/یا رفتار غیر ورزشی می باشد.

۳۲.۱.۲

ممکن است هر تعداد خطا علیه یک تیم اعلام شود. صرف نظر از جریمه، هر خطا پس از اعلام در برگه امتیاز علیه بازیکن خاطی ثبت و برابر این قوانین جریمه خواهد شد.

### ماده. ۳۳ برخورد: اصول کلی

۳۳.۱ اصل سیلندر (استوانه)

اصل سیلندر به وسیله فضای داخل سیلندر فرضی که توسط بازیکن روی زمین اشغال شده، تعریف می شود. این ابعاد، و فاصله بین پاهای خودش بایستی متناسب با قد و اندازه بازیکن باشد. این فضا شامل فضای بالای سر بازیکن می باشد و به مرزهای استوانه بازیکن مدافع یا بازیکن مهاجم بدون توپ که:

- از جلو کف دست ها،
- از پشت باسن، و
- از طرفین لبه خارجی بازوها و پاها

محدود می شود.

دست ها و بازوها می توانند در جلوی سینه تا امتداد محل قرار گرفتن پاها و زانو ها باز شوند، در این حالت بازوها از آرنج خم شده اند بطوری که دست و ساعد رو به بالا در وضعیت دفاع قانونی قرار دارند.

زمانی که بازیکن مهاجم در داخل استوانه خودش در حال تلاش برای انجام یک بازی معمول بسکتبال می باشد بازیکن مدافع نمی تواند به استوانه بازیکن مهاجم باتوپ وارد شود و باعث یک برخورد غیرقانونی شود.

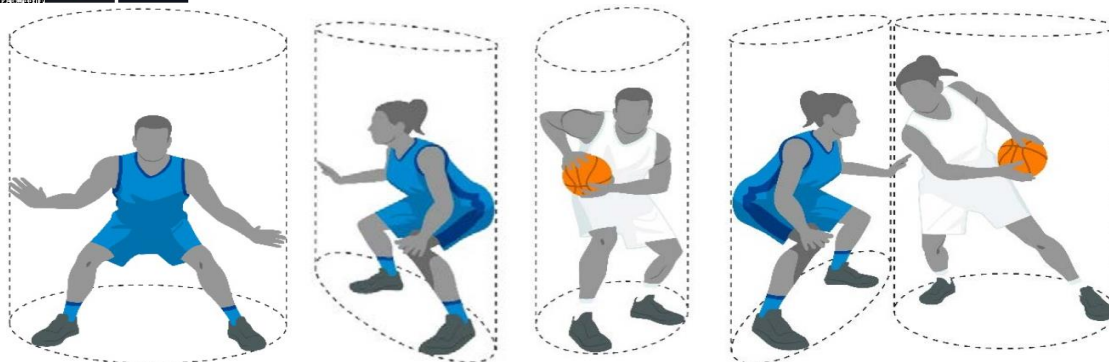
مرزهای استوانه بازیکن مهاجم با توپ:

- از جلو توسط پاها، زانویهای خم شده و بازو ها، زمانی که توپ را بالای لگن نگه داشته است.
- از پشت باسن، و
- از طرفین لبه خارجی آرنج ها و پاها می باشد.

بایستی برای بازیکن مهاجم باتوپ فضای کافی برای بازی معمول بسکتبال در استوانه خودش در نظر گرفته شود.

بازی معمول بسکتبال شامل شروع یک دریبل، پیوت، شوت و پاس می شود.

بازیکن مهاجم نمی تواند به جهت بدست آوردن فضای اضافی پاها و بازو هایش را خارج از استوانه خودش باز کند و باعث یک برخورد غیر قانونی با بازیکن مدافع شود.



شکل ۵ اصل سیلندر

### اصل عمودی

۳۳.۲

در حین بازی، هر بازیکن حق دارد هر جایی از زمین بازی (سیلندری) که قبلاً توسط حریف اشغال نشده باشد را اشغال نماید.

این اصل فضایی را که به وسیله بازیکن بر روی زمین اشغال شده و همچنین فضای بالای سر او را زمانی که به طور عمودی به هوا می پرد، در بر می گیرد.

به محض اینکه بازیکن از حالت عمودی (سیلندر) خود خارج می شود و با حریف که در حالت عمودی (سیلندر) قانونی خود می باشد برخورد پیدا می کند، بازیکنی که از حالت عمودی (سیلندر) خود خارج شده است، مسئول برخورد می باشد.

بازیکن مدافع، نباید برای پریدن در حالت عمودی (در داخل سیلندر) یا بالا بردن دست ها و بازوها خود در داخل سیلندر خودش جریمه شود.

بازیکن مهاجم، بر روی زمین یا در هوا باشد، نباید باعث برخورد با بازیکن مدافعی شود که در حالت دفاع قانونی قرار دارد به وسیله:

- استفاده از دست برای به وجود آوردن فضای بیشتر برای خودش (هل دادن).
- باز کردن بیش از حد بازوها یا پاهای خودش در حین یک شوت یا بلافاصله بعد از یک شوت که باعث برخورد شود.

### وضعیت دفاع قانونی

۳۳.۳

یک بازیکن مدافع وضعیت دفاع قانونی را ایجاد می کند زمانی که:

- روبروی حریف قرار گرفته است و
- هر دو پایش روی زمین باشد.

وضعیت دفاع قانونی بازیکن در سیلندر خود بطور عمودی از زمین تا سقف ادامه خواهد داشت. او می تواند دست ها و بازوهای خود را بالای سر برده یا به طور عمودی بپرد ولی باید آنها را در وضعیت عمودی داخل سیلندر فرضی خود حفظ کند.

### دفاع از بازیکنی که کنترل توپ را در اختیار دارد

۳۳.۴

در زمان دفاع از بازیکنی که کنترل توپ را در اختیار دارد (توپ را نگه داشته یا دربیبل می کند)، موارد زمان و فاصله اعمال نخواهد شد.

بازیکن با توپ باید همیشه آمادگی و انتظار دفاع شدن را داشته باشد و باید هر زمانی که حریف در حالت دفاع قانونی در روبروی او قرار می گیرد، آمادگی توقف یا تغییر مسیر را داشته باشد، حتی اگر این دفاع در کمتر از ثانیه انجام شود.

بازیکن (مدافع) در حال دفاع نباید پیش از این که حالت دفاع قانونی خود را ایجاد کند برخوردی بوجود آورد.

زمانی که بازیکن مدافع وضعیت دفاع قانونی را ایجاد می کند، می تواند برای دفاع از بازیکن حریف حرکت نماید، اما او نمی تواند بوسیله باز کردن بازوها، شانه، باسن یا پاهای خودش از عبور بازیکن در بیل کننده ممانعت کند. در قضاوت وضعیت سد / شارژ که شامل یک بازیکن با توپ می باشد، یک داور بایستی اصول زیر را بکار بگیرد:

- بازیکن مدافع باید وضعیت دفاع قانونی داشته باشد طوری که روبروی بازیکن با توپ قرار گرفته و هر دو پایش بر روی زمین باشد.
- بازیکن مدافع می تواند ثابت بماند، به طور عمودی پریده، و به طرفین یا عقب حرکت کند ولی باید حالت دفاعی قانونی خود را حفظ نماید.
- وقتی بازیکن در حال حرکت برای حفظ دفاع قانونی می باشد، تا زمانی که حرکت به طرفین یا عقب و نه به سمت بازیکن با توپ باشد، یک یا دو پا می تواند بصورت لحظه ای از زمین جدا شود.
- برخورد باید در ناحیه سینه صورت بگیرد. در این حالت اینطور در نظر گرفته می شود که بازیکن مدافع زودتر در محل برخورد قرار گرفته است.
- بازیکن مدافعی که وضعیت دفاعی قانونی دارد، می تواند داخل سیلندر خود بچرخد تا از آسیب دیدگی جلوگیری کند.

در تمامی وضعیت های بالا، در صورت به وجود آمدن برخورد، عامل برخورد بازیکن با توپ در نظر گرفته می شود.

### دفاع از بازیکنی که کنترل توپ را در اختیار ندارد ۳۳.۵

بازیکنی که کنترل توپ را در اختیار ندارد اجازه دارد آزادانه در زمین حرکت نماید و در هر مکانی از زمین که قبلاً توسط بازیکن دیگری اشغال نشده باشد قرار بگیرد.

در زمان دفاع از بازیکنی که کنترل توپ را در اختیار ندارد، موارد زمان و فاصله می بایست اعمال گردد. بازیکن مدافع نمی تواند بطور خیلی نزدیک و/یا خیلی سریع در مسیر بازیکن حریف که در حال حرکت است قرار گیرد، به طوری که او زمان یا فاصله کافی برای متوقف شدن یا تغییر مسیر را نداشته باشد. فاصله نسبت مستقیم با سرعت حریف دارد، اما نباید کمتر از یک گام معمولی باشد.

اگر بازیکن مدافع موارد فاصله و زمان را در ایجاد وضعیت دفاعی خود رعایت نکند و برخورد با حریف به وجود آید، او مسئول این برخورد خواهد بود.

زمانی که یک بازیکن مدافع حالت دفاع قانونی را ایجاد می کند، می تواند برای دفاع از بازیکن حریف حرکت نماید. او نمی تواند بوسیله باز کردن بازوها، شانه، باسن و پاهای خودش از عبور او ممانعت کند. او می تواند در داخل سیلندر خود بچرخد تا از آسیب دیدگی جلوگیری نماید.

### بازیکنی که در هوا است ۳۳.۶

بازیکنی که از یک نقطه داخل زمین بازی به هوا پریده است، حق دارد در همان نقطه فرود آید.

او می تواند در نقطه دیگری از زمین فرود آید به شرطی که نقطه فرود و مسیر مستقیم بین نقطه پرش و فرود قبلاً توسط حریف(ها) در زمان پرش اشغال نشده باشد.

اگر بازیکنی که به هوا پریده پس از فرود به علت سرعت زیاد با بازیکنی که وضعیت دفاعی قانونی خود را خارج از محل فرود برقرار کرده است برخورد نماید، بازیکنی که به هوا پریده است مسئول این برخورد خواهد بود.

پس از اینکه بازیکنی به هوا می پرد بازیکن حریف نمی تواند در مسیر او حرکت کند. حرکت کردن زیر بازیکنی که در هوا است و به وجود آمدن برخورد، معمولاً یک خطای غیرورزشی می باشد و در وضعیت خاص ممکن است بازیکن اخراج گردد.

### اسکرین: قانونی و غیر قانونی

۳۳.۷

اسکرین اقدامی است که از رسیدن بازیکن حریف بدون توپ، به محل دلخواه در زمین تاخیر یا ممانعت به عمل می آورد.

اسکرین **قانونی** زمانی است که بازیکن اسکرین کننده:

- در زمان برخورد (داخل سیلندر خود) **ثابت باشد**.
- در زمان برخورد هر دو پایش روی زمین باشد.

اسکرین **غیر قانونی** زمانی است که بازیکن اسکرین کننده:

- در زمان برخورد در حال **حرکت** باشد.
- فاصله کافی را به حریف نداده باشد در زمانی که اسکرین در خارج از محدوده دید حریفی که **ثابت** است انجام بگیرد و برخورد ایجاد می شود.
- موارد زمان و فاصله را رعایت نکرده باشد در زمانی که بازیکن حریف **در حرکت** است و برخورد ایجاد می شود.

اگر اسکرین **در** محدوده دید بازیکن حریفی که ثابت است (جلو یا طرفین) انجام گیرد، اسکرین کننده می تواند با حداقل فاصله ای که می خواهد بدون برخورد، اسکرین را انجام دهد.

اگر اسکرین **در خارج از** محدوده دید بازیکن حریفی که ثابت است انجام گیرد، اسکرین کننده باید اجازه دهد به بازیکن حریف تا بتواند بدون ایجاد برخورد، یک گام معمولی را به طرف اسکرین بردارد.

اگر حریف **در حال حرکت** باشد، موارد زمان و فاصله باید اعمال شود. اسکرین کننده باید فضای کافی را به بازیکن اسکرین شونده بدهد تا بتواند بوسیله توقف یا تغییر مسیر از اسکرین شدن جلوگیری کند. فاصله مورد نیاز نه کمتر از یک و نه بیشتر از دو گام معمولی می باشد.

در صورت ایجاد هر گونه برخورد با بازیکن اسکرین کننده، بازیکنی که بطور قانونی اسکرین شده مسئول برخورد خواهد بود.

### شارژ کردن

۳۳.۸

شارژ کردن برخورد شخصی غیر قانونی است، با توپ یا بدون توپ، با هل دادن یا رفتن به سمت سینه حریف به وجود می آید.

### سد کردن

۳۳.۹

سد کردن برخورد شخصی غیر قانونی است که مانع از پیشروی حریف با توپ یا بدون توپ می شود. بازیکنی که اقدام به اسکرین می کند، مرتکب خطای سد شده است اگر زمانی که در حال حرکت است برخوردی ایجاد شود و حریف اش ثابت یا در حال فرار از اسکرین او باشد.

اگر بازیکنی بدون در نظر گرفتن توپ، روبروی حریف قرار گیرد و با تغییر موقعیت حریف، وضعیت خود را تغییر دهد، او مسئول اولیه هر گونه برخورد خواهد بود، مگر اینکه عوامل دیگری درگیر باشد.

اصطلاح "مگر اینکه عوامل دیگری درگیر باشد" اشاره به هل دادن، شارژ کردن یا نگه داشتن عمدی بازیکن اسکرین شونده دارد.

یک بازیکن اجازه دارد در موقعیتی که قرار دارد بازو(ها) یا آرنج(های) خود را بیرون از سیلندر خودش باز کند اما زمانی که حریف می خواهد از او عبور کند، بایستی آن ها را در داخل سیلندر خودش قرار دهد. اگر بازو(ها) یا آرنج(ها) بیرون از سیلندر خودش باشد و برخورد ایجاد شود خطای سد یا نگه داشتن می باشد.

### مناطق نیم دایره No-charge

۳۳.۱۰

مناطق نیم دایره ی No-charge، با هدف تعیین منطقه ای مخصوص برای تفسیر وضعیت های خطای سد/شارژ در زیر حلقه، در زمین بازی ترسیم شده است.

اگر در هر حالتی از نفوذ به سمت منطقه نیم دایره ی No-charge، هرگونه برخورد بوجود آمده توسط یک بازیکن مهاجم که در هواست، با یک بازیکن مدافع که داخل نیم دایره No-charge ایستاده است، نباید خطای خطای مهاجم اعلام شود، مگر اینکه بازیکن مهاجم بصورت غیرقانونی از دست ها، بازوها، پاها یا بدن خودش استفاده کند. این مقررات زمانی اعمال می شود که:

- بازیکن مهاجم در حالی که در هوا می باشد کنترل توپ را در اختیار دارد، و
- اقدام به شوت انجام می دهد یا توپ را پاس می دهد، و
- **یک پا یا هر دو پای بازیکن مدافع در تماس با منطقه نیم دایره No-charge می باشد.**

### برخورد با یک حریف با دست(ها) و/یا بازو(ها)

۳۳.۱۱

لمس کردن حریف با دست(ها)، به خودی خود، لزوماً خطا نمی باشد.

داوران باید تصمیم بگیرند که آیا بازیکنی که این برخورد را بوجود می آورد، امتیاز غیرمنصفانه ای به دست آورده است یا نه. اگر برخورد ایجاد شده توسط بازیکن، به هر طریقی آزادی عمل حریف در حرکت را محدود کند، چنین برخوردی خطا خواهد بود.

استفاده غیر قانونی از دست(ها) یا بازکردن بازوها زمانی اتفاق می افتد که بازیکن مدافع در حالت دفاعی خود قرار دارد و دست(ها) یا بازو(هایش) را بر روی حریف **با توپ یا بدون توپ** قرار دهد و بر روی او نگه می دارد تا مانع پیشروی او شود.

لمس مکرر یا "ضربه" به حریف با توپ یا بدون توپ، خطا می باشد، چرا که ممکن است منجر به بازی خشن شود.

**بازیکن مهاجم صاحب توپ** در موارد زیر مرتکب خطا خواهد شد:

- "قلاب کردن" دست یا آرنج دور بازیکن مدافع تا برتری بدست آورد.
  - با "هل دادن" از بازی کردن یا تلاش بازیکن مدافع برای توپ جلوگیری کند، یا فضای بیشتری برای خود ایجاد کند.
  - با باز کردن بیش از حد ساعد یا دست، در زمان دریبل، از گرفتن توپ توسط حریف جلوگیری کند.
- بازیکن مهاجم بدون توپ** مرتکب خطا خواهد شد اگر به وسیله "هل دادن":
- از دفاع آزاد شود تا توپ را دریافت کند.
  - از بازی کردن یا تلاش بازیکن مدافع برای توپ، جلوگیری کند.
  - فضای بیشتری را برای خود ایجاد کند.

### بازی پست

۳۳.۱۲

اصل عمودی (اصل سیلندر) در بازی پست نیز قابل اجرا می باشد.

بازیکن مهاجمی که در موقعیت پست می باشد و بازیکن مدافعی که از او دفاع می کند می بایست حقوق یکدیگر را در مورد اصل عمودی (سیلندر) رعایت کنند.



بازیکن مدافع یا مهاجمی که در موقعیت پست بازی می کند مرتکب خطا خواهد شد اگر با استفاده از شانه یا باسن حریف را از موقعیت خود خارج کند یا با باز کردن بازوها، شانه ها، باسن، و پاها یا سایر اعضای بدن مانع آزادی عمل حریف در حرکت شود.

### **دفاع غیر قانونی از پشت ۳۳.۱۳**

دفاع غیر قانونی از پشت یک برخورد شخصی توسط بازیکن مدافع با حریف است که از پشت صورت می گیرد. این مسئله که بازیکن مدافع برای توپ بازی می کند برخورد او از پشت با بازیکن حریف را توجیه نمی کند.

### **نگه داشتن ۳۳.۱۴**

نگه داشتن یک برخورد شخصی غیر قانونی با حریف است که از آزادی عمل او جلوگیری می کند. این برخورد (نگه داشتن) با هر کدام از اعضای بدن ممکن است صورت گیرد.

### **هل دادن ۳۳.۱۵**

هل دادن یک برخورد شخصی غیر قانونی با هر کدام از اعضای بدن است به طوری که یک بازیکن با زور حرکت کند یا تلاش کند که بازیکن حریف با توپ یا بدون توپ را حرکت دهد.

### **گول زدن برای خطا ۳۳.۱۶**

گول زدن هر عملی است که یک بازیکن وانمود کند روی او خطا انجام شده است یا با حرکات اغراق آمیز نمایشی این نظر را ایجاد کند که روی او خطایی رخ داده است و در نتیجه منفعتی به دست آورد.

## ماده ۳۴. خطای شخصی

### تعریف ۳۴.۱

خطای شخصی یک برخورد غیرقانونی با بازیکن حریف است که در زمان زنده یا مرده بودن توپ صورت گیرد. یک بازیکن نباید با استفاده از دست، بازو، آرنج، شانه، باسن، پا، زانو، یا خم کردن بدن بصورت "غیر معمول" (خارج از سیلندر خود)، باعث ننگ داشتن، سد کردن، هل دادن، شارژ کردن، پشت پا زدن یا مانع پیشروی حریف شود و همچنین باید از خشونت در طول بازی اجتناب نماید.

### جریمه ۳۴.۲

یک خطای شخصی باید علیه بازیکن خاطی اعلام شود.

اگر روی یک بازیکنی که در حالت شوت نیست خطا انجام شود: ۳۴.۲.۱

• بازی باید توسط تیمی که خطا انجام نداده است از نزدیکترین نقطه به محل وقوع خطا با یک پرتاب به داخل ادامه پیدا کند.

• اگر تیمی که مرتکب خطا شده است در وضعیت جریمه خطای تیمی باشد، ماده ۴۱ باید اعمال می گردد.

اگر روی یک بازیکنی که در حالت شوت است خطا انجام شود، بایستی به آن بازیکن تعدادی پرتاب آزاد واگذار شود به شرح زیر: ۳۴.۲.۲

- اگر شوت برای گل به ثمر رسیده باشد، گل قبول بوده و، علاوه بر آن، یک پرتاب آزاد.
- اگر شوت از منطقه دو امتیازی رها شده و ناموفق باشد، دو پرتاب آزاد.
- اگر شوت از منطقه سه امتیازی رها شده و ناموفق باشد، سه پرتاب آزاد.
- اگر همزمان، یا پیش از، به صدا درآمدن بوق پایان کوارتر یا وقت اضافی و یا بوق ساعت ۲۴ ثانیه بر روی بازیکنی خطا صورت گیرد در حالی که در لحظه به صدا درآمدن بوق توپ هنوز در دست(های) بازیکن می باشد و سپس توپ گل شود، گل قبول نخواهد بود و دو یا سه پرتاب آزاد باید واگذار شود.

## ماده ۳۵. خطای طرفین

### تعریف ۳۵.۱

خطای طرفین وضعیتی است که ۲ بازیکن حریف تقریباً بطور همزمان بر روی یکدیگر مرتکب خطای شخصی یا خطاهای غیرورزشی/اخراج می شوند. ۳۵.۱.۱

برای اینکه ۲ خطا به عنوان خطای طرفین در نظر گرفته شود باید شرایط زیر اعمال شود: ۳۵.۱.۲

- هر دو خطا، خطای بازیکن باشند.
- هر دو خطا شامل برخورد فیزیکی بازیکن باشند.
- هر دو خطا بین دو بازیکن حریف باشند که روی یکدیگر خطا می کنند.
- هر دو خطا یا ۲ خطای شخصی یا ترکیبی از خطاهای غیرورزشی و اخراج باشد.

### جریمه ۳۵.۲

یک خطای شخصی یا خطای غیرورزشی/اخراج می شوند بایستی بر علیه هر کدام از بازیکنان خاطی اعلام شود. هیچ پرتاب های آزادی واگذار نخواهد شد و بازی باید به شرح زیر ادامه پیدا می کند:

اگر تقریباً همزمان با خطای طرفین:

- یک گل در حین بازی، یا آخرین پرتاب آزاد به ثمر برسد، توپ برای پرتاب به داخل از هر مکان از پشت خط انتهایی به تیمی که گل خورده واگذار می شود.
- یکی از تیم ها کنترل توپ را در اختیار داشته باشد یا مستحق دریافت توپ باشد، توپ باید برای پرتاب به داخل از نزدیکترین محل به وقوع خطا به همان تیم واگذار می شود.
- هیچ کدام از تیم ها کنترل توپ را در اختیار نداشته باشند و یا مستحق دریافت توپ نباشد، یک وضعیت جامپ بال به وجود می آید.

## ماده ۳۶. خطای فنی

### ۳۶.۱ مقررات اجرایی

- ۳۶.۱.۱ اداره مناسب بازی مستلزم همکاری کامل و صادقانه بازیکنان، سرمربیان، کمک مربیان، ذخیره ها، بازیکنان محروم و اعضای هیات همراه هر دو تیم با داوران، داوران میز و ناظر فنی، در صورت حضور، می باشد.
- ۳۶.۱.۲ هر تیم باید بهترین تلاش خود را برای پیروزی انجام دهد ولی این تلاش نباید خارج از روحیه ورزشکاری و بازی جوانمردانه باشد.
- ۳۶.۱.۳ هر گونه عدم همکاری عمدی یا مکرر و یا عدم پیروی از روح و مفهوم این قانون باید به عنوان خطای فنی در نظر گرفته شود.
- ۳۶.۱.۴ داوران می توانند بوسیله اخطار دادن یا حتی نادیده گرفتن تخطی های جزئی، که به طور مشخص غیر عمدی بوده و تاثیر مستقیمی بر روی بازی ندارند، از اعلام خطاهای فنی جلوگیری نمایند. مگر اینکه همان تخطی کوچک پس از اخطار دوباره تکرار شود.
- ۳۶.۱.۵ اگر تخطی بعد از زنده شدن توپ مشخص شود، بازی باید متوقف شده و خطای فنی اعلام شود. جریمه آن باید همانند زمان انجام تخطی اعمال خواهد شد. تمام مواردی که در زمان بین تخطی و توقف بازی اتفاق افتاده باشد، معتبر خواهد بود.

### ۳۶.۲ تعریف

- ۳۶.۲.۱ یک خطای فنی بازیکن، یک خطای بدون برخورد و دارای ماهیتی رفتاری است، ولی محدود نمی شود به:
- عدم توجه به اخطار داوران.
  - رفتار و/یا ارتباط غیر محترمانه با داوران، ناظر فنی، داوران میز، حریفان و یا افراد مجاز به نشستن بر روی نیمکت های تیم.
  - استفاده از زبان یا اشاره و حرکاتی که ممکن است منجر به رنجش و تحریک تماشاچیان شود.
  - ترساندن یا طعنه زدن و هجوم بردن به سمت حریف.
  - ایجاد اختلال در دید بازیکن حریف با تکان دادن/نگه داشتن دست ها در جلو و نزدیک چشم او.
  - چرخش بیش از اندازه آرنج ها.
  - ایجاد تاخیر در بازی به وسیله لمس عمدی توپ بعد از این که وارد سبد می شود و یا جلوگیری از انجام سریع یک پرتاب به داخل یا یک پرتاب آزاد.
  - گول زدن و فریب برای گرفتن یک خطا.
  - آویزان شدن از حلقه به طوری که وزن بازیکن روی حلقه وارد شود، مگر این که به قضاوت داور برای جلوگیری از آسیب دیدن خود یا سایر بازیکنان پس از دانک زدن، برای زمان کوتاهی حلقه را بگیرد.
  - تداخل توپ در آخرین پرتاب آزاد توسط بازیکن مدافع، که به تیم مهاجم یک امتیاز داده می شود و بعلاوه یک خطای فنی بر علیه بازیکن مدافع اعلام خواهد شد.
- ۳۶.۲.۲ یک خطای فنی برای هر فردی که مجاز به نشستن بر روی نیمکت می باشد خطایی است که به علت ارتباط یا لمس غیر محترمانه داوران، ناظر، داوران میز یا حریفان، یا هر گونه ایجاد اختلال در روند اداره بازی اعلام می شود.

- ۳۶.۲.۳ یک بازیکن پس از دریافت ۲ خطای فنی یا ۲ خطای غیرورزشی، یا ۱ خطای غیرورزشی و ۱ خطای فنی، باید برای باقی مانده بازی، اخراج شود.
- ۳۶.۲.۴ یک سرمربی باید از باقی مانده بازی اخراج گردد زمانی که:
- ۲ خطای فنی (C) به علت رفتار غیرورزشی خود دریافت نماید.
  - ۳ خطای فنی، که همه آن ها (B)، به علت رفتار غیرورزشی سایر افرادی که مجاز به نشستن بر روی نیمکت تیم هستند و یا یکی از آن ها (C) به علت رفتار غیرورزشی خودش دریافت می کند.
- ۳۶.۲.۵ اگر یک بازیکن یا یک سرمربی برابر ماده ۳۶.۲.۳ یا ۳۶.۲.۴ اخراج شود، خطای فنی باید تنها خطایی خواهد بود که جریمه می شود و جریمه اضافی برای اخراج اعمال نخواهد شد.

جریمه	۳۶.۳
اگر یک خطای فنی توسط:	۳۶.۳.۱
<ul style="list-style-type: none"> <li>• بازیکن انجام شود، خطای فنی او باید بعنوان خطای بازیکن ثبت شود و باید جزء یکی از خطاهای تیمی محسوب شود.</li> <li>• هر فردی که مجاز به نشستن بر روی نیمکت تیم است انجام شود، باید علیه سرمربی یک خطای فنی ثبت شود و نباید جزء خطاهای تیمی محسوب شود.</li> </ul>	۳۶.۳.۲
<p>۱ پرتاب آزاد باید به حریف واگذار شود. بازی به صورت زیر ادامه می یابد:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• پرتاب آزاد باید فوراً اجرا شود. بعد از پرتاب آزاد، پرتاب به داخل باید از نزدیکترین محل به جایی که بازی متوقف شده است، توسط تیمی که در زمان اعلام خطای فنی کنترل توپ را داشته است یا مستحق دریافت توپ بوده است، به اجرا گذاشته شود.</li> <li>• همچنین پرتاب آزاد باید فوراً اجرا شود، بدون توجه به ترتیب هر یک از جرائم احتمالی دیگر برای خطاهای اعلام شده یا جرائمی که اجرای آن قبلاً شروع شده است. بعد از پرتاب آزاد برای یک خطای فنی، پرتاب به داخل باید از نزدیکترین محل به جایی که بازی متوقف شده است، توسط تیمی که در زمان اعلام خطای فنی کنترل توپ را داشته است یا مستحق دریافت توپ بوده است، به اجرا گذاشته شود.</li> <li>• اگر گلی به ثمر رسیده باشد، یا آخرین پرتاب آزاد وارد سبد شده باشد، بازی باید با پرتاب به داخل از هر مکان از پشت خط انتهایی مجدداً شروع شود.</li> <li>• اگر هیچ تیمی کنترل توپ را در اختیار نداشته باشد و یا مستحق دریافت توپ نباشد، یک وضعیت جامپ بال به وجود می آید.</li> <li>• در آغاز اولین کوارتر با یک جامپ بال در دایره مرکزی</li> </ul>	

## ماده ۳۷ خطای غیرورزشی

### تعریف ۳۷.۱

- ۳۷.۱.۱ خطای غیرورزشی یک برخورد بازیکن است، که به قضاوت داور:
- برخورد با یک حریف و تلاش ناصحیح که بر اساس روح و مفهوم قوانین بازی مستقیماً برای بازی با توپ نمی باشد.
  - بازیکن در تلاش برای بازی با توپ، برخورد بیش از اندازه یا شدید را با بازیکن حریف بوجود آورده است.
  - یک برخورد غیرضروری بازیکن مدافع به منظور توقف پیشروی تیم مهاجم در انتقال بازی. و این تا زمانی اعمال می گردد که بازیکن مهاجم اقدام به شوت خود را آغاز کند.

- بازیکن مدافع باعث یک برخورد غیرقانونی از پشت یا کنار بر روی حریفی می شود که در حال پیشروی به سمت سبد حریف است و هیچ بازیکن دیگری بین بازیکن در حال پیشروی، توپ و سبد وجود ندارد. و این تا زمانی اعمال می گردد که بازیکن مهاجم اقدام به شوت خود را آغاز کند.
- برخورد توسط بازیکن مدافع با حریف در داخل زمین بازی، زمانی که ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و هر وقت اضافی نشان می دهد، وقتی که توپ در خارج از زمین برای پرتاب به داخل و هنوز در دستان داور یا در اختیار بازیکن پرتاب کننده قرار دارد.

داور باید خطاهای غیر ورزشی را در طول بازی بطور یکنواخت تفسیر و فقط عمل را قضاوت نمایند. ۳۷. ۱. ۲

### جریمه ۳۷.۲

۳۷. ۲. ۱ یک خطای غیر ورزشی باید علیه بازیکن خاطی اعلام شود.

۳۷. ۲. ۲ پرتاب(های) آزاد باید به بازیکنی که روی آن خطا انجام شده واگذار شود و در ادامه:

- پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم انجام می شود.
- جامپ بال در آغاز اولین کوارتر در دایره مرکزی انجام می شود.

تعداد پرتاب های آزاد به شرح زیر واگذار می شود:

- اگر روی یک بازیکنی که در حالت شوت نیست خطا انجام شود: ۲ پرتاب آزاد.
- اگر روی یک بازیکنی که در حالت شوت است خطا انجام شود: و توپ گل شود، گل قبول خواهد بود و علاوه بر آن ۱ پرتاب آزاد.

- اگر روی یک بازیکنی که در حالت شوت است خطا انجام شود و توپ گل نشود، ۲ یا ۳ پرتاب آزاد.

۳۷. ۲. ۳ یک بازیکن پس از دریافت ۲ خطای فنی یا ۲ خطای غیر ورزشی، یا ۱ خطای غیر ورزشی و ۱ خطای فنی، باید برای باقی مانده بازی، اخراج شود.

۳۷. ۲. ۴ اگر یک بازیکن برابر ماده ۳۷.۲.۳ اخراج شود، خطای غیرورزشی تنها خطایی خواهد بود که جریمه می شود و جریمه اضافی برای اخراج اعمال نخواهد شد.

### ماده ۳۸. خطای اخراج از بازی

#### تعریف ۳۸.۱

۳۸. ۱. ۱ خطای اخراج هر گونه رفتار آشکار غیرورزشی است که توسط بازیکنان، ذخیره ها، سرمربیان، کمک مربیان، بازیکنان محروم و اعضای هیات همراه انجام می شود.

۳۸. ۱. ۲ سرمربی که اخراج می شود، بایستی کمک مربی اول که نام او در برگه امتیاز وارد شده است جایگزین او شود. اگر نام کمک مربی اول در برگه امتیاز ثبت نشده باشد، کاپیتان (CAP) باید جایگزین او شود.

#### خشونت ۳۸.۲.

۳۸. ۲. ۱. رفتارهای خشونت آمیز ممکن است بر خلاف روحیه ورزشکاری و بازی جوانمردانه در طول بازی رخ دهد. این عمل باید سریعاً توسط داوران متوقف شود و در صورت نیاز از نیروی انتظامی استفاده شود.

۳۸. ۲. ۲. هر زمان که رفتارهای خشونت آمیز بین بازیکنان در داخل زمین یا اطراف آن رخ دهد، داوران باید برای متوقف کردن این عمل اقدامات لازم را انجام دهند.

- ۳۸.۲.۳. هر کدام از نفرات فوق که در رفتارهای آشکار پرخاشگرانه علیه حریفان یا داوران مقصر باشند، باید اخراج شوند. سرداور باید این حادثه را به کمیته برگزاری مسابقه گزارش نماید.
- ۳۸.۲.۴. افراد نیروی انتظامی تنها در صورت درخواست داوران می توانند وارد زمین شوند. ولی چنانچه تماشاچیان به قصد انجام رفتارهای خشونت آمیز وارد زمین شوند، افراد نیروی انتظامی باید برای محافظت از تیم ها و داوران فوراً مداخله نمایند.
- ۳۸.۲.۵. تمامی محوطه های اطراف و یا کنار زمین بازی، شامل ورودی ها، خروجی ها، راهروها، اتاق های رختکن و غیره در اختیار قانونی کمیته برگزاری مسابقه و افراد نیروی انتظامی قرار دارد.
- ۳۸.۲.۶. داوران نباید اجازه دهند اعمال فیزیکی بازیکنان یا افرادی که مجاز به نشستن روی نیمکت هستند، باعث وارد شدن خسارت به وسایل و تجهیزات بازی شود.
- چنانچه چنین رفتاری توسط داوران مشاهده شود سریعاً باید به سرمربی تیم خاطی اخطار داده شود.
- در صورت تکرار چنین اعمالی، بایستی سریعاً یک خطای فنی یا حتی اخراج علیه فرد (افراد) خاطی اعلام شود.

### جریمه ۳۸.۳

- ۳۸.۳.۱. یک خطای اخراج باید علیه بازیکن خاطی اعلام شود.
- ۳۸.۳.۲. هر زمان که فرد خاطی طبق مواد مربوط به این قوانین اخراج شود، باید به رختکن تیم خود برود و تا پایان بازی در آنجا باقی بماند یا، اگر تمایل دارد، می تواند سالن را ترک نماید.
- ۳۸.۳.۳. پرتاب (های) آزاد باید واگذار شود:
- به هر بازیکن تیم حریف، که توسط سرمربی مشخص می شود، در صورتیکه خطای غیربرخوردی باشد.
  - به بازیکنی که خطای برخوردی با او صورت گرفته است.
- و در ادامه:
- پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل از زمین جلوی تیم انجام می شود.
  - جامپ بال در آغاز اولین کوارتر در دایره مرکزی انجام می شود.
- ۳۸.۳.۴. تعداد پرتاب های آزاد به شرح زیر خواهد بود:
- اگر یک خطا غیربرخوردی باشد: ۲ پرتاب آزاد.
  - اگر روی یک بازیکنی که درحالت شوت نیست خطا انجام شود: ۲ پرتاب آزاد.
  - اگر روی یک بازیکنی که درحالت شوت است خطا انجام شود: و توپ گل شود، گل قبول خواهد بود و علاوه بر آن ۱ پرتاب آزاد.
  - اگر روی یک بازیکنی که درحالت شوت است خطا انجام شود و توپ گل نشود: ۲ یا ۳ پرتاب آزاد.
  - اگر یک سرمربی اخراج شود، ۲ پرتاب آزاد.
  - اگر یک کمک مربی اول، ذخیره، بازیکن محروم یا یکی از اعضای همراه اخراج شوند، این خطا بعنوان یک خطای فنی به نام سرمربی ثبت می شود: ۲ پرتاب آزاد.
  - به علاوه اگر اخراج یک کمک مربی اول، ذخیره، بازیکن محروم یا یکی از اعضای هیات همراه به دلیل ترک منطقه نیمکت تیم برای مشارکت فعال در حین نزاع باشد:
- برای هر تک خطای اخراج، یک کمک مربی اول، ذخیره و بازیکن محروم: ۲ پرتاب آزاد.
- تمامی خطاهای اخراج باید به نام فرد خاطی ثبت می شود.

- برای هر تک خطای اخراج هر یک از اعضای هیات همراه: ۲ پرتاب آزاد. تمامی خطاهای اخراج باید به نام سرمربی ثبت شود.

تمامی جرائم پرتاب آزاد باید اجرا شود، مگر اینکه جرائم مساوی با تیم حریف حذف شده باشند.

## ماده ۳۹. نزاع

### تعریف ۳۹.۱

نزاع یک واکنش و درگیری فیزیکی بین ۲ یا چند نفر از دو تیم (بازیکنان، ذخیره ها، سرمربیان، کمک مربیان، بازیکنان محروم و اعضای هیات همراه) می باشد.

این ماده فقط در مورد ذخیره ها، سرمربیان، کمک مربیان، بازیکنان محروم و اعضای هیات همراه تیم که محوطه نیمکت تیم را در زمان نزاع یا هر وضعیت منجر به نزاع ترک می نمایند، قابل اجرا خواهد بود.

### مقررات ۳۹.۲

۳۹.۲.۱ ذخیره ها، بازیکنان محروم یا اعضای هیات همراه که محوطه نیمکت تیم را در زمان نزاع یا هر وضعیت منجر به نزاع ترک می نمایند، باید اخراج شوند.

۳۹.۲.۲ فقط سرمربی و/یا کمک مربی اول مجاز هستند محوطه نیمکت تیم را در زمان نزاع یا هر وضعیت منجر به نزاع ترک نمایند تا به داوران برای حفظ و برقراری نظم کمک نمایند. در این وضعیت آن ها نباید اخراج شوند.

۳۹.۲.۳ اگر سرمربی و/یا کمک مربی اول محل نیمکت را ترک نماید و هیچ تلاشی برای کمک به داوران در جهت حفظ و برقراری نظم نکند، باید اخراج شود.

### جریمه ۳۹.۳

۳۹.۳.۱ صرف نظر از تعداد افرادی که محوطه نیمکت تیم را ترک می نمایند و اخراج می شوند، فقط یک خطای فنی (B) برای سرمربی اعلام و ثبت می شود.

۳۹.۳.۲ اگر برابر این ماده افراد هر دو تیم اخراج شوند و جریمه خطای دیگری برای اجرا باقی نمانده باشد، بازی به شرح زیر ادامه پیدا می کند:

اگر تقریباً همزمان با توقف بازی به علت نزاع:

- یک گل در حین بازی یا در آخرین پرتاب آزاد به ثمر برسد، توپ برای پرتاب به داخل از هر مکان پشت خط انتهایی به تیمی که گل خورده واگذار می شود.
- تیمی که کنترل توپ را در اختیار داشته باشد یا مستحق دریافت توپ باشد، توپ باید برای پرتاب به داخل به همان تیم واگذار شود از نزدیکترین محل به جایی که توپ در زمان آغاز نزاع قرار داشته است.
- اگر هیچ تیمی کنترل توپ را در اختیار نداشته باشد و یا مستحق دریافت توپ نباشد، یک وضعیت جامپ بال به وجود می آید.

۳۹.۳.۳ تمامی خطاهای اخراج باید برابر ماده ۸.۳ B در برگه امتیاز ثبت شده و نباید جزء خطاهای تیمی محسوب شود.

۳۹.۳.۴ تمامی جرائم خطاهای ممکن علیه بازیکنان داخل زمین که در نزاع یا هر وضعیت منجر به نزاع شرکت داشته اند، باید برابر با ماده ۴۲ تعیین و اجرا شود.

۳۹.۳.۵ تمامی جرائم احتمالی خطای اخراج بر علیه کمک مربی اول، ذخیره، بازیکن محروم یا هر یک از اعضای هیات همراه که در نزاع فعال یا هر وضعیت منجر به نزاع شرکت داشته اند، باید برابر با ماده ۳۸.۳.۴ نقطه ششم جریمه شوند.

## قانون هفتم - مقررات کلی

- ماده ۴۰. بازیکن ۵ خطا**
- ۴۰.۱ بازیکنی که ۵ خطا انجام داده است باید توسط یک داور به او اطلاع داده شده، و بایستی بازی را فوراً ترک نماید. او باید در مدت ۳۰ ثانیه تعویض شود.
- ۴۰.۲ یک خطا توسط بازیکنی که قبلاً خطای پنجم خود را انجام داده، به عنوان خطای بازیکن محروم از بازی در نظر گرفته شده و به نام سرمربی اعلام و بصورت (B) در برگه امتیاز ثبت می شود.
- ماده ۴۱. خطاهای تیمی: جریمه**
- تعریف ۴۱.۱**
- ۴۱.۱.۱ خطای تیمی یک خطای شخصی، فنی، غیرورزشی یا اخراج است که توسط یک بازیکن انجام شده است. یک تیم در وضعیت جریمه خطای تیمی قرار می گیرد پس از این که ۴ خطای تیمی در یک کوارتر انجام داده باشد.
- ۴۱.۱.۲ تمامی خطاهایی که در اینتروال تایم انجام می شود، جزو خطاهای تیمی انجام شده در کوارتر یا وقت اضافی بعدی در نظر گرفته می شود.
- ۴۱.۱.۳ تمامی خطاهایی که در وقت اضافی انجام می شود، جزو خطاهای تیمی انجام شده در کوارتر چهارم در نظر گرفته می شود.
- مقررات ۴۱.۲**
- ۴۱.۲.۱ زمانی که یک تیم در وضعیت جریمه خطای تیمی قرار دارد، تمام خطاهای شخصی که بازیکن در ادامه بر روی یک بازیکنی که در حالت شوت نیست انجام می دهد، بایستی به جای پرتاب به داخل، با دو پرتاب آزاد جریمه شوند. بازیکنی که روی او خطا انجام شده باید پرتاب های آزاد را اقدام کند.
- ۴۱.۲.۲ اگر بازیکن تیمی که کنترل توپ زنده را در اختیار دارد یا بازیکن تیمی که مستحق دریافت توپ است، مرتکب خطای شخصی شوند، چنین خطایی باید با واگذاری پرتاب به داخل به حریف جریمه شود.
- ماده ۴۲. وضعیت های ویژه**
- تعریف ۴۲.۱**
- در حالی که ساعت بازی پس از یک تخطی متوقف شده است، به دنبال آن تخطی(های) اضافی انجام شود وضعیت ویژه بوجود می آید.
- روشن ۴۲.۲**
- ۴۲.۲.۱ تمامی خطاها باید اعلام، ثبت و جریمه ها مشخص شود.
- ۴۲.۲.۲ ترتیب تمامی تخطی های انجام شده باید مشخص شود.
- ۴۲.۲.۳ تمامی جرائم مساوی دو تیم و تمامی جرائم خطای طرفین باید به همان ترتیبی که اعلام شده اند با یکدیگر حذف شوند. وقتی جرائمی که در برگه امتیاز ثبت شده اند، حذف می شوند همانند این است که هرگز انجام نشده اند.
- ۴۲.۲.۴ اگر یک خطای فنی اعلام شود، جریمه آن باید ابتدا اجرا شود، صرف نظر از ترتیب جرائمی که قبلاً مشخص شده یا اجرای جرائمی که قبلاً شروع شده است.
- اگر یک خطای فنی برای اخراج شدن کمک مربی اول، ذخیره، بازیکن محروم و اعضای هیات همراه، بر علیه سرمربی اعلام شود آن جریمه نباید در ابتدا اجرا شود. بلکه بایستی به ترتیب خطاها و تخلفات انجام شده اجرا شود، مگر اینکه با یکدیگر حذف شده باشند.



- ۴۲.۲.۵ مالکیت توپ که قسمتی از آخرین جریمه اجرا شده می باشد، تمام مالکیت های قبلی را حذف می کند.
- ۴۲.۲.۶ زمانی که در اجرای جریمه اولین پرتاب آزاد و یا یک پرتاب به داخل توپ زنده می شود، این جریمه دیگر نمی تواند با جرایم باقیمانده حذف شود.
- ۴۲.۲.۷ تمامی جرایم باقیمانده باید به همان ترتیبی که اعلام شده اند، به اجرا گذاشته شوند.
- ۴۲.۲.۸ اگر، بعد از حذف جرایم مساوی هر دو تیم، جریمه ای دیگری برای اجرا باقی نمانده باشد، بازی به شرح زیر شروع خواهد شد.

اگر تقریباً همزمان با وقوع اولین تخطی:

- یک گل در حین بازی یا در آخرین پرتاب آزاد به ثمر برسد، توپ برای پرتاب به داخل از هر مکان پشت خط انتهایی به تیمی که گل خورده واگذار می شود.
- تیمی که کنترل توپ را در اختیار داشته باشد یا مستحق دریافت توپ باشد، توپ باید برای پرتاب به داخل به این تیم واگذار شود از نزدیکترین محل به جایی که در زمان وقوع اولین تخطی قرار داشته است.
- اگر هیچ تیمی کنترل توپ را در اختیار نداشته باشد و یا مستحق دریافت توپ نباشد، یک وضعیت جامپ بال به وجود می آید.

## ماده ۴۳. پرتاب های آزاد

### ۴۳.۱ تعریف

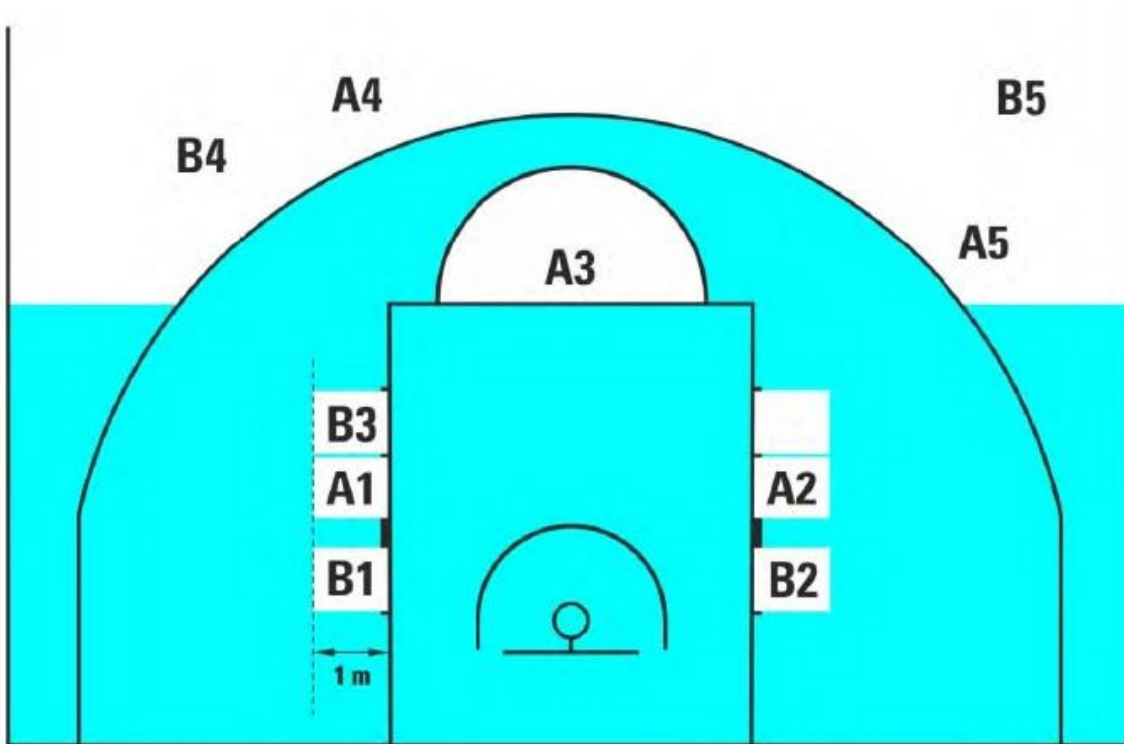
- ۴۳.۱.۱ پرتاب آزاد فرصتی است که به یک بازیکن داده می شود تا ۱ امتیاز را، بدون هیچگونه مزاحمتی، از پشت خط پرتاب آزاد و داخل نیم دایره بدست آورد.
- ۴۳.۱.۲ یک سری پرتاب های آزاد به صورت؛ تمامی پرتاب های آزاد و مالکیت احتمالی توپ پس از آن، در نتیجه جریمه یک خطا تعریف می شود.

### ۴۳.۲ مقررات

- ۴۳.۲.۱ زمانی که یک خطای شخصی، غیرورزشی و یا اخراج بازیکن به دلیل برخورد، اعلام می شود، پرتاب(های) آزاد باید به صورت زیر واگذار شود:
- بازیکنی که خطا روی او صورت گرفته است، باید پرتاب(های) آزاد را انجام دهد.
  - اگر درخواست تعویض با آن بازیکن شود، باید پیش از ترک زمین پرتاب(های) آزاد را انجام دهد.
  - اگر او به دلیل مصدومیت یا انجام پنجمین خطا و یا اخراج شدن باید زمین بازی را ترک کند، بازیکنی که با او تعویض می شود باید پرتاب (های) آزاد را انجام دهد. اگر هیچ بازیکنی برای تعویض وجود نداشته باشد، هر یک از هم تیمی های او که توسط سرمربی اش مشخص می شود باید پرتاب(های) آزاد را انجام دهد.
- ۴۳.۲.۲ زمانی که یک خطای فنی یا یک خطای اخراج غیربرخوردی اعلام می شود، هر کدام از اعضای تیم حریف، که توسط سرمربی اش مشخص می شود، باید پرتاب(های) آزاد را انجام دهد.
- ۴۳.۲.۳ بازیکنی که پرتاب آزاد انجام می دهد باید:
- پشت خط پرتاب آزاد و داخل نیم دایره قرار گیرد.
  - به هر روشی که می تواند برای پرتاب آزاد شوت کند به طوری که توپ از بالا وارد سبد شود و یا توپ حلقه را لمس کند.
  - از زمانی که داور توپ را در اختیار او قرار می دهد، در مدت ۵ ثانیه توپ را رها نماید.
  - نباید پیش از ورود توپ به سبد یا برخورد آن با حلقه، خط پرتاب آزاد را لمس کند یا وارد منطقه محدوده ۳ ثانیه شود.
  - برای پرتاب آزاد نباید عمل گول زدن را انجام دهد.
- ۴۳.۲.۴ بازیکنان در مکان های ریباند پرتاب آزاد، باید بصورت یک در میان در این مکان ها قرار گیرند، که تا عمق یک متری برای آن ها فضا در نظر گرفته شده است ( شکل ۶).

در حین پرتاب های آزاد این بازیکنان نباید:

- در مکان های ریباند پرتاب آزاد که مستحق اشغال آن نیستند، قرار بگیرند.
- پیش از اینکه توپ از دست(های) بازیکن پرتاب کننده رها شود، وارد منطقه محدوده ۳ ثانیه و یا ناحیه خنثی شوند و یا مکان ریباند پرتاب آزاد را ترک نمایند.
- با اعمال و حرکات خود حواس پرتاب کننده پرتاب آزاد را منحرف نمایند.



شکل ۶ جایگیری بازیکنان در حین پرتاب آزاد

بازیکنانی که در مکان های ریباند پرتاب آزاد قرار ندارند، باید تا پایان پرتاب آزاد، در پشت امتداد خط پرتاب آزاد و پشت خط ۳ امتیازی باقی بمانند. ۴۳.۲.۵

زمانی که در ادامه پرتاب های آزاد، یک سری(های) پرتاب های آزاد دیگر یا یک پرتاب به داخل وجود دارد، تمامی بازیکنان باید در پشت امتداد خط پرتاب آزاد و پشت خط ۳ امتیازی باقی بمانند. ۴۳.۲.۶

هر گونه تخطی از ماده های ۴۳.۲.۳، ۴۳.۲.۴، ۴۳.۲.۵ و ۴۳.۲.۶ تخلف می باشد.

جریمه ۴۳.۳

اگر یک پرتاب آزاد وارد سبد شود و تخلف(ها) توسط پرتاب کننده پرتاب آزاد صورت گیرد، امتیاز قابل قبول نخواهد بود. ۴۳.۳.۱

توپ باید برای پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد به حریف واگذار می شود، مگر اینکه در ادامه پرتاب (های) آزاد دیگر یا مالکیت توپ برای اجرا وجود داشته باشد.

اگر پرتاب آزاد وارد سبد شود و تخلف(ها) توسط سایر بازیکنان به جزء پرتاب کننده پرتاب آزاد صورت گیرد: ۴۳.۳.۲

• امتیاز قابل قبول خواهد بود.

• از تخلف(ها) باید صرف نظر شود.

در صورتی که آخرین پرتاب آزاد باشد، توپ باید برای پرتاب به داخل از هر محل از پشت خط انتهایی همان تیم به حریف واگذار شود.

۴۳.۳.۳ اگر پرتاب آزاد وارد سبد نشود و تخلف توسط:

- بازیکن پرتاب کننده پرتاب آزاد یا هم تیمی او در آخرین پرتاب آزاد صورت گیرد، توپ باید برای پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد به تیم حریف واگذار شود، مگر اینکه آن تیم مستحق دریافت مالکیت توپ باشد.
- یکی از بازیکنان حریف پرتاب کننده پرتاب آزاد صورت گیرد، یک پرتاب جایگزین به پرتاب کننده پرتاب آزاد واگذار می شود.
- بازیکنان هر دو تیم در آخرین پرتاب آزاد صورت گیرد، وضعیت جامپ بال بوجود می آید.

#### ماده ۴۴. اشتباهات قابل تصحیح

##### ۴۴.۱ تعریف

داوران در صورتی که در اجرای مقررات فقط در وضعیت های زیر سهواً اشتباه کنند می توانند آن را تصحیح نمایند:

- واگذار نمودن پرتاب (های) آزاد غیر قانونی.
- واگذار نمودن پرتاب (های) آزاد قانونی.
- اشتباه در واگذار نمودن امتیاز(ها) یا کنسل کردن امتیاز (ها).
- اجازه دادن به بازیکن اشتباهی برای اینکه پرتاب(های) آزاد را انجام دهد.

##### ۴۴.۲ روش کلی

۴۴.۲.۱ برای این که اشتباهات ذکر شده بالا قابل تصحیح باشند، باید پیش از زنده شدن توپ و پس از اولین مردن توپ، که در ادامه ی کار کردن ساعت بازی پس از وقوع اشتباه است توسط داوران، ناظر، در صورت حضور، یا داوران میز کشف شوند.

۴۴.۲.۲ داوران می توانند به محض کشف یک اشتباه قابل تصحیح بازی را سریعاً متوقف نمایند، به طوری که هیچ کدام از تیم ها در وضعیت نامطلوبی قرار نگیرند.

۴۴.۲.۳ تمامی خطاهای انجام شده، امتیازات بدست آمده، زمان سپری شده و هر گونه فعالیت اضافی که بعد از وقوع اشتباه و پیش از کشف آن اتفاق افتاده است، باید معتبر باقی بماند.

۴۴.۲.۴ پس از تصحیح اشتباه بازی باید ادامه پیدا کند از محلی که برای تصحیح اشتباه متوقف شده بود، مگر اینکه در این مقررات غیر از این ذکر شده باشد. توپ باید به تیمی واگذار شود که مستحق دریافت توپ در زمان توقف بازی برای تصحیح اشتباه است.

۴۴.۲.۵ زمانی که اشتباه کشف شده هنوز قابل تصحیح می باشد، و:

- بازیکنی که در تصحیح اشتباه درگیر می باشد، به طور قانونی تعویض شده و در نیمکت می باشد، باید دوباره وارد زمین بازی شود، تا در تصحیح اشتباه شرکت نماید که در این زمان او یک بازیکن محسوب می شود. پس از پایان تصحیح اشتباه، او می تواند در بازی بماند مگر این که دوباره یک درخواست قانونی تعویض انجام شود، که در این صورت او می تواند زمین را ترک نماید.
- بازیکنی که به علت مصدومیت یا دریافت کمک، انجام پنچ خطا یا اخراج شدن، تعویض شده است، جایگزین او باید در تصحیح اشتباه شرکت کند.

۴۴.۲.۶ پس از اینکه برگه امتیاز توسط سرداور امضا شد اشتباهات قابل تصحیح دیگر نمی توانند تصحیح شوند.

۴۴.۲.۷ یک اشتباه در ثبت امتیاز، نگه داشتن وقت یا ساعت شوت توسط داوران میز شامل امتیاز، تعداد خطاها، تعداد تایم های استراحت که استفاده شده یا از قلم افتاده باشد و زمان بازی و زمان ساعت شوت که سپری شده یا حذف شده باشد، باید توسط داوران در هر زمانی تا پیش از اینکه سرداور برگه امتیاز را امضا نماید، قابل تصحیح است.

۴۴.۳.۱ واگذار نمودن پرتاب (های) آزاد غیرقانونی.

پرتاب (های) آزاد که به اشتباه انجام شده اند، باید کنسل شود و بازی به شرح زیر ادامه پیدا کند:

- اگر ساعت بازی شروع به کار نکرده باشد، توپ به تیمی واگذار می شود که پرتاب های آزاد آن کنسل شده است، و پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد به اجرا گذاشته شود.
- اگر ساعت بازی شروع به کار کرده باشد و :
  - تیمی که در زمان کشف اشتباه، کنترل توپ را در اختیار دارد و یا مستحق دریافت توپ است، همان تیمی است که در زمان وقوع اشتباه کنترل توپ را در اختیار داشته است، یا
  - هیچ کدام از تیم ها در زمان کشف اشتباه کنترل توپ را در اختیار ندارد، توپ باید به تیمی که در زمان وقوع اشتباه، مستحق دریافت توپ است، واگذار شود.
- اگر ساعت بازی شروع به کار کرده باشد و، در زمان کشف اشتباه، تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد و یا مستحق دریافت توپ است؛ تیم مقابل کنترل کننده توپ در زمان وقوع اشتباه باشد، وضعیت جامپ بال بوجود می آید.
- اگر ساعت بازی شروع به کار کرده باشد و، در زمان کشف اشتباه، خطایی اتفاق افتاده باشد که جریمه آن پرتاب (های) آزاد باشد، باید پرتاب (های) آزاد اجرا و توپ به تیمی که مالکیت توپ را در زمان وقوع اشتباه در اختیار داشته است، واگذار شود.

۴۴.۳.۲ واگذار نمودن پرتاب (های) آزاد قانونی.

- اگر پس از وقوع اشتباه تغییری در مالکیت توپ صورت نگرفته باشد، بازی باید پس از تصحیح اشتباه و واگذاری پرتاب آزاد، مانند هر پرتاب آزاد معمولی دیگر، ادامه پیدا کند.
- اگر به جای پرتاب آزاد، به اشتباه، مالکیت توپ برای پرتاب به داخل، به تیمی واگذار شود، و آن تیم کسب امتیاز نماید، باید از اشتباه صرف نظر شود.

۴۴.۳.۳ جازه دادن به بازیکن اشتباهی برای اینکه پرتاب (های) آزاد را انجام دهد.

پرتاب (های) آزاد انجام شده، و مالکیت توپ اگر قسمتی از جریمه باشد، باید لغو شوند و توپ برای پرتاب به داخل از امتداد خط پرتاب آزاد به تیم حریف واگذار می شود، مگر اینکه بازی ادامه پیدا کرده باشد و برای تصحیح اشتباه متوقف شده باشد یا جرائم دیگری مربوط به تخطی های دیگر برای اجرا وجود داشته باشد، در صورتی که بازی بایستی ادامه پیدا کند از مکانی که برای تصحیح اشتباه متوقف شده است.

## قانون هشتم - داوران، داوران میز و ناظر: وظایف و اختیارات

### ماده ۴۵. داوران، داوران میز و ناظر

۴۵. ۱ داوران شامل یک سرداور و ۱ یا ۲ داور می باشند. که داوران میز و یک ناظر در صورت حضور به آن ها کمک می کنند.
۴۵. ۲ داوران میز شامل منشی، کمک منشی، وقت نگهدار و مسئول ۲۴ ثانیه می باشند.
۴۵. ۳ ناظر باید بین منشی و وقت نگهدار بنشیند. وظیفه اصلی او در طول بازی نظارت بر کار داوران میز و کمک به سرداور و داوران برای انجام وظیفه بدون اشکال در بازی می باشد.
۴۵. ۴ داوران تعیین شده برای یک بازی، نباید به هیچ طریقی با تیم های داخل زمین ارتباط داشته باشند.
۴۵. ۵ داوران، داوران میز و ناظر باید بازی را برابر این مقررات اداره و اجرا نمایند و مجاز به هیچ گونه تغییری در آن نمی باشند.
۴۵. ۶ لباس داوران شامل پیراهن داور، شلوار بلند مشکی، جوراب مشکی و کفش مشکی بسکتبال می باشد.
۴۵. ۷ داوران و داوران میز باید لباس متحدالشکل پوشیده باشند.

### ماده ۴۶. سرداور: وظایف و اختیارات

سرداور باید:

۴۶. ۱ کلیه تجهیزاتی که در طول بازی مورد استفاده قرار می گیرد را بازرسی و تایید نماید.
۴۶. ۲ ساعت بازی، ساعت شوت و کورنومتر را تعیین و مشخص نماید و داوران میز را به رسمیت شناسد.
۴۶. ۳ توپ بازی را از بین حداقل ۲ توپ استفاده شده که توسط تیم میزبان تهیه شده، انتخاب نماید. اگر هیچ کدام از این توپ ها به عنوان توپ بازی مناسب نباشد، او می تواند با کیفیت ترین توپ موجود را انتخاب نماید.
۴۶. ۴ به هیچ بازیکنی اجازه ندهد تا از اشیائی استفاده کند که ممکن است باعث آسیب رساندن به سایر بازیکنان شود.
۴۶. ۵ اجرای جامپ بال در آغاز کوارتر اول و پرتاب به داخل مالکیت نوبتی در آغاز سایر کوارترها و وقت های اضافی انجام دهد .
۴۶. ۶ اختیار داشته باشد زمانی که شرایط ایجاب می کند بازی را متوقف نماید.
۴۶. ۷ اختیار داشته باشد تا در مورد باخت فنی (جریمه) تصمیم گیری نماید.
۴۶. ۸ به دقت برگه امتیاز بازی را در پایان زمان بازی یا هر زمانی که لازم بداند، بررسی نماید.
۴۶. ۹ در پایان زمان بازی برگه امتیاز بازی را تایید و امضا نماید، که این عمل پایان قضاوت داوران و ارتباط آن ها با بازی می باشد. اختیارات داوران باید ۲۰ دقیقه پیش از شروع بازی طبق برنامه، با ورود آن ها به زمین بازی شروع شود و با به صدا در آمدن بوق پایان بازی و تأیید آن توسط داوران پایان می پذیرد.

۴۶.۱۰ در اتاق رختکن و پیش از امضا برگه امتیاز در پشت آن موارد زیر را ثبت نماید:

- هر گونه باخت فنی یا خطای اخراج
  - هر گونه رفتار غیرورزشی اعضای تیم، سرمربیان، کمک مربیان، و اعضای هیات همراه که در زمان ۲۰ دقیقه پیش از شروع بازی طبق برنامه، یا بین پایان بازی و تایید و امضای برگه امتیاز اتفاق افتاده است.
- در اینگونه موارد، سرداور (یا ناظر، در صورت حضور) باید یک گزارش با جزئیات به مسئولین برگزاری مسابقات ارائه نماید.

۴۶.۱۱ در صورت لزوم یا در زمان عدم توافق بین داوران تصمیم نهایی را اتخاذ نماید. او می تواند برای اتخاذ تصمیم نهایی با داوران، ناظر فنی، در صورت حضور، و/یا داوران میز مشورت نماید.

۴۶.۱۲ برای بازی هایی که از سیستم بازیینی ویدئویی استفاده می شود لطفاً به ضمیمه F مراجعه شود.

۴۶.۱۳ در کوارتر اول و سوم پس از اینکه توسط وقت نگهدار به او اطلاع داده شد، زمانی که ۱.۵ و ۳ دقیقه به شروع کوارتر باقی مانده باید در سوت خود بدمد. همچنین هرگاه ۳۰ ثانیه به شروع کوارتر دوم و چهارم و هر وقت اضافی باقی مانده است سرداور باید در سوت خود بدمد.

۴۶.۱۴ اختیار دارد در هر موردی که در این مقررات ذکر نشده است، تصمیم گیری نماید.

## ماده ۴۷. داوران: وظایف و اختیارات

۴۷.۱ داوران اختیار دارند در مورد هر گونه تخطی از مقررات توسط هر دو تیم، در داخل یا خارج از زمین، شامل میزمنشی، نیمکت تیم ها و محوطه های بیرون خط اوت، قضاوت و تصمیم گیری نمایند.

۴۷.۲ داوران باید در زمانی که یک تخطی از مقررات روی می دهد، پایان کوارتر یا وقت اضافی و یا هر زمانی که لازم باشد بازی را متوقف کنند و در سوت خود بدمند. داوران نباید پس از گل شدن توپ در حین بازی، پرتاب آزاد یا زمانی که توپ زنده می شود، در سوت خود بدمند.

۴۷.۳ در زمان تصمیم گیری برای یک برخورد شخصی یا تخلف، داوران بایستی، در هر مورد، اصول مقدماتی زیر را سنجیده و در نظر داشته باشند:

- روح و مفهوم قوانین و لزوم به حمایت از سلامت بازی
- یکنواختی در بکارگیری مفهوم "سود/زیان". داوران نباید جریان بازی را بی مورد، به منظور جریمه کردن یک برخورد شخصی تصادفی که هیچ گونه سودی برای بازیکن خاطی یا ضرری برای بازیکن حریف در بر ندارد متوقف نمایند.
- یکنواختی در بکارگیری عقل سلیم در هر بازی، داوران باید توانایی های بازیکنان و رفتار آن ها و مدیریت بازی را در ذهن داشته باشند.
- یکنواختی در حفظ تعادل بین، کنترل بازی و جریان بازی، داوران باید توانایی "درک" این مطلب را داشته باشند که بازیکنان سعی در انجام چه کاری دارند و چیزی را سوت بزنند که برای بازی مناسب است.

۴۷.۴ در صورت ارائه اعتراض توسط هر کدام از تیم ها، سرداور (یا ناظر، در صورت حضور) باید، به محض دریافت دلایل اعتراض، به صورت کتبی آنچه روی داده است را به مسئولین برگزار کننده مسابقات گزارش نماید.

۴۷. ۵ اگر یک داور مصدوم شود یا به هر دلیل دیگری نتواند در عرض ۵ دقیقه بعد از وقوع حادثه به وظایف خود عمل نماید، بازی ادامه خواهد یافت. داور(داوران) باقیمانده باید بازی را به تنهایی قضاوت کند مگر اینکه امکان تعویض داور مصدوم با یک داور مورد تایید وجود داشته باشد. داور(داوران) دیگر باید پس از مشورت با ناظر، در صورت حضور، در مورد این جایگزینی تصمیم گیری خواهند کرد.

۴۷. ۶ برای تمامی مسابقات بین المللی، در صورت نیاز به ارتباط کلامی برای روشن شدن تصمیم، باید از زبان انگلیسی استفاده شود.

۴۷. ۷ هر داوری اختیار دارد در حیطه وظایف خود تصمیم گیری نماید، ولی مجاز نیست تصمیم داور دیگر را نادیده بگیرد یا آن را زیر سوال ببرد.

۴۷. ۸ پیاده سازی و تفسیر مقررات رسمی بسکتبال توسط داوران، صرف نظر از اینکه یک تصمیم واضحی اتخاذ شده یا خیر، نهایی بوده و نمی تواند مورد اعتراض واقع شده یا نادیده گرفته شود، بجز در مواردی که اعتراض مجاز باشد ( به پیوست C مراجعه شود).

### ماده ۴۸. منشی و کمک منشی: وظایف

۴۸. ۱ منشی باید بر گه امتیاز را در اختیار داشته باشد و موارد زیر را ثبت نماید:

- تیم ها، با وارد کردن اسامی و شماره های بازیکنان شروع کننده بازی و تمامی ذخیره هایی که وارد بازی می شوند. زمانی که یک تخطی از مقررات در رابطه با ۵ بازیکن شروع کننده، ذخیره ها و یا شماره های بازیکنان بوجود می آید، او باید در اولین فرصت ممکن به اطلاع نزدیک ترین داور برساند.
- ثبت امتیازات کسب شده، به وسیله وارد کردن گل ها و پرتاب های آزاد که در بازی بدست آمدند.
- خطاهای اعلام شده علیه هر بازیکن. منشی باید بعد از انجام خطای پنجم توسط هر یک از بازیکنان، آن را سریعاً به اطلاع داور برساند. او باید خطاهای هر یک از سرمربیان را ثبت کرده و در صورتی که باید اخراج شوند، آن را سریعاً به اطلاع داور برساند. همچنین او بایستی بعد از انجام ۲ خطای فنی، یا ۲ خطای غیرورزشی، یا ۱ خطای غیرورزشی توسط هر بازیکن، باید آن را سریعاً به اطلاع داور برساند و آن بازیکن باید از بازی اخراج شود.
- تایم های استراحت. منشی باید زمانی که تیمی درخواست تایم استراحت می نماید، در فرصت تایم استراحت آن را به اطلاع داوران برساند و زمانی که تایم های استراحت یک تیم تمام می شود، و از طریق داور به سرمربی اطلاع دهد که تایم استراحت دیگری در این نیمه یا وقت اضافه ندارد.
- مالکیت تناوبی بعدی با استفاده از فلش مالکیت تناوبی. منشی باید بلافاصله بعد از پایان نیمه اول جهت فلش مالکیت تناوبی را عوض کند به علت اینکه تیم ها بایستی برای نیمه دوم سبدها را تعویض نمایند.

۴۸.۲ کمک منشی با دستگاه تابلوی امتیازات کار می کند و به منشی و وقت نگهدار کمک می کند. در صورت بروز هر گونه اختلاف بین تابلوی امتیازات و برگه امتیاز که قابل حل نباشد، برگه امتیاز معیار خواهد بود و تابلوی امتیازات باید مطابق جدول اصلاح شود.

۴۸.۳ اگر یک اشتباه ثبت امتیاز در برگه امتیاز کشف شود:

- در طول بازی، وقت نگهدار باید صبر کند تا توپ بمیرد و سپس بوق خود را به صدا در آورد.
- بعد از پایان زمان بازی و پیش از امضای برگه امتیاز توسط سرداور، اشتباه باید تصحیح شود، حتی اگر این تصحیح اشتباه در نتیجه بازی تاثیر گذار باشد.



- بعد از امضای برگه امتیاز توسط سرداور، اشتباه دیگر قابل تصحیح نخواهد بود. سرداور یا ناظر، در صورت حضور، باید یک گزارش با جزئیات به کمیته برگزاری مسابقات ارسال نماید.

## ماده ۴۹. وقت نگهدار: وظایف

- ۴۹.۱ وقت نگهدار باید یک ساعت بازی و یک کورنومتر در اختیار داشته باشد و باید:
- زمان بازی، زمان تایم های استراحت و زمان های اینتروال تایم را محاسبه نماید.
  - اطمینان حاصل نماید که صدای بوق ساعت بازی به صورت اتوماتیک و خیلی بلند در پایان یک کوارتر یا وقت اضافه به صدا در می آید.
  - هر زمانی که بوق به صدا در نیاید یا شنیده نشود، فوراً "و" به هر وسیله ممکن داوران را مطلع سازد.
  - تعداد خطاهای انجام شده توسط هر بازیکن را با بلند کردن تابلویی که برای هر دو مربی کاملاً قابل رویت باشد، تعداد خطاهای انجام شده آن بازیکن را اعلام نماید.
  - علامت خطای تیمی را در انتهای میزمنشی و نزدیک به نیمکت تیمی که در وضعیت جریمه خطای تیمی است قرار دهد، زمانی که پس از انجام چهارمین خطای تیمی در یک کوارتر توپ زنده می شود.
  - تعویض ها را انجام دهد.
  - بوق خودش را به صدا در آورد فقط زمانی که توپ می میرد و قبل از اینکه توپ دوباره زنده شود. صدای بوق میزمنشی باعث مرده شدن توپ نمی شود و ساعت بازی یا بازی را متوقف نمی کند.
- ۴۹.۲ وقت نگهدار باید **زمان بازی** را به صورت زیر محاسبه نماید:
- ساعت بازی شروع بکار می کند زمانی که:
    - درحین یک جامپ بال، توپ به طور قانونی توسط یکی از پرش کنندگان زده شود.
    - بعد از آخرین پرتاب آزاد ناموفق که در ادامه توپ زنده می ماند، توپ در داخل زمین بازیکنی را لمس کند یا توسط بازیکنی لمس شود.
    - درحین یک پرتاب به داخل، توپ در داخل زمین بازیکنی را لمس کند یا به طور قانونی توسط بازیکن در داخل زمین لمس شود.
  - ساعت بازی متوقف می شود زمانی که:
    - در پایان کوارتر و وقت اضافه زمانی که وقت بازی به اتمام می رسد، ساعت بازی به طور خودکار متوقف نشده باشد.
    - در حالی که توپ زنده است، داور در سوت خود می دمد.
    - تیمی که درخواست تایم استراحت کرده است، گل بخورد.
    - گلی در حین بازی به ثمر برسد زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم یا وقت های اضافی نشان می دهد.
    - بوق دستگاه شوت به صدا در آید درحالیکه تیم کنترل توپ را در اختیار دارد.
- ۴۹.۳ وقت نگهدار باید زمان **تایم استراحت** را به صورت زیر محاسبه نماید:
- بلافاصله پس از اینکه داور در سوت خود می دمد و علامت تایم استراحت را نشان می دهد، کورنومتر را فعال نماید.
  - پس از گذشت ۵۰ ثانیه از زمان تایم استراحت، بوق خود را به صدا در آورد.
  - در پایان زمان تایم استراحت، بوق خود را به صدا در آورد.
- ۴۹.۴ وقت نگهدار باید زمان های **اینتروال تایم** را به صورت زیر محاسبه نماید:
- بلافاصله پس از پایان کوارتر قبل یا وقت اضافه، کورنومتر را فعال نماید.
  - پیش از آغاز کوارتر اول و سوم و زمانی که ۳ دقیقه و ۱.۵ دقیقه تا شروع کوارتر باقی مانده است، را به داوران اطلاع دهد.



- پیش از آغاز کوارتر دوم و چهارم و وقت های اضافی و زمانی که ۳۰ ثانیه تا شروع کوارتر یا وقت اضافی باقی مانده است، بوق خود را به صدا در آورد.
- بلافاصله در پایان زمان اینتروال تایم، بوق خود را به صدا در آورد و همزمان کورنومتر را متوقف نماید.

## ماده ۵۰. مسؤل ۲۴ ثانیه: وظایف

بایستی یک دستگاه شوت در اختیار مسؤل ۲۴ ثانیه قرار بگیرد که باید:

### ۵۰.۱ شروع یا ادامه یابد، زمانی که:

- یک تیم کنترل توپ زنده را در داخل زمین بازی به دست آورد. بعد از لمس توپ توسط حریف، در صورتی که کنترل توپ در اختیار همان تیم باقی بماند، ۲۴ ثانیه جدید شروع نمی شود.
- در پرتاب به داخل، توپ در داخل زمین بازیکنی را لمس کند یا به طور قانونی توسط بازیکن در داخل زمین لمس شود.

۵۰.۲ متوقف می شود، اما از نو شروع نمی شود، و زمان باقی مانده قابل رویت است، هرگاه بخاطر موارد زیر، توپ برای پرتاب به داخل، به همان تیمی واگذار شود که پیش از این کنترل توپ را در اختیار داشته:

- توپ به خارج از زمین برود.
- بازیکن همان تیم مصدوم شود.
- همان تیم مرتکب یک خطای فنی شود.
- وضعیت جامپ بال بوجود آید. (نه در زمانی که توپ بین تخته و حلقه گیر کند)
- خطای طرفین اتفاق بیافتد.
- جرایم مساوی هر دو تیم لغو شود.

همچنین متوقف می شود، اما از نو شروع نمی شود، و زمان باقی مانده قابل رویت است، زمانی که دستگاه شوت ۱۴ ثانیه یا بیشتر را نشان دهد و پس از اعلام خطا یا تخلف، بایستی یک پرتاب به داخل از زمین جلو به همان تیمی که قبلاً کنترل توپ را در اختیار داشته است واگذار گردد.

### ۵۰.۳ متوقف شود و به ۲۴ ثانیه بر گردد، بدون اینکه نشان داده شود، زمانی که:

- توپ بصورت قانونی وارد سبد شود.
- توپ حلقه حریف را لمس نماید و سپس کنترل توپ را تیمی بدست آورد که پیش از لمس حلقه، کنترل توپ را در اختیار نداشته است.
- به تیم یک پرتاب به داخل در زمین عقب واگذار شود:
  - در نتیجه یک خطا یا تخلف (بجز رفتن توپ به اوت)
  - در نتیجه یک وضعیت جامپ بال و برای تیمی که قبلاً کنترل توپ را در اختیار نداشته است.
  - بازی به دلیل عملی متوقف شود که به تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد، مرتبط نیست.
  - بازی به دلیل عملی متوقف شود که به هیچ یک از تیم ها مرتبط نیست، مگر اینکه تیم حریف در وضعیت نامطلوبی قرار گیرد.
- پرتاب (های) آزاد به تیم واگذار شود.

### ۵۰.۴ متوقف شود و به ۱۴ ثانیه بر گردد، زمان ۱۴ ثانیه قابل رویت باشد، زمانی که:

- یک پرتاب به داخل از زمین جلو به همان تیمی که قبلاً کنترل توپ را در اختیار داشته است واگذار گردد و ساعت شوت ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان می دهد:
  - در نتیجه یک خطا یا تخلف (بجز برای رفتن توپ به اوت)

- بازی به دلیل عملی متوقف شده باشد که به تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد، مرتبط نیست.
  - بازی به دلیل عملی متوقف شده باشد که به هیچ یک از تیم ها مرتبط نیست، مگر اینکه تیم حریف در وضعیت نامطلوبی قرار گیرد.
  - بایستی یک پرتاب به داخل از زمین جلو به تیمی که قبلاً کنترل توپ را در اختیار نداشته است واگذار گردد در نتیجه ی یک:
    - خطای شخصی یا تخلف (شامل رفتن توپ به اوت)،
    - وضعیت جامپ بال.
  - در نتیجه یک خطای غیرورزشی یا اخراج باید از خط پرتاب به داخل در زمین جلو یک پرتاب به داخل به تیم واگذار گردد.
  - پس از یک شوت ناموفق در حین بازی یا آخرین پرتاب آزاد یا یک پاس، توپ به حلقه برخورد کند (از جمله زمانی که توپ بین حلقه و تخته گیر می کند) اگر تیمی که مجدداً کنترل توپ را به دست می آورد همان تیمی باشد که پیش از برخورد توپ به حلقه کنترل توپ را در اختیار داشته است.
  - زمانی که در کوارتر چهارم یا هر وقت اضافی ساعت بازی متوقف شده و ۲:۰۰ دقیقه یا کمتر را نشان می دهد، و همچنین ساعت شوت ۱۴ ثانیه یا بیشتر را نشان می دهد، پس از گرفتن یک تایم استراحت توسط تیمی که مستحق مالکیت توپ در زمین عقب خودش است و سرمربی تصمیم بگیرد که بازی باید از خط پرتاب به داخل در زمین جلو تیم خودش با یک پرتاب به داخل ادامه یابد.
- ۵۰۰.۵ خاموشی شود،** در هر کوارتر و یا وقت اضافی، پس از اینکه توپ می میرد و ساعت بازی متوقف می شود زمانی که کنترل تیمی جدید به تیمی واگذار گردد در حالی که کمتر از ۱۴ ثانیه به پایان زمان بازی باقی مانده است.
- بوق ۲۴ ثانیه ساعت بازی یا بازی را متوقف نمی کند و یا باعث مرده شدن توپ نمی شود، مگر اینکه یک تیم کنترل توپ را در اختیار داشته باشد.

## A – علائم داوران

A.۱ علائمی که با دست در این مقررات نشان داده می شود، تنها علائم مجاز داوری هستند.

A.۲ در زمان گزارش به میز منشی قویاً توصیه می شود تا بصورت کلامی نیز این ارتباط پشتیبانی شود (در بازی های بین المللی با زبان انگلیسی)

A.۳ آشنایی داوران میز نیز با این علائم از اهمیت بالایی برخوردار است.

### علائم وقت بازی



### امتیاز دهی



## تعویض و تایم استراحت

### تایم استراحت تلویزیونی

### اعلام تایم استراحت

### اشاره برای ورود به زمین

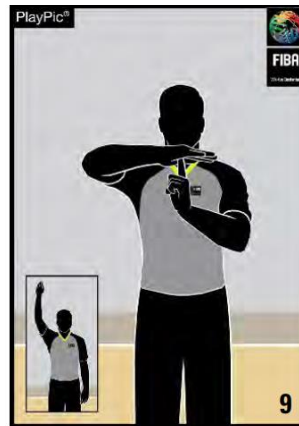
### تعویض



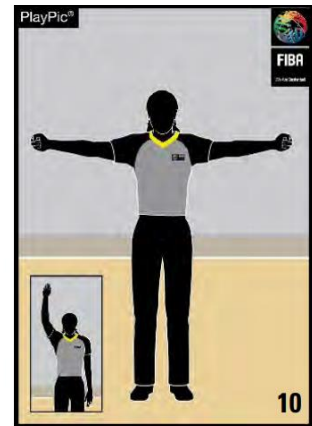
بازوهای متقاطع



کف دست باز، حرکت به سمت بدن



شکل T، انگشت اشاره

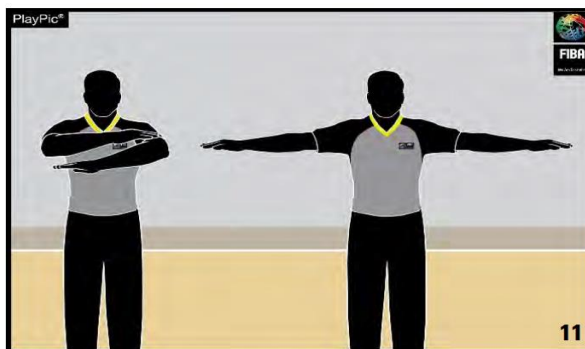


دستهای باز با مشت‌های گره شده

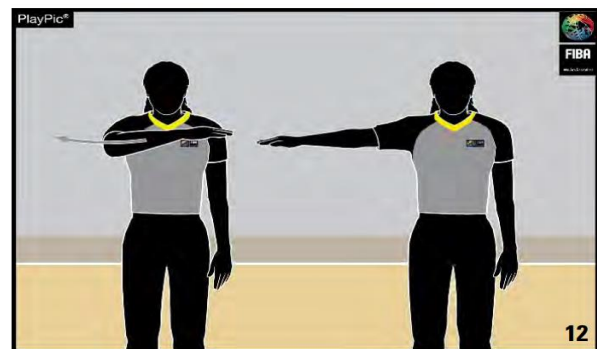
## اطلاع رسانی

### شمارش قابل رویت

### لغو امتیاز، لغو بازی



حرکت یکبار دستها مثل قیچی، از سینه



شمارش با حرکت دست

### وضعیت

### جهت بازی و/یا اوت

### شروع از نو ۲۴ ثانیه

### ارتباط

### توپ مشترک/ جامپ بال



شصت رو به بالا



چرخش دست انگشت اشاره باز



اشاره به جهت بازی، بازو موازی با خط کناری



شصت رو به بالا، سپس اشاره به جهت بازی با استفاده از فلش مالکیت

تراولینگ



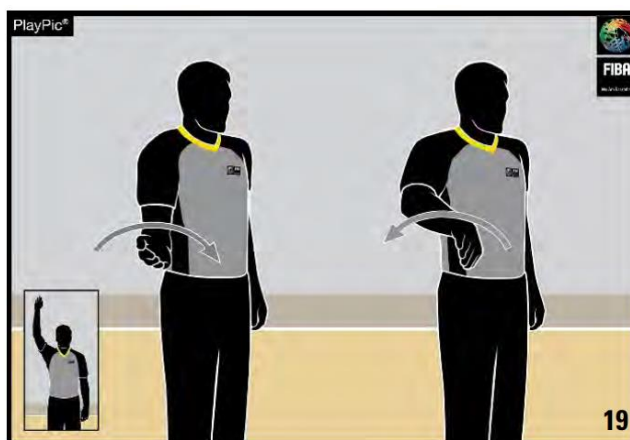
چرخش مشت ها

دریبل غیر قانونی:  
دبل دریبل



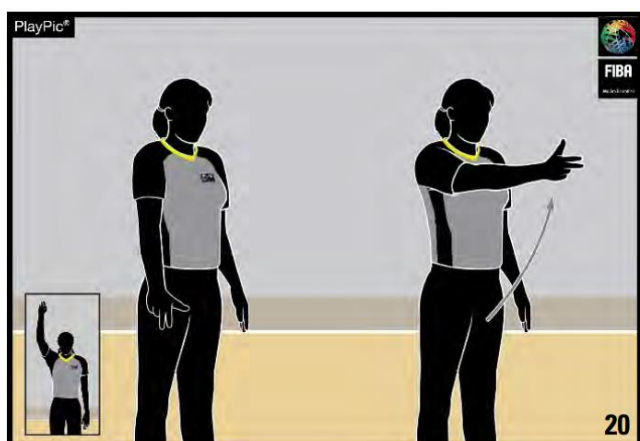
حرکت دستها

دریبل غیر قانونی:  
حمل توپ



چرخش نصفه با کف دست

۳ ثانیه



بازوی باز  
نشان دادن ۳ انگشت

۵ ثانیه



نشان دادن ۵ انگشت

۸ ثانیه



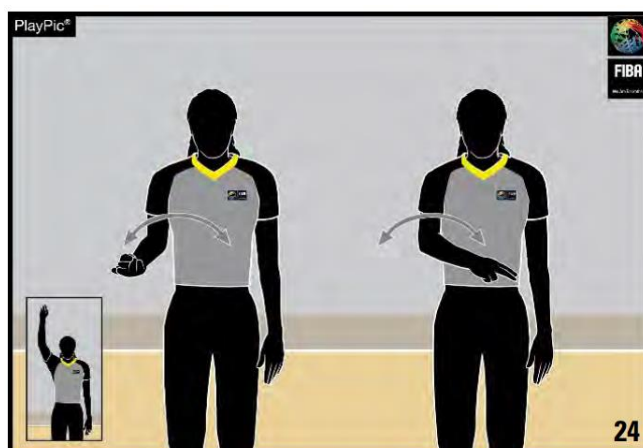
نشان دادن ۸ انگشت

۲۴ ثانیه



انگشت ها شانه را لمس می  
ژوئن ۲۰۲۰

بازگشت توپ به زمین عقب



تکان دادن دست در مقابل بدن  
قوانین رسمی بسکتبال ۲۰۲۰

زدن عمدی توپ با پا یا  
نگه داشتن توپ



اشاره به پا



## شماره بازیکنان

شماره 0 و 00



هر دو دست شماره 0 را نشان میدهد

دست راست شماره 0 را نشان میدهد

شماره ۱ - ۵



دست راست شماره ۱ - ۵ را نشان میدهد

شماره ۶ - ۱۰



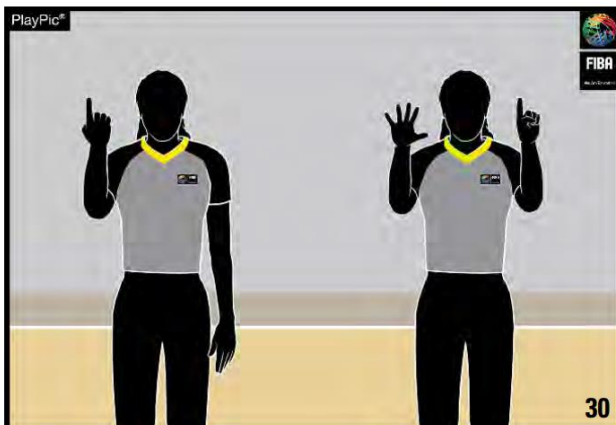
دست راست شماره ۵ و دست چپ ۱ - ۵ را نشان میدهد

شماره ۱۱ - ۱۵



دست راست مشت بسته و دست چپ ۱ - ۵ را نشان میدهد

شماره ۱۶



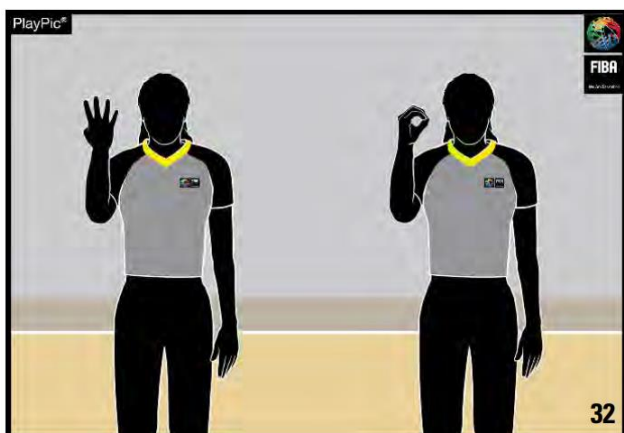
اول پشت دست شماره ۱ برای دهگان و سپس  
روی دست شماره ۶ برای یکان را نشان می دهد ۲۰۱  
ین رسمی بسکتبال

شماره ۲۴



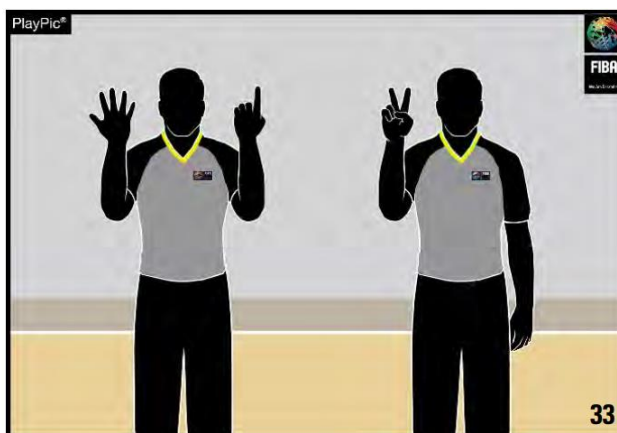
اول پشت دست شماره ۲ برای دهگان و سپس  
روی دست شماره ۴ برای یکان را نشان می دهد  
101

شماره ۴۰



اول پشت دست شماره ۴ برای دهگان و سپس روی دست شماره ۰ برای یکان را نشان می دهد

شماره ۶۲



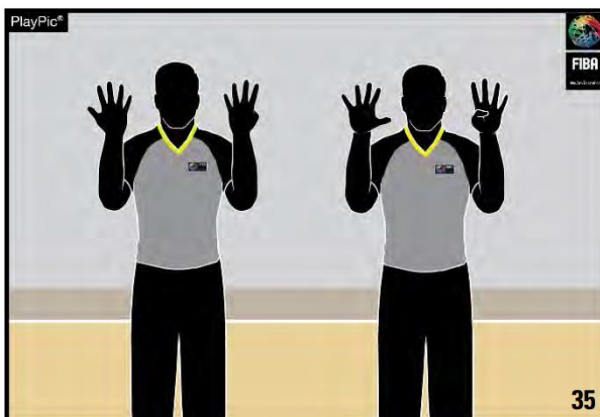
اول پشت دست شماره ۶ برای دهگان و سپس روی دست شماره ۲ برای یکان را نشان می دهد

شماره ۷۸



اول پشت دست شماره ۷ برای دهگان و سپس روی دست شماره ۸ برای یکان را نشان می دهد

شماره ۹۹



اول پشت دست شماره ۹ برای دهگان و سپس روی دست شماره ۹ برای یکان را نشان می دهد

### انواع خطاها

سد کردن (مدافع)  
اسکرین غیر قانونی  
(مهاجم)

هل دادن یا  
شارژ کردن بدون  
توپ

هند چک

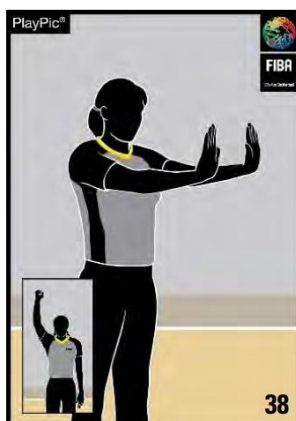
نگه داشتن



گرفتن مچ به سمت پایین



هر دو دست به کمر



نمایش هل دادن



گرفتن دست و حرکت به جلو

استفاده غیر قانونی از دست



ضربه به مچ دست

شارژ با توپ



ضربه مشت بسته به کف دست

برخورد غیر قانونی با دست



ضربه دست به ساعد دست دیگر

قلاب کردن



چرخش ساعد به سمت عقب

چرخش بیش از اندازه آرنج



چرخش آرنج به سمت عقب

ضربه به سر



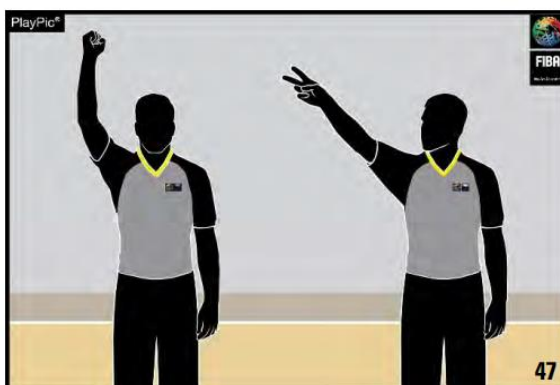
نمایش برخورد با سر

خطا توسط تیمی که کنترل توپ را دارد



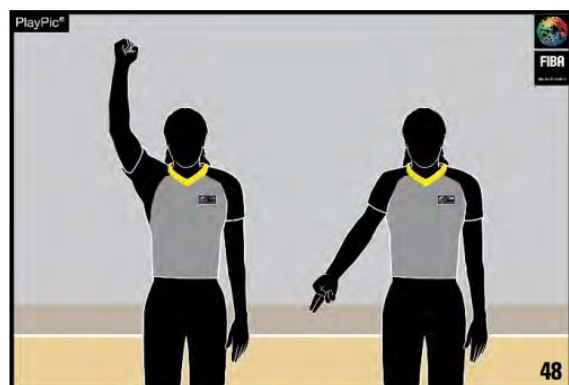
اشاره مشت بسته به سمت سبد تیم خاطی

خطا بر روی بازیکن در حال شوت



یک دست با مشت بسته، سپس نشان دادن تعداد پرتابهای آزاد

خطا بر روی بازیکنی که در حال شوت نیست



یک دست با مشت بسته، سپس اشاره به زمین



خطای طرفین



حرکت مشت‌های بسته  
دو دست

خطای فنی



نمایش دستها  
به شکل T

خطای غیر ورزشی



گرفتن مچ به سمت  
بالا

خطای اخراج



هر دو دست مشت  
شده

علامت، خطی که گذشتن از آن در  
پرتاب به داخل غیرقانونی است

گول زدن



دو بار بالا آوردن  
ساعد



حرکت دست به موازات خط اوت  
( در آخرین ۲ دقیقه کوارتر  
چهارم و وقت اضافی)

بازیکنی IRS



چرخش دست با انگشت  
اشاره به صورت افقی

اجرای جریمه خطا - گزارش به میز منشی

بعد از خطای  
بدون پرتاب (های) آزاد



اشاره به جهت بازی،  
بازو موازی با  
خط کناری

بعد خطا توسط تیمی که  
کنترل توپ را در اختیار دارد



دست مشت شده در جهت  
بازی، بازو موازی با خط  
کناری

۱ پرتاب آزاد



نگهداشتن ۱ انگشت

۲ پرتاب آزاد



نگهداشتن ۲ انگشت

۳ پرتاب آزاد



نگهداشتن ۳ انگشت

**اجرای پرتاب های آزاد - داور فعال (داور lead)**

۱ پرتاب آزاد



۱ انگشت بصورت افقی

۲ پرتاب آزاد



۲ انگشت بصورت افقی

۳ پرتاب آزاد



۳ انگشت بصورت افقی

**اجرای پرتاب های آزاد - داور غیر فعال (داور Trail در 2PO و داور Centre در 3PO)**

۱ پرتاب آزاد



انگشت اشاره

۲ پرتاب آزاد



در هر دو دست انگشتها کنار هم

۳ پرتاب آزاد



۳ انگشت باز در هر دو دست

**شکل ۷ علائم داوران**



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A _____		Team B _____	
Competition _____	Date _____	Time _____	Crew chief _____
Game No. _____	Place _____	Umpire 1 _____	Umpire 2 _____

<b>Team A</b> Time-outs <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<b>Team fouls</b> Quarter ① <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ② <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Quarter ③ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ④ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Overtimes				<b>RUNNING SCORE</b>											
						A		B		A		B		A		B	
						1	1	41	41	81	81	121	121				
2	2	42	42	82	82	122	122										
3	3	43	43	83	83	123	123										
4	4	44	44	84	84	124	124										
5	5	45	45	85	85	125	125										
6	6	46	46	86	86	126	126										
7	7	47	47	87	87	127	127										
8	8	48	48	88	88	128	128										
9	9	49	49	89	89	129	129										
10	10	50	50	90	90	130	130										
11	11	51	51	91	91	131	131										
12	12	52	52	92	92	132	132										
13	13	53	53	93	93	133	133										
14	14	54	54	94	94	134	134										
15	15	55	55	95	95	135	135										
16	16	56	56	96	96	136	136										
17	17	57	57	97	97	137	137										
18	18	58	58	98	98	138	138										
19	19	59	59	99	99	139	139										
20	20	60	60	100	100	140	140										
21	21	61	61	101	101	141	141										
22	22	62	62	102	102	142	142										
23	23	63	63	103	103	143	143										
24	24	64	64	104	104	144	144										
25	25	65	65	105	105	145	145										
26	26	66	66	106	106	146	146										
27	27	67	67	107	107	147	147										
28	28	68	68	108	108	148	148										
29	29	69	69	109	109	149	149										
30	30	70	70	110	110	150	150										
31	31	71	71	111	111	151	151										
32	32	72	72	112	112	152	152										
33	33	73	73	113	113	153	153										
34	34	74	74	114	114	154	154										
35	35	75	75	115	115	155	155										
36	36	76	76	116	116	156	156										
37	37	77	77	117	117	157	157										
38	38	78	78	118	118	158	158										
39	39	79	79	119	119	159	159										
40	40	80	80	120	120	160	160										

<b>Team B</b> Time-outs <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<b>Team fouls</b> Quarter ① <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ② <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Quarter ③ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ④ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Overtimes				Licence no. <b>Players</b> No.      Player in      Fouls 1   2   3   4   5															
Head coach																					
First assistant coach																					

Scorer _____	Scores Quarter ①    A _____    B _____
Assistant scorer _____	Quarter ②    A _____    B _____
Timer _____	Quarter ③    A _____    B _____
Shot clock operator _____	Quarter ④    A _____    B _____
	Overtimes    A _____    B _____

Crew Chief _____	Final Score    Team A _____    Team B _____
Umpire 1 _____      Umpire 2 _____	Name of winning team _____
Captain's signature in case of protest _____	Game ended at (hh:mm) _____

شکل ۸ برگه امتیاز

- B.1 برگه امتیاز نشان داده شده در شکل ۸ نمونه مورد تأیید کمیته فنی FIBA است.
- B.2 برگه امتیاز شامل ۱ نسخه اصلی و ۳ کپی می باشد که هر کدام رنگ متفاوتی باشد. نسخه اصلی، رنگ سفید بوده، و برای FIBA است. اولین نسخه کپی، آبی رنگ بوده، و برای مسؤلین برگزاری مسابقات می باشد و نسخه دوم کپی، صورتی رنگ بوده، و برای تیم برنده و آخرین نسخه کپی، رنگ زرد بوده، و برای تیم بازنده می باشد.
- توجه: ۱. منشی باید از ۲ خودکار با رنگ های متفاوت استفاده نماید. قرمز برای کوارتر اول و سوم و آبی یا مشکی برای کوارتر دوم و چهارم. برای تمام وقت های اضافی، تمام موارد ثبت شده باید آبی یا مشکی باشد (هم رنگ کوارتر دوم و چهارم).
۲. جدول می تواند به صورت الکترونیکی تهیه و تکمیل شود.
- B.3 **حداقل ۴۰ دقیقه پیش از شروع بازی مطابق برنامه**، منشی باید برگه امتیاز را به روش زیر آماده نماید:
- B.3.1 او باید اسامی ۲ تیم را در فضای بالای برگه امتیاز وارد نماید. همیشه تیم محلی (میزبان) یا برای تورنومنت ها یا بازی هایی که در زمین بی طرف انجام می شود، تیمی که نام آن در برنامه مسابقات اول آمده است، به عنوان تیم A می باشد. تیم دیگر به عنوان تیم B می باشد.
- B.3.2 او سپس باید موارد زیر را وارد نماید:
- نام مسابقات.
  - شماره بازی.
  - تاریخ، ساعت و مکان بازی.
  - اسامی سرداور و داور (داوران) و ملیت آن ها (با کدهای IOC).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A	<b>HOOPERS</b>	Team B	<b>POINTERS</b>
Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>21.11.2020</u>
Game No.	<u>5</u>	Time	<u>20:00</u>
Place	<u>GENEVA</u>	Crew chief	<u>WALTON, M. (USA)</u>
		Umpire 1	<u>CHANG, Y. (CHN)</u>
		Umpire 2	<u>BARTOK, K. (HUN)</u>

**شکل ۹ بالای برگه امتیاز**

- B.3.3 تیم "A" در قسمت بالای جدول، تیم "B" در قسمت پایین جدول قرار می گیرد.
- B.3.3.1 در ستون اول، منشی باید شماره (۳ رقم آخر) کارت شناسایی هر بازیکن، سرمربی و کمک مربی اول را وارد نماید. برای تورنومنت ها، تیم ها می توانند شماره کارت شناسایی را فقط در بازی اول ارائه نمایند.
- B.3.3.2 در ستون دوم، منشی بایستی با استفاده از فهرست همراهان تیم که توسط سرمربی یا نماینده او تهیه شده است، باید اسامی بازیکنان و حرف اول نام خانوادگی را به ترتیب شماره پیراهن و با حروف بزرگ وارد نماید. کاپیتان تیم باید با وارد کردن (CAP) بلافاصله بعد از نام او مشخص شود.
- B.3.3.3 اگر تیمی اسامی کمتر از ۱۲ بازیکن ارائه نماید، منشی باید در فضای زیر آخرین بازیکن وارد شده، یک خط در قسمت های شماره کارت شناسایی بازیکن، نام، شماره، بازیکن داخل زمین رسم نماید. اگر کمتر از ۱۱ بازیکن باشد، خط افقی باید تا رسیدن به قسمت خطاها ادامه یابد و بصورت مورب تا پایین امتداد پیدا کند.



Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
001	MAYER,	F.	5							
002	JONES,	M.	8							
003	SMITH,	E.	9							
004	FRANK,	Y.	12							
010	NANCE,	L.	18							
012	KING,	H. (CAP)	22							
014	WONG,	P.	24							
015	RUSH,	S.	25							
021	MARTINEZ,	M.	33							
022	SANCHES,	N.	42							
Head coach					788	LOOR,	A.			
First assistant coach					555	MONTA,	B.			

### شکل ۱۰ تیم ها در برگه امتیاز (پیش از بازی)

در قسمت پایین اسامی تیم ها، منشی باید اسامی سرمربی و کمک مربی اول تیم را (با حروف بزرگ) وارد نماید. B.۳.۴  
در قسمت پایین برگه امتیاز، منشی باید اسامی خودش، کمک منشی، وقت نگهدار و مسئول ۲۴ ثانیه را (با حروف بزرگ) وارد نماید. B.۳.۵

### حدافل ۱۰ دقیقه پیش از شروع بازی مطابق برنامه هر دو سرمربی باید:

B.۴.۱ اسامی بازیکنان و شماره متناظر اعضای تیم خود را تأیید نمایند.  
B.۴.۲ اسامی سرمربی و کمک مربی اول را تأیید نمایند. اگر سرمربی یا کمک مربی اول، حضور نداشته باشد کاپیتان باید به عنوان مربی بازیکن انجام وظیفه نماید و باید (CAP) پس از نام او وارد شود.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)				
First assistant coach							

B.۴.۳ ۵ بازیکن برای شروع بازی را با وارد کردن یک علامت "x" کوچک در کنار شماره بازیکنان در ستون "بازیکن داخلی" مشخص نمایند.

B.۴.۴ جدول را امضا نمایند.

ابتدا سرمربی تیم A باید اطلاعات بالا را در اختیار قرار دهد.

B.۵ در شروع بازی، منشی باید در ستون بازیکن داخلی دور علامت x برای ۵ بازیکن شروع کننده هر تیم، یک دایره بکشد.

B.۶ در طول بازی، زمانی که بازیکن ذخیره ای برای اولین بار وارد بازی می شود، منشی باید در ستون بازیکن داخلی، یک علامت "x" کوچک (بدون کشیدن دایره) وارد نماید.

### B.۷ تایم های استراحت

B.۷.۱ تایم های استراحت واگذار شده باید در برگه امتیاز با وارد کردن دقیقه زمان بازی در هر کوارتر یا وقت اضافی در خانه مربوطه در زیر نام تیم ها، ثبت شوند.

B.۷.۲ در پایان هر نیمه یا وقت اضافی، باید دو خط موازی در خانه های استفاده نشده کشیده شود. در صورتی که در کوارتر چهارم، پیش از اینکه ساعت بازی ۲ دقیقه را نشان دهد، اولین تایم استراحت تیم واگذار نشده باشد منشی باید در اولین خانه تایم استراحت تیم برای نیمه دوم دو خط موازی بکشد.

Time-outs		Team fouls						
7	Quarter ①	XXXXXX	② XXXXXX					
9 10	Quarter ③	XXXXXX	④ XXXXXX					
	Overtimes							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
001	MAYER, F.	5	⊗ P <sub>2</sub>					
002	JONES, M.	8	⊗ P	P <sub>2</sub>				
003	SMITH, E.	9	⊗ P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>		
004	FRANK, Y.	12	×	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD		
010	NANCE, L.	18	⊗ P	U <sub>1</sub>				
012	KING, H. (CAP)	22	⊗ P <sub>1</sub>					
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD	
022	SANCHES, N.	42	×	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS, K.	55	×	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Head coach	788	LOOR, A.					C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>
First assistant coach	555	MONTA, B.						

شکل ۱۱ تیم‌ها در برکه امتیاز (پس از بازی)

### خطاها B. ۸

- B. ۸. ۱ خطاهای بازیکن ممکن است شخصی، فنی، غیر ورزشی یا اخراج باشد و باید در مقابل نام بازیکن ثبت شود.
- B. ۸. ۲ خطاهای مرتکب شده توسط سرمربی، کمک مربی اول، ذخیره‌ها، بازیکنان محروم و اعضای هیات همراه تیم ممکن است فنی یا اخراج باشد و باید در مقابل نام سرمربی ثبت شود. بعلاوه، خطاهای اخراج اعلام شده در نزاع بر علیه افرادی که نام آن‌ها در برکه امتیاز وارد شده بایستی در مقابل نام همان افراد ثبت شود.
- B. ۸. ۳ تمامی خطاها باید به صورت زیر ثبت شود:
- B. ۸. ۳. ۱ یک خطای شخصی باید با یک 'P' ثبت شود.
- B. ۸. ۳. ۲ یک خطای فنی بر علیه یک بازیکن باید با یک 'T' ثبت شود. همچنین دومین خطای فنی نیز باید با یک 'T' و سپس با یک 'GD' در خانه بعدی برای اخراج از بازی ثبت شود.
- B. ۸. ۳. ۳ یک خطای فنی بر علیه سرمربی به دلیل رفتار غیرورزشی شخص خودش، باید با یک 'C' ثبت شود. دومین خطای فنی مشابه نیز باید با یک 'C' و سپس با یک 'GD' در خانه بعدی ثبت شود.
- B. ۸. ۳. ۴ یک خطای فنی بر علیه سرمربی به هر دلیل دیگری باید با یک 'B' ثبت شود. سومین خطای فنی (که یکی از آن‌ها می‌تواند 'C' باشد) باید با یک 'B' یا 'C' و سپس با یک 'GD' در خانه بعدی ثبت شود.
- B. ۸. ۳. ۵ یک خطای غیرورزشی بر علیه یک بازیکن باید با یک 'U' ثبت شود. همچنین دومین خطای غیرورزشی نیز باید با یک 'U' و سپس با یک 'GD' در خانه بعدی برای اخراج از بازی ثبت شود.
- B. ۸. ۳. ۶ یک خطای فنی بر علیه بازیکنی که قبلاً مرتکب خطای غیرورزشی شده است یا یک خطای غیرورزشی بر علیه بازیکنی که قبلاً خطای فنی دریافت کرده است، باید با یک 'U' یا 'T' سپس با یک 'GD' در خانه بعدی ثبت شود.
- B. ۸. ۳. ۷ یک خطای اخراج باید با یک 'D' ثبت شود.

۸.۳.۸ B هر خطایی که دارای پرتاب(های) آزاد باشد، باید با اضافه کردن عدد پرتاب های آزاد (۱، ۲ یا ۳) در کنار 'P'، 'T'، 'C'، 'B'، 'U' یا 'D' ثبت شود.

۸.۳.۹ B تمامی خطاهای هر دو تیم که دارای جرائم یکسان بوده و جرائم بر طبق ماده ۴۲ لغو شده است، باید با اضافه کردن یک 'C' در کنار 'P'، 'T'، 'C'، 'B'، 'U' یا 'D' ثبت شود.

۸.۳.۱۰ B خطای اخراج اعلام شده بر علیه کمک مربی اول، ذخیره، بازیکن محروم، یا یکی از اعضای هیات همراه که در نزاع منطقه نیمکت را ترک کرده است، باید با یک خطای فنی به نام سرمربی بصورت ثبت 'B2' گردد.

۸.۳.۱۱ B.8.3.11 کمک مربی اول، بازیکن ذخیره یا بازیکن محروم که در نزاع اخراج شده اند بایستی بعد از 'D2' یا 'D'، در فضاهای باقی مانده 'F' را وارد کرد.

۸.۳.۱۲ B مثال هایی برای خطاهای اخراج بر علیه سرمربی، کمک مربی اول، ذخیره، بازیکن محروم یا اعضای هیات همراه:

یک خطای اخراج بر علیه سرمربی باید بصورت زیر ثبت شود:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

یک خطای اخراج بر علیه کمک مربی اول باید بصورت زیر ثبت شود:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

یک خطای اخراج بر علیه یک ذخیره باید به صورت زیر ثبت شود:

001	MAYER,	F.	5	⊗	D			
-----	--------	----	---	---	---	--	--	--

و

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

یک خطای اخراج بر علیه بازیکن محروم بعد از انجام خطای پنجم به صورت زیر ثبت می شود:

015	RUSH,	S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

و

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

یک خطای اخراج بر علیه هر یک از اعضای هیات همراه باید به صورت زیر ثبت شود:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

۸.۳.۱۳ B مثال های خطاهای اخراج بر علیه سرمربی، کمک مربی اول، ذخیره ها، بازیکن محروم یا اعضای هیات همراه که در هنگام نزاع منطقه نیمکت تیم را ترک می کنند:

بدون توجه به تعداد نفراتی که برای ترک محوطه نیمکت تیم اخراج شده اند، تنها یک خطای فنی 'B2' یا 'D2' بر علیه سرمربی اعلام و بصورت زیر ثبت می شود.

یک خطای اخراج بر علیه سرمربی و کمک مربی اول باید به صورت زیر ثبت شود:

اگر فقط سرمربی اخراج شود:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

اگر فقط کمک مربی اول اخراج شود:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

اگر سرمربی و کمک مربی اول هر دو اخراج شوند:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

یک خطای اخراج بر علیه یک ذخیره باید به صورت زیر ثبت شود:

اگر بازیکن ذخیره ای کمتر از ۴ خطا دارد، سپس بایستی یک 'D<sub>2</sub>' ثبت شود، در ادامه با یک 'F' تمامی فضاهای باقیمانده خطا پر می شود:

003	SMITH,	E.	9	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

و

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

اگر این خطا، پنجمین خطای بازیکن ذخیره باشد، سپس یک 'D' بایستی ثبت شود، در ادامه یک 'F'، که هر دو در ستون بعد از آخرین خطا وارد می شوند:

002	JONES,	M.	8	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

و

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

یک خطای اخراج بر علیه یک بازیکن محروم باید به صورت زیر ثبت شود:

بازیکن محروم، دیگر فضایی برای ثبت خطا ندارد، سپس یک 'D' بایستی ثبت شود، در ادامه یک 'F' در ستون بعد از آخرین خطا وارد می شود:

015	RUSH,	S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	DF
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

و

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

یک خطای اخراج بر علیه یکی از اعضای هیات همراه باید برای سرمربی اعلام و به صورت زیر ثبت شود:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>	(B)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

هراخرجی برای اعضای هیات همراه باید برای مربی اعلام شده و بصورت (B) ثبت شود، اما نباید جز سه خطای فنی برای اخراج سرمربی محسوب گردد.

**۱۴. ۳. ۸. B مثال های خطاهای اخراج بر علیه سرمربی، کمک مربی اول، ذخیره ها، بازیکن محروم یا یکی از اعضای هیات همراه که بصورت فعال در نزاع شرکت می کنند:**

بدون توجه به تعداد نفراتی که برای ترک محوطه نیمکت اخراج شده اند، تنها یک خطای فنی 'B<sub>2</sub>' یا 'D<sub>2</sub>' بر علیه سرمربی اعلام و بصورت زیر ثبت می شود.

اگر سرمربی بصورت فعال در نزاع شرکت داشته باشد، بایستی فقط یک خطای 'D<sub>2</sub>' بر علیه او اعلام شود.

خطای اخراج یک سرمربی و کمک مربی اول باید به صورت زیر ثبت شود:

اگر فقط سرمربی اخراج شود:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

اگر فقط کمک مربی اول اخراج شود:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D <sub>2</sub>	F	F



اگر سرمربی یا کمک مربی اول هر دو اخراج شوند:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub> F F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D <sub>2</sub> F F

یک خطای اخراج برعلیه یک ذخیره باید به صورت زیر ثبت شود:

اگر ذخیره ای کمتر از ۴ خطا دارد، سپس بایستی یک 'D<sub>2</sub>' ثبت شود، در ادامه با یک 'F' تمامی فضاهای باقیمانده خطا پر می شود:

001	MAYER,	F.	5	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

و

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

اگر این خطا، پنجمین خطای ذخیره باشد، سپس یک 'D<sub>2</sub>' بایستی ثبت شود، در ادامه یک 'F' در ستون بعد از آخرین خطا وارد می شود:

002	JONES,	M.	8	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

و

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

اخراج یک بازیکن محروم باید به صورت زیر ثبت شود:

بازیکن محروم، دیگر فضایی برای ثبت خطا ندارد، سپس یک 'D<sub>2</sub>' بایستی ثبت شود، در ادامه یک 'F' که هر دو در ستون بعد از آخرین خطا وارد می شوند:

015	RUSH,	S.	25	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

و

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

یک خطای اخراج برعلیه یکی از اعضای هیات همراه بایستی برای سرمربی اعلام و به صورت زیر ثبت شود:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

یک خطای اخراج برعلیه ۲ نفر از اعضای هیئت همراه بایستی برای سرمربی اعلام و به صورت زیر ثبت شود:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>
First assistant coach	555	MONTA, B.			

هر اخراجی برای هر یک از اعضای هیات همراه باید برای سرمربی اعلام شده و بصورت B<sub>2</sub> ثبت شود، اما نباید جز سه خطای فنی برای اخراج سرمربی محسوب گردد.

توجه: خطاهای فنی یا اخراج برابر با ماده ۳۹ نباید جزء خطاهای تیمی محسوب شود.

در پایان هر کوارتر دوم و پایان بازی، منشی باید یک خط ضخیم بین خانه های استفاده شده و استفاده نشده ترسیم کند. در پایان بازی، منشی باید خانه های باقیمانده را با کشیدن یک خط افقی ضخیم پر کند.

### B.9 خطاهای تیمی

B.9.1 برای هر کوارتر، ۴ خانه در برگه امتیاز (دقیقاً زیر نام تیم و بالای اسامی بازیکنان) برای وارد کردن خطاهای تیمی در نظر گرفته شده است.

B.9.2 هر زمان که یک بازیکن مرتکب خطای شخصی، فنی، غیرورزشی یا اخراج می شود، منشی باید خطای تیم آن بازیکن را، با کشیدن یک علامت "X" بزرگ در خانه های تعیین شده، ثبت نماید.

B.9.3 در پایان هر کوارتر، منشی باید خانه های باقیمانده را با کشیدن ۲ خط موازی افقی پر کند.

## B.10 روند ثبت امتیازات

منشی باید خلاصه ای از روند کسب امتیازات هر تیم را به ترتیب ثبت نماید. B.10.1

تعداد ۴ ستون در برگه امتیاز برای ثبت روند کسب امتیاز وجود دارد. B.10.2

این ستون دوباره به ۴ ستون تقسیم می شود. ۲ ستون سمت چپ برای تیم 'A' و ۲ ستون سمت راست برای تیم 'B' می باشد. ۲ ستون وسط برای ثبت امتیاز است که (۱۶۰ امتیاز) برای هر تیم می باشد. B.10.3

منشی باید:

- ابتداءً، برای هر گل به دست آمده در حین بازی، یک خط مورب (/) برای راست دست ها و \ برای چپ دست ها) و برای هر امتیاز به دست آمده از پرتاب آزاد، یک نقطه پر رنگ دایره ای (●) روی عدد جمع جدید امتیازات اندوخته شده برای هر تیم رسم نماید.
- سپس، در خانه خالی کنار جمع جدید امتیازات (کنار / یا \ یا ● جدید)، شماره بازیکنی که در حین بازی یا پرتاب آزاد امتیاز بدست می آورد را بنویسد.

## B.11 روند ثبت امتیازات: دستور العمل های اضافی

یک گل ۳ امتیازی به دست آمده در حین بازی توسط بازیکن، باید با رسم یک دایره دور شماره بازیکن ثبت شود. B.11.1

یک گل که توسط یک بازیکن به طور تصادفی به سبد خودی زده می شود، باید به نام کاپیتان داخل زمین تیم حریف ثبت شود. B.11.2

امتیاز واگذار شده زمانی که توپ وارد سبد نمی شود (ماده ۳۱) باید به نام بازیکنی که اقدام به شوت کرده است، ثبت شود. B.11.3

در پایان هر کوارتر یا وقت های اضافی، منشی باید به دایره ضخیم (O) دور آخرین عدد از امتیاز به دست آمده توسط هر تیم، سپس یک خط ضخیم افقی زیر آن امتیازها و شماره بازیکنی که آخرین امتیاز را به دست آورده است، ترسیم نماید. B.11.4

در شروع هر کوارتر یا وقت های اضافی، منشی باید ترتیب کسب امتیازات را از آخرین امتیاز بدست آمده در کوارتر قبل را ادامه دهد. B.11.5

در هر زمان ممکن، منشی باید جمع امتیازات خود را با تابلوی امتیازات تطبیق دهد. اگر بین آن ها اختلاف وجود داشته باشد و امتیاز او صحیح باشد، منشی باید سریعاً نسبت به تصحیح تابلوی امتیازات اقدام نماید. اگر تردید داشته باشد یا اگر یکی از تیم ها نسبت به تصحیح اشتباه اعتراض داشته باشد، باید به محض اینکه توپ می میرد و ساعت بازی متوقف می شود، سرداور را مطلع سازد. B.11.6

داوران می توانند بر اساس مفاد مقررات هر اشتباهی را در ثبت امتیاز شامل امتیاز، تعداد خطاها یا تعداد زمان های استراحت را تصحیح نمایند. سرداور باید موارد تصحیح شده را امضا نماید. اصلاحات گسترده باید در پشت برگه امتیاز مستند گردد. B.11.7

A	B
1	6
2	6
3	3
4	4
5	5
6	5
7	7
8	8
9	10
10	10
11	11
12	7
13	7
14	14
15	6
16	16
17	17
18	6
19	19
20	9
21	21
22	9
23	9
24	24
25	7
26	7
27	5
28	6
29	29
30	8
31	31
32	5
33	5
34	34
35	10
36	36
37	12
38	38
39	12
40	12

شکل ۱۲

روند ثبت امتیازات

## B.۱۲ روند امتیاز: جمع نهایی

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

B.۱۲.۱ در پایان هر کوارتر یا آخرین وقت اضافی، منشی باید امتیازات به دست آمده در آن کوارتر یا تمامی وقت های اضافی را در محل مخصوص قسمت پایین برگه امتیاز وارد نماید.

B.۱۲.۲ فوراً در پایان بازی، منشی باید زمان را در قسمت " زمان پایان بازی (ساعت:دقیقه)" وارد نماید.

B.۱۲.۳ در پایان بازی، منشی باید زیر عدد نهایی امتیاز به دست آمده توسط هر تیم و شماره های بازیکنانی که آخرین امتیازات را بدست آورده اند ۲ خط ضخیم افقی رسم نماید. او همچنین باید برای هر تیم یک خط مورب تا پایین ستون فوق کشیده به طوری که تمامی اعداد استفاده نشده را در برگیرد.

B.۱۲.۴ در پایان بازی، منشی باید امتیاز نهایی و نام تیم برنده را وارد نماید.

B.۱۲.۵ تمام داوران میز باید در کنار نام های خود برگه امتیاز را امضا نمایند.

B.۱۲.۶ پس از امضا توسط داور (داوران)، سرداور آخرین فردی است که برگه امتیاز را تأیید و امضا می نماید. این عمل پایان قضاوت داوران و ارتباط آن ها با بازی می باشد.

شکل ۱۳  
جمع امتیاز

توجه: در صورت داشتن اعتراض کاپیتان (CAP) باید برگه امتیاز را (در محل امضای کاپیتان تیم معترض) امضا نماید. داوران و داوران میز باید در اختیار سرداور باقی بمانند تا اینکه اجازه ترک کردن از سوی سرداور داده شود.

Scorer	<u>MAIER, N.</u> <i>NA</i>	Scores	Quarter ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorer	<u>SABAY, D.</u> <i>DS</i>		Quarter ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timer	<u>LEBLANC, R.</u> <i>RL</i>		Quarter ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Shot clock operator	<u>AUSTIN, K.</u> <i>KA</i>		Quarter ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
			Overtimes	A <u>/</u>	B <u>/</u>
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A <u>76</u>	Team B <u>72</u>	
Umpire 1	<u>Y. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>		
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>		
Captain's signature in case of protest	_____				

شکل ۱۴ پایین برگه امتیاز

- C.1 اگر به دلیل یکی از موارد ذیل، منافع یک تیم تحت تاثیر نامطلوب قرار گرفته باشد، می تواند اعتراض کند:  
 (a) یک اشتباه در ثبت امتیاز، نگهداشتن وقت یا محاسبه ۲۴ ثانیه که توسط داوران تصحیح نشده باشد.  
 (b) یک تصمیم برای باخت فنی جریمه، لغو بازی یا به تاخیر انداختن آن، ادامه ندادن یا عدم برگزاری بازی.  
 (c) یک تخلف از قوانین اجرایی مربوط به تایید صلاحیت.
- C.2 اعتراض باید به روش زیر ارائه گردد تا مورد بررسی قرار گیرد:  
 (a) کاپیتان (CAP) آن تیم باید حداکثر تا ۱۵ دقیقه پس از پایان بازی، اعتراض تیم خود را نسبت به نتیجه بازی، به اطلاع سرداور رسانده و محل مخصوص "امضا کاپیتان تیم معترض" را امضا نماید.  
 (b) آن تیم باید حداکثر تا ۱ ساعت پس از پایان بازی دلایل اعتراض خود را به صورت کتبی به سرداور ارائه نماید.  
 (c) برای هر اعتراض مبلغ ۱۵۰۰ فرانک سوئیس باید ضمیمه شود که در صورت رد شدن اعتراض این مبلغ دریافت می گردد.
- C.3 سرداور (یا ناظر، در صورت حضور) باید پس از دریافت دلایل اعتراض، گزارش کتبی رویدادی که منجر به اعتراض شده است را، به نماینده FIBA یا به هیئت ذی صلاح گزارش نماید.
- C.4 هیئت ذی صلاح باید درخواست های مناسبی که طبق روش اعلام شده ارائه شده است را بررسی نمایند و در کوتاهترین زمان ممکن و حداکثر تا ۲۴ ساعت پس از پایان بازی در مورد اعتراض تصمیم گیری نمایند. این هیئت باید از هر مدرک معتبری استفاده نمایند و می توانند تصمیمات متناسبی اتخاذ نمایند که شامل بازبینی قسمت های مختلف از بازی و یا بازبینی کل بازی می شود. هیئت ذی صلاح نباید تصمیم به تغییر نتیجه بازی بگیرد مگر اینکه مدارک واضح و قطعی وجود دارد مبنی بر اینکه اشتباهی که منجر به اعتراض شده است، قطعاً نتیجه جدیدی را به وجود می آورد.
- C.5 تصمیم هیئت ذی صلاح به عنوان تصمیم قانونی برای بازی در نظر گرفته می شود و نمی تواند مورد بازبینی مجدد یا تجدید نظر قرار گیرد. بجز، تصمیم مرتبط با تأیید صلاحیت افراد که بر اساس قوانین اجرایی تعیین شده که ممکن است مورد بررسی مجدد قرار گیرد.
- C.6 قوانین خاص برای مسابقات FIBA یا مسابقاتی که مقررات دیگری برای آن ها تعیین نشده است:  
 (a) در مورد مسابقاتی که به صورت تورنمنت برگزار می شود، هیئت ذی صلاح برای بررسی تمام اعتراضات کمیته فنی خواهد بود ( به کتاب دوم قوانین داخلی FIBA رجوع شود).  
 (b) در بازی های رفت و برگشت، هیئت ذی صلاح برای بررسی اعتراض های مرتبط با صلاحیت افراد، کمیته انضباطی FIBA خواهد بود. تمام موارد دیگر که مورد اعتراض قرار گرفته باشد، هیئت ذی صلاح شامل یک نفر یا بیشتر از افراد خبره در اجرا و تفسیر قوانین بسکتبال خواهد بود ( به کتاب دوم قوانین داخلی FIBA رجوع شود).

## D- رده بندی تیم ها

### D.1 روش

D.1.1 تیم ها باید با توجه به تعداد برد- باخت ثبت شده برای آن ها رده بندی شوند. برای هر برد، ۲ امتیاز رده بندی، برای هر باخت ۱ امتیاز رده بندی (شامل باخت فنی غفلت) و برای هر باخت فنی جریمه، 0 رده بندی امتیاز در جدول رده بندی واگذار می شود.

D.1.2 این روش برای هر تیمی که فقط ۱ بازی با هر حریف، در گروه خود دارد (تورنومنت گروهی) و همچنین برای هر تیمی که ۲ بازی یا بیشتر با هر حریف دارد (لیگ بصورت رفت و برگشت یا تورنومنت دیگر) مورد استفاده قرار می گیرد.

D.1.3 اگر ۲ تیم یا تیم های بیشتری، در تمام بازی های گروهی، تعداد برد- باخت برابر دارد، بازی (بازی ها) بین ۲ تیم یا این تیم ها رده بندی را تعیین خواهد کرد. اگر تعداد برد- باخت بازی های بین ۲ تیم یا تیم های بیشتری، برابر باشد، معیارهای بعدی باید به ترتیب زیر بکاربرده می شوند:

- تفاضل امتیازات بازی بیشتر در بازی های بین آن ها.
- تعداد امتیازات بازی به دست آمده بیشتر در بازی های بین آن ها.
- تفاضل امتیازات بازی بیشتر در تمام بازی های گروهی.
- تعداد امتیازات بازی به دست آمده بیشتر در تمام بازی های گروهی.

اگر پیش از اینکه تمام بازی های گروهی انجام شود، تیم ها همچنان مساوی باشند، تیم های مساوی باید یک رده را بصورت اشتراکی داشته باشند، اگر این معیارها رده بندی تیم ها را مشخص نکرد، قرعه کشی، رده بندی نهایی تیم ها را مشخص می کند.

D.1.4 اگر هر مرحله از این معیارها یک تیم یا تیم های بیشتری را رده بندی نماید و تیم های رده بندی نشده باقی بماند، باید بین تیم هایی که هنوز رده بندی نشده اند روش D.1.3 از نو تکرار شود.

### D.2 مثال ها

#### D.2.1 مثال ۱

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 95
A vs. C	90 – 85	B vs. D	80 – 75
A vs. D	75 – 80	C vs. D	60 – 55

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

بنابراین: اول A - برنده مقابل B سوم C - برنده مقابل D  
دوم B چهارم D

#### D.2.2 مثال ۲

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 85
A vs. C	90 – 85	B vs. D	75 – 80
A vs. D	120 – 75	C vs. D	65 – 55

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

بنابراین: اول A

رده بندی بازی های بین B, C, D:

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

بنابراین: دوم B، سوم C - برنده مقابل D، چهارم D

### ۳.۲.۳ مثال ۳

A vs. B	85 - 90	B vs. C	100 - 95
A vs. C	55 - 100	B vs. D	75 - 85
A vs. D	75 - 120	C vs. D	65 - 55

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

بنابراین: چهارم A

رده بندی بازی های بین B, C, D:

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

بنابراین: اول C، دوم D، سوم B

### ۴.۲.۴ مثال ۴

A vs. B	85 - 90	B vs. C	100 - 90
A vs. C	55 - 100	B vs. D	75 - 85
A vs. D	75 - 120	C vs. D	65 - 55

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

بنابراین: چهارم A

رده بندی بازی های بین B, C, D:

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

بنابراین: اول B، دوم C، سوم D

### ۵.۲. D مثال ۵

A vs. B	100 – 55	B vs. F	110 – 90
A vs. C	85 – 90	C vs. D	55 – 60
A vs. D	120 – 75	C vs. E	90 – 75
A vs. E	80 – 100	C vs. F	105 – 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	70 – 45
B vs. C	100 – 95	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	75 – 80
B vs. E	75 – 80		

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

بنابراین پنجم E، ششم F

رده بندی بازی های بین A, B, C, D:

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

بنابراین: اول A – برنده مقابل B سوم C – برنده مقابل D

دوم B، چهارم C



A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 – 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 – 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 – 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 – 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 – 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
		B vs. E	75 – 76

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

بنابراین ششم F

رده بندی بازی های بین A, B, C, D, E:

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

بنابراین: اول C دوم A

رده بندی بازی های بین B, D, E:

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

بنابراین: سوم B چهارم E پنجم D

۶.۲. D مثال ۷

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 – 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 – 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 – 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 – 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 – 67



B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

بنابراین: ششم F

رده بندی بازی های بین A, B, C, D, E:

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

بنابراین: اول C پنجم A

رده بندی بازی های بین B, D, E:

تیم	تعداد بازی	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیازات بازی	تفاضل امتیازات بازی
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

بنابراین: دوم C، سوم D – برنده مقابل E، چهارم E

### ۳. باخت فنی با جریمه D

۱. تیمی که بدون دلیل موجه، طبق برنامه اعلام شده، در بازی حاضر نشود یا پیش از پایان بازی از ادامه بازی امتناع ورزد، باخت فنی جریمه دریافت می کند و در 0 امتیاز رده بندی می گیرد. D. ۳. ۱

۲. اگر تیمی برای دومین بار باخت فنی جریمه دریافت کند، نتایج تمامی بازی های انجام شده توسط این تیم باید بی اثر گردد. D. ۳. ۲

۳. اگر تیمی در مسابقات گروهی برای دومین بار باخت فنی جریمه دریافت کند، و بهترین تیم (های) هر گروه، باید برای دور بعدی مسابقات انتخاب شوند، نتایج تمام بازی های تیمی که در رده آخر گروه مقابل قرار گرفته است نیز باید بی اثر گردد. D. ۳. ۳

### مثال

تیم 4A در گروه A دو بار باخت فنی دریافت کرده است، بنابراین بازی هایش باید بی اثر تلقی گردد.

رده بندی نهایی:

گروه B	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1B	6	0	12
تیم 2B	4	2	10
تیم 3B	1	5	7
تیم 4B	1	5	7

گروه A	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1A	4	0	8
تیم 2A	2	2	6
تیم 3A	0	4	4
تیم 4A			

نتیجه بازی بین تیم های 3B و 4B :

3B vs 4B 88 – 71

4B vs 3B 76 – 75

بنابراین: سوم 3B چهارم 4B

رده بندی نهایی بازی شده گروه B :

گروه B	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1B	4	0	8
تیم 2B	2	2	6
تیم 3B	0	4	4

**D.4 رده بندی گروه مختلف**

D.4.1 به منظور رده بندی تیم ها در گروه های مختلف ( به عنوان مثال تعیین بهترین تیم های دوم و سوم ) روش زیر باید

بکار گرفته شود.

اگر تمام تیم ها در تمام گروه ها تعداد بازی یکسانی داشته باشند، تیم های با رده یکسان در هر گروه، باید در یک گروه قرار بگیرند و روش زیر به ترتیب بکار گرفته شود

- رکورد بهتر در برد-باخت برای تمام بازی ها در رده بندی نهایی تجدیدنظر شده
- تفاضل امتیاز بالاتر تمام بازی ها در رده بندی نهایی تجدیدنظر شده
- تعداد امتیازات بازی به دست آمده بیشتر تمام بازی ها در رده بندی نهایی تجدیدنظر شده
- اگر این روش ها رده بندی نهایی را مشخص نکرد، رده تیم در رنکینگ فیبا، به عنوان معیار در نظر گرفته می شود.

گروه B	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1B	8	0	16
تیم 2B	6	2	14
تیم 3B	4	4	12
تیم 4B	2	6	10
تیم 5B	0	8	8

گروه A	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1A	8	0	16
تیم 2A	6	2	14
تیم 3A	4	4	12
تیم 4A	2	6	10
تیم 5A	0	8	8

گروه C	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1C	8	0	16
تیم 2C	6	2	14
تیم 3C	3	5	11
تیم 4C	3	5	11
تیم 5C	0	8	8

گروه D	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1D	7	1	15
تیم 2D	7	1	15
تیم 3D	4	4	12
تیم 4D	2	6	10
تیم 5D	0	8	8

برای تعیین بهترین تیم در مقام دوم :

گروه X	برد	باخت	امتیاز بازی	امتیاز رده بندی	تفاضل گل
تیم 2D	7	1	628-521	15	
تیم 2B	6	2	551-488	14	+63
تیم 2A	6	2	531-506	14	+25
تیم 2C	6	2	525-500	14	+25

۲.۴. D اگر پس از تشکیل گروهی از تیم های هم رده در هر گروه، این تیم ها در گروه خود تعداد بازی متفاوتی انجام داده باشند، از بازی با تیم های آخر در هر گروه یا گروه هایی که بیشترین بازی را انجام داده اند، صرف نظر می شود. این روش باید در تمام گروه ها تکرار شود تا تعداد بازی همه گروه ها یکسان شود. روش زیر باید بکار گرفته شود:

- رکورد بهتر در برد-باخت برای تمام بازی ها در رده بندی نهایی بازبینی شده
- تفاضل امتیاز بالاتر تمام بازی ها در رده بندی نهایی بازبینی شده
- تعداد امتیازات بازی به دست آمده بیشتر تمام بازی ها در رده بندی نهایی بازبینی شده
- اگر این روش ها رده بندی نهایی را مشخص نکرد، رده تیم در رنکینگ فیبا، به عنوان معیار در نظر گرفته می شود.

**نکته:**

برای جلوگیری از ایجاد تردید، صرف نظر کردن از بازی هایی که در بالا به آن اشاره شده است، با هدف رده بندی گروه ها مختلف، نباید تغییری در رده بندی اولیه تیم ها در گروه خود، ایجاد نماید.

**مثال**

گروه B	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1B	4	1	9
تیم 2B	4	1	9
تیم 3B	4	1	9
تیم 4B	2	3	7
تیم 5B	1	4	6
تیم 6B	0	5	5

گروه A	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1A	5	0	10
تیم 2A	4	1	9
تیم 3A	3	2	8
تیم 4A	2	3	7
تیم 5A	1	4	6
تیم 6A	0	5	5

گروه D	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1D	3	1	7
تیم 2D	3	1	7
تیم 3D	2	2	6
تیم 4D	2	2	6
تیم 5D	0	4	4

گروه C	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1C	4	0	8
تیم 2C	3	1	7
تیم 3C	2	2	6
تیم 4C	1	3	5
تیم 5C	0	4	4

برای تعیین بهترین تیم در رده سوم، تمام تیم های سوم هر گروه را باید در یک گروه قرار دهیم:

گروه X	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 3B	4	1	9
تیم 3A	3	2	8
تیم 3D	2	2	6
تیم 3C	2	2	6

اگرچه، تیم های 3B و 3A پنج بازی انجام داده اند در حالی که تیم های 3D و 3C انجام داده اند.

از بازی های تیم هایی که در رده آخر گروه های A و B قرار گرفته اند، صرف نظر می شود تا تعداد بازی تمام تیم های سوم در هر گروه یکسان شود، و جدول جدید ایجاد می شود.

در نتیجه، بازی های گروه A و B بصورت زیر می شود:

گروه A

میزبان \ میهمان	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71-65	86-85	77-75	86-80	<del>85-80</del>
2A		80-75	90-84	98-79	<del>87-85</del>
3A			87-67	101-76	<del>86-74</del>
4A				78-54	<del>87-81</del>
5A					<del>84-65</del>

گروه B

میزبان \ میهمان	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81-76	86-85	77-75	90-80	<del>85-69</del>
2B		90-85	96-79	81-73	<del>87-85</del>
3B			87-67	101-76	<del>86-74</del>
4B				78-54	<del>87-81</del>
5B					<del>84-65</del>

به محض صرف نظر کردن از بازی های 6A و 6B، رده بندی بازمینی شده در گروه برای تعیین بهترین تیم سوم به شکل زیر می باشد:

گروه X	برد	باخت	امتیاز بازی	امتیاز رده بندی	تفاضل گل
تیم 3B	3	1	359-323	7	
تیم 3A	2	2	348-309	6	+39
تیم 3D	2	2	363-359	6	+4
تیم 3C	2	2	302-298	6	+4

### D.5 رده بندی تیم ها در تورنمنت با مراحل مختلف

D.5.1

در تورنمنتی که نتایج بازی های یک گروه از یک مرحله به مرحله بعد انتقال می یابد، اما یک تیم از تورنمنت انصراف داده یا به هر دلیلی برای دومین بار باخت فنی جریمه دریافت کرده است، از نتایج تمام بازی های انجام شده با این تیم، در تمام مراحل تورنمنت، صرف نظر می شود، روش زیر باید بکار گرفته شود:

- رکورد بهتر در برد-باخت برای تمام بازی ها در رده بندی نهایی بازمینی شده
- تفاضل امتیاز بالاتر تمام بازی ها در رده بندی نهایی بازمینی شده
- تعداد امتیازات بازی به دست آمده بیشتر تمام بازی های در رده بندی نهایی بازمینی شده
- اگر این روش ها رده بندی نهایی را مشخص نکرد، رده تیم در رنکینگ فیبا، به عنوان معیار در نظر گرفته می شود.

### مثال

دور اول

رده بندی دو گروه از چهار تیم، که بصورت رفت و برگشت بازی کرده اند، بصورت زیر می باشد:

گروه B	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1B	5	1	11
تیم 2B	4	2	10
تیم 3B	2	4	8
تیم 4B	1	5	7

گروه A	برد	باخت	امتیاز رده بندی
تیم 1A	6	0	12
تیم 2A	4	2	10
تیم 3A	2	4	8
تیم 4A	0	6	6

گروه A

میزبان \ میهمان	1A	2A	3A	4A
1A		71-65	86-85	101-76
2A	80-86		80-75	90-84
3A	80-85	79-98		87-67
4A	75-77	85-87	74-86	

گروه B

میزبان \ میهمان	1B	2B	3B	4B
1B		71-65	86-85	101-76
2B	80-86		80-75	90-84
3B	80-85	79-98		87-67
4B	75-77	85-87	74-86	

### دور دوم

سه تیم برتر از گروه A و B به گروه C می روند، و نتایج و امتیاز رده بندی را به مرحله ی بعد می برند. و رده بندی اولیه به صورت زیر می باشد:

گروه C	برد	باخت	امتیاز رده بندی	امتیاز بازی	تفاضل گل
تیم 1A	6	0	12	506-461	+45
تیم 1B	5	1	11	503-462	+41
تیم 2A	4	2	10	500-480	+20
تیم 2B	4	2	10	495-489	+6
تیم 3A	2	4	8	492-490	+2
تیم 3B	2	4	8	490-490	0

اگر تیم ها بصورت رفت و برگشت با تیم هایی بازی کرده اند که قبلا در گروه خود با آن ها بازی نکرده باشند و نتایج بصورت زیر باشد:

میزبان \ میهمان	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77-98		100-98		95-74
1B	87-83		87-75		99-92	
2A		71-96		87-86		88-84
2B	65-76		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87-97		69-73		83-81
3B	68-96		82-81		74-67	

از آنجا که 2B برای دومین بار باخت فنی دریافت کرده است، باید از تمام نتایج مربوط به 2B ( در هر دور دور) صرف نظر شود، بصورت زیر:

نتایج دور اول:

میزبان \ میهمان	1B	2B	3B	4B
1B		<del>71-65</del>	86-85	101-76
2B	<del>80-86</del>		<del>80-75</del>	<del>90-84</del>
3B	80-85	<del>79-98</del>		87-67
4B	75-77	<del>85-87</del>	74-86	

نتایج بازی‌های شده دور دوم:

میزبان \ میهمان	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77-98		<del>100-98</del>		95-74
1B	87-83		87-75		99-92	
2A		71-96		<del>87-86</del>		88-84
2B	<del>65-76</del>		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87-97		<del>69-73</del>		83-81
3B	68-96		82-81		74-67	

رده بندی نهایی:

تفاضل گل	امتیاز بازی	امتیاز رده بندی	باخت	برد	گروه C
+115	916-801	20	0	10	تیم 1B
+69	857-788	18	2	8	تیم 1A
+30	815-785	15	5	5	تیم 2A
-12	825-837	14	6	4	تیم 3A
-61	780-841	13	7	3	تیم 3B

بازی های رفت و برگشت (مجموع امتیاز) D.6

- D.6.1 برای ۲-بازی رفت و برگشت در یک سری از مسابقات، که به صورت مجموع امتیاز تیم ها در یک سری بازی برگزار می شود، ۲ بازی باید مثل یک بازی ۸۰ دقیقه ای در نظر گرفته شود.
- D.6.2 اگر در پایان بازی اول، امتیاز مساوی شد، وقت اضافی در نظر گرفته نمی شود.
- D.6.3 اگر مجموع امتیاز برای هر دو بازی مساوی است بازی دوم، با هر تعداد وقت های اضافی ۵ دقیقه ای تا شکستن این تساوی، ادامه پیدا می کند.
- D.6.4 برنده یک سری از بازی تیمی خواهد بود که
- هر دو بازی را برده باشد.
  - اگر هر دو تیم یک برد دارند، تیمی که مجموع امتیازات بیشتری در پایان بازی دوم به دست آورده است.

مثال ها D.7

مثال ۱ D.7.1

A vs. B 80 – 75  
B vs. A 72 – 73

تیم A برنده سری بازی خواهد بود (برنده هر دو بازی)

مثال ۲ D.7.2

A vs. B 80 – 75  
B vs. A 73 – 72

تیم A برنده سری بازی خواهد بود (مجموع امتیازات 152 A – 148 B)

**مثال ۳**
**D.۷.۳**
**A vs. B 80 – 80**
**B vs. A 92 – 85**

تیم B برنده سری بازی خواهد بود ( مجموع امتیازات 165 A – 172 B). برای بازی اول وقت اضافه در نظر گرفته نمی‌شوند.

**مثال ۴**
**D.۷.۴**
**A vs. B 80 – 85**
**B vs. A 75 – 75**

تیم B برنده سری بازی خواهد بود ( مجموع امتیازات 155 A – 160 B). برای بازی دوم وقت اضافه در نظر گرفته نمی‌شود.

**مثال ۵**
**D.۷.۵**
**A vs. B 83 – 81**
**B vs. A 79 – 77**

مجموع امتیازات 160 A – 160 B. پس از وقت های اضافه در بازی دوم

**B vs. A 95 – 88**

تیم B برنده سری بازی خواهد بود ( مجموع امتیازات 171 A – 176 B).

**مثال ۶**
**D.۷.۶**
**A vs. B 76 – 76**
**B vs. A 84 – 84**

مجموع امتیازات 160 A – 160 B. پس از وقت های اضافه در بازی دوم

**B vs. A 94 – 91**

تیم B برنده سری بازی خواهد بود ( مجموع امتیازات 167 A – 170 B).



## E – تایم های استراحت تلویزیونی

### E.1 تعریف

مسئولین برگزاری مسابقات می توانند در مورد اینکه آیا از تایم های استراحت تلویزیونی استفاده شود و یا مدت آن (۹۰، ۷۵، ۶۰ یا ۱۰۰ ثانیه) برای خودشان تصمیم گیری نمایند.

### E.2 مقررات

E.2.1 علاوه بر تایم های استراحت معمول بازی، در هر کوارتر ۱ تایم استراحت تلویزیونی مجاز می باشد. تایم استراحت تلویزیونی در وقت اضافه مجاز نمی باشد.

E.2.2 مدت زمان اولین تایم استراحت (تیمی یا تلویزیونی) در هر کوارتر می تواند ۶۰، ۷۵، ۹۰ یا ۱۰۰ ثانیه باشد.

E.2.3 مدت زمان سایر تایم های استراحت در هر کوارتر، ۶۰ ثانیه می باشد.

E.2.4 هر دو تیم مستحق دریافت ۲ تایم استراحت در نیمه اول و ۳ تایم استراحت در نیمه دوم می باشد.

این تایم های استراحت می تواند در هر زمان از بازی در خواست شود و مدت زمان آن ها :

- اگر به عنوان تایم استراحت تلویزیونی در نظر گرفته شود، میتواند ۶۰، ۷۵، ۹۰ یا ۱۰۰ ثانیه باشد به عنوان مثال اولین تایم استراحت در کوارتر، یا
- اگر به عنوان تایم استراحت تلویزیونی در نظر گرفته نشود ۶۰ ثانیه می باشد به عنوان مثال بعد از تایم استراحت تلویزیونی توسط هر کدام از تیم ها در خواست شده باشد.

### E.3 روش

E.3.1 ایده آل این است که، از تایم استراحت تلویزیونی پیش از ۵ دقیقه مانده به پایان هر کوارتر استفاده شود. با این حال هیچ تضمینی برای این مورد وجود ندارد.

E.3.2 اگر هیچ کدام از تیم ها، تا پیش از ۵ دقیقه مانده به پایان کوارتر، تقاضای تایم استراحت نکنند، در اولین فرصت، زمانی که توپ مرده و ساعت بازی متوقف است، باید تایم استراحت تلویزیونی واگذار شود. این تایم استراحت نباید به حساب هیچ کدام از تیم ها منظور شود.

E.3.3 اگر به یکی از تیم ها، پیش از ۵ دقیقه مانده به پایان کوارتر، تایم استراحت واگذار شود، این تایم استراحت به عنوان تایم استراحت تلویزیونی استفاده می شود.

این تایم استراحت هم به عنوان تایم استراحت تلویزیونی و هم به عنوان تایم استراحت برای تیم متقاضی منظور خواهد شد.

E.3.4 مطابق این روش، دست کم یک زمان استراحت در هر کوارتر و حداکثر ۶ زمان استراحت در نیمه اول و ۸ زمان استراحت در نیمه دوم، وجود خواهد داشت.

### F.1 تعریف

بازیینی در سیستم بازیخش فوری (IRS) یک روش کاری است که توسط داوران استفاده می شود برای تأیید تصمیمات خودشان به وسیله تماشای صحنه های بازی بر روی صفحه نمایش که فناوری ویدئویی آن تأیید شده باشد.

### F.2 روش اجرا

F.2.1 داوران مجازند از سیستم بازیخش فوری IRS تا پیش از امضا برگه امتیاز و با توجه به محدودیت هایی که در داخل ضمیمه آورده شده است استفاده نمایند.

F.2.2 برای استفاده از IRS دستورالعمل زیر بایستی اجرا شود:

- سرداور بایستی قبل از بازی تجهیزات IRS را در صورت وجود، تأیید نماید.
- سرداور تصمیم می گیرد که بازیینی IRS بایستی انجام بگیرد یا خیر.
- اگر تصمیم داوران مبنی بر بازیینی IRS باشد، تصمیم اولیه بایستی توسط داوران در داخل زمین نشان داده شود.
- بعد از جمع آوری تمام اطلاعات از سایر داوران، داوران میز، ناظر، بازیینی بایستی هرچه سریعتر انجام شود.
- سرداور و حداقل ۱ داور (که سوت را زده است) بایستی در بازیینی شرکت کنند. اگر سرداور سوت را زده است، او بایستی انتخاب کند کدام داور او را برای بازیینی همراهی کند.
- در هنگام بازیینی IRS سرداور بایستی مطمئن شود هیچ شخص غیر مجازی به مانیتور IRS دسترسی ندارد.
- بازیینی بایستی انجام شود قبل از اینکه زمان های استراحت یا تعویض ها اجرا شوند و قبل از اینکه بازی ادامه پیدا کند.
- بعد از بازیینی، دآوری که سوت را زده است بایستی تصمیم نهایی را گزارش کند و بازی بایستی بر طبق آن ادامه پیدا کند.
- تصمیم اولیه داور(ها) تنها در صورتی می تواند تصحیح شود که فقط اگر در بازیینی IRS داوران به مدارک تصویری قاطع و واضح برای تصحیح دست پیدا کنند.
- بعد از اینکه سرداور برگه امتیاز را امضا نمود، یک بازیینی IRS دیگر نمی تواند انجام شود.

### F.3 مقررات

وضعیت هایی از بازی که می توانند بازیینی شوند:

F.3.1 در پایان کوارتر یا وقت اضافی،

- آیا شوتی که وارد سبد شده است؛ پیش از به صدا درآمدن بوق ساعت بازی برای پایان کوارتر یا وقت اضافی، رها شده است.
- ساعت بازی چه مقدار زمان را باید نشان دهد، اگر:
  - یک تخلف اوت شوت کننده اتفاق افتاده باشد.
  - یک تخلف ۲۴ ثانیه اتفاق افتاده باشد.
  - یک تخلف ۸ ثانیه اتفاق افتاده باشد.
  - یک خطا پیش از پایان کوارتر یا وقت اضافی اعلام شده باشد.

F.3.2 زمانی که ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و در هر وقت اضافی نشان می دهد،

- آیا شوت که وارد سبد شده است، پیش از به صدا در آمدن بوق ۲۴ ثانیه، رها شده است.
- اگر دور از منطقه ای که شوت انجام شده است یک خطا اتفاق بیفتاد، در این حالت:
  - آیا زمان بازی یا ۲۴ ثانیه به پایان رسیده است.
  - آیا اقدام به شوت شروع شده است
  - آیا توپ هنوز در دست (ها) بازیکن شوت کننده بوده است
- آیا تخلف تداخل به درستی اعلام شده است.
- برای شناسایی بازیکنی که باعث شده توپ به اوت برود.

### F.3.3 در هر زمان از بازی،

- آیا شوتی که وارد سبد شده است، بایستی ۲ یا ۳ امتیازی محسوب شود.
- آیا بایستی ۲ یا ۳ پرتاب آزاد واگذار شود، پس از اینکه خطا روی بازیکن در حال شوت اعلام و توپ وارد سبد نمی شود.
- آیا یک خطای شخصی، غیرورزشی یا اخراج شرایط چنین خطایی را داشته است یا باید تنزل یا ارتقا یابد یا باید به عنوان خطای فنی در نظر گرفته شود.
- پس از نقص در عملکرد ساعت بازی یا ۲۴ ثانیه، در مورد اینکه چه مقدار زمان باید بر روی ساعت(ها) تصحیح شود.
- برای شناسایی بازیکن صحیح پرتاب کننده پرتاب آزاد
- برای شناسایی اعضای تیم، سرمربی، کمک مربیان اول، و اعضای هیات همراه که در هنگام بروز هر گونه خشونت درگیر می شوند.

## پایان قوانین

و

## روش های اجرایی بازی

## راهنمای موضوعات قوانین

۳۱	.....ثانیه ۳	
۴۷	.....خطا توسط تیم ۴	
۱۶	.....بازیکن شروع کننده ۵	
	.....ثانیه ۵	
۲۴	.....پرتاب به داخل	
۳۱	.....دفاع نزدیک از بازیکنان	
۴۷ و ۱۳	.....خطا ۵	
۳۲	.....ثانیه ۸	
۳۲	.....ثانیه ۲۴	
	.....ثانیه ۲۴	
۳۳	.....از نو شدن اشتباه	
۳۳	.....بوق اشتباه	
۱۳	.....اجازه بازی داشتن	
۴۴ و ۴۳	.....اخراج	
۶۹ و ۴۴ و ۴۳	.....اخراج از بازی	
۷۳	.....استفاده از ویدئو	
۳۸	.....اسکرین	
۵۰	.....اشتباهات قابل تصحیح	
	.....اصل سیلندر	
۳۶	.....تعریف	
۳۶	.....اصول عمودی	
	.....اعتراض	
۵۴	.....گزارش ناظر	
۷۳	.....روش	
۵۴	.....گزارش سرداور	
	.....اعضای تیم	
۱۳	.....تعریف	
	.....افراد مجاز برای نشستن روی نیمکت تیم	
۱۰	.....تعریف	
۱۷	.....امتیاز مساوی	
	.....اوت	
۲۹	.....بازیکن	
۲۹	.....توپ	
	.....اینتروال بازی	
۱۷	.....تعریف	
۵۶	.....وظایف وقت نگهدار	
۱۷	.....اینتروال بین نیمه	
۱۴	.....آستین های مجزای کشی	
۱۲ و ۱۰	.....آمارگیر	
	.....بازی	
۱۷	.....شروع	
۲۷	.....باخت به واسطه جریمه	
۲۸	.....باخت به واسطه غفلت	
۱۷	.....پایان	
۷	.....تصمیم	
۱۷	.....زمان بازی	
۴۰	.....بازی پست	

۱۶.....	۵ بازیکن شروع کننده
۴۷ و ۱۳.....	۵ خطا
۱۳.....	اجازه بازی داشتن
۱۰.....	اعلام کننده
۵۲ و ۱۴.....	پوشیدن
۲۶.....	تعویض
۲۵ و ۱۳.....	تعویض شدن
۴۳.....	خطای فنی
۲۱.....	در حال شوت
۳۱.....	دفاع نزدیک
۴۳.....	اخراج
۳۱.....	روی زمین
۱۳.....	شماره پیراهن
۱۳.....	شماره ی
۳۸.....	که در هواست
۲۱.....	کنترل توپ
۱۵.....	مصدومیت
۱۹.....	مکان
<b>بازیکن محروم</b>	
۱۳.....	تعریف
۳۶.....	بر خورد
۳۶.....	بر خورد شخصی
<b>برگه امتیاز</b>	
۵۲.....	بررسی
۶۷.....	روش
۶۷.....	فرم
<b>بسکتبال</b>	
۱۲.....	تجهیزات
۳۰.....	پای پیوت
<b>پایان بازی</b>	
۵۲.....	اختیارات داور
۱۷.....	تعریف
۷۳.....	ویدئو
۱۷.....	پایان یک کوارتر
۴۸.....	پرتاب آزاد
<b>پرتاب به داخل</b>	
۲۴.....	۵ ثانیه
۱۴.....	تعریف
۱۳.....	پزشک
۱۳.....	پوشش سر
۳۰.....	پیشروی با توپ
<b>پیراهن</b>	
۱۳.....	اعداد
۱۳.....	رنگ
۳۰.....	پیوت
۷۹.....	تایم استراحت تلویزیونی
۱۲.....	تجهیزات
۱۳.....	تجهیزات حفاظتی

۴۷	.....	وضعیت های ویژه
۴۱	.....	تخلف
		تخلف ها
۳۹	.....	تعریف
		تداخل
۳۴	.....	تعریف
۳۵	.....	تداخل با توپ
		تراولینگ
۳۰	.....	تعریف
		تصمیم
۵۳	.....	زمان و مکان برای
۷	.....	تعریف بازی
		تعویض
۲۶ و ۱۳	.....	بازیکن شدن
۱۹	.....	تعیین مکان داور
۱۹	.....	تعیین مکان بازیکن
		توپ
۲۱	.....	کنترل
۳۰	.....	پیشروی با
۳۴	.....	تداخل
۳۵	.....	تداخل با
۲۲	.....	داخل سبد
۲۱	.....	زدن
۱۸	.....	زنده
۲۱	.....	ضربه با مشت
۱۸	.....	مرده
۲۲	.....	وارد سبد از زیر
۲۲	.....	وارد سبد خودی
۱۸	.....	وضعیت
۵۲	.....	توپ بازی
۱۸	.....	توپ زنده
۲۰	.....	توپ گیر کرده بین حلقه و تخته
۱۸	.....	توپ مرده
۱۹	.....	توپ مشترک
۱۴	.....	تیم میزبان
۱۴	.....	تیم میهمان
۱۳	.....	تیم ها
۱۹	.....	جامپ بال
		جریمه برای
۴۷	.....	تخلف پرتاب آزاد
۲۷	.....	باخت بواسطه جریمه
۲۸	.....	باخت بواسطه غفلت
۳۴	.....	برگشت توپ به زمین عقب
۲۴	.....	تخلف پرتاب به داخل
۲۹	.....	تخلف ها
۳۵	.....	تداخل با توپ
۴۵	.....	اخراج
۴۱	.....	خطای طرفین

۴۴	خطای غیر ورزشی
۴۱	خطای فردی
۴۳	خطای فنی توسط بازیکن
۴۳	خطای فنی در اینتروال تایم
۴۳	خطای فنی مربی
۴۵	نزاع
۱۳	جوراب
۱۳	جوراب کشی
۳۷	حالت دفاع قانونی
	حالت شوت-عمل شوت
۲۱	تعریف
۴۱	خطا روی بازیکن
۳۶	حالت نرمال بسکتبال
۲۲	حرکت پیوسته
۸	خط انتهای
	خط پرتاب داخل
۱۰	تعریف
۸	خط مرکزی
۸	خط های کناری
	خطا
۴۷ و ۱۳	۵ خطا توسط بازیکن
۴۱	بازیکن در حال شوت
۱۷	بعد از تایم بازی
۱۷	در پایان گوارتر
۴۸	پنالتی
۳۶	تعریف
۴۲	خشونت
۴۳	خطای فنی توسط بازیکن
۴۳	خطای فنی توسط مربی
۱۷	در پایان تایم بازی
۲۰	در زمان مالکیت نوبتی
۴۴	اخراج شدن
۴۳	اخراج کردن بازیکن
۴۴ و ۴۳	اخراج کردن مربی
۴۱	شخصی
۴۳	غیر ورزشی
۴۵	نزاع
۴۷	وضعیت جریمه
۴۷	وضعیت ویژه
۴۷	خطاهای تیم
۴۴	اخراج شدن
۴۱	خطای شخصی
۴۱	خطای طرفین
۴۲	تعریف
۸	خطوط اوت
۸	خطوط پرتاب آزاد
۲۱	دانک
	داور
۵۲	تعریف



۵۲.....	<b>اختیارات</b>
	<b>داوران</b>
۵۲.....	اختیارات
۵۲.....	تعریف
۵۳.....	زمان و مکان برای تصمیم گیری
۵۳.....	عدم توافق
۵۸.....	علائم
۶۵.....	اجرای پرتاپ آزاد
۶۴.....	اجرای خطای پنالتی
۵۹.....	اطلاع رسانی
۵۸.....	امتیاز دهی
۶۲.....	انواع خطا
۶۰.....	تخلف
۶۱.....	تعداد بازیکنان
۵۹.....	تعویض و تایم اوت
۶۴.....	خطای ویژه
۵۸.....	سیگنال ساعت بازی
۵۲.....	<b>متحدالشکل</b>
۱۹.....	<b>مکان</b>
۸.....	دایره مرکزی
	<b>دریبل</b>
۲۹.....	تعریف
	<b>دریبل کننده</b>
۳۷.....	شارژ کردن توسط
	<b>دست ها</b>
۴۰.....	استفاده از
۴۰.....	برخورد با حریف
	<b>دفاع</b>
۳۷.....	بازیکنی که توپ را کنترل می کند
۳۸.....	بازیکنی که توپ را کنترل نمی کند
۴۰.....	دفاع غیرقانونی از پشت
۳۱.....	دفاع نزدیک از بازیکن
۷۴.....	رده بندی تیم ها
	<b>رفتار غیرورزشی</b>
۴۴.....	خطای غیرورزشی
۵۳.....	گزارش سرداور
۵۳.....	گزارش ناظر
۱۲.....	رنگ پیراهن
	<b>زمان استراحت</b>
۲۵و۲۴.....	تعریف
۲۴.....	فرصت
۵۵.....	وظایف منشی
۵۶.....	وظایف وقت نگهدار
۱۳.....	زانوبند
۱۷.....	<b>زمان بازی</b>
	<b>زمین بازی</b>
۷.....	ابعاد
۷.....	خطوط
	<b>زمین جلو</b>

۷	تعریف
۳۲	توپ می رود به
۷	زمین عقب
۷	تعریف
۵۵	ساعت بازی
	عملیات
	سبد
۲۲	توپ در
۲۲	توپ از زیر وارد شود
۲۲	توپ وارد سبد خودی
۷	سبد حریف
۷	سبد خودی
۱۸	عوض کردن برای نیمه دوم
۷	سبد حریف
۳۹	سد کردن
۱۳	سرتاسری
	سرداور
۵۲	اختیار
	سرداور
۵۲	تعریف
۵۳	سیستم بازیینی فوری
۳۹	شارژ کردن
۳۷	شارژ کردن توسط دربیبل کننده
۱۷	شروع بازی
۱۷	شروع یک کوارتر
	شماره ها
۱۳	روی پیراهن ها
	شوت کردن برای گل
۳۴	تعریف
	شوت کننده پرتاب آزاد
۴۸ و ۱۶	تعیین
۴۸	محدودیت ها
۱۳	شورت
	شی
۵۲ و ۱۴	پوشیده شده توسط بازیکنان
۱۱	صندلی تعویض
۲۱	ضربه
۲۱	ضربه به توپ با مشت
۱۴	ضربه زدن
۲۱	ضربه زدن به توپ
۱۲	عضو هیات همراه
	عمودی
۳۶	تعریف
۳۷	حالت دفاعی قانونی
۳۰	فامبل
۲۶	فرصت تعویض
۱۳	فیژیوتراپ
	گاپیتان
۱۵	اعتراض

۱۶	عمل کردن به عنوان مربی
۱۶	مربی
۱۵	وظایف و اختیارات
	کمک مربی
۱۶	ایستادن
۱۶	جدول بازی
۱۵	وظایف و اختیارات
	کمک منشی
۵۵	وظایف
	کنترل بازیکن
۲۱	تعریف
۲۱	کنترل توپ
	کنترل تیمی
۲۱	تعریف
۴۰	گرفتن
۴۰	گزارش سرداور
	کوارتر
۱۷	پایان
۱۷	تعریف
۱۷	شروع
	گل
۲۲	ارزش
۲۲	زمانی که به دست می آید
۲۲	سبد خودی، به طور تصادفی
۲۲	سبد خودی، عمدی
۲۲	ورود به سبد از پایین
۴۰	گول زدن
۱۹	مالکیت نوبتی
۴۵	نزاع
۱۳	مترجم
۱۳	مجاز به بازی کردن
۱۳	مچ بند
۱۳	محافظ دهان
۴۸و۸	محوطه ریباند پرتاب آزاد
	محوطه نیمکت تیم
۱۰	تعریف
۱۳	مدیر
	مربی
۱۵	وظایف و اختیارات
۱۳	اعضای تیم
۱۶	ایستادن
۴۳	خطای فنی
۱۵	لیست تیم
۱۶	مربی بازیکن
	مسئول ۲۴ ثانیه
۵۷	وظایف
	مصدومیت
۱۵	بازیکن
۵۴	داور

۵۴	مفهوم سود و زیان
	مقررات اجرایی
۴۲	تعریف
۴۸ و ۸	مکان ریباند
	منشی
۵۴	وظایف
۸	منطقه ۳ ثانیه
۸	منطقه گل سه امتیازی
	میز داوری
۵۲	تعریف
۵۲	متحدالشکل
۱۱	میز منشی
۱۴	ناخن
	ناظر
۵۲	تعریف
۵۳	گزارش
۸	تیم دایره
۳۹	تیم دایره No-charge
۱۰	تعریف
۴۰	هل دادن
۱۳	همراهان تیم
۱۹	وضعیت جامپ بال
۴۷	وضعیت جریمه
۴۷	وضعیت جریمه خطای تیمی
۴۷	وضعیت های ویژه
	وقت اضافه
۱۷	اینتروال
۱۷	پایان
۱۷	تعریف
	وقت نگهدار
۵۵	وظایف
۱۳	هد بند
	یونيفرم
۵۲	داوران، سرداور و داوران
۱۳	بازیکن
۵۲	میز داوران



**FIBA**

We Are Basketball



فدراسیون بسکتبال جمهوری اسلامی ایران  
مجموعه ورزشی آزادی ضلع غربی - درب  
پنج سالن - تهران - ایران  
کد پستی ۱۴۸۴۸۱۳۱۱۱  
تلفن: ۰۰۹۸۲۱۴۴۷۳۹۱۲۱

[iribf.ir](http://iribf.ir)