



FIBA

We Are Basketball



راهنمای داوران میز فیبا
نسخه ۴.۰ (August 2020)

مترجم: مهندس الهه محمدی خواه

در سراسر راهنمای داوران میز کلیه ارجاعات داده شده به یک بازیکن، مربی، داور و ... هم برای جنس مذکر صادق است و هم جنس مونث. لازم به ذکر است که اینکار فقط به دلایل عملی انجام می شود.

این مطالب توسط دپارتمان داوری فیبا ایجاد شده است.

در صورت مشاهده هرگونه اشتباه یا اختلاف لطفاً از طریق ایمیل refereeing@fiba.basketball

دپارتمان داوری فیبا را مطلع فرمایید.

پیش گفتار

فیبا به تعهدات خود جهت تسهیل و نظارت بر پیشرفت کلیه اعضای خانواده فیبا ادامه می دهد.

همراه با داوران، مدرسین داوری و ناظران، داوران میز نقش مهمی را در خانواده تیم داوران (برگزار کنندگان) ایفا می کنند. نقش داوران میز در همه جای دنیا به جهت اطمینان از برگزاری روان مسابقات بسکتبال بسیار اهمیت دارد.

بسکتبال مدرن به طور مداوم در همه ی جنبه ها، در داخل و حول بازی در حال تکامل است. پس طبیعتاً تمامی شرکت کنندگان باید دائماً مهارت و دانش خود را افزایش دهند تا بتوانند نیاز های همیشه در حال تغییر بسکتبال را برآورده کنند.

هدف از چاپ نسخه چهارم راهنمای داوران میز فیبا ارتقاء ابزار های عملی برای داوران میز، بر اساس جدیدترین قوانین فیبا و تفسیر آن (معتبر از تاریخ اول اکتبر ۲۰۲۰) است. علاوه بر این، محتوای این راهنما بعد از آخرین نسخه منتشر شده مورد بازبینی قرار گرفته و با در نظر گرفتن بازخورد های کاربردی از داوران میز در سرتاسر دنیا ویرایش شده است.

همانند قبل این راهنما جهت مسابقات رسمی فیبا و مسابقات سطح ملی و مانند آنها در نظر گرفته شده است. امیدواریم که این راهنما جهت استفاده روزمره در فعالیت های داوری بسکتبال شما نیز موثر و مفید باشد.

دپارتمان داوری فیبا بدینوسیله از کلیه کسانی که یاری کردند تشکر می کند و همه ی داوران میز را تشویق می کند تا بازخوردهای سودمند خودشان را در آینده ارائه نمایند. در این نسخه علاوه بر به روز رسانی بر اساس اعمال تغییرات قوانین جدید، تعدادی کلیپ و مطالب کمکی به جهت درک بیشتر داوران میز نیز افزوده شده است.

برای هر پیشنهاد یا در صورت مشاهده هرگونه اشتباه لطفا نظرات خود را به ایمیل refereeing@fiba.basketball ارسال نمایید.

با تشکر از شما برای تلاش در جهت تعالی داوری بسکتبال در سرتاسر جهان.



فهرست مطالب

پیشگفتار

۱. مقدمه

۶

۲. داوران، داوران میز و ناظر بازی

۸

۲-۱ آنها چه کسانی هستند؟

۹

۲-۲ ویژگی های فردی

۱۰

۲-۳ اخلاق - آیین رفتار حرفه ای

۱۱

۳. وظایف مشترک داوران میز

۱۳

۳-۱ انتخاب

۱۴

۳-۲ رسیدن به محل مسابقه

۱۴

۳-۳ قوانین پوشش لباس

۱۴

۳-۴ جلسه داوران میز

۱۵

۳-۵ وظایف قبل از بازی

۱۶

۳-۶ وظایف حین بازی

۱۷

۳-۷ وظایف بعد از بازی

۱۸

۴. منشی

۲۱

۴-۱ وظایف منشی

۲۲

۴-۲ لوازم و ابزار مورد نیاز منشی

۲۲

۴-۳ برگ منشی رسمی

۲۳

۴-۴ یادداشت ها - قبل از بازی

۲۴

۴-۵ امتیازات متوالی - حین بازی

۲۷

۴-۶ درخواست وقت استراحت

۴۶

۴-۷ در پایان بازی

۵۱

۴-۸ خلاصه رنگ های خودکار

۵۳

۴-۹ نمونه ای از برگ منشی

۵۵

۴-۱۰ فلش مالکیت تناوبی

۶۱

۴-۱۱ استاندارد های فنی و اجرایی

۶۵

۶۷	۵. مسئول تابلو امتیازات
۶۸	۵-۱ وظایف مسئول تابلو
۶۸	۵-۲ قبل از بازی- تابلو امتیازات
۶۹	۵-۳ حین بازی
۷۰	۵-۴ وقفه های بازی
۷۰	۵-۵ پایان بازی و بعد از بازی
۷۱	۶. وقت نگه دار
۷۲	۶-۱ وظایف وقت نگه دار
۷۲	۶-۲ ابزار و لوازم مورد نیاز
۷۳	۶-۳ قبل از بازی
۷۴	۶-۴ حین بازی
۸۶	۶-۵ بعد از بازی
۸۷	۷. مسئول ۲۴ ثانیه
۸۸	۷-۱ وظایف مسئول ۲۴ ثانیه
۸۹	۷-۲ ابزار و وسایل لازم
۸۹	۷-۳ قبل از بازی
۹۰	۷-۴ قانون
۱۰۵	۷-۵ حین بازی
۱۰۹	۷-۶ وقفه های بازی و بعد از بازی
۱۱۰	پیوست الف - سیستم زمانی کنترل با سوت
۱۱۳	پیوست ب - راهنمای کاربران برگ منشی دیجیتالی



۱. مقدمه:

بسکتبال یک ورزش دائمی در حال تغییر است. ورزشی که توسط آقای نای اسمیت به عنوان یک فعالیت مدرسه ای در فضای سرپوشیده به جهت بازی در فصل زمستان ابداع گردید، هم اکنون در ۲۱۳ کشور بازی می شود که در بسیاری از این کشور ها در سطح حرفه ای بازی می شود.

افزایش سطح فنی تیم ها / لیگ ها باید با افزایش سطح فنی مسئولین برگزاری (داوران و داوران میز) به جهت اطمینان از برگزاری روان هر بازی، همراه باشد.

افزایش حضور رسانه های الکتریکی به معنای اینست که کار داوران میز دائما در معرض دید عموم است، به طور مثال، با نمایش امتیاز بازی یا زمان باقی مانده برای بازی یا برای اقدام به شوت.

هدف این راهنمای داوران میز، استاندارد سازی، اتحاد و آماده سازی داوران میز سطح بالاست.

این راهنما براساس تکنولوژی و تکنیک های جدید نوشته شده است تا به داوران میز مبتدی و حرفه ای کمک نماید. استفاده از کلیپ های ویدئویی درک بهتر این مفاهیم را فراهم می نماید. هم چنین این راهنما به عنوان ابزاری برای اتحاد معیارها (روش کار، ارتباطات، استاندارد های عملکرد، علائم و ...) برای داوران میز با تجربه تر استفاده می شود.

با جهانی شدن بسکتبال تهیه چنین سندی برای استاندارد سازی دینامیک همکاری داوران مسابقات (داوران زمین و میز) و آماده سازی داوران میز سطح بالا برای برگزاری بازی ها و مسابقات مدرن الزامیست. این راهنما یک اصول کلی برای کلیه داوران میز در کلیه کشور ها ارائه می نماید که هرگونه پریشانی و ابهام را به حداقل و ثبات و هماهنگی را به حداکثر می رساند. خیلی مهم است که همان اصولی را بپذیریم که فلسفه های دیگر آموزشی فیبا را مانند مکانیک داوران ایجاد کرده اند. هدف اینست که همه داوران به یک زبان بسکتبالی صحبت کنند و همه باید به صورت یکسان عمل کنند صرفنظر از کشوری که در آن زندگی می کنند.

مکانیک و راهنمایی های راهنمای داوران میز باید به عنوان اصول پایه ای برای اطمینان از معیار عملکرد یکسان و واحد مورد استفاده قرار بگیرند، ضمن تطابق با موارد دیگر که در این دفترچه ظاهر نشده است. بنابراین این راهنما کار تیمی را که کلیدی برای موفقیت است میان داوران میز ارتقا می بخشد پس لازم است که هر چهار داور میز به صورت تیمی یکپارچه و موثر کار کنند.

یک بازی - یک زبان - یک روش - یک فیبا



داوران،
داوران میز و
ناظر بازی

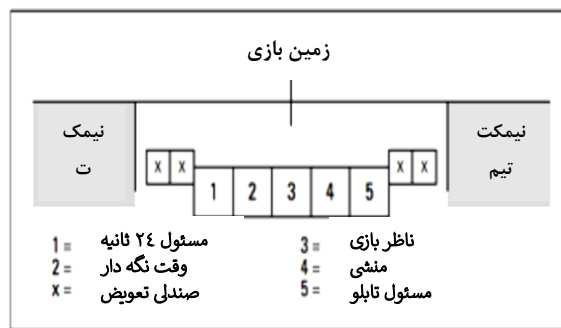


۲. داوران، داوران میز و ناظر بازی

۱-۲ آنها چه کسانی هستند؟

داوران بازی شامل یک سرداور و دو داور دیگر است. که توسط داوران میز و ناظر بازی اگر حاضر باشد یاری می شوند. داوران میز شامل منشی، یک کمک منشی (مسئول تابلو)، یک وقت نگه دار و یک مسئول ۲۴ ثانیه است. داوران میز باید در وسط پشت میز در یک سمت زمین بین نیمکت دو تیم بنشینند. آنها مسئول ثبت اتفاقاتی که حین بازی می افتد هستند و هم چنین باید با دستگاه های الکترونیکی متفاوت مورد نیاز برای اجرای صحیح یک بازی بسکتبال کار نمایند. ناظر بازی نیز باید بین منشی و وقت نگه دار بنشیند. وظیفه اصلی وی حین بازی نظارت بر کار داوران میز و کمک به سرداور و داوران بازی برای اجرای روان بازی بسکتبال است.

■ در بازی های بین المللی فیبا با ۴ داور میز، داوران به صورتیکه در شکل زیر آمده است می نشینند.



داوران میز و وظایف اصلی آنها در زیر شرح داده شده است.

منشی: ثبت تمامی اتفاقاتی که حین بازی می افتد.

وقت نگه دار: اندازه گیری زمان بازی، وقت های استراحت و وقفه های حین بازی.

مسئول ۲۴ ثانیه: کار با ساعت ۲۴ ثانیه و اجرای دقیق قوانین ۲۴ ثانیه.

کمک منشی (مسئول تابلو): کار با تابلو امتیازات و کمک به منشی.

در بازی فعلی بسکتبال مسئولیت داوران میز اهمیت فزاینده ای در میان تیم دآوری داشته است اما باید همواره به خاطر داشته باشیم که آنها هیچگونه قدرت اجرایی نداشته و فقط سرداور می تواند در مواقع ضروری تصمیم نهایی را اتخاذ نماید. فعالیتهای یک داور میز نباید هیچ یک از تیم ها را متضرر کند بنابراین یک داور میز باید:

- قوانین دآوری فیبا، تفسیر و آیین نامه برگزاری مسابقات را به طور صحیح بداند.
- اطلاعات کلی فنی از دآوری داشته باشد (مکانیک داوران در زمین، حرکات، علائم و...).
- بداند دقیقاً در هریک از نقش های گفته شده در بالا در هر لحظه چه کار باید کند همچنین باید با همکاری همکارانش داشته باشد و به آنها کمک کند (باید سریع تصمیم بگیرد و تعلل نکند) که بنابراین تیم داوران میز عملکرد سریع و موثری داشته باشند.
- همیشه یک نماینده خوب برای فیبا باشد.

ویژگی های دیگری نیز وجود دارند که یک داور میز خوب باید داشته باشد تا هیچ یک از تیم هارا در معرض ضرر قرار ندهد. این خصوصیات همچنین تضمین می کند که داوران میز جز یک تیم بزرگتر داوری در یک بازی بسکتبال قرار دارند.

- **تمرکز:** برای اجرای صحیح هر وظیفه ای در زندگی باید متمرکز و آگاه از آنچه که اتفاق می افتد بود. داوران میز به سطح بالایی از تمرکز نیاز دارند که باید آن را در حین بازی حفظ نمایند.
- **آرامش و خودداری:** این تنها راهیست که می توان منطقی به موقعیت نگاه کرد و در صورت بروز هر مساله ای آنرا حل و فصل کرد. یک داور میز خوب باید تلاش کند که اثر دومینویی ناشی از یک سری افکار منفی و غیرمنطقی را که منجر به کاهش عملکرد، تمرکز و قطعاً لذت کار می شود را کنار بگذارد.
- **کار تیمی:** بسکتبال یک ورزش تیمی است. فقط با کار کردن به عنوان یک تیم گروه داوری میتواند بهترین عملکرد خود را ارائه دهد. هیچکس در یک تیم به تنهایی کامل نیست. ما باهم به عنوان یک تیم برنده یا بازنده هستیم. در طول بازی ما به هم کمک می کنیم. اگر هر مساله ای در حین بازی پیش آید باهم به عنوان یک تیم کار می کنیم تا آنرا حل کنیم- نه یک نفر به تنهایی. ما هیچوقت نباید بگوییم "این وظیفه تو است و این وظیفه من"، چون که هر زمان ممکن است هر کدام از ما به کمک داور همکارمان نیاز داشته باشیم و دو چشم برای رصد کردن اتفاقاتی که در زمین می افتد کافی نیست. ما باید از عقل سلیم برای تصمیم درست در لحظه درست استفاده کنیم و برای یک بازی خوب به عنوان یک تیم باهم کار کنیم.
- **تشکر و سپاس گذاری:** اگر کار یک داور به ندرت مورد تایید عموم قرار می گیرد برای داوران میز حتی کمتر از این است. رضایت انجام یک کار درست؛ تشکر های دریافت شده از سوی داوران دیگر میز و داوران زمین؛ لذت انجام دادن یک کار خوب؛ علم بر اینکه هریک از اعضا سهم خود برای مدیریت موفق بازی به انجام رسانده اند؛ باید کافی باشد. به علاوه عضو یک خانواده بزرگ بسکتبالی بودن به معنای اینست که ما همکاران داور جدید را ملاقات می کنیم؛ از یکدیگر چیزهای بسیار زیادی یاد می گیریم و دوستی های پایدار در کشور های مختلف ایجاد می کنیم. داوری بسکتبال چیزی فراتر از حضور در بازی، انجام یک کار و برگشت به خانه است.
- **انگیزه:** بهترین داوران انگیزه دارند که بهترین کاری که می توانند را از خود ارائه دهند برای منفعت بازیکنان و کسانی که بازی را تماشا می کنند. آنها هم چنین خودانگیزه هستند، دائماً برای به روز رسانی دانش خود بیشترین تلاششان را می کنند و مدام در حال یادگیری از همکاران داور خود هستند.



- **قاطعیت:** قاطعیت یک مهارت ارتباطی است که به توانایی ما در تصدیق حقوق خود در حالیکه به حقوق دیگران احترام می گذاریم اطلاق می گردد، بدون اینکه مورد سو استفاده قرار بگیریم یا اینکه از کسی سو استفاده کنیم و بدون اینکه هرگز حالت خشونت آمیز به خود بگیریم. کلید رسیدن به یک روش دوستانه ولی خیلی حرفه اینست که درست گوش دهیم و لب خند بزنیم.
- **همدلی:** همدلی یعنی توانایی قرار دادن خود به جای دیگران، از لحاظ احساسی. توانایی تصور اینکه آنها در یک لحظه خاص چه احساسی دارند و مطابق آن واکنش نشان دادن. یک داور میز باید بتواند همدلی خود را نشان دهد و درک این را داشته باشد که در بعضی مواقع افراد ممکن است از سر احساسات واکنش نشان دهند. ما نباید از مسائل برداشت شخصی داشته باشیم و باید در تمامی موقعیت ها حرفه ای برخورد کنیم.
- **تواضع و احترام:** وظایف داور میز با وظایف داور زمین متفاوت است. مهم نیست که ما چند ساله هستیم یا چقدر تجربه داریم یا در چه حد مهارت داریم. ما همه سهم یکسانی در تیم دآوری داریم. هیچوقت نباید خود را برتر یا پایین تر از همکاران داور خود بدانیم. هم چنین ما باید همان احترامی را برای همکاران خود قائل باشیم که برای سایر افراد شرکت کننده در بازی قائل هستیم.

۳-۲ اخلاق – آیین رفتار حرفه ای

- هر کسی که در تیم داوران بازی نقشی دارد باید توانایی ارتباط با سایر همکاران داور خود را نیز داشته باشد. گروه های دیگری از افراد نیز هستند که داوران میز باید با آنها ارتباط برقرار کنند. در حین یک بازی بسکتبال از زمانیکه داوران میز وارد سالن بسکتبال می شوند تا زمانیکه از سالن خارج شوند با گروه های متفاوت افراد که در زیر می آید در ارتباط قرار می گیرند:
- **هواداران و اعضای تیم ها:** ما باید همواره کاملاً حرفه ای و بی طرف باشیم. ما نباید در مکالمه بیش از حد درگیر شویم به خصوص اگر کسی یا تیمی در حال مطرح کردن شکایت است. ما نباید به هیچ عنوان چه در عملکردمان چه در صحبت هایمان هیچ گونه جانب داری نسبت به گروهی در مقابل گروه دیگر نشان دهیم که این شامل استفاده ما از رسانه های اجتماعی نیز می شود.
 - **بازیکنان و مربی ها:** در این مواقع ما باید از همدلی استفاده کنیم. بازیکنان و مربیان ممکن است با ما خشن یا نامهربان برخورد کنند اما ما باید در مقابل آنها کاملاً حرفه باشیم. ما نباید در این شرایط خشن یا تهدیدآمیز برخورد کنیم. باید آرامش خود را حفظ کرده و متمرکز بمانیم. در صورت مناسب و در زمان مناسب، داوران میز باید به صورت جداگانه با داور در مورد هر رفتاری که آنها را نگران می کند صحبت کنند.

- **همکاران داور آنها:** میان آنها باید احترام متقابل، همکاری، همدلی تیمی و پذیرش نقش های محول شده وجود داشته باشد. اگر نیاز است که داور زمین را در مورد مساله ای که درون یا خارج از زمین اتفاق افتاده است مطلع کنیم باید آنرا به صورت جداگانه انجام دهیم تا داور را در شرایط دشوار قرار ندهیم.





وظایف مشترک
داوران میز

۳. وظایف مشترک داوران میز

۱-۳ انتخاب

وظایف قبل از بازی از زمانی که یک داور میز نامزدی خود را برای بازی دریافت آغاز می کند، شروع می شود. در این هنگام شما باید آمادگی خود را با بررسی گزینه های سفر به محل بازی و شناخت همکاران خود در تیم داورى ، اهمیت مسابقات (سن، رده، مسابقات حین فصل یا مسابقات حذفی و ...) را آغاز نمایید و تا قبل از روز سفر بررسی کنید و اطمینان حاصل کنید که تمام تجهیزات لازم و یونیفورم خود را آماده کرده اید.

۲-۳ رسیدن به محل مسابقه



خیلی مهم است که همه داوران میز مقدمات سفر خود را برای رسیدن در زمان مناسب به محل مسابقات فراهم نمایند. وقت-شناسی یکی از مهم ترین ویژگی های تیم داورى است.

- در مسابقات فیفا لازم است که داوران حداقل ۹۰ دقیقه قبل از زمان مقرر شروع بازی در محل مسابقه حضور یابند.
- شما باید سفر خود را از قبل به خوبی برنامه ریزی کنید و تمام موارد ممکن از قبیل ترافیک مسیر، آب و هوای نا مساعد و غیره را پیش بینی نمایید. این موضوع مخصوصا زمانی اهمیت پیدا می کند که شما قبلا به محل مسابقات نرفته باشید.
- مهم است که شما لیستی از شماره تلفن های همکاران داور خود داشته باشید تا در صورت بروز هرگونه تاخیر غیرمنتظره به آنها اطلاع دهید.
- زمانیکه به محل مسابقات می رسید باید اول به برگزار کنندگان بازی و ناظر بازی (در صورت حضور) ورود خود را اطلاع دهید و سپس با سایر همکاران خود ملاقات نمایید.

۳-۳ قوانین پوشش لباس



ظاهر شخصی بسیار مهم است، داوران میز باید مراقب وجهه خود باشند و یک ظاهر حرفه ای را برای خودشان و کارشان حفظ نمایند که از جانب همه مورد احترام واقع شوند.

به خاطر داشته باشید که شما هم مانند داوران در زمین یک نماینده از جانب لیگ، فدراسیون و کشورتان هستید.

کلمات شما، ظاهرتان و رفتار شما به دقت توسط کلیه حاضران مشاهده می شود.

داوران میز باید با پوشش مرتب مناسب محل کار در سالن حاضر شوند و آماده باشند که لباس خود را با یونیفورم داوری میزشان تعویض نمایند. در پایان بازی نیز داوران باید لباس خود را عوض نموده و با پوشش مناسب محل کار از سالن خارج شوند. اینکه شما با لباس ورزشی، شورت ورزشی و کفش ورزشی وارد سالن مسابقات شوید قابل پذیرش نیست. حتماً باید مراقب ظاهر خود باشید، مطمئن شوید که مرتب و تمیز هستید. این شامل موی سر و صورت شما نیز می شود. یونیفورم داوران میز نیز باید در وضعیت خوب و تمیزی باشد و کاملاً اتو کشیده باشد.

۳-۴ جلسه داوران میز

- مهم است که داوران میز در جلسه قبل از بازی با هم صحبت کنند و آماده شوند.
- اینکار یک تیم قوی را تشکیل می دهد. این جلسه باید در محل اختصاص یافته تشکیل شود و دور از سایر افراد حاضر در محل مسابقه باشد.
- در جلسه قبل از مسابقه باید حداقل نکات زیر مطرح شده و مورد بحث قرار بگیرد:
- زمان شروع بازی تأیید شده.
 - آخرین تغییرات قوانین و تفسیر.
 - مفاد بازی: سطح سختی بازی، عوامل داخلی و خارجی در بازی، وضعیت بازی در لیگ (بازی حین فصل، مسابقه نهایی، مسابقات حذفی و ...). یعنی اینکه همه مسابقات صرفنظر از وضعیت و سطح آنها با جدیت یکسانی داوری و مدیریت می شوند.
 - هماهنگی روش ها برای پیگیری در وضعیت های مهم مختلف: امتیازات کسب شده، وقت های استراحت، تعویض ها، پایان کوارتر یا بازی، تغییر تیم های دارای مالکیت توپ، خطاهای تیمی، مالکیت تناوبی و غیره.
 - ملاحظات خاص در مورد این زمین بازی: محل قرار گیری ساعت بازی / ۲۴ ثانیه، اقدامات لازم در صورت خرابی و نقص، نیمکت تیم ها، زمان بررسی کامل کلیه ابزارها و وسایل.



- تماس چشمی.
- روش های برقراری ارتباط با داوران زمین یا سایر داوران میز شامل برقراری ارتباط در شرایط غیر منتظره.
- چگونه هر مشکلی که ممکن است رخ دهد را حل و فصل نماییم.
- شرایط خاص مرتبط با بازی مانند وقت های استراحت تلویزیونی، دقایق سکوت، معرفی ها، تمجید و تشکر ها و غیره.
- دستورالعمل زمان استراحت بین دو نیمه – آیا تمام داوران میز، میز منشی را ترک کرده و به رختکن می روند یا خیر؟

۳-۵ وظایف قبل از بازی

- شناسایی نماینده فنی، ناظر و یا مدیر زمین مسابقه (در صورت حضور).
- بررسی وسایل میز منشی و ابزار های الکترونیکی (ساعت بازی، ساعت ۲۴ ثانیه، سیگنال های صوتی و تابلو امتیازات برقی) و اطلاع به سایر همکاران در صورت وجود هرگونه ویژگی غیر معمول.
- تقاضای لیست اسامی تیم ها: هر تیم می بایست لیست خود را حداقل ۴۰ دقیقه قبل از زمان مقرر بازی تحویل دهند.
- اطلاع به ناظر بازی (در صورت حضور) یا سرداور بازی در صورت هرگونه مشکل احتمالی در رابطه با لیست تیم ها یا هرسند لازم دیگری برای بازی.
- آماده سازی برگ منشی مطابق با قوانین. در صورت استفاده از برگ منشی دیجیتال فیبا (DSS) برگ منشی آماده شده باید حداقل ۲۰ دقیقه قبل از زمان مقرر جامپ بال اول بازی پرینت شود.
- داوران میز باید قبل از اینکه داوران زمین وارد زمین شوند، پشت میز منشی حضور داشته باشند.
- از توپ بازی مراقبت و محافظت شود.
- زمان ۲۰ دقیقه ای قبل از شروع بازی اندازه گیری شود (با حضور داوران در زمین). در صورت معرفی تیم ها، وقت نگهدار ۸،۷ و یا ۹ دقیقه (عموما کمیته برگزاری محلی این مورد را تصمیم گیری می کند) مانده به شروع بازی را به داوران اعلام می کند، بسته به اینکه سرود ملی باید پخش شود یا خیر. در هر صورت وقت نگه دار زمان را ۳ دقیقه مانده به شروع بازی متوقف می کند اگر معرفی تمام نشده باشد. در صورتیکه نیاز به یک دقیقه سکوت باشد درست قبل از شروع بازی زمانیکه بازیکنان اصلی در زمین بازی حضور دارند این امر انجام می پذیرد.



- کمک به اینکه تعداد افراد حاضر در نیمکت تیم ها کنترل شود.
- مسئول ۲۴ ثانیه ساعت ۲۴ ثانیه را زمانی که داوران در زمین حضور دارند به کار می اندازد تا داوران زمین صدای آنرا زمانیکه ۲۴ ثانیه به پایان می رسد بشنوند.
- درخواست از مربیان تیم ها برای تایید اسامی و شماره متناظر با آنها برای اعضای تیم، اسامی مربی و کمک مربی، تعیین ۵ بازیکن اصلی و درخواست از وی برای امضا کردن برگ منشی. این کار باید حداکثر ۱۰ دقیقه مانده به شروع بازی انجام گیرد (اول مربی تیم الف و سپس مربی تیم ب) منشی باید این اطلاعات را با آمارگیران و گوینده سالن (در صورت حضور) به اشتراک بگذارد.
- وقت نگه دار باید ۳ دقیقه مانده به شروع بازی و سپس ۱ دقیقه و ۳۰ ثانیه مانده به آغاز بوق (سیگنال) را به صدا درآورد. داور زمین با نمایش ۳ انگشت به صورت معمول ۳ دقیقه مانده را اعلام نموده و سپس ۱ دقیقه و ۳۰ ثانیه مانده به آغاز سوت زده تا تیم ها به محدوده نیمکت خود بروند.

۳-۶ وظایف حین بازی

- حفظ سطح بالای تمرکز، به خصوص در پایان کوارترها و دو دقیقه پایانی بازی.
- اعمال صحیح قوانین.
- همکاری با سایر داوران همکار میز و زمین.
- صحبت کردن به طور حرفه ای با اعضای هر دو تیم.
- داوران میز باید جریان بازی را به دقت نظاره نمایند و هرگونه درخواست برای تعویض یا وقت استراحت را پیش بینی نمایند، توجه خاصی به درخواست وقت استراحت بعد از امتیازات کسب شده معطوف نمایند.
- به خاطر داشته باشید که داوران میز باید با احتیاط از سیگنال های صوتی استفاده نمایند. در موارد استثنایی می توان از سوت برای جلب توجه داوران زمین استفاده کرد.
- هرگز داوران را در شرایط بدون پیروزی قرار ندهید. شما باید دقیقاً بدانید که چه اتفاقی صورت گرفته قبل از اینکه داور را به میز فرا خوانید و هر رفتاری از پرسنل نیمکت را گزارش دهید.
- نشان دادن هرگونه علامتی که می تواند تصمیم داور را تحت تاثیر سوء قرار دهد اکیداً ممنوع است.
- اگر اطلاعات یا حمایتی لازم است، به صورت محتاطانه در اختیار هریک از همکاران تیم داوری خود که آنرا درخواست می کند، قرار دهید.



- در صورت درخواست داور در یک شرایط نامشخص (پایان یک کوارتر، گل زده شده و ...) موقعیت را شفاف سازی کنید. هرگز از ایما و اشاره یا صدای بلند استفاده نکنید. فقط اطلاعات را در صورت درخواست داور ارائه دهید و فقط یک سخنگو برای تیم داوران میز تعیین کنید.
- به صورت جداگانه زمان و شرکت کنندگان در خطاها را ثبت کنید.
- دستورالعمل حین نزاع یا ترک محدوده نیمکت توسط اعضا تیم. در صورت وقوع نزاع در زمین یا ترک نیمکت توسط اعضای تیم ها، داوران میز باید متمرکز بمانند. کمک منشی (مسئول تابلو) باید نیمکت تیم مهمان را مشاهده کند، مسئول ۲۴ ثانیه باید نیکت تیم میزبان را مشاهده کند و منشی و وقت نگه دار باید زمین بازی را مشاهده کنند. آنها باید اتفاقاتی که در زمین و محدوده نیمکت ها ظاهر می شود را یادداشت نموده و هر اقدامی توسط بازیکن، مربی یا دنبال کنندگان تیم ها انجام می شود را ثبت نموده تا بتوانند به داوران و ناظر کمک نمایند.
- در صورت وقوع هرگونه خرابی یا نقص، هر زمان که قانون اجازه می دهد، به داوران اطلاع دهید.

۷-۳ وظایف بعد از بازی

- از هرگونه بحث یا اعلام نظر با هرفردی غیر از تیم دآوری بپرهیزید.
- منشی باید برگ منشی را به توجه به قانون و این راهنما تکمیل نماید.
- مشاهده و ثبت هر اتفاقی بعد از پایان بازی.
- کمک به داور برای نوشتن گزارش به بدنه برگزار کننده مسابقات در صورت نیاز وی به کمک.
- بررسی برگ منشی (پرینت برگ در صورت استفاده از DSS) امضا کردن آن قبل از تایید نهایی و امضای داور.
- دستورالعمل اعتراض. در صورتیکه یک تیم درخواست ثبت اعتراض داشته باشد باید مطابق مراحل موجود در قوانین رسمی بسکتبال فیبا عمل کند. تیم ها هم همانند داوران، نماینده فنی / ناظر و داوران میز باید از زمان بندی ملزوم مراحل اعتراض تبعیت نمایند. بلافاصله بعد از بازی منشی باید زمان دقیق پایان بازی را در ستون تعیین شده "ساعت پایان بازی" ثبت نماید. داوران نباید برای امضای برگ منشی عجله کنند. در عوض سرداور باید همراه با نماینده فنی / ناظر تأیید نمایند که منشی ساعت پایان بازی را در قسمت مربوطه وارد کرده است. سپس داوران باید به رختکن رفته و زمان اختصاص داده شده ۱۵ دقیقه بعد از بازی را منتظر بمانند.
- داوران میز و نماینده فنی / ناظر، نباید تا ۱۵ دقیقه بعد از بازی میز منشی را ترک نمایند. به محض اینکه کاپیتان تیم معترض قسمت مربوط به "امضای کاپیتان معترض" در برگ منشی را امضا کرد، منشی و نماینده فنی / ناظر باید به رختکن رفته و برگ منشی را در اختیار سرداور قرار دهند. بعد از تأیید برگ منشی، سرداور باید برگ منشی را امضا کرده و زمان امضای کاپیتان تیم معترض را یادداشت نماید و سپس نماینده فنی / ناظر نسخه های برگ منشی مربوط به تیم هارا را میان دو تیم پخش می نماید.
- تیم معترض می بایست حداکثر تا یک ساعت بعد از پایان بازی دلایل اعتراض خود را به صورت کتبی ارائه دهد. نماینده فنی فیبا / ناظر و داوران میز و زمین باید حداقل یک ساعت بعد از پایان بازی در سالن حضور داشته باشند و به هیچ وجه تا پایان تشریفات اداری و تأیید تکمیل مراحل اعتراض از سوی فیبا یا دفتر منطقه ای فیبا سالن را ترک ننمایند. سرداور بازی باید به صورت کتبی اتفاقی که منجر به اعتراض شده را گزارش داده و به نماینده فنی فیبا یا دفتر منطقه ای فیبا ارائه کند.
- یک نسخه از برگ منشی و هر کارت شناسایی یا سندی که مربوط تیم ها است را به تیم ها تحویل داده شود.
- از داور، نماینده فنی / ناظر (در صورت حضور) برای ترک سالن اجازه بگیرید.

- از جلسات بعد از بازی در محل رختکن استفاده کنید و در مورد هرگونه سوء تفاهم یا شرایط غیر معمول پیش آمده حین بازی بحث و گفت و گو نمایید.

روند اعتراض:

۱. یک تیم در صورتی می تواند اعتراض کند که منافع آن به خطر افتاده باشد توسط:

- الف.** یک اشتباه در ثبت نتیجه، نگه داری زمان و یا کار با ساعت ۲۴ ثانیه که توسط داوران تصحیح نشده باشد.
- ب.** یک تصمیم برای باخت فنی، لغو کردن، به تاخیر انداختن، از سر نگرفتن بازی و یا بازی نکردن.
- ج.** نقض قوانین واجد شرایط بودن (صلاحیت).

۲. برای قابل پذیرش بودن اعتراض، باید از روند زیر تبعیت شود:

- الف.** کاپیتان تیم معترض حداکثر تا ۱۵ دقیقه بعد از اتمام بازی به اطلاع سرداور می رساند که تیم وی به نتیجه بازی اعتراض دارد و برگ منشی را در محل مربوط به "امضای کاپیتان معترض" امضا می کند.
- ب.** تیم باید حداکثر تا یک ساعت بعد از پایان بازی دلایل اعتراض خود را به صورت کتبی ارائه دهد.
- ج.** مبلغ ۱۵۰۰ فرانک سوییس باید برای هر اعتراض لحاظ شود و در صورت رد اعتراض باید این مبلغ پرداخت شود.

۳. سرداور پس از دریافت دلایل اعتراض، اتفاقی که منجر به اعتراض شده است را به صورت کتبی به نماینده فیبا یا مرجع ذیصلاح ارائه می دهد.

۴. مرجع ذیصلاح در هر درخواست رویه ای که مناسب بداند مداخله می کند و باید در مورد اعتراض در کوتاهترین زمان ممکن تصمیم گیری نماید، حداکثر تا ۲۴ ساعت بعد از زمان پایان بازی. مرجع ذیصلاح باید از هر مدرک معتبری که می تواند استفاده کند و می تواند هر تصمیمی متناسباً بگیرد مثلاً، بدون هیچ محدودیتی، بازبینی بخشی از بازی یا بازبینی کامل. مرجع ذیصلاح نباید تصمیم به تغییر نتیجه بگیرد مگر اینکه با شواهد و دلایل مشخص نتیجه گیری شود که اگر به خاطر اشتباهی که منجر به اعتراض شده است نبود، نتیجه جدید قطعاً حاصل می شد.

۵. تصمیم مرجع ذیصلاح نیز جز تصمیمات مربوط به حیطه قوانین است و بیشتر از این مورد بررسی قرار نمی گیرد اما استثنائاً تصمیم گیری در مورد مسائل مربوط به صلاحیت ممکن است مطابق با مقررات قابل اجرا ارائه شود.

۶. قوانین خاص برای مسابقات فیبا یا مسابقاتی که در آئین نامه برگزاری آنها غیر از این ارائه نمی شود:

الف. در صورتی که مسابقات در قالب تورنمنت برگزار شوند، مرجع ذیصلاح باید کمیته فنی باشد.

(رجوع شود به FIBA Internal Regulation, Book 2)

ب. در صورت بازی های در خانه و دور از خانه، مرجع ذیصلاح برای مسائل مربوط به صلاحیت کمیته انضباطی فیبا است اما در مورد سایر مسائل منجر به اعتراض، مرجع ذیصلاح فیبا است که از طریق یک یا چند متخصص در اجرا و تفسیر قوانین رسمی بسکتبال فیبا اقدام می کند. (رجوع شود به FIBA Internal Regulation, Book 2)

چک لیست مراحل اعتراض					
شرکت کنندگان بازی که درگیر روند اعتراض هستند					
مرجع ذیصلاح	داوران میز	نماینده فنی یا ناظر	داوران	تیم مقابل	تیم معترض
پایان بازی					
	منشی زمان پایان بازی در قسمت "زمان پایان بازی" وارد می کند. داوران میز بر سر میز منشی می مانند تا زمانیکه سرداور به آنها اجازه ترک میز منشی را بدهد.	نماینده فنی یا ناظر بازی تأیید می کند که منشی ساعت پایان بازی را به طور دقیق در قسمت مربوطه وارد کرده است. نماینده فنی یا ناظر برسر میز منشی می مانند.	بلافاصله بعد از پایان بازی سرداور تأیید می کند که منشی ساعت پایان بازی را به طور دقیق در قسمت مربوطه وارد کرده است. داوران به رختکن می روند.		کاپیتان حداکثر تا ۱۵ دقیقه بعد از پایان بازی برگ منشی را امضا می کند.
۱۵ دقیقه بعد از پایان بازی					
	منشی برگ منشی را برای تأیید و امضا به رختکن داوران می آورد. داوران میز هم چنان در سالن می مانند تا زمانیکه سرداور یا نماینده فنی یا ناظر به آنها اجازه خروج دهد.	بعد از امضای سرداور نماینده فنی یا ناظر بازی یک نسخه از برگ منشی را به هریک از تیم ها تحویل می دهد.	سرداور برگ منشی را تأیید کرده و امضا می نماید.	تیم مقابل یک نسخه از برگ منشی را دریافت می نماید.	حداکثر تا یک ساعت بعد از پایان بازی تیم باید دلایل کتبی خود را برای اعتراض به نماینده فنی یا ناظر ارائه بدهد.
یک ساعت بعد از پایان بازی					
مرجع ذیصلاح ممکن است از تمامی حاضرین درگیر در اعتراض یعنی تیم ها، داوران، نماینده فنی یا ناظر، داوران میز، جهت اطلاعات بیشتر سوال کند.	مشارکت داوران میز در بازی به پایان می رسد.	بعد از دریافت دلایل کتبی اعتراض نماینده فنی یا ناظر باید یک گزارش کتبی به مراجع ذیصلاح ارائه دهند و روی برگ منشی و درگزارش خود قید نمایند که اعتراض ملغی شده است.	سرداور بعد از دریافت دلایل کتبی منجر به اعتراض، باید یک گزارش کتبی از اتفاقی که منجر به ثبت اعتراض شده است به مراجع ذیصلاح ارائه دهد.	نماینده فنی یا ناظر در صورت لغو اعتراض به تیم مقابل اطلاع می دهد.	اگر دلایل کتبی منجر به اعتراض تا زمان حداکثر یک ساعت بعد از پایان بازی ارائه نگردد اعتراض ملغی شده تلقی می گردد.
۲۴ ساعت بعد از پایان بازی					
تا حداکثر ۲۴ ساعت بعد از پایان بازی رای خود را صادر می نماید.				تصمیم مرجع ذیصلاح به تیم اعلام می شود.	تصمیم مرجع ذیصلاح به تیم اعلام می شود.

زمان بندی



منشی

۴. منشی

۴-۱ وظایف منشی



منشی باید موارد زیر را ثبت نماید:

- **تیم ها،** با وارد کردن اسامی بازیکنان و شماره لباس آنها و وارد کردن ۵ بازیکن اصلی و بازیکنان تعویضی که وارد بازی می شوند. در صورت بروز هرگونه تخلف از قانون مرتبط با ۵ بازیکن اصلی، تعویضی ها و یا شماره بازیکنان باید نزدیک ترین داور را در کمترین زمان ممکن مطلع نماید.
- **امتیازات کسب شده متوالی،** با وارد کردن گل های زده شده و پرتاب های آزاد گل شده.
- **خطاهای صورت گرفته،** منشی بلافاصله بعد از اینکه هر یک از بازیکنان مرتکب پنجمین خطای فردی خودش شد باید فوراً داور را مطلع نماید. وی باید خطاهای فنی مربیان را نیز ثبت نموده (۲ تا "C" یا ۲ تا "C"+"B") یا در مواقعی که مربی باید دیسکالیفه شود داور را فوراً مطلع نماید.
- هم چنین در صورتیکه بازیکنی مرتکب ۲ خطای غیر ورزشی یا فنی یا یک خطای فنی و یک خطای غیر ورزشی شود (یک ترکیب) و باید دیسکالیفه شود، منشی باید داور را فوراً مطلع نماید.
- **وقت های استراحت،** در صورت درخواست مربی برای وقت استراحت، منشی باید داوران زمین را از فرصت وقت استراحت مطلع نموده و در صورتیکه تعداد وقت های استراحت مجاز برای یک مربی در یک نیمه یا وقت اضافه بازی به پایان رسیده باشد از طریق داوران، وی را مطلع سازد.
- **جهت مالکیت تناوبی بعدی،** با استفاده از فلش مالکیت تناوبی. از آنجایی که در نیمه دوم بازی حلقه تیم ها جا به جا می شود، منشی باید بلافاصله بعد از پایان نیمه اول بازی فلش مالکیت تناوبی را بچرخاند.

۴-۲ لوازم و ابزار مورد نیاز منشی



برای بازی، منشی باید ابزار زیر را در اختیار داشته باشد.

توسط تیم میزبان یا برگزار کننده مسابقه:

- فلش مالکیت تناوبی
- هم چنین منشی باید وسایل زیر را داشته باشد:
- خودکار های تیره رنگ (آبی یا مشکی) و خودکارهای قرمز رنگ
- برگ منشی اضافه (صرفنظر از وظایف تیم میزبان یا کمیته برگزار کننده مسابقات)
- کاغذ یادداشت برای ثبت اتفاقاتی که حین بازی می افتند (هم چنین در صورت نیاز به نوشتن گزارش برای بدنه برگزار کننده مسابقات می تواند مفید باشد)، جهت مالکیت تناوبی و بازیکنان در زمین.

- خط کش
 - گیره کاغذ برای وصل کردن کاغذ به تخته زیردستی، در صورت لزوم.
 - یک سوت (برای مواقع خاص)
- لازم است که منشی کتاب قوانین فیبا، تفسیر و راهنمای داوران میز را به صورت نسخه دیجیتالی یا نسخه کاغذی به همراه داشته باشد.

۳-۴ برگ منشی رسمی

برگ منشی سند ثبت رسمی بازی است. اطلاعات موجود در برگ منشی بازتابی از فعالیت های صورت گرفته در حین بازی است. برگ منشی حاوی اطلاعات تیم ها، امتیازات متوالی کسب شده، خطاهای صورت گرفته توسط بازیکنان و مربیان و وقت های استراحت داده شده است.

بعد از بازی هر تیم یک نسخه کپی از برگ منشی اصلی را دریافت می کند که در این صورت سند رسمی از فعالیت های مهم صورت گرفته حین بازی را در اختیار دارد.

منشی داور میز اصلی مسئول برای ثبت فعالیت های اتفاق افتاده در بازی بر اساس قوانین، در برگ منشی است. منشی باید تمیز و مرتب بنویسد و از بسیار خوانا بودن این سند رسمی اطمینان حاصل نماید.

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Competition _____ Date _____ Time _____		Crew Chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Game No. _____ Place _____		Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Team A Time-outs: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Team fouls: Quarter ① ☐ ☐ ☐ ☐ ② ☐ ☐ ☐ ☐ Quarter ③ ☐ ☐ ☐ ☐ ④ ☐ ☐ ☐ ☐ Overtimes: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Licence no. _____ Players: _____ No. _____ Player in _____ Fouls: _____ Head coach: _____ First assistant coach: _____		Team B Time-outs: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Team fouls: Quarter ① ☐ ☐ ☐ ☐ ② ☐ ☐ ☐ ☐ Quarter ③ ☐ ☐ ☐ ☐ ④ ☐ ☐ ☐ ☐ Overtimes: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Licence no. _____ Players: _____ No. _____ Player in _____ Fouls: _____ Head coach: _____ First assistant coach: _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____ Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____		RUNNING SCORE <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A	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
A	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																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____ Game ended at (hh:mm) _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

۴-۴ یادداشت ها - قبل از بازی

۴-۴-۱ سر تیتیر برگ منشی

با استفاده از خودکار رنگ تیره (آبی / مشکی) منشی باید موارد زیر را پر نماید. (در صورتیکه بخواهیم برگ منشی را به زبان انگلیسی بنویسیم بالا نویسی برگ با حروف بزرگ صورت می گیرد).

- اسامی تیم ها. ابتدا تیم "الف" (تیم میزبان، در صورتیکه مسابقات به صورت تورنمنت باشد یا در یک زمین بی طرف برگزار شود تیم الف اولین تیم نوشته شده در برنامه است.) و سپس تیم "ب". اگر اسم تیم ها شامل اسم اسپانسر یا نام مستعار است، آنها نیز باید لحاظ شوند.
- نام نوع مسابقات.
- شماره بازی.
- تاریخ در قالب صحیح (۲ رقم برای روز، ۲ رقم برای ماه و ۴ رقم برای سال مثلاً ۲۰۱۴/۰۵/۰۲)
- زمان رسمی شروع بازی. قالب: ساعت دیجیتال ۲۴ ساعته، همیشه از وقت محلی استفاده کنید.
- محل برگزاری بازی.

نام سرداور و داوران. قالب: نام خانوادگی به طور کامل و در ادامه اول حرف اسم کوچک. برای مسابقات بین المللی، بعد از آن باید کد سه حرفی مربوط به کشور داوران (کمیته بین المللی المپیک (IOC)، https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_IOC_country_codes) در پرانتز اضافه شود. به طور مثال

BARTOW, K. (SWE)

۴-۴-۲ یادداشت تیم ها: بازیکنان و مربیان

منشی سپس باید اسامی اعضای هر تیم را با استفاده از لیست اعضای تیم که توسط مربی یا نماینده وی حداقل ۴۰ دقیقه قبل از زمان مقرر بازی در اختیار او قرار می گیرد، وارد نماید. در سربرگ منشی باید محل برگزاری مسابقات را نیز وارد نماید.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A **BC MIES**

Team B **PARIS BASKET**

Competition	BASCUP 2019	Date	15.06.2019	Time	20:30	Crew Chief	KOTLEBA, L. (SVK)
Game No.	01	Place	FIBA ARENA, GENEVE	Umpire 1	RIGAS, C. (GRC)	Umpire 2	JUNGBRAND, C. (FIN)

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls	1	2	3	4	5
250	MAYER, F.	0							
252	MANOS, J. Jr.	3							
253	JONES, M.	4							
255	KENT, P.	5							
256	BARDFORD, C.	6							
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7							
262	LOPEZ, P.	8							
263	HEMEL, C.	9							
264	PERASOVIC, V.	10							
265	OBRADOVIC, D.	12							
266	AGUILAR, T.	15							
267	DAVIDOV, P.	20							
Head coach	COO1 CANUT, A.								
First assistant coach	C120 BRAZAUSKAS, C.								

قسمت بالای برگ منشی به تیم "الف" و قسمت پایین آن به تیم "ب" تعلق می گیرد.

در ستون اول، منشی باید شماره (۳ رقم آخر) گواهی هر یک از بازیکنان را وارد نماید. برای تورنمنت ها شماره گواهی بازیکن باید فقط برای اولین بازی که تیم وی در آن حضور دارد ظاهر شود.

در ستون دوم منشی باید اسامی بازیکنان و حرف اول اسم کوچک آنها را وارد نماید. (در صورتیکه بخواهیم برگ منشی را به زبان انگلیسی بنویسیم نوشتن اسامی با حروف بزرگ صورت می گیرد). در ستون سوم شماره لباس بازیکنان

نوشته می شود. کاپیتان هر تیم با نوشتن (CAP) در جلوی اسمش مشخص می شود. در زیر قسمت مربوط به هر تیم منشی باید اسامی و شماره گواهی مربی و کمک مربی تیم را وارد نماید (در صورتیکه بخواهیم برگ منشی را به زبان انگلیسی بنویسیم نوشتن اسامی با حروف بزرگ صورت می گیرد). برای تورنمنت ها شماره گواهی ها باید فقط برای اولین بازی که تیم در آن حضور دارد ظاهر شود. برای اینکه ثبت خطاها راحت تر صورت بگیرد، شماره بازیکنان و اسامی مطابق با آن باید به صورت از کم به زیاد نوشته شود. (۹۹، ۹۸، ۹۷، ۹۶، ۹۵، ۹۴، ۹۳، ۹۲، ۹۱، ۹۰)

در صورتیکه تعداد بازیکنان یک تیم کمتر از ۱۲ نفر باشد، زمانیکه بازی شروع می شود، منشی باید بر روی آخرین ورودی لیست اسامی یک خط بکشد. در صورتی که تعداد ورودی های خالی بیشتر از یکی باشد، خط افقی تا اولین خانه مربوط به ثبت خطای بازیکن امتداد یافته سپس به صورت اریب (قطری) تا آخرین خانه امتداد می یابد (مثال بالا را ببینید). این خطوط نباید تا قبل از امضای مربیان کشیده شوند.

۳-۴-۴ پنج بازیکن اصلی و امضای مربیان

حداکثر ۱۰ دقیقه مانده به زمان مقرر شروع بازی مربیان هر دو تیم باید اسامی بازیکنان و شماره متناظر آنها و اسامی مربی و کمک مربی اول را تأیید نمایند. سپس مربیان باید با گذاشتن یک علامت "X" کوچک کنار شماره بازیکن در ستون "بازیکن داخلی"، ۵ بازیکن اصلی خود را مشخص نمایند و در نهایت برگ منشی را امضا کنند. مربی تیم "الف" باید اولین نفری باشد که این اطلاعات را ارائه می دهد.

Head coach	COO1	CANUT A.			
First assistant coach	C120	BRAZAUSKAS, C.			

در زمان شروع بازی منشی باید (با استفاده از خودکار قرمز) دور علائم "X" زده شده را دایره کشیده تا بازی را شروع کند. در صورت وجود هرگونه اختلاف منشی باید فوراً داور زمین را مطلع کند. در حین بازی زمانیکه بازیکنی برای اولین بار تعویض شده و وارد زمین می شود منشی باید با گذاشتن یک علامت "X" کوچک (بدون دایره) در ستون بازیکن داخلی، ورود وی را ثبت نماید. بازیکنانی که توسط مربی به عنوان بازیکن اصلی علامت گذاری شده اند در صورت آسیب دیدن می توانند تعویض شوند که در این صورت مربی تیم مقابل نیز حق دارد در صورت تمایل به همان تعداد بازیکن، تعویض انجام دهد.

اگر هرکسی (مربی، داوران، میز، داوران زمین و ...) متوجه اشتباهی قبل از بازی شوند، مثلاً عدم تطابق شماره بازیکن یادداشت شده در برگ منشی با شماره روی لباس وی یا حذف اسم یک بازیکن از برگ منشی، اشتباه باید فوراً تصحیح شود. منحصراً شماره لباس بازیکن ویرایش شده و یا اسم بازیکن به برگ منشی اضافه می شود بدون هیچ قید و شرطی. اگر این نوع اشتباهات بعد از شروع بازی کشف شوند، داور میز به داور زمین اطلاع می دهد و داور زمین در زمان مناسب بازی را متوقف می کند که هیچ یک از تیم ها متضرر نشوند. شماره لباس اشتباه بازیکن بی هیچ قید و شرطی ویرایش می شود اما بعد از شروع بازی دیگر نمی توان اسم بازیکن حذف شده از برگ منشی را مجدداً به برگ اضافه نمود.

در صورتیکه تیم هیچ مربی نداشته باشد، کاپیتان تیم عهده دار تمام مسئولیت ها شده و باید برگ منشی را در خانه مربوط به مربی امضا نماید. در این صورت منشی اسم کاپیتان را در این خانه وارد می کند و (همانطور که نشان داده شده) سپس کلمه (CAP) را جلوی آن یادداشت می نماید.

Head coach	260	MARTINEZ, J. (CAP.)			
First assistant coach					

باخت فنی

- تا بعد از زمان مقرر شروع بازی، تیم در زمین حضور ندارد یا قادر نیست ۵ بازیکن آماده را به زمین بفرستد.
- اقدامات آن تیم مانع از برگزاری مسابقه شود.
- ممانعت از انجام بازی بعد از اعلام داور به آنها برای بازی کردن.

در صورتیکه تیمی در محل بازی حضور نداشته باشد، منشی باید طبق معمول برگ منشی را پر نموده و در قسمت مربوط به تیم غائب در خانه های مربوط به اسامی بازیکنان کلمه " غائب " را به صورت قطری بنویسد. اگر هر دو تیم غائب باشند این روند برای هر دو تیم تکرار می شود. در هر صورت توضیحات مربوطه باید پشت برگ منشی نوشته شود.

روند:

- منشی باید حداقل ۵ بازیکن حاضر برای بازی را ثبت نماید.
- مربی که حاضر است، باید ۵ بازیکن اصلی را مشخص نموده و برگ منشی را امضا نماید.
- بعد از منتظر ماندن به اندازه زمان توصیه شده (۱۵ دقیقه بعد از زمان مقرر بازی) و بعد از دستور داور، منشی باید خانه های مربوط به ثبت اسامی بازیکنان تیم غائب را با نوشتن کلمه "غائب" همانطور که در بالا توضیح داده شد، ببندد.
- داوران زمین و داوران میز باید برگ منشی را امضا نمایند.
- سرداور باید گزارش کوتاهی را پشت برگ منشی بنویسد و نتیجه نهایی بازی را در برگ منشی ۲۰-۰ به نفع تیم حاضر وارد نماید.

تیم ب

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
250	MAYER,	F.	0	☒				
252	MANOS,	J. Jr.	3	☒				
253	JONES,	M.	4					
255	KENT,	P.	5					
256	BARDFORD,	C.	6					
260	MARTINEZ,	J. (CAP.)	7	☒				
262	LOPEZ,	P.	8					
263	HEMEL,	C.	9					
264	PERASOVIC,	V.	10					
265	OBRADOVIC,	D.	12					
266	AGUILAR,	T.	15	☒				
267	DAVIDOV,	P.	20	☒				
Head coach		COO1	CANU					
First assistant coach		C120	BRAZDUSKAS,					

[illegible]

نتیجه نهایی	تیم الف	20	تیم ب	0
اسم تیم برنده		BC MIES		

۴-۵ امتیازات متوالی - حین بازی

۴-۵-۱ امتیازات

مجری باید شرحی از امتیازات متوالی کسب شده را به ترتیب زمان وقوع با وارد کردن گل های زده شده و پرتاب های آزاد موفق یادداشت نماید.

۴ ستون برای ثبت امتیازات متوالی در برگ منشی وجود دارد. در برگ منشی فارسی دو ستون سمت راست به تیم الف و دو ستون سمت چپ به تیم ب اختصاص داده شده است. (در برگ منشی انگلیسی دو ستون سمت چپ به تیم "A" و دو ستون سمت راست به تیم "B" اختصاص داده می شود). دو ستون میانی شامل امتیازات متوالی (۱۶۰ امتیاز) برای هردو تیم است. منشی باید برای کوارتر ۱ و ۳ از خودکار قرمز و برای کوارتر ۲ و ۴ و وقت های اضافه (از آنجایی که وقت اضافه ادامه کوارتر ۴ محسوب می شود) از خودکار تیره (آبی یا مشکی) استفاده نماید. منشی باید امتیازات کسب شده ناشی از گل های زده شده یا پرتاب های آزاد موفق را به شرح زیر ثبت نماید.



یک امتیاز: یک دایره توپر (•) و کنار آن شماره بازیکنی که پرتاب آزاد موفق داشته است.
به طور مثال اینجا A8 و B14 هردو یک پرتاب موفق داشته اند.

A		B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	



دو امتیاز: یک خط قطری (/) برای منشی های راست دست و یا (\) برای منشی های چپ دست و کنار آن شماره بازیکنی که گل زده است.
به طور مثال اینجا A10 یک گل دو امتیازی زده است.

A		B	
8	51	51	14
	52	52	
10	53	53	
A		B	
8	51	51	14
	52	52	
10	53	53	



سه امتیاز: یک خط قطری (/ یا \) و کنار آن شماره بازیکن که دور آن یک دایره (○) کشیده می شود.
به طور مثال اینجا A8 یک پرتاب سه امتیازی موفق داشته است.

A		B	
8	55	56	14
	56	56	
	57	57	
8	58	58	

- در صورت گل به خودی تصادفی توسط یکی از بازیکنان، امتیاز کسب شده برای کاپیتان زمین تیم مقابل ثبت می گردد.
- امتیازات کسب شده هنگامیکه توپ وارد سبد نمی شود(بند ۳۱ قانون goaltending و تداخل) باید برای بازیکنی که اقدام به شوت کرده ثبت شوند.
- در شروع هر کوارتر منشی باید توالی زمانی امتیازات را از بعد از آخرین امتیاز وقفه حفظ نماید(با تغییر رنگ خودکار). تمامی وقت های اضافه با خودکار تیره(آبی یا مشکی) نوشته می شوند.

بستن: پایان کوارتر

در پایان هر کوارتر منشی باید با همان خودکاری که استفاده می کرده دور آخرین امتیاز کسب شده توسط هر تیم یک دایره ضخیم (○) کشیده و هم چنین یک خط افقی ضخیم زیر آخرین امتیاز و شماره بازیکن کسب کننده آن امتیاز نیز بکشد. همچنین منشی باید نتیجه آن کوارتر را در قسمت مناسب در بخش پایینی برگ منشی(با استفاده از همان رنگ خودکار) وارد نماید.

Scores	Quarter ①	A	24	B	20
	Quarter ②	A	_____	B	_____
	Quarter ③	A	_____	B	_____
	Quarter ④	A	_____	B	_____
	Overtimes	A	_____	B	_____

	A	B	
6	16	16	4
8	17	17	14
	18	18	
10	19	19	14
	20	20	4
8	21	21	
	22	22	14
	23	23	10
8	24	24	
	25	25	
6	26	26	6

منشی باید امتیازات، تعداد خطاها و تعداد وقت های استراحت گرفته شده را با تابلو امتیازات چک نماید. اگر مغایرتی وجود دارد و امتیاز وی درست است باید فوراً برای اصلاح تابلو اقدام کنند ولی اگر به امتیاز شک دارد و یا یکی از تیم ها برای اصلاح نتیجه اعتراض کند، منشی باید در سریع ترین حالت ممکن به داور اطلاع دهد ولی باید برای به صدا درآوردن سیگنالش تا اولین توپ مرده که زمان بازی متوقف می شود صبر کند.

وقت اضافه

در صورت وجود وقت اضافه منشی باید، با خودکار تیره، دور آخرین امتیاز کسب شده توسط هر تیم یک دایره ضخیم (○) کشیده و هم چنین یک خط افقی ضخیم زیر آخرین امتیاز و شماره بازیکن کسب کننده آن امتیاز نیز بکشد. همچنین منشی باید نتیجه آن کوارتر را در قسمت مناسب در بخش پایینی برگ منشی وارد نماید.

Scores	Quarter ①	A	24	B	20
	Quarter ②	A	20	B	31
	Quarter ③	A	19	B	19
	Quarter ④	A	31	B	24
	Overtimes	A	_____	B	_____

	A	B	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	4
	95	95	

پایان بازی یا وقت اضافه

در صورتی که در پایان وقت اضافه همچنان نتیجه برابر باشد، منشی باید دور آخرین امتیاز کسب شده توسط هر تیم در آن وقت اضافه را یک دایره ضخیم (○) کشیده و هم چنین یک خط افقی ضخیم زیر آخرین امتیاز و شماره بازیکن کسب کننده آن امتیاز نیز بکشد.

این نتیجه ناتمام نباید وارد قسمت پایینی برگ منشی شود، این روند باید برای هر وقت اضافه تا زمانیکه بازی یک برنده داشته باشد ادامه پیدا کند.

وقتی که بازی تمام شد، منشی باید دور آخرین امتیاز کسب شده توسط هر تیم در آخرین وقت اضافه را یک دایره ضخیم (○) کشیده و هم چنین دو خط افقی ضخیم زیر آخرین امتیاز و شماره بازیکن کسب کننده آن امتیاز نیز بکشد. همچنین منشی باید یک خط اریب (قطری) به پایین ستون رسم کند تا امتیازهای باقی مانده برای هر تیم پوشانده شود. اینکار باید با خودکار تیره رنگ صورت بگیرد. سپس منشی باید کل امتیازات کسب شده در وقت اضافه را در قسمت پایینی برگ منشی وارد نماید.

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

Scores	Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Quarter ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	Quarter ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	Quarter ④	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
	Overtimes	A	<u>8</u>	B	<u>6</u>

A	B	
93	93	4
94	94	4
95	95	
96	96	
97	97	5
98	98	
99	99	
100	100	5
101	101	
102	102	
103	103	
104	104	
105	105	
106	106	
107	107	
108	108	
109	109	

۵-۴-۲ اشتباهاتی که ممکن است پیش آید و روش حل آنها

اشتباهات در هر زمان از بازی، قبل از اینکه سرداور برگ منشی را امضا نماید، قابل تصحیح هستند حتی اگر این تصحیح بر نتیجه نهایی بازی تاثیرگذار باشد. سرداور باید کنار قسمت تصحیح شده را امضا کند و اشتباه را با یادداشت آن در پشت برگ منشی به برگزار کنندگان مسابقه گزارش دهد.

تصحیح اشتباهات برگ منشی باید به صورت تمیز و مرتب صورت بگیرد تا خوانایی آنرا حفظ نماید و همچنین باید توالی صحیح اتفاقات حفظ شود.

اگر منشی متوجه یک اشتباه شود:

- در حین بازی منشی باید تا اولین توپ مرده که ساعت بازی متوقف می شود برای به صدا درآوردن سیگنال خود صبر نماید و سپس اشتباه را به داوران گزارش کند. مهم است که به خاطر داشته باشیم قبل از انجام هر تصحیحی سرداور باید مطلع گردد. زمانی که تصحیح صورت گرفت سرداور باید با یک خودکار تیره کنار آن امضا کوچکی بزند مانند مثال هایی که در ادامه آورده شده است.
- بعد از بازی، سرداور باید یک گزارش پشت برگ منشی بنویسد و تمام اشتباهات را توضیح داده و تایید نموده و امضا نماید.

منشی ممکن است مرتکب اشتباهات زیر شود:

مورد ۱: امتیاز کمتر ثبت شده است.

گل ۳ امتیازی (زده شده توسط A8)، ۲ امتیاز ثبت شده است.

منشی باید یک خط افقی بر روی آن بکشد تا اشتباه را کنسل کرده و امتیاز صحیح را به روش معمول بنویسد.

A		B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
8	53	53	
8	54	54	
	55	55	

مورد ۲: امتیاز بیشتر ثبت شده است.

گل ۲ امتیازی (زده شده توسط A8)، ۳ امتیاز ثبت شده است.

منشی باید بلافاصله امتیاز صحیح را وارد کند اما نباید یک خط افقی بر روی آن برای کنسل کردن اشتباه بکشد، باید کنار آن امتیاز اشتباه یک نقطه کوچک (•) بگذارد که آنرا به یاد داشته باشد.

اگر بعد از آن اشتباه، تیم یک پرتاب آزاد موفق داشته باشد خیلی مشخص می توان آنرا همانطور که در شکل نشان داده شده، ثبت کرد.

A		B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
• 8	53	53	
• 8	54	54	
	55	55	

مورد ۳: امتیاز برای تیم اشتباه ثبت شده است.

برای مورد سوم ما باید همان روند امتیازات اشتباه ثبت شده را طی کنیم.

منشی باید بلافاصله امتیاز صحیح را وارد کند اما نباید یک خط افقی بر روی آن برای کنسل کردن اشتباه بکشد، باید کنار آن امتیاز اشتباه یک نقطه کوچک (•) بگذارد که آنرا به یاد داشته باشد.

منشی باید به ثبت امتیازات ادامه دهد و از فضاهای خالی استفاده نماید مثلاً اگر بعد از تصحیح صورت گرفته A8 یک گل دو امتیازی و به دنبال آن یک پرتاب آزاد موفق داشته باشد.

A		B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
• 8	54	54	8
	55	55	

A		B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
• 8	53	53	
• 8	54	54	8
	55	55	

ادامه مورد ۳ ...

فقط در صورتیکه امتیاز کسب شده از امتیاز اشتباه بیشتر شود و از آن بگذریم (مثلا ۲ با ۲ و یا ۲ با ۳) منشی باید برروی اشتباه یک خط افقی بکشد.

در مثال A9 بعد از تصحیح اشتباه، یک ۲ امتیازی بعد از آخرین امتیاز کسب شده تیمش به ثمر می رساند.

A		B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
8	53	53	
8	54	54	8
9	55	55	

مورد ۴: شماره بازیکن امتیاز آور اشتباه وارد شود.

در صورتیکه بعد از گل ، منشی شماره بازیکن امتیاز آور را اشتباه وارد کند، شماره صحیح باید برروی شماره اشتباه نوشته شود. کنار شماره صحیح باید یک نقطه (•) کوچک بگذارد تا آنرا به خاطر داشته باشد.

A		B	
6	50	50	4
8	51	51	6 •
	52	52	
8	53	53	
	54	54	8
9	55	55	

مورد ۵: امتیاز کوارتر اشتباه وارد شود.

این حالت باید به سادگی مانند شکل مقابل تصحیح شود.

Scores	Quarter	①	A	25	B	20
	Quarter	②	A	22	B	20
	Quarter	③	A		B	
	Quarter	④	A		B	
	Overtimes		A		B	

مورد ۶: نوع خط اشتباه وارد شود.

اگر منشی نوع خطای صورت گرفته را اشتباه وارد کند، شماره نوع صحیح باید برروی نوع اشتباه نوشته شود. کنار خطا باید یک نقطه (•) کوچک بگذارد تا آنرا به خاطر داشته باشد.

Player	P	P	P ₂ •		
--------	---	---	------------------	--	--

مورد ۷: خطا برای بازیکن اشتباهی وارد شود.

اگر منشی خطا را برای بازیکن اشتباهی وارد کند، خطا باید برای بازیکن مربوطه (صحیح) وارد شود. کنار خطا باید یک نقطه (•) کوچک بگذارد تا آنرا به خاطر داشته باشد. در این شرایط سه حالت مختلف ممکن است اتفاق بیوفتد:

-اگر بازیکن بعدا مرتکب همین نوع خطا شود، ورودی به همان صورت قبل با نقطه باقی می ماند.

Player	P	P	P ₂ •		
--------	---	---	------------------	--	--

-اگر بازیکن مرتکب نوع دیگری از خطا شود، منشی نوع خطا را برروی قبلی می نویسد.

Player	P	P	P ₂ •		
--------	---	---	------------------	--	--

-اگر بازیکن خطایی مرتکب نشود، منشی برروی خطای وارد شده یک خط می کشد.

Player	P	P	P₂•		
--------	---	---	---------------------------	--	--

در صورتیکه اشتباه کشف شده توسط منشی:

- **بعد از پایان زمان بازی باشد** و قبل از اینکه داور برگ منشی را امضا نماید، اشتباه باید تصحیح شود حتی اگر انجام تصحیح بر نتیجه نهایی تاثیر بگذارد. سرداور باید کنار قسمت تصحیح شده را امضا کند و اشتباه را با یادداشت آن در پشت برگ منشی به برگزار کنندگان مسابقه گزارش دهد.
- **بعد از اینکه سرداور برگ منشی را امضا نمود**، هیچ اشتباهی قابل تصحیح نیست. داور یا ناظر، در صورت حضور، باید یک گزارش با جزئیات به کمیته برگزاری مسابقات ارائه دهند.

۳-۵-۴ تقسیم بندی انواع خطا

خطاهای بازیکن می تواند در به صورت شخصی، فنی، غیر ورزشی و یا دیسکالیفه باشد.

خطاهای صورت گرفته توسط کمک مربی، بازیکنان تعویضی، بازیکنان محروم و یا هر عضو از هیات همراه تیم، ممکن است به صورت فنی یا دیسکالیفه باشد که برای مربی تیم ثبت می گردد. منشی باید خطاها را با همان رنگ خودکار مورد استفاده در کوارتر یادداشت نماید.

هر بار که یک خطای جدید ثبت می شود، منشی باید خطاهای صورت گرفته توسط بازیکن و تعداد خطاهای تیمی ثبت شده را بلند اعلام نماید (تیمی که خطا انجام داده و تعداد خطاهای تیمی تیم الف - ب)، بنابراین گروه داوران میز از اقدامات ثبت شده در برگ منشی مطلع می شوند (مثلاً چهارمین خطای فردی بازیکن شماره ۱۴ تیم ب - سومین خطای تیمی - خطاهای تیم ها ۳-۲)، و با کمک یکی از همکاران (کمک منشی (مسئول تابلو) و یا وقت نگهدار) باید اطلاعات را با تابلو امتیازات کنترل نماید.

همه خطاها در خانه های مربوط به مربیان و بازیکنان باید به صورت زیر ثبت شود.

Team A		B. C. INTERNATIONAL	
Time-outs		Team fouls	
7	Quarter 1	2	Quarter 2
7 3 10	Quarter 3	4	Quarter 4
	Overtimes		
Score no.	Players	No.	Fouls
001	FERNANDEZ, J	4	X P P ₂ P ₁ P ₃
002	TOTOVA, M (CAP)	5	X P P
003	MAYER, F	8	
004	JONS, N	10	X P T ₁ T ₁ GD
005	FRANK, L	12	X P P ₂ D ₁
010	SANCHEZ, M	15	
011	MANOS, K	20	X P ₂ P ₁ P ₂ P ₃ P D
012	SOCRATES, P	33	X U ₂ P ₃ P ₂
013	KING, P	35	X U ₂ P
014	ALONSO, J	41	X U ₂ T ₁ GD
025	LOORK, M	60	X P ₂ P ₂
026	ADONJIC, G	69	X P ₁ P ₂
027	SEETING, R	70	X P ₂ P ₂
Coach 788 MENDOZA, A			B ₂ C ₁ B ₂ GD
Assistant coach 555 PIMENTEL, J.A.			D

۴-۵-۴ چگونگی وارد کردن انواع خطا

طبقه بندی خطاها

P	خطای شخصی
T	خطای فنی
U	خطای غیر ورزشی
D	خطای دیسکالیفه برای بازیکن، مربی، کمک مربی، بازیکن تعویضی، بازیکن محروم و اعضای هیات همراه
F	خطای دیسکالیفه در صورت نزاع بند ۳۹ قانون
C	خطای فنی مربی در اثر رفتار خودش
B	خطای فنی برای مربی در اثر رفتار کمک مربی یا سایر اعضای هیات همراه تیم
GD	خطای دیسکالیفه برای مربی، بازیکن، کمک مربی و اعضای هیات همراه تیم در اثر ترکیب خطاهای فنی و خطاهای غیر ورزشی

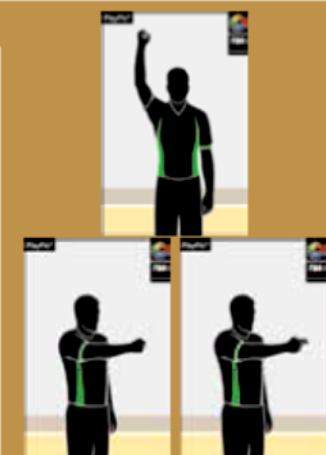
تذکر: در صورتیکه از سیستم بازیابی سریع استفاده شود، منشی باید تا تصمیم نهایی داور صبر کند و سپس خطای مربوطه را وارد کند.

۴-۵-۴-۱ ثبت و توضیحات خطاهای بازیکن

خطاهای شخصی بدون پرتاب پنالتی

P					
---	--	--	--	--	--

خطاهای شخصی با وارد کردن یک "P" نشان داده می شوند.



خطاهای شخصی با ۱، ۲ و ۳ پرتاب پنالتی

P ₁	P ₂	P ₃			
----------------	----------------	----------------	--	--	--

خطاهای شخصی که با یک یا چند پرتاب پنالتی همراه است با وارد کردن عدد متناظر با تعداد پرتاب (۱، ۲ و ۳) کنار "P" نشان داده می شود.



خطاها با جریمه های کنسل شده مطابق بند ۴۲ قانون

بازیکن تیم الف

P	P ₂	D _c		
---	----------------	----------------	--	--

بازیکن تیم ب

P	U _c			
---	----------------	--	--	--

همه ی خطاهایی که برای هردو تیم با شدت جریمه یکسان اعلام می شود و طبق بند ۴۲ قانون متقابلاً جریمه ها کنسل می شود(در شرایط خاص) باید با قرار دادن یک "C" کوچک کنار "P"، "T"، "C"، "B"، "U"، یا "D" نشان داده شود.



خطای طرفین

بازیکن تیم الف

P				
---	--	--	--	--

بازیکن تیم ب

U ₂	P			
----------------	---	--	--	--

خطای طرفین در شرایطی اتفاق می افتد که هر دو طرف بر روی یکدیگر مرتکب خطای شخصی، غیر ورزشی، فنی یا دیسکالیفه تقریباً در زمان یکسان شوند و هردو خطا جریمه یکسان دارند.



خطاهای فنی و ترکیبات آن

T ₁	T ₁	GD		
T ₁	U ₂	GD		
T ₁	P	P	P ₂	T ₁

GD

یک خطای فنی برای بازیکن با یادداشت یک "T" و به همراه آن تعداد پرتاب پنالتی متناظر با آن (۱) کنار T نشان داده می شود.
خطای فنی دوم نیز با یادداشت یک "T" نشان داده می شود که به دنبال آن "GD" در خانه خالی بعد از آن به نشانه دیسکالیفه، نوشته می شود.
یک خطای فنی برای بازیکنی که قبلاً مرتکب یک خطای غیر ورزشی شده و یا یک خطای غیرورزشی برای بازیکنی که قبلاً مرتکب خطای فنی شده هم باید با یک "T" یا "U" که به همراه آن یک "GD" در خانه خالی بعد از آن نوشته می شود، ثبت شود.



خطای غیر ورزشی و ترکیبات آن

U ₂	U ₂	GD			
T ₁	U ₂	GD			
U ₂	P	P	P ₂	U ₂	GD

یک خطای غیر ورزشی برای بازیکن با یادداشت یک "U" و به همراه آن اگر که با پرتاب پنالتی همراه باشد با وارد کردن عدد متناظر با تعداد پرتاب (۱، ۲ و ۳) کنار "U" نشان داده می شود.

خطای غیر ورزشی دوم نیز با یادداشت یک "U" نشان داده می شود که به دنبال آن "GD" در خانه خالی بعد از آن به نشانه دیسکالیفه، نوشته می شود.

یک خطای فنی برای بازیکنی که قبلاً مرتکب یک خطای غیر ورزشی شده و یا یک خطای غیرورزشی برای بازیکنی که قبلاً مرتکب خطای فنی شده هم باید با یک "T" یا "U" که به همراه آن یک "GD" در خانه خالی بعد از آن نوشته می شود، ثبت شود.



خطای دیسکالیفه

بازیکن

D ₂				
----------------	--	--	--	--

یک خطای دیسکالیفه برای بازیکن با یادداشت یک "D" و به همراه آن اگر که با پرتاب پنالتی همراه باشد با وارد کردن عدد متناظر با تعداد پرتاب (۱، ۲ و ۳) کنار "D" نشان داده می شود.



۴-۵-۴-۲ ثبت و توضیحات خطاهای بازیکن تعویضی یا بازیکن محروم

خطای فنی انجام شده توسط یک بازیکن تعویضی یا بازیکن محروم

مربی	B ₁			
مربی	C ₁	B ₁	B ₁	GD
مربی	B ₁	B ₁	B ₁	GD

خطای فنی مربوط به یک بازیکن تعویضی یا بازیکن محروم به علت رفتار غیر ورزشی وی، با وارد کردن " B " در خانه مربوط به مربی و نوشتن عدد ۱ در کنار آن به نشانه جریمه یک پرتاب پنالتی، ثبت می شود. بعد از ترکیب ۳ خطای فنی مربوط به کمک مربی، بازیکن تعویضی، بازیکن محروم و یا هریک از اعضای هیات همراه، یک " GD " باید برای مربی نوشته شود.



خطای دیسکالیفه توسط یک بازیکن تعویضی

بازیکن تعویضی

D				
مربی	B ₂			

یک خطای دیسکالیفه برای بازیکن با یادداشت یک "D" نشان داده می شود و علاوه بر آن باید یک خطای فنی نیمکت برای مربی وارد شود. این خطا جز خطاهای تیمی محسوب نمی شود.



خطای دیسکالیفه توسط یک بازیکن محروم

بازیکن محروم

P	P	P ₂	P ₂	P	D
مربی	B ₂				

یک خطای دیسکالیفه برای بازیکن با یادداشت یک "D" نشان داده می شود و علاوه بر آن باید یک خطای فنی نیمکت برای مربی وارد شود. این خطا جز خطاهای تیمی محسوب نمی شود.



۳-۴-۵-۴ ثبت و توضیحات خطاهای مربی، کمک مربی و اعضاء هیات همراه تیم

همه خطاهایی که برای مربی ثبت می شود، جز خطاهای تیمی محسوب نمی شوند. هم چنین در زیر مثال هایی از خطای دیسکالیفه در اثر نزاع (بند ۳۹ قانون)، با جریمه های متفاوت بسته به اینکه فرد وارد زمین شده یا در نزاع شرکت فعال داشته یا خیر، آورده شده است.

خطاهای فنی

مربی	C ₁		
------	----------------	--	--

مربی	C ₁	C ₁	GD
------	----------------	----------------	----

یک خطای فنی مربی که ناشی از رفتار غیر ورزشی خودش باشد با نوشتن یک "C" ثبت می شود. خطای فنی دوم مشابه برای وی نیز به همین صورت با نوشتن یک "C" ثبت شده و سپس یک "GD" در خلّه خالی بعد از آن نوشته می شود.

خطاهای فنی صورت گرفته حین وقفه های بازی، به عنوان خطاهای اتفاق افتاده در کوارتر بعد در نظر گرفته می شود و باید با همان رنگ خودکاری که در کوارتر بعد استفاده می شود وارد شوند بنابراین خطاهای فنی برای مربی به صورت زیر ثبت می شوند:

• B، اگر خطا توسط کمک مربی، بازیکنان تعویضی، بازیکنان محروم و یا اعضاء هیات همراه صورت بگیرد.

• C، اگر خطا توسط مربی صورت بگیرد.



خطای فنی توسط کمک مربی، بازیکنان تعویضی، بازیکنان محروم و یا اعضا هیات همراه

مربی	B ₁			
مربی	C ₁	B ₁	B ₁	GD
مربی	B ₁	B ₁	B ₁	GD

اگر خطای فنی توسط کمک مربی، بازیکنان تعویضی، بازیکنان محروم و یا اعضا هیات همراه صورت بگیرد در اثر رفتار غیرورزشی آنها، خطا با وارد کردن یک "B" در خانه مربوط به مربی و نوشتن عدد ۱ در کنار آن به نشانه جریمه یک پرتاب پنالتی، ثبت می شود.

بعد از ترکیب ۳ خطای فنی مربوط به کمک مربی، بازیکن تعویضی، بازیکن محروم و یا هریک از اعضای هیات همراه، یک "GD" باید برای مربی نوشته شود.



خطاهای دیسکالیفه

مربی	D ₂			
------	----------------	--	--	--

یک خطای دیسکالیفه برای مربی بر اثر رفتار غیر ورزشی وی با یادداشت یک "D" که کنار آن یک عدد ۲ به نشانه جریمه دو پرتاب پنالتی نوشته می شود، ثبت می شود.



خطای دیسکالیفه توسط کمک مربی، بازیکنان تعویضی، بازیکنان محروم و یا اعضا هیات همراه

مربی	B ₂			
کمک مربی	D			

اگر خطای دیسکالیفه توسط کمک مربی در اثر رفتار غیر ورزشی خودش اعلام شده باشد یک "D" در خانه های مربوط به کمک مربی وارد شده و همچنین یک خطای فنی نیمکت، "B" در خانه مربوط به مربی و نوشتن عدد ۲ در کنار آن به نشانه جریمه دو پرتاب پنالتی، ثبت می شود.

اگر خطای دیسکالیفه توسط اعضا هیات همراه صورت بگیرد در اثر رفتار غیرورزشی آنها، خطا با وارد کردن یک "B" در خانه مربوط به مربی و نوشتن عدد ۲ در کنار آن به نشانه جریمه دو پرتاب پنالتی، ثبت می شود.

مربی	B ₂			
------	----------------	--	--	--



۴-۴-۵-۴ ثبت و توضیحات خطاهای مربی- بازیکن

همه خطاهایی که برای مربی ثبت می شود، جز خطاهای تیمی محسوب نمی شوند.

خطاهای فنی - غیرورزشی و ترکیب آن ها

بازیکن

T_1	P	P		
مربی	C_1	GD		

مربی- بازیکن A1 درکوارتر اول با گول زدن و فریب به عنوان بازیکن مرتکب خطای فنی شده است. پس یک خطای فنی با نوشتن T_1 برای وی به عنوان بازیکن، ثبت می گردد. سپس در کوارتر چهارم به خاطر رفتار غیر ورزشی او به عنوان مربی یک خطای فنی دریافت می کند که با نوشتن یک C_1 و به دنبال آن یک GD در قسمت مربی، خطا برای وی ثبت می شود.

بازیکن

U_2	P			
مربی	B_1	B_1	GD	

مربی- بازیکن A1 درکوارتر دوم به عنوان بازیکن برروی B1 مرتکب خطای غیرورزشی شده است. پس یک خطای غیرورزشی با نوشتن U_2 برای وی به عنوان بازیکن، ثبت می گردد. سپس در کوارتر سوم به خاطر رفتار غیر ورزشی فیزیوتراپ تیم، به عنوان مربی یک خطای فنی نیمکت دریافت می کند که با نوشتن یک B_1 وارد برگ می شود. سپس درکوارتر چهارم به خاطر رفتار غیر ورزشی بازیکن تعویضی A6، به عنوان مربی یک خطای فنی نیمکت دریافت می کند که با نوشتن یک B_1 و به دنبال آن یک GD در قسمت مربی، خطا برای وی ثبت می شود.

بازیکن

P	P	P	U_2	GD
مربی	C_1			

مربی- بازیکن A1 درکوارتر دوم به خاطر رفتار غیر ورزشی به عنوان مربی یک خطای فنی دریافت می کند که با نوشتن C_1 برای وی به عنوان مربی، ثبت می گردد. سپس درکوارتر چهارم به عنوان بازیکن برروی B1 مرتکب خطای غیرورزشی شده است. پس خطای غیرورزشی با نوشتن U_2 برای وی به عنوان بازیکن و به دنبال آن یک GD ثبت می شود.



۵-۴-۴-۵ ثبت و توضیحات خطای دیسکالیفه نزاع بند ۳۹ قانون

خطای دیسکالیفه در صورت نزاع بند ۳۹ قانون توسط یک بازیکن تعویضی یا بازیکن محروم

بازیکن تعویضی	P	P	D	F	F	
بازیکن تعویضی	P	P	P ₂	P ₂	D	F
مربی			B ₂			
بازیکن محروم	P	P	P ₂	P ₂	P	D _F
مربی			B ₂			

اگر بازیکن تعویضی کمتر از ۴ خطا داشته باشد، یک "F" در تمامی خانه های خطای خالی مربوط به بازیکن وارد می شود. اگر بازیکن قبلاً مرتکب ۵ خطا شده باشد، "F" باید در خانه های مربوط به خطای وی، بلافاصله بعد از خطای ۵ ام وارد شود.

به علاوه صرفنظر از تعداد بازیکنانی که محدوده نیمکت را ترک کرده اند فقط یک خطای فنی نیمکت، B، برای مربی وارد می شود. خطاهای فنی و دیسکالیفه مربوط به بند ۳۹ قانون، جز خطاهای تیمی محسوب نمی شود.



خطای دیسکالیفه در صورت نزاع بند ۳۹ قانون توسط یک بازیکن تعویضی یا بازیکن محروم که در نزاع شرکت فعال داشته اند.

بازیکن تعویضی	P	D ₂	F	F	F	
مربی			B ₂			
بازیکن محروم	P	P	P ₂	P ₂	P	D _{2F}
مربی			B ₂			

یک خطای دیسکالیفه برای بازیکن تعویضی یا محروم با یادداشت یک "D" که کنار آن یک عدد ۲ به نشانه جریمه دو پرتاب پنالتی نوشته می شود، ثبت می شود. اگر بازیکن تعویضی کمتر از ۴ خطا داشته باشد، یک "F" در تمامی خانه های خطای خالی مربوط به بازیکن وارد می شود.

اگر یک بازیکن محروم در نزاع شرکت فعال داشته باشد، خطا برای او با یادداشت یک "D" که کنار آن یک عدد ۲ به نشانه جریمه دو پرتاب پنالتی نوشته می شود، ثبت می شود. هم چنین "F" باید در خانه های مربوط به خطای وی، بلافاصله بعد از خطای ۵ ام زیر "D"، همانطور که نشان داده شده است، وارد شود.

علاوه بر آن باید یک خطای فنی نیمکت "B" برای مربی وارد شود.



خطای دیسکالیفه نزاع بند ۳۹ قانون توسط مربی کمک مربی، بازیکنان تعویضی، بازیکنان محروم و یا اعضا هیات همراه

اگر فقط مربی دیسکالیفه شده باشد:

مربی	D ₂	F	F
------	----------------	---	---

اگر فقط کمک مربی دیسکالیفه شده باشد:

مربی	B ₂		
کمک مربی	D	F	F

اگر هم مربی و هم کمک مربی دیسکالیفه شده باشند:

مربی	D ₂	F	F
کمک مربی	D	F	F

اگر یکی از اعضا هیات همراه دیسکالیفه شده باشد:

مربی	B ₂	B	
------	----------------	---	--

اگر دو نفر از اعضا هیات همراه دیسکالیفه شده باشند:

مربی	B ₂	B	B
------	----------------	---	---

اگر خطای دیسکالیفه توسط مربی، کمک مربی، بازیکنان تعویضی، بازیکنان محروم و یا اعضا هیات همراه در اثر ترک محدوده نیمکت (بند ۳۹ قانون) صورت بگیرد، خطا مانند نشان داده شده در بالا ثبت می شود. یک " F " در تمام خانه های خالی مربوط به فرد موردنظر ثبت می شود.



خطای دیسکالیفه نزاع بند ۳۹ قانون توسط کمک مربی، بازیکنان تعویضی، بازیکنان محروم و یا اعضا هیات همراه که در نزاع شرکت فعال داشته اند.



اگر فقط مربی دیسکالیفه شده باشد:

مربی	D₂	F	F
------	----------------------	----------	----------

اگر فقط کمک مربی دیسکالیفه شده باشد:

مربی	B₂		
کمک مربی	D₂	F	F

خطای دیسکالیفه توسط کمک مربی با نوشتن یک "D" در خانه های مربوط به کمک مربی و نوشتن عدد ۲ در کنار آن به نشانه جریمه دو پرتاب پنالتی، ثبت می شود. سپس یک "F" در تمام خانه های خالی مربوط به وی نوشته می شود.

و همچنین یک خطای فنی نیمکت، "B" در خانه مربوط به مربی و نوشتن عدد ۲ در کنار آن به نشانه جریمه دو پرتاب پنالتی، ثبت می شود.

اگر هم مربی و هم کمک مربی دیسکالیفه شده باشند:

مربی	D₂	F	F
کمک مربی	D₂	F	F

اگر یک نفر از اعضا هیات همراه دیسکالیفه شده باشند:

مربی	B₂	(B₂)	
------	----------------------	------------------------	--

اگر دو نفر از اعضا هیات همراه دیسکالیفه شده باشند:

مربی	B₂	(B₂)	(B₂)
------	----------------------	------------------------	------------------------

خطای دیسکالیفه توسط کمک مربی و یا هرکس دیگری که دیسکالیفه می شود با نوشتن یک "D" در خانه های مربوط به کمک مربی و نوشتن عدد ۲ در کنار آن به نشانه جریمه دو پرتاب پنالتی، ثبت می شود. سپس یک "F" در تمام خانه های خالی مربوط به وی نوشته می شود.

هرکسی از اعضای هیات همراه تیم که دیسکالیفه شود باید یک B₂ در خانه مربوط به مربی نوشته شود، اما جز ۳ خطای فنی مربی برای دیسکالیفه محسوب نمی شود.

لازم به ذکر است که:

- در حین وقفه های بازی، تمام بازیکنان تیم که حق بازی کردن دارند به عنوان بازیکن شناخته می شوند. (بند ۴-۱-۴)
- تمام خطاهای تیمی که در حین وقفه بازی اتفاق می افتند باید به عنوان خطاهای اتفاق افتاده در کوارتر بعد یا وقت اضافه در نظر گرفته شوند. (۲-۱-۴۱)
- تمام خطاهای تیمی اتفاق افتاده در وقت اضافه باید به عنوان خطاهای کوارتر چهار در نظر گرفته شوند. (بند ۴۱-۱-۳)

۵-۴ خطاهای تیمی

برای هر کوارتر ۴ جای خالی برای ثبت خطاهای تیمی روی برگ منشی در نظر گرفته شده است (درست زیر اسامی تیم ها و بالای اسامی بازیکنان).

هرزمان که یک بازیکن مرتکب یک خطای شخصی، فنی، غیر ورزشی یا دیسکالیفه می شود، منشی باید یک خطای تیمی برای تیم آن بازیکن با زدن یک 'X' در فضای اختصاص داده شده، ثبت نماید. در پایان هر کوارتر فضاهای خالی باقی مانده توسط دو خط همانگونه که نشان داده شده است، بسته می شوند.

خطاهای تیمی

کوارتر	①	X X X 4	②	X 2 3 4
کوارتر	③	X X X X	④	X X X X
وقت اضافه				

زمانیکه یک تیم **خطای تیمی چهارم** خود را انجام می دهد علامت مربوط به آن باید روی میز منشی قرار بگیرد.

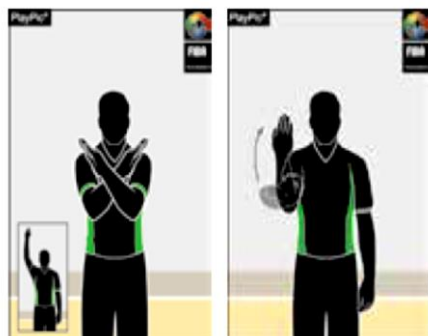
کجا - در انتهای میز نزدیک به نیمکت تیمی که به محدودیت خطای تیمی رسیده است.

کی - زمانی که توپ بعد از انجام ۴امین خطای تیمی در کوارتر زنده می شود.

چه کسی - علامت ۴ خطای تیمی می تواند توسط هریک از داوران نزدیک به نیمکت تیم برداشته شود. (مثلا مسئول تابلو، وقت نگه دار، مسئول ۲۴ ثانیه)

چرا - اگر منشی علامت ۴ خطای تیمی را بردارد و به همکاریش بدهد، ممکن است تمرکز داوران را از بازی که در شرف شروع است به هم بزند. این یعنی که تعداد کمتری از داوران میز زمین بازی را نظاره می کنند و این می تواند مثلاً منجر به این شود که اشتباهاً زمان بازی دیرتر از زمان واقعی خودش آغاز شود.

۶-۵-۴ زمانیکه بازیکنان تعویضی برای اولین بار وارد بازی می شوند



در حین بازی زمانیکه بازیکنی برای اولین بار تعویض شده و وارد زمین می شود منشی باید با گذاشتن یک علامت "X" کوچک (بدون دایره) در ستون بازیکن داخلی، ورود وی را ثبت نماید.

500	RADOJIC,	G.	4	X	P	P			
501	DIVAC,	Y.	5	X					
502	TANABE,	V.	6	X	P				

۷-۵-۴ وقت های استراحت

وقت های استراحت برای هر تیم به صورت زیر است:

- دو وقت استراحت در نیمه اول،
- ۳ وقت استراحت در نیمه دوم و حداکثر دو وقت استراحت در ۲ دقیقه آخر نیمه دوم.
- ۱ وقت استراحت در هر وقت اضافه بازی.



وقت های استراحت باید در برگ منشی با نوشتن دقیقه بازی در آن کوارتر یا وقت اضافه در خانه های در نظر گرفته شده زیر اسم تیم ها، ثبت شود. به طور مثال اگر ۳:۴۴ دقیقه به پایان بازی باقی مانده است منشی باید ۷ را یادداشت نماید چونکه ۷=۳-۱۰.

وقت های استراحت استفاده نشده اصطلاحاً می سوزند و قابل استفاده در نیمه بعد نیستند. در پایان هر نیمه (پایان کوارتر ۲ و کوارتر ۴) خانه های مربوط به وقت های استراحت استفاده نشده بوسیله دو خط موازی افقی همانگونه که در بالا نشان داده شده است بسته می شوند.

اگر تیمی در نیمه دوم تا قبل از دو دقیقه آخر بازی از وقت استراحت اول خود استفاده نکند، منشی باید اولین خانه مربوط به وقت استراحت آن تیم را با کشیدن دو خط افقی موازی ببندد.

۷-۵-۴ پایان کوارتر یا وقفه های بازی

ثبت امتیازات ناتمام (امتیازات کوارترها)، خطاها و وقت های استراحت استفاده نشده با دو خط افقی موازی (همانطور که در بالا توضیح داده شد):



- در پایان هر کوارتر خانه های خالی مربوط به خطاهای تیمی (صفحه ۴۴)
- در پایان هر نیمه وقت های استراحت استفاده نشده (صفحه ۴۵)

○ در پایان کوارتر ۲ (پایان نیمه اول)، منشی باید یک خط ضخیم بین فضاهای استفاده شده مربوط به خطای بازیکنان و مربی و فضاهای استفاده نشده بکشد (اصطلاحاً خطاها را ببندد). اینکار باید بوسیله خودکار تیره (آبی یا مشکی) صورت بگیرد.

250	MAYER,	F.	0	X	P ₃	P	P		
252	MANOS,	J. Jr.	3	X	P	P			
253	JONES,	M.	4	X					
255	KENT,	P.	5	X					

در صورت نیاز و درخواست داور یا ناظر بازی برای مشاهده برگ، برگ منشی باید در اختیار آنها قرار بگیرد.

۹-۵-۴ مراحل لازم به انجام در صورت باخت غفلت

باخت غفلت

- یک تیم در صورتی حین بازی باخت غفلت می گیرد که کمتر از دو بازیکن آماده به بازی در زمین بازی داشته باشد.
- اگر امتیاز تیمی که بازی به وی واگذار شده است برتر باشد نتیجه نهایی بازی همان نتیجه زمانی که بازی متوقف شده است خواهد بود. اگر امتیاز تیمی که بازی به وی واگذار شده است کمتر باشد، نتیجه نهایی بازی ۲-۰ به نفع آن تیم ثبت خواهد شد.
 - داوران و داوران میز باید برگ منشی را امضا نمایند و داور باید یک گزارش پشت برگ منشی برای بدنه برگزار کننده مسابقات بنویسد.
 - داور علاوه بر اینکه باید یک گزارش برای برگزار کنندگان بنویسد، باید نتیجه نهایی بازی، چه امتیاز فعلی و چه ۲-۰ (بسته به اینکه امتیاز کدام تیم بالاتر بوده) را نیز یادداشت نماید.

۶-۴ درخواست وقت استراحت



وقت های استراحت و تعویض ها، وقفه هایی هستند که توسط مربی و بازیکن تعویضی درخواست می شوند. بعد از درخواست، زمانیکه فرصت مناسب به وجود آید منشی باید داور را مطلع نماید. برای بهتر متوجه شدن فرصت های مناسب برای تعویض یا وقت استراحت باید با دو مفهوم آشنا شویم: توپ زنده و توپ مرده.

توپ زمانی زنده می شود که:

- در حین جامپ بال، زمانیکه توپ از دست داور برای زدن ضربه رها می شود.
- در حین یک پرتاب آزاد، وقتی که توپ در اختیار پرتاب زنده قرار می گیرد.
- در حین پرتاب به داخل، زمانیکه توپ در اختیار بازیکن پرتاب کننده به داخل قرار می گیرد.

توپ زمانی می میرد که:

- هر اقدام به شوت یا پرتاب آزاد گل شود.
- زمانیکه توپ زنده است داور در سوت خود بدمد.
- مشخص است که در پرتاب آزاد توپ وارد سبد نشده است، پرتابی که در ادامه آن:
 - یک پرتاب آزاد دیگر باید اتفاق بیوفتد.
 - یک جریمه دیگر وجود دارد (یک یا چند پرتاب آزاد دیگر و یا مالکیت توپ)
- ساعت بازی سیگنال پایان کوارتر را به صدا درآورد.
- ساعت ۲۴ ثانیه، در حالیکه هنوز تیم کنترل توپ را در اختیار دارد، سیگنال پایان را به صدا درآورد.

- زمانیکه توپ به قصد اقدام به شوت در هوا است و توسط هریک از بازیکنان دو تیم لمس می شود بعد از اینکه:
 - داور در سوت خود می دمد.

○ ساعت پایان بازی، سیگنال خود را به صدا در می آورد.

○ سیگنال ساعت ۲۴ ثانیه به صدا در می آید.

توپ نمی میرد و اگر اقدام به شوت موفق (گل) صورت گرفته باشد امتیاز آن محسوب می شود اگر:

- توپ به قصد اقدام به گل در هوا باشد و:

○ داور در سوت خود می دمد.

○ ساعت پایان بازی، سیگنال خود را به صدا در می آورد.

○ سیگنال ساعت ۲۴ ثانیه به صدا در می آید.

- توپ در حین پرتاب آزاد در هوا است که داور به جهت هرگونه تخطی از قوانین سایر بازیکنان به جز پرتاب کننده، در سوت خود می دمد.

- یک بازیکن بر روی بازیکن تیم مقابل که مالک توپ است در حین اقدام به شوت (act of shooting) مرتکب خطا می شود و بازیکن حرکت خود به سمت حلقه را که قبل از انجام خطا شروع شده بوده است، با یک گل با پایان می رساند. این ماده لحاظ نمی شود و امتیاز نباید به محسوب شود اگر:

○ اگر یک به اقدام شوت کاملاً جدید بعد از سوت داور صورت بگیرد.

○ اگر در حین حرکت پیوسته بازیکن به سمت حلقه ساعت پایان بازی یا ساعت ۲۴ ثانیه به صدا دربیاید.

۱-۶-۴ درخواست وقت استراحت

همانگونه که در بالا گفته شد وقت استراحت، وقفه ایست که توسط مربی یا کمک مربی درخواست می شود. مدت زمان هر وقت استراحت ۱ دقیقه است.

فرصت دادن وقت استراحت زمانی شروع می شود که:

- برای هردو تیم؛ توپ مرده باشد، ساعت بازی متوقف شده باشد، داور نشان دادن علائم خود را به پایان رسانده باشد (در صورت وقوع تخلف) و یا تبادل و نشان دادن علائم به میز منشی را (در صورت وقوع خطا) به پایان رسانده باشد.
- برای هردو تیم؛ بعد از تنها یا آخرین پرتاب آزاد گل شده.
- برای تیم گل خورده؛ بعد از اقدام به شوت موفق تیم مقابل.

- در صورتیکه از سیستم بازبینی سریع استفاده شود، برای هردو تیم بعد از تصمیم نهایی بازبینی.

فرصت دادن وقت استراحت زمانی به پایان می رسد که توپ در اختیار هریک از بازیکنان برای پرتاب به داخل و یا برای اولین یا تنها پرتاب آزاد قرار بگیرد (توپ زنده).



- وقت استراحت قبل از زمان شروع بازی در کوارتر و بعد از زمان پایان بازی در کوارتر نمی تواند داده شود.
- اگر هر یک از تیم ها بعد از قرار گرفتن توپ در اختیار بازیکن برای اولین یا تنها پرتاب آزاد، درخواست وقت استراحت داشته باشند، وقت استراحت در صورتی داده می شود که:

(۱) تنها یا آخرین پرتاب آزاد موفق باشد.

۲) به دنباله آخرین یا تنها پرتاب آزاد، تیم مالک پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلویی خودش باشد.

۳) یک خطا بین پرتاب های آزاد صورت بگیرد. که در این صورت باید انجام پرتاب های آزاد را کامل کرده و سپس وقت استراحت داده شود قبل از اینکه جریمه خطای جدید لحاظ شود، مگر اینکه در تفسیر قوانین غیر از این ذکر شده باشد.

۴) یک خطا قبل از زنده شده توپ بعد از آخرین پرتاب آزاد صورت بگیرد. در این صورت وقت استراحت قبل از اینکه جریمه خطای جدید لحاظ شود داده می شود

۵) یک تخلف قبل از زنده شده توپ بعد از آخرین پرتاب آزاد صورت بگیرد. در این صورت وقت استراحت قبل از اینکه پرتاب به داخل صورت بگیرد داده می شود.

- در صورتیکه مجموعه های پی در پی پرتاب آزاد و یا پرتاب به داخل در اثر جرائم بیش از یک خطا وجود داشته باشد با هر مجموعه به صورت جداگانه برخورد می گردد.
- زمانیکه ساعت بازی، زمان دو دقیقه یا کمتر را در پایان کوارتر ۴ نشان می دهد و در هر وقت اضافه، وقت استراحت به تیم گل زده داده نمی شود، مگر اینکه داور بازی را متوقف نموده باشد.
- زمانیکه ساعت بازی، زمان دو دقیقه یا کمتر را در پایان کوارتر ۴ نشان می دهد و در هر وقت اضافه، در صورتیکه وقت استراحت توسط تیمی که مالک پرتاب به داخل از زمین عقبی است گرفته شده باشد، مربی آن تیم حق دارد تصمیم بگیرد که می خواهد بازی را از خط پرتاب به داخل در زمین جلویی آغاز نماید یا زمین عقبی در نزدیک ترین جاییکه بازی متوقف شده بوده است.



توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل قرار گرفته است.



توپ در اختیار بازیکن برای اولین یا تنها پرتاب آزاد قرار گرفته است.

در صورتیکه فرصت دادن وقت استراحت تمام شده باشد و یک مربی به سمت میز منشی برود و بلند درخواست وقت استراحت کند، منشی واکنش داده و به اشتباه سیگنال خود را به صدا درآورد، داور در سوت خود می دمد و بازی متوقف می شود. بازی باید فوراً از سر گرفته شود. در خواست مربی بسیار دیر صورت گرفته و وقت استراحتی به وی نباید داده شود.

وقت استراحت باید به تیمی داده شود که اول در خواست کرده است مگر اینکه گل زده شود و وقت استراحت به مربی تیم گل خورده داده شود بدون اینکه تخطی از قوانین منجر به توقف بازی شود. در این صورت باید مربی را مطلع کرد و از مربی پرسیده شود که آیا هم چنان درخواست وقت استراحت دارد یا خیر. این موضوع به خصوص در ۲ دقیقه پایانی بازی اهمیت ویژه ای پیدا می کند.

روند کار:

بعد از درخواست وقت استراحت، در فرصت دادن وقت استراحت منشی باید با به صدا درآوردن سیگنالش داوران را مطلع نموده و علائم زیر را نشان دهد. این یک علائم نشان دادن دو مرحله ایست. منشی علامت وقت استراحت را نشان داده و سپس نیمکت تیم در خواست کننده را با کف دست باز برای وضوح بیشتر نشان می دهد.

زمانیکه داور وقت استراحت را تأیید کرد، منشی باید وقت استراحت را همانطور که گفته شد در برگ منشی وارد کند.

مربی درخواست وقت استراحت می کند.	
منشی زمانی که فرصت دادن وقت استراحت وجود داشته باشد، سیگنال خود را به صدا در می آورد و علامت وقت استراحت را نشان می دهد.	
داور در سوت خود می دم و علامت وقت استراحت را نشان می دهد. وقت استراحت آغاز می شود.	
بازیکنان به نیمکت می روند و در آنجا می مانند.	
وقت نگهدار زمانیکه ۵۰ ثانیه و ۱ دقیقه از وقت استراحت سپری شده سیگنال خود را به صدا در می آورد.	

- فقط مربی و کمک مربی حق درخواست وقت استراحت دارند. آنها باید یک برخورد چشمی با منشی برقرار کنند یا اینکه به میز منشی رفته و مشخصاً با نشان دادن علامت مربوط به وقت استراحت با دست، درخواست وقت استراحت کنند.
- برای برقراری ارتباط بهتر مربی می تواند به میز منشی نزدیک شود. منشی باید در اولین فرصت دادن وقت استراحت، وقت استراحت را لحاظ نماید.
- درخواست های شرطی قابل قبول نیست. مثلاً اگر مربی بگوید "وقت استراحت می خواهد اگر تیم مقابل گل بزند".
- یک درخواست وقت استراحت می تواند تا قبل از اینکه منشی سیگنال خود را به صدا درآورد لغو شود.



- زمان یک وقت استراحت زمانی شروع می شود که داور در سوت خود می دمد و علامت وقت استراحت را نشان می دهد. زمانی به پایان می رسد که داور در سوت خود می دمد و تیم را به زمین باز فرا می خواند. اگر یک وقت استراحت به دنبال وقوع یک خطا در خواست شود، وقت استراحت تا زمانیکه ارتباط داور با میز منشی و نشان دادن علائم به میز به پایان نرسیده است، آغاز نمی شود. در صورتیکه این خطا، ۵امین خطای بازیکن باشد مراحل ارتباط داور با میز شامل انجام تعویض اجباری بازیکن نیز می شود. زمانیکه این مراحل به پایان رسید، داور در سوت خود می دمد و علامت وقت استراحت را نشان می دهد و زمان وقت استراحت آغاز می شود. در صورتیکه بازیکنان از درخواست وقت استراحت مطلع شوند باید به آنها اجازه داده شود که به سمت نیمکت خود بروند حتی اگر زمان وقت استراحت رسماً آغاز نشده باشد.
- به محض اینکه فرصت دادن وقت استراحت شروع می شود، منشی باید با به صدا درآوردن سیگنال خود داور را از وجود درخواست وقت استراحت مطلع نماید. اگر درخواست وقت استراحت توسط تیم گل خورده بعد از گل، صورت گرفته باشد وقت نگهدار باید بلافاصله زمان بازی را متوقف نموده و سیگنال خود را به صدا در آورد.

اجازه وقت استراحت	وضعیت توپ	ساعت بازی	خلاصه
نه	زنده	رونده	در حین بازی
هر دو تیم	مرده	متوقف	سوت داور
			توپ مرده
نه	زنده	متوقف	توپ در اختیار

۴-۷ در پایان بازی

۴-۷-۱ ثبت نتایج نهایی

	A	B	
8	86	86	4
8	87	87	14
	88	88	14
10	89	89	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	(4)
(8)	94	94	4
	95	95	
	96	96	
(8)	97	97	(5)
	98	98	
	99	99	
(8)	100	100	(5)
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

در پایان بازی (کوارتر چهارم یا آخرین وقت اضافه)، منشی باید ۲ خط موازی افقی ضخیم زیر آخرین شماره امتیازات کسب شده توسط هر تیم و شماره بازیکن امتیازآور، همانگونه که نشان داده شده است، بکشد.

همچنین منشی باید یک خط اریب (قطری) به پایین ستون رسم کند تا امتیازهای باقی مانده برای هر تیم پوشانده شود. (همانطور که نشان داده شده است).

منشی باید امتیازات جزئی هر کوارتر را نوشته باشد و سپس نتیجه نهایی و نام تیم برنده (شامل اسم اسپانسر تیم) را یادداشت نماید.

منشی باید زمان رسمی دقیق پایان بازی را در قالب ساعت ۲۴ ساعته دیجیتال با استفاده از وقت محلی یادداشت نماید.

امتیازات	کوارتر	①	A	24	B	20
	کوارتر	②	A	20	B	31
	کوارتر	③	A	19	B	19
	کوارتر	④	A	31	B	24
	وقت اضافه		A	8	B	6

نتیجه نهایی	تیم A	102	تیم B	100
نام تیم برنده	BC MIES			
ساعت پایان بازی (ساعت:دقیقه)	22:05			

۲-۷-۴ تکمیل زیر ستون برگ منشی و گرفتن امضای گروه داوری

در نهایت منشی برگ منشی را بررسی می کند و در ستون های استفاده نشده مربوط به هر تیم یک خط کشده و اصطلاحاً آنرا می بندد. (همانگونه نشان داده شده است)

Overtimes				
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1 2 3 4 5
250	MAYER, F.	0	X	P ₁ P ₂ P ₃
252	MANOS, J. Jr.	3	X	P ₁ P ₂
253	JONES, M.	4	X	
255	KENT, P.	5	X	
256	BARDFORD, C.	6	X	P ₁
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7	X	P ₁ P ₂
262	LOPEZ, P.	8		
263	HEMEL, C.	9		
264	PERASOVIC, V.	10		
265	OBRADOVIC, D.	12	X	
266	AGUILAR, T.	15	X	P ₁ P ₂ P ₃ P ₄
267	DAVIDOV, P.	20	X	P ₁ P ₂ P ₃
Head coach		CO01	CANUT A.	C ₁
First assistant coach		C120	BRAZAUSKAS, C.	



منشی باید نام خانوادگی خود را در قسمت مربوطه وارد کرده و برگ منشی را امضا نماید. (اگر برگ منشی انگلیسی باشد اسامی با حروف تماماً بزرگ نوشته می شوند). سپس مسئول تابلو، وقت نگهدار و مسئول ۲۴ ثانیه نیز باید همینکار را انجام دهند. سپس منشی یک خط افقی در قسمت مربوط به "امضای کاپیتان تیم معترض" می کشد و آنرا اصطلاحاً می بندد. زمانیکه برگ منشی توسط تمام داوران امضا شد، فقط امضا سرداور باقی می ماند.

امضا سرداور کنترل و ارتباط داوران را با بازی پایان می دهد، مگر در صورتیکه یکی از کاپیتان ها قسمت "امضا کاپیتان معترض" را امضا نموده باشد که در این صورت داوران میز و داوران زمین باید در دسترس سرداور و ناظر بازی (در صورت حضور) باشند تا زمانیکه سرداور به آنها اجازه خروج دهد.

منشی	ISOLA P.
مسئول تابلو	ONNA M.
وقت نگهدار	PATTON M.
مسئول ۲۴ ثانیه	FERNANDEZ P.

۸-۴ خلاصه رنگ های خودکار

دو رنگ خودکار برای پر کردن برگ منشی استفاده می شود: تیره آبی / مشکی و قرمز.

رنگ آبی یا مشکی

سر تیتیر برگ منشی

- اسامی کامل تیم ها.
- نوع مسابقات.
- تاریخ (روز، ماه، سال مثلاً ۲۸/۰۸/۲۰۰۷).
- زمان آغاز بازی.
- شماره بازی.
- محل برگزاری مسابقه.
- نام خانوادگی داوران، اول اسم کوچک آنها و کشور آنها.

تیم ها

- اسامی تیم ها.
- نام خانوادگی بازیکنان و مربیان آنها و اول اسم کوچک آنها.
- شماره لباس بازیکنان.
- سه رقم آخر شماره گواهی بازیکن و مربی.
- ضربدر (X) جلوی بازیکنان اصلی هر تیم.
- امضا مربیان و تأیید اطلاعات برگ منشی حاوی اسامی و شماره های بازیکنان و اسامی مربیان.
- در صورت حضور کمتر از ۱۲ بازیکن در تیم کشیدن یک خط افقی بر روی شماره گواهی، نام، شماره لباس و ... در خانه های خالی. (خط بعد از شروع بازی کشیده می شود).
- خطاهای صورت گرفته توسط بازیکنان در کوارتر ۲ و ۴ و وقت های اضافه.
- وقت های استراحت گرفته شده توسط بازیکنان در کوارتر ۲ و ۴ و وقت های اضافه.
- خطاهای تیمی صورت گرفته توسط بازیکنان در کوارتر ۲ و ۴ و وقت های اضافه.
- بازیکنانی که برای اولین بار در کوارتر ۲ و ۴ و وقت های اضافه وارد زمین شده اند.
- خط ضخیمی که در پایان کوارتر ۲ به جهت باکس کردن خطاهای بازیکنان کشیده می شود.
- خط ضخیم اریب (قطری) که در پایان بازی برای پوشاندن امتیازات باقی مانده کشیده می شود.

زیر ستون برگ منشی

- امتیاز کوارتر ۲ و ۴ .
- نتیجه نهایی بازی.
- نام تیم برنده.
- امضای کاپیتان تیم معترض در صورت اعتراض و یا یک خط ضخیم در صورت استفاده نشدن.
- نام خانوادگی داوران میز، اول اسم کوچک آنها و شماره گواهی آنها.
- امضا گروه داور (داوران میز و داوران زمین).

امتیازات متوالی

- امتیازات متوالی حین کوارتر ۲ و ۴.
- امتیازات متوالی حین وقت های اضافه.

رنگ قرمز

تیم ها

- وقت های استراحت کوارتر ۱ و ۳.
- خطاهای صورت گرفته توسط بازیکنان در کوارتر ۱ و ۳.
- خطاهای تیمی صورت گرفته توسط بازیکنان در کوارتر ۱ و ۳.
- بازیکنانی که برای اولین بار در کوارتر ۱ و ۳ وارد زمین شده اند.
- دایره دور ضربدر هایی که جلوی اسامی بازیکنان اصلی در شروع بازی زده شده است.

امتیازات متوالی

- امتیازات متوالی حین کوارتر ۱ و ۳.

زیرستون برگ منشی

- امتیازات کوارتر ۱ و ۳.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **BC MIES**

Team B **PARIS BASKET**

Competition BASCUP 2019		Date 15.06.2019	Time 20:30	Crew Chief KOTLEBA, L. (SVK)	
Game No. 01		Place FIBA ARENA, GENEVE		Umpire 1 RIGAS, C. (SRB)	Umpire 2 JUNGEBRAND, C. (FIN)

Team A BC MIES		Team fouls	
Time-outs	Quarter ① 1 2 3 4	Quarter ② 1 2 3 4	
	Quarter ③ 1 2 3 4	Quarter ④ 1 2 3 4	
Overtimes			

Umpire no.	Players	No.	Fouls	1	2	3	4	5
260	MAYER, F.	0						
262	MANIOS, J. Jr.	3						
263	JONES, M.	4						
266	KENT, P.	6						
266	BARDFOED, C.	6						
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7						
262	LOPEZ, P.	8						
263	HEMEL, C.	9						
264	PERASOVIC, V.	10						
266	OBRAOVIC, D.	12						
266	AGUILAR, T.	16						
267	DAVIDOV, P.	20						

Head coach C001 CANUT, A.

First assistant coach C120 BRAZAUSKAS, C.

Team B PARIS BASKET		Team fouls	
Time-outs	Quarter ① 1 2 3 4	Quarter ② 1 2 3 4	
	Quarter ③ 1 2 3 4	Quarter ④ 1 2 3 4	
Overtimes			

Umpire no.	Players	No.	Fouls	1	2	3	4	5
600	RADOJIC, G.	4						
601	DIVAC, V.	6						
602	TANABE, V.	6						
603	PUIS, C.	7						
604	TRHON, W.	8						
606	TRUMP, J.	9						
606	MITLECH, J.	10						
607	MARTI, J. (CAP.)	11						
608	MANJOUR, R.	12						
609	TOTEVA, I.	13						
610	LEE, L.	14						

Head coach C122 CASTRO, E.

First assistant coach C220 AURIENMA, J.P.

Scorer	ISOLA, D.
Assistant scorer	WAVE, M.
Timer	FERNANDEZ, P.
Shot clock operator	PATTON, M.

Crew Chief	
Umpire 1	Umpire 2
Captain's signature in case of protest	

Final Score	Team A	Team B
Name of winning team		
Game ended at (h:mm)		

RUNNING SCORE							
A	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

Scores	Quarter ①	A	B
	Quarter ②	A	B
	Quarter ③	A	B
	Quarter ④	A	B
	Overtimes	A	B



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **BC MIES**Team B **PARIS BASKET**

Competition **BASCUP 2019** Date **15.06.2019** Time **20:30** Crew Chief **KOTLEBA, L. (SVK)**
Game No. **01** Place **FIBA ARENA, GENEVE** Umpire 1 **RIGAS, C. (GR)** Umpire 2 **JUNGBRAND, C. (FIN)**

Team A **BC MIES**

Time-outs

Quarter ①	X	X	X	4	②	1	2	3	4
Quarter ③	1	2	3	4	④	1	2	3	4
Overtimes									

Game No.	Players	No.	Fouls	1	2	3	4	5
250	MAYER, F.	0	X					
252	MANOS, J. Jr.	3	X					
253	JONES, M.	4	X					
255	KENT, P.	5						
256	BARDFORD, C.	6						
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7	X					
262	LOPEZ, P.	8						
263	HEMEL, C.	9						
264	PERASOVIC, V.	10						
265	OBRADOVIC, D.	12						
266	AGUILAR, T.	15	X					
267	DAVIDOV, P.	20	X					

Head coach **COOL CANUT A.**First assistant coach **C120 BRAZDUSKAS, C.**Team B **PARIS BASKET**

Time-outs

Quarter ①	X	X	X	4	②	1	2	3	4
Quarter ③	1	2	3	4	④	1	2	3	4
Overtimes									

Game No.	Players	No.	Fouls	1	2	3	4	5
500	RADOJIC, G.	4	X					
501	DIVAC, Y.	5						
502	TANABE, V.	6	X					
503	PUIS, C.	7						
504	TRHON, W.	8	X					
506	TRUMP, J.	9	X					
506	MITLECH, J.	10						
507	MARTI, J. (CAP.)	11	X					
508	MANJOUR, R.	12						
509	TOTEVA, I.	13						
510	LEE, L.	14	X					

Head coach **C122 CASTRO E.**First assistant coach **C220 AURBERGMAJ, J.P.**Scorer **ISOLA, D.**Assistant scorer **WAVE, M.**Timer **FERNANDEZ, P.**Shot clock operator **PATTON, M.**

Crew Chief _____

Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Captain's signature in case of protest _____

RUNNING SCORE

A	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

Scores Quarter ① A **25** B **17**

Quarter ② A _____ B _____

Quarter ③ A _____ B _____

Quarter ④ A _____ B _____

Overtimes A _____ B _____

Final Score Team A _____ Team B _____

Name of winning team _____

Game ended at (h:mm) _____



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **BC MIES**

Team B **PARIS BASKET**

Competition **BASCUP 2019** Date **15.06.2019** Time **20:30** Crew Chief **KOTLEBA, L. (SVK)**
Game No. **01** Place **FIBA ARENA, GENEVE** Umpire 1 **RIGAS, C. (GRC)** Umpire 2 **JUNGBRAND, C. (FIN)**

Team A BC MIES		Team fouls	
Time-outs		Quarter ① X X X X ② X X X X	
Quarter ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4		Overtimes	
Time-outs	Players	No.	Fouls
250	MAYER, F.	0	X P
252	MANOS, J. Jr.	3	X P
253	JONES, M.	4	X
255	KENT, P.	5	X
256	BARDFORD, C.	6	X
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7	X P
262	LOPEZ, P.	8	
263	HEMEL, C.	9	
264	PERASOVIC, V.	10	
265	OBRADOVIC, D.	12	X
266	AGUILAR, T.	15	X P
267	DAVIDOV, P.	20	X A
Head coach C001 CANU, A.			
First assistant coach C120 BRAZDUSKAS, C.			

Team B PARIS BASKET		Team fouls	
Time-outs		Quarter ① X X X X ② X X X X	
Quarter ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4		Overtimes	
Time-outs	Players	No.	Fouls
500	RADOJIC, G.	4	X P
501	DIVAC, V.	5	X
502	TANABE, V.	6	X
503	PUIG, C.	7	
504	TRHON, W.	8	X P
505	TRUMP, J.	9	X
506	MITLECH, J.	10	
507	MARTI, J. (CAP.)	11	X P
508	MANJOUR, R.	12	X
509	TOTEVA, I.	13	X
510	LEE, L.	14	X P
Head coach C122 CASTRO, E.			
First assistant coach C220 AURICABA, J.P.			

Scorer **ISOLA, D.**
Assistant scorer **WAVE, M.**
Timer **FERNANDEZ, P.**
Shot clock operator **PATTON, M.**

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____
Captain's signature in case of protest _____

RUNNING SCORE															
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	12	42	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	13	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				

Scores Quarter ① **A 26 B 17**
Quarter ② **A 16 B 27**
Quarter ③ **A B**
Quarter ④ **A B**
Overtimes **A B**

Final Score Team A _____ Team B _____
Name of winning team _____
Game ended at (h:mm) _____



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **BC MIES**Team B **PARIS BASKET**

Competition **BASCUP 2019** Date **15.06.2019** Time **20:30** Crew Chief **KOTLEBA, L. (SVK)**
Game No. **01** Place **FIBA ARENA, GENEVE** Umpire 1 **RIGAS, C. (GRG)** Umpire 2 **JUNGBRAND, C. (FIN)**

Team A **BC MIES**

Time-outs

2 8
9
10

Team fouls
Quarter ① **X X X X** ② **X X X X**
Quarter ③ **X X X X** ④ **1 2 3 4**
Overtimes

Game no.	Players	No.	Fouls	1	2	3	4	5
250	MAYER, F.	0	(X) A P					
252	MANOS, J. Jr.	3	(X) P					
253	JONES, M.	4	X					
255	KENT, P.	6	X					
256	BARDFOED, C.	6	X P					
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7	(X) P					
262	LOPEZ, P.	8						
263	HEMEL, C.	9						
264	PERASOVIC, V.	10						
265	OBRAĐOVIC, D.	12	X					
266	AGUILAR, T.	15	(X) P					
267	DAVIDOV, P.	20	(X) A P					

Head coach **C001 CANUT, A.**
First assistant coach **C120 BRAZDAUSKAS, C.**

Team B **PARIS BASKET**

Time-outs

5
6
7

Team fouls
Quarter ① **X X X X** ② **X X X X**
Quarter ③ **X X X X** ④ **1 2 3 4**
Overtimes

Game no.	Players	No.	Fouls	1	2	3	4	5
500	RADOJIC, G.	4	(X) A P					
501	DIVAC, V.	6	X					
502	TANABE, V.	6	(X)					
503	PUIG, C.	7						
504	TRHON, W.	8	X P					
506	TRUMP, J.	9	(X) P					
506	MITTECH, J.	10						
507	MARTI, J. (CAP.)	11	(X) P U					
508	MANJOUR, R.	12	X					
509	TOTEVA, I.	13	X P R					
510	LEE, L.	14	(X) P					

Head coach **C122 CASTRO, E.**
First assistant coach **C220 AURÉLIE, J.P.**

Scorer **ISOLA, D.**
Assistant scorer **WAVE, M.**
Timer **FERNANDEZ, P.**
Shot clock operator **PATTON, M.**

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____
Captain's signature in case of protest _____

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	32	(4) 41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	(7) 44	(13) 84	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	(5) 55	(11) 95	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	(14) 57	11 97	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	(1) 62	102	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	(14) 65	11 105	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	(1) 74	(1) 114	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	(1) 77	117	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

Scores Quarter ① **A 25 B 17**
Quarter ② **A 16 B 27**
Quarter ③ **A 24 B 30**
Quarter ④ **A B**
Overtimes **A B**

Final Score Team A _____ Team B _____
Name of winning team _____
Game ended at (h:mm) _____



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **BC MIES**Team B **PARIS BASKET**

Competition **BASCUP 2019** Date **15.06.2019** Time **20:30**
Game No. **01** Place **FIBA ARENA, GENEVE**

Crew Chief **KOTLEBA, L. (SVK)**
Umpire 1 **RIGAS, C. (GRC)** Umpire 2 **JUNGEBRAND, C. (FIN)**

Team A **BC MIES**

Time-outs

2 8
9 10 10
[] []

Team fouls
Quarter ① [X][X][X][X] ② [X][X][X][X]
Quarter ③ [X][X][X][X] ④ [X][X][X][X]
Overtimes

Game no.	Players	No.	Fouls	1	2	3	4	5
250	MAYER, F.	0	[X]	[P]	[P]			
252	MANOS, J. Jr.	3	[X]	[P]	[P]			
253	JONES, M.	4	[X]					
255	KENT, P.	6	[X]					
256	BARDFORD, C.	6	[X]	[P]				
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7	[X]	[P]	[P]			
262	LOPEZ, P.	8						
263	HEMEL, C.	9						
264	PERASOVIC, V.	10						
265	OBRADOVIC, D.	12	[X]					
266	AGUILAR, T.	15	[X]	[P]	[P]	[P]	[P]	
267	DAVIDOV, P.	20	[X]	[P]	[P]	[P]	[P]	

Head coach **COOL CANU** A. C.
First assistant coach **C120 BRAZAUSKAS, C.**

Team B **PARIS BASKET**

Time-outs

5 []
6 6 10
[] []

Team fouls
Quarter ① [X][X][X][X] ② [X][X][X][X]
Quarter ③ [X][X][X][X] ④ [X][X][X][X]
Overtimes

Game no.	Players	No.	Fouls	1	2	3	4	5
500	RADOJIC, G.	4	[X]	[P]	[P]			
501	DIVAC, V.	5	[X]					
502	TANABE, V.	6	[X]	[P]				
503	PUIS, C.	7						
504	TRHON, W.	8	[X]	[P]				
505	TRUMP, J.	9	[X]	[P]	[P]	[P]		
506	MITLECH, J.	10						
507	MARTI, J. (CAP.)	11	[X]	[P]	[U]	[R]	[R]	
508	MANJOUR, R.	12	[X]					
509	TOTEVA, I.	13	[X]	[P]	[P]			
510	LEE, L.	14	[X]	[P]	[P]			

Head coach **C122 CASTRO** E. C.
First assistant coach **C220 CAURAMA, J.P.**

Scorer **ISOLA, D.**
Assistant scorer **WAVE, M.**
Timer **FERNANDEZ, P.**
Shot clock operator **PATTON, M.**

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____
Captain's signature in case of protest _____

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	12	40	41	81	81	121
2	2	42	42	7	82	82	122
3	3	43	43	0	83	83	123
4	4	44	44	0	84	84	124
5	5	45	45	0	85	85	125
6	6	46	46	14	86	86	126
7	7	47	47	7	87	87	127
8	8	48	48	11	88	88	128
9	9	49	49	0	89	89	129
10	10	50	50	11	90	90	130
11	11	51	51	0	91	91	131
12	12	52	52	9	92	92	132
13	13	53	53	0	93	93	133
14	14	54	54	0	94	94	134
15	15	55	55	11	95	95	135
16	16	56	56	0	96	96	136
17	17	57	57	11	97	97	137
18	18	58	58	0	98	98	138
19	19	59	59	5	99	99	139
20	20	60	60	5	100	100	140
21	21	61	61	0	101	101	141
22	22	62	62	0	102	102	142
23	23	63	63	0	103	103	143
24	24	64	64	0	104	104	144
25	25	65	65	11	105	105	145
26	26	66	66	0	106	106	146
27	27	67	67	0	107	107	147
28	28	68	68	11	108	108	148
29	29	69	69	0	109	109	149
30	30	70	70	9	110	110	150
31	31	71	71	9	111	111	151
32	32	72	72	15	112	112	152
33	33	73	73	0	113	113	153
34	34	74	74	11	114	114	154
35	35	75	75	0	115	115	155
36	36	76	76	20	116	116	156
37	37	77	77	7	117	117	157
38	38	78	78	7	118	118	158
39	39	79	79	6	119	119	159
40	40	80	80	14	120	120	160

Scores Quarter ① A **25** B **17**
Quarter ② A **16** B **27**
Quarter ③ A **24** B **30**
Quarter ④ A **27** B **16**
Overtimes A B

Final Score Team A _____ Team B _____
Name of winning team _____
Game ended at (h:mm) _____



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **BC MIES**

Team B **PARIS BASKET**

Competition **BASCLIP 2019** Date **15.06.2019** Time **20:30** Umpire 1 **KOTLEBA, L. (SVK)**
Game No. **01** Place **FIBA ARENA, GENEVE** Umpire 2 **JUNGEBRAND, C. (FIN)**

Team A **BC MIES**

		Team fouls	
Quarter ①	XXXX	Quarter ②	XXXX
Quarter ③	XXXX	Quarter ④	XXXX
Overtimes			
Licence no.	Players	No.	Fouls
260	MAYER, F.	0	X P P
262	MANOS, J. Jr.	3	X P P
263	JONES, M.	4	X
266	KENT, P.	6	X
266	BARDFORD, C.	6	X P
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7	X P P
262	LOPEZ, P.	8	
263	HEMEL, C.	9	
264	PERASOVIC, V.	10	
266	OBRADOVIC, D.	12	X
266	AGUILAR, T.	15	X P P P
267	DAVIDOV, P.	20	X P P
Head coach		C001 CANUT, A.	G.
First assistant coach		C120 BRAZAUSKAS, C.	

Team B **PARIS BASKET**

		Team fouls	
Quarter ①	XXXX	Quarter ②	XXXX
Quarter ③	XXXX	Quarter ④	XXXX
Overtimes			
Licence no.	Players	No.	Fouls
600	RADOJIC, G.	4	X P P
601	DIVAC, Y.	6	X
602	TANABE, V.	6	X P
603	PUTI, C.	7	
604	TRHON, W.	8	X P
606	TRUMP, J.	9	X P P P
606	MITLECH, J.	10	
607	MARTI, J. (CAP.)	11	X P P P P
608	MANJOUR, R.	12	X
609	TOTEVA, I.	13	X P P
610	LEE, L.	14	X P P
Head coach		C122 CASI, E.	G.
First assistant coach		C220 KORIENMA, J.P.	

Scorer **ISOLA, D.**
Assistant scorer **WAVE, M.**
Timer **FERNANDEZ, P.**
Shot clock operator **PATTON, M.**

Crew Chief **[Signature]**
Umpire 1 **[Signature]** Umpire 2 **[Signature]**
Captain's signature in case of protest _____

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	6	4	8	81	81	121
2	2	6	4	8	82	82	122
3	3	6	4	8	83	83	123
4	4	6	4	8	84	84	124
5	5	6	4	8	85	85	125
6	6	6	4	8	86	86	126
7	7	6	4	8	87	87	127
8	8	6	4	8	88	88	128
9	9	6	4	8	89	89	129
10	10	6	4	8	90	90	130
11	11	6	4	8	91	91	131
12	12	6	4	8	92	92	132
13	13	6	4	8	93	93	133
14	14	6	4	8	94	94	134
15	15	6	4	8	95	95	135
16	16	6	4	8	96	96	136
17	17	6	4	8	97	97	137
18	18	6	4	8	98	98	138
19	19	6	4	8	99	99	139
20	20	6	4	8	100	100	140
21	21	6	4	8	101	101	141
22	22	6	4	8	102	102	142
23	23	6	4	8	103	103	143
24	24	6	4	8	104	104	144
25	25	6	4	8	105	105	145
26	26	6	4	8	106	106	146
27	27	6	4	8	107	107	147
28	28	6	4	8	108	108	148
29	29	6	4	8	109	109	149
30	30	6	4	8	110	110	150
31	31	6	4	8	111	111	151
32	32	6	4	8	112	112	152
33	33	6	4	8	113	113	153
34	34	6	4	8	114	114	154
35	35	6	4	8	115	115	155
36	36	6	4	8	116	116	156
37	37	6	4	8	117	117	157
38	38	6	4	8	118	118	158
39	39	6	4	8	119	119	159
40	40	6	4	8	120	120	160

Scores Quarter ① A **17** B **21**
Quarter ② A **18** B **15**
Quarter ③ A **17** B **20**
Quarter ④ A **22** B **18**
Overtimes A **13** B **11**

Final Score Team A **87** Team B **85**
Name of winning team **BC MIES**
Game ended at (h:mm) **22:45**



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **BC MIES**Team B **PARIS BASKET**

Competition **BASCUP 2019** Date **15.06.2019** Time **20:30**
Game No. **01** Place **FIBA ARENA, GENEVE**

Crew Chief **KOTLEBA, L. (SVK)**
Umpire 1 **RIGAS, C. (GRC)** Umpire 2 **JUNGBRAND, C. (FIN)**

Team A **BC MIES**

Time-outs

2 8
9 10 10
=

Team fouls
Quarter ① XXXX ② XXXX
Quarter ③ XXXX ④ XXXX
Overtimes

License no.	Players	No.	Player no.	Fouls	1	2	3	4	5
260	MAYER, F.	0	(X)	A	P	P			
262	MANOS, J. Jr.	3	(X)	P	P				
263	JONES, M.	4	X						
265	KENT, P.	6	X						
266	BARDFOED, C.	6	X	P					
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7	(X)	P	P				
262	LOPEZ, P.	8							
263	HEMEL, C.	9							
264	PERASOVIC, V.	10							
265	OBRAOVIC, D.	12	X						
266	AGUILAR, T.	15	(X)	P	P	P	P		
267	DAVIDOV, P.	20	(X)	A	A	P			

Head coach **C001 CANU, A.**
First assistant coach **C120 BRAZDUSKAS, C.**

Team B **PARIS BASKET**

Time-outs

5 =
5 6 10
=

Team fouls
Quarter ① XXXX ② XXXX
Quarter ③ XXXX ④ XXXX
Overtimes

License no.	Players	No.	Player no.	Fouls	1	2	3	4	5
600	RADOJIC, G.	4	(X)	A	P				
601	DIVAC, V.	5	X						
602	TANABE, V.	6	(X)	P					
603	PUIE, C.	7							
604	TRHON, W.	8	X	P					
606	TRUMP, J.	9	(X)	P	P	P			
606	MITLECH, J.	10							
607	MARTI, J. (CAP.)	11	(X)	P	P	P	P		
608	MANJOUR, R.	12	X						
609	TOTEVA, I.	13	X	P	P				
610	LEE, L.	14	(X)	P	P				

Head coach **C122 CASI, E.**
First assistant coach **C220 KUKIENMA, J.P.**

Scorer **ISOLA, D.**
Assistant scorer **WAVE, M.**
Timer **FERNANDEZ, P.**
Shot clock operator **PATTON, M.**

Crew Chief **[Signature]**
Umpire 1 **[Signature]** Umpire 2 **[Signature]**

Captain's signature in case of protest

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	12	(4)	41	(2)	81	81
2	2	42	42	7	82	121	121
3	3	43	43	8	83	122	122
4	4	(7)	44	(13)	84	123	123
(0)	5	45	45	9	85	124	124
6	6	46	46	10	86	125	125
7	7	47	47	(7)	87	126	126
8	8	48	48	11	88	127	127
9	9	49	49	14	89	128	128
(0)	10	50	50	11	90	129	129
11	11	51	51	(0)	91	130	130
20	12	52	52	20	92	131	131
13	13	53	53	(2)	93	132	132
14	14	54	54	20	94	133	133
(5)	15	(20)	55	(11)	95	134	134
16	16	56	56	11	96	135	135
17	(17)	57	57	11	97	136	136
(5)	18	58	58	11	98	137	137
19	19	59	59	11	99	138	138
20	20	60	60	11	100	139	139
(4)	21	61	61	11	101	140	140
22	22	62	62	11	102	141	141
15	23	63	63	11	103	142	142
24	24	64	64	11	104	143	143
(4)	(25)	(14)	65	11	105	144	144
26	26	66	66	11	106	145	145
6	27	67	67	11	107	146	146
28	28	68	68	(13)	108	147	147
20	29	69	69	11	109	148	148
30	30	70	70	11	110	149	149
31	31	71	71	11	111	150	150
(0)	32	72	72	11	112	151	151
33	33	73	73	11	113	152	152
34	34	74	74	(11)	114	153	153
(20)	35	75	75	(11)	115	154	154
36	36	76	76	11	116	155	155
20	37	77	77	11	117	156	156
38	38	78	78	11	118	157	157
12	39	79	79	11	119	158	158
12	40	80	80	11	120	159	159

Scores Quarter ① A **25** B **17**
Quarter ② A **16** B **27**
Quarter ③ A **24** B **30**
Quarter ④ A **27** B **16**
Overtimes A **—** B **—**

Final Score Team A **92** Team B **90**

Name of winning team **BC MIES**

Game ended at (h:mm) **22:05**

۱۰-۴ فلش مالکیت تناوبی

مالکیت تناوبی روشی است که منجر به زنده شدن توپ بوسیله پرتاب به داخل به جای جامپ بال می شود. در تمامی شرایط جامپ بال (به جز شروع بازی) تیم ها متناوباً مالک توپ برای پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در نزدیک ترین محل به وقوع جامپ-بال می شوند.

۱۰-۴-۱ محل قرارگیری فلش مالکیت تناوبی

تیمی که مالکیت توپ را در اثر جامپ بال اول بازی به دست نیاورد مالک توپ در اولین مالکیت تناوبی بعدی خواهد بود، مثلاً تیم A در جامپ بال اول بازی مالک توپ شده پس جهت فلش مالکیت تناوبی به سمت حلقه ای که تیم B بر روی آن حمله می کند خواهد بود.

تیمی که مالک جهت مالکیت تناوبی بعدی است، در آغاز هر کوارتر می بایست از خط پرتاب به داخل در امتداد خط نیمه زمین و روبه روی میز منشی بازی را آغاز نماید، مگر اینکه پرتاب های آزاد و جریمه مالکیت توپ لحاظ شده باشد. در صورتیکه مالکیت توپ زنده در زمین بازی هنوز مشخص نشده باشد، داوران میز نمی توانند از فلش مالکیت تناوبی استفاده نمایند.

این یعنی اینکه مثلاً اگر بعد از جامپ بال اول بازی که قانوناً توسط A1 ضربه زده می شود، یک توپ مشترک بین A2 و B2 اتفاق بیوفتد، داور باید یک جامپ بال مجدد در نیمه زمین میان A2 و B2 اجرا نماید. هر میزان زمانی که از لحظه ضربه به توپ تا لحظه اتفاق افتادن توپ مشترک گذشته است باید به همان صورت نگه داشته شود. به طور مشابه اگر توپ بعد از ضربه اول بازی مستقیماً به بیرون رود، منشی باید منتظر بماند تا مالک توپ در زمین بازی بر اثر پرتاب به داخل مشخص شده و سپس جهت فلش مالکیت تناوبی را تعیین نماید.

مالک توپ در مالکیت تناوبی بعدی با قراردادن جهت فلش به سمت سبد تیم مقابل وی نمایش داده می شود. این یعنی اینکه هر تیم / بازیکنی که مالکیت توپ را در جامپ بال اول بازی به دست آورد، جهت فلش مالکیت تناوبی بر خلاف حلقه ای قرار خواهد گرفت که بازی روی آن جریان دارد. مثلاً اگر تیم A مالکیت توپ را به دست آورد و روی حلقه سمت راست حمله کند جهت فلش مالکیت تناوبی به سمت حلقه سمت چپ خواهد بود. اگر زمانی که داور توپ را برای جامپ بال آغازین به بالا می اندازد بلافاصله بعد از ضربه قانونی بازیکنان پرش کننده، توپ مستقیماً به بیرون زمین رود یا یکی از پرش کنندگان توپ را بگیرد بدون اینکه توپ توسط یکی دیگر از بازیکنان زمین (به جز پرش کننده) لمس شود، یک تخلف صورت گرفته است. در هر صورت باید به تیم مقابل یک پرتاب به داخل به عنوان جریمه تخلف داده شود. بعد از پرتاب به داخل توپ، تیمی که مالکیت توپ زنده را در زمین بازی به دست نیاورد مالک اولین مالکیت تناوبی بعدی از نزدیک ترین محلی که شرایط جامپ بال بعدی اتفاق افتاده است، خواهد بود.

۱۰-۴-۲ کار با فلش مالکیت تناوبی

جهت فلش مالکیت تناوبی بلافاصله بعد از اینکه پرتاب به داخل ناشی از مالکیت تناوبی به پایان برسد، چرخانده می شود. مالکیت تناوبی:

آغاز می شود زمانیکه توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل قرار می گیرد.

به پایان می رسد زمانیکه:

- توپ یکی از بازیکنان زمین را لمس می کند یا اینکه توسط یکی از بازیکنان زمین به صورت قانونی لمس می شود.
 - تیمی که باید پرتاب به داخل را انجام دهد مرتکب تخلف شود.
 - توپ زنده در حین پرتاب به داخل بین حلقه و تخته گیر نماید.
- ارتکاب تخلف توسط تیم مالک پرتاب به داخل توپ در اثر مالکیت تناوبی منجر به از دست دادن آن مالکیت می شود.
- جهت فلش مالکیت تناوبی بلافاصله می چرخد و نشان می دهد که تیم مقابل دارای مالکیت تناوبی بعدی در شرایط جامپ بال خواهد بود. سپس بازی با انجام یک پرتاب به داخل توسط تیم مقابل (تیمی که تخلف نکرده است) از محلی که پرتاب به داخل اولیه باید صورت می گرفت، از سر گرفته می شود.
- یک خطا توسط هر تیم:
- قبل از شروع کوارتر به جز کوارتر اول یا
 - در حین پرتاب به داخل ناشی از مالکیت تناوبی
- باعث نمی شود که تیم مالک پرتاب به داخل، مالکیت خود را از دست دهد.
- اگر این خطا در حین پرتاب به داخل اولیه کوارتر به جهت شروع کوارتر، بعد از اینکه توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل قرار گرفت صورت بگیرد اما هیچ بازیکنی در زمین بازی توپ را لمس نکرده باشد، از آنجایی که روند مالکیت تناوبی هنوز پایان نیافته، جهت فلش مالکیت بدون تغییر باقی می ماند.
- اگر یک توپ مشترک توسط داور اعلام شود و منشی اشتباه کند و توپ را اشتباهاً در اختیار هریک از تیم ها برای پرتاب به داخل قرار دهند، زمانیکه توپ توسط یکی از بازیکنان زمین به صورت قانونی لمس شود یا توپ یکی از بازیکنان را لمس کند، دیگر اشتباه قابل تصحیح نیست ولی تیم متضرر نباید پرتاب به داخل در اثر مالکیت تناوبی خود را به خاطر اشتباه از دست دهد و مالک پرتاب به داخل در اثر مالکیت تناوبی بعدی خواهد بود.
- رایج ترین وضعیت برای فلش مالکیت تناوبی جامپ بال اول بازی است.**



تیم سفید مالکیت توپ را به دست می آورد
پس جهت فلش برای قرمز است.



جامپ بال اول بازی

منشی چه زمانی باید جهت فلش مالکیت تناوبی را عوض کند؟

منشی هر زمان که توپ، یکی از بازیکنان زمین را لمس می کند یا توسط یک بازیکن به طور قانونی لمس می شود، بعد از پرتاب به داخل ناشی از شرایط جامپ بال، باید جهت فلش مالکیت تناوبی را عوض نماید.



تغییر جهت فلش



توپ به صورت قانونی در زمین لمس می شود.



شرایط جامپ بال

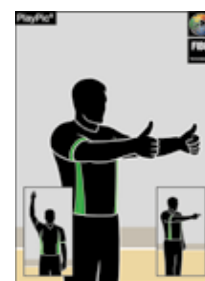
هم چنین منشی باید بعد از اینکه تیم مالک پرتاب به داخل در اثر مالکیت تناوبی، بعد از شرایط جامپ بال حین اقدام به پرتاب به داخل مرتکب تخلف شد، جهت فلش مالکیت تناوبی را عوض نماید.



تغییر جهت فلش



تخلف قبل از اینکه توپ به صورت قانونی در زمین لمس شود.



شرایط جامپ بال

منشی باید بلافاصله بعد از شروع وقت استراحت نیمه بازی، فلش مالکیت تناوبی را بپر خاند و داوران و ناظر (در صورت حضور) را از این امر مطلع سازد.

منشی چه زمانی نباید جهت فلش مالکیت تناوبی را عوض نماید؟

خطایی توسط هریک از تیم ها صورت گرفته باشد:

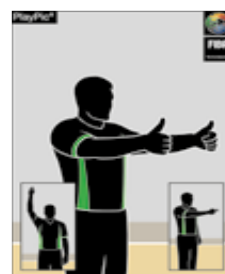
- قبل از شروع کوارتر به جز کوارتر اول بازی یا
 - در حین پرتاب به داخل ناشی از تغییر مالکیت تناوبی،
- باعث نمی شود که تیم مالک پرتاب به داخل، مالکیت خود را از دست دهد.
- در این صورت، صرفنظر از جریمه خطا، جهت مالکیت تناوبی تغییر نمی کند.



عدم تغییر جهت فلش



خطا قبل از اینکه توپ به صورت قانونی در زمین لمس شود.



شرایط جامپ بال



اگر فلش مالکیت تناوبی یک دستگاه الکتریکی باشد باید:

- باید یک فلش حداقل به طول ۱۰۰ میلی متر و ارتفاع ۱۰۰ میلی متر داشته باشد.
- وقتی که روشن است فلش روشن شده را در جلو با رنگ قرمز روشن به سمت جهت مالکیت تناوبی، نمایش دهد.
- در پشت دستگاه بوسیله LED به سمت راست، چپ و یا خنثی بودن جهت را نشان دهد تا صحیح بودن جهت تأیید شود.
- در وسط میز منشی قرار گرفته باشد و برای همه حاضران در بازی از جمله تماشاگران قابل وضوح باشد.

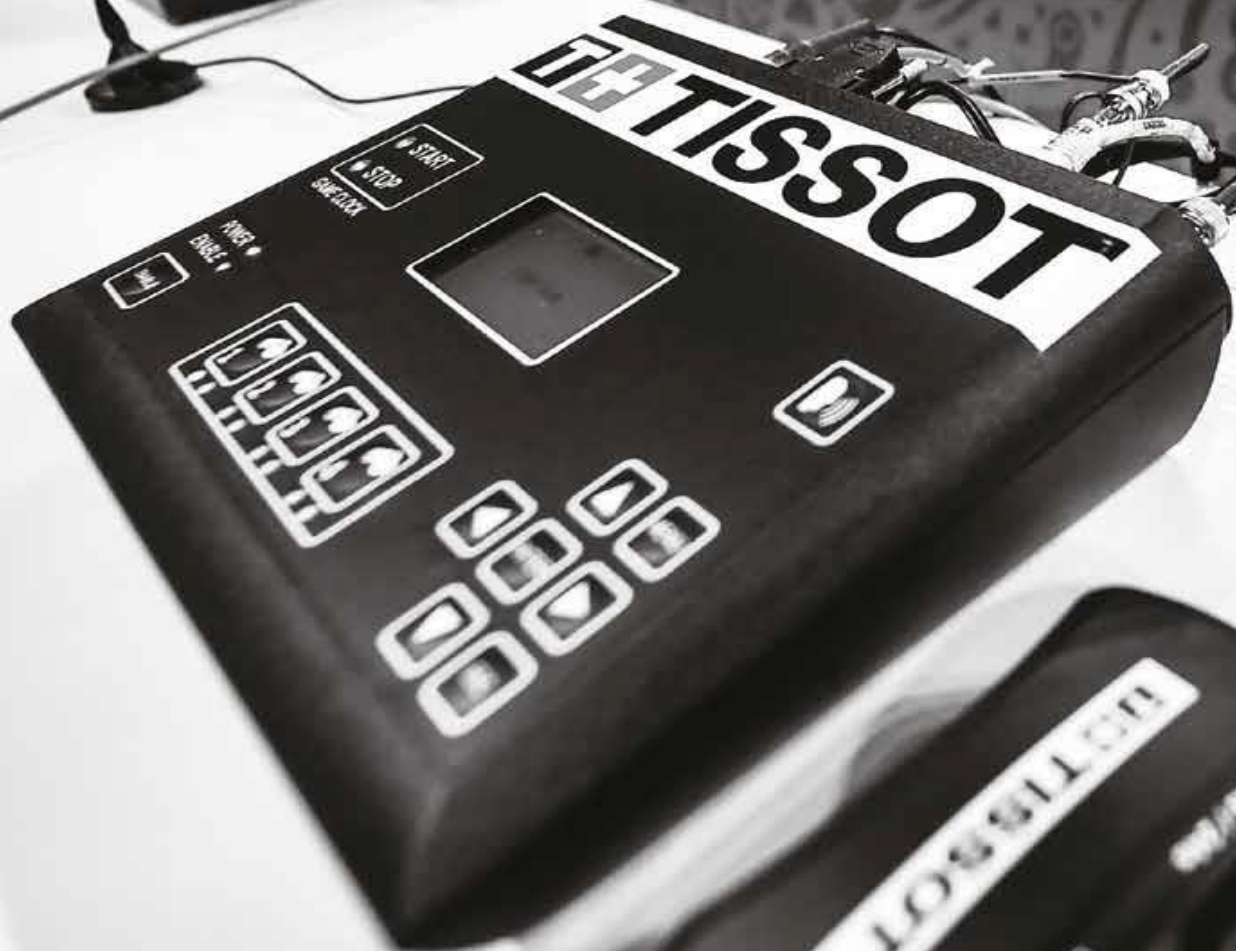
۱۱-۴ استاندارد های فنی و اجرایی

منشی ها برای انجام وظیفه مختص خودشان باید:

- کامل کردن برگ منشی با توجه به قوانین و راهنمای داوران میز.
- شناخت علائم و مکانیک داوری برای ارتباط موثر با داوران.
- از شماره بازیکنانی که اقدام به گل می کنند و یا بازیکنانی که در نزاع شرکت داشته اند یادداشت برداری کند. در شرایط نزاع منشی باید به همراه وقت نگه دار و ناظر (در صورت حضور) با دقت اتفاقاتی که در زمین بازی می افتد را نظاره کند.
- به علائم داور حین اقدامات ۳ امتیازی توجه نماید. این داور است که درمورد شوت های نزدیک به خط ۳ امتیازی تصمیم گیری می کند.

- هر بار که امتیازی کسب می شود، منشی باید تمامی اطلاعات مربوطه را بلند اعلام نماید. (مثلاً A11، ۲ امتیاز) و امتیاز کلی تا آن لحظه را نیز اعلام و تأیید کند. (۶۶-۵۶ همیشه به ترتیب الف - ب)؛ برای اینکه کنترل نماید که امتیاز با تابلو امتیازات یکسان است. اگر هیچ تفاوتی بین برگ منشی و تابلو امتیازات نباشد، مسئول تابلو آنرا تأیید می نماید.
- اگر یکسان نباشد و منشی مطمئن باشد که امتیاز صحیح است باید هرچه سریعتر تابلو اصلاح شود ولی اگر شکی وجود داشته باشد و یا یکی از تیم ها معترض باشد، منشی باید در سریع ترین حالت ممکن که توپ می میرد و ساعت بازی متوقف می شود، داور را مطلع نماید.
- هر بار که خطا اعلام می شود، منشی باید تمام اطلاعات مربوطه را بلند اعلام نماید مثلاً A26 خطای شخصی، دو پرتاب آزاد) همانگونه که توسط داور اعلام شده است. سپس باید اطلاعات را روی برگ منشی ثبت نموده و علامت تعداد خطا را نمایش دهد با اعلام تعداد خطای بازیکن و تعداد خطای تیمی (مثلاً A26، ۲ خطای شخصی، ۴-۱ خطاهای تیمی). مسئول تابلو نیز باید به صورت کلامی تأیید نموده و تابلو امتیازات را به هنگام سازی نماید.
- در صورتیکه بازیکنی ۵ خطا انجام داده باشد و یا باید در نتیجه مجموع خطاهای فنی و یا غیرورزشی دیسکالیفه شود، سریعاً به سایر داوران میز اطلاع دهد.
- در صورت درخواست وقت استراحت وجود داشته باشد، فقط زمانیکه توپ می میرد (ساعت بازی متوقف می شود) و بعد از اینکه اعلام داور به میز منشی به پایان رسید (در صورت وجود) و تا قبل از اینکه توپ مجدداً زنده شود، منشی می تواند سیگنال خود را به صدا در آورد.
- در شرایطی که ممکن است منجر به تعویض های احتمالی (سومین یا چهارمین خطای بازیکن)، خطای ۱۵ام یا شوت های اضافه شود تمرین خوبیست که شماره بازیکن و تعداد خطاهای وی و خطاهای تیمی بلند اعلام شود. بنابراین در صورت نیاز به اعلام تعویض، وقت استراحت یا قراردادن علامت مربوط به خطاهای تیمی روی میز، تیم دآوری هوشیار خواهد بود.
- باید به دقت به نظرات همکارانش در مورد درخواست های وقت استراحت و تعویض گوش دهد.
- زمانی که یک تیمی از تمام وقت های استراحت مجاز خود در یک نیمه یا وقت اضافه استفاده کرده باشد، منشی باید این امر را به طور واضح به نزدیک ترین داور اطلاع دهد تا به مربی مربوطه اطلاع داده شود.
- به مسئول ۲۴ ثانیه، در آخرین ثانیه های مالکیت کمک کند، با شمارش " پنج، چهار...یک، صفر " .
- دانستن قوانین مربوط مالکیت تناوبی و تغییر جهت فلش مالکیت تناوبی به صورت موثر.
- حفظ ارتباط چشمی با داوران.

مسئول تابلو امتیازات



۵. مسئول تابلو امتیازات (کمک منشی)

۱-۵ وظایف مسئول تابلو



مسئول تابلو باید با تابلو امتیازات کار کند و دائماً به منشی کمک دهد. در صورتیکه هرگونه اختلاف میان برگ منشی و تابلو امتیازات وجود داشته باشد که قابل حل نباشد، ملاک عمل برگ منشی است و تابلو باید براساس آن اصلاح گردد.

۲-۵ قبل از بازی

تابلو امتیازات



تابلو امتیازات باید برای همه که شامل تماشاچیان نیز می شود، قابل وضوح باشد. در صورتیکه از تلویزیون یا نمایشگرهای ویدئویی حین بازی استفاده می شود، باید اطمینان حاصل کرد که تمامی اطلاعات لازم در هر زمان از بازی برای همه قابل وضوح باشد و هم چنین خوانایی اطلاعات نمایش داده شده نیز با تابلو امتیازات دیجیتالی یکسان باشد.

تابلو امتیازات باید بتواند اطلاعات زیر را نمایش دهد:

- ساعت دیجیتالی بازی با شمارش رو به پایین که زمان باقی مانده را به دقیقه و ثانیه نمایش دهد و قابلیت نمایش دهم ثانیه در دقیقه آخر کوارتر را نیز داشته باشد.
- امتیازات کسب شده توسط هر تیم.
- اسامی تیم ها.
- نمایشگر تعداد خطاهای تیمی از ۱ تا ۵، توقف تعداد خطاها در ۵.
- نمایشگر شماره کوارتر از ۱ تا ۴ و E برای وقت اضافه.
- نمایشگر تعداد وقت های اضافه از ۱ تا ۳ برای هر نیمه بازی.
- برای بازی های سطح اول فیبا، نمایش نام خانوادگی و شماره لباس بازیکن (حداقل ۱۲ جایگاه برای همه ی بازیکنان) و نمایش امتیازات تجمعی کسب شده توسط هر بازیکن و تعداد خطاهای آنها.
- یک ساعت نمایشی برای اندازه گیری زمان وقت استراحت (این مورد دلخواه است). ساعت بازی نباید برای این منظور استفاده شود.

مسئول تابلو باید ابزار خود را کنترل نموده و از صحت آنها اطمینان حاصل نماید. به خصوص باید کنترل نماید که تمام LED ها و مشخصه های روی تابلو امتیاز صحیح کار می کنند. اگر هرگونه نقصی در مورد آنها وجود دارد مسئول تابلو با سرداور یا ناظر بازی (در صورت حضور) مطلع نماید.

مسئول تابلو باید موارد زیر را کنترل نماید:

- اینکه ساعت بازی به صورت الکترونیکی به ساعت ۲۴ ثانیه متصل (لینک) است یا خیر.
- صحت کار LED و مشخصه های روی تابلو امتیازات را تأیید نماید - نمایشگرها را بر روی ۸۸۸ تنظیم نماید (اگر ممکن است).
- کنترل کند که تعداد خطاهای تیمی روی ۵ خطا متوقف می شود.

- آیا تعداد کوارترها به صورت دستی قابل تغییر است یا خیر.
- آیا تعداد وقت های استراحت به صورت دستی قابل تغییر است یا خیر.
- چگونه وقت های استراحت یا تعداد خطاهای تیمی را در وقف های بازی صفر کرد(اگر به صورت اتوماتیک صورت نمی گیرد).
- چگونه امتیازات بازیکن را در صورت اشتباه تصحیح کرد(مثلاً اضافه یا کم کردن امتیاز).
- چگونه خطاها را در صورت اشتباه تصحیح کرد.
- چگونه وقت برروی ساعت بازی تصحیح می شود(ثانیه ها یا دهم ثانیه ها در یک دقیقه پایان کوارتر، اضافه یا کم شود).
- آیا دکمه ای برروی کنسول برای به صدا درآوردن سیگنال صوتی وجود دارد؟

نام خانوادگی بازیکن	شماره لباس بازیکن	اسامی تیم ها	امتیاز بازی کوارتر	وقت استراحت	نام خانوادگی بازیکن
00 MEIER, J.	16	GENEVA	108	5	00 HUE, S.
0 JONES, M.	3	WATOWN	106	5	0 HASSAN, Y.
5 SMITH, E.	11		4		3 MOUSSA, M.
7 FRANK, Y.	26				5 RAMIREZ, J.
8 NANCE, L.	14				11 CHEN, Z.
12 KING, H.	0				16 WANG, L.
26 RUSH, S.	4				34 LEE, B.
42 JIMINEZ, M.	10				37 KIM, T.
48 SANCHES, N.	13				62 HUBER, R.
55 MANOS, K.	9				99 DAVID, M.

00:00

خطای تیمی

ساعت بازی (زمان مانده به دقیقه و ثانیه و دهم ثانیه در دقیقه آخر)

تعداد خطاهای شخصی بازیکن (رنگ قرمز یا نارنجی برای خطای ۱۵ ام)

امتیازات تجمعی کسب شده توسط هر بازیکن (با رنگ یکسان با امتیازات بازی)

۳-۵ حین بازی

- چگونگی به هنگام سازی تابلو امتیازات:
- اطلاعات ثبت شده برروی تابلو باید با برگ منشی یکسان باشد. تعداد خطاهای تیمی در عدد ۵ متوقف می شود(اگر امکانپذیر است).
- چگونگی همکاری با منشی:
- مسئول تابلو باید گزارش را به ترتیب اعلام کند، شماره بازیکن، تیم و امتیازات کسب شده (مثلاً B۱۴، دو امتیاز).
- منشی باید امتیازات متوالی را به این ترتیب اعلام کند: تیمی که در آن لحظه گل زده و سپس امتیاز بازی تا به اینجا در قالب الف - ب (مثلاً ۴۰، ۵۷ - ۴۰).
- مسئول تابلو باید امتیاز را به جهت تائید صحت آن روی تابلو امتیازات، تکرار کند.
- مهم است که اعلام به اندازه کافی بلند باشد که ناظر بازی (در صورت حضور) بشنود و کنترل نماید.
- مهم است که مسئول تابلو منتظر بماند که منشی امتیاز جدید را تائید نموده و سپس وارد کند زیرا برگ منشی همواره به تابلو امتیازات اولویت داشته و غیر از این نیست.

ثبت خطاها:

- مسئول تابلو باید شماره بازیکن، تیم، نوع خطا و جریمه آنرا اعلام نماید(مثلاً B۱۴ ، خطای شخصی، دو پرتاب آزاد).
 - همزمان که منشی آنرا وارد برگ منشی می نماید باید تعداد خطاهای فردی بازیکن و تعداد خطاهای تیمی آن تیمی که بازیکن آن الآن مرتکب خطا شده است را تأیید نموده و تعداد خطای تیمی هردو تیم را در قالب الف – ب اعلام نماید)
 - مثلاً اولین خطا، خطای تیمی سوم، تعداد خطاهای تیمی ۲-۳).
 - مسئول تابلو باید با جواب "بله" صحت اطلاعات تابلو را تأیید نماید.
- در اینصورت داوران میز از وضعیت خطاها برای هردو تیم و برای بازیکنان مطلع هستند. این به داوران میز برای پیش بینی شرایط مثلاً تعویض های احتمالی کمک می کند(مثلاً سومین خطای بازیکن در نیمه اول یا خطای چهارم بازیکن در اوایل بازی).

وظایف دیگر:



- مسئول تابلو هم چنین باید کنترل نماید که بازیکنانی که درخواست تعویض دارند، صلاحیت لازم برای بازی دارند یا خیر که ارتباط موثر با وقت نگهدار و مسئول ۲۴ ثانیه برای این امر ضروریست.
- در صورتی که منشی یا وقت نگه دار گرفتار باشند، مسئول تابلو می تواند اعلام تعویض یا وقت استراحت نماید.
- مسئول تابلو همچنین مسئول کنترل محدوده نیمکت تیم قرار گرفته در سمت راست میز منشی در شرایط نزاع یا صلاحیت نیمکت است.
- مسئول تابلو باید به وقت نگه دار در قرار دادن علامت محدودیت خطای تیمی در محل صحیح در آن سمت میز کمک نماید.

۴-۵ وقفه های بازی

تمام اطلاعات کلیدی شامل امتیازات، خطاها و وقت های استراحت را با منشی مجدداً چک نماید. بازیکنان و اعضای نیمکت را مشاهده کنند و در صورت وقوع هر اتفاقی داوران را مطلع نمایند.

۵-۵ پایان بازی و بعد از بازی

به داوران همکار کمک نماید برای:

- کنترل صحت تابلو امتیازات.
- کمک به منشی در صورت نیاز برای کامل کردن و بستن برگ منشی.
- امضا کردن برگ منشی.
- مشاهده بازیکنان و اعضای نیمکت در صورت وقوع هر اتفاقی در پایان بازی.
- تقدیم یک نسخه از برگ منشی به هریک از تیم ها.



وقت نگه دار

۶. وقت نگه دار

۱-۶ وظایف وقت نگه دار

وقت نگه دار باید :

- زمان بازی، وقت های استراحت و وقفه های بازی را اندازه گیری نماید.
 - مطمئن شود که سیگنال صوتی با صدای بلند و به صورت اتوماتیک در انتهای بازی در پایان هر کوارتر به صدا در می آید.
 - هم زمان با اینکه سیگنال به صدا در می آید در سوت خود بدمد و یا اینکه به هر وسیله ی دیگری در صورتیکه سیگنال کار نکرد یا صدای آن شنیده نمی شد، داوران را مطلع نماید.
 - تیم ها و داوران را حداقل ۳ دقیقه قبل از شروع کوارتر ۳ بازی مطلع نماید.
 - تیم ها و داوران را از نزدیک بودن پایان زمان وقت استراحت یا وقفه های بازی مطلع نماید.
 - در صورتی که در خواست وقت استراحت برای تیم گل خورده بعد از اقدام به گل وجود داشته باشد، وقت نگه دار باید فوراً زمان بازی را متوقف کرده و سیگنال خود را به صدا درآورد.
- هم چنین وقت نگه دار باید:

- تعداد خطاهای انجام شده توسط هریک از بازیکنان را نمایش دهد با بالا بردن، به گونه ای که برای مربیان هر دو تیم قابل وضوح باشد، علامتی که عدد روی آن نشان دهنده تعداد خطاهای صورت گرفته توسط بازیکن است.
- قراردادن علامت محدودیت خطای تیمی بر روی میز منشی، در انتهای میز نزدیک به نیمکت تیم در شرایط محدودیت خطای تیمی زمانیکه توپ بعد از انجام ۴امین خطای تیمی در کوارتر زنده می شود.
- درخواست انجام تعویض.
- به صدا درآوردن سیگنال فقط زمانیکه توپ می میرد و ساعت بازی متوقف شده است، قبل از اینکه توپ مجدداً زنده شود. صدای سیگنال وی ساعت بازی را متوقف نمی کند و منجر به مردن توپ نیز نمی شود.

۲-۶ ابزار و لوازم مورد نیاز وقت نگه دار

برای بازی وقت نگه دار باید ابزار و لوازم زیر را در اختیار داشته باشد(تهیه شده توسط تیم میزبان یا برگزار کنندگان):

- ساعت بازی
 - کورنومتر
 - علامت نشان دهنده تعداد خطای بازیکن
 - علامت محدودیت خطای تیمی
- به علاوه باید:
- چند خودکار(مشکی یا آبی و قرمز)
 - کاغذ یادداشت برای نوشتن در صورت وقوع اتفاق(در صورتیکه نیاز به نوشتن گزارش به بدنه برگزاری مسابقات باشد، تغییرات جهت فلش مالکیت تناوبی و بازیکنان در زمین.
 - یک سوت یا یک سیگنال صوتی که صدای آن با صدای سیگنال ساعت بازی یا ساعت ۲۴ ثانیه متفاوت باشد.

۳-۶ قبل از بازی

۳-۱-۶ کنترل ابزار ها، سیگنال ها و صفحات نمایش

وقت نگه دار برای انجام وظیفه تخصصی خودش، در حضور داوران باید:

- صحت کار ساعت بازی را کنترل نماید (روشن / خاموش، صدای سیگنال، LED ها / مشخصه های نمایشی، روشنایی در اطراف محیط تخته بسکتبال و اطمینان حاصل کند که ساعت بازی برای داوران میز، نیمکت دو تیم و تماشاچیان قابل وضوح باشد. وقت نگه دار هم چنین باید کنترل نماید که کنسول در اختیار وی رو میز منشی بدون نوشته است یا وقت را مانند نمایشگر نشان می دهد.
- با نحوه کار با ساعت بازی شامل تنظیم کردن وقت بازی زمانی که ساعت بازی متوقف است در صورت نیاز، آشنا شود (مثلاً در صورت وقوع اشتباه).
- از صحت کار کورنومتر اطمینان حاصل نماید.
- بداند که چگونه ساعت بازی را تنظیم کند.
- مطمئن شود که خودش می تواند ساعت بازی را در همه ی لحظات ببیند.
- مطمئن شود که ابزار سیستم زمانی کنترل با سوت صحیح کار می کند (در صورت وجود).

۳-۲-۶ ساعت بازی



یک ساعت بازی الکترونیکی برای اندازه گیری زمان بازی و وقفه ها استفاده می شود، و باید در محلی که برای همه ی شرکت کنندگان در بازی مانند تماشاچیان قابل وضوح باشد قرار داده شود.

هر ساعت بازی دیگری (در صورت وجود) باید امتیاز و وقت مانده در بازی و وقفه های آنرا مانند ساعت بازی نمایش دهد.

وقت های استراحت باید توسط ساعت دیگری جدا از ساعت بازی نمایش داده شوند. این برای اینست که از قابل وضوح بودن ساعت بازی حین وقت استراحت برای همه حاضرین در بازی و تماشاچیان اطمینان حاصل شود. وقت نگه دار می تواند از کورنومتر خود برای اندازه گیری وقت استراحت در صورت نبود ساعت مجزا بدین منظور استفاده کند.

۳-۳-۶ صدای سیگنال ها

باید حداقل دو سیگنال مجزا با صداهای کاملاً متفاوت وجود داشته باشد:

- سیگنال اول باید به صورت اتوماتیک و همزمان با نور قرمز محیط تخته بسکتبال، برای نشان دادن پایان زمان بازی در کوارتر به صدا در بیاید.
- سیگنال دوم به صورت مستقل و با صدای متفاوت از سیگنال اول، زمانی که نیاز به جلب توجه داوران (مثلاً در پایان وقفه های بازی یا وقت استراحت) وجود داشته باشد، به صورت دستی قابل فعالسازی باشد.
- هردو سیگنال باید به حد کافی قوی باشند تا با وجود هر صدای اضافی به وضوح شنیده شوند. بلندی صدا باید با توجه به مساحت سالن و تعداد تماشاچیان قابل تنظیم باشد.
- یک اتصال به سیستم اطلاعات عمومی سالن به شدت توصیه می شود.

۴-۳-۶ اندازه گیری زمان قبل از بازی

وقت نگه دار ساعت بازی را ۶۰ دقیقه قبل از زمان مقرر شروع بازی روشن می کند.

۷، ۸ و یا ۹ دقیقه (یا زمان تعیین شده توسط LOC) قبل از زمان شروع بازی سرداور در سوت خود می دمد تا مطمئن شود که بازیکنان گرم کردن خود را متوقف نموده و به محل نیمکت های خود می روند. در این زمان معرفی تیم ها آغاز می شود، مطابق برنامه اجرایی داده شده LOC.

به عنوان مثال نمودار مقابل مولفه های ملزوم برای تمامی بازی انتخابی جام جهانی بسکتبال فیبا در سال ۲۰۱۹ (FIBA Basketball World Cup 2019 Qualifiers)

را نمایش می دهد که باید بدون هیچ گونه تغییری در برنامه و روند اجرا، به انجام برسد.

اگر زمان معرفی بازیکنان بیشتر طول بکشد وقت نگه دار زمان را روی ۳:۰۰ دقیقه نگه می دارد و زمانیکه معرفی تیم ها و مربیان به پایان رسید داور را قبل از شروع کوارتر ۱ و ۳ از زمان ۳ دقیقه ای باقی مانده مطلع می نماید و داور با نشان دادن علائم مربوطه زمان ۳:۰۰ دقیقه مانده به شروع را نمایش می دهد.

هم چنین وقت نگه دار ۱:۳۰ دقیقه مانده به شروع بازی را نیز به داوران اطلاع می دهد و داوران اطمینان حاصل می کنند که هر دو تیم به محدوده نیمکت تیم های خود رفته اند.

زمان مانده تا آغاز	توضیحات برنامه ها	موسیقی / سرگرمی
-۳:۰۰	ورود رسمی تیم ها و گرم کردن	سرود فیبا (۱:۰۰")
-۱۱:۰۰	جلسه عکاسی تیم ها	
-۹:۰۰	رفتن تیم ها به نیمکت / آماده شدن برای معرفی تیم ها	سرود فیبا (۶۰")
-۸:۰۰	معرفی تیم ها تیم ب (مهمان)	
-۷:۰۰	معرفی تیم ها تیم الف (میزبان)	
-۶:۰۰	سرود ملی تیم ب (مهمان)	
-۴:۴۵	سرود ملی تیم الف (میزبان)	کشور میزبان همواره آخر قرار می گیرد
-۳:۳۰	تبادل هدایا	
-۳:۰۰	گرم کردن نهایی	
-۱:۳۰	بازگشت بازیکنان به نیمکت	سرود فیبا (۶")
-۰:۰۰	شروع بازی	



۴-۶ حین بازی

بازی شامل ۴ کوارتر ۱۰ دقیقه ای می باشد. باید یک وقفه ۲۰ دقیقه ای قبل از شروع بازی وجود داشته باشد. باید یک وقفه ۲ دقیقه ای باید بین کوارتر ۱ و ۲ (نیمه اول) و بین کوارتر ۳ و ۴ (نیمه دوم) و قبل از هر وقت اضافه وجود داشته باشد. باید یک وقفه ۱۵ دقیقه ای بین نیمه اول و دوم وجود داشته باشد.

وقفه	نیمه اول			استراحت بین دو نیمه	نیمه اول			وقفه	وقت اضافه		
	۱	وقفه	۲		۳	وقفه	۴		اضافه	وقفه	...
۲۰'	۱۰'	۲'	۱۰'	۱۵'	۱۰'	۲'	۱۰'	۲'	۵'	۲'	...
	۲ وقت استراحت				۳ وقت استراحت				۱ وقت		

یک وقفه بازی زمانی شروع می شود که:

- ۲۰ دقیقه قبل از زمان مقرر شروع بازی.
 - زمانیکه سیگنال ساعت بازی، پایان زمان یک کوارتر را نشان می دهد مگر اینکه داور همزمان با پایان بازی خطا اعلام کرده باشد که در این صورت وقفه بازی زمانی شروع می شود که تمام ملاحظات مربوط به خطا صورت گرفته باشد، شامل هر تعداد پرتاب آزاد.
- یک وقفه بازی زمانی به پایان می رسد که:

- در شروع کوارتر اول زمانیکه توپ از دست داور برای جامپ بال اول بازی رها می شود.
- در شروع سایر کوارتر ها زمانیکه توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل در امتداد خط نیمه زمین روبروی میز منشی، قرار می گیرد.



۱-۴-۶ زمان بازی

وقت نگه دار باید زمانیکه منشی خطا را ثبت می کند، توسط یک علامت که شماره روی آن تعداد خطاهای انجام شده توسط بازیکن است را به همه نشان دهد. وقت نگه دار باید ۳ مرحله نشان داده شده را انجام دهد تا از قابل وضوح بودن علامت برای ۳ گروه زیر اطمینان حاصل نماید:

- هر دو نیمکت تیم ها
- تماشاچیان، بازیکنان و داوران
- مجدداً هر دو نیمکت

علت اینکه چرا نشان دادن این علامت به نیمکت ها دو مرتبه صورت می گیرد بسیار ساده است، اینکه اطمینان حاصل شود که مربی از آن مطلع شده و در لزوم بازیکن را تعویض نماید.



۳.



۲.



۱.

زمانیکه یک بازیکن به محدودیت ۵ خطای شخصی می رسد وقت نگه دار باید سیگنال خود را به صدا درآورده و همزمان علامت ۵ خطای شخصی بازیکن را نمایش دهد. در این صورت دو مرحله انجام می شود:



دو شرایط خاص وجود دارد:

- الف: یک بازیکن مرتکب بیش از یک خطا شده باشد (مجموعه خطا، در یک دوره زمانی توپ مرده یکسان)
 - ب: دو بازیکن که هر کدام مرتکب یک خطا شده باشند (مثلا خطای طرفین)
- مورد الف** (وقت نگهدار باید با یک دست علائم مربوط به خطاهای متناظر بازیکن را نشان دهد. همانطور که در زیر نشان داده شده:



۳.



۲.



۱.

مورد ب (وقت نگه دار باید با دو دست علائم مربوط به خطاهای متناظر بازیکنان را نشان دهد. لازم به ذکر است که در شکل زیر وقت نگه دار نشان می دهد که بازیکن تیم ب اولین خطای خود را مرتکب شده و بازیکن تیم الف سومین خطای خود را.



۳.



۲.



۱.

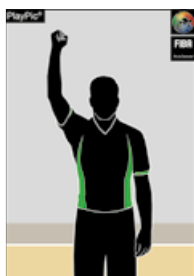
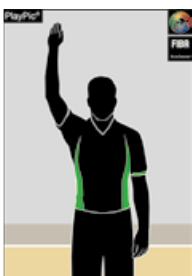
برای دقت کار، وقت نگه دار باید همواره دستش بر روی دکمه های ساعت بازی قرار داشته باشد(مثلاً دکمه های شروع / توقف).
هم چنین وقت نگه دار باید با توجه به موارد زیر وقت را اندازه گیری نماید:

ساعت بازی زمانی شروع به کار کند که:

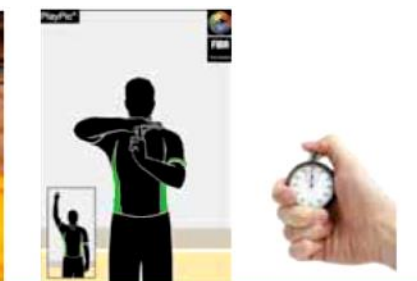


- در جامپ بال آغازین، توپ به صورت قانونی توسط بازیکنی لمس شود.
- بعد از آخرین یا تنها پرتاب آزاد ناموفق که توپ هم چنان زنده می ماند، توپ بازیکنی را لمس نماید یا بازیکنی توپ را لمس کند.
- در حین پرتاب به داخل توپ، توپ به صورت قانونی توسط یکی از بازیکنان درون زمین بازی لمس شود. در حین پرتاب به داخل ممکن است وقت نگه دار نتواند لمس قانونی توپ را ببیند، در این صورت وقت نگه دار باید به علامت دست داور که پرتاب به داخل را مدیریت می کند نگاه کند و وقت را زمانیکه داور علامت مربوطه نشان داد، آغاز نماید.

ساعت بازی زمانی متوقف شود که:



- زمان بازی در کوارتر به پایان برسد، اگر به طور اتوماتیک متوقف نشود.
- زمانیکه توپ زنده است داور در سوت خود بدمد. در بازی هایی که سر و صدا زیاد است و ممکن است که وقت نگه دار صدای سوت را نشنود، وی باید دائماً به علائم دست داور برای توقف بازی توجه کند.
- یک اقدام به گل صورت گرفته باشد زمانیکه تیم گل خورده درخواست وقت استراحت کرده است.
- زمانیکه ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر را در پایان کوارتر ۴ و یا وقت اضافه نشان می دهد یک گل به ثمر برسد.
- سیگنال ساعت ۲۴ ثانیه زمانیکه تیمی مالک توپ است(تخلف ۲۴ ثانیه) به صدا دربیاید، در صورت علامت داور.
- وقت استراحت برای تیمی لحاظ می شود که اول درخواست وقت استراحت کرده است، مگر اینکه وقت استراحت به دنبال یک گل زده شده بدون هرگونه تخلف دیگری از قوانین، لحاظ شده باشد.

		
مربی درخواست وقت استراحت می کند	منشی سیگنال خود را در صورتی که فرصت مناسب دادن وقت استراحت باشد، به صدا در می آورد	داور در سوت خود می دمد و علامت را نشان می دهد، وقت استراحت شروع می شود و وقت نگه دار کورنومتر را برای شروع می زند.

	    
بازیکنان در محدوده ی نیمکت می مانند.	وقت نگه دار سیگنال خود را زمانیکه "۵۰ و ۱ دقیقه از زمان وقت استراحت گذشته باشد، به صدا در می آورد.

وقت نگه دار باید وقت را طبق روند زیر اندازه گیری نماید:

- به محض اینکه داور در سوت خود دمید و علامت مربوط به وقت استراحت را نشان داد، کورنومتر را برای آغاز زمان بزند.
 - زمانیکه ۵۰ ثانیه از زمان وقت استراحت گذشته باشد سیگنال خود را به صدا درآورده و علامت مناسب اینکه ۱۰ ثانیه به پایان زمان استراحت باقی مانده است را نمایش دهد.
 - زمانیکه وقت استراحت به پایان رسید، سیگنال خود را به صدا درآورد.
- در صورتیکه در وقت استراحت درخواست یک تعویض صورت گرفته باشد، زمانیکه وقت نگه دار علامت ۱۰ ثانیه باقی مانده را نمایش می دهد، منشی باید علامت مربوط به تعویض را نمایش دهد و بعد از آن تیمی را که درخواست تعویض داشته را است را نشان دهد.
- اگر دستگاه دچار مشکل شود، وقت نگه دار باید(در صورتیکه ساعت بازی شروع به کار نکند):
 - کورنومتر را برای شروع زمان بزند(معمولاً برای اندازه گیری وقت استراحت استفاده می شود).
 - ناظر بازی(در صورت حضور) را مطلع نماید.
 - اگر نیست، بلند شود بایستد تا قابل وضوح باشد(داوران متوجه شوند که مشکلی وجود دارد).
 - زمانی که توپ مرد، کورنومتر را متوقف نموده و داوران را مطلع نماید که ساعت بازی متوقف شده بوده است(مثلاً برای ۵ ثانیه).

زمانیکه مسئول تابلو حضور نداشته باشد، وقت نگهدار است که تابلو امتیازات را به هنگام سازی می نماید. در حین بازی شروع و متوقف کردن صحیح و دقیق بازی مهم تر از به هنگام سازی تابلو امتیازات است. برای این منظور وقت نگه دار باید از درخواست های وقت استراحت در شرایط گل خورده آگاه باشد، مخصوصاً در ۲ دقیقه پایانی بازی. در صورتیکه گل زده شد وقت نگه دار زمان را متوقف کرده و فقط زمانیکه مجدداً ساعت بازی شروع به کار کرد (با توجه به قوانین)، تابلو را به هنگام سازی می کند. همزمان با پایان بازی وقت نگه دار باید در سوت خود بدمد تا در صورتیکه سیگنال پایان بازی به صدا در نیامد یا داوران نتوانستند آن را بشنوند متوجه پایان زمان کوارتر بشوند.



کمک به همکاران در حین بازی

- به صورت دوره ای و با صدای بلند زمان باقی مانده به پایان را اعلام کند تا گروه داوری میز متوجه زمان باقی مانده باشند حتی در صورتیکه ساعت بازی خراب شود. در مورد این کار باید در جلسه قبل از بازی گروه داوری میز مورد توافق قرار گرفته باشد.
- ۵ ثانیه پایانی زمان ۲۴ ثانیه ای حمله را رو به پایین با صدای بلند بشمارد - زمانی که مسئول ۲۴ ثانیه اعلام می کند " ۱۰ ثانیه " منظور ۱۰ ثانیه باقی مانده است.
- زمانیکه از سیستم کنترل زمان با سوت استفاده می شود، بعضی وقت ها ابزار کنترل زمان کمر بند داوران صحیح کار نمی کند (با توجه به امکان قطع و وصلی Wifi). وقت نگه دار باید دائماً تأیید کند که سیستم کنترل با سوت درست کار می کند و در صورت نقص داوران را مطلع نماید.
- در صورتی که درخواست وقت استراحت یا تعویض از جانب نیمکت سمت چپ میز منشی وجود داشته باشد با صدای بلند، منشی را مطلع کرده و شماره بازیکنان ورودی را به وی اعلام نماید.
- در صورت بروز اتفاقی زمین بازی را مشاهده نموده و یادداشت بردارد به ویژه در شرایط نزاع یا صلاحیت نیمکت.

۲-۴-۶ درخواست تعویض

تعویض یک وقفه در بازی است توسط یک بازیکن تعویضی برای ورود به زمین. در یک فرصت انجام تعویض بیشتر از یک بازیکن قابل تعویض است.

تعویض قبل از زمان شروع بازی قابل انجام نیست (به جز در صورت آسیب یکی از ۵ بازیکنان اصلی در حین گرم کردن).

فرصت دادن تعویض زمانی آغاز می شود که:

- برای هردو تیم، زمانیکه توپ می میرد، زمان بازی متوقف باشد و داور ارتباطش را با میز منشی تمام کرده باشد.
- برای هردو تیم، زمانیکه توپ در ادامه آخرین یا تنها پرتاب آزاد توپ می میرد.
- برای تیم گل خورده، زمانیکه ساعت بازی زمان ۲ دقیقه یا کمتر را در انتهای کوارتر ۴ و در هر وقت اضافه نشان می دهد، بعد از اینکه تیم مقابل گل زد.



فرصت دادن تعویض زمانی به پایان می رسد که:



توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل قرار گرفته است.



توپ در اختیار بازیکن برای اولین یا تنها پرتاب آزاد قرار گرفته است.

بازیکنانی که از جانب مربی به عنوان بازیکنان اصلی تعیین شده اند، در صورت آسیب می توانند تعویض شوند. در این صورت تیم مقابل نیز حق دارد که اگر بخواهد به همان تعداد تعویض انجام دهد.

به طور مشابه در حین پرتاب آزاد اگر بعد از پرتاب اول، داور متوجه شود که پرتاب کننده خونریزی دارد وی باید تعویض شود و تیم مقابل نیز حق دارد که در صورت تمایل یک تعویض انجام دهد.

در صورتیکه فرصت دادن تعویض تمام شده باشد و یک بازیکن تعویضی به سمت میز منشی برود و بلند درخواست تعویض کند، منشی واکنش داده و به اشتباه سیگنال خود را به صدا درآورد، داور در سوت خود می دمد و بازی متوقف می شود. بازی باید فوراً از سر گرفته شود. درخواست تعویض بسیار دیر صورت گرفته و تعویض نباید داده شود.



بازیکنی که تعویض شده و وارد زمین شده و بازیکن وارد زمین که به جای وی از زمین خارج شده است، نمی تواند مجدداً زمین را ترک کنند یا وارد زمین شوند تا زمانی که، بعد از یک دوره رونده شدن ساعت بازی، دوباره که توپ بمیرد مگر اینکه:

- تعداد بازیکنان تیم در زمین به کمتر از ۵ نفر برسد.
- بازیکنی باید بعد از تصحیح یک اشتباه پرتاب آزاد انجام دهد بعد از اینکه به صورت قانونی تعویض شده است.

روند کار:

- فقط یک بازیکن تعویضی حق درخواست تعویض را دارد، وی (نه مربی یا کمک مربی) به میز منشی رفته و با نشان دادن علامت مربوط به تعویض با دستش مشخصاً درخواست تعویض می کند یا اینکه برروی صندلی تعویض می نشیند. وی باید بلافاصله آماده بازی باشد.
- یک درخواست تعویض می تواند تا قبل از اینکه وقت نگه دار سیگنال خود را به صدا درآورد لغو شود.
- به محض ایجاد فرصت دادن تعویض وقت نگه دار باید با به صدا درآوردن سیگنالش داوران را مطلع نموده و علائم زیر را نشان دهد:

(۱) علامت مناسب تعویض را نشان دهد.

(۲) به سمت نیمکت تیم در خواست کننده اشاره کند .

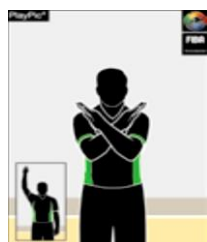


اگر بازیکنان هر دو تیم درخواست تعویض داشته باشند، وقت نگهدار باید مانند نشان داده شده در شکل عمل کند.



▪ یک بازیکن تعویضی باید بیرون خطوط زمین قرار بگیرد تا زمانیکه داور در سوت خود بدمد علامت تعویض را به وی نشان دهد و او را به زمین فرا خواند تا وارد زمین شود.

بازیکنی که تعویض شده و از زمین خارج شده است می تواند مستقیماً به سمت نیمکت خود برود بدون اینکه به داوران گزارش بدهد.



▪ تعویض باید تا حد امکان سریع انجام شده و کامل شود. بازیکنی که مرتکب خطای ۱۵م خود شده یا دیسکالیفه شده است باید سریعاً تعویض شود. (در حدود تقریباً ۳۰ ثانیه، اگر لازم است باید زمان بوسیله کرونومتر دستی توسط وقت نگهدار اندازه گیری شود).

▪ اگر درخواست تعویض در حین وقت استراحت یا وقفه ی بازی صورت بگیرد، وقت نگه دار باید ۱۰ ثانیه مانده به پایان وقت استراحت یا ۳۰ ثانیه مانده به پایان وقفه، با نشان دادن علائم زیر داور را مطلع نماید. همانطور که قبلاً نشان داده شد باید تیم درخواست کننده تعویض را نیز نشان دهد.



■ اگر هر یک از تیم ها بعد از قرار گرفتن توپ در اختیار بازیکن برای اولین یا تنها پرتاب آزاد، درخواست تعویض داشته باشند، تعویض در صورتی داده می شود که:

(۱) تنها یا آخرین پرتاب آزاد موفق باشد.

(۲) به دنباله آخرین یا تنها پرتاب آزاد، تیم مالک پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلویی خودش باشد.

(۳) یک خطا بین پرتاب های آزاد صورت بگیرد. که در این صورت باید انجام پرتاب های آزاد را کامل کرده و سپس تعویض داده شود قبل از اینکه جریمه خطای جدید لحاظ شود.

(۴) یک خطا قبل از زنده شده توپ بعد از آخرین پرتاب آزاد صورت بگیرد. در این صورت تعویض قبل از اینکه جریمه خطای جدید لحاظ شود داده می شود.

(۵) یک تخلف قبل از زنده شده توپ بعد از آخرین پرتاب آزاد صورت بگیرد. در این صورت تعویض قبل از اینکه پرتاب به داخل صورت بگیرد داده می شود.

(۶) در صورتیکه مجموعه های پی در پی پرتاب آزاد و یا پرتاب به داخل در اثر جرائم بیش از یک خطا وجود داشته باشد با هر مجموعه به صورت جداگانه برخورد می گردد.

■ اگر بازیکن پرتاب آزاد زنده باید به دلایل زیر تعویض شود:

○ آسیب دیده است.

○ مرتکب ۵ خطا شده است.

○ دیسکالیفه شده است.

○ پرتاب های آزاد باید توسط بازیکن تعویضی وی زده شود که تا زمانیکه در فاز رونده بعدی بازی، بازی نکند نمی تواند تعویض شود.

■ یک بازیکن تعویضی به یک بازیکن زمین تبدیل می شود و بالعکس زمانیکه:

○ یک داور وی را به زمین بازی فرا می خواند تا وارد زمین شود.

○ در حین وقت استراحت یا وقفه بازی، درخواست انجام تعویض به وقت نگه دار اعلام شود.

■ یک درخواست تعویض می تواند تا قبل از اینکه وقت نگه دار سیگنال خود را به صدا درآورد لغو شود.

■ زمانیکه یک بازیکن خطای چهارم خود را انجام می دهد، داوران میز باید پیش بینی یک تعویض را داشته باشد و خود را برای درخواست در آخرین لحظه آماده نمایند.

داوران میز فقط در صورت وقوع ۳ موقعیت می توانند برای هردو تیم اعلام تعویض نمایند که:

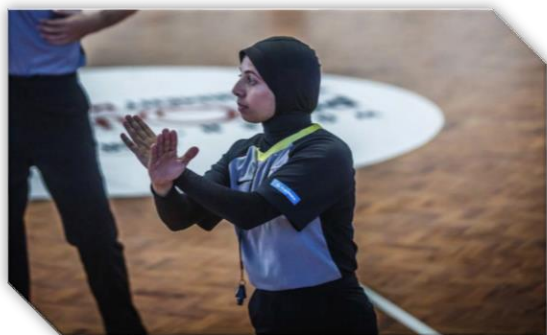
■ توپ مرده باشد.

■ ساعت بازی متوقف باشد.

■ داور نمایش علائم خود را به پایان رسانده باشد.

زمانیکه ساعت بازی دو دقیقه یا کمتر را در پایان کوارتر ۴ و یا هروقت اضافه نشان می دهد، داوران میز می توانند برای تیم گل خورده اعلام تعویض نمایند (اعلام توسط وقت نگه دار) در صورت ۲ موقعیت:

■ توپ مرده باشد.



- ساعت بازی متوقف باشد.
- در صورتیکه درخواست وقت استراحت و درخواست تعویض وجود داشته باشد بسیار مهم است که ترتیب درخواست ها رعایت شود:
- اول یک تعویض و سپس وقت استراحت.
- اول یک وقت استراحت و سپس یک تعویض.

خلاصه	ساعت بازی	وضعیت توپ	فرصت تعویض
در حین بازی (به جز ۲ دقیقه یا کمتر به پایان کوارتر ۴ و هر وقت اضافه)			
در حین بازی	رونده	زنده	نه
گل زده شده		مرده	نه
توپ مرده		مرده	نه
توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل		زنده	نه

فرصت تعویض	وضعیت توپ	ساعت بازی	خلاصه
------------	-----------	-----------	-------

زمانی که ساعت بازی ۲ دقیقه یا کمتر به پایان کوارتر ۴ و هر وقت اضافه را نشان می دهد.

نه	زنده	رونده	در حین بازی با ۲ دقیقه وقت مانده در کوارتر آخر یا وقت اضافه
برای تیم گل خورده	مرده	متوقف	گل زده شده
			توپ مرده
نه	زنده		توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل

فرصت تعویض	وضعیت توپ	ساعت بازی	خلاصه
------------	-----------	-----------	-------

حین پرتاب های آزاد

بازیکن در حال انجام پرتاب آزاد است.	زنده	نه	متوقف
آخرین پرتاب آزاد موفق است.	مرده	برای هر دو تیم	
توپ هم چنان مرده می ماند.			
توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل	زنده	نه	

در صورتیکه داور متوجه حضور بیشتر از ۵ بازیکن از یک تیم به طور همزمان در زمین شود باید بلافاصله این اشتباه بدون اینکه تیم مقابل مورد ضرر قرار بگیرد تصحیح شود.

با فرض اینکه داوران میز و داوران زمین کارشان را درست انجام می دهند، یک بازیکن باید به طور غیر قانونی مجدداً وارد زمین شده باشد یا در زمین مانده باشد. بنابراین داوران باید فوراً یکی از بازیکنان را راهنمایی کنند تا زمین بازی را ترک کند و به مربی آن تیم یک خطای فنی بدهد که به عنوان 'B' ثبت می شود. مربی مسئول اینست که اطمینان حاصل نماید که تعویض صحیح انجام شده و بازیکن تعویض شده بلافاصله بعد از تعویض زمین بازی را ترک کند.

۳-۴-۶ وقفه های بازی

وقت نگه دار باید روند زیر را در هنگام وقفه های بازی طی کند:

- اطمینان حاصل کند که شمارنده رو پایین زمان در وقفه ۲۰ دقیقه ای قبل از بازی صحیح کار می کند.
- مطمئن شود که داوران به موقع در زمین بازی برای شروع کوارتر ۱ و ۳ حضور دارند. اگر لازم است ناظر بازی، در صورت حضور، باید به رختکن داوران رفته و آنها را خبر کند.
- با شروع وقفه های بازی بین کوارتر های ۱ و ۲ و هم چنین بین کوارتر های ۳ و ۴ ، زمان ۲ دقیقه را اندازه گیری نماید.
- بازیکنان و اعضای نیمکت را مشاهده نماید و در صورت وقوع هر اتفاقی حین وقفه داوران را مطلع نماید.
- وقت نگه دار باید ۳ دقیقه و ۱:۳۰ دقیقه قبل از شروع کوارتر های ۱ و ۳ داوران را مطلع نماید.

- وقت نگه دار باید ۳۰ ثانیه قبل از شروع کوارتر های ۲ و ۴ و هر وقت اضافه، داوران را مطلع نماید.
- شمارنده رو پایین زمان وقفه بازی را، زمانیکه داور پایان زمان کوارتر را اعلام کرد، روشن نماید.
- در پایان زمان وقفه، مجدداً زمان بازی کوارتر جدید را روی ۱۰ دقیقه تنظیم نماید (یا ۵ دقیقه برای وقت اضافه).
- در پایان زمان وقفه سیگنال خود را به صدا درآورد و همزمان فوراً ساعت بازی را باز تنظیم نماید.

۵-۶ بعد از بازی

- به منشی برای تکمیل برگ منشی، در صورت نیاز، کمک نماید.
- برگ منشی را امضا نماید.





مسئول ۲۴ ثانيه

۶. مسئول ۲۴ ثانیه

۷-۱ وظایف مسئول ۲۴ ثانیه

هر زمان که تیمی مالکیت توپ را کسب می کند، ۲۴ ثانیه برای اقدام به شوت زمان دارد. وظیفه اصلی مسئول ۲۴ ثانیه اندازه گیری این زمان است.

۷-۲ ابزار و وسایل لازم

- برای بازی مسئول ۲۴ ثانیه باید ابزار و ملزومات زیر را در اختیار داشته باشد.
- توسط تیم میزبان یا برگزار کنندگان بازی:
 - دستگاه ۲۴ ثانیه.
 - به علاوه باید موارد زیر را به همراه داشته باشد:
 - خودکار.
 - کاغذ یادداشت برای نوشتن در صورت وقوع اتفاق (در صورتیکه نیاز به نوشتن گزارش به بدنه برگزاری مسابقات باشد)،
 - تغییرات جهت فلش مالکیت تناوبی و بازیکنان در زمین و غیره.
 - یک کرونومتر.
 - یک سوت.

۷-۳ قبل از بازی

۷-۳-۱ دستگاه ۲۴ ثانیه

انواع مدل های متفاوت دستگاه ۲۴ ثانیه وجود دارد که کارکرد فنی آنها متفاوت است. به طور کلی دستگاه باید:



- دستگاه باید دارای دکمه یا اهرم شروع و توقف باشد.
 - باید دو دکمه یا اهرم جداگانه برای بازتنظیم به ۲۴ و ۱۴ ثانیه داشته باشد.
 - زمانی که هیچ تیمی مالک توپ نیست یا کمتر از ۱۴/۲۴ ثانیه زمان به پایان بازی در هر کوارتر یا وقت اضافه باقی مانده، هیچ رقمی بر روی دستگاه نمایش داده نشود. (نمایشگر خالی باید به دکمه های شروع و توقف متصل باشد).
 - قابلیت بازتنظیم به ۲۴/۱۴ هر زمان که لازم است را داشته باشد.
 - صدای سیگنال آن زمانیکه یک دوره جدید ۲۴/۱۴ لحاظ می شود، قطع شود.
- برای بازی های سطح ۱ و ۲، واحد نمایشگر ۲۴ ثانیه به همراه ساعت بازی مجزا و یک نور قرمز باید:
- به بالای سازه نگه دارنده هر تخته وصل شده یا از سقف آویزان گردد.
 - رنگ اعداد نمایش داده شده بر روی ساعت ۲۴ ثانیه و ساعت بازی متفاوت باشد.
 - شمارش ثانیه ها به پایین را نشان داده و برای ۵ ثانیه آخر فعالیت دهم ثانیه را نیز نمایش دهد.
- برای بازی های سطح اول، باید ۳ یا ۴ صفحه نمایشگر در هر واحد موجود باشد (برای بازی های سطح ۲ و ۳ نیز توصیه می شود) که برای همه ی افراد حاضر در بازی شامل تماشاگران، کاملاً قابل وضوح باشد.

۲-۳-۷ کنترل دستگاه ها، صدای سیگنال و نمایشگر

هم مسئول ۲۴ ثانیه و هم وقت نگه دار موظف به کار با ابزارآلات الکترونیکی هستند. عملکرد صحیح و کامل هریک از این وسایل برای اینکه داوران میز بتوانند نقش خود را به درستی ایفا نمایند لازم است. به طور کلی این وسیله باید:



- یک واحد کنترل مجزا برای مسئول ۲۴ ثانیه، با صدای اتوماتیک بلند که زمانیکه دستگاه رقم صفر را نشان داد پایان ۲۴ ثانیه را نشان دهد، داشته باشد.
- یک واحد نمایشگر با شمارنده دیجیتال رو به پایین که زمان را به ثانیه نشان دهد.
- شروع شمارش از ۲۴ / ۱۴ ثانیه.
- قابلیت توقف همراه با نمایش زمان مانده را داشته باشد.
- قابلیت شروع مجدد از زمانی که در آن متوقف شده را داشته باشد.
- در صورت لزوم بتواند چیزی را نمایش ندهد.
- برای بازی های سطح ۱ و ۲، واحد نمایش ساعت ۲۴ ثانیه همراه با ساعت بازی باید:
- یک صدای سیگنال که زمانیکه دستگاه رقم صفر را نشان داد پایان ۲۴ ثانیه را نشان دهد، داشته باشد.
- زمان مانده را فقط به ثانیه و برای ۵ ثانیه آخر ۱۴ ثانیه، دهم ثانیه را نیز نمایش دهد.
- به بالای سازه نگه دارنده هر تخته وصل شده یا از سقف آویزان گردد.
- رنگ ارقام ساعت ۲۴ ثانیه قرمز و ارقام ساعت بازی مجزا را به رنگ زرد نمایش دهد.
- ارقام ساعت ۲۴ ثانیه با ارتفاع حداقل ۲۳۰ میلی متر نمایش داده شود و ارقام آن از ساعت بازی مجزا بزرگتر باشد.
- سازگاری الکترومغناطیس را مطابق الزامات قانونی کشور مربوطه داشته باشد.

این واقعیت که انواع مختلفی کنسول وجود دارد یعنی اینکه بسیار مهم است که قبل از بازی (حین زمان کنترل ابزار ها و در وقفه قبل از بازی) زمان گذاشته و با نحوه عملکرد آن آشنا شوید. این امر باعث می شود از اینکه مسئول ۲۴ ثانیه قابلیت کار با ابزار را به صورت موثر و سریع دارد، اطمینان حاصل شود. در حین کنترل های قبل از بازی مسئول ۲۴ ثانیه باید موارد زیر را کنترل نماید:

- **تأیید کند که شمارنده ساعت ۲۴ ثانیه به صورت الکتریکی به ساعت بازی وصل (لینک) است.** این یعنی که مسئول ۲۴ باید بداند که ساعت ۲۴ ثانیه مستقل از ساعت بازی کار می کند. ساعت ۲۴ ثانیه باید بتواند جدا از ساعت بازی شروع به کار کند.
- **به موقع بودن شروع و توقف.**
- **ثانیه پر / ثانیه خالی و صدای سیگنال.** با توجه به قوانین سیگنال ساعت ۲۴ ثانیه باید از سیگنال ساعت بازی متفاوت باشد. برای تأیید بلندی صدای ساعت ۲۴ ثانیه، مسئول ۲۴ ثانیه با حضور داوران در زمین در وقفه ۲۰ دقیقه ای قبل از شروع بازی، ساعت ۲۴ ثانیه را به صفر می رساند تا هم داوران زمین و هم داوران میز صدای سیگنال آنرا بشنوند و کنترل نمایند که سیگنال زمانیکه نمایشگر صفر را نشان می دهد (ثانیه خالی) به صدا در می آید یا زمانیکه یک ثانیه زمان (ثانیه پر) گذشته است.

- آیا می شود صفحه نمایشگر را به کلی خاموش کرد که هیچ رقمی را نشان ندهد.
- صفحه نمایش خالی - بازتنظیم به ۲۴ / ۱۴ ثانیه - مراحل شروع (زمانی که توپ به حلقه می خورد)
- صفحه دستگاه باید نقطه قرمزی داشته باشد(همانگونه که در تصویر نشان داده شده است). این نقطه قرمز فقط زمانی که ساعت بازی متوقف است نشان داده می شود. این سریع ترین راه برای فهمیدن آنست که ساعت بازی درست کار نمی کند(مخصوصاً زمانی که از سیستم کنترل زمان با سوت استفاده می شود).
- آیا سیگنال ۲۴ ثانیه بعد از بازتنظیم به ۱۴/۲۴ جدید قطع می شود یا خیر و اینکه آیا بلافاصله بعد از به صدا در آمدن سیگنال ، باز تنظیم دستگاه ممکن است یا خیر.
- آیا دستگاه ۲۴ ثانیه به ۱۴ ثانیه در صورتیکه، کمتر از ۲۴ ثانیه و بیشتر از ۱۴ ثانیه از زمان حمله وجود داشته باشد، تنظیم می شود یا خیر.
- آیا نمایشگر را می شود خاموش کرد وقتی که کمتر از ۲۴ ثانیه یا ۱۴ ثانیه به پایان زمان بازی باقی مانده باشد.
- در صورت اشتباه می شود نمایشگر ۲۴ ثانیه را تصحیح کرد و اگر امکانپذیر است روند آن به چه صورت است.

۷-۴ قانون

۷-۴-۱ ساعت ۲۴ ثانیه

استفاده از قوانین ۲۴ ثانیه یک کار بسیار پیچیده است که نیازمند دانش قوی در رابطه با قوانین ۲۴ ثانیه و تفسیر و تمرکز بسیار بالا و توانایی ارزیابی شرایط مختلف در دهم ثانیه، ۱۰۰ ها بار در طول بازی است. برای انجام این وظیفه به طور صحیح بسیار مهم است که بدانیم مالکیت تیمی که شروع می شود و چه زمان به پایان می رسد.

۷-۴-۲ مالکیت توپ

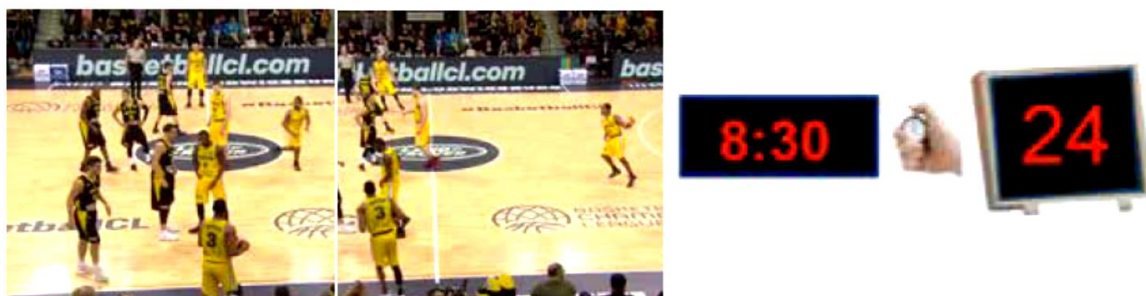
- مالکیت تیمی زمانی شروع می شود که بازیکنی از آن تیم مالک توپ زنده باشد با دریبل کردن یا نگه داشتن آن یا اینکه توپ زنده در اختیار وی قرار داشته باشد. مالکیت تیمی ادامه می یابد زمانی که:
- یک بازیکن از آن تیم کنترل توپ زنده را داشته باشد.
 - توپ میان بازیکنان آن تیم در حال پاسکاری باشد.
- مالکیت تیمی زمانی به پایان می رسد که:
- یک بازیکن رقیب مالکیت توپ را به دست آورد.
 - توپ بمیرد.
 - توپ به قصد شوت یا پرتاب آزاد از دست(های) بازیکن رها شود.

۷-۴-۳ شمارش ۲۴ ثانیه

- ۷-۴-۳-۱ شمارش ۲۴ ثانیه باید زمانی شروع شود یا مجدداً آغاز شود که:
- یک بازیکن مالکیت توپ زنده را در زمین بازی به دست آورد. یک لمس تقریبی توپ توسط رقیب در صورتیکه همان تیم قبل مالک توپ بماند یک مالکیت جدید برای وی ایجاد نمی کند.



■ در یک پرتاب به داخل، توپ یکی از بازیکنان زمین را لمس کند یا به طور قانونی توسط یکی از بازیکنان لمس شود.

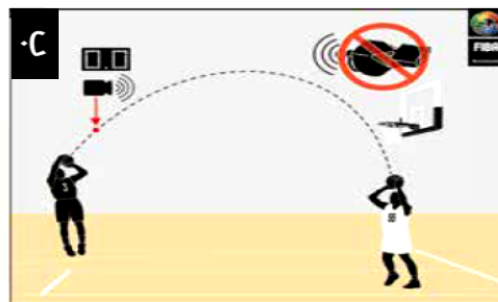
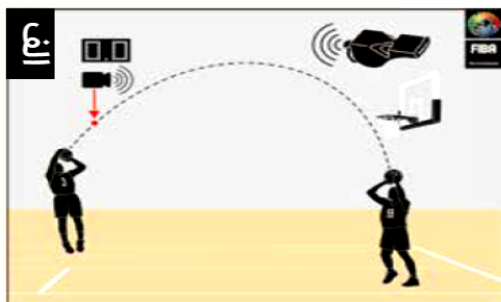


یک تیم باید در زمان ۲۴ ثانیه اقدام به شوت نماید.

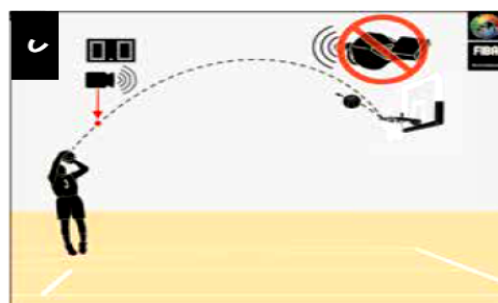
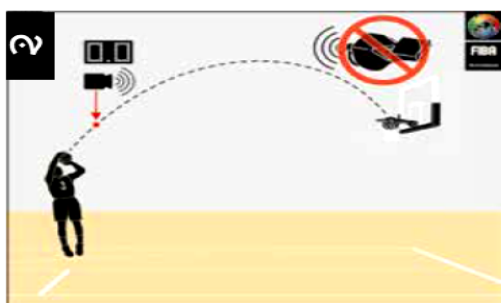
برای اینکه یک شوت قبل از زمان ۲۴ ثانیه به حساب بیاید باید:

- توپ قبل از به صدا در آمدن سیگنال ۲۴ ثانیه از دست بازیکن رها شود و
- بعد از اینکه توپ از دست بازیکن رها شد باید به حلقه برخورد کند یا اینکه وارد سبد شود.

زمانیکه یک اقدام به شوت در نزدیک به زمان پایان ۲۴ ثانیه اتفاق می افتد و سیگنال ساعت ۲۴ ثانیه زمانی که توپ در هوا است به صدا در می آید:



الف) اگر توپ به حلقه نخورد، تخلف ۲۴ ثانیه اتفاق افتاده است. اما اگر بلافاصله رقیب به طور کاملاً مشخص مالک توپ شود (ب) از سیگنال صرفنظر شده و بازی باید ادامه پیدا کند.



ج) اگر توپ وارد سبد شود هیچ تخلفی اتفاق نیوفتاده، از سیگنال صرفنظر شده و امتیاز محاسبه می شود.

د) اگر توپ به حلقه برخورد کند اما وارد سبد نشود، هیچ تخلفی اتفاق نیوفتاده است، از سیگنال صرفنظر شده و بازی باید ادامه پیدا کند.

اگر تخته به نور زرد رنگ در قسمت بالایی محیط خود مجهز باشد، نور زرد به صدای سیگنال ارجحیت پیدا می کند.

۲-۳-۷ شمارش ساعت ۲۴ ثانیه متوقف شود ولی بازتنظیم (ریست) نشود:

با زمان باقی مانده بر ساعت ۲۴ ثانیه، به تیمی که مالک قبلی توپ بوده است یک پرتاب به داخل داده می شود در اثر:

- توپ به بیرون رفته (اوت).
- بازیکن آن تیم آسیب دیده باشد.
- خطای فنی انجام شده توسط همان تیم.
- شرایط جامپ بال.
- خطای طرفین.
- لغو شدن جریمه یکسان متقابل هر دو تیم.

ساعت متوقف می شود اما باز تنظیم نمی شود و زمان باقی مانده را نشان می دهد و قتیکه ۱۴ ثانیه یا بیشتر باقی مانده باشد و به همان تیمی که مالکیت قبلی توپ را در اختیار داشته است یک پرتاب به داخل ناشی از یک تخلف یا خطا در زمین جلویی خودش داده شود.

11

بازی به علت یک
فعالیت مربوط به
تیم مالک توپ
متوقف شده است.

11

بازی به علت یک
فعالیت نامرتبط به
هریک از تیم ها
متوقف شده است،
مگر اینکه تیم
رقیب در شرایط
ضرر قرار بگیرد.

11

تیم مالک توپ
یک پرتاب به
داخل ناشی از به
بیرون رفتن توپ
دارد.

11

انتخاب مربی در
دو دقیقه آخر
بازی: اقدام به
پرتاب به داخل در
زمین جلویی
خودش با زمان
مالکیت ۱۳ ثانیه و
کمتر

11

یک خطای فنی
صورت گرفته
توسط تیم مالک
توپ.

۳-۴-۷ شمارش ساعت ۲۴ ثانیه متوقف شود و به ۲۴ ثانیه بازتنظیم شود:

بدون هیچ نمایش آشکاری (نمایشگر خالی) زمانیکه:

- توپ به صورت قانونی وارد سبد شود.
- توپ به حلقه تیم مقابل برخورد کند و توسط بازیکنان تیمی که مالک توپ قبل از برخورد آن به سبد نبوده اند کنترل شود.
- به تیم در زمین عقبی خودش پرتاب به داخل داده شود:
 - در نتیجه یک خطا یا تخلف (نه تخلف توپ به بیرون رفته (اوت))
 - در نتیجه شرایط جامپ بال برای تیمی که قبل از آن مالک توپ نبوده است.
 - بازی به علت یک فعالیت نامرتبط به تیم مالک توپ متوقف شده است.
 - بازی به علت یک فعالیت نامرتبط به هریک از تیم ها متوقف شده است، مگر اینکه تیم رقیب در شرایط ضرر قرار بگیرد.
 - به تیم پرتاب (های) آزاد داده شده است.

24

یک تیم جدید مالکیت
توپ زنده را در زمین به
دست آورد.

24

بعد از گل پرتاب به
داخل صورت بگیرد.

24

بعد از یک خطا یا تخلف
توسط تیم مقابل پرتاب به
داخل صورت بگیرد.

۴-۳-۷ شمارش ساعت ۲۴ ثانیه متوقف شود و به ۲۴ ثانیه بازتنظیم شود:

با نمایش ۱۴ ثانیه زمانیکه:

- به همان تیمی که قبلاً مالک توپ بوده در زمین جلویی با زمان حمله باقی مانده ۱۳ ثانیه یا کمتر، پرتاب به داخل داده شود:
 - در نتیجه یک خطا یا تخلف (نه برای توپ به بیرون رفته)
 - بازی به علت یک فعالیت نامرتبط به تیم مالک توپ متوقف شده است.
 - بازی به علت یک فعالیت نامرتبط به هریک از تیم ها متوقف شده است، مگر اینکه تیم رقیب در شرایط ضرر قرار بگیرد.
- تیمی که قبلاً مالک توپ نبوده است در زمین جلویی مالک پرتاب به داخل توپ شود در اثر:
 - خطای شخصی یا تخلف (شامل توپ به بیرون رفته)
 - شرایط جامپ بال
- به یک تیم در اثر یک خطای غیر ورزشی یا دیسکالیفه پرتاب به داخل در زمین جلویی داده شده است.
- اگر بعد از برخورد توپ به حلقه در اثر یک اقدام به شوت ناموفق یا آخرین پرتاب آزاد ناموفق و یا یک پاس، تیمی که قبل از برخورد توپ به حلقه مالک بوده است، مجدداً مالکیت توپ را به دست آورد.
- زمانیکه ساعت بازی در کوارتر ۴ یا هروقت اضافه، ۲ دقیقه یا کمتر را نشان دهد و وقت استراحت توسط تیمی که مالک توپ برای پرتاب به داخل در زمین عقبی است گرفته شود و مربی تصمیم بگیرد که بازی با پرتاب به داخل در زمین جلویی از سر گرفته شود، در حالیکه ۱۴ ثانیه یا بیشتر از زمان حمله هنگامیکه بازی متوقف شده است، باقی مانده است.

14

بعد از شوت ناموفق (توپ به حلقه برخورد می کند) تیم مهاجم مجدداً مالکیت توپ را به دست آورد.

14

یک پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلویی (تیم مهاجم) در اثر یک خطا یا تخلف (شامل توپ به بیرون رفته)، توسط تیم مقابل اگر ۱۳ ثانیه یا کمتر از زمان حمله باقی مانده باشد.

14

یک پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلویی (تیم مدافع) در اثر یک خطا یا تخلف توسط تیم مالک توپ.

14

یک پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلویی تیم در اثر یک خطای غیرورزشی یا دیسکالیفه.

14

یک پرتاب به داخل از خط پرتاب به داخل در زمین جلویی (تیم مهاجم) در اثر تصمیم مربی در دو دقیقه پایانی کوارتر چهار یا وقت اضافه اگر ۱۴ ثانیه یا بیشتر از زمان حمله باقی مانده باشد.

۵-۳-۷ شمارش ساعت ۲۴ ثانیه متوقف شود و خاموش شود:

زمانیکه یک مالکیت جدید برای هریک از تیم ها وجود دارد و کمتر از ۱۴ ثانیه زمان به پایان بازی باقی مانده است، بعد از اینکه توپ می میرد و ساعت بازی متوقف شده است، در هر کوارتر از بازی یا وقت اضافه.



سیگنال ساعت ۲۴ ثانیه باعث توقف ساعت بازی یا مردن توپ نمی شود مگر اینکه یک تیم مالک توپ باشد.

۴-۴-۷ موقعیت های مسئول ۲۴ ثانیه

ساعت ۲۴ ثانیه بعد از اینکه توپ بین حلقه و تخته گیر کند

- ۲۴ ثانیه اگر توپ برای تیمی است که مالک توپ نبوده است.
- ۱۴ ثانیه اگر توپ برای تیمی است که مالک توپ بوده است.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از خطای غیر ورزشی، دیسکالیفه، نزاع (بند ۳۹)

تمام پرتاب به داخل هایی که در اثر خطاهای فوق صورت می گیرد باید در زمین جلویی تیم صورت بگیرد و در تمام موارد به تیم ۱۴ ثانیه زمان حمله داده می شود.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از خطای حمله / تخلف یا کسب امتیاز توسط تیم مهاجم در زمین جلویی خودش

توپ در زمین عقبی تیم مدافع. باز تنظیم به ۲۴ ثانیه.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از خطای حمله / تخلف یا توپ به بیرون رفته در زمین عقبی تیم مهاجم

توپ در زمین جلویی تیم مدافع. باز تنظیم به ۱۴ ثانیه.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از خطای مدافع / تخلف

در زمین جلویی

اگر ۱۴ ثانیه یا بیشتر بر ساعت ۲۴ ثانیه نشان داده شود زمانی که بازی متوقف شده است، ساعت ۲۴ ثانیه باز تنظیم نمی شود و از همان زمانیکه بر آن متوقف شده بوده است ادامه می یابد.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از خطای مدافع / تخلف

در زمین جلویی (به جز توپ بیرون رفته) اگر ۱۳ ثانیه یا کمتر بر ساعت ۲۴ ثانیه نشان داده شود زمانی که بازی متوقف شده است، ساعت ۲۴ ثانیه به ۱۴ ثانیه باز تنظیم می شود.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از توقف بازی توسط داور

در صورتیکه بازی به هر دلیل غیر مرتبط با تیم ها متوقف شود، باز تنظیم ساعت ۲۴ ثانیه، تیم های حریف را متضرر می نماید بنابراین حمله از همان ثانیه ای که متوقف شده است ادامه می یابد.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از خطای فنی تیم مالک توپ

پرتاب به داخل در زمین عقبی

بدون باز تنظیم، حمله از همان ثانیه ای که متوقف شده است ادامه می یابد.

پرتاب به داخل در زمین جلویی

بدون باز تنظیم، حمله از همان ثانیه ای که متوقف شده است ادامه می یابد.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از خطای فنی تیم غیر مالک

توپ

پرتاب به داخل در زمین عقبی

۲۴ ثانیه.

پرتاب به داخل در زمین جلویی

• بدون باز تنظیم، اگر ساعت ۲۴ ثانیه، ۱۴ ثانیه و بیشتر را نمایش دهد.

• ۱۴ ثانیه، اگر ساعت ۲۴ ثانیه، کمتر از ۱۴ ثانیه را نمایش دهد.

11



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از خطای فنی زمانی که هیچ

تیمی مالک توپ نباشد / شرایط جامپ بال

پرتاب به داخل در زمین عقبی

۲۴ ثانیه.

پرتاب به داخل در زمین جلویی

۱۴ ثانیه.

11



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از توپ بیرون رفته زمانی که

هیچ تیمی مالک توپ نباشد / شرایط جامپ بال

پرتاب به داخل در زمین عقبی

۲۴ ثانیه.

پرتاب به داخل در زمین جلویی

۱۴ ثانیه.

11



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از توپ بیرون رفته تیم

مهاجم / تیم الف باعث بیرون رفتن توپ شده

است، پرتاب به داخل برای تیم ب

پرتاب به داخل در زمین عقبی

۲۴ ثانیه.

پرتاب به داخل در زمین جلویی

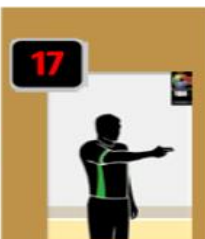
۱۴ ثانیه.

20



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از توپ بیرون رفته، توپ در اختیار تیم مهاجم / تیم ب باعث بیرون رفتن توپ شده است. پرتاب به داخل برای تیم الف پرتاب به داخل در زمین عقبی و پرتاب به داخل در زمین جلویی

بدون باز تنظیم، حمله از همان ثانیه ای که متوقف شده است ادامه می یابد.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از وقت استراحت در ۲ دقیقه پایانی بازی پرتاب به داخل در زمین عقبی

- توپ بیرون رفته: بدون باز تنظیم، حمله از همان ثانیه ای که متوقف شده است ادامه می یابد.
- کسب امتیاز / خطا / تخلف های دیگر: ۲۴ ثانیه.

پرتاب به داخل در زمین جلویی

- ۱۴ ثانیه اگر ساعت ۲۴ ثانیه ۱۴ ثانیه یا بیشتر را نمایش دهد.
- بدون باز تنظیم، اگر ساعت ۲۴ ثانیه ۱۳ ثانیه یا کمتر را نمایش دهد.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از جامپ بال، هیچ تیمی مالک توپ نیست

پرتاب به داخل در زمین عقبی

۲۴ ثانیه.

پرتاب به داخل در زمین جلویی

۱۴ ثانیه.



ساعت ۲۴ ثانیه بعد از جامپ بال، تیم A مالک توپ است، پرتاب به داخل برای تیم A بدون باز تنظیم، حمله از همان ثانیه ای که متوقف شده است ادامه می یابد.

پرتاب به داخل برای تیم B در زمین عقبی

۲۴ ثانیه.

پرتاب به داخل برای تیم B در زمین جلویی

۱۴ ثانیه.



۵-۴-۷ مثال های ۱۴/۲۴ ثانیه زمانیکه سیگنال دستگاه ۲۴ ثانیه به صدا در می آید

شرایطی که در آن سیگنال 24 ثانیه به صدا در می آید						
	توپ در هوا	توپ در دست	سیگنال به اشتباه به صدا در می آید	توپ در دست	سیگنال به اشتباه به صدا در می آید	توپ در هوا
	به حلقه نمی خورد و توسط مدافع ریباند می شود.	به حلقه نمی خورد.	به حلقه می خورد و بر می گردد.	وارد سبد می شود(گل مجاز)		
	بدون سوت	سوت	بدون سوت	بدون سوت	بدون سوت	سوت
داور چه کار می کند؟						
تصمیم						

شرایط ساعت ۲۴ ثانیه در موقعیت های شوت		
اقدام به شوت	۱	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ وارد سبد می شود- نمایشگر خالی
	۲	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به حلقه می خورد اما وارد سبد نمی شود- نمایشگر خالی
	۳	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به حلقه نمی خورد تیم الف مالکیت توپ را به دست می آورد
	۴	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به حلقه نمی خورد تیم ب مالکیت توپ را به دست می آورد
	۵	توپ بین بازیکنان تیم الف در حال پاسکاری است یا توسط هریک از تیم ها دفع می شود به سمت حلقه و به حلقه می خورد- نمایشگر خالی
		امتیاز محسوب می شود توپ برای تیم ب، از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید
		ریباند برای تیم ب، ۲۴ ثانیه جدید ریباند تیم الف، ۱۴ ثانیه جدید
		ساعت ۲۴ ثانیه ادامه می یابد
		۲۴ ثانیه جدید برای تیم ب
		تیم ب مالک توپ شود، ۲۴ ثانیه جدید تیم الف مالک توپ شود، ۱۴ ثانیه جدید

سیگنال زمانیکه توپ در هوا است به صدا در می آید	۶	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ با زمان حمله بیشتر از ۱۴ ثانیه به حلقه می خورد - نمایشگر خالی تیم الف توپ را ریباند می کند	ساعت ۲۴ ثانیه، با ریباند تیم الف به ۱۴ ثانیه بازتنظیم شود.
	۷	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ وارد سید می شود - نمایشگر خالی	امتیاز محسوب می شود توپ برای تیم ب، از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید
	۸	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ به تخته می خورد توپ وارد سید می شود - نمایشگر خالی	امتیاز محسوب می شود توپ برای تیم ب، از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید
	۹	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ به حلقه می خورد - نمایشگر خالی توپ وارد سید می شود	امتیاز محسوب می شود توپ برای تیم ب، از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید
	۱۰	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ به حلقه می خورد - نمایشگر خالی توپ وارد سید نمی شود	مالکیت برای تیم ب، ۲۴ ثانیه جدید مالکیت برای تیم الف، ۱۴ ثانیه جدید
	۱۱	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ به حلقه نمی خورد ریباند برای تیم الف	تخلف ۲۴ ثانیه توپ برای تیم ب، از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید
	۱۲	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ به حلقه نمی خورد هر دو تیم برای توپ می جنگند	تخلف ۲۴ ثانیه توپ برای تیم ب، از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید
	۱۳	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ به حلقه نمی خورد ریباند فوراً با کنترل توپ برای تیم ب	تخلفی نیست توپ برای تیم ب، از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید
	۱۴	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ به حلقه می خورد - نمایشگر خالی توسط تیم الف / ب لمس می شود قبل از اینکه به بیرون از زمین برود	پرتاب به داخل برای تیم ب، ۲۴ ثانیه جدید پرتاب به داخل برای تیم الف، ۱۴ ثانیه جدید

در حال اقدام به شوت، توپ به حلقه برخورد می کند و صدای سیگنال به صدا در می آید	۱۵	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ وارد سبد می شود سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید	سیگنال اشتباهاً به صدا در آمده است از سیگنال صرفنظر شده و امتیاز محسوب می شود توپ برای تیم ب، از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید
	۱۶	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به حلقه می خورد تیم الف / ب مالک توپ می شود سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید	سیگنال اشتباهاً به صدا در آمده است از سیگنال صرفنظر شده و بازی ادامه پیدا می کند.
	۱۷	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به حلقه می خورد سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید داور به اشتباه در سوت خود می دمد	بازی توسط داور متوقف شده است هیچ تیمی مالکیت توپ را در اختیار ندارد شرایط جامپ بال است - استفاده از فلش مالکیت تناوبی اگر تیم الف= ۱۴ ثانیه و اگر تیم ب= ۲۴ ثانیه
در حال اقدام به شوت، صدای سیگنال به صدا در می آید و تخلف گلتندینگ یا بلاک صورت می گیرد.	۱۸	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ در قوس بالا رونده خود به سمت سبد است که توسط یکی از بازیکنان تیم الف یا ب لمس می شود و به حلقه نمی خورد.	تخلف ۲۴ ثانیه پرتاب به داخل برای تیم ب، از نزدیک ترین محل به وقوع تخلف، ۲۴ ثانیه جدید
	۱۹	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ در قوس پایین رونده خود به سمت سبد است که توسط یکی از بازیکنان تیم الف لمس می شود	تخلف گلتندینگ برای تیم الف - نمایشگر خالی پرتاب به داخل برای تیم ب از امتداد خط پرتاب آزاد، ۲۴ ثانیه جدید
	۲۰	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ در قوس پایین رونده خود به سمت سبد است که توسط یکی از بازیکنان تیم ب لمس می شود	تخلف گلتندینگ برای تیم ب، امتیاز محسوب می شود- نمایشگر خالی پرتاب به داخل برای تیم ب از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید

در حال اقدام به شوت، صدای سیگنال به صدا در می آید و تخلف گلندینگ یا بلاک صورت می گیرد.	۲۱	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به صورت قانونی توسط تیم ب بلاک می شود سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ وارد سبد می شود	امتیاز محسوب می شود توپ برای تیم ب، از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید
	۲۲	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به صورت قانونی توسط تیم ب بلاک می شود سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ وارد سبد نمی شود و یا به حلقه نمی خورد	تخلف ۲۴ ثانیه پرتاب به داخل برای تیم ب، از نزدیک ترین محل به وقوع تخلف، ۲۴ ثانیه جدید، مگر اینکه تیم ب به طور واضح و سریع مالک توپ شود
	۲۳	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به صورت قانونی توسط تیم ب بلاک می شود سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ به بیرون از زمین می رود	تخلف ۲۴ ثانیه پرتاب به داخل برای تیم ب، از خط انتهایی، ۲۴ ثانیه جدید
	۲۴	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به صورت قانونی توسط تیم ب بلاک می شود تیم ب مالک توپ می شود سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید	سیگنال اشتباهاً به صدا در آمده است از سیگنال صرفنظر شده و بازی ادامه پیدا می کند ۲۴ ثانیه جدید برای تیم ب
	۲۵	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به صورت قانونی توسط تیم ب بلاک می شود ب ۱ برروی پرتاب کننده خطا می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید	سیگنال اشتباهاً به صدا در آمده است پرتاب آزاد برای شوتیست تیم الف ساعت ۲۴ ثانیه با نمایشگر خالی
	۲۶	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به صورت قانونی توسط تیم ب بلاک می شود سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید ب ۱ برروی پرتاب کننده خطا می کند	تخلف ۲۴ ثانیه از خطا باید صرفنظر شود مگر اینکه یک خطای فنی، غیر ورزشی یا دیسکالیفه اتفاق افتاده باشد. پرتاب به داخل برای تیم ب، از نزدیک ترین محل به وقوع تخلف، ۲۴ ثانیه جدید

اشتباهات دستگاه ۲۴ ثانیه و شرایط دیگر	۲۷	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به حلقه می خورد و سپس تیم ب مالکیت توپ را به دست آورده و شروع به دربیبل می کند. سیگنال ۲۴ ثانیه به اشتباه به صدا در می آید داور سوت خود می دمد	سوت اشتباه داور پرتاب به داخل برای تیم ب ، از نزدیک ترین محل به جایی بازی متوقف شده است، با زمان حمله باقی مانده برای تیم ب بر روی ساعت ۲۴ ثانیه
	۲۸	A4 اقدام به دانک می کند توپ به حلقه می خورد و به زمین عقبی تیم الف می رود قبل از اینکه هریک از تیم ها مالکیت توپ را به دست آورد سیگنال ۲۴ ثانیه به اشتباه به صدا در می آید داور سوت نمی زند	سیگنال اشتباهاً به صدا در آمده است از سیگنال صرف نظر شده و بازی ادامه پیدا می کند ۱۴ ثانیه برای تیم الف در صورت مالکیت ۲۴ ثانیه برای تیم ب در صورت مالکیت
	۲۹	تیم الف برای ۲۰ ثانیه مالکیت توپ را در دست دارد، زمانیکه A1 یک خطای فنی انجام می دهد و بعد از آن نیز B1 یک خطای فنی انجام می دهد	این یک شرایط ویژه است، هردو جریمه باید کنسل شود. پرتاب به داخل برای تیم الف از نزدیک ترین جایی که خطا اتفاق افتاده است با ۴ ثانیه زمان حمله باقی مانده برای تیم الف.
	۳۰	تیم الف برای ۱۵ ثانیه مالکیت توپ را در دست دارد، زمانیکه داور بازی را متوقف می نماید برای: • اینکه زمین تمیز شود • ساعت بازی درست کار نمی کند • یکی از تماشاچیان وارد زمین شده است	در تملکی شرایط بازی با پرتاب به داخل تیم الف ادامه پیدا می کند ۱۴ ثانیه در صورتی که توپ در زمین جلویی تیم باشد ۲۴ ثانیه در صورتی که توپ در زمین عقبی تیم باشد مگر اینکه تیم رقیب در شرایط ضرر قرار بگیرد
ساعت ۲۴ ثانیه و توپ مشترک	۳۱	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در می آید توپ به حلقه نمی خورد و بعد از آن یک توپ مشترک اتفاق می افتد	تخلف ۲۴ ثانیه پرتاب به داخل برای تیم ب ، از نزدیک ترین محل به وقوع تخلف ، ۲۴ ثانیه جدید
	۳۲	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به حلقه می خورد-نمایشگر خالی بعد از آن بلافاصله یک توپ مشترک اتفاق می افتد	پرتاب به داخل برای تیم الف در صورت مالکیت فلش مالکیت تناوبی-۱۴ ثانیه پرتاب به داخل برای تیم ب در صورت مالکیت فلش مالکیت تناوبی-۲۴ ثانیه
	۳۳	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به حلقه می خورد-نمایشگر خالی تیم الف مالک می شود و بلافاصله یک توپ مشترک اتفاق می افتد	پرتاب به داخل برای تیم الف در صورت مالکیت فلش مالکیت تناوبی - ادامه زمان حمله باقی مانده بر ساعت (کمتر از ۱۴ ثانیه) پرتاب به داخل برای تیم ب در صورت مالکیت فلش مالکیت تناوبی- ۲۴ ثانیه
	۳۴	تیم الف، توپ را به قصد شوت رها می کند توپ به حلقه می خورد تیم ب مالک می شود و بلافاصله یک توپ مشترک اتفاق می افتد	پرتاب به داخل برای تیم ب در صورت مالکیت فلش مالکیت تناوبی - ادامه زمان حمله باقی مانده بر ساعت (کمتر از ۲۴ ثانیه) پرتاب به داخل برای تیم الف در صورت مالکیت فلش مالکیت تناوبی- ۲۴ ثانیه جدید

خطاهای مدافع	۳۵	A1 توپ را به قصد شوت رها می کند توپ در هوا است و ساعت ۲۴ ثانیه، ۱۵ ثانیه باقی مانده را نشان می دهد. B2 روی A2 خطا انجام می دهد، این خطای دوم تیم ب است. توپ وارد سبد نمی شود	پرتاب به داخل برای تیم الف از نزدیک ترین محلی که خطا اتفاق افتاده است با ۱۵ ثانیه زمان باقی مانده حمله.
	۳۶	A1 توپ را به قصد شوت رها می کند توپ در هوا است و ساعت ۲۴ ثانیه، ۱۰ ثانیه باقی مانده را نشان می دهد. B2 روی A2 خطا انجام می دهد، این خطای دوم تیم ب است. توپ وارد سبد نمی شود	پرتاب به داخل برای تیم الف از نزدیک ترین محلی که خطا اتفاق افتاده است با ۱۴ ثانیه جدید.
	۳۷	A1 توپ را به قصد شوت رها می کند توپ در هوا است و ساعت ۲۴ ثانیه، ۱۰ ثانیه باقی مانده را نشان می دهد. B2 روی A2 خطا انجام می دهد، این خطای دوم تیم ب است. توپ وارد سبد می شود.	اگر توپ وارد سبد شود امتیاز محاسبه می شود. پرتاب به داخل برای تیم الف از نزدیک ترین محلی که خطا اتفاق افتاده است با ۱۴ ثانیه جدید.
ساعت ۲۴ ثانیه و تخلف ها	۳۸	تیم الف مالک توپ در زمین جلویی خودش است که یک تخلف گام اضافه یا دربیبل غیر قانونی اعلام می شود.	پرتاب به داخل برای تیم ب ، از نزدیک ترین محل به وقوع تخلف ، ۲۴ ثانیه جدید
	۳۹	تیم الف مالک توپ در زمین عقبی خودش است که یک تخلف گام اضافه یا دربیبل غیر قانونی اعلام می شود.	پرتاب به داخل برای تیم ب ، از نزدیک ترین محل به وقوع تخلف ، ۱۴ ثانیه جدید
	۴۰	تیم الف مالک پرتاب توپ به داخل در زمین جلویی خودش است که یک تخلف ۵ ثانیه برای آن اعلام می شود.	پرتاب به داخل برای تیم ب ، از نزدیک ترین محل به وقوع تخلف ، ۲۴ ثانیه جدید
	۴۱	تیم الف مالک پرتاب توپ به داخل در زمین عقبی خودش است که یک تخلف ۵ ثانیه برای آن اعلام می شود.	پرتاب به داخل برای تیم ب ، از نزدیک ترین محل به وقوع تخلف ، ۱۴ ثانیه جدید
	۴۲	تیم الف مالک پرتاب توپ به داخل در زمین جلویی خودش است با زمان حمله باقی مانده ۱۶ ثانیه. B1 در زمین عقبی خودش عمداً با پا به توپ ضربه می زند یا میچ و آرنجش را از خط زمین بیرون برده و توپ A1 را بلاک می کند.	تخلف B1. پرتاب به داخل برای تیم الف از نزدیک ترین محلی که خطا اتفاق افتاده است با ۱۶ ثانیه زمان حمله

۴۳

تیم الف مالک پرتاب توپ به داخل در زمین جلویی خودش است با زمان حمله باقی مانده ۱۲ ثانیه. B1 در زمین عقبی خودش عمداً با پا به توپ ضربه می زند یا میچ و آرنجش را از خط زمین بیرون برده و توپ A1 را بلاک می کند.

تخلف B1. پرتاب به داخل برای تیم الف از نزدیک ترین محلی که خطا اتفاق افتاده است (زمین جلویی) با باز تنظیم دستگاه به ۱۴ ثانیه

۴۴

تیم الف مالک پرتاب توپ به داخل در زمین عقبی خودش است با زمان حمله باقی مانده ۱۹ ثانیه. B1 در زمین جلویی خودش عمداً با پا به توپ ضربه می زند یا میچ و آرنجش را از خط زمین بیرون برده و توپ A1 را بلاک می کند.

- تخلف B1. پرتاب به داخل برای تیم الف از نزدیک ترین محلی که خطا اتفاق افتاده است (زمین عقبی) با ۲۴ ثانیه جدید

۵-۷ در حین بازی

۱-۵-۷ دستور العمل ۲۴" / ۱۴"

تغییر مالکیت



برای تغییر مالکیت از تیم مهاجم به تیم مدافع، بازیکن مدافع باید توپ را در دست نگه دارد (با یک دست یا هر دو دست) و یا در حال دریبل توپ باشد یا توپ در اختیار وی قرار بگیرد. بنابراین یک ضربه به تنهایی نمی تواند تغییر مالکیت تیمی ایجاد نماید.

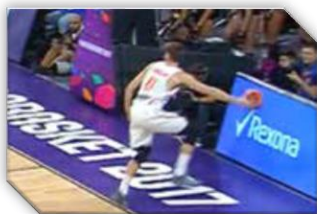
مسئول ۲۴ ثانیه قبل از باز تنظیم ساعت ۲۴ ثانیه باید از تغییر مالکیت تیمی اطمینان حاصل کند.

اگر یک بازیکن مدافع توپ را با هر دو دست بگیرد حتی در شرایط ظاهری این همواره تغییر مالکیت محسوب می شود مانند نشان داده شده در شکل.

یک مالکیت تیمی زمانی ایجاد می شود که یک بازیکن از آن تیم توپ را در دست نگه دارد (با یک دست یا هر دو دست) و یا در حال دریبل توپ باشد یا توپ در اختیار وی قرار بگیرد.

مسئول ۲۴ ثانیه قبل از باز تنظیم ساعت ۲۴ ثانیه باید از تغییر مالکیت تیمی اطمینان حاصل کند.

اگر یک بازیکن مدافع توپ را با هر دو دست بگیرد(ب) یا توپ در یک دستش قرار بگیرد(ج)همواره مالکیت تیمی را به دست آورده و ساعت ۲۴ ثانیه باید باز تنظیم شود.(تفسیر قوانین ۳-۱۴ ب)مالکیت تیمی فقط باضربه توسط یک دست بازیکن مدافع تغییر نمی کند و ساعت ۲۴ ثانیه باید به روند خود ادامه دهد. (تفسیر قوانین ۳-۱۴ الف).



ج)مالکیت توپ



ب)مالکیت توپ

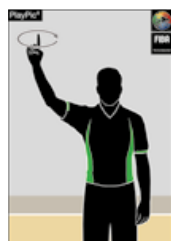


الف)بدون مالکیت توپ

از آنجایی که جایگاه داوران میز در کنار زمین ثابت است، آنها همواره دید کافی به شرایط اتفاق افتاده در بازی ندارند.بنابراین بسیار بسیار مهم است که آنها (تمام داوران میز و نه فقط مسئول ۲۴ ثانیه) آمادگی دیدن علائم داوران را داشته باشند و با آنها از این طریق ارتباط برقرار نمایند.
علائم و معنای آنها:

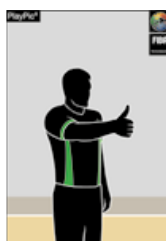
- شکل ۳، در حین پرتاب به داخل، وقت نگه دار و مسئول ۲۴ ثانیه زمان را روشن نمایند.
- شکل ۱۳، عالی، آفرین.
- شکل ۱۴، بازتنظیم ساعت ۲۴ ثانیه.

۱۴)باز تنظیم ساعت ۲۴ ثانیه



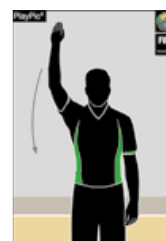
چرخش دست با انگشت
اشاره کشیده

۱۳)برقراری ارتباط



انگشت شست رو به بالا

۳)شروع زمان



حرکت دست رو به پایین

خطاها و تخلف ها به جز در دوقیقه پایانی بازی

بسیار مهم است که هر زمان که سوت به صدا در می آید، مسئول ۲۴ ثانیه، ساعت خود را سریع بازتنظیم ننماید.وی باید صبر نماید تا تمامی ارتباطات داوران با میز به پایان برسد قبل از اینکه تغییری ایجاد نماید.این امر به منظور جلوگیری از وقوع اشتباه است.

- توقف ساعت ۲۴ ثانیه – هر زمان که خطا یا تخلفی توسط داور اعلام می شود.
- باز تنظیم(در صورت لزوم، و نمایشگر خالی در صورت نیاز)- هرزمان که داور اعلام خود را به میز منشی به پایان رساند.

مسئول ۲۴ ثانیه باید قبل از باز تنظیم (آگاهانه) ساعت، ثانیه های مانده حمله را به خاطر بسپارد و در صورت نیاز یادداشت کند تا در صورت لزوم بتواند به طور صحیح و دقیق آنرا به خاطر بیاورد.

در صورت وقوع تخلف، باز تنظیم (در صورت نیاز با توجه به قوانین) باید بعد از اتمام اعلام داور به میز منشی صورت بگیرد.

دو دقیقه پایانی بازی یا کمتر در کوارتر ۴ یا هر وقت اضافه

مسئول ۲۴ ثانیه باید منتظر تصمیم مربی در دو دقیقه بعد از وقت استراحت بماند، تا ببیند که می خواهد بازی را از زمین عقبی آغاز نماید یا زمین جلویی. سپس بعد از آن ساعت ۲۴ ثانیه را مطابق قانون تنظیم نماید.

بعد از وقت استراحت پرتاب به داخل باید مطابق زیر صورت بگیرد:

زمین عقبی

- بعد از کسب امتیاز: ۲۴ ثانیه
- بعد از تخلف یا خطا: ۲۴ ثانیه
- بعد از توپ به بیرون رفته: اگر همان تیمی که قبلاً مالک توپ بوده مجدداً باید پرتاب به داخل را انجام دهد، ادامه ۲۴ ثانیه از زمانی که بازی متوقف شده بوده است.
- بعد از توپ به بیرون رفته: اگر مالک جدید توپ باید پرتاب به داخل را انجام دهد، باز تنظیم به ۲۴ ثانیه.

زمین جلویی

- بعد از کسب امتیاز: ۱۴ ثانیه
- بعد از تخلف یا خطا: ۱۴ ثانیه
- بعد از توپ به بیرون رفته: با زمان حمله ۱۳ ثانیه یا کمتر، اگر همان تیمی که قبلاً مالک توپ بوده مجدداً باید پرتاب به داخل را انجام دهد، ادامه زمان حمله از زمانی که بازی متوقف شده بوده است.
- بعد از توپ به بیرون رفته: با زمان حمله ۱۴ ثانیه یا بیشتر، اگر همان تیمی که قبلاً مالک توپ بوده مجدداً باید پرتاب به داخل را انجام دهد، ۱۴ ثانیه.

شرایط بازیینی سریع

در صورت شرایط بازیینی مجدد مسئول ۲۴ ثانیه باید منتظر بماند تا تصمیم نهایی داوران اعلام شود.

عملکرد – کسب امتیاز

بازیکنان مارا با اقدام به شوت های غیر منتظره غافلگیر می نمایند (شوت Alley hoops، ضربه به توپ یا دانک و ...)، برای هر اتفاقی آماده باشید مثلاً توپ به حلقه نخورد یا توپ فقط به زنجیر / تور بخورد. هم چنین آمادگی تمام شرایطی که توپ بین تخته و حلقه گیر می کند را نیز داشته باشید (این شرایط جامپ بال است).

زمانیکه توپ به حلقه می خورد، قانون نشان می دهد که نمایشگر ساعت ۲۴ ثانیه باید خالی بماند تا زمانیکه یکی از تیم ها مالکیت توپ را مجدداً کسب نماید. در بعضی از دستگاه های ۲۴ ثانیه اصلاً امکان صفحه نمایشگر خالی وجود ندارد یا خیلی کند است.

اگر امکان صفحه نمایشگر خالی وجود داشته باشد مسئول ۲۴ ثانیه باید قوانین را به طور کامل اجرا نماید.

- نمایشگر خالی وقتی که توپ به حلقه تیم رقیب برخورد می کند.
- بازتنظیم به ۲۴ ثانیه و شروع، زمانیکه تیم مدافع مالک توپ می شود.
- بازتنظیم به ۱۴ ثانیه و شروع زمانیکه تیم مهاجم مجدداً مالک توپ می شود.

اگر امکان صفحه نمایشگر خالی وجود نداشته باشد مسئول ۲۴ ثانیه باید:

- بازتنظیم به ۲۴ ثانیه وقتی که توپ به حلقه تیم رقیب برخورد می کند.
- شروع شمارش زمان حمله، زمانیکه تیم مدافع مالک توپ می شود.
- بازتنظیم به ۱۴ ثانیه و شروع زمانیکه تیم مهاجم مجدداً مالک توپ می شود.

یادآور می شود که بعضی از دستگاه، زمانیکه نمایشگر خالی است، شمارش را متوقف نمی کنند. بسیار مهم است که مسئول ۲۴ ثانیه این موضوع را در کنترل های قبل از بازی بررسی نماید. این موضوع از اشتباهاتی مانند به صدا درآمدن ساعت ۲۴ ثانیه حین پرتاب آزاد (زمانیکه ساعت باید متوقف باشد) جلوگیری می نماید.

اگر خالی نمودن صفحه نمایش بسیار کند صورت می گیرد و باعث کند شدن روند کار می شود، نمایشگر را نباید خالی کرد و از روش هایی که برای دستگاه هایی که چنین قابلیتی ندارند استفاده شد، اینجا هم استفاده می شود.

۲-۵-۷ خلاصه روند فنی کار

وظایف مسئول ۲۴ ثانیه نیازمند تمرکز مداوم بر روی توپ است به خصوص زمانیکه توپ در شرف رها شدن به سمت سبد است یا زمانیکه نزدیک است به حلقه بخورد. به همین علت نباید از به صدا درآمدن ساعت ۲۴ ثانیه در این شرایط حساس ترسید. طبق قوانین فیبا به صدا درآمدن ساعت ۲۴ ثانیه منجر به توقف بازی نمی شود.

- کنترل کردن دستگاه به طور کامل قبل از بازی.
- آشنایی کار با دستگاه قبل از بازی و در وقفه قبل از شروع بازی.
- شما باید همواره دست خود را بروی کنسول قرار دهید، نزدیک به دکمه یا اهرم های عملیاتی. این موضوع بسیار مهم است زیرا دهم ثانیه منجر به محسوب شدن یا نشدن امتیاز و هم چنین برنده یا بازنده شدن یک تیم می شود.
- تمام داوران میز باید دید کاملاً مناسبی به دستگاه ۲۴ ثانیه داشته باشد.
- قبل از هر بازتنظیم، شما باید ثانیه های باقی مانده روی دستگاه را به حافظه بسپارید، مخصوصاً در ۲ دقیقه پایانی بازی و شرایط بازبینی فوری. برای اینکه در صورت لزوم آنرا به خاطر آورید.
- تمرکز خود را بر روی توپ حفظ نمایید، به خصوص در موقعیت های اقدام به شوت.
- مسئول ۲۴ ثانیه عالی، کسی است که می تواند تعادل لازم میان سرعت عمل بالا و خویشتن داری را برای صحت و به جایی استفاده از قوانین، برقرار نماید.
- برای جلوگیری از هر اشتباه، بهتر است قبل از تغییر مالکیت تیمی زمان مانده از حمله بر روی ساعت نگه داشته شود. برای جلوگیری از هر سردرگمی، هر زمان که توپ به بیرون می رود یا داوران برای محافظت از بازیکن مصدوم بازی را متوقف کرده اند، ابتدا دکمه توقف را فشار دهید.
- داوران همکار خود را مطلع کنید، از زمان یاقی مانده حمله قبل از هر پرتاب به داخل (مثلاً زمان باقی مانده حمله؛ ۶ ثانیه)
- زمانیکه ۱۰ ثانیه به پایان زمان حمله باقی مانده است، داوران همکار خود را با صدای بلند مطلع نمایید. سپس وقت نگه دار حداقل ۵ ثانیه را با صدای بلند می شمارد. (۵، ۴، ۳، ...، صفر)
- منشی را با صدای بلند از درخواست تعویض یا وقت استراحت نیمکت تیمی که در سمت چپ میز منشی قرار گرفته است، مطلع نمایید. به طور مثال " وقت استراحت تیم الف / قرمز "، " تعویض تیم الف / قرمز "

- وقت نگه دار باید ۲۴ ثانیه و یا ۱۴ ثانیه انتهایی بازی را با صدای بلند اعلام نماید.
- در پایان هر کوارتر، زمانیکه ساعت ۲۴ ثانیه خاموش شده است، مسئول ۲۴ ثانیه، ۱۰ ثانیه پایانی را به همکاران خود اطلاع داده و ۵ ثانیه انتهایی را با صدای بلند می شمارد. (۵، ۴، ۳، ۲، ۱، ۰)
- منشی و مسئول ۲۴ ثانیه باید برای قراردادن فلش مالکیت تناوبی روی میز در ابتدای بازی در تعامل باشند، هر دو کاملاً به اولین مالکیت قانونی ایجاد شده در ابتدای بازی تمرکز داشته باشند.
- زمانی که ۲۴ ثانیه (یا ۱۴ ثانیه) و چند دهم ثانیه به زمان پایان کوارتر وجود داشته باشد، اگر دستگاه ۲۴ ثانیه و ساعت بازی با هم مرتبط باشند، مسئول ۲۴ ثانیه ساعت خود را در موقعیت شروع قرار می دهد تا به محض اینکه وقت نگه دار با وقوع اولین لمس قانونی توپ، زمان دستگاه را آغاز کرد، دستگاه ۲۴ ثانیه نیز شروع به کار نماید.
- به وقت نگه دار برای قرار دادن علامت محدودیت خطاهای تیمی در جای درست در این سمت میز کمک نماید.

۳-۵-۷ اشتباهات ساعت ۲۴ ثانیه

- اولین چیزی که مشخص است اینست که داوران میز فقط در شرایط خاص مطابق با قانون می توانند بازی را متوقف نمایند. اشتباه در کار ساعت ۲۴ ثانیه جز آن شرایط نیست مگر آنکه اجازه بازبینی فوری داده شده باشد.
- در صورتیکه اشتباهی صورت بگیرد پروتکل اجرایی به صورت زیر خواهد بود، مثلاً برای یک بازتنظیم اشتباه:
- نمایشگر ساعت ۲۴ ثانیه را خاموش (خالی) نمایید، یا به نمایش "۲۴ تنظیم کرده و متوقف نمایید و کورنومتر را روشن کنید. این یعنی اینکه در بیشتر شرایط داوران متوجه اشتباه شده و به میز منشی مراجعه خواهند نمود.
 - مهم است که زمان روی ساعت، قبل از وقوع اشتباه را به خاطر داشته باشید و آنرا برروی کاغذ یادداشت نموده و کورنومتر را که معمولاً برای اندازه گیری زمان وقت استراحت استفاده می شود، روشن نمایید.
 - اگر داوران به سرعت بازی را متوقف ننمودند، تا اولین توپ مرده بازی صبر کنید و سپس توجه آنها را جلب نمایید.
 - اگر هیچ توقفی در بازی صورت نگرفت، صفحه نمایشگر تا مالکیت تیمی بعدی خالی بماند. (مثلاً بعد از شوت، زمانیکه توپ به حلقه می خورد و هریک از تیم ها مالک توپ می شود.) و سپس ساعت ۲۴ ثانیه مانند معمول به کار خود ادامه دهد.

- اگر صدای سیگنال به اشتباه به صدا در آید زمانیکه تیمی مالک توپ است یا هیچ یک از تیم ها مالکیت ندارند، باید از سیگنال صرفنظر شده و بازی ادامه پیدا کند. مگر اینکه از نظر داور، تیم مالک توپ در شرایط ضرر قرار گرفته باشد، بازی متوقف شده، ساعت ۲۴ ثانیه اصلاح می شود و مالکیت به آن تیم داده می شود.

۳-۶ وقفه های بازی و بعد از بازی

۱-۶-۷ کمک به داوران همکار

- کمک به منشی برای تکمیل برگ منشی، در صورت لزوم.
- مشاهده بازیکنان و اعضای نیمکت ها و در صورت وقوع هر اتفاقی به داوران گزارش دهد.
- امضا برگ منشی.

پیوست الف-سیستم
زمانی کنترل با سوت

سیستم زمانی کنترل با سوت



سیستم زمانی کنترل با سوت توسط یک فرستنده رادیویی که توسط داوران در یک بسته ی کمربندی پوشیده می شود، کار می کند. یک میکروفون چند سویه، که در آداپتور میکروفون روی بند زیر سوت قرار دارد، به کمربند متصل است.

زمانیکه داور در سوت خود می دمد، بسته کمربندی فرکانس سوت داور را شناسایی نموده و به مرکز گیرنده اصلی که به کنترلر تابلو امتیازات متصل است، فرکانس های رادیویی ارسال می کند و زمان را با سرعت نور متوقف می سازد. وقت نگه دار هم چنین می تواند با فشار دادن دکمه توقف بر روی کنسول سیستم زمانی کنترل با سوت، زمان را به صورت دستی متوقف نماید.

سیستم زمانی کنترل با سوت نه تنها زمان را متوقف می کند بلکه به وقت نگه دار (و داور) اجازه شروع مجدد زمان به صورت دستی را می دهد. هر بسته کمربندی حاوی یک دکمه شروع مجدد نیز هست، برای زمانیکه لازم باشد ساعت بازی از درون زمین شروع به کار کند.

بدینوسیله، مدیریت موثر زمان بازی میان وقت نگه دار و داور به اشتراک گذاشته می شود. اندازه گیری زمان وقت استراحت و وقفه های بازی به عنوان وظیفه مختص وقت نگه دار باقی می ماند.

روند کار در صورت استفاده از سیستم زمانی کنترل با سوت:

چه کسی شمارش زمان بازی را شروع می کند؟

- **ابتدای هر کوارتر.** در ابتدای هر کوارتر ساعت بازی توسط وقت نگه دار و داور شروع به کار می کند. وقت نگه دار باید دکمه سبز رنگ شروع را بر روی کنسول سیستم بزند تا ساعت بازی آغاز به کار کند.
- **پرتاب به داخل.** داوری که مسئول انجام پرتاب به داخل است باید دکمه شروع را بر روی بسته کمربندی خود بزند، و وقت نگه دار دکمه سبز رنگ شروع را بر روی کنسول سیستم بزند.
- **دو دقیقه پایانی.** در دو دقیقه پایانی کوارتر ۴ و هر وقت اضافه داوری که مسئول انجام پرتاب به داخل است باید دکمه شروع را بر روی بسته کمربندی خود بزند، و وقت نگه دار دکمه سبز رنگ شروع را بر روی کنسول سیستم بزند.

چه کسی شمارش زمان بازی را متوقف می کند؟

- **حین بازی.** هر سوت داور منجر به توقف اتوماتیک ساعت بازی می شود. زمانیکه ساعت بازی متوقف است یک چراغ LED قرمز رنگ بر روی کنسول روشن می شود. وقت نگه دار نیز باید دکمه قرمز توقف را بر روی کنسول، همزمان با سوت داور، بزند تا مطمئن شود که زمان بازی متوقف شده است.
- **تخلف ۲۴ ثانیه.** اگر تخلف ۲۴ ثانیه صورت بگیرد، وقت نگه دار باید همزمان با سیگنال ساعت ۲۴ ثانیه، دکمه قرمز توقف را بر روی کنسول بزند.



▪ **دو دقیقه پایانی بازی.** در دو دقیقه پایانی کوارتر ۴ و هر وقت اضافه وقت نگه دار باید در صورت کسب امتیاز دکمه قرمز توقف را برروی کنسول بزند. (این به این علت است که داوران بعد از گل زده در سوت خود نمی دمند).

▪ **در خواست وقت استراحت بعد از امتیاز کسب شده.** در صورتیکه تیم گل خورده در خواست وقت استراحت نماید، وقت نگه دار باید در صورت کسب امتیاز دکمه قرمز توقف را برروی کنسول بزند.



باز تنظیم کنسول

بعد از هر ۴-۵ سوت داور وقت نگه دار باید کنسول را باز تنظیم نماید. این کار باید در زمان توقف ساعت بازی صورت بگیرد یعنی زمانیکه چراغ قرمز روشن است. برای اینکار وقت نگه دار باید دکمه قرمز توقف را برروی کنسول بزند.

لازم به یاد آوری ایست که اگر ساعت بازی به هر علتی شروع به کار نکرد (اشتباه، تاخیر یا نقص) وقت نگه دار دکمه سبز رنگ شروع را برروی کنسول سیستم بزند.

به همین ترتیب اگر ساعت بازی به هر علتی متوقف نشد، وقت نگه دار دکمه قرمز رنگ توقف را برروی کنسول سیستم بزند. مهم است که وقت نگه دار به چراغ های LED فرستنده نیز توجه نماید. اگر چراغ های آن به صورت چشمک زن باشند یعنی اینکه فرستنده داور به درستی کار نمی کند یا اینکه در حال توقف است. باید در سریع ترین حالت ممکن در موقعیت توپ مرده بعدی، به داور مربوطه اطلاع داده شود تا فرستنده تعویض شود.

پیوست ب-راهنمای برگ منشی دیجیتالی



راهنمای کاربران برگ منشی دیجیتالی

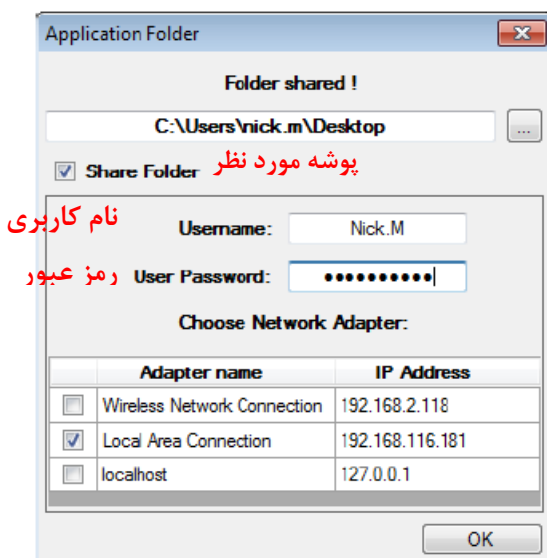
ملزومات

برای اجرای نسخه برگ منشی دیجیتالی بدون هرگونه قابلیت ویدیویی تعدادی ملزومات ساده سخت افزاری/ نرم افزاری مورد نیاز است:

- لپ تاپ ترجیحاً با یک نمایشگر حداقل ۱۴ اینچی و حداقل رزولوشن تصویر ۱۰۲۴X۱۲۸۰.
 - ویندوز ۷، ۸، ۱۰ یا ۱۰.
 - ۱ پرینتر لیزری یا جوهری (ترجیحاً پرینتر رنگی)
 - سیستم مورد استفاده باید بر روی تنظیمات منطقه ای "regional settings="English (USA)" تنظیم شده باشد.
- تذکر: برای اجرای این برنامه نیاز به اجازه مسئول سیستم (administrator access) بر روی لپ تاپ مورد استفاده است.

نصب برنامه

پنجره نصب برنامه شما را در تمامی مراحل نصب راهنمایی خواهد کرد - برنامه می تواند با کلیک تنظیمات پیش فرض نصب گردد. تذکر: در حین نصب برنامه بر روی سیستم های با ویندوز ۸ پیغام ("Windows SmartScreen prevented an unrecognized app from starting") ممکن است ظاهر شود که در این صورت به راحتی گزینه "More Info" را انتخاب نموده و سپس گزینه "Run anyway" را بزنید. برای فعالسازی نرم افزار نیاز به یک کد فعالسازی هست که توسط FIBA (یا فدراسیون بسکتبال) به صورت جداگانه ارائه می شود، سپس گزینه "Auto Activate" را بزنید. هر کد فعالسازی حداکثر بر روی دو سیستم قابل استفاده است. هم چنین این امکان وجود دارد که یک کد فعالسازی را از روی یک سیستم حذف کرد و بر روی یک سیستم دیگر مجدداً فعال کرد - برای این کار گزینه "Configuration - Deactivate License" انتخاب نمایید.



وقتی برنامه برای اولین بار اجرا می شود پیغام زیر ظاهر می شود:
"Application folder is empty! Please choose application folder first!"

کافیست شما فقط یک پوشه دلخواه که در آن تمام برگ منشی ها ذخیره خواهد شد، انتخاب نمایید. در صورتیکه بخواهید اطلاعاتتان را با دیگران به اشتراک بگذارید (مثلاً برای بازبینی فوری فیلم) نیاز است که اطلاعات بیشتری را وارد نمایید:

- گزینه "Share Folder" را بزنید.
- یک نام کاربری و رمز عبور (Username/Password) جهت دسترسی به پوشه ارائه نمایید.
- شبکه ای را که می خواهید از طریق آن اطلاعات را به اشتراک بگذارید، انتخاب نمایید.

شروع یک بازی جدید

- بازی جدید (New game): تمام اطلاعات مربوط به بازی و بازیکنان باید به صورت دستی وارد شوند.
- بازی وارد شده (Import game): اگر یک بازی روی یک سیستم دیگر ساخته شده باشد یک فایل خروجی xml می تواند بازی را وارد کند.
- بارگیری بازی (Download game): برای تمامی بازی هایی که هم چنین مجموعه آمارگیران رسمی فیبا نیز استفاده می شوند، که تمام اطلاعات بازی و بازیکنان از سرورهای فیبا دانلود می شود. از این قسمت نرم افزار برای بازی های رسمی فیبا استفاده می شود که نام کاربری و رمز عبور با نام کاربری و رمز عبور استفاده شده توسط آمارگیران یکسان است.

بازی جدید (New game)

تذکر: همانطور که در بالا ذکر شد "New game" فقط برای تست و یا کار حین بازی های دوستانه استفاده می شود و برای تمامی بازی های رسمی فیبا باید از گزینه "Download game" استفاده کرد.

خیلی ساده تمام اطلاعات را به صورت دستی وارد نمایید. (تذکر: شماره بازی (game number) حتما باید وارد شود و منحصر به فرد باشد).

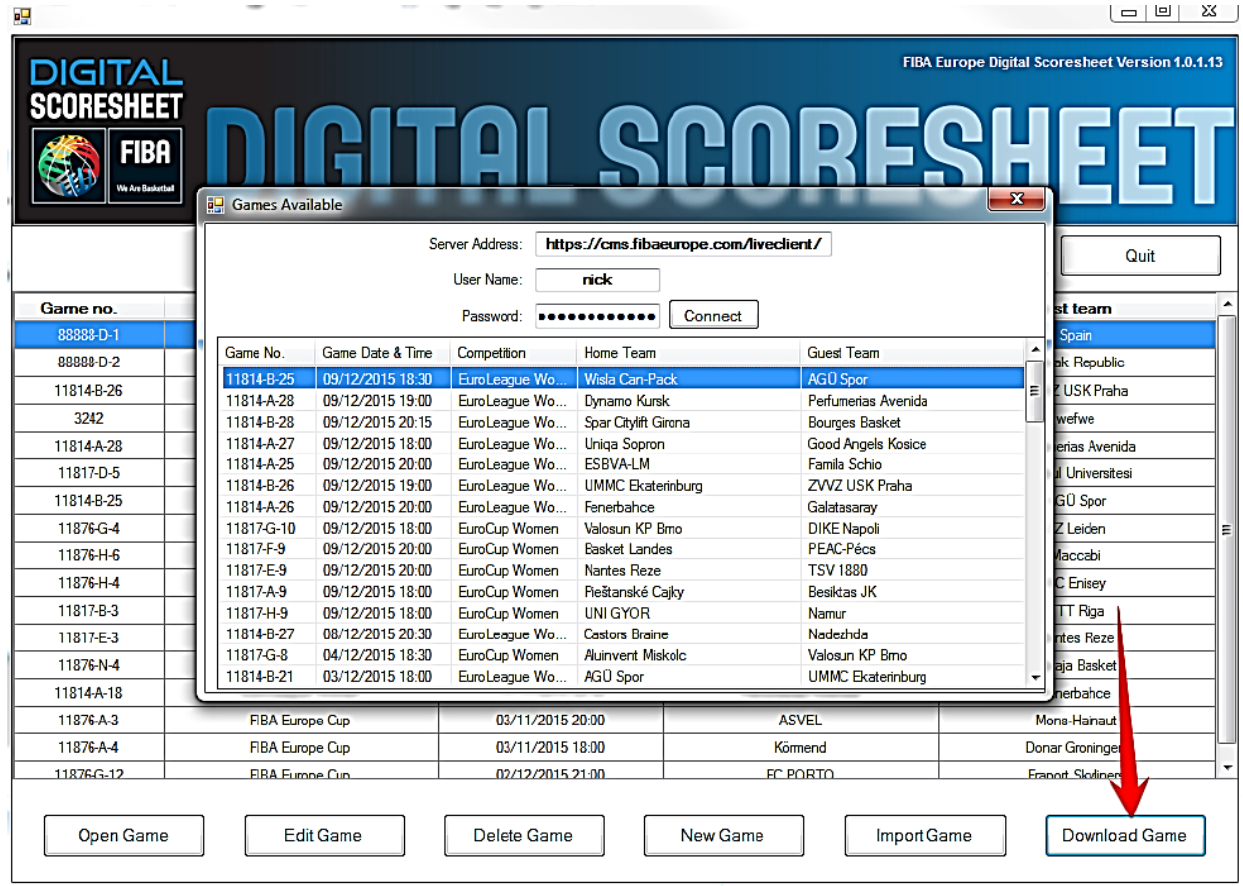
Game info.		Teams info.	
۱	Game Number: 12345	۱- شماره بازی	
۲	Competition: Test	۲- نوع مسابقات	
۳	Place: ---	۳- محل برگزاری	
۴	Field:	۴- زمین	
۵	Referee 1:	۵- سرداور	
۶	Umpire 1:	۶- داور یک	
۷	Umpire 2:	۷- داور دو	
۸	Commissioner:	۸- ناظر	
۹	Date: 11/26/2015	۹- تاریخ برگزاری	
۱۰	Time: 11:22	۱۰- ساعت برگزاری	
۱۱	Scorer:	۱۱- منشی	
۱۲	Ass. Scorer:	۱۲- مسئول تابلو (کمک منشی)	
۱۳	Time Keeper:	۱۳- وقت نگه دار	
۱۴	24" Operator:	۱۴- مسئول ۲۴ ثانیه	

برای وارد کردن اسم تیم ها و بازیکن ها نوار "Teams Info" را انتخاب کنید. با کلیک کردن بر روی علائم + و - می توانید بازیکنان را اضافه یا حذف نمایید.

The screenshot shows a software interface with two tabs: "Game info." and "Teams info.". The "Teams info." tab is selected and circled in red. Below the tabs, there are two main sections for "Home Team" and "Guest Team". Each section has fields for "Short Name" and "ID". Below these are two tables with columns: "Captain", "Licence", "No.", "Name", "Surname", and "Starter". A "Player" dialog box is open in the center, with fields for "First Name", "Last Name", "Shirt No.", "Position" (a dropdown menu), "FNA ID", and "Player Licence". At the bottom of the dialog are "OK" and "Cancel" buttons. A red arrow points to the minus sign icon next to the "Team Color" field in the "Home Team" section. At the bottom of the main window are "OK" and "Cancel" buttons.

بارگیری بازی (Download game)

بعد از انتخاب گزینه "Download game" روی صفحه اصلی کافیت که وارد سرور های فیبا شده و بازی را از لیست نمایش داده شده با دوبار کلیک کردن (double click) انتخاب کنید.



هم اکنون بازی اضافه شده و تمام اطلاعات بازی و بازیکنان به صورت اتوماتیک موجود می باشد. اگر هر تغییری نیاز است، مثلاً اگر بازیکنی باید اضافه یا حذف شود مشابه روند گفته شده در قبل با استفاده از علائم + و - صورت می گیرد و همینطور جزئیات اطلاعات مربوط به بازیکنان با دوبار کلیک کردن روی اسم بازیکن قابل مشاهده و تغییر است. رنگ لباس تیم ها نیز از طریق دکمه "Team Color" قابل تنظیم است.

Game Settings

Game Settings

Game info. Teams info.

Home Team: Andorra Short Name: AND ID: 13270

Guest Team: Wales Short Name: WAL ID: 13269

Captain	Licence	No.	Name	Surname	Starter
☐	201401576	4	Marta	Valdelvira Rios	☐
☐	201401577	5	Soraya	Valdelvira Rios	☐
☐	201402021	6	Berta	Paris Casanovas	☐
☐	201202962	7	Maria	Martin	☐
☐	201401571	8	Laura	Bueno Bernad	☐
☐	201401570	9	Silvia	Badaji Obiols	☐
☐	201401574	10	Thais	Torbio Rodrigo	☐
☐	201400639	11	Júlia	Marquez Tomas	☐
☐	201401572	12	Carla	Solana Perez	☐
☐	201401575	13	Claudia	Comellas Saenz	☐
☐	201401723	14	Mariona	Palou Vidal	☐
☐	201400641	15	Mireia	Magrinya Alonso	☐

Coach: Eva Vilarubla Seira

Assistant coach: Alba Pla Marsinach

Team Color

Coach: Lee Thor Coulson

Assistant coach: Darren Oakey

Team Color

Next>>

تذکر: ترکیب (Roster) و اطلاعات بازیکنان از طریق صفحه اصلی برنامه ، آیکون “SUB” (تعویض) نیز قابل دسترسی است.

Digital Scoresheet

UNIQA SOPRON

Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4

Time-outs: Q1/Q2 Q3/Q4 OTs

4	Fegyvermeky Zsolt	0
5	Halvarsson Louise	0
6	Simon Zsolt	0
8	Zsavar Orsolya	0
9	Weninger Virag	0
11	Crvendakic Aleksandra	0
13	Krunic Sara	0
14	Hatar Barnadett	0
15	Böröndy Dominika	0
41	Dubei Debora	0
44	Ciglar Iva	0

Coach: Laszlo Sterbenz
Ass. Coach: Eva Kellerme Seres

PDF

Start Game

Game Time:

1 2 3 10 SUB

P0 P1 P2 P3 U

T C B D F

GOOD ANGELS KOSICE

Time-outs: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4

Team fouls: Q1/Q2 Q3/Q4 OTs

1	Langhorne Crystal	0
3	Oblak Teja	0
5	Kissova Martina	0
7	Zirkova Zuzana	0
8	Janosikova Beata	0
9	Balintova Barbora	0
10	Hruscakova Zofia	0
11	Stehlikova Romana	0
12	Juroenkova Anna	0
23	Blancova Denisa	0
42	Johnson Shenise	0

Coach: Maros Kovacic
Ass. Coach: Peter Jankovic

actions

آیکون های ثبت اقدام:

- آیکون های سبز رنگ (۱،۲،۳): امتیاز های کسب شده - ۱ امتیاز، ۲ امتیاز، ۳ امتیاز
- آیکون های سفید رنگ: TO= وقت استراحت؛ SUB = تعویض (همینطور این آیکون قبل از شروع بازی برای وارد کردن ۵ بازیکن اصلی زمین و کاپیتان تیم ها استفاده می شود).
- آیکون های زرد رنگ (P0,P1,P2,P3): برای ثبت خطاهای شخصی همراه با جریمه ۰ یا ۱ یا ۲ یا ۳ پرتاب آزاد
- آیکون های نارنجی رنگ "U": خطای غیر ورزشی
- آیکون های صورتی رنگ: خطای فنی (تکنیکال). T= برای بازیکن؛ C= برای مربی و B= برای نیمکت تیم
- آیکون های قرمز رنگ: خطاهای دیسکالیفه. D= برای بازیکن یا نیمکت؛ F= دیسکالیفه بازیکن به جهت ترک نیمکت

حین نزاع.

یک نوع جدید خطا (فصل ۲۰۱۴/۱۵) "GD" (game disqualification)، در صورتیکه بازیکن یا مربی به حداکثر تعداد خطای غیر ورزشی یا فنی برسد، به صورت اتوماتیک لحاظ خواهد شد.

در صورتیکه مثلاً نام مربیان به طور کامل قابل وضوح نباشد، اندازه قسمت مربوط به ترکیب تیم ها را می توان با کشیدن کادر بین پنجره اقدامات و پنجره مربوط به تیم ها به بالا یا پایین، تغییر داد. (به شکل بعد مراجعه کنید).

The screenshot shows the 'Digital Scoresheet' application. The left panel displays the roster for FENERBAHCE, and the right panel displays the roster for CCC POLKOWICE. The center panel contains game controls and a clock. The bottom panel is an 'actions' log. A red arrow points to the 'Start of the Q1' entry in the actions log.

این کادر را بالا یا پایین بکشید تا قسمت مربوط به اطلاعات تیم ها یا قسمت اقدامات را بزرگتر یا کوچکتر کنید.

وارد کردن اقدامات

وارد کردن اقدام به راحتی و فقط با انتخاب بازیکن یا مربی و سپس ثبت اقدام انجام شده صورت می گیرد (یا بالعکس). هم چنین لازم است که زمان بازی را کنترل نمایید (دقیقه بازی، همانگونه که در برگ منشی ظاهر می شود). و در صورت ثبت خطا، ثبت تعداد پرتاب های آزاد مربوط به آن و اینکه آیا خطا باید جز خطاهای تیمی محسوب شود یا نه نیز صورت بگیرد. زمان بازی از طریق پنجره اصلی نیز قابل کنترل است – اگر برای یک اقدام جدید تنظیم شود زمان کنونی در پنجره اصلی نیز به هنگام سازی می شود.

تذکر: زمان وارد شده باید به صورتی باشد که در برگ منشی ظاهر می شود یعنی شمارش رو به بالا. به طور مثال اگر اتفاقی در زمان ۸:۱۳ که روی تابلو نمایش داده شده صورت بگیرد در زمان بازی دقیقه ۲ وارد می شود.

Digital Scoresheet

UNIQA SOPRON

Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4

Time-outs: Q1/Q2 Q3/Q4 OTs

4	Fegyvermeky Zsoltia	0
5	Halvarsson Louice	0
6	Simon Zsoltia	0
8	Zsivar Orsolya	0
9	Weninger Virag	0
11	Crvendakic Alakcandra	0
13	Knjic Sara	0
14	Hatar Bernadett	0
15	Böröndy Dominika	0
41	Dubei Debora	0
44	Ciglar Iva	0

Coach: Laszlo Sterbercz
Ass. Coach: Eva Kelleme Seres

GOOD ANGELS KOSICE

Time-outs: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4

Team fouls: Q1/Q2 Q3/Q4 OTs

1	Langhome Crystal	0
3	Oblak Teja	0
5	Kisova Martina	0
7	Zirkova Zuzana	0
8	Janosikova Beata	0
9	Balintova Barbora	0
10	Hruscakova Zofia	0
11	Stehlikova Romana	0
12	Jurcenikova Anna	0
23	Blancarova Denisa	0
42	Johnson Shenise	0

Coach: Maros Korasik
Ass. Coach: Peter Jankovic

Game Time: 1

End quarter 1

11:33:32

From Previous

actions

edit		Start of the Q1	Q1 00:00	26/11/2015 11:33:30	delete	
edit		Start of the game	Q1 00:00	26/11/2015 11:33:30	delete	

تذکر: در صورتیکه اطلاعات برگ منشی همراه با ویدیو (به طور مثال برای بازبینی سریع) استفاده می شود بسیار مهم است که دقیقاً اقدام در همان لحظه اتفاق افتادن ثبت شود – به طور مثال در صورتیکه خطایی اتفاق می افتد باید بلافاصله بعد از اعلام ثبت شود نه چند ثانیه بعد از اینکه داور علائم مربوط را به میز منشی اعلام کرد. برای این موضوع همیشه می توانیم از کلید spacebar روی کیبورد دقیقاً همان لحظه که اتفاقی می افتد استفاده کنیم. اینکار لحظه دقیق روی ویدئو را نشان می دهد و بعد از آن دیگر اشکالی ندارد که برای وارد کردن جزییات اتفاق چند لحظه ای صبر کنیم. به همین صورت استفاده از آیکن “from previous” برای ثبت لحظه ی یکسانی که دو اقدام متفاوت اتفاق می افتند استفاده می شود (مثلاً در شرایط فول گل “And-1” برای ثبت امتیاز کسب شده و خطای اتفاق افتاده).

از آنجایی که ممکن است گاهی با ویدیو کار کنید و گاهی خیر، توصیه می شود به جهت تمرین همیشه از کلید spacebar برای ثبت اقدامات استفاده کنید.

ویرایش / پاک کردن اقدامات

اقدامات ثبت شده همواره قابل ویرایش اند (به طور مثال تغییر یک بازیکن که خطایی برای وی ثبت شده یا تغییر یک گل دو امتیازی به سه امتیازی) یا می توان آنها را از پنجره مربوط به اقدامات که در قسمت پایینی پنجره اصلی قرار گرفته پاک کرد. کلیک کردن بر روی آیکن "Actions" یک پنجره جدید برای جست و جو کردن یا فیلتر کردن اقدامات باز خواهد کرد.

باز کردن همه اقدام ها در یک پنجره جدید

پاک کردن این اقدام

ویرایش این اقدام

Player	Points	Coach	Ass. Coach
13 Knjic Sara	2	Coach: Laszlo Sterbenz	Ass. Coach: Eva Kelleme Seres
14 Hatar Bernadett	0		
15 Böröndy Dominika	0		
41 Dubel Debora	0		
44 Ciglar Iva	0		
10 Hruscakova Zofia	0	Coach: Maros Kovacik	Ass. Coach: Peter Jankovic
11 Stehlikova Romana	3		
12 Jurcenkova Anna	0		
23 Blaharova Denisa	0		
42 Johnson Shenise	0		

edit	14. B. Hatar	(SOP)	2 points made	Q1 00:01	26/11/2015 11:36:02	delete
edit	13. S. Knjic		Start of the Q1	Q1 00:00	26/11/2015 11:33:32	delete
edit			Start of the game	Q1 00:00	26/11/2015 11:33:30	delete

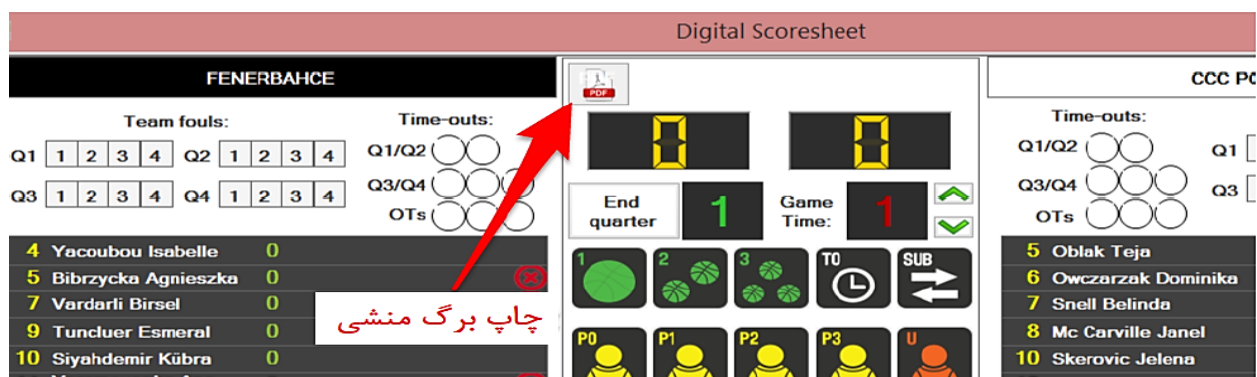
مراحل چاپ (Print) و امضا برگ منشی

هرچند که استفاده از امضا الکترونیکی هم اکنون در دست بررسی است ولی در نسخه فعلی این نرم افزار برای تمامی مسابقات رسمی فیبا لازم است که نسخه های کاغذی امضا شده برگ منشی موجود باشد.

جزئیات:

- قبل از بازی برگ منشی خالی که فقط شامل اطلاعات مسابقه و اطلاعات بازیکنان و مربیان است چاپ شده (فقط یک نسخه) و باید ده دقیقه قبل از جامپ بال شروع بازی به امضای مربیان تیم ها برسد؛ این نسخه توسط ناظر بازی نگه داری می شود.
- بعد از بازی؛ ۴ کپی از برگ منشی چاپ شده و همه آنها به امضا داوران زمین، داوران میز و در صورت ثبت اعتراض، امضا کاپیتان تیم معترض، می رسد. این نسخه ها مانند برگ منشی های سنتی پخش می گردد (یک نسخه برای فیبا، یک نسخه برای برگزار کننده (organizer) و یک نسخه به هریک از تیم ها).

برای چاپ برگ منشی بر روی آیکون "pdf" موجود در قسمت بالایی پنجره اصلی کلیک نمایید.



نمونه هایی از برگ منشی چاپ شده

Team A: Turkey		Team B: Serbia	
Competition: FIBA Men - Division A	Date: 03/08/2014	Time: 20:45	Referee: Leandro Morales Lescano (ARG)
Game no: 10285-22-A	Place: Antalya (TUR)	Umpire(1): Seren Ozyurt (TUR)	Umpire(2): Arif Bulut (TUR)
Team A: Turkey		Team B: Serbia	
Time-outs		Team fouls	
1st half	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4
2nd half	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4
Extra periods		Extra periods	
Players		Players	
No. Player	No. Player	No. Player	No. Player
201000000 BAYRAM, K.	4	201000000 BAYRAM, K.	4
201000000 GURULLU, S.	5	201000000 GURULLU, S.	5
201000000 OZDEMIRDOGLU, D.	6	201000000 OZDEMIRDOGLU, D.	6
201000000 ARSLAN, Y.	7	201000000 ARSLAN, Y.	7
201000000 GECIM, T.	8	201000000 GECIM, T.	8
201000000 BAYKAM, O.	9	201000000 BAYKAM, O.	9
201000000 KORKMAZ, F.	10	201000000 KORKMAZ, F.	10
201000000 ANAR, E.	11	201000000 ANAR, E.	11
201000000 OLMAZ, A.	12	201000000 OLMAZ, A.	12
201000000 ALIBAY, O.	13	201000000 ALIBAY, O.	13
201000000 ARYEL, M.	14	201000000 ARYEL, M.	14
201000000 GUVEN, E.	15	201000000 GUVEN, E.	15
Coach: Omer Uysal		Coach: Omer Uysal	
Assistant Coach: Aydin Gokmen Guner		Assistant Coach: Aydin Gokmen Guner	
Team B: Serbia		Team A: Turkey	
Time-outs		Team fouls	
1st half	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4
2nd half	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4
Extra periods		Extra periods	
Players		Players	
No. Player	No. Player	No. Player	No. Player
201000000 PENLO, S.	4	201000000 PENLO, S.	4
201000000 SAMO, S.	5	201000000 SAMO, S.	5
201000000 CARMIC, U.	6	201000000 CARMIC, U.	6
201000000 OSTOJIC, D.	7	201000000 OSTOJIC, D.	7
201000000 DOKOVIC, R.	8	201000000 DOKOVIC, R.	8
201000000 MARINKOVIC, V.	9	201000000 MARINKOVIC, V.	9
201000000 DOKOVIC, I.	10	201000000 DOKOVIC, I.	10
201000000 LAZAREVIC, S.	11	201000000 LAZAREVIC, S.	11
201000000 PAULJIC, N.	12	201000000 PAULJIC, N.	12
201000000 RADOVANOVIC, M.	13	201000000 RADOVANOVIC, M.	13
201000000 VUCETIC, V.	14	201000000 VUCETIC, V.	14
201000000 KARADZIC, V.	15	201000000 KARADZIC, V.	15
Coach: Aleksandar Djukan		Coach: Aleksandar Djukan	
Assistant Coach: Marko Simunovic		Assistant Coach: Marko Simunovic	
Team A: Turkey		Team B: Serbia	
Time-outs		Team fouls	
1st half	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4
2nd half	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4
Extra periods		Extra periods	
Players		Players	
No. Player	No. Player	No. Player	No. Player
201000000 PENLO, S.	4	201000000 PENLO, S.	4
201000000 SAMO, S.	5	201000000 SAMO, S.	5
201000000 CARMIC, U.	6	201000000 CARMIC, U.	6
201000000 OSTOJIC, D.	7	201000000 OSTOJIC, D.	7
201000000 DOKOVIC, R.	8	201000000 DOKOVIC, R.	8
201000000 MARINKOVIC, V.	9	201000000 MARINKOVIC, V.	9
201000000 DOKOVIC, I.	10	201000000 DOKOVIC, I.	10
201000000 LAZAREVIC, S.	11	201000000 LAZAREVIC, S.	11
201000000 PAULJIC, N.	12	201000000 PAULJIC, N.	12
201000000 RADOVANOVIC, M.	13	201000000 RADOVANOVIC, M.	13
201000000 VUCETIC, V.	14	201000000 VUCETIC, V.	14
201000000 KARADZIC, V.	15	201000000 KARADZIC, V.	15
Coach: Aleksandar Djukan		Coach: Aleksandar Djukan	
Assistant Coach: Marko Simunovic		Assistant Coach: Marko Simunovic	

Team A: Turkey		Team B: Serbia	
Competition: FIBA Men - Division A	Date: 03/08/2014	Time: 20:45	Referee: Leandro Morales Lescano (ARG)
Game no: 10285-22-A	Place: Antalya (TUR)	Umpire(1): Seren Ozyurt (TUR)	Umpire(2): Arif Bulut (TUR)
Team A: Turkey		Team B: Serbia	
Time-outs		Team fouls	
1st half	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4
2nd half	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4
Extra periods		Extra periods	
Players		Players	
No. Player	No. Player	No. Player	No. Player
201000000 BAYRAM, K.	4	201000000 BAYRAM, K.	4
201000000 GURULLU, S.	5	201000000 GURULLU, S.	5
201000000 OZDEMIRDOGLU, D.	6	201000000 OZDEMIRDOGLU, D.	6
201000000 ARSLAN, Y.	7	201000000 ARSLAN, Y.	7
201000000 GECIM, T.	8	201000000 GECIM, T.	8
201000000 BAYKAM, O.	9	201000000 BAYKAM, O.	9
201000000 KORKMAZ, F.	10	201000000 KORKMAZ, F.	10
201000000 ANAR, E.	11	201000000 ANAR, E.	11
201000000 OLMAZ, A.	12	201000000 OLMAZ, A.	12
201000000 ALIBAY, O.	13	201000000 ALIBAY, O.	13
201000000 ARYEL, M.	14	201000000 ARYEL, M.	14
201000000 GUVEN, E.	15	201000000 GUVEN, E.	15
Coach: Omer Uysal		Coach: Omer Uysal	
Assistant Coach: Aydin Gokmen Guner		Assistant Coach: Aydin Gokmen Guner	
Team B: Serbia		Team A: Turkey	
Time-outs		Team fouls	
1st half	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4
2nd half	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4
Extra periods		Extra periods	
Players		Players	
No. Player	No. Player	No. Player	No. Player
201000000 PENLO, S.	4	201000000 PENLO, S.	4
201000000 SAMO, S.	5	201000000 SAMO, S.	5
201000000 CARMIC, U.	6	201000000 CARMIC, U.	6
201000000 OSTOJIC, D.	7	201000000 OSTOJIC, D.	7
201000000 DOKOVIC, R.	8	201000000 DOKOVIC, R.	8
201000000 MARINKOVIC, V.	9	201000000 MARINKOVIC, V.	9
201000000 DOKOVIC, I.	10	201000000 DOKOVIC, I.	10
201000000 LAZAREVIC, S.	11	201000000 LAZAREVIC, S.	11
201000000 PAULJIC, N.	12	201000000 PAULJIC, N.	12
201000000 RADOVANOVIC, M.	13	201000000 RADOVANOVIC, M.	13
201000000 VUCETIC, V.	14	201000000 VUCETIC, V.	14
201000000 KARADZIC, V.	15	201000000 KARADZIC, V.	15
Coach: Aleksandar Djukan		Coach: Aleksandar Djukan	
Assistant Coach: Marko Simunovic		Assistant Coach: Marko Simunovic	
Team A: Turkey		Team B: Serbia	
Time-outs		Team fouls	
1st half	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4	Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4
2nd half	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4	Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4
Extra periods		Extra periods	
Players		Players	
No. Player	No. Player	No. Player	No. Player
201000000 PENLO, S.	4	201000000 PENLO, S.	4
201000000 SAMO, S.	5	201000000 SAMO, S.	5
201000000 CARMIC, U.	6	201000000 CARMIC, U.	6
201000000 OSTOJIC, D.	7	201000000 OSTOJIC, D.	7
201000000 DOKOVIC, R.	8	201000000 DOKOVIC, R.	8
201000000 MARINKOVIC, V.	9	201000000 MARINKOVIC, V.	9
201000000 DOKOVIC, I.	10	201000000 DOKOVIC, I.	10
201000000 LAZAREVIC, S.	11	201000000 LAZAREVIC, S.	11
201000000 PAULJIC, N.	12	201000000 PAULJIC, N.	12
201000000 RADOVANOVIC, M.	13	201000000 RADOVANOVIC, M.	13
201000000 VUCETIC, V.	14	201000000 VUCETIC, V.	14
201000000 KARADZIC, V.	15	201000000 KARADZIC, V.	15
Coach: Aleksandar Djukan		Coach: Aleksandar Djukan	
Assistant Coach: Marko Simunovic		Assistant Coach: Marko Simunovic	

مثالی از پنجره اصلی بعد از اتمام بازی

وقت های استراحت

امتیاز فعلی

خطاهای تیمی

شماره لباس بازیکن

امتیازات کسب شده

خطاها

کاپیتان

بازیکنان داخلی/بازیکنان اصلی

کوآرت و زمان بازی

نام مربیان

لیست آخرین اقدامات وارد شده

Final Score: Team A: 85 Team B: 68

Name of winning team: Turkey

پرسش و پاسخ

سوال: من از یک لپ تاپ جهت امتحان نرم افزار استفاده کردم و الآن نمی توانم کد فعالسازی را بر روی یک سیستم دیگر استفاده کنم، باید چه کار کنم؟

جواب: لطفا گزینه "Configuration – Deactivate license" را بزنید. بعد از آن می توانید کد را بر روی یک سیستم دیگر استفاده کنید.

سوال: لپ تاپ من خراب شده است یا گم شده است و من از همه ی کد های فعالسازی موجود استفاده کرده ام، هم اکنون چگونه می توانم مجدد برگ منشی دیجتالی را نصب و فعالسازی کنم؟

شما به کد فعالسازی جدید نیاز دارید؛ با فیبا تماس بگیرید.

سوال: من سعی کردم یک بازی را بارگیری (دانلود) کنم اما بعد از ورود پیغام "There are currently no games available" ظاهر شد. چرا؟

جواب: بازی ها چند روز قبل از روز بازی قابل دسترسی خواهند شد.

سوال: من یک بازی را بارگیری (دانلود) کردم و جهت تمرین از آن استفاده کردم. چگونه می توانم اطلاعات وارد شده را پاک کنم و با یک بازی "تمیز" شروع کنم؟

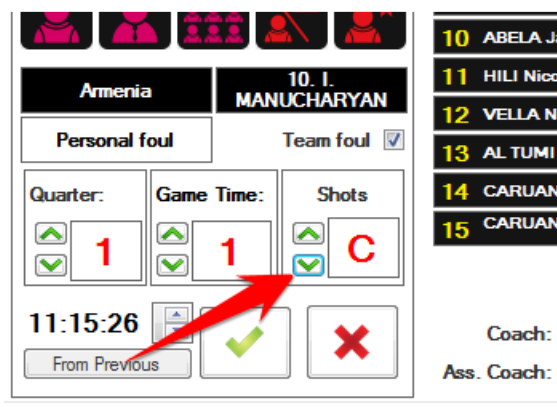
جواب: بازی را انتخاب نمایید و در پنجره اصلی روی "Delete Game" کلیک نمایید. زمانیکه مجددا اقدام به دانلود همان بازی می کنید از شما پرسیده می شود "File already exists! Overwrite existing file?" اگر گزینه "Yes" را انتخاب کنید تمامی اطلاعات ذخیره شده بر روی سیستم پاک خواهد شد.

سوال: برای یک بازی دوستانه بیشتر از ۱۲ بازیکن در یک تیم وجود دارد – آیا مشکلی هست؟

جواب: در کل شما می توانید هر تعداد بازیکن را که می خواهید وارد کنید و اسم همه ی آنها در پنجره اصلی نرم افزار ظاهر خواهد شد ولی بر روی برگ منشی چاپ شده فقط ۱۲ بازیکن برای هر تیم ظاهر خواهد شد.

سوال: بعد از شروع به کار با نرم افزار پیغامی مبنی بر اینکه برنامه نیاز به، به روز رسانی دارد نمایش داده می شود – من چه کار باید کنم؟

از به روز رسانی برنامه اطمینان حاصل نمایید.



سوال: دو خطا اعلام شده است، کدامیک از آنها باید با "C" در برگ منشی علامت گذاری شود؟ چگونه وارد می شود؟

هر دو خطا را به طور معمول (PO) وارد نمایید و در قسمتی که مربوط به وارد کردن تعداد پرتاب آزاد است با زدن فلش رو به پایین، تعداد را از ۰ به C تغییر دهید. (شکل رو به رو را ببینید).

