

Šiose "Oficialiose krepšinio taisyklėse" kalbama apie trenerius, žaidėjus ir teisėjus kaip apie vyriškos giminės atstovus, tačiau visa tai lygiai taip pat tinka ir moteriškos giminės atstovams - trenerėms, žaidėjoms ir teisėjoms. Tokia forma supaprastina taisykles, nereikia tai suprasti kaip diskriminaciją.

PIRMA TAISYKLĖ - ŽAIDIMAS	2
§1. Apibrėžimas	2
ANTRA TAISYKLĖ - IŠMATAVIMAI IR INVENTORIUS	2
§2. Aikštės matmenys	2
§3. Linijos ir matmenys.....	3
§4. Įrenginiai	4
TREČIA TAISYKLĖ - RUNGTYNIŲ TEISĖJAI IR JŲ PAREIGOS	8
§5. Teisėjai ir jų padėjėjai	8
§6. Vyresnysis teisėjas: teisės ir pareigos	8
§7. Teisėjai: sprendimų priėmimo laikas ir vieta	9
§8. Teisėjų pareigos, kai nesilaikoma taisyklių.....	10
§9. Sekretoriaus ir jo padėjėjo pareigos	11
§10 Laikininko pareigos.....	12
§11 24 sekundžių laikininko pareigos.....	12
KETVIRTA TAISYKLĖ - ŽAIDĖJAI, ATSARGINIAI ŽAIDĖJAI IR TRENERIAI	13
§12. Komandos.....	13
§13. Žaidėjai ir atsarginiai žaidėjai	13
§14. Kapitonas: pareigos ir teisės.....	14
§15. Treneriai: pareigos ir teisės	14
PENKTA TAISYKLĖ - LAIKO TAISYKLĖS	15
§16. Žaidimo laikas	15
§17. Rungtynių laikrodžio darbas	16
§18. 24 sekundžių taisyklė	16
§19. Priklausanti minutės pertraukėlė	17
§20. Žaidėjo arba teisėjo trauma	18
§21. Lygus rezultatas ir pratęsimas	19
ŠEŠTA TAISYKLĖ - ŽAIDIMO TAISYKLĖS.....	19
§22. Rungtynių pradžia	19
§23 Kamuolio padėtis (statusas)	20
§24. Žaidėjo ir teisėjo vieta	20
§25. Ginčijamas kamuolys	20
§26. Kaip žaidžiama kamuoliu.....	22
§27. Kamuolio valdymas.....	22
§28. Metantis į krepšį žaidėjas	22
§29. Įmetimas į krepšį ir jo vertė.....	23
§30. Kamuolio įmetimas iš užribio:	23
§31. Žaidėjų keitimas	24
§32. Kėlinio baigmė	26
§33. Pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo.....	26
§34. Pralaimėjimas išsibaudavus	27
SEPTINTA TAISYKLĖ - TAISYKLIŲ PAŽEIDIMAI	27
§35. Taisyklių pažeidimai	27
§36. Žaidėjas ir kamuolys už aikštės ribų	27
§37. Kamuolio varymo taisyklė	28

§38. Žingsnių taisyklių	28
§39. Trijų sekundžių taisyklė:	29
§40. Aktyviai dengiamas žaidėjas	29
§41. Aštuonių sekundžių taisyklė	29
§42. Į gynybos zoną grąžintas kamuolys	30
§43. Kamuolio lietimasis puolant ir ginantis	30
AŠTUNTA TAISYKLĖ - ASMENINĖS PRAŽANGOS	31
§44. Pražangos	31
§45. Kontaktas	32
§46. Asmeninė pražanga	32
§47. Abipusė pražanga	36
§48. Nesportinė pražanga	36
§49. Diskvalifikacinė pražanga	37
DEVINTA TAISYKLĖ - TECHNINĖS PRAŽANGOS	38
§50. Elgesio taisyklės: apibrėžimas	38
§51. Žaidėjo techninė pražanga	38
§52. Trenerio, atsarginio žaidėjo arba komandos palydovo techninė pražanga	39
§53. Techninė pražanga rungtynių intervalo metu	40
§54. Peštynės	40
DEŠIMTA TAISYKLĖ - BENDROSIOS TAISYKLĖS	41
§55. Pagrindiniai principai	41
§56. Penkios žaidėjo pražangos	41
§57. Komandinės pražangos - baudos taisyklė	42
§58. Ypatingi pražangų atvejai	42
§59. Baudos metimai	43
§60. Taisytina klaida	45
OFICIALIOS RUNGTYNIŲ PROCEDŪROS	46
A. PRIEŠ RUNGTYNES	46
B. RUNGTYNIŲ METU	46
C. PROTESTO PATEIKIMO TVARKA	49
D. KOMANDŲ KLASIFIKACIJA	50

PIRMA TAISYKLĖ - ŽAIDIMAS

§1. Apibrėžimas

- 1.1. Krepšinis yra dviejų (2) komandų, turinčių po penkis (5) žaidėjus, žaidimas. Komandos tikslas - įmesti kamuolį į varžovų krepšį, apginti savo krepšį, atkovoti ir rezultatyviai baigti ataką.
- 1.2. Krepšys, į kurį meta komanda, yra varžovų, o tas, kurį gina - savas krepšys.
- 1.3. Kamuolį galima perduoti, mesti, pamušti, ridenti ir varyti bet kuria kryptimi, laikantis čia išdėstytų taisyklių.
- 1.4. Rungtynes laimi ta komanda, kuri, pasibaigus žaidimo laikui, yra įmetusi daugiau taškų.

ANTRA TAISYKLĖ - IŠMATAVIMAI IR INVENTORIUS

§2. Aikštės matmenys

- 2.1. Krepšinio aikštė yra kieto, lygaus paviršiaus stačiakampis be jokių kliūčių
- 2.2. Pagrindinės oficialios FIBA varžybos (žr. §4.5.) vyksta 28 m ilgio ir 15 m pločio aikštėse, matuojant nuo aikštę ribojančių linijų vidinės pusės.

2.3. Visos kitos FIBA vykdomos varžybos, kaip zoninės, kontinentinės, taip pat nacionalinių federacijų organizuojamos varžybos gali vykti ne mažesnėse kaip 26 m ilgio ir 14 m pločio aikštėse.

2.4. Kiekvienu atveju, rengiant naujas krepšinio aikštes, kuriose numatomos oficialios FIBA varžybos, aikštės matmenys turi būti 28 m x 15 m.

2.5. Jei virš krepšinio aikštės yra lubos, iki jų arba kitos žemiausiai esančios kliūtis privalo būti mažiausiai 7 m.

2.6. Aikštę reikia gerai ir tolygiai apšviesti. Šviesos šaltiniai turi netrukdyti žaidėjams.

§3. Linijos ir matmenys

Šiame paragrafe minimos linijos turi būti:

- vienodos spalvos (pageidautina baltos);
- 5 cm pločio;
- labai gerai matomos.

3.1. Ribojančios linijos

3.1.1. Krepšinio aikštė žymima ryškiomis linijomis (kaip nurodyta §2), kurios visur turi būti mažiausiai per 2 m nuo žiūrovų, reklaminių skydų ar kitų kliūčių, įskaitant asmenis sėdinčius ant komandos suolo.

3.1.2. Ilgosios aikštės ribojančios linijos vadinamos šoninėmis, o trumpos: galinėmis.

3.2. Vidurio linija

3.2.1. Tarp šoninių linijų vidurio taškų lygiagrečiai su galinėmis linijomis brėžiama vidurio linija, po 15 cm išsikišanti už šoninių linijų.

3.3. Baudos metimo linijos, ribojimų zonos ir baudos metimo vieta

3.3.1. Baudos metimo linija brėžiama 3.60 m ilgio lygiagrečiai su galine linija.

Tolimesnis jos kraštas turi būti nutolęs nuo galinės linijos vidinio krašto 5.8 m.

Baudos metimo linijos vidurys sutampa su tiese, tarytum jungiančia abiejų galinių linijų vidurio taškus.

3.3.2. Ribojimų (3 sekundžių) zonos - trapecijos, kurių didįjį pagrindą sudaro galinių linijų atkarpos (po 3 m į abi puses nuo linijos vidurio), mažąjį - baudos metimo linijos, o kraštines - linijos, jungiančios abiejų minėtų pagrindų galus.

Jeigu ši ribojimų zona (trapecija) dažoma, ji turi būti tokios pat spalvos kaip ir vidurio apskritimas.

Baudos metimo vieta yra ribojimų taša. Tai pusapskritimiai, kurie 1.80 m spinduliu brėžiami iš trapecijos pagrindo taško. Tolygūs pusapskritimiai punktyrine linija brėžiami ir ribojimų zonoje.

3.3.4. Vietos, kurias užima žaidėjai prie aikštelės metant baudas, žymimos taip:

3.3.4.1. Pirmoji linija 1.75 m nutolusi nuo aikštės galinės linijos vidinės pusės ir žymi baudos metimo aikštelės šoninę liniją.

3.3.4.2. Pirmoji vieta yra 85 cm pločio ir tęsiasi iki neutralios zonos.

3.3.4.3. Neutrali zona yra 40 cm pločio, nudažyta ta pačia spalva kaip ir kitos linijos.

3.3.4.4. Antroji vieta 85 cm pločio yra už neutralios zonos.

3.3.4.5. Trečioji vieta, taip pat 85 cm pločio, yra už linijos, žyminčios antrosios vietos ribą.

3.4. Vidurio apskritimas

Vidurio apskritimo spindulys - 1,80 m. Apskritimas brėžiamas aikštės centre.

Apskritimo linijos plotis įeina į spindulio ilgį.

Jei vidurio apskritimas dažomas, jis turi būti tokios pat spalvos kaip ir ribojimų zona (trapecija).

3.5. Trijų taškų metimo zona

Komandos trijų taškų metimo zona yra visa krepšinio aikštė, išskyrus plotą šalia varžovų krepšio. Šis plotas žymimas taip:

3.5.1. Dvi lygiagrečios linijos brėžiamos nuo galinės linijos ir yra 1,25 m atstumu nuo šoninių linijų (kai aikštė 15 m pločio), 6,25 m. atstumu nuo taško, nuleisto statmenai nuo krepšio lanko centro. Šis taškas yra nutolęs nuo galinės linijos vidinio krašto vidurio taško 1,575 m.

3.5.2. 6.25 m spinduliu puslankis išoriniame taške kertasi su lygiagrečiomis linijomis.

3.6. Komandos suolo zona.

Komandos suolo zona turi būti žymima:

3.6.1. Toje pačioje pusėje, kur ir sekretoriato stalas bei komandos suolas.

3.6.2. Zona ribojama mažiausiai 2 m ilgio linija, kuri pratęsia galinę liniją, ir kita, taip pat mažiausiai 2 m ilgio linija, kuri brėžiama 5 m atstumu nuo vidurio linijos ir yra statmena šoninei linijai.

3.7. Komentariai:

3.7.1. Rungtynių metu sėdėti ant komandos suolo gali tik treneris, jo asistentas, atsarginiai žaidėjai ir ne daugiau kaip penki (5) komandos palydovai, turintys ypatingas užduotis, pavyzdžiui, vadybininkas, gydytoja, masažuotojas, statistas, vertėjas.

3.7.2. Būti komandos palydovu yra privilegija, susijusi su atsakomybe. Tuo remiantis komandos palydovo elgesys priklauso teisėjų jurisdikcijai.

3.7.3. Atsižvelgdamas į aplinkybes, vyresnysis teisėjas gali sumažinti komandos palydovų, kurie yra komandos suolo zonoje, skaičių.

§4. Įrenginiai

4.1. Lenta ir krepšio stovas

4.1.1. Abi lentos gaminamos iš šiam tikslui tinkamos permatomos medžiagos (pageidautina iš grūdinto stiklo), vieno gabalo ir tokio pat tvirtumo kaip 3 cm storio kieta mediena. Lenta gali būti ir medinė, 3 cm storio ir balta.

4.1.2. Lentos matmenys turi būti 1.80 m pločio ir 1.05 m aukščio, apatinė lentos briauna nuo grindų nutolusi 2.90 m.

4.1.3. Priekinė lentos pusė:

4.1.3.1. Turi būti lygi

4.1.3.2. Lentų pakraščiai apvedami linija.

4.1.3.3. Už lanko brėžiamas stačiakampis:

- Jei lenta permatoma - baltai.
- Visais kitais atvejais viršutinis kraštas -juodai.
- 5 cm pločio

4.1.4. Lentos tvirtai pakabinamos:

4.1.4.1. Abiejuose aikštės galuose statmenai grindims, lygiagrečiai su galine linija.

4.1.4.2. Lentų centrai privalo sutapti su statmeniu, iškeltu 1,20 m atstumu nuo galinių linijų vidurio vidinio krašto, matuojant pagal tiesę, jungiančią tų linijų centrinius taškus.

4.1.4.3. Pajudinta lenta turi grįžti į pradinę padėtį per 4 sekundes.

4.1.5. Abi lentos turi būti apdengtos minkšta apsaugine danga

4.1.5.1. Visa apatinė briauna ir ne mažiau kaip po 35 cm abiejų šonų lentos briaunų (matuojant nuo apačios).

4.1.5.2. Apatinės dangos storis turi būti mažiausiai 5 cm storio.

4.1.5.3. Priekinis ir užpakalinis lentos paviršius turi būti apdengtas nuo briaunos 2 cm, o pati minkšta danga turi būti ne mažiau kaip 2 cm storio.

4.1.6. Krepšio stovas turi būti:

4.1.6.1. Ne arčiau kaip 2.00 m nuo galinių linijų išorinių taškų. Jos dažomos ryškia spalva, kad išsiskirtų iš aplinkos ir būtų gerai matomos žaidėjams.

4.1.6.2. Pritvirtintas prie žemės, kad nejudėtų.

4.1.6.3. Padengtas minkšta danga mažiausiai 1,20 m atstumu - nuo lentos užpakalinės dalies. Mažiausias dangos storis - 5 cm.

4.1.6.4. Padengtas minkšta danga iki 2,15 m aukščio nuo krepšinio aikštės pusės. Mažiausias dangos storis - 10 cm.

4.1.7. Krepšio lentos ir stovo minkštos dangos susispaudimas turi neviršyti 50 % jos storio. Tik tokia minkšta danga apsaugo galūnes nuo traumų.

4.2. Krepšiai

Krepšį sudaro lankas ir tinkliukas.

4.2.1. Lankas daromas taip:

4.2.1.1. Iš kieto metalo, 45 - 45,7 cm vidaus skersmens, oranžinės spalvos.

4.2.1.2. Lanko metalinis strypas turi būti mažiausiai 16 mm ir daugiausiai 20 mm skersmens. Prie apatinio lanko krašto turi būti mažų kilpelių ar kitokių įtaisų tinkleliui pakabinti.

4.2.1.3. Lanko kilpelės neturi būti aštrios, į jas neturi įlįsti pirštas.

4.2.1.4. Lankas turi būti pritvirtintas prie krepšinio lentos taip, kad: lanko apkrova neveiktų lentos.

4.2.1.5. Lankas tvirtai pritvirtinamas prie lentos horizontalioje plokštumoje, 3.05 m aukštyje nuo grindų. Jis vienodai nutolęs nuo abiejų lentos kraštų.

4.2.1.6. Atstumas tarp lentos ir artimiausio lanko vidinės pusės taško 15 cm.

4.2.1.7. Lankas turi būti "minkštas".

4.2.1.8. Atlenkiami lankai turi atitikti šiuos reikalavimus:

4.2.1.8.1. Jie turi turėti tas pačias kamuolio atšokimo charakteristikas kaip ir paprasti lankai. Atlenkimo mechanizmas turi vienodai apsaugoti tiek lanką, tiek lentą. Lanko konstrukcija ir įranga turi būti visiškai saugūs žaidėjams.

4.2.1.8.2. Šių lankų atlenkimo mechanizmas turi pasireikšti tik tuomet, kai 82-105 kg svorio statinis krūvis pradeda veikti lanko išorinės pusės toliausią tašką.

4.2.1.8.3. Saugumo taisyklės nepažeidžiamos, jeigu lankas nuo savo pirminės padėties palinksta ne daugiau kaip 24 laipsnių.

4.2.1.8.4. Apkrovai nustojus veikti lanką, šis turi tuoj pat ir visiškai grįžti į savo pirminę horizontalią padėtį.

4.2.5. Tinkleliai turi būti:

4.2.2.1. Mezgami iš baltų virvelių ir kabinami prie lanko taip, kad akimirksniu sulaikytų slystantį kamuolį. Tinklelis turi būti ne trumpesnis kaip 40 cm ir ne ilgesnis kaip 45 cm.

4.2.2.2. Tinklelis turi turėti 12 kilpelių.

4.2.2.3. Viršutinė tinklelio dalis turi būti tampri:

- kad tinklelis neužkristų ant lanko;
- kad kamuolys neįstrigtų tinklelyje arba neiššoktų iš jo.

4.3. Kamuolys: medžiaga, dydis ir svoris

4.3.1. Kamuolys turi būti rutulio formos, oranžinės spalvos, su aštuoniais (8) tradiciniais dryžiais.

4.3.2. Jis gaminamas iš odos, gumos ar sintetinės medžiagos.

4.3.3. Kamuolys turi būti taip pripūstas, kad laisvai krisdamas iš 1.80 m aukščio (matuojant nuo kamuolio apačios), atšoktų nuo aikštės paviršiaus ne mažiau kaip 1.20 m ir ne daugiau kaip 1.40 m (matuojant nuo kamuolio viršaus).

4.3.4. Kamuolio siūlės arba grioveliai gali būti daugiausia 6.35 mm pločio.

4.3.5. Kamuolio apskritimo ilgis - ne mažiau kaip 74.9 cm ir ne daugiau kaip 78 cm (7-as dydis). Kamuolys turi sverti nuo 567 g iki 650 g.

4.3.6. Aikštės šeimininkų komanda privalo teisėjams prieš rungtynes pateikti mažiausiai du naudotus kamuolius, kurie atitinka minėtus reikalavimus. Žaidimui

tinkamą kamuolį išrenka rungtynių vyresnysis teisėjas. Jeigu abu kamuoliai netinkami, vyresnysis teisėjas rungtynėms gali parinkti svečių kamuolį arba vieną iš jų, kurie buvo naudojami apšilimo metu.

4.4. Techninis inventorių

Aikštės šeimininkų komanda privalo pateikti teisėjams ir jų padėjėjams naudotis toki techninį inventorių:

4.4.1. Žaidimo laikrodis ir sekundmatis

Laikininkui turi būti pateiktas žaidimo laikrodis ir sekundmatis.

4.4.1.1. Žaidimo laikrodis, kuriuo galima fiksuoti žaidimo laiką ir pertrauką tarp kėlinių, turi būti visiems labai gerai matomas.

4.4.1.2. Sekundmačiu fiksuojama minutės pertraukėlės trukmė.

4.4.1.3. Jeigu pagrindinis žaidimo laikrodis yra pritvirtintas virš aikštės centro, tada abiejų aikštės pusių galuose turi būti dublikatai. Jie rodo rezultatą ir likusį žaisti rungtynių laiką. Šie dublikatai turi būti visiems gerai matomi.

4.4.2. 24 sekundžių matavimo prietaisas

24 sekundžių laikininkas turi turėti 24 sekundžių matavimo prietaisą

4.4.2.1. Prietaisas turi būti sumontuotas taip:

4.4.2.1.1. Turi automatiškai rodyti sekundes mažėjančia tvarka.

4.4.2.1.2. Kai nėra viena komanda nevaldo kamuolio prietaisas turi nieko nerodyti.

4.4.2.1.3. Sustabdžius laiką, ir po to jį vėl paleidus (kai nereikia iš naujo skaičiuoti 24 sekundžių) prietaisas turi toliau skaičiuoti laiką.

4.4.2.2. Prietaisai turi būti pritvirtinti virš ir 24-50 cm už lentos arba ant grindų 2 m už galinės linijos.

Jeigu yra keturi (4) prietaisai, jie išdėstomi aikštės kampuose už galinės linijos.

Jei yra tik 2 tokie prietaisai ant grindų, jie turi būti išdėstyti priešinguose aikštės kraštuose. Artimesnis prietaisas turi būti kairėje pusėje nuo sekretoriato stalo.

4.4.2.3. Prietaisai turi būti visiems gerai matomi.

4.4.3. Signalai

Turi būti įranga mažiausiai dviem (2) skirtingiems ir labai garsiems signalams:

4.4.3.1. Vienas (1) signalas skirtas laikininkui (jis turi automatiškai aidėti, skelbdamas kėlinio arba rungtynių pabaigą ir toks pat sekretoriui (jis veikia ranka paspaudus mygtuką, kai kamuolys nežaidžiamas, kad atkreiptų teisėjų dėmesį prašant minutės pertraukėlės, keitimo, praėjus 50 sekundžių nuo minutės pertraukėlės pradžios ar aptikus klaidą.

4.4.3.2. Vienas (1) signalas skirtas 24 sekundžių laikininkui, kuris turi automatiškai aidėti, pasibaigus 24 sekundžių laikui.

Abu signalai turi būti tokie stiprūs, kad būtų girdimi net esant didžiausiam triukšmui.

4.4.4. Švieslentė

Švieslentė turi būti visiems (taip pat ir žiūrovams) labai gerai matoma.

4.4.5. Rungtynių protokolas

Pagrindinėms oficialioms FIBA varžyboms turi būti naudojamas tarptautinės krepšinio federacijos patvirtintas protokolas.

4.4.6. Žaidėjų pražangų lentelės

Jomis naudojasi rungtynių sekretorius:

4.4.6.1. Lentelės turi būti baltos, skaitmenys - ne mažesni kaip 20 cmX 10 cm.

4.4.6.3. Rungtynėms, kurių trukmė keturi kėliniai po 10 minučių, skaitmenys nuo 1 iki 5 turi būti juodi, skaitmuo 6 - raudonas.

4.4.7. Komandinių pražangų gairės

Jomis naudojasi rungtynių sekretorius:

Jos turi būti raudonos, 20 cm pločio ir 35 cm aukščio, pagamintos taip, kad pastatytos ant stalo būtų visiems labai gerai matomos.

Pastaba: Galima naudoti elektrinius bei elektroninius prietaisus, tačiau jie turi atitikti nurodytus reikalavimus (žiūr. §4.4.7.).

4.4.8. Komandinių pražangų rodyklė

Turi būti atitinkamas prietaisas, rodantis komandinių pražangų skaičių.

Šis prietaisas turi sustoti, kai komanda surenka tam tikrą pražangų skaičių (8 pražangos, kai žaidžiami 2 kėliniai po 20 minučių ir 5 pražangos, kai žaidžiami 4 kėliniai po 10 minučių).

4.5. Techniniai įrenginiai ir prietaisai pagrindinėse oficialiose FIBA varžybose FIBA patvirtino šias varžybas, kuriose būtinai reikia atitinkamų techninių įrenginių ir prietaisų: olimpiniai turnyrai; vyrų, moterų, jaunimo (vaikinų, jaunių (vaikinų ir merginų pasaulio čempionatai; vyrų, moterų, jaunimo (vaikinų ir merginų ir jaunių (vaikinų ir merginų kontinentiniai čempionatai. Pastaba: žemiau §4.5. nurodyti standartai rekomenduojami ir visoms kitoms varžyboms.

4.5.1. Tarp žiūrovų ir aikštės turi būti mažiausiai penkių (5) metrų atstumas.

4.5.2. Žaidimo aikštė turi būti:

4.5.2.1. Medinė

4.5.2.2. Apribota 5 cm pločio linija (žr. §3.1.).

4.5.2.3. Apribota dar ir kita ribojimo juosta kuri turi būti kontrastingos, ryškios spalvos ir mažiausiai 2 metrų pločio. Ta pačia spalva turi būti nudažyti aikštės centrinis apskritimas ir ribojimų zonos.

4.5.2.4. Turi būti keturios (4) šluostės, po dvi kiekvienoje aikštės pusėje.

4.5.3. Lentos gaminamos iš grūdinto stiklo.

4.5.4. Kamuolys turi būti odinis ir FIBA patvirtintas. Varžybų organizatoriai privalo pramankštai pateikti 12 vienodų kamuolių.

4.5.5. Žaidimo aikštės apšvietimas turi būti mažiausia 1500 liuksų. Apšvietimas matuojamas 1,5 m aukštyje nuo aikštės paviršiaus. Jis turi atitikti televizijos reikalavimus.

4.5.6. Salėje turi būti įrengti tokie elektroniniai prietaisai, kurie būtų gerai matomi sekretoriatui, aikštėje esantiems asmenims, sėdintiems ant komandų suolų, ir kiekvienam, susietam su varžybomis asmeniui:

4.5.6.1. Dvi didelės švieslentės abiejuose salės galuose:

4.5.6.1.1. Jose turi būti įmontuoti gerai matomi, rodantys laiką mažėjimo tvarka laikrodžiai su labai garsiu automatiniu signalu, skelbiančiu kiekvieno kėlinio ar pratęsimo pabaigą.

Net turint švieslentę (kubą) virš aikštės centro, reikalingos dvi švieslentės abiejuose salės galuose.

Laikininkas ir tablo operatorius turi turėti atskirus švieslentės valdymo pultus.

4.5.6.1.2. Laikrodžiai turi būti sinchroniniai ir rodyti likusį žaisti laiką.

4.5.6.1.3. Mažiausia 60 paskutinių sekundžių kiekviename kėlinyje ar pratęsime laikas turi būti rodomas dešimtosios sekundės dalies tikslumu.

4.5.6.1.4. Vienas iš šių dviejų laikrodžių vyresniojo teisėjo patvirtinamas oficialiu.

4.5.6.1.5. Švieslentėse turi matytis:

4.5.6.1.5.1. Kiekvieno žaidėjo numeris ir, pageidautina, jų pavardės.

4.5.6.1.5.2. Komandos pelnyti taškai ir, pageidautina, kiekvieno žaidėjo pelnyti taškai.

4.5.6.1.5.3. Kiekvieno žaidėjo pražangos (nepaisant to, sekretorius privalo lentelę rodyti pražangos numerį).

4.5.6.1.4. Komandos pražangų skaičius:

nuo 1 iki 5, žaidžiant 4 kėlinius po 10 minučių. Švieslentė turi rodyti:

Kėlinys: skaičiai 1, 2, 3, 4.

Minutės pertraukėlės: kiekvienai komandai po 3. Komandos pražangos: turi sustoti ties 5 ir 8. Žaidėjo asmeninės pražangos: 5 arba 6.

4.5.6.2. 24 sekundžių matavimo prietaisas su papildomu žaidimo laikrodžiu ir raudona lempute turi būti pritvirtintas virš lentos, ne toliau kaip 24-50 cm už jos

4.5.6.2.1. Automatiniai 24 sekundžių prietaisai, rodantys laiką mažėjančia tvarka ir turintys labai garsų automatinį signalą, skelbiantį 24 sekundžių laiko pabaigą.

4.5.6.2.2. 24 sekundžių matavimo prietaisai turi būti sujungti su pagrindiniu rungtynių laikrodžiu taip, kad:

- kai pagrindinis laikrodis sustoja, turi sustoti ir 24 sekundžių prietaisas;
- kai pagrindinis laikrodis įjungiamas, 24 sekundžių prietaisas turi turėti galimybę įsijungti vėliau (nepriklausomai nuo pagrindinio laikrodžio);
- kai aidų 24 sekundžių signalas, pagrindinis laikrodis turi automatiškai sustoti.

4.5.6.2.3. 24 sekundžių prietaiso ir rungtynių laikrodžio skaitmenys turi būti skirtingų spalvų.

4.5.6.2.4. Papildomas žaidimo laikrodis turi atitikti §4.5.6.1.2. ir §4.5.6.1.3. reikalavimus.

4.5.6.2.5. Elektroninė lemputė virš ir už kiekvienos krepšinio lentos turi būti:

- ryškiai raudonos palvos;
- sinchroniškai suderinta su žaidimo laikrodžiais, kad užsidegti aidint kėlinio pabaigos signalui;
- sinchroniškai suderinta su 24 sekundžių skaičiavimo prietaisu, kad užsidegtų aidint signalui, skelbiančiam 24 sekundžių atakai skirtą laiko pabaigą.
- Raudona lemputė

TREČIA TAISYKLĖ - RUNGTYNIŲ TEISĖJAI IR JŲ PAREIGOS

Kiek teisėjų (2 ar 3) vadovaus varžyboms sprendžia varžybų organizatoriai.

FIBA nutarė taikyti 3 teisėjų teisėjavimo sistemą Olimpinėse Žaidynėse ir Pasaulio čempionatuose. Teisėjaujant trise reikia naudotis JAV studentų varžybų 3-jų teisėjų teisėjavimo technika.

§5. Teisėjai ir jų padėjėjai

5.1. Rungtynėms teisėjauja vyresnysis teisėjas ir teisėjas, jiems padeda laikininkas, sekretorius, sekretoriaus padėjėjas ir 24 sekundžių laikininkas.

5.2. Gali taip pat dalyvauti techninis komisaras. Jis turi sėdėti tarp sekretoriaus ir laikininko ir jo pareiga yra rungtynių metu stebėti sekretoriato darbą ir padėti aikštės teisėjams.

5.3. Teisėjai, jų padėjėjai bei techninis komisaras teisėjauja rungtynėms vadovaudamiesi taisyklėmis ir oficialiai FIBA techninės komisijos patvirtinta taisyklių interpretacija.

5.4. Įsakmiai nereikalaujama, bet pabrėžiama, kad vyresnysis teisėjas ir teisėjas turi būti nesusiję su organizacijomis, kurioms rungtyniaujančios komandos atstovauja.

5.5. Teisėjai, jų padėjėjai arba Techninis komisaras neturi teisės keisti žaidimo taisyklių.

5.6. Teisėjai dėvi vienodą aprangą: pilkos spalvos marškinėlius, ilgas juodas kelnes, juodus krepšinio batukus ir juodas kojines.

5.7. Sekretoriato teisėjai pagrindinių, oficialių FIBA varžybų metu turi dėvėti vienodą aprangą.

§6. Vyresnysis teisėjas: teisės ir pareigos

6.1. Vyresnysis teisėjas apžiūri ir priima visą rungtynėms skirtą inventorių.

- 6.2. Jis parenka oficialių rungtynių laikrodį ir susipažįsta su laikininku, sekretoriumi, sekretoriaus padėjėju ir 24 sekundžių laikininku.
- 6.3. Jis privalo neleisti žaidėjams turėti daiktų, kurie yra pavojingi kitiems žaidėjams (žiūr. § 13.6).
- 6.4. Jis pradeda kiekvieną rungtynių kėlinį ir pratęsimą, mestelėdamas kamuolį aukštin vidurio apskritime.
- 6.5. Jeigu abiejų teisėjų nuomonės nesutampa - įskaityti metimą ar ne, - sprendžia vyresnysis teisėjas.
- 6.6. Jis turi teisę nutraukti rungtynes, jei tai padaryti verčia susiklosčiusios aplinkybės. Jis taip pat turi teisę nuspręsti įskaityti komandai pralaimėjimą, jeigu ši atsisako toliau žaisti po to, kai buvo pakviesta, arba jeigu komanda savo veiksmais trukdo toliau rungtyniauti.
- 6.7. Pasibaigus kėliniui ir kiekvienam pratęsimui, arba bet kuriuo metu, jei vyresnysis teisėjas jaučia tai esant reikalinga, privalo rūpestingai peržiūrėti rungtynių protokolą, patikrinti rezultatą ir patvirtinti likusį iki rungtynių pabaigos laiką.
- 6.8. Po kiekvieno pasitarimo su techniniu komisaru ar sekretoriato teisėjais jis visada priima galutinį sprendimą.
- 6.9. Vyresnysis teisėjas turi teisę spręsti ir bet kurį šiose taisyklėse nenumatytą atvejį.

§7. Teisėjai: sprendimų priėmimo laikas ir vieta

- 7.1. Teisėjai turi teisę spręsti apie taisyklių pažeidimus aikštėje ir už jos ribų.
- 7.2. Ši teisė įsigalioja teisėjui išėjus į aikštę 20 minučių prieš rungtynių pradžią ir baigiasi, kai vyresnysis teisėjas pasirašo rungtynių protokolą.
- 7.3. Pražangos, padarytos iki rungtynių pradžios arba pertraukėlės tarp kėlinių metu, fiksuojamos kaip nurodyta §53.
- 7.4. Jeigu likus daugiau kaip 20 minučių iki rungtynių pradžios arba pasibaigus rungtynėms žaidėjai, treneriai arba komandos palydovai pasielgė nesportiškai, rungtynių komisaras, jei toks yra, arba vyresnysis teisėjas turi pasirūpinti, kad išsami informacija apie įvykį būtų įteikta varžybas rengiančiai organizacijai. Šį incidentą turi griežtai apsvarstyti.
- Jeigu toks elgesys užfiksuotas pasibaigus rungtynėms, bet teisėjams dar nepasirašius rungtynių protokolo, vyresnysis teisėjas apie įvykį incidentą privalo pažymėti rungtynių protokole.
- 7.5. Nė vienas teisėjas neturi teisės pakeisti kito teisėjo sprendimų arba jais suabejoti, jei tas neviršijo taisyklėse aptartų savo pareigų.
- 7.6. Komentarai:
- Jei kėlinio, rungtynių ar pratęsimo pabaigoje teisėjai abejoja nustatydami tikslų žaidimo laiką (pvz., laikininkas pavėluoja sustabdyti rungtynių laikrodį, kai užfiksuotas taisyklių pažeidimas, ginčijamas kamuolys ar pražanga):
- 7.6.1. Reikia tuoj pat teisėjams tarpusavyje pasitarti, kiek tiksliai laiko liko žaisti, kai:
- 7.6.1.1. Kamuolys ore metimo metu.
- 7.6.1.2. Užfiksuotas taisyklių pažeidimas, ginčijamas kamuolys ar pražanga. Jei ir po konsultacijų su kitu teisėju abejojama, vyresnysis teisėjas turėtų pasitarti su techniniu komisaru, jeigu toks yra, lygiai taip pat kaip ir su sekretoriato teisėjais. Galutinis sprendimas priklauso vyresniajam teisėjui.
- 7.6.2. Jeigu pratęsimas skiriamas po baudos metimo (už pražangą, padarytą rungtynių arba pratęsimo pabaigoje), kitos pražangos, užfiksuotos pasibaigus

laikui, bet dar nebaigus mesti baudą, laikomos padarytomis pertraukos tarp kėlinių metu ir už jas baudžiama pagal §53.

7.6.3. Jei viena iš komandų pateikia protestą, vyresnysis teisėjas turi nedelsiant pranešti apie įvykusį incidentą atitinkamai organizacijai.

nepasirašius rungtynių protokolo, vyresnysis teisėjas apie vykusį incidentą privalo pažymėti rungtynių protokole.

7.5. Nė vienas teisėjas neturi teisės pakeisti kito teisėjo sprendimų irba jais suabejoti, jei tas neviršijo taisyklėse aptartų savo pareigų.

7.6. Komentariai:

Jei kėlinio, rungtynių ar pratęsimo pabaigoje teisėjai abejoja nustatydami tikslų žaidimo laiką (pvz., laikininkas pavėluoja sustabdyti rungtynių laiką rodį, kai užfiksuotas taisyklių pažeidimas, ginčijamas kamuolys ar pražanga):

7.6.1. Reikia tuoj pat teisėjams tarpusavyje pasitarti, kiek tiksliai laiko liko žaisti, kai:

7.6.1.1. Kamuolys ore metimo metu.

7.6.1.2. Užfiksuotas taisyklių pažeidimas, ginčijamas kamuolys ar pražanga. Jei ir po konsultacijų su kitu teisėju abejojama, vyresnysis teisėjas turėtų pasitarti su techniniu komisaru, jeigu toks yra, lygiai taip pat kaip ir su sekretoriato teisėjais. Galutinis sprendimas priklauso vyresniajam teisėjui.

7.6.2. Jeigu pratęsimas skiriamas po baudos metimo (-į (už pražangą, padarytą rungtynių arba pratęsimo pabaigoje), kitos pražangos, užfiksuotos pasibaigus laikui, bet dar nebaigus mesti baudą, laikomos padarytomis pertraukos tarp kėlinių metu ir už jas baudžiama pagal §53.

7.6.3. Jeigu viena iš komandų pateikia protestą, rungtynių komisaras arba vyresnysis teisėjas per valandą nuo rungtynių pabaigos, turi pranešti apie įvykusį incidentą varžybų organizatoriams.

§8. Teisėjų pareigos, kai nesilaikoma taisyklių

8.1. Apibrėžimas:

Bet kokia žaidėjo, atsarginio žaidėjo, trenerio bei komandos palydovų pražanga ar taisyklių pažeidimas yra taisyklių nesilaikymas.

8.2. Procedūra:

8.2.1. Kai užfiksuotas taisyklių pažeidimas:

8.2.1.1. Teisėjas švilpuku tai fiksuoja ir tuo pačiu metu atitinkamu gestu parodo, kad reikia sustabdyti žaidimo laikrodį. Kamuolys tampa nežaidžiamas.

8.2.1.2. 8.2.1.1. punkte nurodyti gestai yra aprašyti skyriuje "Oficialios žaidimo procedūros".

8.2.1.3. Po to kamuolys perduodamas priešingos komandos žaidėjui įmesti jį į žaidimą, kaip nurodyta §24.

8.2.2. Kai užfiksuota asmeninė pražanga:

8.2.2.1. Teisėjas švilpuku tai fiksuoja ir tuo pačiu metu atitinkamu gestu parodo, kad reikia sustabdyti žaidimo laikrodį. Kamuolys tampa nežaidžiamas.

8.2.2.2 Teisėjas parodo prasižengusiam žaidėjui, kad užfiksuota asmeninė pražanga. Prasižengęs žaidėjas, jeigu to reikalauja teisėjas, sutikimo ženklu privalo pakelti virš galvos ranką.

8.2.2.3 Po to teisėjas turi pranešti apie pražangą sekretoriui, kaip reikalauja "Oficialios žaidimo procedūros" B1.

8.2.2.4. Kai sekretorius tiksliai užfiksuoja rungtynių protokole pražangą ir pakelia pražangą rodančią lentelę, teisėjas atnaujina žaidimą taip, kaip nurodyta §46.

8.2.3. Kai fiksuojama nesportinė (asmeninė arba techninė), diskvalifikacinė, techninė arba abipusė pražanga, teisėjas privalo tuoj pat parodyti atitinkamą gestą.

8.3. Komentariai:

8.3.1. Teisėjas nešvilpia, kai kamuolys į krepšį įmetamas žaidžiant arba metant baudą.

8.3.2. Po kiekvienos pražangos ar ginčijamo kamuolio teisėjai pasikeičia vietomis.

8.3.3. Jei tarptautinėse varžybose sprendimą būtina paaiškinti žodžiu, tai daroma anglų kalba.

§9. Sekretoriaus ir jo padėjėjo pareigos

9.1. Sekretorius protokole privalo:

9.1.1. Surašyti visų rungtynės pradedančių ir visų atsarginių, paskui žaisiančių žaidėjų pavardes ir numerius. Pastebėjęs registruotos komandos sudėties žaidėjų ar jo numerių keitimo taisyklių pažeidimus, jis nedelsdamas praneša artimiausiam teisėjui.

9.1.2. Chronologiškai rašyti didėjančių rungtynių rezultatą, registruoti komandų pelnytus taškus, sėkmingus baudos metimus.

9.1.3. Žymėti žaidėjo asmenines bei technines pražangas ir tuoj pat informuoti vyresnįjį teisėją, kai žaidėjas prasižengia 5-tąjį kartą. Taip pat jis žymi kiekvieno trenerio technines pražangas ir tuoj pat informuoja vyresnįjį teisėją, kad treneris yra pašalinamas iš aikštės (§49.2.).

9.2. Sekretorius žymi abiejų komandų minutės pertraukėles ir per aikštės teisėją praneša treneriui:

9.2.1. Kad jis jau išnaudojo išnaudojo trečiąją minutės pertraukėlę kiekvienoje žaidimo pusėje, kai rungtynės trunka 4 kėlinius po 10 minučių.

9.3. Sekretorius taip pat privalo:

9.3.1. Rodyti kiekvieno žaidėjo pražangą skaičių. Kiekvieną kartą, kai žaidėjas prasižengia, sekretorius pakelia pražangų lentelę, ant kurios matyti pražangų skaičius. Šios lentelės turi būti gerai matomos abiejų komandų treneriams.

9.3.2. Užtikrinti, kai tik kamuolys tampa žaidžiamas, kad komandinių pražangų gairėlė būtų pastatyta ant stalo krašto, esančio arčiau ketvirtą (4) kartą prasižengusios komandos suolo.

Komandinės pražangos - tik žaidėjų gautos pražangos.

9.3.3. Vykdo žaidėjų keitimus kaip nurodyta §31.

9.3.4. Kad jo signalas nuskambėtų tik tada, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas ir kamuolys dar nežaidžiamas. Sekretoriaus signalas nei žaidimo laikrodžio, nei paties žaidimo nesustabdo. Jis taip pat nepadarо kamuolio nežaidžiamu.

9.4. Sekretoriaus padėjėjo (tablo operatoriaus) pareiga, kad švieslentės parodymas atitiktų rungtynių protokolą.

Jeigu protokolo ir švieslentės duomenys skiriasi ir klaidos negalima nustatyti, tada švieslentės parodymai taisomi pagal protokolą.

9.5. Komentariai:

9.5.1. Šios klaidos gali pasitaikyti rungtynių protokole rašant didėjančių rezultatą:

9.5.1.1 Įmestas tritaškis metimas, bet protokole užfiksuoti tik du taškai.

9.5.1.2 Įmestas dvitaškis metimas, bet protokole užfiksuoti trys taškai.

Jeigu klaidą pastebėjo sekretorius, jis turi laukti kol kamuolys taps nežaidžiamas, signalu informuoti teisėjus apie įvykusią klaidą ir ją ištaisyti

Jeigu klaida pastebėta pasibaigus rungtynių laikui, bet protokolą dar nepasirašytas, vyresnysis aikštės teisėjas ištaiso klaidą ir keičia galutinį rungtynių rezultatą.

Jeigu klaida pastebėta jau pasirašius rungtynių protokolą, teisėjas klaidos taisyti negali. Jis privalo parašyti raportą varžybų organizatoriams apie įvykusią klaidą.

§10 Laikininko pareigos

- 10.1 Laikininkas kontroliuoja žaidimo laiką ir pertraukas pagal šias taisykles
- 10.2 Laikininkas privalo įdėmiai žiūrėti, kada prasideda kėlinys. Truputį daugiau kaip prieš 3 minutes iki kiekvieno kėlinio pradžios jis informuoja vyresnįjį teisėją, kad šis laiką praneštų arba galėtų pranešti komandoms.
- 10.3 Teisėjams paskelbus minutės pertraukėlę, laikininkas įjungia sekundmatį. Praėjus 50 sekundžių, laikininkas signalizuoja, kad minutės pertraukėlės laikas baigiasi.
- 10.4 Apie kiekvieno kėlinio arba prątesimo pabaigą laikininkas praneša garsiu signalu.
- 10.5 Jeigu signalas sugedo arba jo nesigirdėjo, laikininkas privalo tuoj pat bwet kuriuo būdu apie tai pranešti vyresniajam teisėjui.
- 10.6 Laikininko signalas fiksuoja nežaidžiamą kamuolį ir sustabdo rungtynių laikrodį (Išimtis: žr. &23.3)

§11 24 sekundžių laikininko pareigos

- 11.1 24 sekundžių taisykle vadovaujamasi taip:
 - 11.1.1 24 sekundžių matavimas prietaisas įjungiamas tuoj pat, kai žaidėjas aikštėje apvaldo žaidžiamą kamuolį
 - 11.1.2 Prietaisas sustabdomas tuoj pat ir jo parodymai neturi būti matyti, kai mokamda baigia valdyti kamuolį (žr. & 27.3)
 - 11.1.3 Iš naujo 24 sekundžių laikas pradedamas skaičiuoti, kai žaidėjas vėl pradeda valdyti kamuolį.
 - 11.1.3.1 Jei žaidimas stabdomas dėl priešininkų komandos veiksmų, kamuolį kontroliuojančiai komandai skiriamas naujas 24 sekundžių laikas
 - 11.1.3.2 Jei žaidimo metu priešininkas paliečia kamuolį, bet jį toliau kontroliuoja ta pati komanda, naujas 24 sekundžių laikas neskiriamas
 - 11.1.4. 24 sekundžių prietaisas sustabdomas, bet naujas 24 sekundžių laikas neskiriamas, kai:
 - 11.1.4.1. Kamuolys išskriejo į užribų ir jį grąžins į aikštę kamuolį kontroliavusios komandos žaidėjas.
 - 11.1.4.2. Teisėjas sustabdo žaidimą, kad apsaugotų komandos, kontroliavusios kamuolį, susižeidusį žaidėją.
 - 11.1.4.3. Žaidimas stabdomas dėl kamuolį kontroliuojančios komandos veiksmų. 24 sekundžių laikininkas turi toliau skaičiuoti 24 sekundžių laiką, kai tik tos pačios komandos žaidėjas įmeta kamuolį iš užribio ir apvaldo jį.
 - 11.1.5. Jei žaidėjas apvaldo kamuolį tada, kai lieka žaisti mažiau nei 24 sekundės, 24 sekundžių matavimo prietaisas neįjungiamas.
 - 11.2. Komentariai:
 - Jei 24 sekundžių signalas nuskambėjo, bet dėl didelio triukšmo jo negirdėjo teisėjai, žaidėjai ir treneriai, ir žaidimas tęsiasi, 24 sekundžių laikininkas privalo:
 - 11.2.1. Žaidimo laikrodis stabdomas aidint 24 sekundžių signalui, jeigu jie nėra sinchroniškai sujungti.
 - 11.2.2. Nedelsiant energingai pranešti teisėjams (atsistoti, mojuoti rankomis, prieiti prie šoninės linijos ir t.t.). Jei to intervalo metu, kamuolys įkrito į krepšį ar buvo užfiksuota pražanga, nei taškai, nei pražanga neįskaitomi, nebent tai buvo techninė, nesportinė ar diskvalifikacinė pražanga.
 - 11.2.3. Jei 24 sekundžių signalas nėra sinchroniškai sujungtas su žaidimo laikrodžiu ir jis nebuvo sustabdytas nuaidėjus 24 sekundžių signalui, vyresnysis

teisėjas pats arba su kolega, komisaru, sekretoriato teisėjai nusprendžia kiek laiko liko žaisti.

11.2.4. Kamuolys atiduodamas priešininkų komandai ir grąžinamas į žaidimą iš užribio arčiausiai tos vietos, kur kamuolys tapo nežaidžiamas.

KETVIRTA TAISYKLĖ - ŽAIDĖJAI, ATSARGINIAI ŽAIDĖJAI IR TRENERIAI

§12. Komandos

Kiekvieną komanda sudaro;

12.1. Ne daugiau dvylikos (12) komandos narių, turinčių leidimą žaisti rungtynėms, kurių trukmė 4 kėliniai po 10 minučių.

- Tinkamumas žaisti priklauso nuo varžybų nuostatų (amžiaus, ūgio limitai ir kt.).
- Teisę žaisti žaidėjas įgyja kai jo pavardė įrašoma į rungtynių protokolą.

12.2. Treneris ir, jei komanda pageidauja, trenerio asistentas.

12.3. Komandos kapitonas, kuris turi būti vienas iš komandos narių, turinčių leidimą žaisti.

§13. Žaidėjai ir atsarginiai žaidėjai

13.1. Žaidimo metu aikštėje turi būti penki (5) kiekvienos komandos žaidėjai, kuriuos galima pakeisti taip, kaip nurodyta šių taisyklių §31.

13.2. Komandos narys tampa žaidėju, kai jis yra aikštėje ir pasirengęs žaisti. Atsarginis žaidėjas - tai komandos narys, kuris nežaidžia arba yra aikštelėje, bet nepasiruošęs žaisti..

13.3. Atsarginis žaidėjas tampa žaidėju tuoj pat, kai teisėjas jam leidžia įeiti į aikštę, ir atvirkščiai, kiekvienas žaidėjas tampa atsarginiu žaidėju, aki teisėjas leidžia jį pakeisti.

13.4. Žaidėjo aprangą sudaro:

13.4.1. Vienodos spalvos marškinėliai tiek iš priekio, tiek iš nugaros.

Visi žaidėjai (vyrai ir moterys) rungtynių metu privalo susikisti marškinėlius į kelnaites. Leidžiama dėvėti vientisą aprangą.

13.4.2. Po marškinėliais negalima dėvėti marškinėlių trumpomis rankovėmis. Išimtis: raštiškas mediko leidimas. Tokiu atveju, marškinėlių spalva turi būti tos pačios spalvos kaip ir apranga.

13.4.3. Vienodos spalvos kelnaitės tiek iš priekio, tiek iš nugaros, tačiau nebūtinai tokios pat spalvos kaip marškinėliai.

13.4.4. Pokelnės, jeigu jos yra ilgesnės už kelnaites ir matosi, turi būti tos pačios spalvos kaip kelnaitės

13.5. Ant kiekvieno žaidėjo marškinėlių priekio ir nugaros privalo būti vienodos spalvos aiškūs numeriai. Jų spalva turi skirtis nuo marškinėlių spalvos.

Numeriai turi būti gerai matomi ir:

13.5.1. Jų aukštis ant nugaros ne mažesnis kaip 20 cm e... 13.5.2. Ant krūtinės - ne mažesni kaip 10 cm aukščio. 13.5.3. Jų plotis negali būti siauresnis kaip 2 cm.

13.5.4. Komandos privalo turėti numerius nuo 4 iki 15 imtinai.

13.5.5. Tos pačios komandos žaidėjams neleidžiama turėti vienodų numerių.

Pastaba: jeigu žaidėjas rungtynių metu pakeičia numerį, jis privalo apie tai pranešti sekretoriui ir vyresniajam teisėjui.

13.6. Vyresnysis teisėjas privalo neleisti žaidėjams rungtynių metu; turėti daiktų, kurie yra pavojingi žaidėjams:

13.6.1. Šie daiktai yra neleidžiami:

13.6.1.1. Piršto, rankos, riešo, alkūnės apsaugos pagamintos iš odos, plastmasės, metalo ar kitos kietos medžiagos, netgi jei jos padengtos minkšta medžiaga.

13.6.1.2. Daiktai, galintys įpjauti arba įbrėžti (nagai turi būti trumpai nukirpti).

13.6.1.3. Galvos papuošalai, galvos apdangalai ir juvelyriniai dirbiniai.

13.6.2. Šie daiktai leidžiami:

13.6.2.1. Peties, rankos ir kojų apsaugos, priemonės, jeigu jos pagamintos iš tokios medžiagos, kuri nepavojinga kitiems žaidėjams.

13.6.2.2. Antkeliai, jeigu jie tinkamai padengti.

13.6.2.3. Apsauga sulaužytai nosiai, netgi jei ji pagaminta iš kietos medžiagos.

13.6.2.4. Akiniai, jeigu jie nepavojingi kitiems žaidėjams.

13.6.2.5. Galvos juosta, daugiausia 5 cm pločio ir pagaminta iš nebraižančios vienspalvės medžiagos ar gumos.

13.7. Visi daiktai, kuriuos naudoja žaidėjai, turi būti tinkami krepšiniui. Bet kokie daiktai, didinantys žaidėjo ūgį arba bet kuriuo kitu būdu suteikiantys negarbingą pranašumą, yra neleidžiami.

13.8. Bet kokie kiti daiktai, kurie nepaminėti šiose taisyklėse, pirmiausia turi būti patvirtinti FIBA Pasaulinės techninės komisijos.

13.9. Komentariai:

13.9.1. Komandų žaidėjai, turintys leidimą žaisti, privalo griežtai laikytis § 13 išvardintų taisyklių. Numeriai turi būti aiškiai matomi ir lengvai atpažįstami teisėjams ir sekretoriui.

13.9.2. Leidžiami reklaminiai užrašai turi netrukdyti įžiūrėti numerių ant marškinėlių priekio ir nugaros. Jokiu būdu negalima sumažinti numerių dydžių ant marškinėlių.

13.9.3. Komandos privalo turėti mažiausiai du aprangos komplektus: vieną šviesios (pageidautina baltos), kitą - tamsios spalvos.

13.9.4. Visose rungtynėse:

13.9.4.1. Komanda, kuri varžybų programoje įrašyta pirmąją (šeimininkų komanda), privalo vilkėti šviesios spalvos aprangą (pageidautina baltos).

13.9.4.2. Komanda, kuri varžybų programoje įrašyta antrąją (svečių) privalo vilkėti tamsios spalvos aprangą.

13.9.4.3. Pagal abipusį susitarimą komandos gali vilkėti priešingos spalvos marškinėlius.

13.9.5. Svarbiausiose FIBA organizuojamose varžybose tos pačios komandos žaidėjai privalo dėvėti:

13.9.5.1. Vienodos spalvos arba spalvų sportinių;

13.9.5.2. Vienodos spalvos arba spalvų kojines.

§14. Kapitonai: pareigos ir teisės

14.1. Kai prireikia, kapitonas yra komandos atstovas aikštėje. Jis gali mandagiai, taktiškai kreiptis į teisėją svarbios informacijos reikalu. Tačiau tai daryti galima tik tada, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas.

14.2. Jei dėl kokių svarbių priežasčių kapitonas palieka aikštę, treneris privalo pranešti vyresniajam teisėjui, kas perima jo pareigas.

14.3. Kapitonas gali atlikti trenerio pareigas (žr. § 15.6.).

14.4. Kapitonas turi paskirti žaidėją, kuris kovos dėl ginčijamo kamuolio bei baudos metimus atliekantį žaidėją visose situacijose, kai pagal taisykles bet kuris žaidėjas gali kovoti dėl ginčijamo kamuolio ar atlikti baudos metimą.

§15. Treneriai: pareigos ir teisės

15.1. Mažiausiai 20 minučių prieš rungtynių pradžią treneriai arba jų asistentai raštiškai pateikia savo komandos narių, kurie žais, pavardes ir numerius, taip pat komandos kapitono, trenerio ir jo asistento pavardes.

15.2. Mažiausiai 10 minučių prieš rungtynių pradžią treneriai privalo patikrinti rungtynių protokole komandos narių pavardes bei numerius ir tai patvirtinti savo parašu. Jie taip pat privalo pažymėti penkis žaidėjus, kurie pradės rungtynes. Pirmasis tai turi padaryti "A" komandos treneris.

15.3. Tik treneris arba jo asistentas gali prašyti minutės pertraukėlės.

Tik treneris arba jo asistentas žaidimo metu gali kreiptis į sekretoriato teisėjus prašydami statistinės informacijos. Nei vienas kitas komandą lydintis asmuo (netgi klubo prezidentas) neturi tokios teisės.

15.4. Norėdamas pakeisti žaidėją, treneris arba jo asistentas per atsarginį žaidėją apie tai praneša rungtynių sekretoriui. Keičiantysis žaidėjas privalo būti pasiruošęs tuoj pat žaisti.

15.5. Jei komanda turi trenerį asistentą, jo pavardė turi būti įrašoma į protokolą prieš pradedant žaisti (jo parašas nebūtinas). Asistentas perima trenerio pareigas, jei tas dėl kokios nors priežasties negali jų vykdyti.

15.6. Komandos kapitonas gali atlikti trenerio funkcijas, jeigu treneris negali tęsti savo pareigų ir nėra jo asistento pavardės protokole (arba pastarasis negali jų vykdyti). Jeigu kapitonas dėl kurios nors svarbios priežasties priverstas palikti aikštę, jis gali eiti trenerio pareigas. Tačiau jeigu kapitonas buvo teisėjo pašalintas iš aikštės arba aikštę paliko dėl traumos ir negali eiti trenerio pareigų, žaidėjas, pakeitęs jį kaip kapitonas, pakeičia ir kaip trenerį.

15.7. Tik vienas asmuo rungtynių metu gali stovėti – treneris arba jo asistentas, bet ne abu.

15.8. Komentariai:

Susižeidęs žaidėjas, kurį treneris buvo pažymėjęs kaip pradedantį rungtynes, gali būti pakeistas tik tuo atveju, jeigu vyresnysis teisėjas visiškai įsitikinęs, kad jis traumotas.

Vėliau atvykę atsarginiai žaidėjai turi teisę žaisti, jeigu treneris juos įrašė į komandos narių sąrašą, kurį prieš rungtynių pradžią įteikė sekretoriui. Treneris (arba jo asistentas) yra vienintelis komandos atstovas, kuris rungtynių metu gali palaikyti ryšį su sekretoriatu. Bet kuriuo metu, kai rungtynių laikrodis sustabdytas ir kamuolys yra nežaidžiamas, jis gali, jei reikia, gauti informaciją apie rungtynių rezultatą, rungtynių laiką, pražangų skaičių, likusį minutės pertraukėlių skaičių. Jis visada turi kreiptis į sekretoriatą ramiu tonu ir pagarbiai. Jokiu būdu jis neturi trukdyti normaliai rungtynių eigai.

Prieš rungtynes arba jų metu pastebėjus, kad ne tas startinio penketuko žaidėjas pradėjo rungtynes, jis turi būti pakeistas žaidėju, numatytu startiniame penketuke. Jokia pražanga komandai neskiriama.

PENKTA TAISYKLĖ - LAIKO TAISYKLĖS

§16. Žaidimo laikas

16.1. Rungtynes sudaro:

16.1.1. Keturi (4) kėliniai po dešimt (10) minučių. Tarp pirmo ir antro, o taip pat tarp trečio ir tarp ketvirto kėlinio bei prieš kiekvieną pratęsimą turi būti 2 minučių pertrauka.

16.2. Sužaidus pusę rungtynių laiko, turi būti penkiolikos (15) minučių pertrauka.

16.2.1. Pertraukos trukmę nustato vietiniai organizatoriai, tačiau apie tokį nutarimą privalo pranešti ne vėliau kaip vieną dieną prieš varžybų (turnyro) pradžią.

16.2.2 Atskiroms rungtynėms apie tokį nutarimą turi būti informuojama prieš prasidedant rungtynėms.

16.3. Rungtynių trukmę nustato atitinkami FIBA organai.

16.3.1. Pasaulio varžyboms: FIBA Centro taryba.

16.3.2. Zoninėms ar kontinentinėms varžyboms: zonos ar kontinento aukščiausioji valdžia.

16.3.3. Nacionalinėms ar vietinėms varžyboms: nacionalinė ar vietinė organizacija.

§17. Rungtynių laikrodžio darbas

17.1. Rungtynių laikrodis įjungiamas, kai:

17.1.1. Rungtynių teisėjas ginčijamą kamuolį mesteli į viršų, žaidėjas (-ai) pagal taisyklės paliečia kamuolį po to, kai jis buvo pasiekęs aukščiausią tašką.

17.1.2. Po nesėkmingo baudos metimo galima toliau žaisti ir kamuolį paliečia aikštės žaidėjas.

17.1.3. Kamuolys įmetamas iš užribio ir kamuolį paliečia aikštės žaidėjas.

17.2. Rungtynių laikrodis sustabdomas, kai:

17.2.1. Baigiasi laikas kėlinio ar pratęsimo pabaigoje.

17.2.2. Teisėjas sušvilpia.

17.2.3. Aidi 24 sekundžių signalas.

17.2.4. Žaidimo metu kamuolys įkrenta į krepšį tos komandos, kuri buvo paprašiusi priklausančios minutės pertraukėlės, kaip nurodyta § 19.2.2. 2.5.

Kamuolys įkrenta į krepšį iš žaidimo paskutinių dviejų (2) rungtynių minučių metu arba paskutinių dviejų (2) pratęsimo (-ų) minučių metu. Žaidėjų keitimai neleidžiami. Minutės pertraukėlė negali būti skiriama komandai, įmetusiai į krepšį. Žr. §31.3.1.5. ir 19.3.2.

Pastaba: laikas stabdomas, kai kamuolys tampa nežaidžiamas, t. y., tuoj pat, kai jis praskrodžia tinklėlį arba užsilaiko jame.

§18. 24 sekundžių taisyklė

18.1. Apibrėžimas:

18.1.1. Komanda, kontroliuojanti kamuolį, per 24 sekundes turi mesti į krepšį.

18.1.2. Jei per 24 sekundes komanda nemeta į krepšį, apie tai praneša 24 sekundžių signalas.

18.1.3 24 sek. matavimo prietaisas vėl iš naujo skaičiuoja laiką tik tada, kai kamuolys metimo metu paliečia lanką arba įkrenta į krepšį.

18.1.4 Pažeidus 24 sek. taisyklę automatiškai stabdomas rungtynių laikas

Šio paragrafo nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

18.2. Komentariai:

Reikia ypač atkreipti dėmesį į situacijas, kai metimo metu, kamuoliui esant ore, aidi 24 sek. signalas:

1. Kai kamuolys iškart arba palietęs lanką įkrenta į krepšį, taškai įskaitomi.

2. Kai metimo metu kamuolys yra ore ir bet kuris žaidėjas jį teisingai paliečia (kylantį arba palietusį lanką), kamuolys tampa nežaidžiamas ir fiksuojamas 24 sek. taisyklės pažeidimas

18.2.1. Jei teisėjas pastebi, kad 24 sekundžių matavimo prietaisas klaidingai buvo įjungtas ir vėl iš naujo skaičiuoja laiką, jis gali nedelsiant sustabdyti žaidimą, jei priešininkų komandai nedaroma žala. Teisėjai nustato, kiek laiko liko kontroliuoti kamuolį ir žaidimas tęsiamas kamuolį įmetant iš užribio arčiausiai tos vietos, kur buvo sustabdytas žaidimas.

18.2.2. Dėl visų kitų priežasčių naujas 24 sekundžių laikas skiriamas kamuolį kontroliuojančiai komandai, nebent, teisėjų nuomone, priešininkų komandai būtų padaryta žala. Šiuo atveju teisėjai neskiria naujo 24 sekundžių laiko kamuolį kontroliuojančiai komandai.

18.2.3. Jei 24 sekundžių signalas nuaidi klaidingai:

18.2.3.1. Komandai kontroliuojant kamuolį, teisėjas sustabdo žaidimą. Ta pati komanda grąžina kamuolį į aikštę. Skaiciuojamas naujas 24 sekundžių laikas.

18.2.3.2. Teisėjas stabdo žaidimą nors ir nei viena komanda nekontroliuoja kamuolio. Taškai įskaitomi, jei kamuolys metimo metu buvo ore ir įkrito į krepšį neliestas nė vienos komandos žaidėjo.

Priešingu atveju skiriamas ginčas.

Visi §43 (kamuolio lietimasis) apribojimai galioja

§19. Priklausanti minutės pertraukėlė

19.1. Aprašymas:

19.1.1. Minutės pertraukėlė suteikiama komandai, kai yra galimybė.

19.1.1.1. Galima suteikti minutės pertraukėlę, kai:

- Kamuolys nežaidžiamas ir žaidimo laikrodis sustabdytas.

Išimtis: minutės pertraukėlė negali būti skiriama komandai, įmetusiai į krepšį, jei kamuolys įkrenta iš žaidimo paskutinių dviejų (2) rungtynių minučių metu arba paskutinių dviejų (2) pratęsimo (-ų) minučių metu.

- Varžovų komanda įmeta į krepšį iš žaidimo, o minutės pertraukėlė buvo paprašyta, kol dar metantis žaidėjas neišleido kamuolio iš rankos (-ų).

- Teisėjas, parodęs pražangą, baigė bendravimą su sekretoriatu.

19.1.1.2. Negalima suteikti minutės pertraukėlės, kai:

- Teisėjas su kamuoliu įžengia į apskritimą išmesti ginčijamą kamuolį.

- Teisėjas su kamuoliu įžengia į ribojimų zoną su arba be kamuolio vykdyti pirmą arba vienintelį baudos metimą.

- Žaidėjas turi kamuolį ir yra pasiruošęs įmesti kamuolį į aikštę iš užribio.

19.1.2. Minutės pertraukėlė suteikiama komandai taip:

19.1.2.1. Pirmuose trijuose kėliniuose kiekvienai komandai gali būti skiriama po 1 minutės pertraukėlę kiekviename kėlinyje. Ketvirtame kėlinyje – 2 minutės pertraukėlės, kiekviename pratęsime – 1 minutės pertraukėlė.

19.1.2.3 Minutės pertraukėlė suteikiama tai komandai, kurios treneris pirmasis jos paprašė. Galima suteikti minutės pertraukėlę, kai varžovų komanda įmeta į krepšį iš žaidimo. Galimybė suteikti minutės pertraukėlę baigiasi, kai žaidėjas turi kamuolį ir yra pasiruošęs įmesti kamuolį į aikštę iš užribio.

19.1.2.4. Komanda, paprašiusi minutės pertraukėlės, gali jos atsisakyti, jeigu sekretorius apie ją dar neinformavo aikštės teisėjų.

19.1.2.5. Minutės pertraukėlės metu žaidėjai gali išeiti iš aikštės ir atsisėsti ant komandos suolo, o visi komandos treneriai bei palydovai gali įžengti į aikštę, tačiau turi būti šalia komandos suolo zonos.

Priklausanti minutės pertraukėlė visada trunka 1 minutę. Neleidžiama žaisti anksčiau, net jeigu komanda, prašiusi minutės pertraukėlės, pasiruošusi rungtyniauti nepraejus minutei.

Jeigu teisėjas sustabdė žaidimą dėl tam tikrų priežasčių (pavalyti aikštę, susitvarkyti aprangą ir t.t.), tai minutės pertraukėlė gali būti skirta bet kuriai komandai.

19.2. Procedūra (atlikimo metodika)

19.2.1. Prašyti priklausančios minutės pertraukėlės - trenerio arba jo asistento teisė. Jis prieina prie sekretoriaus, aiškiai pasako "minutės pertraukėlė" ir kartu rankomis parodo atitinkamą gestą.

19.2.2. Sekretorius duoda signalą teisėjams, kad prašoma minutės pertraukėlės, tuoj pat, kai yra minutės pertraukėlės galimybė.

Jei varžovų komanda įmeta į krepšį iš žaidimo, o minutės pertraukėlė buvo paprašyta, kol dar metantis žaidėjas neišleido kamuolio iš rankos (-ų), tada laikininkas turi tuoj pat stabdyti laikrodį ir duoti signalą.

19.2.3. Minutės pertraukėlė prasideda, kai teisėjas sušvilpia ir parodo minutės pertraukėlės gestą.

19.2.4. Minutės pertraukėlė baigiasi, kai teisėjas sušvilpia ir rankos mostu pakviečia komandas grįžti atgal į aikštę.

19.3. Apribojimai:

19.3.1. Minutės pertraukėlė nesuteikiama tarp baudos metimų už vieną pražangą arba po jų tol, kol paleidus žaidimo laikrodį kamuolys vėl taps nežaidžiamas.

Išimtis:

Jei prasižengiama baudos metimų metu. Baudos metimai baigiami mesti už pirmą pražangą ir minutės pertraukėlė suteikiama prieš baudos už naują pražangą skyrimą.

Jei prasižengiama po paskutinio baudos metimo, bet dar prieš tai, kai kamuolys tampa žaidžiamas. Minutės pertraukėlė suteikiama prieš baudos už naują pražangą skyrimą.

Jei fiksuojamas taisyklių pažeidimas po paskutinio baudos metimo, bet dar prieš tai, kai kamuolys tampa žaidžiamas, jei po to žaidimas atnaujinamas ginčijamo kamuolio išmetimu arba kamuolio įmetimu iš užribio. Jei baudos metimai skiriami daugiau nei už vieną pražangą, tai kiekvieni metimai traktuojami atskirai.

19.3.2. Minutės pertraukėlė negali būti skiriama komandai, įmetusiai į krepšį, jei kamuolys įkrenta iš žaidimo paskutinių dviejų (2) rungtynių minučių arba paskutinių dviejų (2) pratęsimo minučių metu.

Išimtis: teisėjas sustabdė žaidimą ne dėl minutės pertraukėlės prašiusios komandos veiksmą.

19.3.3. Neišnaudotos minutės pertraukėlės negali būti kompensuojamos antroje rungtynių pusėje arba pratęsime.

19.4. Minutės pertraukėlė neįskaitoma, jei:

19.4.1. Susižeidęs žaidėjas gali tuoj pat (apie 15 sekundžių vėl žaisti ir jam nereikalinga medicininė pagalba.

19.4.2. Susižeidęs žaidėjas nedelsiant pakeičiamas.

19.4.3. Prasižengęs 5-ą kartą arba pašalintas iš aikštės žaidėjas pakeičiamas per 24 sekundes.

19.4.4. Teisėjas leidžia delsti.

§20. Žaidėjo arba teisėjo trauma

20.1. Žaidėjo trauma

20.1.1. Susižeidus žaidėjui, teisėjai gali sustabdyti rungtynes.

20.1.2. Jei žaidėjas susižeidžia, kai kamuolys yra žaidžiamas, teisėjai nestabdo žaidimo, kol baigsis žaidimo situacija, kitaip tariant, kamuolį valdanti komanda meta į krepšį, praranda kamuolį arba kamuolys tampa nežaidžiamas.

Kai susižeidusiam žaidėjui reikia skubios pagalbos, teisėjai gali tuoj pat nutraukti žaidimą.

20.1.3. Susižeidusio žaidėjo keitimas:

20.1.3.1. Jeigu susižeidęs žaidėjas tuoj pat (per 15 sekundžių negali toliau žaisti arba jam buvo suteikta pagalba per vieną (1) minutę, arba kiek galint greičiau (jeigu neįmanoma per vieną (1) minutę), jį privalo pakeisti kitas žaidėjas.

Jei startinio penketo žaidėjas susižeidžia rungtynėms dar neprasidėjus, vyresnysis teisėjas leidžia ir priešininkų komandai pakeisti vieną žaidėją, jei ji to nori.

20.1.3.2. Jeigu susižeidusiam žaidėjui suteikiama pagalba arba jis pats atsigauja per vieną (1) minutę, tada tas žaidėjas gali pasilikti aikštėje, bet:

20.1.3.2.1. Jo komandai įskaitoma minutės pertraukėlė, išskyrus tą atvejį, kai komandoje lieka mažiau nei 5 žaidėjai.

20.1.3.2.2. Komandai neskiriama 60 sekundžių, kaip tai daroma normalios minutės pertraukėlės metu. Rungtynės tęsiamos nedelsiant.

20.1.4. Susižeidęs žaidėjas negali pasilikti aikštėje ir turi būti pakeistas:

20.1.4.1. Jo trauma yra tokia, kad jis negali tęsti žaidimo po vienos (1) minutės.

20.1.4.2. Jo komanda neturi daugiau minutės pertraukėlių Išimtis: komandoje lieka mažiau nei 5 žaidėjai.

20.1.5. Susižeidusiam žaidėjui paskirtus baudos metimus meta jį pakeitęs atsarginis žaidėjas. Jei susižeidęs žaidėjas turi dalyvauti ginče, už jį tai atlieka jį pakeitęs atsarginis žaidėjas. Šis buvęs atsarginis žaidėjas negali būti pakeistas, kol nepaleistas žaidimo laikrodis.

20.1.6 Jeigu rungtynių metu žaidėjas kraujuoja arba turi atvirą žaizdą, teisėjas privalo liepti tam žaidėjui palikti aikštę ir jį turi pakeisti atsarginis žaidėjas.

Susižeidęs žaidėjas gali grįžti į aikštę tik tada, kai kraujavimas sustabdytas ir žaizda visiškai saugiai sutvarstyta.

20.2. Teisėjo trauma:

Jei teisėjas susižeidžia arba dėl kokios kitos priežasties negali toliau teisėjauti, rungtynės turi būti tęsiamos po 10 minučių. Likęs teisėjas teisėjaus vienas iki rungtynių pabaigos, nebent būtų kitas kvalifikuotas teisėjas. Ar teisėjaus vienas, ar dviese nusprendžia likęs teisėjas, pasitaręs su komisaru (jei toks yra).

§21. Lygus rezultatas ir pratęsimas

21.1. Jeigu pasibaigus ketvirtajam kėliniui rezultatas lygus, rungtynės turi būti pratęsimos dar penkias (5) minutes arba tiek kartų po penkias (5) minutes, kiek reikia, kad viena komanda iškotų pergalę.

21.2. Visų pratęsimų metu komandos meta į tą patį krepšį, į kurį metė antrojo ar ketvirtojo kėlinio metu.

21.3. Prieš kiekvieną pratęsimą turi būti 2 minučių pertraukėlė.

21.4. Kiekvieną pratęsimą žaidimas pradedamas ginčijamu kamuoliu vidurio apskritime.

ŠEŠTA TAISYKLĖ - ŽAIDIMO TAISYKLĖS

§22. Rungtynių pradžia

22.1. Rungtynių negalima pradėti, jeigu vienoje komandoje nėra penkių (5) žaisti pasirengusių žaidėjų.

22.2. Rungtynės oficialiai prasideda, kai vidurio apskritime žaidėjas(-ai) teisingai paliečia ginčijamą kamuolį.

22.3. Žaidimas pradedamas ginčijamu kamuoliu vidurio apskritime.

22.4. Taip, kaip nurodyta į 22.2. ir §22.3., pradedamas kiekvienas kėlinys ar pratęsimas.

22.5. Antroje rungtynių pusėje komandos keičiasi krepšiais.

22.6. Komentariai:

Jei bet kurio kėlinio ar pratęsimo metu komandos pradeda žaisti neteisinga kryptimi, teisėjas gali sustabdyti žaidimą tuoj pat, nepadarydamas nei vienai komandai žalos.

Jei klaidą pastebėjo sekretoriato teisėjai, jie privalo laukti, kol kamuolys taps nežaidžiamas, ir po to signalu informuoti aikštės teisėjus.

Visi pelnyti taškai, sužaistas laikas, gautos pražangos iki klaidos pastebėjimo turi būti užskaitomi.

§23 Kamuolio padėtis (statusas)

23.1. Kamuolys yra žaidžiamas, kai:

23.1.1. Ginčo metu žaidėjas(-ai) teisingai paliečia ginčijamą kamuolį.

23.1.2. Teisėjas paduoda kamuolį žaidėjui mesti baudos metimą.

23.1.3. Žaidėjas užribyje turi kamuolį ir yra pasiruošęs jį įmesti į aikštę.

23.2. Kamuolys yra nežaidžiamas, kai:

23.2.1. Įmestas į krepšį žaidimo ar baudos metimo metu.

23.2.2. Teisėjas sušvilpia, kuomet kamuolys yra žaidžiamas.

23.2.3. Aišku, kad kamuolys neįkris į krepšį metant baudą, kai po to:

23.2.3.1. Bus metamas dar vienas baudos metimas (-ai).

23.2.3.2. Bus skiriama kažkokia nuobauda (baudos metimas (-ai) arba kamuolio įmetimas iš užribio).

23.2.4. Žaidžiant nuaidi 24 sekundžių laikininko signalas (Išimtis: žr. § 18.2.3.2.).

23.2.5. Baigiasi kėlinio ar pratęsimo laikas.

23.2.6. Po metimo į krepšį kamuoliui esant ore ir pasibaigus kėlinio žaidimo laikui arba užfiksavus pražangą, po to jį teisingai paliečia bet kurios komandos žaidėjas. Galioja §32 (Kėlinio baigmė) ir &43.(kamuolio lietimasis puolant ir ginantis)

sąlygos.

23.3. Išimty:

Kamuolys yra žaidžiamas ir metimas įskaitomas, kai:

23.3.1. Metimo metu kamuolys skrieja į krepšį §23.2.2., 23.2.4 arba 23.2.5 aptartais atvejais.

23.3.2. Baudos metimo metu kamuolys skrieja į krepšį ir įvyksta tai, kas nurodyta §23.2.2.

23.3.3. Puolėjui kontroliuojant kamuolį ir mėginant jį įmesti į krepšį, nespėjus sėkmingai užbaigti tęsiamą judesį, prasižengia gynėjas (žr. §28 - Metantis į krepšį žaidėjas). Šis punktas negalioja kiekvieno kėlinio pabaigoje arba kai nuaidi 24 sekundžių signalas.

§24. Žaidėjo ir teisėjo vieta

24.1. Žaidėjo buvimo vieta yra ta, kurjis liečia grindis.

Jei žaidėjas pašokęs, jo buvimo vieta laikoma ta, kur jis lietė grindis prieš pašokdamas. Vieta nustatoma kraštinių aikštės linijų, vidurio linijos, 3 taškų metimo linijos, baudos metimo linijos ar baudos metimo aikštelės linijų atžvilgiu (Išimtis: žr. §25.2.6 ir 24.2.2).

24.2. Teisėjo vieta nustatoma taip pat, kaip ir žaidėjo.

Jeigu kamuolys paliečia teisėją, laikoma, kad kamuolys palietė grindis toje vietoje, kur stovi teisėjas.

§25. Ginčijamas kamuolys

25.1. Apibrėžimas:

25.1.1. Ginčijamas kamuolys yra tada, kai teisėjas tarp dviejų priešingų komandų žaidėjų išmeta kamuolį į viršų.

25.1.2. Kamuolį ranka (-omis) turi paliesti vienas arba abu ginče dalyvaujantys žaidėjai.

25.1.3. Ginčijamas kamuolys išmetamas artimiausiame apskritime tarp tam tikrų dviejų ginče dalyvavusių žaidėjų:

25.1.3.1 kai fiksuojama abipusė pražanga arba fiksuojamas ginčas (priešingų komandų žaidėjai nutvėrę kamuolį).

25.1.3.2. Jeigu kamuolys atsidūrė už aikštės ribų ir:

- Buvo vienu metu paliestas dviejų priešingų komandų žaidėjų, arba
- Teisėjas abejoja arba vienas teisėjas nesutinka su kito teisėjo sprendimu, kuris žaidėjas lietė kamuolį paskutinis.
- Jei žaidžiamas kamuolys įstringa tarp lanko ir lentos, visada skiriamas ginčijamas kamuolys (net jeigu metama iš užribio).

25.1 .3.3. Fiksuoama abipusė pražanga (Išimtis: §47.2.2.1.).

Jeigu dėl kamuolio ginčijosi daugiau kaip du žaidėjai, ginčijamas kamuolys metamas tarp dviejų maždaug vienodo ūgio priešingų komandų žaidėjų, kuriuos nurodo teisėjas.

Visais kitais atvejais bet kurie du priešingų komandų žaidėjai gali kovoti dėl ginčijamo kamuolio. Svarbu tai, kad tie žaidėjai turi būti žaidę aikštėje ginčo metu.

25.1.4. Kiekvienas kėlinys ar pratęsimas pradedamas kamuolio išmetimu vidurio apskritime tarp dviejų priešingų komandų žaidėjų, kuriuos paskiria kapitonai.

25.1.5. Ginčijamas kamuolys išmetamas artimiausiame apskritime tarp dviejų priešingų komandų žaidėjų, kuriuos paskiria kapitonai:

25.1.5.1. Kai žaidžiamas kamuolys įstringa tarp lanko ir lentos.

25.1.5.2. Kai vienodo sunkumo pražangos yra anuliuojamos, kaip nurodyta §58 (Ypatingi pražangų atvejai), ir dėl to skiriamas ginčijamas kamuolys.

25.1.5.3. Kai kamuolys atsitiktinai įlekia į krepšį iš apačios.

25.1.5.4. Kai abi komandos nusižengė šiam paragrafui.

25.1.5.5. Kai žaidimas tęsiamas ginčijamo kamuolio išmetimu bet kurioje kitoje situacijoje.

25.1.6. Jeigu sunku nustatyti kuris apskritimas yra arčiau, tada ginčijamas kamuolys išmetamas vidurio apskritime.

25.2. Procedūra:

Reikia laikytis šių sąlygų:

25.2.1. Žaidėjai, kurie ruošiasi kovoti dėl ginčijamo kamuolio, privalo stoti į arčiau nuo jo krepšio esančią apskritimo dalį taip, kad viena koja būtų prie pat linijos (kuri juos skiria) vidurio.

25.2.2 Teisėjas tarp dviejų žaidėjų meta kamuolį vertikaliai į viršų, į tokį aukštį, kad jie pašokę jo nepasiektų ir kad kamuolys kristų tarp jų.

25.2.3. Kamuolį gali teisingai paliesti vienas arba abu žaidėjai tik po to, kai jis buvo pasiekęs aukščiausią tašką.

25.2.4. Nė vienas iš ginčo žaidėjų negali pasitraukti iš savo vietos ankščiau, negu buvo teisingai paliestas kamuolys.

25.2.5. Nė vienas iš ginčo žaidėjų negali sugauti kamuolio arba jo liesti daugiau kaip du kartus, kol kamuolys nepalies vieno iš aštuonių žaidėjų, grindų, krepšio ar lentos. Vadinasi, liesti kamuolį galima keturis kartus - abiem ginčo žaidėjams po du kartus.

25.2.6. Kol ginčijamas kamuolys nepaliestas, nė vienas žaidėjas negali stovėti ant apskritimo linijos arba pačiame apskritime.

25.2.7. Jeigu kamuolio neliečia nė vienas iš ginčo žaidėjų arba nė vieno žaidėjo nepaliestas kamuolys nukrenta ant grindų, teisėjas privalo pakartoti ginčijamo kamuolio išmetimą.

25.2.8. Vienos komandos žaidėjai negali už apskritimo stovėti greta, kai tarp jų atsistoti nori varžovų komandos žaidėjas.

25.2.9. Jei ginče dalyvaujantis žaidėjas susižeidė, prasižengė penktą kartą arba buvo diskvalifikuotas, už jį tai atlieka jį pakeitęs atsarginis žaidėjas.

§25.2.1, 25.2.3.,25.2.4, 25.2.5 ir 25.2.6 nepaisymas taisyklių pažeidimas.

§26. Kaip žaidžiama kamuoliu

26.1. Krepšinyje kamuoliu žaidžiama rankomis.

26.2. Bėgti su kamuoliu, sąmoningai spirti ar liesti kamuolį bet kuria kojos dalimi yra draudžiama. Tai yra taisyklių pažeidimas

§27. Kamuolio valdymas

27.1. Žaidėjas valdo kamuolį, kai:

27.1.1. Laiko arba varo žaidžiamą kamuolį.

27.1.2. Yra pasirengęs įmesti jį į žaidimą iš užribio.

27.2. Komanda valdo kamuolį, kai:

27.2.1. Jį kontroliuoja vienas tos komandos žaidėjas.

27.2.2. Tarpusavyje žaidžia keli komandos žaidėjai.

27.3. Komanda valdo kamuolį iki to momento, kol:

27.3.1. Jį perima varžovas.

27.3.2. Kamuolys tampa nežaidžiamas.

27.3.3. Atliekant metimą ar baudos metimą žaidėjas išleidžia kamuolį iš rankos (-ų)

§28. Metantis į krepšį žaidėjas

28.1. Apibrėžimai:

28.1.1. ĮMETIMAS: viena arba abiem rankomis mestas kamuolys lekia ir įkrenta į krepšį. Ginčo metu pamuštas kamuolys link varžovo krepšio laikomas metimu.

28.1.2. ĮDĖJIMAS: viena arba abiem rankomis kamuolys energingai iš viršaus "įdedamas" į krepšį.

28.1.3. ĮMUŠIMAS: viena arba abiem rankomis kamuolys įmušamas (pamušant įstumiamas) į krepšį.

28.1.4. Metimas į krepšį prasideda, kai žaidėjas daro įprastą judesį prieš paleidžiant kamuolį iš rankų ir, teisėjo nuomone, kamuolio metimu, įdėjimu ar įmušimu į krepšį mėgina padidinti rezultatą. Nebūtina, kad kamuolys būtų išleistas iš rankų. Varžovas gali taip laikyti metiko ranką, kad šis negali mesti, nors stengiasi tai daryti. Metimo veiksmas baigiamas, kai kamuolys išleidžiamas iš rankos (-ų.)

28.1.5 Išimtis skiriama žaidėjams, metantiems pašokus. Metimo veiksmas baigiamas, kai kamuolys atsiskiria nuo rankos (-ų) ir abi žaidėjo kojos paliečia grindis.

Tačiau komanda baigia kontroliuoti kamuolį, kai metimo metu kamuolys atsiskiria nuo rankos (-ų).

28.1.6 Kad pražanga būtų traktuojama įvykusi metimo metu, ji turi būti užfiksuota tada, kai žaidėjas pradėjo tęsiamąjį rankos (-ų) judesį, ketindamas mesti į krepšį.

Tęsiamasis judesys:

28.1.6.1. Prasideda, kada žaidėjas turi rankoje (-ose) kamuolį ir pradedamas metimo, dažniausiai į viršų, veiksmas.

28.1.6.2. Apima rankos (-ų) ir/arba kūno judesį, kurį naudoja žaidėjas, mesdamas į krepšį. Žaidėjas laikomas metančiu į krepšį, jeigu jo tęsiamasis judesys atitinka aukščiau išvardintus punktus. Pastaba: ne nuo žingsnių skaičiaus priklauso, ar tai metimas į krepšį ar ne.

28.1.7. Metimas įskaitomas, net jeigu kamuolys buvo išleistas po to, kai nuaidėjo švilpukas.

Šis punktas netaikomas:

281.7.1. Kėlinio ar pratęsimo pabaigoje.

28.1.7.2. Kai nuaidi 24 sekundžių signalas.

28.1.8. Metimas neįskaitomas, jeigu nuaidėjos švilpukui, daromas visiškai naujas judesys.

28.1.9. Žaidėjas laikomas atlikęs metimo veiksmą, jeigu jis meta į varžovų krepšį. Jeigu apsirikęs, jis meta į savo krepšį, jis nelaikomas atlikęs metimo veiksmą su visom iš to išplaukiančiom pasekmėm.

§29. Įmetimas į krepšį ir jo vertė

29.1. Įmetimas yra tada, kai žaidžiamas kamuolys iš viršaus įkrenta ir čia. susilaiko arba pro jį iškrenta (Išimtis: žr. §24.2.1.6.).

29.2. Įmetimas žaidžiant priskaičiuojamas tai komandai, kuri tą krepšį atakuoja.

29.2.1. Sėkmingas baudos metimas vertinamas vienu (1) tašku.

29.2.2. Įmetimas žaidžiant vertinamas dviem (2) taškais.

29.2.3. Įmetimas iš trijų (3) taškų zonos vertinamas trimis (3) taškais.

29.3. Žaidžiant atsitiktinai įmestas į savo krepšį kamuolys fiksuojamas kaip įmestas varžovų komandos kapitono.

29.4. Jei komanda tyčia įmeta kamuolį į savo krepšį, tai yra taisyklių pažeidimas ir metimas neskaitomas.

29.5. Bet koks (tyčinis ar netyčinis) kamuolio įmetimas į krepšį iš apačios yra taisyklių pažeidimas.

29.6. Komentaras:

Metimas iš trijų (3).taškų metimo zonos keičia savo vertę ir tampa dvitaškiu (2) metimu, kai:

- paliečia grindis dviejų taškų metimo zonoje;
- paliečia žaidėją dviejų taškų metimo zonoje;
- palietusį lanką kamuolį teisingai (nepažeisdamas taisyklių. paliečia bet kuris žaidėjas.

§30. Kamuolio įmetimas iš užribio:

30.1. Procedūra:

30.1.1. Po įmetimo į krepšį žaidžiant ar paskutinio sėkmingo baudos metimo:

30.1.1.1. Kamuolį į žaidimą įmeta bet kuris komandos, į kurios krepšį buvo įmesta, žaidėjas. Jis gali įmesti iš bet kurios vietos, esančios už savo krepšio galinės linijos arba užmynęs ant jos (bet neperžengęs). Tai taip pat galioja, kai teisėjas paduoda kamuolį žaidėjui arba padeda jį ant grindų po minutės periraukėlės ar bet kokio kito žaidimo sustabdymo po sėkmingo metimo.

30.1.1.2. Po sėkmingo metimo arba paskutinio baudos metimo žaidėjas, įmetantis kamuolį iš užribio gali judėti lygiagrečiai ir/arba statmenai linijai ir/arba perduoti kamuolį savo komandos žaidėjui užribyje. Tačiau 5 sekundės pradedamos skaičiuoti kai pirmasis žaidėjas gauna kamuolį.

30.1.1.3. Teisėjui nedera paduoti kamuolį žaidėjui į rankas, jei tai nepaspartins žaidimo.

30.1.1.4. Žaidėjo, kuris įmeta kamuolį į aikštę, varžovai negali liesti kamuolio po to, kai jis įkrito į krepšį.

Teisėjas gali atlaidžiai pažiūrėti tik tuo atveju, jei kamuolys buvo paliestas atsitiktinai arba instinktyviai. Kai palietimu norima sulėtinti žaidimą, teisėjas turi fiksuoti techninę pražangą.

30.1.1.5. Išimtis:

Po baudos metimo (-ų), kai techninė ar diskvalifikacinė pražanga fiksuojama treneriui arba nesportinė, nesportinė techninė ar diskvalifikacinė pražanga žaidėjui, kamuolys į žaidimą įmetamas iš užribio ties aikštės viduriu priešais sekretoriato stalą, nesvarbu, ar paskutinis baudos metimas buvo sėkmingas, ar ne.

30.1.2. Po pažeidimo arba bet kokio kito žaidimo sustabdymo, kai žaidimas atnaujinamas kamuolio įmetimu iš užribio (išskyrus po sėkmingo baudos metimo ar įmetimo žaidžiant):

30.1.2.1. Žaidėjas, turintis įmesti kamuolį į aikštę, privalo stovėti užribyje teisėjo nurodytoje vietoje, kuri yra arčiausiai tos vietos, kur įvyko taisyklių pažeidimas arba buvo sustabdytas žaidimas, išskyrus plotą už lentos (Išimtis: žr. 35.2.3).

30.1.2.2. Teisėjas privalo kamuolį perduoti tiesiog žaidėjui įrankas, nuo grindų arba padėti jį šalia žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio.

30.1.2.3. Žaidėjui, įmetančiam kamuolį iš užribio, neleidžiama žengti daugiau kaip vieną normalų žingsnį (apytiksliai 1 m) į vieną kurią nors pusę iš teisėjo nurodyto vietos.

30.1.2.3.1. Leidžiama žengti keletą mažų žingsnelių į vieną pusę, jeigu jie sudaro ne daugiau kaip vieną normalų žingsnį.

30.1.2.3.2. Leidžiama judėti atgal ir statmenai linijos

30.2. Apribojimai:

30.2.1. Žaidėjas, įmetantis kamuolį iš užribio, privalo nepažeisti šių taisyklių

30.2.1.1. Negali liesti kamuolio aikštėje, kol jo nepalietė kitas žaidėjas.

30.2.1.2. Negali įžengti į aikštę, kol neišleido kamuolio iš rankų.

30.2.1.3. Negalima išseikvoti daugiau kaip penkias (5) sekundes, prieš išleidžiant kamuolį iš rankų.

30.2.1.5. Negalima perduoti kamuolio iš puolimo zonos tos pačios komandos žaidėjui, kuris yra gynybos zonoje.

30.2.1.6. Negali kamuolys perdavimo metu liesti grindų užribyje, atsitrenkti į krepšio stovą arba įkristi į krepšį, kol jo nepalietė aikštės žaidėjas.

30.2.2. Draudžiama kamuolio įmetimo iš užribio metu bet kuriam kitam žaidėjui nors viena kūno dalimi būti už aikštę ribojančią liniją. §24.1.2.3 ir 24.2 nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

30.3 Bauda:

Kamuolys perduodamas priešingos komandos žaidėjui įmesti jį į žaidimą iš užribio arčiausiai tos vietos, kurioje buvo pažeistos taisyklės (žr. §35.2).

30.4. Komentariai:

30.4.1. Teisėjas gali pametėti kamuolį žaidėjui, išmetančiam kamuolį iš užribio, jeigu:

30.4.1.1. Teisėjas yra ne daugiau kaip 3-4 m nuo žaidėjo, išmetančio kamuolį iš užribio.

30.4.1.2. Žaidėjas, išmetantis kamuolį iš užribio, yra teisėjo nurodytoje vietoje.

30.4.1.3. Komanda, išsimetanti kamuolį iš užribio, neįgauna pranašumo.

30.4.2. Kai už aikštės kraštinių linijų laisva juosta siauresnė už 2 m, nė vienas abiejų komandų žaidėjas negali būti arčiau kaip 1 m nuo įmetančiojo iš užribio.

§31. Žaidėjų keitimas

31.1. Apibrėžimas:

31.1.1. Komanda gali keisti žaidėją, kai yra galilnybė.

31.1.2. Žaidėjus galima keisti, kai:

- kamuolys tampa nežaidžiamas ir žaidimo laikas sustabdytas;
- teisėjas, parodęs pražangą, baigė bendravimą su sekretoriato teisėja
- kai varžovų komanda įmeta į krepšį iš žaidimo 2-ųjų paskutinių ketvirto kėlinio arba pratęsimo minučių metu.
- Jei viena komanda keičia žaidėjus, gali keisti ir kita.

- Jeigu teisėjas sustabdė žaidimą dėl tam tikrų priežasčių (pavalyti aikštę, susitvarkyti aprangą ir t.t), tai žaidėjus keisti gali bet kuri komanda.

31.1.3. Žaidėjų keisti negalima, kai:

- teisėjas su kamuoliu įžengia į apskritimą išmesti ginčijamą kamuolį; -
- teisėjas įžengia į ribojimų zoną su arba be kamuolio vykdyti pirmą arba vienintelį baudos metimą;
- žaidėjas turi kamuolį ir yra pasiruošęs įmesti kamuolį į aikštę iš užribio.

31.2. Procedūra:

31.2.1. Atsarginis žaidėjas turi teisę prašyti keitimo. Jis prieina prie sekretoriaus, aiškiai pasako "keitimas" ir kartu rankomis parodo atitinkamą gestą.

31.2.2. Sekretorius duoda signalą teisėjams, kad prašoma tuoj pat., kai yra keitimo yra keitimo galimybė.

31.2.3. Teisėjas sušvilpia ir parodo keitimo gestą.

31.2.4. Atsarginis žaidėjas turi **sėdėti** ant žaidėjų keitimo suolelio ir laukti kol teisėjas pakvies į aikštę.

31.2.5. Keičiamas žaidėjas gali eiti tiesiai prie komandos suolo. Jis neturi apie tai pranešti nei sekretoriui, nei teisėjams.

31.2.6. Žaidėjai turi būti keičiami kaip galima greičiau. Žaidėjas, kuris prasižengė 5 kartą arba buvo diskvalifikuotas, turi būti pakeistas per 24 sekundes. Jeigu, teisėjo nuomone, žaidėjų keitimas be reikalo užsitęsia, dėl to kaltai komandai įskaitoma minutės pertraukėlė.

31.2.7. Jei žaidimo metu aikštėje yra daugiau negu penki vienos komandos žaidėjai, reikia laikytis šių nurodymų:

31.2.7.1. Jei komanda, kurioje yra tik penki žaidėjai aikštėje, kontroliuoja kamuolį, jiems leidžiama užbaigti ataką. Tada teisėjas stabdo žaidimą arba sekretorius savo signalu atkreipia teisėjų dėmesį.

31.2.7.2. Jei komanda, kurioje yra šeši žaidėjai aikštėje, kontroliuoja kamuolį, teisėjas privalo nedelsdamas stabdyti žaidimą. Jeigu teisėjai ir sekretoriatas atliko viską teisingai, reiškia vienas žaidėjas pasiliko aikštėje neteisėtai. Teisėjai pašalina vieną žaidėją iš aikštės ir tos komandos treneriui skiria techninę pražangą. Varžovų komandai suteikiama teisė mesti du baudos metimus ir po to valdyti kamuolį.

31.2.7.3. Komandos treneris atsakingas už tai, kad žaidėjų keitimai būtų atlikti teisingai, ir visi pakeisti žaidėjai išeitų iš aikštės.

32.7.4. Visi taškai, kuriuos įmetė šeštas žaidėjas, įskaitomi. Taip pat tam žaidėjui užrašomos gautos pražangos.

32.8. Jeigu žaidėjų keitimo prašoma minutės pertraukėlės metu, atsarginis žaidėjas apie tai turi pranešti sekretoriatui.

31.2.9. Iki sekretoriaus signalo žaidėjų keitimo galima atsisakyti.

31.3. Apribojimai:

31.3.1. Žaidėjų keisti negalima:

31.3.1.1. Komandai, kuri po taisyklių pažeidimo neįmes kamuolio iš užribio:

Išimtys:

- jei kamuolį iš užribio įmetanti komanda keičia žaidėją.(-us)
- bet kuriai komandai skirta pražanga; -
- bet kuriai komandai skirta minutės pertraukėlė;
- teisėjas sustabdė žaidimą ne dėl keitimo prašiusios komandos veiksmų

31.3.2. Pakeistas žaidėjas negali grįžti į aikštę, o taip pat atsarginis žaidėjas, kuris įėjo į aikštę, negali būti pakeistas, kol neįjungtas žaidimo laikrodis.

Išimtys: -

jeigu komandoje lieka mažiau nei penki (5) žaidėjai prieš įjungiant žaidimo laikrodį, ir jei žaidėjas turintis dalyvauti klaidos ištaisyme yra jau pakeistas.

31.3.1.3. Tarp baudos metimų už vieną pražangą arba po jų tol, kol paleidus žaidimo laikrodį kamuolys vėl taps nežaidžiamas.

Išimtys:

- jei prasižengiama baudos metimų metu. Baudos metimai baigiami mesti už pirmą pražangą, atliekamas keitimas prieš baudos už naują pražangą skyrimą;
- jei prasižengiama po paskutinio baudos metimo, bet dar prieš tai, kai kamuolys tampa žaidžiamas. Keitimas atliekamas prieš baudos už naują pražangą skyrimą;
- jei fiksuojamas taisyklių pažeidimas po paskutinio baudos metimo, bet dar prieš tai, kai kamuolys tampa žaidžiamas, jei po to žaidimas atnaujinamas ginčijamo kamuolio išmetimu arba kamuolio įmetimu iš užribio.
- Jei baudos metimai skiriami daugiau nei už vieną pražangą, tai kiekvieni metimai traktuojami atskirai.

31.3.1.4. Jei žaidėjas dalyvauja ginče, išskyrus jei jis susižeidė.

31.3.1.5. Kai laikrodis sustabdytas kamuoliui įkritus į krepšį iš žaidimo paskutinių dviejų (2) rungtynių minučių metu arba paskutinių dviejų (2) pratęsimo (-ų) minučių metu.

Išimtys:

- priklausančios minutės pertraukėlės metu;
- teisėjas sustabdė žaidimą dėl komandos, prašiusios keitimo veiksmų

31.3.2. Baudas metančio žaidėjo keitimas:

Baudas metantis žaidėjas gali būti pakeistas, kai:

31.3.2.1. Keitimo buvo paprašyta prieš teisėjui įžengiant į ribojimų zoną su arba be kamuolio vykdyti pirmą arba vienintelį baudos metimą.

31.3.2.2. Po sėkmingo paskutinio arba vienintelio baudos metimo kamuolys yra nežaidžiamas dėl to, kad užfiksuotos kitos pražangos.

Jei baudos metimus atliekantis žaidėjas yra keičiamas, varžovų komanda taip pat gali keisti vieną žaidėją, jeigu ji keitimo paprašė anksčiau, negu teisėjas įžengė į ribojimų zoną vykdyti paskutinį arba vienintelį baudos metimą.

31.3.2/3 Jei baudos metimai skiriami daugiau nei už vieną pražangą, tai kiekvieni metimai traktuojami atskirai.

§32. Kėlinio baigmė

32.1. Kėlinys baigiamas pagal laikininko signalą, skelbiantį, kad baigėsi žaidimo laikas.

32.2. Kai kartu su laikininko signalu, skelbiančiu kėlinio pabaigą, arba prieš pat signalą prasižengiama, reikia skirti laiko baudos metimui (metimams), jeigu jie paskiriami.

32.3. Jeigu kyla abejonių dėl žaidimo laiko pabaigos, reikia daryti taip, kaip nurodyta §7.6.

34.4. Video, filmai, nuotraukos ar kita elektroninė vaizdo technika neturi būti naudojama žaidimo rezultatui nustatyti ar jį keisti. Ši įranga gali būti panaudota tik aiškinantis drausmines nuobaudas arba mokymo tikslams.

§33. Pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo

33.1. Komanda netenka teisės žaisti, jeigu:

33.1.1. Ignoruoja vyresniojo teisėjo raginimą žaisti.

33.1.2. Savo elgesiu trukdo tęsti rungtynes.

33.1.3. Penkiolika (15) minučių po oficialios rungtynių pradžios neturi penkių (5) žaidėjų arba visai neatvyksta.

33.2. Bauda:

Varžovų komandai įskaitoma pergalė rezultatu dvidešimt - nulis (20:0). Be to, teisės žaisti netekusiai komandai lentelėje įrašoma nulis (0) taškų.

33.3. Komentaras:

Jei nugalėtojas nustatomas pagal dvejį rungtynių (namuose ir svetur) rezultatus, komanda, kuri pralaimėjo pirmas arba antras rungtynes dėl teisės žaisti netekimo, automatiškai pralaimi ir abiejų rungtynių mačą.

Atkrintamosiose varžybose iki 2-jų pergalių komanda pralaimi mačą, jei vienas rungtynes pralaimėjo dėl teisės žaisti netekimo. Tai netaikoma, jei žaidžiama iki 3-jų, 4-ių ir t.t. pergalių.

§34. Pralaimėjimas išsibaudavus

34.1. Komandai įskaitomas "Pralaimėjimas išsibaudavus", kai aikštėje lieka mažiau negu du vienos komandos žaidėjai.

34.2. Bauda:

Jeigu nutraukiant rungtynes komanda, kuriai priskiriamas laimėjimas, pirmavo, rašomas toks rezultatas, koks buvo rungtynių nutraukimo metu, o jeigu nepirmavo, fiksuojama du - nulis (2:0) jos naudai. Išsibaudavusiai komandai lentelėje už pralaimėjimą įrašomas vienas (1) taškas. Komentaras:

Jeigu nugalėtojas nustatomas pagal dvejų rungtynių (namuose ir svetur) rezultatus, komanda, kuri pralaimėjo pirmas arba antras rungtynes dėl išsibaudavimo, automatiškai pralaimi ir abiejų rungtynių mačą.

SEPTINTA TAISYKLĖ - TAISYKLIŲ PAŽEIDIMAI

- Kiekvienose varžybose teisėjas turi vadovautis sveiku protu, įvertindamas žaidėjų galimybes, jų elgesį ir požiūrį į žaidimą.
- Teisėjas turi stengtis išlaikyti pusiausvyrą visų rungtynių metu, t.y. jausti ką fiksuoti, o ką praleisti.

§35. Taisyklių pažeidimai

35.1. Taisyklių nesilaikymas yra jų pažeidimas.

35.2. Bauda:

35.2.1. Komanda, pažeidusi taisykles, netenka teisės kontroliuoti kamuolį.

35.2.2. Kamuolį į žaidimą iš užribio įmeta varžovų komanda arčiausiai tos vietos, kurioje įvyko taisyklių pažeidimas, išskyrus vietą už krepšio lentos.

35.2.3. Jeigu kamuolys įkrenta į krepšį, tačiau metimas arba baudos metimas neįskaitomas, tuomet kamuolys įmetamas iš už šoninės linijos ties baudos metimo linija.

§36. Žaidėjas ir kamuolys už aikštės ribų

36.1. Žaidėjas yra už aikštės ribų, kai bet kuri jo kūno dalis liečia grindis arba kitą daiktą (išskyrus kitą žaidėją), esantį ant, virš arba už ribojančios linijos.

36.2. Kamuolys yra už aikštės ribų, kai paliečia:

36.2.1. Žaidėją ar bet kurį kitą asmenį, esantį už aikštės ribų.

36.2.2. Grindis arba bet kurį kitą daiktą, esantį ant, virš arba už ribojančios linijos.

36.2.3. Krepšinio stovus, užpakalinę lentos pusę arba bet kurį kitą daiktą, esantį virš ar už lentos.

36.3. Jeigu kamuolys, palietęs aikštės žaidėją, atsidūrė už aikštės ribų, laikoma, kad jį prarado paskutinis lietęs žaidėjas, nežiūrint į tai, jog po to kamuolys dar lietė kokį nors daiktą (išskyrus žaidėją).

Jeigu kamuolys yra užribyje, nes jį liečia arba lietė žaidėjas, esantis ant ribojimo linijos arba už jos, šis žaidėjas yra laikomas praradęs kamuolį. Šio paragrafo nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

§37. Kamuolio varymo taisyklė

- 37.1. Kamuolio varymas prasideda tada, kai jį kontroliuojantis žaidėjas, mesdamas, mušdamas ar ridendamas grindimis, antrą kartą kamuolį paliečia anksčiau, negu jį paliečia kitas žaidėjas.
- 37.2. Kamuolio varymas baigiamas, kai žaidėjas kamuolį paliečia iš karto abiem rankomis arba viena ar abiem rankomis sugauna.
- 37.3. Žaidėjų žingsnių skaičius, kai jo rankos neliečia kamuolio, neribojamas.
- 37.4. Kamuolio varymu nelaikoma:
- 37.4.1. Pakartotiniai mėginimai įmesti kamuolį į krepšį.
- 37.4.2. Netinkamas kamuolio gaudymas prieš kamuolio varymą ar po jo.
- 37.4.3. Numušimas siekiant, kad artimiausias varžovas jo negautų.
- 37.4.4. Išmušimas iš varžovo rankų.
- 37.4.5. Trukdymas kamuolio perdavimui ir jo perėmimas.
- 37.4.6. Permetinėjimas iš vienos rankos į kitą ir sugavimas, prieš jam palietus grindis, jeigu šiuo atveju žaidėjas neleistinai nesužingsniavo (žr. §38 Žingsnių taisyklė).
- 37.5. Baigęs varyti kamuolį žaidėjas negali jį vėl pradėti varyti, nebent jis būtų praradęs kamuolį:
- 37.5.1. Dėl metimo į krepšį.
- 37.5.2. Varžovui išmušus kamuolį jam iš rankų.
- 37.5.3. Perduodant ar gaudant kamuolį, kai jį palietė kitas žaidėjas.
- 37.6. Žaidėjas negali mesti kamuolio į lentą ir liesti jos tol, kol nepalietė kitas žaidėjas, nebent teisėjas jo veiksmą laiko metimu.
- Šio paragrafo nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.
- 37.7. Komentaras:
- Šio paragrafo taisyklės nepažeistos, jeigu žaidėjas nevaldo kamuolio.

§38. Žingsnių taisyklių

- 38.1. Apibrėžimai:
- 38.1.1. Varpste vadiname turinčio kamuolį žaidėjo žingsnį arba kelis žingsnius viena koja aplink bet kuria kryptimi, kai antroji, atraminė neatitraukiama nuo grindų.
- 38.1.2. Žingsniai - tai judėjimas su kamuoliu aikštėje viena arba abiem kojom bet kuria kryptimi, nesilaikant šio paragrafo apribojimų.
- 38.2. Atraminės kojos pasirinkimas
- 38.2.1. Žaidėjas, kuris sugauna kamuolį abiem kojom liesdamas grindis, jis bet kurią koją gali pasirinkti atramine. Nuo to momento, kai viena koja yra pakelta, kita tampa atramine.
- 38.2.2. Žaidėjas, kuris sugauna kamuolį judėdamas arba jį varydamas, pasirenka atraminę koją:
- 38.2.2.1. Jei viena koja liečia grindis:
- 38.2.2.1.1. Ta koja tampa atramine, kai tik antroji paliečia grindis.
- 38.2.2.1.2. Žaidėjas gali pašokti ta koja ir nusileisti ant abiejų, bet nė viena iš tų kojų negali būti atramine.
- 38.2.2.2. Jei abi kojos neliečia grindų ir žaidėjas:
- 38.2.2.2.1. Nusileidžia iškart ant abiejų kojų, tada bet kuri koja gali būti atramine. Nuo to momento, kai viena koja pakeliama, kita tampa atramine.
- 38.2.2.2.2. Nusileidžia viena koja paskui kitą, tada atramine koja yra ta, kuri pirmoji palietė grindis.
- 38.2.2.2.3. Nusileidžia ant vienos kojos, jis gali pašokti ta koja ir nusileisti ant abiejų, bet nė viena iš tų kojų negali būti atraminė.

38.3. Judėjimas su kamuoliu

38.3.1. Pasirinkus atraminę koją:

38.3.1.1. Perduodant kamuolį arba metant į krepšį, atraminė koja gali būti pakelta, bet negali būti nuleista ant grindų, kol kamuolys neišleistas iš rankos (-ų).

38.3.1.2. Pradedant varyti kamuolį, negalima pakelti atraminės kojos, prieš išleidžiant kamuolį iš rankų.

38.3.2. Sustojus, kai nėra viena iš kojų nėra atraminė:

38.3.2.1. Perduodant kamuolį arba metant į krepšį, viena arba abi kojos gali būti pakeltos, bet nenuleistos ant grindų, kol kamuolys neišleistas iš rankų.

38.3.2.2. Pradedant varyti kamuolį, nėra viena koja negali būti pakelta, kol kamuolys neišleistas iš rankos (-ų).

Šio paragrafo nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

38.4. Komentariai:

38.4.1. Šio paragrafo taisyklės nepažeistos, jeigu žaidėjai nevaldo žaidžiamo kamuolio aikštėje.

38.4.2. Žingsnių taisyklė nėra pažeista, jeigu:

- žaidėjas, laikydamas kamuolį krenta ant grindų arba

- žaidėjas apvaldo kamuolį, gulėdamas arba sėdėdamas ant grindų.

Žingsnių taisyklė pažeidžiama, jeigu po to:

- žaidėjas slysta, verčiasi ar padaro daugiau žingsnių negu leidžiama, arba bando atsistoti su kamuoliu.

§39. Trijų sekundžių taisyklė:

39.1. Žaidėjas, kol jo komanda valdo kamuolį, negali išbūti ilgiau kaip 3 sekundes varžovo ribojimų zonoje.

39.2. Linijos, žyminčios ribojimų zoną, yra šios zonos dalis, todėl žaidėjas, liečiantis vieną iš šių linijų, yra ribojimų zonoje.

39.3. Žaidėjas nėra ribojimų zonoje tik tada, kai jo abi pėdos yra už ribojimų zonos.

39.4. Išimtis daroma žaidėjui, kuris:

39.4.1. Mėgina išeiti iš ribojimų zonos,

39.4.2. Yra ribojimų zonoje, kai jis ar jo komandos žaidėjas, esantis ribojimų zonoje ar už jos ribų, meta į krepšį ir kamuolys atsiskiria, ar jau yra atsiskyręs, nuo metančiojo rankos (-ų)

39.4.3. Išbuvęs ribojimų zonoje mažiau kaip 3 sekundes, varo kamuolį ir meta jį į krepšį..

Šio paragrafo nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

39.5. Komentaras:

Nėra šio paragrafo taisyklių pažeidimo, jeigu komanda nevaldo kamuolio aikštėje

§40. Aktyviai dengiamas žaidėjas

Kai varžovas **aktyviai** dengia (ne toliau kaip **1m** atstume) kamuolį turintį žaidėją, šis vadinamas aktyviai dengiamu žaidėju. Jis privalo per 5 sekundes kamuolį mesti, perduoti, paridenti arba varyti.

Šio paragrafo taisyklių nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

§41. Aštuonių sekundžių taisyklė

41.1. Kai žaidėjas pradeda valdyti kamuolį savo gynybos zonoje, jo komanda turi per 10 sekundžių kamuolį pervesti į puolimo zoną.

41.2. Kamuolys yra komandos puolimo zonoje, kai:

41.2.1. Jis paliečia puolimo zoną.

41.2.2. Jis paliečia žaidėją, kurio bet kuri kūno dalis liečia gynybos zoną. Šio paragrafo nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

41.3. Komentaras:

Komandos puolimo zoną sudaro varžovo krepšys, priekinė lentos dalis ir jos visi kraštai bei aikštės dalis, ribojama galinės linijos, esančios už varžovų krepšio, šoninių linijų bei vidurio linijos krašto, artimesnio varžovų krepšiui.

Kita aikštės dalis, kuriai priklauso vidurio linija, komandos krepšys su priekine lentos dalimi ir visais jos kraštais, yra komandos gynybos zona.

§42. Į gynybos zoną grąžintas kamuolys

42.1. Valdančios kamuolį puolimo zonoje komandą . į savo gynybos zoną.

42.2. Kamuolys patenka į gynybos zoną, kai:

42.2.1. Jis paliečia gynybos zoną.

42.2.2. Jis paliečia žaidėją, kurio bet kuri kūno dalis liečia gynybos zoną.

42.3. Kamuolys laikomas grąžintas į komandos gynybos zoną, kai šios,kamuolį valdančios, komandos žaidėjas yra:

42.3.1. Paskutinis lietęs kamuolį puolimo zonoje ir tos pačios komandos žaidėjas yra pirmasis, lietęs kamuolį:

- po to, kai šis palietė gynybos zoną, arba jei šis žaidėjas liečia gynybos zoną.

42.3.2. Paskutinis lietęs kamuolį gynybos zonoje, kai po to kamuolys paliečia puolimo zoną ir jį pirmasis paliečia tos pačios komandos žaidėjas, liečiantis gynybos zoną.

42.4. Šie apribojimai galioja visose situacijose komandos puolimo zonoje, taip pat ir įmetant kamuolį iš užribio.

42.5. Apribojimai negalioja, kai kamuolys įmetamas į aikštę nuo šoninės linijos vidurio taško, vykdant baudos paragrafus §48 (Nesportinė pražanga), §49 (Diskvalifikacinė pražanga), §51 (Nesportinė techninė pražanga), §52 (Techninė pražanga treneriui, atsarginiam žaidėjui, lydinčiam asmeniui).

Šio paragrafo nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

42.6. Komentaras:

Kamuolys, numestas į gynybos zoną besiginančios komandos žaidėjo gali būti vėl valdomas bet kurios komandos.

§43. Kamuolio lietimas puolant ir ginantis

43. 1. Žaidimo metu

43.1.1. Atakuojantis ar besiginantis žaidėjas negali liesti kamuolio, kuris, mestas į krepšį, žemėdamas dar yra visas virš lanko. Taip pat negalima liesti mesto į krepšį kamuolio po to, kai jis paliečia lentą, būdamas pilnai virš lanko.

Šis apribojimas galioja kol:

- Kamuolys paliečia lanką.

- Tampa akivaizdu, kad kamuolys lanko nepalies.

43.1.2. Nei puolėjas, nei gynėjas negali liesti krepšio ar lentos, kol kamuolys mestas į krepšį, liečia lanką.

43.1.3. Nei atakuojantis, nei besiginantis žaidėjas, negali prakišta iš apačios pro lanką ranka liesti kamuolio, esančio virš lanko, arba ant lanko, nepriklausomai nuo to, ar kamuolys, buvo mestas į krepšį, ar atmuštas ginčo metu, ar perdavimo metu.

43.1.4. Gynėjas negali liesti kamuolio ar krepšio, kai kamuolys yra krepšyje.

43.1.5. Jei metimas atliekamas baigiantis žaidimo laikui (kėlinio, rungtynių, pratęsimo), ir kamuolys atitrūksta nuo metančiojo rankos prieš pasibaigiant laikui:

43.1.5.1. Jei kamuolys įkrenta į krepšį, taškai turi būti įskaityti.

43.1.5.2. Jei kylantį kamuolį (po pabaigos signalo) liečia atakuojantis ar besiginantis žaidėjas, kamuolys tampa nežaidžiamu ir rungtynių laikas baigiasi.

43.1.5. Jei kamuolys atšoka nuo lanko ir po to įkrenta, taškai įskaitomi.

43.1.5.4. Taisyklės pažeidžiamos, kai:

- Žemėjantį kamuolį arba atsimušusį į lentą kamuolį (esantį virš lanko lygio) paliečia bet kurios komandos žaidėjas, arba
- Kamuolys yra ant lanko, ir bet kurios komandos žaidėjas liečia lanką ar lentą, arba
- Kamuolys yra krepšyje, o besiginantis žaidėjas liečia kamuolį arba krepšį.
- Jei kamuoliui metimo metu esant ore besiginantis žaidėjas pajudina lentą ar lanką (tyčia ar netyčia) ir tai, teisėjo nuomone, sutrukdo kamuoliui įkristi į krepšį, tai yra taisyklių pažeidimas. Įskaitomi 2 arba 3 taškai. Šiuo atveju panaikinta techninė pražanga. Jei kamuolys įkrenta į krepšį, tai taisyklių pažeidimo nėra.
- Kamuoliui esant ore, po teisėjo švilpuko, po žaidimo laiko pabaigos signalo arba 24 sek. matavimo prietaiso signalo taikomos visos kamuolio lietimui puolant ir ginantis taisyklės. Vienintelis skirtumas – jei kamuolys paliečiamas teisingai, jis iškart tampa nežaidžiamas.
- Jei abi komandos vienu metu pažeidžia šį paragrafą: taškai neskiriami, žaidimas tęsiamas ginčijamo kamuolio išmetimu.

43.2. Bauda

Kamuolys tampa nežaidžiamu, teisėjui užfiksavus taisyklių pažeidimą.

43.2.1. Jei nusižengė puolėjas:

Taškai neįskaitomi. Kamuolys perduodamas varžovams įmesti jį į žaidimą iš šoninio užribio ties baudos metimų linija, išskyrus tą atvejį, kai rungtynių laikas pasibaigęs.

43.2.2 Jei nusižengė gynėjas:

Metikui (arba komandai, jei tai buvo pamuštas ginčo metu kamuolys ar perdavimas, žr. §43.1.3) įskaitomi du (2) taškai, arba trys (3) taškai, jei metimas buvo atliktas iš trijų taškų metimų zonos.

Žaidimas tęsiamas kamuolio įmetimu iš už galinės linijos (kaip po sėkmingo metimo), jei žaidimo laikas nepasibaigęs.

43.4. Baudos metimų metu: Žiūrėti §59.

43.4. Komentariai:

43.4.1. Metimas į krepšį prasideda, kai kamuolys atsiskiria nuo žaidėjo, esančio metimo procese, rankos (-ų).

43.4.2. Metimas į krepšį baigiasi, kai kamuolys:

43.4.2.1. įkrenta į krepšį iš viršaus ir įstringa tinklėlyje arba pro jį iškrenta.

43.4.2.2. Netenka galimybės įkristi į krepšį.

43.4.2.3. Paliečia grindis.

43.4.2.4. Tampa nežaidžiamu.

43.4.3. Kamuolys laikomas esantis krepšyje, kai nors mažiausia jo dalis yra krepšio viduje, žemiau lanko viršaus lygio.

AŠTUNTA TAISYKLĖ - ASMENINĖS PRAŽANGOS

§44. Pražangos

44.1. Pražanga yra taisyklių pažeidimas, kai įvyksta asmeninis kontaktas su varžovu arba nesportiškai elgiamasi.

44.2. Bauda skiriama prasižengusiam ir vykdoma remiantis atitinkamais šių taisyklių paragrafais.

§45. Kontaktas

45.1. Krepšinis teoriškai yra nekontaktinis žaidimas. Tačiau savaime suprantama, kad visiškai išvengti kontaktų neįmanoma, kai ribotame plote dideliu greičiu juda dešimt žaidėjų.

45.2. Nustatant, ar konkretus kontaktas yra baustinas ar ne, teisėjai turi atsižvelgti į tokius esminius principus:

45.2.1. Taisyklių dvasia ir tikslas, bei rungtynių vientisumo užtikrinimas.

45.2.2. Nuoseklus koncepcijos "pranašumas/žala" naudojimas, kai teisėjai neturi be reikalo stabdyti žaidimo eigos tam, kad baustų žaidėją už atsitiktinį kontaktą, nesuteikusi šiam žaidėjui pranašumo, o jo varžovui žalos.

§46. Asmeninė pražanga

46.1. Asmeninė pražanga yra žaidėjo pražanga, neleistina prisiliečiant prie varžovo, nesvarbu, ar kamuolys paruoštas žaisti, žaidžiamas ar nežaidžiamas.

46.2. Žaidėjas negali varžovo laikyti, blokuoti, stumti, įsirežti, pakišti koją, iškišti plaštakas, rankas, alkūnes, pečius, šlaunis, blauzdas, kelius ar pėdas, tuo pažeidžiant normalios pozicijos (cilindro) principą, trukdyti varžovui judėti, taip pat neturi teisės žaisti šiurkščiai pažeidžiant taisykles.

46.3. Apibrėžimai

46.3.1. Blokavimas - neleistinas asmeninis kontaktas, trukdantis varžovui judėti su kamuoliu ar be jo.

46.3.2. Įsirežimas - asmeninis kontaktas, esant su kamuoliu ar be jo, kai atsitrenkiama į varžovo liemenį.

46.3.3. Dengimas iš už nugaros - asmeninis kontaktas besiginančio žaidėjo, esančio už puolančiojo žaidėjo nugaros, su varžovu. Tai, kad gynėjas stengiasi atkovoti kamuolį, nesuteikia jam teisės stumti varžovą iš už nugaros.

46.3.4. Laikymas - tai asmeninis kontaktas su varžovu, apribojant pastarojo judėjimo laisvę. Laikymas gali įvykti, naudojant bet kurią kūno dalį.

46.3.5. Neleistinas rankų naudojimas - tai asmeninis kontaktas, kai gynėjas, liesdamas rankomis varžovą, trukdo jam judėti.

46.3.6. Stūmimas - asmeninis kontaktas su bet kuria varžovo kūno dalimi, kuris įvyksta siekiant jėga prasibrauti pro varžovą, kuris yra su kamuoliu ar be jo.

46.3.7. Neleistina užtvara - tai bandymas neleistina sutrukdyti kamuolio nevaldančiam varžovui, užimti norimą vietą aikštėje.

46.4. Bauda

Asmeninė pražanga turi būti skiriama nusižengusiam žaidėjui visais atvejais. Be to:

46.4.1. Kai prasižengiama žaidėjui, kuris nemetė į krepšį:

46.4.1.1. Žaidimas tęsiamas neprasižengusiai komandai įmetant kamuolį į žaidimą iš užribio, arčiausiai prasižengimo vietos.

46.4.1.2. Jei prasižengusi komanda jau turi keturias pražangas, taikomas §57.

46.4.2. Kai prasižengiama žaidėjui, kuris metė į krepšį:

46.4.2.1. Jei kamuolys įkrito, taškai įskaitomi ir dar skiriamas vienas (1) baudos metimas.

46.4.2.2. Jei dviejų taškų vertės metimas netikslus, turi būti skiriami du (2) baudos metimai.

46.4.2.3. Jei trijų taškų vertės metimas netikslus, skiriami trys (3) baudos metimai.

46.4.3. Kai pražanga skiriama žaidėjui, kurio komanda valdo kamuolį:

46.4.3.1. Žaidimas turi būti tęsiamas neprasižengusiai komandai įmetant kamuolį į žaidimą iš užribio, arčiausiai prasižengimo vietos.

46.4.3.2. Jei kamuolys įkrenta į krepšį, bet metimas ar baudos metimas neįskaitomas, tai kamuolys turi būti įmetamas į žaidimą iš už šoninės linijos ties baudos metimų linija.

Išimtys: žr. §47 (Abipusė pražanga), §48 (Nesportinė pražanga), §49 (Diskvalifikacinė pražanga), §51 (Techninė pražanga), §52 (Techninė pražanga treneriui, atsarginiam žaidėjui, lydinčiam asmeniui).

46.5. Komentariai

46.5.1. Vertikalumo principas

Cilindras yra apibrėžiamas kaip žaidėjo užimamas plotas ant grindų ir erdvė virš jo. Cilindro ribos priklauso nuo normalios žaidėjo kūno padėties ir apibrėžiamas taip:

- iš priekio - kojų pirštų galai; -
- iš nugaros - sėdmenys;
- iš šonų - rankų ir kojų išoriniai kraštai.

46.5.1.1. Krepšinio aikštelėje kiekvienas žaidėjas turi teisę užimti bet kurią laisvą vietą (cilindrą).

46.5.1.2. Šis principas gina jo užimamą vietą ant grindų ir erdvę virš jo, o taip pat, jei jis vertikaliai pašoka į viršų, erdvę ir vietą ant grindų po juo.

46.5.1.3. Kai žaidėjas praranda savo vertikalią poziciją (cilindrą) ir kontaktuoja su varžovu, išlaikiusiu vertikalią padėtį, dėl įvykusio sąlyčio kaltas praradęs vertikalumą žaidėjas.

46.5.1.3.1. Gynėjas, kuris pašoka vertikaliai į viršų (savo cilindre), ar laiko ištisęs į viršų rankas (savo cilindre), neturi būti baudžiamas už įvykusį sąlytį.

46.5.1.3.2. Puolėjas, esantis ant grindų, arba ore negali liesti teisingą gynybos padėtį užėmusį varžovą tokiu būdu, kad:

- naudodamas rankas iškovotų sau papildomą erdvę;
- išskėsdamas kojas liestų jomis varžovą metimo metu, ar tuoj po jo

46.5.2. Teisėta (legali) gynybinė pozicija

46.5.2.1. Gynėjas yra užėmęs teisėtą gynybinę poziciją, kai:

46.5.2.1.1. Stovi veidu į varžovą.

46.5.2.1.2. Abi jo kojos yra ant grindų ir yra normaliai pražergtos (t. y., atstumas tarp jo pėdų - proporcingas ūgiui).

46.5.2.2. Teisėta gynybinė pozicija apima ir vertikalią erdvę (cilindrą) virš gynėjo galvos. Gynėjas gali iškelti rankas virš savo galvos, tačiau tik išlaikydamas vertikalią poziciją savo įsivaizduojamo erdvės cilindro ribose.

46.5.3. Gynybiniai veiksmai prieš kamuolį valdantį žaidėją

46.5.3.1. Dengiant kamuolį valdantį žaidėją negalioja laiko ir atstumo sąvokos.

46.5.3.2. Žaidėjas su kamuoliu turi atsižvelgti į tai, kad yra dengiamas ir turi būti pasiruošęs sustoti ar pakeisti įjudėjimo kryptį, jei tik jo varžovas spėja užimti legalią gynybinę poziciją.

46.5.3.3. Gynėjas turi užimti legalią gynybinę poziciją be sąlyčio, kuris padėtų jam tai padaryti.

46.5.3.4. Gynėjas, užėmęs teisingą gynybinę padėtį, gali judėti dengdamas varžovą, kaip nurodyta žemiau §46.5.3.5, bet neturi teisės ištiestomis rankomis, pečiais, klubais ar kojomis trukdyti varžovui valdyti kamuolį.

46.5.3.5. Vertindamas blokavimo/įsirežimo situaciją (kai žaidėjas su kamuoliu), teisėjas turi vadovautis šiais kriterijais:

46.5.3.5.1. Gynėjas turi būti pirmasis užėmęs legalią gynybinę poziciją (veidu į žaidėją su kamuoliu ir abiem kojomis ant grindų).

46.5.3.5.2. Gynėjas gali likti statinėje pozicijoje, pašokti vertikaliai arba judėti lygiagrečiai varžovo su kamuoliu judėjimo kryptiai, ar trauktis nuo jo, išlaikant legalią gynybinę poziciją. Šiuo atveju leistinas trumpas kojų atitraukimas nuo grindų, įgalinantis teisėtą judėjimą besiginant.

46.5.3.5.3. Gynėjas turi būti susidūrimo vietoje anksčiau už varžovą su kamuoliu ir kontaktas turi būti su gynėjo liemeniu.

Jei puolėjas atsitrenkia į gynėjo liemenį, laikoma, kad gynėjas šioje vietoje buvo pirmas.

46.5.3.5.4. Užėmęs teisėtą gynybinę padėtį, gynėjas gali pasisukti savo cilindro viduje, siekiant apsaugoti nuo galimo smūgio ir traumos. Jei šie pastarieji keturi punktai yra išpildyti, pražanga turi būti skiriama žaidėjui su kamuoliu.

46.5.4. Žaidėjas, esantis ore

46.5.4.1. Žaidėjas, pašokęs iš bet kurios aikštės vietos turi teisę nusileisti į tą pačią vietą.

46.5.4.2. Jis gali nusileisti ir į kitą aikštės vietą, jei:

46.5.4.2.1. Ta vieta atsispyrimo nuo grindų metu buvo neužimta varžovo.

46.5.4.2.2. Tiesiame kelyje tarp pašokimo ir nusileidimo vietų nebuvo varžovo.

46.5.4.3. Jei žaidėjas pašoka ir leisdamasis susiduria su varžovu, užėmusiu legalią gynybinę poziciją, tai atlikęs šuolį žaidėjas kaltas dėl susidūrimo.

46.5.4.4. Žaidėjas neturi teisės palįsti po pašokusiu varžovu.

46.5.4.5. Žaidėjo palindimas po pašokusiu žaidėju visuomet yra nesportinė pražanga, o atskirais atvejais - diskvalifikacinė pražanga.

46.5.5. Gynybiniai veiksmai prieš kamuolio nevaldantį žaidėją

46.5.5.1. Nevaldantis kamuolio žaidėjas gali laisvai judėti po aikštę ir užimti bet kurią kito žaidėjo neužimtą vietą.

46.5.5.2. Galioja laiko ir atstumo principai. Tai reiškia, kad gynėjas negali užimti pozicijos judančio varžovo kelyje taip arti ir taip greitai, kad šis neturi nei laiko, nei erdvės sustoti, arba pakeisti judėjimo kryptį:

- atstumas turi būti tiesiog proporcingas varžovo judėjimo greičiui ne mažesnis kaip vienas ir ne didesnis kaip du normalūs judančiojo žingsniai.

- žaidėjas, nesilaikantis laiko ir atstumo principų, yra atsakingas už įvykusį kontaktą su judančiu varžovu.

46.5.5.3. Gynėjas, užėmęs legalią gynybinę poziciją, negali ištiestomis rankomis, pečiais, klubais ir kojomis trukdyti varžovui judėti. Jis gali užsidengti savo kūną rankomis, siekdamas išvengti susižeidimo.

46.5.5.4. Gynėjas, užėmęs legalią gynybinę poziciją:

46.5.5.4.1. Gali judėti lygiagrečiai varžovo judėjimo kryptiai ar trauktis nuo jo.

46.5.5.4.2. Gali judėti priešinga varžovo judėjimo kryptimi, tačiau, įvykus kontaktui, yra atsakingas už tai.

46.5.5.4.3. Privalo atsižvelgti į atstumo tarp jo ir varžovo principą (žr. §46.5.5.2).

46.5.6. Užtvara - teisėta ir neteisėta

46.5.6.1. Užtvara - tai žaidėjo bandymas sutrukdyti nekontroliuojančiam kamuolio varžovui užimti norimą vietą aikštėje.

46.5.6.2. Teisėta užtvara yra tada, kai tveriantis žaidėjas:

46.5.6.2.1. Yra statinėje padėtyje (savo taip vadinamame cilindre) ka įvyksta kontaktas.

46.5.6.2.2. Stovi abejomis kojomis ant grindų, kai įvyksta kontaktas

46.5.6.3. Neteisėta užtvara yra tada, kai tveriantis žaidėjas:

46.5.6.3.1. Judėjo, kai įvyko susidūrimas su varžovu

46.5.6.3.2. Neišlaikė atitinkamo atstumo, tverdamas užtvartą už stovinčio varžovo regėjimo lauko ir todėl įvyko susidūrimas.

46.5.6.3.3. Nesilaikė laiko ir atstumo principų, tverdamas užtvartą judančiam varžovui ir todėl įvyko susidūrimas.

46.5.6.4. Jeigu žaidėjas tveria užtvartą stovinčio varžovo regėjimo lauke (iš priekio arba iš šono), jis gali visiškai priartėti prie varžovo.

46.5.6.5. Jeigu žaidėjas tveria užtvartą už stovinčio žaidėjo regėjimo lauko, jis turi leisti varžovui be sąlyčio žengti vieną normalų žingsnį užtvartos link.

46.5.6.6. Jei varžovas juda, galioja laiko ir atstumo principai. Užtvartą tveriantis žaidėjas turi palikti varžovui tiek erdvės, kad jis galėtų pakeisti judėjimo kryptį arba sustoti siekiant išvengti užtvartos. Atstumas - ne mažiau kaip vienas (1) ir ne daugiau kaip du (2) normalūs žingsniai.

46.5.6.7. Žaidėjas, kuriam yra taisyklingai tveriamą užtvartą, yra atsakingas už bet kokią kontaktą su tveriančiu žaidėju.

46.5.7. Blokavimas

46.5.7.1. Žaidėjas, bandantis tverti užtvartą, turi būti baudžiamas pražanga už blokavimą, kai įvyksta sąlytis su stovinčiu ar besitraukiančiu nuo jo varžovu.

46.5.7.2. Jeigu žaidėjas nekreipia dėmesio į kamuolį ir, dengdamas varžovą, stovi veidu į jį ir keičia savo vietą aikštėje priklausomai nuo varžovo vietos pakeitimo, jis yra pirmiausia atsakingas už asmeninį sąlytį (kai nėra kitų veiksmų) Pasakymas "kai nėra kitų veiksmų" reiškia, kad užtveriamasis užtverėjo tyčia nestūmė, nelaikė, su juo nesusidūrė.

46.5.7.3. Užimant vietą aikštėje, žaidėjui leidžiama atstatyti rakas arba alkūnes, tačiau rankos ar alkūnės turi būti nuleidžiamos, kai varžovas mėgina praeiti pro šalį. Priešingu atveju, įvykus kontaktui, turi būti fiksuojama pražanga už laikymą arba blokavimą.

46.5.8. Varžovo lietimasis rankomis

46.5.8.1. Varžovo palietimas ranka ar rankomis nebūtinai yra pažeidimas.

46.5.8.2. Teisėjai turi nuspręsti, ar žaidėjas tuo kontaktu neįgavo pranašumo. Jei šis kontaktas apriboja varžovo judėjimo laisvę - tai yra pražanga.

46.5.8.3. Neteisėtu rankų ar ištiestų rankų naudojimas laikomas tada, kai kontaktas su varžovu, valdančiu kamuolį ar ne, užsitęsia.

46.5.8.5. Pakartotinas varžovo su kamuoliu ar be jo lietimasis turi būti vertinamas kaip pražanga, nes tai gali iššaukti grubį atsaką.

46.5.8.6. Tai turi būti vertinama kaip žaidėjo su kamuoliu pražanga:

46.5.8.6.1. Gynėjo apkabinimas ir laikymas ranka arba alkūne, siekiant įgauti pranašumą.

46.5.8.6.2. Atstūmimas, siekiant neleisti gynėjui perimti kamuolį.

46.5.8.6.3. Atstūmimas, siekiant laimėti daugiau erdvės tarp savęs ir gynėjo.

46.5.8.6.4. Kamuolio varymo metu, ištiesta ranka trukdymas, varžovui perimti kamuolį.

46.5.8.7. Tai turi būti vertinama kaip nevaldančio kamuolio puolėjo pražanga, jei jis atstumia varžovą:

46.5.8.7.1. Kad išsilaisvintų, siekiant gauti kamuolį.

46.5.8.7.2. Neleisti varžovui žaisti, ar bandyti žaisti kamuoliu.

46.5.8.7.3. Padaryti daugiau erdvės tarp savęs ir gynėjo.

46.5.9. Nugara į krepšį atsisukęs puolėjas (vidurio puolėjo žaidimas)

46.5.9.1. Vertikalumo principas galioja ir vidurio puolėjo žaidimui. Ir šis žaidėjas, ir jį dengiantis gynėjas privalo laikytis vertikalios pozicijos (cilindro).

46.5.9.2. Vidurio puolėjas neturi teisės nei išstumti varžovą iš užimamos pozicijos pečiais ar klubais, nei atkištomis alkūnėmis ar rankomis trukdyti jam judėti.

46.5.9.3. Gynėjas negali varžyti puolėjo judesį laisvės rankomis ir kitomis kūno dalimis.

§47. Abipusė pražanga

47.1. Abipusė pražanga yra tuo atveju, kai abu priešingų komandų žaidėjai prasižengia vienas kito atžvilgiu maždaug vienu metu.

Jei komanda dar nevaldo kamuolio, bet jis jai yra paskirtas įmesti į aikštę iš užribio, ir tuo metu įvyksta abipusė pražanga, tai kamuolys lieka tai komandai, kuriai ir buvo paskirtas.

47.2. Bauda

47.2.1. Asmeninė pražanga skiriama kiekvienam žaidėjui. Baudos metimai neskiriami.

47.2.2. Žaidimas tęsiamas:

47.2.2.1. Kamuolio įmetimu iš už šoninės linijos, arčiausiai tos vietos, kur įvyko pražanga, ir kamuolį įmeta komanda, valdžiusi kamuolį abipusės pražangos skyrimo metu.

47.2.2.2. Ginču tarp abiejų prasižengusiųjų žaidėjų artimiausiame įvykio vietai apskritime, jei nė viena iš komandų nevaldė kamuolio abipusės pražangos skyrimo metu.

47.2.2.3. Jei kamuolys tuo pat metu buvo įmestas į krepšį ir užskaityti taškai, kamuolys į žaidimą įmetamas iš už galinės linijos besiginančios komandos žaidėjų.

47.3. Jeigu tuo pat metu fiksuojama abipusė ir bet kuri kita pražanga, žaidimas tęsiamas po to, kai pražangos paskirtos ir įrašytos protokole. Baudžiama taip, tarytum abipusės pražangos nebuvo.

§48. Nesportinė pražanga

48.1. Nesportinė pražanga yra asmeninė pražanga prieš žaidėją su kamuoliu ar be jo, kuri teisėjo nuomone, buvo padaryta tyčia, sąmoningai.

Jei žaidėjas perdėtai stipriai kontaktuoja su varžovu, esančiu su kamuoliu ar be jo, tai toks kontaktas turi būti vertinamas nesportiniu.

48.2. Nesportinė pražanga turi būti interpretuojama vienodai viso žaidimo metu.

48.3. Teisėjas turi vertinti tik patį veiksmą.

48.4. Vertindamas, ar pražanga yra nesportinė, teisėjas turi vadovautis šiais principais:

48.4.1. Jei žaidėjas nesistengia žaisti kamuoliu, tai dažniausiai yra nesportinė pražanga.

48.4.2. Jei, bandydamas žaisti kamuoliu, žaidėjas perdėtai stipriai kontaktuoja su varžovu, tai yra nesportinė pražanga.

48.4.3. Žaidėjo laikymas, mušimas ar stūmimas dažniausiai yra nesportinė pražanga.

48.4.4. Jei žaidėjas prasižengia, siekdamas teisėtai kovoti dėl kamuolio, tai nėra nesportinė pražanga.

48.5. Žaidėjas pakartotinai nubaustas nesportine pražanga, gali būti diskvalifikuojamas

48.6. Bauda

48.6.1. Nesportinė pražanga turi būti paskirta pažeidėjui

48.6.2. Neprasižengusiai komandai suteikiama teisė mesti baudos metimus ir po to valdyti kamuolį.

48.6.3. Baudos metimų skaičius nustatomas taip:

- 48.6.3.1. Jei prasižengta prieš nemetusį į krepšį žaidėją - skiriami du (2) baudos metimai.
- 48.6.3.2. Jei prasižengta metimo metu ir metimas taiklus, taškai įskaitomi ir skiriamas dar vienas (1) baudos metimas.
- 48.6.3.3. Jei prasižengta metimo metu ir metimas netaiklus, skiriami du (2) arba trys (3) baudos metimai (priklausomai nuo to, iš kurios zonos - dviejų ar trijų taškų - buvo mesta).
- 48.6.4. Metant baudos metimus, visi kiti žaidėjai turi stovėti už tritaškių metimų linijos, ne arčiau kaip iki menamai pratęstos baudos metimų linijos.
- 48.6.5. Nesvarbu, ar sėkmingas, ar nesėkmingas buvo paskutinis baudos metimas, kamuolį į žaidimą įmeta bet kuris metėjo komandos žaidėjas iš šoninės linijos užribio, ties aikštės vidurio linija priešais sekretoriato stalą.
- 48.6.6. Žaidėjas, įmetantis kamuolį į žaidimą, stovi apžergęs vidurio linijos tęsinį ir gali mesti kamuolį į bet kurią aikštės vietą.

§49. Diskvalifikacinė pražanga

- 49.1. Kiekvienas ypač grubus paragrafų §46 (Asmeninė pražanga), §48 (Nesportinė pražanga, §51 (Žaidėjo techninė pražanga) ar §52 (Trenerio, atsarginio žaidėjo, lydinčio asmens techninė pražanga) pažeidimas yra diskvalifikacinė pražanga.
- 49.2. Treneris turi būti diskvalifikuotas, kai:
- 49.2.1. Jis nubaustas dviem (2) techninėmis pražangomis už savo nesportinį elgesį.
- 49.2.2. Jam paskirtos trys (3) techninės pražangos už nesportinį jo asistento, bet kurio atsarginio žaidėjo, ar bet kurio lydinčio asmens, esančio ant komandos suolo, elgesį, arba trys (3) techninės pražangos, iš kurių viena paskirta asmeniškai treneriui.
- 49.3. Diskvalifikuotas treneris turi būti pakeistas trenerio asistentu, įrašytu į rungtynių protokolą. Jei asistentas neįrašytas į protokolą, diskvalifikuotą trenerį pakeičia komandos kapitonas.
- 49.4. Bauda
- 49.4.1. Diskvalifikacinė pražanga turi būti paskirta pažeidėjui.
- 49.4.2. Jis turi būti diskvalifikuotas ir privalo eiti ir likti savo komandos persirengimo kambaryje iki žaidimo pabaigos, arba, jei jis nori, gali išeiti iš pastato.
- 49.4.3. Neprasižengusiai komandai suteikiama teisė mesti baudos metimus ir po to valdyti kamuolį.
- 49.4.4. Baudos metimų skaičius nustatomas taip:
- 49.4.4.1. Jei prasižengta prieš nemetusį į krepšį žaidėją, skiriami du (2) baudos metimai.
- 49.4.4.2. Jei prasižengta metimo metu ir metimas taiklus, taškai įskaitomi ir skiriamas dar vienas (1) baudos metimas.
- 49.4.4.3. Jei prasižengta metimo metu ir metimas netaiklus, skiriami du (2) arba trys (3) baudos metimai (priklausomai nuo to, iš kurios zonos - dviejų ar trijų taškų - buvo mesta).
- 49.4.5. Metant baudos metimus, visi kiti žaidėjai turi stovėti už tritaškių metimų linijos, ne arčiau kaip iki menamai pratęstos baudos metimo linijos.
- 49.4.6. Nesvarbu, ar sėkmingas, ar nesėkmingas buvo paskutinis baudos metimas, kamuolį į žaidimą įmeta bet kuris metėjo komandos žaidėjas iš šoninės linijos užribio, ties aikštės vidurio linija priešais sekretoriato stalėlį.

49.4.7. Žaidėjas, įmetantis kamuolį į žaidimą, stovi apžergęs vidurio linijos tęsinį ir gali mesti kamuolį į bet kurią aikštės vietą.

DEVINTA TAISYKLĖ - TECHNINĖS PRAŽANGOS

§50. Elgesio taisyklės: apibrėžimas

50.1. Žaidimo taisyklės reikalauja pilno ir geranoriško bendradarbiavimo tarp teisėjų, jų pagalbininkų ir abiejų komandų narių, įskaitant žaidėjus, trenerius, atsarginius žaidėjus ir lydinčius asmenis.

50.2. Abi komandos turi teisę siekti pergalės, bet nepažeidžiant sportinės etikos ir garbingo žaidimo principų.

50.3. Kiekvienas tyčinis arba pakartotinas šių žaidimo principų pažeidimas turi būti vertinamas kaip techninė pražanga ir baudžiamas taip, kaip numatyta šių taisyklių atitinkamuose paragrafuose.

50.4 Komentarai

Rungtynių metu gali įvykti pažeidimai, nesuderinami su taisyklių dvasia ir garbingo žaidimo principais. Šiuos veiksmus turi nedelsdami nutraukti teisėjai ir, jei būtina, viešosios tvarkos saugojimo pajėgos.

50.4.1. Žaidimo aikštė ir artimiausia zona aplink ją, įskaitant sekretoriato stalą, komandų suolus ir zonas tuoj pat už galinių linijų, pilnai ir išimtinai priklauso vyr. teisėjo, teisėjo ir komisaro jurisdikcijai.

Kai agresyvūs veiksmai įvyksta tarp žaidėjų, atsarginių žaidėjų, trenerių ir lydinčių asmenų, esančių ant komandos suolo, teisėjai turi reikiamomis priemonėmis tai sustabdyti.

50.4.2. Bet kuris iš išvardintų asmenų, ypač grubiai ir agresyviai užsipuoless varžovus, turi būti nedelsiant diskvalifikuotas. Vėliau teisėjai turi raštu informuoti atitinkamas instancijas apie įvykusį incidentą.

50.4.3. Viešosios tvarkos saugotojai gali įžengti į aikštę tik pakviesti teisėjų.

Tačiau, jei žiūrovai su aiškiai piktais ketinimais veržiasi į aikštę, viešosios tvarkos saugotojai turi tuoj pat imtis priemonių žaidėjams ir teisėjams apsaugoti.

Visos kitos sporto salės vietos, kartu (ėjimai ir išėjimai, rūbinės priklauso varžybų organizatorių ir viešosios tvarkos saugotojų kompetencijai.

Žaidėjų, trenerių, lydinčiųjų asmenų veiksmai, galintys padaryti žalos varžybų vietos įrengimams, neturi būti teisėjų toleruojami.

Jei teisėjai pastebi panašų elgesį, jie tuoj pat turi įspėti nusižengusios komandos trenerį.

Jei veiksmas (-ai) pasikartoja, turi būti nedelsiant skiriama techninė pražanga kaltam asmeniui. Jei šio asmens pavardė neįrašyta protokole, techninė pražanga skiriama treneriui ir žymima raide "B".

Teisėjų sprendimas yra galutinis ir negali būti ignoruojamas ar diskutuotinas.

§51 . Žaidėjo techninė pražanga

51.1. Techninės pražangos žaidėjui yra visos jo pražangos, padarytos be kontakto su varžovu.

51.2. Techninė pražanga skiriama, jei žaidėjas nereaguoja į teisėjų perspėjimus arba naudoja tokius metodus:

51.2.1. Nepagarbus elgesys su teisėjais, techniniu komisaru, jei jis yra,

sekretoriumi, jo asistentais, laikininku, 24 sekundžių laikininku arba su varžovais.

51.2.2. Žodžiais ar gestais provokuoja žiūrovus.

51.2.3. Erzina varžovą arba trukdo jam matyti, mojuojant rankomis arti jo akių.

51.2.4. Vilkina žaidimą, trukdant greitai įmesti kamuolį į žaidimą.

51.2.5. Nepakelia rankos po pražangos, kai to reikalauja teisėjas.

51.2.6. Keičia savo marškinėlių numerį, nepranešus sekretoriui ir aikštės vyresniajam teisėjui.

51.2.7. Įeina į aikštę pakeisti žaidėjo, nepranešus apie tai sekretoriui ir negavus teisėjo leidimo.

Išimtis: Jei prašoma keisti žaidėjus per minutės pertraukėlę, atsarginis žaidėjas turi apie tai pranešti tik sekretoriui, prieš įeidamas į aikštę.

51.2.8. Išeina iš aikštės, kad įgytų neteisėtą pranašumą.

51.2.9. Paragrafo §59.4.3.3 pažeidimas "Pastaba: Kamuolio lietimasis paskutinio, arba vienintelio metimo metu".

51.2.10. Kybojimas ant lanko.

Jei žaidėjas, dėdamas kamuolį į krepšį, trumpai ir netyčia liečia lanką, jis neturi būti baudžiamas technine pražanga.

Dedant kamuolį į krepšį, žaidėjas gali kyboti ant lanko, jei, teisėjo nuomone, jis tuo siekia apsaugoti save ar kitą žaidėją nuo sužeidimo.

51.2.11 Pažeidimai, kurie yra aiškiai netyčiniai ir neturi įtakos žaidimui, neturėtų būti baudžiami technine pražanga, nebent jie pasikartotų po teisėjo įspėjimo.

51.3. Kai žaidėjas, teisėjo nuomone, sąmoningai, nesportiškai elgdamasis, įvykdo techninį pažeidimą, kuriuo siekia sau neteisėto pranašumo, turi būti skiriama techninė pražanga.

51.4. Bauda

51.4.1. Techninė pražanga tiksuojama ir įrašoma pažeidėjui.

51.4.2. Už žaidėjo techninę pražangą varžovų komandai skiriamas 1 baudos metimas ir kamuolio valdymas, įmetant jį į aikštę iš užribio

51.4.3. Kapitonas paskiria baudas metantį žaidėją.

51.5. Komentariai

51.5.1. Kai techninis pažeidimas pastebimas po to, kada kamuolys tampa žaidžiamas, žaidimas turi būti sustabdytas ir skiriama techninė pražanga. Bauda vykdoma taip, lyg techninė pražanga įvyko fiksavimo metu. Visa, kas įvyko nuo prasižengimo iki pražangos fiksavimo momento, galioja.

51.5.2. Teisėjas gali nefiksuoti techninės pražangos, o pasitenkinti perspėjimu, kai žaidėjas nusižengia labai menkai, pavyzdžiui, keitimo metu, išeidamas į aikštę, pamiršta pranešti apie tai sekretoriui.

Teisėjas gerai pasielgs, jei menkiems techniniams nusižengimams, aiškiai netyčiniams ir neturintiems įtakos žaidimui, užkirs kelią perspėjimu arba, kai kuriais atvejais, jį visai nepastebės.

§52. Trenerio, atsarginio žaidėjo arba komandos palydovo techninė pražanga

52.1. Treneriai, trenerio asistentai, atsarginiai žaidėjai ir komandos palydovai privalo būti savo komandos suolo zonoje, išskyrus šiuos atvejus:

52.1.1. Teisėjui leidus, treneris, trenerio asistentas, atsarginiai žaidėjai, komandos palydovai gali įeiti į aikštę tam, kad padėtų susižeidusiam žaidėjui.

52.1.2. Gydytojas gali įeiti į aikštę be teisėjų leidimo, jei, jo nuomone, susižeidusio žaidėjo sveikatai gresia pavojus ir reikalinga skubi pagalba.

52.1.3. Atsarginis žaidėjas gali, prašydamas keitimo, prieiti prie sekretoriaus stalo.

52.1.4. Treneris ar trenerio asistentas gali paprašyti priklausančios minutės pertraukėlės.

52.1.5. Treneris, jo asistentas, atsarginiai žaidėjai, komandos palydovai gali įžengti į aikštę bendrauti su savo komandos nariais tik per minutės pertraukėlę, ir jie turi būti šalia savo komandos suolo zonos.

Tačiau treneris gali bendrauti su savo komandos žaidėjais žaidimo metu, būdamas savo komandos suolo zonoje.

Kai rungtynių laikrodis sustabdytas, treneris ar jo asistentas mandagiai ir netrukdydamas žaidimui gali kreiptis į sekretoriatą informacijos dėl rungtynių rezultato, laiko, pražangų skaičiaus.

52.2. Treneris, jo asistentas, atsarginis žaidėjas arba komandos palydovas negali nepagarbiai kreiptis į teisėjus, techninį komisarą (jei jis yra), sekretorių, laikininką ir 24 sekundžių laikininką arba į varžovus.

52.3. Tik treneris, kurio pavardė įrašyta į rungtynių protokolą, gali stovėti žaidimo metu. Tai galioja ir kiekvienam asmeniui, dėl tam tikrų priežasčių pakeitusiam trenerį.

52.4. Bauda

52.4.1. Techninė pražanga turi būti skiriama treneriui už kiekvieną prasižengimą.

52.4.2. Varžovų komandai suteikiama teisė mesti du (2) baudos metimus ir po to valdyti kamuolį.

52.4.3. Kapitonas nurodo baudas metantį žaidėją.

52.4.4. Baudos metimų metu visi kiti žaidėjai turi stovėti už tritaškių metimų linijos, ne arčiau kaip iki menamai pratęstos baudos metimų linijos.

52.4.5. Po paskutinio baudos metimo (sėkmingo ar nesėkmingo) kamuolį į aikštę įmeta bet kuris metėjo komandos žaidėjas iš šoninės linijos užribio, ties aikštės vidurio linija, priešais sekretoriato stalą (Išimtys: žr. §53.3.3 ir §58.2.5). Įmetantis kamuolį į aikštę žaidėjas stovi apžergęs vidurio linijos tęsinį ir gali mesti kamuolį į bet kurią aikštės vietą.

§53. Techninė pražanga rungtynių intervalo metu

53.1. Techninės pražangos gali būti skiriamos rungtynių intervalo metu.

53.2. Rungtynių intervalas tai:

53.2.1. Laiko tarpas iki rungtynių pradžios (20 minučių).

53.2.2. Pertrauka tarp kėlinių, pratęsimo kėlinių.

53.2.3. Rungtynių intervalas prasideda 20 minučių prieš žaidimą arba laikininko kėlinio pabaigos signalu.

53.2.4. Rungtynių intervalas baigiasi tuo momentu, kai teisėjas su kamuoliu įžengia į centrinį apskritimą mesti "ginčą".

53.3. Bauda

53.3.1. Jei techninė pražanga skiriama:

53.3.1.1. Komandos nariui, galinčiam žaisti - jam įrašoma techninė ir varžovas gauna teisę mesti du (2) baudos metimus.

Ši pražanga įskaitoma į komandos pražangų skaičių.

Treneriui, trenerio asistentui, žaidėjui - treneriui ar komandos palydovui įrašoma techninė pražanga ir varžovams suteikiama teisė mesti dvi (2) baudas.

Ši pražanga neįskaitoma į komandos pražangų skaičių.

53.3.2. Baudos metimų metu visi žaidėjai, išskyrus metantįjį, turi stovėti už trijų taškų zonos linijos ir ne arčiau, kaip iki menamai pratęstos baudos metimų linijos.

53.3.3. Kai baudos metimai atlikti, žaidimas pradamas ginču centriniame apskritime.

53.3.4. Jei skiriama daugiau nei viena techninė pražanga, žr. §58 (Ypatingi pražangų atvejai).

§54. Peštynės

54.1. Apibrėžimas

Peštynės yra fizinė sąveika tarp dviejų ar daugiau asmenų (žaidėjų, trenerių, trenerių asistentų, atsarginių žaidėjų ir komandos palydovų).

Šis paragrafas liečia tik trenerius, jų asistentus, atsarginius žaidėjus ir komandų palydovus, paliekančius komandos suolo zoną peštynių metu, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis, metu.

54.2. Atsarginiai žaidėjai ar komandos palydovai, kurie palieka komandos suolo zoną peštynių, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis, metu, turi būti diskvalifikuoti.

54.3. Tik treneris ir/arba trenerio asistentas gali palikti komandos suolo zoną, peštynių, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis, metu, tam, kad padėtų teisėjams išsaugoti ar įvesti tvarką aikštėje. Šioje situacijoje techninė pražanga treneriui ir/arba trenerio asistentui neskiriama.

54.4. Jei treneris ir/arba trenerio asistentas palieka komandos suolo zoną ir nepadeda arba nebando padėti įvesti tvarką, jie turi būti diskvalifikuoti.

54.5. Bauda

54.5.1. Už kiekvieną atsarginio žaidėjo diskvalifikavimą, jam skiriama ir įrašoma techninė pražanga, kuri yra žymima "F". Sumoje, treneriui įrašoma viena techninė pražanga, žymima "B".

54.5.2. Už kiekvieną komandos palydovo ar trenerio asistento diskvalifikavimą, treneriui įrašoma techninė pražanga, kuri yra žymima "B".

54.5.3. Už trenerio diskvalifikavimą, pražanga treneriui žymima "D".

54.5.4. Nepriklausomai nuo diskvalifikuotųjų atsarginių žaidėjų ar komandos palydovų už suolo zonos palikimą, skaičiaus, tik du (2) baudos metimai ir kamuolio valdymas gali būti suteikti varžovų komandai.

54.5.5. Jei sutinkamai su šiuo paragrafu, abiejų komandų nariai yra diskvalifikuoti ir nėra kitų nuobaudų už pražangas (žr. §54.5.9), žaidimas turi būti tęsiamas ginču tarp bet kurių varžovų.

54.5.6. Visos diskvalifikacinės pražangos turi būti įrašytos, kaip aprašyta "Oficialiose žaidimo procedūrose: B.2.6.3.10".

54.5.7. Visas diskvalifikuotas komandos suolo personalas turi eiti į savo persirengimo kambarį ir likti ten iki tol, kol baigsis rungtynės, arba, jei nori, gali išeiti iš pastato.

54.5.8. Diskvalifikacinės pražangos neįeina į komandos pražangų skaičių.

54.5.9. Visos baudos, paskirtos prieš atsarginiams žaidėjams ir komandos palydovams paliekant komandos suolo zoną, turi būti įvykdytos.

DEŠIMTA TAISYKLĖ - BENDROSIOS TAISYKLĖS

§55. Pagrindiniai principai

55.1. Kiekvienas teisėjas, nepriklausomai nuo kito teisėjo, turi fiksuoti pražangą bet kuriuo rungtynių metu. Nesvarbu, ar kamuolys yra žaidžiamas ar nežaidžiamas.

55.2. Pražangų, skiriamų vienai ar kitai komandai, skaičius neribojamas.

Nepriklausomai nuo baudos, kiekviena pražanga įrašoma pažeidėjui į rungtynių protokolą.

§56. Penkios žaidėjo pražangos

56.1. Žaidėjas, prasižengęs penkis (5) kartus (įskaitant asmenines ir technines pražangas), turi būti apie tai informuotas ir privalo išeiti iš aikštės.

Jis turi būti pakeistas per 24 sekundes (žr. į 19.4.3).

Pastaba: pražanga, kurią gauna žaidėjas jau turintis penkias pražangas, įrašoma treneriui. Išimtys: žr. §9.5.1 ir §9.5.2.

§57. Komandinės pražangos - baudos taisyklė

57.1. Jei per kėlinį komandos žaidėjams paskirtos keturios (4) asmeninės ar techninės pražangos, kiekviena tolesnė komandos žaidėjo pražanga baudžiama dviem baudos metimais. Jei pražanga verta didesnės baudos, taikomi atitinkami šių taisyklių paragrafai.

57.2. Jei prasižengia žaidėjas, kai jo komanda valdo kamuolį arba jai yra paskirtas kamuolys grąžinti į žaidimą, tuomet du baudos metimai neskiriami.

Visos komandos pražangos padarytos per pratęsimą, laikomos pražangomis, padarytomis antrame arba paskutiniame kėlinyje.

57.3. Komentaras

Visos komandos narių pražangos, padarytos žaidimo intervale, laikomos pražangomis, padarytomis puslaikyje arba kėlinyje, kuris vyks tuojau po intervalo.

§58. Ypatingi pražangų atvejai

58.1. Ypatingi pražangų atvejai atsiranda, kai, po pražangos arba taisyklių pažeidimo, sustabdyto laiko metu, skiriamos kitos pražangos

Šiose situacijose reikia laikytis tokių principų:

58.2.1. Kelios pražangos fiksuojamos apytiksliai tuo pačiu metu.

58.2.2. Jei pražangos skiriamos abiem komandom maždaug tuo pačiu metu, teisėjai turi nustatyti pražangų skyrimo eiliškumą. Tai negalioja abipusės pražangos atveju.

58.2.3. Abiejų komandų pražangos, už kurias baudžiama vienodai:

58.2.3.1. Jos turi būti laikomos kompensuotomis ir neturi būti vykdo t. y. neskiriami baudos metimai ar kamuolio valdymas.

58.2.3.2. Žaidimas tęsiamas ginču artimiausiame apskritime, išskyrus:

- kai metimas į krepšį buvo tikslus, kamuolys įmetamas iš už galinės linijos, arba
- po pražangų kompensavimo, kiti baudos metimai turi būti vykdomi pagal atitinkamus paragrafus.

58.2.3.3. Kai tik kamuolys tampa žaidžiamu baudos vykdymui, ši bauda jau negali kompensuoti baudos už kitą pražangą.

58.2.4. Abiejų komandų pražangos, už kurias baudžiama nevienodai, turi būti vykdomos tokia tvarka, kokia buvo užfiksuotos.

58.2.5. Teisė valdyti kamuolį įmetant jį iš užribio (už varžovo pražangą) prarandama, jei fiksuojama kita (-os) pražanga (-os) bet kuriai komandai iki to momento, kol kamuolys taps žaidžiamu, įmetant jį į aikštę, arba tuo atveju, kai kitos baudos turi būti vykdomos po kompensavimo pagal §58.2.3.

58.2.6. Šio paragrafo nuostatos tinka ir bet kuriam žaidimo intervalui.

58.3. Komentaras

Žemiau išvardintos procedūros turi būti vykdomos chronologine tvarka visais ypatingų pražangų atvejais:

58.3.1. Turi būti fiksuojamos visos pražangos ir paskirtos baudos už skirtas pražangas, kaip nurodyta šiose taisyklėse.

58.3.2. Turi būti nustatyta pražangų fiksavimo eilės tvarka.

58.3.3. Ekvivalentinės abiejų komandų baudos kompensuojamos, atsižvelgiant į jų eilės tvarką, taip pat atmetamos nuobaudos už abipusę pražangą (t. y. ginčas). Po šios procedūros laikoma, lyg šių kompensuotų baudų ir nebuvo.

58.3.4. Visi kamuolio valdymai (kaip nuobaudos) prarandami, išskyrus tą atvejį, kai kamuolio valdymas yra paskutinės baudos, likusios įvykdžius visus kompensavimus, sudėtinė dalis.

58.3.5. Baudus už visas likusias pražangas vykdomos tokia tvarka, kokia jos buvo fiksuojamos.

&59 Baudos metimai

Baudos metimas – tai teisė žaidėjui stovinčiam pusapskritimyje už baudos metimo linijos, pelnyti (1) tašką, netrukdomai metant kamuolį į krepšį

59.1 Kai fiksuojama asmeninė pražanga ir skiriamas baudos metimas (-ai):

59.1.1 Teisėjas nurodo nukentėjusį žaidėją, kuris mes bauda.

59.1.2 Jei prieš tai paprašyta nukentėjusiojo žaidėjo keitimo, šis žaidėjas turi mesti paskirtą baudos metimą (-us) ir tik po to išeiti iš aikštės;

59.1.3 Jei turintis mesti baudos metimus žaidėjas negali tęsti žaidimo dėl susižeidimo ar diskvalifikacijos, jį pakeitęs žaidėjas turi mesti baudos metimą (-us) meta kapitonas arba jo paskirtas žaidėjas.

59.2 Jei paskirta techninė pražanga baudos metimus gali mesti bet kuris varžovų komandos žaidėjas, paskirtas kapitono.

59.3 Baudas metantis žaidėjas:

59.3.1 Turi atsistoti pusapskritimyje už baudų metimo linijos.

59.3.2 Gali naudoti bet kurį metimo būdą, bet tik tokį, kai kamuolys įkrenta į krepšį iš viršaus ar paliečia lanką anksčiau, nei kamuolį paliečia žaidėjas.

59.3.3. Turi mesti kamuolį į krepšį per 5 sekundes nuo to momento, kai kamuolį jam paduoda vienas teisėjų.

59.3.4. Negali liesti baudos metimo linijos ar aikštės už šios linijos, kol kamuolys nepaliečia lanko.

59.3.5. Negali imituoti baudos metimo.

59.3.6. Negali liesti kamuolio skriejančio į krepšį.

59.3.7. Negali liesti krepšio ar lentos, kol kamuolys yra ant lanko (po baudos metimo)

Paragrafo 59.3 nepaisymas yra taisyklių pažeidimas

Pastaba: jei taisyklės pažeidžia baudų metikas, tai į kitų žaidėjų padarytus tuo pačiu metu, ar iš kart po to, pažeidimus nekreipama dėmesio.

59.3.8 Bauda

59.3.8.1. Taškas (-ai) – neįskaitomas (-i)

59.3.8.2. Kamuolys perduodamas varžovams įmesti iš už šoninės linijos, ties baudos metimo linija, išskyrus atvejį, kai po to turi būti vykdomi kiti baudos metimai.

59.4. Baudos metimo (-ų) metu:

59.4.1. Vietų prie baudos aikštelės užėmimo tvarka:

59.4.1.1. Daugiausiai penki (5) žaidėjai (daugiausia trys (3) besiginančios komandos ir daugiausia du (2) puolančios) gali užimti vietas prie baudos metimų aikštelės. Šių vietų "gylis" - 1 metras.

59.4.1.2. Artimiausios krepšiui vietos prie baudos metimų aikštelės gali būti užimtos tik metančiojo varžovų komandos žaidėjų.

59.4.1.3. Žaidėjai užima vietas prie baudos metimų aikštelės besikeičiančia tvarka.

59.4.1.4. Žaidėjai turi užimti tik jį komandai skirtas vietas prie baudos metimų aikštelės.

59.4.2. Žaidėjai, esantys prie baudos metimų aikštelės:

59.4.2.1. Negali užimti tų vietų, kurios jiems neskirtos.

59.4.2.2. Negali įžengti į ribojimų zoną, į neutralią zoną arba išeiti iš savo vietos prie baudos metimų aikštelės, kol kamuolys neišmestas iš baudos metimo rankų.

59.4.2.3. Negali liesti kamuolio, skriejančio į krepšį, kol jis nepalies lanko arba taps akivaizdu, kad jis jo nepalies.

59.4.2.4. Negali liesti krepšio ar lentos, kol kamuolys liečia lanką baudos metimo metu.

59.4.2.5. Metant baudos metimą, po kurio bus metamas (-i) kitas (-i) baudos metimas (-ai), negali liesti kamuolio, krepšio ar lentos, kol kamuolys turi galimybę įkristi į krepšį.

59.4.2.6. Kai tik kamuolys tampa žaidžiamu baudos metimo metu, jie negali pajudėti iš savo užimamų vietų, kol kamuolys neatitrūksta nuo metančiojo žaidėjo rankos.

59.4.2.7. Metančiojo baudos metimus varžovas negali:

59.4.2.7.1. Liesti kamuolio ar krepšio, kai kamuolys yra krepšyje.

59.4.2.7.2. Trukdyti metančiam baudos metimus žaidėjui.

Paragrafo §59.4 nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

59.4.3. Bauda

59.4.3.1. Jei baudos metimas yra sėkmingas ir paragrafų §59.4.1., §59.4.2.1, §59.4.2.2, §59.4.2.6, §59.4.2.7.2 nuostatas pažeidžia:

59.4.3.1.1. Metančiojo komandos nariai,

59.4.3.1.2. Metančiojo varžovų komandos nariai,

59.4.3.1.3. Abi komandos:

Pažeidimai ignoruojami ir taškas įskaitomas.

59.4.3.2. Jei baudos metimas nesėkmingas ir paragrafų §59.4.1., §59.4.2.1, §59.4.2.2, §59.4.2.6, §59.4.2.7.2 nuostatas pažeidžia:

59.4.3.2.1. Metančiojo komandos nariai: kamuolys perduodamas varžovų komandai įmesti iš užribio.

59.4.3.2.2. Metančiojo varžovų komandos nariai: metančiajam suteikiama galimybė kartoti metimą.

59.4.3.2.3. Abiejų komandų nariai: žaidimas tęsiamas ginču tarp bet kurių dviejų priešingų komandų žaidėjų, baudos metimų apskritime.

59.4.3.3. Jei paragrafų §59.4.2.3, §59.4.2.4, §59.4.2.5, §59.4.2.7.1 nuostatas pažeidžia:

59.4.3.3.1. Metančiojo komandos nariai: taškas neišskaitomas ir kamuolys perduodamas varžovams įmesti iš užribio.

59.4.3.3.2. Metančiojo varžovų komandos nariai: įskaitomas vienas (1) taškas.

59.4.3.3.3. Abiejų komandų nariai: taškas neišskaitomas ir žaidimas tęsiamas ginču tarp bet kurių dviejų priešingų komandų žaidėjų, baudos metimų apskritime.

Pastaba: jei paskutiniojo ar vienintelio baudos metimo metu metančiojo varžovas paliečia kamuolį, kol šis dar nepalietė lanko (arba akivaizdu, jis būtų nepalietęs lanko), įskaitomas vienas (1) taškas ir techninė pražanga skiriama prasižengusiam žaidėjui.

59.4.4. Komentaras: Metant paskutinįjį ar vienintelį baudos metimą, jis keičia savo statusą ir tampa dviejų (2) taškų vertės metimu, kai kamuoliui palietus lanką kamuolį pagal taisyklės liečia puolančios ar besiginančios komandos žaidėjai ir jis įkrenta į krepšį.

59.5. Visi žaidėjai, esantys ne prie baudos metimą aikštelės:

59.5.1. Turi stovėti už 3-ų taškų metimų linijos, ne arčiau baudos metimo linijos menamo tęsinio tol, kol kamuolys paliečia lanką ar baudos metimas baigiasi (žr. §59.7).

59.5.2. Negali trukdyti metančiajam žaidėjui. Paragrafo §59.5 nepaisymas yra taisyklių pažeidimas

59.5.3. Bauda

59.6. Metant baudos metimą (-us), po kurio (-ių) bus metamas (-i) kitas (-i) baudos metimas (-ai), pagal §58 (Ypatingi pražangų atvejai), arba metant baudos

metimą (-us), paskirtą (-us) pagal §32.2, arba įmetant kamuolį iš užribio šoninės linijos vidurio taške:

59.6.1. Žaidėjai neturi užimti vietų prie baudos metimų aikštelės.

59.6.2. Visi žaidėjai turi stovėti už 3-ų taškų metimų linijos, ne arčiau baudų metimo linijos menamo tęsinio.

59.6.3. Žaidėjai negali trukdyti metančiajam žaidėjui. Paragrafo §59.6 nepaisymas yra taisyklią pažeidimas.

59.6.4. Bauda

59.6.4.1. Žr. §59.4.3. aukščiau.

59.6.4.2. Jei paskirtas daugiau nei vienas baudos metimas, tai tokios nuobaudos, kaip kamuolio perdavimas įmetimui iš užribio ar ginčas, taikomos tik esant pažeidimui paskutiniojo metimo metu.

59.7. Komentarai:

Baudos metimas laikomas baigtu, kai kamuolys:

59.7.1. įkrenta iš viršaus į krepšį ir lieka tinklelyje arba iškrenta pro jį.

59.7.2. Praranda galimybę įkristi į krepšį.

59.7.3. Yra teisėtai paliečiamas bet kurios komandos žaidėjo po to, kai kamuolys palietė lanką (§59.3.2).

59.7.4. Metimo metu paliečia grindis.

59.7.5. Tampa nežaidžiamu.

§60. Taisytina klaida

60.1. Apibrėžimas:

Teisėjai gali ištaisyti dėl neatidumo padarytą klaidą ir pakeisti rezultatą tik tokiais atvejais:

60.1.1. Paskirtas vienas arba daugiau nepriklausančių metimų.

60.1.2. Leista ne tam žaidėjui mesti baudos metimą (-us).

60.1.3. Nevykdytas priklausantis baudos metimas (-ai).

60.1.4. Klaidingai teisėją įskaitytas ar neįskaitytas taškas.

60.2. Procedūra:

60.2.1. Klaidas, išvardintas nuo §60.1.1 iki §60.1.5 paragrafo, galima ištaisyti tik tada, kai teisėjai ar jų asistentai jas pastebi ankščiau, negu kamuolys tampa žaidžiamu po to, kai po klaidos buvo paleistas rungtynių laikrodis ir kamuolys pirmą kartą tapo nežaidžiamu.

Tai yra: Padaroma klaida

- visos klaidos (išvardintos nuo §60.1.1 iki §60.1.5 paragrafo) padaromos, esant nežaidžiamam kamuoliui

Žaidžiamas kamuolys - klaidą galima taisyti

Laikrodis pradeda arba tęsia skaičiuoti laiką - klaidą galima taisyti

Nežaidžiamas kamuolys - klaidą galima taisyti Žaidžiamas kamuolys

- klaidos taisyti jau negalima

Teisėjas turi nedelsdamas stabdyti žaidimą, kai tik pastebi taisytiną klaidą, jei tik tuo nedaroma žala nė vienai komandai. Jei klaidą pastebi sekretorius, jis gali duoti signalą teisėjui, tik kamuoliui tapus nežaidžiamu.

60.2.3. Visa tai, kas įvyko nuo klaidos padarymo momento iki jos pastebėjimo, galioja (pelnyti taškai, pražangos, praėjęs laikas).

60.2.4. Jei klaida buvo padaryta, paskiriant vieną arba daugiau nepriklausančių baudos metimų, ar leidžiant ne tam žaidėjui mesti baudos metimą (-us), ar baudos metimas (-ai) buvo metamas (-i) ne į tą krepšį:

Jei ne tas žaidėjas meta baudos metimą(-us) arba nevykdytas priklausantis baudos metimas(-ai), tai įvykus klaidai ir kamuolį valdant vienai komandai jo dar neapvaldė

kita komanda, tada po klaidos ištaisymo, žaidimas atnaujinamas, kaip po įprasto baudos metimo.

Jei nevykdytas priklausantis baudos metimas, o po to, ta pati komanda pelno taškus, laikoma, kad klaidos nebuvo.

60.2.4.1. Taškai, pelnyti klaidingai paskirtais baudos metimais ir visa tai, kas su tuo susiję anuliuojama (žr. §59.7), išskyrus nesportinio elgesio, diskvalifikacines ar technines pražangas.

60.2.4.2. Norint anuliuoti taškus, pelnytus baudos metimais ir veiksmus, susijusius su tuo, klaida turi būti pastebėta laiku, kaip nurodyta §60.2.1 . 60.2.5. Po to, kai klaida pastebėta ir ją dar galima taisyti:

60.2.5.1. Jei žaidėjas, turintis dalyvauti klaidos ištaisyje, yra jau pakeistas (bet nėra diskvalifikuotas ar prasižengęs 5 ar 6 kartus), jis privalo grįžti į aikštę ir dalyvauti klaidos ištaisyje (tuo momentu jis vėl tampa aikštės žaidėju).

Pasibaigus ištaisymo procedūrai jis gali žaisti toliau, nebent treneris paprašys teisėto keitimo - šiuo atveju šis žaidėjas gali išeiti iš aikštės.

60.2.5.2. Jei žaidėjas yra pakeistas dėl 5-os ar 6-os asmeninės pražangos arba yra diskvalifikuotas, jį pakeitęs žaidėjas turi dalyvauti klaidos ištaisyje.

60.2.6. Po klaidos ištaisymo, žaidimas tęsiamas toje vietoje, kur jis buvo nutrauktas klaidos ištaisymui.

60.2.7. Taisytinios klaidos (§60.1.1 - §60.1.5) yra jau netaisytinios, kai vyresnysis teisėjas pasirašo rungtynių protokolą.

60.2.8. Bet kurios sekretoriaus įrašų protokole klaidos (rezultatas, pražangų skaičius, minutės pertraukėlių skaičius) gali būti teisėją taisomos bet kuriuo metu tol, kol vyresnysis teisėjas pasirašo rungtynių protokolą.

OFICIALIOS RUNGTYNIŲ PROCEDŪROS

A. PRIEŠ RUNGTYNES

A.1. Sekretoriato stalo ir kėdžių keitimams vieta

Norint užtikrinti efektyvų darbą keitimų metu, siūlomas toks komandų suolų ir suolelių/kėdžių keitimams išdėstymas. Šis išdėstymas yra privalomas visoms FIBA organizuojamoms varžyboms.

A.2. Krepšio ir komandos suolo pasirinkimas

A.2.1. Visoms rungtynėms pirmoji varžybų protokole įrašyta komanda (komanda - šeimininkė) turi teisę pasirinkti krepšį ir komandos suolą.

Šis pasirinkimas turi būti žinomas abiem suinteresuotoms pusėms 20 minučių prieš rungtynių pradžią.

A.2.2 Prieš kiekvieną kėlinį ir pratęsimą komandos gali mankštintis toje aikštės pusėje, kurioje yra varžovo krepšys.

B. RUNGTYNIŲ METU

B.1. Teisėjų gestai

B.1.1. Kiekvienas teisėjas turi kruopščiai išmokti ir visose rungtytėse naudoti gestus, aprašytus šiose taisyklėse.

B.1.2. Tik šie gestai yra oficialūs ir turi būti visų teisėjų naudojami visais atvejais.

B.1.3. Labai svarbu, kad sekretoriai ir laikininkai būtų susipažinę su šiais gestais.

B.2.1. Oficialus rungtynių protokolą, paminėtas §4.4.5, yra vienintelis aprobuotas FIBA Pasaulinės techninės komisijos.

B.2.2. Jis sudarytas iš originalo ir trijų kopijų. Kiekvienas lapas yra skirtingos spalvos. Originalas (baltas lapas) skirtas FIBA. Pilna kopija (žydras lapas) -

varžybų organizatoriams, antra kopija (rožinis lapas) - laimėjusiai komandai, paskutinė kopija (geltonas lapas) - pralaimėjusiai komandai.

Pastaba: 1. Rekomenduojama, kad sekretorius naudotų dvi skirtingų spalvų rašymo priemones - vieną pirmajam kėliniui, kitą - antrajam.

2. Rungtynių protokolas gali būti ruošiamas ir pildomas elektroniniu būdu, jeigu yra tam sudarytos sąlygos.

B.2.3. Ne vėliau kaip 20 minučių prieš rungtynių pradžią sekretorius paruošia protokolą taip:

B.2.3.1. Protokolo viršutinėse eilutėse įrašo komandų pavadinimus. Pirmąja visuomet įrašoma šeimininkų komanda.

Jei turnyras arba rungtynės vyksta neutralioje aikštėje, pirmąja rašoma ta komanda, kuri pirma nurodyta varžybų programoje (tvarkaraštyje).

Pirmoji vadinama "A" komanda, antroji - "B" komanda.

B.2.3.2. Jei rungtynės yra turnyro dalis, sekretorius užrašo:

B.2.3.2.1. Varžybų pavadinimą.

B.2.3.2.2. Rungtynių numerį.

B.2.3.2.3. Rungtynių datą, laiką ir vietą.

B.2.3.2.4. Vyresniojo teisėjo bei teisėjo pavardes.

B.2.3.3. Sekretorius surašo abiejų komandų narius. Komanda "A" surašoma viršutinėje protokolo dalyje, komanda "B" - apatinėje.

B.2.3.3.1. Pirmame stulpelyje sekretorius įrašo žaidėjų licencijos numerius (paskutinius tris skaitmenis). Turnyro metu žaidėjų licencijų numeriai įrašomi tik pirmųjų komandos žaidžiamų rungtynių protokole.

B.2.3.3.2. Antrame stulpelyje sekretorius įrašo kiekvieno žaidėjo pavardę ir inicialus DIDŽIOSIOMIS raidėmis šalia numerio, kuriuo žaidėjas žais tose rungtynėse. Po komandos kapitono pavardės ir inicialų turi būti įrašas (Cap). Jei komandoje yra mažiau kaip 12 žaidėjų, sekretorius turi išbraukti tuščias eilutes.

B.2.3.4. Po žaidėjų sąrašais sekretorius įrašo (DIDŽIOSIOMIS raidėmis) komandų trenerių ir jų asistentų pavardes.

B.2.4. Ne vėliau kaip 10 minučių prieš rungtynių pradžią treneriai privalo:

B.2.4.1. Patvirtinti, kad sutinka su įrašytomis žaidėjų pavardėmis ir numeriais

B.2.4.2. Patvirtinti trenerių ir jų asistentų pavardes

B.2.4.3. Pažymėti penkis (5) žaidėjus, kurie pradės rungtynes.

B.2.4.4. Pasirašyti protokole.

Komandos "A" treneris pirmasis pateikia šią informaciją. Sekretorius turi pažymėti rungtynes pradedančius žaidėjus simboliu "x" ir jį apibrėžti (ketvirtame stulpelyje). Tuo pačiu simboliu "x" jis pažymi kiekvieną keičiantį žaidėją, šiam pirmąjį kartą įėjus žaisti (apibraukti nereikia).

B.2.5. Minutės pertraukėlė

B.2.5.1. Įrašas apie suteiktą minutės pertraukėlę turi būti padarytas taip: į atitinkamą langelį įrašomas didelis "X" simbolis.

B.2.5.2. Minutės pertraukėlės, suteiktos pirmame kėlinyje, žymimos atitinkamuose langeliuose po komandos pavadinimu.

B.2.5.3. Tas pats procesas atliekamas kituose kėliniuose ir kiekviename pratęsimo kėlinyje.

B.2.5.4. Kiekvienam puslaikiui ar pratęsimo kėliniui pasibaigus, neišnaudoti langeliai (minutės pertraukėlės) turi būti pažymėti dviem lygiagrečiomis linijomis.

B.2.6. Pražangos

B.2.6.1. Žaidėjas gali būti baudžiamas asmenine, nesportine, diskvalifikacine arba technine pražangomis, kurios yra įrašomos į rungtynių protokolą ties žaidėjo pavarde.

B.2.6.2. Pražangos, skirtos treneriams, jų asistentams, atsarginiams žaidėjams ar kitiems komandos nariams, yra įrašomos treneriui.

B.2.6.3. Į rungtynių protokolą pražangos įrašomos žemiau nurodyta tvarka:

B.2.6.3.1. Asmeninė pražanga žymima "P".

B.2.6.3.2. Nesportinė pražanga žymima "U".

B.2.6.3.3. Diskvalifikacinė pražanga žymima "D".

B.2.6.3.4. Techninė pražanga žaidėjui žymima "T".

B.2.6.3.5. Techninė pražanga:

B.2.6.3.5.1. Už trenerio nesportinį elgesį (§49.2.1.) žymima "C".

B.2.6.3.5.2. Skiriama treneriui dėl kitų priežasčių, žymima "B".

B.2.6.3.6. Techninė ar diskvalifikacinė pražanga, skirta treneriui, nėra įtraukta į komandos pražangų skaičių.

B.2.6.3.7. Jei po bet kokios pražangos (asmeninės, nesportinės, diskvalifikacinės, techninės) metami baudos metimai (1, 2 ar 3), jų kiekis turi būti parašytas šalia raidės, žyminčios pražangos pobūdį ("P", "U", "D", "T", "C" ar "B").

B.2.6.3.8. Jei pražangos skiriamos abiem komandoms ir nuobaudos kompensuoja viena kitą (§58), šalia raidės "P", "U", "D", "T", "C" ar "B", žyminčios pražangos pobūdį, įrašoma mažoji "c" (žr. Pvz. 1).

B.2.6.3.9. Jei žaidėjas (-ai) diskvalifikuojamas (-i) už tai, kad peštynių metu paliko komandos suolo zoną (§54 Peštynės).

B.2.6.3.9.1. Kiekvieno iš šių žaidėjų neužpildytuose pražangų langeliuose įrašoma "F"

B.2.6.3.9.2. Jei tai yra 5-oji pražanga, tai "F" įrašoma paskutiniame pražangų langelyje .

B.2.6.3.9.3. Jei žaidėjas jau yra prasižengęs 5 kartus, tai didysis "X" įrašomas paskutiniame pražangų langelyje ant paskutinės pražangos simbolio ("P", "U", "D" ar "T") Pastaba: diskvalifikacinės pražangos pagal §54 neįskaitomos į komandos pražangų skaičių.

B.2.6.3.10. Po kiekvieno puslaikio pabaigos, sekretorius turi nubrėžti storą liniją, skiriančią jau užpildytus ir tuščius pražangų langelius. Pasibaigus rungtynėms, sekretorius stora linija išbraukia likusius tuščius pražangų langelius.

B.3.2.7. Komandinės pražangos

B.2.3. Kai žaidžiami 4 kėliniai po 12 minučių:

B.2.3.1. Kai žaidėjas baudžiamas pražanga - asmenine, nesportine, diskvalifikacine (išskyrus atvejus pagal §54) ar technine, sekretorius privalo šią pražangą įrašyti ir į prasižengusio žaidėjo komandos pražangas.

Komandos pražangas jis žymi, naudodamas tam skirtus langelius protokole, po komandos pavadinimu ir virš žaidėjų pavardžių.

Tam skirtos keturios eilės po 4 langelius, kiekvienam kėliniui - po vieną eilę.

B.2.3.2. Po kiekvienos pražangos, sekretorius ryškiu "X" simboliu iš eilės pažymi atitinkamą langelį (nuo 1-os iki 4-os pražangos). Kai komanda prasižengia 5-ąjį kartą, įsigalioja šių taisyklių §57).

B.2.4. Didėjantis rezultatas

B.2.4.1. Sekretorius rungtynių protokole chronologiškai rašo pelnomus abiejų komandų taškus.

B.2.4.2. Taškų rašymui protokole skirti keturi langeliai.

B.2.4.3. Kiekvienas langelis turi savo stulpelį:

B.2.4.3.1. Du kairieji stulpeliai yra skirti komandai "A", du dešinieji - komandai "B".

B.2.4.3.2. Dviejuose viduriniuose stulpeliuose yra surašyti taškai (po 160 taškų kiekvienai komandai). Sekretorius, žymėdamas taiklų dvitaškį ar tritaškį metimą užbraukia brūkšnį (ant skaičiaus, žyminčio paskutinį metimu pelnytą tašką, o rutuliuku (n) pažymi kiekvieną taiklų baudos metimą.

B.2.4.3.3. Po to tuščiaame langelyje prie paskutinės padidėjusio rezultato atžymos (arba n) sekretorius įrašo žaidėjo, pelniusio tašką (-us), numerį.

B.2.5. Papildomi nurodymai sekretoriui:

B.2.5.1. Žaidėjui įmetus tritaškų metimą, įrašytas atitinkamame stulpelyje jo numeris apibraukiamas apskritimu.

B.2.5.2. Komandai įmetus kamuolį į savo krepšį, taškai už rašomi varžovų komandos kapitoniui.

B.2.5.3. Kai kamuolys neįkrenta į krepšį, tačiau įskaitomas (§43 "Kamuolio lietimas puolant ir ginantis"), taškai įrašomi žaidėjui, atlikusiam metimą.

B.2.5.4. Pasibaigus kiekvienam kėliniui, sekretorius turi ryškiu apskritimu apibrėžti paskutinius kiekvienos komandos taškų skaičius.

B.2.5.5. Pasibaigus kiekvienam puslaikiui, sekretorius turi ryškiu apskritimu apibrėžti paskutinius kiekvienos komandos taškų skaičius ir stora horizontalia linija pabraukti po šiuo skaičiumi bei žaidėjo, pelniusio paskutinius taškus, numeriu.

B.2.5.6 Prasidėjus antrajam puslaikiui (arba pratęsimui), sekretorius tęsia rezultato rašymo procesą (kaip nurodyta aukščiau) nuo tos vietos, kur jis buvo nutrauktas.

B.2.5.7 Pasibaigus rungtynėms, sekretorius turi pabraukti dviem ryškiomis linijomis galutinį kiekvienos komandos taškų skaičių ir žaidėjų, pelnusių tuos taškus, numerius. Po to jis įstrižaine perbraukia likusią nepanaudotą taškų stulpelio dalį (kiekvienos komandos).

B.2.5.8 Kai tik įmanoma, sekretorius turi sutikrinti savo rašomą rezultatą su švieslente. Jei yra nesutapimas ir sekretoriaus rezultatas teisingas, jis turi imtis priemonių, nedelsiant ištaisyti švieslentės parodymus. Jei išskyla abejonės arba viena iš komandų protestuoja prieš pataisą, sekretorius turi pranešti apie tai vyresniajam teisėjui, kai tik kamuolys taps nežaidžiamu ir laikrodis sustabdytas.

B.2.6. Rezultato susumavimas

B.2.6.1. Pasibaigus pirmajam puslaikiui, sekretorius abiejų komandų pelnytus taškus užrašo į apatinėje protokolo dalyje tam skirtą vietą.

B.2.6.2. Tokiu pat būdu jis pažymi ir antrojo puslaikio rezultatą bei rezultatą po kiekvieno pratęsimo.

B.2.6.3. Pasibaigus rungtynėms, sekretorius užrašo galutinį rungtynių rezultatą ir laimėjusios komandos pavadinimą.

B.2.6.4. Sekretorius pasirašo protokolą ir pateikia jį pasirašyti rungtynių laikininkui, 24 sekundžių laikininkui, teisėjui bei vyresniajam teisėjui.

B.2.6.5 Vyresnysis teisėjas yra paskutinis asmuo, pasirašantis protokolą, ir tai reiškia vadovavimo rungtynėms pabaigą. Pastaba: jeigu vienos iš komandų kapitonas pareiškia protestą (pasirašydamas grafoje "Kapitono parašas protesto atveju", sekretorius, laikininkas, 24 sekundžių laikininkas ir teisėjas pasilieka vyresniojo teisėjo dispozicijoje, kol pastarasis leidžia jiems pasišalinti.

C. PROTESTO PATEIKIMO TVARKA

C.1. Procedūros:

Jeigu komanda mano, kad jos interesus pažeidė teisėjo (vyr. teisėjo ar teisėjo) sprendimas arba koks kitas įvykis žaidimo metu, ji turi elgtis taip:

C.1.1. įvykus incidentui, kaip galima greičiau (kai tik kamuolys tampa nežaidžiamu ir laikrodis sustabdytas arba pirmosios pasitaikiusios minutės pertraukėlės metu), komandos kapitonas arba treneris savo pretenzijas ramiai ir mandagiai išsako vyresniajam teisėjui.

Vyresnysis teisėjas gali paaiškinti savo sprendimą arba, jei reikia, gali patikrinti protokolą, rezultatą ir žaidimo laiką.

Jei šis rungtynių pertraukimas trunka ilgiau nei 24 sekundes, pretenzijas pareiškusiai komandai įskaitoma minutės pertraukėlė, nebent vyresnysis teisėjas pripažins pretenzijas pagrįstomis ir nuspręs kitaip.

C.1.2. Jei, rungtynėms pasibaigus, komanda tebėra įsitikinusi, kad minėtas įvykis padarė jai žalą, kapitonas nedelsdamas turi pranešti vyresniajam teisėjui, kad jo komanda protestuoja rungtynių rezultatą.

Kapitonas turi pasirašyti protokolo langelyje, vadinamame "Kapitono parašas protesto atveju".

Kad šis kapitono pareiškimas taptų galiojančiu, būtina, jog oficialus komandos atstovas (treneris ar nacionalinės federacijos atstovas) patvirtintų šį protestą raštu per 20 minučių nuo rungtynių pabaigos.. Detalus protesto motyvavimas nėra būtinas. Pakanka parašyti: "Nacionalinė federacija arba klubas X protestuoja rungtynių tarp X ir Y komandų rezultatą". Protestas su garantiniu įnašu, ekvivalentišku 500 Vokietijos markių sumai, įteikiamas FIBA arba Techninio komiteto atstovui.

C.1.3. Protestuojančios komandos nacionalinė federacija arba klubas privalo per 1 valandą nuo rungtynių pabaigos įteikti FIBA atstovui arba Techninio komiteto pirmininkui protesto tekstą.

Jei protestas patenkinamas, garantinė įmoka grąžinama.

C.1.4. Jei protestuojančios komandos nacionalinė federacija ar klubas, arba varžovų komanda ar klubas, nesutinka su Techninio komiteto sprendimu, jie gali rašyti apeliaciją ir įteikti ją Apeliacinei žiuri. Kad tai taptų teisėtu aktu, apeliacija turi būti pateikta nedelsiant ir su ekvivalentišku 1000 Vokietijos markių garantiniu įnašu. peliacinė žiuri nagrinėja protestą kaip paskutinę instanciją. Jos sprendimai yra galutiniai.

Pagrindinėse FIBA varžybose žaidimo metu negalima pareikšti protesto. Rungtynėms pasibaigus protestuojančios komandos kapitonas nedelsdamas turi pranešti vyresniajam teisėjui, kad jo komanda protestuoja rungtynių rezultatą. Kapitonas turi pasirašyti protokolo langelyje, vadinamame "Kapitono parašas protesto atveju".

D. KOMANDŲ KLASIFIKACIJA

D.1. Procedūra: Komandos klasifikuojamos pagal iškovotus taškus: už kiekvienas laimėtas rungtynes skiriami 2 taškai, už pralaimėtas - 1 taškas (įskaitant pralaimėjimą išsibaudavus), ir 0 taškų už pralaimėjimą dėl teisės žaisti netekimo.

D.1.1. Kai dvi komandos surenka tiek pat taškų, aukštesnę vietą lemia tarpusavio rungtynių rezultatas (-ai).

D.1.2. Jei dviejų komandų, surinkusių tiek pat taškų, tarpusavio rungtynių rezultatas lygus, klasifikacija vykdoma pagal visų šios grupės rungtynių įmetimų vidurkį.

D.1.3. Kai po tiek pat taškų surenka daugiau negu dvi komandos, daroma antroji klasifikacija, atsižvelgiant tik į šių komandų tarpusavio rungtynių rezultatus.

D.1.4. Jei ir po antros klasifikacijos komandų rodikliai vienodi, jų vietas nustato tarpusavio rungtynių įmetimų vidurkis.

D.1.5. Jei ir tai nepadeda nustatyti komandų vietų, skaičiuojamas visų šios grupės rungtynių įmetimų vidurkis.

D.1.6. Jei, naudojant aukščiau nurodytus kriterijus, iš didesnio kiekio komandų, turinčių vienodai taškų, lieka tik dvi - taikomos D.1.1. ir D.1.2. punktuose išdėstytos procedūros.

D.1.7. Jei po skaičiavimo lieka daugiau kaip dvi komandos, procedūra kartojama nuo D.1.3. punkto.

D.1.8. įmetimų vidurkis visuomet apskaičiuojamas dalybos būdu.

D.2. Išimtis :Jei varžybose dalyvauja tik trys komandos ir jų užimtų vietų negalima nustatyti aukščiau aprašytais klasifikacijos metodais (įmetimų vidurkis vienodas), tuomet lemia įmesti taškai.

Jeigu komanda be svarbios priežasties neatvyksta žaisti rungtynių arba, nesibaigus rungtynėms, palieka aikštę, jai įskaitomas pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo. Be to šiai komandai lentelėje įrašoma nulis (0) taškų.

Techninė komisija vėliau gali nuspręsti šią komandą nukelti į paskutinę vietą. Kai komanda taip nusižengia pakartotinai, jai automatiškai skiriama paskutinė vieta.

Tačiau visi jos sužaistų rungtynių rezultatai galioja bendrai rungtynių klasifikacijai.