

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник Міністра
молоді та спорту України

_____Олексій НІКІТЕНКО

_____ № _____

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ З БАСКЕТБОЛУ



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№21/3.5/25 від 05.05.2025
КЕП: Нікітенко О. В. 05.05.2025 18:46
3FAA9288358EC0030400000015FD3800115AD300

Текст офіційних Правил з баскетболу (далі – правила) стосується рівною мірою осіб як жіночої, так і чоловічої статі. Отже, всі формули, що містять посилання на стать, стосуються також осіб протилежної статі та читаються відповідно.

ПРАВИЛО ПЕРШЕ – ГРА

Ст. 1 Визначення

1.1 Гра в баскетбол

У баскетбол грають дві команди, в кожній з яких по п'ять гравців. Мета кожної з команд – закинути м'яч у кошик суперників та перешкодити іншій команді закинути його у власний кошик. Гру проводять судді, судді за столом і комісар, якщо він присутній, технічний делегат (головний суддя).

1.2 Відповідальність учасників

Усі учасники гри, судді за столом, технічний делегат/комісар, якщо вони присутні, усі члени команд, які мають право грати, тренери та інші супроводжуючі члени делегації повинні відігравати позитивну роль у безперебійному перебігу гри та завжди демонструвати етичну поведінку. Якщо їм стане відомо про неточність (помилку, яку можна виправити) під час підрахунку рахунку, фолів, тайм-аутів, а також годинника для відліку часу на кидок, вони повинні негайно повідомити про це суддів та сприяти виправленню помилки відповідно до цих правил.

1.3 Кошик: суперників/власний

Кошик, який команда атакує, є кошиком суперників, а кошик, який команда захищає, є власним кошиком команди.

1.4 Переможець гри

Переможцем гри стає команда, яка на завершення ігрового часу набрала більшу кількість ігрових очок.

ПРАВИЛО ДРУГЕ – МАЙДАНЧИК ТА ОБЛАДНАННЯ

Ст. 2 Майданчик

2.1 Майданчик

Майданчик має бути твердою пласкою поверхнею без будь-яких перешкод (мал. 1) і мати розміри: 8 м у довжину й 15 м у ширину, що вимірюють від внутрішніх країв обмежувальних ліній.

2.2 Ігровий настил

Ігровий настил містить у собі простір майданчика, що оточений додатковою обмежувальною смугою, яка вільна від перешкод на ширині мінімум 2 м (мал. 2). Отже, ігровий настил має розміри мінімум 32 м у довжину та мінімум 19 м у ширину.

2.3 Тилова зона

Тилова зона команди складається з її власного кошика, лицьової частини щита й тієї частини ігрового майданчика, що обмежена лицьовою лінією за власним кошиком команди, бічними лініями й центральною лінією.

2.4 Передова зона

Передова зона команди складається з кошика суперників, лицьової частини щита й тієї частини ігрового майданчика, що обмежена лицьовою лінією за кошиком суперників, бічними лініями та внутрішнім краєм центральної лінії, найближчим до кошика суперників.

2.5 Лінії

Усі лінії повинні бути одного кольору, нанесені фарбою білого або іншого контрастного кольору, мати ширину 5 см та бути такими, щоб їх було чітко видно.

2.5.1 Обмежувальна лінія

Ігровий майданчик повинен бути відокремлений обмежувальною лінією, що складається з лицьових та бічних ліній. Ці лінії не є частиною ігрового майданчика.

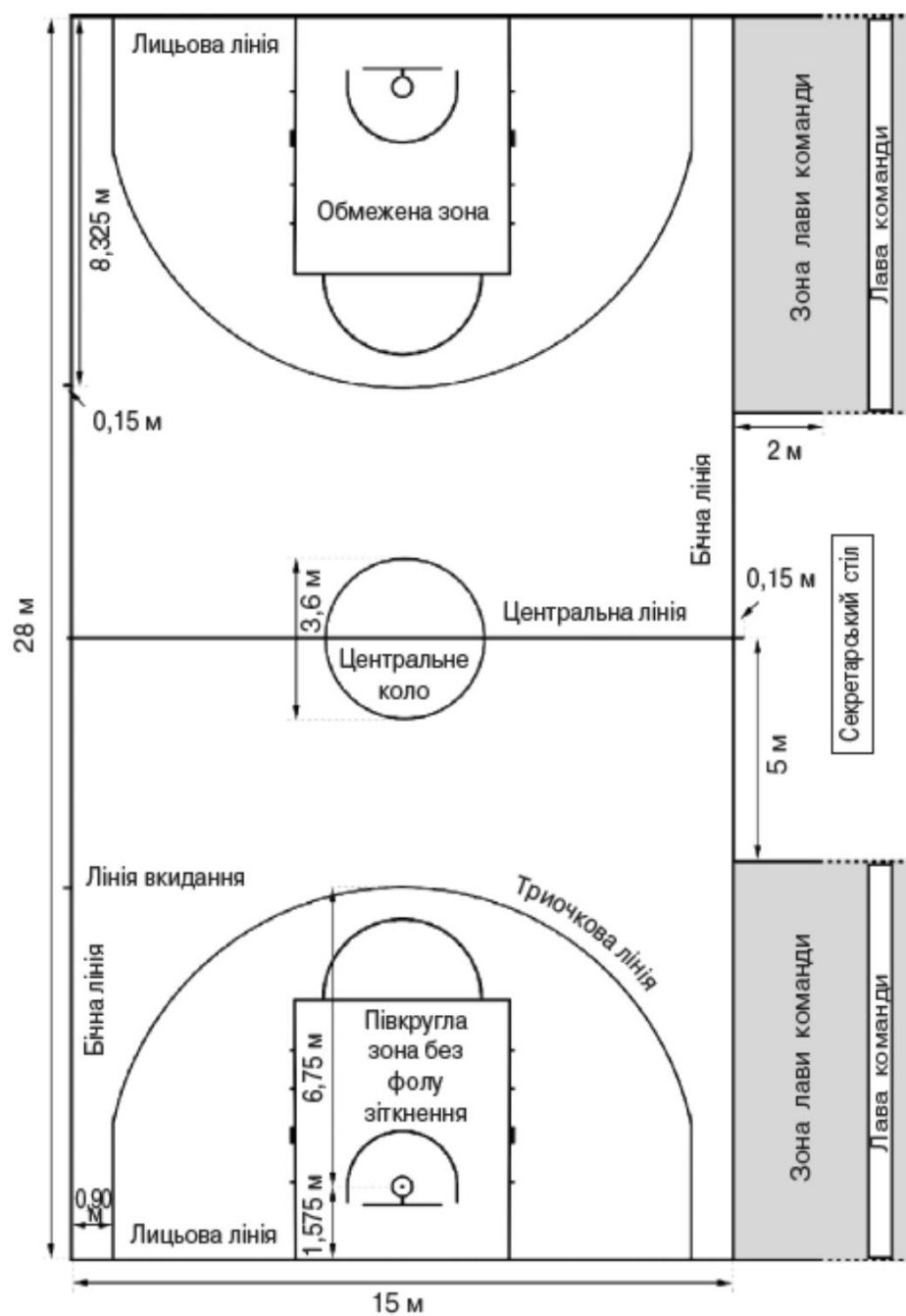
Будь-які перешкоди та, включно з головним тренером, першим помічником тренера, запасними, вилученими гравцями та особами, які супроводжують команду та які сидять на лаві команди, повинні бути на відстані не менше 2 м від ігрового майданчика.

2.5.2 Центральна лінія, центральне коло та півкола для виконання штрафних кидків

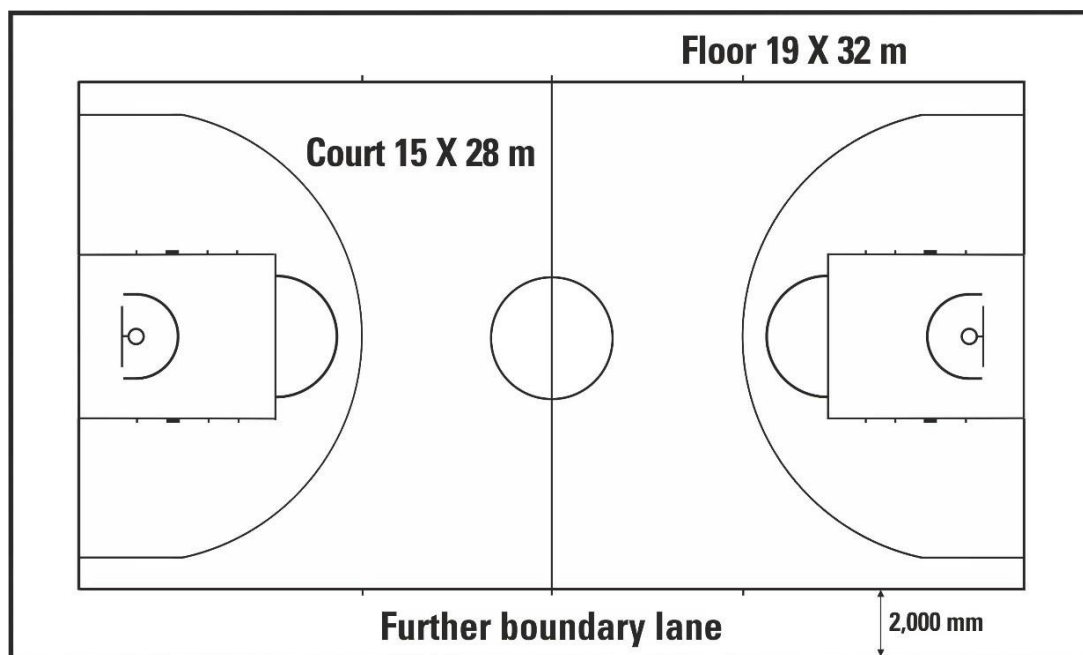
Центральну лінію наносять паралельно лицьовим лініям від середини бічних ліній. Вона повинна виступати на 15 см за кожну бічну лінію. Центральна лінія є частиною тилової зони.

Центральне коло розмічають у центрі ігрового майданчика. Воно має радіус 1,80 м, що вимірюють до зовнішнього краю кола.

На ігровий майданчик наносять півкола для виконання штрафних кидків радіусами 1,80 м, що вимірюють до зовнішнього краю кола, з центрами на серединах ліній штрафних кидків.



Малюнок 1. Майданчик повних розмірів



Малюнок 2. Майданчик та ігровий настил

2.5.3 Лінії штрафних кидків, обмежені зони та місця гравців для боротьби за підбір при виконанні штрафного кидка

Лінію штрафних кидків наносять паралельно кожній лицьовій лінії. Її віддалений край розташований на відстані 5,80 м від внутрішнього краю лицьової лінії, довжина її повинна бути 3,60 м. Середина лінії штрафних кидків повинна бути на уявній лінії, що з'єднує середини двох лицьових ліній.

Обмеженими зонами є виділені на майданчику прямокутні простори, відокремлені лицьовими лініями, продовженими лініями штрафних кидків і лініями, що починаються від лицьових ліній. Їхні зовнішні краї розташовані на відстані 2,45 м від середини лицьових ліній та закінчуються на зовнішніх краях продовжених ліній штрафних кидків. Ці лінії, за винятком лицьових, є частиною обмеженої зони.

Місця для боротьби за підбір при штрафному кидку уздовж обмежених зон, що призначені для гравців під час штрафних кидків, розмічають, як показано на мал. 3.

2.5.4 Зона триочкових кидків

Зоною триочкових кидків команди з гри (мал. 1 і мал. 4) є весь майданчик, за винятком простору біля кошика суперників, що містить у собі й обмежений:

двома паралельними лініями, що починаються на лицьовій лінії та перпендикулярні до неї, зовнішній край яких розташований на відстані 0,90 м від внутрішнього краю бічних ліній;

півколом з радіусом 6,75 м, виміряним до зовнішнього краю лінії від точки на підлозі, утвореної прямовисом, опущеним з центра кільця суперників, відстань цієї точки від центра лицьової лінії, виміряна від її внутрішнього краю, становить 1,575 м, півколо з'єднане з паралельними лініями;

триочкова лінія не є частиною зони триочкових кидків.

2.5.5 Зони лав команди

Зони лав команди розмічають за межами майданчика двома лініями, як показано на мал. 1. У кожній зоні лави команди має бути 16 місць для головного тренера, помічників тренера, запасних, вилучених гравців та осіб, які супроводжують команду. Будь-які інші особи мають перебувати на відстані не менше, ніж 2 м за лавою команди.

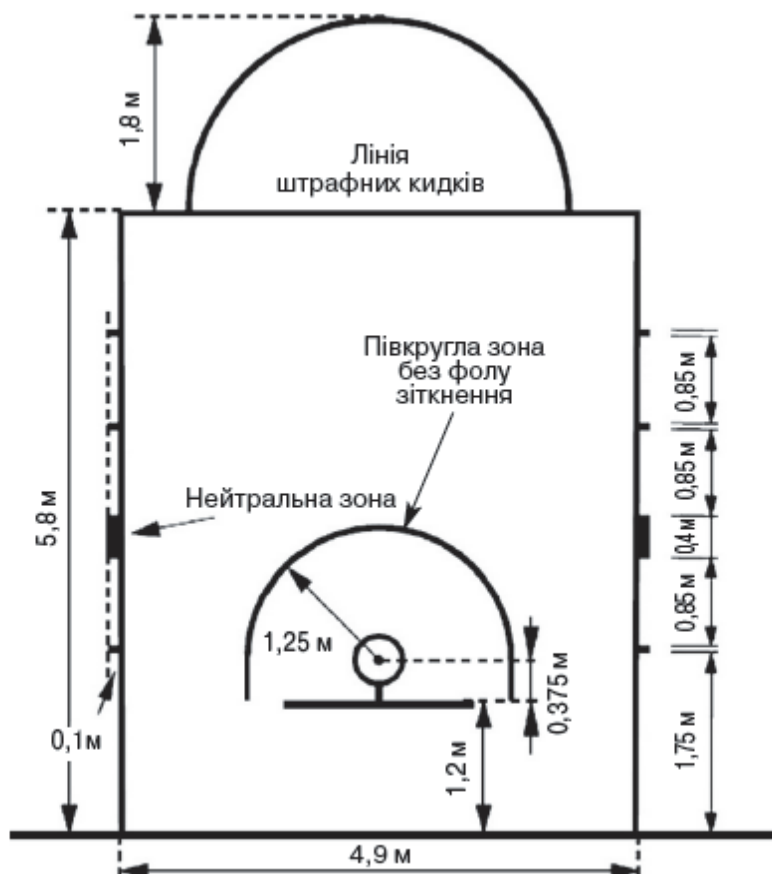
2.5.6. Лінії вкидання

чотири лінії вкидання, по дві з них на кожній бічній лінії, довжиною 0,15 м повинні бути позначені за межами майданчика, при чому зовнішній край лінії має знаходитись на відстані 8,325 м від внутрішнього краю найближчої лицьової лінії.

2.5.7 Півкруглі зони без фолу зіткнення

На майданчику розмічають півкруглі зони без фолу зіткнення, обмежені півколом з радіусом 1,25 м, виміряним від точки на підлозі, утвореної прямовисом, опущеним з центра кільця, до внутрішнього краю півкола. Півколо з'єднане з паралельними лініями, перпендикулярними до лицьової лінії, внутрішній край яких розташований на відстані 1,25 м від точки на підлозі, утвореної прямовисом, опущеним з центра кільця, довжиною 0,375 м. Ці лінії закінчуються на відстані 1,20 м від внутрішнього краю лицьової лінії.

Півкруглі зони без фолу зіткнення замкнені уявними лініями, що з'єднують кінці паралельних ліній безпосередньо під передньою площиною щита; півкруглі лінії, що обмежують зони без фолу зіткнення, є частиною цих зон.



Малюнок 3. Обмежена зона



Малюнок 4. Зони дво/триочкових кидків

2.5.8 Розташування секретарського стола й стільців для заміни (мал. 5)

1 = Оператор годинника кидка

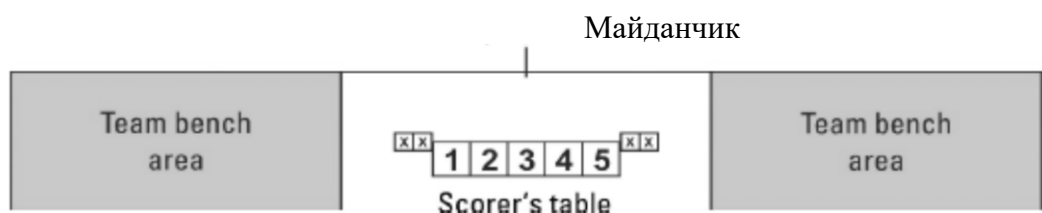
3 = Комісар, якщо присутній

2 = Секундометрист

4 = Секретар

x = стільці для заміни

5 = Помічник секретаря



Секретарський стіл і стільці мають бути розташовані на підвищенні. Диктор та/або статистики (якщо присутні) можуть сісти збоку та/або позаду секретарського стола.

Малюнок 5. Секретарський стіл і стільці для заміни

Ст. 3 Обладнання

Необхідно мати таке обладнання:

- конструкції щитів, які складаються зі щитів, кошиків, що мають у своєму складі кільця (з амортизаторами) та сітки, опор, що підтримують щити, включно з оббивкою;
- баскетбольні м'ячі;
- ігровий годинник;
- табло рахунку;
- годинник кидка;
- секундомір або придатний (видний) пристрій (але не ігровий годинник) для відліку часу тайм-аутів;
- два автономних, гучних звукових сигнали, що чітко відрізняються, які призначені для оператора годинника кидка та секундометриста;
- протокол гри;
- показчики фолів гравця;
- показчики командних фолів;
- стрілку володіння за чергою;
- систему негайного відеоперегляду – IRS;
- ігровий настил;

майданчик;
достатнє освітлення.

Детальніший опис баскетбольного обладнання у додатку «Баскетбольне обладнання».

ПРАВИЛО ТРЕТЄ – КОМАНДИ

Ст. 4. Команди

4.1 Визначення

4.1.1 Члена команди допущено до гри, якщо він отримав дозвіл грати за команду відповідно до регламенту організації, що проводить змагання (включно з правилами, що пов'язані з обмеженням віку).

4.1.2 Член команди має право грати, якщо його прізвище внесене до протоколу перед початком гри, поки його не буде дискваліфіковано, або він не вчинить п'ять фолів.

4.1.3 Протягом ігрового часу член команди є:

гравцем, якщо він перебуває на майданчику й має право грати;

запасним, якщо він не перебуває на майданчику, але має право грати;

вилученим гравцем, якщо він учинив 5 фолів та більше не має права грати.

4.1.4 Протягом перерви у грі всіх членів команди, які мають право грати, вважають гравцями.

4.2 Правило

4.2.1 Кожна команда складається з:

не більше ніж 12 членів команди, які мають право грати, включно з капітаном;

головного тренера;

не більше восьми осіб, що супроводжують команду, включно з не більше ніж двох помічників тренера, які можуть сидіти на лаві команди; якщо команда має помічників тренера, перший помічник тренера повинен бути внесений до протоколу.

4.2.2 Протягом ігрового часу п'ять гравців, членів кожної команди, повинні перебувати на майданчику й можуть бути замінені.

4.2.3 Запасний стає гравцем, а гравець стає запасним, коли:

суддя жестом запрошує запасного вийти на майданчик;

протягом тайм-ауту або перерви у грі запасний звертається до секундометриста з проханням про заміну.

4.3.1 Ігрова форма всіх членів команди складається з:

майок (футболок) одного переважного кольору, як спереду, так і ззаду, такого ж, як шорти; рукави футболок мають бути довжиною вище ліктя, футболки з довгими рукавами не дозволені;

усі гравці мають заправляти майки (футболки) в ігрові шорти, дозволені також суцільні комбінезони.

шортів одного переважного кольору, як спереду, так і ззаду, такого ж, як майки (футболки), шорти мають бути довжиною вище коліна;

шкарпеток одного переважного кольору для всіх членів команди, шкарпетки повинні бути видні.

4.3.2 Кожен член команди повинен мати на майці (футболці) спереду і ззаду номер, виконаний звичайним шрифтом, суцільного кольору, який контрастує з кольором майки

(футболки). Номери мають бути такими, щоб їх було чітко видно та:

- номер на спині має висоту не менше 16 см;
- номер на грудях має висоту не менше 8 см;
- ширина ліній номерів має бути не менше 2 см;
- команди можуть використовувати тільки номери 0 і 00 та від 1 до 99;
- гравці однієї команди не повинні мати однакових номерів;
- будь-які рекламні написи або логотипи повинні бути нанесені на відстані принаймні у 4 см від номерів.

4.3.3 Команди повинні мати щонайменше два комплекти майок (футболок) та:

команда, що зазначена у розкладі першою (команда-господар), має бути одягнена у світлі (бажано білі) майки (футболки);

команда, що зазначена у розкладі другою (команда гостей), має бути одягнена у темні майки (футболки);

проте, якщо обидві команди згодні, вони можуть обмінятися кольорами майок (футболок).

4.4 Інше спорядження

4.4.1 Усе спорядження, яке використовують гравці, має бути призначеним для баскетболу. Будь-яке спорядження, розраховане для збільшення зросту гравців чи підвищення здатності стрибати, або таке, що будь-яким іншим чином надає незаслужену перевагу, не дозволене.

4.4.2 Гравці не повинні носити спорядження (предмети), що можуть призвести до травм інших гравців.

Не дозволено:

захисних покриттів пальців, кистей, зап'ясть, ліктів і передплічч, шоломів, гіпсових пов'язок, обв'язок, виготовлених зі шкіри, пластику, гнучкого (м'якого) пластику, металу чи іншої твердої речовини, навіть якщо вони покриті м'яким матеріалом;

предмети, що можуть порізати чи подряпати (нігті мають бути коротко підстрижені);

аксесуари для волосся та прикрас.

Дозволено:

захисне спорядження плеча, стегна чи гомілки, що належним чином закрито м'яким матеріалом;

рукави та панчохи для рук і ніг, також одяг, що надягають під майки (футболки) та шорти, виготовлені з компресійного матеріалу;

головна пов'язка не може закривати ніякої частини обличчя повністю або частково (очей, носа, губ тощо) і не може становити небезпеки для гравця, який її носить, та/або для інших гравців; головна пов'язка не може мати елементів, що її застібують/відстібують навкруги обличчя та/або шиї та не може мати частин, що виступають над її поверхнею;

наколінники;

захисне приладдя для ушкодженого носа, навіть якщо приладдя виготовлене з твердої речовини;

безбарвний захисний пристрій для зубів, щодо призначення якого нема сумнівів;

окуляри, якщо вони не створюють небезпеки для інших гравців;

пов'язки для зап'ястя (напульсники) та подібні головні пов'язки шириною найбільше 10 см, з текстильного матеріалу;

пов'язки для рук, плечей, ніг і т. д.;

захисні пристосування для гомілки.

У всіх гравців команди компресійні бандажі-фіксатори для рук і ніг (рукави та панчохи), також одяг, який надягають під майки (футболки) та шорти, головні пов'язки, пов'язки для зап'ястя (напульсники), обв'язки повинні бути одного переважного та суцільного кольору.

4.4.3 Протягом гри гравець може носити взуття будь-якого кольору. Вогні, що мерехтять, матеріали, які відбивають світло, чи інші прикраси не дозволені.

4.4.4 Протягом гри гравець не може демонструвати жодних комерційних, рекламних чи добродійних найменувань, марок, логотипів чи інших ідентифікаторів включно, та не обмежуючись: на тілі, на зачісці чи будь-яким іншим чином.

4.4.5 Будь-яке інше спорядження, що спеціально не обумовлене в цій статті, має бути схвалене Технічною Комісією ФІБА.

Ст. 5 Гравці: травми та допомога без медичного втручання

5.1 У випадку травми гравця (-ів) судді можуть зупинити гру.

5.2 Якщо м'яч живий у той момент, коли стається травма, суддя не повинен давати свистка, поки команда, що контролює м'яч, не зробить кидка з гри, не втратить контроль над м'ячем, не виведе м'яч з гри, чи м'яч не стане мертвим, якщо тільки жодна з команд не буде поставлена у невігідне становище. Якщо необхідно захистити травмованого гравця, судді можуть зупинити гру негайно.

5.3 Якщо травмований гравець не може грати далі негайно (протягом приблизно 15 секунд), або якщо йому надають медичну допомогу, або якщо гравцеві надають допомогу без медичного втручання його власні: головний тренер, помічники тренера, члени команди та/або особи, які супроводжують команду, його слід замінити, за винятком ситуації, коли у команди залишилося менше 5 гравців на майданчику.

5.4 Головний тренер, помічники тренера, запасні, вилучені гравці та особи, які супроводжують команду, можуть вийти на майданчик тільки з дозволу судді, щоб надати допомогу травмованому гравцеві, перш ніж його буде замінено.

5.5 Лікар може вийти на майданчик без дозволу судді, якщо, на думку лікаря, травмований гравець потребує негайної медичної допомоги.

5.6 Під час гри будь-який гравець, який має кровотечу або відкриту рану, має бути замінений. Він може повернутися на майданчик тільки після того, як кровотечу буде зупинено, а місце ушкодження або відкриту рану цілком та надійно закрито.

5.7 Якщо травмований або будь-який гравець, який має кровотечу або відкриту рану, відновлюється протягом тайм-ауту, що його взяла будь-яка з команд до сигналу секундометриста про заміну, цей гравець може грати далі.

5.8 Гравців, які були визначені головним тренером у стартовий склад команди, або гравця, який отримує медичну допомогу між штрафними кидками, можна замінити у випадку травми. У такому разі команда суперників також має право замінити таку ж кількість гравців, якщо побажає.

Ст. 6 Капітан: обов'язки та права

6.1 Капітан (КАП) — це гравець, який призначений головним тренером як представник своєї команди на майданчику. Він може звертатися у ввічливій формі до суддів під час гри, щоб отримати необхідну інформацію, але тільки тоді, коли м'яч мертвий та ігровий годинник зупинений.

6.2 Капітан повинен не пізніше як через 15 хвилин після кінця гри поінформувати старшого суддю у разі, якщо його команда подає протест на результат гри, та підписати протокол у графі 'Підпис капітана в разі протесту'.

Ст. 7 Головний тренер і перший помічник тренера: обов'язки та права

7.1 Не пізніше ніж за 40 хвилин до початку гри за розкладом кожен головний тренер або його представник має передати секретареві список з прізвищами та відповідними номерами членів команди, які мають право брати участь у грі, а також прізвища капітана команди, головного тренера та першого помічника тренера. Усі члени команди, прізвища яких внесені до протоколу, мають право грати, навіть якщо вони з'являються у залі після початку гри.

7.2 Не пізніше ніж за 10 хвилин до початку гри кожен головний тренер підтверджує свою згоду з прізвищами та відповідними номерами членів своїх команд і прізвищами головного тренера та першого помічника тренера підписом у протоколі. У той самий час він позначає п'ятьох (5) гравців, які мають почати гру. Головний тренер команди А першим подає цю інформацію.

7.3 Головні тренери, помічники тренерів, запасні, вилучені гравці та особи, що супроводжують команду — це єдині особи, яким дозволено перебувати на лаві команди й залишатися в межах зони лави своєї команди. Протягом ігрового часу всі запасні, вилучені гравці та особи, які супроводжують команду, не можуть підводитися з місця, вони повинні сидіти на лаві команди.

7.4 Головний тренер або перший помічник тренера можуть підходити до секретарського столу під час гри, щоб отримати статистичну інформацію але тільки тоді, коли м'яч мертвий та ігровий годинник зупинений.

7.5. Головний тренер може звертатися у ввічливій формі до суддів під час гри, щоб отримати інформацію але тільки тоді, коли м'яч мертвий та ігровий годинник зупинений.

7.6 Як головному тренеру, так і першому помічнику тренера, але тільки одному з них одночасно, дозволено стояти під час гри. Вони можуть усно звертатися до гравців під час гри за умови, що вони залишаються в межах зони лави своєї команди. Перший помічник тренера не може спілкуватися з суддями.

7.7 Якщо у команді є перший помічник тренера, його прізвище повинно бути внесене до протоколу до початку гри (його підпис у протоколі не обов'язковий). Він має прийняти всі права та обов'язки головного тренера, якщо головний тренер з будь-якої причини не зможе виконувати їх сам.

7.8 Коли капітан залишає майданчик, головний тренер зобов'язаний повідомити суддю про номер гравця, який повинен виконувати обов'язки капітана на майданчику.

7.9 Капітан повинен діяти як гравець — головний тренер, якщо головний тренер відсутній або не може далі виконувати свої обов'язки, і нема першого помічника тренера, прізвище якого внесено до протоколу (або він не може далі виконувати свої обов'язки). Якщо капітан має залишити майданчик, він може далі виконувати обов'язки головного тренера. Якщо він повинен залишити майданчик унаслідок фолу з дискваліфікацією або не може виконувати обов'язки головного тренера через травму, то гравець, який замінює його як капітана, може замінити його як і головного тренера.

7.10 Головний тренер повинен визначати гравця, який буде виконувати штрафні кидки своєї команди, в усіх випадках, коли такого гравця не визначено правилами.

ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТЕ – ЗАСАДИ ГРИ

Ст. 8 Ігровий час, нічийний рахунок та овертайми

- 8.1** Гра складається з чотирьох чвертей по 10 хвилин кожна.
- 8.2** Тривалість перерви до початку гри, час якого зазначений у розкладі, становить 20 хвилин.
- 8.3** Тривалість перерв між першою та другою (перша половина), третьою та четвертою чвертями (друга половина) та перед кожним овертаймом становить 2 хвилини.
- 8.4** Тривалість перерви між половинами гри – 15 хвилин.
- 8.5** Перерва у грі починається:
за 20 хвилин до початку гри, час якого зазначений у розкладі;
коли лунає сигнал ігрового годинника про кінець чверті або овертайму.
- 8.6** Перерва у грі закінчується:
на початку першої чверті, коли м'яч залишає руку (-и) старшого судді, коли він підкидає його під час спірного кидка;
на початку усіх інших чвертей та овертаймів, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання.
- 8.7** Якщо рахунок нічийний на кінець ігрового часу четвертої чверті, гру продовжують на стільки овертаймів по 5 хвилин, скільки потрібно, щоб порушити рівновагу в рахунку.
Якщо загальний рахунок у серії з двох ігор удома і на виїзді на закінчення другої гри рівний, гру продовжують на стільки овертаймів по 5 хвилин, скільки потрібно, щоб порушити рівновагу в рахунку.
- 8.8** Якщо фол відбувається безпосередньо перед кінцем чверті або овертайму, старший суддя повинен визначити, скільки ігрового часу залишилося. Ігровий годинник має показувати щонайменше 0,1 секунди.
- 8.9** Якщо технічний, неспортивний або фол з дискваліфікацією відбувається під час перерви у грі, будь-який можливий штрафний кидок (-ки) виконують перед початком наступної чверті або овертайму.

Ст. 9. Початок і кінець чверті, овертайму або гри

- 9.1** Перша чверть починається, коли м'яч залишає руку (-и) старшого судді, коли він підкидає його під час спірного кидка у центральному колі.
- 9.2** Усі інші чверті та овертайми починаються, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання.
- 9.3** Гри не можна розпочинати, якщо в одній з команд на майданчику нема п'ять гравців, які готові грати.
- 9.4** Для всіх ігор команди, яка визначена у розкладі першою (команді-господарю), призначено, якщо стати обличчям до майданчика:

лаву команди та власний кошик ліворуч від секретарського стола;
ця команда перед початком гри розминається на половині майданчика навпроти своєї лави команди.

Проте, якщо обидві команди згодні, вони можуть обмінятися лавами команди та/або половинами майданчика для розминки перед початком першої половини гри.

9.5 Команди повинні обмінятися половинами майданчика для розминки та кошиками перед початком другої половини гри.

9.6 У всіх овертаймах команди і далі атакують ті ж самі кошики, що і у четвертій чверті.

9.7 Чверть, овертайм або гра закінчуються, коли лунає сигнал ігрового годинника про кінець чверті або овертайму. Якщо щит по його периметру обладнаний червоним світловим пристроєм, світловий сигнал має перевагу над звуковим сигналом ігрового годинника.

Ст. 10 Статус м'яча

10.1 М'яч може бути живим або мертвим.

10.2 М'яч стає живим, коли:

під час спірного кидка м'яч залишає руку (-и) старшого судді, коли він його підкидає;
перед штрафним кидком м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує штрафний кидок;

під час вкидання м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання.

10.3 М'яч стає мертвим, коли:

будь-який м'яч закинуто з гри або зі штрафного кидка;
суддя дає свисток тоді, коли м'яч живий;
очевидно, що м'яч не увійде в кошик при штрафному кидку, за яким слідують:
інший (-ші) штрафний (-ні) кидок (-ки);
подальше покарання (штрафний (-ні) кидок (-ки) та/або володіння м'ячем);
лунає сигнал ігрового годинника про кінець чверті або овертайму;
лунає сигнал годинника кидка, коли команда контролює м'яч;
м'яча, що вже перебуває в польоті під час кидка з гри, торкається гравець будь-якої команди, після того, як суддя дав свисток або пролунав сигнал ігрового годинника про кінець чверті або овертайму;
пролунав сигнал годинника кидка.

10.4 М'яч не стає мертвим, і кидок з гри, якщо він влучний, зараховують, коли:

м'яч перебуває в польоті під час кидка з гри, та:
суддя дає свисток;
лунає сигнал ігрового годинника про кінець чверті або овертайму;
лунає сигнал годинника кидка;
м'яч перебуває в польоті під час штрафного кидка й суддя дає свисток при будь-якому недодержанні правил, крім порушення правил гравцем, який виконує штрафний кидок;
м'яч контролює гравець, який перебуває в процесі кидка з гри та завершує свій кидок безперервним рухом, що почався до того, як зафіксовано фол будь-якого гравця суперників або будь-якої особи, якій дозволено сидіти на лаві команди суперників.

Це правило не застосовують і влучення не зараховують, якщо після того, як суддя дав свисток, зроблено зовсім новий рух для кидка.

Ст. 11 Місце, де перебуває гравець і суддя

11.1 Місце, де перебуває гравець, визначають за тим місцем, де він торкається підлоги.

Коли він перебуває в повітрі, він зберігає той самий статус, який він мав, коли востаннє торкався підлоги, включно з обмежувальною лінією, центральною лінією, лінією тричкових кидків, лінією штрафних кидків, лініями, що визначають обмежену зону, та лініями, що визначають півкруглу зону без фолу зіткнення.

11.2 Місце, де перебуває суддя, визначають таким самим чином, що й місце, де перебуває гравець. Коли м'яч торкається судді, це означає те ж саме, якби м'яч торкнувся підлоги в місці, де перебуває суддя.

Ст. 12 Спірний кидок і володіння за чергою

12.1 Визначення спірного кидка

12.1.1 Спірний кидок відбувається, коли суддя підкидає м'яч у центральному колі між будь-якими двома гравцями-суперниками.

12.1.2 Спірний м'яч відбувається, коли один чи більше гравців команд-суперників тримають м'яч однією чи обома руками так міцно, що жоден гравець не може встановити контроль над м'ячем без надмірно грубих дій.

12.2 Процедура спірного кидка

12.2.1 Кожен з гравців, які беруть участь у спірному кидку, повинен стати таким чином, щоб обидві його ступні перебували всередині тієї половини центрального кола, що ближча до його власного кошика, при цьому одна стопа має бути розташована поряд з центральною лінією.

12.2.2 Гравці однієї команди не можуть займати місце поруч один з одним навколо центрального кола, якщо суперник бажає зайняти одне з цих місць.

12.2.3 Після цього суддя підкидає м'яч вертикально вгору між двома гравцями команд-суперників на висоту більшу, ніж кожний з гравців може дістати у стрибку.

12.2.4 М'яч повинен бути відбитим рукою (-ами) одного чи обох гравців, які беруть участь у спірному кидку, після того, як він досягне найвищої точки.

12.2.5 Жоден з гравців, які беруть участь у спірному кидку, не повинен залишати своєї позиції, поки м'яч не буде відбито без недодержання правил.

12.2.6 Жоден з гравців, які беруть участь у спірному кидку, не може ловити або торкатися м'яча більше двох разів доти, поки той не торкнеться одного з гравців, які не брали участі у спірному кидку, або підлоги.

12.2.7 Якщо м'яч не відбито жодним з гравців, які беруть участь у спірному кидку, спірний кидок необхідно повторити.

12.2.8 Жодні частини тіл гравців, що не беруть участі у спірному кидку, не можуть бути на або перетинати лінії центрального кола (циліндра), поки м'яч не буде відбито.

Недодержання умов Ст. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 та 12.2.8 є порушенням.

12.3 Покарання

М'яч надають суперникам для вкидання з місця, найближчого до того, де сталося недодержання правил, за винятком простору безпосередньо за щитом.

12.4 Ситуації спірного кидка

Ситуація спірного кидка відбувається, коли:

фіксують спірний м'яч;

м'яч виходить за межі майданчика, й судді вагаються або приймають різні рішення стосовно того, хто з суперників останнім торкнувся м'яча;

відбувається обопільне порушення при штрафному кидку протягом невдалого останнього або єдиного штрафного кидка;

живий м'яч застрягає між кільцем і щитом, за винятком:

між штрафними кидками;

після останнього штрафного кидка, за яким виконують вкидання з лінії вкидання у передовій зоні команди;

м'яч стає мертвим у той момент, коли жодна з команд не контролює м'яч, або не має права на володіння м'ячем;

після скасування рівних покарань проти обох команд, якщо нема інших покарань за фол, що належить виконати, й жодна з команд не контролювала м'яч або не мала права на володіння м'ячем перед першим фолом або порушенням;

починаються усі чверті, крім першої чверті, та всі овертайми.

12.5 Визначення володіння за чергою

Володіння за чергою — це спосіб зробити м'яч живим вкиданням його у гру замість розіграшу спірного кидка.

12.6 Процедура володіння за чергою

12.6.1 У всіх ситуаціях спірного кидка команди поперемінно отримують право на володіння м'ячем для вкидання його з місця, найближчого до того, де відбувається ситуація спірного кидка, за винятком простору безпосередньо за щитом.

12.6.2 Команда, яка не встановила першого командного контролю над живим м'ячем після розіграшу спірного кидка, першою має право на вкидання внаслідок володіння за чергою.

12.6.3 Команда, яка має право на наступне володіння м'ячем за чергою після закінчення чверті або овертайму, починає наступну чверть або овертайм вкиданням його з продовження центральної лінії навпроти секретарського стола, за винятком ситуації, коли виконують покарання у вигляді штрафних кидків та володіння м'ячем.

12.6.4 Команду, яка має право на володіння за чергою, позначають стрілкою володіння за чергою, що спрямована в бік кошика суперників. Напрямок стрілки змінюють одразу після того, як закінчується вкидання внаслідок володіння за чергою.

12.6.5 Порушення, що його чинить команда, коли виконує своє вкидання внаслідок

володіння за чергою, позбавляє цю команду права на вкидання внаслідок володіння за чергою. Напрямок стрілки володіння за чергою негайно змінюють, вказуючи на те, що суперники команди, яка вчинила порушення, будуть мати право на вкидання внаслідок володіння за чергою при наступній ситуації спірного кидка. Після цього гру поновлюють наданням м'яча суперникам команди, яка вчинила порушення, для вкидання з місця первинного вкидання.

12.6.6 Фол, який учинила одна з команд:

до початку будь-якої чверті, крім першої чверті, або овертайму;
або під час вкидання внаслідок володіння за чергою, не позбавляє команду, яка виконує вкидання, права на це вкидання внаслідок володіння за чергою.

Ст. 13 Як грають м'ячем

13.1 Визначення

Під час гри м'ячем грають тільки руками, та його можна передавати, кидати, відбивати, котити, або вести у будь-якому напрямку за умови, якщо дотримуються обмежень, що визначені цими правилами.

13.2 Правило

Гравець не може бігти з м'ячем, навмисно бити по ньому або блокувати будь-якою частиною ноги чи бити по ньому кулаком. Проте, випадкове торкання м'яча ногою чи випадкове торкання м'ячем будь-якої частини ноги не є порушенням.

Недодержання умов Ст. 13.2 є порушенням.

13.3 Покарання

М'яч надають суперникам для вкидання з місця, найближчого до того, де сталося недодержання правил, за винятком простору безпосередньо за щитом.

Ст. 14 Контроль над м'ячем

14.1 Визначення

14.1.1 Командний контроль починається, коли гравець цієї команди контролює живий м'яч, тобто він тримає або веде його, або живий м'яч опиняється у його розпорядженні.

14.1.2 Командний контроль триває, коли гравець цієї команди контролює живий м'яч або гравці однієї команди передають м'яч один одному.

14.1.3 Командний контроль закінчується, коли суперник встановлює контроль над м'ячем, або м'яч стає мертвим, або м'яч залишив руку (-и) гравця, який виконує кидок з гри чи штрафний кидок.

Ст. 15 Гравець у процесі кидка

15.1 Визначення

15.1.1 Кидок з гри або штрафний кидок відбувається, коли м'яч, що його тримає у руці (-ках) гравець, він потім посилає повітрям у напрямку кошика суперників.

Добивання з гри відбувається, коли м'яч однією або двома руками спрямовують у кошик суперників.

Кидок згори з гри відбувається, коли м'яч однією або двома руками з силою спрямовують згори вниз у кошик суперників.

Безперервний рух під час ведення до кошика або інші кидки у русі — це дія гравця, який тримає м'яч під час того, як він просувається вперед, або закінчив ведення та продовжує свою дію рухом кидка, що зазвичай спрямований угору, у спробі закинути м'яч у кошик.

15.1.2 Процес кидка при кидку:

починається, коли гравець, на думку судді, розпочинає рух м'ячем, спрямований угору, у напрямку кошика суперників;

закінчується, коли м'яч залишив руку (-и) гравця, або якщо зроблено зовсім нову спробу кидка, та, у разі, якщо гравець, який виконує кидок, перебуває в повітрі, коли обидві його ноги приземляються на підлогу.

15.1.3 Процес кидка у безперервному русі під час ведення до кошика або під час інших кидків у русі:

починається, коли м'яч перебуває у руці (-ках) гравця після закінчення ведення або після того, як гравець ловить м'яч, перебуваючи у повітрі, та гравець, на думку судді, починає рух для кидка, перед тим як випустити м'яч із рук у спробі кидка з гри;

закінчується, коли м'яч залишив руку (-и) гравця, або якщо зроблено зовсім нову спробу кидка, та, у разі, якщо гравець, який виконує кидок, перебуває в повітрі, обидві його ноги приземляються на підлогу.

15.1.4 Нема ніякого зв'язку між кількістю кроків, зроблених без порушення правил, і процесом кидка.

15.1.5 У процесі кидка можливо, що суперник тримає руку (-и) гравця, який намагається виконати кидок, таким чином, що не дає йому можливості кинути. Проте, навіть у такому разі гравця вважають таким, що виконує спробу кидка. У цьому разі не має значення, чи залишив м'яч руку (-и) гравця, чи ні.

15.1.6 Коли гравець перебуває у процесі кидка та після того, як проти нього вчинено фол, він виконує передачу, його більше не розглядають таким, що перебував у процесі кидка.

Ст. 16 Закинутий м'яч: коли він закинутий і його ціна

16.1 Визначення

16.1.1 М'яч закинутий, коли живий м'яч входить у кошик згори й залишається в ньому або повністю проходить крізь нього.

16.1.2 М'яч вважають таким, що перебуває всередині кошика, навіть тоді, коли мала його частина перебуває всередині кошика та нижче рівня кільця.

16.2 Правило

16.2.1 М'яч зараховують команді, що атакує кошик суперників, у який увійшов м'яч, таким чином:

- якщо м'яч випущено зі штрафного кидка, зараховують 1 очко;
- якщо м'яч випущено із зони двоочкових кидків з гри, зараховують 2 очка;
- якщо м'яч випущено із зони триочкових кидків з гри, зараховують 3 очка;

після того, як м'яч торкнувся кільця при останньому штрафному кидку, і м'яча без недодержання правил торкається нападник або захисник перед тим, як м'яч увійшов у кошик, зараховують 2 очка.

16.2.2 Якщо гравець випадково закидає м'яч з гри у свій власний кошик, 2 очка записують капітанові команди суперників на майданчику.

16.2.3 Якщо гравець навмисно закидає м'яч з гри у свій власний кошик, це порушення, і влучення не зараховують.

16.2.4 Якщо гравець змушує м'яч пройти повністю крізь кошик знизу, це порушення.

16.2.5 Ігровий годинник або годинник кидка має показувати 0,3 (3 десятих секунди) чи більше для того, щоб гравець іще міг володіти м'ячем після вкидання або підбору після останнього штрафного кидка, та здійснити спробу кидка з гри. Якщо ігровий годинник показує 0,2 або 0,1, єдиний спосіб здійснити кидок з гри, який буде зарахований це торкнутися або одним рухом спрямувати м'яч зверху у кошик, за умови того, що рука (-ки) гравця більше не торкаються м'яча, коли ігровий годинник або годинник кидка показують 0,0.

Ст. 17 Вкидання

17.1 Визначення

17.1.1 Вкидання відбувається тоді, коли гравець, який перебуває за межами майданчика, передає м'яч на майданчик.

17.1.2 Вкидання:

починається, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання;
закінчується, коли:

- м'яч торкається гравця на майданчику, або м'яча торкається гравець на майданчику й не чинить недодержання правил;
- команда, що виконує вкидання, чинить порушення;
- живий м'яч застрягає між кільцем і щитом під час вкидання.

17.2 Процедура

17.2.1 Суддя повинен передати м'яч з рук у руки, або покласти його на місце на підлозі, де він опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання. Він також може кинути або передати м'яч відскоком від підлоги, за умови того, що:

- суддя перебуває на відстані не більше 4 м від гравця, який має виконувати вкидання;
- гравець, який має виконувати вкидання, перебуває у належному місці, що визначене суддею.

17.2.2 Гравець має виконувати вкидання з місця, найближчого до того, де сталося недодержання правил, або де було зупинено гру, за винятком простору безпосередньо за щитом.

17.2.3 На початку усіх четвертей, крім першої, та на початку всіх овертаймів вкидання виконують з продовження центральної лінії навпроти секретарського стола.

Гравець, який виконує вкидання, повинен розташувати ноги по обох сторонах від продовження центральної лінії навпроти секретарського стола й має право передавати м'яч партнерові, який перебуває у будь-якому місці майданчика.

17.2.4 Коли ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше у четвертій чверті та в кожному овертаймі, після тайм-ауту, наданого команді, що має право на володіння м'ячем у своїй тилівій зоні, головний тренер цієї команди має право вирішувати, чи буде наступне за цим вкидання виконане з лінії вкидання у передовій зоні команди, або у тилівій зоні з місця, найближчого до того, де гру було зупинено.

Якщо головний тренер вирішує відновити гру вкиданням із передової зони, а оригінальне вкидання відбувається у тилівій зоні з:

за лицьовою лінією після забитого м'яча або вдалого останнього штрафного кидка, головний тренер вирішує, чи має виконуватися вкидання з лінії вкидання з боку столу чи з протилежного боку;

на бічній або лицьовій лінії після фолу або порушення, вкидання має відбуватися у передовій зоні з лінії вкидання на тій самій стороні майданчика (з боку столу чи протилежної сторони), що й початкове вкидання.

17.2.5 Після персонального фолу, що учинений гравцем команди, яка контролює живий м'яч, або має право на володіння м'ячем, гру поновлюють вкиданням з місця, найближчого до того, де сталося недодержання правил.

17.2.6 Після технічного фолу гру поновлюють вкиданням з місця, найближчого до того, де перебував м'яч, коли було зафіксовано технічний фол, якщо іншого не визначено цими правилами.

17.2.7. Після неспортивного або фолу з дискваліфікацією гру поновлюють вкиданням з лінії вкидання у передовій зоні команди, якщо іншого не визначено цими правилами.

17.2.8. Після бійки гру поновлюють як визначено Ст. 39.

17.2.9 Щоразу, коли м'яч входить у кошик, але кидок з гри або штрафний кидок не зараховано, гру поновлюють вкиданням з-за бічної лінії на рівні продовження лінії штрафних кидків.

17.2.10 Після закинутого з гри м'яча або влучного останнього штрафного кидка:

будь-який гравець команди, у кошик якої закинуто м'яч, виконує вкидання з будь-якого місця з-за лицьової лінії, де м'яч було закинуто – це правило також застосовують після того, як суддя передає м'яч або кладе його на те місце на підлозі, де він опиниться у розпорядженні гравця, який виконує вкидання після тайм-ауту чи будь-якої зупинки гри після закинутого м'яча з гри або зі штрафного кидка;

гравець, який виконує вкидання з-за лицьової лінії, може рухатися вздовж лицьової лінії та/або назад, і м'яч може бути переданий між партнерами по команді, але відлік 5 секунд починається, коли м'яч знаходиться в розпорядженні гравця, який вийшов першим поза межами поля.

17.3 Правило

17.3.1 Гравець, який виконує вкидання, не повинен:

витрачати більше 5 секунд для того, щоб випустити м'яч із рук;
наступати на майданчик, коли він тримає м'яч у своїй руці (-ках);
змушувати м'яч торкатися підлоги за межами ігрового майданчика після того як випустить його з рук при вкиданні;
торкатися м'яча на ігровому майданчику раніше, ніж його торкнеться інший гравець;
змушувати м'яч входити безпосередньо у кошик;
переміщуватися від місця, визначеного за обмежувальною лінією, на загальну відстань більше 1 м в одному чи в обох напрямках перед тим, як випустить м'яч із рук, проте, дозволено відступати безпосередньо назад від лінії так далеко, як дають змогу обставини.

17.3.2 Під час вкидання інші гравці не повинні:

розташовувати будь-яку частину тіла над обмежувальною лінією доти, поки м'яч не буде кинутий через цю лінію;

перебувати на відстані менше 1 м від гравця, який виконує вкидання, якщо простір за межами майданчика, вільний від перешкод у місці вкидання, становить менше 2 м від обмежувальної лінії;

17.3.3. Коли ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше в четвертій чверті та в кожному овертаймі та виконують вкидання, суддя демонструє жест про перетин обмежувальної лінії з недодержанням правил як попередження під час виконання вкидання.

Якщо гравець, який захищається перетинає будь-якою частиною тіла обмежувальну лінію, щоб перешкодити вкиданню або перебуває на відстані менше 1 м від гравця, який виконує вкидання, якщо простір за межами майданчика, вільний від перешкод у місці вкидання, становить менше 2 м від обмежувальної лінії — це недодержання правил, яке карають технічним фолом.

Недодержання умов Ст. 17.3 є порушенням.

17.4 Покарання

М'яч передають команді суперників для вкидання з місця первинного вкидання.

Ст. 18 Тайм-аут

18.1 Визначення

Тайм-аут — це переривання гри на прохання головного тренера або першого помічника тренера.

18.2 Правило

18.2.1 Кожний тайм-аут триває 1 хвилину.

18.2.2 Тайм-аут може бути наданий тоді, коли є можливість надання тайм-ауту.

18.2.3 Можливість надання тайм-ауту з'являється, коли:

для обох команд: м'яч стає мертвим, ігровий годинник зупинений, і суддя закінчив процедуру демонстрації жестів секретарському столу;

для обох команд: м'яч стає мертвим після влучного останнього або єдиного штрафного кидка;

для команди, у кошик якої закинуто м'яч з гри: коли закинуто м'яч.

18.2.4 Можливість надання тайм-ауту закінчується, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця для вкидання або для виконання першого штрафного кидка.

18.2.5 Кожній команді може бути надано:

2 тайм-ауту протягом першої половини гри;

3 тайм-ауту протягом другої половини гри, але не більше ніж 2 тайм-ауту, коли ігровий годинник показує 2:00 чи менше у четвертій чверті;

1 тайм-аут у кожному овертаймі.

18.2.6 Невикористані тайм-ауту не можуть бути перенесені на наступну половину або овертайм.

18.2.7 Тайм-аут записують команди, головний тренер якої першим висловив прохання про його надання, якщо тільки тайм-ауту не надають після закинутаго командою суперників м'яча з гри, та при цьому не було зафіксовано недодержання правил.

18.2.8 Тайм-ауту не надають команді, яка закинула м'яч з гри, коли ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше в четвертій чверті та кожному овертаймі, за винятком ситуації, коли суддя зупинив гру.

18.3 Процедура

18.3.1 Тільки головний тренер або перший помічник тренера має право звертатися з проханням про надання тайм-ауту. Він має встановити візуальний контакт із секретарським столом або підійти до секретарського стола та чітко попросити про тайм-аут належним чином, тобто показати руками встановлений жест.

18.3.2 Прохання про надання тайм-ауту може бути скасованим тільки до того моменту, поки не пролунав сигнал секундометриста про надання тайм-ауту.

18.3.3 Період тайм-ауту:

починається, коли суддя дає свисток і демонструє жест про надання тайм-ауту;

закінчується, коли суддя дає свисток і жестом запрошує команди повернутися на майданчик.

18.3.4 Як тільки з'являється можливість надання тайм-ауту, секундометрист дає свій сигнал та повідомляє суддів про те, що надійшло прохання про надання тайм-ауту.

Якщо у кошик команди, що попросила про тайм-аут, закинута м'яч з гри, секундометрист негайно зупиняє ігровий годинник і подає свій сигнал.

18.3.5 Під час тайм-ауту (а також протягом перерви у грі перед початком другої та четвертої чверті або кожного овертайму) гравці можуть залишати майданчик і сидіти на лаві команди, а особи, яким дозволено сидіти на лаві команди можуть вийти на майданчик за умови, що вони залишаються у безпосередній близькості від зони лави команди.

18.3.6 Якщо прохання про надання тайм-ауту надійшло від будь-якої команди після того, як м'яч опинився у розпорядженні гравця для виконання першого штрафного кидка, тайм-аут надають, якщо:

останній штрафний кидок влучний;

після останнього штрафного кидка, якщо він невдалий, виконують вкидання;

фол зафіксовано між штрафними кидками; у цьому разі виконання штрафного кидка (-ів) завершують і тайм-аут надають до виконання покарання за новий фол, якщо іншого не визначено правилами;

фол зафіксовано до того, як м'яч став живим після виконання останнього штрафного кидка; у цьому разі тайм-аут надають до виконання покарання за новий фол.

порушення зафіксовано до того, як м'яч став живим після виконання останнього штрафного кидка; у цьому разі тайм-аут надають до виконання вкидання.

У разі послідовних серій штрафних кидків та/або володіння м'ячем, спричинених більше ніж одним покаранням за фол, кожен серію розглядають окремо.

Ст. 19 Заміна

19.1 Визначення

Заміна — це переривання гри на прохання запасного, висловлене для того, щоб стати гравцем.

19.2 Правило

19.2.1 Команда може замінити гравця (-ів) тоді, коли є можливість заміни.

19.2.2 Можливість заміни з'являється, коли:

для обох команд: м'яч стає мертвим, ігровий годинник зупинений, і суддя закінчив процедуру показу жестів секретарському столу;

для обох команд: м'яч стає мертвим після влучного останнього штрафного кидка;

для команди, у кошик якої закинуто м'яч з гри: коли м'яч закинуто, а ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше в четвертій чверті та в будь-якому овертаймі.

19.2.3 Можливість заміни закінчується, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця для вкидання або для виконання першого штрафного кидка.

19.2.4 Гравець, який став запасним, та запасний, який став гравцем, не можуть відповідно повернутися у гру й залишити гру, поки м'яч знову не стане мертвим після фази відліку часу гри, за винятком ситуацій, коли:

у команді залишилося менше 5 гравців на майданчику;

гравець, який має виконувати штрафні кидки внаслідок виправлення помилки, перебуває на лаві команди після того, як він був замінений і має право грати.

19.2.5 Заміни не дозволяють команді, яка закинула м'яч з гри, коли ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше в четвертій чверті та в будь-якому овертаймі, коли ігровий годинник зупиняють, за винятком ситуації, коли суддя зупинив гру.

19.2.6 Якщо гравець отримує медичну допомогу або допомогу без медичного втручання, його слід замінити, за винятком ситуації, коли у команди залишилося менше п'яти гравців на майданчику.

19.3 Процедура

19.3.1 Тільки запасний гравець має право просити заміну. Він (не головний тренер або перший помічник тренера) підходить до секретарського стола і чітко просить заміну, показуючи руками встановлений жест, або сідає на стілець для заміни. Він має бути готовим увійти у гру негайно.

19.3.2 Прохання про заміну може бути скасоване тільки до того моменту, поки не пролунав

сигнал секундометриста про надання заміни.

19.3.3 Як тільки з'являється можливість для заміни, секундометрист дає свій сигнал і повідомляє суддів про те, що надійшло прохання про заміну.

19.3.4 Запасний має залишатися за обмежувальною лінією доти, поки суддя не дасть свистком сигналу про заміну й жестом не запросить його вийти на майданчик.

19.3.5 Гравцеві, якого було замінено, дозволено одразу піти до лави команди, не сповіщаючи про заміну секундометриста чи суддю.

19.3.6 Заміни повинні бути проведені якнайшвидше. Гравець, який учинив п'ять фолів, або якого було дискваліфіковано, має бути заміненим негайно (протягом не більше як 30 секунд). Якщо, на думку судді, відбувається невинуватене затримування гри, команди, яка завинила, записують тайм-аут. Якщо у команди не залишилося тайм-ауту, головний тренер цієї команди може бути покараним технічним фолом ('B').

19.3.7 Якщо заміну просять під час тайм-ауту або перерви у грі, іншої, ніж перерва між половинами гри, запасний має сповістити про це секундометриста до того, як увійде у гру.

19.3.8 Якщо гравець, який виконує штрафні кидки, повинен бути замінений через те, що він:
травмований;
або учинив п'ять фолів;
або дискваліфікований.

Тоді штрафні кидки має виконувати гравець, який його замінив, та який не може бути замінений знову, доки не зіграє у наступній фазі відліку часу гри.

19.3.9 Якщо прохання про заміну надійшло від будь-якої команди після того, як м'яч опинився у розпорядженні гравця для виконання першого штрафного кидка, заміну надають, якщо:

останній штрафний кидок влучний;

після останнього штрафного кидка якщо він невдалий, виконують вкидання;

фол зафіксовано між штрафними кидками; у цьому разі виконання штрафного кидка (-ів) завершують, і заміну дозволяють до виконання покарання за новий фол, якщо іншого не визначено правилами;

фол зафіксовано до того, як м'яч став живим після виконання останнього штрафного кидка; у цьому разі заміну дозволяють до виконання покарання за новий фол;

порушення зафіксовано до того, як м'яч став живим після виконання останнього штрафного кидка; у цьому разі заміну дозволяють до виконання вкидання.

У разі послідовних серій штрафних кидків та/або володіння м'ячем, спричинених більше ніж одним покаранням за фол, кожен серію розглядають окремо.

Ст. 20 Гра, програна позбавленням права

20.1 Правило

Команда програє гру позбавленням права, якщо:
команда відсутня, або не може виставити п'ять гравців, які готові грати, через 15 хвилин після часу початку гри, який зазначений у розкладі;
своїми діями вона заважає проведенню гри;
вона відмовляється грати після того, як отримала вказівку від старшого судді почати гру.

20.2 Покарання

20.2.1 Перемогу присуджують суперникам з рахунком 20–0. Крім того, команда, що програла гру позбавленням права, одержує у класифікації 0 очок.

20.2.2 У серії з двох ігор (вдома і на виїзді) із загальним підрахунком очок, і в серії ігор плей-оф до двох перемог команда, яка програла першу, другу чи третю гру позбавленням права, програє всю серію плей-оф позбавленням права. Це не стосується серії ігор плей-оф до трьох або чотирьох перемог.

20.2.3 Якщо команда грає у турнірі й програє гру позбавленням права удруге, команду дискваліфікують з виключенням з турніру, а всі набрані нею очки анулюють.

Ст. 21 Гра, програна через нестачу гравців

21.1 Правило

Команда програє гру через нестачу гравців, якщо під час гри у неї залишається на майданчику менше два гравців, готових грати.

21.2 Покарання

21.2.1 Якщо команда, якій присуджують перемогу, веде в рахунку, рахунок залишають таким, яким він був на момент, коли гру було припинено. Якщо команда, якій присуджують перемогу, не веде в рахунку, у протокол вносять результат 2–0 на її користь. Команда, що програла через нестачу гравців, одержує у класифікації одне очко.

21.2.2 У серії з двох ігор (вдома та на виїзді) із загальним підрахунком очок команда, що програла через нестачу гравців першу чи другу гру, програє всю серію через нестачу гравців.

ПРАВИЛО П'ЯТЕ – ПОРУШЕННЯ

Ст. 22 Порухення

22.1 Визначення

Порухення — це недодержання правил.

22.2 Покарання

М'яч надають суперникам для вкидання з місця, найближчого до того, де сталося недодержання правил, крім простору безпосередньо за щитом, якщо іншого не обумовлено цими правилами.

Ст. 23 Гравець за межами майданчика, м'яч за межами майданчика

23.1 Визначення

23.1.1 Гравець перебуває за межами майданчика, коли будь-яка частина його тіла торкається підлоги чи будь-якого предмета чи особи, іншої, ніж гравець, над/на/або за обмежувальною лінією.

23.1.2 М'яч перебуває за межами ігрового майданчика, коли він торкається: гравця або будь-якої іншої особи, яка перебуває за межами ігрового майданчика; підлоги або будь-якого предмета над, на або за обмежувальною лінією; опори, що підтримує щит, задньої сторони щита чи будь-якого предмета над ігровим майданчиком.

23.2 Правило

23.2.1 М'яч змушує вийти за межі майданчика гравець, який останнім торкнувся м'яча, або до якого доторкнувся м'яч перед тим, як вийти за межі майданчика, навіть якщо потім м'яч вийшов за межі майданчика після торкання чогось іншого, ніж гравець.

23.2.2 Якщо м'яч виходить за межі майданчика внаслідок того, що він торкнувся гравця, або він був зачеплений гравцем, який перебуває на або за обмежувальною лінією, цей гравець є причиною виходу м'яча за межі майданчика.

23.2.3 Якщо гравець (-і) виходить (-ять) за межі майданчика або у свою тилу зону під час спірного м'яча, відбувається ситуація спірного кидка.

Ст. 24 Ведення м'яча

24.1 Визначення

24.1.1 Ведення — це рух живого м'яча, до чого його змушує гравець, який контролює цей м'яч, і кидає, відбиває, котить або б'є ним об підлогу.

24.1.2 Ведення починається, коли гравець, який установив контроль над живим м'ячем на майданчику, кидає, відбиває, котить, або б'є ним об підлогу і торкається м'яча, перш ніж його торкнеться інший гравець.

Під час ведення гравець не може помістити ніяку частину своєї руки під м'яч і пронести його з однієї точки в іншу, або зупинити рух м'яча та після цього продовжити ведення.

Під час ведення м'яч можна підкинути в повітря за умови, що він торкнеться підлоги або іншого гравця раніше, ніж гравець, який підкинув м'яч, знову торкнеться його рукою.

Кількість кроків, що може зробити гравець, коли м'яч не перебуває в контакті з його рукою, не обмежене.

Ведення закінчується, коли гравець торкається м'яча одночасно двома руками, або затримує м'яч в одній чи обох руках.

24.1.3 Гравця, який випадково втрачає, а потім відновлює контроль над живим м'ячем на майданчику, вважають таким, що ненавмисно впустив м'яч.

24.1.4 Такі дії не є веденням:
послідовні кидки з гри;
випадкова втрата й відновлення контролю над м'ячем на початку чи наприкінці ведення;
спроба встановити контроль над м'ячем вибиванням його з простору розташування інших гравців;
вибивання м'яча з-під контролю іншого гравця;
переривання передачі та встановлення контролю над м'ячем;
перекидання м'яча з руки у руку й затримування його в одній чи обох руках до того, як він торкнеться підлоги, за умови, що гравець не робить зайвих кроків з м'ячем;
кидання м'ячем у щит і відновлення контролю над м'ячем.

24.2 Правило

не може вести м'яч другий раз після того, як його перше ведення закінчилося, якщо тільки між двома веденнями він не втрачав контроль над живим м'ячем на майданчику через:

кидок по кошику;
торкання м'яча суперником;
передачу або випадкову втрату м'яча, який потім торкнувся, або якого торкнувся інший гравець.

Ст. 25 Зайві кроки з м'ячем

25.1 Визначення

25.1.1 Зайві кроки з м'ячем — це заборонене переміщення однієї чи обох ніг у будь-якому напрямку, коли гравець тримає живий м'яч на майданчику, понад обмеження, викладені в цій статті.

25.1.2 Поворот — це дозволене переміщення, під час якого гравець, що тримає живий м'яч на майданчику, крокує один чи кілька разів у будь-якому напрямку тією ж самою ногою, у той час як інша нога, що називається опірною, зберігає свою точку контакту з підлогою.

25.2 Правило

25.2.1 Визначення опірної ноги гравцем, який ловить живий м'яч на майданчику:
гравець, який ловить м'яч, стоячи на підлозі обома ногами:
у той момент, коли гравець зсуває чи відриває одну ногу від підлоги, інша нога стає опірною;
коли починається ведення, опірна нога не може бути відірвана від підлоги до того, як

м'яч випущено з рук (-и);

щоб виконати передачу або кидок з гри, гравець може вистрибнути з опірної ноги, але жодна нога не може повернутися на підлогу до того, як м'яч випущено з рук (-и);

гравець, який ловить м'яч під час переміщення, або завершуючи ведення, може зробити два кроки, щоб зупинитися, виконати передачу або кидок:

якщо після того, як гравець прийняв м'яч та починає ведення, він повинен випустити м'яч із рук (-и) перед другим кроком;

перший крок відбувається, коли одна нога або обидві ноги торкаються підлоги після того, як встановлено контроль над м'ячем;

другий крок відбувається після першого кроку, коли друга нога торкається підлоги або обидві ноги торкаються підлоги одночасно;

якщо обидві ноги гравця, який зупиняється після першого кроку, торкаються підлоги, або вони торкаються підлоги одночасно, він може використовувати будь-яку ногу як опірну; якщо він після цього вистрибує з обох ніг, жодна нога не може повернутися на підлогу до того, як м'яч випущено з рук (-и);

якщо гравець приземлюється на одну ногу, він може використовувати тільки цю ногу як опірну;

якщо гравець вистрибує з однієї ноги після першого кроку, він може приземлитися на обидві ноги одночасно та зробити другий крок; у цій ситуації гравець не може використовувати жодну ногу як опірну; якщо після цього одна нога чи обидві ноги будуть відірвані від підлоги, жодна нога не може повернутися на підлогу до того, як м'яч випущено з рук (-и);

якщо обидві ноги відірвані від підлоги та гравець приземлюється на обидві ноги одночасно, у момент, коли одна нога відірвана від підлоги, друга нога стає опірною ногою;

гравець не може торкатися підлоги послідовно тією ж ногою чи обома ногами після того, як він закінчив ведення або встановив контроль над м'ячем.

25.2.2 Гравець, який падає, лежить або сидить на підлозі:

не є порушенням, коли гравець, який тримає м'яч, падає на підлогу або ковзає по ній, або, коли лежить чи сидить на ній, встановлює контроль над м'ячем;

є порушенням, якщо після цього гравець перекочується по підлозі або намагається підвестися з м'ячем у руках.

Ст. 26 3 секунди

26.1 Правило

26.1.1 Гравець не може залишатися в обмеженій зоні суперників більше трьох секунд поспіль, коли його команда контролює живий м'яч у передовій зоні, та ігровий годинник увімкнений.

26.1.2 Виняток повинен бути зроблений для гравця, який:

намагається вийти з обмеженої зони;

перебуває в обмеженій зоні, коли він чи його партнер по команді перебуває в процесі кидка, і м'яч залишає чи вже залишив руку (-и) гравця, який виконує кидок з гри;

веде м'яч в обмеженій зоні з метою зробити кидок з гри, після того як він перебував там менше 3 секунд поспіль.

26.1.3 Для того, щоб вважатися таким, що перебуває поза обмеженою зоною, гравець повинен розташувати обидві ноги на підлозі поза цією зоною.

Ст. 27 Гравець під щільною опікою

27.1 Визначення

Гравця, який тримає живий м'яч на майданчику, вважають таким, що перебуває під щільною опікою, коли його суперник перебуває в активній захисній позиції на відстані не більше 1 м від нього, і при цьому не чинить недодержання правил.

27.2 Правило

Гравець під щільною опікою повинен передати, зробити кидок або повести м'яч протягом 5 секунд.

Ст. 28 8 секунд

28.1 Правило

28.1.1 Щоразу, коли:

гравець у тилівій зоні установлює контроль над живим м'ячем або під час вкидання м'яч торкається будь-якого гравця або його торкається будь-який гравець у тилівій зоні, та при цьому не чинить недодержання правил, і команда гравця, який виконував вкидання, зберігає контроль над м'ячем у своїй тилівій зоні — ця команда протягом 8 секунд повинна перевести м'яч у свою передову зону.

28.1.2 Команда перевела м'яч у свою передову зону щоразу, коли:

- м'яч, не перебуваючи під контролем жодного гравця, торкається передової зони;
- м'яч торкається будь-якого гравця, або його торкається будь-який гравець команди, що атакує, та при цьому не чинить недодержання правил, обидві ноги якого повністю перебувають у контакті з передовою зоною;
- м'яч торкається будь-якого гравця, або його торкається будь-який гравець команди, що захищається, та при цьому не чинить недодержання правил, частина тіла якого перебуває в контакті з його тилівою зоною;
- м'яч торкається судді, який частиною свого тіла перебуває в контакті з передовою зоною команди, що контролює м'яч;
- під час ведення м'яча з тилівої зони у передову зону м'яч і обидві ноги гравця, який веде м'яч, повністю перебувають у контакті з передовою зоною.

28.1.3 Відлік восьми секунд буде проваджений далі з урахуванням часу, що залишився на момент зупинки, коли тій самій команді, що контролювала м'яч, призначають вкидання у тилівій зоні внаслідок:

- виходу м'яча за межі майданчика;
- травми гравця цієї ж команди;
- технічного фолу, який учинив гравець цієї ж команди;
- ситуації спірного кидка;
- обопільного фолу;
- скасування рівних покарань проти обох команд.

Ст. 29 Годинник кидка

29.1 Правило

29.1.1 Щоразу, коли:

гравець установлює контроль над живим м'ячем на майданчику;
під час вкидання м'яч торкається будь-якого гравця, або його торкається будь-який гравець на майданчику, та при цьому не чинить недодержання правил, і команда гравця, який робив вкидання, зберігає контроль над м'ячем
ця команда має виконати спробу кидка з гри протягом 24 секунд.

Для того, щоб вважати кидок з гри виконаним протягом 24 секунд м'яч має залишити руку (-и) гравця, перш ніж пролунає сигнал годинника кидка, та після того, як м'яч залишив руку (-и) гравця під час кидка, він має торкнутися кільця або увійти в кошик.

29.1.2 Коли кидок з гри виконують безпосередньо перед кінцем періоду відліку годинника кидка, і сигнал годинника кидка лунає, коли м'яч перебуває в повітрі:

якщо м'яч входить у кошик, ніякого порушення не відбувається, сигнал не беруть до уваги, і влучення зараховують;

якщо м'яч торкається кільця, але не входить у кошик, ніякого порушення не відбувається, сигнал не беруть до уваги, і гра триває далі;

якщо м'яч не торкається кільця, відбувається порушення; проте, якщо команда суперників встановлює негайний та очевидний контроль над м'ячем, сигнал не беруть до уваги та гра триває далі.

Якщо щит по його верхньому краю обладнаний світловим пристроєм жовтого кольору, світловий сигнал має перевагу над звуковим сигналом ігрового годинника.

Усі обмеження, що пов'язані з перешкодою влученню й перешкодою м'ячу під час кидка, враховують.

29.2 Процедура

29.2.1 Після спірного кидка або після вкидання з центральної лінії на початку чверті, іншої, ніж перша чверть або овертайм, коли гравець установлює контроль над живим м'ячем на майданчику, без огляду, в тилівій або в передовій зоні, годинник кидка починає відлік з 24 секунд.

29.2.2 Годинник кидка зупиняють і скидають, коли гра зупинена суддею:

через фол або порушення (але не через те, що м'яч вийшов за межі майданчика) команди, що не контролювала м'яч;

з будь-якої поважної причини, пов'язаної з командою, що не контролювала м'яч;

з будь-якої поважної причини, не пов'язаної з жодною з команд.

У цих ситуаціях володіння м'ячем надають тій самій команді, що до того контролювала м'яч.

Якщо вкидання виконують:

у тилівій зоні цієї команди, годинник кидка скидають на 24 секунди;

у передовій зоні цієї команди, годинник кидка скидають таким чином:

якщо 14 секунд чи більше показує годинник кидка у той час, коли гра зупинена, годинник кидка не скидають, він буде провадити відлік далі з часу, на якому був зупинений;

якщо 13 секунд чи менше показує годинник кидка у той час, коли гра зупинена, годинник кидка скидають на 14 секунд.

Проте, якщо гра зупинена суддею з будь-якої поважної причини, не пов'язаної з жодною з команд, і, на думку судді, скидання годинника кидка поставить суперників у невідгідне

становище, годинник кидка буде провадити відлік далі з часу, на якому був зупинений.

29.2.3 Годинник кидка скидають, коли команда суперників має право на вкидання після того, як гра була зупинена суддею внаслідок фолу або порушення (включно з виходом м'яча за межі майданчика), вчиненого командою, яка контролювала м'яч.

Годинник кидка також скидають, якщо нова команда буде перебувати у нападі через те, що має право на вкидання внаслідок володіння за чергою.

Якщо вкидання після цього виконують:

у тилівій зоні цієї команди, годинник кидка скидають на нові 24 секунди;

у передовій зоні цієї команди, годинник кидка скидають на 14 секунд.

29.2.4 Щоразу, коли суддя зупиняє гру внаслідок технічного фолу, вчиненого командою, яка контролювала м'яч, гру поновлюють вкиданням з місця, найближчого до того, де перебував м'яч, коли гру було зупинено. Годинник кидка не скидають, він буде провадити відлік далі з часу, на якому був зупинений.

29.2.5 Коли ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше в четвертій чверті та в кожному овертаймі, після тайм-ауту, наданого команді, що мала право на володіння м'ячем своїй тилівій зоні, головний тренер цієї команди має право вирішувати, чи буде гру поновлено вкиданням з лінії вкидання у передовій зоні команди, або у тилівій зоні з місця, найближчого до того, де гру було зупинено.

Після тайм-ауту вкидання виконують таким чином:

якщо вкидання відбувається внаслідок виходу м'яча за межі майданчика та його виконують:

у тилівій зоні, годинник кидка не скидають, він буде провадити відлік далі з часу, на якому був зупинений;

у передовій зоні: якщо 13 секунд чи менше показує годинник кидка, його не скидають, годинник кидка буде провадити відлік далі з часу, на якому був зупинений; якщо 14 секунд чи більше показує годинник кидка, його скидають на 14 секунд;

якщо вкидання відбувається внаслідок фолу або порушення (не внаслідок виходу м'яча за межі майданчика) та його виконують:

у тилівій зоні, годинник кидка скидають на 24 секунди;

у передовій зоні, годинник кидка скидають на 14 секунд;

якщо тайм-аут надано команді, яка має новий контроль над м'ячем, і вкидання відбуватиметься:

у тилівій зоні, годинник кидка скидають на 24 секунди;

у передовій зоні, годинник кидка скидають на 14 секунд.

29.2.6 Коли команда має право на вкидання з лінії вкидання у передовій зоні як частину покарання за неспортивний або фол з дискваліфікацією, годинник кидка скидають на 14 секунд.

29.2.7 Після того як м'яч торкнувся кільця кошика суперників, годинник кидка скидають на: 24 секунди, якщо команда суперників здобуває контроль над м'ячем;

14 секунд, якщо та ж сама команда, яка володіла м'ячем перед тим, як він торкнувся кільця, знову здобула контроль над м'ячем.

29.2.8 Якщо сигнал годинника кидка лунає помилково в той час, коли команда контролює м'яч, або жодна з команд не контролює м'яч, сигнал не беруть до уваги та гра триває далі.

Проте, якщо, на думку судді, команда, що контролює м'яч, була поставлена у невідгідне становище, гру зупиняють, показання годинника кидка виправляють, і володіння м'ячем надають цій команді.

Ст. 30 М'яч, повернений у тилу зону

30.1 Визначення

30.1.1 Команда контролює живий м'яч у своїй передовій зоні, коли:
гравець цієї команди обома ногами торкається своєї передової зони, коли тримає, ловить або веде м'яч у своїй передовій зоні;
або гравці цієї команди передають м'яч один одному у своїй передовій зоні.

30.1.2 Команда, яка контролює живий м'яч у передовій зоні, змусила м'яч повернутися у свою тилу зону з порушенням правил, якщо гравець цієї команди є останнім, хто торкнувся м'яча у своїй передовій зоні, після чого першим торкається м'яча гравець цієї команди:
який частиною свого тіла торкається тилової зони;
після того як м'яч торкнувся тилової зони цієї команди;
це обмеження стосується всіх ситуацій у передовій зоні команди, включно з вкиданням; проте, воно не стосується гравця, який вистрибує зі своєї передової зони, і, перебуваючи в повітрі, встановлює новий командний контроль над м'ячем, після чого приземлюється з м'ячем у своїй тилу зоні.

30.2 Правило

Команда, яка контролює живий м'яч у своїй передовій зоні, не може змусити м'яч повернутися у власну тилу зону з недодержанням правил.

30.3 Покарання

М'яч надають команді суперників для вкидання в її передовій зоні з місця, найближчого до того, де сталося недодержання правил, крім простору безпосередньо за щитом.

Ст. 31 Перешкода влученню та перешкода м'ячу

31.1 Визначення

31.1.1 Кидок з гри або штрафний кидок:
починається, коли м'яч залишає руку (-и) гравця, який перебуває в процесі кидка;
закінчується, коли м'яч:
входить у кошик безпосередньо згори й залишається в ньому або повністю проходить крізь нього;
більше не має можливості увійти в кошик;
торкається кільця;
торкається підлоги;
стає мертвим.

31.2 Правило

31.2.1 Перешкода влученню під час кидка з гри відбувається, коли гравець торкається м'яча, що перебуває повністю вище рівня кільця, та:
м'яч перебуває на низхідній траєкторії польоту в кошик;
після того, як м'яч торкнувся щита.

31.2.2 Перешкода влученню під час штрафного кидка відбувається, коли гравець торкається

м'яча у той момент, коли він перебуває в польоті в кошик, і раніше, ніж м'яч торкнеться кільця.

31.2.3 Обмеження, пов'язані з перешкодою влученню м'яча, застосовують до того, як: м'яч більше не має можливості увійти в кошик; м'яч торкається кільця.

31.2.4 Перешкода м'ячу відбувається, коли:
після кидка з гри або останнього штрафного кидка гравець торкається кошика або щита в той момент, коли м'яч перебуває в контакті з кільцем;
після штрафного кидка, за яким мають виконувати наступний штрафний (-і) кидок (-и), гравець торкається м'яча, кошика або щита тоді, коли м'яч ще зберігає можливість увійти в кошик;
гравець просовує руку в кошик знизу й торкається м'яча;
захисник торкається м'яча або кошика, коли м'яч перебуває в кошику, й це заважає м'ячу пройти крізь кошик;
гравець спричиняє вібрацію кошика або захоплює кошик таким чином, що, на думку судді, це перешкодило м'ячу увійти в кошик, або змусило м'яч увійти в кошик;
гравець захоплює кошик і грає м'ячем.

31.2.5 Коли:
суддя дав свисток під час того як:
м'яч був у руках гравця в процесі кидка;
або м'яч перебував у польоті під час кидка з гри або під час останнього штрафного кидка;
пролунав сигнал ігрового годинника про закінчення чверті або овертайму,
жоден з гравців не повинен торкатися м'яча після того, як той торкнеться кільця, поки м'яч ще зберігає можливість увійти в кошик.
Усі обмеження, що пов'язані з перешкодою влученню й перешкодою м'ячу, враховують.

31.3 Покарання

31.3.1 Якщо порушення вчинив нападник, жодних очок не зараховують. М'яч передають команді суперників для вкидання з продовження лінії штрафних кидків, якщо іншого не обумовлено цими правилами.

31.3.2 Якщо порушення вчинив захисник, команді, що перебуває у нападі, зараховують:
1 очко, якщо м'яч було випущено зі штрафного кидка;
2 очка, якщо м'яч було випущено із зони двоочкових кидків;
3 очка, якщо м'яч було випущено із зони триочкових кидків.
Процедура зарахування очок є такою ж, якби м'яч увійшов у кошик.

31.3.3 Якщо порушення вчинив захисник протягом останнього штрафного кидка, команді, що перебуває у нападі, зараховують 1 очко, після чого захисника карають технічним фолом.

ПРАВИЛО ШОСТЕ – ФОЛИ

Ст. 32 Фоли

32.1 Визначення

32.1.1 Фол — це недодержання правил, що полягає у неправильному персональному контакті з суперником та/або неспортивній поведінці.

32.1.2 Будь-яка кількість фолів може бути призначена кожній з команд. Без огляду на покарання, кожний фол повинен бути зафіксованим, записаним у протокол особі, яка завинила, й покараним відповідно до цих правил.

32.1.3 Якщо фол вчинено після того, як м'яч став мертвим, коли:
пролунав сигнал ігрового годинника про кінець чверті або овертайму;
вчинено недодержання правил.

Фол не беруть до уваги, якщо тільки це не технічний, неспортивний або фол з дискваліфікацією.

Ст. 33 Контакт: загальні принципи

33.1 Принцип циліндра

Принцип циліндра визначений як простір усередині уявного циліндра, що його займає гравець на підлозі. Межі циліндра та відстань між ступнями гравця мають бути пропорційними зросту та розмірам гравця. Циліндр має у собі простір над гравцем і обмежений простором циліндра захисника або нападника без м'яча таким чином:

спереду — долоньями гравця;

ззаду — сідницями гравця;

з боків — зовнішніми поверхнями рук і ніг.

Руки можуть бути розташовані перед тулубом, але не далі, ніж положення ступень і колін, при цьому вони можуть бути зігнутими в ліктях таким чином, щоб передпліччя і долоні були підняті вгору у правильній захисній позиції.

Захисник не може входити у циліндр нападника з м'ячем, спричиняючи контакт з недодержанням правил, коли нападник намагається виконувати нормальні баскетбольні дії в межах свого циліндра. Циліндр нападника з м'ячем обмежений таким чином:

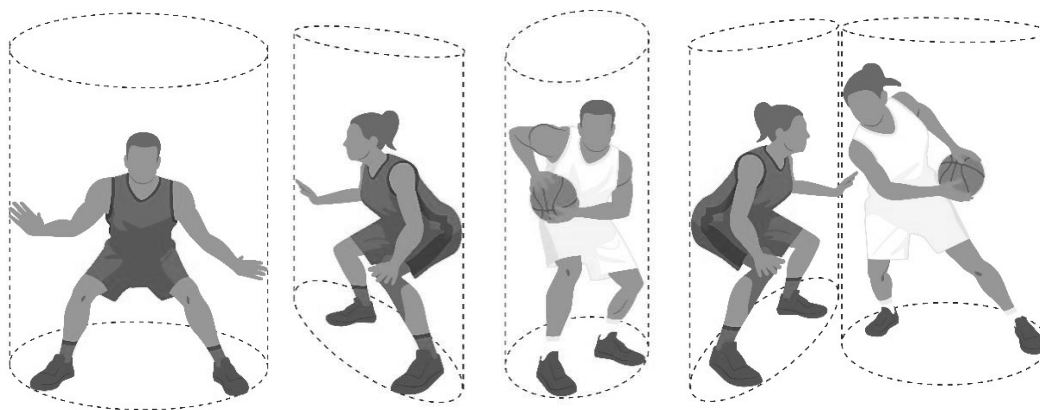
спереду — ступнями гравця, зігнутими колінами та руками, що тримають м'яч над стегнами;

ззаду — сідницями гравця;

з боків — зовнішніми поверхнями ліктів і ніг.

Нападникові з м'ячем має бути надано достатньо простору для нормальних баскетбольних дій у межах його циліндра. Нормальні баскетбольні дії містять у собі початок ведення, поворот, кидок і передачу.

Нападник з м'ячем не може розставляти ноги чи руки за межами свого циліндра та спричиняти контакт із захисником з недодержанням правил з метою здобути додатковий простір.



Малюнок 6. Принцип циліндра

33.2 Принцип вертикальності

Упродовж гри кожний гравець має право зайняти на майданчику будь-яку позицію (циліндр), якої ще не зайняв суперник.

Цей принцип захищає простір на підлозі, що його займає гравець, і простір над ним, коли він вистрибує вертикально вгору в цьому просторі.

Коли гравець залишає свою вертикальну позицію (циліндр), і відбувається контакт з тілом суперника, який вже зайняв свою власну вертикальну позицію (циліндр), гравець, який утратив свою вертикальну позицію (циліндр), є відповідальним за контакт.

Захисник не має бути покараним за вертикальний стрибок (у межах свого циліндра), чи за те, що він тримає руки піднятими вгору над собою в межах свого циліндра.

Нападник, який перебуває на підлозі або в повітрі, не повинен спричиняти контакту з захисником, який займає правильну захисну позицію:

використовуючи руки для того, щоб створити собі додатковий простір (відштовхування);
виставляючи ноги чи руки з метою спричинити контакт під час, або одразу після кидка з гри.

33.3 Правильна позиція при опіці

Захисник займає правильну вихідну позицію при опіці, коли:

він перебуває обличчям до свого суперника;
та обидві його ноги перебувають на підлозі.

Правильна позиція при опіці поширюється на простір над гравцем (циліндр) від підлоги до стелі. Він може піднімати руки над головою чи вистрибувати вертикально вгору, але має при цьому зберігати руки у вертикальному положенні всередині уявного циліндра.

33.4 Опіка гравця, який контролює м'яч

Під час опіки гравця, що контролює м'яч (тримає або веде) чинники часу й відстані не враховують.

Гравець із м'ячем має очікувати опіки й бути готовим зупинитися чи змінити напрямок свого руху кожного разу, коли суперник займає правильну вихідну позицію опіки перед ним, навіть якщо це здійснено за частку секунди.

Гравець, який опікає (захисник), повинен займати правильну вихідну позицію опіки, не спричиняючи контакту до того, як він зайняв свою позицію.

Як тільки захисник зайняв правильну вихідну позицію, він може рухатися, щоб опікувати свого суперника, але він не може розставляти руки, виставляти плечі, стегна чи ноги з метою перешкодити гравцеві, який веде м'яч, обійти себе.

Приймаючи рішення про ситуацію блокування/зіткнення, в якій бере участь гравець із м'ячем, судді повинні керуватися такими принципами:

захисник повинен займати правильну вихідну позицію опіки обличчям до гравця з м'ячем і стояти обома ногами на підлозі;

захисник може залишатися нерухомим, стрибати вертикально вгору чи рухатися вбік або назад для того, щоб зберігати правильну вихідну позицію опіки;

під час руху з метою утримувати правильну вихідну позицію опіки, одна чи обидві ноги можуть на мить відірватися від підлоги, та рух має бути спрямований вбік або назад, але не в напрямку до гравця з м'ячем;

якщо контакт відбувається у груді, вважають, що захисник був у місці контакту першим;

зайнявши правильну позицію при опіці, захисник може повертатися в межах свого циліндра, щоб уникнути травми.

У разі, якщо відбувається будь-яка ситуація з наведених вище, контакт розглядають таким, що його спричинив гравець із м'ячем.

33.5 Опіка гравця, який не контролює м'яч

Гравець, який не контролює м'яч, має право вільно пересуватися по майданчику й займати будь-яку позицію, якої ще не зайняв інший гравець.

При опіці гравця, який не контролює м'яч, враховують чинники часу й відстані. Захисник не може займати позиції так близько та/або так швидко на шляху суперника, який рухається, що у останнього не залишиться достатньо часу або відстані, щоб зупинитися чи змінити напрямок свого руху.

Ця відстань прямо пропорційна швидкості руху суперника, але в жодному разі не менша одного звичайного кроку.

Якщо захисник ігнорує чинники часу та відстані, коли займає свою правильну вихідну позицію при опіці, та виникає контакт з тілом суперника, він є відповідальним за цей контакт.

Як тільки захисник зайняв правильну захисну позицію, він може рухатися, щоб опікати свого суперника. Він не повинен перешкоджати гравцеві обійти себе, виставляючи руки, плечі, стегна чи ноги на його шляху. Він може повертатися в межах свого циліндра, щоб уникнути травми.

33.6 Гравець, який перебуває в повітрі

Гравець, який вистрибнув у повітря з місця на майданчику, має право знову приземлитися в цьому ж місці.

Він має право приземлитися в іншому місці майданчика за умови, що місце приземлення та прямий шлях між місцями відриву й приземлення ще не зайняті суперником (-ами) у момент, коли він вистрибнув.

Якщо гравець вистрибнув та приземлився, але за інерцією зіштовхнувся з суперником, який зайняв правильну захисну позицію поблизу місця приземлення, за цей контакт відповідає гравець, який здійснив стрибок.

Суперник не може переміщуватися на шлях гравця після того, як цей гравець вистрибнув у повітря.

Переміщення під гравцем, який знаходиться в повітрі, і спричинення контакту зазвичай є неспортивним фолом і за певних обставин може бути дискваліфікуючим фолом.

33.7 Заслін: правильний і неправильний

Заслін — це спроба затримати або перешкодити суперникові без м'яча зайняти бажану позицію на майданчику.

Правильний заслін відбувається, коли гравець, який ставить заслін суперникові: був нерухомим (у межах свого циліндра), коли відбувся контакт; стояв обома ногами на підлозі, коли відбувся контакт.

Неправильний заслін відбувається, коли гравець, який ставить заслін суперникові: рухався в момент, коли стався контакт; не залишив достатньої відстані, коли ставив заслін поза простором зору нерухомого суперника, коли стався контакт; не взяв до уваги чинників часу й відстані стосовно суперника, який рухався, коли стався контакт.

Якщо заслін поставлено у просторі зору нерухомого суперника (спереду або збоку), гравець може ставити заслін так близько до нього, як забажає, якщо при цьому не відбувається контакту.

Якщо заслін поставлено поза простором зору нерухомого суперника, гравець, який ставить заслін, повинен дати суперникові можливість зробити один звичайний крок у бік заслону, не спричиняючи контакту.

Якщо суперник рухається, необхідно враховувати чинники часу й відстані. Гравець, який ставить заслін, повинен залишити достатній простір для того, щоб гравець, якому ставлять заслін, міг уникнути заслону у спосіб зупинки або зміни напрямку свого руху.

Необхідна відстань завжди повинна бути не менше одного та не більше двох звичайних кроків.

Гравець, якому поставлено заслін без недодержання правил, відповідає за будь-який контакт із гравцем, який поставив заслін.

33.8 Зіткнення

Зіткнення — це персональний контакт гравця з м'ячем або без м'яча з недодержанням правил, що відбувається при поштовху або руху в тулуб суперника.

33.9 Блокування

Блокування — це персональний контакт з недодержанням правил, що перешкоджає переміщенню суперника з м'ячем або без м'яча.

Гравець, який намагається поставити заслін, чинить фол блокування, якщо виникає контакт у момент, коли він рухається, а його суперник нерухомий або відступає від нього.

Якщо гравець, не звертаючи уваги на м'яч, перебуває обличчям до суперника й змінює свою позицію відповідно до переміщення суперника, він у першу чергу несе відповідальність за будь-який контакт, що виникає, якщо відсутні інші чинники.

Вираз «якщо відсутні інші чинники» стосується навмисного поштовху, зіткнення чи затримки з боку гравця, якому ставлять заслін.

Гравець може виставляти руку (-и) або лікоть (-ті) поза своїм циліндром, коли він займає позицію на майданчику, але вони повинні бути повернені до циліндра, коли суперник намагається обійти гравця. Якщо рука (-и) або лікоть (-ті) перебувають поза його циліндром, і відбувається контакт, це є блокуванням або затримкою.

33.10 Півкруглі зони без фолу зіткнення

Півкруглі зони без фолу зіткнення нанесені на майданчик для того, щоб визначити особливий простір для інтерпретації ситуацій зіткнення/блокування під кошиком.

У будь-якій ігровій ситуації проходу в півкруглу зону без фолу зіткнення, контакт, спричинений гравцем, який нападає й перебуває в повітрі, з гравцем, який захищається й перебуває всередині півкруглої зони без фолу зіткнення, не розглядають як фол у нападі, якщо тільки гравець, який нападає, не використовує своїх рук, ніг або тіла з недодержанням правил.

Це правило застосовують, коли:

- гравець, який нападає, контролює м'яч, перебуваючи в повітрі;
- та він робить спробу кидка з гри або передає м'яч за межі півкруглої зони;
- та гравець, який захищається, перебуває однією чи обома ногами в контакті з півкруглою зоною без фолу зіткнення.

33.11 Торкання суперника кистю (-ями) та/або рукою (-ами)

Саме по собі торкання суперника рукою (-ами) необов'язково є фолом.

Судді повинні вирішити, чи одержав гравець, який спричинив контакт, незаслужену перевагу. Якщо контакт, що його спричинив гравець, будь-яким чином обмежує свободу руху суперника, такий контакт є фолом.

Використання кисті (-ей) або витягнутих рук (-и) з недодержанням правил відбувається, коли захисник перебуває в захисній позиції, та його кисть (-і) або рука (-и) торкаються й залишаються в контакті з суперником з м'ячем або без м'яча з метою перешкодити його пересуванню.

Постійні торкання або «штирхання» суперника з м'ячем чи без нього є фолом, тому що можуть призвести до грубої гри.

Такі дії нападника з м'ячем є фолом:

захоплення чи заплітання руки або ліктя навкруг захисника з метою одержати незаслужену перевагу;

відштовхування захисника, щоб позбавити його можливості зіграти чи спробувати зіграти в м'яч або створити більший простір між собою та захисником;

використання витягнутого передпліччя або кисті руки під час ведення м'яча щоб перешкодити суперникові заволодіти м'ячем.

Дії нападника без м'яча є фолом, якщо він відштовхує суперника для того, щоб:

звільнитися, щоб отримати м'яч;

перешкодити захисникові грати чи намагатися зіграти м'ячем;

створити більше простору між собою та захисником.

33.12 Гра центрових

Принцип вертикальності (принцип циліндра) також стосується гри центрових.

Нападає у позиції центрального й захисник, який його опікає, повинні брати до уваги права один одного на вертикальну позицію (циліндр).

Фолом вважають спроби нападника чи захисника в позиції центрального виштовхнути свого суперника плечем або стегном з позиції, яку той займає, або перешкоджати йому вільно пересуватися, використовуючи при цьому розставлені руки, плечі, стегна, ноги або інші частини тіла.

33.13 Неправильна опіка з-за спини

Неправильна опіка із-за спини — це персональний контакт із суперником захисника, який перебуває позаду нього. Той факт, що захисник намагається зіграти в м'яч, не виправдовує його контакту з суперником із-за спини.

33.14 Затримка

Затримка — це персональний контакт із суперником з недодержанням правил, що заважає свободі його пересування. Цей контакт (затримка) може відбуватися з будь-якою частиною тіла.

33.15 Поштовх

Поштовх — це персональний контакт з недодержанням правил із будь-якою частиною тіла, при якому гравець примусово посуває або намагається посунути суперника з м'ячем або без м'яча.

33.16 Гравець імітує, що проти нього чинять фол

Імітація — це будь-яка дія гравця з метою удавати, що на ньому чинять фол, або з метою демонструвати показні перебільшені рухи, щоб справити враження, що проти нього чинять фол, і таким чином отримати незаслужену перевагу.

Ст. 34 Персональний фол

34.1 Визначення

34.1.1 Персональний фол — це фол гравця внаслідок його контакту з суперником з недодержанням правил, без огляду на те, чи є м'яч живим або мертвим.

Гравець не повинен тримати, блокувати, штовхати, зіштовхуватися, ставити підніжку, чи перешкоджати переміщенню суперника, виставляючи кисть, руку, лікоть, плече, коліно, стегно чи ступню ноги. Він не повинен згинатися неприродним чином (поза своїм циліндром) і дозволяти собі будь-які грубі чи насильницькі дії.

34.1.2 Фол під час вкидання — це персональний фол, вчинений захисником, коли ігровий годинник показує 2:00 чи менше у четвертій чверті та кожному овертаймі, проти суперника на майданчику, коли м'яч перебуває за межами майданчика для вкидання, та все ще в руках судді, або в розпорядженні гравця, який виконує вкидання.

34.2 Покарання

Гравця, який завинив, карають персональним фолом.

34.2.1 Якщо фол учинено проти гравця, який не перебував у процесі кидка:

гру поновлюють вкиданням командою, яка не має провини, з місця, найближчого до того, де було вчинено фол;

якщо команда, яка завинила, підлягає покаранню за командні фоли, застосовують положення Ст. 41.

34.2.2 Якщо фол учинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, цьому гравцеві надають таку кількість штрафних кидків:

якщо м'яч випущено під час кидка з гри, й кидок влучний, м'яч зараховують і надають один додатковий штрафний кидок;

якщо м'яч випущено під час кидка з зони двоочкових кидків, і кидок невдалий, надають два штрафні кидки;

якщо м'яч випущено під час кидка з зони триочкових кидків, і кидок невдалий, надають три штрафні кидки.

34.2.3 Якщо фол вчинено як фол під час вкидання гравець, проти якого було вчинено фол, має право тільки на 1 штрафний кидок, без огляду на те, чи команда, яка завинила, вже перебуває в ситуації покарання за командні фоли, чи ні. Гру поновлюють вкиданням командою, яка не має провини, з місця, найближчого до того, де сталося недодержання правил.

Ст. 35 Обопільний фол

35.1 Визначення

35.1.1 Обопільний фол — це ситуація, в якій 2 гравці, які є суперниками, чинять один проти одного персональні фоли, або неспортивні фоли, або фоли з дискваліфікацією приблизно одночасно.

35.1.2 Щоб розглядати 2 фоли як обопільний фол, необхідні такі умови:

обидва фоли — це фоли гравців;

обидва фоли пов'язані з фізичним контактом;

обидва фоли — це фоли між двома суперниками, які чинять фоли один проти одного;

обидва фоли — або 2 персональні фоли, або будь-яка комбінація неспортивних фолів, або фолів з дискваліфікацією.

35.2 Покарання

Персональним фолом, або неспортивним фолом, або фолом з дискваліфікацією карають кожного з гравців, які завинили. Жодних штрафних кидків не призначають, і гру поновлюють таким чином:

якщо приблизно в той самий час, коли стався обопільний фол:

зараховано м'яч, закинутий з гри, або влучний останній штрафний кидок, м'яч надають команді, в кошик якої він був закинутий, для вкидання з будь-якого місця за лицьовою лінією цієї команди;

одна з команд контролювала м'яч, або мала право на володіння м'ячем, м'яч надають цій команді для вкидання його у гру з місця, найближчого до того, де сталося недодержання правил;

жодна з команд не контролювала м'яч, або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка.

Ст. 36 Технічний фол

36.1 Правила поведінки

36.1.1 Проведення гри на належному рівні вимагає повного та лояльного співробітництва гравців, головних тренерів, помічників тренерів, запасних, вилучених гравців та осіб, які супроводжують команду, з судьями, судьями за столом і комісаром, якщо він присутній.

36.1.2 Кожна команда має право докладати всіх зусиль, щоб досягти перемоги, але це має відповідати духу спортивного суперництва та чесної гри.

36.1.3 Коли це співробітництво будь-яким чином навмисно чи неодноразово ігнорують, чи не визнають духу та цілей цих правил, це розглядають як технічний фол.

36.1.4 Судді можуть запобігати технічним фолом, попереджаючи членів команди, чи навіть пропускаючи невеликі технічні недодержання правил, що вочевидь ненавмисні й безпосередньо не впливають на гру, якщо тільки такі недодержання не повторюють після попередження.

36.1.5 Якщо недодержання правил виявлено після того, як м'яч став живим, гру зупиняють і призначають технічний фол. Покарання виконують таким чином, ніби технічний фол відбувся в той момент, коли його зафіксовано. Усе, що відбулося між недодержанням правил і зупинкою гри, залишають чинним.

36.2 Визначення

36.2.1 Технічний фол гравця — це фол, не пов'язаний з контактом із суперником, що відбувається, коли гравець, включно з такою поведінкою, та не обмежуючись нею:

- зневажає попередження суддів;
- нешанобливо поводить себе та/або спілкується з суддями, комісаром, суддями за столом, суперниками чи особами, яким дозволено сидіти на лаві команди;
- використовує вислови або жести, що мають образливий чи провокативний характер для глядачів;
- дратує або насміхається над суперником;
- заважає суперникові стежити за грою, розмахуючи або затримуючи рук(и) перед його очима;
- надмірно розмахує ліктями;
- затримує гру, навмисно торкаючись м'яча після того, як він пройшов крізь кошик, або заважає швидко виконати штрафний кидок або вкинути м'яч у гру;
- імітує, що проти нього чинять фол;
- висне на кільці таким чином, що кільце утримує його вагу, за винятком ситуації, коли гравець на мить захоплює кільце після кидка згори, або тоді, коли, на думку судді, він намагається уникнути травми, або запобігти травмі іншого гравця;
- перешкоджає влученню під час останнього або єдиного штрафного кидка, перебуваючи в захисті. Команді, що перебуває в нападі, яка виконує штрафний кидок, зараховують 1 очко, після чого захисника карають технічним фолом.

36.2.2 Технічний фол особи, якій дозволено сидіти на лаві команди — це фол за нешанобливе звертання або торкання суддів, комісара, суддів за столом або суперників, чи недодержання правил процедурного або адміністративного характеру.

36.2.3 Гравця дискваліфікують до кінця гри (GD), коли його покарано двома технічними фоломи, або двома неспортивними фоломи, або одним неспортивним фолом і одним технічним фолом.

36.2.4 Головного тренера дискваліфікують до кінця гри (GD), коли:
його покарано 2 технічними фоломи ('C') внаслідок його особистої неспортивної поведінки;
його покарано 3 технічними фоломи, кожний з яких 'B' або один з них 'C', внаслідок неспортивної поведінки інших осіб, яким дозволено сидіти на лаві команди.

36.2.5 Якщо гравця або головного тренера дискваліфікують відповідно до Ст. 36.2.3 або Ст. 36.2.4, підлягає покаранню тільки технічний фол, і жодного додаткового покарання за дискваліфікацію не призначають.

36.3 Покарання

36.3.1 Якщо технічний фол учинений:
гравцем, такий технічний фол призначають йому як фол гравця та вважають його одним з командних фолів;
особою, якій дозволено сидіти на лаві команди, такий технічний фол призначають головному тренерові, й цей фол не вважають одним з командних фолів.

36.3.2 Суперникам надають 1 штрафний кидок. Гру поновлюють таким чином:
штрафний кидок виконують негайно; після штрафного кидка команда, яка контролювала м'яч або мала право на м'яч, коли було зафіксовано технічний фол, виконує вкидання з місця, найближчого до того, де перебував м'яч, коли гру було зупинено;

штрафний кидок також виконують негайно без огляду на те, чи послідовність інших можливих покарань за інші фоли вже визначена або чи виконання покарань уже почалося. Після штрафного кидка за технічний фол команда, яка контролювала м'яч або мала право на м'яч, коли було зафіксовано технічний фол, поновлює гру з місця, де гру було перервано для покарання за технічний фол;

якщо зараховано м'яч, закинутий з гри або з останнього штрафного кидка, гру поновлюють вкиданням з будь-якого місця за лицьовою лінією цієї команди;

якщо жодна з команд не контролювала м'яч або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка;

спірним кидком у центральному колі на початку першої чверті.

Ст. 37 Неспортивний фол

37.1 Визначення

37.1.1 Неспортивний фол — це фол унаслідок контакту гравця, який, на думку судді, є: контактом з суперником, але не є законною спробою зіграти безпосередньо в м'яч відповідно до духу та цілей цих правил;

надмірним, жорстким контактом, спричиненим гравцем, який намагався зіграти в м'яч або безпосередньо проти суперника;

не є необхідним контактом у намаганні зупинити просування команди нападу під час швидкого переходу у напад; це положення застосовують тільки до того, як нападник почав процес кидка;

контактом з недодержанням правил, спричиненим захисником ззаду чи збоку проти суперника, який просувається у напрямку кошика суперників, і нема інших гравців між гравцем, який просувається, м'ячем і кошиком, та:

гравець, який просувається, контролює м'яч;

гравець, який просувається, намагається встановити контроль над м'ячем;

м'яч випущено з рук під час передачі гравцеві, який просувається.

Це положення застосовують тільки до того, як нападник почав процес кидка.

37.1.2 Судді повинні трактувати неспортивні фоли однаково протягом усієї гри й оцінювати тільки дію.

37.2 Покарання

37.2.1 Неспортивний фол призначають гравцеві, який завинив.

37.2.2 Штрафний кидок (-ки) надають гравцеві, проти якого було вчинено фол, після чого виконують:

вкидання м'яча з лінії вкидання у передовій зоні;

спірний кидок у центральному колі на початку першої чверті.

Призначають таку кількість штрафних кидків:

якщо фол учинено проти гравця, який не перебував у процесі кидка, призначають 2 штрафні кидки;

якщо фол учинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, і кидок влучний, влучення зараховують і додатково призначають 1 штрафний кидок;

якщо фол учинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, і м'яч не увійшов у кошик, призначають два або три штрафні кидки.

37.2.3 Гравця дискваліфікують до кінця гри, коли його покарано двома неспортивними

фолами, або двома технічними фолами, або одним технічним і одним неспортивним фолом.

37.2.4 Якщо гравця дискваліфікують відповідно до Ст. 37.2.3, підлягає покаранню тільки неспортивний фол, і жодного додаткового покарання за дискваліфікацію не призначають.

Ст. 38 Фол з дискваліфікацією

38.1 Визначення

38.1.1 Фол з дискваліфікацією — це будь-яка кричуща неспортивна дія з боку гравців, запасних, головних тренерів, помічників тренерів, вилучених гравців та осіб, що супроводжують команди.

38.1.2 Головний тренер, який отримав фол з дискваліфікацією, повинен бути замінений першим помічником тренера, якщо його прізвище внесене у протокол. Якщо прізвища першого помічника тренера у протокол не внесено, головного тренера повинен замінити капітан (КАП).

38.2 Насильство

38.2.1 Акти насильства можуть ставатися протягом гри всупереч духу спортивного суперництва й чесної гри. Такі дії повинні бути негайно припинені суддями, а в разі потреби, службовцями громадського порядку.

38.2.2 Усякий раз, коли акти насильства, у яких беруть участь гравці, стаються на ігровому майданчику чи в безпосередній близькості від нього, судді повинні вжити необхідних заходів, щоб припинити їх.

38.2.3 Будь-які згадані вище особи, які винні в очевидних актах агресії проти суперників і суддів, мають бути дискваліфіковані. Старший суддя має повідомити про інцидент організацію, що проводить змагання.

38.2.4 Службовці сил громадського порядку можуть вийти на майданчик тільки на прохання суддів. Проте, якщо глядачі вийдуть на майданчик з явним наміром учинити акт насильства, службовці сил громадського порядку повинні негайно втрутитися, щоб захистити команди й суддів.

38.2.5 Усі місця за межами ігрового майданчика та просторів, що розташовані в безпосередній близькості від нього, включно з входами, виходами, коридорами, роздягальнями та ін. перебувають під юрисдикцією організаторів змагань і службовців сил громадського порядку.

38.2.6 Фізичні дії гравців або осіб, яким дозволено сидіти на лаві команди, що можуть призвести до пошкодження ігрового обладнання, не можуть бути дозволені суддями.

Як тільки судді помітять такі дії, вони повинні попередити головного тренера команди, яка завинила.

Якщо такі дії будуть повторюватися, порушникові негайно призначають технічний або навіть фол з дискваліфікацією.

38.3 Покарання

38.3.1 Фол з дискваліфікацією призначають особі, яка завинила.

38.3.2 Завжди, коли особу, яка завинила, дискваліфіковано відповідно до певної статті цих

правил, вона повинна піти у роздягальню своєї команди й залишатися там протягом усієї гри, або, на її розсуд, вона має залишити будівлю.

38.3.3 Штрафний (-і) кидок (-ки) надають:

будь-якому членові команди суперників, як це визначено його головним тренером, у разі фолу, що не був спричинений контактом;

гравцеві, проти якого було вчинено фол, у разі фолу, що був спричинений контактом з суперником.

За яким (-и) відбувається:

вкидання з лінії вкидання у передовій зоні команди;

спірний кидок у центральному колі на початку першої чверті.

38.3.4 Призначають таку кількість штрафних кидків:

якщо вчинено безконтактний фол, призначають два штрафні кидки;

якщо фол учинено проти гравця, який не перебував у процесі кидка, призначають два штрафні кидки;

якщо фол учинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, і кидок влучний, влучення зараховують і додатково призначають 1 штрафний кидок;

якщо фол учинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, і м'яч не увійшов у кошик, призначають два або три штрафні кидки;

якщо це фол з дискваліфікацією головного тренера, призначають два штрафні кидки;

якщо це фол з дискваліфікацією першого помічника тренера, запасного, вилученого гравця або особи, яка супроводжує команду, цей фол записують головному тренерові як технічний фол і призначають два штрафні кидки.

Крім того, якщо перший помічник тренера, запасний, вилучений гравець або особа, яка супроводжує команду, після того, як вони залишили зону лави команди, дискваліфіковані за те, що брали активну участь у бійці:

за кожний окремий фол з дискваліфікацією, призначений першому помічникові тренера, запасному, вилученому гравцеві, призначають два штрафні кидки. Усі фоли з дискваліфікацією призначають кожному порушникові;

за кожний окремий фол з дискваліфікацією, призначений особі, яка супроводжує команду, призначають два штрафні кидки.

Усі фоли з дискваліфікацією записують головному тренерові.

Усі покарання у вигляді штрафних кидків виконують, за винятком рівних покарань проти команди суперників, які скасовують.

Ст. 39 Бійка

39.1 Визначення

Бійка — це фізична протидія один одному 2 чи більше суперників та будь-яких осіб, яким дозволено сидіти на лаві команди.

Ця стаття стосується тільки запасних, головних тренерів, помічників тренерів, вилучених гравців та осіб, що супроводжують команди, що залишають межі зони лави команди під час бійки чи будь-якої ситуації, що може призвести до бійки.

39.2 Правило

39.2.1 Запасні, вилучені гравці чи особи, супроводжуючі команду, які залишають зону лави команди під час бійки чи будь-якої ситуації, що може призвести до бійки, повинні бути дискваліфіковані.

39.2.2 Тільки головному тренерові та/або першому помічнику тренера дозволено залишати зону лави команди під час бійки чи будь-якої ситуації, що може призвести до бійки, для того, щоб допомогти суддям підтримати або відновити порядок. У цій ситуації вони не повинні бути дискваліфіковані.

39.2.3 Якщо головний тренер та/або перший помічник тренера залишають зону лави команди і не допомагають або не роблять спроби допомогти суддям підтримати чи відновити порядок, вони повинні бути дискваліфіковані.

39.3 Покарання

39.3.1 Без огляду на кількість осіб на лаві команди, дискваліфікованих за те, що вони залишили зону лави команди, єдиний технічний фол ('В') призначають головному тренерові команди.

39.3.2 У разі, якщо осіб на лаві з обох команд дискваліфіковано відповідно до цієї статті, та немає інших покарань за фоли, які необхідно виконати, гру поновлюють таким чином:

якщо приблизно в той самий час, коли гру було зупинено через бійку:

зараховано м'яч, закинутий з гри або з останнього штрафного кидка, м'яч надають команді, в кошик якої він був закинутий, для вкидання з будь-якого місця за лицьовою лінією цієї команди;

одна з команд контролювала м'яч, або мала право на володіння м'ячем, його надають цій команді для вкидання з місця, найближчого до того, де перебував м'яч, коли розпочалася бійка;

жодна з команд не контролювала м'яч, або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка.

39.3.3 Усі фоли з дискваліфікацією записують відповідно до В.8.3 та не вважають командними фоломи.

39.3.4 Усі можливі покарання за фоли гравців на майданчику, які брали участь у бійці чи будь-якій ситуації, що може призвести до бійки, розглядають відповідно до Ст. 42.

39.3.5 Усі можливі покарання за фол з дискваліфікацією, які призначають першому помічникові тренера, запасному, вилученому гравцеві або особі, що супроводжує команду, які брали активну участь у бійці або ситуації, що може призвести до бійки, виконують відповідно до ст. 38.3.4, пункт 6.

ПРАВИЛО СЬОМЕ – ЗАГАЛЬНІ ЗАСАДИ

Ст. 40 Ліміти фолів гравця/головного тренера та ігрова дискваліфікація

40.1 Гравець, який учинив п'ять фолів, має бути поінформованим про це суддею й негайно залишити гру.

40.2 Головний тренер-гравець, який вчинив п'ять фолів як гравець, вважається вилученим гравцем, але може продовжити виконувати обов'язки головного тренера.

40.3 Фол, що його отримує гравець, який раніше вчинив п'ять фолів, розглядають як фол вилученого гравця. Ним карають і записують у протокол головному тренерів ('B').

40.4 Гравець, який вчинив два технічних фолу або два неспортивних фолу, або один неспортивний фол та один технічний фол, має бути поінформований секундометристом про ігрову дискваліфікацію шляхом демонстрації покажчика ігрової дискваліфікації (GD).

40.5 Головний тренер, який вчинив два технічних фолу ('C') внаслідок своєї особистої неспортивної поведінки або три технічних фолу, кожний з яких - 'B' або один з них - 'C', має бути поінформований секундометристом про ігрову дискваліфікацію шляхом демонстрації покажчика ігрової дискваліфікації (GD).

40.6 Будь-який дискваліфікований гравець, запасний, головний тренер, помічник тренера, вилучений гравець або особа, яка супроводжує команду, мають залишити гру негайно (це має займати не більш 30 секунд) та піти у роздягальню своєї команди й залишатися там протягом усієї гри, або, на її розсуд, вона має залишити будівлю.

Ст. 41 Командні фолу: покарання

41.1 Визначення

41.1.1 Командний фол — це персональний, технічний, неспортивний або фол з дискваліфікацією, вчинений гравцем. Команда підлягає покаранню за командні фолу після того як вона вчинила 4 командних фолу у чверті.

41.1.2 Усі командні фолу, що вчинені під час перерви у грі, вважають такими, що вчинені в наступній чверті чи наступному овертаймі.

41.1.3 Усі командні фолу, що вчинені в будь-якому овертаймі, вважають такими, що вчинені в четвертій чверті.

41.2 Правило

41.2.1 Коли команда підлягає покаранню за командні фолу, усі подальші персональні фолу, що вчинені проти гравця, який не перебуває у процесі кидка, карають двома штрафними кидками, замість вкидання. Гравець, проти якого було вчинено фол, повинен виконати штрафні кидки.

41.2.2 Якщо персональний фол учинений гравцем, команда якого контролювала живий м'яч, або мала право на володіння м'ячем, такий фол карають наданням м'яча команді суперників для вкидання.

Ст. 42 Особливі ситуації

42.1 Визначення

У той самий період зупинки годинника гри після того як зафіксовано недодержання правил, можуть виникнути особливі ситуації, коли відбувається додаткове (-і) недодержання правил.

42.2 Процедура

42.2.1 Усі фоли повинні бути призначені, та всі покарання визначені.

42.2.2 Визначають послідовність, у якій відбувалися всі недодержання правил.

42.2.3 Усі однакові покарання проти команд і покарання за обопільні фоли скасовують у тому ж порядку, в якому їх було призначено. Після того як покарання було записано у протокол і скасовано, його розглядають таким, що не було призначено.

42.2.4 Якщо призначено технічний фол, покарання виконують першим, без огляду на те, чи послідовність інших покарань уже визначена або чи виконання покарань уже почалося. Якщо технічний фол призначено головному тренерові за дискваліфікацію першого помічника тренера, запасного, вилученого гравця та особи, яка супроводжує команду, це покарання не виконують першим. Його виконують у порядку, в якому було вчинено всі фоли та порушення, якщо тільки їх не було скасовано.

42.2.5 Право на володіння м'ячем, як частина останнього покарання, яке належить виконати, скасовує будь-які попередні права на володіння м'ячем.

42.2.6 Як тільки м'яч став живим при виконанні першого штрафного кидка або при вкиданні, це покарання вже більше не може бути використаним, щоб скасувати інші покарання, які залишилися.

42.2.7 Усі покарання, які залишилися, виконують у тій послідовності, в якій їх було зафіксовано.

42.2.8 Якщо після скасування рівних покарань проти команд нема інших покарань, що належить виконати, гру поновлюють таким чином:

якщо приблизно в той самий час, коли сталося перше недодержання правил:

зараховано м'яч, закинутий з гри або з останнього штрафного кидка, м'яч надають команді, в кошик якої він був закинутий, для вкидання з будь-якого місця за лицьовою лінією цієї команди;

одна з команд контролювала м'яч, або мала право на володіння м'ячем, його надають цій команді для вкидання з місця, найближчого до того, де сталося перше недодержання правил;

жодна команда не контролювала м'яч, або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка.

Ст. 43 Штрафні кидки

43.1 Визначення

43.1.1 Штрафний кидок — це можливість, яку надають гравцеві, щоб набрати 1 очко кидком без перешкод з позиції за лінією штрафних кидків і всередині півкола.

43.1.2 Серія штрафних кидків — це всі штрафні кидки та/або подальше право на володіння м'ячем як наслідок покарання за один фол.

43.2 Правило

43.2.1 Коли фіксують персональний фол, неспортивний фол або контактний фол з дискваліфікацією, штрафний (-і) кидок (-ки) надають таким чином:

штрафний (-і) кидок (-и) має виконати гравець, проти якого вчинено фол;

якщо надійшло прохання про його заміну, він повинен виконати штрафний (-і) кидок (-и) раніше, ніж вийде з гри;

якщо він має залишити гру через травму, через те, що вчинив п'ять фолів, чи через дискваліфікацію, штрафний (-і) кидок (-и) має виконати гравець, який його замінив. Якщо команда більше не має запасних, штрафний (-і) кидок (-и) виконує будь-який його партнер, який визначений головним тренером.

43.2.2 Якщо зафіксовано технічний фол або неконтактний фол з дискваліфікацією, штрафний (-і) кидок (-и) виконує будь-який член команди суперників, який визначений головним тренером.

43.2.3 Гравець, який виконує штрафний кидок, повинен:

зайняти позицію за лінією штрафних кидків і всередині півкола;

використовувати будь-який спосіб виконання штрафних кидків таким чином, щоб м'яч увійшов у кошик згори або торкнувся кільця;

випустити м'яч протягом п'яти секунд від моменту, коли суддя передав його у розпорядження гравця;

не торкатися лінії штрафних кидків або входити в обмежену зону, поки м'яч не увійде в кошик або не торкнеться кільця;

не імітувати штрафний кидок.

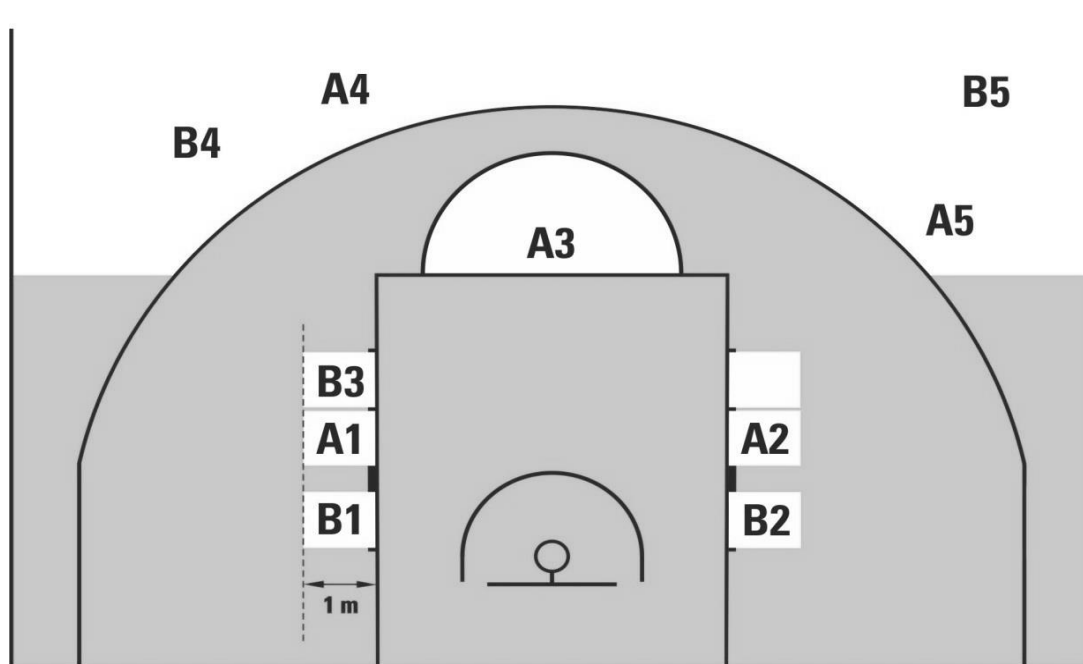
43.2.4 Гравці, які перебувають на місцях для боротьби за підбір м'яча, мають право займати позиції на цих просторах за чергою; вважають, що вони мають глибину в 1 м, як це показано на малюнку 7.

Протягом виконання штрафних кидків ці гравці не повинні:

займати місця для боротьби за підбір м'яча, на які вони не мають права;

входити в обмежену зону, нейтральну зону, чи залишати місця для боротьби за підбір м'яча раніше, ніж м'яч залишив руку (-и) гравця, який виконує штрафний кидок;

заважати своїми діями гравцеві, який виконує штрафний кидок.



Малюнок 7. Розташування гравців під час штрафних кидків

43.2.5 Гравці, які не займають місць для боротьби за підбір м'яча, залишаються за уявним продовженням лінії штрафних кидків й лінією триочкових кидків, поки не закінчиться штрафний кидок.

43.2.6 Під час виконання штрафного (-их) кидка (-ів), за якими буде виконана наступна серія (-ії) штрафних кидків або вкидання, всі гравці повинні залишатися за умовним продовженням лінії штрафних кидків і за лінією триочкових кидків.

Недодержання умов Ст. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 і 43.2.6 є порушенням.

43.3 Покарання

43.3.1 Якщо штрафний кидок влучний, і порушення чинить гравець, який виконує штрафний кидок, очка не зараховують.

М'яч надають команді суперників для вкидання з продовження лінії штрафних кидків, якщо тільки нема наступного покарання у вигляді штрафного (-их) кидка (-ів) або володіння м'ячем, яке належить виконати.

43.3.2 Якщо штрафний кидок влучний, і порушення (чи кілька порушень) чинить будь-який (-і) інший (-і) гравець (-і), ніж той, який виконує штрафний кидок:

очко зараховують;

порушення (чи кілька порушень) не беруть до уваги.

У разі виконання останнього штрафного кидка м'яч надають команді суперників для вкидання з будь-якого місця за лицьовою лінією цієї команди.

43.3.3 Якщо штрафний кидок невдалий, і порушення чинить:

гравець, який виконував штрафний кидок, чи його партнер при останньому штрафному кидку, м'яч передають команді суперників для вкидання з продовження лінії штрафних кидків, якщо тільки ця команда не має права на подальше володіння м'ячем;

суперник гравця, який виконував штрафний кидок, то додатковий штрафний кидок надають гравцеві, який виконував цей кидок;

гравці обох команд при останньому штрафному кидку, відбувається ситуація спірного кидка.

Ст. 44 Помилки, які можна виправити

44.1 Помилки, які можна виправити – загальне провадження

44.1.1 Суддя може зупинити гру негайно коли виявлено помилку, яку можна виправити, за умови, що жодна з команд не буде поставлена в не вигідне становище.

44.1.2 Будь-які фоли, що сталися, очки, що були набрані, зіграний час і додаткові дії, що могли відбутися після помилки, але до її виявлення, є й далі чинними.

44.1.3 Після того як помилку виправлено, гру поновлюють у тому місці, де її було зупинено, щоб виправити помилку, якщо іншого не обумовлено правилами. М'яч передають команді, яка мала право на м'яч у той момент, коли гру було зупинено для виправлення помилки.

44.2 Помилки, які можна виправити – Категорія 1 – Визначення

Наведені нижче помилки категорії 1 можуть бути виправлені суддями, якщо правило застосовано невірно:

надано незаслужений (-і) штрафний (-і) кидок (-и);

не надано заслуженого (-их) штрафного (-их) кидка (-ів);

надано дозвіл виконувати штрафний (-і) кидок (-и) неналежному гравцеві;

скеровано неналежного гравця для виконання штрафного (-их) кидка (-ів);

помилково зараховано або скасовано очки;

повідомлено про фол проти не того гравця, головного тренера чи команди;

помилки під час ведення протоколу, зокрема:

помилково не внесені або помилково не записані очки;

помилково не внесений або помилково записаний фол не тому гравцеві, тренеру або команді;

помилково не внесений або помилково записаний тайм-аут не тій команді;

помилки ігрового годиннику, включаючи несправності, або помилки у правильному запуску або зупинці ігрового часу, або у встановленні правильного часу на ігровому годиннику.

44.3 Помилки, які можна виправити – Категорія 1 – Загальне провадження

44.3.1 Для того, щоб помилки могли бути виправлені, вони мають бути виявлені суддями, комісаром, якщо він присутній, або суддями за столом, наступним чином:

якщо помилка виникає до того, як ігровий годинник показує 2:00 хвилин або менше в четвертій чверті, помилку необхідно виправити до того, як на ігровому годиннику залишиться 2:00 хвилин або менше;

якщо помилка виникає до того, як ігровий годинник показує 2:00 хвилини або менше в четвертій чверті, але судді вперше зупиняють гру, коли на ігровому годиннику залишається менше 2:00 хвилин, помилку необхідно виправити до того моменту, коли м'яч знову стане живим;

якщо помилка виникає після того, як ігровий годинник показує менше 2:00 хвилин у четвертій чверті або в овертаймі, помилку необхідно виправити до того, як м'яч стане живим після того, як судді вперше зупинили гру з будь-якої причини після помилки.

44.3.2 Ці помилки більше не можна виправити після того, як м'яч стане мертвим через те, що ігровий годинник лунає про закінчення гри, за винятком випадків, коли помилка виникає після останньої зупинки гри судьями гри з будь-якої причини до того, як пролунає сигнал ігрового годинника про кінець гри. У такому випадку помилка повинна бути виправлена відразу після закінчення гри, і команди залишаються на майданчику або в зоні своїх лав.

44.3.3 Якщо виявлено помилку, яку ще можна виправити, та:

член команди, який брав участь у виправленні помилки, перебуває на лаві команди після правильної заміни, цей член команди повинен знову вийти на майданчик для участі у виправленні помилки, після чого цей член команди стає гравцем;

після виправлення помилки, гравець може залишитися в грі, та якщо тільки знову не надійшло прохання про його заміну, в разі чого гравець може залишити ігровий майданчик;

якщо член команди був вилучений, дискваліфікований, не може грати через травму або не може бути визначений, головний тренер повинен призначити члена команди для участі у виправленні помилки.

44.4 Помилки, які можна виправити – Категорія 1 – Спеціальне провадження

44.4.1 Надано незаслужений (-і) штрафний (-і) кидок (-и).

Штрафний (-і) кидок (-ки), виконаний (-і) внаслідок помилки, скасовують, і гру поновлюють таким чином:

якщо ігровий годинник не було ввімкнено після помилки, м'яч надають для вкидання з-за бічної лінії на рівні продовження лінії штрафних кидків команді, чий штрафні кидки були скасовані;

якщо ігровий годинник було ввімкнено після помилки, гра повинна бути поновлена з місця, найближчого до того, де вона була зупинена для виправлення помилки.

44.4.2 Не надано заслуженого (-их) штрафного (-их) кидка (-ів).

Якщо не відбулася зміна володіння м'ячем з моменту, коли сталася помилка, гру поновлюють після виправлення помилки, як і після будь-якого звичайного штрафного кидка.

Якщо та ж сама команда закидає м'яч після помилково наданого права на володіння м'ячем у вигляді вкидання, помилку не беруть до уваги.

Якщо ігровий годинник вже було ввімкнено, і відбулася зміна володіння після виправлення помилки, гру необхідно поновити з місця, найближчого до того, де її було зупинено для виправлення помилки.

44.4.3 Надано дозвіл виконувати штрафний (-і) кидок (-и) неналежному гравцеві:

Виконаний штрафний (-і) кидок (-и) і володіння м'ячем, якщо воно є частиною покарання, скасовують. М'яч надають команді суперників для вкидання з-за бічної лінії з продовження лінії штрафних кидків, якщо тільки гру не продовжували, а потім зупиняли для виправлення помилки, у такому випадку гру поновлюють вкиданням з місця, найближчого до того, де її було перервано для виправлення помилки

44.4.4 Скеровано неналежного гравця для виконання штрафного (-их) кидка (-ів).

Виконаний штрафний (-і) кидок (-и) скасовують, і належний гравець має виконати новий штрафний (-і) кидок (-и).

Гра продовжується, як і після будь-якого останнього штрафного кидка, якщо тільки гра не продовжилась і не була зупинена для виправлення помилки, у такому випадку гра повинна бути відновлена з місця, найближчого до того, де її було зупинено для виправлення помилки.

44.4.5 Помилково зараховано або скасовано очки.

Очки зараховують або скасовують. Протокол повинен бути виправлений.

Гра має бути відновлена з місця, найближчого до того, де вона була зупинена для виправлення помилки.

44.4.6 Повідомлено про фол проти не того гравця, головного тренера чи команди.

Протокол повинен бути виправлений. Будь-який помилково виключений або дискваліфікований гравець або головний тренер повинен залишитись в грі. Будь-який гравець або головний тренер, який мав бути виключений або дискваліфікований, повинен бути виключений або дискваліфікований.

44.4.7 Помилки під час ведення протоколу:

помилково не внесені або помилково не записані очки;

помилково не внесений або помилково записаний фол не тому гравцеві, тренеру або команді;

помилково не внесений або помилково записаний тайм-аут не тій команді.

Протокол має бути виправлений, і будь-яка дія внаслідок цього - вилучення гравця або повернення у гру, має бути застосована.

44.4.8 Помилки ігрового годиннику, включаючи несправності, або помилки у правильному запуску або зупинці ігрового часу, або у встановленні правильних показників на пристрої ігрового часу. Ігровий годинник повинен бути скоригований із додаванням або відніманням часу, якщо це необхідно для виправлення помилки.

44.5 Помилки, які можна виправити – Категорія 2 – Визначення

Наведені нижче помилки категорії 2 можуть бути виправлені суддями, якщо правило застосовано невірною: помилки годиннику для кидка, включаючи несправності, правильний запуск або зупинку годиннику для кидка або помилки у встановленні правильного часу на годиннику для кидка.

44.6 Помилки, які можна виправити – Категорія 2 – Загальне провадження

44.6.1 Для того, щоб помилка могла бути виправлена, вона має бути виявлена суддями, комісаром, якщо він присутній, або суддями за столом:

коли м'яч живий відразу після помилки і судді зупиняють гру, щоб виправити помилку;

або коли судді вперше зупинили гру з будь-якої причини, і команда, яка контролювала м'яч або має право на володіння м'ячем на момент помилки, зберігає контроль над м'ячем або право на володіння м'ячем.

Годинник для кидка повинен бути скорегований на правильний час.

44.6.2 Помилки годинника кидка більше не можна виправити після того, як:

відбулась зміна володіння живим м'ячем після помилки;

команда, яка контролює м'яч, набирає очки з гри;

м'яч стає мертвим, коли ігровий годинник пролунає про закінчення гри.

ПРАВИЛО ВОСЬМЕ – СУДДІ, СУДДІ ЗА СТОЛОМ, КОМІСАР/ТЕХНІЧНИЙ ДЕЛЕГАТ (ГОЛОВНИЙ СУДДЯ): ОБОВ'ЯЗКИ ТА ПРАВА

Ст. 45 Судді, судді за столом і комісар / технічний делегат (головний суддя)

45.1 Суддями повинні бути: старший суддя та 1 або 2 судді. Їм допомагають судді за столом і комісар, якщо він присутній/ делегат (головний суддя).

45.2 Суддями за столом повинні бути: секретар, помічник секретаря, секундометрист і оператор годинника кидка, суддя інформатор. У складі суддів за столом може бути група статистиків (3 особи) для виконання роботи з введення подій гри в спеціалізовану комп'ютерну програму.

45.3 Комісар, якщо присутній, сідає між секретарем і секундометристом. Його обов'язками під час гри в першу чергу є спостерігати за роботою суддів за столом і надавати допомогу старшому судді й судді (-ям) у належному проведенні гри.

45.4 Судді певної гри не повинні бути будь-яким чином пов'язані з жодною з команд, що перебувають на майданчику.

45.5 Судді, судді за столом і комісар/делегат (головний суддя). повинні проводити гру відповідно до цих правил і не мають права змінювати їх.

45.6 Форма суддів складається з суддівської сорочки, довгих штанів чорного кольору, чорних шкарпеток і чорного баскетбольного взуття.

45.7 Судді, як і судді за столом, повинні бути в єдиній уніформі.

Ст. 46 Старший суддя: обов'язки та права

Старший суддя повинен:

46.1 Перевірити та схвалити все обладнання, що буде використане під час гри.

46.2 Визначити офіційний ігровий годинник, годинник кидка, секундомір і познайомитися з суддями за столом.

46.3 Вибрати ігровий м'яч принаймні з двох м'ячів, що були в використанні, наданих командою господарів. Якщо жоден з цих м'ячів не підходить як ігровий, він може вибрати найкращий м'яч з тих, що є в наявності.

46.4 Не дозволяти нікому з гравців носити предметів, що можуть завдати травми іншим гравцям.

46.5 Проводити спірний кидок на початку першої чверті та вкидання відповідно до процедури володіння за чергою на початку всіх інших чвертей та овертаймів.

46.6 Має право зупинити гру, коли цього вимагають обставини.

46.7 Має право визначити, що команда програла гру позбавленням права.

46.8 Ретельно перевірити протокол після закінчення часу гри, чи в будь-який інший час, коли він вважає це потрібним.

46.9 Затвердити й підписати протокол після закінчення часу гри, що означає закінчення ігрової юрисдикції суддів та їхнього зв'язку з грою. Права суддів починають діяти, коли вони з'являються на ігровому майданчику за 20 хвилин до початку гри, який зазначений у розкладі, та закінчують діяти із сигналом ігрового годинника про кінець часу гри, що затверджує старший суддя.

46.10 Зробити запис на зворотній стороні протоколу у суддівській роздягальні раніше, ніж підписати його:

у разі, якщо одній з команд зараховують поразку позбавленням права, або в разі фолу з дискваліфікацією;

у разі будь-якої неспортивної поведінки членів команди, головних тренерів, помічників тренерів, та осіб, що супроводжують команду, яка відбувалася раніше ніж за 20 хвилин до часу початку гри, який зазначений у розкладі, або між кінцем ігрового часу й затвердженням підписом протоколу.

У такому разі старший суддя (або комісар, якщо він присутній/делегат (головний суддя) надсилає детальний рапорт про інцидент в організацію, що проводить змагання.

46.11 Приймати остаточне рішення кожного разу, коли це необхідно, або коли думки суддів розходяться. Для того, щоб прийняти остаточне рішення, він може порадитися з суддею (-ями), комісаром, якщо він присутній, та/або суддями за столом.

46.12 Для ігор, де застосовують систему негайного відео перегляду – IRS, див. Додаток F.

46.13 Після того як отримав повідомлення від секундометриста, дає свисток перед першою та третьою чвертю, коли до її початку залишається 3 та 1,5 хвилини. Старший суддя також дає свисток перед другою та четвертою чвертю та кожним овертаймом, коли до їх початку залишається 30 секунд.

46.14 Мати повноваження приймати рішення з будь-якого питання, конкретно не охопленого цими правилами.

Ст. 47 Судді: обов'язки та права

47.1 Судді мають право приймати рішення в випадках недодержання цих правил, що вчинені як у межах, так і поза обмежувальними лініями, включно з секретарським столом, лавами команд і просторами безпосередньо за лініями.

47.2 Судді дають свисток, коли стається недодержання правил, закінчується чверть або овертайм, або тоді, коли вони вважають за потрібне зупинити гру. Судді не дають свистків після закинутого м'яча з гри, влучного штрафного кидка, або коли м'яч стає живим.

47.3 Коли судді приймають рішення при недодержанні правил, вони в кожному випадку повинні керуватися такими основними принципами:

необхідність підтримувати цілісність гри, виходячи з духу та намірів правил;

послідовність у застосуванні принципу перевага/невигідне становище, суддям не слід переривати ходу гри без потреби й не карати випадкового персонального контакту, який ні надає гравцеві переваги, ні ставить його суперника в невыгідне становище;

послідовність у застосуванні здорової суті в кожній грі, беручи до уваги здібності гравців,

їхнє ставлення й поведінку протягом гри;

послідовність у підтриманні рівноваги між контролем за грою й ходом гри, тобто володіти почуттям того, що учасники намагаються зробити, й визначати тільки те, що буде правильним для гри.

47.4 Якщо результат гри опротестований однією з команд, старший суддя (або комісар, якщо він присутній) повинен після того як опис причин протесту прийнятий, надіслати письмовий рапорт з описанням того, що сталося, в організацію, яка проводить змагання.

47.5 Якщо суддя травмований, чи з будь-якої причини не може далі виконувати своїх обов'язків протягом п'яти хвилин, гра повинна бути поновлена. Інший суддя (-ді) буде судити сам до кінця гри, якщо нема можливості замінити суддю, який травмований, кваліфікованим запасним суддею. Після консультації з комісаром (якщо він присутній), делегатом (головним суддею), рішення про можливість заміни приймає суддя (-ді), який залишився на ігровому майданчику.

47.6 Для всіх міжнародних ігор, якщо треба пояснити рішення, усі словесні роз'яснення роблять англійською мовою.

47.7 Кожний суддя має право приймати рішення в межах своїх обов'язків, але не має права скасовувати чи піддавати сумніву рішення, що приймають інші судді.

47.8 Застосування та інтерпретація суддями Офіційних Правил баскетболу, без огляду на те, було їхнє рішення належним чи ні, є остаточними й не можуть бути оскарженими або проігнорованими, за винятком випадків, коли може бути поданий протест (див. Додаток С).

Ст. 48 Секретар і помічник секретаря: обов'язки

48.1 У розпорядження секретаря має бути наданий протокол, і він веде записи: щодо команд: реєструє прізвища й номери гравців, які мають почати гру, та всіх запасних, які вступають у гру. Коли відбувається недодержання правил, пов'язане з п'ятьма гравцями, які починають гру, замінами або номерами гравців, він якнайшвидше повідомляє про це найближчого суддю;

зміни сумарного рахунку очок, записуючи влучення з гри й зі штрафних кидків; фолів, призначених кожному гравцеві. Він записує фолі, призначені кожному головному тренерові, й негайно повідомляє суддю, коли головний тренер має бути дискваліфікованим; так само, він негайно повідомляє суддю, що гравець повинен бути дискваліфікованим, якщо отримав два технічних або два неспортивних фолі або один технічний і один неспортивний фол;

тайм-ауті, секретар повідомляє головного тренера через суддю про те, що у головного тренера більше не залишилося жодного тайм-ауту в половині гри або в овертаймі;

визначає наступне володіння за чергою, керуючи стрілкою володіння м'ячем за чергою; секретар змінює напрямок стрілки володіння м'ячем за чергою одразу після закінчення першої половини гри, тому що команди обмінюються кошиками у другій половині;

головному тренеру будь-якої з команд надано «челендж». Секретар повинен негайно повідомити найближчого суддю, коли головний тренер помилково вимагає повторний «челендж».

48.2 Помічник секретаря керує табло рахунку й допомагає секретареві та секундометристу. У разі будь-якої розбіжності між показниками на табло й записами у протоколі, та при неможливості встановити причину цієї розбіжності, правильними вважають записи, зазначені у

протоколі, відповідно до яких повинні бути виправлені показання на табло.

48.3 Якщо помилку в веденні сумарного рахунку очок виявлено у протоколі:

під час гри, секундометрист повинен зачекати першого моменту, коли м'яч стане мертвим, перш ніж подати свій сигнал;

секретар має проконсультуватись з головним суддею та виправити помилки в протоколі, якщо помилка виявлена в межах, визначених в ст.44 (помилки, які можна виправити);

якщо помилку не виявлено в межах, визначених в ст. 44 (помилки, які можна виправити), помилку більше не можна виправити.

Старший суддя або комісар, якщо він присутній, повинен надіслати детальний рапорт в організацію, що проводить змагання.

Ст. 49 Секундометрист: обов'язки

49.1 У розпорядження секундометриста має бути наданий ігровий годинник і секундомір, і він повинен:

вести відлік ігрового часу, тайм-аутів і перерв у грі;

переконатися, що сигнал ігрового годинника лунає дуже гучно й автоматично про кінець чверті або овертайму;

використати всі можливі засоби для того, щоб негайно поінформувати суддів у тому випадку, коли його сигнал не пролунав або не був почутий;

демонструвати кількість фолів, що отримані кожним гравцем, піднімаючи покажчик з цифрою, що відповідає кількості фолів цього гравця, таким чином, щоб обоє головних тренерів чітко це бачили;

демонструвати, що гравець або тренер ігрову дискваліфікацію, піднявши покажчик GD;

негайно повідомити суддю, коли хтось із гравців отримав 5 фолів;

керувати покажчиками командних фолів, які розташовані на краях секретарського стола, найближчих до лави команди. Покажчик командних фолів демонструє поточну кількість командних фолів та повністю набуває червоного кольору, причому цифри не видні, після того як м'яч став знову живим після четвертого командного фолу у чверті;

проводити заміни;

проводити тайм-ауту; секундометрист повідомляє суддів про можливість надання тайм-ауту, коли команда попросила тайм-аут;

подавати свій сигнал тільки тоді, коли м'яч мертвий, і до того, як м'яч знову стає живим. Звук сигналу секундометриста не зупиняє ігрового годинника чи гри, а також не змушує м'яч стати мертвим.

49.2 Секундометрист повинен вести відлік ігрового часу таким чином:

вмикати ігровий годинник, коли:

під час спірного кидка м'яч відбиває один з гравців, який стрибав, і при цьому не чинить недодержання правил;

після невдалого останнього штрафного кидка м'яч залишається живим і торкається гравця на ігровому майданчику, або його торкається гравець на ігровому майданчику;

під час вкидання м'яч торкається гравця на ігровому майданчику, або його торкається гравець на ігровому майданчику, і при цьому не відбувається недодержання правил;

зупиняти ігровий годинник, коли:

сплив ігровий час чверті або овертайму, якщо ігровий годинник не зупинився автоматично;

суддя дає свисток тоді, коли м'яч живий;

закинуто м'яч з гри в кошик команди, що попросила тайм-аут;

закинуто м'яч з гри, коли ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше у четвертій чверті та кожному овертаймі;

лунає сигнал годинника кидка у той момент, коли команда контролює м'яч;
сигнал годинника кидка лунає, коли команда контролює м'яч, і суддя фіксує порушення.

49.3 Секундометрист повинен вести відлік тайм-ауту таким чином:

вмикати секундомір одразу після того як суддя дає свисток і сигнал про надання тайм-ауту;
подавати свій сигнал після того як спливили 50 секунд тайм-ауту;
подавати свій сигнал, коли тайм-аут закінчився.

49.4 Секундометрист повинен вести відлік перерви у грі таким чином:

вмикати секундомір одразу після того, як закінчилася попередня чверть або овертайм;
повідомляти суддів перед першою і третьою чвертями про те, що залишилося 3 хвилини й 1:30 хвилини до початку чвертей;
подавати свій сигнал за 30 секунд до початку другої, четвертої чверті та кожного овертайму;
подавати свій сигнал і одночасно зупиняти секундомір одразу після того, як закінчилася перерва у грі.

Ст. 50 Оператор годинника кидка: обов'язки

У розпорядження оператора годинника кидка має бути наданий годинник кидка, яким він повинен керувати таким чином:

50.1 Вмикати, або скидати та вмикати знову, коли:

на майданчику команда встановлює контроль над живим м'ячем. Після цього просте торкання м'яча суперником не розпочинає нового періоду відліку годинника кидка, якщо та ж сама команда й далі контролює м'яч;
під час вкидання м'яч торкається гравця на ігровому майданчику, або його торкається будь-який гравець на ігровому майданчику.

50.2 Зупинити, але не скидати, з наявністю показань на дисплеї часу, що залишився, коли та ж сама команда, що перед тим контролювала м'яч, має право на вкидання внаслідок:
виходу м'яча за межі ігрового майданчика;
травми гравця тієї ж команди;
технічного фолу, вчиненого гравцем тієї ж команди;
ситуації спірного кидка (за винятком випадку, коли м'яч застрягає між кільцем і щитом);
обопільного фолу;
скасування однакових покарань проти команд.

Зупинити, але також не скидати, з наявністю показань на дисплеї часу, що залишився, коли та ж сама команда, що перед тим контролювала м'яч, має право на вкидання у передовій зоні та 14 чи більше секунд залишається на годиннику кидка внаслідок фолу або порушення.

50.3 Зупинити й скинути на 24 секунди з відсутністю показань на дисплеї, коли:
м'яч входить у кошик і не відбувається недодержання правил;
м'яч торкається кільця кошика суперників і м'яч перебуває під контролем команди, яка не контролювала його до того, як м'яч торкнувся кільця;
команда має право на вкидання у своїй тилувій зоні:
внаслідок фолу або порушення (але не через вихід м'яча за межі ігрового майданчика);
внаслідок ситуації спірного кидка, для команди, що перед тим не мала контролю над м'ячем;
гру зупиняють унаслідок дії, не пов'язаної з командою, яка контролює м'яч;

гру зупиняють унаслідок дії, не пов'язаної з жодною з команд, якщо тільки суперники не будуть поставлені в невідгідне становище;
команда має право на штрафний (-ні) кидок (-ки).

50.4 Зупинити й скинути на 14 секунд, з наявністю показань на дисплеї 14 секунд, коли:
та ж сама команда, що перед тим контролювала м'яч, має право на вкидання в передовій зоні, та 13 секунд чи менше показує годинник кидка:

внаслідок фолу або порушення (але не через те, що м'яч вийшов за межі ігрового майданчика);

гру зупиняють унаслідок дії, не пов'язаної з командою, яка контролює м'яч;

гру зупиняють унаслідок дії, не пов'язаної з жодною з команд, якщо тільки суперники не будуть поставлені в невідгідне становище;

команда, яка перед тим не контролювала м'яч, має право на вкидання в передовій зоні внаслідок:

персонального фолу або порушення (включно з виходом м'яча за межі ігрового майданчика);

ситуації спірного кидка;

команда має право на вкидання з лінії вкидання в передовій зоні внаслідок неспортивного або фолу з дискваліфікацією;

після того як м'яч торкнувся кільця під час невдалого кидка з гри (включно з випадком, коли м'яч застрягає між кільцем і щитом), останнього штрафного кидка чи під час передачі, якщо команда, яка відновлює контроль над м'ячем – це та ж сама команда, яка контролювала м'яч перед тим, як він торкнувся кільця;

ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше в четвертій чверті та в кожному овертаймі, після тайм-ауту, наданого команді, що мала право на володіння м'ячем у своїй тилівій зоні, головний тренер цієї команди вирішує, що гру буде поновлено вкиданням з лінії вкидання у передовій зоні, а годинник кидка демонструє 14 секунд чи більше, коли ігровий годинник зупинено.

50.5 Вимкнути, після того як м'яч став мертвим та ігровий годинник зупинено у будь-якій чверті або овертаймі, коли будь-яка команда розпочинає новий контроль над м'ячем, і на ігровому годиннику залишається менше 14 секунд.

Сигнал годинника кидка не зупиняє ігрового годинника або гри, а також не примушує м'яч стати мертвим, за винятком ситуації, коли команда контролює м'яч.

ПРАВИЛО ДЕВ'ЯТЕ – АНТИДОПІНГОВІ ПРАВИЛА

1. Антидопінгові заходи під час спортивних змагань організовуються і проводяться відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (зі змінами), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру України (далі – НАДЦ), затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

2. Відбір допінг-проб може проводитись під час усіх офіційних спортивних змагань та поширюється на всіх спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях.

3. Організатори спортивних змагань здійснюють заходи щодо запобігання участі відсторонених або тимчасово відсторонених від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням Антидопінгових правил осіб. Зокрема, організатори під час прийому заявок, реєстрації учасників спортивних змагань, затвердження суддівського складу тощо здійснюють перевірку кожного з учасників на відсутність його у списках відсторонених чи тимчасово відсторонених на сайтах НАДЦ, відповідної міжнародної спортивної федерації та Міжнародного агентства з тестування. У випадку наявності інформації щодо відсторонення такі особи (спортсмени, тренери, лікарі, допоміжний персонал спортсмена) не допускаються до участі у спортивних змаганнях.

4. Організатори спортивних змагань реєструють спортсменів до участі у спортивних змаганнях в разі умови проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти на освітній платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участі відповідної міжнародної спортивної федерації чи Національного антидопінгового центру.

5. Організатори спортивних змагань забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, який відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА.

6. Організатори спортивних змагань забезпечують безперешкодний доступ офіцерів допінг-контролю та іншого персоналу з відбору допінг проб до пункту допінг-контролю, всіх приміщень та місць проведення спортивних змагань, де можуть перебувати спортсмени, їх допоміжний персонал, судді, представники організаторів.

7. Організатори спортивних змагань забезпечують недопущення перешкоджання чи втручання в роботу офіцерів допінг-контролю, іншого персоналу з відбору допінг проб під час процедури тестування спортсменів (зокрема, під час повідомлення спортсменів щодо обрання їх для тестування, супроводження спортсменів до пункту допінг-контролю, здійснення процедур під час здачі спортсменом допінг проби, документального оформлення процедури допінг-контролю тощо).

8. Організатори спортивних змагань за можливістю у найкоротший термін інформують НАДЦ щодо всіх виявлених випадків можливих порушень Антидопінгових правил (використання, зберігання, призначення, розповсюдження заборонених речовин, втручання в процедури допінг-контролю тощо).

ПРАВИЛО ДЕСЯТЕ - АДАПТАЦІЯ ВЕТЕРАНІВ ВІЙНИ, ОСІБ З ІНВАЛІДНІСТЮ, ОСІБ З ОБМЕЖЕННЯМИ ПОВСЯКДЕННОГО ФУНКЦІОНУВАННЯ ДО ПОВНОЦІННОГО ЖИТТЯ СУСПІЛЬСТВА

Реалізація фізичних, психологічних, соціальних можливостей ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, систематизація заходів, спрямованих на відновлення та компенсацію функціональних можливостей організму для поліпшення фізичного та психологічного стану людини в процесі діяльності Федерації з подальшого розвитку виду спорту як суб'єкта сфери фізичної культури і спорту в сучасних умовах відбуватиметься з урахуванням спрямування зусиль на залучення визначених категорій населення до занять фізичною культурою та спортом.

Федерація в ході адаптації виду спорту до потреб ветеранів війни, осіб з інвалідністю відповідної нозології, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування ставить за мету сприяння інклюзії та інтеграції до повноцінного життя суспільства, фізичній, психологічній реабілітації, розвиток можливостей до ведення самостійного способу життя, залученості до місцевої спільноти. З цією метою забезпечуються належні та сприятливі умови для зміцнення громадського здоров'я шляхом використання оздоровчої рухової активності, розв'язання спеціалізованих завдань та практичних проблем з комплексністю та невизначеністю умов, обґрунтовуються вибір та реалізація відповідних заходів для визначених категорій населення.

Спортивні заходи проводяться серед ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування.

Допуск до участі у спортивних заходах учасників визначених категорій населення відбувається за умови допуску лікаря до занять фізичною культурою та спортом з урахуванням обмежень до виконання фізичних вправ та наявності страхового полісу, дійсного на термін проведення заходу (умови договору страхування мають передбачати участь у спортивних заходах). Допуск до спортивних заходів відбувається без урахування спортивних розрядів та звань.

Федерація бере участь у створенні безперешкодного доступу учасників спортивних заходів до місць їх проведення, використання спортивних споруд, обладнання та інвентарю, що сприятиме фізкультурно-спортивній реабілітації осіб різного віку та статі.

Директор департаменту
спорту вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

ПОГОДЖЕНО
Генеральний секретар ФБУ

«__» _____ 2025 року

Володимир ДРАБІКОВСЬКИЙ

ДОДАТОК А – ЖЕСТИ СУДДІВ

А.1 Жести, наведені в цих Правилах, є єдиними офіційними жестами.

А.2 Настійно рекомендовано, щоб під час демонстрації жестів секретарському столу судді супроводжували їх усною інформацією (у міжнародних матчах англійською мовою).

А.3 Важливо, щоб судді за столом також були знайомі з цими жестами.

Віднесені до ігрового годинника

ЗУПИНИТИ
ГОДИННИК



Відкрита долоня

ЗУПИНИТИ
ГОДИННИК — ФОЛ



Долоня стиснута
в кулак

УВІМКНУТИ
ГОДИННИК



Рвучкий помах
рукою

Зарахування влучення

1 ОЧКО



1 палець,
опустити кисть

2 ОЧКА



2 пальці,
опустити кисть

3 ОЧКА



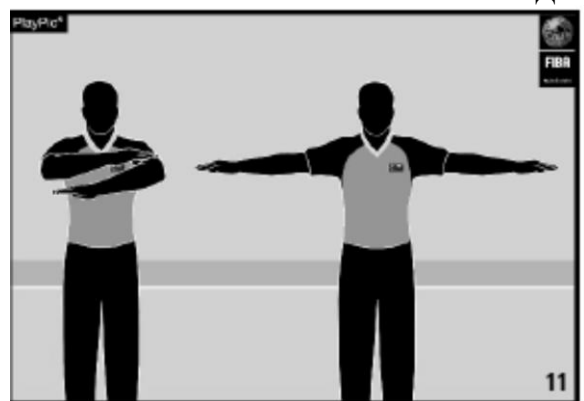
3 пальці розпрямлені
Одна рука: Спроба кидка
Обидві руки: Влучний кидок

Заміна й Тайм-аут



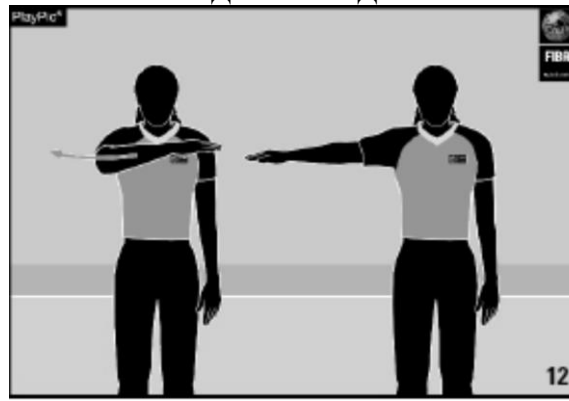
Інформативні

СКАСУВАТИ ВЛУЧЕННЯ АБО ІГРОВУ ДІЮ



Одноразово розвести
та звести руки на грудях

ВИДИМИЙ ВІДЛІК



Відлік рухом долоні

ЗВ'ЯЗОК МІЖ
СУДДЯМИ
ТА СУДДЯМИ ЗА
СТОЛОМ



Великий палець
угору

ПОКАЗАННЯ
ГОДИННИКА
КИДКА
СКИНУТИ



Обертати долонею
з розпрямленим
указівним пальцем

НАПРЯМОК ГРИ
ТА/АБО М'ЯЧ
ЗА МЕЖАМИ
МАЙДАНЧИКА



Рука з указівним
пальцем паралельна
бічній лінії

СПІРНИЙ М'ЯЧ
АБО СИТУАЦІЯ
СПІРНОГО
КИДКА



Щідняття вгору
великих пальців,
потім указати
напрямок
стрілки
володіння за
чергою

Порушення

ЗАЙВІ КРОКИ
З М'ЯЧЕМ



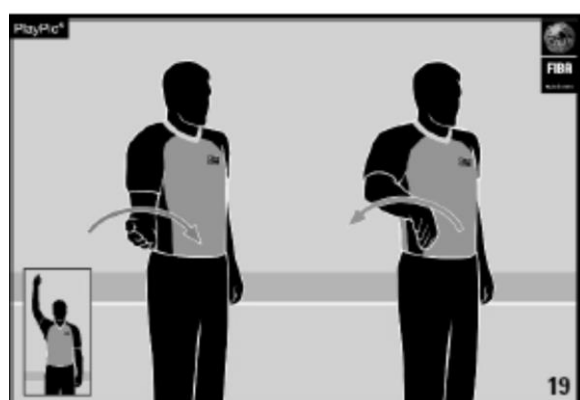
Обертання
кулаками

НЕПРАВИЛЬНЕ
ВЕДЕННЯ:
ПОДВІЙНЕ
ВЕДЕННЯ



Рух долонями
вгору-вниз

НЕПРАВИЛЬНЕ ВЕДЕННЯ:
ПРОНЕСЕННЯ М'ЯЧА



Напівоберт долонею вперед

3 СЕКУНДИ



Помах рукою
з 3 пальцями

5 СЕКУНД



Показ 5 пальців

8 СЕКУНД



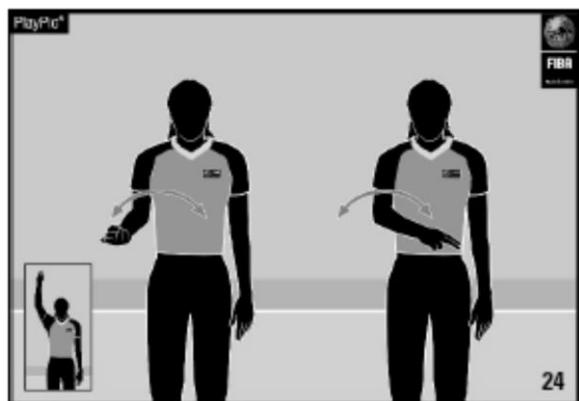
Показ 8 пальців

ГОДИННИК
КИДКА



Торкання плеча
пальцями

М'ЯЧ ПОВЕРНЕНО
У ТИЛОВУ ЗОНУ



Маховий рух рукою перед корпусом

НАВМИСНИЙ УДАР
ЧИ БЛОКУВАННЯ
М'ЯЧА



Показ пальцем
на ногу

ПЕРЕШКОДА
ВЛУЧЕННЮ
ЧИ ПЕРЕШКОДА
М'ЯЧУ



Круговий рух
розпрямленим
указівним пальцем
над іншою рукою

Номери гравців

НОМЕРИ 00 ТА 0



Обидві руки
демонструють
номер 0

Права рука демонструє
номер 0

НОМЕРИ 1—5



Права рука
демонструє номер
від 1 до 5

НОМЕРИ 6—10



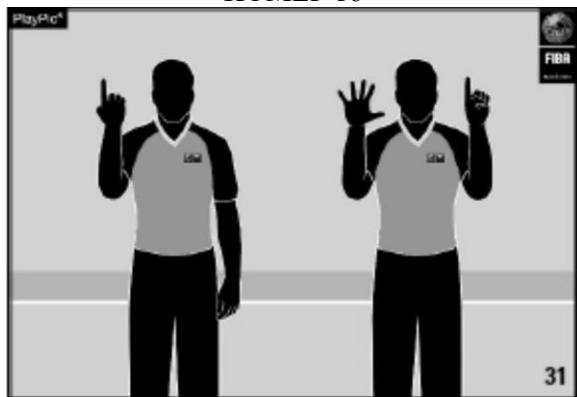
Права рука демонструє
номер 5, ліва рука
демонструє номер від 1 до 5

НОМЕРИ 11—15



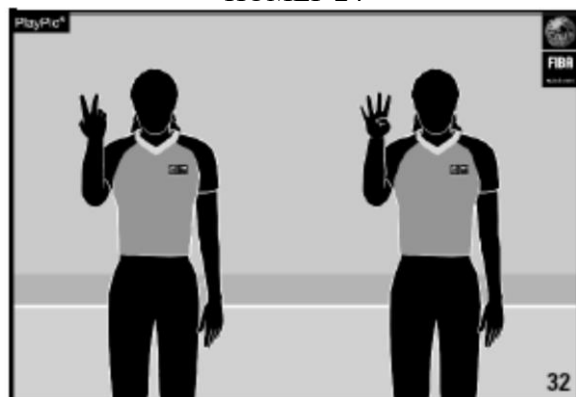
Права рука стиснута
в кулак, ліва рука
демонструє номер
від 1 до 5

НОМЕР 16

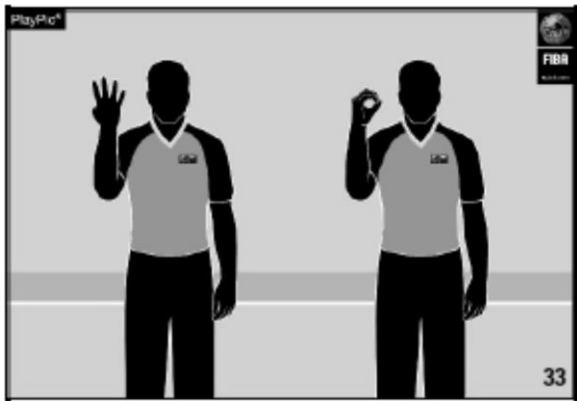


Спочатку долоня, розвернута тильною
стороною, демонструє номер 1 розряду десятка,
потім відкриті долоні демонструють номер 6
розряду одиниць
НОМЕР 40

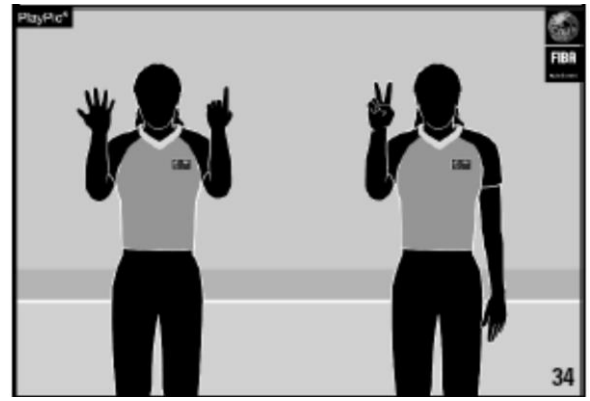
НОМЕР 24



Спочатку долоня, розвернута тильною
стороною, демонструє номер 2 розряду десятка,
потім відкрита долоня демонструє номер 4
розряду одиниць
НОМЕР 62



Спочатку долоня, розвернута тильною стороною, демонструє номер 4 розряду десятка, потім відкрита долоня демонструє номер 0 розряду одиниць



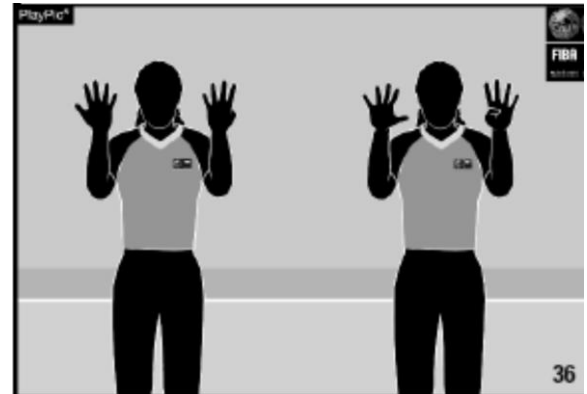
Спочатку долоні, розвернуті тильною стороною, демонструють номер 6 розряду десятка, потім відкрита долоня демонструє номер 2 розряду одиниць

НОМЕР 78



Спочатку долоні, розвернуті тильною стороною, демонструють номер 7 розряду десятка, потім відкриті долоні демонструють номер 8 розряду одиниць

НОМЕР 99



Спочатку долоні, розвернуті тильною стороною, демонструють номер 9 розряду десятка, потім відкриті долоні демонструють номер 9 розряду одиниць

Тип фолу

ЗАТРИМКА



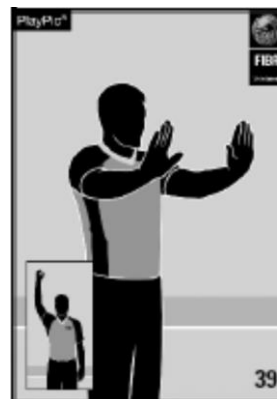
Перехват зап'ястя, руки вниз

БЛОКУВАННЯ (у захисті), НЕПРАВИЛЬНИЙ ЗАСЛІН (у нападі)



Обидві руки на талії

ПОШТОВХ АБО ЗІТКНЕННЯ, ГРАВЕЦЬ БЕЗ М'ЯЧА



Імітація поштовху

ОБМЕЖЕННЯ РУХУ ГРАВЦЯ РУКАМИ



Перехват долоні, рух уперед

ПОШТОВХ АБО

НЕПРАВИЛЬНА
ГРА РУКАМИ



Удар по зап'ястю

ЗІТКНЕННЯ,
ГРАВЕЦЬ ІЗ
М'ЯЧЕМ



Удар кулаком
у відкриту долоню

НЕПРАВИЛЬНИЙ
КОНТАКТ У РУКУ



Удар кистю по
передпліччю

ЗАХОПЛЕННЯ
ГРАВЦЯ



Рух передпліччям
назад

ПОРУШЕННЯ
ПРИНЦИПУ
ЦИЛІНДРА



Обидві руки
з долонями
вертикально
рухаються вгору-
вниз

НАДМІРНЕ
РОЗМАХУВАННЯ
ЛІКТЯМИ



Рух ліктем убік

УДАР
У ГОЛОВУ



Імітація контакту з
головою

ФОЛ КОМАНДИ,
ЯКА КОНТРОЛЮЄ
М'ЯЧ



Указати кулаком
у бік кошика
команди, яка
завинила

ФОЛ ПРОТИ ГРАВЦЯ У ПРОЦЕСІ КИДКА



Долоня стиснута в кулак,
потім показати кількість
штрафних кидків

ФОЛ ПРОТИ ГРАВЦЯ НЕ У ПРОЦЕСІ КИДКА



Долоня стиснута в кулак, потім
показати на майданчик

ПЕРЕДАЧА ПІСЛЯ ФОЛУ



Відвести обидві руки з відкритою
долонею вбік

Окремі види фолів

ОБОПЛЬНИЙ ФОЛ



Махові рухи
кулаками

ТЕХНІЧНИЙ ФОЛ



Дві долоні утворю-
ють літеру Т

НЕСПОРТИВНИЙ ФОЛ



Перехват зап'ястя
над головою

ФОЛ З ДИСКВАЛІ- ФІКАЦІЄЮ



Підняті вгору
кулаки

ПЕРЕТИН ОБМЕЖУВАЛЬНОЇ ЛІНІЇ З НЕДОДЕРЖАННЯМ ПРАВИЛ ПІД ЧАС ВКИДАННЯ

ІМІТАЦІЯ ФОЛУ



Двічі підняти та опустити
передпліччя



Рух рукою паралельно обмежу-
вальній лінії (в останні 2 хвилини четвертої
чверті або овертайму)

ПЕРЕГЛЯД ЗА ДОПОМОГОЮ IRS



Обертати рукою, простягнутою горизонтально, з указівним пальцем

ЧЕЛЕНДЖ ГОЛОВНОГО ТРЕНЕРА



Суддя підтверджує прохання головного тренера про челендж

Призначення покарання за фол – Демонстрація жестів секретарському столу

ПІСЛЯ ФОЛУ
БЕЗ
ШТРАФНОГ
О КИДКА (-
ІВ)



Показати
напрямок гри,
рука
паралельна
бічній лінії

ПІСЛЯ ФОЛУ
КОМАНДИ,
ЯКА
КОНТРОЛЮВ
АЛА М'ЯЧ



Долоня
стиснута в
кулак, рука
паралельна
бічній лінії

1
ШТРАФНИЙ
КИДОК



Підняти вгору
1 палець

2
ШТРАФНІ
КИДКИ



Підняти вгору
2 пальці

3
ШТРАФНІ
КИДКИ



Підняти вгору
3 пальці

Виконання штрафних кидків – активний суддя (передовий)

1 ШТРАФНИЙ КИДОК



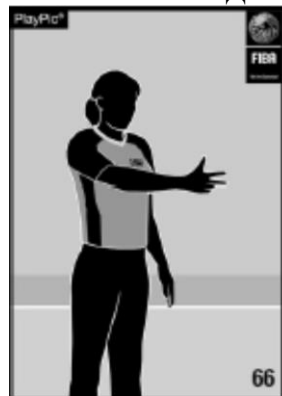
1 палець,
рука горизонтально

2 ШТРАФНІ КИДКИ



2 пальці,
рука горизонтально

3 ШТРАФНІ КИДКИ



3 пальці,
рука горизонтально

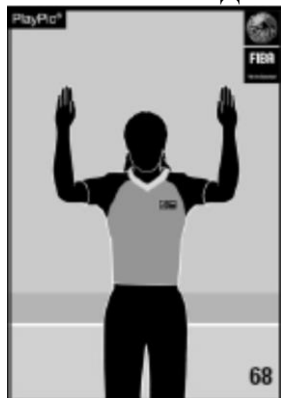
Виконання штрафних кидків – пасивний суддя (ведений при суддівстві у 2 особи та центральний при суддівстві у 3 особи)

1 ШТРАФНИЙ КИДОК



Указівний палець

2 ШТРАФНІ КИДКИ



Пальці разом на обох руках

3 ШТРАФНІ КИДКИ



3 розпрямлені пальці на обох руках

Малюнок 8. Жести суддів

Протокол, показаний на Діаграмі 9, є затвердженим Технічною комісією ФІБА.

В.2

Протокол складається з 1 оригіналу та 3 копій, кожна на різнокольоровому папері. Оригінал на білому папері призначений для ФІБА. Перша копія на синьому папері призначена для організаторів змагання, друга копія на рожевому папері – для команди-переможця, і остання копія на жовтому папері – для команди, що програла.

Примітка:

секретар повинен використовувати 2 різних кольорових ручки (червону для першої та третьої чверті та синю або чорну для другої та четвертої чверті), для всіх овертаймів записи повинні робитися синім або чорним (таким самим кольором, як для другої та четвертої чверті);

протокол може бути підготовлений і заповнений в електронному вигляді.

В.3

Щонайменше за 40 хвилин до початку гри секретар повинен підготувати протокол таким чином:

В.3.1

Секретар має вписати назви обох команд у відповідне поле у верхній частині протоколу. Команда "А" завжди має бути місцевою (господарем) або, для турнірів чи ігор на нейтральному майданчику, першою командою, зазначеною в розкладі. Інша команда буде командою "В".

В.3.2

Потім секретар має вписати:

назву змагання;

номер гри;

дату, час і місце гри;

імена головного судді та арбітра (-ів) і їхню національність (код МОК).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A: <u>Ukraine</u>	Team A: <u>Turkey</u>
Competition: <u>FIBA Basket World Cup Euro Q.</u> Date <u>26/11/2017</u> Time <u>18:00</u> Crew Chief <u>Conde, Antonio (ESP)</u>	
Game No. <u>10767-B-4</u> Place <u>Kiev, Ukraine</u> Umpire 1 <u>Baldini, Lorenzo (ITA)</u> Umpire 2 <u>Gurion, Erez (ISR)</u>	

Малюнок 10. Верхня частина протоколу гри

В.3.3 Команда А займає верхню половину протоколу, команда В – нижню.

В.3.3.1 У першій колонці секретар записує номер (останні 3 цифри) ліцензії кожного гравця, головного тренера, першого помічника тренера. Для турнірів номери ліцензій указують тільки в першій грі команди.

В.3.3.2 У другій колонці секретар записує у порядку номерів на ігровій формі **ВЕЛИКИМИ ДРУКОВАНИМИ** літерами прізвища та ініціали гравців, використовуючи список членів команди, наданий головним тренером команди чи його представником. Капітана команди позначають записом (КАП) одразу після його прізвища.

В.3.3.3 Якщо в команді менше 12 гравців, секретар прокреслює лінію через клітки для номеру ліцензії, прізвища, номеру, позначки 'У гри' нижче останнього записаного гравця. Якщо в команді менше 11 гравців, горизонтальну лінію прокреслюють, поки вона не досягне графі Фоли, далі її продовжують по діагоналі до низу.

№ ліцензії	Прізвище та ініціали гравця		№	У гри	Фоли				
	1	2	3	4	5				
001	БАЛАШОВ	М.	5						
002	ЗІММЕРМАН	Д.	8						
003	КОБЗИСТИЙ	В.	9						
004	ЕЛЬАМІН	Х. (КАП)	12						
010	ГУІНН	Р.	18						
012	СТЕФАНИШИН	Л.	22						
014	ЯКОВЛЕВ	Д.	24						
015	ДРОЗДОВ	А.	25						
021	АНІСІМОВ	М.	33						
022	НЕРУШ	А.	42						
Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ	А.						
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	О.						

Малюнок 11. Команди у протоколі (перед грою)

В.3.4. У нижній частині розділу для кожної команди секретар записує (ВЕЛИКИМИ ДРУКОВАНИМИ літерами) прізвища головного тренера та першого помічника тренера.

В.3.5. У нижній частині протоколу секретар записує (ВЕЛИКИМИ ДРУКОВАНИМИ літерами) власне прізвище, прізвище помічника секретаря, секундометриста, оператора годинника кидка.

В.4. Не пізніше, ніж за 10 хвилин до початку гри за розкладом кожен головний тренер повинен:

В.4.1. Підтвердити свою згоду з прізвищами та відповідними номерами членів своїх команд.

В.4.2. Підтвердити прізвища головного тренера та першого помічника тренера гри. Якщо головний тренер і перший помічник тренера відсутні, капітан повинен діяти як гравець-тренер, і після його прізвища роблять позначку (КАП).

В.4.3.

Головний тренер		ДРОЗДОВ	А. (КАП)			
1-й пом. тренера						

В.4.3. Позначити 5 гравців, які мають почати гру, поставивши маленьку позначку 'Х' поруч із номером гравця в колонці 'У гри'. **В.4.4.** Підписати протокол. Головний тренер команди А першим надає цю інформацію.

В.5 На початку гри секретар окреслює кружком маленьку позначку 'Х' у колонці 'У гри' для 5 гравців кожної команди, які розпочинають гру.

В.6. Протягом гри секретар ставить маленьку позначку 'X' поруч з номером гравця в колонці 'У гри', не окреслюючи її, коли запасний уперше вступає у гру як гравець.

В.7.1 Надані тайм-ауту позначають у протоколі записом хвилини ігрового часу кожної чверті чи овертайму у відповідних кліточках, що розташовані нижче назви команди: біля Н1 для першої половини, біля Н2 для другої половини гри, біля ОТ для 3 овертаймів.

В.7.2 Після закінчення кожної половини гри чи овертайму, в невикористаних кліточках проводять 2 горизонтальні паралельні лінії. Якщо до того, як ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше у четвертій чверті команді не було надано її перший тайм-аут, секретар у протоколі проводить 2 паралельні горизонтальні лінії всередині першої невикористаної клітки команди для другої половини гри.

Time-outs			Team fouls										
H1	7	=	Q1	X	X	X	X	Q2	X	X	X	X	
H2	=	9	10	Q3	X	X	X	4	Q4	X	X	X	X
OT	=	=	=	HCC	Q4	9							
Licence no.	Players			No.	Player in	Fouls							
						1	2	3	4	5			
001	MAYER,	F.	5	X	P ₂								
002	JONES,	M.	8	X	P	P ₂							
003	SMITH,	E.	9	X	P ₂	U ₂	P	P ₁					
004	FRANK,	Y.	12	X	T ₁	U ₂	GD						
010	NANCE,	L.	18	X	P	U ₁							
012	KING,	H. (CAP)	22	X	P ₁								
014	WONG,	P.	24										
015	RUSH,	S.	25	X	P ₃	P ₂							
021	MARTINEZ,	M.	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD				
022	SANCHES,	N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD			
024	MANOS,	K.	55	X	P ₂	D ₂							
Head coach			788	LOOR,	A.				C ₁	B ₁			
First assistant coach			555	MONTA,	B.								

Малюнок 12. Команди у протоколі (після гри)

В.8 Фоли

В.8.1 Фоли гравців можуть бути персональними, технічними, неспортивними або з дискваліфікацією, та їх записують проти прізвища гравця.

В.8.2 Фоли головних тренерів, перших помічників тренерів, запасних, вилучених гравців, та осіб, що супроводжують команду, можуть бути технічними або з фолами з дискваліфікацією, і їх записують напроти прізвища головного тренера. Крім того, фоли з дискваліфікацією, що вчинено особами, які внесені у протокол, під час ситуації бійки, записують проти прізвищ цих осіб.

В.8.3. Запис усіх фолів виконують таким чином:

В.8.3.1. Персональний фол позначають записом 'P';

В.8.3.2. Технічний фол гравця позначають записом 'T'. Другий технічний фол також позначають записом 'T', за яким далі записують 'GD', чим позначають дискваліфікацію до кінця гри.

В.8.3.3. Технічний фол тренера за його особисту неспортивну поведінку позначають записом 'C'. Другий такий технічний фол також позначають записом 'C' з подальшим записом 'GD';

В.8.3.4. Технічний фол тренера з будь-якої іншої причини позначають записом 'B'. Третій технічний фол (один з яких може бути 'C') позначають записом 'B' або 'C' з подальшим записом 'GD';

В.8.3.5. Неспортивний фол гравця позначають 'U'. Другий неспортивний фол також позначають записом 'U', з подальшим записом 'GD';

В.8.3.6. Технічний фол гравця, який раніше вже був покараний неспортивним фолом, або неспортивний фол гравця, який раніше вже був покараний технічним фолом, також позначають 'U' або 'T' з подальшим записом 'GD';

В.8.3.7.

Гравець-головний тренер підлягає дискваліфікації, якщо здійснює:

технічний фол як тренер, позначений як 'C', та неспортивний фол або технічний фол як гравець;

або технічний фол як тренер, позначений як 'B', технічний фол як тренер, позначений як 'C', та неспортивний фол або технічний фол як гравець;

або два технічних фолу як тренер, позначені як 'B', та неспортивний фол або технічний фол як гравець.

Після останнього технічного або неспортивного фолу додається позначка 'GD' у наступному рядку.

В.8.3.8 . Фол з дискваліфікацією записують як 'D'.

В.8.3.9. Будь-який фол, який карають штрафним (-и) кидком (-ами), позначають додаванням цифри, що відповідає кількості штрафних кидків (1, 2 або 3) поруч із 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' або 'D'.

В.8.3.10. Усі фолу проти обох команд, що спричинили однакові покарання, скасовані відповідно до Ст. 42 (Особливі ситуації), позначають маленькою позначкою 'с' поруч із 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' або 'D'.

В.8.3.11. Фол з дискваліфікацією першого помічника тренера, запасного, вилученого гравця чи особи, яка супроводжує команду, також і за те, що вони залишають зону лави команди під час ситуації бійки, позначають як технічний фол тренера із записом 'B2'.

В.8.3.12 Якщо дискваліфіковано головного тренера, першого помічника тренера, запасного, вилученого гравця за участь у ситуації бійки, то після 'D₂' або 'D' записують 'F' у всіх клітках дискваліфікованої особи, що залишилися.

В.8.3.13 Приклади запису фолів з дискваліфікацією головного тренера, першого помічника

тренера, запасного, вилученого гравця або особи, яка супроводжує команду:

фол з дискваліфікацією головного тренера записують таким чином:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	D ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

фол з дискваліфікацією першого помічника тренера записують таким чином:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.	D		

фол з дискваліфікацією запасного записують таким чином:

001	БАЛАШОВ М.	4	⊗	D				
-----	------------	---	---	---	--	--	--	--

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

фол з дискваліфікацією вилученого гравця записують таким чином:

015	ДРОЗДОВ А.	25	×	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	P ₂	D
-----	------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

фол з дискваліфікацією особи, яка супроводжує команда записують таким чином:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

В.8.3.14 Приклади запису фолів з дискваліфікацією за те, що залишили зону лави команди під час бійки, головного тренера, першого помічника тренера, запасного, вилученого гравця або особи, яка супроводжує команду:

без огляду на кількість осіб на лаві команди, дискваліфікованих за те, що вони залишили зону лави команди, єдиний технічний фол 'B₂' або 'D₂' призначають головному тренеріві;

фол з дискваліфікацією головного тренера та першого помічника тренера записують таким чином:

якщо дискваліфікують тільки головного тренера:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	D ₂	F	F
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

якщо дискваліфікують тільки першого помічника тренера:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B_2		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.	D	F	F

якщо дискваліфікують і головного тренера, і першого помічника тренера:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	D_2	F	F
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.	D	F	F

Фол з дискваліфікацією запасного записують таким чином: Якщо запасний має менше 4 фолів, то записують 'D', після чого записують 'F' у всіх клітках, що залишилися:

003	КОБЗИСТИЙ В.	6	⊗	P_2	P_2	D	F	F
-----	--------------	---	---	-------	-------	---	---	---

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B_2		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

Якщо це п'ятий фол запасного, то записують 'D', після чого записують 'F' у колонку після останнього фолу:

002	ЗИММЕРМАН Д.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D	F
-----	--------------	---	---	-------	-------	-------	-------	---	---

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B_2		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

Фол з дискваліфікацією вилученого гравця записують таким чином: оскільки у вилученого гравця більше нема вільних кліток, то записують 'D', а потім 'F', обидві літери у колонку після останнього фолу:

015	ДРОЗДОВ А.	25	x	T_1	P_3	P_1	P_2	D	DF
-----	------------	----	---	-------	-------	-------	-------	---	----

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B_2		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

Фол з дискваліфікацією особи, яка супроводжує команду, записують головному тренеріві таким чином:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B_2	Ⓟ	
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

Кожну дискваліфікацію особи, яка супроводжує команду, записують головному тренеріві як Ⓟ, але не враховують до числа трьох технічних фолів, які тягнуть за собою дискваліфікацію до кінця гри.

В.8.3.15 Приклади запису фолів з дискваліфікацією ЗА АКТИВНУ УЧАСТЬ У БІЙЦІ головного тренера, першого помічника тренера, запасного, вилученого гравця або особи, яка супроводжує команду:

без огляду на кількість осіб на лаві команди, дискваліфікованих за те, що вони залишили зону лави команди, єдиний технічний фол 'B₂' або 'D₂' призначають головному тренерів;

якщо головний тренер бере активну участь у бійці, його карають тільки одним фолом 'D₂'.

Фол з дискваліфікацією головного тренера та першого помічника тренера записують таким чином:

якщо дискваліфіковано тільки головного тренера:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	D ₂	F	F
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

якщо дискваліфікують тільки першого помічника тренера:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.	D ₂	F	F

якщо дискваліфікують і головного тренера, і першого помічника тренера:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	D ₂	F	F
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.	D ₂	F	F

Фол з дискваліфікацією запасного записують таким чином: Якщо запасний має менше 4 фолів, то записують 'D₂', після чого записують 'F' у всіх клітках, що залишилися:

003	КОБЗИСТИЙ В.	6	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

Якщо це п'ятий фол запасного, то записують 'D₂', після чого записують 'F' у колонку після останнього фолу:

002	ЗИММЕРМАН Д.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	--------------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

Фол з дискваліфікацією вилученого гравця записують таким чином: оскільки у вилученого гравця більше нема вільних кліток, то записують 'D₂', а потім 'F', обидві літери у колонку після останнього фолу:

015	ДРОЗДОВ А.	25	x	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	D ₂ F
-----	------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	------------------

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

Фол з дискваліфікацією особи, яка супроводжує команду, записують головному тренерів таким чином:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B_2	B_2	
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

Фол з дискваліфікацією двох осіб, які супроводжують команду, записують головному тренеріві таким чином:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ А.	B_2	B_2	B_2
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК О.			

Кожен фол з дискваліфікацією особи, яка супроводжує команду, записують головному тренеріві як B_2 , але не враховують до числа трьох технічних фолів, які тягнуть за собою дискваліфікацію до кінця гри.

Примітка: Технічні або фолі з дискваліфікацією відповідно до Ст. 39 не вважають командними фолами.

В.8.4 Після закінчення другої чверті та після закінчення гри секретар відокремлює використані кліточки від тих, що залишилися невикористаними, грубою лінією. Після закінчення гри секретар прокреслює порожні кліточки грубою горизонтальною лінією.

В.9 Командні фолі

В.9.1 Для запису командних фолів у протоколі передбачено по чотири кліточки для кожної чверті – Q1, Q2, Q3 та Q4 (нижче назви команди й вище прізвищ гравців).

В.9.2 Щоразу, коли гравець отримує персональний, технічний, неспортивний або фол з дискваліфікацією, секретар записує фол команді цього гравця, закреслюючи великою позначкою 'X' чергову відповідну кліточку.

В.9.3 Після закінчення кожної половини гри чи овертайму всередині невикористаних кліточок проводять 2 горизонтальні паралельні лінії.

В.10 Поточний рахунок

В.10.1 Секретар записує хронологічну зміну сумарної кількості очок для кожної команди.

В.10.2 У протоколі передбачено 4 стовпці для запису зміни рахунку.

В.10.3 Кожний зі стовпців поділений на 4 вертикальні колонки. 2 колонки ліворуч призначені для команди А, а 2 колонки праворуч – для команди В. Центральні колонки призначені для поточного рахунку (160 очок) для кожної команди. Секретар повинен:

спочатку провести діагональну риску (/ для секретаря, який пише правою рукою, або \ для шульги) при будь-якому зарахованому влученні з гри й нанести суцільне коло (•) при будь-якому зарахованому влученні зі штрафного кидка поверх нової сумарної кількості очок, яку набрала команда, яка щойно закинула м'яч;

потім у порожній клітці з тієї ж сторони, де визначено нову сумарну кількість очок (поруч із новою позначкою / або \ або •), записати номер гравця, який закинув м'яч із гри або зі штрафного кидка.

В.11 Поточний рахунок: додаткові інструкції

В.11.1 Влучний тричковий кидок гравця позначають кружком навколо його номера.

В.11.2 М'яч, випадково закинутий гравцем з гри у свій власний кошик, записують капітани команди суперників на ігровому майданчику.

В.11.3 Очки, що зараховані в випадку, коли м'яч не увійшов у кошик (Ст. 31 – Перешкода влученню та перешкода м'ячу), записують гравцеві, який здійснив спробу кидка.

В.11.4 Після закінчення кожної чверті та овертайму секретар обкреслює темним грубим колом (О) цифри кінцевого числа очок кожної команди, а також проводить грубу горизонтальну лінію під цими очками й під номерами гравців, яким записані ці останні очки.

В.11.5 З початку кожної чверті та овертайму секретар і далі відмічає набрані очки в хронологічному порядку з тієї цифри, на якій він зупинився.

В.11.6 Щоразу, як тільки є можливість, секретар повинен звірити поточний рахунок у протоколі з показаннями рахунку на табло. Якщо виявлено розбіжність, і його рахунок правильний, секретар негайно вживає заходів для того, щоб рахунок на табло був виправлений. Якщо виникають сумніви, чи одна з команд виявляє незгоду з виправленням, секретар повинен поінформувати старшого суддю, як тільки м'яч стане мертвим та ігровий годинник зупинять.

В.11.7 Судді можуть виправляти будь-які помилки у веденні протоколу включно з рахунком, кількість фолів або кількістю тайм-аутів, як це визначено правилами. Старший суддя підтверджує підписом ці виправлення. Значні виправлення повинні бути підтверджені записом на зворотній стороні протоколу.

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

Малюнок 13. Поточний рахунок

В.12 Поточний рахунок: Підбиття підсумків

В.12.1 Після закінчення кожної чверті та останнього овертайму секретар записує рахунок цієї чверті та овертайму у відповідній графі нижньої частини протоколу.

В.12.2 негайно після закінчення гри секретар записує час у графі «Гра закінчилася о (год:хв)».

В.12.3 Після закінчення гри секретар проводить дві грубі горизонтальні лінії під підсумковою кількістю очок кожної команди й номерами гравців, яким записані ці останні очки. Він також прокреслює діагональну лінію до кінця колонки, щоб перекреслити цифри, що залишилися (поточний рахунок), для кожної команди.

В.12.4 Після закінчення гри секретар записує остаточний рахунок і назву команди-переможця.

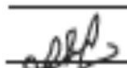
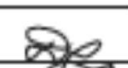
В.12.5 Усі судді за столом ставлять підписи в протоколі після своїх прізвищ.

В.12.6 Старший суддя, після підписання протоколу суддею (-ями), останнім затверджує й підписує його. Ця дія означає кінець ігрової юрисдикції суддів та їхнього зв'язку з грою.

Примітка: У разі, коли один з капітанів команд (КАП) підписує протокол у зв'язку з протестом (у графі 'Підпис капітана в разі протесту'), судді за столом і суддя (-і) повинні залишатися в розпорядженні старшого судді доти, поки він не дасть їм дозволу піти.

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

Малюнок 14. Підбиття підсумків

Scorer <u>Tsocol O.</u> 	Scores Quarter ① A <u>12</u> B <u>16</u>
Assistant scorer <u>Roschina O.</u> 	Quarter ② A <u>16</u> B <u>11</u>
Timer <u>Lantset V.</u> 	Quarter ③ A <u>15</u> B <u>15</u>
Shot clock operator <u>Prozhogin O.</u> 	Quarter ④ A <u>17</u> B <u>25</u>
	Overtimes A <u>/</u> B <u>/</u>
Crew Chief 	Final Score Team A <u>60</u> Team B <u>67</u>
Umpire (1)  Umpire (2) 	Name of winning team <u>Turkey</u>
Captain's signature in case of protest _____	Game ended at (hh:mm) <u>19:45</u>

Малюнок 15. Нижня частина протоколу гри

В.13 Челендж головного тренера

В.13.1 В іграх, де застосовують перегляд IRS, кожній команді може бути надано один челендж головного тренера (НСС). Якщо НСС надано, надання НСС записують у протоколі нижче назви команди у відповідних кліточках. У першій кліточці секретар записує чверть або

овертайм (Q1, Q2, Q3, Q4 або ОТ), а у другій – хвилину ігрового часу чверті або овертайму.

В.13.2. Після завершення гри секретар має закреслити невикористані клітинки для НСС двома горизонтальними паралельними лініями.

ДОДАТОК С – ПРОЦЕДУРА ПОДАННЯ ТА РОЗГЛЯДУ ПРОТЕСТУ

С.1 Команда може подати протест, якщо її інтереси було суттєво утиснено через: помилку у веденні протоколу, відліку ігрового часу або часу кидка, яка не була виправлена суддями;

рішення про поразку позбавленням права, відміну гри, відкладення гри, не поновлення гри, або рішення не грати гру;
порушення у застосуванні правил ФІБА стосовно допуску гравців до гри.

С.2 Для того, щоб протест міг бути прийнятим, він повинен відповідати такій процедурі: капітан (КАП) цієї команди повинен не пізніше як через 15 хвилин після кінця гри інформувати старшого суддю про те, що його команда протестує проти результату гри та підписати протокол у графі «Підпис капітана у разі протесту»;

причини протесту повинні бути надані письмово не пізніше як через одну годину після кінця гри;

збір у 1500 швейцарських франків застосовують до кожного протесту, та його сплачують, якщо протест відхилено.

С.3 Старший суддя (або комісар, якщо присутній/делегат (головний суддя) повинен після того, як опис причин протесту прийнятий, подати письмовий рапорт з описанням інциденту, що призвів до протесту, представникові ФІБА або компетентному журі.

С.4 Компетентне журі повинно зробити запит про надання будь-яких матеріалів, які воно вважає необхідними у процедурі розгляду, і винести рішення щодо протесту так швидко, як це можливо, але не пізніше ніж через 24 години після закінчення гри. Компетентне журі повинно використовувати будь-які надійні свідчення та приймати будь-які рішення, які вважає за потрібне, включно, без обмежень, з частковим або повним переграванням матчу. Компетентне журі не повинно виносити рішення змінити результат гри, якщо тільки нема ясних і незаперечних доказів того, що, якби на ситуацію не вплинула помилка, яка призвела до протесту, результат гри був би безумовно іншим.

С.5 Рішення компетентного журі розглядають також як рішення, винесене відповідно до правил гри і не піддають подальшому перегляду або апеляції. Як виняток, може бути оскаржене неправильне застосування правил стосовно допуску гравців до гри.

С.6 Спеціальні правила для змагань ФІБА або для змагань, регламент яких не стверджує іншого:

у разі змагань у форматі турніру компетентним журі є Технічний комітет (див. Регламент ФІБА, том 2);

у разі ігор удома і на виїзді компетентним журі для протестів на неправильне застосування правил стосовно допуску гравців до гри є Дисциплінарна комісія ФІБА. Для всіх інших випадків, що призвели до протесту, компетентним журі є ФІБА, яка діє через одну чи більше осіб, що є спеціалістами у застосуванні та інтерпретації Офіційних Правил баскетболу (див. Регламент ФІБА, том 2).

ДОДАТОК D – КЛАСИФІКАЦІЯ КОМАНД

D.1 Процедура

D.1.1 Команди класифікують відповідно до показників їхніх перемог і поразок, а саме: 2 очка у класифікації за кожну виграну гру, 1 очко у класифікації за кожну програну гру (включно з поразкою через нестачу гравців) і 0 очок у класифікації за гру, що програна позбавленням права.

D.1.2 Цю процедуру застосовують для всіх змагань з коловою системою.

D.1.3 Якщо дві чи більше команд мають однакову кількість очок у всіх іграх у групі, тоді, щоб визначити місця, використовують результат (-и) гри (ігор) між цими двома чи більше командами. Якщо дві чи більше команд мають однакову кількість очок в іграх між собою, застосовують додаткові показники у такому порядку:

- краща різниця ігрових очок в іграх між ними;
- більша кількість ігрових очок в іграх між ними;
- краща різниця ігрових очок в усіх іграх у групі;
- більша кількість ігрових очок в усіх іграх у групі.

Якщо команди все ще рівні до того, як зіграні всі матчі у підгрупі, ці команди поділяють місце (місця). Коли всі матчі у підгрупі зіграні, і команди все ще рівні після того, як усі наведені вище показники були застосовані, використовують жереб.

D.1.4 Якщо на будь-якому етапі застосування цих показників місця однієї чи більшої кількості команд можуть бути визначені, процедуру, наведену в D.1.3, повторюють з самого початку для решти команд, місця яких ще не визначені.

D.2 Процедура

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

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
A	3	2	1	5	265:220	+ 45
B	3	2	1	5	235:270	– 35
C	3	1	2	4	240:245	– 5
D	3	1	2	4	210:215	– 5

Отже: 1-ша A — переможець у грі проти B
2-га B
3-тя C — переможець у грі проти D
4-та D

D.2.2 Приклад 2

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

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
A	3	3	0	6	310:215	+ 95
B	3	1	2	4	230:265	– 35
C	3	1	2	4	235:245	– 10
D	3	1	2	4	210:262	– 50

Отже, 1-ша A

Визначення місць за іграми між B, C і D:

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
B	2	1	1	3	175:165	+ 10
C	2	1	1	3	150:155	– 5
D	2	1	1	3	135:140	– 5

Отже, 2-га B

3-тя C — переможець у грі проти D

4-та D

D.2.3 Приклад 3

A проти B	85 – 90	B проти C	100 – 95
A проти C	55 – 100	B проти D	75 – 85
A проти D	75 – 120	C проти D	65 – 55

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
A	3	0	3	3	215:310	– 95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+ 50
D	3	2	1	5	260:215	+ 45

Отже, 4-та A

Визначення місць за іграми між B, C і D:

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
B	2	1	1	3	175:180	– 5
C	2	1	1	3	160:155	+ 5
D	2	1	1	3	140:140	0

Отже, 1-ша C

2-га D

3-тя B

D.2.4 Приклад 4

A проти B	85 – 90	B проти C	100 – 90
A проти C	55 – 100	B проти D	75 – 85
A проти D	75 – 120	C проти D	65 – 55

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
A	3	0	3	3	215:310	– 95
B	3	2	1	5	265:260	+ 5
C	3	2	1	5	255:210	+ 45
D	3	2	1	5	260:215	+ 45

Отже, 4-та A

Визначення місць за іграми між B, C і D:

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

Отже, 1-ша B

2-га C

3-тя D

D.2.5 Приклад 5

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

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
A	5	3	2	8	470:400	+ 70
B	5	3	2	8	420:440	– 20
C	5	3	2	8	435:395	+ 40
D	5	3	2	8	345:360	– 15
E	5	2	3	7	375:395	– 20
F	5	1	4	6	385:440	– 55

Отже, 5-та E

6-та F

Визначення місць за іграми між A, B, C і D:

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
A	3	2	1	5	305:220	+ 85
B	3	2	1	5	235:270	- 35
C	3	1	2	4	240:245	- 5
D	3	1	2	4	210:255	- 45

Отже: 1-ша A — переможець у грі проти B
2-га B
3-тя D — переможець у грі проти C
4-та C

D.2.6 Приклад 6

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

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
A	5	3	2	8	398:392	+ 6
B	5	3	2	8	403:399	+ 4
C	5	3	2	8	455:423	+ 32
D	5	3	2	8	383:379	+ 4
E	5	3	2	8	384:380	+ 4
F	5	0	5	5	380:430	- 50

Отже, 6-та F

Визначення місць за іграми між A, B, C, D і E:

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
A	4	2	2	6	313:312	+ 1
B	4	2	2	6	308:309	- 1
C	4	2	2	6	350:348	+ 2
D	4	2	2	6	318:319	- 1
E	4	2	2	6	304:305	- 1

Отже, 1-ша C

2-га A

Визначення місць за іграми між B, D і E:

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
B	2	1	1	3	155:151	+ 4
D	2	1	1	3	143:147	- 4
E	2	1	1	3	143:143	0

Отже, 3-тя B

4-та E

5-та D

D.2.7 Приклад 7

А проти В	73 – 71	В проти F	95 – 90
А проти С	85 – 86	С проти D	95 – 96
А проти D	77 – 75	С проти E	82 – 75
А проти E	90 – 96	С проти F	105 – 75
А проти F	85 – 80	D проти E	68 – 67
В проти С	88 – 87	D проти F	80 – 75
В проти D	80 – 79	E проти F	80 – 75
В проти E	79 – 80		

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
A	5	3	2	8	410:408	+ 2
B	5	3	2	8	413:409	+ 4
C	5	3	2	8	455:419	+ 36
D	5	3	2	8	398:394	+ 4
E	5	3	2	8	398:394	+ 4
F	5	0	5	5	395:445	- 50

Отже, 6-та F

Визначення місць за іграми між А, В, С, D і E:

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
A	4	2	2	6	325:328	- 3
B	4	2	2	6	318:319	- 1
C	4	2	2	6	350:344	+ 6
D	4	2	2	6	318:319	- 1
E	4	2	2	6	318:319	- 1

Отже, 1-ша C

5-та A

Визначення місць за іграми між В, D і E:

Команди	Ігри	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

Отже, 2-га B

3-тя D — переможець у грі проти E

4-та E

D.3 Поразка позбавленням права

D.3.1 Команда, що без поважної причини не з'являється на матч, передбачений розкладом, або залишає ігровий майданчик до закінчення матчу, програє гру позбавленням права й отримує нуль (0) очок у класифікації.

D.3.2 Якщо команда програє гру позбавленням права удруге, результати всіх зіграних нею ігор анулюють.

D.3.3. Якщо команда програє гру позбавленням права удруге у змаганні, яке проводиться у групах, де команда (-ди) з кожної групи, що посіла найвище місце, виходить у наступний раунд змагань, то результати всіх ігор, зіграних командами, що посіли останнє місце у відповідних групах, також не беруть до уваги.

Приклад.

Команда 4А у групі А двічі програла позбавленням права, отже, всі результати її ігор анульовані.

Підсумкове становище команд:

Група А	В	П	О	Група В	В	П	О
Команда 1А	4	0	8	Команда 1В	6	0	12
Команда 2А	2	2	6	Команда 2В	4	2	10
Команда 3А	0	4	4	Команда 3В	1	5	7
Команда 4А				Команда 4В	1	5	7

Результати ігор між командами 3В і 4В:

3В проти 4В 88 – 71

4В проти 3В 76 – 75

Отже, 3-тя 3В 4-та 4В

Перегляньте підсумкове становище команд у групі В:

Група В	В	П	О
Команда 1В	4	0	8
Команда 2В	2	2	6
Команда 3В	0	4	4

D.4 Класифікація команд з різних груп

D.4.1 Щоб провести класифікацію команд з різних груп (тобто визначити кращу з команд, які посіли 2-ге або 3-тє місце), застосовують критерії, наведені нижче.

Якщо всі команди у всіх групах зіграли однакову кількість ігор, команди, що посіли однакове місце у кожній групі, утворюють одну групу з цих команд, і застосовують такі критерії у наведеному нижче порядку:

більша різниця між кількістю перемог і поразок у переглянутій підсумковій класифікації у групах;

більша різниця ігрових очок у всіх зіграних іграх у переглянутій підсумковій класифікації у групах;

більша кількість ігрових очок, набраних у переглянутій підсумковій класифікації у групах;

якщо цих критеріїв недостатньо, щоб визначити остаточну класифікацію, застосовують рейтинг ФІБА.

Група А	Перемоги	Поразки	Очки
Команда 1А	8	0	16
Команда 2А	6	2	14
Команда 3А	4	4	12
Команда 4А	2	6	10
Команда 5А	0	8	8

Група В	Перемоги	Поразки	Очки
Команда 1В	8	0	16
Команда 2В	6	2	14
Команда 3В	4	4	12
Команда 4В	2	6	10
Команда 5В	0	8	8

Група С	Перемоги	Поразки	Очки
Команда 1С	8	0	16

Група D	Перемоги	Поразки	Очки
Команда 1D	7	1	15

Команда 2С	6	2	14	Команда 2D	7	1	15
Команда 3С	3	5	11	Команда 3D	4	4	12
Команда 4С	3	5	11	Команда 4D	2	6	10
Команда 5С	0	8	8	Команда 5D	0	8	8

Щоб визначити кращу з команд, що посіли 2-ге місце:

Група X	Перемоги	Поразки	Ігрові очки	Очки	Різниця
Команда 2D	7	1	628 – 521	15	
Команда 2B	6	2	551 – 488	14	+63
Команда 2A	6	2	531 – 506	14	+25
Команда 2C	6	2	525 – 500	14	+25

D.4.2 Коли команди, що посіли однакове місце у кожній групі, утворюють одну групу з цих команд, і команди зіграли різну кількість ігор у своїх групах, тоді ігри з командами, які посіли останні місця у групі (-ах), де команд більше, не беруть до уваги. Цей процес повторюють у всіх групах доти, поки кількість ігор не стане однаковою в усіх групах. Після цього застосовують такі критерії:

більша різниця між кількістю перемог і поразок у переглянутій підсумковій класифікації у групах;

більша різниця ігрових очок у всіх зіграних іграх у переглянутій підсумковій класифікації у групах;

більша кількість ігрових очок, набраних у переглянутій підсумковій класифікації у групах;
якщо цих критеріїв недостатньо, щоб визначити остаточну класифікацію, застосовують рейтинг ФІБА.

Зауважте:

щоб виключити сумніви, якщо результати згаданих вище ігор анулюють з метою класифікації команд з різних груп, це не змінює початкового положення команд в окремій групі.

Приклад.

Група А	Перемоги	Поразки	Очки
Команда 1А	5	0	10
Команда 2А	4	1	9
Команда 3А	3	2	8
Команда 4А	2	3	7
Команда 5А	1	4	6
Команда 6А	0	5	5

Група В	Перемоги	Поразки	Очки
Команда 1В	4	1	9
Команда 2В	4	1	9
Команда 3В	4	1	9
Команда 4В	2	3	7
Команда 5В	1	4	6
Команда 6В	0	5	5

Група С	Перемоги	Поразки	Очки
Команда 1С	4	0	8
Команда 2С	3	1	7
Команда 3С	2	2	6
Команда 4С	1	3	5
Команда 5С	0	4	4

Група D	Перемоги	Поразки	Очки
Команда 1D	3	1	7
Команда 2D	3	1	7
Команда 3D	2	2	6
Команда 4D	2	2	6
Команда 5D	0	4	4

Щоб визначити кращу з команд, що посіли 3-тє місце, з цих команд утворюють одну групу:

Група X	Перемоги	Поразки	Очки
Команда 3В	4	1	9
Команда 3А	3	2	8
Команда 3D	2	2	6
Команда 3С	2	2	6

Проте, команди 3В і 3А зіграли п'ять ігор, а команди 3D і 3С чотири.

У групах А та В ігри команд, що посіли останні місця, мають бути анульовані, щоб зрівняти кількість ігор команд, що посіли 3-тє місце, та буде створено нову таблицю.

Результати ігор у групах А та В такі:

Група А

Вийзд Удома	2А	3А	4А	5А	6А
Команда 1А	71 – 65	86 – 85	77 – 75	86 – 80	85 – 80
Команда 2А		80 – 75	90 – 84	98 – 79	87 – 85
Команда 3А			87 – 67	101 – 76	86 – 74
Команда 4А				78 – 54	87 – 81
Команда 5А					84 – 65

Група В

Вийзд Удома	2В	3В	4В	5В	6В
Команда 1В	81 – 76	85 – 86	77 – 75	90 – 80	85 – 69
Команда 2В		90 – 85	96 – 79	81 – 73	87 – 85
Команда 3В			87 – 67	101 – 76	86 – 74
Команда 4В				78 – 54	87 – 81
Команда 5В					84 – 65

Після того як результати ігор команд 6А та 6В анульовано, переглянуте становище у групі, щоб визначити кращу 3-тю команду, є таким:

Група Х	Перемоги	Поразки	Ігрові очки	Очки	Різниця
Команда 3В	3	1	359 – 323	7	
Команда 3А	2	2	348 – 309	6	+39
Команда 3D	2	2	363 – 359	6	+4
Команда 3С	2	2	302 – 298	6	+4

D.5 Класифікація команд у змаганнях з кількома етапами

D.5.1 У турнірі, де результати ігор у групі переносяться з одного етапу на інший, але команда знімається з турніру або вдруге відмовляється грати з будь-якої причини, тоді результати всіх ігор, зіграних цією командою, анулюються для всіх відповідних етапів. Після цього застосовуються такі критерії:

кращий результат за кількістю перемог та поразок у переглянутій підсумковій груповій таблиці;

краща різниця очок у всіх іграх, зіграних у переглянутій підсумковій груповій таблиці;

більша кількість очок, набраних у всіх іграх, зіграних у переглянутій підсумковій груповій таблиці;

якщо ці критерії не дозволяють визначити результат, підсумкова класифікація вирішується відповідно до рейтингу ФІБА.

Приклад.

Дві групи по 4 команди в кожній, ігри дома та на виїзді, з наступним розподілом місць

Група А	Перемоги	Поразки	Очки	Група В	Перемоги	Поразки	Очки
Команда 1А	6	0	12	Команда 1В	5	1	11
Команда 2А	4	2	10	Команда 2В	4	2	10
Команда 3А	2	4	8	Команда 3В	2	4	8
Команда 4А	0	6	6	Команда 4В	1	5	7

Група А

Віїзд Удома	1А	2А	3А	4А
Команда 1А		71 – 65	86 – 85	101 – 76
Команда 2А	80 – 86		80 – 75	90 – 84
Команда 3А	80 – 85	79 – 98		87 – 67
Команда 4А	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Група В

Віїзд Удома	1В	2В	3В	4В
Команда 1В		71 – 65	86 – 85	101 – 76
Команда 2В	80 – 86		80 – 75	90 – 84
Команда 3В	80 – 85	79 – 98		87 – 67
Команда 4В	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Етап 2

По три кращі команди з груп А та В виходять у групу С, причому результати попередніх ігор зберігаються. Початкове становище команд таке:

Група С	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
Команда 1А	6	0	12	506 – 461	+45
Команда 1В	5	1	11	503 – 462	+41
Команда 2А	4	2	10	500 – 480	+20
Команда 2В	4	2	10	495 – 489	+6
Команда 3А	2	4	8	492 – 490	+2
Команда 3В	2	4	8	490 – 490	0

Команди грають удома та на виїзді проти команд з іншої групи попереднього етапу з такими результатами:

Віїзд Удома	1А	1В	2А	2В	3А	3В
Команда 1А		77 – 98		100 – 89		95 – 74
Команда 1В	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
Команда 2А		71 – 96		87 – 86		88 – 84
Команда 2В	65 – 76		Позб. права		Позб. права	
Команда 3А		87 – 97		69 – 73		83 – 81
Команда 3В	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Оскільки команда 2В прогала позбавленням права двічі, результати всіх ігор, у яких брала участь команда 2В (в обох етапах) анульовано:

Переглянуті результати першого етапу:

Віїзд Удома	1В	2В	3В	4В
Команда 1В		71 – 65	86 – 85	101 – 76
Команда 2В	81 – 76		80 – 75	90 – 84
Команда 3В	80 – 92	79 – 98		87 – 67
Команда 4В	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Переглянуті результати другого етапу:

Віїзд Удома	1А	1В	2А	2В	3А	3В
Команда 1А		77 – 98		100 – 89		95 – 74
Команда 1В	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
Команда 2А		71 – 96		87 – 86		88 – 84
Команда 2В	65 – 76		П. права		П. права	
Команда 3А		87 – 97		69 – 73		83 – 81
Команда 3В	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Остаточні результати:

Група С	Перемоги	Поразки	Очки	Ігрові очки	Різниця
Команда 1В	10	0	20	916 – 801	+115
Команда 1А	8	2	18	857 – 788	+69
Команда 2А	5	5	15	815 – 785	+30
Команда 3А	4	6	14	825 – 837	-12
Команда 3В	3	7	13	780 – 841	-61

Д.6 Ігри вдома і на виїзді (із загальним рахунком)

Д.6.1. Для системи змагань із серією матчів з двох ігор, удома і на виїзді, із загальним підрахунком очок дві гри розглядають як одну гру тривалістю 80 хвилин.

Д.6.2. Якщо на закінчення першої гри рахунок рівний, овертайму не призначають.

D.6.3. Якщо загальний рахунок на закінчення обох ігор рівний, гру продовжують на стільки овертаймів по п'ять хвилин, скільки потрібно, щоб порушити рівновагу в рахунку.

D.6.4 Переможцем серії стає команда, яка:
перемогла в обох іграх;
набрала загальну більшу кількість очок на закінчення другої гри, якщо обидві команди виграли по одній грі.

D.7 Приклади

D.7.1 Приклад 1

А проти В 80 – 75

В проти А 72 – 73

Команда А є переможцем серії (виграла обидві гри).

D.7.2 Приклад 2

А проти В 80 – 75

В проти А 73 – 72

Команда А є переможцем серії (загальний рахунок А 152 – В 148).

D.7.3 Приклад 3

А проти В 80 – 80

В проти А 92 – 85

Команда В є переможцем серії (загальний рахунок А 165 – В 172). У першій грі овертайму не призначають.

D.7.4 Приклад 4

А проти В 80 – 85

В проти А 75 – 75

Команда В є переможцем серії (загальний рахунок А 155 – В 160). У другій грі овертайму не призначають.

D.7.5 Приклад 5

А проти В 83 – 81

В проти А 79 – 77

Загальний рахунок А 160 – В 160. Після овертайму (-ів) у другій грі:

В проти А 95 – 88

Команда В є переможцем серії (загальний рахунок А 171 – В 176).

D.7.6 Приклад 6

А проти В 76 – 76

В проти А 84 – 84

Загальний рахунок А 160 – В 160. Після овертайму (-ів) у другій грі:

В проти А 94 – 91

Команда В є переможцем серії (загальний рахунок А 167 – В 170).

ДОДАТОК Е – МЕДІЙНІ ТАЙМ-АУТИ

Е.1 Визначення

Організація, що проводить змагання, може самостійно вирішувати, чи будуть використані медійні тайм-аути, і якщо будуть, то якої тривалості (60, 75, 90 чи 100 секунд).

Е.2 Правило

Е.2.1 Можливий один медійний тайм-аут у кожній чверті в доповнення до звичайних тайм-аутів. Медійні тайм-аути в овертаймах неприпустимі.

Е.2.2 Перший тайм-аут у кожній чверті (команди або медіа) повинен бути тривалістю 60, 75, 90 або 100 секунд.

Е.2.3 Тривалість усіх інших тайм-аутів у чверті повинна бути 60 секунд.

Е.2.4 Обидві команди мають право на другий тайм-аут протягом першої половини й третій тайм-аут протягом другої половини гри. Ці тайм-аути можна взяти в будь-який час протягом гри, і вони можуть бути тривалістю:

60, 75, 90 або 100 секунд, якщо тайм-аут розглядають як медійний тайм-аут, тобто перший у чверті;

або 60 секунд, якщо тайм-аут не розглядають як медійний тайм-аут, тобто про його надання просить будь-яка з команд після того, як медійний тайм-аут було вже надано.

Е.3 Процедура

Е.3.1 Ідеально, якби медійний тайм-аут було б узято за п'ять хвилин до закінчення чверті. Проте, нема ніякої гарантії, що так відбудеться.

Е.3.2 Якщо жодна з команд не звернулася з проханням про надання тайм-ауту до того моменту, коли залишається 5 хвилин до закінчення чверті, медійний тайм-аут надають за першої можливості, коли м'яч мертвий та ігровий годинник зупинений. Цього тайм-ауту не записують жодній з команд.

Е.3.3 Якщо будь-якій з команд надають тайм-аут до моменту, коли залишається 5 хвилин до закінчення чверті, цей тайм-аут використовують як медійний тайм-аут. Цей тайм-аут розглядають одночасно і як медійний тайм-аут, і як звичайний тайм-аут, який надають команді, що звернулася з проханням про його надання.

Е.3.4 Відповідно до цієї процедури може бути не менше одного тайм-ауту у кожній чверті, не більше шести тайм-аутів у першій половині, та не більше восьми тайм-аутів у другій половині.

F – СИСТЕМА НЕГАЙНОГО ВІДЕОПЕРЕГЛЯДУ – IRS

F.1 Визначення

Система перегляду IRS – це робочий метод, який використовують судді, щоб переконатися у правильності свого рішення, переглядаючи ігрові ситуації на екрані затвердженого пристрою відео.

F.2 Процедура

F.2.1 Судді вповноважені застосувати IRS до того, як старший суддя підпише протокол, у межах, визначених цим Додатком.

F.2.2 Перегляд відбувається, коли судді зупинили гру з будь-якої причини, після того як сталася ситуація, внаслідок якої необхідний перегляд, або інші ситуації, передбачені в статті 44 (помилки, які можна виправити)

F.2.3 Для застосування IRS використовують таку процедуру:

- старший суддя має схвалити обладнання IRS перед грою, якщо воно наявне;
- старший суддя приймає рішення, буде застосовано перегляд IRS чи ні;
- якщо спірний епізод з рішенням суддів є предметом перегляду IRS, то попереднє рішення повинне бути продемонстроване суддями на ігровому майданчику;
- після того як отримано всю можливу інформацію від інших суддів, суддів за столом і комісара, якщо він присутній, перегляд розпочинають так швидко, як це можливо;
- старший суддя та як мінімум один суддя (який приймав попереднє рішення) беруть участь у перегляді; якщо попереднє рішення приймав старший суддя, він обирає одного з суддів, який буде брати участь у перегляді разом з ним;
- під час перегляду IRS судді повинні вжити заходів, щоб жодна особа, яка не має на це права, не мала доступу до монітору IRS;
- перегляд відбувається до того, як надано тайм-ауту або заміни, до того, як почалася перерва у грі, або поновлено гру;
- якщо розпочався тайм-аут або надано заміну, коли судді визначили необхідність перегляду, тайм-аут і заміни скасовують, поки не буде повідомлено про остаточне рішення;
- після того, як повідомлено про остаточне рішення, кожен головний тренер може попросити тайм-аут або скасувати прохання про тайм-аут, та кожен гравець може попросити заміну;
- після перегляду суддя, який приймав попереднє рішення, оголошує остаточне рішення, а гру відповідним чином поновлюють;
- рішення судді (-ів) може бути змінене тільки якщо перегляд IRS надає суддям чіткі й незаперечні візуальні докази для такої зміни.

F.3 Правило

Можуть бути переглянуті такі ігрові ситуації:

F.3.1

У момент закінчення чверті чи овертайму:

чи було м'яч під час влучного кидка з гри випущено з рук перед тим, як пролунав сигнал

ігрового годинника про кінець чверті чи овертайму;

чи необхідно та який час слід установити на ігровому годиннику, якщо:

гравець, який виконував кидок, учинив порушення через вихід м'яча за межі майданчика;

сталось порушення правила часу кидка;

сталось порушення правила 8 секунд;

було вчинено фол;

перед кінцем чверті чи овертайму.

Перерви у грі не починають, поки не повідомлено про остаточне рішення, та доданий ігровий час у чверті або овертаймі не завершено.

Ф.3.2 Коли ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше у четвертій чверті чи кожному овертаймі:

чи був м'яч під час влучного кидка з гри випущений з рук до того, як пролунав сигнал годинника кидка;

судді вповноважені негайно зупинити гру, щоб переглянути, чи був м'яч під час влучного кидка з гри випущений з рук до того, як пролунав сигнал годинника кидка;

судді повинні визначати необхідність перегляду, який має відбутися після закинутого м'яча, коли судді в перший раз зупинили гру з будь-якої причини;

у разі, якщо було вчинено фол на певній відстані від ситуації кидка:

чи вплив час на ігровому годиннику чи годиннику кидка;

чи процес кидка розпочався, коли було визначено фол суперника гравця, який виконував кидок;

або чи м'яч іще був у руці (-ах) гравця, який виконував кидок, коли було визначено фол партнера гравця, який виконував кидок;

чи було порушення при перешкоді влученню або перешкоді м'ячу визначено правильно.

Коли перегляд показує, що перешкоду влученню або перешкоду м'ячу не було визначено правильно, гру поновлюють таким чином, якщо після свистка:

м'яч увійшов у кошик без недодержання правил, кидок зараховують, а команда, яка перебувала у захисті, має право на вкидання з-за лицьової лінії;

гравець будь-якої команди встановив негайний та очевидний контроль над м'ячем, ця команда має право на вкидання з місця, найближчого до того, де перебував м'яч, коли гру було зупинено;

жодна з команд не встановила негайного та очевидного контролю над м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка;

щоб визначити гравця, який спричинив вихід м'яча за межі ігрового майданчика.

Ф.3.3 У будь-який момент гри:

чи оцінювати влучний кидок з гри двома чи трьома очками;

судді вповноважені негайно зупинити гру, щоб переглянути, чи був влучний кидок з гри випущений з дво- або триочкової зони;

судді повинні визначити необхідність перегляду, який має відбутися після закинутого м'яча, коли судді в перший раз зупинили гру з будь-якої причини;

після того, як було призначено фол проти гравця, який виконував невдалий кидок, слід виконати два чи три штрафні кидки;

після того, як було призначено персональний, неспортивний або фол з дискваліфікацією, чи відповідає фол критеріям для такого фолу, або покарання за нього повинне бути підвищене чи знижене, або чи слід його розглядати як технічний фол;

чи сталася одна з помилок категорії 1, які можна виправити і чи все ще її можна

виправити у відповідності до Статті 44 (помилки які можна виправити), якщо так:

арбітри мають право зупинити гру негайно щоб здійснити перегляд чи помилка категорії один, яку можна виправити, дійсно сталася;

помилка може бути виправлена тільки таким чином, як це описано в Статті 44 (Помилки які можна виправити);

чи сталася одна з помилок категорії два, які можна виправити і чи все ще її можна виправити у відповідності до Статті 44 (Помилки які можна виправити; якщо так, помилка має бути виправлена тільки таким чином, як це описано в Статті 44 (помилки які можна виправити);

після того як неправильно працював ігровий годинник або годинник кидка, на який час слід виправити показання годинника (-ів);

щоб визначити належного гравця, який буде виконувати штрафні кидки;

щоб визначити участь гравців, та осіб, яким дозволено сидіти на лаві команди, у будь-якому акті насильства або потенціальному акті насильства;

судді вповноважені негайно зупинити гру, щоб переглянути акт насильства або потенціальний акт насильства;

судді повинні здійснити перегляд, перед тим як м'яч став живим після того, як арбітри зупинили гру в перший раз з будь якої причини, після того як відбувся акт насильства або потенційний акт насильства.

F.4 Челендж головного тренера

F.4.1 В усіх іграх, де застосовують перегляд IRS, головний тренер може попросити челендж головного тренера, тобто звернутися до найближчого судді з проханням перевірити рішення суддів за допомогою IRS, та переглянути ігрову ситуацію.

F.4.2 Для челенджу головного тренера застосовують таку процедуру:

головному тренерові надають тільки один челендж головного тренера, без огляду на те, був челендж успішним чи ні;

можуть бути переглянуті тільки ігрові ситуації, згадані у Додатку F.3;

часових обмежень, згаданих у Додатку F.2 та Додатку F.3, не застосовують; челендж головного тренера можна просити у будь-який момент гри;

головний тренер, який просить челендж, має встановити зоровий контакт з найближчим суддею та виразно попросити про челендж головного тренера; він має голосно промовити «челендж» та одночасно показати встановлений сигнал (накреслити руками уявний прямокутник); прохання є остаточним та його не можна відкликати;

челендж головного тренера може бути відмінений до поки арбітр подає свій сигнал про челендж головного тренера;

головний тренер повинен просити челендж, а перегляд має відбуватися не пізніше, як судді зупинили гру в перший раз після свого рішення;

якщо гра триває без зупинки, судді мають право зупинити гру негайно, як тільки помітили челендж головного тренера, якщо тільки жодна з команд не буде поставлена у невігідне становище;

головний тренер указує найближчому судді, яку ігрову ситуацію слід переглянути;

суддя повідомляє секретаря, використовуючи жест № 59, що челендж головного тренера надано;

під час перегляду гравці мають залишатися на майданчику;

якщо перегляд рішення суддів, стосовно якого просили челендж, указує на користь команди, що просила челендж, початкове рішення змінюють;

якщо перегляд рішення суддів, стосовно якого просили челендж, указує не на користь команди, що просила челендж, початкове рішення залишається чинним;
судді застосовують ту ж процедуру, що передбачена правилами перегляду IRS;
після того, як судді повідомили про остаточне рішення стосовно перегляду, гру поновлюють як після будь-якого іншого перегляду.