



Fédération Internationale
de Basketball

FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball

Офіційні Правила Баскетболу **2020**

Затверджені

Центральним Бюро ФІБА

Міє, Швейцарія, **27 березня 2020 р.**

Діють з 1 жовтня **2020 р.**



Український текст Офіційних Правил баскетболу 2020 підготували:

Сергій Тристан —
український переклад

Микола Амбросов —
суддя ФІБА, провідний спеціаліст
ФБУ з питань суддівства,
член технічної комісії ФБУ

Володимир Драбіковський —
комісар ФІБА,
генеральний секретар ФБУ

Олександр Раєвський — національ-
ний інструктор ФБУ, член технічної
комісії ФБУ

Борис Рижик —
суддя ФІБА,
голова технічної комісії ФБУ

Лариса Шабанова —
суддя національної категорії,
заступник генерального
секретаря ФБУ

Катерина Чепурна —
комп'ютерне верстання

Перекладено за виданням:

Офіційний сайт ФІБА

<http://www.fiba.basketball/en/Module/85132837-66aa-4ff3-a063-8cdf44ea14d/8f177141-0807-4203-93bc-02f03ff7d485>

Автори тексту спираються на Український правопис 2019 року.

Український текст Офіційних Правил баскетболу 2020 затверджений Президією Федерації баскетболу України

Редакційну роботу завершено 30 червня 2020 р.

Офіційні Правила баскетболу 2020 набирають чинности з 1 жовтня 2020 р.

ЗМІСТ

ЗМІСТ	3
СПИСОК РИСУНКІВ	4
ПРАВИЛО ПЕРШЕ — ГРА	5
Ст. 1 Визначення	5
ПРАВИЛО ДРУГЕ — ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК ТА ОБЛАДНАННЯ	5
Ст. 2 Ігровий майданчик	5
Ст. 3 Обладнання	10
ПРАВИЛО ТРЕТЄ — КОМАНДИ	11
Ст. 4 Команди	11
Ст. 5 Гравці: травми та допомога без медичного втручання	13
Ст. 6 Капітан: обов'язки та права	14
Ст. 7 Тренери: обов'язки та права	14
ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТЕ — ЗАСАДИ ГРИ	16
Ст. 8 Ігровий час, нічийний рахунок та овертайми	16
Ст. 9 Початок і кінець чверті, овертайму або гри	16
Ст. 10 Статус м'яча	17
Ст. 11 Місце, де перебуває гравець і суддя	18
Ст. 12 Спірний кидок і володіння м'ячем за чергою	18
Ст. 13 Як грають м'ячем	21
Ст. 14 Контроль над м'ячем	21
Ст. 15 Гравець у процесі кидка	21
Ст. 16 Закинутий м'яч: коли він закинтий і його ціна	22
Ст. 17 Вкидання	23
Ст. 18 Тайм-аут	25
Ст. 19 Заміна	27
Ст. 20 Гра, програна позбавленням права	29
Ст. 21 Гра, програна через нестачу гравців	29
ПРАВИЛО П'ЯТЕ — ПОРУШЕННЯ	30
Ст. 22 Порухнення	30
Ст. 23 Гравець за межами ігрового майданчика, м'яч за межами ігрового майданчика	30
Ст. 24 Ведення м'яча	30
Ст. 25 Зайві кроки з м'ячем	31
Ст. 26 3 секунди	33
Ст. 27 Гравець під щільною опікою	34
Ст. 28 8 секунд	34
Ст. 29 24 секунди	35
Ст. 30 М'яч, повернений у тилову зону	37
Ст. 31 Перешкода влученню та перешкода м'ячу	38
ПРАВИЛО ШОСТЕ — ФОЛИ	40
Ст. 32 Фоли	40
Ст. 33 Контакт: загальні принципи	40



Ст. 34 Персональний фол	46
Ст. 35 Обопільний фол	47
Ст. 36 Технічний фол	47
Ст. 37 Неспортивний фол	49
Ст. 38 Фол з дискваліфікацією	50
Ст. 39 Бійка	52
ПРАВИЛО СЬОМЕ — ЗАГАЛЬНІ ЗАСАДИ	54
Ст. 40 5 фолів гравця	54
Ст. 41 Командні фоли: покарання	54
Ст. 42 Особливі ситуації	54
Ст. 43 Штрафні кидки	55
Ст. 44 Помилки, які можна виправити	57
ПРАВИЛО ВОСЬМЕ — СУДДІ, СУДДІ ЗА СТОЛОМ, КОМІСАР:	
ОБОВ'ЯЗКИ ТА ПРАВА	60
Ст. 45 Судді, судді за столом і комісар	60
Ст. 46 Старший суддя: обов'язки та права	60
Ст. 47 Судді: обов'язки та права	62
Ст. 48 Секретар і помічник секретаря: обов'язки	63
Ст. 49 Секундометрист: обов'язки	65
Ст. 50 Оператор годинника кидка: обов'язки	66
А — ЖЕСТИ СУДДІВ	68
В — ПРОТОКОЛ	76
С — ПРОЦЕДУРА ПОДАННЯ ПРОТЕСТУ	85
Д — КЛАСИФІКАЦІЯ КОМАНД	87
Е — МЕДІА ТАЙМ-АУТИ	96
Ф — СИСТЕМА НЕГАЙНОГО ВІДЕОПЕРЕГЛЯДУ — IRS	97
АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК	97

СПИСОК РИСУНКІВ

Рисунок 1 Розміри ігрового майданчика	7
Рисунок 2 Обмежена зона	8
Рисунок 3 Зони дво/триочкових кидків	9
Рисунок 4 Секретарський стіл і стільці для заміни	10
Рисунок 5 Принцип циліндра	40
Рисунок 6 Розташування гравців під час штрафних кидків	56
Рисунок 7 Жести суддів	68—75
Рисунок 8 Протокол гри	76
Рисунок 9 Верхня частина протоколу гри	77
Рисунок 10 Команди у протоколі (перед грою)	78
Рисунок 11 Команди у протоколі (після гри)	79
Рисунок 12 Поточний рахунок	83
Рисунок 13 Підбиття підсумків	84
Рисунок 14 Нижня частина протоколу гри	84



Усі формули в тексті Офіційних Правил баскетболу, що наведені у чоловічому роді (гравець, тренер, суддя і т.д.), дійсні також і для осіб жіночої статі. Слід розуміти, що це зроблено виключно для зручності викладення.

ПРАВИЛО ПЕРШЕ — ГРА

Ст. 1 Визначення

1.1 Гра в баскетбол (кошівку)

У баскетбол грають 2 команди, в кожній з яких по 5 гравців. Мета кожної з команд — закинути м'яч у кошик суперників та перешкодити іншій команді закинути його у власний кошик. Гру контролюють судді, судді за столом і комісар, якщо він присутній.

1.2 Кошик: суперників/власний

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

1.3 Переможець гри

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

ПРАВИЛО ДРУГЕ — ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК ТА ОБЛАДНАННЯ

Ст. 2 Ігровий майданчик

2.1 Ігровий майданчик

Ігровий майданчик має бути твердою пласкою поверхнею без будь-яких перешкод (рис. 1) і мати розміри: 28 м у довжину й 15 м у ширину, що вимірюють від внутрішніх країв обмежувальних ліній.

2.2 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.

2.3 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.

2.4 Лінії

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



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

2.4.2 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 середині ліній штрафних кидків (рис. 2).

2.4.3 Лінії штрафних кидків, обмежені зони та місця для 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 2 лицьових ліній.

Обмеженими зонами є виділені на ігровому майданчику прямокутні простори, відокремлені лицьовими лініями, продовженими лініями штрафних кидків і лініями, що починаються від лицьових ліній. Їх 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 рис. 2.

2.4.4 Зона триочкових кидків

Зоною триочкових кидків команди з гри (рис. 1 і рис. 3) є весь ігровий майданчик, за винятком простору біля кошика суперників, що містить у собі й обмежений:

- 2 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.

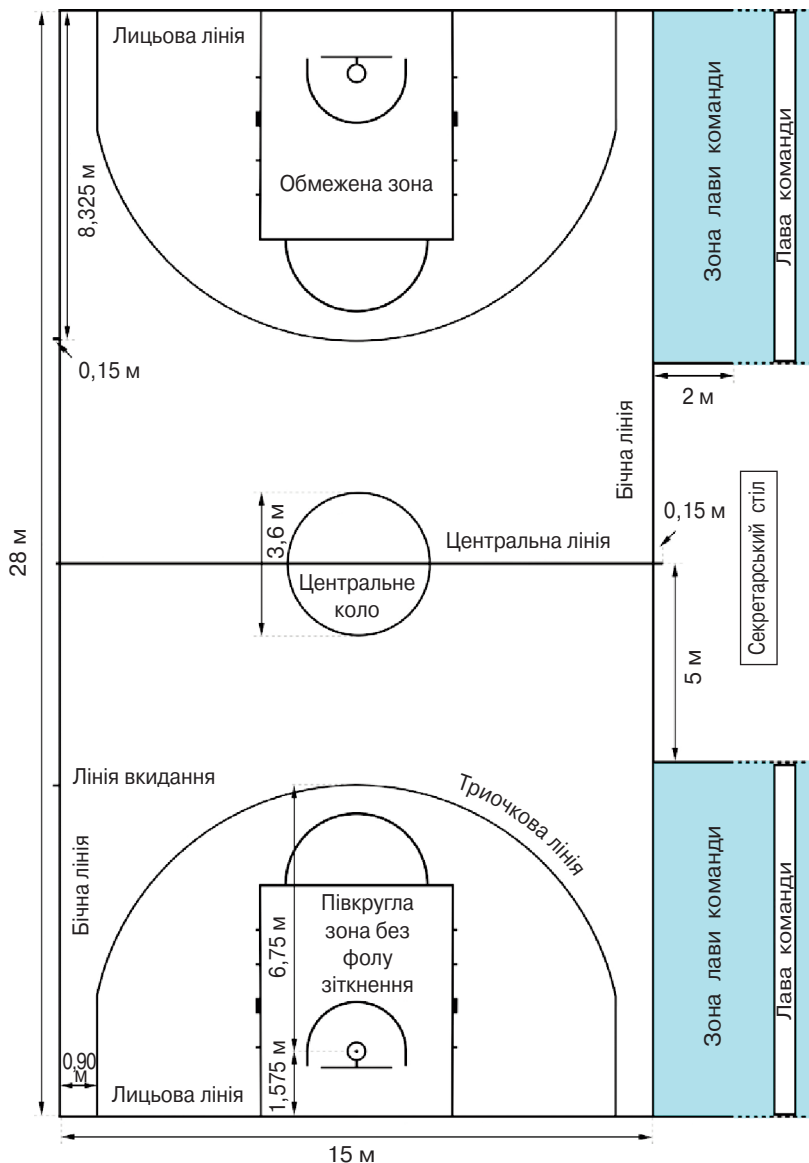


Рисунок 1 Розміри ігрового майданчика

- Півколом з радіусом 6,75 м, вимірним 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, складає 1,575 м. Півколо з'єднане з паралельними лініями.

Тричкова лінія не є частиною зони тричкових кидків.

2.4.5 Зони лав команди

Зони лав команди розмічають за межами ігрового майданчика 2 лініями, як показано на рис. 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.

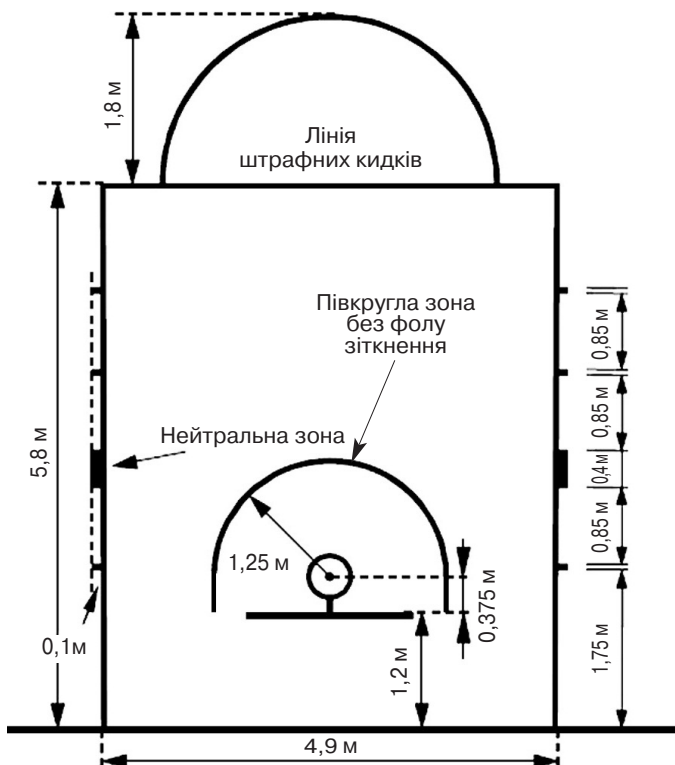


Рисунок 2 Обмежена зона

2.4.6 Лінії вкидання

2 лінії вкидання довжиною 0,15 м розмічають назовні ігрового майданчика на бічній лінії навпроти секретарського стола. Зовнішній край цих ліній розташований на відстані 8,325 м від внутрішнього краю найближчої лицьової лінії.

2.4.7 Півкруглі зони без фолу зіткнення

На ігровому майданчику розмічають півкруглі зони без фолу зіткнення, обмежені:

- Півколом з радіусом 1,25 м, вимірним від точки на підлозі, утвореної прямовисом, опущеним з центра кільця, до внутрішнього краю півкола. Півколо з'єднане з:
- 2 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.

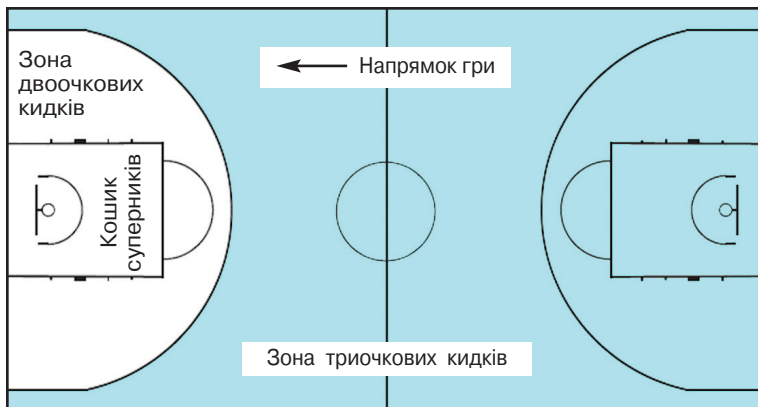


Рисунок 3 Зони дво/триочкових кидків

2.5 Розташування секретарського стола й стільців для заміни (рис. 4)

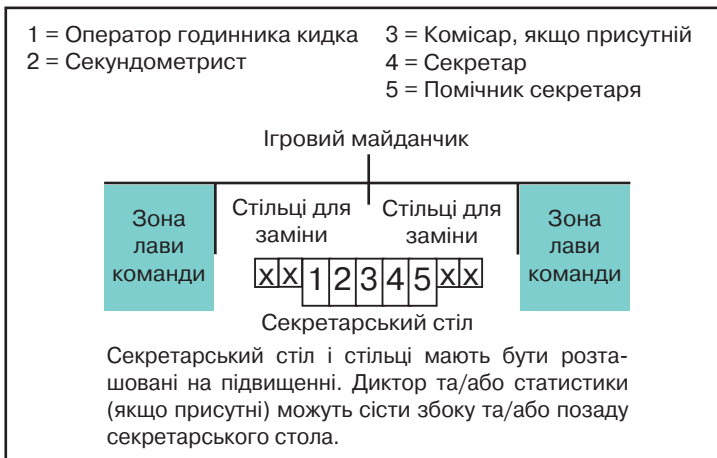


Рисунок 4 Секретарський стіл і стільці для заміни

Ст. 3 Обладнання

Необхідно мати таке обладнання:

- Конструкції щитів, які складаються з:
 - 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
- 2 автономних, гучних звукових сигнали, що чітко відрізняються, які призначені для
 - оператора годинника кидка
 - **секундометриста**.
- Протокол гри
- Показчики фолів гравця
- Показчики командних фолів
- Стрілка володіння за чергою
- Ігровий настил
- Ігровий майданчик
- Достатнє освітлення

Детальніший опис баскетбольного обладнання див. 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 у протокол перед початком гри, поки його не буде дискваліфіковано, або він не вчинить 5 фолів.
- 4.1.3 Протягом ігрового часу член команди є:
- Гравцем, якщо він перебуває на ігровому майданчику й має право грати.
 - Запасним, якщо він не перебуває на ігровому 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 8 осіб, що супроводжують команду, включно з не більше ніж 2 помічників тренера, які можуть сидіти на лаві команди. Якщо команда має помічників тренера, перший помічник тренера повинен бути внесений у протокол.
- 4.2.2 Протягом ігрового часу 5 гравців — членів кожної команди повинні перебувати на ігровому майданчику й можуть бути замінені.
- 4.2.3 Запасний стає гравцем, а гравець стає запасним, коли:
- Суддя жестом запрошує запасного вийти на ігровий майданчик.
 - Протягом тайм-ауту або перерви у грі запасний звертається до **секундометриста** з проханням про заміну.

4.3 Ігрова форма

- 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.



- Футболки, без огляду на фасон, не дозволено надягати під майки.
- Шортів одного переважного кольору, як спереду, так і ззаду, такого ж, як майки (футболки). Шорти мають бути довжиною вище коліна.
- Шарпеток одного переважного кольору для всіх членів команди. Шарпетки 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, що їх чітко видно та:

- Номер на спині має висоту не менше 20 см.
- Номер на грудях має висоту не менше 10 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 5 см від номерів.

4.3.3 Команди повинні мати щонайменше 2 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 програмі 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 (предметів), що можуть призвести до травм інших гравців.

- Не дозволено такого:
 - Захисного покриття пальців, кистей, зап'ясть, ліктів і передпліч, шоломів, гіпсових пов'язок, обв'язок, зроблених зі шкіри, пластику, **гнучкого (м'якого) пластику**, металу чи іншої твердої речовини, навіть якщо вони покриті м'яким матеріалом.
 - Предметів, що можуть порізати чи подряпати (нігті мають бути коротко підстрижені).
 - Аксесуарів для волосся та прикрас.
- Дозволено таке:
 - Захисне спорядження плеча, стегна чи гомілки, що належним чином закрито м'яким матеріалом.

- Бандажі-фіксатори для рук і ніг (компресійні рукави або панчохи).
- Головна пов'язка. Вона не може закривати ніякої частини обличчя повністю або частково (очей, носа, губ і т.д.) 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.**
- Захисний пристрій для ушкодженого носа, навіть якщо пристрій виготовлений із 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 бандажі-фіксатори для рук і ніг (компресійні рукави або панчохи), головні пов'язки, пов'язки для зап'ястя (напульсники), обв'язки повинні бути одного важного **та суцільного** кольору.

- 4.4.3 Протягом гри гравець може носити взуття будь-якої комбінації кольорів, проте кросівки — лівий та правий — мають відповідати один одному за кольором. 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 виведе м'яч з гри, чи м'яч не стане мертвим. 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 ігровому майданчику.

- 5.4 Головний тренер, помічники тренерів, запасні, вилучені гравці та особи, що супроводжують команду, можуть вийти на ігровий майданчик тільки з дозволу судді, щоб надати допомогу травмованому гравцеві, перш ніж його буде замінено.
- 5.5 Лікар може вийти на ігровий 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 ігровий майданчик тільки після того, як кровотечу буде зупинено, а місце ушкодження або відкриту рану цілком та надійно закрито.
- 5.7 Якщо травмований гравець, 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 ігровому 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 внесено у протокол, 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'ятеро (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, 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, тільки тоді, коли м'яч мертвий та ігровий годинник зупинений.
- 7.6 Як головному тренерові, 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 у протокол 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 ігровий майданчик, головний тренер зобов'язаний повідомити суддю про номер гравця, який повинен виконувати обов'язки капітана на ігровому майданчику.
- 7.9 Капітан повинен діяти як гравець-тренер, якщо головний тренер відсутній або не може далі виконувати своїх обов'язків, і нема першого помічника тренера, прізвище якого внесено у протокол (або він не може далі виконувати своїх обов'язків). Якщо капітан має залишити ігровий майданчик, він може далі виконувати обов'язки головного тренера. Якщо він повинен залишити ігровий майданчик унаслідок фолу з дискваліфікацією або не може виконувати обов'язків 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 4 чвертей по 10 хвилин кожна.
- 8.2 Тривалість перерви до початку гри, час якого зазначений у розкладі, складає 20 хвилин.
- 8.3 Тривалість перерв між першою та другою (перша половина), третьою та четвертою чвертями (друга половина) та перед кожним овертаймом складає 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 2-ї гри рівний, гру продовжують на стільки овертаймів по 5 хвилин, скільки потрібно, щоб порушити рівновагу в рахунку.
- 8.8 Якщо фол 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 ігровому майданчику нема 5 гравців, які готові грати.
- 9.4 Для всіх ігор команди, яка визначена у розкладі першою (команді-господарю), призначена лава та власний кошик ліворуч від секретарського стола, якщо стати обличчям до ігрового майданчика.

Проте, якщо обидві команди згодні, вони можуть обмінятися лавами та/або кошиками.

- 9.5 Перед першою та третьою чвертями команди мають право розматинатися на тій половині ігрового майданчика, на якій розташований кошик суперників.
- 9.6 Команди повинні обмінятися кошиками перед другою половиною гри.
- 9.7 У всіх овертаймах команди й далі атакують ті ж самі кошики, що й у четвертій чверті.
- 9.8 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 слідує:
 - 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.
 - 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.

Цього правила не застосовують і влучення не зараховують, якщо:

— Після того, як суддя дав свисток, зроблено зовсім новий рух для кидка.

— Протягом безперервного руху гравця у процесі кидка лунає сигнал ігрового годинника про кінець чверті або овертайму або лунає сигнал годинника 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 триочкових 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 2 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 контролю 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 стопи 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 місць 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 2 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 Ситуації спірного кидка

Ситуація спірного кидка відбувається, коли:

- Фіксують спірний м'яч.
- М'яч виходить за межі ігрового 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 кидання з лінії кидання 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, які 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.

12.4 Визначення володіння за чергою

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



12.4.2 Вкидання при володінні за чергою:

- **Починається**, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання.
- **Закінчується**, коли:
 - М'яч торкається гравця на ігровому майданчику, або м'яча торкається гравець на ігровому майданчику й не чинить недодержання правил.
 - Команда, що виконує вкидання, чинить порушення.
 - Живий м'яч застрягає між кільцем і щитом під час вкидання.

12.5 Процедура володіння за чергою

12.5.1 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.**

12.5.2 Команда, яка не встановила контролю над живим м'ячем на ігровому майданчику після розіграшу спірного кидка на початку першої чверті, має право першою володіти м'ячем за чергою.

12.5.3 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.

12.5.4 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.

12.5.5 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 відновлюють наданням м'яча суперникам команди, яка вчинила порушення, для вкидання з місця первинного вкидання.

12.5.6 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.

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.
- Гравці однієї команди передають м'яч один одному.

14.1.3 Командний контроль **закінчується**, коли:

- Суперник встановлює контроль над м'ячем.
- М'яч стає мертвим.
- М'яч залишив руку (-и) гравця, який виконує кидок з гри або 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 закинтий і його ціна

16.1 Визначення

16.1.1 М'яч закинтий, 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 ігровому майданчику.

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

- 16.2.4 Якщо гравець змушує м'яч пройти повністю крізь кошик знизу, це є порушенням.
- 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 — торкнутися або одним рухом спрямувати м'яч ізгори 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 ігрового майданчика, передає м'яч на ігровий майданчик.

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 ігрового 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 тилловій зоні, головний тренер цієї команди має право вирішувати, чи буде наступне за цим вкидання виконане з лінії вкидання у передовій зоні команди, або у тилловій зоні з місця, найближчого до того, де гру було зупинено.
- 17.2.5 Після персонального фолу, який 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, може рухатися в обидві сторони та/або назад, а м'яч можна передавати один одному партнерами, які перебувають на або за лицьовою лінією, але відлік 5 секунд починають з моменту, коли м'яч опиняється у розпорядженні першого гравця, який перебуває за межами ігрового майданчика.

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 ігровий 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 вкинутий через цю лінію.
- Перебувати на відстані менше 1 м від гравця, який виконує вкидання, якщо простір за межами ігрового майданчика, вільний від перешкод у місці вкидання, складає 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.

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 ігрового майданчика, вільний від перешкод у місці вкидання, складає 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 команді, головний тренер якої першим висловив прохання про його надання, якщо тільки тайм-ауту



не надають після закинутого 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 ігровий 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, закинуто 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 ігровий майданчик і сидіти на лаві команди, а особи, яким дозволено сидіти на лаві команди можуть вийти на ігровий 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 1 покаранням за фол, кожну 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 закинута м'яч з гри: коли м'яч закинута, 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 ігровому 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 ситуацій, коли суддя зупинив гру.

19.2.6 Якщо гравець отримує допомогу без медичного втручання, його слід замінити, за винятком ситуації, коли у команді залишилося менше 5 гравців на ігровому майданчику.

19.3 Процедура

19.3.1 Тільки запасний гравець має право просити заміну. Він (а не головний тренер або перший помічник тренера) підходить до



секретарського стола й 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 ігровий 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 5 фолів, або якого було дискваліфіковано, має бути заміненим негайно (протягом не більше як 30 секунд). Якщо, на думку судді, відбувається невинуватене затримування гри, команді, 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 5 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 кидання.

У разі послідовних серій штрафних кидків та/або володіння м'ячем, спричинених більше ніж 1 покаранням за фол, кожну серію розглядають окремо.

Ст. 20 Гра, програна позбавленням права

20.1 Правило

Команда програє гру позбавленням права, якщо:

- Команда відсутня, або не може виставити 5 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 2 ігор (удом а й на виїзді) із загальним підрахунком очок, і в серії ігор плей-оф до 2 перемог команда, що програла першу, другу чи третю гру позбавленням права, програє всю серію плей-оф позбавленням права. Це не стосується серії ігор плей-оф до 3 або 4 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 ігровому майданчику менше 2 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 1 очко.

21.2.2 У серії з двох ігор (вдома й 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 Порушення

22.1 Визначення

Порушення — 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 ігрового майданчика, м'яч за межами ігрового майданчика

23.1 Визначення

23.1.1 **Гравець** перебуває за межами ігрового 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 ігрового майданчика гравець, який останнім торкнувся м'яча, або до якого доторкнувся м'яч перед тим, як вийти за межі ігрового майданчика, навіть якщо потім м'яч вийшов за межі ігрового майданчика після торкання чогось іншого, ніж гравець.

23.2.2 Якщо м'яч виходить за межі ігрового 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 ігрового майданчика.

23.2.3 Якщо гравець (-и) виходить (-ять) за межі ігрового майданчика або у свою тилову 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 ігровому майданчику, кидає, відбиває, котить, або б'є ним об підлогу і торкається м'яча, перш ніж його торкнеться інший гравець.

Ведення закінчується, коли гравець торкається м'яча одночасно двома руками, або затримує м'яч в одній чи обох руках. 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 контакт з його рукою, не обмежене.

24.1.3 Гравця, який випадково втрачає, а потім відновлює контроль над живим м'ячем на ігровому 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 (fumble).
- 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

Гравець не може вести м'яч другий раз після того, як його перше ведення закінчилося, якщо тільки між 2 веденнями він не втрачав контролю над живим м'ячем на ігровому майданчику через:

- Кидок по кошику.
- Торкання м'яча суперником.
- Передачу або випадкову втрату м'яча (fumble), 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 ігровому майданчику, понад обмеження, викладені в цій статті.

25.1.2 Поворот — це дозволене переміщення, під час якого гравець, що тримає живий м'яч на ігровому 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 ігровому майданчику:

- Гравець, який ловить м'яч і стоїть 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).
 - Коли гравець виконує передачу або кидок з гри, він 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, він 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, установлює 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 3 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 ігровому 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 тилловій зоні установлює контроль над живим м'ячем, або
- Під час вкидання м'яч торкається будь-якого гравця, або його торкається будь-який гравець у тилловій зоні, та при цьому не чинить недодержання правил, і команда гравця, який виконував вкидання, зберігає контроль над м'ячем у своїй тилловій 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 контакт 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 контакт з його тиловою зоною.
- М'яч торкається судді, який частиною свого тіла перебуває в контакт з передовою зоною команди, що контролює м'яч.
- Під час ведення м'яча з тилової зони у передову зону м'яч і обидві ноги гравця, який веде м'яч, повністю перебувають у контакт з передовою зоною.

28.1.3 Відлік 8 секунд буде проваджений далі з урахуванням часу, що залишився на момент зупинки, коли тій самій команді, що контролювала м'яч, призначають вкидання у тилу зони внаслідок:

- Виходу м'яча за межі ігрового 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 24 секунди

29.1 Правило

29.1.1 Щоразу, коли:

- Гравець установлює контроль над **живим м'ячем на ігровому майданчику**,
- Під час вкидання м'яч торкається будь-якого гравця, або його торкається будь-який гравець на ігровому 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 при кидку, він має торкнутися кільця або увійти в кошик.

29.1.2 Коли **кидок з гри виконують безпосередньо перед кінцем періоду 24 секунд** 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, і 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 Годинник кидка зупиняють і скидають, коли гра зупинена суддею:

- Через фол або порушення (але не через те, що м'яч вийшов за межі ігрового 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.

29.2.2 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 ігрового майданчика), вчиненого **командою, яка володіла м'ячем**.

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.



29.2.3 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 проводити відлік далі з часу, на якому був зупинений.

29.2.4 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 тилловій зоні, головний тренер цієї команди має право вирішувати, чи буде гру поновлено вкиданням з лінії вкидання у передовій зоні команди, або у тилловій 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 ігрового майданчика та його виконують:
 - У тилловій зоні, годинник кидка не скидають, він буде проводити 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 проводити 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 ігрового майданчика) та його виконують:
 - У тилловій 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 він відбуватиметься:
 - У тилловій зоні, годинник кидка скидають на 24 секунди.
 - У передовій зоні, годинник кидка скидають на 14 секунд.

29.2.5 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.

29.2.6 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.

29.2.7 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, і 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 або,
- 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

Є порушенням, коли команда, яка контролює живий м'яч у своїй передовій зоні, повертає м'яч у свою тилу зону.

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, або,
- 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 (-и) 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 торкнувся 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.

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 та
- З боків — зовнішніми поверхнями рук і ніг.

Руки можуть бути розташовані перед тулубом, але не далі, ніж положення ступней і колін, при цьому вони можуть бути зігнутими в ліктях таким чином, щоб передпліччя й 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 та
- 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.

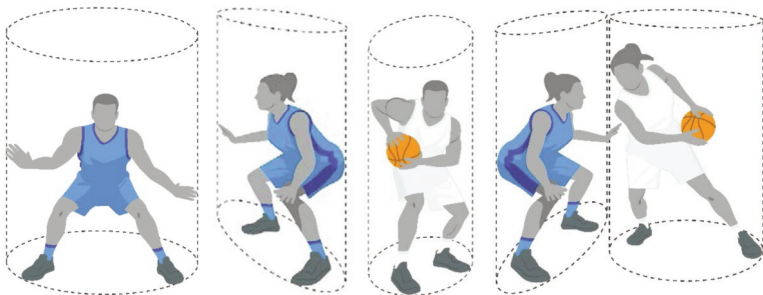


Рисунок 5 Принцип циліндра

33.2 Принцип вертикальності

Упродовж гри кожний гравець має право зайняти на ігровому 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.

Як тільки 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 спричинити 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) **чинників 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 рук, виставляти плечей, стегон чи ніг 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 убік 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 ігровому 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 1 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 ігровому майданчику, має право знову приземлитися в цьому ж місці.

Він має право приземлитися в іншому місці ігрового 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 гравця, який перебуває в повітрі, що призвело до контакту, є зазвичай неспортивним фолом, а в певних обставинах може бути й фолом з дискваліфікацією.

33.7 Заслін: правильний і неправильний

Заслін — це спроба затримати або перешкодити суперникові без м'яча зайняти бажану позицію на ігровому 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 1 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 1 та не більше 2 звичайних кроків.

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

33.8 Зіткнення

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

33.9 Блокування

Блокування — це неправильний персональний контакт, 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 ігровому 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 ігровий 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 контакт 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 кисти (-ей) або витягнутих рук (-и) з недодержанням правил відбувається, коли захисник перебуває в захисній позиції, та його кисть (-и) або рука (-и) торкаються й залишаються в контакт 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 кисти 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 з-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 на ньому 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 на ньому 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.

34.2 Покарання

Гравця, який завинив, карають персональним фолом.

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

- Гру відновлюють 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 1 додатковий штрафний кидок.

- Якщо м'яч випущено під час кидка з зони двоочкових кидків, і кидок невдалий, надають 2 штрафні кидки.
- Якщо м'яч випущено під час кидка з зони триочкових кидків, і кидок невдалий, надають 3 штрафні кидки.
- Якщо фол на гравцеві відбувається одночасно чи безпосередньо перед сигналом ігрового годинника про кінець чверті або овертайму, або одночасно чи безпосередньо перед сигналом годинника кидка у той момент, коли м'яч ще перебуває в руці (-ах) гравця, й кидок з гри влучний, влучення не зараховують і призначають 2 або 3 штрафні кидки.

Ст. 35 Обопільний фол

35.1 Визначення

- 35.1.1 Обопільний фол — це ситуація, в якій 2 гравців, 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 мають у собі фізичний контакт.
 - Обидва фоли — це фоли між двома суперниками, які чинять фоли один проти одного.
 - Обидва фоли — **це як 2 персональні фоли, так і будь-яке сполучення неспортивних 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 місця 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 суддями, суддями 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 фолам, 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 лавах команди.
 - Використовує вислови або жести, що мають образливий чи провокативний характер для глядачів.
 - Переслідує, дратує, насміхається, дразнить суперника.
 - Заважає суперникові стежити за грою, розмахуючи або затримуючи руки 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 кинути м'яч у гру.
 - Імітує, що на ньому 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 фолам.
- 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, коли його покарано 2 технічними фоломи, або 2 неспортивними фоломи, або 1 неспортивним фолом і 1 технічним фолом.
- 36.2.4 Головного тренера дискваліфікують до кінця гри, 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.
 - Зараховано м'яч, закинтий 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, 



- **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.** Це положення застосовують тільки до того, як нападник почав процес кидка.
- Контактом захисника з суперником на майданчику, коли ігровий годинник показує 2:00 чи менше у четвертій чверті чи в будь-якому овертаймі, коли м'яч перебуває за межами обмежувальних ліній для вкидання та все ще в руках судді чи в розпорядженні гравця, який виконує вкидання.

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, на якому 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 2 або 3 штрафні кидки.

37.2.3 Гравця дискваліфікують до кінця гри, коли його покарано 2 неспортивними фоломи, або 2 технічними фоломи, або 1 технічним і 1 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 брутальна дія 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 та суддів, мають бути дискваліфіковані. Старший суддя має повідомити про інцидент організацію, що проводить змагання.
- 38.2.4 Службовці сил громадського порядку можуть вийти на ігровий майданчик тільки на прохання суддів. Проте, якщо глядачі вийдуть на ігровий 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 ушкодження 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 визначене 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 кидання 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 2 штрафні кидки.
 - 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 2 або 3 штрафні кидки.
 - Якщо це фол з дискваліфікацією головного тренера, призначають 2 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 2 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 2 штрафні кидки. Усі фоли з дискваліфікацією призначають кожному порушникові.
 - За кожний окремий фол з дискваліфікацією, призначений особі, яка супроводжує команду, призначають 2 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 (гравців, запасних, головних тренерів, помічників тренерів, вилучених гравців та осіб, що супроводжують 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, що супроводжують 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 й 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 ('B') призначають головному тренерові команди.
- 39.3.2 У разі, якщо осіб на лаві з обох команд дискваліфіковано відповідно до цієї статті, та нема 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 фолами.
- 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, точка 6.

ПРАВИЛО СЬОМЕ — ЗАГАЛЬНІ ЗАСАДИ

Ст. 40 5 фолів гравця

- 40.1 Гравець, який учинив 5 фолів, персональних та/або технічних, має бути поінформованим про це суддею й негайно залишити гру. Він має бути заміненим протягом 30 секунд.
- 40.2 Фол, що його отримує гравець, який раніше вчинив 5 фолів, розглядають як фол вилученого гравця. Ним карають і записують у протокол головному тренереві ('B').

Ст. 41 Командні фоли: покарання

41.1 Визначення

- 41.1.1 Командний фол — це персональний, технічний, неспортивний або фол з дискваліфікацією, вчинений гравцем. Команда підлягає покаранню за командні фоли після того як вона вчинила 4 командних фоли у чверті.
- 41.1.2 Усі командні фоли, що вчинені під час перерви у грі, вважають такими, що вчинені в наступній чверті чи наступному овертаймі.
- 41.1.3 Усі командні фоли, 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 фоли, усі подальші персональні фоли, що вчинені проти гравця, який не перебуває у процесі кидка, карають 2 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 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 вони були призначені. Після того як покарання були записані у протокол і скасовані, їх розглядають як такі, що не були призначені.

- 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 ліцевою 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 5 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 5 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 штрафного кидка.
- 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 рис. 6.
- Протягом виконання штрафних кидків ці гравці не повинні:
- Займати місця для боротьби за підбір м'яча, на які вони не мають права.

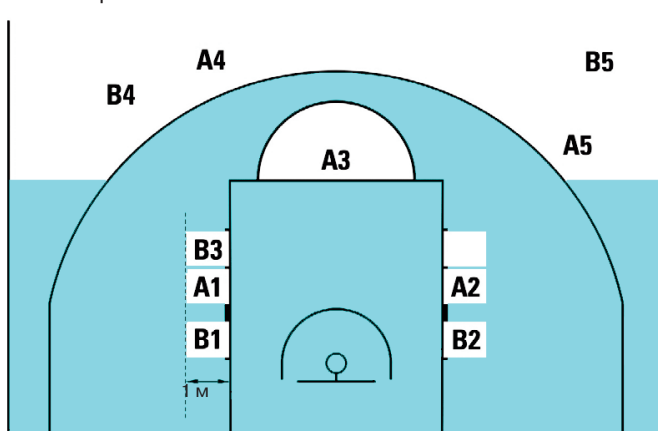


Рисунок 6 Розташування гравців під час штрафних кидків

- Входить 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.

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 ліцевою 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 Визначення

Судді можуть виправити помилку, якщо правило було проігноровано через неувважність, тільки в таких ситуаціях:



- Надано незаслужений (-і) штрафний (-і) кидок (-і).
- Не надано заслуженого (-их) штрафного (-их) кидка (-ів).
- Помилково зараховано або скасовано очки.
- Надано дозвіл виконувати штрафний (-і) кидок (-і) неналежащому гравцеві.

44.2 Загальне провадження

- 44.2.1 Для того, щоб помилки, згадані вище, могли бути виправлені, вони мають бути виявлені суддями, комісаром, якщо він присутній, або суддями за столом раніше, ніж м'яч стане живим після того як він вперше став мертвим після того, як ігровий годинник було ввімкнено слідом за помилкою.
- 44.2.2 Суддя може зупинити гру негайно, коли виявлено помилку, яку можна виправити, за умови, що жодна з команд не буде поставлена в невідгідне становище.
- 44.2.3 Будь-які фолі, що сталися, очки, що були набрані, зіграний час і додаткові дії, що могли відбутися після помилки, але до її виявлення, є й далі чинними.
- 44.2.4 Після того як помилку виправлено, гру відновлюють 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.
- 44.2.5 Як тільки помилка, яка все ще є такою, що її можна виправити, виявлена, та:
- У виправленні помилки має взяти участь запасний, він має знову вийти на ігровий майданчик, щоб узяти участь у виправленні помилки, та у цей момент він стає гравцем. Після виправлення помилки він може залишитися у грі (якщо тільки не отримав п'ятого фолу чи дискваліфікації) та якщо тільки знову не надійшло прохання про його заміну, в разі чого гравець може залишити ігровий майданчик.
 - Якщо гравця було замінено через травму **або надання допомоги без медичного втручання**, через те, що він учинив п'ятий фол чи його було дискваліфіковано, гравець, який його замінив, має взяти участь у виправленні помилки.
- 44.2.6 Помилки, які можна виправити, не можуть бути виправлені після того, як старший суддя підписав протокол.
- 44.2.7 Будь-які помилки у запису рахунку, у відліку часу гри або часу кидка, що їх допустилися судді за столом, які пов'язані з рахунком, кількістю фолів, кількістю тайм-аутів, або з часом гри, або з часом кидка, який був зіграний, або не був відміряний, можуть бути виправлені суддями в будь-який час до того, як старший суддя підписав протокол.
- #### **44.3 Спеціальне провадження**
- 44.3.1 Надано незаслужений (-і) штрафний (-і) кидок (-і). 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, чиї штрафні кидки були скасовані.
- Якщо ігровий годинник було ввімкнено, та:
 - Команда, яка контролює м'яч (або має право на володіння м'ячем) на момент, коли було виявлено помилку, та ж сама, що й контролювала м'яч у той момент, коли сталася помилка, або
 - Жодна з команд не контролювала м'яч у той момент, коли було виявлено помилку, м'яч надають команді, яка мала право на вкидання в момент, коли сталася помилка.
- Якщо ігровий годинник було ввімкнено, та в той момент, коли було виявлено помилку, м'яч контролює (або має право на володіння м'ячем) команда суперників тієї команди, що контролювала м'яч на момент помилки, відбувається ситуація спірного кидка.
- Якщо ігровий годинник було ввімкнено, та в той момент, коли помилку було виявлено, надають штрафний (-і) кидок (-ки) як покарання за фол, тоді штрафний (-і) кидок (-ки) виконують, і м'яч надають для вкидання команді, яка контролювала м'яч у той момент, коли сталася помилка.

44.3.2 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.

44.3.3 Надано дозвіл виконувати штрафний (-і) кидок (-и) неналежно-му 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, або** нема покарань за інші недодержання правил, які належить виконати, **у разі чого гру поновлюють вкиданням з місця, найближчого до того, де її було перервано для виправлення помилки.**



ПРАВИЛО ВОСЬМЕ — СУДДІ, СУДДІ ЗА СТОЛОМ, КОМІСАР: ОБОВ'ЯЗКИ ТА ПРАВА

Ст. 45 Судді, судді за столом і комісар

- 45.1 **Суддями** повинні бути: старший суддя та 1 або 2 судді. Їм допомагають судді за столом і комісар, якщо він присутній.
- 45.2 **Суддями за столом** повинні бути: секретар, помічник секретаря, секундометрист і оператор годинника кидка.
- 45.3 **Комісар** 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 ігровому майданчику.
- 45.5 **Судді, судді за столом і комісар 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 2 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 викидання 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 затверджують судді.

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

- У разі, якщо один із команд зараховують поразку позбавленим права, або в разі фолу з дискваліфікацією,
- У разі будь-якої неспортивної поведінки членів команди, 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) 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 відеоперегляду — 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 Має право приймати рішення з будь-яких питань, що спеціально не обумовлені 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 персональному контакті чи порушенні, 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 5 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, 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 приймає інший (-і) суддя (-і).**
- 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 5 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. Секретар негайно повідомляє суддю, коли хтось із гравців отримав 5 фолів. Він записує фолі, призначені кожному тренерові, й негайно повідомляє суддю, коли тренер має бути дискваліфікованим. Так само, він негайно повідомляє суддю, що гравець повинен бути дискваліфікованим, якщо отримав 2 технічних або 2 неспортивних фолі або 1 технічний і 1 неспортивний фол.
- Тайм-аутів. Він повідомляє суддів про можливість надання тайм-ауту, коли від команди надійшло прохання про надання тайм-ауту, й повідомляє тренера через суддю про те, що у 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.

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, за істину приймають 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.
- Після закінчення ігрового часу, але до підписання протоколу старшим суддею, помилка повинна бути виправленою, навіть якщо це виправлення вплине на остаточний результат гри.
- Після підписання протоколу старшим суддею, помилка більше не може бути виправленою. 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 гри.
- Переконатися, що сигнал ігрового годинника про кінець ігрового часу чверті лунає дуже гучно й автоматично.
- Ужити всіх можливих засобів, які він має у своєму розпорядженні, 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.
- Помістити покажчик командних фолів на край секретарського стола, найближчий до лави команди, що підлягає покаранню за командні фолі, у момент, коли м'яч стає живим після четвертого командного фолу у чверті.
- Виконувати заміни.
- Подавати свій сигнал тільки тоді, коли м'яч мертвий, і до того, як м'яч знову стає живим. Звук сигналу секретаря 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.

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 спливли 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.

	ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА БАСКЕТБОЛУ 2020 Правило восьме — Судді, судді за столом, комісар: обов'язки та права	Жовтень 2020 Стор. 65 зі 109
--	---	---------------------------------

- 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 ігровому 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, і при цьому не відбувається недодержання правил.

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:**

- Закинуто м'яч з гри.
- 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 тилівій зоні:
 - Унаслідок фолу або порушення (але не через вихід м'яча за межі ігрового майданчика).
 - Унаслідок 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:
 - Унаслідок 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 тилловій зоні, 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.

А — ЖЕСТИ СУДДІВ

- A.1 Жести, наведені в цих Правилах, є єдиними офіційними жестами. Усі судді повинні використовувати їх в усіх іграх.
- A.2 Настійно рекомендовано, щоб під час демонстрації жестів секретарському столу судді супроводжували їх усною інформацією (у міжнародних матчах англійською мовою).
- A.3 Важливо, щоб судді за столом також були знайомі з цими жестами.

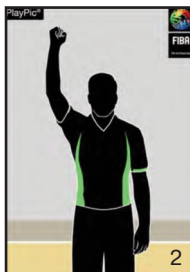
Віднесені до ігрового годинника

ЗУПИНИТИ
ГОДИННИК



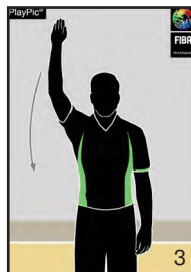
Відкрита долоня

ЗУПИНИТИ
ГОДИННИК — ФОЛ



Долоня стиснута
в кулак

УВІМКНУТИ
ГОДИННИК



Рвучкий помах
рукою

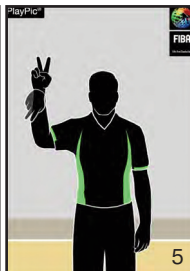
Зарахування влучення

1 ОЧКО



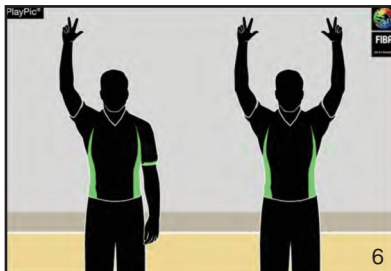
1 палець,
опустити кисть

2 ОЧКА



2 пальці,
опустити кисть

3 ОЧКА

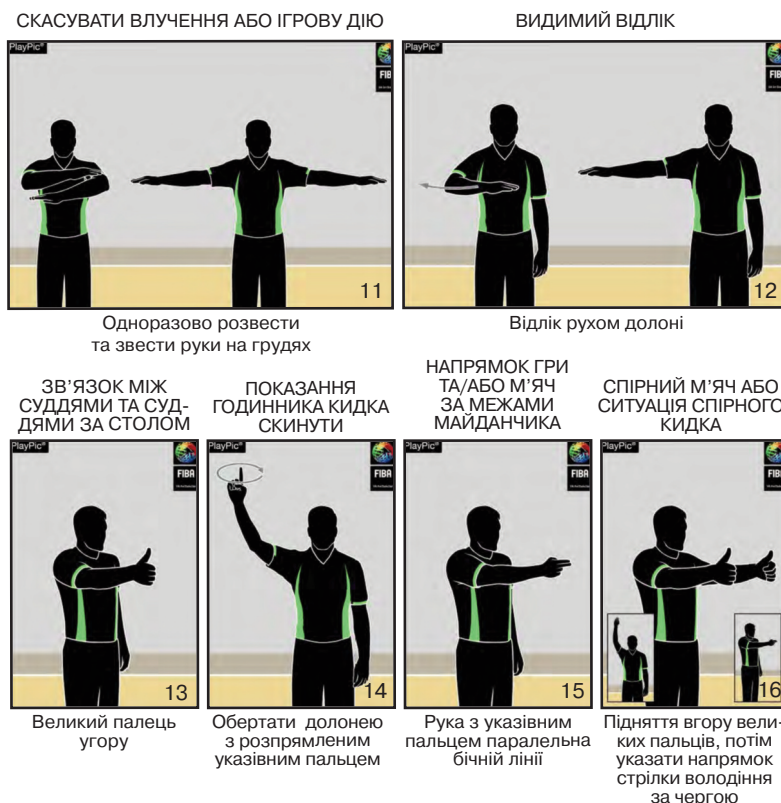


3 пальці розпрямлені
Одна рука: Спроба кидка
Обидві руки: Влучний кидок

Заміна й Тайм-аут

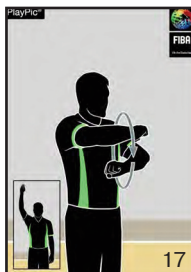


Інформативні



Порушення

ЗАЙВІ КРОКИ
З М'ЯЧЕМ



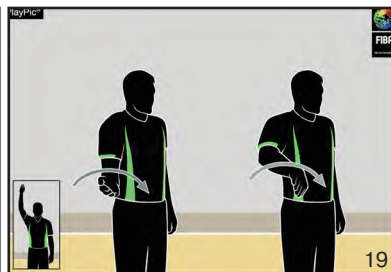
Обертання
кулаками

НЕПРАВИЛЬНЕ
ВЕДЕННЯ: ПОДВІЙ-
НЕ ВЕДЕННЯ



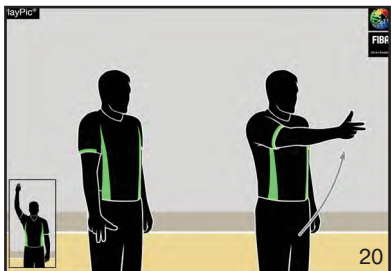
Рух долонями
вгору-вниз

НЕПРАВИЛЬНЕ ВЕДЕННЯ:
ПРОНЕСЕННЯ М'ЯЧА



Напівоберт долонею вперед

3 СЕКУНДИ



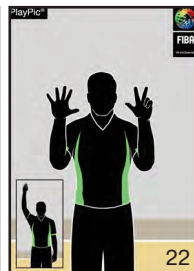
Простягнута вперед рука з 3 пальцями

5 СЕКУНД



Показ 5 пальців

8 СЕКУНД



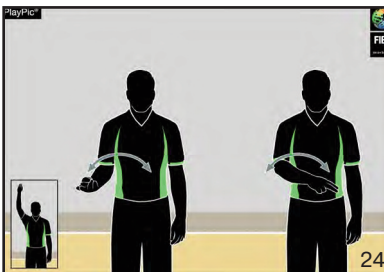
Показ 8 пальців

24 СЕКУНДИ



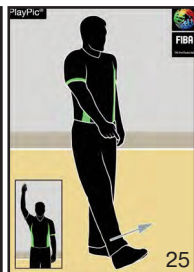
Торкання плеча
пальцями

М'ЯЧ ПОВЕРНЕНО
У ТИЛОВУ ЗОНУ



Маховий рух рукою перед корпусом

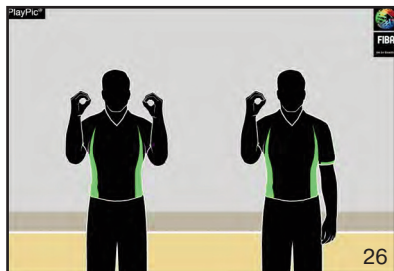
НАВМИСНИЙ УДАР
ЧИ БЛОКУВАННЯ
М'ЯЧА



Показ пальцем
на ногу

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



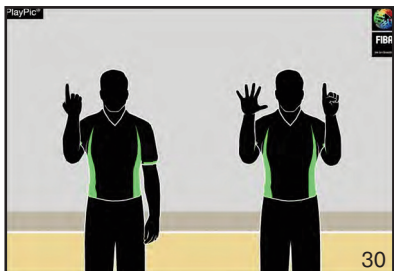
Права рука демонструє
номер 5, ліва рука
демонструє номер
від 1 до 5

НОМЕРИ 11—15



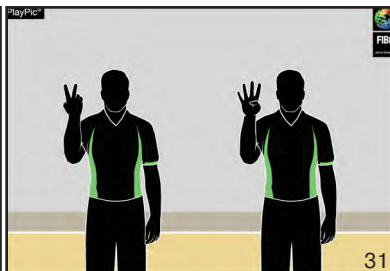
Права рука стиснута
в кулак, ліва рука
демонструє номер
від 1 до 5

НОМЕР 16

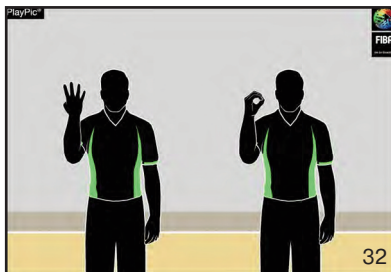


Спочатку долоня, розвернута тильною
стороною, демонструє номер 1 розряду
десятка, потім відкриті долоні
демонструють номер 6 розряду одиниць

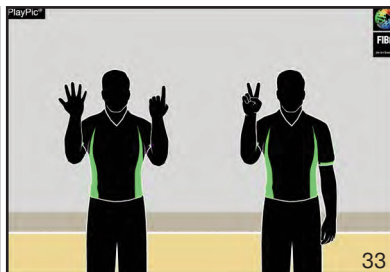
НОМЕР 24



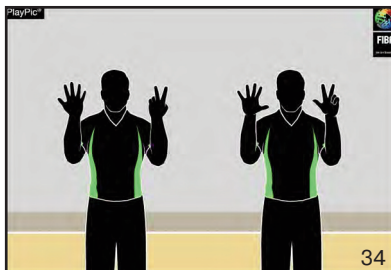
Спочатку долоня, розвернута тильною
стороною, демонструє номер 2 розряду
десятка, потім відкрита долоня
демонструє номер 4 розряду одиниць

НОМЕР 40


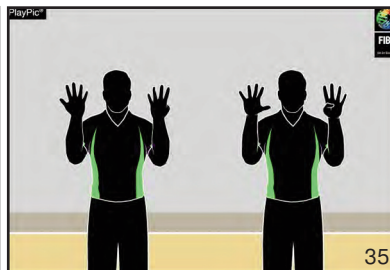
Спочатку долоня, розвернута тильною стороною, демонструє номер 4 розряду десятка, потім відкрита долоня демонструє номер 0 розряду одиниць

НОМЕР 62


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

Вид 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

НЕПРАВИЛЬНА
ГРА РУКАМИ

ПОШТОВХ
АБО ЗІТКНЕННЯ,
ГРАВЕЦЬ ІЗ М'ЯЧЕМ

НЕПРАВИЛЬНИЙ
КОНТАКТ У РУКУ

ЗАХОПЛЕННЯ
ГРАВЦЯ



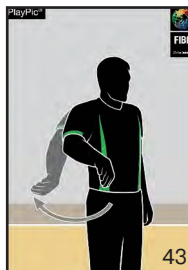
Удар по зап'ясто



Удар кулаком
у відкриту долоню



Удар кистю
по передпліччю



Рух передпліччям
назад

НАДМІРНЕ
РОЗМАХУВАННЯ
ЛІКТЯМИ



Рух ліктем убік

УДАР
У ГОЛОВУ



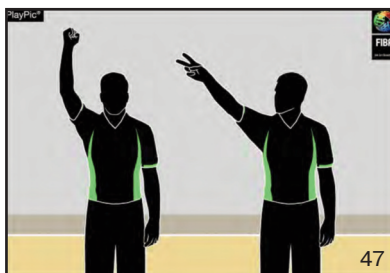
Імітація контакту
з головою

ФОЛ КОМАНДИ, ЯКА
КОНТРОЛЮЄ М'ЯЧ



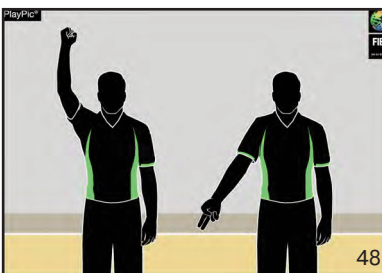
Указати кулаком у бік
кошика команди, яка
завинила

ФОЛ ПРОТИ ГРАВЦЯ
У ПРОЦЕСІ КИДКА



Долоня стиснута в кулак, потім показати
кількість штрафних кидків

ФОЛ ПРОТИ ГРАВЦЯ
НЕ У ПРОЦЕСІ КИДКА



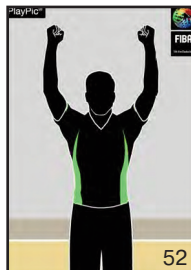
Долоня стиснута в кулак, потім показати
на майданчик

Окремі види фолів

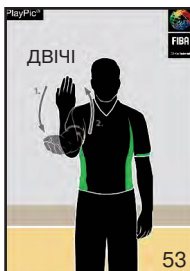
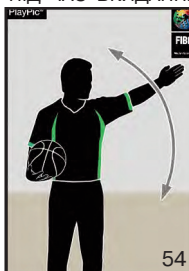
ОБОПІЛЬНИЙ ФОЛ
ТЕХНІЧНИЙ ФОЛ
**НЕСПОРТИВНИЙ
ФОЛ**
**ФОЛ З ДИСКВАЛІ-
ФІКАЦІЄЮ**


Махові рухи кулаками


 Дві долоні
утворюють літеру Т

 Перехват зап'ястя
над головою


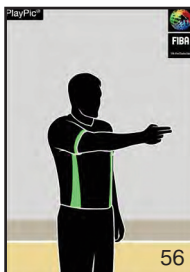
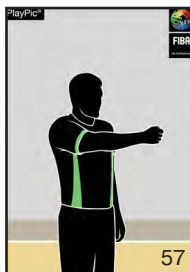
Підняті вгору кулаки

ІМІТАЦІЯ ФОЛУ
**ПЕРЕТИН ОБМЕЖУВАЛЬНОЇ
ЛІНІЇ З ПОРУШЕННЯМ ПРАВИЛ
ПІД ЧАС ВКИДАННЯ**
**ПЕРЕГЛЯД
ЗА ДОПОМОГОЮ IRS**

 Двічі підняти
та опустити
передпліччя

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

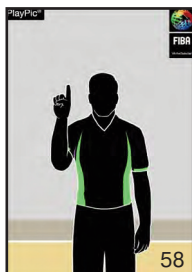
 Рука простягнута
горизонтально, обертати
вказівним пальцем

Призначення покарання за фол

Демонстрація жестів секретарському столу

**ПІСЛЯ ФОЛУ БЕЗ
ШТРАФНОГО КИДКА (-ІВ)**
**ПІСЛЯ ФОЛУ КОМАНДИ,
ЯКА КОНТРОЛЮВАЛА М'ЯЧ**

 Показати напрямок
гри, рука паралельна
бічній лінії

 Долоня стиснута
в кулак, рука паралельна
бічній лінії

1 ШТРАФНИЙ КИДОК



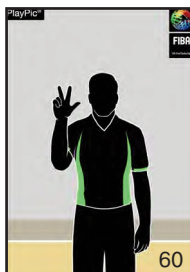
Підняти вгору
1 палець

2 ШТРАФНІ КИДКИ



Підняти вгору
2 пальці

3 ШТРАФНІ КИДКИ



Підняти вгору
3 пальці

Виконання штрафних кидків — активний суддя (передовий)

1 ШТРАФНИЙ КИДОК



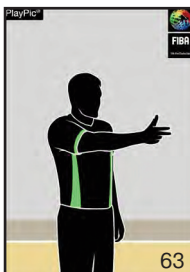
1 палець, рука
горизонтально

2 ШТРАФНІ КИДКИ



2 пальці, рука
горизонтально

3 ШТРАФНІ КИДКИ



3 пальці, рука
горизонтально

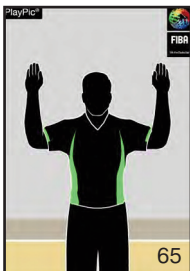
Виконання штрафних кидків — пасивний суддя (ведений і центральний)

1 ШТРАФНИЙ КИДОК



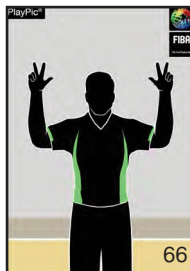
Указівний палець

2 ШТРАФНІ КИДКИ



Пальці разом
на обох руках

3 ШТРАФНІ КИДКИ



3 розпрямлені
пальці на обох руках



В — ПРОТОКОЛ



ФЕДЕРАЦІЯ БАСКЕТБОЛУ УКРАЇНИ

ФБУ

ПРОТОКОЛ

Команда А _____ Команда В _____

Змагання _____ Дата _____ Час _____ Старший суддя _____
Гра № _____ Місце _____ Суддя 1 _____ Суддя 2 _____

Команда А

Тайм-аут

Чверть ①

Чверть ③

Овертайми

Командні фоли:

②

④

№ ліцензії

Прізвище та ініціали гравця

№

у

грі

Фоли

1 2 3 4 5

1-й пом. тренера

2-й пом. тренера

3-й пом. тренера

4-й пом. тренера

5-й пом. тренера

6-й пом. тренера

7-й пом. тренера

8-й пом. тренера

9-й пом. тренера

10-й пом. тренера

11-й пом. тренера

12-й пом. тренера

13-й пом. тренера

14-й пом. тренера

15-й пом. тренера

16-й пом. тренера

17-й пом. тренера

18-й пом. тренера

19-й пом. тренера

20-й пом. тренера

21-й пом. тренера

22-й пом. тренера

23-й пом. тренера

24-й пом. тренера

25-й пом. тренера

26-й пом. тренера

27-й пом. тренера

28-й пом. тренера

29-й пом. тренера

30-й пом. тренера

31-й пом. тренера

32-й пом. тренера

33-й пом. тренера

34-й пом. тренера

35-й пом. тренера

36-й пом. тренера

37-й пом. тренера

38-й пом. тренера

39-й пом. тренера

40-й пом. тренера

41-й пом. тренера

42-й пом. тренера

43-й пом. тренера

44-й пом. тренера

45-й пом. тренера

46-й пом. тренера

47-й пом. тренера

48-й пом. тренера

49-й пом. тренера

50-й пом. тренера

51-й пом. тренера

52-й пом. тренера

53-й пом. тренера

54-й пом. тренера

55-й пом. тренера

ЗМІНА РАХУНКУ

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

Головний тренер

1-й пом. тренера

2-й пом. тренера

3-й пом. тренера

4-й пом. тренера

5-й пом. тренера

6-й пом. тренера

7-й пом. тренера

8-й пом. тренера

9-й пом. тренера

10-й пом. тренера

11-й пом. тренера

12-й пом. тренера

13-й пом. тренера

14-й пом. тренера

15-й пом. тренера

16-й пом. тренера

17-й пом. тренера

18-й пом. тренера

19-й пом. тренера

Секретар

Помічник секретаря

Секундометрист

Оператор годинника

Кидка

Рахунок Чверть ① А _____ В _____
Чверть ② А _____ В _____
Чверть ③ А _____ В _____
Чверть ④ А _____ В _____
Овертайми А _____ В _____

Старший суддя _____
Суддя 1 _____ Суддя 2 _____

Остаточний рахунок Команда А _____ Команда В _____
Переможець _____

Підпис капітана в разі протесту _____
Гра закінчилася о (год:хв) _____



- B.1** Офіційний протокол, зображений на рис. 8, затверджений
- B.1** Офіційний протокол, зображений на рис. 8, затверджений Технічною Комісією ФІБА.
- B.2** Він складається з 1 оригіналу й 3 копій, кожна на папері різних кольорів. Оригінал на білому папері призначений для ФІБА. Перша копія на блакитному папері — для організації, що проводить змагання, друга копія на рожевому папері — для переможця, остання копія на жовтому папері — для команди, що програла.
- Примітка:** 1. Секретар повинен усі записи у протоколі робити, використовуючи ручки 2 різних кольорів — ЧЕРВОНУ для першої та третьої чверті, і СИНЮ або ЧОРНУ — для другої та четвертої чверті. Для всіх овертаймів усі записи повинні бути зроблені СИНІМ або ЧОРНИМ кольором (тим самим, що й для другої та четвертої чверті).
2. Протокол може бути підготовлений і заповнений електронним способом.
- B.3** **Не пізніше, ніж за 40 хвилин до початку гри за розкладом** секретар повинен підготувати протокол таким чином:
- B.3.1** Він записує назви 2 команд у відповідних графах верхньої частини протоколу. Першою як **команду А** завжди записують місцеву команду (господарів). Для турнірів чи матчів, що їх проводять на нейтральному ігровому майданчику, першою записують команду, яка зазначена першою в розкладі. Іншу команду записують як **команду В**.
- B.3.2** Далі секретар записує:
- Назву змагання.
 - Номер гри.
 - Дату, час та місце гри.
 - Прізвища старшого судді та судді (-в) та їхнє громадянство (код МОК).



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

Team A: Ukraine

Team A: Turkey

Competition: FIBA Basket World Cup Euro Q. Date 26/11/2017 Time 18:00 Crew Chief Conde, Antonio (ESP)

Game No. 10767-B-4 Place Kiev, Ukraine Umpire 1 Baldini, Lorenzo (ITA) Umpire 2 Gurion, Erez (ISR)

Рисунок 9 Верхня частина протоколу гри

- B.3.3** Команда А займає верхню половину протоколу, команда В — нижню.
- B.3.3.1** У першій колонці секретар записує номер (останні 3 цифри) ліцензії кожного гравця, головного тренера, першого помічни-

ка 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 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 грі' 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 грі	Фоли				
					1	2	3	4	5
001	БАЛАШОВ	М.	5						
002	ЗІММЕРМАН	Д.	8						
003	КОБЗИСТИЙ	В.	9						
004	ЕЛЬ АМІН	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.						

Рисунок 10 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, прізвища 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. 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						

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 обкреслює кружком маленькі позначки 'х' у колонці 'У гри' для 5 гравців кожної команди, які розпочинають гру.

В.6

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

В.7

Тайм-аут

В.7.1

Надані тайм-ауті позначають у протоколі записом хвилини ігрового часу кожної чверті чи овертайму у відповідних клітках, що розташовані нижче назви команди.

В.7.2

Після закінчення кожної половини гри чи овертайму всередині невикористаних кліток проводять 2 горизонтальні паралельні лінії. Якщо перед тим, 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.

Тайм-аут			Командні фолі							
7 910			Чверть ①	XXXXX	②	XXXXX				
			Чверть ③	XXXXX	④	XXXXX				
			Овертайми							
№ ліцензії	Прізвище та ініціали гравця		№	у гри	Фолі					
					1	2	3	4	5	
001	БАЛАШОВ	М.	5	×	P₂					
002	ЗИММЕРМАН	Д.	8	×	P	P	P₂			
003	КОБЗИСТИЙ	В.	9	×	P	U₂	P	P₁		
004	ЕЛЬ АМІН	Х. (КАП)	12	×	T₁	U₂	GD			
010	ГУІНН	Р.	18	×	P	P	U₁			
012	СТЕФАНИШИН	Л.	22	×	P	P				
014	ЯКОВЛЕВ	Д.	24							
015	ДРОЗДОВ	А.	25	×	P	P₂				
021	АНІСІМОВ	М.	33	×	T₁	P	P₂	T₁	GD	
022	НЕРУШ	А.	42	×	P₂	P₂	U₁	P	U₂	
024	МАЛИШ	А.	55	×	P₂	D₃				
Головний тренер			176	ПОДКОВИРОВ	А.			C₁	B₁	
1-й пом. тренера			140	ЛОХМАНЧУК	О.					

Рисунок 11 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 дискваліфікацією, та їх записують проти 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 уже був покараний неспортивним фолом, або неспортивний фол гравця, який раніше уже був покараний технічним фолом, також позначають 'U' або 'T' з подальшим записом 'GD'.
- В.8.3.7** Фол з дискваліфікацією записують як 'D'.
- В.8.3.8** 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.8.3.9** Усі фоли проти обох команд, що спричинили однакові покарання, скасовані відповідно до Ст. 42 (Особливі ситуації), позначають маленькою позначкою 'c' поруч із 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' або 'D'.
- В.8.3.10** 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.8.3.11** **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.8.3.12 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 після п'ятого фолу 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 команду, записують таким чином:

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

В.8.3.13 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 тренерові.

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	A.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	O.	D	F	F

Якщо дискваліфікують і головного тренера, і першого помічника тренера:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ	A.	D ₂	F	F
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	O.	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	B.	6	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ	A.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	O.			

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

002	ЗИММЕРМАН	D.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	-----------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ	A.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	O.			

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	A.	25	×	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	P ₂	DF
-----	---------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ	A.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	O.			

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

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ	A.	B ₂	Ⓟ	
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	O.			

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.8.3.14 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 тренерові.

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	A.	D ₂	F	F
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	O.			

Якщо дискваліфіковано тільки першого помічника тренера:

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

Якщо дискваліфікують і головного тренера, і першого помічника тренера:

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ	A.	D ₂	F	F
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	O.	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	B.	6	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	-----------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ	A.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	O.			

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

002	ЗИММЕРМАН	D.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	-----------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

та

Головний тренер	176	ПОДКОВИРОВ	A.	B ₂		
1-й пом. тренера	140	ЛОХМАНЧУК	O.			

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	A.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	P ₂	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 тренерові 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 тренерові 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 тренерові 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 клітки від тих, що залишилися невикористаними, грубою лінією. Після закінчення гри секретар прокреслює порожні клітки грубою горизонтальною лінією.

В.9 Командні фолі

- В.9.1** Для запису командних фолів у протоколі передбачено по 4 клітки для кожної чверті (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 клітку.

- В.9.3** Після закінчення кожної половини гри чи овертайму всередині невикористаних кліток 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 кліточці 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 триочковий кидок гравця позначають кружком навколо його номера.
- В.11.2 М'яч, випадково закинутий гравцем з гри у свій власний кошик, записують капітанові 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.
- 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.

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

Рисунок 12
Поточний рахунок



B.12.2 Негайно після закінчення гри секретар записує час у графі «Гра закінчилася о (год:хв)».

B.12.3 Після закінчення гри секретар проводить 2 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.

B.12.4 Після закінчення гри секретар записує остаточний рахунок і назву команди-переможця.

B.12.5 Потім секретар записує у протокол своє прізвище великими друкованими літерами, після того, як це виконають помічник секретаря, секундометрист і оператор годинника кидка. Після цього всі судді за столом ставлять підписи після своїх прізвищ.

B.12.6 Після підписання протоколу суддею (-ями) старший суддя останнім затверджує й підписує його. Ця дія означає кінець ігрової юрисдикції суддів та їхнього зв'язку з грою.

Примітка: У випадку, 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 (-и) повинні залишатися в розпорядженні старшого судді доти, поки він не дасть їм дозволу піти.

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

Рисунок 13

Підбиття підсумків

Scorer	Tsocol O.	Scores	Quarter ①	A 12	B 16
Assistant scorer	Roschina O.		Quarter ②	A 16	B 11
Timer	Lantset V.		Quarter ③	A 15	B 15
Shot clock operator	Prozhogin O.		Quarter ④	A 17	B 25
			Overtimes	A /	B /
Crew Chief		Final Score	Team A 60	Team B 67	
Umpire (1)		Name of winning team	Turkey		
Umpire (2)					
Captain's signature in case of protest	_____	Game ended at (hh:mm)	19:45		

Рисунок 14 Нижня частина протоколу гри



С — ПРОЦЕДУРА ПОДАННЯ ПРОТЕСТУ

- C.1 Команда може подати протест, якщо її інтереси були утиснені через:
- a) Помилку у веденні рахунку, відліку ігрового часу або часу кидка, яка не була виправлена суддями.
 - b) Рішення про поразку позбавленням права, відміну гри, відкладення гри, непоновлення гри, або рішення не грати гру.
 - c) Порушення у застосуванні відповідних правил.
- C.2 Для того, щоб протест міг бути прийнятим, він повинен відповідати такій процедурі:
- a) 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».
 - b) Причини протесту повинні бути надані письмово не пізніше як через 1 годину після кінця гри.
 - c) Збір у 1500 швейцарських франків застосовують тільки якщо протест відхилено.
- C.3 Старший суддя (або комісар, якщо присутній) повинен після того, як опис причин протесту прийнятий, подати письмовий рапорт з описанням інциденту, що призвів до протесту, представникові ФІБА або компетентному журі.
- C.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 і приймати щодо цього будь-які рішення, які вважає за потрібне, включно з необмеженим переглядом скороченого або повного відеозапису гри. 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.
- C.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, як це визначено відповідними настановами.
- C.6 Спеціальні правила для змагань ФІБА або для змагань, регламент яких не стверджує іншого:
- a) У разі змагань у форматі турніру компетентним журі є Технічний комітет (див. Регламент ФІБА, том 2).



- b) У разі ігор удома і на виїзді компетентним журі для протестів на неправильне застосування правил 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).



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 2 чи більше команд мають однакову кількість очок у всіх іграх у групі, тоді, щоб визначити місця, використовують результат (-и) гри (ігор) між цими 2 чи більше командами. Якщо 2 чи більше команд мають однакову кількість очок в іграх між собою, застосовують додаткові показники в 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 Приклади

D.2.1 Приклад 1

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

A проти B	73 – 71	B проти F	95 – 90
A проти C	85 – 86	C проти D	95 – 96
A проти D	77 – 75	C проти E	82 – 75
A проти E	90 – 96	C проти F	105 – 75
A проти F	85 – 80	D проти E	68 – 67
B проти C	88 – 87	D проти F	80 – 75
B проти D	80 – 79	E проти F	80 – 75
B 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 A, B, C, 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 B, 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 В
 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 4A у групі A двічі програла позбавленням права, отже, всі результати її ігор анульовані.

Підсумкове становище команд:

Група A	В	П	О
Команда 1A	4	0	8
Команда 2A	2	2	6
Команда 3A	0	4	4
Команда 4A			

Група B	В	П	О
Команда 1B	6	0	12
Команда 2B	4	2	10
Команда 3B	1	5	7
Команда 4B	1	5	7

Результати ігор між командами 3B і 4B:

3B проти 4B 88 – 71

4B проти 3B 76 – 75

Отже, 3-тя 3B 4-та 4B

Переглянуте підсумкове становище команд у групі B:

Група B	В	П	О
Команда 1B	4	0	8
Команда 2B	2	2	6
Команда 3B	0	4	4

D.3.4. Якщо команда програє гру позбавленням права удруге у змаганні, яке проводиться у групах, і для визначення підсумкового становища у групах усі команди у всіх групах повинні мати однакову кількість зіграних ігор, результати всіх ігор, зіграних командами, що посіли останнє місце у групах, також не беруть до уваги.

Приклад:

Команда 6В у групі В двічі програла позбавленням права, отже, всі результати її ігор анульовані.

Підсумкове становище команд:

Група А	В	П	О
Команда 1А	10	0	20
Команда 2А	8	2	18
Команда 3А	6	4	16
Команда 4А	4	6	14
Команда 5А	2	8	12
Команда 6А	0	10	10

Група С	В	П	О
Команда 1С	10	0	20
Команда 2С	8	2	18
Команда 3С	5	5	15
Команда 4С	5	5	15
Команда 5С	2	8	12
Команда 6С	0	10	10

Група В	В	П	О
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
Команда 6В			

Група D	В	П	О
Команда 1D	9	1	19
Команда 2D	9	1	19
Команда 3D	6	4	16
Команда 4D	4	6	14
Команда 5D	1	9	11
Команда 6D	1	9	11

Результати ігор між командами 5D і 6D:

5D проти 6D 83 – 81

6D проти 5D 92 – 91

Отже, 5-та 5D 6-та 6D

Переглянуте підсумкове становище команд у групах А, С і D:

Група А	В	П	О
Команда 1А	8	0	16
Команда 2А	6	2	14
Команда 3А	3	5	11
Команда 4А	2	6	10
Команда 5А	0	8	8

Група С	В	П	О
Команда 1С	8	0	16
Команда 2С	6	2	14
Команда 3С	3	5	11
Команда 4С	3	5	11
Команда 5С	0	8	8

Група D	В	П	О
Команда 1D	7	1	15
Команда 2D	7	1	15
Команда 3D	4	4	12
Команда 4D	2	6	10
Команда 5D	0	8	8

Примітка:

Якщо необхідно визначити кращі результати серед команд, які посіли однакові місця у групах, утворюють одну групу з цих команд. Критерії застосовують у такому порядку:

- Більша кількість перемог у всіх зіграних іграх у переглянутій підсумковій класифікації у групах.

- Більша різниця ігрових очок у всіх зіграних іграх у переглянутій підсумковій класифікації у групах.
- Більша кількість ігрових очок у всіх зіграних іграх у переглянутій підсумковій класифікації у групах.
- Якщо цих критеріїв недостатньо, щоб визначити остаточну класифікацію, застосовують жереб.

Приклад класифікації команд, що посіли другі місця у переглянутій класифікації у групах.

Група X	В	П	Ігрових очок	Очок	Різниця ігрових очок
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

Отже

- | | |
|-----------------|--|
| 1-ша Команда 2D | За більшою кількістю перемог |
| 2-га Команда 2B | За кращою різницею ігрових очок, ніж у команд 2A і 2C |
| 3-тя Команда 2A | Однакова різниця ігрових очок з командою 2C, але більша кількість ігрових очок |
| 4-та Команда 2C | Однакова різниця ігрових очок з командою 2A, але менша кількість ігрових очок |

D.4 Ігри вдома і на виїзді (із загальним рахунком)

- D.4.1. Для системи змагань із серією матчів з 2 ігор, удома і на виїзді, із загальним підрахунком очок 2 гри розглядають як 1 гру тривалістю 80 хвилин.
- D.4.2. Якщо на закінчення 1-ї гри рахунок рівний, овертайму не призначають.
- D.4.3. Якщо загальний рахунок на закінчення обох ігор рівний, гру продовжують на стільки овертаймів по 5 хвилин, скільки потрібно, щоб порушити рівновагу в рахунку.
- D.4.4. Переможцем серії стає команда, яка:
- Перемогла в обох іграх.
 - Набрала загальну більшу кількість очок на закінчення 2-ї гри, якщо обидві команди виграли по одній грі.

D.5 Приклади

D.5.1 Приклад 1

А проти В 80 – 75

В проти А 72 – 73

Команда А є переможцем серії (виграла обидві гри).



D.5.2 Приклад 2

А проти В 80 – 75

В проти А 73 – 72

Команда А є переможцем серії (загальний рахунок А 152 – В 148).

D.5.3 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.5.4 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.5.5 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.5.6 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).

Е — МЕДІА ТАЙМ-АУТИ

Е.1 Визначення

Організація, що проводить змагання, може самостійно вирішувати, чи будуть використані медіа тайм-аути, і якщо будуть, то якої тривалості (60, 75, 90 чи 100 секунд).

Е.2 Правило

Е.2.1 Можливий 1 медіа тайм-аут у кожній чверті в доповнення до звичайних тайм-аутів. Медіа 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 2 тайм-аути протягом першої половини й 3 тайм-аути 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 медіа тайм-аут, тобто перший у чверті, або
- 60 секунд, якщо тайм-аут не розглядають як медіа тайм-аут, тобто про його надання просить будь-яка з команд після того, як медіа тайм-аут було вже надано.

Е.3 Процедура

Е.3.1 Ідеально, якби медіа тайм-аут було б узято за 5 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, медіа 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 медіа тайм-аут.

Цей тайм-аут розглядають одночасно і як медіа 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 1 тайм-ауту у кожній чверті, не більше 6 тайм-аутів у першій половині, та не більше 8 тайм-аутів у другій половині.



F — СИСТЕМА НЕГАЙНОГО ВІДЕОПЕРЕГЛЯДУ — IRS

F.1 Визначення

Перегляд за допомогою системи IRS — це придатний 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 вони після гри підпишуть протокол, у межах, визначених цим Додатком.

F.2.2 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 можливим недодержанням правил і 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 1 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-аути або заміни, та до того, як поновлено гру.
- 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.
- Після того, як старший суддя підписав протокол, перегляд IRS більше не може бути проведений.

F.3 Правило

Можуть бути переглянуті такі ігрові ситуації:

F.3.1 У момент закінчення чверті чи овертайму,

- чи був м'яч під час влучного кидка з гри випущений 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 ігрового майданчика.
 - Сталося порушення правила часу кидка.
 - Сталося порушення правила 8 секунд.
 - Було вчинено фол перед кінцем чверті чи овертайму.

F.3.2

Коли ігровий годинник показує 2:00 хвилини чи менше у чет-вертій чверті чи кожному овертаймі,

- чи був м'яч під час влучного кидка з гри випущений з рук до того, як пролунав сигнал годинника кидка.
- у разі, якщо було вчинено фол на певній відстані від ситуації кидка. **У цьому випадку**
 - чи сплив час на ігровому годиннику чи годиннику кидка,
 - чи процес кидка розпочався,
 - чи м'яч іще був у руці (-ах) гравця, який виконував кидок.
- чи було порушення при перешкоді влученню або перешкоді м'ячу визначено правильно.
- щоб визначити гравця, який спричинив вихід м'яча за межі ігрового майданчика.

F.3.3

У будь-який момент гри,

- чи оцінювати влучний кидок з гри двома чи трьома очками.
- після того, як було призначено фол на гравцеві, який виконував невдалий кидок, слід виконати 2 чи 3 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.
- 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 членів команди, головних тренерів, перших помічників тренерів та осіб, які супроводжують команди, у будь-якому акті насильства.

КІНЕЦЬ ПРАВИЛ ТА ІГРОВИХ ПРОЦЕДУР

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

3 секунди	33
3-очкових кидків	
зона	6
лінія	6
4 командні фоли	54
5 фолів	54
5 секунд	
вкидання	24
гравець під щільною опікою	33
8 секунд	33
14 секунд	36
24 секунди	34
Fumble	31
IRS	98
Бандаж-фіксатор	13
Баскетбольне обладнання	10
Безперервний рух у процесі кидка	21
Бійка	52
Бічні лінії	6
Блокування	44
Ведення м'яча	
визначення	30
Вертикальність	
визначення	41
правильна позиція при опіці	41
Визначення гри	5
Випадкова втрата м'яча	31
Відеозаписи	86
Відеоперегляд	
стосовно протесту	86
під час гри — IRS	98
Вісім секунд	33
Вкидання	
визначення	23
перетин лінії при	24
п'ять секунд	24
Власний кошик	5
Володіння м'ячем за чергою	19
Годинник	
ігровий	
керування	64
кидка	
керування	65

сигнал лунає помилково	34, 36
Головна пов'язка	13
Головний тренер	
гравець-тренер	15
дискваліфікація	49, 51, 80, 82
дозвіл стояти	1
обов'язки та права	14
список команди	14
технічний фол	49
Гомілка — захисне пристосування	13
Гра	
визначення	5
засади	16
закінчення	17
нічийний рахунок	16
переможець	5
початок	16
програна	
позбавленням права	29
через нестачу гравців	29
час ігровий	16
Гра центрових	45
Гравець	
дискваліфікація	48
допомога безмедичного втручання	13
заміна	11, 27
кількість	11
контроль над м'ячем	21
має право грати	11
місце, де перебуває	18
на підлозі	33
номери	12
перебуває в повітрі	18, 22, 37, 41, 43, 44
під щільною опікою	33
п'ять фолів	54
стає запасним	11, 27
стартова п'ятірка	15, 62, 78
технічний фол	47
травма	13
у процесі кидка	21
який носить предмети	12, 60
Гравець, вилучений з гри	
визначення	11
Гравець з м'ячем	
зіткнення	44

Гравець-тренер	15
Гравець, який виконує штрафні кидки	
призначення	15, 55
заміна	28
обов'язки	56
Двадцять чотири секунди	35
обов'язки оператора годинника кидка	66
Дискваліфікація до кінця гри	48, 49, 80
Добивання	21
Додатковий період — див. Овертайм	
Допомога без медичного втручання	13, 27
Допущений до гри	11
Живий м'яч	17
За межами ігрового майданчика	
гравець	30
м'яч	30
Зайві кроки з м'ячем	
визначення	31
Закинутий м'яч	
знизу	23
коли закинутий	22
у власний кошик	
випадково	22
навмисно	22
ціна	22
Заміна	27
гравця, який виконує штрафні кидки	28
можливість	27
Запасний	
стає гравцем	11, 27
Зап'ястя — пов'язка	13
Заслін	43
Затримка	46
Затримування м'яча	31
Зіткнення	44
команда контролює м'яч	54
Зона лави команди	
визначення	8
Зона двоочкових кидків з гри	6
Зона триочкових кидків з гри	6
Зуби — захисний пристрій	13
Ігровий годинник	
керування	65
Ігровий майданчик	
лінії	5
розміри	7



Ігровий м'яч, вибір	60
Ігровий час	16
Капітан	
виконання обов'язків тренера	15
обов'язки та права	14
протест	14
Кидок з гри	
безперервний рух	21
визначення	21, 37
закінчується	37
починається	37
процес	21
Кидок згори	21
Кінець гри	
визначення	16
відеозаписи, стосовно протесту	86
відеоперегляд, IRS	99
права суддів	60, 61
Кінець чверті або овертайму	17
Класифікація команд	88
Колір майок (футболок)	11, 12
Команда-господар (команда А)	12, 16, 76
Команда гостей	12
Команди	11
Командний контроль	
визначення	21
Командні фоли	54
Комбінезони суцільні	11
Комісар	
визначення	60
рапорт	62
Компресійні рукави, панчохи	13
Контакт персональний	40
Контроль над м'ячем	
визначення	21
Кошик	
власний	5
зміна перед другою половиною гри	17
м'яч	
усередині	22
входить знизу	23
входить у власний	22
суперників	5
Лава команди	8
Лицьові лінії	6
Лікар	14

Лінія вкидання	9, 23
Лінія штрафних кидків	6
Майданчик	
лінії	5
розміри	7
Майки (футболки)	
колір	11
номери	12
Медіа тайм-аут	97
Мертвий м'яч	17
Місце, де перебуває	
гравець	18
суддя	18
Місця для боротьби за підбір	6, 56, 57
Можливість для заміни	27
М'яч	
ведення	30
входить у власний кошик	22
входить у кошик знизу	23
живий	17
закинутий	22
контроль	21
мертвий	17
переміщення з	32
перешкода влученню	38
перешкода після кидка	38
повернений у тилову зону	37
статус	17
удар кулаком	21
удар ногою	21
усередині кошика	22
М'яч застрягає між кільцем і щитом	19
Наколінник	13
Напульсник	13
Насильство	51
Неправильна опіка з-за спини	46
Неспортивна поведінка	
рапорт комісара	61
рапорт старшого судді	61
Неспортивний фол	49
другий гравця	50
Нігті	12
Ніс — захисний пристрій	13
Нічийний рахунок	16
Номери на майках (футболках)	12



Нормальне положення гравця	40
Обладнання	10
Обмежена зона	8
Обмежувальна лінія	6
Обопільний фол	47
Овертайм	
визначення	16
Окуляри	13
Оператор годинника кидка	
обов'язки	65
Опіка	
гравця, який контролює м'яч	42
гравця, який не контролює м'яч	42
Опірна нога	32
Особи, яким дозволено сидіти на лаві команди	8, 11
визначення	15
Особливі ситуації	54
Останні дві хвилини	23, 25, 26, 36, 50, 64, 66, 78, 99
Панчохи компресійні	13
Перевага/невигідне становище	62
Передова зона	
визначення	5
м'яч переходить у	34
Переможець гри	5
Перерва між половинами гри	16
Перерва у грі	
визначення	16
обов'язки секундометриста	64
Переміщення з м'ячем	32
Перешкода влученню	
визначення	38
Перешкода м'ячу	38
Перешкоди (предмети)	6, 25
Персональний контакт	40
Персональний фол	46
Перший помічник тренера	
дозвіл стояти	15
обов'язки та права	14
протокол	15
Півкругла зона без фолу зіткнення	
визначення	9
інтерпретація ситуацій	44
Поворот	31
Пов'язки	12, 13
Покарання за	
бійку	53

гру, програму позбавленням права	29
гру, програму через нестачу гравців	29
м'яч, повернений у тилу зону	37
неспортивний фол	50
обопільний фол	47
перешкоду влученню та перешкоду м'ячу	38
персональний фол	46
порушення	30
порушення при вкиданні	25
порушення при штрафному кидку	57
технічний фол гравця	49
технічний фол під час перерви у грі	16
технічний фол особи на лаві команди	49
фол з дискваліфікацією	51
Помилка, яку можна виправити	57
Помічник секретаря	
обов'язки	63
Помічник тренера — див. Перший помічник тренера	
Порушення	
визначення	30
покарання	30
Початок гри	16
Початок чверті та овертайму	16
Поштовх	46
Правила поведінки	
визначення	47
Правило 24 секунд	34
Правильна позиція при опіці	41
Предмети	
перешкоди	6, 25
які носить гравець	12
Принцип вертикальності	41
Принцип циліндра	40
Принципи суддівства	61
Протест	
процедура	86
рапорт комісара	62
рапорт старшого судді	62, 86
Протокол	
зразок	75
перевіряння	84
процедура	76
Процес кидка	
визначення	21
фол на гравцеві	46
П'ять секунд	



вкидання	24
гравець під щільною опікою	33
П'ять фолів	54
Репорт комісара	61, 62, 63
Рішення суддів	
час і місце для прийняття	61
Рукави компресійні	13
Руки	
використання	40, 41, 42, 43, 44, 45, 46
торкання суперника	45
Секретар	
обов'язки	62
Секретарський стіл	10
Секундометрист	
обов'язки	63
Система негайного відеоперегляду	98
Ситуація спірного кидка	19
Спірний кидок	18
Спірний м'яч	18
Спорядження гравця	12
Стартова п'ятірка гравців	14, 78
Старший суддя	
визначення	60
обов'язки та права	60
Статистик	10
Стільці для заміни	10
Судді	
визначення	60
жести	67
виконання штрафних кидків	74
вид фолу	71
віднесені до ігрового годинника	67
демонстрація жестів секретарському столу	73
заміна й тайм-аут	68
зарахування влучення	67
інформативні	68
номери гравців	70
окремі види фолів	73
порушення	69
призначення покарання за фол	73
місце, де перебувають	18
обов'язки та права	60, 61
розбіжність у думці	61
форма	60
час і місце для прийняття рішень	62

Судді за столом	
визначення	60
розташування	10
форма	60
Супровід команди	11
Тайм-аут	
визначення	25
медіа	97
можливість надання	25
обов'язки	
секретаря	63
секундометриста	64
процедура	26
Технічний фол	47
другий	49, 50
Тилова зона	
визначення	5
м'яч, повернений у	37
Травма	
гравця	13
судді	62
Тренер — див. Головний тренер	
Три секунди	33
Удар по м'ячу	
кулаком	21
ногою	21
Фол	
бійка	52
визначення	40
два неспортивних гравця	49, 50
два технічних гравця	49, 50
дискваліфікація гравця	49, 50
з дискваліфікацією	51
з дискваліфікацією тренера	52, 79, 80, 82
імітація	46, 48
командний	46, 49, 53, 54
на гравцеві, який перебуває в процесі кидка	46
насильство	51
неспортивний	49
обопільний	
визначення	47
особливі ситуації	54
персональний	46
під час перерви у грі	16, 54
під час вкидання внаслідок володіння за чергою	20
після кінця часу гри	16



покарання	46
покарання за командні фоли	54
при закінченні часу гри	16
п'ять гравця	54
технічний гравця	48
технічний тренера	49
Форма	
гравця	11
старшого судді й судді	60
суддів за столом	60
Футболки (які надягають під майки)	12
Футболки (як частина ігрової форми) — див. Майки (футболки)	
Центральна лінія	6
Центральне коло	6
Центрові	45
Час гри	16
Чверть	
визначення	16
закінчення	16
початок	16
Член команди	
визначення	11
має право грати	11
Чотири командних фоли	54
Чотирнадцять секунд	35, 36, 65, 66
Шкарпетки	12
Шорти	12
Штрафні кидки	
визначення	55
закінчується	37
починається	37
Щільна опіка	33
Fumble	31
IRS	98