



2022
OFICIALIOS
KREPŠINIO
TAISYKLĖS
KREPŠINIO TAISYKLĖS IR
KREPŠINIO ĮRANGA

Galioja nuo 2023 m. liepos 1 d.

Taisyklės patvirtino Tarptautinė Krepšinio Federacija (FIBA)



OFICIALIOS KREPŠINIO TAISYKLĖS 2022



Vertė
Algirdas Bataitis

Patvirtino

FIBA centrinė valdyba

Manila, Filipinai, 2023 balandžio 28d.

Galioja nuo 2023 Liepos 1d.

versija 1.2

Jeigu pastebėjote neatitikimų ar klaidų, praneškite:
algirdasbataitis@gmail.com

TURINYS

TURINYS	3
PAVEIKSLĖLIŲ RODYKLĖ	5
PIRMA TAISYKLĖ – ŽAIDIMAS	6
§ 1. Apibrėžimai.....	6
ANTRA TAISYKLĖ – AIKŠTĖ IR INVENTORIUS	7
§ 2. Aikštė.....	7
§ 3. Inventorius.....	13
TREČIA TAISYKLĖ – KOMANDOS	14
§ 4. Komandos.....	14
§ 5. Žaidėjai: trauma ir pagalba.....	17
§ 6. Kapitonas: pareigos ir teisės.....	17
§ 7. Vyr.treneris ir pirmas vyr.trenerio asistentas: pareigos ir teisės.....	18
KETVIRTA TAISYKLĖ – ŽAIDIMO NUOSTATOS	19
§ 8. Žaidimo laikas, lygus rezultatas ir pratęsimas.....	19
§ 9. Ketvirčio, pratęsimo arba rungtynių pradžia ir pabaiga.....	19
§ 10. Kamuolio padėtis (statusas).....	20
§ 11. Žaidėjo ir teisėjo vieta.....	21
§ 12. Ginčijamas kamuolys ir pakaitinio kamuolio valdymo taisyklė.....	21
§ 13. Kaip žaidžiama kamuoliu.....	23
§ 14. Kamuolio valdymas.....	23
§ 15. Metantis į krepšį žaidėjas.....	24
§ 16. Įmestas į krepšį kamuolys: kada jis įmestas ir jo vertė.....	25
§ 17. Kamuolio įmetimas iš užribio.....	25
§ 18. Minutės pertraukėlė.....	27
§ 19. Žaidėjų keitimas.....	29
§ 20. Pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo.....	31
§ 21. Pralaimėjimas išsibaudavus.....	32
PENKTA TAISYKLĖ – TAISYKLIŲ PAŽEIDIMAI	33
§ 22. Taisyklių pažeidimai.....	33
§ 23. Žaidėjas už aikštės ribų ir kamuolys už aikštės ribų.....	33
§ 24. Kamuolio varymas (driblingas).....	33
§ 25. Žingsniai.....	34
§ 26. 3 sekundės.....	36
§ 27. Aktyviai dengiamas žaidėjas.....	36
§ 28. 8 sekundės.....	36
§ 29. Atakos trukmės laikmatis.....	37
§ 30. Į komandos gynybos zoną grąžintas kamuolys.....	39
§ 31. Neteisingas metimo į krepšį metu kamuolio lietimasis ir trukdymas kamuoliui įkristi į krepšį.....	40

ŠEŠTA TAISYKLĖ – PRAŽANGOS	42
§ 32. Pražangos.....	42
§ 33. Kontaktas: pagrindiniai principai.....	42
§ 34. Asmeninė pražanga.....	47
§ 35. Abipusė pražanga.....	48
§ 36. Techninė pražanga.....	49
§ 37. Nesportinė pražanga.....	50
§ 38. Diskvalifikacinė pražanga.....	51
§ 39. Peštynės.....	53
SEPTINTA TAISYKLĖ – BENDROS NUOSTATOS	55
§ 40. 5--ios žaidėjo pražangos.....	55
§ 41. Komandos pražangos: bauda.....	55
§ 42. Ypatingi atvejai.....	55
§ 43. Baudų metimai.....	56
§ 44. Taisytinės klaidos.....	58
AŠTUNTA TAISYKLĖ – TEISĖJAI, SEKRETORIATO TEISĖJAI, KOMISARAS: PAREIGOS IR TEISĖS	61
§ 45. Teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisaras.....	61
§ 46. Vyresnysis teisėjas: pareigos ir teisės.....	61
§ 47. Teisėjai: pareigos ir teisės.....	62
§ 48. Sekretorius ir jo asistentas: pareigos.....	63
§ 49. Laikininkas: pareigos.....	64
§ 50. Atakos trukmės laiko operatorius: pareigos.....	65
Priedas A – TEISĖJŲ GESTAI	67
Priedas B – RUNGTYNIŲ PROTOKOLAS	77
Priedas C – PROTESTO PATEIKIMO TVARKA	90
Priedas D – KOMANDŲ KLASIFIKACIJA	91
Priedas E – TELEVIZIJOS (TV) MINUTĖS PERTRAUKĖLĖS	108
Priedas F – SKUBAUS PAKARTOJIMO PERŽIŪROS SISTEMA (SPS)	109

PAVEIKSLĖLIŲ RODYKLĖ

Pav. 1.	Viso dydžio krepšinio aikštės matmenys.....	8
Pav. 2	Aikštė ir aikštės grindų paklotas.....	9
Pav. 3.	Ribojimų zona.....	11
Pav. 4.	2-jų / 3-jų taškų metimų zona.....	12
Pav. 5.	Sekretoriato stalas ir kėdės keičiantiems žaidėjams	12
Pav. 6.	Cilindro principas	43
Pav. 7.	Žaidėjų išsidėstymas baudų metimų metu.....	57
Pav. 8.	Teisėjų gestai.....	76
Pav. 9.	Rungtynių protokolas	77
Pav. 10.	Rungtynių protokolo antraštė.....	78
Pav. 11.	Komandos rungtynių protokole (iki rungtynių pradžios).....	79
Pav. 12.	Komandos rungtynių protokole (po rungtynių).....	80
Pav. 13.	Didėjantis rezultatas.....	87
Pav. 14.	Rezultato susumavimas.....	88
Pav. 15.	Rungtynių protokolo apatinė dalis.....	89

Visose Oficialiosiose Krepšinio Taisyklėse tekstas vienodai taikomas visoms lytims ir visos šiame tekste esančios nuorodos į vyrus ar moteris (t.y. - jis, jo, jį ar ji, jos, ją) turi būti taikomos ir kitoms lytims ir turi būti atitinkamai skaitomos.

PIRMA TAISYKLĖ--ŽAIDIMAS

§ 1. Apibrėžimai

1.1. Krepšinio žaidimas

Krepšinį žaidžia 2 komandos, kiekvienoje iš kurių – po 5 žaidėjus. Kiekvienos komandos tikslas – įmesti kamuolį į varžovo krepšį ir apginti savo krepšį.

Žaidimą kontroliuoja aikštės teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisaras, jei jis yra paskirtas.

1.2. Krepšys: varžovo / savas

Krepšys, į kurį meta komanda, yra varžovo, o tas, kurį ši komanda gina –savas krepšys.

1.3. Rungtynių laimėtojas

Rungtynes laimi ta komanda, kuri pasibaigus rungtynių laikui yra įmetusi daugiau taškų.

ANTRA TAISYKLĖ — AIKŠTĖ IR INVENTORIUS

§ 2. Aikštė

2.1. Aikštė

Aikštė turi būti kieto, lygaus paviršiaus ir be jokių kliūčių (Pav. 1.) Aikštės matmenys yra 28 metrų ilgio ir 15 metrų pločio, matuojant aikštę nuo aikštę ribojančių linijų vidinio krašto.

2.2. Aikštės grindų paklotas

Aikštės grindų paklotas turi apimti plotą, apribotą 2 m pločio juosta, kurioje nėra kliūčių, ne mažesniu kaip 2 m atstumu nuo aikštę ribojančių linijų (Pav.2). Todėl aikštės grindų pakloto matmenys turi būti ne mažesni kaip 32 m ilgio ir ne mažesni kaip 19 m pločio.

2.3. Komandos gynybos zona

Komandos gynybos zoną sudaro savas krepšys, krepšio lentos priekinė pusė ir visi krepšio lentos kraštai bei aikštės dalis, ribojama galinės linijos, esančios už tos komandos savo krepšio, šoninių linijų ir vidurio linijos.

2.4. Komandos puolimo zona

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

2.5. Linijos

Visos linijos turi būti vienodos spalvos-baltos arba kitos kontrastinės spalvos, 5 centimetrų pločio ir aiškiai matomos.

2.5.1. Ribojančios linijos

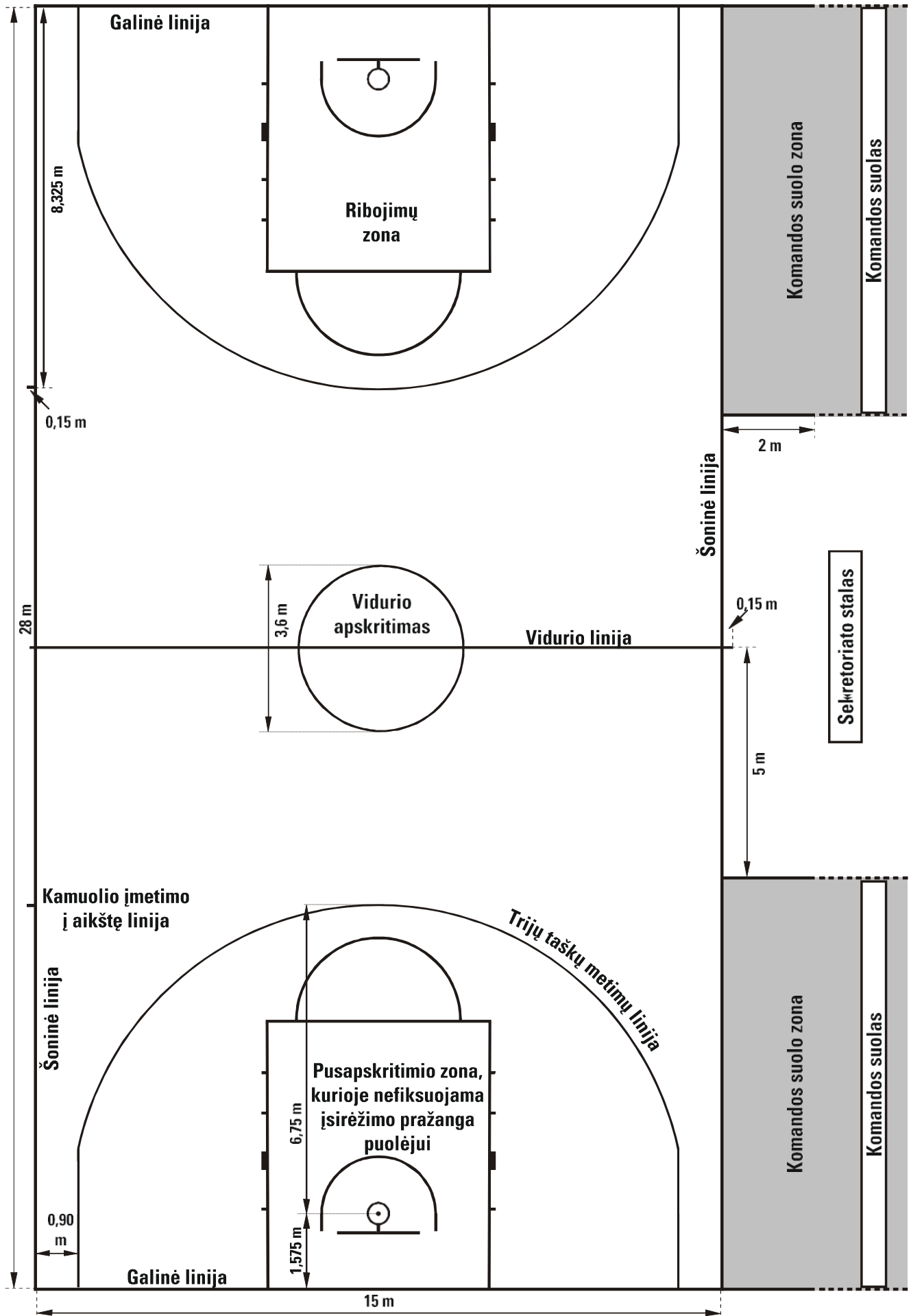
Aikštė yra ribojama šoninių ir galinių linijų. Šios linijos nėra aikštės dalis. Bet kokios kliūtys, įskaitant komandos suolo personalą – vyr. trenerį, vyr. trenerio pirmą asistentą, atsarginius, išsibaudavusius žaidėjus ir komandą lydinčius asmenis, sėdinčius ant komandos suolo, turi būti mažiausiai per 2 metrus nuo aikštės ribų.

2.5.2. Vidurio linija, vidurio apskritimas ir baudų metimų pusapskritimiai

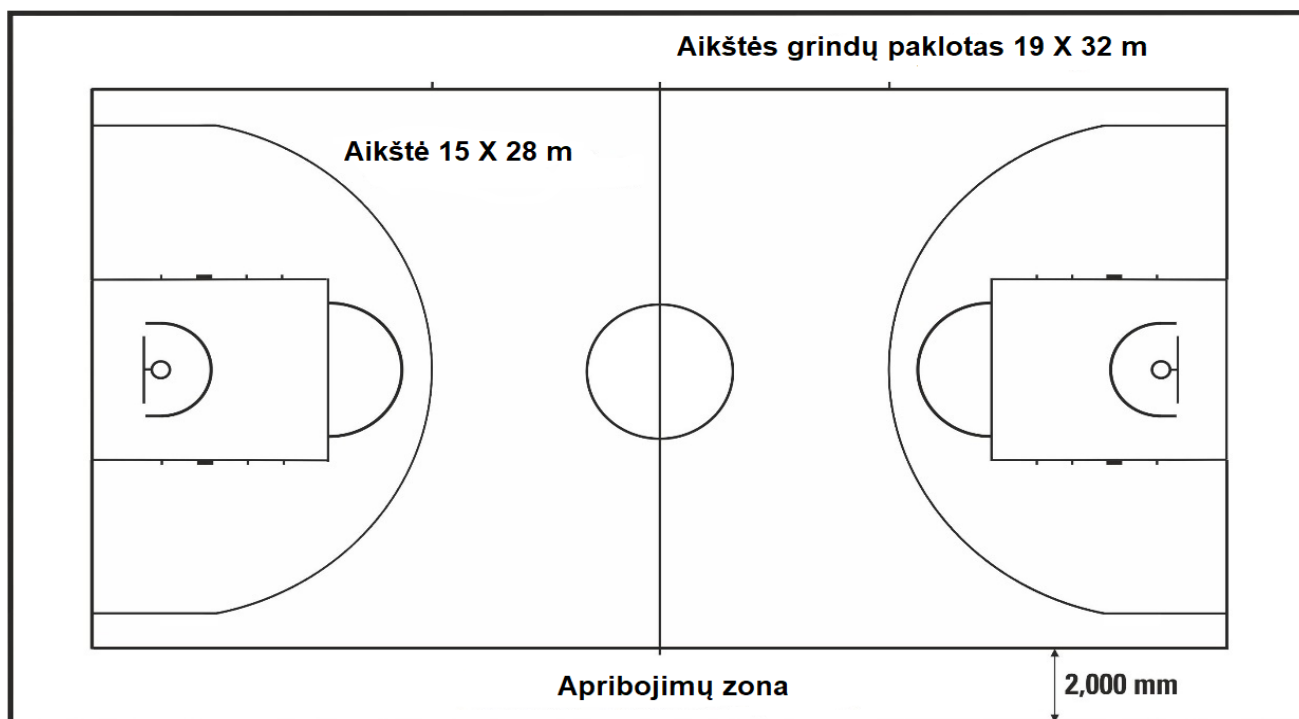
Tarp šoninių linijų vidurio taškų lygiagrečiai galinėms linijoms brėžiama vidurio linija, 0,15 m išsikišanti už abiejų šoninių linijų. Vidurio linija yra komandos gynybos zonos dalis.

Vidurio apskritimo spindulys –1,80 m. Apskritimas brėžiamas aikštės centre, matuojant spindulio ilgį nuo apskritimo linijos išorinio krašto.

Baudų metimų pusapskritimų spindulys – 1,80 m, matuojant spindulio ilgį nuo pusapskritimo linijos išorinio krašto iki baudų metimų linijos vidurio taško. (Pav.3.).



Pav. 1. Viso dydžio krepšinio aikštės matmenys



Pav.2 Aikštės grindų paklotas

2.5.3. Baudų metimų linijos, ribojimų zonos ir žaidėjų išsidėstymo vietos kovojant dėl atšokusio kamuolio, baudų metimo metu

Baudų metimų linijos brėžiamos lygiagrečiai galinėms linijoms. Jų ilgis yra 3,60 m, o tolimesnis jų kraštas yra nutolęs nuo galinių linijų vidinio krašto 5,80 m. Baudų metimų linijų vidurys sutampa su įsivaizduojama tiese, jungiančia abiejų galinių linijų vidurio taškus.

Ribojimų zonos – stačiakampiai, žymimi aikštėje, kur vieną statinį sudaro galinių linijų atkarpos, nutolusios 2,45 m atstumu nuo galinių linijų vidurio taškų ir baudų metimų linijų tęsiniai, o kitą statinį sudaro linijos, jungiančios abiejų minėtų statinių galus. Visos šios linijos, išskyrus galines linijas, yra ribojimų zonos dalis.

Žaidėjų išsidėstymo vietos išilgai ribojimų zonos kovojant dėl kamuolio baudų metimo metu, žymimos kaip parodyta paveikslėlių diagramoje. (Pav.3.)

2.5.4. 3-jų taškų metimo zona

Komandos 3-jų taškų metimo zona (Pav. 1. ir Pav. 4.) yra visa aikštės dalis, išskyrus plotą šalia varžovų krepšio, kurį riboja ir apima:

- 2 lygiagrečios linijos brėžiamos statmenai galinėms linijoms ir jų išorinis kraštas yra nutolęs 0,90 m atstumu nuo šoninių linijų vidinio krašto;
- šios linijos pratęsimas 6,75 m spindulio puslankiu, kurio vidurio taškas sutampa su aikštės grindų tašku, nuleidus statmenį iš krepšio lanko centro ir yra nutolęs 1,575 m atstumu nuo galinės linijos vidurio taško vidinio krašto. 6,75 m spindulio puslankis išoriniame taške kertasi su lygiagrečiomis linijomis. 3-jų taškų metimo linija nėra 3-jų taškų metimo zonos dalis.

2.5.5. Komandos suolo zonos

Komandos suolo zonos turi būti žymimos už aikštės ribų 2 linijomis, kaip parodyta paveikslėlių diagramoje (Pav.1.).

Kiekvienos komandos suolo zonoje privalo būti 16 sėdimų vietų komandos suolo personalui, kurį sudaro vyr.treneris, vyr.trenerio asistentai, atsarginiai žaidėjai, išsibaudavę žaidėjai ir komandas lydintis delegacijos nariai.

Visi kiti asmenys turi būti mažiausiai 2 m atstumu už komandos suolo.

2.5.6. Kamuolio išmetimo iš užribio linijos

Dvi 0,15 m ilgio linijos turi būti pažymėtos aikštės išorėje, statmenai šoninei linijai, priešingoje sekretoriato stalo pusėje. Jų išoriniai kraštai turi būti nutolę 8,325 m atstumu nuo galinių linijų vidinių kraštų.

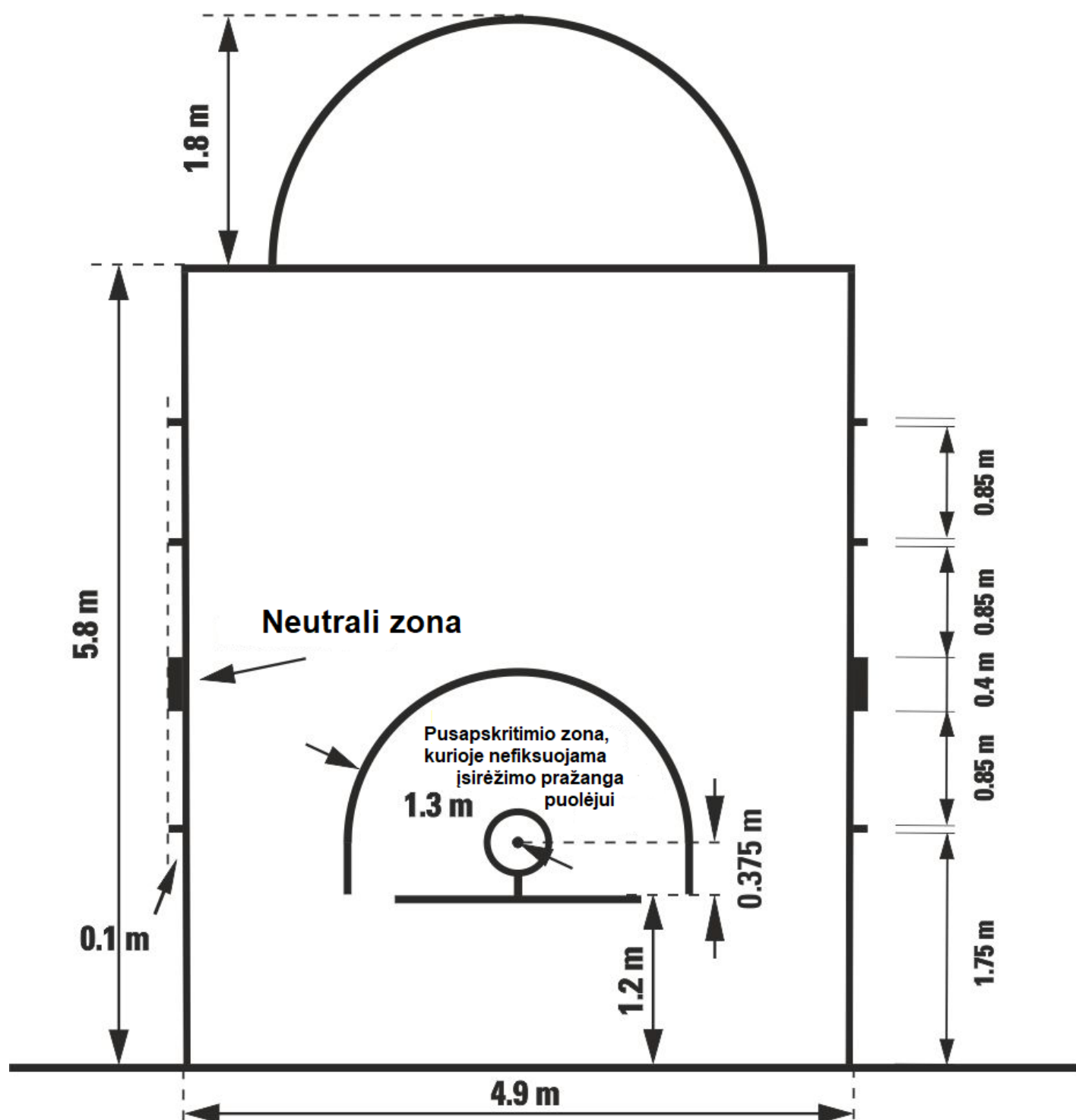
2.5.7. Pusapskritimų zonos, kuriose nefiksuojama įsirežimo pražanga puolėjui

Pusapskritimų zonos, kuriose nefiksuojama įsirežimo pražanga puolėjui, aikštėje žymimos taip:

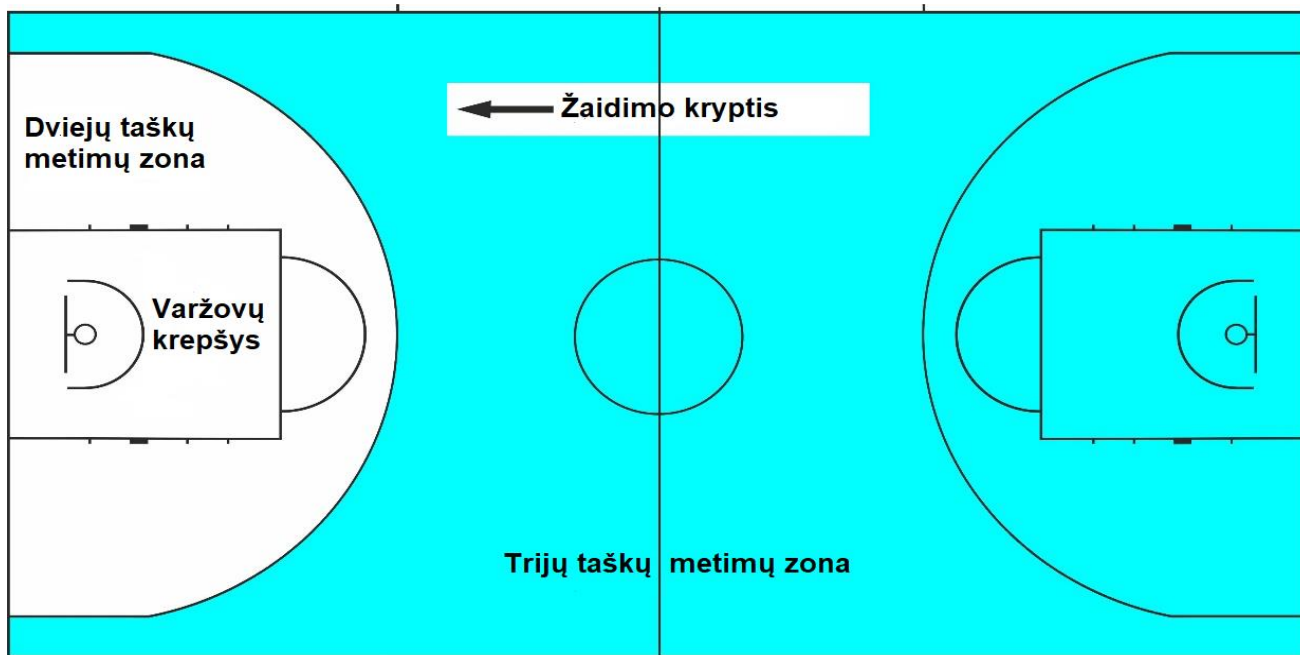
- 1,30 m spindulio puslankis, kurio vidurio taškas sutampa su aikštės grindų tašku, nuleidus statmenį iš krepšio lanko centro, brėžiamas abiejose 3-jų sekundžių (ribojimų) zonose.
- puslankis abiejose pusėse pratęsimas 0,375 m ilgio lygiagrečiomis linijomis, statmenomis galinėms linijoms, o jų išorinis kraštas yra nutolęs 1,30 m atstumu nuo puslankio vidurio taško ir jų galiniai taškai yra nutolę 1,20 m atstumu nuo galinės linijos vidinio krašto.

Pusapskritimų zonos, kuriose nefiksuojama įsirežimo pražanga puolėjui, užbaigiamos įsivaizduojamomis lygiagrečiomis linijomis, sutampančiomis su krepšio lentų priekine puse.

Pusapskritimų zonos, kuriose nefiksuojama įsirežimo pražanga puolėjui, linijos yra šių zonų dalis.



Pav.3 Ribojimų zona

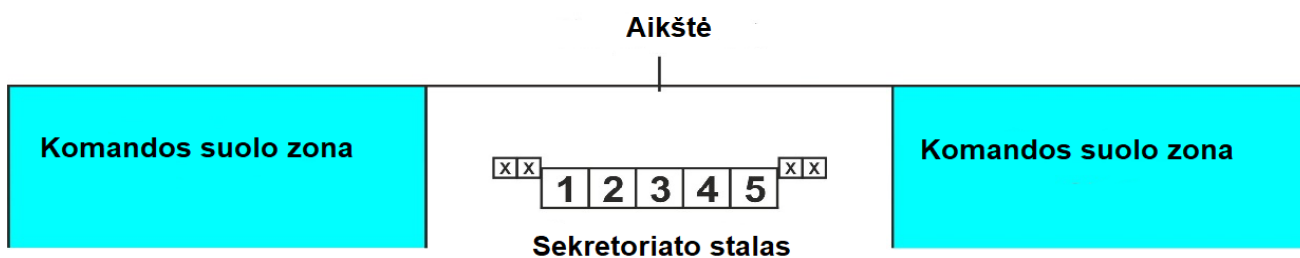


Pav. 4 2-jų / 3-jų taškų metimų zona

2.6. Sekretoriato stalo ir kėdžių žaidėjų keitimams vieta (Pav.5)

1 = Atakos trukmės laiko operatorius
2 = Laikininkas
x = Kėdės žaidėjų keitimams

3 = Komisaras, jei yra paskirtas
4 = Sekretorius
5 = Sekretoriaus asistentas



Pav. 5. Sekretoriato stalas ir kėdės keičiantiems žaidėjams

Sekretoriato stalas ir kėdės turi būti pastatytas ant paaukštinimo. Arenos informatorius ir (arba) statistai (jei yra), gali sėdėti šalia sekretoriato stalo ir (arba) už sekretoriato stalo

§ 3. Inventoriūs

Reikalingas šis inventoriūs:

- krepšio lentos stovai, susidedantys iš:
 - krepšio lentų;
 - krepšių, sudarytų iš lankų (nuo apkrovos spyruokliuojančių) ir tinklelių.
 - krepšio lentos stovų, padengtų minkšta danga;
- krepšinio kamuoliai;
- rungtynių laikrodis;
- švieslentė;
- atakos trukmės laikmatis;
- sekundmatis arba specialus matomas laikmatis (bet ne rungtynių laikrodis) minutės pertraukėlės trukmei fiksuoti;
- du atskiri, labai garsūs ir skirtingi signalai, skirti:
 - atakos trukmės laikininkui.
 - laikininkui.
- rungtynių protokolas;
- žaidėjų pražangų lentelės;
- komandų pražangų žymekliai;
- pakaitinio kamuolio valdymo rodyklė;
- aikštės grindų paklotas,
- aikštė;
- tinkamas apšvietimas.

Išsamesnį krepšinio įrangos aprašymą rasite priede „Krepšinio įranga“

§ 4. Komandos

4.1. Apibrėžimas

- 4.1.1 Komandos narys turi teisę žaisti, kai jam suteiktas leidimas žaisti komandoje pagal varžybas organizuojančios institucijos nuostatus, įskaitant nuostatus reglamentuojančius amžiaus apribojimus.
- 4.1.2 Teisę žaisti žaidėjas įgyja, kai jo/jos pavardė prieš rungtynes įrašoma į rungtynių protokolą. Šios teisės žaidėjas netenka, jei jis diskvalifikuojamas arba prasižengia 5 kartus.
- 4.1.3 Rungtynių metu komandos narys yra:
- žaidėjas, kai jis/ji yra aikštėje ir turi teisę žaisti;
 - atsarginis žaidėjas,(-ja) kuris (-ri) yra už aikštės ribų, bet turi teisę žaisti;
 - išsibaudavęs žaidėjas, kai jis/ji prasižengė 5 kartus ir nebeturi teisės žaisti.
- 4.1.4 Bet kurios rungtynių pertraukos (intervalo) metu visi komandos nariai, turintys teisę žaisti, laikomi žaidėjais.

4.2. Taisyklė

- 4.2.1 Kiekvieną komandą sudaro:
- ne daugiau 12 komandos narių, turinčių teisę žaisti, įskaitant kapitoną;
 - vyr.treneris;
 - ne daugiau kaip 8 komandą lydintys delegacijos nariai, įskaitant ir vyr.trenerio asistentus, kurie gali sėdėti ant komandos suolo. Jei komanda turi vyr.trenerio asistentus, pirmasis vyr.trenerio asistentas turi būti įrašomas į rungtynių protokolą.
- 4.2.2 Žaidimo metu, aikštėje turi būti po 5 kiekvienos komandos žaidėjus, kuriuos galima keisti.
- 4.2.3 Atsarginis žaidėjas tampa žaidėju ir žaidėjas tampa atsarginiu žaidėju, kai:
- teisėjas parodydamas gestą, atsarginį žaidėją pakviečia į aikštę;
 - minutės pertraukėlės arba rungtynių pertraukos (intervalo) metu atsarginis žaidėjas paprašo keitimo pas rungtynių laikininką.

4.3. Apranga

- 4.3.1. Visų komandos narių aprangą sudaro:
- marškinėliai, tokios pačios spalvos kaip ir kelnaitės, vienodos tiek iš priekio, tiek iš nugaros dominuojančios spalvos. Jeigu marškinėliai turi rankoves, tai rankovės turi baigtis virš alkūnių. Marškinėliai ilgomis rankovėmis neleidžiami. Visi žaidėjai privalo susikišti marškinėlius į kelnaites. Leidžiama dėvėti vientisą aprangą; („viskas viename“).
 - kelnaitės, tokios pačios spalvos kaip ir marškinėliai, vienodos tiek iš priekio, tiek iš nugaros, dominuojančios spalvos. Kelnaičių ilgis turi baigtis virš kelių.
 - vienodos dominuojančios spalvos kojinės, kurias privalo dėvėti visi tos komandos žaidėjai. Kojinės turi būti matomos.

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

Numeriai turi būti gerai matomi ir:

- jų aukštis ant nugaros ne mažesnis kaip 16 cm.
- jų aukštis ant krūtinės ne mažesnis kaip 8 cm.
- jų plotis negali būti siauresnis kaip 2 cm.
- komandos gali turėti numerius tik 0 ir 00 arba nuo 1 iki 99.
- tos pačios komandos žaidėjams neleidžiama turėti vienodų numerių.
- reklaminiai užrašai arba logo ženklai turi būti mažiausiai 4 cm atstumu nuo numerių.

4.3.3. Komandos privalo turėti mažiausiai 2 marškinėlių komplektus ir:

- komanda, varžybų programoje įrašyta pirmąja (šeimininkų komanda), privalo vilkėti šviesios spalvos marškinėlius (pageidautina baltos);
- komanda, varžybų programoje įrašyta antrąja (svečių komanda), privalo vilkėti tamsios spalvos marškinėlius;
- pagal abipusį susitarimą komandos gali vilkėti priešingos spalvos marškinėlius.

4.4. Kitas inventorių

4.4.1. Visas inventorių, kurį naudoja žaidėjai, turi būti tinkamas žaidimui. Bet koks inventorių, didinantis žaidėjo ūgį arba bet kuriuo būdu suteikiantis negarbingą pranašumą, yra neleidžiamas.

4.4.2. Žaidėjams negalima turėti inventoriaus (daiktų), kuris yra pavojingas kitiems žaidėjams.

- **Šis inventorių yra neleidžiamas:**

- pirštų, rankos, plaštakų riešų, alkūnių ar dilbių apsaugos, šalmai, tvarsčiai, pagaminti iš odos, gipso, plastmasės, lanksčios (minkštos) plastmasės metalo ar bet kokios kitos kietos medžiagos, netgi jeigu jos padengtos minkšta medžiaga;
- daiktai, galintys įpjauti arba įbrėžti (nagai turi būti trumpai nukirpti);
- plaukų aksesuarai ir papuošalai.

- **Šis inventorių yra leidžiamas:**

- pečių, žasto, šlaunų ar blauzdos apsaugos priemonės, jeigu jos pagamintos iš minkštos medžiagos ir saugiai padengtos atitinkama medžiaga;
- rankų ir kojų drabužiai, įskaitant apatinius marškinėlius ir apatines kelnaites, pagaminti iš kompresinės medžiagos;
- galvos apdangalas. Jis neturi dalinai ar visiškai uždengti bet kurią veido dalį (akis, nosį, lūpas ir pan) ir turi būti saugus žaidėjui, kuris jį dėvi, ir taip pat saugus ir kitiems žaidėjams. Aplink galvos apdangalą negali būti jokių atsegamų / užsegamų detalių aplink galvą, ant veido ir (arba) kaklo ir iš jo paviršiaus negali būti jokių išsikišančių detalių;
- antkeliai;
- apsauga sužeistai nosiai, netgi jei ji pagaminta iš kietos medžiagos;

- nespalvota, skaidri burnos apsauga;
- akiniai, jeigu jie yra nepavojingi kitiems žaidėjams;
- riešo, galvos juosta, daugiausia 10 cm pločio ir pagaminta iš tekstilės medžiagos;
- rankų, kojų, pečių ir t.t. teipai;
- čiurnos įtvarai.

Visi komandos žaidėjai privalo dėvėti rankų ir kojų kompresinius drabužius, įskaitant apatinius marškinėlius ir apatines kelnaites, galvos apdangalus, riešų, galvos juostas ir teipus vienos vientisos ir vienodos spalvos visiems komandos žaidėjams.

- 4.4.3. Rungtynių metu žaidėjui leidžiama dėvėti bet kokios spalvos ar spalvų gamos sportinius batelius, bet abiems kojoms vienodus. Neleidžiama, kad bateliai turėtų blykščiojančių elementų, atšvaitų ar kitų papuošalų.
- 4.4.4. Rungtynių metu žaidėjas negali rodyti jokių reklaminių, komercinių, labdaros ir paramos vardo, ženklų, logotipo ženklų ar kitų užrašų ant savo kūno, plaukų ir visur kitur.
- 4.4.5. Bet koks inventorių, kuris nepaminėtas šiose taisyklėse, turi būti patvirtintas FIBA Techninės Komisijos.

§ 5. Žaidėjai: trauma ir pagalba

- 5.1. Susižeidus žaidėjui (-jams), teisėjai gali sustabdyti rungtynes.
- 5.2. Jei žaidėjas susižeidžia, kai kamuolys yra žaidžiamas, teisėjai neturi stabdyti žaidimo iki to momento, kai kamuolį valdanti komanda nemeta kamuolio į krepšį, nepraranda kamuolio valdymo, nepašalina kamuolio iš žaidimo arba kamuolys tampa nežaidžiamas, išskyrus tuos atvejus, kai nė vienai komandai nebus padaryta žala. Kai susižeidusiam žaidėjui reikia skubios pagalbos, kad apsaugoti susižeidusį žaidėją, teisėjai gali nedelsiant stabdyti žaidimą.
- 5.3. Jei susižeidęs žaidėjas tuoj pat (maždaug per 15 sekundžių) negali toliau žaisti ir jam suteikiama medicininė pagalba, arba žaidėjui suteikia bet kokią pagalbą vyr.treneris, vyr.trenerio asistentai, atsarginiai žaidėjai, išsibaudavę žaidėjai ir (arba) jo komandą lydintys delegacijos nariai, jį turi pakeisti kitas žaidėjas, nebent komanda turi mažiau nei 5 aikštėje galinčius žaisti žaidėjus.
- 5.4. Tik teisėjui leidus, vyr.treneris, vyr.trenerio asistentai, atsarginiai žaidėjai išsibaudavę žaidėjai ir komandą lydintys delegacijos nariai, gali įžengti į aikštę, kad padėtų susižeidusiam žaidėjui, kol jis bus pakeistas.
- 5.5. Gydytojas gali įžengti į aikštę be teisėjo leidimo, jeigu jo manymu susižeidusiam žaidėjui reikalinga skubi medicininė pagalba.
- 5.6. Rungtynių metu bet kuris kraujuojantis arba turintis atvirą žaizdą žaidėjas turi būti pakeistas. Jis / ji gali grįžti į aikštę tik tada, kai kraujavimas sustabdytas ir žaizda visiškai saugiai sutvarstyta.
- 5.7. Jeigu susižeidusiam žaidėjui, kraujuojančiam žaidėjui arba žaidėjui su atvira žaizda pagalba būna suteikta, t.y. žaizda sutvarstyta ir kraujavimas sustabdytas minutės pertraukėlės, suteiktos bet kuriai komandai metu, iki laikininko signalo apie keitimą, žaidėjas gali grįžti į aikštę ir rungtyniauti toliau.
- 5.8. Jeigu startinio penketo žaidėjas (-ai), kuriuos vyr.treneris paskyrė pradėti rungtynes susižeidžia rungtynėms dar neprasidėjus arba žaidėjui suteikiama pagalba laikotarpyje tarp baudos metimų, jį nedelsiant gali pakeisti kitas žaidėjas (-ai). Šiuo atveju varžovo komandai, jei ji to pageidauja, leidžiama keisti tiek pat žaidėjų

§ 6. Kapitonas: pareigos ir teisės

- 6.1. Kapitonas (KAP) yra komandos vyr. trenerio paskirtas žaidėjas, atstovaujantis komandą aikštėje. Jis rungtynių metu gali mandagiai bendrauti su teisėjais ir paprašyti paaiškinimo. Tačiau tai galima daryti tik tada, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas.
- 6.2. Rungtynėms pasibaigus, kapitonas ne vėliau kaip per 15 minučių, turi pranešti vyr. teisėjui, jeigu jo komanda protestuoja rungtynių rezultatą ir taip pat turi pasirašyti rungtynių protokolo langelyje, pažymėtame „Kapitono parašas protesto atveju“.

§ 7. Vy. treneris, vyr.trenerio pirmas asistentas: pareigos ir teisės.

- 7.1. Mažiausiai 40 minučių prieš rungtynių pradžią, nurodytą varžybų tvarkaraštyje, kiekvienos komandos vyr.treneris arba jo/jos atstovai pateikia sekretoriui savo komandos galinčių žaisti narių pavardes ir numerius, taip pat komandos kapitono, vyr.trenerio ir vyr. trenerio pirmo asistento pavardes. Visi komandos žaidėjai, kurių pavardės įrašytos į rungtynių protokolą, turi teisę žaisti, netgi jeigu jie atvyko jau prasidėjus rungtynėms.
- 7.2. Mažiausiai 10 minučių prieš rungtynių pradžią kiekvienos komandos vyr.treneris privalo patikrinti rungtynių protokole savo komandos narių pavardes bei numerius, taip pat vyr.trenerio ir pirmo vyr.trenerio asistento pavardes ir tai patvirtinti pasirašydamas rungtynių protokole. Vyr.treneris taip pat privalo pažymėti penkis žaidėjus, kurie pradės rungtynes. Pirmasis tai turi padaryti „A“ komandos vyr. treneris.
- 7.3. Vieninteliai asmenys, kuriems leidžiama sėdėti ant komandos suolo ir būti savo komandos suolo zonoje, yra vyr. treneris, vyr.trenerio asistentai, atsarginiai žaidėjai, išsibaudavę žaidėjai ir komandą lydintys delegacijos nariai. Žaidimo metu visi atsarginiai žaidėjai, išsibaudavę žaidėjai ir komandą lydintys delegacijos nariai rungtynių metu privalo sėdėti.
- 7.4. Vyr.treneris arba jo pirmas asistentas gali rungtynių metu kreiptis į sekretoriatą statistinės informacijos, tačiau tik tada, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas.
- 7.5. Žaidimo metu vyr. treneris mandagia forma gali kreiptis į teisėjus kad gautų informaciją, tačiau tik tada, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas.
- 7.6. Tik vienas iš dviejų – vyr.treneris arba jo pirmas asistentas, bet ne abu, gali stovėti bet kuriuo rungtynių metu. Jie gali bendrauti su žaidėjais, tik būdami savo komandos suolo zonoje.Vyr.trenerio pirmas asistentas negali kreiptis į aikštės teisėjus.
- 7.7. Jei komanda turi vyr.trenerio pirmą asistentą, jo pavardė turi būti įrašoma į rungtynių protokolą prieš prasidedant rungtynėms (jo parašas nebūtinas). Vyr.trenerio pirmas asistentas (-ė) perima vyr.trenerio pareigas ir teises, jei šis dėl kokios nors priežasties pats negali jų vykdyti.
- 7.8. Kai komandos kapitonas išeina iš aikštės, vyr.treneris turi pasakyti teisėjui žaidėjo numerį, kuris aikštėje atliks kapitono pareigas.
- 7.9. Komandos kapitonas gali atlikt žaidžiančio trenerio funkcijas, tokiu atveju, jei nėra vyr.trenerio ar jis negali tęsti savo pareigų ir nėra vyr.trenerio pirmo asistento pavardės rungtynių protokole (arba pastarasis negali vykdyti pareigų). Jei kapitonas priverstas palikti aikštę, jis gali eiti žaidžiančio vyr. trenerio pareigas. Tačiau jei kapitonas buvo nubaustas diskvalifikacine pražanga arba aikštę paliko dėl traumos ir negali eiti žaidžiančio vyr. trenerio pareigų, žaidėjas, pakeitęs jį kaip kapitoną, gali pakeisti jį ir kaip žaidžiantį vyr. trenerį.
- 7.10. Vyr.treneris turi paskirti baudą (-as) metantį savo komandos žaidėją visais atvejais, kai baudą (-as) metantis žaidėjas nėra apibrėžtas šiose Taisyklėse.

§ 8. Žaidimo laikas, lygus rezultatas ir pratęsimas.

- 8.1. Rungtynes sudaro 4 ketvirčiai, kiekvienas po 10 minučių.
- 8.2. Prieš numatytą varžybų tvarkaraštyje rungtynių pradžią, turi būti 20 minučių pertrauka (intervalas).
- 8.3. Tarp pirmo ir antro ketvirčio (pirma pusė), tarp trečio ir ketvirto ketvirčio (antra pusė), o taip pat prieš kiekvieną pratęsimą turi būti 2 minučių pertrauka.
- 8.4. Sužaidus pusę rungtynių laiko, turi būti 15 minučių pertrauka. (intervalas)
- 8.5. Rungtynių pertrauka (intervalas) prasideda:
 - 20 minučių prieš rungtynių pradžią, numatytą varžybų tvarkaraštyje;
 - kai pasibaigus ketvirčių ar pratęsimų laikui, nuskamba rungtynių laikrodžio signalas;
- 8.6. Rungtynių pertrauka (intervalas) baigiasi:
 - pirmojo ketvirčio pradžioje, kai ginčijamo kamuolio metu kamuolys atsiskiria nuo metančio ginčijamą kamuolį vyresniojo teisėjo, rankos (-ų).
 - prasidedant bet kuriam kitam ketvirčiui, ar pratęsimui, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio, dispozicijoje.
- 8.7. Jei pasibaigus ketvirtajam ketvirčiui rezultatas lygus, rungtynės turi būti pratęsimos papildomais 5 minučių trukmės pratęsimais, tiek kartų, kad viena iš komandų persvertų rezultatą.

Jei žaidžiama serija iš dviejų rungtynių rezultato skirtumo namuose ir svečiuose, ir po antrųjų rungtynių svečiuose abiejų rungtynių rezultatas lygus, tai antros rungtynės turi tęstis 5 minučių laiko pratęsimais tiek, kad būtų panaikinta rezultato lygybė.
- 8.8. Jei prasižengiama ketvirčio ar pratęsimo pabaigoje, teisėjas turi nustatyti likusį žaidimo laiką. Rungtynių laikrodyje turi būti rodoma mažiausiai 0.1 sekundės.
- 8.9. Jei techninė, nesportinė ar diskvalifikacinė pražanga skiriama rungtynių pertraukos (intervalo) metu, tai bet kuris (-ie) baudos metimas (-ai) turi būti metamas (-i) prieš būsimo ketvirčio ar pratęsimo pradžią.

§ 9. Ketvirčio, pratęsimo arba rungtynių pradžia ir pabaiga

- 9.1. Pirmas ketvirtis prasideda, kai kamuolys atsiskiria nuo aikštės vidurio apskritime metančiojo ginčijamąjį kamuolį, vyr.teisėjo rankos (-ų).
- 9.2. Visi kiti ketvirčiai ar pratęsimai prasideda, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio, dispozicijoje.
- 9.3. Rungtynių negalima pradėti, jei vienoje ar abiejose iš komandų nėra aikštėje pasiruošusių žaisti 5 žaidėjų.
- 9.4. Visose rungtynėse pirma varžybų tvarkaraštyje įrašyta komanda (šeimininkų komanda), kai žiūrima nuo sekretoriato stalo į aikštę, turi:
 - būti skiriamas komandos suolas sekretoriato stalo kairėje pusėje.
 - prieš rungtynes atlikti apšilimą aikštės dalyje, priešais savo komandos suolą.

Tačiau, jei prieš pirmą rungtynių dalį abi komandos susitaria, jos gali apsisiekti komandų suolais ir / arba apšilimo prieš rungtynes aikštės dalies pusėmis.

- 9.5. Prieš antrą rungtynių dalį, komandos keičiasi apšilimo aikštės dalies pusėmis ir krepšiais.
- 9.6. Visų pratęsimų metu komandos meta į tuos pačius krepšius, į kuriuos metė ketvirtojo ketvirčio metu.
- 9.7. Ketvirtis, pratęsimas ar rungtynės baigiasi nuaidėjus rungtynių laikrodžio signalui, skelbiančiam, kad baigėsi ketvirtis ar pratęsimas. Jei krepšio lentos perimetre yra įtaisyta speciali raudonos spalvos lempučių instaliacija, tai tų lempučių įsižiebimas, signalizuojantis ketvirčio ar pratęsimo pabaigą, yra prioritetinis lyginant su garsiniu rungtynių laikrodžio signalu.

§ 10. Kamuolio padėtis (statusas)

- 10.1. Kamuolys gali būti žaidžiamas arba nežaidžiamas.
- 10.2. Kamuolys yra **žaidžiamas**, kai:
- „ginčo“ išmetimo metu kamuolys atsiskiria nuo išmetančio kamuolį vyresniojo teisėjo rankos (-ų);
 - baudos metimo metu kamuolys yra metančio baudą žaidėjo dispozicijoje;
 - kamuolį įmetant iš užribio, kamuolys yra įmetančio kamuolį žaidėjo dispozicijoje.
- 10.3. Kamuolys yra **nežaidžiamas**, kai:
- yra įmestas į krepšį žaidimo ar baudos metimo metu;
 - teisėjas sušvilpia, kuomet kamuolys yra žaidžiamas;
 - tampa aišku, kad kamuolys neįkris į krepšį metant baudos metimą, kai po to:
 - bus metamas kitas (-i) baudos (-ų) metimas (-ai).
 - bus skiriama kažkokia kita nuobauda (baudos (-ų) metimas (-ai) ir /arba kamuolio valdymas);
 - pasibaigus ketvirčio ar pratęsimo laikui aidi rungtynių laikrodžio signalas;
 - komandai valdant kamuolį, aidi atakos trukmės laikrodžio signalas;
 - metimo į krepšį metu, kamuoliui esant ore, jį paliečia bet kurios komandos žaidėjas po to, kai:
 - teisėjas sušvilpė;
 - nuaidėjo rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis ketvirčio ar pratęsimo pabaigą;
 - nuaidėjo atakos trukmės laikmačio signalas.
- 10.4. Kamuolys netampa nežaidžiamu ir metimas įskaitomas, jei jis buvo tikslus, kai:
- metimo metu kamuoliui skriejant į krepšį:
 - teisėjas sušvilpia;
 - aidi rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis ketvirčio ar pratęsimo pabaigą
 - aidi atakos trukmės laikmačio signalas;
 - baudos metimo metu kamuoliui skriejant į krepšį, teisėjas sušvilpia ir fiksuoja bet kokį taisyklių pažeidimą ne baudos metimus metančiam žaidėjui;
 - puolėjui valdant kamuolį ir atliekant metimo į krepšį veiksmą, mėginant kamuolį įmesti į krepšį bet dar nespėjus sėkmingai užbaigti tęstinį judesį, bet kuris varžovas prasižengia prieš bet kurį puoliančios komandos žaidėją arba baudžiamas bet kuris asmuo, turintis teisę sėdėti ant atsarginių žaidėjų suolelio.

Tai netaikoma ir metimas turi būti neįskaitomas, jei teisėjui sušvilpus, po to atliktas kitas, visiškai naujas metimo veiksmas.

§ 11. Žaidėjo ir teisėjo vieta

11.1. Žaidėjo buvimo vieta yra ta, kur jis liečia grindis.

Jei žaidėjas pašoka į orą, jo buvimo vieta laikoma ta, kur jis prieš pašokdamas lietė grindis. Vieta nustatoma aikštę ribojančių linijų, vidurio linijos, 3-jų taškų metimo linijų, baudų metimų linijų, 3-jų sekundžių zonos linijų ir pusapskritimių zonų, kuriose nefiksuoja įsirežimo pražanga puolėjui, linijų atžvilgiu.

11.2. Teisėjo vieta nustatoma taip pat, kaip ir žaidėjo. Jeigu kamuolys paliečia teisėją, laikoma, kad kamuolys palietė grindis toje vietoje, kurioje stovi teisėjas.

§ 12. Ginčijamas kamuolys ir pakaltinio kamuolio valdymo taisyklė

12.1. Ginčijamo kamuolio apibrėžimas

12.1.1. **Ginčijamas kamuolys** yra tada, kai teisėjas tarp bet kurių dviejų priešingų komandų žaidėjų išmeta kamuolį į viršų.

12.1.2. „**Ginčas**“ fiksuojamas, kai vienas arba daugiau priešingų komandų žaidėjų yra taip tvirtai pagriebę kamuolį viena arba abiem rankomis ir nei vienas iš tų žaidėjų negali negrubiai apvaldyti kamuolio.

12.2. Ginčijamo kamuolio procedūra

12.2.1. Abu žaidėjai, kurie ruošiasi kovoti dėl ginčijamo kamuolio, privalo stoti į arčiau nuo jo komandos krepšio esančią vidurio apskritimo dalį taip, kad abi jų kojos būtų pusapskritimyje ir viena koja būtų prie pat vidurio linijos.

12.2.2. Vienos komandos žaidėjai negali už apskritimo stovėti greta, jeigu tarp jų pageidauja atsistoti varžovo komandos žaidėjas.

12.2.3. Teisėjas tarp dviejų žaidėjų turi mesti kamuolį vertikaliai į viršų į tokį aukštį, kad jie pašokę jo nepasiektų.

12.2.4. Kamuolį turi paliesti ranka (-omis) bent vienas ginčijamo kamuolio procedūroje dalyvaujantis žaidėjas tik po to, kai kamuolys pasiekęs aukščiausią tašką pradėjo leistis žemyn.

12.2.5. Nei vienas iš dviejų dėl ginčijamo kamuolio kovojusių žaidėjų negali pasitraukti iš savo vietos ankščiau, nei buvo teisingai paliestas kamuolys.

12.2.6. Nei vienas iš dviejų dėl ginčijamo kamuolio kovojusių žaidėjų negali sugauti kamuolio arba jį liesti daugiau kaip 2 kartus, kol kamuolys nepalies vieno iš kitų, ginče nedalyvaujančių žaidėjų, arba aikštės grindų.

- 12.2.7. Jei kamuolio neliečia bent vienas iš dviejų dėl ginčijamo kamuolio kovojuusių žaidėjų, teisėjas privalo pakartoti ginčijamo kamuolio išmetimą.
- 12.2.8. Kol ginčijamas kamuolys nepalietas, nei vienas kitas dėl ginčijamo kamuolio nekovojuantis žaidėjas negali stovėti ant apskritimo linijos arba pačiame apskritime (kirsti apskritimo ribojamo cilindro).

12.2.1., 12.2.4., 12.2.5., 12.2.6. ir 12.2.8. straipsnių nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

12.3. Bauda

Kamuolys turi būti skiriamas varžovams, išsimetimui iš užribio arčiausiai tos vietos, kur buvo pažeistos taisyklės, išskyrus plotą už krepšio lentos.

12.4. Ginčijamo kamuolio atvejai:

Yra šie ginčijamo kamuolio atvejai:

- užfiksuotas „ginčas“;
- kamuolys išrieda į užribį ir teisėjai abejoja arba nesutaria, kuris žaidėjas paskutinis lietė kamuolį;
- abi komandos pažeidžia taisykles, kai nesėkmingas paskutinis baudos metimas.
- žaidžiamas kamuolys įstringa tarp lanko ir lentos, išskyrus atvejus:
 - tarp baudų metimų;
 - jei po paskutinio baudos metimo yra paskirtas kamuolio įmetimas iš užribio nuo išsimetimo linijos, priešingoje sekretoriato stalo pusėje.
- kamuolys tampa nežaidžiamas, kai nei viena komanda nevaldė arba neturėjo teisės valdyti kamuolį;
- anuliavus (kompensavus) abiejų komandų vienodas baudas, daugiau nėra jokių vykdytinų baudų ir nė viena komanda nevaldė arba neturėjo teisės valdyti kamuolį prieš pirmąją pražangą arba taisyklių pažeidimą;
- prieš prasidedant rungtynių ketvirčiui (išskyrus pirmą) ir visų pratęsimų pradžioje.

12.5. Pakaitinio kamuolio valdymo apibrėžimas

Pakaitinis kamuolio valdymas – tai būdas kamuoliui tapti žaidžiamu, jį įmetant į žaidimą iš užribio vietoj ginčijamo kamuolio išmetimo.

12.6. Pakaitinio kamuolio valdymo procedūra

- 12.6.1. Visais ginčijamo kamuolio atvejais kamuolį į žaidimą komandos paeiliui turi gražinti iš užribio arčiausiai tos vietos, kur buvo užfiksuota ginčijamo kamuolio situacija, išskyrus plotą už krepšio lentos.
- 12.6.2. Komanda, kuri pirmojo ketvirčio pradžioje ginčijamo kamuolio metu neapvaldo žaidžiamo kamuolio aikštėje, turi teisę į pirmąjį pakaitinio kamuolio valdymą.
- 12.6.3. Komanda, kiekvieno ketvirčio ar pratęsimo pabaigoje turinti teisę į pakaitinio kamuolio valdymą, pradeda kitą ketvirtį ar pratęsimą kamuolio įmetimu iš užribio ties vidurio linijos tęsiniu, priešingoje sekretoriato stalo pusėje, nebent pertraukos metu buvo užfiksuota pražanga ir yra paskirti baudų metimai su papildomu kamuolio valdymu, kaip baudos dalimi.

- 12.6.4. Komanda, turinti teisę į pakaitinio kamuolio valdymą, nustatoma pagal pakaitinio kamuolio valdymo rodyklės kryptį, nukreiptą į varžovo krepšio pusę. Rodyklės kryptis turi būti nedelsiant pakeista, kai baigiasi kamuolio įmetimas iš užribio pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę.
- 12.6.5. Jei komanda pažeidžia taisyklės įmetant kamuolį iš užribio pakaitinio kamuolio valdymo metu, ji praranda pakaitinio kamuolio valdymo teisę. Pakaitinio kamuolio valdymo rodyklės kryptis turi būti tuoj pat pakeista. Kamuolį kitos ginčijamo kamuolio situacijos metu, pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę, į aikštę įmes varžovų komanda. Žaidimas anksčiau minėtu atveju yra atnaujinamas varžovų komandai išsimetant kamuolį iš užribio į aikštę iš pradinės taisyklių pažeidimo vietos.
- 12.6.6. Jeigu prasižengia bet kurios komandos žaidėjas:
- prieš bet kurio ketvirčio pradžią (išskyrus pirmąjį) arba pratęsimą; arba:
 - įmetant kamuolį iš užribio, pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę, tai ta komanda, turėjusi teisę įmesti kamuolį iš užribio pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę, nepraranda teisės į pakaitinį kamuolio valdymą kitos ginčijamo kamuolio situacijos atveju.

§ 13. Kaip žaidžiama kamuoliu

13.1. Apibrėžimas

Krepšinyje kamuoliu žaidžiama tik ranka (-omis). Kamuolį galima perduoti, mesti, pamušti, ridenti ar varyti bet kuria kryptimi, laikantis čia išdėstytų taisyklių apribojimų.

13.2. Taisyklė

Bėgti su kamuoliu, sąmoningai spirti ar stabdyti kamuolį bet kuria kojos dalimi arba smūgiuoti kamuolį kumščiu yra draudžiama.

Tačiau atsitiktinis kamuolio lietimas bet kuria kojos dalimi nėra taisyklių pažeidimas.

13.2. straipsnio nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

13.3. Bauda

Kamuolys turi būti skiriamas varžovams, išsimetimui iš užribio arčiausiai tos vietos, kur buvo pažeistos taisyklės, išskyrus plotą už krepšio lentos.

§ 14. Kamuolio valdymas

14.1. Apibrėžimas

- 14.1.1. Komanda **pradeda** valdyti kamuolį, kai tos komandos žaidėjas valdo žaidžiamą kamuolį, t.y., laiko, varo arba turi savo dispozicijoje žaidžiamą kamuolį.

- 14.1.2. Komandos kamuolio valdymas **tęsiasi**, kai:
- tos komandos žaidėjas valdo žaidžiamą kamuolį;
 - kamuolys yra perduodamas tarp tos pačios komandos žaidėjų.
- 14.1.3. Komandos kamuolio valdymas **baigiasi**, kai:
- kamuolį perima ir valdo varžovas;
 - kamuolys tampa nežaidžiamas;
 - atliekant metimą į krepšį arba baudų –os) metimus (-ą), žaidėjas išleidžia kamuolį iš rankos (-ų).

§ 15. Metantis į krepšį žaidėjas.

15.1. Apibrėžimas

- 15.1.1. **Metimas į krepšį arba baudos metimas** – yra tada, kai kamuolys yra laikomas žaidėjo rankoje (-se) ir tada kamuolys metamas į orą, tiesiai link varžovų krepšio.

Pamušimas į krepšį – tai kamuolio pamušimas ranka (-omis) link varžovų krepšio.

Dėjimas į krepšį – tai energingas kamuolio „igrūdimas“ į varžovų krepšį iš viršaus viena arba abiem rankomis.

Nepertraukiamas judesys judant link krepšio ar atliekant kitus metimo judesius, yra žaidėjo veiksmas, kai žaidėjas judėdamas ar baigęs kamuolio varymą pagauna kamuolį ir po to tęsia metimo veiksmą, paprastai nukreiptą aukštyn.

15.1.2. Metimo į krepšį veiksmas:

- **prasideda**, kai žaidėjas, teisėjo nuomone, pradeda judesiu kelti kamuolį aukštyn, link varžovo krepšio.
- **baigiasi**, kai kamuolys išleidžiamas iš žaidėjo rankos (-ų) arba jeigu pradėtas visiškai naujas metimo veiksmas, o metant šuolyje žaidėjas dar ir abiem kojomis nusileidžia ant aikštės grindų.

- 15.1.3. Nepertraukiamo tęsiamo judesio metimo į krepšį veiksmas judant link krepšio ar kiti metimo į krepšį veiksmai judesyje:

- **prasideda**, kai žaidėjas po kamuolio varymo, ar po kamuolio apvaldymo ore turi kamuolį rankoje (-ose) ir teisėjo nuomone, žaidėjas pradeda metimo į krepšį veiksmą dažniausiai anksčiau, prieš išleisdamas kamuolį, bandant įmesti kamuolį į krepšį.
- **baigiasi**, kai kamuolys palieka metančiojo į krepšį žaidėjo ranką (-as), ar kai atliekamas kitas, visai naujas metimo į krepšį veiksmas, o atliekant metimą pašokus, žaidėjui nusileidžiant, abi kojos liečia aikštės grindis.

- 15.1.4. Nuo teisingai atliktų žingsnių su kamuoliu rankose skaičiaus (prieš išmetant kamuolį) nepriklauso, ar tai metimas į krepšį, ar ne.

- 15.1.5. Varžovas gali taip laikyti bandančio mesti žaidėjo ranką (-as), kad šis negali mesti kamuolio į krepšį, tačiau teisėjas vis tiek turi vertinti šį bandymą kaip metimo veiksmą. Šiuo atveju nesvarbu, kad kamuolys būtų išleistas iš metančio į krepšį žaidėjo rankos (-ų).
- 15.1.6. Jeigu prasižengiama prieš metantį į krepšį žaidėją ir šis žaidėjas po pražangos atiduoda perdavimą, tai šis žaidėjas nebelaikomas metančiu į krepšį žaidėju.

§ 16. Įmestas į krepšį kamuolys: kada jis įmestas ir jo vertė.

16.1. Apibrėžimas

- 16.1.1. Įmetimas į krepšį yra tada, kai žaidžiamas kamuolys iš viršaus įkrenta į krepšį ir čia susilaiko arba pro jį iškrenta.
- 16.1.2. Kamuolys yra laikomas esantis krepšyje, kai nors maža kamuolio dalis yra krepšio viduje žemiau lanko lygio.

16.2. Taisyklė

- 16.2.1. Sėkmingai varžovo krepšį atakavusiai komandai įmetimas užskaitomas taip:
- įmestas baudos metimas vertinamas 1 tašku;
 - įmetimas iš 2-jų taškų metimo zonos vertinamas 2 taškais;
 - įmetimas iš 3-jų taškų metimo zonos vertinamas 3 taškais;
 - kai po paskutinio baudos metimo kamuolys paliečia lanką ir teisingai yra paliestas puolėjo arba gynėjo įkrenta į krepšį, įskaitomi 2 taškai.
- 16.2.2. Jei žaidėjas **atsitiktinai** įmeta kamuolį į savo komandos krepšį, įskaitomi 2 taškai, kurie įrašomi kaip pelnyti varžovų komandos kapitono, esančio aikštėje.
- 16.2.3. Jei žaidėjas **sąmoningai** įmeta kamuolį į savo komandos krepšį, tai yra taisyklių pažeidimas ir metimas neįskaitomas.
- 16.2.5. Rungtynių laikrodis turi rodyti 0.3 (tris dešimtąsias sekundės dalis) arba daugiau, kad apvaldęs kamuolį žaidėjas po kamuolio įmetimo iš užribio arba atsikovojo kamuolį po paskutinio baudos metimo, suspėtų išmesti kamuolį į krepšį

Jeigu rungtynių laikrodis rodo 0.2 arba 0.1 vienintelis būdas taisyklingai įmesti kamuolį į krepšį yra kamuolio pamušimas arba įdėjimas į krepšį su sąlyga, kad žaidėjo ranka (-os) neliestų kamuolio, kai rungtynių laikrodis ar atakos trukmės laikmatis rodo 0.0.

§ 17. Kamuolio įmetimas iš užribio

17.1. Apibrėžimas

- 17.1.1. Kamuolio įmetimas iš užribio įvyksta, kai kamuolį į aikštę įmeta už aikštės ribų esantis žaidėjas.
- 17.1.2. Kamuolio įmetimas iš užribio:
- **prasidea**, kai kamuolys yra įmetančio iš užribio žaidėjo dispozicijoje.
 - **baigiasi**, kai:
 - kamuolys paliečia aikštėje esantį žaidėją ar kamuolį teisingai paliečia aikštėje esantis žaidėjas;

- kamuolį iš užribio įmetanti komanda pažeidžia taisykles;
- atliekant įmetimą iš užribio, žaidžiamas kamuolys užstringa tarp lanko ir lentos.

17.2. Procedūra

- 17.2.1. Teisėjas privalo paduoti kamuolį tiesiogiai žaidėjui į rankas arba padėti jį šalia, įmesiančio kamuolį iš užribio žaidėjo, kad kamuolys būtų žaidėjo dispozicijoje. Teisėjas taip pat gali pametėti kamuolį žaidėjui tiesiogiai arba nuo grindų, jeigu:
- teisėjas yra ne toliau kaip 4 m nuo įmesiančio kamuolį iš užribio žaidėjo;
 - žaidėjas, įmesiantis kamuolį iš užribio, yra teisėjo nurodytoje vietoje.
- 17.2.2. Įmetantis kamuolį iš užribio žaidėjas turi stovėti teisėjo nurodytoje vietoje, kuri yra arčiausiai tos vietos, kur įvyko taisyklių pažeidimas arba buvo sustabdytas žaidimas, išskyrus plotą už krepšio lentos.
- 17.2.3. Kamuolio įmetimas iš užribio ties vidurio linijos tęsiniu priešingoje sekretoriato stalo pusėje vyksta kiekvieno ketvirčio, išskyrus pirmą, ar visų pratęsimų pradžioje. Žaidėjas, įmesiantis kamuolį į aikštę iš už šoninio užribio ties vidurio linijos tęsiniu priešingoje sekretoriato stalo pusėje, turi apžergti šios linijos tęsinį. Jis gali perduoti kamuolį savo komandos žaidėjui, esančiam bet kurioje aikštės vietoje.
- 17.2.4. Kai rungtynių laikrodis rodo likus 2:00 minutes ar mažiau iki ketvirto ketvirčio ir visų pratęsimų pabaigos, tai suteikus minutės pertraukėlę komandai, kuri turi teisę valdyti kamuolį savo gynybos zonoje, žaidimas atnaujinamas po turinčios kamuolį valdyti komandos vyr.trenerio sprendimo, kad kamuolio įmetimas iš užribio po minutės pertraukėlės bus vykdomas ties įmetimo iš užribio linija, esančia tos komandos puolimo zonoje priešingoje sekretoriato stalo pusėje ar savo gynybos zonoje, arčiausiai tos vietos, kur buvo sustabdytas žaidimas.
- 17.2.5. Kai asmeninė pražanga skiriama žaidžiamą kamuolį valdančios arba turinčios teisę kamuolį valdyti komandos žaidėjui, tai kamuolį į aikštę grąžina varžovo komandos žaidėjas įmetimu iš užribio arčiausiai tos vietos, kur įvyko taisyklių pažeidimas.
- 17.2.6. Po techninės pražangos žaidimas turi būti atnaujinamas arčiausiai tos vietos kur buvo kamuolys, kai buvo paskirta techninė pražanga, jeigu tik šiose taisyklėse nenumatyta kitaip.
- 17.2.7. Po nesportinės ar diskvalifikacinės pražangos žaidimas turi būti atnaujinamas kamuolio išsimetimu iš užribio ties įmetimo linija, esančia komandos puolimo zonoje, priešingoje sekretoriato stalo pusėje, jeigu tik šiose taisyklėse nenumatyta kitaip.
- 17.2.8. Po peštynių žaidimas atnaujinamas, kaip nurodyta taisyklių **§ 39**.
- 17.2.9. Kiekvieną kartą, kai kamuolys įkrenta į krepšį, bet metimas arba baudų metimas neįskaitomas, tai kamuolys į žaidimą įmetamas iš šoninio užribio ties baudų metimo linijos menamo tęsinio vietos.
- 17.2.10. Po sėkmingo metimo žaidžiant arba po sėkmingo paskutinio baudos metimo:
- kamuolį į žaidimą įmeta bet kuris komandos, į kurios krepšį buvo įmesta, žaidėjas iš bet kurios vietos už galinės linijos. Tai taip pat galioja, kai teisėjas paduoda kamuolį įmetančiam jį iš už galinės linijos žaidėjui į rankas

arba padeda jį šalia šio žaidėjo, kur kamuolys jau bus šio žaidėjo dispozicijoje, po minutės pertraukėlės, arba po bet kokio rungtynių laikrodžio sustabdymo po sėkmingo metimo, arba sėkmingo paskutinio baudos metimo;

- žaidėjas, įmetantis kamuolį iš užribio iš už galinės linijos, gali judėti lygiagrečiai ir / arba statmenai atgal galinei linijai ir perduoti kamuolį savo komandos žaidėjams, esantiems užribyje. Tačiau 5 sekundės pradedamos skaičiuoti nuo to momento, kai pirmasis žaidėjas už aikštės ribų turi kamuolį savo dispozicijoje.

17.3. Taisyklė

17.3.1. Įmetančiam kamuolį iš užribio žaidėjui neleidžiama:

- sugaišti daugiau kaip 5 sekundes, prieš išleidžiant kamuolį iš rankų (-os);
- įžengti į aikštę, kol kamuolys yra jo / jos rankoje (-ose);
- kad kamuolys įmetimo metu liestų grindis užribyje;
- liesti kamuolį aikštėje, kol jis nepalietė kito žaidėjo;
- įmesti kamuolį tiesiai į krepšį;
- prieš išleidžiant kamuolį žengti daugiau kaip vieną 1 metrą lygiagrečiai linijos į vieną kurią nors pusę arba į abi puses nuo teisėjo nurodytos vietos. Tačiau žaidėjui (-ai) leidžiama judėti statmenai atgal nuo linijos tiek, kiek leidžia aplinkybės

17.3.2. Įmetant kamuolį iš užribio, visiems kitiems žaidėjams draudžiama:

- bet kuria kūno dalimi būti ant / už aikštę ribojančių linijų kol kamuolys neįmestas į aikštę;
- būti arčiau kaip vieną 1 metrą nuo įmetančiojo kamuolį iš užribio žaidėjo, kai už žaidimo aikštę ribojančių linijų iki kitos už aikštės ribų kliūties yra mažiau nei 2 metrai.

17.3.3. Jei rungtynių laikrodis rodo, kad liko žaisti 2:00 minutes ar mažiau ketvirtajame ketvirtyje ar kiekviename pratęsimе ir komandai skiriamas kamuolio išsimetimas iš užribio, teisėjas privalo parodyti oficialų, neleistino aikštę ribojančios linijos kirtimo gestą, kad besiginančios komandos žaidėjas (-jai) bet kokia kūno dalimi negali kirsti aikštę ribojančios linijos.

Jeibesiginančios komandos žaidėjas:

- bet kuria kūno dalimi kerta aikštę ribojančią liniją, arba:
- randasi aikštėje arčiau kaip 1 metrą nuo įmetančiojo kamuolį iš užribio žaidėjo, kai už aikštę ribojančių linijų iki kitos už aikštės ribų kliūties yra mažiau nei 2 metrai, tai gynėjas pažeidžia taisykles ir turi būti nubaustas technine pražanga.

17.3. straipsnio nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

17.4. Bauda

Kamuolys perduodamas varžovo komandai, įmesti kamuolį į žaidimą iš užribio iš tos vietos, kur buvo pažeistos taisyklės.

§ 18. Minutės pertraukėlė

18.1. Apibrėžimas

Minutės pertraukėlė – tai pauzė žaidime, kurios prašo vyr.treneris arba pirmas vyr.trenerio asistentas.

18.2. Taisyklė

- 18.2.1. Minutės pertraukėlė visada trunka vieną minutę.
- 18.2.2. Minutės pertraukėlė gali būti suteikiama esant minutės pertraukėlės suteikimo galimybei.
- 18.2.3. Minutės pertraukėlės suteikimo galimybė prasideda:
- bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamas, rungtynių laikrodis sustabdytas ir teisėjas baigia bendravimą su sekretoriato teisėjais;
 - bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamas po sėkmingo paskutinio baudos metimo;
 - besigynusiai komandai, kai į jos krepšį įmetamas kamuolys.
- 18.2.4. Minutės pertraukė/ės suteikimo galimybė baigiasi, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio arba vykdančio pirmą baudos metimą, dispozicijoje.
- 18.2.5. Kiekvienai komandai gali būti suteikta:
- 2 minutės pertraukėlės pirmoje rungtynių pusėje;
 - 3 minutės pertraukėlės antroje rungtynių pusėje, iš kurių tik 2 minutės pertraukėlės gali būti suteiktos kai iki ketvirto ketvirčio pabaigos lieka 2:00 minutės ar mažiau.
 - 1 minutės pertraukėlė kiekviename pratęsime.
- 18.2.6. Neišnaudotos minutės pertraukėlės negali būti perkeltos į kitą rungtynių pusę arba pratęsimą.
- 18.2.7. Minutės pertraukėlė suteikiama tai komandai, kurios vyriausiasis treneris arba pirmas vyriausiojo trenerio asistentas pirmas jos paprašė, nebent minutės pertraukėlė suteikiama komandai į kurios krepšį buvo įmestas kamuolys ir tuo metu nebuvo užfiksuotas joks taisyklių pažeidimas.
- 18.2.8. Minutės pertraukėlė negali būti suteikta įmetusiai į varžovų krepšį komandai, kai rungtynių laikrodis rodo likus žaisti 2:00 minutes ar mažiau ketvirtajame ketvirtyje ir visuose pratėsimuose, ir taip pat po kiekvieno sėkmingo metimo į varžovų krepšį rungtynių metu, išskyrus atvejus, kai teisėjas sustabdo rungtynes.

18.3. Procedūra

- 18.3.1. Prašyti minutės pertraukėlės – tik vyr. trenerio arba jo pirmo asistento teisė. Jis / ji tai turi atlikti susižvalgęs (-iusi) su sekretoriato stalu arba priėjęs (-usi) prie sekretoriato stalo ir aiškiai pasakyti, „minutės pertraukėlė“, bei rankomis parodyti atitinkamą gestą.
- 18.3.2. Paprašytos minutės pertraukėlės galima atsisakyti tik iki to momento, kol nenuaidėjo laikininko signalas, skelbiantis, kad suteikiama minutės pertraukėlė.
- 18.3.3. Minutės pertraukėlė:
- prasideda, kai teisėjas sušvilpia ir parodo minutės pertraukėlės gestą;
 - baigiasi, kai teisėjas sušvilpia ir pakviečia komandas grįžti į aikštę.

- 18.3.4. Laikininkas turi įjungti savo signalą, informuojantį teisėjus, kad prašoma minutės pertraukėlės, tuoj pat, kai tik yra minutės pertraukėlės suteikimo galimybė.
- Jei varžovo komanda žaidimo metu įmeta kamuolį į minutės pertraukėlės prašiusios komandos krepšį, laikininkas turi tuoj pat, nedelsiant stabdyti rungtynių laikrodį ir įjungti savo signalą.
- 18.3.5. Minutės pertraukėlės metu, o taip pat pertraukų prieš antrą ir ketvirtą ketvirčius bei prieš kiekvieną pratęsimą, žaidėjai gali išeiti iš aikštės ir atsisėsti ant komandos suolo, o komandos suolo personalas, turintis teisę sėdėti ant komandos suolo, gali įžengti į aikštę, tačiau jie turi būti šalia savo komandos suolo zonos.
- 18.3.6. Jei minutės pertraukėlės prašo bet kuri komanda, kai kamuolys jau yra baudas metančio žaidėjo, atliekančio pirmą baudų metimą, dispozicijoje, minutės pertraukėlė gali būti suteikiama, jeigu:
- paskutinis baudos metimas yra sėkmingas;
 - po paskutinio baudos metimo, jeigu metimas nesėkmingas, žaidimas bus tęsiamas kamuolio įmetimu iš užribio;
 - pražanga yra fiksuojama tarp baudų metimų. Šiuo atveju baudos (-ų) metimas (-ai) turi būti užbaigti ir minutės pertraukėlė yra suteikiama prieš vykdant naują nuobaudą už užfiksuotą pražangą, jeigu taisyklėse nenumatyta kitaip;
 - pražanga yra fiksuojama prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio baudos metimo. Šiuo atveju minutės pertraukėlė yra suteikiama prieš vykdant naują nuobaudą už naujai užfiksuotą pražangą;
 - taisyklių pažeidimas yra fiksuojamas prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio baudos metimo. Šiuo atveju minutės pertraukėlė yra suteikiama prieš vykdant kamuolio įmetimą iš užribio.

Jeigu yra paskirtos kelios baudų metimų serijos ir / arba kamuolio valdymas už daugiau nei 1 pražangą, tai kiekviena serija traktuojama atskirai.

§ 19. Žaidėjų keitimas

19.1. Apibrėžimas

Žaidėjų keitimas – tai pauzė žaidime, kurios metu keičiasi žaidėjai.

19.2. Taisyklė

- 19.2.1. Komanda gali keisti žaidėją (-us), kai yra žaidėjų keitimo galimybė.
- 19.2.2. Žaidėjų keitimo galimybė prasideda:
- bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamas, rungtynių laikrodis sustabdytas ir teisėjas (-a) baigia bendravimą su sekretoriato teisėjais;
 - bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamas po sėkmingo paskutinio baudos metimo;
 - besigynusiai komandai, kai į jos krepšį žaidimo metu įmetamas kamuolys, rungtynių laikrodžiui rodant 2:00 minutes ar mažiau iki ketvirto ketvirčio ir visų pratęsimų pabaigos.

- 19.2.3. Žaidėjų keitimo galimybė baigiasi, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio arba vykdančio pirmą baudos metimą, dispozicijoje.
- 19.2.4. Pakeistas žaidėjas, kuris tapo atsarginiu žaidėju o taip pat atsarginis žaidėjas, kuris įėjo į aikštę ir tapo žaidėju negali būti pakeisti, kol kamuolys, įjungus laikrodį ir sužaidus laiko atkarpą, vėl taps nežaidžiamu, nebent:
- komandoje lieka mažiau nei 5 aikštėje galintys žaisti žaidėjai;
 - žaidėjas, turintis vykdyti baudų metimus bei dalyvauti klaidos ištaisyme, jau yra teisingai pakeistas ir sėdi ant komandos suolo.
- 19.2.5. Žaidėjų keitimas negali būti suteiktas įmetusiai kamuolį į krepšį komandai, kai rungtynių laikrodis stabdomas, nes rodo likus žaisti 2:00 minutes ar mažiau ketvirtajame ketvirtyje ir visuose pratęsimuose, nebent teisėjas sustabdo rungtynes
- 19.2.6. Jeigu žaidėjui suteikiama medicininė arba bet kokia kita pagalba, jis turi būti pakeistas nedelsiant, išskyrus atvejį, kai komandoje lieka mažiau nei 5 aikštėje galintys žaisti žaidėjai.

19.3. Procedūra

- 19.3.1. Tik atsarginis žaidėjas turi teisę prašyti keitimo. Atsarginis žaidėjas, bet ne vyr.treneris ar vyr.trenerio pirmas asistentas, turi priėti prie sekretoriato stalo, aiškiai paprašyti keitimo, rankomis parodydamas atitinkamą gestą, arba atsisėsti ant kėdės skirtos keičiantiems žaidėjams. Jis / ji turi būti pasiruošęs (-usi) žaisti nedelsiant.
- 19.3.2. Iki nuaidint rungtynių laikininko signalui, informuojančiam apie keitimo prašymą, žaidėjų keitimo galima atsisakyti.
- 19.3.3. Rungtynių laikininkas turi įjungti savo signalą, informuodamas teisėjus, kad prašoma žaidėjų keitimo, tuoj pat, kai tik yra žaidėjų keitimo galimybė.
- 19.3.4. Atsarginis žaidėjas turi laukti už aikštės ribų, kol teisėjas sušvilps, parodys keitimo gestą ir gestu pakvies keičiantį žaidėją į aikštę.
- 19.3.5. Keičiamasis žaidėjas gali eiti tiesiai prie savo komandos suolo. Jis neturi apie keitimą pranešti nei rungtynių laikininkui, nei teisėjui.
- 19.3.6. Keitimo procedūra turi įvykti kaip galima greičiau. Žaidėjas, kuris prasižengė 5 kartus arba buvo diskvalifikuotas, turi būti pakeistas nedelsiant (maždaug per 30 sekundžių). Jeigu, teisėjo nuomone, žaidėjų keitimas be reikalo užsitęsia, dėl to kaltai komandai suteikiama minutės pertraukėlė. Jei komanda daugiau neturi minutės pertraukėlių, komandos vyr. treneriui už žaidimo vilkinimą gali būti skirta techninė pražanga, rungtynių protokole įrašant **B**
- 19.3.7. Jeigu žaidėjų keitimo prašoma minutės pertraukėlės arba pertraukų tarp ketvirčių metu (išskyrus didžiąją pertrauką (intervalą) tarp antro ir trečio ketvirčių), atsarginis žaidėjas apie žaidėjų keitimą turi pranešti rungtynių laikininkui.

- 19.3.8. Jei baudas (-ą) metantis žaidėjas turi būti keičiamas, nes jis:
- yra susižeidęs,
 - prasižengė penktą kartą,
 - yra diskvalifikuojamas,
- tai baudos (-ų) metimą (-us) turi atlikti jį pakeitęs žaidėjas, kuris negali būti iškart vėl keičiamas, bet turi sužaisti rungtynių atkarpą, po baudos (-ų) metimo (-ų) įjungus ir vėl sustabdžius rungtynių laikrodį.
- 19.3.9. Jeigu žaidėjų keitimo prašo bet kuri komanda, kai kamuolys jau yra baudas metančio žaidėjo, atliekančio pirmą baudos metimą, dispozicijoje, žaidėjų keitimas gali būti suteikiamas, jei:
- paskutinis arba vienintelis baudos metimas yra sėkmingas;
 - po paskutinio baudos metimo, net jeigu jis nėra sėkmingas žaidimas bus tęsiamas kamuolio įmetimu iš užribio;
 - pražanga yra fiksuojama tarp baudų metimų. Šiuo atveju baudos metimas (-ai) turi būti užbaigtas (-ti) ir žaidėjų keitimas yra suteikiamas prieš vykdant naują nuobaudą už naujai užfiksuotą pražangą, jeigu taisyklėse nenumatyta kitaip;
 - pražanga yra fiksuojama prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio baudos metimo. Šiuo atveju žaidėjų keitimas yra suteikiamas prieš vykdant naują nuobaudą už užfiksuotą pražangą;
 - taisyklių pažeidimas yra fiksuojamas prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio baudos metimo. Šiuo atveju žaidėjų keitimas yra suteikiamas prieš vykdant kamuolio įmetimą iš užribio.

Jei yra paskirtos kelios baudų metimų serijos ir / arba kamuolio valdymas už daugiau nei 1 pražangą, tai kiekviena serija traktuojama atskirai.

§ 20. Pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo

20.1. Taisyklė

Komanda netenka teisės žaisti ir pralaimi rungtynes, jeigu:

- praėjus 15 minučių nuo oficialios rungtynių pradžios neturi 5 galinčių aikštėje žaisti žaidėjų, arba visai neatvyksta į rungtynes;
- savo elgesiu trukdo pradėti ar tęsti rungtynes;
- atsisako pradėti ar tęsti rungtynes, ignoruodama vyresniojo teisėjo raginimą tęsti rungtynes.

20.2. Bauda

- 20.2.1. Varžovo komandai įskaitoma pergalė rezultatu 20:0. Be to, teisės žaisti netekusiai komandai komandų klasifikacijos lentelėje įrašoma 0 taškų.
- 20.2.2. Jei nugalėtojas nustatomas pagal 2 dviejų rungtynių (namuose ir išvykoje) bendrą rezultatą (taškų skirtumą) arba atkrintamųjų varžybų (iki 3 laimėtų rungtynių) rezultatą, komanda, kuri pralaimėjo pirmas, antras ar trečias rungtynes dėl teisės žaisti netekimo, automatiškai pralaimi ir rungtynių seriją arba atkrintamąsias varžybas. Tai netaikoma, jeigu atkrintamosiose varžybose žaidžiama iki 5 ar 7 pergalių.
- 20.2.3. Jei komanda, dalyvaujanti varžybose arba turnyre, antrą kartą pralaimi dėl teisės žaisti netekimo, ji yra pašalinama (diskvalifikuojama) iš varžybų / turnyro, o jos sužaistų visų rungtynių rezultatai anuliuojami.

§ 21. Pralaimėjimas išsibaudavus.

21.1. Taisyklė

Komandai įskaitomas „Pralaimėjimas išsibaudavus“, kai rungtynių metu aikštėje lieka mažiau nei 2 šios komandos aikštėje galintys žaisti žaidėjai.

21.2. Bauda

21.2.1. Jei nutraukiant rungtynes komanda, kuriai įskaitoma pergalė, pirmavo, rašomas toks rezultatas, koks buvo rungtynių nutraukimo metu, o jeigu nepirmavo, fiksuojamas rezultatas 2:0 jos naudai. Išsibaudavusiai komandai komandų klasifikacijos lentelėje už pralaimėjimą įrašomas 1 taškas.

21.2.2. Jeigu nugalėtojas nustatomas pagal dviejų rungtynių (namuose ir išvykoje) bendrą rezultatą (taškų skirtumą), komanda, kuri pralaimėjo pirmas arba antras rungtynes dėl išsibaudavimo, automatiškai pralaimi ir abiejų rungtynių seriją.

§ 22. Taisyklių pažeidimai

22.1. Apibrėžimas

Taisyklių nesilaikymas yra taisyklių pažeidimas.

22.2. Bauda

Kamuolį į žaidimą iš užribio įmeta varžovo komanda arčiausiai tos vietos, kurioje įvyko taisyklių pažeidimas, išskyrus plotą už krepšio lentos, nebent šiose taisyklėse yra nurodyta kitaip.

§ 23. Žaidėjas už aikštės ribų ir kamuolys už aikštės ribų.

23.1. Apibrėžimas

23.1.1. **Žaidėjas** yra už aikštės ribų, kai bet kuri jo / jos kūno dalis liečia grindis arba kitą objektą, išskyrus kitą žaidėją, esantį ant, virš arba už aikštę ribojančios linijos.

23.1.2. **Kamuolys** yra už aikštės ribų, kai kamuolys paliečia:

- žaidėją ar bet kurį kitą asmenį, esantį už aikštės ribų;
- grindis arba bet kurį kitą objektą, esantį ant, virš arba už aikštę ribojančios linijos;
- krepšio stovus, užpakalinę krepšio lentos pusę arba bet kurį kitą objektą, esantį virš aikštės.

23.2. Taisyklė

23.2.1. Jei žaidėjas aikštėje palietęs kamuolį ar kamuolys aikštėje palietęs žaidėją, atsidūrė už aikštės ribų, laikoma, kad dėl to yra atsakingas paskutinis aikštėje kamuolį lietęs žaidėjas, nežiūrint į tai, jog po to kamuolys dar lietė kokį nors objektą, išskyrus žaidėją.

23.2.2. Jei kamuolys patenka į užribį, nes jį liečia žaidėjas ar kamuolį lietė žaidėjas, esantis ant aikštę ribojančios linijos arba už jos, šis žaidėjas laikomas pažeidęs taisykles.

23.2.3. Jei žaidėjai aikštėje kartu sugriebia kamuolį ir po to vienas iš jų atsiduria už aikštės ribų arba grįžta į savo komandos gynybos zoną, įvyksta „ginčo“ situacija ir turi būti fiksuojamas ginčas.

§ 24. Kamuolio varymas (driblingas)

24.1. Apibrėžimas

24.1.1. Kamuolio varymas (driblingas) yra žaidžiamą kamuolį valdančio žaidėjo judėjimas, metant, atmušant, ridenant kamuolį aikštės grindimis ar mušant kamuolį į aikštės grindis.

24.1.2. **Kamuolio varymas prasideda** tada, kai žaidžiamą kamuolį valdantis žaidėjas, mesdamas, atmušdamas, ridendamas kamuolį aikštės grindimis ar mušdamas kamuolį į aikštės grindis vėl jį paliečia anksčiau, nei jį paliečia kitas žaidėjas.

Kamuolio varymo metu žaidėjas negali jokia rankos dalimi liesdamas kamuolį iš apačios pernešti jį iš vieno taško į kitą arba užlaikyti kamuolį ir po to tęsti kamuolio varymą.

Kamuolio varymo metu galima kamuolį mestelėti į orą, tačiau su sąlyga, kad kamuolys pirmiausia turi paliesti grindis arba kitą žaidėją, o tik po to kamuolį mestelėjusio žaidėjo ranką.

Žaidėjo žingsnių skaičius, kai jo rankos neliečia kamuolio, yra neribojamas.

Kamuolio varymas baigiasi, kai žaidėjas kamuolį paliečia iš karto abiem rankomis arba viena ar abiem rankomis jį sugauna.

24.1.3. Jei žaidėjui aikštėje netyčia iškrenta kamuolys iš rankų ir jis jį vėl sugauna, tai laikoma nevykusi kamuolio gaudymu ir tai nėra taisyklių pažeidimas.

24.1.4. Kamuolio varymu nelaikoma:

- pakartotiniai, sekantys vienas paskui kitą mėginimai įmesti kamuolį į krepšį;
- nevykęs kamuolio gaudymas prieš kamuolio varymą ar po kamuolio varymo,;
- kamuolio pamušimas siekiant, kad artimiausias varžovas jo neperimtų;
- kamuolio išmušimas iš kito žaidėjo rankų;
- kamuolio krypties pakeitimas liečiant jį perdavimo metu ir jo perėmimas;
- permetinėjimas iš vienos rankos į kitą ir sugavimas, viena ar abiem rankomis, prieš jam palietus grindis, jeigu šiuo atveju žaidėjas neleistinai nesužingsniavo;
- tyčia metant kamuolį į krepšio lentą ir vėl jį apvaldant.

24.2. Taisyklė

Baigęs varyti kamuolį žaidėjas negali vėl pradėti jo varyti antrą kartą, nebent jis būtų praradęs kamuolio kontrolę po pirmojo varymo, nes:

- jis metė kamuolį į krepšį;
- varžovas palietė kamuolį;
- perduodant ar nevykusiai gaudant kamuolį, kai kamuolys palietė ar kamuolį palietė kitas žaidėjas.

§ 25. Žingsniai

25.1. Apibrėžimas

25.1.1. **Žingsniai** –tai neleistinas žaidėjo judėjimas aikštėje, laikant žaidžiamą kamuolį rankose (-je), viena arba abiem kojomis bet kuria kryptimi, nesilaikant šio paragrafo apribojimų.

25.1.2. **Varpstė** – tai yra leistinas valdančio kamuolį žaidėjo žingsnis arba keli žingsniai viena ir ta pačia koja bet kuria kryptimi, kai antroji — atraminė koja, neatitraukiama nuo aikštės grindų.

25.2. Taisyklė

25.2.1. Atraminės kojos nustatymas, kai žaidėjas sugauna žaidžiamą kamuolį aikštėje:

- Žaidėjas, kuris pagauna kamuolį stovėdamas abiem kojomis ant aikštės grindų:
 - tuo momentu, kai viena koja yra pakeliama nuo aikštės grindų, kita koja tampa atramine;
 - pradėdant varyti kamuolį, negalima atitraukti atraminės kojos nuo aikštės grindų iki išleidžiant kamuolį iš rankos (-ų);
 - perduodant kamuolį arba metant jį į krepšį žaidėjas gali pašokti atitraukdamas atraminę koją, bet nė viena koja negali vėl nusileisti ant aikštės grindų, kol kamuolys neišleistas iš rankos (-ų).
- Žaidėjas, kuris pagauna kamuolį judėdamas ar užbaigdamas kamuolio varymą, gali žengti du žingsnius prieš sustodamas, perduodamas kamuolį ar mesdamas kamuolį į krepšį:
 - sugavęs kamuolį žaidėjas ir pradėdamas kamuolio varymą turi išleisti kamuolį iš rankų (-os) prieš antrąjį savo žingsnį;
 - pirmasis žingsnis laikomas atliktu, kai žaidėjui apvaldžius kamuolį, viena ar abi kojos paliečia aikštės grindis;
 - antrasis žingsnis atliktas, kai po pirmojo žingsnio kita koja paliečia aikštės grindis arba abi kojos kartu paliečia aikštės grindis;
 - jei žaidėjas sustoja po pirmojo savo žingsnio abiem kojomis ant aikštės grindų ar abi kojos kartu paliečia aikštės grindis, jis gali bet kurią koją naudoti kaip atraminę koją. Jei žaidėjas pašoka atsispyręs abiem kojomis, tai nė viena koja negali vėl paliesti grindis, kol kamuolys neišleistas iš rankų (-os);
 - jei žaidėjas nusileidžia ant vienos kojos, tai ta koja tampa atramine ir jis gali atlikti varpstę neatitraukdamas šios, atraminės kojos, nuo aikštės grindų;
 - jei žaidėjas pašoka atsispyręs viena koja — jo pirmasis žingsnis, jis gali nusileisti iškart ant abiejų kojų — antrasis žingsnis. Tuomet žaidėjas negali atlikti varpstės bet kuria koja. Jei žaidėjas atsispyręs abiem kojomis, tai nė viena koja negali vėl paliesti aikštės grindis, kol kamuolys neišleistas iš rankų (-os);
 - jei abi kojos neliečia aikštės grindų ir tada žaidėjas nusileidžia kartu abiem kojomis ant aikštės grindų, tai kai tik jis pakelia vieną koją, kita tampa atramine;
 - žaidėjas baigęs kamuolio varymą ar apvaldęs kamuolį, negali liesti aikštės grindų du kartus iš eilės ta pačia koja ar abiem kojomis kartu.

25.2.2. Žaidėjas krenta, guli arba sėdi ant aikštės grindų:

- žingsnių **taisyklė nepažeidžiama**, jeigu žaidėjas laikdamas kamuolį krenta ant aikštės grindų, slysta jomis arba apvaldo kamuolį gulėdamas ar sėdėdamas ant aikštės grindų;
- žingsnių **taisyklė pažeidžiama** jeigu po to laikantis kamuolį žaidėjas verčiasi arba bando atsistoti su kamuoliu.

§ 26. 3 sekundės

26.1. Taisyklė

26.1.1. Žaidėjas **negali** vienu metu likti ilgiau kaip 3 sekundes varžovų ribojimų zonoje, kai jo/jos komanda puolimo zonoje valdo žaidžiamą kamuolį ir yra įjungtas rungtynių laikrodis.

26.1.2. Išimtis daroma žaidėjui, kuris:

- bando išeiti iš ribojimų zonos;
- yra ribojimų zonoje, kai jis ar jo komandos žaidėjas meta kamuolį į krepšį ir kamuolys atsiskiria ar jau yra atsiskyręs nuo metančio į krepšį žaidėjo rankos (-ų);
- vienu metu išbuvęs ribojimų zonoje mažiau kaip 3 sekundes, varosi kamuolį šioje zonoje ir meta kamuolį į krepšį.

26.1.3. Žaidėjas nėra ribojimų zonoje tada, kai abi jo pėdos yra už šios zonos ribų.

§ 27. Aktyviai dengiamas žaidėjas

27.1. Apibrėžimas

Aikštėje kamuolį rankose laikantis žaidėjas vadinamas aktyviai dengiamu, kai atstumas tarp jo ir aktyviai, legaliai, besiginančio varžovo ne didesnis kaip 1 metras.

27.2. Taisyklė

Aktyviai dengiamas žaidėjas privalo per 5 sekundes kamuolį perduoti, mesti į krepšį arba varyti.

§ 28. 8 sekundės

28.1. Taisyklė

28.1.1. Kai:

- žaidėjas pradeda valdyti žaidžiamą kamuolį savo komandos gynybos zonoje, ar,
- įmetant kamuolį iš užribio, kamuolys paliečia arba yra teisingai paliečiamas bet kurio žaidėjo komandos gynybos zonoje ir ta komanda, kurios žaidėjas įmetė kamuolį iš užribio, toliau valdo kamuolį savo gynybos zonoje, tai ši komanda privalo per 8 sekundes pervesti ir / arba perduoti kamuolį į savo komandos puolimo zoną.

- 28.1.2. Komanda laikoma pervedusia kamuolį į jos puolimo zoną, kai:
- kamuolys, nevaldomas nei vieno žaidėjo, paliečia puolimo zoną;
 - kamuolys paliečia arba yra teisingai paliečiamas puolančios komandos žaidėjo ir jo abi pėdos yra pilnai šios komandos puolimo zonoje;
 - kamuolys paliečia arba yra teisingai paliečiamas besiginančios komandos žaidėjo ir jis bet kuria kūno dalimi liečia savo komandos gynybos zoną;
 - kamuolys paliečia teisėją, kuris bet kuria kūno dalimi liečia kamuolį valdančios komandos, puolimo zoną;
 - varantis kamuolį iš gynybos zonos į puolimo zoną, abi varančio kamuolį žaidėjo pėdos ir kamuolys liečia aikštės grindis puolimo zonoje.
- 28.1.3. 8 sekundžių skaičiavimas turi būti tęsiamas, jei prieš tai kamuolį valdžiusi komanda turi teisę įmesti kamuolį iš užribio į aikštę savo gynybos zonoje dėl to, kad:
- kamuolys išriedėjo į užribį;
 - susižeidė tos pačios komandos žaidėjas;
 - tai pačiai komandai skirta techninė pražanga;
 - užfiksuotas ginčijamas kamuolys;
 - užfiksuota abipusė pražanga;
 - buvo anuliuotos (kompensuotos) abiejų komandų vienodos baudos.

§ 29. Atakos trukmės laikmatis

29.1. Taisyklė

29.1.1. Kai:

- žaidėjas pradeda valdyti **žaidžiamą kamuolį aikštėje**,
 - įmetant kamuolį iš užribio, kamuolys paliečia arba yra teisingai paliečiamas bet kurio žaidėjo, esančio aikštėje ir ta komanda, kurios žaidėjas įmetė kamuolį iš užribio, toliau valdo kamuolį,
- tai ši komanda privalo per 24 sekundes mesti kamuolį į krepšį.

Tam, kad kamuolio metimas į krepšį būtų atliktas laiku, per 24 sekundes, reikia:

- kad metantis kamuolį į krepšį žaidėjas išleistų kamuolį iš rankos (-ų), prieš nuaidint atakos trukmės laikmačio signalui, ir
- kad žaidėjo išleistas iš rankos (-ų) kamuolys paliestų krepšio lanką arba įkristų į krepšį.

29.1.2. Jei metimas atliktas baigiantis atakos trukmės laikui laikui ir kamuoliui esant ore, aidi atakos trukmės laikmačio signalas, o po to:

- kamuolys įkrenta į krepšį, tada taisyklės nepažeistos. Signalas ignoruojamas ir metimas įskaitomas;
- kamuolys paliečia lanką, bet neįkrenta į krepšį, tada taisyklės nepažeistos. Signalas ignoruojamas ir žaidimas tęsiamas;
- kamuolys neliečia lanko, tada taisyklės yra pažeistos, nebent besiginanti komanda tuoj pat aiškiai apvaldo kamuolį. Tokiu atveju signalas ignoruojamas ir žaidimas tęsiamas.

Jei krepšio lentos perimetro viršuje yra įtaisyta speciali geltonos spalvos lempučių instaliacija, tai tų lempučių įsižiebimas, signalizuojantis atakos trukmės laiko pabaigą, **yra prioritetinis** lyginant su garsiniu signalu.

Visi neteisingo kamuolio lietimeto metimo į krepšį metu ir trukdymo įmesti kamuolį į krepšį apribojimais galioja.

29.2. Procedūra

29.2.1. Po ginčo kamuolio išmetimo ar kamuolio įmetimo iš užribio nuo vidurio linijos ketvirčio ar pratęsimo pradžioje (išskyrus pirmą ketvirtį) jei žaidėjas aikštėje apvaldo žaidžiamą kamuolį, nepriklausomai nuo to ar savo gynybos ar puolimo zonoje, tai komandai yra skiriamas 24 sekundžių kamuolio valdymo laikas.

29.2.2. Atakos trukmės laikmatis turi būti išjungiamas ir skiriamas naujas kamuolio valdymo laikas, jei žaidimą stabdo teisėjas:

- užfiksavęs pražangą arba taisyklių pažeidimą, (bet ne kamuoliui išriedėjus į užribį) kamuolį nevaldžiusiai komandai;
- dėl bet kurios svarbios priežasties, susijusios su kamuolį nevaldžiusia komanda;
- dėl bet kurios svarbios priežasties, nesusijusios nei su viena komanda.

Šiais atvejais kamuolio valdymas skiriamas tai pačiai komandai, kuri prieš tai valdė kamuolį. Jeigu šios komandos kamuolio įmetimas iš užribio vykdomas:

- komandos gynybos zonoje, tai komandai yra skiriamas naujas 24 sekundžių kamuolio valdymo laikas;
- komandos puolimo zonoje, tai atakos trukmės laikmatis turi būti perjungiamas taip:
 - jei rungtynių sustabdymo metu atakos trukmės laikmatis rodo 14 sekundžių arba daugiau, tuomet šis laikas turi būti skaičiuojamas toliau nuo to momento, kai buvo sustabdytas;
 - jei sustabdymo metu atakos trukmės laikmatis rodo 13 sekundžių arba mažiau, tuomet šis laikmatis perjungiamas taip, kad rodytų 14 sekundžių.

Tačiau, jei žaidimas stabdomas dėl priežasties nesusijusios su nei viena komanda ir, jei teisėjo nuomone, skiriant naują kamuolio valdymo laiką varžovų komandai bus padaryta žala, atakos trukmės laikmatis turi rodyti likusį laiką nuo to momento, kai rungtynės buvo sustabdytos.

29.2.3. Atakos trukmės laikmatis turi būti išjungiamas ir skiriamas naujas kamuolio valdymo laikas, jei įmetimas iš užribio skiriamas varžovų komandai, nes prieš tai **atakavusi komanda** prasižengė arba pažeidė taisykles. (įskaitant ir kamuoliui išriedėjus į užribį).

Atakos trukmės laikmatis turi būti išjungiamas ir skiriamas naujas kamuolio valdymo laikas, jeigu naujai puolanti komanda valdys kamuolį pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę. Jeigu šiai komandai kamuolio išsimetimas, pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę, skiriamas:

- komandos gynybos zonoje, tai komandai skiriamas 24 sekundžių atakos trukmės laikas;
- komandos puolimo zonoje, tai komandai skiriamas 14 sekundžių atakos trukmės laikas.

29.2.4. Kai techninė pražanga skiriama kamuolį valdančiai komandai, žaidimas atnaujinamas skiriant kamuolio išsimetimą tai pačiai komandai arčiausiai tos vietos kur buvo kamuolys žaidimo sustabdymo metu. Atakos trukmės laikas neturi būti išjungiamas, bet tęsiamas koks buvo techninės pražangos skyrimo metu.

29.2.5. Kai rungtynių lakrodis rodo, kad liko žaisti 2:00 min ar mažiau iki ketvirto ketvirčio ar iki kiekvieno pratęsimo pabaigos, tai po minutės pertraukėlės, suteiktos komandai kuri valdys kamuolį savo gynybos zonoje, jos vyr. treneris turi teisę nuspręsti ar kamuolys bus įmetamas iš užribio komandos gynybos zonoje iš tos vietos, kur buvo sustabdytas žaidimas ar puolimo zonoje, ties kamuolio išsimitimo linija, priešingoje sekretoriato stalo pusėje.

Po minutės pertraukėlės kamuolio išsimitimas turi būti vykdomas taip:

- jei po to, kai kamuolys pateko į užribį, kamuolys bus išsimitamas:
 - gynybos zonoje, skiriamas likęs atakos laikas;
 - puolimo zonoje: jeigu atakai buvo likę 13 sekundžių ar mažiau, atakai skiriamas likęs laikas atakai. Jeigu atakai buvo likę 14 sekundžių ar daugiau, atakai skiriama 14 sekundžių.
- jei po to kai buvo užfiksuota pražanga ar pažeidimas (bet ne kamuoliui išriedėjus į užribį) ir kamuolys bus išsimitamas:
 - gynybos zonoje, skiriamas 24 sekundžių atakos laikas;
 - puolimo zonoje, skiriamas 14 sekundžių atakos laikas;
- jei minutės pertraukėlė suteikiama komandai, kuri naujai kontroliuos kamuolį ir kamuolys bus išsimitamas:
 - gynybos zonoje, skiriamas 24 sekundžių atakos laikas;
 - puolimo zonoje, skiriamas 14 sekundžių atakos laikas.

29.2.6 Kai komandai suteikiama teisė išsimesti kamuolį puolimo zonoje, ties išsimitimo linija priešingoje sekretoriato stalo pusėje, kaip nuobaudos dalis už varžovų nesportinę ar diskvalifikacinę pražangą, atakai visuomet skiriama 14 sekundžių.

29.2.7. Kai kamuolys paliečia varžovų krepšio lanką, atakos trukmės laikmatis perjungiamas taip:

- turi rodyti 24 sekundes, jei besigynusi komanda pradėjo valdyti kamuolį;
- turi rodyti 14 sekundžių, jei prieš tai kamuolį valdžiusi komanda vėl atkovojo ir pradėjo valdyti atšokusį nuo lanko kamuolį.

29.2.8. Jei komandai valdant kamuoli arba nei vienai komandai nevaldant kamuolio, **klaidingai** aidi atakos trukmės laikmačio signalas, tai signalas ignoruojamas ir žaidimas tęsiamas.

Tačiau, jeigu teisėjo nuomone, kamuolį valdančiai komandai bus padaryta žala, žaidimas stabdomas, pakoreguojamas atakos trukmės laikmatis ir kamuolys gražinamas tai pačiai komandai

§ 30. Į komandos gynybos zoną grąžintas kamuolys

30.1. Apibrėžimas

30.1.1. Komanda valdo žaidžiamą kamuolį savo komandos puolimo zonoje, kai:

- šios komandos žaidėjas, kurio abi kojos yra puolimo zonoje, laiko, gauda ar varosi kamuolį savo komandos puolimo zonoje, arba:
- šios komandos žaidėjai, būdami savo komandos puolimo zonoje, perdavinėja vienas kitam kamuolį.

- 30.1.2. Komanda, valdanti žaidžiamą kamuolį savo puolimo zonoje laikoma neteisėtai gražinusia jį į savo gynybos zoną, jei šios komandos žaidėjas yra paskutinis, palietęs kamuolį savo puolimo zonoje ir po to kamuolį pirmasis paliečia tos pačios komandos žaidėjas, kuris:
- bet kuria kūno dalimi liečia savo komandos gynybos zoną,
 - poto kai kamuolys paliečia šios komandos gynybos zoną.

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

Tačiau šie apribojimai negalioja žaidėjui, kuris pašokęs savo komandos puolimo zonoje, naujai apvaldo kamuolį ore, nustatydamas naują, savo komandos kamuolio valdymą ir po to nusileidžia su kamuoliu rankose savo komandos gynybos zonoje.

30.2 Taisyklė

Komanda, valdanti žaidžiamą kamuolį savo puolimo zonoje, negali jo neteisėtai gražinti į savo gynybos zoną.

30.3. Bauda

Kamuolys turi būti perduodamas varžovo komandai įmesti jį iš užribio tos komandos puolimo zonoje arčiausiai pažeidimo vietos, išskyrus aikštės plotą už krepšio lentos.

§ 31. Neteisingas metimo į krepšį metu kamuolio lietimasis ir trukdymas kamuoliui įkristi į krepšį

31.1. Apibrėžimas

31.1.1. Metimas į krepšį arba baudos metimas:

- **prasededa**, kai žaidėjas metimo metu išleidžia kamuolį iš rankos (-ų);
- **baigiasi**, kai kamuolys:
 - įkrenta į krepšį iš viršaus ir čia susilaiko arba pro jį iškrenta;
 - netenka galimybės įkristi į krepšį;
 - paliečia lanką;
 - paliečia grindis;
 - tampa nežaidžiamas.

31.2. Taisyklė

31.2.1. **Kamuolys yra neteisingai liečiamas metimo į krepšį metu**, jeigu žaidėjas liečia kamuolį, kuris yra visas virš lanko ir::

- leidžiasi į krepšį, arba
- po to, kai kamuolys palietė krepšio lentą.

31.2.2. **Kamuolys yra neteisingai liečiamas baudos metimo metu**, kai žaidėjas liečia skriejančią į krepšį, bet lanko dar nepasiekusį kamuolį.

31.2.3. Neteisingo kamuolio lietimasis metimo į krepšį metu apribojimai galioja kol:

- tampa akivaizdu, kad kamuolys metimo metu į krepšį neįkris;
- kamuolys paliečia lanką.

31.2.4. **Trukdymas** įmesti kamuolį į krepšį yra tuomet, kai:

- žaidėjas liečia krepšį ar lentą, kai kamuolys, mestas į krepšį, metimo metu arba paskutinio baudos metimo metu, liečia lanką;
- atlikus baudos metimą, po kurio bus vykdomas kitas baudos metimas (-ai), žaidėjas paliečia kamuolį, krepšį ar lentą, kol kamuolys turi galimybę įkristi į krepšį;
- žaidėjas prakiša iš apačios pro lanką ranką ir paliečia kamuolį;
- gynėjas liečia kamuolį ar krepšį, kai kamuolys yra krepšyje, taip sutrukdydamas kamuoliui praskrosti krepšį;
- žaidėjas sukeldamas vibraciją pajudina lentą ar grybšteli krepšį ir tai, teisėjo nuomone, sutrukdo kamuoliui įkristi į krepšį arba padeda jam atsidurti krepšyje
- žaidėjas sugriebia lanką / krepšį, norėdamas žaisti kamuoliu.

31.2.5. Kai:

- teisėjas sušvilpia,
 - kada kamuolys yra metančio į krepšį žaidėjo rankoje (-ose), ar:
 - kamuolys jau yra išmestas ir skrieja į krepšį metimo į krepšį metu, arba paskutinio baudos metimo metu.
- aidi rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis ketvirčio ar pratęsimo pabaigą,

tai joks žaidėjas negali liesti kamuolio, po to, kai kamuolys paliečia lanką ir vis dar turi galimybę įkristi į krepšį.

Visi neteisingo metimo į krepšį metu kamuolio lietimai ir trukdymo įmesti kamuolį į krepšį apribojimai galioja.

31.3. Bauda

31.3.1. Jei taisyklės pažeidė **puolėjas**, taškai neįskaitomi. Kamuolys perduodamas varžovų komandai įmesti kamuolį į žaidimą iš šoninio užribio, ties baudos metimo linijos menamo tęsinio vietos, jeigu šiose taisyklėse nenurodyta kitaip.

31.3.2. Jei taisyklės pažeidė **gynėjas**, puolančiai komandai turi būti įskaitoma:

- 1 taškas, jei tai buvo baudos metimas;
- 2 taškai, jei metimas buvo atliktas iš 2-jų taškų metimo zonos;
- 3 taškai, jei metimas buvo atliktas iš 3-jų taškų metimo zonos.

Taškai įskaitomi, lyg kamuolys būtų įkritęs į krepšį.

31.3.3. Jei metant paskutinį baudos metimą taisyklės pažeidė **gynėjas**, puolančiai komandai įskaitomas 1 taškas ir **gynėjui** papildomai skiriama techninė pražanga.

§ 32. Pražangos

32.1. Apibrėžimas

32.1.1. Pražanga yra taisyklių pažeidimas dėl neteisėto asmeninio kontakto su varžovu ir / arba nesportinio elgesio.

32.1.2. Pražangų, skiriamų vienai arba kitai komandai, skaičius neribojamas. Nepriklausomai nuo baudos, kiekviena pražanga pažeidėjui turi būti įrašyta rungtynių protokole ir baudžiama laikantis taisyklių.

32.1.3. Jei fiksuojama pražanga po to, kai kamuolys tapo nežaidžiamas, kai:

- pasigirsta žaidimo laikrodžio signalas, skelbiantis ketvirčio ar pratęsimo pabaigą;
- fiksuojamas taisyklių pažeidimas;

į tai neatsižvelgiama, išskyrus atvejus, kai tai yra techninė, nesportinė ar diskvalifikacinė pražanga.

§ 33. Kontaktai: Pagrindiniai principai.

33.1. Cilindro principas

Cilindro principas apibrėžiamas kaip erdvė įsivaizduojamo cilindro viduje, kurią užima žaidėjas aikštėje. Matmenys ir atstumas tarp jo pėdų turi skirtis priklausomai nuo žaidėjo ūgio ir dydžio. Cilindras apima erdvę virš žaidėjo ir apsiriboja be kamuolio besiginančios komandos žaidėjo arba puolančios komandos žaidėjo cilindro ribomis, kurios yra:

- iš priekio – rankų delnai;
- iš nugaros – sėdmenys;
- iš šonų – rankų ir kojų išoriniai kraštai.

Rankos ir delnai gali būti ištiesti prieš liemenį bet ne toliau kaip pėdų ir kelių padėties, rankas sulenkus per alkūnes taip, kad dilbiai ir plaštakos būtų pakelti į legalią gynybinę stovėseną.

Besiginantis žaidėjas negali į valdančio kamuolį puolėjo cilindrą ir sukelti neleistiną kontaktą, kai puolėjas savo cilindre bando atlikti normalų krepšinio veiksmą

Puolančio su kamuoliu žaidėjo cilindro ribos yra šios:

- iš priekio – pėdos, sulenkti keliai ir rankos, laikant kamuolį virš klubų,
- iš nugaros – sėdmenys
- iš šonų – alkūnių ir kojų išoriniai kraštai.

Puolančiam su kamuoliu žaidėjui turi būti palikta pakankamai erdvės, savo cilindre atlikti normalų krepšinio veiksmą. Įprastas, normalus krepšinio veiksmas apima kamuolio varymo pradžia, varpstę, kamuolio metimą į krepšį ir kamuolio perdavimą.

Puolantis žaidėjas negali ištiesti kojų ar rankų už savo cilindro ribų ir sukelti neteisėtą kontaktą su gynėju, kad neteisėtai įgautų papildomos erdvės.



Pav.6 Cilindro principas.

33.2. Vertikalumo principas

Žaidimo metu kiekvienas žaidėjas turi teisę aikštėje užimti bet kurią vietą (cilindrą), jei ji dar neužimta varžovo.

Šis principas gina jo užimamą vietą aikštėje ir erdvę virš jo, o taip pat, kai jis/ji vertikaliai pašoka į viršų.

Kai žaidėjas praranda savo vertikalią poziciją (cilindrą) ir kontaktuoja kūnu su varžovu, kuris jau buvo užėmęs savo vertikalią padėtį (cilindrą), dėl įvykusio kontakto yra kaltas vertikalią padėtį (cilindrą) praradęs žaidėjas.

Gynėjas, kuris pašoka vertikaliai į viršų (savo cilindre) ar laiko ištiesęs į viršų rankas ir plaštakas (savo cilindre), neturi būti baudžiamas už įvykusį kontaktą.

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

- naudodamas rankas, kad iškovotų sau papildomą erdvę (išstumdamas varžovą);
- išskėsdamas, pastatydamas kojas ar ištiesdamas rankas taip, kad liestų jomis varžovą metimo į krepšį metu arba iškart po metimo.

33.3. Teisinga (legali) gynybos padėtis

Besiginantis žaidėjas yra užėmęs pradinę teisingą gynybos padėtį, kai:

- stovi veidu į varžovą, ir
- abi jo kojos yra ant aikštės grindų.

Žaidėjui, esančiam teisingoje gynybos padėtyje, priklauso ir vertikali erdvė (cilindras) virš jo. Jis gali pakelti rankas ir plaštakas virš galvos, ar pašokti vertikaliai į viršų, bet turi išlaikyti tą vertikalumą įsivaizduojamo cilindro ribose.

33.4. Valdancio kamuolį žaidėjo dengimas

Dengiant kamuolį valdantį (laikantį jį rankose ar driblinguojantį (varantį) žaidėją **negalioja laiko ir atstumo sąvokos.**

Žaidėjas su kamuoliu turi atsižvelgti į tai, kad yra dengiamas ir turi būti pasiruošęs sustoti ar pakeisti judėjimo kryptį, kiekvieną kartą, kai tik jo varžovas spėja užimti teisingą pradinę gynybinę padėtį priešais jį, net jei tą jis padaro tik sekundės dalimi anksčiau.

Besiginantis žaidėjas (gynėjas) turi užimti teisingą pradinę gynybinę padėtį, tam tikslui nenaudodamas jokio fizinio kontakto su varžovu.

Kai tik besiginantis žaidėjas užima teisingą pradinę gynybos padėtį, jis/ji gali judėti dengdamas varžovą, bet jis/ ji neturi teisės ištiestomis rankomis, pečiais, klubais ar kojomis trukdyti kamuolį valdančiam varžovui pro jį/ją judėti.

Vertindamas blokavimo / įsirežimo situaciją, kai žaidėjas turi kamuolį, teisėjas turi vadovautis šiais kriterijais:

- gynėjas turi būti užėmęs pradinę teisingą gynybos padėtį, veidu į žaidėją su kamuoliu ir abiem kojomis stovintis ant aikštės grindų;
- gynėjas gali stovėti vietoje, pašokti vertikaliai į viršų arba judėti į šoną arba atgal, kad ištaikytų pradinę legalią gynybos padėtį;
- judėdamas, kad būtų išlaikyta teisinga pradinė gynybinė padėtis, gynėjas gali trumpam atitraukti vieną arba abi kojas nuo aikštės grindų, judėdamas į šoną lygiagrečiai varžovo arba traukdamasis nuo jo, **bet tik nejudėdamas link** valdančio kamuolį varžovo;
- jei puolantis žaidėjas atsitrenkia į gynėjo liemenį. laikoma, kad gynėjas kontakto metu toje vietoje buvo pirmas;
- užėmęs teisingą gynybos padėtį, gynėjas gali pasisukti savo cilindro **viduje**, siekdamas apsisaugoti nuo traumos.

Visose išvardintose situacijose, tai turi būti vertinama, kaip kamuolį valdančio žaidėjo pražanga.

33.5. Kamuolio nevaldančio žaidėjo dengimas

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

Ginantis prieš kamuolio nevaldančią žaidėją, **galioja laiko ir atstumo principai**. Tai reiškia, kad gynėjas negali užimti pozicijos judančio varžovo kelyje taip arti ir taip greitai, kad šis neturi pakankamai laiko ar atstumo sustoti, arba pakeisti judėjimo kryptį.

Atstumas turi būti tiesiog proporcingas varžovo judėjimo greičiui, bet niekada ne mažesnis kaip 1 normalus žingsnis.

Jei besiginantis žaidėjas, užimdamas pradinę teisėtą gynybinę padėtį, nesilaiko laiko ir atstumo principų ir įvyksta kontaktas su varžovu, tai jis/ji yra atsakingas už kontaktą

Gynėjas, užėmęs teisingą pradinę gynybos padėtį, gali judėti dengdamas savo varžovą. Jis negali ištiestomis rankomis, pečiais, klubais ir kojomis trukdyti varžovui pro jį judėti. Jis gali pasisukti savo menamo cilindro viduje, siekdamas išvengti traumos.

33.6. Ore esantis žaidėjas

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

Jis turi teisę nusileisti ir kitoje aikštės vietoje, jeigu tiesiame kelyje tarp žaidėjo pašokimo ir nusileidimo vietų nebuvo varžovo (-ų), bei ta vieta atsispyrimo nuo grindų metu buvo varžovo (-ų) neužimta.

Jei žaidėjas pašoka ir nusileidęs ant grindų, bet iš inercijos susiduria su varžovu, užėmusiu teisingą gynybos padėtį šalia nusileidimo vietos, tai dėl susidūrimo kaltas šuolį atlikęs žaidėjas

Žaidėjas neturi teisės judėti ir palysti po pašokusiu į orą varžovu. Žaidėjo palindimas po ore esančiu varžovu ir dėl to įvykęs kontaktas, paprastai yra nesportinė pražanga, o atskirais atvejais – diskvalifikacinė pražanga.

33.7. Užtvara: teisėta ir neteisėta

Užtvara – tai žaidėjo bandymas užlaikyti arba neleisti nekontroliuojančiam kamuolio varžovui užimti norimą vietą aikštėje.

Taisyklinga užtvara yra tada, kai tveriantis užvarą žaidėjas:

- **stovi ir nejuda** (savo taip vadinamame cilindre), kai įvyksta kontaktas;
- stovi abejomis kojomis ant aikštės grindų, kai įvyksta kontaktas.

Netaisyklinga užtvara yra tada, kai tveriantis užvarą žaidėjas

- **judėjo**, kai įvyko susidūrimas su varžovu;
- neišlaikė atitinkamo atstumo, tverdamas užtvaram **nejudančiam** varžovui ne jo regėjimo lauke ir todėl įvyko susidūrimas;
- nesilaikė laiko ir atstumo principų, tverdamas užtvaram **judančiam** varžovui ir todėl įvyko susidūrimas.

Jei žaidėjas tveria užtvaram **nejudančio varžovo regėjimo lauke** (iš priekio arba iš šono), jis gali visiškai priartėti prie varžovo, bet negali jo liesti.

Jei žaidėjas tveria užtvaram **nejudančiam žaidėjui ne jo regėjimo lauke**, jis turi leisti varžovui be sąlyčio žengti 1 normalų žingsnį užtvaros link.

Jei varžovas **juda**, galioja laiko ir atstumo principai. Užtvaram tveriantis žaidėjas turi palikti varžovui tiek erdvės, kad jis galėtų pakeisti judėjimo kryptį arba sustoti siekiant išvengti užtvaros.

Reikalingas atstumas niekada negali būti mažesnis kaip 1 ir ne didesnis kaip 2 normalūs žingsniai.

Žaidėjas, kuriam yra taisyklingai tveriamą užtvaram, yra atsakingas už bet kokį kontaktą su užtvaram tveriančiu žaidėju.

33.8. Įsirėžimas

Įsirėžimas – tai neleistinas valdančio ar nevaldančio kamuolio žaidėjo asmeninis kontaktas, stumiant ar atsitrenkiant į varžovo liemenį.

33.9. Blokavimas

Blokavimas – tai neleistinas asmeninis kontaktas, trukdantis varžovui judėti su kamuoliu arba be jo.

Judantis, bandantis tvirti užtvaram žaidėjas, turi būti baudžiamas pražanga už blokavimą, jei įvyksta kontaktas su stovinčiu ar besitraukiančiu nuo jo varžovu.

Jei žaidėjas nekreipia dėmesio į kamuolį ir dengdamas varžovą, stovi veidu į jį/ją ir keičia savo vietą aikštėje, reaguodamas į varžovo vietos pakeitimą, jis/ji yra pirmiausia atsakingas už bet kokį įvykusį jų kūnų kontaktą, nebent yra papildomi faktoriai.

Sąvoka „yra papildomi faktoriai“ reiškia, kad žaidėjas, kuriam tverinama užtvara, savo varžovą sąmoningai stūmė, laikė arba į jį įsirėžė.

Užimant vietą aikštėje, žaidėjui leidžiama iškišti ranką (-as) arba alkūnę (-es) iš savo menamo cilindro, tačiau ranka (-os) ar alkūnė (-ės) turi būti vėl cilindre, kai varžovas mėgina praeiti pro šalį. Priešingu atveju, jei ranka (-os) ar alkūnė (-ės) nėra cilindre, įvykus kontaktui, turi būti vertinama kaip laikymas arba blokavimas.

33.10. Pusapskritimių zonos, kuriose nefiksuojamos įsirėžimo pražangos

Pusapskritimių zonos, kuriose nefiksuojamos įsirėžimo pražangos aikštėje yra pažymėtos tam, kad apibrėžti įsirėžimo / blokavimo situacijų po krepšiais specifinės interpretacijos atvejus.

Bet kokio prasiveržimo į pusapskritimių zonas, kuriose nefiksuojamos įsirėžimo pražangos metu, bet koks valdančio kamuolį ir esančio ore puolėjo kontaktas su esančiu pusapskritimių zonoje, kuriose nefiksuojamos įsirėžimo pražangos gynėju, neturi būti vertinamas kaip kamuolį kontroliuojančios komandos žaidėjo pražanga, išskyrus atvejus, kada puolėjas neleistinai prieš varžovą naudoja rankas, plaštakas, kojas ar kūną. Ši taisyklė galioja jei:

- puolėjas valdo kamuolį kai yra pašokęs į viršų ir
- jis bando mesti kamuolį į krepšį ar atlikti perdavimą ir
- besiginančio žaidėjo **viena ar abi pėdos liečia** pusapskritimio zoną, kurioje nefiksuojamos įsirėžimo pražangos.

33.11. Varžovo lietimasis ranka (-omis) ir/ar plaštaka (-omis)

Varžovo palietimas ranka (-omis) nebūtinai yra pražanga. Teisėjai turi nuspręsti, ar žaidėjas tuo kontaktu įgavo pranašumą. Jei šis kontaktas apriboja varžovo judėjimo laisvę – tai yra pražanga.

Neleisėtu plaštakos (-ų) ar ištiestos (-ų) rankos (-ų) naudojimas laikomas tada, kai besiginančio žaidėjo, užėmusio gynybinę padėtį, plaštaka (-ų), ar rankos (-ų) kontaktas su varžovu, **valdančiu kamuolį** arba **nevaldančiu kamuolį** užsitęsia ir trukdo jo judėjimui.

Pakartotinas varžovo su kamuoliu arba be kamuolio lietimasis ar „baksnojimas“, turi būti vertinamas kaip pražanga, nes tai gali iššaukti grubų atsaką.

Tai turi būti vertinama kaip **žaidėjo su kamuoliu pražanga**:

- gynėjo apkabinimas ir laikymas ranka arba alkūne, siekiant įgauti pranašumą;
- atsistūmimas, siekiant neleisti gynėjui perimti kamuolį arba siekiant laimėti daugiau erdvės tarp savęs ir gynėjo;
- kamuolio varymo metu ištiestu dilbiu ar ranka trukdyti varžovui perimti kamuolį

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

- kad išsilaisvintų, siekiant apvaldyti kamuolį;
- kad sutrukdytų varžovui žaisti, ar bandyti žaisti kamuoliu;
- siekdamas susikurti daugiau erdvės tarp savęs ir varžovo.

33.12. Vidurio puolėjų žaidimas

Vertikalumo principas (cilindro principas) galioja ir vidurio puolėjų žaidimui.

Vidurio puolėjo pozicijoje esantis puolėjas ir jį dengiantis gynėjas privalo laikytis vertikalumo (cilindro) principo.

Tai yra puolančio arba besiginančio žaidėjo pražanga, jei jie užėmę vidurio žaidėjo poziciją, išstumia varžovą iš užimamos vietos arba ištiestomis rankomis, šlaunimis, klubais ar kita kūno dalimi riboja varžovo judėjimo laisvę.

33.13. Neleistinas dengimas, esant už nugaros

Neleistinas dengimas, esant už varžovo nugaros — tai besiginančio žaidėjo, esančio už puolančiojo žaidėjo nugaros, asmeninis kontaktas su varžovu. Tai, kad gynėjas stengiasi atkovoti kamuolį, nesuteikia jam teisės stumti varžovą iš už nugaros.

33.14. Laikymas

Laikymas – tai neleistinas asmeninis kontaktas su varžovu, apribojant pastarojo judėjimo laisvę. Šis kontaktas (laikymas) gali įvykti, naudojant bet kurią kūno dalį.

33.15. Stūmimas

Stūmimas – tai neleistinas asmeninis kontaktas su varžovu bet kuria kūno dalimi, kuris įvyksta siekiant jėga išstumti iš vietos varžovą, esantį su kamuoliu arba be kamuolio.

33.16 Vaidyba

Vaidyba – tai bet koks žaidėjo veiksmas, kuriuo siekiama įmituoti varžovo pražangą, arba pernelyg teatrališkai judesiai, siekiant sudaryti įspūdį, kad varžovas prasižengė ir taip šiais veiksmais įgyti neteisėtą pranašumą.

§ 34. Asmeninė pražanga

34.1. Apibrėžimas

34.1.1. Asmeninė pražanga yra žaidėjo nelegalus kontaktas su varžovu, nesvarbu, ar kamuolys yra žaidžiamas ar nežaidžiamas.

Žaidėjas negali varžovo laikyti, blokuoti, stumti, įsirėžti į jį, pakišti koją, ar trukdyti varžovo judėjimui ištiestomis rankomis, plaštakomis, alkūnėmis, pečiais, klubais, šlaunimis, blauzdomis, keliais, pėdomis, taip pat nelenkdamas savo kūno į „nenormalią padėtį“, tuo pažeidžiant teisingos gynybos padėties (cilindro) principą, taip pat negali žaisti grubiai ar smurtauti.

34.1.2. Įmetimo pražanga yra asmeninė pražanga, kurią ketvirtajame ketvirtyje ir per kiekvieną pratęsimą, kai rungtynių laikrodis rodo 2:00 minutes ar mažiau, padaro besiginantis žaidėjas prieš varžovą aikštėje, kai kamuolys yra už aikštės ribų ir vis dar yra teisėjo rankose arba jį įmetančio iš užribio žaidėjo dispozicijoje.

34.2. Bauda

Asmeninė pražanga turi būti skiriama prasižengusiam žaidėjui.

34.2.1. Kai prasižengiama prieš nemetantį kamuolį į krepšį žaidėją:

- žaidimas tęsimas neprasižengusiai komandai, įmetant kamuolį į aikštę iš užribio, arčiausiai tos vietos, kur buvo prasižengta;
- jei prasižengusioji komanda yra išnaudojusi komandos pražangų limitą, tai galioja **§ 41**.

34.2.2. Kai prasižengiama prieš metantį kamuolį į krepšį žaidėją, šiam žaidėjui suteikiama teisė mesti baudos metimų skaičių taip:

- jei žaidimo metu mestas kamuolys įkrito į krepšį, taškai įskaitomi ir dar skiriamas 1 baudos metimas;
- jei iš 2 taškų zonos atliktas metimas netikslus, skiriami 2 baudos metimai;
- jei iš 3 taškų zonos atliktas metimas netikslus, skiriami 3 baudos metimai;

34.2.3. Jei prasižengiama kamuolio įmetimo iš užribio metu, skiriama kamuolio įmetimo iš užribio pražanga:

- žaidėjui, prieš kurį buvo prasižengta turi būti suteikta teisė mesti tik 1-ną baudos metimą, nepriklausomai nuo to, kad prasižengusi komanda turi būti baudžiama baudų metimais už komandinės pražangas. Žaidimas turi būti atnaujinamas neprasižengusiai komandai išsimetant kamuolį iš užribio arčiausiai tos vietos, kur buvo fiksuota pražanga.

§ 35 Abipusė pražanga

35.1. Apibrėžimas

35.1.1. **Abipusė pražanga** yra tuo atveju, kai 2 žaidėjai – varžovai, maždaug tuo pačiu metu prasižengia vienas prieš kitą ir baudžiami asmeninėmis, nesportinėmis ar diskvalifikacinėmis pražangomis..

35.1.2 Kad būtų vertinamai kaip abipusė pražanga, būtina laikytis šių kriterijų:

- abi pražangos yra žaidėjų pražangos;
- pražangos susijusios su fiziniu kontaktu;
- abi pražangos įvyksta tarp 2-jų varžovų, kurie bauduoja vienas kitą;
- abi pražangos yra dvi asmeninės, arba bet kuris nesportinių ir diskvalifikacinių pražangų derinys.

35.2. Bauda

Kiekvienam žaidėjui turi būti skirta asmeninė arba nesportinė / diskvalifikacinė pražanga. Baudos metimai nėra skiriami ir žaidimas tęsimas taip:

Jei maždaug tuo pačiu metu fiksuojama abipusė pražanga ir:

- kamuolys įkrito į krepšį ir buvo įskaityti taškai arba sėkmingas paskutinis baudos metimas, kamuolį iš už galinės linijos iš bet kurios vietos užribyje į aikštę turi įmesti taškus pelniusios komandos varžovai;
- komanda valdė kamuolį arba kamuolys jai buvo paskirtas valdyti, tai ši komanda turi įmesti kamuolį iš užribio, arčiausiai tos vietos, kur įvyko pažeidimas;
- nė viena komanda nevaldė kamuolio arba kamuolys nebuvo paskirtas valdyti – tai „ginčo“ situacija.

§ 36. Techninė pražanga

36.1. Elgesio taisyklės

- 36.1.1. Žaidimo taisyklės reikalauja visapusiško, geranoriško ir lojalaus žaidėjų, vyr. trenerių, vyr. trenerių asistentų, atsarginių žaidėjų, išsibaudavusių žaidėjų ir komandą lydintio personalo bendradarbiavimo su teisėjais, sekretoriato teisėjais bei komisaru, jei jis yra paskirtas.
- 36.1.2. Abi komandos turi maksimaliai išnaudoti savo galimybes, kad pasiektų pergalę, bet tai turi daryti nepažeidžiant sportinio elgesio ir garbingo žaidimo principų.
- 36.1.3. Kiekvienas tyčinis arba pakartotinis šių žaidimo principų pažeidimas turi būti vertinamas kaip techninė pražanga.
- 36.1.4. Siekdamas išvengti techninės pražangos skyrimo, teisėjas gali naudoti prevencines priemones, įspėti ar nekreipti dėmesio į smulkius administracinio pobūdžio pažeidimus, kurie yra aiškiai netyčiniai ir neturintys tiesioginės įtakos žaidimui, jei tik tai nėra pakartotiniai, po įspėjimo padaryti pažeidimai.
- 36.1.5. Jei pažeidimas pastebimas kai kamuolys jau yra žaidžiamas, žaidimas turi būti stabdomas ir techninė pražanga paskirta. Bauda vykdoma taip, lyg techninė pražanga įvyko tuo metu, kai buvo paskirta. Viskas, kas įvyko nuo to momento, kai pažeidimas buvo padarytas, iki to momento, kai žaidimas buvo sustabdytas, galioja.

36.2. Apibrėžimas

- 36.2.1. Žaidėjo techninė pražanga yra bekontaktė pražanga, įskaitant, bet tuo nepsiribojant tokiu žaidėjo elgesiu, pažeidžiančiu elgesio normas tokiais veiksmais:
- nepaisoma teisėjų įspėjimų;
 - nepagarbus elgesys ir / ar bendravimas su teisėjais, komisaru, (jei yra paskirtas) sekretoriato teisėjais, varžovais ar asmenimis, kuriems leidžiama sėdėti ant komandos suolo;
 - žiūrovai įžeidžiami arba provokuojami žodžiais ar gestais;
 - varžovas erzinimas ar iš jo tyčiojamasi;
 - varžovui trukdoma matyti, mojuojant ar laikant ranką (-as) arti jo/jos akių;
 - pavojingai mosuojama alkūnėmis;
 - žaidimas vilkinamas tyčia liečiant kamuolį, jau praskrodusį krepšio tinklą, ar trukdant greitai įmesti kamuolį iš užribio, ar atlikti baudos metimą arba vėluojant įeiti į aikštę prieš rungtynių pradžią ar prieš antrą rungtynių pusę;
 - vaidyba, imituojant varžovo pražangą;
 - kybama užsikabinus už lanko ir nulenkus jį savo svoriu, nebent už lanko trumpai užsikabinama kamuolio dėjimo į krepšį metu, arba, teisėjų nuomone, tai daroma siekiant apsaugoti nuo sužeidimo save ar kitą žaidėją;
 - besiginančios komandos žaidėjas neleistinai liečia kamuolį paskutinio baudos metimo metu. Atakuojančiai komandai turi būti įskaitytas 1 taškas ir po to techninė pražanga turi būti paskirta pažeidėjui.
- 36.2.2. Techninė pražanga bet kuriam asmeniui, kuriam leidžiama sėdėti ant komandos suolo – tai pražanga už nepagarbų elgesį su teisėjais, komisaru, (jei yra paskirtas), sekretoriato teisėjais ar varžovais, arba jų lietimą, o taip pat už procedūrinio ar administracinio pobūdžio pažeidimus.

- 36.2.3. Žaidėjas, kuriam paskirtos 2 techninės pražangos, arba 2 nesportinės, arba 1 techninė ir 1 nesportinė pražanga, yra diskvalifikuojamas iki tų rungtynių pabaigos (diskvalifikacija iš rungtynių).
- 36.2.4. Vyr. treneris turi būti diskvalifikuojamas iki tų rungtynių pabaigos, (diskvalifikacija iš rungtynių), kai:
- jam/jai paskirtos 2 techninės pražangos (**C**) už jo paties nesportinį elgesį;
 - jam/jai paskirtos 3 techninės pražangos, iš kurių visos trys paskirtos už asmenų kuriems leidžiama sėdėti ant komandos suolo nesportinį elgesį (**B**), arba viena iš jų paskirta dėl jo paties elgesio (**C**).
- 36.2.5. Jei žaidėjas ar vyr. treneris diskvalifikuojamas pagal § 36.2.3 arba 36.2.4, turi būti vykdoma tik bauda už tą techninę pražangą ir neskiriama jokių papildomų baudų už diskvalifikavimą.

36.3. Bauda

- 36.3.1. Jei techninė pražanga paskirta:
- žaidėjui, tai ši techninė pražanga įrašoma jam ir įskaitoma į komandos komandinių pražangų skaičių;
 - bet kuriam asmeniui, kuriam leidžiama sėdėti ant komandos suolo, tai ši techninė pražanga įrašoma vyr. treneriui ir neįskaitoma į komandos komandinių pražangų skaičių.
- 36.3.2. Varžovų komanda turi mesti 1 baudos metimą ir žaidimas tęsiamas taip:
- vienas baudos metimas turi būti metamas nedelsiant. Po baudos metimo, kamuolio valdymas skiriamas, kamuolio išsimetimu iš užribio komandai, kuri valdė kamuolį ar turėjo teisę jį valdyti, kai buvo skiriama techninė pražanga, arčiausiai tos vietos, kur buvo kamuolys, kai buvo stabdomas žaidimas.
 - vienas baudos metimas taip pat turi būti vykdomas nedelsiant, nepriklausomai nuo to ar buvo skirti ar jau pradėti vykdyti baudų metimai už kitas pražangas. Po vieno baudos metimo už techninę pražangą, žaidimas turi būti atnaujinamas suteikiant kamuolio valdymą komandai, kuri prieš tai kamuolį valdė ar kamuolio valdymas jai buvo paskirtas, kai buvo skiriama techninė pražanga, iš tos vietos, kur buvo sustabdytas žaidimas skiriant, techninę pražangą.
 - jeigu sėkmingas metimas metu ar sėkmingas paskutinis baudos metimas, tai žaidimas atnaujinamas kamuolio išsimetimu iš bet kurios vietos už galinės linijos.
 - jeigu nė viena komanda nevaldė kamuolio, ar neturėjo teisės kamuolį valdyti skiriamas „ginčas“
 - ginčijamo kamuolio išmetimu vidurio apskritime, jei tai įvyksta prieš pirmojo ketvirčio pradžią.

§ 37. Nesportinė pražanga

37.1. Apibrėžimas

- 37.1.1. Nesportinė pražanga – tai žaidėjo kontaktinė pražanga, kuri teisėjo nuomone, yra:
- kontaktas su varžovu be teisėto bandymo tiesiogiai žaisti su kamuoliu, laikantis taisyklių dvasios ir tikslo.
 - perdėtai stiprus kontaktas į varžovą, kurį sukelia žaidėjas bandydamas žaisti kamuoliu;

- nereikalingas besiginančiojo žaidėjo kontaktas, siekiant sustabdyti greitą varžovų komandos ataką, pereinant iš gynybos į puolimą.
Tai taikoma iki momento, kai puolantysis žaidėjas (-ja) pradeda metimo į krepšį veiksmą;
- neleistinas besiginančiojo žaidėjo kontaktas iš už varžovo nugaros arba šono, siekiant sustabdyti greitą varžovų komandos žaidėjo prasiveržimą link varžovų krepšio, kai tarp besiveržiančio link varžovų krepšio puolančios komandos žaidėjo ir krepšio, nėra besiginančios komandos žaidėjų ir:
 - besiveržiantis link varžovų krepšio žaidėjas valdo kamuolį, arba
 - besiveržiantis link varžovų krepšio žaidėjas bando apvaldyti kamuolį, arba
 - kamuolys yra išleistas iš perdavimą besiveržiančiam link varžovų krepšio žaidėjui atliekančio žaidėjų rankų.Tai taikoma iki to momento, kai puolantysis žaidėjas pradeda metimo į krepšį veiksmą;

37.1.2 Teisėjas privalo nuolat nusekliai interpretuoti nesportines pražangas visų rungtynių metu ir įvertinti tik patį veiksmą.

37.2. Bauda

37.2.1. Nesportinė pražanga turi būti paskirta prasižengusiam žaidėjui.

37.2.2. Žaidėjui, prieš kurį prasižengta, suteikiama teisė mesti baudos metimus (-ą) ir:

- kamuolys įmetamas į žaidimą iš užribio ties įmetimo iš užribio linija esančia komandos puolimo zonoje priešingoje sekretoriato stalo pusėje.
- skiriamas ginčijamas kamuolys, aikštės vidurio apskritime, jei tai įvyksta prieš pirmojo ketvirčio pradžia.

Skiriamų baudos metimų skaičius nustatomas taip:

- jei prasižengta prieš nemetusį kamuolio į krepšį žaidėją – skiriami 2 baudos metimai;
- jei prasižengta metimo į krepšį metu ir metimas taiklus, taškai įskaitomi ir papildomai skiriamas dar 1 baudos metimas;
- jei prasižengta metimo į krepšį metu ir metimas netaiklus, skiriami 2 arba 3 baudos metimai.

37.2.3. Žaidėjas, kuriam paskirtos 2 nesportinės, 2 techninės pražangos, arba 1 nesportinė ir 1 techninė pražanga turi būti diskvalifikuojamas iki tų rungtynių pabaigos.(diskvalifikacija iš rungtynių)

37.2.4. Jei žaidėjas diskvalifikuojamas pagal § 37.2.3, turi būti vykdoma tik bauda už nesportinę pražangą ir neskiriama jokia papildoma bauda už diskvalifikavimą.

§ 38. Diskvalifikacinė pražanga

38.1. Apibrėžimas

38.1.1. Diskvalifikacinė pražanga yra bet koks ypatingai grubus, nesportinis žaidėjų, vyr.trenerio, vyr.trenerio padėjėjų, atsarginių žaidėjų, išsibaudavusių žaidėjų ar asmenų, kuriems leidžiama sėdėti ant komandos suolo, elgesys.

38.1.2. Vyr.trenerį, kuriam paskirta diskvalifikacinė pražanga, turi pakeisti pirmas vyr.trenerio asistentas, jei jis yra įrašytas rungtynių protokole. Jei vyr.trenerio pirmas asistentas rungtynių protokole neįrašytas, vyr.trenerį turi pakeisti komandos kapitonas (KAP).

38.2. Smurtinis elgesys

38.2.1. Rungtynių metu gali pasitaikyti smurtinio elgesio atvejai, neatitinkantys sportinio elgesio dvasiai ir garbingo žaidimo principams. Šiuos veiksmus nedelsiant turi nutraukti teisėjai ir, jei būtina, viešosios tvarkos apsaugos pareigūnai.

38.2.2. Kai smurtiniuose veiksmuose aikštėje ar šalia jos dalyvauja žaidėjai, teisėjai turi imtis reikiamų veiksmų tai sustabdyti.

38.2.3. Bet kuris iš išvardintų asmenų, ypač grubiai ir agresyviai užsipuolęs varžovus ar teisėjus, turi būti nedelsiant diskvalifikuotas. Vėliau vyr.teisėjas turi raštu informuoti varžybų organizatorius apie įvykusį incidentą.

38.2.4. Viešosios tvarkos apsaugos pareigūnai gali įžengti į aikštę, tik jeigu to prašo teisėjai. Tačiau, jei žiūrovai su akivaizdžiais ketinimais įvykdyti smurtinius veiksmus veržiasi į aikštę, viešosios tvarkos apsaugos pareigūnai turi tuoj pat imtis priemonių, kad apsaugotų komandas ir teisėjus.

38.2.5. Visos kitos šalia aikštės pakloto ar už jo ribų sporto arenos vietos, įskaitant įėjimus, išėjimus, koridorius, vestibulius, rūbines ir kt., priklauso varžybų organizatorių ir viešosios tvarkos apsaugos pareigūnų jurisdikcijai.

38.2.6. Žaidėjų, ar bet kurio asmens, kuriam leidžima sėdėti ant komandos suolo veiksmai, galintys padaryti žalos rungtynių techninei įrangai, neturi būti teisėjų toleruojami. Jei teisėjai pastebi panašų elgesį, jie tuoj pat turi įspėti nusižengusios komandos vyr.trenerį.

Jei veiksmas (-ai) pasikartoja, kaltam asmeniui (-ims) turi būti nedelsiant skiriama techninė, o atskirais atvejais ir diskvalifikacinė pražanga

38.3. Bauda

38.3.1. Diskvalifikacinė pražanga turi būti paskirta pažeidėjui.

38.3.2. Kai pažeidėjas diskvalifikuojamas pagal atitinkamus šių taisyklių paragrafus, jis privalo eiti į savo komandos persirengimo kambarį ir likti savo komandos persirengimo kambaryje iki rungtynių pabaigos arba, jei jis nori, gali išeiti iš pastato.

38.3.3. Teisė mesti baudos metimą (-us) suteikiama:

- bet kuriam varžovų komandos vyr.trenerio paskirtam žaidėjui, jei tai nekontaktinė pražanga;
- žaidėjui, prieš kurį prasižengta (jei buvo kontaktas).

Toliau žaidimas tęsiamas:

- kamuolį įmetant iš užribio ties įmetimo iš užribio linija, esančia komandos puolimo zonoje priešingoje sekretoriato stalo pusėje.
- ginčijamo kamuolio išmetimu aikštės vidurio apskritime, jei tai įvyksta prieš pirmojo ketvirčio pradžią.

38.3.4. Baudos metimų kiekis nustatomas taip:

- jei pražanga nekontaktinė – 2 baudos metimai;
- jei prasižengta prieš nemetusį į krepšį žaidėją skiriami 2 baudos metimai;
- jei prasižengta metimo metu ir metimas tikslus, taškai įskaitomi ir papildomai skiriamas dar 1 baudos metimas;
- jei prasižengta metimo metu ir metimas netikslus, skiriami 2 arba 3 baudos metimai.
- jei diskvalifikuojamas vyr.treneris —2 baudų metimai;
- jei diskvalifikacinė pražanga baudžiamas vyr.trenerio pirmas asistentas, atsarginis žaidėjas, išsibaudavęs žaidėjas, komandą lydintis asmuo, tai už šią pražangą technine pražanga baudžiamas vyr. treneris ir metami 2 baudų metimai.

Be to, jei diskvalifikacinė pražanga skirta vyr.trenerio pirmam asistentui, atsarginiam žaidėjui, išsibaudavusiam žaidėjui ar komandą lydintiam asmeniui už komandos suolo palikimą ir aktyvų dalyvavimą peštynėse:

- už kiekvieną atskirą diskvalifikacinę pražangą vyr.trenerio pirmam padėjėjui, atsarginiam žaidėjui, išsibaudavusiam žaidėjui: —2 baudų metimai.
Diskvalifikacinėmis pražangomis turi būti nubaustas kiekvienas kaltas asmuo.
- už kiekvieną diskvalifikacinę pražangą komandą lydintiam asmeniui: —2 baudų metimai. Diskvalifikacinėmis pražangomis turi būti baudžiamas vyr.treneris

Visos nuobaudos už diskvalifikacine pražangas turi būti vykdomos, jeigu jos nekompensuojamos vienodomis nuobaudomis už varžovų komandos tuos pačius veiksmus

§ 39. Peštynės

39.1. Apibrėžimas

Peštynės yra fizinė sąveika tarp 2-jų ar daugiau varžovų žaidėjų ir bet kurio asmens, kuriam leidžiama sėdėti ant komandos suolo.

Šis paragrafas liečia tik komandos suolo personalą – atsarginius žaidėjus, vyr.trenerius, vyr.trenerių asistentus, išsibaudavusius žaidėjus, ir komandą lydintius delegacijos narius, paliekančius komandos suolo zoną peštynių metu, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis, metu.

39.2. Taisyklė

39.2.1. Atsarginiai žaidėjai, išsibaudavę žaidėjai ar komandą lydintys delegacijos nariai, kurie palieka komandos suolo zoną peštynių, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis metu, turi būti diskvalifikuoti.

39.2.2. Tik vyr.treneriui ir / arba vyr.trenerio pirmam asistentui leidžiama palikti komandos suolo zoną peštynių, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis, metu, tam, kad padėtų teisėjams išsaugoti ar įvesti tvarką aikštėje. Šiuo atveju vyr.treneris ir / ar vyr.trenerio pirmas asistentas neturi būti diskvalifikuoti.

39.2.3. Jei vyr. treneris ir / arba vyr.trenerio pirmas asistentas palieka komandos suolo zoną ir nepadedą arba nebando padėti teisėjams įvesti tvarką, jie turi būti diskvalifikuoti.

39.3. Bauda

39.3.1. Nepriklausomai nuo diskvalifikuotų dėl komandos suolo zonos palikimo asmenų skaičiaus, viena techninė pražanga („B“) turi būti skiriama vyr.treneriui.

39.3.2. Jei pagal šį paragrafą abiejų komandų nariai yra diskvalifikuoti ir nėra paskirta už pražangas kitų baudų, žaidimas turi būti atnaujinamas taip:

Jei maždaug tuo pačiu metu, kai žaidimas buvo sustabdytas dėl peštynių:

- teisėtai pelnyti taškai arba sėkmingas paskutinis baudos metimas, kamuolys atitenka taškų nepelniusiai komandai išsimesti kamuolį iš bet kurios vietos už tos komandos galinės linijos;
- jei komanda valdė kamuolį ar jis jai buvo paskirtas valdyti, tai ši komanda įmes kamuolį į žaidimą iš užribio, arčiausiai tos vietos, kur prasidėjus peštynėms, buvo kamuolys;
- jei nei viena komanda nevaldė kamuolio ir neturėjos teisės į kamuolio valdymą – tai ginčijamojo kamuolio situacija.

39.3.3. Visos diskvalifikacinės pražangos turi būti įrašytos į rungtynių protokolą kaip apibrėžta **B.8.3.** ir neturi būti įskaitomos į komandos pražangų skaičių.

39.3.4. Visos baudos paskirtos aikštėje buvusiems žaidėjams, dalyvavusiems peštynėse ar situacijoje, kuri sukėlė peštynes, turi būti įvykdytos pagal **§.42**

39.3.5. Visos galimos nuobaudos už pirmo vyr.trenerio asistento, atsarginių žaidėjų, išsibaudavusių žaidėjų, ar komandą lydinių delegacijos narių palikusių komandos suolo zoną peštynių metu, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis metu, diskvalifikaciją, turi būti įvykdytos pagal **§ 38.3.4 šeštą dalį.**

§ 40. 5-ios žaidėjo pražangos

- 40.1. Žaidėjui, prasižengusiam 5 kartus, teisėjas turi apie tai jam pranešti ir žaidėjas privalo iš karto išeiti iš aikštės. Jis turi būti pakeistas per 30 sekundžių.
- 40.2. Pražanga, paskirta žaidėjui, kuris prieš tai gavo 5 pražangas, laikoma pašalinto (išsibaudavusio) žaidėjo pražanga ir už šią pražangą baudžiamas tos komandos vyr., treneris, rungtynių protokole įrašant („B“)

§ 41. Komandos pražangos: bauda

41.1. Apibrėžimas

- 41.1.1. Komandos pražanga – tai yra žaidėjo gauta asmeninė, techninė, nesportinė, ar diskvalifikacinė pražanga. Komanda išnaudoja komandinių pražangų limitą, kai jai ketvirtyje yra paskirtos 4 komandinės pražangos.
- 41.1.2. Visos komandos pražangos, paskirtos rungtynių intervalo metu, įskaitomos į po šio intervalo prasidėsiančio ketvirčio ar pratęsimo komandos pražangų skaičių
- 41.1.3. Visos komandos pražangos, paskirtos visų pratęsimų metu, laikomos ketvirto ketvirčio pražangomis.

41.2. Taisyklė

- 41.2.1. Jei komanda yra išnaudojusi komandos pražangų limitą, visos kitos šios komandos žaidėjų pražangos, padarytos dengiant nemetantį į krepšį varžovą, turi būti baudžiamos 2 baudos metimais, o ne kamuolio įmetimu iš užribio. Žaidėjas, prieš kurį buvo prasižengta, turi vykdyti šiuos baudų metimus.
- 41.2.2. Jeigu asmeninė pražanga skiriama žaidėjui, kurio komanda valdo žaidžiamą kamuolį arba kamuolys paskirtas tai komandai valdyti, tai skiriama bauda yra kamuolio perdavimas varžovų komandai išsimesti kamuolį iš užribio.

§ 42. Ypatingi atvejai

42.1. Apibrėžimas

Ypatingi atvejai gali būti tada, kai per tą patį laikotarpį, kai žaidimo laikrodis sustabdomas po taisyklių pažeidimo, gali susidaryti ypatingų situacijų, kai atsiranda arba buvo padarytas papildomas (-i) taisyklių pažeidimas (-ai).

42.2. Procedūra

- 42.2.1. Visos pražangos turi būti fiksuojamos ir paskirtos baudos.
- 42.2.2. Turi būti nustatyta visų taisyklių pažeidimų eilės tvarka.

- 42.2.3. Abiejų komandų visos vienodos baudos ir baudos už abipuses pražangas anuluojamos, (kompensuojamos) ta pačia eilės tvarka, kuria buvo paskirtos. Kai tik pražangos įrašytos į rungtynių protokolą ir kompensuojamos, laikoma, kad jų nebuvo.
- 42.2.4. Jei skiriama techninė pražanga, tai bauda už šią pražangą skiriama pirmiausia, neatsižvelgiant į tai, ar buvo nustatyta kitų baudų vykdymo eilės tvarka, ar jau baudų vykdymas buvo pradėtas.
- Jei techninė pražanga skiriama vyr. treneriui, už pirmo vyr. trenerio asistento, atsarginio, išsibaudavusio žaidėjo ar lydinčio komandą delegacijos nario diskvalifikaciją, tai bauda už šia techninę pražangą neturi būti vykdoma pirmiausia. Ši bauda turi vykdoma tokia baudų vykdymo eilės tvarka, kokia buvo padarytos visos pražangos ir pažeidimai, nebent jie buvo atšaukti. (kompensuojami).
- 42.2.5. Teisė valdyti kamuolį, kaip paskutinės vykdomos baudos dalis, turi anuliuoti bet kurias ankstesnes teises valdyti kamuolį.
- 42.2.6. Kai tik kamuolys tampa žaidžiamas metant pirmą baudos metimą arba išsimetant kamuolį iš užribio, ši bauda negali būti panaudota likusių baudų anuliuojimui (kompensavimui).
- 42.2.7. Visos likusios baudos turi būti vykdomos ta tvarka, kuria jos buvo paskirtos.
- 42.2.8. Jei po vienodų komandoms paskirtų baudų anuliuojimo nelieka kitų vykdytinų baudų, žaidimas tęsiamas taip:

Jei maždaug tuo pačiu metu, kai įvyko pirmas taisyklių pažeidimas:

- Pelnyti taškai, teisėtai įmetus kamuolį į krepšį ar po sėkmingo paskutinio baudos metimo, tai kamuolys atitenka taškų nepelniusiai komandai, kuri turi teisę įmesti kamuolį į aikštę iš bet kurios vietos, iš už tos komandos galinės linijos;
- Jeigu komanda valdė kamuolį ar kamuolys jai buvo paskirtas valdyti, tai ši komanda įmes kamuolį iš užribio, arčiausiai pirmojo pažeidimo vietos;
- Jeigu nei viena komanda nevaldė kamuolio ar kamuolys jai nebuvo paskirtas valdyti – tai ginčijamo kamuolio situacija.

§ 43. Baudų metimai

43.1. Apibrėžimas

- 43.1.1. Baudos metimas – tai teisė žaidėjui, stovinčiam pusapskritimyje už baudos metimų linijos, netrukdomam metant kamuolį į krepšį, pelnyti 1 tašką.
- 43.1.2. Baudos metimų serija – tai visi baudos metimai ir/ar po to sekantis kamuolio valdymas, paskirti už vieną pražangą.

43.2. Taisyklė

- 43.2.1. Kai fiksuojama asmeninė, nesportinė arba diskvalifikacinė pražanga, baudos (-ų) metimas (-ai) turi būti vykdomas (-i) taip:
- Žaidėjas, prieš kurį buvo prasižengta, turi mesti baudos (-ų) metimą (-us).

- Jei prieš tai paprašyta šio žaidėjo keitimo, jis turi mesti paskirtą (-us) baudos (-ų) metimą (-us) ir tik po to gali būti pakeistas.
- Jei turintis mesti baudos metimą (-us) žaidėjas negali jų mesti dėl to, kad susižeidė, dėl gautos 5 pražangos ar dėl diskvalifikacijos, baudos (-ų) metimą (-us) turi mesti jį pakeitęs žaidėjas. Jeigu komanda neturi daugiau atsarginių žaidėjų ir nėra kam jį pakeisti, baudos metimą (-us) turi mesti bet kuris šios komandos vyr.trenerio paskirtas žaidėjas.

43.2.2. Kai fiksuojama techninė pražanga ar bekontaktinė diskvalifikacinė pražanga, baudos (-ų) metimą (-us) turi mesti bet kuris vyr.trenerio paskirtas varžovų komandos žaidėjas.

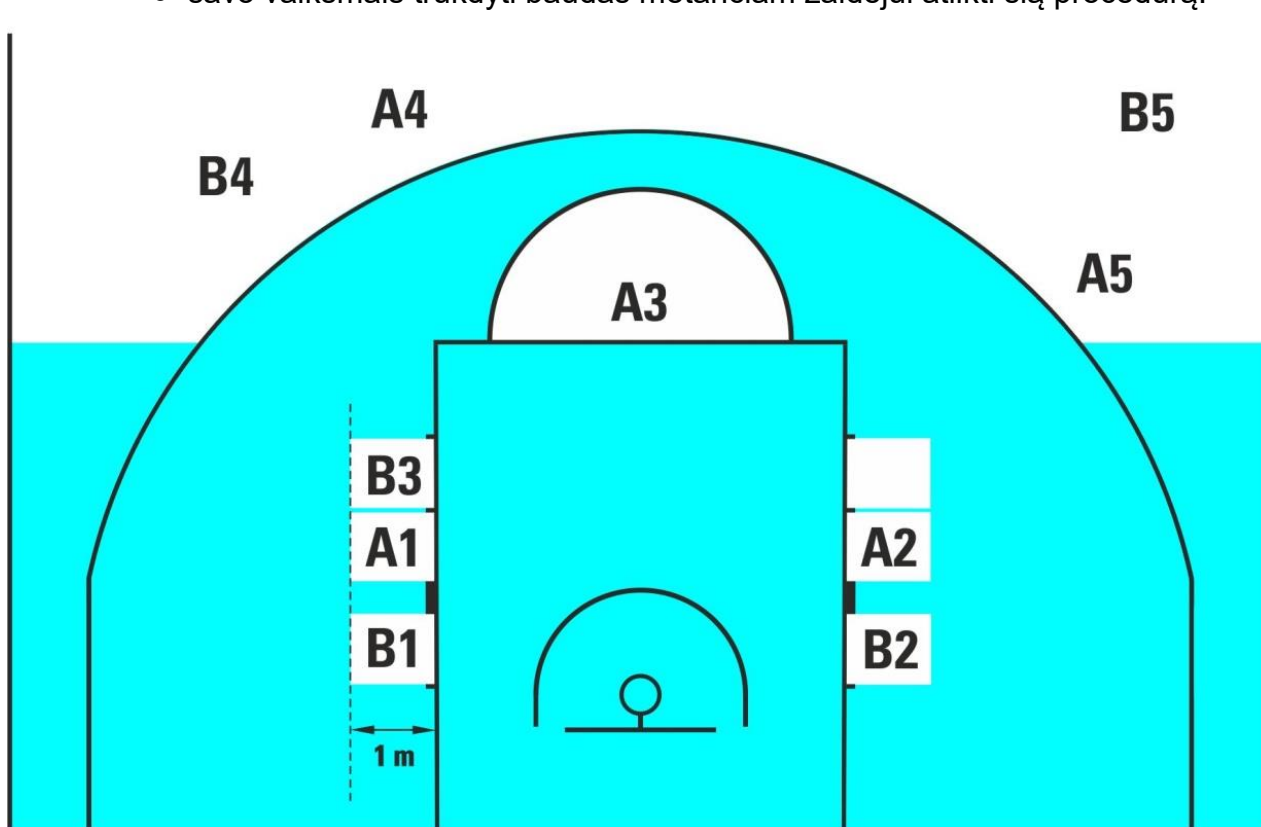
43.2.3. Baudos metimą vykdantis žaidėjas turi:

- atsistoti pusapskritimyje už baudos metimų linijos;
- naudoti bet kokį metimo būdą, kad kamuolys įkristų į krepšį iš viršaus ar paliestų lanką;
- mesti kamuolį į krepšį per 5 sekundes nuo to momento, kai kamuolį jam paduoda teisėjas ar kamuolys yra žaidėjo dispozicijoje;
- neliesi baudos metimų linijos ar neįžengti į ribojimų zoną, kol kamuolys įkris į krepšį arba palies lanką;
- neapgaudinėti, imituojant baudos metimą.

43.2.4. Žaidėjai, esantys prie ribojimų zonos ir po baudos metimo kovojantys dėl kamuolio, turi pakaitine tvarka užimti vietas, kurių „gylis“ – 1 metras (Pav.7)

Metant baudos metimus šie žaidėjai negali:

- užimti jiems nepriklausančių vietų prie ribojimų zonos;
- įžengti į ribojimų, į neutralią zoną ar pasitraukti iš užimamų prie ribojimų zonos vietų, kol kamuolys neišleistas iš baudos metimus metančio žaidėjo rankos (-ų);
- savo vaiksmais trukdyti baudas metančiam žaidėjui atlikti šią procedūrą.



Pav. 7. Žaidėjų išsidėstymas baudų metimų metu

- 43.2.5. Visi kiti žaidėjai, esantys ne prie ribojimų zonos turi būti už menamo baudos metimo linijos tęsinio ir už 3-jų taškų metimų linijos, kol baudos metimas bus baigtas.
- 43.2.6. Metant baudos metimą (-us), po kurio (-ių) bus vykdoma (-os) kita (-os) baudos (-ų) metimo (-ų) serija (-jos) ar kamuolio įmetimas iš užribio, visi žaidėjai turi būti už menamo baudos metimo linijos tęsinio ir už 3-jų taškų metimų linijos.

Paragrafų 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 ir 43.2.6 nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

43.3. Bauda

- 43.3.1. Jei pažeidimą padarė baudos metimą atliekantis žaidėjas ir **kamuolys įkrenta į krepšį**, taškas neįskaitomas.

Kamuolys perduodamas varžovų komandai įmesti iš šoninio užribio ties baudos metimo linijos menamo tęsinio, nebent turi būti vykdomas kitas baudos (-ų) metimas (-ai) arba kaip baudos dalis paskirtas kamuolio valdymas.

- 43.3.2. Jei baudos metimas sėkmingas ir pažeidimą padaro bet kuris kitas (-ti) žaidėjas (-ai), bet ne baudos metimą metantis žaidėjas tai:

- taškas įskaitomas;
- pažeidimas (-ai) yra ignoruojamas (-mi).

Jei tai yra paskutinis baudos metimas, kamuolys atitenka varžovų komandai įmesti kamuolį savo gynybos zonoje iš užribio iš bet kurios vietos už galinės linijos.

- 43.3.3. Jei **baudos metimas nesėkmingas** ir taisykles pažeidžia:

- **baudos metimą metantis žaidėjas ar jo komandos narys**, metant paskutinį metimą, tai kamuolys atitenka varžovų komandai, įmesti kamuolį iš už šoninės linijos, ties baudos metimo linijos menamo tęsinio, nebent baudą metančio žaidėjo komandai yra paskirtas kamuolio valdymas;
- baudos metimą metančio žaidėjo **varžovai**, tai baudos metimas yra kartojamas;
- **abi komandos**, metant paskutinį baudos metimą, tada tai yra „ginčijamo“ kamuolio situacija.

§ 44. Taisytinos klaidos

44.1. Apibrėžimas

Teisėjai gali ištaisyti dėl neatidumo padarytą taisyklių taikymo klaidą tik tokiais atvejais:

- paskirtas (-i) nepriklausantis (-ys) baudos (-ų) metimas (-ai);
- nepaskirtas (-i) priklausantis (-ys) baudos (-ų) metimas (-ai);
- klaidingai įskaitytas (-i) ar anuliuotas (-i) taškas (-ai);
- ne tam žaidėjui leista mesti baudos (-ų) metimą (-us).

44.2. Bendra procedūra

- 44.2.1. Klaidas, išvardintas aukščiau minėtuose atvejuose, galima ištaisyti tik tada, kai teisėjai, komisaras (jei yra paskirtas) ar sekretoriato teisėjai klaidas pastebi ankščiau, nei kamuolys tampa žaidžiamas po to, kai po padarytos klaidos buvo įjungtas rungtynių laikrodys ir kamuolys pirmą kartą tapo nežaidžiamas. Šių klaidų negalima taisyti po to kai kamuolys tampa nežaidžiamas, nuaidėjęs rungtynių laikrodžio signalui, skelbiančiam rungtynių pabaigą.
- 44.2.2. Teisėjas, kai tik pastebi taisytiną klaidą, turi nedelsdamas stabdyti žaidimą, jei tik nei vienai komandai nedaroma žala.
- 44.2.3. Visos paskirtos pražangos, pelnyti taškai, praėjęs laikas ir kiti įvykę veiksmai nuo to momento, kai klaida padaryta ir iki to momento, kol ji pastebėta, negali būti anuliuoti ir lieka galioti.
- 44.2.4. Po klaidos ištaisymo, žaidimas tęsiamas toje vietoje, kur jis buvo nutrauktas klaidos ištaisymui, nebent šiose taisyklėse nurodyta kitaip. Kamuolys atiduodamas tai komandai, kuri jį valdė, ar jai kamuolys buvo paskirtas kamuolio valdymas, kai žaidimas buvo sustabdytas klaidos ištaisymui.
- 44.2.5. Kai tik klaida, kurią dar galima taisyti, pastebėta ir:
- jei žaidėjas, turintis dalyvauti klaidos ištaisyme, yra jau teisėtai pakeistas, jis privalo grįžti į aikštę ir dalyvauti klaidos ištaisyme (tuo momentu jis vėl tampa aikštės žaidėju).
Pasibaigus klaidos ištaisymo procedūrai, jis gali žaisti toliau, nebent vėl bus bus paprašyta teisėto šio žaidėjo keitimo. Tokiu atveju šis žaidėjas gali būti pakeistas ir palikti aikštę.
 - jei žaidėjas yra pakeistas dėl traumos, ar suteiktos pagalbos, 5 pražangos ar yra diskvalifikuotas, tai jį pakeitęs žaidėjas turi dalyvauti klaidos ištaisyme.
- 44.2.6. Visos sekretoriato teisėjų padarytos rezultato rašymo, susijusių su rezultatu rungtynių laiko matavimo, atakos trukmės laiko matavimo, pražangų skaičiaus, minutės pertraukėlių skaičiaus žymėjimo, pasibaigusio ar neįjungto rungtynių laikrodžio ar atakos trukmės laikmačio klaidos teisėjų gali būti taisomos bet kuriuo metu iki rungtynių vyr. teisėjui pasirašant rungtynių protokole.

44.3. Speciali procedūra

- 44.3.1. Klaidingai paskirtas (-i) baudos (-ų) metimas (-ai).
Klaidingai paskirtas (-i) baudos (-ų) metimas (-ai) turi būti anuliuojamas (-i) ir žaidimas tęsiamas taip:
- jei rungtynių laikrodys nebuvo įjungtas, tai kamuolys skiriamas komandai, kurios baudos metimai buvo anuliuoti, įmesti kamuolį į žaidimą iš už šoninės linijos užribio ties baudos metimo linijos menamo tęsinio vietas;
 - jei rungtynių laikrodys buvo įjungtas ir:
 - klaidos aptikimo metu kamuolį valdė, ar jis paskirtas valdyti komandai, kuri jį valdė ir klaidos padarymo metu, arba
 - nei viena komanda nevaldo kamuolio klaidos aptikimo metu, tai kamuolys atitenka komandai, turėjusiai teisę jį valdyti klaidos padarymo metu.

- jei rungtynių laikrodis buvo įjungtas ir tuo metu, kai klaida aptikta, komanda, valdanti kamuolį ar turinti teisę jį valdyti, yra komandos, valdžiusios kamuolį klaidos padarymo metu, varžovė – fiksuojama „ginčo“ situacija;
 - jei rungtynių laikrodis buvo įjungtas ir tuo metu, kai klaida aptikta, paskirtas (-i) baudos (-ų) metimas (-ai) už kitą pražangą, tai baudos (-ų) metimas (-ai) turi būti vykdomas (-i) ir po to komandai, kuri valdė kamuolį klaidos padarymo metu, skiriamas kamuolio įmetimas iš užribio.
- 44.3.2. Jei klaidingai nepaskirtas (-i) priklausantis (-ys) baudos (-ų) metimas (-ai) ir:
- kamuolį valdys ta pati komanda, kaip ir klaidos padarymo metu, tai ištaisius klaidą žaidimas tęsiamas, kaip po eilinių baudos metimų;
 - ta pati komanda, klaidingai gavusi teisę valdyti kamuolį vietoje priklaususių baudos (-ų) metimo (-ų), įmeta kamuolį į krepšį, klaida turi būti ignoruojama.
- 44.3.3. Ne tam žaidėjui leista mesti baudos (-ų) metimą (-us):
Jau atliktas (-i) baudos (-ų) metimas (-ai) o taip pat ir kamuolio valdymas kaip baudos dalis turi būti anuliuoti ir kamuolys skiriamas varžovų komandai įmesti iš už šoninės linijos užribio ties baudos metimo linijos menamo tęsinio vietos, išskyrus atvejį, kai žaidimas buvo tęsiamas ir buvo sustabdytas dėl klaidos ištaisymo arba turėjo būti vykdomos baudos už sekančius taisyklių pažeidimus. Tokiu atveju žaidimas turi būti atnaujinamas iš tos vietos, kur žaidimas buvo sustabdytas klaidos ištaisymui.

§ 45 Teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisarai

- 45.1 Rungtynėse **teisėjauja**: Vyresnysis teisėjas ir 1 arba 2 teisėjai. Jiems padeda sekretoriato teisėjai ir komisarai, jei yra paskirtas.
- 45.2 **Sekretoriato teisėjai**: sekretorius, sekretoriaus asistentas, laikininkas ir atakos trukmės laikmačio operatorius.
- 45.3 **Komisaras**, jei yra paskirtas, turi sėdėti tarp sekretoriaus ir laikininko. Jo pagrindinė pareiga yra rungtynių metu stebėti sekretoriato darbą ir padėti vyresniajam teisėjui, teisėjui (-ams) užtikrinti sklandžią rungtynių eigą.
- 45.4 Teisėjai negali būti niekaip susiję su aikštėje rungtyniaujančiomis komandomis.
- 45.5 **Teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisarai, jei yra paskirtas, turi vadovauti rungtynėms laikantis šių taisyklių ir neturi teisės jų keisti.**
- 45.6 Teisėjų apranga aikštėje: teisėjo marškinėliai, ilgos juodos kelnės, juodos kojinės ir juodi krepšinio batai.
- 45.7 Teisėjai ir sekretoriato teisėjai privalo dėvėti vienodą teisėjų ir sekretoriato teisėjų aprangą.

§ 46 Vyresnysis teisėjas: pareigos ir teisės

Vyresnysis teisėjas privalo:

- 46.1 Apžiūrėti ir patvirtinti visą rungtynėms skirtą ir naudojamą įrangą.
- 46.2 Parinkti oficialų rungtynių laikrodį, atakos trukmės laikmatį, sekundmatį ir susipažinti su sekretoriato teisėjais.
- 46.3 Parinkti kamuolį iš mažiausiai 2-jų naudotų kamuolių, kuriuos pasiūlo šeimininkų komanda. Jei nei vienas iš šių kamuolių nėra tinkamas žaidimui, jis gali parinkti geriausią iš visų galimų.
- 46.4 Neleisti žaidėjams dėvėti daiktų, kurie yra pavojingi ir gali sužaloti kitus žaidėjus.
- 46.5 Išmesti „ginčo“ kamuolį pirmojo ketvirčio pradžioje ir paduoti kamuolį žaidėjui įmetančiam kamuolį į aikštę iš užribio pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę visų kitų ketvirčių ar pratėsimų pradžioje.
- 46.6 Jis turi teisę sustabdyti rungtynes, jei tai padaryti verčia susiklosčiusios aplinkybės.
- 46.7 Jis turi teisę nuspręsti kuriai komandai įskaityti pralaimėjimą dėl teisės žaisti netekimo.
- 46.8 Atidžiai patikrinti rungtynių protokolą, pasibaigus rungtynių laikui arba bet kuriuo metu, jei tai, jo/jos nuomone, reikalinga.

- 46.9 Patvirtinti ir pasirašyti rungtynių protokole, pasibaigus rungtynių laikui, tuo **užbaigiant teisėjų funkcijas**. Teisėjų **teisės prasideda** jiems įėjus į aikštę 20 minučių iki nustatytos rungtynių pradžios ir **baigiasi** kartu su vyr.teisėjo patvirtinto rungtynių laiko pabaigos signalu, skelbiančio rungtynių pabaigą.
- 46.10 Teisėjų persirengimo kambaryje parašyti kitoje rungtynių protokolo pusėje, prieš pasirašant protokole:
- apie bet kurį teisės žaisti netekimo ar diskvalifikacinės pražangos atvejį;
 - apie visus komandos narių, žaidėjų, vyr.trenerių, trenerių asistentų ir komandą lydinčių delegacijos narių nesportinio elgesio atvejus, kurie įvyko likus daugiau kaip 20 minučių iki tvarkaraštyje numatytos rungtynių pradžios arba laiko intervale nuo rungtynių laiko pabaigos signalo iki rungtynių protokolo pasirašymo.
- Tokiu atveju, vyresnysis teisėjas, komisarai, (jei yra paskirtas), apie įvykusį incidentą turi siųsti išsamų raportą varžybas rengiančiai organizacijai.
- 46.11 Priimti galutinį sprendimą, kai to reikia arba jei teisėjai tarpusavyje nesutaria. Prieš priimdamas galutinį sprendimą jis gali pasitarti su teisėju (-ais), komisarai, (jei jis yra paskirtas), ar su sekretoriato teisėjais.
- 46.12 Rungtynėse, kuriose naudojama skubaus pakartojimo sistema (SPS) būtina turi vadovautis taisyklių **F** priede nurodytomis taisyklėmis. (žr. **F** priedą)
- 46.13 Gavęs informaciją iš laikininko, turi švilpti prieš pirmąjį ir trečiąjį ketvirčius, kai iki ketvirčio pradžios lieka 3 minutės ir 1,5 minutės. Vyresnysis teisėjas taip pat turi švilpti prieš antrąjį ir ketvirtąjį ketvirčius, bei kiekvieną pratęsimą, kai iki ketvirčio ir pratęsimo pradžios lieka 30 sekundžių.
- 46.14 **Turi teisę priimti sprendimus bet kuriuo klausimu, kuriam konkrečiai netaikomos šios taisyklės.**

§ 47 Teisėjai: pareigos ir teisės

- 47.1 Teisėjai turi teisę spręsti apie taisyklių pažeidimus aikštėje ir už jos ribų, įskaitant grindų plotą prie sekretoriato stalo, komandų suolų zonas ir zonas aplink aikštę iškart už aikštę ribojančių linijų.
- 47.2 Teisėjai turi švilpti švilpuku, kai pažeidžiamos taisyklės, baigiasi ketvirtis ar pratęsimas arba teisėjai nusprendžia, kad būtina sustabdyti rungtynes. Teisėjai neturi švilpti po sėkmingo metimo į krepšį, sėkmingo baudos metimo ir kamuoliui tampant žaidžiamu.
- 47.3 Vertindami taisyklių pažeidimus teisėjai kiekvienu atveju turi atsižvelgti ir laikytis sekančių esminių principų:
- taisyklių dvasia ir tikslas, bei būtinybė žaidimo vientisumo išsaugojimui;
 - nuoseklaus „pranašumo/žalos“ principo taikymo, nestabdant žaidimo eigos dėl atsitiktinio asmeninio kontakto, nesuteikiančio žaidėjui pranašumo, o jo varžovui žalos;

- nuoseklaus „sveiko proto“ principo taikymo kiekvienose rungtynėse, vertinant žaidėjų sugebėjimus ir jų požiūrį bei elgesį rungtynių metu;
 - nuoseklaus balanso išlaikant pusiausvyrą tarp žaidimo kontrolės ir valdymo ir žaidimo eigos palaikymo, jaučiant, ką žaidimo dalyviai bando daryti ir nuspręsti tik tai, kas tinka žaidimui.
- 47.4 Jei viena iš komandų pateikia protestą, vyresnysis teisėjas ar komisarai (jei jis yra paskirtas), gavęs pateikto protesto motyvus, pasibaigus rungtynėms turi raštu pranešti apie įvykį varžybas rengiančiai organizacijai.
- 47.5 Jei teisėjas susižeidžia arba dėl kokių kitų priežasčių negali toliau teisėjauti, rungtynės turi būti tęsiamos po 5 minučių. Likęs (-ę) teisėjas (-ai) turi teisėjauti iki rungtynių pabaigos, nebent negalintį savo pareigų atlikti teisėją, pakeisti gali kitas kvalifikuotas teisėjas. Ar toks pakeitimas bus daromas nusprendžia likęs (-ę) teisėjas (-ai), pasitaręs (-ę) su komisarais (jei jis yra paskirtas).
- 47.6 Visose tarptautinėse varžybose, jeigu sprendimą būtina paaiškinti žodžiu, tai daroma anglų kalba.
- 47.7 **Kiekvienas teisėjas turi teisę daryti sprendimus, atitinkančius jo pareigas, bet nei vienas teisėjas neturi teisės ignoruoti kito (-ų) teisėjo (-ų) sprendimo arba jais suabejoti.**
- 47.8 **Teisėjų vykdomas Oficialių krepšinio taisyklių įgyvendinimas ir aiškinimas, neatsižvelgiant į tai, ar buvo priimtas aiškus sprendimas ar ne, yra galutinis ir negali būti ginčijamas, nepaisomas ar ignoruojamas, išskyrus atvejus, kai yra leidžiama pateikti protestą. (žr. C priedą).**

§ 48 Sekretorius ir sekretoriaus asistentas: pareigos

- 48.1 **Sekretoriui** turi būti pateiktas oficialus rungtynių protokolas, kuriame jis privalo įrašyti:
- abiejų komandų rungtynes pradedančių žaidėjų ir visų atsarginių žaidėjų pavardes ir numerius. Pastebėjęs registruotus komandos startinio penketo žaidėjų ar jų numerių keitimo taisyklių pažeidimus, jis nedelsdamas turi nedelsiant pranešti artimiausiam teisėjui;
 - didėjančią rungtynių rezultatą, registruojant komandų pelnytus taškus, sėkmingus baudos metimus;
 - kiekvienam žaidėjui skirtas pražangas. Jis turi žymėti visas kiekvieno vyr. trenerio pražangas ir nedelsiant pranešti teisėjui, kai vyr. treneris turi būti diskvalifikuotas. Taip pat jis privalo nedelsiant informuoti teisėją, kad žaidėjas turi būti diskvalifikuotas, jei jis/ji surinko 2 technines pražangas, arba 2 nesportines pražangas, arba 1 techninę ir 1 nesportinę pražangą.
 - suteikiamas minutės pertraukėles ir su aikštės teisėjų pagalba pranešti vyr. treneriui, kad jis jau išnaudojo paskutinę minutės pertraukėlę rungtynių pirmoje ar antroje dalyje, ar pratęsimą;
 - reguliuoti pakaitinio kamuolio valdymo rodyklės padėtį, nedelsiant pakeisti jos kryptį, pasibaigus pirmajai rungtynių pusei, kai komandos privalo pasikeisti aikštės pusėmis prieš antrąją rungtynių dalį.

- kiekvienai komandai suteiktą vyr trenerio „Iššūkio taisyklę“. Jis/ji turi nedelsdamas pranešti artimiausiam teisėjui, kai vyriausiasis treneris klaidingai prašo savo antrojo iššūkio.

48.2 **Sekretoriaus asistentas** valdo švieslentę ir padeda sekretoriui, ir laikininkui. Jei rungtynių protokolo ir švieslentės duomenys skiriasi ir klaidos negalima nustatyti, tai rungtynių protokolo duomenys yra prioritetingi ir švieslentės parodymai taisomi pagal rungtynių protokolo duomenis.

48.3 Jei aptinkama klaida oficialiame rungtynių protokole:

- rungtynių metu, laikininkas turi laukti, kol kamuolys taps nežaidžiamu ir tada įjungti savo signalą;
- pasibaigus rungtynių laikui ir dar vyr.teisėjui nepasirašius rungtynių protokole, klaida turi būti ištaisyta, net jei tai pakeistų galutinį rungtynių rezultatą;
- vyr.teisėjui jau pasirašius rungtynių protokole, klaida negali būti taisoma. Vyresnysis teisėjas ar komisarai, (jei jis yra paskirtas), turi išsiųsti detalių paaiškinimą (raportą) varžybas vykdančiai organizacijai.

§ 49 **Laikininkas: pareigos**

49.1 Laikininkas privalo turėti rungtynių laikrodį ir sekundmatį, bei turi:

- kontroliuoti laiką, minutės pertraukėlių ir pertraukų (intervalų) trukmę;
- užtikrinti, kad automatinis signalas garsiai skambėtų, pasibaigus ketvirčio ar pratęsimo laikui;
- visais įmanomais būdais nedelsiant pranešti teisėjams, jeigu signalas nesuskamba arba nebūna išgirstas;
- rodyti kiekvieno žaidėjo pražangų skaičių. Kiekvieną kartą, kai žaidėjas prasižengia, laikininkas pakelia pražangų lentelę, ant kurios matyti pražangų skaičius. Šios lentelės turi būti gerai matomos abiejų komandų vyr. treneriams;
- nedelsiant informuoti teisėją, žaidėjui gavus 5 pražangą.
- pastatyti komandos pražangų žymeklį abiejose stalo pusėse ant stalo krašto, esančio arčiau ketvirtą kartą per ketvirtį prasižengusios komandos suolo. Komandos pražangų žymeklis turi rodyti esamą komandos pražangų skaičių, turi būti raudonos spalvos ir nepažymėtas jokių skaičiumi ir pastatomas kai po ketvirtos komandos pražangos kamuolys taps žaidžiamas;
- vykdyti žaidėjų keitimus;
- suteikti minutės pertraukėles. Jis/ji turi pranešti teisėjams, kai yra minutės pertraukėlės suteikimo galimybė, kai komanda prašė minutės pertraukėlės;
- užtikrinti, kad jo signalas nuskambėtų **tik tada**, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas bei kamuolys dar netapo vėl žaidžiamu. Laikininko signalas nei rungtynių laikrodžio, nei paties žaidimo **nesustabdo**. Jis taip pat nepadaro kamuolio nežaidžiamu.

49.2 Laikininkas **rungtynių laiką** reguliuoja taip:

- įjungia rungtynių laikrodį, kai:
 - žaidėjas ginčijamojo kamuolio išmetimo metu teisingai paliečia kamuolį;
 - po nesėkmingo paskutinio baudos metimo kamuolys lieka žaidžiamas ir kamuolį paliečia bet kuris aikštėje esantis žaidėjas ar kamuolys paliečia bet kurį aikštėje esantį žaidėją;

- kamuolio įmetimo iš užribio metu kamuolį teisingai paliečia bet kuris aikštėje esantis žaidėjas ar kamuolys paliečia bet kurį aikštėje esantį žaidėją;
 - sustabdo rungtynių laikrodį, kai:
 - baigiasi ketvirčio ar pratęsimo laikas, jei laikrodis nesustoja automatiškai;
 - teisėjas sušvilpia esant žaidžiamam kamuoliui;
 - žaidimo metu kamuolys įkrenta į tos komandos krepšį, kuri buvo paprašiusi minutės pertraukėlės;
 - kamuolys įkrenta į krepšį kai rungtynių laikrodis rodo likus 2:00 minutes iki ketvirto ketvirčio ar kiekvieno pratęsimo pabaigos;
 - komandai valdant kamuolį aidi atakos trukmės laikmačio signalas.
- 49.3 Laikininkas kontroliuoja suteiktos **minutės pertraukėlės** trukmę taip:
- įjungia sekundmatį, kai teisėjas sušvilpia ir parodo minutės pertraukėlės suteikimo gestą;
 - įjungia garsinį signalą, kai praeina 50 sekundžių minutės pertraukėlės laiko;
 - įjungia garsinį signalą, kai minutės pertraukėlės laikas baigiasi.
- 49.4 Laikininkas kontroliuoja **rungtynių pertraukos (intervalo)** laiką taip:
- įjungia laikmatį iškart pasibaigus ankstesniam ketvirčiui ar pratęsimui;
 - įjungia signalą, kai iki 1-ojo ir 3-ojo ketvirčio pradžios lieka 3 minutės ir likus 1,5 minutės iki ketvirčio pradžios;
 - įjungia signalą, kai iki 2-ojo, 4-ojo ketvirčio ir kiekvieno pratęsimo pradžios lieka 30 sekundžių;
 - įjungia signalą ir kartu išjungia chronometrą, kai rungtynių pertrauka (intervalas) baigiasi.

§ 50 Atakos trukmės laiko operatorius: pareigos

Atakos trukmės laiko operatorius privalo turėti atakos trukmės laikmatį ir kontroliuoja atakos trukmės laiką taip:

- 50.1 **Įjungia laikmatį ar tęsia** laikmačio parodymus kai:
- komanda pradeda valdyti žaidžiamą kamuolį aikštėje. Po to vien tik varžovo paliestas kamuolys nesuteikia naujo atakos trukmės laiko, jei ta pati komanda toliau valdo kamuolį;
 - kamuolio įmetimo iš užribio metu kamuolį teisingai paliečia bet kuris aikštėje esantis žaidėjas ar kamuolys paliečia bet kurį aikštėje esantį žaidėją
- 50.2 **Sustabdo laikmatį, bet naujo atakos trukmės laiko neskiria**, jei komandai valdžiusiai kamuolį skiriamas kamuolio įmetimas iš užribio dėl to, kad:
- kamuolys pateko į užribį;
 - susižeidžia tos pačios komandos žaidėjas;
 - technine pražanga baudžiama ta pati komanda;
 - ginčijamo kamuolio situacija (bet ne tada, kai kamuolys užstringa tarp krepšio lanko ir lentos);
 - fiksuota abipusė pražanga;
 - kompensuojamos ir anuliuojamos lygiavertės komandų pražangos.
- Sustabdo laikmatį, su matomu likusiu atakos trukmės laiku ir neskiria naujo atakos trukmės laiko, kada komandai, kuri prieš tai valdė kamuolį, skiriamas kamuolio išsimetimas iš užribio puolimo zonoje dėl pražangos ar taisyklių pažeidimo, kai atakos trukmės laikmatis rodo 14 sekundžių ir daugiau.

50.3 Sustabdo laikmą ir skiria naują 24 sekundžių atakos trukmės laiką (laikmatis neturi rodyti jokių skaičių), kai:

- kamuolys teisingai įkrenta į krepšį;
- kamuolys paliečia varžovų krepšio lanką ir kamuolį apvaldo komanda, kuri kamuolio nevaldė prieš kamuoliui paliečiant lanką;
- komandai skiriamas kamuolio įmetimas iš užribio jos gynybos zonoje:
 - dėl pražangos ar taisyklių pažeidimo (bet ne dėl to, kad kamuolys pateko į užribį);
 - dėl ginčijamo kamuolio situacijos komandai, kuri prieš tai nevaldė kamuolio;
 - žaidimas sustabdytas dėl priežasties, nesusijusios su kamuolį valdančia komanda;
 - žaidimas sustabdytas dėl priežasties, nesusijusios su nė viena iš komandų, nebent tai daro žalą varžovams;
- komandai suteikiama teisė mesti baudos (-ų) metimą (-us);

50.4 Sustabdo laikmą ir yra skiria 14 sekundžių atakos trukmės laiką, ir laikmatis turi rodyti 14 sekundžių kai:

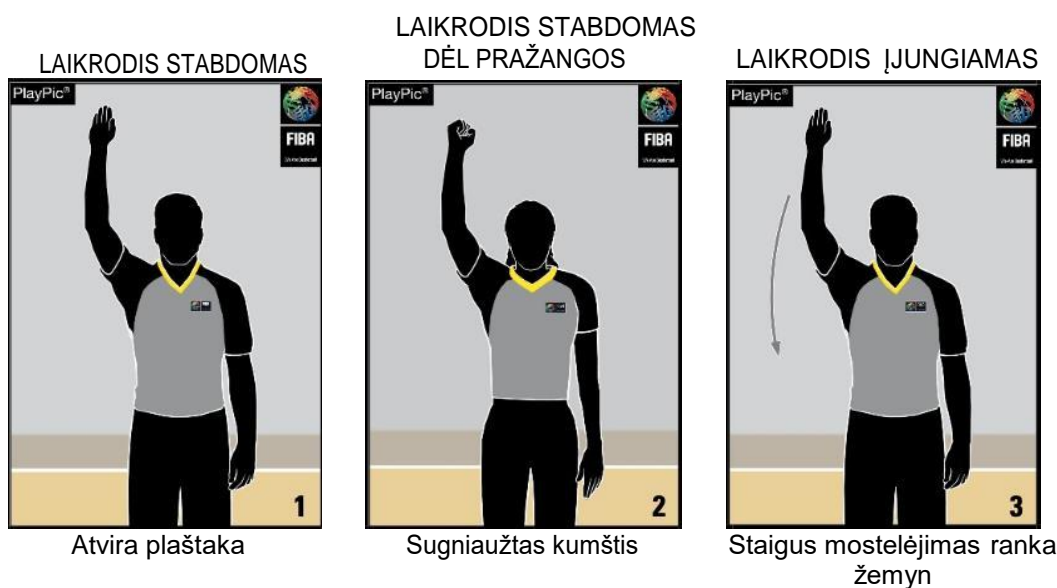
- valdančiai kamuolį komandai skiriamas įmetimas iš užribio puolimo zonoje ir kamuolio valdymui lieka 13 sekundžių ar mažiau:
 - dėl pražangos ar taisyklių pažeidimo (bet ne dėl to, kad kamuolys pateko į užribį)
 - žaidimas sustabdytas dėl priežasties, nesusijusios su kamuolį valdančia komanda;
 - žaidimas sustabdytas dėl priežasties, nesusijusios su nė viena iš komandų, nebent tai daro žalą varžovams.
- komandai, kuri anksčiau nevaldė kamuolio, bus skiriamas įmetimas iš užribio puolimo zonoje, kai:
 - dėl pražangos ar taisyklių pažeidimo (įskaitant ir tai, kad kamuolys pateko į užribį);
 - dėl ginčijamo kamuolio situacijos.
- komandai skiriamas įmetimas iš užribio puolimo zonoje ties įmetimo iš užribio linija, priešingoje sekretoriato stalo pusėje už nesportinę ar diskvalifikacinę pražangą;
- kamuolys paliečia lanką po nesėkmingo metimo, (įskaitant atvejį, kai kamuolys užstringa tarp krepšio lanko ir lentos), po paskutinio baudos metimo ar kamuolio perdavimo metu, jeigu kamuolį vėl valdys ta pati komanda, kuri valdė kamuolį prieš kamuoliui paliečiant lanką.
- rungtynių laikrodis ketvirtajame ketvirtyje ar kiekviename pratęsime rodo 2:00 minutes ar mažiau, po suteiktos minutės pertraukėlės, komandos, kuri turi teisę valdyti kamuolį savo gynybos zonoje, vyr.treneris nusprendžia, kad žaidimas bus tęsiamas šiai komandai išsimitant kamuolį iš užribio puolimo zonoje ties įmetimo iš užribio linija, priešingoje sekretoriato stalo pusėje ir atakos trukmės laikmatis rodė 14 sekundžių ir daugiau, kai buvo sustabdytas rungtynių laikrodis.

50.5 Išjungia laikmą, kai kamuolys tampa nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdomas bet kuriame ketvirtyje ar pratęsime, kai viena iš komandų naujai apvaldo kamuolį ir rungtynių laikrodis rodo, kad liko žaisti mažiau 14 sekundžių Atakos trukmės laikmačio signalas nestabdo rungtynių laikrodžio ir kamuolys netampa nežaidžiamas, nebent signalas skamba komandai valdant kamuolį.

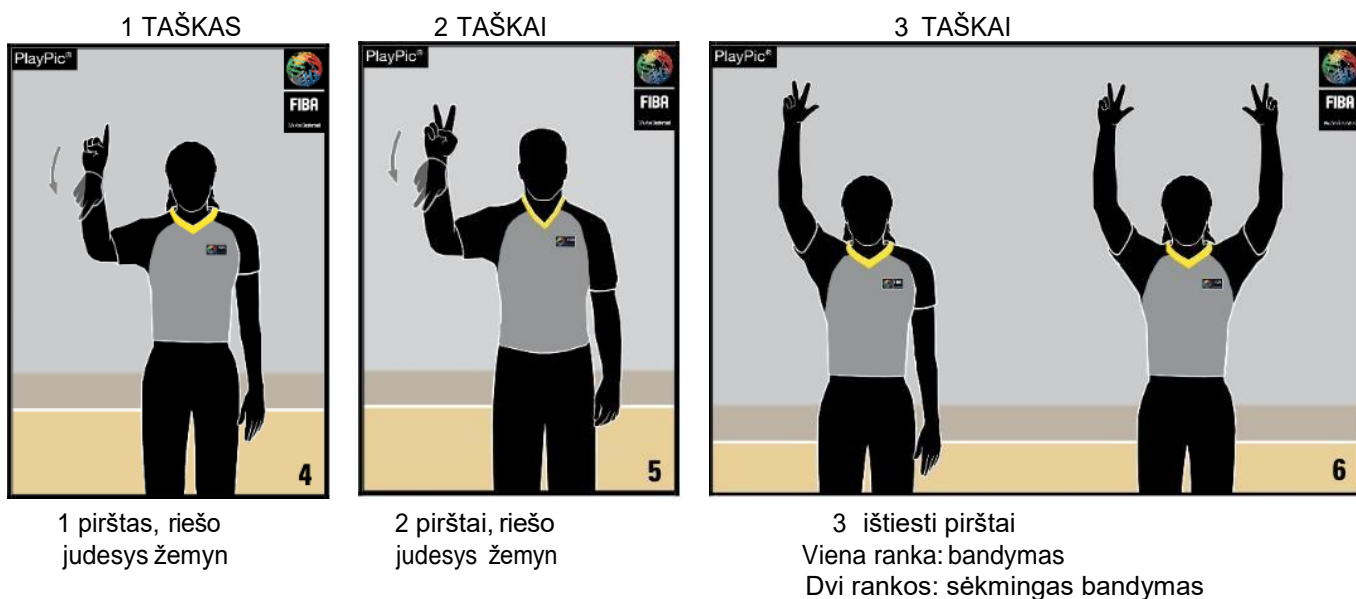
Priedas A – Teisėjų gestai

- A.1 Šiose taisyklėse pavaizduoti teisėjų gestai yra vieninteliai galiojantys oficialūs teisėjų gestai.
- A.2 Teisėjams, komunikuojant su sekretoriato teisėjais primygtinai rekomenduojama šiuos gestus palydėti žodžiais. (tarptautinėse rungtynėse-anglų kalba)
- A.3 Labai svarbu, kad sekretoriato teisėjai žinotų šiuos gestus.

Rungtynių laikrodžio valdymo signalai



Taškų įskaitymas



Žaidėjų keitimas ir minutės pertraukėlė

ŽAIDĖJŲ KEITIMAS



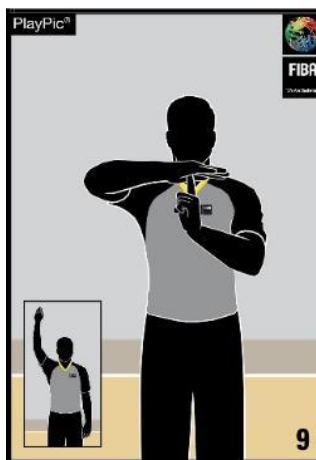
Sukryžiuoti dilbiai

KVIETIMAS Į AIKŠTĘ



Atvira plaštaka judesys į save

SKIRIAMA MINUTĖS PERTRAUKĖLĖ



Pirštu ir plaštaka rodoma T raidė

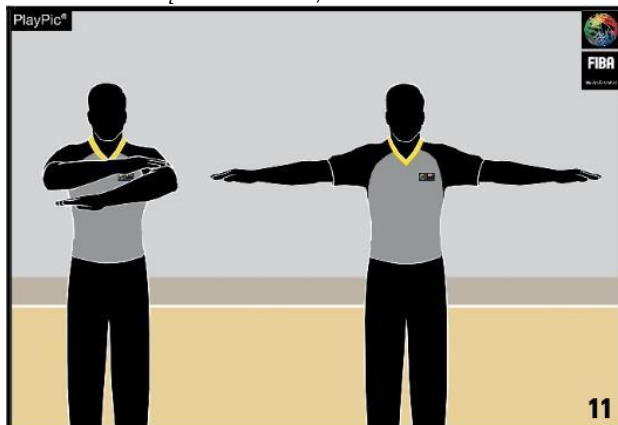
TV MINUTĖS PERTRAUKĖLĖ



Ištiestos į šonus sugniaužtais kumščiais rankos

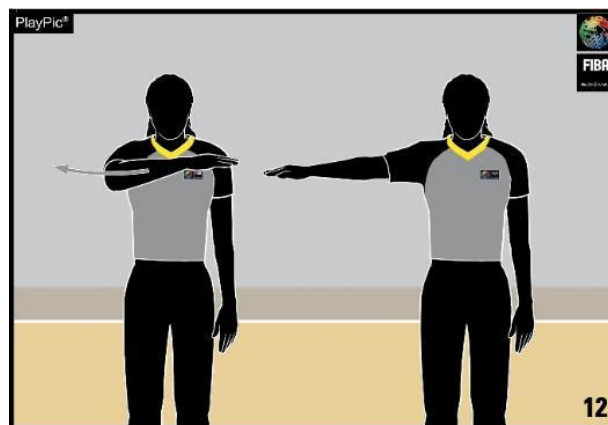
Informatyvūs gestai

METIMAS NEĮSKAITOMAS, ŽAIDIMAS NEGALIOJA



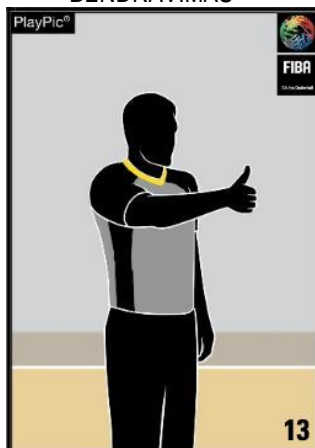
Prie krūtinės sukryžiuotų rankų judesys

MATOMAS SKAIČIAVIMAS



Skaičiavimas mosuojant plaštaka

BENDRAVIMAS



Nykštys į viršų

NAUJAS ATAKOS TRUKMĖS LAIKAS



Sukamas judesys pakelta ranka, ištiesus rodomąjį pirštą

ŽAIDIMO KRYPTIS IR / ARBA UŽRIBIS



Kryptis rodoma 1-2 pirštais, ranka ištiesta lygegreciai šoninei linijai

„GINČO“ KAMUOLYS / „GINČO“ SITUACIJA



Pakelti nykščiai, po to ranka rodoma pagal pakaitinio kamuolo valdymo rodyklės kryptį

Pažeidimai

ŽINGSNIAI



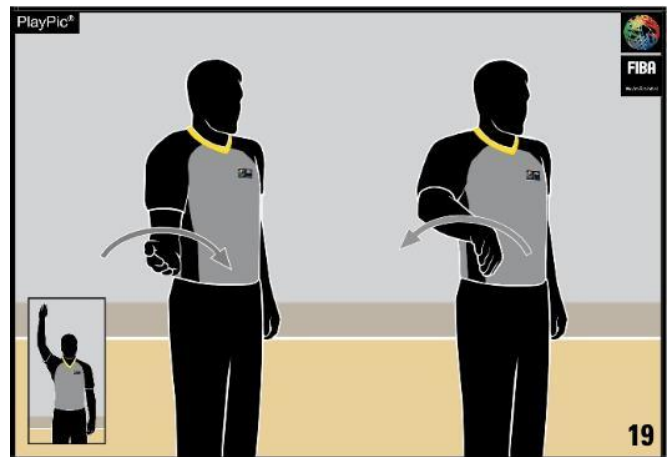
Kumščių sukimas

NETEISINGAS KAMUOLIO VARYMAS: DVIGUBAS VARYMAS



Mojavimas plaštakomis
aukšty-žemyn

NETEISINGAS KAMUOLIO VARYMAS: NEŠTAS KAMUOLYS



Pusė sukinio plaštaka

3 SEKUNDĖS



Mostas ranka nuo viršaus ir
ištiesta ranka rodomi 3 pirštai

5 SEKUNDĖS



Rodomi 5 pirštai

8 SEKUNDĖS



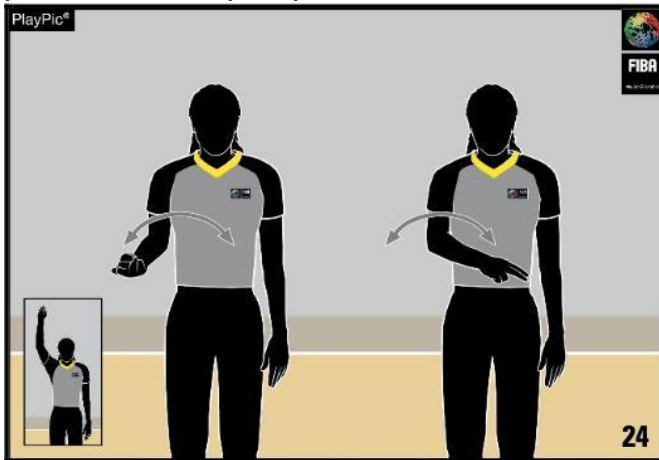
Rodomi 8 pirštai

ATAKOS TRUKMĖS LAIKO PABAIGA



Pirštais liečiamas petys

Į GYNYBOS ZONĄ GRAŽINTAS KAMUOLYS



Puslankio judesys ranka prieš liemenį

**SAVONINGAS ŽAIDIMAS
KOJA ARBA KAMUOLIO
STABDYMAS KOJA**



Pirštu rodoma į koją

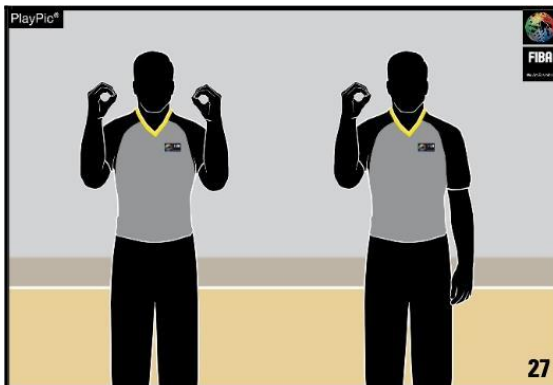
**NETEISINGAS KAMUOLIO
LIETIMAS METIMO Į KREPŠĮ
METU / TRUKDYMAS ĮMESTI
KAMUOLĮ Į KREPŠĮ**



Ištiestu vienos rankos
rodomuoju pirštu, atliekami
sukamieji judesiai virš su
kitos rankos plaštaka
padaryto apskritimu

Žaidėjų numeriai

Nr.00 ir 0



Abi rankos rodo Nr.0 Dešinė ranka rodo Nr.0

Nr.1-5



Dešinė ranka rodo Nr.1-5

Nr.6-10



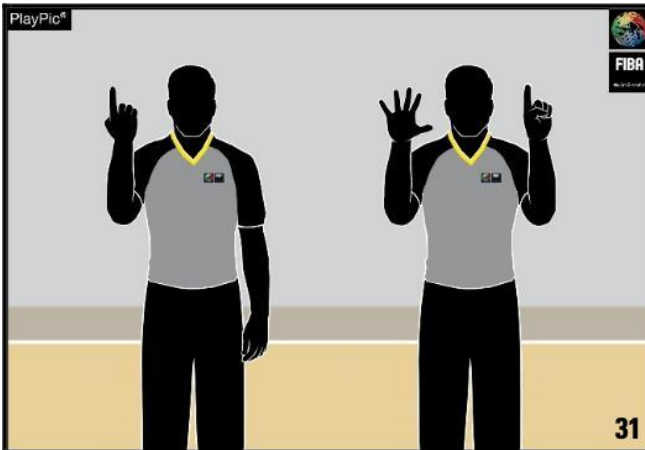
Dešinė ranka rodo Nr.5
kairė ranka rodo Nr.1-5

Nr.11-15



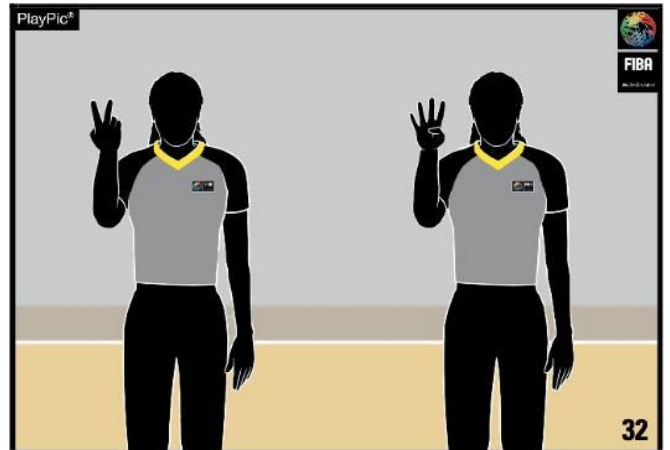
Dešinė ranka rodo sugniaužtą
kumštį, kairė ranka rodo Nr.1-5

Nr.16



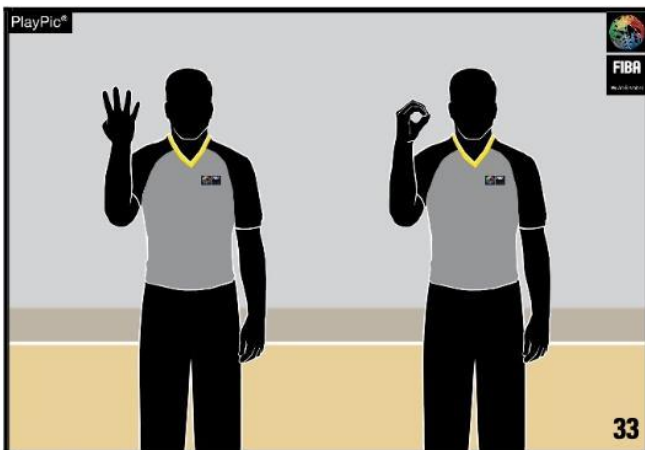
Pirmiausia uždara plaštaka rodo Nr.1 (t.y. dešimtis), po to atviros plaštakos rodo Nr.6 (t.y. vienetus)

Nr.24



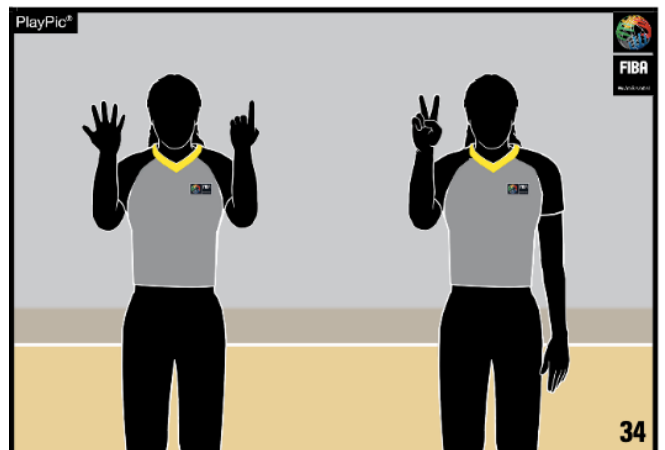
Pirmiausia uždara plaštaka rodo Nr.2 (t.y. dešimtis), po to atviros plaštakos rodo Nr.4 (t.y. vienetus)

Nr.40



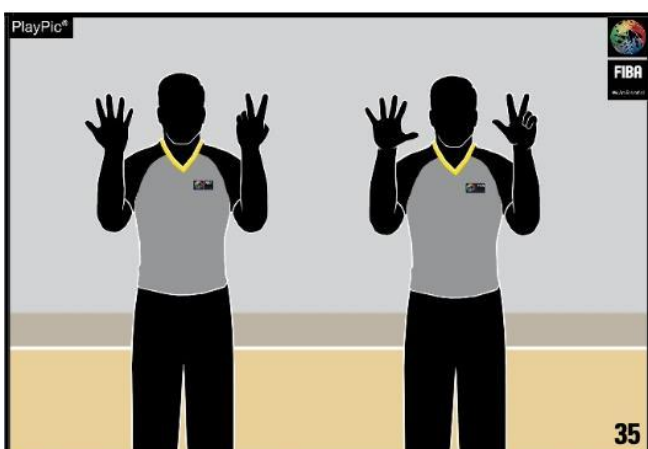
Pirmiausia uždara plaštaka rodo Nr.4 (t.y. dešimtis), po to atviros plaštakos rodo Nr.0 (t.y. vienetus)

Nr.62



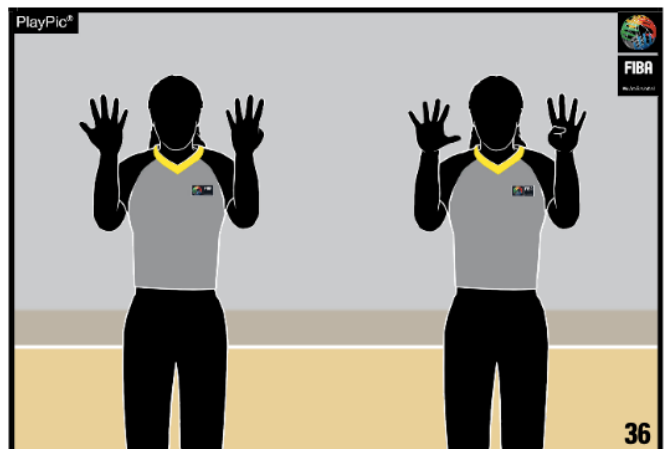
Pirmiausia uždara plaštaka rodo Nr.6 (t.y. dešimtis), po to atviros plaštakos rodo Nr.2 (t.y. vienetus)

Nr.78



Pirmiausia uždara plaštaka rodo Nr.7 (t.y. dešimtis), po to atviros plaštakos rodo Nr.8 (t.y. vienetus)

Nr.99



Pirmiausia uždara plaštaka rodo Nr.9 (t.y. dešimtis), po to atviros plaštakos rodo Nr.9 (t.y. vienetus)

Pražangų pobūdis

LAIKYMAS



Plaštaka suimama kita ranka per riešą

BLOKAVIMAS (GINANTIS) NETEISINGA UŽTVARA (PUOLANT)



Abi rankos ant klubų

STŪMIMAS ARBA ĮSIRĖŽIMAS BE KAMUOLIO



Vaizduojamas stumimas

PRILAIKYMAS RANKA



Suimama plaštaka ir daromas judesys į priekį

MUŠIMAS PER RANKAS



Ranka suduodama per kitos rankos riešą

ĮSIRĖŽIMAS SU KAMUOLIU RANKOSE



Sugniaužtu kumščiu mušama į kitos rankos atvirą plaštaką

NELEISTINAS KONTAKTAS SU VARŽOVO RANKA



Plaštaka stuktelėjama į kitos rankos dilbį

NELEISTINAS VARŽOVO APKABINIMAS RANKA



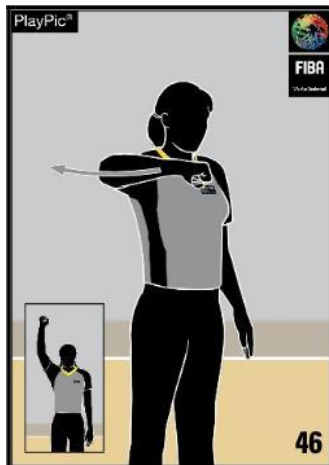
Judesys dilbiu atgal

NELEGALUS CILINDRAS



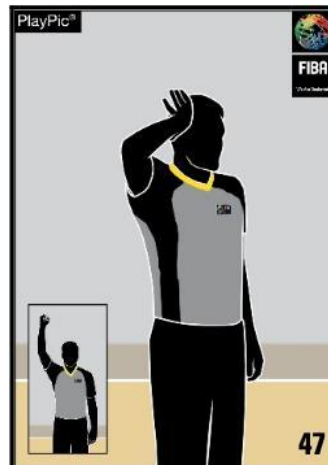
Abiejų rankų plaštakų vertikalus judėjimas žemyn ir aukštyn

PAVOJINGAS MOJAVIMAS ALKŪNĖMIS



Judėsys alkūnė atgal

STUKTELĖJIMAS PER GALVĄ



Ranka vaizduojamas kontaktas su galva

VALDANČIOS KAMUOLĮ KOMANDOS PRAŽANGA



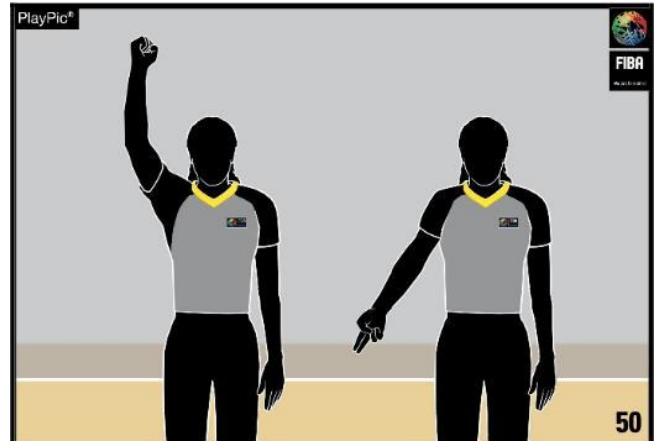
Sugniaužtu kumščiu rodoma į prasižengusios komandos krepšio pusę

PRAŽANGA METIMO METU



Iškeltas sugniaužtas kumštis ir po to rodomas baudos metimų skaičius

PRAŽANGA NE METIMO METU



Iškeltas sugniaužtas kumštis ir po to pirštu rodoma į aikštės grindis

Ypatingos pražangos

ABIPUSĖ PRAŽANGA



Kumščiais mojuojama virš galvos

TECHNINĖ PRAŽANGA



Plaštakomis rodoma raidė T

NESPORTINĖ PRAŽANGA



Virš galvos iškeltas kumštis ir kita ranka apkabinamas riešas

DISKVALIFIKACINĖ PRAŽANGA



Pakelti į viršų abiejų rankų kumščiai

NELEISTINAS
AIKŠTĘ RIBOJANČIOS
LINIJOS KIRTIMAS
ĮMETANT KAMUOLĮ
IŠ UŽRIBIO

VAIDYBA



Du kartus pakeliama ranka



Mostas ranka lygiagrečiai
aikštę ribojančiai linijai
(kai lieka 2:00 minutės
ar mažiau ketvirtajame
ketvirtyje ar pratęsimuose)

Skubaus pakartojimo sistemos (SPS) peržiūra

SKUBAUS PAKARTOJIMO
SISTEMOS (SPS)
PERŽIŪRA



Sukama ranka su
horizontaliai ištiestu
rodumuoju pirštu

VYRIAUSIO TRENERIO
IŠŠŪKIS



Erdvėje nubraižomas
stačiakampis

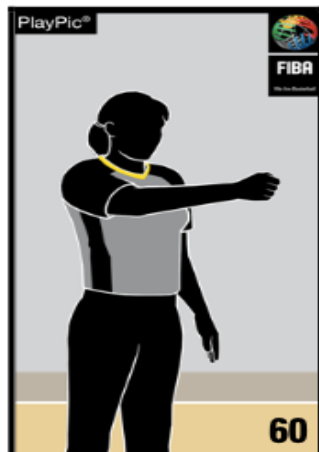
Baudų už pražangas vykdymas-signalai, rodomi sekretoriato teisėjams.

PO PRAŽANGOS UŽ
KURIAŲ NESKIRIAMSI
BAUDOS METIMAI



Rodoma žaidimo kryptis,
ranka lygiagrečiai šoninei
linijai

PO VALDANČIOS
KAMUOLĮ KOMANDOS
PRAŽANGOS



Sugniaužtu kumščiu rodoma
žaidimo kryptis, ranka
lygiagrečiai šoninei linijai

1 BAUDOS METIMAS



Pakeltas 1 pirštas

2 BAUDOS METIMAI



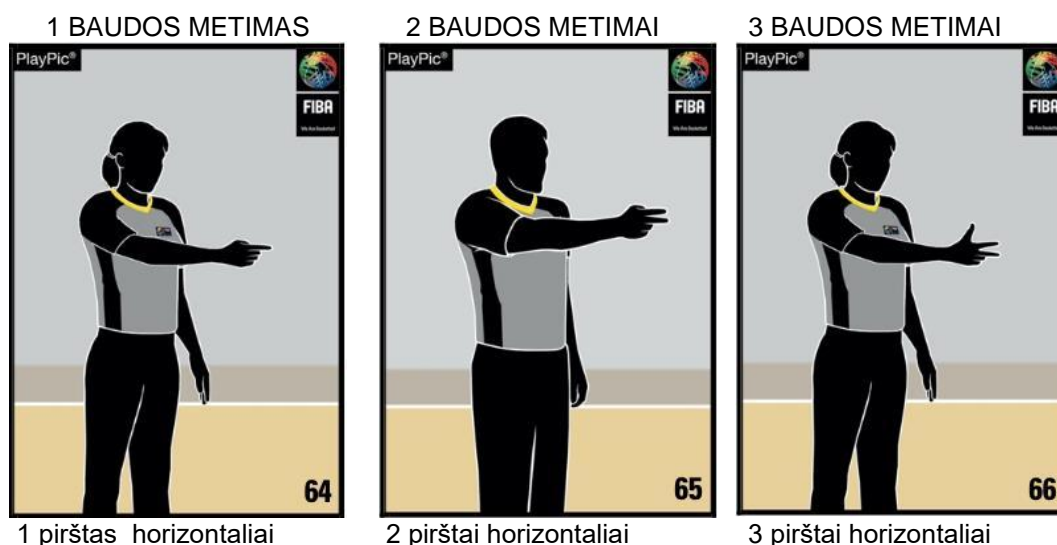
Pakelti 2 pirštai

3 BAUDOS METIMAI

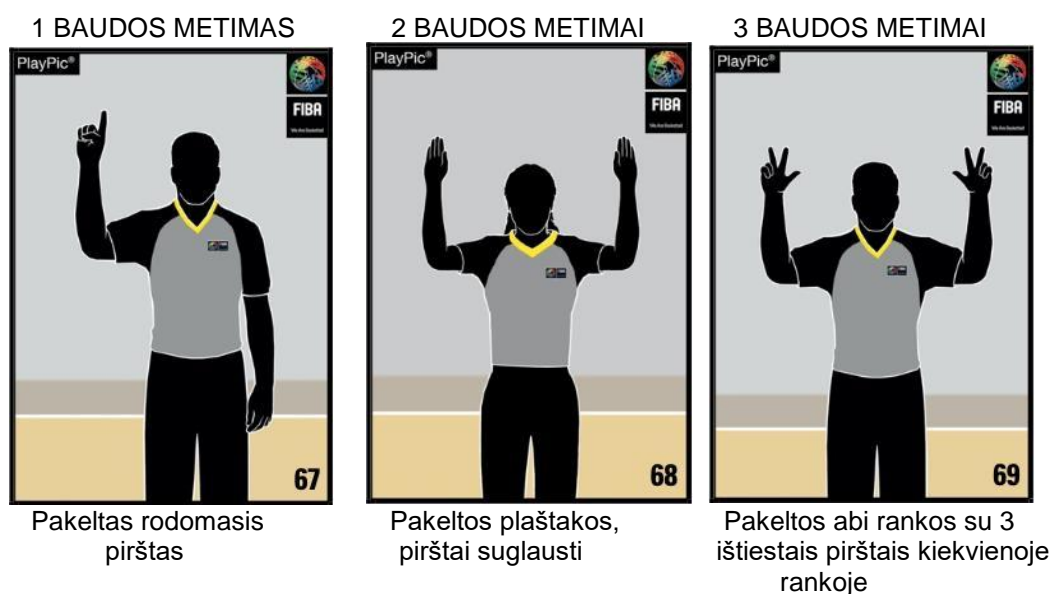


Pakelti 3 pirštai

Baudos metimų vykdymas: aktyvus teisėjas Vedantysis (LEAD)



Baudos metimų vykdymas: pasyvus teisėjas Vedamasis (TRAIL) - dviejų teisėjų teisėjavimo mechanika. Centrinis (CENTER) – trijų teisėjų teisėjavimo mechanika



Pav.8 Teisėjų gestai

Priedas B — Rungtynių protokolas



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

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

Team A Time-outs: H1 [][] H2 [][] OT [][] Team fouls: Q1 [1][2][3][4] Q2 [1][2][3][4] Q3 [1][2][3][4] Q4 [1][2][3][4] HCC [][]										RUNNING SCORE															
										A		B		A		B		A		B		A		B	
										1	1			41	41			81	81			121	121		
										2	2			42	42			82	82			122	122		
										3	3			43	43			83	83			123	123		
										4	4			44	44			84	84			124	124		
										5	5			45	45			85	85			125	125		
										6	6			46	46			86	86			126	126		
										7	7			47	47			87	87			127	127		
										8	8			48	48			88	88			128	128		
										9	9			49	49			89	89			129	129		
										10	10			50	50			90	90			130	130		
										11	11			51	51			91	91			131	131		
										12	12			52	52			92	92			132	132		
										13	13			53	53			93	93			133	133		
										14	14			54	54			94	94			134	134		
										15	15			55	55			95	95			135	135		
										16	16			56	56			96	96			136	136		
										17	17			57	57			97	97			137	137		
										18	18			58	58			98	98			138	138		
										19	19			59	59			99	99			139	139		
										20	20			60	60			100	100			140	140		
										21	21			61	61			101	101			141	141		
										22	22			62	62			102	102			142	142		
										23	23			63	63			103	103			143	143		
										24	24			64	64			104	104			144	144		
										25	25			65	65			105	105			145	145		
										26	26			66	66			106	106			146	146		
										27	27			67	67			107	107			147	147		
										28	28			68	68			108	108			148	148		
										29	29			69	69			109	109			149	149		
										30	30			70	70			110	110			150	150		
										31	31			71	71			111	111			151	151		
										32	32			72	72			112	112			152	152		
										33	33			73	73			113	113			153	153		
										34	34			74	74			114	114			154	154		
										35	35			75	75			115	115			155	155		
										36	36			76	76			116	116			156	156		
										37	37			77	77			117	117			157	157		
										38	38			78	78			118	118			158	158		
										39	39			79	79			119	119			159	159		
										40	40			80	80			120	120			160	160		

Head coach _____		First assistant coach _____																							
Team B Time-outs: H1 [][] H2 [][] OT [][] Team fouls: Q1 [1][2][3][4] Q2 [1][2][3][4] Q3 [1][2][3][4] Q4 [1][2][3][4] HCC [][]																									
										A		B		A		B		A		B					
										1	1			41	41			81	81			121	121		
										2	2			42	42			82	82			122	122		
										3	3			43	43			83	83			123	123		
										4	4			44	44			84	84			124	124		
										5	5			45	45			85	85			125	125		
										6	6			46	46			86	86			126	126		
										7	7			47	47			87	87			127	127		
										8	8			48	48			88	88			128	128		
										9	9			49	49			89	89			129	129		
										10	10			50	50			90	90			130	130		
										11	11			51	51			91	91			131	131		
										12	12			52	52			92	92			132	132		
										13	13			53	53			93	93			133	133		
										14	14			54	54			94	94			134	134		
										15	15			55	55			95	95			135	135		
										16	16			56	56			96	96			136	136		
										17	17			57	57			97	97			137	137		
										18	18			58	58			98	98			138	138		
										19	19			59	59			99	99			139	139		
										20	20			60	60			100	100			140	140		
										21	21			61	61			101	101			141	141		
										22	22			62	62			102	102			142	142		
										23	23			63	63			103	103			143	143		
										24	24			64	64			104	104			144	144		
										25	25			65	65			105	105			145	145		
										26	26			66	66			106	106			146	146		
										27	27			67	67			107	107			147	147		
										28	28			68	68			108	108			148	148		
										29	29			69	69			109	109			149	149		
										30	30			70	70			110	110			150	150		
										31	31			71	71			111	111			151	151		
										32	32			72	72			112	112			152	152		
										33	33			73	73			113	113			153	153		
										34	34			74	74			114	114			154	154		
										35	35			75	75			115	115			155	155		
										36	36			76	76			116	116			156	156		
										37	37			77	77			117	117			157	157		
										38	38			78	78			118	118			158	158		
										39	39			79	79			119	119			159	159		
										40	40			80	80			120	120			160	160		

Scorer _____		Assistant scorer _____		Timer _____		Shot clock operator _____		Scores		Quarter ①	A _____	B _____
Crew Chief _____		Umpire 1 _____		Umpire 2 _____		Captain's signature in case of protest _____		Final Score		Team A _____	Team B _____	
								Name of winning team		_____		
								Game ended at (hh:mm)		_____		

- B.1 Oficialus rungtynių protokolas pavaizduotas Pav.9 yra vienintelis, patvirtintas FIBA techninės komisijos.
- B.2 Jį sudaro 1 originalas ir 3 kopijos, kurių kiekviena turi būti skirtingos spalvos popieriaus. Originalas ant balto popieriaus skirtas FIBA. Pirmas egzempliorius mėlyname popieriuje skirtas varžybas organizuojančiai institucijai, antrasis egzempliorius ant rožinio popieriaus skirtas laimėjusiai komandai, o paskutinis egzempliorius ant geltono popieriaus skirtas pralaimėjusiai komandai.

Pastabos:

1. Sekretorius turi naudoti 2 skirtingų spalvų rašiklius, **RAUDONĄ** pirmame ir trečiame ketvirčiuose, o **MĒLYNĄ** arba **JUODĄ** – antrame ir ketvirtame ketvirčiuose. Visiems pratęsimams visi įrašai daromi **MĒLYNA** arba **JUODA** spalva (tokia pati spalva kaip ir antrame bei ketvirtame ketvirčiuose).
2. Rungtynių protokolas gali būti ruošiamas ir pildomas elektroniniu būdu.

- B.3 Likus ne mažiau kaip 40 minučių iki rungtynių pradžios**, sekretorius turi paruošti rungtynių protokolą taip:

- B.3.1 Protokolo viršutinėse eilutėse įrašo komandų pavadinimus. Pirmąją **Komanda A** visuomet įrašoma šeimininkų komanda, nebent turnyras arba rungtynės vyksta neutralioje aikštėje. Tuomet pirmąją rašoma ta komanda, kuri varžybų programoje (tvarkaraštyje) yra nurodyta pirmąją. Antroji – **Komanda B**

- B.3.2 Sekretorius tam skirtose grafose užrašo:

- varžybų pavadinimą;
- rungtynių numerį;
- rungtynių datą, laiką ir vietą;
- vyresniojo teisėjo ir teisėjo (-ų) inicialus ir pavardes bei nurodyti jų pilietybę (IOC kodas)



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>21. 11. 2020</u>	Time	<u>20:00</u>	Crew chief	<u>WALTON, M. (USA)</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y. (CHN)</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K. (HUN)</u>

Pav.10 Rungtynių protokolo antraštė

- B.3.3 **Komanda A** surašoma viršutinėje protokolo dalyje, **Komanda B** – apatinėje.
- B.3.3.1 Pirmame stulpelyje sekretorius turi įrašyti kiekvieno žaidėjo, vyriausiojo trenerio ir pirmojo trenerio asistento licencijos numerį (paskutinius 3 skaitmenis). Turnyruose licencijų skaičiai rungtynių protokole įrašomi tik pirmamose komandų rungtynėse.

B.3.3.2 Antrame stulpelyje sekretorius DIDŽIOSIOSIOMIS raidėmis turi įrašyti kiekvieno žaidėjo vardą ir inicialus marškinėlių numerių tvarka, naudodamasis komandos narių sąrašu, kurį pateikia vyriausiasis treneris arba jo atstovas. Prie komandos kapitono pavardės ir inicialų iškart turi būti pažymėtas įrašas (KAP).

B.3.3.3 Jei komandoje yra mažiau nei 12 žaidėjų, sekretorius turi nubrėžti horizontalų brūkšnį, skirtoje įrašyti žaidėjo licencijos numerį, pavardę, vardo inicialus, žaidėjo numerį, dalyvavimo žaidime, eilutėje, po paskutiniu įrašytu žaidėju. Jei žaidėjų yra mažiau nei 11, horizontali linija turi būti brėžiama, kol pasieks žaidėjo pražangų eilutę, ir po to tęsiama įstrižai iki eilučių apačios.

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

Pav.11 Komandos rungtynių protokole (iki rungtynių pradžios)

B.3.4 Po kiekvienos komandos žaidėjų sąrašais apačioje sekretorius turi įrašyti DIDŽIOSIOSIOMIS raidėmis komandos vyriausiojo trenerio ir pirmojo trenerio asistento pavardes bei vardo inicialus.

B.3.5 Rungtynių protokolo apatinėje dalyje sekretorius DIDŽIOSIOMIS raidėmis turi įrašyti savo, sekretoriaus asistento, laikininko, atakos trukmės operatoriaus pavardes ir vardo inicialus.

B.4 Likus mažiausiai 10 minučių iki rungtynių pradžios, kiekvienas vyriausiasis treneris privalo:

B.4.1 Patvirtinti, kad sutinka su įrašytomis žaidėjų pavardėmis ir numeriais.

B.4.2 Patvirtinti vyriausiojo trenerio ir pirmojo trenerio asistento pavardes. Jei nėra vyriausiojo trenerio ir pirmojo trenerio asistento, kapitonas turi atlikti žaidžiančio vyr. trenerio pareigas ir jo pavardė turi būti įrašyta į vyr. trenerio langelį, pažymint (KAP) (angl. (CAP) už jo pavardės.

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

- B.4.3 Grafoje „Dalyvavimas žaidime“ („D.Ž.“) (arba angliskame protokolo variante „Player in“) mažu simboliu „x“ pažymėti 5 žaidėjus, kurie pradės žaisti rungtynes (startinį žaidėjų penketą).
- B.4.4 Pasirašyti rungtynių protokole tam skirtoje vietoje šalia vyr.trenerio pavardės. Pirmasis tai turi atlikti „A“ komandos treneris.
- B.5 Rungtynių pradžioje** sekretorius turi apibraukti mažus simbolius „x“, kuriais yra pažymėti startinio penketo žaidėjai, tokiu būdu – **X**
- B.6 Rungtynių eigoje** mažu simboliu „x“ sekretorius taip pat pažymi kiekvieną keičiantį žaidėją, šiam pirmą kartą įėjus į aikštę (apibraukti nereikia).
- B.7 Minutės pertraukėlės**
- B.7.1 Suteiktos minutės pertraukėlės įrašomos rungtynių protokole po komandos pavadinimu, pažymint ketvirčio ar pratęsimo laiko minutę langeliuose šalia H1 (pirma rungtynių pusė), šalia H2 (antra rungtynių pusė) ir šalia OT (iki 3-jų pratęsimų)
- B.7.2 Pasibaigus kiekvienam ketvirčiui ar pratęsimui, neišnaudoti minutės pertraukėlės langeliai turi būti pažymėti 2 horizontaliomis, lygiagrečiomis linijomis. Jei komandai nesuteikta pirmoji minutės pertraukėlė antroje rungtynių dalyje ir ketvirtame ketvirtyje lieka 2:00 minutės, sekretorius turi dviem horizontaliomis, lygiagrečiomis linijomis užbraukti pirmąjį šios antros rungtynių dalies minutės pertraukėlių langelį.

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

Pav.12 Komandos rungtynių protokole (po rungtynių)

B.8 Pražangos

- B.8.1 Žaidėjas gali būti baudžiamas asmenine, technine, nesportine arba diskvalifikacine pražangomis, kurios yra įrašomos į rungtynių protokolą ties žaidėjo pavarde.
- B.8.2 Vyr.trenerio, pirmo vyr.trenerio asistento, atsarginių, išsibaudavusių ar komandą lydinčių delegacijos narių pražangos gali būti techninės arba diskvalifikacinės ir turi būti įrašomos komandos vyr.treneriui. Be to įrašytiems į rungtynių protokolą komandos nariams už peštynes diskvalifikacinės pražangos į rungtynių protokolą įrašomos jiems patiems.
- B.8.3 Į rungtynių protokolą pražangos įrašomos žemiau nurodyta tvarka:
- B.8.3.1 Asmeninė pražanga žymima „P“
- B.8.3.2 Techninė žaidėjo pražanga įrašoma raide „T“. Antroji techninė pražanga taip pat įrašoma raide "T", o po to sekančiame langelyje - "GD" už šio žaidėjo diskvalifikaciją šiose rungtynėse.
- B.8.3.3 Techninė pražanga vyriausiajam treneriui už jo asmeninį nesportinį elgesį įrašoma raide „C“. Antroji panaši techninė pražanga taip pat įrašoma raide „C“ ir po to sekančiame langelyje įrašoma „GD“.
- B.8.3.4 Techninė pražanga vyriausiajam treneriui dėl bet kokios kitos priežasties įrašoma raide „B“. Trečioji techninė pražanga (viena iš jų gali būti „C“) turi būti įrašyta raide „B“ arba raide „C“, o po to sekančiame langelyje – „GD“
- B.8.3.5 Žaidėjo nesportinė pražanga įrašoma raide „U“. Antroji nesportinė pražanga taip pat įrašoma raide "U" ir po to sekančiame langelyje įrašoma "GD".
- B.8.3.6 Techninė pražanga žaidėjui, anksčiau nubaustam nesportine pražanga, arba nesportinė pražanga žaidėjui, anksčiau nubaustam technine pražanga, taip pat įrašoma raide „U“ arba „T“, ir po to sekančiame langelyje įrašoma „GD“.
- B.8.3.7 Diskvalifikacinė pražanga įrašoma raide „D“
- B.8.3.8 Jeigu po bet kurios pražangos metamas baudos metimas (-ai) (1,2 ar 3) jų kiekis turi būti parašytas šalia raidės, žyminčios pražangos pobūdį.–„P“, „T“ „C“ „B“, „U“ arba „D“ (P₁ P₂ P₃ T₁ C₁ C₂ B₂ U₁ U₂ D₂ .. ir t.t).
- B.8.3.9 Jeigu pražangos, skiriamos abiem komandoms ir nuobaudos kompensuoja viena kitą pagal **§42 „Ypatingi atvejai“**, šalia raidės „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ arba „D“ žyminčios pražangos pobūdį įrašoma mažoji raidė „c“ (P_c T_c C_c B_c U_c D_c .. ir t.t).
- B.8.3.10 Diskvalifikacinė pražanga skirta pirmajam vyr.trenerio padėjėjui, atsarginiam žaidėjui, išsibaudavusiam žaidėjui ar komandą lydinčiam delegacijos nariui, įskaitant ir už komandos suolo palikimą peštynių metu, įrašoma komandos vyr treneriui, rungtynių protokole pažymint B₂

B.8.3.11 Raidė „F“ įrašoma po „D₂“ arba „D“ visose likusiose diskvalifikuoto peštynių ar situacijose galinčiose virsti peštynėmis vyriausiojo trenerio, pirmojo vyr. trenerio asistento, atsarginio žaidėjo ar išsibaudavusio žaidėjo likusiuose tuščiuose langeliuose.

B.8.3.12 Vyr. trenerio, pirmojo vyr. trenerio asistento, atsarginio žaidėjo, išsibaudavusio žaidėjo ar komandą lydinčių delegacijos narių diskvalifikacinių pražangų pavyzdžiai:

Diskvalifikacinė vyriausiojo trenerio pražanga įrašoma taip:

Vyr. treneris	788	LOOR, A	D ₂		
Vyr. trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B			

Pirmojo vyr. trenerio asistento diskvalifikacinė pražanga įrašoma taip:

Vyr. treneris	788	LOOR, A	B ₂		
Vyr. trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B	D		

Atsarginio žaidėjo diskvalifikacinė pražanga įrašoma taip:

001	MAYER, F	5	X	D				
-----	----------	---	---	---	--	--	--	--

ir

Vyr. treneris	788	LOOR, A	B ₂		
Vyr. trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B			

Diskvalifikacinė pražanga išsibaudavusiam žaidėjui po jo penktos pražangos įrašoma taip:

015	RUSH, S	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	---------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

ir

Vyr. treneris	788	LOOR, A	B ₂		
Vyr. trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B			

Diskvalifikacinė pražanga komandą lydinčiam delegacijos nariui įrašoma taip:

Vyr. treneris	788	LOOR, A	B ₂		
Vyr. trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B			

B.8.3.13 Diskvalifikacinių pražangų pavyzdžiai, kai vyriausiasis treneris, pirmasis vyr. trenerio asistentas, atsarginis žaidėjas, išsibaudavęs žaidėjas ar komandą lydintis delegacijos narys palieka komandos suolo zoną, peštynių ar situacijose galinčiose virsti peštynėmis metu:

Nepriklausomai nuo asmenų, diskvalifikuotų už komandos suolo zonos palikimą skaičiaus, vyriausiajam treneriui bus skirta viena techninė pražanga, rungtynių protokole įrašant B₂ arba D₂

Vyriausiojo trenerio ir pirmojo vyr. trenerio asistento diskvalifikacinė pražanga įrašoma taip:

Jei diskvalifikuojamas tik vyriausiasis treneris:

Vyr. treneris	788	LOOR, A	D ₂	F	F
Vyr trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B			

Jei diskvalifikuojamas tik pirmasis vyr. trenerio asistentas:

Vyr. treneris	788	LOOR, A	B ₂		
Vyr trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B	D	F	F

Jei diskvalifikuojamas vyriausiasis treneris ir pirmasis vyr. trenerio asistentas:

Vyr. treneris	788	LOOR, A	D ₂	F	F
Vyr trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B	D	F	F

Atsarginio žaidėjo diskvalifikacinė pražanga įrašoma taip:

Jei atsarginis žaidėjas yra surinkęs mažiau nei 4 pražangas, įrašoma raidė „D“ ir likusiuose tuščiuose pražangų langeliuose įrašoma raidė „F“

003	SMITH, E	9	X	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

ir

Vyr. treneris	788	LOOR, A	B ₂		
Vyr trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B			

Jei diskvalifikacinė pražanga yra penktoji atsarginio žaidėjo pražanga, pražangų langelyje įrašoma „D“, o už paskutinės pražangų langelių vietos įrašoma „F“:

002	JONES, M	8	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

ir

Vyr. treneris	788	LOOR, A	B ₂		
Vyr trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B			

Diskvalifikacinė pražanga **išsibaudavusiam žaidėjui** įrašoma taip:

Kadangi išsibaudavusio žaidėjo visi pražangų langeliai yra užpildyti, už paskutinių pražangų langelio turi būti įrašyta „D“, o po to „F“:

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

ir

Vyr. treneris	788	LOOR, A	B ₂		
Vyr trenerio pirmas asistentas	555	MONTA, B			

Diskvalifikacinė pražanga komandą lydinčiam delegacijos nariui skiriama vyriausiajam treneriui ir rungtynių protokole įrašoma taip:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂ (B)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Už kiekvieną komandą lydinčio delegacijos nario diskvalifikavimą baudžiamas vyriausiasis treneris, rungtynių protokole įrašant kaip (B) tačiau ši pražanga neįskaičiuojama į trijų techninių pražangų skaičių, už kurias vyr. treneris turi būti diskvalifikuotas.

B.8.3.14 Vyriausiojo trenerio, pirmojo vyr. trenerio asistento, atsarginio, išsibaudavusio žaidėjo ar komandą lydinčio delegacijos nario diskvalifikacinių pražangų už aktyvų dalyvavimą peštynėse pavyzdžiai:

Nepriklausomai nuo asmenų, diskvalifikuotų už komandos suolo zonos palikimą skaičiaus, vyriausiajam treneriui bus skirta viena techninė pražanga, rungtynių protokole įrašant B₂ arba D₂

Jei vyriausiasis treneris aktyviai dalyvauja peštynėse, jam bus skiriama tik viena D₂ pražanga.

Diskvalifikacinė vyriausiojo trenerio ir pirmojo vyr. trenerio asistento pražanga įrašoma taip:

Jei diskvalifikuojamas tik vyriausiasis treneris:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Jei diskvalifikuojamas tik pirmasis vyr. trenerio asistentas:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Jei diskvalifikuojamas vyriausiasis treneris ir pirmasis vyr. trenerio asistentas:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Atsarginio žaidėjo diskvalifikacinė pražanga įrašoma taip:

Jei atsarginis žaidėjas yra surinkęs mažiau nei 4 pražangas, įrašoma raidė D₂ ir likusiuose tuščiuose pražangų langeliuose įrašoma raidė „F“

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

ir

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Jei diskvalifikacinė pražanga yra penktoji atsarginio žaidėjo pražanga, pražangų langelyje įrašoma D₂, o už paskutinės pražangų langelių vietos įrašoma „F“:

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
ir										
Head coach	788	LOOR,	A.					B ₂		
First assistant coach	555	MONTA,	B.							

Diskvalifikacinė pražanga **išsibaudavusiam žaidėjui** įrašoma taip: Kadangi išsibaudavusio žaidėjo visi pražangų langeliai yra užpildyti, už paskutinės pražangos langelio turi būti įrašyta D₂, o po to „F“:

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂ F
ir										
Head coach	788	LOOR,	A.					B ₂		
First assistant coach	555	MONTA,	B.							

Diskvalifikacinė pražanga komandą **lydinčiam delegacijos nariui** skiriama vyriausiajam treneriui ir rungtynių protokole įrašoma taip:

Head coach	788	LOOR,	A.					B ₂	(B ₂)	
First assistant coach	555	MONTA,	B.							

Diskvalifikacinė pražanga dviems komandų lydinčiams delegacijos nariams skiriama vyriausiajam treneriui ir rungtynių protokole įrašoma taip:

Head coach	788	LOOR,	A.					B ₂	(B ₂)	(B ₂)
First assistant coach	555	MONTA,	B.							

Už kiekvieną komandą lydinčio delegacijos nario diskvalifikavimą baudžiamas vyriausiasis treneris, rungtynių protokole įrašant kaip (B₂) tačiau ši pražanga neįskaičiuojama į trijų techninių pražangų skaičių, už kurias vyr. treneris turi būti diskvalifikuotas.

Pastaba: Techninės arba diskvalifikacinės pražangos pagal § 39 nėra laikomos komandos komandinėmis pražangomis.

B.8.4

Pasibaigus antrajam ketvirčiui sekretorius turi nubrėžti storą paryškintą liniją skiriančią užpildytus ir neužpildytus žaidėjų ir trenerių pražangų langelius. Pasibaigus rungtynių laikui sekretorius stora paryškinta horizontalia linija turi užbraukti likusius tuščius langelius.

B.9 Komandos pražangos

- B.9.1 Kiekvienam ketvirčiui (Q1, Q2, Q3 ir Q4) rungtynių protokole skiriami 4 langeliai (iš karto po komandos pavadinimu ir virš žaidėjų pavardžių) įrašyti komandos pražangas.
- B.9.2 Kiekvieną kartą, kai žaidėjas baudžiamas asmenine, technine, nesportine ar diskvalifikacine pražanga sekretorius privalo šią pražangą komandos pražangų langelyje pažymėti dideliu simboliu „X“.
- B.9.3 Kiekvienam ketvirčiui pasibaigus, sekretorius turi perbraukti likusius tuščius langelius 2-jomis horizontaliomis lygiagrečiomis linijomis.

B.10 Didėjantis rezultatas

- B.10.1 Sekretorius rungtynių protokole chronologiškai turi rašyti abiejų komandų pelnomus taškus.
- B.10.2 Taškų rašymui protokole yra skirti keturi stulpeliai.
- B.10.3 Kiekvienas pagrindinis stulpelis yra padalintas į dar keturis mažesnius stulpelius. Du kairieji stulpeliai yra skirti „A“ komandai, du dešinieji „B“ komandai. Dviejuose viduriniuose stulpeliuose kiekvienai komandai yra surašyti taškai (po 160 taškų).

Sekretorius privalo:

- **pirmiausia**, žymėdamas taiklų dvitaškį ar tritaškį metimą užbraukti istrižą brūkšnį („/“, skirtą dešiniarankiams arba kairiarankiams „\“) ant skaičiaus, žyminčio **paskutinį** metimu pelnytą tašką, o tamsiu rutuliuku „●“ ant skaičiaus pažymėti kiekvieną taiklų baudos metimą.
- **po to** tuščiame langelyje prie paskutinės padidėjusio rezultato atžymos („/“, „\“ arba „●“) sekretorius įrašo žaidėjo, pelniusio tašką (-us) numerį.

B.11 Didėjantis rezultatas: Papildomi nurodymai

- B.11.1 Žaidėjui įmetus tritaškį metimą, įrašytas atitinkamame stulpelyje jo numeris turi būti apibraukiamas apskritimu.
- B.11.2 Žaidėjui atsitiktinai įmetus kamuolį į savo komandos krepšį, taškai užrašomi varžovų komandos kapitonui esančiam aikštėje.
- B.11.3 Kai kamuolys neįkrenta į krepšį, tačiau metimas įskaitomas (§ 31 „Neteisingas kamuolio lietimasis ir trukdymas įmesti į krepšį“), taškai įrašomi atlikusiam metimą žaidėjui.
- B.11.4 Pasibaigus kiekvienam ketvirčiui ar pratęsimams, sekretorius turi ryškiu apskritimu „O“ apibrėžti paskutinius kiekvienos komandos taškų skaičius ir stora paryškinta horizontalia linija pabraukti po šiuo skaičiumi bei žaidėjo, pelniusio paskutinius taškus, numeriu.
- B.11.5 Prasidėjus kiekvienam sekančiam ketvirčiui ar pratęsimams sekretorius tęsia rezultato rašymo procesą (kaip nurodyta aukščiau) nuo tos vietos, kur jis buvo nutrauktas.
- B.11.6 Kai tik įmanoma, sekretorius turi sutikrinti savo rašomą rezultatą su švieslentės parodymais. Jei yra nesutapimas ir sekretoriaus rezultatas teisingas, jis turi imtis priemonių

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

Pav.13.
Didėjantis rezultatas

nedelsiant ištaisyti švieslentės parodymus. Jei iškyla abejonės arba viena iš komandų protestuoja prieš pataisą, sekretorius turi pranešti apie tai vyresniajam teisėjui, kai tik kamuolys taps nežaidžiamu ir rungtynių laikrodis sustabdytas.

- B.11.7 Teisėjai pagal taisyklių nuostatas gali ištaisyti bet kokias taškų apskaitos klaidas, susijusias su rezultatu, pražangų skaičiumi arba minutės pertraukėlių skaičiumi. Pataisymus pasirašo vyriausiasis teisėjas. Išsamūs pataisymai turi būti dokumentuojami kitoje rungtynių protokolo pusėje.

B.12 Didėjantis rezultatas: Rezultato susumavimas

- B.12.1 Kiekvieno ketvirčio ir paskutinio pratęsimo pabaigoje sekretorius turi įrašyti to ketvirčio ir visų pratęsimų rezultatą į skyrių stulpelyje apatinėje rungtynių protokolo dalyje.

- B.12.2 Iš karto pasibaigus rungtynėms, sekretorius turi įrašyti rungtynių pabaigos laiką į skyrių stulpelyje „Rungtynės baigėsi (hh:mm)“.

- B.12.3 Rungtynių pabaigoje sekretorius turi dviem storomis horizontaliomis linijomis pabraukti po paskutiniuosius kiekvienos komandos pelnytų taškų skaičiais bei žaidėjų, pelniusių paskutiniuosius taškus, numeriais. Jis taip pat turi nubrėžti įstrižą liniją į stulpelio apačią kad būtų užbraukti kiekvienos komandos likę didėjančio rezultato skaičiai

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

**Pav.14.
Rezultato
susumavimas**

- B.12.4 Pasibaigus rungtynėms, sekretorius protokolo apačioje, tam skirtoje vietoje, užrašo galutinį rungtynių rezultatą ir rungtynes laimėjusios komandos pavadinimą.

- B.12.5 Po to visi sekretoriato teisėjai turi pasirašyti prie savo pavardžių.

- B.12.6 Pasirašius teisėjui (-jams) paskutinis asmuo pasirašantis rungtynių protokole turi būti vyresnysis teisėjas. Tai reiškia vadovavimo rungtynėms pabaigą.

Pastaba: jeigu vienos iš komandų kapitonas (KAP) pareiškia protestą pasirašydamas grafoje „Kapitono parašas protesto atveju“ sekretoriato teisėjai ir teisėjas (-jai) turi laukti, kol vyr. teisėjas leidžia jiems pasišalinti.

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

Pav. 15. Rungtynių protokolo apatinė dalis

B.13. Vyriausiojo trenerio iššūkis

- B.13.1 Rungtynėse, kuriose naudojama skubaus pakartojimo sistemos peržiūra (SPS), kiekvienai komandai gali būti suteiktas 1 vyriausiojo trenerio iššūkis (HCC). Jei suteikiamas vyriausiojo trenerio iššūkis, jis įrašomas į rungtynių protokolą po komandos pavadinimu langeliuose, skirtuose pažymėti vyriausiojo trenerio iššūkį (šalia HCC). Pirmajame langelyje sekretorius įrašo ketvirtį arba pratęsimą (Q1, Q2, Q3, Q4 arba OT), o antrame langelyje - ketvirčio arba pratęsimo žaidimo laiko minutę.

Priedas C — Protesto pateikimo procedūra

- C.1** Komanda gali pateikti protestą jei jos interesai buvo pažeisti dėl:
- klaidos oficialiame rungtynių protokole, laikininko klaidos, atakos trukmės operatoriaus klaidos, kurios neištaisė rungtynių teisėjai
 - sprendimo dėl „Žaisti teisės netekimo“, rungtynių nutraukimo, nukėlimo kitam laikui, rungtynių netęsimo ar dėl to, kad rungtynės nepradėtos žaisti.
 - tinkančių ir turinčių teisę žaisti žaidėjų taisyklės pažeidimo.
- C.2** Kad protestas būtų svarstomas, jo pateikimo procedūra turi būti tokia:
- protestą pateikiančios komandos kapitonas (KAP) turi ne vėliau, kaip per 15 minučių po rungtynių pabaigos pasirašyti rungtynių protokolo skiltyje „Kapitono parašas protesto atveju“
 - protesto priežastys ir motyvai rungtynių vyriausiam teisėjui turi būti pateikti raštu ne vėliau kaip 1 valandą po rungtynių pabaigos.
 - už kiekvieną protesto pateikimą taikomas 1500 šveicariškų frankų (CHF) mokestis ir yra mokamas jei tik protestas atmetamas.
- C.3** Vyriausias rungtynių teisėjas (arba komisaras, jei yra paskirtas), gavęs pateikto protesto priežastis, FIBA atstovui arba kompetentingai institucijai turi raštu pranešti apie įvykusį incidentą, dėl kurio buvo pateiktas protestas.
- C.4** Kompetentinga institucija turi pateikti visus, jos manymu, būtinus procedūrinius prašymus ir priimti sprendimą dėl protesto kuo greičiau, nedelsiant ir bet kuriuo atveju ne vėliau kaip per 24 valandas po rungtynių pabaigos.
Kompetentinga institucija turi naudoti bet kokius patikimus įrodymus ir turėti teisę priimti bet kokius sprendimus, įskaitant, bet neapsiribojant, pilną ar dalinį rungtynių peržaidimą. Kompetentinga institucija neturi teisės nuspręsti keisti rungtynių rezultato, išskyrus atvejus, kai yra aiškūs ir įtikinami įrodymai, kad jei ne klaida, dėl kurios buvo pateiktas protestas, rungtynių rezultatas būtų buvęs visiškai kitoks.
- C.5** Kompetentingos institucijos priimtas sprendimas prilygsta taisyklių teisinėje bazėje priimtam sprendimui ir nėra papildomai peržiūrimas ar skundžiamas. Išimtiniais atvejais sprendimai dėl priimtų sprendimų teisėtumo, gali būti skundžiami galiojančių nuostatų nustatyta tvarka.
- C.6** Specialios FIBA varžybų arba varžybų taisyklės, kurių nuostatuose nenumatyta kitaip:
- Jei varžybos vyksta turnyro formatu, Techninė komisija yra kompetentinga institucija kuri nagrinėja visus protestus (žr.FIBA vidaus reglamento 2 knyga)
 - Namų ir išvykos rungtynių atveju kompetentinga institucija, nagrinėjanti protestus, susijusius su tinkamumu dalyvauti varžybose klausimais, yra FIBA drausmės komisija. Dėl visų kitų klausimų, dėl kurių pareikštas protestas, kompetentinga institucija yra FIBA, kuri veikia per vieną ar kelis asmenis, turinčius Oficialių krepšinio taisyklių įgyvendinimo ir aiškinimo patirties (žr. FIBA vidaus reglamentą, 2 knyga).

Priedas D — Komandų klasifikacija

D.1 Procedūra

- D.1.1 Komandos klasifikuojamos pagal pergalių - pralaimėjimų santykį: už kiekvienas laimėtas rungtynes skiriami 2 taškai, už pralaimėtas – 1 taškas (įskaitant pralaimėjimą išsibaudavus) ir 0 taškų už pralaimėjimą dėl teisės žaisti netekimo.
- D.1.2 Procedūra turi būti taikoma visoms varžyboms, rungtyniaujant rato sistema.
- D.1.3 Jei 2 ar daugiau komandų turi vienodą pergalių - pralaimėjimų santykį visose grupės rungtynėse, tai rungtynių tarp šių 2-jų (ar daugiau) komandų rezultatas (-ai) lemia šių komandų klasifikaciją. Jei 2-jų ar daugiau komandų tarpusavio rungtynių pergalių – pralaimėjimų santykis vienodas, eilės tvarka turi būti naudojami tokie kriterijai:
- didesnis tarpusavio rungtynių taškų skirtumas.
 - didesnis tarpusavio rungtynėse pelnytų taškų skaičius.
 - didesnis visų grupės rungtynių žaidimo taškų skirtumas.
 - didesnis žaidimo taškų, pelnytų per visas grupės rungtynes, skaičius.
- Jei šių kriterijų nepakanka ir vis tiek išlieka lygybė, galutinė komandų klasifikacija nustatoma pagal atitinkamą FIBA reitingą.
- D.1.4 Jei po kiekvieno iš šių išvardintų kriterijų taikymo etapų galima klasifikuoti vieną ar daugiau komandų, procedūra D.1.3. turi būti kartojama nuo pradžios likusioms dar neklasifikuotoms komandoms.

D.2 Pavyzdžiai

D.2.1 Pavyzdys 1

A prieš B	100:55	B prieš C	100:95
A prieš C	90:85	B prieš D	80:75
A prieš D	75:80	C prieš D	60:55

Galutinė klasifikacija:

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
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

Taigi: 1-ą vietą užėmė A – laimėjo prieš B, 3-ią vietą užėmė C – laimėjo prieš D, 2-ą vietą užėmė B, 4-ą vietą užėmė D.

Komandos B, C, D pagal tarpusavio rungtynių rezultatus klasifikuojamos taip:

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
B	2	1	1	3	175:180	-5
C	2	1	1	3	160:155	+5
D	2	1	1	3	140:140	0

Taigi: 1-ą vietą užėmė C, 2-ą vietą užėmė D, 3-ią vietą užėmė B.

D.2.4 Pavyzdys 4

A prieš B 85:90
A prieš C 55:100
A prieš D 75:120

B prieš C 100:90
B prieš D 75:85
C prieš D 65:55

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
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

Taigi: 4-ą vietą užėmė A

Komandos B, C, D pagal tarpusavio rungtynių rezultatus klasifikuojamos taip:

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

Taigi: 1-ą vietą užėmė B, 2-ą vietą užėmė C, 3-ią vietą užėmė D.

D.2.5 Pavyzdys 5

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
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

Taigi: 5-ą vietą užėmė E, 6-ą vietą užėmė F

Komandos A, B, C, D pagal tarpusavio rungtynių rezultatus klasifikuojamos taip:

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
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

Taigi: 1-ą vietą užėmė A – laimėjo prieš B, 3-ią vietą užėmė D – laimėjo prieš C, 2-ą vietą užėmė B, 4-ą vietą užėmė C.

D.2.6 Pavyzdys 6

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
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

Taigi: 6-ą vietą užėmė F

Komandos A, B, C, D,E pagal tarpusavio rungtynių rezultatus klasifikuojamos taip:

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
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

Taigi: 1-ą vietą užėmė C, 2-ą vietą užėmė A

Komandos B, D, E pagal tarpusavio rungtynių rezultatus klasifikuojamos taip:

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
B	2	1	1	3	155:151	+4
C	2	1	1	3	143:147	- 4
E	2	1	1	3	143:143	0

Taigi: 3-ią vietą užėmė B, 4-ą vietą užėmė E, 5-ą vietą užėmė D.

D.2.7 Pavyzdys 7

A prieš B	73:71	B prieš F	95:90
A prieš C	85:86	C prieš D	95:96
A prieš D	77:75	C prieš E	82:75
A prieš E	90:96	C prieš F	105:75
A prieš F	85:80	D prieš E	68:67
B prieš C	88:87	D prieš F	80:75
B prieš D	80:79	E prieš F	80:75
B prieš E	79:80		

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
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

Taigi: 6-ą vietą užėmė F

Komandos A, B, C, D, E pagal tarpusavio rungtynių rezultatus klasifikuojamos taip:

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
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

Taigi: 1-ą vietą užėmė C, 5-ą vietą užėmė A

Komandos B, D, E pagal tarpusavio rungtynių rezultatus klasifikuojamos taip:

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
B	2	1	1	3	159:159	0
C	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

Taigi: 2-ą vietą užėmė B, 3-ią vietą užėmė D – laimėjo prieš E, 4-ą vietą užėmė E

D.3 Pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo

D.3.1 Jei komanda be svarbios priežasties neatvyksta žaisti rungtynių arba nesibaigus rungtynėms, palieka aikštę, jai įskaitomas pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo. Be to šiai komandai lentelėje įrašoma 0 taškų.

D.3.2 Jei komanda antrą kartą pralaimi dėl teisės žaisti netekimo, jos visų sužaistų rungtynių rezultatai anuliuojami.

D.3.3 Jei komanda antrą kartą pralaimi dėl teisės žaisti netekimo žaidžiamose grupių varžybose o geriausiai klasifikuota komanda (os) iš kiekvienos grupės patenka į kitą varžybų etapą, tai visi paskutinę vietą užėmusios komandos sužaistų rungtynių rezultatai kryžminėse grupėse anuliuojami.

Pavyzdys

4A komanda A grupėje du kartus pralaimi << dėl teisės žaisti netekimo >>, todėl visi jos sužaistų rungtynių rezultatai yra anuliuojami.

Galutinė rikiuotė:

A grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1A	4	0	8
Komanda 2A	2	2	6
Komanda 3A	0	4	4
Komanda 4A			

B grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1B	6	0	12
Komanda 2B	4	2	10
Komanda 3B	1	5	7
Komanda 4B	1	5	7

3B ir 4B komandų žaistų rungtynių rezultatai:

3B prieš 4B 88:71

4B prieš 3B 76:75

Taigi: 3-ią vietą užėmė 3B,

4-ą vietą užėmė 4B

Patikslinta galutinė B grupės turnyrinė lentelė:

B grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1B	4	0	8
Komanda 2B	2	2	6
Komanda 3B	0	4	4

D.4 Klasifikacija tarp grupių

- D.4.1 Norint suskirstyti komandas į grupes (pvz., nustatyti geriausias antrą ar trečią vietą užėmusias komandas), taikomi šie kriterijai. Jei visose grupėse visos komandos sužaidė vienodą rungtynių skaičių, kiekvienoje grupėje toje pačioje vietoje esančios komandos priskiriamos vienai grupei ir vadovaujamosi šiais kriterijais tokia tvarka:
- Geresnis visų sužaistų rungtynių pergalių ir pralaimėjimų rezultatas patikslintoje galutinėje grupės turnyrinėje lentelėje.
 - Didesnis visų rungtynių taškų skirtumas patikslintoje galutinėje grupės turnyrinėje lentelėje.
 - Didesnis rungtynių taškų, pelnytų per visas rungtynes, skaičius patikslintoje galutinėje grupės turnyrinėje lentelėje.
 - Jei šie kriterijai vis tiek negali nuspręsti, galutinę klasifikaciją lemia atitinkamas FIBA reitingas.

A grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1A	8	0	16
Komanda 2A	6	2	14
Komanda 3A	4	4	12
Komanda 4A	2	6	10
Komanda 5A	0	8	8

B grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1B	8	0	16
Komanda 2B	6	2	14
Komanda 3B	4	4	12
Komanda 4B	2	6	10
Komanda 5B	0	8	8

C grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1C	8	0	16
Komanda 2C	6	2	14
Komanda 3C	3	5	11
Komanda 4C	3	5	11
Komanda 5C	0	8	8

D grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1D	7	1	15
Komanda 2D	7	1	15
Komanda 3D	4	4	12
Komanda 4B	2	6	10
Komanda 5D	0	8	8

Norėdami nustatyti geriausią antrąją vietą užėmusią komandą:

X grupė	Laimėta	Pralaimėta	Įmetimų skirtumas	Klasifikacijos taškai	Įmetimų santykis
Komanda 2D	7	1	628:521	15	
Komanda 2B	6	2	551:488	14	+63
Komanda 2A	6	2	531:506	14	+25
Komanda 2C	6	2	525:500	14	+25

- D.4.2 Jei sugrupavus komandas į tas pačias vietas kiekvienoje grupėje šios komandos savo grupėse sužaidė skirtingą rungtynių skaičių, tai paskutinę vietą grupėje ar daugiausiai rungtynių surinkusių komandų grupių žaidimai anuliuojami. Šis procesas kartojamas visose grupėse, kol žaidimų skaičius visose grupėse bus vienodas. Tada taikomi šie kriterijai:
- Geresnis visų sužaistų rungtynių pergalių ir pralaimėjimų santykis patikslintoje galutinėje grupės turnyrinėje lentelėje.
 - Didesnis visų rungtynių taškų skirtumas patikslintoje galutinėje grupės turnyrinėje lentelėje.

- Didesnis visų rungtynių taškų, pelnytų per visas rungtynes, skirtumas patikslintoje galutinėje grupės turnyrinėje lentelėje.
- Jei šie kriterijai vis tiek nepadeda nuspręsti, galutinę klasifikaciją lemia atitinkamas FIBA reitingas.

Pastaba:

Kad būtų išvengta abejonių, pirmiau minėtų rungtynių anuliavimas, atliekant komandų klasifikaciją tarp grupių, nepakeis pradinės komandų padėties konkrečioje grupėje.

A grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1A	5	0	10
Komanda 2A	4	1	9
Komanda 3A	3	2	8
Komanda 4A	2	3	7
Komanda 5A	1	4	6
Komanda 6A	0	5	5

B grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1B	4	1	9
Komanda 2B	4	1	9
Komanda 3B	4	1	9
Komanda 4B	2	3	7
Komanda 5B	1	4	6
Komanda 6B	0	5	5

C grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1C	4	0	8
Komanda 2C	3	1	7
Komanda 3C	2	2	6
Komanda 4C	1	3	5
Komanda 5C	0	4	4

D grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1D	3	1	7
Komanda 2D	3	1	7
Komanda 3D	2	2	6
Komanda 4B	2	2	6
Komanda 5D	0	4	4

Norint nustatyti geriausią trečiąją vietą, visos trečią vietą užėmusios komandos suskirstomos į vieną grupę:

X grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 3B	4	1	9
Komanda 3A	3	2	8
Komanda 3D	2	2	6
Komanda 3C	2	2	6

Tačiau 3B ir 3A komandos žaidė penkias rungtynes, o 3D ir 3C komandos – keturias.

Paskutinę vietą užėmusios komandos A ir B grupėse rungtynės turi būti anuliuotos, kad visos trečiosiose esančios komandos būtų išlygintos iki keturių rungtynių ir sudaryta nauja lentelė.

A ir B grupių rungtynės baigėsi taip:

A grupė

Išvykoje Namuose	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71:65	86:85	77:75	86:80	85:80
2A		80:75	90:84	98:79	87:85
3A			87:67	101:76	86:74
4A				78:54	87:81
5A					84:65

B grupė

Išvykoje Namuose	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81:76	85:86	77:75	90:80	85:69
2B		90:85	96:79	81:73	87:85
3B			87:67	101:76	86:74
4B				78:54	87:81
5B					84:65

Anuliuojant 6A ir 6B komandų rungtynes, patikslinta komandų padėtis grupėje, siekiant nustatyti geriausią trečiąją komandą, yra tokia:

X grupė	Laimėta	Pralaimėta	Įmetimų skirtumas	Klasifikacijos taškai	Įmetimų santykis
Komanda 3B	3	1	359:323	7	
Komanda 3A	2	2	348:309	6	+39
Komanda 3D	2	2	363:359	6	+4
Komanda 3C	2	2	302:298	6	+4

D.5 Komandų klasifikacija etapų turnyre

D.5.1 Turnyre, kuriame ne kiekviena komanda sužaidžia rungtynes galutiniam reitingui nustatyti, komandos klasifikuojamos taip: Visoms komandoms (jei tokių yra), kurios žaidė klasifikacines rungtynes (t. y. rungtynes, kurias baigus gaunamas konkretus reitingas, pvz. 1 ir 2 vieta), komandos klasifikacija nustatoma pagal klasifikacinio žaidimo rezultatus. Visų komandų, kurios neįžaidė klasifikacijos rungtynių, komanda priskiriama reitingo grupei pagal turnyro etapą kuriame komanda buvo pašalinta. Komandos reitingas šioje grupėje nustatomas taikant šiuos kriterijus tokia tvarka:

- Geresnė galutinė padėtis atitinkamose grupėse.
- Geresnis visų komandos grupės rungtynių pergalių ir pralaimėjimų rezultatas.
- Didesnis rungtynių taškų skirtumas visose atitinkamos grupės rungtynėse.
- Didesnis taškų, pelnytų per visas atitinkamos grupės rungtynes, skaičius.
- Jei šie kriterijai vis tiek negali nuspręsti, galutinę komandos klasifikaciją nustato atitinkamas FIBA reitingas.

Pastaba:

Jei, pavyzdžiui, komanda iškrita ketvirtfinalyje, o ketvirtfinalio pralaimėtojai nežaidė jokių klasifikacijos rungtynių, jos galutinė vieta būtų tarp 5-8 vietų. Jei komanda nepateko iš grupės etapo, ji bus laikoma iškritusia iš grupės etapo. Komandų „grupė“ reitingavimo tikslais apimtų kitas komandas, kurios nepateko iš grupės etapo.

Pavyzdys:

Turnyras, kuriame dalyvauja 12 komandų, 3 grupės po 4 komandas kiekvienoje, vieno rato sistema.

Rungtynės grupėse

A grupė - galutinė turnyro lentelė

A grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
Komanda 1A	3	0	6	248:189	+59
Komanda 2A	2	1	5	209:211	-2
Komanda 3A	1	2	4	191:226	-35
Komanda 4A	0	3	3	208:230	-22

B grupė - galutinė turnyro lentelė

B grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
Komanda 1B	3	0	6	284:226	-58
Komanda 2B	2	1	5	250:254	-4
Komanda 3B	1	2	4	237:236	+1
Komanda 4B	0	3	3	193:248	-55

C grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
Komanda 1C	2	1	5	256:180	+76
Komanda 2C	2	1	5	212:207	+5
Komanda 3C	2	1	5	201:233	-32
Komanda 4C	0	3	3	176:225	-49

C grupė - galutinė turnyrinė lentelė, kurioje atsižvelgiama į lygių komandų tarpusavio rungtynes.

C grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai	Įmetimų santykis
Komanda C1	1	1	3	+46
Komanda C2	1	1	3	0
Komanda C3	1	1	3	-46

Galutinė turnyrinė lentelė 1 - 4 vietos:

- 1 vieta Aukso medalio laimėtoja
- 2 vieta Sidabro medalio laimėtoja
- 3 vieta Bronzos medalio laimėtoja
- 4 vieta Komanda pralaimėjusi rungtynes dėl bronzos medalio

Galutinė turnyrinė lentelė 5 - 8 vietos:

Ketvirtfinalyje iškritusios 4 komandos klasifikuojamos lyginant jų rezultatus, sužaidus visas grupės etapo rungtynes, taip:

Komanda	Galutinė padėtis grupėje	Laimėta	Pralaimėta	Įmetimų santykis
Komanda C2	2-ra	2	1	+5
Komanda B2	2-ra	2	1	-4
Komanda C3	3-čia	2	1	-32
Komanda B3	3-čia	1	2	

Taigi:

- 5 vieta komanda C2— aukštesnė vieta grupėje nei C3 ir B3; geresnis taškų skirtumas nei B2
- 6 vieta komanda B2— aukštesnė vieta grupėje nei C3 ir B3; mažesnis taškų skirtumas nei C2
- 7 vieta komanda C3, turinti geresnį pergalių ir pralaimėjimų santykį nei B3
- 8 vieta komanda B3, turinti blogesnį pergalių ir pralaimėjimų santykį nei C3

Galutinė turnyrinė lentelė 9 - 12 vietos:

4 komandos, iškritusios po visų grupės etapo rungtynių, skirstomos pagal rezultatus po grupės etapo rungtynių taip:

Komanda	Galutinė padėtis grupėje	Laimėta	Pralaimėta	Įmetimų santykis
Komanda A3	3-čia	1	2	-35
Komanda A4	4-ta	0	3	-22
Komanda C4	4-Ta	0	3	-49
Komanda B4	3-čia	0	3	-55

Taigi:

9 vieta komanda A3, užėmusi aukštesnę vietą grupėje nei A4, C4 ir B4

10 vieta komanda A4, turinti geresnį taškų santykį nei C4 ir B4

11 vieta komanda C4, turinti geresnį taškų santykį nei B4

12 vieta komanda B4, turinti mažesnį taškų santykį nei C4

- D.5.2** Turnyre, kuriame grupės rungtynių rezultatai perkeliama iš vieno etapo į kitą, bet komanda pasitraukia iš turnyro arba antrą kartą pralaimi rungtynes, dėl teisės žaisti netekimo dėl bet kokios priežasties, visi pasitraukusios arba pašalintos komandos sužaistų rungtynių rezultatai anuliuojami visuose atitinkamuose etapuose. Tada taikomi šie kriterijai:
- Geresnė visų sužaistų rungtynių pergalių ir pralaimėjimų statistika patikslintoje galutinėje grupės turnyrinėje lentelėje.
 - Didesnis visų rungtynių taškų skirtumas patikslintoje galutinėje grupės turnyrinėje lentelėje.
 - Didesnis žaidimo taškų, pelnytų visuose rungtynėse, skaičius, patikslintoje galutinėje grupės turnyrinėje lentelėje.
 - Jei šie kriterijai vis tiek negali nuspręsti, galutinę komandos klasifikaciją nustato atitinkamas FIBA reitingas.

Pavyzdys:

Pirmas turas

Dvi grupės po keturias komandas, žaidžiančios namuose ir išvykoje, kurių padėtis turnyrinėje lentelėje tokia:

A grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1A	6	0	12
Komanda 2A	4	2	10
Komanda 3A	2	4	8
Komanda 4A	0	6	6

B grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai
Komanda 1B	5	1	11
Komanda 2B	4	2	10
Komanda 3B	2	4	8
Komanda 4B	1	5	7

A grupė

Išvykoje Namuose	Išvykoje			
	1A	2A	3A	4A
1A		71:65	86:85	101:76
2A	80:86		80:75	90:84
3A	80:85	79:98		87:67
4A	75:77	85:87	74:86	

B grupė

Išvykoje Namuose	Išvykoje			
	1B	2B	3B	4B
1B		71:65	86:85	101:76
2B	80:86		80:75	90:84
3B	80:85	79:98		87:67
4B	75:77	85:87	74:86	

Antras turas

Trys geriausios A ir B grupių komandos patenka į C grupę, perkeldamos rezultatus ir klasifikacinius taškus. Pradinis reitingas yra toks:

C grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
Komanda 1A	6	0	12	506:461	+45
Komanda 1B	5	1	11	503:462	+41
Komanda 2A	4	2	10	500:480	+20
Komanda 2B	4	2	10	495:489	+6
Komanda 3A	2	4	8	492:490	+2
Komanda 3B	2	4	8	490:490	0

Jei komandos žaidžia namuose ir išvykoje su komandomis, kurių anksčiau nebuvo jų grupėje, su šiais rezultatais:

Išvykoje Namuose	Išvykoje					
	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77:98		100:89		95:74
1B	87:83		87:75		99:92	
2A		71:96		87:86		88:84
2B	65:76		Pašalinta		Pašalinta	
3A		87:97		69:73		83:81
3B	68:96		82:81		74:67	

Kadangi 2B komanda pralaimėjo du kartus, <<dėl teisės žaisti netekimo>> visų rungtynių, kurias žaidė 2B komanda (abiejuose turuose), rezultatai anuliuojami taip:

Pirmo turo patikslinti rezultatai:

Išvykoje	1B	2B	3B	4B
Namuose				
1B		71:65	86:85	101:76
2B	81:76		80:75	90:84
3B	80:92	98:79		87:67
4B	75:77	85:100	86:65	

Antro turo patikslinti rezultatai:

Išvykoje	1A	1B	2A	2B	3A	3B
Namuose						
1A		77:98		100:89		95:74
1B	87:83		87:75		99:92	
2A		71:96		87:86		88:84
2B	65:76		Pašalinta		Pašalinta	
3A		87:97		69:73		83:81
3B	68:96		82:81		74:67	

Galutinė rikiuotė:

C grupė	Laimėta	Pralaimėta	Klasifikacijos taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
Komanda 1B	10	0	20	916:801	+115
Komanda 1A	8	2	18	857:788	+69
Komanda 2A	5	5	15	815:785	+30
Komanda 3A	4	6	14	825:837	- 12
Komanda 3B	3	7	13	780:841	- 61

D.6 Namų ir išvykos rungtynės (bendras rezultatas)

D.6.1 Dviejų tarpusavio rungtynių (namuose ir išvykoje) serijos taškai (kai žaidžiama iš taškų skirtumo) skaičiuojami, laikant, kad tai yra 1 tarpusavio rungtynės, žaidžiamos 80 minučių.

D.6.2 Jeigu pasibaigus pirmajam susitikimui rezultatas yra lygus, pratęsimas nėra žaidžiamas.

D.6.3 Jei dviejų rungtynių suvestinėje, pasibaigus antrajam susitikimui, rezultatas yra lygus, žaidžiama tiek pratęsimų po 5 minutes, kol nugalėtojas paaiškėja bendroje dviejų rungtynių suvestinėje.

D.6.4 Serijos laimėtojas gali būti komanda:

- abiejų susitikimų laimėtojas;
- komanda, pelniusi didesnę taškų skaičių dviejų rungtynių suvestinėje po antrojo susitikimo, jei abi komandos yra pasidalinusios po vieną pergalę.

D.7 Pavyzdžiai

D.7.1 Pirmas pavyzdys

A prieš B 80:75

B prieš A 72:73

A komanda yra serijos nugalėtoja (laimėjo abi rungtynes)

D.7.2 Antras pavyzdys

A prieš B 80:75

B prieš A 73:72

A komanda yra serijos nugalėtoja (bendras rezultatas A 152 – B 148)

D.7.3 Trečias pavyzdys

A prieš B 80:80

B prieš A 92:85

B komanda yra serijos nugalėtoja (bendras rezultatas A 165 – B 172). Pirmosiose rungtynėse pratęsimas nežaidžiamas.

D.7.4 Ketvirtas pavyzdys

A prieš B 80:85

B prieš A 75:75

B komanda yra serijos nugalėtoja (bendras rezultatas A 155 – B 160). Antrose rungtynėse pratęsimas nežaidžiamas.

D.7.5 Penktas pavyzdys

A prieš B 83:81

B prieš A 79:77

Bendras rezultatas A 160 – B 160. Antrose rungtynėse žaidžiamas pratęsimas (-ai). Po antrųjų rungtynių pratęsimo (-ų):

B prieš A 95:88

B komanda yra serijos nugalėtoja (bendras rezultatas A 171 – B 176).

D.7.6 Šeštas pavyzdys

A prieš B 76:76

B prieš A 84:84

Bendras rezultatas A 160 – B 160. Antrose rungtynėse žaidžiamas pratėsimas (-ai).
Po antrųjų rungtynių pratęsimo (-ų):

B prieš A 94:91

B komanda yra serijos nugalėtoja (bendras rezultatas A 171 – B 176).

Priedas E — Televizijos minutės pertraukėlės

E.1 Apibrėžimas

Varžybas vykdanči organizacija gali pati nuspręsti, ar TV minutės pertraukėlės bus skiriamos ir jei taip, kiek laiko (60, 75, 90 ar 100 sek) jos turi tęstis.

E.2 Taisyklė

- E.2.1 Kiekviename ketvirtyje gali būti suteikiama 1 papildoma TV minutės pertraukėlė prie įprastų minutės pertraukėlių. Rungtynių pratėsimuose TV minutės pertraukėlių būti negali.
- E.2.2 Pirmoji minutės pertraukėlė kiekviename ketvirtyje (komandos ar TV) gali būti 60, 75, 90 arba 100 sekundžių trukmės.
- E.2.3 Visų kitų minutės pertraukėlių ketvirtyje trukmė turi būti 60 sekundžių.
- E.2.4 Abi komandos turi teisę gauti po 2 minutės pertraukėles pirmoje rungtynių pusėje ir po 3 minutės pertraukėles antroje rungtynių pusėje. Šios minutės pertraukėlės gali būti suteiktos bet kuriuo rungtynių metu ir jų trukmė turi būti:
- 60, 75, 90 arba 100 sekundžių, jei tai minutės pertraukėlė, skirta TV, t.y. ketvirtyje pirmoji arba
 - 60 sekundžių, jei tai nėra minutės pertraukėlė, skirta TV, t.y. ji suteikia bet kuriai komandai, kai TV minutės pertraukėlė jau išnaudota.

E.3 Procedūra

- E.3.1 Būtų gerai, kad TV minutės pertraukėlės būtų skiriamos likus 5:00 minutėms iki ketvirčio pabaigos. Tačiau tai nereiškia, kad tokia galimybė garantuotai atsiras.
- E.3.2 Jei nėra viena komanda neprašo minutės pertraukėlės likus 5:00 minutėms iki ketvirčio pabaigos, tuomet TV minutės pertraukėlė turi būti suteikta pirmai galimybei pasitaikius, kai kamuolys tampa nežaidžiamu ir žaidimo laikrodis sustabdytas. Ši minutės pertraukėlė neįrašoma nė vienai komandai.
- E.3.3 Jei kuri nors komanda paprašė minutės pertraukėlės likus iki ketvirčio pabaigos daugiau negu 5 minutėms, tuomet ši minutės pertraukėlė turi būti išnaudota kaip TV minutės pertraukėlė.
Ši minutės pertraukėlė turi būti įskaitoma ir kaip TV minutės pertraukėlė ir įrašoma tai komandai, kurios ji prašė.
- E.3.4 Vadovaujantis šiomis procedūromis, gali būti suteikta mažiausiai 1 minutės pertraukėlė kiekviename ketvirtyje ir daugiausiai 6 minutės pertraukėlės pirmoje rungtynių pusėje, bei daugiausiai 8 minutės pertraukėlės antroje rungtynių pusėje.

Priedas F — Skubaus pakartojimo sistema (SPS)

F.1 Apibrėžimas

Skubaus pakartojimo sistemos (SPS) (angl. Instant Replay System, IRS) peržiūra - tai darbo metodas, kurį teisėjai naudoja savo sprendimams patikrinti stebėdami žaidimo situacijas patvirtintos vaizdo technologijos ekrane.

F.2 Procedūra

- F.2.1 Teisėjai turi teisę naudoti skubaus pakartojimo sistemos (SPS) peržiūrą iki to laiko, kada pasibaigus rungtynėms vyr.teisėjas pasirašys rungtynių protokole, neviršydami šiame priede nurodytų apribojimų.
- F.2.2 SPS peržiūra turi būti naudojama, kai tik teisėjai dėl bet kokios priežasties sustabdė rungtynes, po to, kai susidarė SPS peržiūros situacija.
- F.2.3 Naudojant skubaus pakartojimo sistemos (SPS) peržiūrą taikoma tokia procedūra:
- Vyresnysis teisėjas prieš rungtynes turi patvirtinti skubaus pakartojimo sistemos įrangą, jei ji yra;
 - Vyresnysis teisėjas sprendžia, ar bus naudojama skubaus pakartojimo sistema, ar ne;
 - Jeigu teisėjų sprendimas yra tikrinamas skubaus pakartojimo sistema, pradinis teisėjų sprendimas turi būti aiškiai parodytas aikštėje;
 - Prieš nusprendžiant naudoti skubaus pakartojimo sistemą, vyr.teisėjas turi surinkti visą aikštės teisėjų, sekretoriato teisėjų ir komisaro (jei jis yra paskirtas) turimą informaciją, ir vyr.teisėjas turi peržiūrą pradėti kiek galima greičiau;
 - Skubios pakartojimo sistemos peržiūroje dalyvauja vyresnysis teisėjas ir mažiausiai vienas teisėjas. (kuris fiksavo pažeidimą). Jei vyresnysis teisėjas fiksavo pažeidimą, jis pasirenka vieną iš aikštės teisėjų, kuris dalyvautų peržiūroje kartu su juo;
 - Skubaus pakartojimo sistemos peržiūros metu, vyresnysis teisėjas turi užtikrinti, kad jokie pašaliniai asmenys nebūtų prie SPS monitoriaus;
 - Peržiūra turi būti atliekama prieš suteikiant minutės pertraukėlę, žaidėjų keitimus, prieš rungtynių pertrauką (intervalą) ar prieš atnaujinant žaidimą;
 - Jei prasidėjo minutės pertraukėlė arba įvyko žaidėjų keitimas, kai teisėjai nusprendžia, kad reikia SPS peržiūros, minutės pertraukėlė ir bet kokie žaidėjų keitimai turi būti atšaukti, kol bus paskelbtas galutinis sprendimas.
 - Paskelbus galutinį sprendimą, bet kuris iš vyriausiųjų trenerių gali prašyti minutės pertraukėlės arba ją atšaukti, arba bet kuris žaidėjas gali prašyti keitimo.
 - Po SPS peržiūros, pažeidimą fiksavęs teisėjas turi parodyti galutinį sprendimą ir žaidimas turi būti atitinkamai atnaujintas;
 - Panaudojus skubaus pakartojimo sistemą, pradinis teisėjo (-jų) sprendimas gali būti pataisytas tik tuo atveju, jeigu peržiūrėjus SPS gautas aiškus ir įtikinamas vaizdinis pataisymo įrodymas;

F.3 Taisyklė

Galima peržiūrėti šias žaidimo situacijas:

F.3.1 Ketvirčio ar pratęsimo pabaigoje,

- ar sėkmingas metimas buvo atliktas prieš aidint ketvirčio ar pratęsimo pabaigos signalui.
- ar liko ir kiek liko žaidimo laiko, jei
 - metantis į krepšį žaidėjas, peržengė aikštės ribas;
 - pažeista atakos trukmės laiko taisyklė;
 - pažeista 8 sekundžių taisyklė;
 - pražanga buvo fiksuota prieš ketvirčio arba pratęsimo pabaigą.

Rungtynių pertrauka (intervalas) negali prasidėti, kol po SPS peržiūros nebus parodytas galutinis teisėjų sprendimas ir kol nesibaigia bet koks pridėtas papildomas ketvirčio ar pratęsimo žaidimo laikas.

F.3.2 Kai ketvirtajame ketvirtyje ir kiekviename pratęsime rungtynių laikrodis rodo, kad liko žaisti 2:00 minutes ar mažiau:

- ar sėkmingas metimas atliktas prieš aidint atakos trukmės laikmačio signalui;
 - Teisėjai turi teisę nedelsiant sustabdyti žaidimą, kad patikrintų, ar sėkmingas metimas buvo atliktas prieš aidint atakos trukmės laikmačio signalui.
 - Teisėjai turi nuspręsti, ar reikia SPS peržiūros ir tai turi įvykti kai teisėjai po sėkmingo metimo dėl bet kokios priežasties pirmą kartą sustabdo žaidimą.
- paskirta pražanga žaidėjui toli nuo žaidybinės situacijos, kitam žaidėjui atliekant metimą. Tokiu atveju:
 - Ar pasibaigė rungtynių ar atakos trukmės laikas;
 - Ar buvo prasidėjęs metimo į krepšį veiksmas, kai pražanga nubaustas metiko varžovas;
 - Ar buvo kamuolys metančio į krepšį žaidėjo rankose (-je) , kai pražanga nubaustas metiko komandos žaidėjas;
- ar teisingai buvo užfiksuota neteisingo kamuolio lietimio arba neteisėto trukdymo kamuoliui įkristi į krepšį taisyklė;

Kai SPS peržiūros metu nustatoma, kad neteisingai buvo užfiksuotas neteisingo kamuolio lietimio arba neteisėto trukdymo kamuoliui įkristi į krepšį taisyklės pažeidimas, žaidimas tęsiamas taip, kaip nurodyta toliau, jei po teisėjo švilpuko:

- Kamuolys teisėtai įkrito į krepšį, taškai užskaitomi, o besigynusi komanda turi teisę atlikti kamuolio įmetimą iš užribio iš už galinės linijos;
 - Bet kurios komandos žaidėjui tuo pat nedelsiant ir aiškiai apvaldžius kamuolį, tai ta komanda turi teisę atlikti kamuolio įmetimą iš užribio arčiausiai tos vietos, kur buvo kamuolys, kai teisėjas sušvilpė;
 - Nė viena komanda tuo pat nedelsiant ir aiškiai neapvaldė kamuolio – tai „ginčo“ kamuolio situacija.
- nustatyti paskutinį kamuolį aikštėje lietusį žaidėją, kamuoliui patekus į užribį.

F.3.3 Bet kuriuo žaidimo metu,

- ar kamuolys buvo įmestas iš 2-jų ar 3-jų taškų metimo zonos;
 - Teisėjai turi teisę nedelsiant sustabdyti žaidimą, kad patikrintų, ar sėkmingas metimas buvo atliktas iš 2-jų ar 3-jų taškų metimo zonos
 - Teisėjai turi nuspręsti, ar reikia SPS peržiūros ir tai turi įvykti kai teisėjai po sėkmingo metimo dėl bet kokios priežasties pirmą kartą sustabdo žaidimą.
- ar turi būti skiriami 2 ar 3 baudos metimai nesėkmingo metimo atveju, po to, kai buvo fiksuota pražanga prieš metimą atlikusį žaidėją;
- ar fiksuotos asmeninės, nesportinės, diskvalifikacinės pražangos atitinka tokių pražangų kriterijus, dėl kurių nuobaudos galėtų būti sugriežtintos arba sušvelnintos arba turi būti skiriama techninė pražanga;
- įvykus rungtynių laikrodžio ar atakos trukmės laikmačio gedimui, kaip turi būti koreguojamas (-i) nustatant teisingą laiką, rungtynų laikrodis ir atakos trukmės laikmatis;
- nustatyti žaidėjų ir asmenų, kuriems leidžiama sėdėti ant komandos suolo dalyvavimą bet kokio smurto akto ar galimo smurto akto metu.
 - Teisėjai turi teisę nedelsiant sustabdyti žaidimą, kad kad peržiūrėtų bet kokį smurto ar galimo smurto aktą.
 - Teisėjai turi nuspręsti, ar reikia SPS peržiūros, kuri turi būti atliekama po smurto akto arba galimo smurto akto, kai teisėjai dėl bet kokios priežasties pirmą kartą sustabdo žaidimą.

F.4 Vyriausiojo trenerio iššūkis

F.4.1. Visuose, rungtynėse kuriuose naudojama skubaus pakartojimo sistema (SPS) vyriausiasis treneris gali prašyti vyriausiojo trenerio iššūkio, t. y. paprašyti artimiausio teisėjo patikrinti teisėjų sprendimą, pasinaudojant SPS, kad peržiūrėtų žaidimo situaciją.

F.4.2. Vyriausiojo trenerio iššūkio suteikimui turi būti taikoma tokia procedūra:

- Vyriausiajam treneriui rungtynėse suteikiamas tik vienas vyriausiojo trenerio iššūkis, neatsižvelgiant į tai, ar iššūkis sėkmingas, ar ne.
- Gali būti ginčijamos tik F.3 priede nurodytas žaidimo situacijos.
- F.3 priede nurodyti laiko apribojimai netaikomi. Vyriausiojo trenerio iššūkis gali būti paprašytas bet kuriuo žaidimo metu.
- Vyriausiasis treneris, prašantis iššūkio, turi užmegzti vizualinį kontaktą su artimiausiu teisėju ir jo aiškiai paprašyti vyriausiojo trenerio iššūkio. Jis/ji turi garsiai angliškai pasakyti „challenge“ ir tuo pačiu metu parodyti vyriausiojo trenerio iššūkio gestą (rankomis erdvėje piešti stačiakampį). Prašymas suteikti vyriausiojo trenerio iššūkį yra galutinis ir negali būti atšaukiamas.
- Vyriausiasis treneris turi pareikalauti užginčyti sprendimą, o SPS peržiūra turi būti atlikta ne vėliau, kai teisėjai pirmą kartą po priimto sprendimo sustabdo žaidimą.
- Jei žaidimas tęsiasi be žaidimo sustabdymo, teisėjai pastebėję, kad vyriausiasis treneris prašo iššūkio, turi teisę nedelsiant sustabdyti žaidimą, jei tik nei vienai komandai nebus padaryta žala.

- Vyriausiasis treneris informuoja artimiausią teisėją, kokią žaidimo situaciją reikia peržiūrėti.
- Teisėjas naudodamas gestą Nr.58, informuoja rungtynių sekretorių, kad yra suteikiamas vyriausiojo trenerio iššūkis.
- SPS peržiūros metu visi aikštės žaidėjai turi likti aikštėje.
- Jei SPS peržiūros metu nustatoma, kad ginčijamas sprendimas yra palankus iššūkio prašymą pateikusiai komandai, pradinis teisėjo sprendimas panaikinamas.
- Jei SPS peržiūros metu nustatoma, kad ginčijamas sprendimas nėra palankus iššūkio prašymą pateikusiai komandai, pradinis teisėjo sprendimas išlieka nepakeistas .
- Teisėjai taiko tą pačią procedūrą kaip ir SPS peržiūros taisyklėje.
- Teisėjui parodžius galutinį peržiūros sprendimą, žaidimas tęsiamas kaip ir po bet kurios SPS peržiūros.

**TAISYKLIŲ IR RUNGTYNIŲ PROCEDŪRŲ
P A B A I G A**

