



به نام خدا

کمیته ملی پارالمپیک جمهوری اسلامی ایران

IWBF

فدراسیون بین المللی بسکتبال با ویلچر

قوانین داوری ۲۰۲۳ بسکتبال با ویلچر

بروزرسانی بهمن ماه ۱۴۰۱

(ویرایش ۱ - ۲۰۲۳)

فهرست مطالب

قانون اول - بازی

ماده ۱- تعاریف

قانون دوم- زمین و تجهیزات

ماده ۲- زمین بازی

ماده ۳- تجهیزات

قانون سوم- تیم ها

ماده ۴- تیم ها

ماده ۵- بازیکنان: مصدومیت و کمک

ماده ۶- کاپیتان: وظایف و اختیارات

ماده ۷- مربیان: وظایف و اختیارات

قانون چهارم- دستور العمل بازی

ماده ۸- زمان بازی، امتیاز مساوی و وقت های اضافی

ماده ۹- شروع و خاتمه کوارتر، وقت اضافه یا بازی

ماده ۱۰- وضعیت توپ

ماده ۱۱- محل قرارگرفتن بازیکنان و داوران

ماده ۱۲- بین الطرفین و مالکیت تناوبی

ماده ۱۳- چگونگی بازی با توپ

ماده ۱۴- کنترل توپ

ماده ۱۵ - بازیکن در حال زدن شوت

ماده ۱۶- به ثمر رسیدن گل و امتیاز آن

ماده ۱۷- پرتاب اوت

ماده ۱۸ - تایم استراحت

ماده ۱۹- تعویض

ماده ۲۰ - باخت فنی (جریمه)

ماده ۲۱- باخت فنی (غفلت)

قانون پنجم- تخلفات

ماده ۲۲- تخلفات

ماده ۲۳- بازیکن خارج از زمین و توپ خارج از زمین

ماده ۲۴- دریبل کردن

ماده ۲۵- تراولینگ (سه پوش)

ماده ۲۶- سه ثانیه

ماده ۲۷ - دفاع نزدیک از بازیکن

ماده ۲۸ - هشت ثانیه

ماده ۲۹ - **بیست و چهار ثانیه (مالکیت)**

ماده ۳۰ - برگشت توپ به کوارتر دفاعی زمین

ماده ۳۱ - بلند شدن

قانون ششم - خطاها

ماده ۳۲ - خطاها

ماده ۳۳ - اصول عمومی برخورد

ماده ۳۴ - خطای شخصی

ماده ۳۵ - خطای طرفین (دوبل)

ماده ۳۶ - خطای فنی

ماده ۳۷ - خطای غیر ورزشی

ماده ۳۸ - خطای اخراج از مسابقه

ماده ۳۹ - نزاع

قانون هفتم - ضوابط کلی

ماده ۴۰ - پنج خطا توسط بازیکن

ماده ۴۱ - خطای تیمی: جریمه

ماده ۴۲ - موقعیت های ویژه

ماده ۴۳ - پرتاب های آزاد

ماده ۴۴ - اشتباهات قابل اصلاح

قانون هشتم - داوران، داوران میز، ناظر فنی: وظایف و اختیارات

ماده ۴۵ - داوران، داوران میز و ناظر فنی

ماده ۴۶ - سرداور، وظایف و اختیارات

ماده ۴۷ - داوران، وظایف و اختیارات

ماده ۴۸ - منشی و کمک منشی: وظایف

ماده ۴۹ - وقت نگهدار: وظایف

ماده ۵۰ - مسئول **تایم ۲۴** ثانیه: وظایف

قانون نهم- سیستم کلاسبندی بازیکنان

ماده ۵۱- سیستم امتیاز کلاس بندی بازیکنان

A- علائم داوران

B- برگه امتیازات

C- روش اعتراض

D- گروه بندی تیم ها

E- تایم استراحت

F: سیستم بازپخش فوری

ضمیمه قوانین

جدول تصاویر

شکل ۱- اندازه کامل زمین

شکل ۲- منطقه محدوده

شکل ۳- منطقه ۲ امتیازی و ۳ امتیازی

شکل ۴- میز منشی و محل تعویض ها

شکل ۵- اندازه ویلچرها

شکل ۶- سیلندر ویلچر

شکل ۷- وضعیت قرارگرفتن بازیکنان در زمان پرتاب های آزاد

شکل ۸- علائم داوران

شکل ۹- برگه امتیازات

در کلیه قوانین داوری بسکتبال با ویلچر این متن هر دو جنسیت در نظر گرفته شده اند و کلمه داوران در این متن خانم ها و آقایان را در بر می گیرد
(برای مثال ضمیر "او" هر دو جنسیت را در بر می گیرد).

قانون اول – بازی

ماده ۱ – تعاریف

۱-۱ بازی بسکتبال با ویلچر

بسکتبال با ویلچر توسط دو تیم ۵ نفری بازی می شود. هدف هر تیم امتیازگیری و گل کردن توپ در سبد حریف و ممانعت از خوردن گل می باشد. بازی بسکتبال با ویلچر توسط داوران، داوران میز و یک ناظر فنی، در صورت حضور، کنترل و مدیریت می شود.

۱-۲ سبد: سبد خودی و حریف

حلقه ای که توسط یک تیم به آن حمله می شود سبد حریف و حلقه ای که از آن دفاع می شود سبد خودی نام دارد.

۱-۳ برنده بازی

تیمی که در پایان بازی امتیاز بیشتری بدست آورده باشد، برنده بازی محسوب می شود.

قانون دوم- زمین و تجهیزات

ماده ۲ زمین بازی

۱-۲- زمین بازی

زمین بازی بایستی مسطح و از جنس سخت، عاری از موانع (شکل ۱) به طول ۲۸ متر و عرض ۱۵ متر از لبه داخلی خطوط باشد.

۲-۲- محدوده زمین

محدوده زمین به محوطه زمین بازی محصور شده با خط و با فاصله از دیواره کنار حداقل به اندازه ۲ متر (نمودار ۲) اطلاق می گردد. لذا محدوده زمین دارای ابعادی به اندازه حداقل ۳۲ متر طول و ۱۹ متر عرض می باشد.

۲-۳- زمین عقبی (دفاعی)

زمین دفاعی تیم از حلقه تیم، قسمت جلوی تخته و همچنین قسمتی از زمین که با خط انتهائی پشت حلقه و دو خط کناری و خط مرکزی محدود شده تشکیل شده است.

۲-۴- زمین جلویی (تهاجمی)

زمین تهاجمی تیم از حلقه حریف، قسمت جلوی تخته و قسمتی از زمین که با خط انتهائی پشت حلقه حریف و خطوط کناری و لبه داخلی خط مرکزی نزدیک تر به حلقه حریف محدود شده تشکیل شده است.

۲-۵- خطوط

تمامی خطوط در زمین بایستی به رنگ سفید و یا رنگ متفاوت نسبت به رنگ زمین باشد. همچنین خطوط باید به عرض ۵ سانتی متر و کاملاً قابل رویت کشیده شوند.

۲-۵-۱- خطوط اوت

زمین بازی با خطوط کناری محدود شده است که شامل خطوط انتهائی و خطوط کناری می باشد. این خطوط جزو زمین بازی محسوب نمی شود. هر گونه موانعی از قبیل مربی ها در حالت نشسته، کمک مربی ها، بازیکنان تعویضی، بازیکنان خارج از زمین و دیگر اعضای کادر فنی باید حداقل ۲ متر از زمین بازی فاصله داشته باشند.

۲-۵-۲- خط مرکزی، دایره مرکزی و نیم دایره های پرتاب آزاد

خط مرکزی با خطوط انتهائی موازی بوده و از وسط خطوط کناری گذشته و ۱۵ سانتی متر بعد از خط کناری ادامه دارد. خط مرکزی قسمتی از زمین دفاعی محسوب می شود.

دایره مرکزی دقیقاً در وسط زمین بوده و شعاع آن ۱/۸۰ متر است که از لبه های خارجی خط دایره اندازه گیری می شود.

نیم دایره های پرتاب آزاد در زمین بازی با شعاع ۱/۸۰ متر است که این اندازه گیری از لبه خارجی آنها می باشد و در وسط آن، خط های پرتاب آزاد مطابق با تصویر شماره ۳ کشیده می شود.

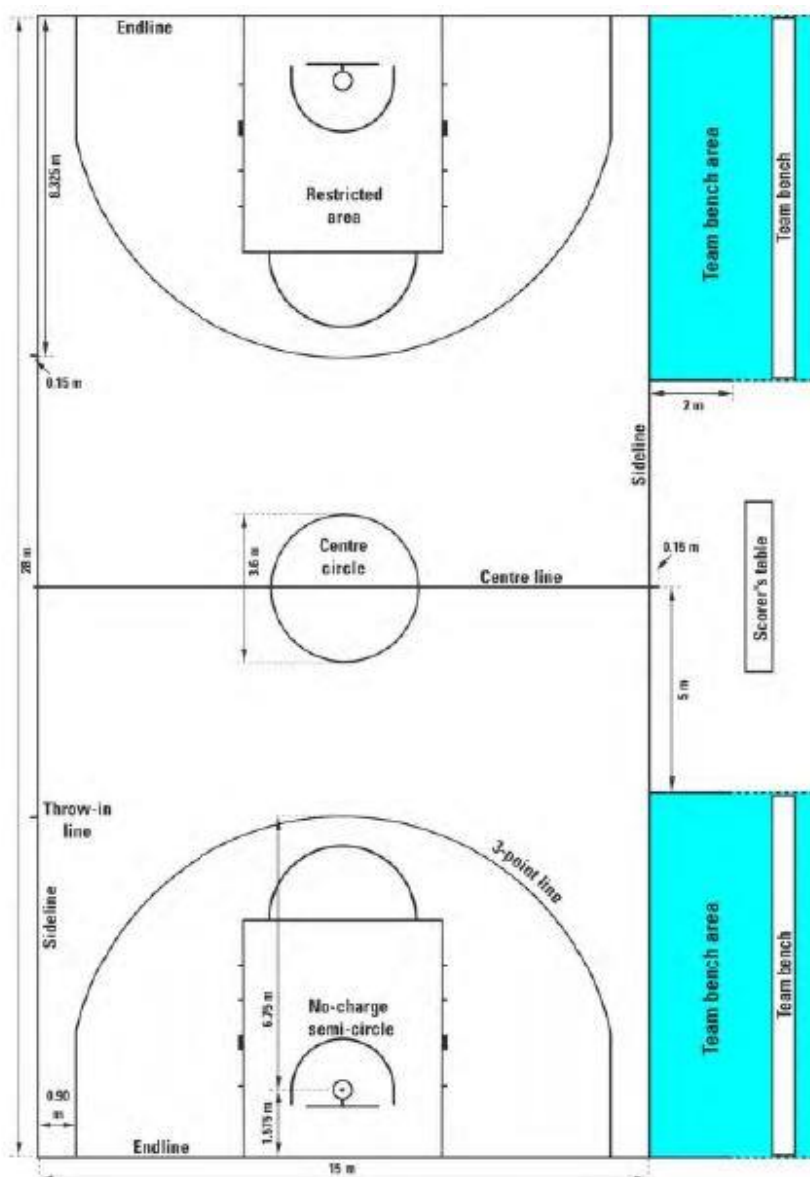


Diagram 1 – Full size court

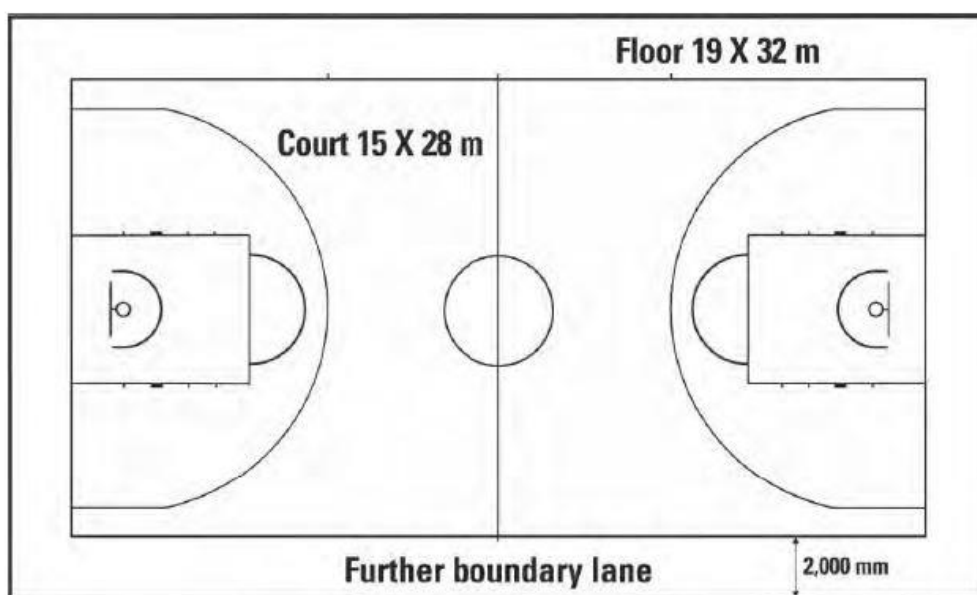


Diagram 2 – Court and floor

۲-۵-۳ خطوط پرتاب آزاد، منطقه محدود شده و مکان های ریباند پرتاب آزاد

خط پرتاب آزاد موازی با خطوط انتهائی کشیده می شود و طول آن $3/60$ متر و فاصله آن از لبه خارجی خودش تا لبه داخلی خط انتهائی $5/80$ متر می باشد. وسط خط پرتاب پناستی با وسط خطوط انتهائی منطبق باشد.

منطقه محدوده، منطقه ای مستطیل شکل در زمین بازی است که توسط خطوط انتهائی و خط پرتاب آزاد محصور شده که لبه بیرونی آن از نقطه مرکزی خط انتهائی به فاصله $2/45$ واقع شده و ضلع دیگر آن خط پرتاب آزاد می باشد. تمامی این خطوط به جزء خط انتهائی، بخشی از منطقه محدود شده می باشد.

مناطق ریباند در پرتاب آزاد در امتداد منطقه محدود شده که مختص بازیکنان در زمان پرتاب های آزاد می باشد، باید مانند **تصویر شماره سه** علامت گذاری شوند.

۴-۵-۲ منطقه سه امتیازی

منطقه سه امتیازی هر تیمی (تصویر ۱ و تصویر ۴) تمامی **منطقه زمین** بازی بوده به جز منطقه نزدیک سبد حریف که محدود شده و شامل موارد ذیل می شود:

- دو خط موازی کشیده شده و عمود بر خط انتهائی زمین با فاصله $0/90$ متر از لبه بیرونی آن تا لبه داخلی خطوط کناری
- قوسی به شعاع $6/75$ متر که دقیقاً از مرکز سبد حریف و در زیر آن تا لبه خارجی قوس اندازه گیری شده است. **فاصله این نقطه میانی در زیر سبد تا لبه داخلی وسط خط انتهائی $1/575$ متر است. این قوس به خطوط موازی می پیوندد.**

خط سه امتیازی جزو منطقه گل سه امتیازی محسوب نمی شود.

۵-۵-۲ منطقه نیمکت تیم ها

منطقه نیمکت تیم در بیرون **زمین** مشخص شده که به وسیله دو خط، همانطور که در شکل یک نشان داده شده، محدود می گردد. تعداد ۱۶ صندلی در هر منطقه برای مربیان، کمک مربیان، بازیکنان ذخیره، بازیکنان اخراجی و دیگر اعضای کادر فنی، وجود داشته باشد. تمامی بازیکنان در کنار نیمکت از ویلچرهای خود استفاده می کنند. افراد دیگر باید به فاصله دو متر در پشت نیمکت قرار گیرند.

۶-۵-۲ خطوط پرتاب توپ به داخل زمین

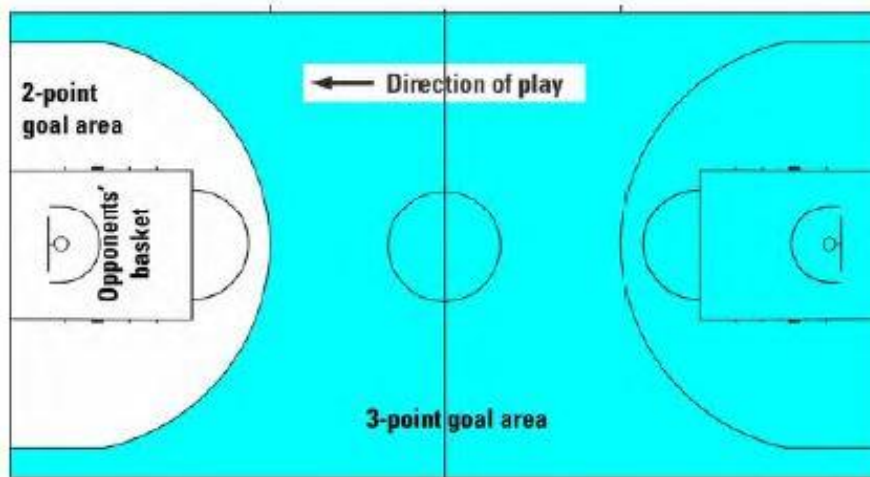
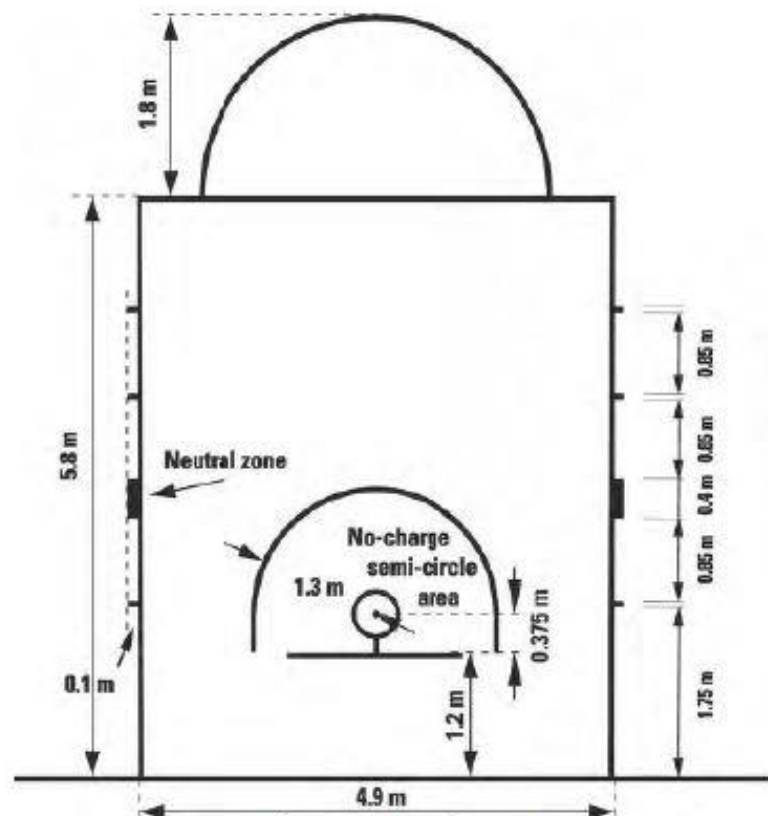
دو خط به طول ۱۵ سانتی متر خارج از **زمین** بازی و در کنار خطوط کناری و در مقابل میز منشی کشیده می شود که فاصله لبه خارجی آن از لبه داخلی نزدیکترین خط انتهایی ۸/۳۲۵ متر است.

۷-۵-۲- محوطه نیم دایره بدون شارژ

محوطه نیم دایره بدون شارژ در **زمین** بازی رسم می شود که از طریق ذیل محصور شده است:

- این نیم دایره با شعاع ۱.۲۵ متر از نقطه ای در سطح **زمین** دقیقاً زیر مرکز سبد تا لبه داخلی نیم دایره محاسبه می شود. این نیم دایره از طریق ذیل متصل شده است:
- ۲ خط موازی عمودی شکل تا خط انتهایی؛ لبه داخلی ۱.۲۵ متر از نقطه ای در **زمین** زیر مرکز سبد، ۰.۳۷۵ متر طول و ۱.۲ متر از لبه داخلی انتهایی خط فاصله دارد.

محوطه نیم دایره بدون شارژ با خطوط فرضی متصل به انتهای خطوط موازی در زیر لبه های جلویی تخته تکمیل می شود. خطوط نیم دایره بدون شارژ بخشی از محوطه نیم دایره بدون جریمه می باشد.



۶-۲- موقعیت مسئول امتیاز و فضای تعویض (نمودار شماره ۵)

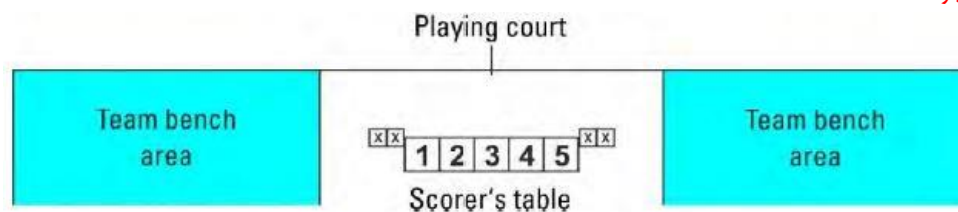
۱- مسئول تایم X صندلی تعویض

۲- تایمر

۳- در صورت امکان؛ ناظر

۴- مسئول امتیاز

۵- دستیار مسئول امتیاز



میز مسئول امتیاز و فضای تعویض باید در روی سکو قرار گیرند. فرد اعلام کننده و یا آمارگیر (در صورت ممکن) می توانند در کنار یا پشت میز مستقر شوند.

نمودار شماره ۵ - میز مسئول امتیاز و فضای تعویض

ماده ۳- تجهیزات

وجود وسایل زیر الزامی می باشد:

- دستگاه تخته و حلقه شامل:

- تخته ها

- وسایل سبد (حلقه فنری رها شو) حلقه ها و تورها

- پایه های تخته که بایستی پوشش داشته باشد.

- توپ بسکتبال

- ساعت بازی

- تابلو امتیاز

- ساعت نشان دهنده زمان مالکیت

- یک ساعت یا دستگاه مناسب (قابل دید) جهت محاسبه زمان وقت استراحت

- دو بوق با صدای بلند و متفاوت از همدیگر، هر یک برای

- مسئول زمان مالکیت

- مسئول ثبت زمان / امتیاز

- جدول ثبت امتیازات

- علامت خطای بازیکن

- علامت خطای تیمی

- فلش نشان دهنده مالکیت تناوبی

- کفپوش سالن بازی

- زمین بازی

- نور مناسب

برای کسب اطلاعات بیشتر در رابطه با وسایل و تجهیزات بسکتبال با ویلچر به قوانین رسمی داوری ۲۰۲۲ FIBA - نسخه ۱ تجهیزات بسکتبال

با ویلچر به تاریخ ۹ مهرماه ۱۴۰۱ رجوع نمائید.

۳-۱-۱- ویلچر

۳-۱-۱ باید به توجه خاصی ویلچر شود، چرا که ویلچر بخشی از بدن بازیکن به حساب می آید. تخلف از مقررات ذیل، منجر به عدم امکان استفاده از ویلچر توسط بازیکن در بازی خواهد شد.

۳-۱-۲ لوله حفاظتی عمودی در جلو یا کنار ویلچر از جلوترین قسمت خود و در سرتاسر طول آن در فاصله ۱۱ سانتی متر از سطح زمین قرار داشته باشد. چنین لوله ای می تواند به صورت راست، زاویه دار و یا خمیده در بین چرخ های جلو نصب شود. چنانچه این زاویه به وسیله چند میله صاف ایجاد شده باشد، زاویه آن نباید بیش از ۲۰۰ درجه باشد. ویلچرهایی که دارای تکیه گاه پا، پشت چرخ های جلو هستند، باید دارای یک نوار محافظتی نیز باشند.

اندازه گیری زمانی انجام می شود که چرخ کوچک جلو در وضعیت حرکت رو به جلو قرار داشته باشد.

اگر نوار محافظتی وجود نداشته باشد، فاصله تکیه گاه پا از سطح زمین از جلوترین قسمت آن باید ۱۱ سانتی متر باشد. اما اگر نوار محافظتی افقی وجود داشته باشد، فاصله تکیه گاه پا از زمین می تواند به اندازه ای باشد اما نباید زمین را لمس کند.

۳-۱-۳ سطح زیرین تکیه گاه پا نباید طوری طراحی شود که به سطح زمین بازی آسیب برساند. یک لوله متصل به زیر تکیه گاه های چرخ برای حفاظت او از زمین و یک چرخ کوچک متصل به قسمت عقب ویلچر برای ایجاد ایمنی مجاز می باشد.

۳-۱-۴ یک یا حداکثر دو وسیله ایمن و بدون نوک تیز را میتوان برای یک یا حداکثر دو چرخ کوچک که به شاسی یا محور عقب چسبیده باشد، استفاده نمود. این چرخ های کوچک، اغلب یا همیشه با زمین در تماس است و میتوان آنها را به ویلچرها اضافه کرد. عرض مابین دو چرخ بلبړینگی، باید به فاصله بین دو چرخ بزرگ محدود شود. وقتی بازیکن روی ویلچر می نشیند و در حال حرکت رو به جلو است، حداکثر فاصله مابین چرخ های کوچک و زمین بازی ۲ سانتی متر می باشد. چرخ های عقب محصور در درون سیلندر ویلچر باشد. این بررسی زمانی انجام شود که ویلچر بطرف جلو در حال حرکت است.

توجه: با توجه به این بند، منظور از چرخ های کوچک عقب، چرخ های اصلی نمی باشد.

۳-۱-۵ در صورت استفاده از تشک، حداکثر ارتفاع آن از سطح زمین تا بالای تشک، یا هر آن چه که روی قسمت نشیمنگاه ویلچر استفاده می شود، و یا در صورتی که از تشک استفاده نشود، نباید بیشتر از اندازه های ذیل باشد:

• ۶۳ سانتیمتر برای بازیکنان ۱۰۰ - ۳۰۰

• ۵۸ سانتیمتر برای بازیکنان ۳۰۵ - ۴۰۵

به هنگام اندازه گیری، بازیکن نباید روی صندلی نشسته باشد و چرخ های کوچک جلو باید در حالت حرکت رو به جلو قرار گرفته باشند.

۳-۱-۶ ویلچر می تواند ۳ یا ۴ چرخ داشته باشد- دو چرخ بزرگ در عقب و یک یا دو چرخ کوچک در جلو صندلی قرار گیرد. قطر چرخ بزرگ (شامل تایر یا لاستیک) حداکثر ۶۹ سانتی متر باشد.

تویی چرخ های بزرگ گرد و بدون برآمدگی و تیزی باشند.

در صورت داشتن سه چرخ ویلچر، چرخ کوچک عقب در وسط در داخل میله افقی جلو قرار گیرد. چرخ کوچک دوم می تواند به چرخ کوچک در جلو ویلچر اضافه گردد. استفاده از فلاش یا هر نوع چراغ که نوری را بر روی چرخ ها، صندلی یا چرخ های کوچک منعکس کند، ممنوع است.

۳-۱-۷ یک لبه دستی (Handrim) برای هر چرخ وجود داشته باشد.

۳-۱-۸ بازیکنان مجاز به استفاده از هیچ سیستم هدایت کننده، ترمز و یا دنده بر روی ویلچرهای خود نمی باشند.

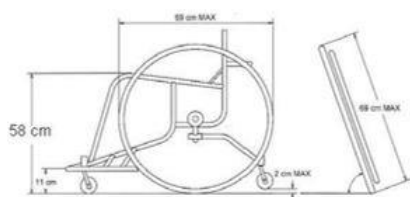
۳-۱-۹ استفاده از هر لاستیک یا چرخ کوچکی که ردی از خود بر جای می گذارد مجاز نمی باشد، مگر آن که رد باقی مانده به راحتی پاک شود.

۳-۱-۱۰ تکیه گاه یا لوازم اضافی چسبیده به ویلچر برای نگهداری بدن نباید از خط پاها یا نشیمن گاه معمولی بازیکن جلوتر باشد.

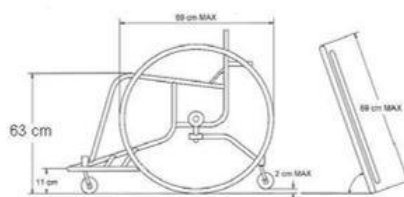
۳-۱-۱۱ ضخامت روکش میله افقی که در قسمت عقب تکیه گاه ویلچر نصب می شود حداقل ۱/۵ سانتیمتر می باشد و حالت انعطاف پذیری آن به حدی باشد که هنگام ضربه و فشار، حداکثر یک سوم و حداقل نصف ضخامت اولیه آن فرو برود. یعنی وقتی به طور ناگهانی نیرویی به این پوشش وارد می شود، نباید بیش از ۵۰ درصد ضخامت اولیه خود فرو برود. این روکش به گونه ای باشد که به بازیکنان دیگر آسیب نرساند.

نکته ۱: در طول بازی ممکن است برای یک ویلچر مشکلی پیش بیاید که دیگر قابل استفاده نبوده یا استفاده از آن خطرناک باشد، در این صورت سرداور در زمان مناسب بازی را متوقف می نماید تا تیم تعمیرات خود را تکمیل کند. چنانچه تعمیر ویلچر ظرف ۵۰ ثانیه یا کمتر از لحظه توقف بازی امکان پذیر نباشد، بازیکن مربوطه تعویض می شود.

نکته ۲: ممکن است بازیکنی بدون آن که خطایی رخ داده باشد از روی ویلچر به زمین بیفتد. در چنین موقعیتی سرداور برای تشخیص زمان مناسب جهت متوقف کردن بازی سلامت بازیکن را در نظر می گیرد.



For 3.5 – 4.5 players



For 1.0 – 3.0 players

در تمامی موارد، ارتفاع از سطح زمین تا بالاترین نقطه روی سطح نشیمنگاه (شامل تشک در صورت استفاده) اندازه گیری می شود.

شکل ۶- ابعاد ویلچر

قانون سوم - تیم ها

ماده ۴ - تیم ها

۴-۱- تعریف

- ۴-۱-۱- بازیکنی صلاحیت قرار گرفتن در بازی را دارد که برابر مقررات، شرایط لازم از قبیل قوانین کنترل کننده "محدودیت سنی" را داشته باشد.
- ۴-۱-۲- بازیکن یک تیم زمانی می تواند بازی کند که نام او قبل از شروع بازی در جدول ثبت شده باشد. همچنین بازیکن نباید اخراج شده و یا ۵ خطا انجام داده باشد.

۴-۱-۳- در زمان بازی یکی از اعضای تیم:

- وقتی می تواند بازی نماید که داخل زمین حضور داشته باشد.
 - وقتی یکی از بازیکنان ذخیره است، که داخل زمین قرار ندارد ولی مجوز بازی کردن را دارد.
 - وقتی به عنوان بازیکن اخراج شده محسوب می شود که ۵ خطا مرتکب شده باشد و دیگر اجازه ادامه بازی را نداشته باشد.
- ۴-۱-۴- در هنگام وقفه بین کوارترها، تمامی افرادی که مجاز به بازی هستند، بازیکن تیم محسوب می شوند.

۴-۲- قانون

۴-۲-۱- هر تیم شامل افراد زیر می باشد:

- ۱۲ بازیکن که مجوز بازی کردن را دارند، از جمله کاپیتان تیم.
- یک سر مربی
- حداکثر ۸ نفر همراه از جمله کمک مربی که اجازه نشستن بر روی صندلی را دارد. در صورتی که تیم دارای چند کمک مربی باشد آنگاه نام کمک مربی اول بر روی برگه امتیازات ثبت می شود.

۴-۲-۲- در طول بازی ۵ نفر از اعضای هر تیم در زمین بازی حضور دارند و می توانند تعویض شوند.

۴-۲-۳- تعویض بازیکن زمانی انجام می شود که:

- داور، با علامت به بازیکن ذخیره اجازه ورود به زمین بدهد.
- در زمان تایم استراحت یا وقفه بین دو کوارتر، یک بازیکن ذخیره در خواست تعویض از منشی کند.

۳-۴- یونیفورم

۳-۴-۱- لباس یا یونیفورم تمام بازیکنان تیم شامل موارد زیر می باشد:

- پیراهن با یک رنگ در قسمت جلو و پشت. در صورتی که پیراهن ها دارای آستین باشند آنگاه باید قد آستین در بالای آرنج باشد. پیراهن آستین بلند مجاز نیست.
- تمامی بازیکنان باید پیراهن خود را داخل شورت خود قرار دهند. استفاده از لباس یک دست و سرهمی نیز مجاز می باشد.
- استفاده از تیشرت و یا پیراهن آستین بلند در زیر یونیفورم صرف نظر از مدل و نوع آن مجاز است به شرط آنکه هم رنگ با لباس تیم باشد.
- شلوار یا شورت بازیکنان بایستی در قسمت پشت و جلو یک رنگ باشد، ولی لزوماً نیازی نیست هم رنگ پیراهن باشد.

۳-۴-۲- شماره بازیکن در قسمت جلو و پشت پیراهن با رنگ مخالف و واضح درج شود.

شماره ها بایستی کاملاً قابل رویت باشند و:

- شماره های پشت پیراهن حداقل ۱۶ سانتی متر باشد.
- شماره جلوی پیراهن حداقل ۸ سانتی متر باشد.
- عرض شماره ها حداقل ۲ سانتی متر باشد.
- بازیکنان تیم می توانند شماره های تک رقمی و دو رقمی را از بین اعداد ۱ تا ۹۹ انتخاب کنند.
- بازیکنان یک تیم نمی توانند از شماره های تکراری استفاده نمایند.
- هر گونه علامت یا نشان تبلیغاتی بایستی حداقل در فاصله ۴ سانتی متر از شماره ها قرار گیرد.

۳-۴-۳- تیم ها بایستی حداقل دو سری پیراهن داشته باشند و :

- تیمی که نام آن در برنامه مسابقات در ابتدا ذکر شده باشد (تیم میزبان) از پیراهن رنگ روشن استفاده می نماید (ترجیحاً سفید)
- تیم دوم در برنامه مسابقات (تیم مهمان) از پیراهن رنگ تیره استفاده می نماید.
- در صورت توافق، هر دو تیم می توانند رنگ پیراهن ها را عوض کنند.

۳-۴-۴- بازی با پای برهنه مجاز نمی باشد.

۴-۴- سایر تجهیزات

۴-۴-۱- تمامی وسایل استفاده شده توسط بازیکنان مناسب بازی باشد. استفاده از لوازمی که باعث افزایش قد بازیکن شده یا موجب برتری ناعادلانه شود، مجاز نمی باشد.

۴-۴-۲- بازیکن نباید از لوازمی که ممکن است به سایر بازیکنان آسیب برساند استفاده کند.

- استفاده از لوازم زیر ممنوع است:

○ کلاه ایمنی- انگشتر- دستبند- بازوبند- ساعدبند- مچ بند ریسمانی و چرمی، پلاستیکی، پلاستیکی تا شو، فلزی و یا هر جنس دیگر حتی

اگر با پدهای نرم پوشیده شده باشد

اشیائی که باعث برش یا خراش شود، ناخن ها باید کوتاه باشند

○ سربند- گیره سر- لوازم تزئینی مو و جواهرات

• استفاده از لوازم زیر مجاز است:

- شانه بند، بازو بند، محافظ ران و محافظ پا در صورتی که کاملاً پوشانده شده باشد.
- پوشاک دست و پا اعم از زیر پیراهن و شورت استرچ از جنس فشرده باشد.
- سربند. این پوشش نباید هیچ بخشی از صورت (چشم، بینی، لب و غیره) را بپوشاند، همچنین نباید برای بازیکنی که از آن استفاده می کند و یا سایر بازیکنان خطرناک باشد. این پوشش نباید شامل وسیله ای برای باز یا بسته کردن در قسمت گردن و صورت باشد و نباید دارای برجستگی باشد.
- زانوبند
- دماغ بند (برای وقتی که جراحات بینی وجود داشته باشد) حتی اگر از جنس سخت باشد.
- محافظ بی رنگ و شفاف برای دهان
- عینک دسته دار اگر برای سایر بازیکنان خطرناک نباشد.
- هدبند و مچ بند به عرض حداکثر ۱۰ سانتی متر و از جنس پارچه
- باند و چسب های پزشکی برای دست، سرشانه و پاها
- قوزک بند

تمام بازیکنان تیم در صورت تمایل به استفاده از تجهیزات بالا با استرچ از جنس فشرده، باید از رنگ یکسان استفاده کنند.

۳-۴-۴- بازیکنان می توانند از کفش به رنگ های مختلف استفاده کنند. هر دو لنگه از کفش رنگ یکسان داشته و شبیه هم باشند. استفاده از چراغ، اجسام انعکاس دهنده نور و تزئینی برای کفش ها مجاز نمی باشد.

۴-۴-۴- بازیکنان نمی توانند از علائم و لوگوهای مختلف تجاری، خیریه و ... بر روی لباس، بدن و موهایشان استفاده کنند.

۵-۴-۴- جهت استفاده از هر لوازم دیگر که در این بخش ذکر نشده است، بهره مندی از تأییدیه کمیسیون فنی IWBFF الزامی می باشد.

ماده ۵ - بازیکنان: مصدومیت

۱-۵ اگر در مسابقه، بازیکنی آسیب ببیند داوران می توانند بازی را متوقف کنند.

۲-۵ اگر توپ در جریان بازی باشد و بازیکنی مصدوم شود، داوران در سوت خود نمی دمنند تا تیمی که کنترل توپ را در اختیار دارد به طرف حلقه شوت بزند، کنترل توپ را از دست بدهد و یا توپ از جریان بازی خارج شود. لازم است در صورت وضعیت اضطراری برای حمایت از بازیکن آسیب دیده داوران سریعاً بازی را متوقف کنند.

۳-۵ اگر بازیکن آسیب دیده نتواند سریعاً به بازی ادامه دهد (حدود ۱۵ ثانیه)، یا معالجه شود و یا بازیکن از مربی، دستیار مربی، اعضای تیم و یا اعضای همراه کمک بگیرد، آنگاه باید تعویض شود مگر آن که با این کار تعداد بازیکنان آن تیم در زمین به کمتر از ۵ نفر برسد.

۴-۵ افراد حاضر در نیمکت تیم از قبیل مربی ها، کمک مربی ها، بازیکنان ذخیره، بازیکنان اخراج شده و یا سایر اعضای کادر فنی تنها با اجازه داور می توانند وارد زمین شوند تا قبل از تعویض، به بازیکن آسیب دیده رسیدگی نمایند.

۵-۵ اگر به تشخیص پزشک بازیکن آسیب دیده نیاز فوری به درمان داشته باشد، می تواند بدون اجازه داور وارد زمین شود.

۵-۶ در طول بازی، هر بازیکنی که زخم باز یا خونریزی داشته باشد بایستی تعویض شود. وی تنها می تواند پس از قطع خونریزی و پوشاندن زخم، می تواند به بازی برگردد.

۵-۷ اگر بازیکنی دچار خونریزی شده است و یا زخم باز داشته باشد و در تایم اوتی که یکی از تیم ها گرفته تا قبل از آنکه منشی علامت تعویض را نشان دهد، بازیکن اقدام به برطرف کردن خونریزی و پوشاندن زخم نماید، می تواند به بازی ادامه دهد.

۵-۸ در صورت آسیب دیدگی بازیکنانی که از سوی مربی برای شروع بازی تعیین می شوند یا بازیکنانی که در بین پرتاب آزاد تحت مداوا قرار می گیرند، می توانند تعویض شوند. در این حالت تیم حریف هم مجاز خواهد بود در صورت تمایل به همان تعداد بازیکن تعویض کند.

ماده ۶ کاپیتان: وظایف و اختیارات

۶-۱ کاپیتان (CAP) بازیکنی است که توسط مربی تیم خود معرفی شده تا در زمین بازی نماینده تیم خود باشد. در صورت نیاز، کاپیتان می تواند زمانی که توپ خارج از جریان بازی است و زمان بازی متوقف شده است با رفتاری مودبانه با داوران ارتباط برقرار کند.

۶-۲ در صورتی که تیم به نتیجه بازی اعتراض داشته باشد، کاپیتان حداکثر تا ۱۵ دقیقه پس از اتمام بازی سریعاً داور را در جریان اعتراض تیم قرار می دهد و در جدول ثبت امتیازها، محل امضای کاپیتان تیم معترض را امضاء کند.

ماده ۷ مربیان: وظایف و اختیارات

۷-۱ حداقل ۴۰ دقیقه قبل از شروع بازی، مربی یا نماینده او لیست اسامی بازیکنان تیم خود را به همراه شماره پیراهن و کلاس بندی آنها و همچنین نام کاپیتان تیم، مربی و **اولین** کمک مربی تیم را به منشی ارائه می دهد. تمامی بازیکنانی که اسامی آنان در جدول امتیازات ثبت می شود می توانند بازی کنند حتی اگر بعد از شروع بازی وارد سالن شوند.

۷-۲ حداقل ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی **سر** مربی اسامی بازیکنان، شماره پیراهن، کلاسبندی و نام **سر** مربی و **اولین کمک مربی** را تأیید و امضاء می نماید. او همچنین

۵ نفری که شروع کننده بازی هستند را مشخص می نماید. **سر** مربی تیم A اولین نفری است که این کار را انجام می دهد.

۷-۳ **سر** مربی ها، کمک مربی ها، بازیکنان ذخیره، بازیکنان اخراج شده و یا سایر اعضای کادر فنی تنها کسانی هستند که مجاز به نشستن بر روی نیمکت تیم و حضور در آن منطقه هستند. همچنین در زمان بازی، تمام بازیکنان ذخیره، بازیکنان اخراج شده و دیگر اعضای تیم بر روی نیمکت نشسته باشند.

۷-۴ **سر** مربی و یا **اولین** کمک مربی در زمانی که ساعت بازی متوقف و توپ خارج از جریان بازی است، می توانند برای کسب اطلاعات آماری به میز منشی مراجعه کنند.

۷-۵ **سر** مربی می تواند در خلال بازی و زمانی که ساعت بازی متوقف و یا توپ خارج از جریان بازی است، با رفتاری مودبانه برای دریافت اطلاعات با داوران ارتباط برقرار نماید.

۶-۷ سرمربی و یا اولین کمک مربی می توانند در هر زمان (برای هدایت تیم) در خلال بازی بایستند. لازم به ذکر است اگر سرمربی یا اولین کمک مربی از ویلچر استفاده می کنند، این قانون آنها را نیز شامل می شود. آنها می توانند بطور شفاهی با بازیکنان در خلال بازی صحبت کنند، مشروط بر اینکه در منطقه نیمکت تیم خود باقی بمانند. اولین کمک مربی نباید با داوران ارتباط برقرار نماید.

۷-۷ اگر اولین کمک مربی در تیم وجود داشته باشد، نام او قبل از شروع بازی در جدول ثبت می گردد (امضاء او نیاز نیست) به هر دلیل اگر سرمربی قادر به ادامه بازی نباشد، او می تواند با همان اختیارات و وظایف سرمربی، بازی را ادامه دهد.

۸-۷ وقتی کاپیتان تیم، زمین بازی را ترک می کند سرمربی شماره بازیکنی که بجای کاپیتان در زمین انجام وظیفه خواهد کرد را به اطلاع داور برساند.

۹-۷ اگر سرمربی حضور نداشته باشد یا قادر به ادامه مربیگری نباشد و اولین کمک مربی نیز در دسترس نباشد یا اینکه نام او در جدول ثبت نشده باشد، کاپیتان تیم به عنوان بازیکن - سرمربی انجام وظیفه می نماید. اگر کاپیتان زمین را ترک کند می تواند به عنوان سرمربی انجام وظیفه کند. اگر او در صورت اخراج شدن و یا آسیب دیدن قادر به ادامه بازی نباشد، جایگزین او همانند سرمربی عمل خواهد کرد.

۱۰-۷ زمانی که برابر قانون پرتاب کننده مشخص نیست، سرمربی بازیکنی که پرتاب آزاد انجام می دهد را مشخص می نماید.

قانون چهارم - مقررات بازی

ماده ۸ زمان بازی، امتیاز مساوی و وقت های اضافی

۸-۱ بازی شامل ۴ کوارتر ۱۰ دقیقه ای می باشد.

۸-۲ قبل از شروع بازی، یک وقفه ۲۰ دقیقه ای وجود خواهد داشت.

۸-۳ بین کوارتر اول و دوم (نیمه اول) و کوارتر سوم و چهارم (نیمه دوم) و قبل از شروع هر وقت اضافی، ۲ دقیقه وقفه وجود خواهد داشت.

۸-۴ زمان استراحت بین دو نیمه ۱۵ دقیقه خواهد بود.

۸-۵ وقفه بازی در زمان های زیر شروع می شود:

- ۲۰ دقیقه قبل از شروع بازی

- زمانی که بوق پایان کوارتر یا وقت اضافی به صدا در می آید.

۸-۶ وقفه بین بازی در زمان های زیر خاتمه می پذیرد:

- در شروع کوارتر اول، زمانی که توپ در عمل بین طرفین از دستان سرداور رها می شود.

- در شروع سایر کوارتر ها و وقت های اضافی، زمانی که توپ از سوی داور در اختیار بازیکنی که می خواهد آن را به داخل زمین پاس دهد، قرار می گیرد.

۸-۷ اگر در پایان کوارتر چهارم امتیاز هر دو تیم برابر شد، بازی با هر تعداد وقت های اضافی ۵ دقیقه ای ادامه پیدا می کند تا زمانی که دیگر امتیاز

تیم ها برابر نباشد.

در یک بازی رفت و برگشت، اگر در پایان بازی دوم امتیاز تیم ها برابر باشد، بازی با هر تعداد لازم وقت های اضافی ۵ دقیقه ای ادامه پیدا می کند تا زمانی که دیگر امتیاز تیم ها برابر نباشد.

۸-۸ اگر درست قبل از بوق پایان کوارتر یا وقت اضافی، خطائی رخ دهد، داور زمان وقت اضافه را مشخص می نماید. حداقل ۰.۱ ثانیه بر روی ساعت بازی نمایش داده می شود.

۹-۸-چنانچه خطای فنی، رفتار غیر ورزشی و یا خطای غیر قابل اغماض در خلال بازی روی دهد آنگاه پرتاب آزاد مشروط قبل از آغاز کوارتر بعدی و وقت اضافه اجرا می شود.

ماده ۹ - شروع و خاتمه کوارتر، وقت اضافی یا بازی

۹-۱ کوارتر اول زمانی شروع می شود که توپ در **وسط زمین** و در **حالت جامپ** بال از دستان سرداور رها می شود.

۹-۲ کوارتر ها و وقت های اضافی دیگر، زمانی **شروع می شود** که توپ از سوی داور در اختیار بازیکن قرار گرفته و او توپ را به داخل زمین پاس می دهد.

۹-۳ بازی بدون اینکه ۵ نفر تیم کامل شود، **آغاز** نخواهد شد.

۹-۴ در تمام بازی ها اولین تیمی که نامش ذکر شده است (تیم میزبان)، **زمانیکه از سمت میز امتیازات وارد زمین بازی می شود**، باید بر طبق موارد زیر باشد :

- نیمکت تیم وی در سمت چپ میز امتیازات قرار می گیرد.

- تمرین قبل مسابقه آن تیم قبل از بازی در نیمه زمین در جلوی نیمکت تیم انجام می شود.

بنابراین در صورت موافقت هر دو تیم آنها می توانند نیمکت و یا زمین تمرین قبل از مسابقه خود در نیمه اول را عوض کنند.

۹-۵-تیم ها در نیمه دوم حلقه های خود و نیمه تمرین قبل از مسابقه را عوض می نمایند.

۹-۶ - در تمامی وقت های اضافی، تیم ها در جهت حلقه های کوارتر چهارم بازی می کنند.

۹-۷ - یک کوارتر، وقت اضافی یا بازی هنگامی به پایان می رسد که بوق اتمام کوارتر یا وقت اضافی به صدا درآید. در صورتی که تخته پشت حلقه به لامپ قرمز رنگ مجهز باشد، روشن شدن این لامپ به بوق ساعت بازی ارجحیت دارد.

ماده ۱۰ - وضعیت توپ

۱۰-۱-توپ می تواند در جریان بازی (وضعیت زنده) یا خارج از جریان بازی (وضعیت مرده) قرار گیرد.

۱۰-۲ توپ زمانی در جریان بازی قرار می گیرد (وضعیت زنده) که:

- در جامپ بال، توپ از دستان سرداور رها شود.
- در پرتاب آزاد، توپ در اختیار پرتاب کننده قرار می گیرد.
- در پرتاب اوت، زمانی که توپ در اختیار پرتاب کننده اوت قرار می گیرد.

۱۰-۳- توپ زمانی خارج از جریان بازی قرار می گیرد که:

- گلی در حین بازی زده شود و یا پرتاب آزاد انجام شده باشد.
- داور زمانی که توپ در جریان بازی است، در سوت خود بدمد.
- در پرتاب پناستی که توپ وارد سید نشده و به دنبال آن:

۱. پرتاب دیگری وجود داشته باشد.

۲. یک جریمه اضافی (پرتاب های آزاد و یا مالکیت توپ) به تیم تعلق گیرد.

- بوق اتمام کوارتر یا وقت اضافی به صدا در آید.
- زمانی که تیم کنترل توپ را در اختیار داشته باشد، بوق ۳۴ ثانیه به صدا درآید.
- زمانی که توپ شوت شده در هوا باشد و توسط هر کدام از بازیکنان لمس شود، بعد از اینکه:

۱. داور در سوت خود بدمد.

۲. بوق اتمام کوارتر یا وقت اضافی به صدا در آید.

۳. بوق **زمان مالکیت** به صدا درآید.

۴-۱۰- توپ خارج از جریان بازی محسوب نخواهد شد و اگر توپ در شرایط زیر گل شود، امتیاز آن شمرده می شود:

توپ بعد از شوت زدن در هوا باشد و:

۱. داور در سوت خود بدمد.

۲. بوق اتمام کوارتر یا وقت اضافی به صدا در آید

۳. بوق **زمان مالکیت** به صدا در آید.

- توپ در پی یک پرتاب آزاد در هوا باشد و داور به دلیل تخلف، به جز تخلف پرتاب کننده، در سوت خود بدمد.
- بازیکن **مرتکب** خطا بر روی هر کدام از بازیکنان تیم حریف می شود، زمانی که تیم حریف قبل از آنکه خطا اتفاق بیفتد، طی یک حرکت پیوسته توپ را شوت زده باشد.

این مقررات قابل اجرا نبوده و گل قبول نمی باشد، اگر شرایط زیر وجود داشته باشد:

- پس از دمیدن داور در سوت خود، بازیکن اقدام به زدن شوت نماید.

ماده ۱۱ - محل قرار گرفتن بازیکنان و داوران

۱۱-۱- بازیکن در محلی قرار گرفته است که ویلچرش آن نقطه را لمس می کند.

۱۱-۲- **تعیین محل داور همانند تعیین محل بازیکن است.** برخورد توپ به داور مانند برخورد توپ با محلی می باشد که او ایستاده است.

ماده ۱۲- بین الطرفین و مالکیت تناوبی

۱۲-۱- تعریف بین الطرفین (جامپ بال)

۱۲-۱-۱ **جامپ بال** زمانی اتفاق می افتد که داور توپ را در دایره مرکزی بین دو حریف در شروع کوارتر اول به بالا می اندازد.

۱۲-۱-۲ **توپ مشترک** زمانی اتفاق می افتد که یک یا چند بازیکن از دو تیم یک یا دو دست بدون خشونت و به شکلی روی توپ قرار گیرد که هیچ کدام از آنها کنترل کامل توپ را در اختیار نداشته باشند.

۱۲-۲-دستورالعمل انجام جامپ بال

- ۱۲-۲-۱ هر بازیکن که در جامپ بال شرکت می کند ویلچر خودش را در نیمه دایره در سمت حلقه خودش نزدیک خط مرکزی قرار دهد.
- ۱۲-۲-۲ دو بازیکن هم تیمی نمی توانند در اطراف دایره کنار هم قرار گیرند، اگر یک بازیکن حریف تمایل به حضور در آن نقطه داشته باشد.
- ۱۲-۲-۳ سپس داور توپ را به صورت عمودی بین دو بازیکن حریف به بالا می اندازد تا بازیکنان بتوانند به آن برسند.
- ۱۲-۲-۴ توپ بایستی پس از رسیدن به بالاترین ارتفاع، توسط حداقل یکی از بازیکنان شرکت کننده در جامپ بال زده شود.
- ۱۲-۲-۵ هیچکدام از بازیکنان درگیر در جامپ بال قبل از زده شدن توپ مجاز به ترک محل خود نمی باشند.
- ۱۲-۲-۶ هیچکدام از بازیکنان درگیر در جامپ بال نمی توانند توپ را بگیرند یا بیش از دو ضربه به آن بزنند تا زمانی که توپ توسط دیگر بازیکنان لمس شود یا به زمین برخورد نماید.
- ۱۲-۲-۷ اگر توپ حداقل توسط یکی از بازیکنان درگیر در جامپ بال زده نشود، جامپ بال تکرار می شود.
- ۱۲-۲-۸ هیچ قسمتی از اعضای بدن بازیکنان یا ویلچر آنان نباید قبل از ضربه به توپ، بر روی خط دایره (استوانه) قرار گیرد و یا از آن عبود کرده باشد.

عدم تبعیت از ماده های ۱۲-۲-۱، ۱۲-۲-۴، ۱۲-۲-۵، ۱۲-۲-۶ و ۱۲-۲-۸ تخلف محسوب می شود.

۱۲-۳- جریمه

توپ از نزدیک ترین محل انجام خطا به حریف برای پرتاب داده می شود به استثناء زمانی که مستقیماً پشت تخته بسکتبال است.

۱۲-۴- وضعیت جامپ بال

وضعیت جامپ بال زمانی اتفاق می افتد که:

- توپ مشترک اعلام شود.
- توپ به اوت رفته باشد و داوران شک داشته باشند یا به یک نتیجه مشترک نرسند که کدامیک از بازیکنان حریف برای آخرین بار توپ را لمس کرده است.
- در آخرین پرتاب آزاد ناموفق، تخلف پرتاب آزاد طرفین صورت گیرد.
- تویی که در جریان بازی قرار دارد، بین تخته و حلقه گیر کند، باستثناء:
 - بین پرتاب های آزاد
 - بعد از آخرین پرتاب آزاد و در ادامه آن پرتاب اوت از خط پرتاب اوت در کوارتر تهاجمی تیم
- زمانی که توپ از جریان بازی خارج می شود، و هیچکدام از تیم ها کنترل توپ را در اختیار نداشته باشند.
- بعد از لغو شدن جرایم مساوی برای هر دو تیم، اگر جریمه ای باقی نماند و یا قبل از اولین خطا، هیچ یک از دو تیم مالک توپ نباشند.

- تمام کوارتر ها به جز کوارتر اول و در شروع تمام وقت های اضافی

۵-۱۲- تعریف مالکیت تناوبی (نوبتی)

مالکیت تناوبی روشی است که از طریق آن توپ در جریان بازی قرار می گیرد، و برای این کار به جای جامپ بال، از پرتاب اوت استفاده می شود.

۶-۱۲- دستورالعمل انجام مالکیت تناوبی

۱-۱۲-۶- در تمامی موقعیت های جامپ بال، تیمی که مالکیت تناوبی را در اختیار دارد، توپ را از نزدیک ترین محل وقوع جامپ بال، به داخل زمین پرتاب کند.

۲-۱۲-۶- مالکیت نوبتی در موقعیت بعدی پرتاب توپ به داخل زمین از آن تیمی خواهد بود که کنترل توپ زنده را بعد از جامپ بال در اختیار نمی گیرد.

۳-۱۲-۶- تیمی که در آخر هر کوارتر و یا وقت اضافی مالکیت نوبتی را در اختیار دارد، کوارتر و یا وقت اضافی بعدی را با پرتاب توپ بداخل زمین از بیرون خط اوت در مرکز، مقابل میز منشی آغاز خواهد کرد، مگر آن که در ابتدای کوارتر بعدی پرتاب های آزاد و پرتاب پنالتی وجود داشته باشد.

۴-۱۲-۶- تیمی که پرتاب اوت مالکیت تناوبی را در اختیار دارد با علامت فلشی که به سمت حلقه حریف است مشخص می شود و به محض اتمام مالکیت تناوبی، جهت فلش به سرعت تغییر می کند.

۵-۱۲-۶- انجام تخلف در زمان اجرای پرتاب اوت مالکیت تناوبی توسط تیمی که مالکیت تناوبی را در اختیار دارد، باعث خواهد شد که آن تیم پرتاب اوت مالکیت تناوبی را از دست بدهد. جهت فلش مالکیت تناوبی باید به سرعت تغییر نماید و برای پرتاب اوت تناوبی بعدی به سمت تیم حریف برگردد. سپس، توپ به تیم مقابل تیمی که مرتکب خطا شده است داده شود تا پرتاب از محل پرتاب اوت قبلی انجام شود.

۶-۱۲-۶- انجام خطا توسط هر کدام از تیم ها:

- قبل از شروع هر کوارتر به غیر از کوارتر اول و وقت اضافه

- در طول پرتاب اوت مالکیت تناوبی

باعث نمی شود تیمی که پرتاب توپ به داخل را انجام می دهد، مالکیت تناوبی را از دست بدهد.

ماده ۱۳- چگونگی بازی با توپ

۱-۱۳- تعریف

در طول بازی، توپ فقط با دست بازی می شود. این بازی فقط به صورت پاس، پرتاب، زدن توپ، غلتاندن یا دریبل کردن در هر جهت با در نظر گرفتن محدودیت ها و رعایت مقررات بازی مجاز است.

۲-۱۳- مقررات

هل دادن عمدی توپ با ویلچر، یا زدن توپ با هر قسمت از پا و مشت زدن تخلف محسوب می شود. ولی در صورت برخورد تصادفی توپ با ویلچر یا هر قسمت از پا تخلف نخواهد بود.

رعایت نکردن ماده ۱۳-۲ تخلف محسوب می شود.

۳-۱۳-جریمه

توپ برای پرتاب به داخل زمین از نزدیک ترین مکان به محل خطا به حریف داده می شود به استثناء زمانی که مستقیماً پشت تخته بسکتبال می باشد.

ماده ۱۴ کنترل توپ

۱-۱۴-تعریف

۱-۱۴-۱- کنترل توپ توسط یک تیم زمانی آغاز می شود که بازیکن آن تیم، کنترل توپ در جریان بازی را با نگهداشتن یا دریبل کردن در اختیار داشته باشد.

۱-۱۴-۲- کنترل توپ توسط تیم ادامه پیدا می کند زمانی که:

- بازیکن تیم کنترل توپ زنده را داشته باشد.
- توپ بین هم تیمی ها پاس داده شود.

۱-۱۴-۳- کنترل توپ زمانی توسط تیم تمام می شود که:

- حریف کنترل توپ را بدست بیاورد.
- توپ از جریان بازی خارج شود
- توپ از دست بازیکن برای زدن **شوت** در حین بازی یا پرتاب آزاد رها شود.

۱-۱۴-۴- بازیکنی که کنترل توپ را در اختیار داشته یا تلاش برای گرفتن توپ داشته باشد، در موارد ذیل متخلف خواهد بود اگر:

- ۱-۱۴-۴-۱- با هر قسمت از بدن (بجز دست ها) زمین را لمس کند، یا
- ۱-۱۴-۴-۲- ویلچر او از زمین بلند شود به گونه ای که قسمتی از ویلچر به جز چرخ های بزرگ و یا چرخ های بلبرینگ با زمین برخورد کند و ویلچر روی لبه آن قرار گیرد.

ماده ۱۵ بازیکن در حال زدن شوت

۱-۱۵-تعریف

۱-۱۵-۱- بازیکنی که با هدف زدن یک شوت منطقه ای و یا پرتاب پنالتی، توپ را در دست داشته و آنگاه توپ را در جهت سبد به هوا پرتاب می کند، "بازیکن در حال زدن شوت" به حساب می آید.

زدن ضربه به توپ به حرکتی گفته می شود که بازیکن توپ را با دست به طرف حلقه حریف هدایت کند.

زدن ضربه به توپ نیز به عنوان یک شوت برای به ثمر رساندن گل محسوب می شود.

حرکت مستمر به سمت حلقه و یا سایر ضربات عملی است که بازیکن در حال حرکت به جلو و یا پس از تکمیل دریبل، توپ را گرفته و سپس با حرکت شوت به کار خود ادامه می دهد که معمولاً به سمت بالا است.

۱۵-۱-۲- عمل شوت زدن:

- زمانی «آغاز می شود» که بازیکن حرکت عادی خود را برای رها کردن توپ **آغاز می کند** و بنا بر تشخیص داور، بازیکن تلاش برای گرفتن امتیاز را شروع میکند، سپس با پرتاب به طرف حلقه یا ضربه زدن به توپ حریف ادامه می دهد.

- زمانی «خاتمه می پذیرد» که توپ از دست بازیکن رها شده و شوت کامل می گردد (یعنی دستان بازیکن حرکت خود را در راستای مسیر، ویلچر و یا سبد، هنگام زدن شوت underhand shot، تکمیل می کند).

۱۵-۱-۳- توالی حرکات در هنگام عمل شوت زدن:

- این حرکت هنگامی **آغاز می شود** که توپ در دست بازیکن قرار می گیرد و او حرکت پرتاب توپ **به سمت سبد را**، که معمولاً به سمت بالا است، آغاز می کند.

- در **حرکت پرتاب توپ به سمت سبد** ممکن است بازوان، بدن و یا ویلچر بازیکن هم درگیر شوند.

- این حرکت وقتی به پایان می رسد که توپ از دستان بازیکن جدا شده، و ادامه حرکت شوت کامل شده باشد (یعنی حرکت دست بازیکن به سمت زمین، ویلچر و یا سبد حین زدن شوت underhand shot کامل شود) یا در صورتی که یک عمل جدید شوت انجام گیرد.

۱۵-۱-۴- هیچ ارتباطی بین تعداد پوش های قانونی و عمل شوت وجود ندارد.

۱۵-۱-۵- در حین شوت زدن، ممکن است حریف دست بازیکن را گرفته و مانع گل زدن او می شود. در چنین شرایطی رها شدن توپ از دستان بازیکن مهم نیست.

۱۵-۱-۶- زمانی که بازیکن در حال زدن شوت است بروی او خطا می شود و بعد از خطا، او توپ را پاس می دهد. این بازیکن دیگر در وضعیت شوت زدن توپ تلقی نمی شود.

ماده ۱۶ به ثمر رسیدن گل و امتیاز آن

۱۶-۱- تعریف

۱۶-۱-۱- گل وقتی به ثمر می رسد که توپ در جریان بازی از بالا وارد سبد شده و در آن باقی مانده یا از آن بگذرد.

۱۶-۱-۲- توپی داخل سبد محسوب می شود که کمترین بخش آن داخل سبد قرار گیرد و از حلقه عبور کرده باشد.

۱۶-۲- مقررات

۱۶-۲-۱- ارزش گلی که تیم مهاجم به ثمر می رساند به شکل زیر محاسبه می شود:

- یک امتیاز برای هر پرتاب پنالتی
- گل به ثمر رسیده از منطقه دو امتیازی، دو امتیاز

- گل به ثمر رسیده از منطقه سه امتیازی، سه امتیاز

تفسیر: دو چرخ بزرگ بایستی در منطقه سه امتیازی قرار گرفته باشد و چرخ های کوچک ویلچر می تواند روی و یا جلوی خط سه امتیازی باشد.

۱۶-۲-۲- اگر یک بازیکن تصادفاً توپ را وارد حلقه خودشان نماید، دو امتیاز برای حریف محسوب و به نام کاپیتان تیم حریف ثبت می گردد.

۱۶-۲-۳- اگر بازیکنی عمداً توپ را وارد حلقه خود کند، گل قبول نبوده و تخلف محسوب می شود.

۱۶-۲-۴- اگر بازیکنی باعث شود که توپ پس از گذشتن از حلقه، از زیر به بالا برگردد تخلف محسوب می شود.

۱۶-۲-۵- ساعت بازی باید زمان ۰:۰۰:۳ (سه دهم ثانیه) یا بیشتر را نشان بدهد تا بتوان مالکیت توپ در پرتاب اوت و یا ریاند بعد از آخرین پرتاب

آزاد را برای تلاش جهت زدن شوت محفوظ دانست. چنانچه زمان ۰:۰۰:۲ ثانیه و یا ۰:۰۰:۱ ثانیه و یا کمتر باقی مانده باشد، تنها راهی که می توان

به شکل قانونی اقدام به زدن گل نمود، ضربه زدن به توپ (Tap) است البته در صورتی که دست (دست های) بازیکن در زمانی که ساعت بازی و

تایم ۲۴ ثانیه، زمان ۰۰ می باشد با توپ در تماس نباشد.

ماده ۱۷ پرتاب اوت

۱۷-۱- تعریف

۱۷-۱-۱- پرتاب اوت زمانی انجام می شود که بازیکن پرتاب کننده توپ را از اوت به داخل زمین پاس دهد.

۱۷-۱-۲- پرتاب اوت :

- زمانی آغاز می شود که توپ در اختیار بازیکن صاحب توپ برای پرتاب اوت می باشد.

- زمانی پایان می پذیرد:

- توپ توسط هر یک از بازیکنان داخل زمین لمس و یا به آنها برخورد می نماید.
- تیمی که توپ را در اختیار دارد مرتکب خطا شود.
- توپ در جریان بازی در زمان پرتاب به داخل زمین بین حلقه و تخته حلقه قرار گیرد.

۱۷-۲- دستورالعمل

۱۷-۲-۱- داور توپ را در اختیار پرتاب کننده قرار می دهد. داور می تواند توپ را بصورت پاس زمینی یا پرتاب در اختیار بازیکن قرار دهد به شرط آن

که:

- فاصله داور تا بازیکن پرتاب کننده اوت بیش از ۴ متر نباشد.

- بازیکنی که قصد دارد پاس شروع مجدد را ارسال کند در محل تعیین شده از سوی داور قرار داشته باشد.

۱۷-۲-۲- به استثناء پشت تخته، بازیکن از نزدیک ترین محلی که خطا صورت گرفته و یا جایی که بازی توسط داور متوقف شده است، پرتاب اوت

را انجام می دهد.

۱۷-۲-۳- در ابتدای تمام کوارتر ها (به جز کوارتر اول) و تمام وقت های اضافه، پرتاب اوت از امتداد پشت خط مرکزی مقابل میز منشی انجام شود. بازیکنی که پرتاب اوت را انجام می دهد، باید یکی از چرخ های ویلچر را در دو سمت خط مرکزی مقابل میز منشی قرار دهد تا داور اجازه دریافت توپ و ارسال پاس به هر نقطه ای از زمین بازی را به او بدهد.

۱۷-۲-۴- زمانی که ساعت بازی در کوارتر چهارم و یا وقت اضافه، دو دقیقه یا کمتر را نشان دهد، پس از تایم استراحتی که از سوی تیم مالک توپ (در کوارتر دفاعی زمین) درخواست شده، **سر** مربی تیم می تواند تصمیم بگیرد که بازی با پرتاب اوت از خط اوت کنار زمین در کوارتر تهاجمی و یا از کوارتر دفاعی خود از نزدیک ترین نقطه به محلی که بازی متوقف شده است، بازی را آغاز کند.

۱۷-۲-۵- چنانچه بازیکن تیمی که مالک توپ زنده (در جریان بازی) و یا تیمی که مالکیت توپ به آنها داده شده است مرتکب خطا شود، بازی با یک پرتاب اوت از نزدیک ترین نقطه به محل خطا ادامه پیدا کند.

۱۷-۲-۶- چنانچه خطای فنی رخ دهد، بازی با یک پرتاب اوت از نزدیک ترین نقطه ای که خطا رخ داده است ادامه پیدا می نماید، مگر اینکه در قوانین به مورد ویژه ای اشاره شده باشد.

۱۷-۲-۷- چنانچه خطای غیر ورزشی و یا اخراج از مسابقه رخ دهد، بازی با یک پرتاب اوت از کوارتر تهاجمی تیم ادامه پیدا کند، مگر اینکه در قوانین به مورد ویژه ای اشاره شده باشد.

۱۷-۲-۸- چنانچه نزاع بین بازیکنان اتفاق بیفتد، بازی بر اساس شروط موجود در ماده ۳۹ ادامه پیدا کند.

۱۷-۲-۹- هر زمان که توپ وارد سبد شود، اما **گل** و یا پرتاب آزاد صحیح نباشد، بازی با یک پرتاب اوت از امتداد خط پرتاب دنبال می شود.

۱۷-۲-۱۰- پس از به ثمر رسیدن گل و یا آخرین پرتاب پنالتی:

- هر بازیکن از تیمی که گل خورده است، می تواند توپ را از هر نقطه پشت خط انتهایی زمین به داخل پاس بدهد. این مورد همچنین پس از گل شدن توپ در جریان بازی و یا به وسیله آخرین پرتاب آزاد که بلافاصله پس از آن تایم استراحت در خواست شده نیز صحیح می باشد. داور پس از اتمام تایم استراحت توپ را در پشت خط انتهایی در اختیار بازیکنی قرار می دهد که تیمش گل خورده و می خواهد بازی را آغاز کند.
- بازیکنی که برای پاس شروع مجدد توپ را در اختیار می گیرد می تواند در پشت خط انتهایی عقب تر رفته و یا در عرض حرکت کند، ولی از لحظه ای که توپ را در اختیار می گیرد ۵ ثانیه مهلت خواهد داشت تا بازی را آغاز کند.

۱۷-۳- قانون

۱۷-۳-۱- بازیکنی که پرتاب اوت را انجام می دهد، نباید:

- بیش از ۵ ثانیه زمان برای پاس دادن توپ زمان در اختیار داشته باشد.
- زمانی که توپ را در اختیار دارد بطرف داخل زمین حرکت کند.
- بعد از انجام پرتاب اوت، توپ نباید محوطه خارج از زمین بازی را لمس نماید.
- توپ را قبل از آنکه بازیکن دیگری لمس کرده باشد، به آن دست بزند.
- توپ را مستقیماً وارد سبد کند.

- از منطقه مشخص شده برای انجام پرتاب اوت، بیش از یک متر از پشت و در امتداد خط در یک یا هر دو جهت حرکت کند. همچنین تا جایی که بتواند امکان عقب رفتن دارد.

۲-۳-۱۷- زمان انجام پرتاب اوت، سایر بازیکن (بازیکنان) نباید:

- قسمتی از بدن یا ویلچر خود را تا قبل از دادن پاس، از خط اوت عبور دهند.
- در صورتی که فضای بیرون خط اوت کم بوده و فاصله خط اوت تا موانع بیرونی کمتر از ۲ متر باشد، بازیکنان مدافع می بایست به اندازه ۱ متر از محل پاس و بازیکن پاس دهنده فاصله داشته باشند.

۱۷-۳-۳- هنگامی که ساعت بازی، زمان ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و یا در وقت اضافی نشان می دهد، و یک پرتاب اوت به تیم داده شده است، داور باید در زمان اجرای پرتاب، علامت "عبور غیر قانونی از خط" را به عنوان هشدار نشان دهد.

اگر بازیکن مدافع:

- قسمتی از بدنش را برای دخالت در پرتاب اوت حرکت دهد، یا
 - کمتر از یک متر با بازیکن پرتاب کننده توپ فاصله داشته باشد در موقعیتی که برای پرتاب آزاد کمتر از دو متر فاصله باشد.
- هر دو این موقعیت ها تخلف است و باید خطای فنی گرفته شود.

۱۷-۳-۴- بازیکن مهاجم مجاز نیست تا قبل از واگذاری توپ به بازیکن پرتاب کننده و در موقعیت "خارج از باند"، وارد منطقه ۳ ثانیه حریف شود (به ماده ۲۶-۱-۱ مراجعه شود).

هر گونه تخطی از ماده ۳-۱۷ تخلف محسوب می شود.

۴-۱۷ جریمه

توپ برای شروع مجدد، درست از همان نقطه به تیم حریف واگذار خواهد شد.

ماده ۱۸ تایم استراحت

۱۸-۱- تعریف

تایم استراحت وقفه ای در بازی است که بنا بر درخواست **سر مربی** یا **اولین** کمک مربی ایجاد می شود.

۱۸-۲- مقررات

۱۸-۲-۱- هر تایم استراحت یک دقیقه است.

۱۸-۲-۲- تایم استراحت در یک موقعیت مناسب که بازی از جریان افتاده است، به تیم درخواست کننده داده خواهد شد.

۱۸-۲-۳- موقعیت مناسب برای تایم استراحت زمانی آغاز می شود که:

- توپ برای هر دو تیم خارج از جریان بازی باشد، ساعت بازی متوقف شود و داور ارتباط خود را با منشی خاتمه دهد.
- توپ بعد از آخرین پرتاب آزاد موفق برای هر دو تیم، مرده تلقی شود.
- برای تیم مدافعی که گل خورده است.

۱۸-۲-۴- فرصت تایم استراحت زمانی خاتمه می پذیرد که توپ برای پاس شروع مجدد یا برای اولین پرتاب یا تک پرتاب پنالتی در اختیار بازیکن قرار گیرد.

۱۸-۲-۵- هر یک از تیم ها مجاز هستند:

- در نیمه اول دو تایم استراحت داشته باشند.
- در نیمه دوم سه تایم استراحت داشته باشند و حداکثر می توانند ۲ تایم استراحت خود را هنگامی استفاده کنند که ساعت ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم نشان دهد.
- در هر وقت اضافی یک تایم استراحت داشته باشند.

۱۸-۲-۶- از تایم استراحت استفاده نشده در نیمه یا وقت اضافی بعدی نمی توان استفاده نمود.

۱۸-۲-۷- تایم استراحت به تیمی واگذار می گردد که **سر مربی** آن زودتر درخواست داده باشد مگر اینکه تایم استراحت پس از به ثمر رسیدن **گل** در حین بازی، بدون اینکه خطایی رخ داده باشد، به تیم واگذار شود.

۱۸-۲-۸- زمانی که ساعت بازی دو دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و در هر وقت اضافی نشان می دهد، به تیم زنده گل نباید تایم استراحت تعلق بگیرد، مگر اینکه یکی از داورها بازی را متوقف کرده باشد.

۱۸-۳- دستورالعمل

۱۸-۳-۱- فقط مربی یا کمک مربی حق درخواست تایم استراحت را دارند. او با منشی ارتباط چشمی برقرار کرده یا به کنار میز او رفته و کاملاً روشن و واضح با دادن علامت مربوطه به وسیله دست خود تایم استراحت را درخواست کند.

۱۸-۳-۲- مربی می تواند تایم استراحت درخواست شده را لغو کند. درخواست لغو تایم استراحت قبل از به صدا درآمدن بوق منشی برای اعلام تایم استراحت اتفاق بیفتد.

۳-۳-۱۸-زمان استراحت کوارتر:

- زمانی آغاز می شود که داور در سوت خود بدمد و علامت تایم استراحت را نشان دهد.
- زمانی به اتمام می رسد که داور در سوت خود بدمد و بازیکنان را به زمین بازی فرا خواند.

۳-۴-۱۸-به محض اینکه فرصت واگذاری تایم استراحت فراهم شود، منشی با به صدا در آوردن بوق خود به داوران اعلام می کند که یک تیم درخواست تایم استراحت داده است.

اگر تیمی که درخواست تایم استراحت داده است **گل** بخورد، وقت نگهدار فوراً ساعت بازی را متوقف کرده و بوق را به صدا درآورد.

۳-۵-۱۸-در تایم استراحت و وقفه های قبل از شروع کوارتر دوم، چهارم و یا هر وقت اضافی، بازیکنان می توانند زمین بازی را ترک کرده و در اطراف نیمکت خود حضور داشته باشند و اعضای که مجاز به نشستن بر روی نیمکت هستند نیز می توانند وارد زمین بازی شوند مشروط بر اینکه در نزدیکی محوطه نیمکت تیم خود حضور داشته باشند.

۳-۶-۱۸-بعد از آن که بازیکنی توپ را برای انجام اولین پرتاب آزاد در اختیار گرفت، یک تیم درخواست تایم استراحت بدهد، با این درخواست موافقت شود، چنانچه:

- آخرین پرتاب آزاد گل شود.
- آخرین پرتاب آزاد گل نشود و بازی با یک پرتاب اوت همراه باشد.
- بین پرتاب های آزاد اعلام خطا شود. در این حالت، پرتاب های آزاد انجام خواهد شد و قبل از اینکه جریمه خطای جدید اعمال شود، تایم استراحت به تیم داده می شود، مگر آنکه به مورد خاصی در قوانین اشاره شده باشد.
- قبل از آنکه توپ بعد از پرتاب آزاد آخر در جریان بازی قرار گیرد، اعلام خطا شود و در این حالت قبل از اینکه جریمه خطای جدید اعمال شود، تایم استراحت به تیم داده می شود.
- قبل از آنکه توپ بعد از پرتاب آزاد آخر زنده شود. در این صورت، تایم استراحت به تیم داده می شود.

در زمان اعلام چند سری پرتاب های آزاد متوالی و/یا مالکیت توپ به دلیل بیش از یک خطای پنالتی، هر سری باید به طور جداگانه در نظر گرفته و بررسی شود.

ماده ۱۹ تعویض

۱۹-۱- تعریف

تعویض، توافقی در بازی است که توسط تعویض شونده درخواست می شود تا به جمع بازیکنان بپیوندد.

۱۹-۲- مقررات

۱۹-۱- تعریف

تعویض همان ایجاد وقفه در بازی به درخواست بازیکن تعویضی به جای یک بازیکن است.

۱۹-۲-۱ یک تیم در فرصت تعویض می تواند یک بازیکن (بازیکنان) خود را تعویض کند.

۱۹-۲-۲ فرصت تعویض زمانی شروع می شود که:

- توپ برای هر دو تیم از جریان بازی خارج شود، ساعت بازی متوقف شود و داور ارتباط خود با میز منشی را به اتمام برساند.

- بعد از آخرین پرتاب آزاد موفق توپ (برای هر دو تیم) از جریان بازی خارج شود.

- برای تیمی که گل می خورد، در کوارتر چهارم و یا هر وقت اضافی، ساعت بازی زمان ۲ دقیقه یا کمتر را نشان دهد.

۱۹-۲-۳ فرصت تعویض زمانی خاتمه می پذیرد که توپ برای انجام آخرین پرتاب آزاد و یا پرتاب اوت در اختیار بازیکن قرار می گیرد.

۱۹-۲-۴ بازیکن ذخیره ای که وارد زمین بازی می شود و یا بازیکنی که از بازی خارج می شود اجازه ندارد بلافاصله از زمین بیرون رفته و یا به

زمین بازی برگردد تا زمانی که توپ دوباره از جریان بازی خارج شود و یا این که حداقل یک فاز از بازی سپری شود، مگر آن که:

- بازیکنان حاضر در زمین، کمتر از ۵ نفر باشد.

- به دلیل تصحیح اشتباه در تصمیم گرفته شده، بازیکنی که باید پرتاب پنالتی را انجام دهد به شکل قانونی تعویض شده و بر روی نیمکت ذخیره

قرار گرفته است.

۱۹-۲-۵ در فاصله ۲ دقیقه پایانی در کوارتر چهارم و هر وقت اضافی که تایم بازی پس از هر گل متوقف می شود، تیم گل زننده نمی تواند بلافاصله

پس از گل درخواست تعویض کند، مگر آنکه داور بازی را متوقف کرده باشد.

۱۹-۲-۶ چنانچه بازیکنی درمان شود و یا به او کمک نمایند؛ وی باید تعویض شود مگر آنکه تعداد اعضاء تیم در زمین به کمتر از ۵ نفر برسد.

۱۹-۳- دستورالعمل

۱۹-۳-۱ تنها بازیکن ذخیره حق درخواست تعویض دارد. این ورزشکار (منظور **سر مربی** یا **اولین** کمک مربی نیست) به میز منشی مراجعه و با نشان

دادن علامت صحیح و یا قرار گرفتن در محل تعویض، درخواست تعویض می کند. بازیکنی که درخواست تعویض را داده است باید آماده باشد تا

بلافاصله تعویض شود.

۱۹-۳-۲ درخواست تعویض را می توان قبل از به صدا در آوردن بوق منشی برای انجام تعویض لغو کرد.

۱۹-۳-۳ به محض اینکه فرصت تعویض فرا می رسد، منشی با به صدا در آوردن بوق، درخواست تعویض را به اطلاع داور می رساند.

۱۹-۳-۴ بازیکن تعویضی در خارج از زمین باقی مانده تا اینکه داور در سوت خود بدمد، علامت تعویض را اعلام کرده و او وارد زمین می شود.

۵-۱۹-۳- بازیکنی که تعویض شده، می تواند بدون اعلام به منشی یا داور، زمین را ترک کرده و به نیمکت تیم خود برود.

۶-۱۹-۳- عمل تعویض با سرعت انجام می شود. بازیکنی که پنجمین خطای خود را انجام داده و یا از زمین اخراج شده باید به سرعت

(ظرف ۳۰ ثانیه) تعویض شود. اگر بنا به قضاوت داور، در انجام تعویض تاخیر بدون دلیل وجود داشته باشد تایم استراحت برای تیم فوق اعلام

می شود. اگر تیم، تایم استراحت نداشته باشد، خطای فنی برای **سر** مربی گرفته می شود که با علامت B در جدول ثبت خواهد شد.

۷-۱۹-۳- اگر تعویض در زمان تایم استراحت یا در زمان وقفه های بین کوارترها انجام شود، به غیر از استراحت نیمه بازی، بازیکن تعویضی قبل از

ورود به زمین خود را به منشی معرفی می نماید.

۸-۱۹-۳- بازیکن پرتاب کننده پنالتی در موارد ذیل به سرعت تعویض می شود، اگر او:

- آسیب دیده باشد.

- پنج خطای خود را انجام داده باشد.

- از زمین اخراج شده باشد.

پرتاب های آزاد توسط بازیکن جایگزین وی انجام می شود و این جایگزین نمی تواند دوباره تعویض گردد تا زمانی که یک فاز از بازی را در زمین

حضور داشته باشد.

۹-۱۹-۳- چنانچه برای انجام پرتاب اول توپ در اختیار بازیکن قرار گرفت و یکی از تیم ها درخواست تعویض نماید، اجازه تعویض داده خواهد شد،

اگر:

- آخرین پرتاب آزاد گل شود.

- آخرین پرتاب آزاد، اگر منجر به گل نشود، با پرتاب اوت همراه باشد.

- بین پرتاب های آزاد اعلام خطا شود. در این صورت پرتاب (های) آزاد باید تکمیل شود و تعویض قبل از این که جریمه خطای جدید

اعمال شود، باید به تیم داده شود، مگر آنکه در قوانین بر خلاف این ماده، نکته ای ذکر شده باشد.

- یک خطا قبل از زنده شدن توپ بعد از آخرین پرتاب آزاد اعلام شود. در این صورت تعویض قبل از این که جریمه خطای جدید اعمال

شود، باید اجازه داده می شود.

- یک تخلف قبل از زنده شدن توپ در پی آخرین پرتاب آزاد اعلام شود. در این صورت تعویض قبل از انجام شروع مجدد، اجازه داده

می شود.

به هنگام اعمال یک سری پرتاب پنالتی و یا مالکیت توپ که به دلیل بیش از یک جریمه خطا به تیم داده شده است، هر سری به طور جداگانه

مد نظر قرار گیرد.

۱۰-۱۹-۳- به محض آن که تعویض کامل شد (بازیکن از سوی داور به زمین فراخوانده شد)، کمک منشی (به ماده ۴۸-۵ رجوع نمائید) بایستی تایید

کنند که جمع امتیازات تیم درخواست کننده تعویض از حد قانونی فراتر نرفته است (به ماده ۵۱-۲ مراجعه کنید).

چنانچه او تشخیص دهد که قانون ۱۴ امتیاز رعایت نشده، باید به منشی اطلاع دهد و منشی نیز بلافاصله از طریق به صدا درآوردن بوق خود در پایان

فاز بعد بازی در صورتی که تیم حریف کنترل توپ را در اختیار دارد، یا در صورتی که تیم خاکی کنترل توپ را در اختیار دارد، باید فوراً بازی را متوقف

کرده و مراتب را به داور اعلام نماید.

ماده ۲۰ باخت فنی (جریمه)

۱-۲۰-قانون

یک تیم باخت فنی دریافت می کند، اگر:

- نتواند در زمان شروع بازی ۵ بازیکن را با توجه به قانون ۱۴ امتیاز، تا ۱۵ دقیقه بعد از زمانی که شروع بازی برنامه ریزی شده است، حاضر کند.
- حرکات تیم مانع از ادامه بازی شود.
- علی رغم دستور سرداور، تیم از ادامه بازی سر باز زند.

۲-۲۰-جریمه

- ۱-۲۰-۲- بازی با نتیجه (۰-۲۰) به حریف واگذار می گردد. همچنین تیمی که باخت فنی می گیرد در جدول رده بندی صفر امتیاز می گیرد.
- ۲-۲۰-۲- در بازی های رفت و برگشت و یا بازی های حذفی (Best of 3) ، اگر تیم در یکی از بازی های اول، دوم و سوم باخت فنی بگیرد، در سری آن بازی یا بازی های حذفی بازنده خواهد بود و در جدول رده بندی صفر امتیاز خواهد گرفت. این قانون در بازی های حذفی (Best of 5 or 7) قابل اجرا نخواهد بود.
- ۳-۲۰-۲- در یک تورنمنت، اگر تیمی برای دومین بار باخت فنی بگیرد، از تورنمنت اخراج خواهد شد و تمامی نتایج و امتیازات این تیم باطل می گردد.

ماده ۲۱ – باخت فنی (غفلت)

۱-۲۱-قانون

اگر تعداد بازیکنان یک تیم برای شروع بازی در زمین کمتر از ۲ نفر باشد، آن تیم با باخت فنی جریمه می شود.

۲-۲۱-جریمه

- ۱-۲۱-۲- یک تیم به دلیل باخت غفلت بازی را از دست می دهد. اگر تیم مقابل تا قبل از متوقف شدن بازی، نتیجه را از تیم بازنده پیش باشد، با همان نتیجه به عنوان تیم برنده معرفی می شود. اما اگر تا قبل از توقف بازی نتیجه را از تیم بازنده پیش نباشد، با نتیجه ۲ بر صفر برنده اعلام می شود و به تیم بازنده هم در جدول رده بندی یک امتیاز داده می شود.
- ۲-۲۱-۲- در بازی های رفت و برگشت که نتیجه مجموع آن تعیین کننده برنده بازی است، تیمی که در یکی از بازی ها باخت فنی بگیرد، در سری آن بازی ها بازنده خواهد بود.

قانون پنجم - تخلفات

ماده ۲۲ - تخلفات

۲۲-۱- تعریف

خطا به معنای تخطی از قانون است.

۲۲-۲- جریمه

توپ برای شروع مجدد از بیرون خط اوت و نزدیکترین محل وقوع خطا در اختیار تیم حریف قرار می گیرد. (بجز پشت تخته و حلقه) مگر آنکه در مقررات خلاف آن ذکر شده باشد.

ماده ۲۳ - بازیکن خارج از زمین و توپ خارج از زمین

۲۳-۱- تعریف

۲۳-۱-۱- بازیکن زمانی خارج از زمین است که بدن یا قسمتی از ویلچر او در تماس با زمین یا شی خارج از زمین یا روی خط اوت باشد.

۲۳-۱-۲- توپ زمانی خارج از زمین است که یکی از موارد زیر را لمس کند:

- یک بازیکن، ویلچر یا شخص دیگری که در خارج از زمین باشد
- کف زمین یا هر شی که رو، بالای یا بیرون از خط اوت باشد
- با پایه های تخته، پشت تخته یا هر شی که بالای زمین بازی باشد

۲۳-۲- مقررات

۲۳-۲-۱- اگر توپ در اثر تماس با یکی از بازیکنان و یا هر شی درون زمین بیرون برود، توپ اوت شده است حتی اگر توپ بوسیله دیگری بغیر از ورزشکار از زمین بیرون رفته باشد.

۲۳-۲-۲- اگر بازیکنی سبب خارج شدن توپ از زمین شود و یا این که این بازیکن روی خط اوت و یا خارج از زمین بازی بوده و توپ با او برخورد کند، او باعث اوت شدن توپ است.

۲۳-۲-۳- اگر بازیکن (ها) به هنگام توپ مشترک، به زمین دفاعی خود کشیده شود و یا به اوت برود، وضعیت جامپ بال اعلام خواهد شد.

۲۳-۲-۴- اگر بازیکنی عمداً توپ را به حریف بزند و توپ به اوت برود، توپ به حریف واگذار خواهد شد اگر چه آخرین تماس با بازیکن حریف بوده باشد.

ماده ۲۴ دریل کردن

۱-۲۴- تعریف

۱-۲۴- به حرکت توپ در جریان بازی دریل گفته می شود. یکی از بازیکنان تیم در این حرکت توپ را تحت کنترل دارد، به آن ضربه می زند، بر روی زمین می غلتاند و یا به زمین می کوباند.

۲-۲۴- دریل زمانی شروع می شود که بازیکن صاحب توپ زنده:

- همزمان چرخ های بزرگ ویلچر خود را پوش کند و حرکت دریل را انجام دهد، یا
- ۳-۲۴- چرخ های بزرگ ویلچر خود را یک و یا دو بار پوش کند در حالی که توپ یا روی پا و یا در بغل بازیکن باشد (توپ نباید بین دو زانو قرار گیرد)، یا این که در دستش باشد و سپس آن را دریل نماید. بازیکن می تواند این توالی را هر چند بار که می خواهد تکرار نماید، یا
- هر دو توالی بالا را یکی در میان استفاده کند، یا
- توپ را پرتاب کند، ضربه بزند، غل بدهد، روی زمین دریل کند یا عمداً به سمت تخته پشتی پرتاب کند و قبل از تماس با بازیکن دیگر، آن را دوباره دریافت کند.

۴-۲۴- بازیکنی که تصادفاً توپ را از دست می دهد و دوباره کنترل توپ زنده را در زمین بدست می آورد، عمل فامبل (fumbling) انجام داده است.

۵-۲۴- اقدامات زیر دریل محسوب نمی شوند:

- شوت های پیاپی برای گل کردن توپ
- فامبل در شروع یا در انتهای دریل
- تلاش برای کنترل توپ توسط ضربه زدن در مجاورت بازیکنان دیگر
- زمانی که کنترل توپ در اختیار دیگری بوده و بازیکن به آن ضربه بزند
- قطع کردن پاس حریف و بدست آوردن کنترل توپ
- دست به دست کردن توپ و نگه داشتن توپ در دستان قبل از اینکه توپ به زمین برخورد کند، به شرط آن که تخلف تراولینگ صورت نگیرد
- زدن توپ به تخته پشت حلقه و به دست آوردن مجدد کنترل توپ

ماده ۲۵ تراولینگ (۳ پوش)

۱-۲۵- تعریف

۱-۲۵- بازیکن می تواند با در نظر گرفتن مقررات، با توپ زنده به هر سمت از زمین حرکت کند:

- تعداد پوش زدن ویلچر در زمان در اختیار داشتن توپ نباید بیش از دو بار باشد.
 - هر حرکت چرخش (Pivot Movement) قسمتی از دریل محسوب می شود که محدود به دو بار پوش زدن بدون دریل می باشد.
- ۲-۲۵- ترمز کردن چرخ بدون جلو یا عقب رفتن، جزو پوش کردن محسوب نمی شود.

۲-۲۵- هر گونه تخطی از این ماده تخلف محسوب می شود.

ماده ۲۶ سه ثانیه

۲۶-۱- مقررات

۲۶-۱-۱- بازیکن نباید هنگامی که توپ در جریان بازی است و تیم در حال حمله کردن می باشد، بیش از سه ثانیه متوالی در منطقه محدوده حریف باقی بماند.

۲۶-۱-۲- اجازه این کار به بازیکنی داده می شود که:

- برای خروج از منطقه تلاش می کند.
- اگر او در منطقه باقی مانده و همزمان هم تیمی او یا خودش اقدام به زدن شوت نموده است و توپ در حال رها شدن از دست او می باشد.
- کمتر از ۳ ثانیه در منطقه مانده و در حال دریبل کردن است تا توپ را شوت بزند.

۲۶-۱-۳- بازیکن زمانی بیرون از منطقه ۳ ثانیه تلقی می شود که تمامی چرخ های ویلچر حتی چرخ کوچک عقب کاملاً خارج از خطوط منطقه ۳ ثانیه باشد.

ماده ۲۷ - دفاع نزدیک از بازیکن

۲۷-۱- تعریف

این نوع دفاع زمانی اتفاق می افتد که یک بازیکن توپ زنده را داخل زمین در اختیار داشته و توسط بازیکن مدافع حریف در فاصله کمتر از یک متر دفاع می شود.

۲۷-۲- مقررات

بازیکنی که از او دفاع نزدیک می شود و توپ را در اختیار دارد، باید توپ را ظرف ۵ ثانیه پاس داده، شوت بزند و یا دریبل کند.

ماده ۲۸ -هشت ثانیه

۲۸-۱- قانون

۲۸-۱-۱- هر زمان:

- بازیکن کنترل توپ را در نیمه دفاعی زمین خود بدست بیاورد.
 - در پرتاب اوت، توپ به شکل قانونی در نیمه دفاعی زمین با بازیکن برخورد کند و همان تیم مجدداً توپ را در کوارتر دفاعی در اختیار بگیرد.
- آن تیم باید ظرف مدت ۸ ثانیه، توپ را به کوارتر تهاجمی زمین منتقل کند.
- ۲۸-۱-۲- تیم، توپ را به کوارتر تهاجمی زمین منتقل می کند، هرگاه:

- تویی در شرایطی که در اختیار هیچ بازیکنی نیست، کوارتر تهاجمی را لمس کند.
- بازیکن مهاجم در حالی که تمام چرخ های بزرگ و کوچک ویلچرش کاملاً در کوارتر تهاجمی قرار گرفته و در تماس کامل با کوارتر تهاجمی است، توپ را دریافت کرده و یا این که توپ به شکل قانونی با او برخورد کند.

- توپ با بازیکن حریف تماس داشته باشد یا به شکل قانونی به او برخورد کند در حالی که قسمتی از ویلچر او با کوارتر دفاعی زمین در تماس باشد.

- توپ به داوری برخورد کند که قسمتی از بدنش در کوارتر تهاجمی زمین تیمی باشد که توپ در اختیار او است.

- به هنگام دریبل کردن از کوارتر دفاعی به کوارتر تهاجمی، بازیکن دریبل کننده توپ و تمامی چرخ های ویلچر و چرخ کوچک پشت ویلچرش با زمین به طور دائمی تماس داشته و در کوارتر تهاجمی زمین باشد.

- بازیکنی که در حال دریبل کردن است تمامی چرخ های ویلچرش و چرخ کوچک پشت ویلچر او کاملاً در تماس با کوارتر تهاجمی است:

- توپ را در یک یا دو دستش نگه می دارد.

- توپ را روی زانوانش می گذارد.

۲۸-۱-۳- زمانی که به تیم صاحب توپ در کوارتر دفاعی خود بنا بر یکی از دلایل زیر یک پرتاب اوت داده شود، مابقی ۸ ثانیه باید محاسبه شود:

- توپ به اوت رفته باشد.

- بازیکن تیم صاحب توپ آسیب ببیند

- خطای فنی رخ دهد

- وضعیت جامپ بال بوجود آید

- یک خطای دوبل صورت گیرد

- جرایم مساوی از هر دو تیم یکدیگر را لغو کنند.

۲۸-۱-۴- در صورتی که تیمی که در زمین دفاعی کنترل توپ را در اختیار دارد، به طور عمدی توپ را به حریف در کوارتر تهاجمی بزند تا توپ به

زمین دفاعی برگردد، مابقی ۸ ثانیه محاسبه خواهد شد.

ماده ۲۹ - بیست و چهار ثانیه

۲۹-۱- قانون

۲۹-۱-۱- هرگاه:

- بازیکن کنترل یک توپ زنده را در زمین بدست آورد،

- در یک پرتاب اوت، توپ با ویلچر یا یک بازیکن به طور قانونی برخورد کند یا یکی از هم تیمی های بازیکن پاس دهنده توپ را دریافت کند و یا توپ با او برخورد کند، آنگاه این تیم باید حداکثر ظرف مدت ۲۴ ثانیه توپ را برای گل کردن پرتاب کند.

برای اینکه توپ در مدت ۲۴ ثانیه به شکل قانونی شوت شود:

- قبل از اینکه بوق ۲۴ ثانیه به صدا درآید، توپ بایستی از دست بازیکن زنده شوت رها شده باشد.

- بعد از رها شدن توپ از دست بازیکن، توپ باید حلقه را لمس کرده یا وارد سبد شود.

۲-۱-۲۹- وقتی که توپ در لحظات پایانی **تابلوی زمان سنج** (۲۴ ثانیه) شوت می شود و بوق **تابلوی زمان سنج** (۲۴ ثانیه) به صدا در آید در حالی که توپ در هوا است:

- اگر توپ وارد سبد شود، و هیچ گونه تخلفی صورت نگرفته باشد، از بوق صرف نظر شده و گل قبول خواهد بود.
- اگر توپ به حلقه برخورد نموده ولی وارد سبد نشود، و تخلفی صورت نگرفته باشد، از بوق صرف نظر شده و بازی دنبال خواهد شد.
- اگر توپ به حلقه برخورد نکند، تخلفی صورت گرفته باشد، اما اگر بازیکن تیم حریف به طور واضح و به سرعت کنترل توپ را در اختیار بگیرد، در این صورت از بوق صرف نظر شده و بازی ادامه خواهد داشت.

اگر تخته پشت حلقه، مجهز به چراغ های زرد رنگ باشد، علامت چراغ ها بر صدای بوق ساعت الویت دارد.

۲-۲۹- دستورالعمل

۱-۲-۲۹- پس از جامپ بال و یا پس از پرتاب به داخل زمین از خط میانی آنهم در آغاز یک کوارتر (به استثناء کوارتر اول و یا وقت اضافه) چنانچه بازیکنی کنترل توپ در حال بازی را در زمین فارغ از آنکه در زمین دفاعی و یا زمین حریف باشد در اختیار داشته باشد آنگاه ساعت زمان سنج با **۲۴ ثانیه آغاز می شود.**

۲-۲-۲۹- هنگامی که بازی توسط داور متوقف شود، زمان ۲۴ ثانیه باید از ابتدا محاسبه گردد:

- خطا از سوی تیمی که توپ را در اختیار ندارد، انجام شود (توپ به خارج از زمین نرفته باشد)
- به هر دلیل قانونی از سوی تیمی که توپ را در اختیار ندارد.
- به هر دلیل قانونی که به هیچ کدام از تیم ها مرتبط نمی باشد.

در شرایط فوق الذکر، مالکیت توپ به همان تیمی داده می شود که قبل تر کنترل توپ را در اختیار داشت. سپس اگر پرتاب اوت:

- در کوارتر دفاعی تیم انجام شود، زمان باید مجدداً بر روی ۲۴ ثانیه تنظیم گردد.
 - در نیمه تهاجمی انجام شود، زمان مالکیت ۲۴ ثانیه باید به شکل زیر تنظیم گردد:
 - اگر زمانی که بازی متوقف شده است، ساعت ۱۴ ثانیه یا بیشتر را نشان دهد، همان زمان باقی مانده برای تیم در نظر گرفته شود.
 - اگر در زمانی که بازی متوقف شده، ساعت ۱۳ ثانیه یا کمتر را نشان دهد، زمان مالکیت به ۱۴ ثانیه بازگردد.
- اگر بازی بدلائل قانونی که به هیچ یک از تیم ها مرتبط نمی باشد، توسط داور متوقف شود و با تشخیص داور، ارائه زمان مالکیت کامل (۲۴ ثانیه) به تیم مالک توپ، به ضرر تیم حریف می باشد، زمان مالکیت از ادامه ۲۴ ثانیه (ادامه زمانی که بازی متوقف شد) محاسبه خواهد شد.
- ۳-۲-۲۹- هرگاه پرتاب اوت به تیم حریف داده شود بعد از آنکه داور بازی را به دلیل خطای تیم مالک توپ (و یا خروج توپ از زمین) متوقف نمود، زمان مالکیت توپ باید به ۲۴ ثانیه بازگردد.

همچنین اگر مطابق با مالکیت تناوبی به تیم تهاجم پرتاب اوت داده شود، زمان مالکیت توپ باید به ۲۴ ثانیه بازگردد.

اگر پرتاب اوت:

- در کوارتر دفاعی تیم انجام شود، زمان مالکیت توپ به ۲۴ ثانیه باز می گردد.

- در کوارتر تهاجمی تیم انجام شود، زمان مالکیت توپ به ۱۴ ثانیه باز می گردد.

۲۹-۲-۴ - هرگاه بازی توسط داور بدلیل خطای فنی تیم صاحب توپ متوقف گردد؛ بازی با پرتاب به داخل زمین از نزدیک ترین محل توقف بازی مجدداً از سر گرفته می شود. زمان ۲۴ ثانیه مجدداً از سر گرفته نمی شود بلکه از زمان توقف ادامه می یابد.

۲۹-۲-۵ - اگر ساعت بازی، زمان ۲ دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و یا وقت اضافه نشان دهد، در ادامه تایم استراحتی که تیم صاحب توپ (در کوارتر دفاعی خود) درخواست می دهد، **سر** مربی تیم اختیار این را دارد تا در خصوص ادامه بازی با یک پرتاب اوت از کوارتر تهاجمی تیم و یا از کوارتر دفاعی تیم (از نزدیک ترین نقطه به محل توقف بازی) تصمیم گیری نماید.

پس از تایم اوت پرتاب به شرح ذیل خواهد بود:

- چنانچه در نتیجه آن توپ خارج شود و تیم در شرایط ذیل باشد:

- کوارتر دفاعی؛ ساعت از زمانی که متوقف شده است ادامه می یابد.
- کوارتر تهاجمی؛ چنانچه ساعت ۱۳ ثانیه و یا کمتر را نشان دهد آنگاه از زمان توقف مجدداً ادامه خواهد یافت. چنانچه ساعت زمان ۱۴ ثانیه و یا بیش از آن را نشان دهد آنگاه از زمان ۱۴ ثانیه مجدداً تنظیم می شود.

- چنانچه بدلیل خطا و یا تخلف (البته بدلیل خارج شدن توپ نباشد) و تیم در شرایط ذیل باشد:

- در کوارتر دفاعی؛ زمان مالکیت بر روی ۲۴ ثانیه تنظیم می شود.
- در کوارتر تهاجمی؛ زمان مالکیت بر روی ۱۴ ثانیه تنظیم می شود.
- چنانچه تایم اوت توسط تیمی گرفته شود که تازه کنترل توپ را در دست گرفته باشد و تیم در شرایط ذیل باشد:
- در کوارتر دفاعی؛ زمان مالکیت بر روی ۲۴ ثانیه تنظیم می شود.
- در کوارتر تهاجمی؛ زمان مالکیت بر روی ۱۴ ثانیه تنظیم می شود.

۲۹-۲-۶ - اگر به دلیل خطای دیسکالیفه و یا حرکت غیر ورزشی، به تیمی از کوارتر تهاجمی پرتاب اوت داد شود، زمان مالکیت باید بر روی ۱۴ ثانیه تنظیم گردد.

۲۹-۲-۷ - اگر توپ پس از پرتاب، به سبد برخورد کند، زمان مالکیت تنظیم می شود بر روی:

- ۲۴ ثانیه، اگر تیم مقابل کنترل توپ را بدست آورد.

- ۱۴ ثانیه، اگر که توپ را شوت زد مجدداً کنترل توپ را بدست آورد.

۲۹-۲-۸ - اگر هنگامی که کنترل توپ در اختیار یک تیم قرار دارد، بوق زمان مالکیت به **اشتباه** به صدا درآید، این علامت نباید مورد توجه قرار گیرد و بازی باید ادامه یابد.

اما اگر این اتفاق بنا به تشخیص داور به ضرر تیم مالک توپ باشد، بازی متوقف و زمان تصحیح می شود و با دادن مالکیت توپ به همان تیم، بازی ادامه یابد.

ماده ۳۰ - برگشت توپ به نیمه دفاعی زمین

۱-۳۰-تعریف

۱-۳۰-۱ تیم مالکیت توپ را در کوارتر تهاجمی زمین در اختیار دارد زمانی که:

- یکی از بازیکنان آن تیم با تمام قسمت های ویلچر خود در کوارتر تهاجمی زمین برای نگهداشتن، گرفتن و یا دریبل با توپ در تماس باشد؛ و یا

- توپ در کوارتر تهاجمی زمین بین بازیکنان آن تیم پاس داده می شود.

۱-۳۰-۲ تیمی که مالکیت توپ را در کوارتر تهاجمی در اختیار دارد، باعث شده است تا توپ به شکل غیرقانونی به کوارتر دفاعی خود بازگردد، اگر یک بازیکن از همان تیم آخرین نفری باشد که توپ را در کوارتر تهاجمی لمس کرده و بعد از آن هم توپ برای اولین بار توسط یکی از بازیکنان همان تیم لمس شده باشد:

- بازیکنی که بخشی از ویلچر و یا دستانش در کوارتر دفاعی می باشد یا

- بعد از آنکه توپ کوارتر دفاعی تیم را لمس کرده باشد.

این محدودیت در تمامی موقعیت هایی که توپ در کوارتر تهاجمی است، در نظر گرفته می شود و شامل پرتاب های اوت نیز می شود. اما اگر بازیکنی توپ حریف خود را در نزدیکی خط کوارتر در میانه راه بزند و کنترل توپ را در دست بگیرد، و دست های وی به چرخ های ویلچرش نباشد و نتواند حرکت ویلچر خود را برای ممانعت از برگشت به زمین دفاعی متوقف کند، این قانون در مورد او اعمال نمی شود.

۲-۳۰-قانون

تیمی که کنترل توپ زنده را در کوارتر تهاجمی زمین در اختیار دارد، نباید باعث برگشت غیر قانونی توپ به کوارتر دفاعی خود شود.

۳-۳۰-جریمه

توپ برای پرتاب اوت در نزدیک ترین نقطه به محل تخلف در کوارتر تهاجمی به تیم حریف داده شود، مگر این که تخلف مستقیماً پشت تخته حلقه روی داده باشد.

ماده ۳۱ - بلند شدن

۱-۳۱- بلند شدن - تعریف

۱-۳۱-۱- عمل "بلند شدن" به حرکتی گفته می شود که ورزشکار برای کسب برتری ناعادلانه، باسن خود را به گونه ای از روی نشیمنگاه ویلچر بلند می کند که هیچ یک از دو طرف باسن با سطح نشیمنگاه یا تشک تماس نداشته باشد.

بازیکن نباید برای شوت، ریباند، پاس، یا سد کردن توپ حریف و یا دریافت پاس از سوی هم تیمی خود، و یا در زمان تصاحب توپ در وضعیت جامپ بال (در شروع کوارتر اول) از روی ویلچر خود بلند شود.

۱-۳۱-۲- بازیکن نباید در حالی که دست هایش بر روی چرخ ها قرار ندارد، باعث بلند شدن ویلچر از روی سطح زمین شود. (عمل پریدن)

۲-۳۱- جریمه

۱-۳۱-۲-۱- **خطای فنی** علیه فردی اعلام خواهد شد که مرتکب آن خواهد شد.

یک پرتاب آزاد به همراه پرتاب اوت (از نزدیک ترین محلی که توپ در زمان متوقف شدن بازی در آنجا قرار داشت) به تیمی داده می شود که در لحظه متوقف شدن بازی مالکیت توپ را در اختیار داشت و یا مالکیت توپ باید به آن تیم داده می شود. چنانچه هیچ کدام از تیم ها مالکیت توپ را در زمان متوقف شدن بازی در اختیار نداشتند، جامپ بال اتفاق می افتد.

به جز زمانی که بازیکن برای بلاک کردن شوت تیم مقابل عمل بلند شدن یا لیفت کردن را انجام می دهد.

۱-۳۱-۲-۲- اگر خطای بلند شدن در نتیجه تلاش برای سد کردن یک پرتاب بر روی یک بازیکن اتفاق بیفتد، به بازیکنی که راه پرتابش مسدود شده است، پرتاب های پنالتی به صورت زیر تعلق می گیرد:

- اگر پرتاب گل شود، آن گل مورد قبول واقع شده و یک پرتاب پنالتی به او تعلق می گیرد.
- اگر پرتاب از منطقه دو امتیازی انجام نشود، دو پرتاب پنالتی به او داده خواهد شد.
- اگر پرتاب از منطقه سه امتیازی گل نشود، سه پرتاب پنالتی به او داده خواهد شد.
- اگر عمل بلند شدن درست قبل از به صدا درآمدن بوق پایان کوارتر / وقت اضافه و یا قبل از صدای زمان مالکیت توپ روی دهد و هنوز توپ در دستان مهاجم باشد و پرتابش گل شود، آن گل حساب نخواهد شد، و به جای آن دو یا سه پرتاب پنالتی به او تعلق خواهد گرفت.

در هر کدام از موارد بالا، بازی با یک پرتاب اوت از سوی تیمی که توپ را در اختیار داشت یا پرتاب توپ را انجام داده است، از نزدیک ترین محلی که توپ هنگام توقف بازی در آنجا قرار داشت، ادامه می باید.

۳-۳۱- هر گاه ورزشکار در وضعیت خم شدن به جلو برای برداشتن توپ از زمین باشد و هر دو طرف باسن خود را به شکلی بلند کند با نشیمنگاه ویلچر و یا بالشت (در زمانی که از بالشت استفاده می شود) هیچ تماسی نداشته باشد، اعلام خطا می شود.

۴-۳۱- تعریف - به یک طرف خم شدن یا تیلت

"خم شدن به یک طرف" یا **Tilting**، به حرکتی گفته می شود که طی آن بازیکن در حالی که یک یا هیچ یک از دو دستش بر روی چرخ ها قرار نگرفته است، یکی از چرخ ها را به همراه یک چرخ کوچک جلویی از روی زمین بلند کند و همزمان شوت برند، دفاع کند، یک پاس را دریافت کند یا سعی کند توپ را در هوا بزند، ریباند کند یا در زدن یک ضربه به توپ شرکت کند. این حرکت (**Tilting**) قانونی است.

قانون ششم - خطاها

ماده ۳۲ خطا

۳۲-۱- تعریف

۳۲-۱-۱- خطا تخطی از قانون است که در اثر برخورد غیرقانونی شخصی با حریف یا ویلچر و یا رفتار غیر ورزشی به وجود می آید.

۳۲-۱-۲- داور می تواند هر تعداد خطایی که از سوی یک تیم اتفاق بیفتد، می تواند توسط داور علیه آن تیم اعلام شود. صرف نظر از جریمه، خطا باید علیه تیم خاطی اعلام، در جدول ثبت، و جریمه آن برابر مقررات اعمال شود.

۳۲-۱-۳- چنانچه خطا پس از توقف توپ صورت گرفته باشد آنگاه

- صدای بوق ساعت زمان سنج به نشانه پایان کوارتر و یا وقت اضافه به صدا در می آید.
- یک خطا صورت گرفته است.

از آن صرفنظر می شود مگر آنکه خطای فنی، رفتار غیر ورزشی و یا اخراج از زمین باشد.

توجه: ویلچر به عنوان بخشی از بازیکن محسوب می گردد.

ماده ۳۳- اصول عمومی برخورد

۳۳-۱- اصل سیلندر

اصل سیلندر به فضایی در داخل یک سیلندر فرضی که توسط یک بازیکن و ویلچرش بر روی زمین بازی اشغال می شود، تعریف می گردد. این سیلندر شامل فضای بالای سر بازیکن می شود و محدود است به:



- از قسمت جلو کف دست ها و تکیه گاه یا میله افقی در قسمت جلوی ویلچر
- از قسمت عقب به پشت لبه بیرونی چرخ های بزرگ ویلچر
- از طرفین به لبه بیرونی چرخ های بزرگ در جایی که با کف زمین در تماس اند
- دست ها و بازوها را می توان در جلوی سینه در محدوده تکیه گاه یا میله افقی در جلوی ویلچر دراز کرد به شکلی که دست ها در قسمت آرنج خم شده و ساعد و دست ها بالا آورده شوند. فاصله بین چرخ های بزرگ بر اساس انحنای چرخ ها متغیر خواهد بود.

نمودار شماره ۲- فضای سیلندر ویلچر

۲-۳۳- اصل عمودی بودن - سیلندر ویلچر

در زمین بسکتبال، هر بازیکن حق دارد به اندازه سیلندر ویلچر و تنه خود که به صورت عمودی قرار دارد، فضا اشغال کند.

توجه: سیلندر به عنوان یک شکل هندسی تشکیل شده به وسیله بازیکن، ویلچر با تمامی چرخ ها شامل چرخ (های) کوچک جلو در تماس با زمین بازی، تعریف می شود.

این اصل از فضای روی کف زمین که توسط ویلچر اشغال شده و نیز فضای هوایی بالای تنه و ویلچر ورزشکار حمایت می کند.

به محض این که بازیکن حالت عمودی سیلندر خود را ترک کند و برخورد بدن یا ویلچر با یکی از بازیکنان تیم حریف که قبلاً حالت عمودی (سیلندر)

خود را شکل داده، صورت گیرد، بازیکنی که حالت عمودی (سیلندر) خود را ترک کرده، مسئول بروز این برخورد می باشد.

بازیکن مدافع که دست های او را در بالای سر خود قرار داده و در داخل سیلندر خود می باشد نباید جریمه شود.

بازیکن مهاجم نباید با بازیکن مدافع که وضعیت دفاع قانونی دارد، برخورد کند:

- با استفاده از دست ها که فضای بیشتری را بوجود آورد.
- با باز کردن پاها یا بازوها (در حین یا بلافاصله بعد از زدن شوت) که منجر به برخورد با بازیکن دیگر می شود.

۳-۳۳- وضعیت دفاع قانونی

بازیکن مدافع زمانی وضعیت دفاع قانونی را بوجود می آورد که:

- مسیر حریف را پوشش بدهد یا
- او وضعیت دفاع را در مسیر حریف بوجود می آورد به گونه ای که در همان لحظه، زمان لازم را به مهاجم بدهد تا از برخورد جلوگیری کند.
- مسیر بازیکن همان جهت حرکت بازیکن است.
- مسیر بازیکن به همان عرض دو خط موازی فرضی است که در امتداد چرخ های ویلچر از طرفین قرار دارد.

توجه: دو خط موازی که از طرفین صندلی ویلچر امتداد می یابد، به عنوان نقطه عملی مرجع برای داوران در نظر گرفته می شود. این تعریف بدان معنا نیست که چرخ ها بخشی از ویلچر و یا بازیکن نمی باشد.

برای پوشش دادن مسیر حریف، بازیکن وضعیت ویلچر خود را در عرض مسیر حریف به گونه ای قرار دهد که کل این عرض را پوشش دهد.

بازیکن نمی تواند ویلچر خود را بین چرخ های عقب ویلچر حریف قرار دهد.

وضعیت دفاع قانونی بازیکن در فضای بالای بازیکن و داخل سیلندر فرضی که بدن و ویلچر او قرار دارد ترسیم می شود. بازیکن می تواند دست های خود را بالای سر ببرد ولی باید آنها را داخل سیلندر فرضی در فضای بالای سر خود نگه دارد.

۴-۳۳- دفاع از بازیکنی که توپ را در اختیار دارد.

بازیکنی که در مسیر حرکت مهاجم متوقف می شود، باید فضا و زمان را برای توقف و یا تغییر جهت بازیکن در اختیار او قرار دهد.

- برخوردهای کوچک یا تصادفی که باعث آسیب به هیچ یک از بازیکنان نمی شود را می توان نادیده گرفت.
- بازیکنی که مسیر حریف را پوشش می دهد باید برای اجتناب از برخورد به بازیکن حریف، زمان و فاصله کافی را در اختیار او قرار دهد.

هرگاه بازیکن مدافع یک دفاع قانونی در مسیر حرکت مهاجم انجام می دهد، بازیکن حریف که توپ را در اختیار دارد و در حالت حرکت یا در حالت ایستاده است، باید انتظار دفاع را داشته و آماده توقف و یا تغییر مسیر باشد.

- بازیکن مدافع باید وضعیت دفاع قانونی را قبل از قرار گرفتن در این حالت، بدون این که باعث برخورد شود، به وجود آورد.
 - زمانی که بازیکن مدافع وضعیت دفاع قانونی خود را بوجود می آورد باید این وضعیت را حفظ کند، بدین معنا که او نباید دست یا بازوی خود را از سیلندر ویلچر بیرون آورده و یا به طور غیر قانونی ویلچر خود را حرکت دهد تا مانع عبور بازیکن حریف با توپ شود.
- به هنگام قضاوت در مورد وضعیت بلاک یا شارژ، داوران اصول زیر را مد نظر قرار دهند:
- بازیکن مدافع می بایست در ابتدا وضعیت دفاع قانونی خود را با هر یک از اشکال زیر بوجود آورد:

○ پوشش دادن مسیر حریف، یا

○ بوجود آوردن وضعیتی دفاعی در مسیر حریف، به طوری که به بازیکن حریف، زمان پرهیز از برخورد داده شود.

(به ماده های ۳۳-۶، ۳۳-۷، ۳۳-۸ رجوع شود)

- بازیکن مدافع می تواند بدون حرکت باقی بماند یا بطرف جلو یا عقب حرکت کند تا وضعیت دفاع قانونی خود را مجدداً به دست آورد، علی الخصوص زمانی که میخواهد مسیر حرکت بازیکن حریف را که در حال دور شدن است، پوشش دهد.
 - بازیکن مدافع نقطه مورد نظر را برای دفاع از مهاجم زودتر از او اشغال کند. در صورتی که مدافع به طور قانونی، مسیر حرکت مهاجم را پوشش دهد بدان معناست که او قبل از مهاجم نقطه مورد نظر را اشغال کرده است.
- اگر سه مورد فوق اتفاق افتد، عامل برخورد، بازیکن صاحب توپ می باشد.

۳۳-۵- دفاع در مقابل بازیکنی که توپ در اختیار ندارد.

بازیکنی که توپ را در اختیار ندارد می تواند هر زمان آزادانه به هر قسمت از زمین بازی حرکت کرده و در هر نقطه از زمین جاگیری کند مشروط بر این که آن فضا قبلاً توسط بازیکن دیگری اشغال نشده باشد.

- در صورت گرفتن یک جای گیری قانونی نزدیک حریف، بازیکن باید زودتر از حریف در آن نقطه قرار بگیرد.
- بازیکن مدافع قبل از مهاجم در نقطه مورد نظر قرار بگیرد، بازیکن مدافع در صورتی می تواند دارای یک جای گیری قانونی باشد که زودتر از بازیکن حریف که کنترل توپ را ندارد، به آن نقطه برسد.

زمانی که بازیکن مدافع وضعیت دفاع قانونی دارد، نمی تواند با باز کردن دست های خود در مسیر حریف مانع حرکت او شود. ولی او می تواند برای پرهیز از آسیب دیدگی در همان مکان خود چرخیده یا دستهایش را جلو بدن خود قرار دهد یا ویلچر خود را بچرخاند مشروط بر این که در چرخاندن ویلچرش، بنا به نظر داور، موقعیت خود را در مسیر مهاجم به طور قابل توجه تغییر ندهد.

زمانی که بازیکن مدافع وضعیت دفاع قانونی می گیرد:

- او می تواند ثابت بوده یا در عرض یا دور از بازیکن حریف برای نگهداشتن وضعیت دفاع قانونی خود در مقابل بازیکن حریف حرکت کند.
- او می تواند به طرف حریف نیز حرکت کند، اما در صورت برخورد، او عامل آن خواهد بود.

بازیکن مدافعی که در امتداد صندلی خود در منطقه ترمز حریف که کنترل توپ را در اختیار ندارد، ثابت باشد و بخواهد در منطقه ترمز حریف حرکت کند باید به حریف زمان و فاصله برای جلوگیری از برخورد بدهد.

۶-۳۳- قطع مسیر حرکت حریف

هنگامی که دو بازیکن به صورت موازی (به یک سمت) در حال حرکت هستند و در این حال یکی از آن دو تغییر مسیر داده و مسیر حرکت حریف را قطع کند و یا مسیر او را سد کند و یا پوشش دهد.

بازیکنی که در حال حرکت است چه با توپ و یا بدون توپ می تواند قانوناً در مسیر حریف قرار گیرند بشرط اینکه وضعیت زیر را رعایت کنند:

- محور چرخ عقب بازیکنی که مسیر را می بندد می بایست قبل از جلوترین قسمت ویلچر حریف دیده شود. این "جلوترین قسمت" می تواند یا تکیه گاه پا یا جلوترین قسمت در ویلچرهای دارای طراحی مخصوص در قسمت جلو (دارای برآمدگی در قسمت جلو ویلچر) باشد.
- بازیکنی که مسیر را می بندد باید فاصله لازم را به حریف بدهد تا از برخورد جلوگیری کند.

اگر بازیکنی به طور قانونی مسیر حریف را ببندد، در صورت به وجود آمدن برخورد، بازیکن حریف مسئول آن خواهد بود.

عبور غیر قانونی از مسیر، یک برخورد فردی به حساب می آید. این برخورد زمانی رخ می دهد که یک بازیکن با یا بدون توپ، تغییر جهت می دهد و تلاش می کند از مسیر حرکت بازیکن حریف، بدون اجازه دادن به حریف برای توقف یا تغییر جهت، عبور نماید.

۷-۳۳- عنصر فاصله و زمان

توقف فوری با ویلچر غیر ممکن است.

بازیکنی که در حالت حرکت در جلو حریف متوقف می شود، بایستی فاصله کافی بین ویلچر خود و حریف را رعایت کند تا حریف فرصت متوقف شدن داشته باشد و یا اینکه تغییر مسیر دهد بدون اینکه برخوردی صورت گیرد.

برخورد جزئی را، در صورتی که یک بازیکن تلاش کند ترمز بگیرد یا مسیر ویلچر خود را عوض نماید، می توان تصادفی (اتفاقی) تلقی کرد. فاصله مورد نیاز برای توقف مستقیماً به سرعت ویلچر بستگی دارد.

۸-۳۳- سد کردن - قانونی و غیرقانونی

سد کردن، تلاش بازیکن برای ایجاد تاخیر و یا جلوگیری از رسیدن بازیکن بدون توپ حریف، به محل مورد نظر می باشد.

سد قانونی موقعی اتفاق می افتد که بازیکنی که حریف را سد می کند:

- به هنگام برخورد (در داخل سیلندر خود) ثابت و بدون حرکت باشد.
- به شکل قانونی در زمین جاگیری کرده باشد.
- اگر سد نمودن در داخل میدان دید بازیکن حریف در حالت ثابت یا بدون حرکت (در قسمت جلو یا کنار) باشد، بازیکن سد کننده می تواند سد نمودن را تا اندازه ای که تمایل دارد نزدیک به حریف انجام دهد، مشروط بر این که برخوردی صورت نگیرد.
- اگر سد نمودن خارج از میدان دید بازیکن حریف در حالت ثابت یا بدون حرکت (در قسمت جلو یا کنار) باشد، بازیکن سد کننده می تواند سد نمودن را تا اندازه ای که تمایل دارد نزدیک به حریف تشکیل دهد، مشروط بر این که برخورد جزئی صورت گیرد.

- اگر بازیکن حریف در حال حرکت باشد، عنصر زمان و فاصله باید اعمال گردد. بازیکن سد کننده باید یا مسیر بازیکن سد شونده را پوشش دهد یا به اندازه کافی فضا در نظر بگیرد که بازیکن سد شونده قادر به جلوگیری از سد کردن از طریق توقف یا تغییر جهت باشد.
- بازیکنی که به طور قانونی سد می شود، مسئول هرگونه برخورد با بازیکن سد کننده است.
- سد نمودن غیر قانونی موقعی اتفاق می افتد که بازیکنی که حریف را سد می کند:
 - در زمان برخورد در حال حرکت باشد.
 - زمان و فاصله مناسب را برای بازیکن حریف در هنگام ایجاد برخورد، مد نظر قرار نداده است.
 - نتواند مسیر حریف را پوشش دهد.

۹-۳۳- شارژ کردن

شارژ کردن، یک برخورد فردی غیر قانونی با توپ یا بدون توپ است که به صورت هل دادن یا حرکت کردن به سمت ویلچر بازیکن حریف روی می دهد.

۱۰-۳۳- بلاک کردن (سد کردن)

بلاک کردن یک برخورد فردی غیر قانونی است که مانع حرکت بازیکن حریف با یا بدون توپ می شود. بازیکنی که در تلاش برای سد کردن است، در صورتی که برخورد وی با حریف زمانی صورت گیرد که وی در حال حرکت و حریف ثابت بوده و یا وی در حال فاصله گرفتن از او باشد، در این صورت او مرتکب خطای بلاک (سد) شده است. اگر مدافع توجهی به توپ نداشته باشد و با تغییر محل مهاجم، محلش تغییر بدهد، اصولاً او مسئول هرگونه برخورد می باشد، مگر آنکه عوامل دیگری در برخورد وجود داشته باشد. منظور از عبارت "مگر آنکه عوامل دیگری در برخورد وجود داشته باشد"، شرایطی از قبیل: هل دادن عمدی، شارژ کردن و یا نگه داشتن بازیکنی که در حال سد شدن است، می باشد. عوامل دیگر دخیل در برخورد ممکن است مواردی همچون هل دادن به طور عمد، یا شارژ کردن یا نگه داشتن بازیکن اسکرین شونده را شامل شود. بازیکن می تواند برای جایگیری در زمین، بازو (ها) یا آرنج (ها)ی خود را خارج از سیلندرش باز کند، اما هنگامی که بازیکن حریف تلاش می کند از کنار وی عبور کند، او مجاز است دست های خود را فقط در داخل سیلندر خود حرکت دهد. اگر بازوها یا آرنج ها خارج از سیلندر باشند و برخورد صورت گیرد، این حرکت "بلاک کردن" یا "گرفتن" محسوب می شود.

۱۱-۳۳- تماس با حریف توسط دست یا بازو

تماس دست بازیکن با حریف، به خودی خود، لزوماً خطا نیست. داوران تشخیص دهند که آیا بازیکنی که باعث این تماس شده، موجب به وجود آمدن یک برتری ناعادلانه شده است یا خیر. اگر این برخورد توسط بازیکن به هر طریقی آزادی حرکت حریف را محدود کند، خطا به حساب می آید. استفاده غیر قانونی از دست ها یا باز کردن بازوها زمانی روی می دهد که بازیکن مدافع در حالت دفاع بوده و از دست ها یا بازوهایش برای ایجاد تماس با بازیکن حریف با توپ یا بدون توپ استفاده می کند تا مانع حرکت وی شود.

تکرار زیاد تماس دست با مهاجم با توپ و یا بدون توپ خطا محسوب شده و ممکن است بازی را به خشونت بکشد.

برای بازیکن مهاجم که توپ را در اختیار دارد، انجام اعمال زیر خطا خواهد بود:

- حلقه کردن دست یا بازو دور بازیکن مدافع برای ایجاد برتری
 - هل دادن برای دور کردن بازیکن مدافع که در حال تلاش برای گرفتن توپ می باشد و یا ایجاد فضای بیشتر بین خود و بازیکن حریف
 - استفاده از بازو یا دستان باز شده هنگام دریبل کردن برای جلوگیری از دادن کنترل توپ به بازیکن حریف
- چنانچه بازیکن مهاجم که توپ را هم در اختیار ندارد بخواهد با هل دادن باعث ایجاد برتری ذیل برای خود شود، مرتکب خطا شده است:

- دریافت راحت تر توپ
- ممانعت از رسیدن توپ به بازیکن مدافع
- ایجاد فضای بیشتر بین خود و بازیکن مدافع

۱۲-۳۳-دفاع غیر قانونی از پشت

دفاع غیر قانونی از پشت عبارت است از برخورد فردی از پشت با حریف یا ویلچر وی توسط بازیکن مدافع. این امر که بازیکن مدافع در تلاش برای گرفتن توپ از حریف است، توجیه کننده برخورد وی با حریف یا ویلچر وی از پشت نمی باشد.

۱۳-۳۳-نگه داشتن

نگه داشتن یک برخورد فردی غیر قانونی با حریف است که باعث تداخل در آزادی حرکت وی یا ویلچرش می شود. این برخورد (نگه داشتن) می تواند با هر بخش از بدن یا ویلچر صورت گیرد.

۱۴-۳۳-هل دادن

هل دادن یک برخورد فردی غیرقانونی با هر بخش از بدن یا ویلچر است که در آن یک بازیکن با قدرت حرکت می کند یا تلاش می کند که یک بازیکن حریف با توپ و یا بدون توپ را حرکت دهد.

۱۵-۳۳-تمارض

تمارض از سوی بازیکن به هرگونه شبیه سازی یا نمایش اغراق شده می گویند که طی آن بازیکن در صدد است ثابت کند خطایی صورت گرفته و مزیتی نسبت به حریف به دست آورد.

ماده ۳۴ - خطای شخصی

۳۴-۱ - تعریف

۱-۳۴- خطای شخصی عبارت است از برخورد با بازیکن حریف (که ویلچر را نیز شامل می شود) که در زمان زنده یا مرده بودن توپ اتفاق بیافتد. بازیکن نباید با باز کردن دست ها، بازو، شانه، آرنج خود و نه با خم کردن بدنش به یک حالت غیر عادی (خارج از سیلندر خود) بازیکن حریف را نگه دارد، بلاک کند، هل دهد، شارژ کند و یا مانع حرکت وی شود و نباید با خشونت بازی کند.

۲-۱-۳۴- خطای پرتاب به داخل زمین یک خطای فردی است که از سوی بازیکن مدافع بر روی حریف در زمین انجام می شود و زمانی است که توپ خارج از خط برای پرتاب به داخل زمین است و همچنان توپ در دستان داور و یا در اختیار بازیکنی است که می خواهد توپ را به داخل زمین پرتاب نماید و یک بازی معمول بسکتبال با ویلچر در جریان نیست.

۳۴-۲ - جریمه

خطای فردی علیه بازیکن خاکی اعلام می شود.

۱-۲-۳۴- اگر خطا روی بازیکنی روی دهد که در حال شوت زدن نباشد:

- توپ برای شروع مجدد از بیرون خط و از نزدیکترین نقطه به محل خطا به تیم مقابل داده خواهد شد.
- اگر تیم خاکی در وضعیت محدوده خطای تیمی قرار گرفته باشد برابر ماده ۴۱ با او عمل می شود.
- ۲-۲-۳۴- اگر خطا روی بازیکنی اتفاق بیفتد که در حال شوت زدن است، تعداد پرتاپ های پنالتی به شکل زیر به او واگذار می شود:
- اگر شوت گل شود، گل قبول بوده و یک پرتاپ پنالتی اضافه نیز به مهاجم داده خواهد شد.
- اگر شوت انجام شده از منطقه دو امتیازی بوده و منجر به گل شود، دو پرتاپ پنالتی داده خواهد شد.
- اگر شوت انجام شده از منطقه سه امتیازی بوده و منجر به گل نشود، سه پرتاپ پنالتی داده خواهد شد.
- در صورتی که توپ در دست بازیکن باشد و همزمان با بوق پایان کوارتر یا وقت اضافی و یا بوق ۲۴ ثانیه، خطایی انجام گیرد و سپس توپ رها شده و گل شود گل قبول نبوده ولی دو یا سه پرتاپ پنالتی داده خواهد شد.

۳-۲-۳۴- چنانچه خطا به شکل خطای پرتاب به داخل انجام شود:

- بازیکنی که بر روی او خطا شده است تنها یک پرتاب آزاد به وی داده می شود فارغ از آنکه تیم خطاکار در موقعیت جریمه تیمی باشد.
- بازی با یک پرتاب به داخل از سوی تیم مهاجم از نزدیک ترین محل به خطا از سر گرفته می شود.

ماده ۳۵ - خطای طرفین (دوبل)

۳۵-۱- تعریف

۳۵-۱-۱- خطای طرفین وضعیتی است که دو بازیکن حریف تقریباً در یک زمان روی همدیگر مرتکب خطا شوند.

۳۵-۱-۲- برای اینکه دو خطا به عنوان خطای دوبل در نظر گرفته شود، شرایط زیر باید وجود داشته باشد:

- هر دو خطا، خطای بازیکنان باشد.
- هر دو خطا شامل درگیری فیزیکی باشد.
- هر دو خطا بین بازیکنانی باشد که مرتکب خطا بر روی هم شده اند.
- هر دو خطای فردی و یا ترکیبی از خطای غیر ورزشی و یا دیسکالیفه باشد.

۳۵-۲- جریمه

خطای شخصی و یا غیر ورزشی برای هر کدام از بازیکنان خاطی اعلام می شود و پرتاپ آزاد به هیچ یک از تیم ها داده نخواهد شد و بازی به شکل زیر ادامه پیدا میکند:

اگر تقریباً همزمان با خطا:

- گل یا آخرین پرتاب آزاد به ثمر رسد، توپ به تیمی که گل خورده است داده می شود تا بازی از پشت خط انتهایی زمین آغاز گردد.
- اگر کنترل توپ را تیمی در اختیار داشت، توپ برای شروع مجدد به همان تیم و از بیرون خط اوت از نزدیکترین محل خطا واگذار خواهد شد.
- اگر هیچکدام از تیم ها کنترل توپ را در اختیار نداشتند، وضعیت جامپ بال بوجود می آید.

ماده ۳۶ - خطای فنی

۳۶-۱- نحوه اعمال قانون

۳۶-۱-۱- رفتار صحیح بازی در نتیجه همکاری کامل و صادقانه بازیکنان و کادر فنی مستقر در نیمکت تیم با داوران، داوران میز و ناظر فنی مسابقات در صورت حضور بوجود می آید.

۳۶-۱-۲- هر تیم تمام تلاش خود را برای پیروزی خواهد کرد ولی این نباید خارج از روح و منش قهرمانی و بازی جوانمردانه باشد.

۳۶-۱-۳- چنانچه عدم همکاری یا عدم رعایت و تبعیت از روح و هدف این قوانین به صورت عمدی و مکرر اتفاق بیفتد، باید به عنوان یک خطای فنی تلقی گردد.

۳۶-۱-۴- داوران می توانند برای اعلام نکردن احتمالی خطای فنی از اخطار یا حتی گذشت از خطاهای بسیار کوچک که واقعا تصادفی و غیر عمدی بوده، استفاده نمایند مگر اینکه همان خطای کوچک پس از اخطار تکرار گردد.

۵-۱-۳۶- چنانچه بعد از قرار گرفتن توپ در جریان بازی داور متوجه خطا شود، بازی متوقف می شود و خطای فنی اعلام گردد، و همچنین جریمه به شکلی گرفته شود که انگار خطا همان لحظه رخ داده است. حتی اگر در تایم استراحت که بازی متوقف است خطایی اتفاق بیافتد، جریمه باز هم قابل اجرا خواهد بود.

۲-۳۶- تعریف

۱-۲-۳۶- خطای غیر برخوردی یک بازیکن با ماهیت رفتاری شامل موارد زیر است، اما صرفاً محدود به آنها نمی شود:

- بی توجهی به اخطار داوران
- تماس (لمس نمودن) همراه با بی احترامی به داوران، ناظر فنی مسابقه، داوران میز یا کادر فنی تیم
- برقراری ارتباط به شکل غیر محترمانه با داوران، ناظر فنی، کلاس بند، داوران میز و تیم حریف
- استفاده از زبان یا اشاره بدنی به منظور حمله ور شدن یا تحریک کردن تماشاچیان
- فریب دادن حریف و طعنه زدن به آن
- حرکت دادن دست در جلوی چشمان بازیکن حریف برای محدود کردن دید او
- چرخاندن (پیچ دادن) بیش از حد آرنج ها
- ایجاد تاخیر در بازی از طریق تماس عمدی با توپ پس از آنکه که توپ از میان سبد عبور کرده یا از طریق جلوگیری کردن از پاس شروع مجدد بازی و یا اینکه جهت شروع بازی و یا نیمه دوم، با تاخیر وارد زمین بشود
- به زمین زدن عمدی خود برای فریب داور
- ترک زمین بدون دلیل
- بلند کردن پاها از روی تکیه گاه ویلچر برای کسب برتری ناعادلانه
- استفاده از هر قسمت اندام تحتانی برای ایجاد برتری ناعادلانه یا برای هدایت ویلچر
- بلند شدن

۲-۲-۳۶- خطای فنی از سوی هر شخصی که مجاز به نشستن بر روی نیمکت ذخیره تیم باشد، به شکل ارتباط و تماس همراه با بی احترامی با داوران، ناظر فنی، کلاس بند و داوران میز یا حریف یا هرگونه تخلف با ماهیت تخطی از دستورالعمل یا رویه اداری برابر روش اجرایی اعلام خواهد شد.

۳-۲-۳۶- بازیکنی که مرتکب دو خطای فنی، ۲ خطای غیر ورزشی یا یک خطای غیرورزشی و خطای فنی شود از ادامه بازی منع می شود.

۴-۲-۳۶- سر مربی در موارد زیر از مسابقه اخراج می شود:

- در صورتی که وی مرتکب دو خطای فنی (C) به دلیل رفتار فردی غیر ورزشی خود شود.
- در صورتی که وی مرتکب سه خطای فنی، که یا تمامی این سه خطا (B) و یا یکی از آن ها، خطای غیر ورزشی هر شخص مجاز در نیمکت تیم باشد.

۵-۲-۳۶- اگر سرمربی یا ورزشکار طبق ماده ۳۶-۲-۳ و یا ۳۶-۲-۴ از مسابقه اخراج گردد، خطای فنی وی به عنوان تنها خطایی باشد که جریمه به آن تعلق می گیرد و هیچ جریمه دیگری برای اخراج او منظور نخواهد شد.

۶-۲-۳۶- خطای فنی همچنین ممکن است در نتیجه یک درخواست از سوی سرمربی برای کنترل ویلچر بازیکن تیم حریف باشد. اگر سر داور تشخیص دهد که ویلچر آن ورزشکار غیر قانونی است، آن بازیکن طبق ماده ۳۸-۱-۳ اخراج خواهد شد. اگر سر داور تشخیص دهد که ویلچر وی قانونی است، در این صورت یک خطای فنی (C) علیه سرمربی درخواست کننده کنترل ویلچر گرفته خواهد شد.

۳-۳۶- جریمه

۱-۳-۳۶- اگر خطای فنی صورت گیرد:

- اگر این خطا توسط بازیکن صورت گیرد، باید برای وی به عنوان خطای بازیکن مدنظر و اعمال گردد و به عنوان خطای آن تیم محسوب شود.
- اگر این خطا توسط افراد مستقر در نیمکت تیم صورت گیرد، یک خطای فنی برای مربی منظور شود و نباید به عنوان خطای آن تیم لحاظ گردد.

۲-۳-۳۶- یک پرتاب آزاد به حریف واگذار شده و به دنبال آن:

- پرتاب آزاد سریعاً انجام می شود. بعد از پرتاب آزاد، پرتاب اوت توسط تیمی که قبل از اعلام خطای فنی، مالک آن بوده است از نزدیک ترین نقطه به محل خطا انجام شود.
- پرتاب آزاد سریعاً و بدون در نظر گرفتن جریمه خطاهای دیگر و یا انجام جریمه برای خطاهای دیگر نیز صورت می پذیرد. بعد از پرتاب آزاد برای خطای فنی، بازی با مالکیت تیمی که قبل از اعلام خطای فنی توپ را در اختیار داشت از نزدیک ترین نقطه به محل وقوع خطا دنبال می شود.
- اگر گلی به ثمر برسد و یا آخرین پرتاب آزاد موفقیت آمیز باشد، مالکیت توپ به تیمی داده می شود که گل خورده است تا بازی را از هر نقطه در پشت خط انتهایی خود شروع کند.
- اگر هیچ یک از دو تیم مالکیت توپ را در اختیار نداشتند موقعیت توپ مشترک به وجود می آید.
- یک جامپ بال در دایره مرکزی برای شروع کوارتر اول صورت می گیرد.

ماده ۳۷ - خطای غیر ورزشی

۱-۳۷- تعریف

۱-۱-۳۷- خطای غیر ورزشی، خطای برخورد بازیکن تیم است که بر اساس نظر داور شرایط زیر را دارد:

- برخورد با حریف و تلاش بازیکن برای بازی مستقیم با توپ در چارچوب روح و محتوای این قوانین نباشد.
- برخورد مفروط و خشن از سوی بازیکن در زمان مالکیت با توپ.
- تماس غیر قانونی از سوی یک بازیکن از پشت و یا کنار بر روی حریف که به سمت حلقه حریف می باشد و بین بازیکن پیشرو و حلقه حریفی نباشد.

- اگر بازیکن مدافع با برخورد شدید از پشت و یا کنار باعث توقف و یا ایست سریع مهاجم شود و در این شرایط هیچ بازیکنی بین این بازیکن

و سبد تیم حریف نباشد، خطای غیر ورزشی محسوب می شود و :

- بازیکن پیشرو کنترل توپ را در دست داشته باشد.
- بازیکن پیشرو در تلاش برای کسب کنترل توپ باشد.
- توپ بواسطه یک پاس به سمت بازیکن پیشرو رها شده باشد.

به استثناء زمانی که یک حرکت قانونی برای رد کردن مسیر بازیکن **تهاجمی** از کنار انجام شود.

۳۷-۱-۲- داور خطاهای غیر ورزشی را به طور جدی و مستمر در طول بازی تفسیر می نماید و فقط در خصوص آن عمل قضاوت کند.

۳۷-۲- جریمه

۳۷-۲-۱- خطای غیر ورزشی برای بازیکن خاطی اعلام شود.

۳۷-۲-۲- پرتاب (های) آزاد به بازیکنی که روی او خطا شده است واگذار می شود و سپس:

- پرتاب اوت از کوارتر تهاجمی تیم به آنها داده می شود.
- برای آغاز کوارتر اول بازی، جامپ بال انجام می شود.

تعداد پرتاب های آزاد طبق موارد زیر تعیین می شود:

- اگر خطا روی بازیکنی اتفاق بیفتد که در حال انجام زدن شوت نیست، دو پرتاب آزاد به او داده می شود.
- اگر خطا روی بازیکنی روی دهد که در حال زدن شوت است، و توپ او گل شود، گل مورد قبول بوده و یک پرتاب پنالتی اضافی نیز به او واگذار می گردد.
- اگر خطا روی بازیکنی روی دهد که در حال زدن شوت است، و توپ گل نشود، دو یا سه پرتاب پنالتی واگذار خواهد شد.

۳۷-۲-۳- در صورتی که ورزشکاری مرتکب دو خطای غیر ورزشی، یا ۲ خطای فنی و یا یک خطای فنی و یک خطای غیر ورزشی شود آنگاه از مسابقه اخراج می شود.

۳۷-۲-۴- اگر بازیکن بر اساس ماده ۳۷-۲-۳ اخراج شود، آن خطای غیر ورزشی باید تنها خطایی باشد که جریمه به آن تعلق می گیرد و نباید جریمه دیگری برای اخراج وی اعمال گردد.

ماده ۳۸ - خطای دیسکالیفه

۳۸-۱- تعریف

۳۸-۱-۱- به هر حرکت غیر ورزشی آشکاری که از سوی ورزشکار، بازیکنان تعویضی، مربی ها، کمک مربی ها، بازیکنان اخراج شده و دیگر اعضای کادر فنی انجام شود، خطای دیسکالیفه گفته می شود.

۳۸-۱-۲- زمانی که مربی با خطای دیسکالیفه اخراج شده است، کمک مربی جای او را بگیرد و چنانچه کمک مربی حاضر نباشد، کاپیتان تیم جای او را بگیرد.

۳-۱-۳۸- به منظور کمک به تیم در تأیید تجهیزات با الزامات مذکور در ماده ۱-۳، ناظر بازی قبل از شروع تورنمنت ویلچر را کنترل می نماید، این کار بر عهده بازیکن است تا اطمینان حاصل کند که ویلچر در زمان ورود به زمین بازی با الزامات موجود در ماده ۳-۱ مطابقت دارد. هرگونه تغییر در ویلچر که برخلاف این قوانین باشد، آشکارا یک رفتار غیر ورزشی واضح به حساب می آید. داوران می توانند در جریان بازی ها، مستقیماً نسبت به کنترل ویلچرها اقدام نمایند. بازیکن مسئول تجهیزات خود و هرگونه تغییرات و اصلاحاتی است که به عنوان یک عمل عمدی برای برخورداری از برتری ناعادلانه ایجاد می شود. چنین بازیکنی عامل خطای دیسکالیفه تلقی می گردد. اگر مشخص شود همان بازیکن برای بار دوم در تورنمنت مربوطه ویلچر خود را تغییر داده و دستکاری کرده است، باید از تورنمنت اخراج گردد.

۲-۳۸- خشونت

۱-۲-۳۸- با توجه به روح ورزشکاری و بازی جوانمردانه ممکن است در طول بازی عمل خشونت آمیز به وجود آید، که در این صورت، چنین مواردی باید فوراً توسط داوران و در صورت نیاز توسط نیروی انتظامی حاضر متوقف گردد.

۲-۲-۳۸- اگر زمانی بین بازیکنان درون زمین و یا مجاور آن عمل خشونت آمیزی داخل زمین اتفاق بیافتد، داوران باید اقدامات لازم را برای متوقف کردن آنها انجام دهند.

۳-۲-۳۸- چنانچه هر کدام از افراد فوق الذکر در عمل خشونت آمیز علیه بازیکنان رقیب و یا داور مقصر باشند، می بایست به سرعت از زمین بازی اخراج شوند. همچنین سرداور بازی باید گزارشی از این حادثه به کمیته برگزاری ارائه دهد.

۴-۲-۳۸- مسئولین انتظامی فقط در صورت درخواست داور برای متوقف نمودن این مورد وارد زمین می شوند. چنانچه تماشاچیان برای اعمال خشونت وارد زمین شوند، مسئولین انتظامی باید ورود پیدا کند و از تیم ها و داوران حمایت کنند.

۵-۲-۳۸- تمامی مناطق دیگر خارج از زمین بازی و یا اطراف آن مانند راهرو، رختکن ها، ورودی ها و خروجی ها و زیر نظر کمیته برگزاری مسابقات و نیروی انتظامی حاضر در سالن مسابقه می باشد.

۶-۲-۳۸- داوران نباید اجازه دهند برخوردهای فیزیکی بازیکنان یا افراد حاضر در نیمکت ها، باعث شدن خسارت به وسایل و تجهیزات شود. اگر چنین رفتاری توسط داوران مشاهده شد، سریعاً به سر مربی تیم خاطی تذکر داده خواهد شد و در صورت تکرار چنین عملی، خطای فنی و یا حتی خطای دیسکالیفه برای فرد (افراد) خاطی در نظر گرفته می شود.

۳-۳۸- جریمه

۱-۳-۳۸- خطای اخراج از مسابقه علیه فرد خاطی اعلام می گردد.

۲-۳-۳۸- هر زمانی که بازیکن خاطی بر طبق مفاد مربوط به این قوانین اخراج گردد، باید به رختکن تیم خود رفته و در طول بازی آن جا بماند یا در صورت تمایل می تواند سالن بازی را ترک کند.

۳-۳-۳۸- پرتاب های آزاد به صورت زیر به حریف واگذار می گردد:

- در صورت عدم برخورد، هر بازیکن به دلخواه می تواند پرتاب های آزاد را انجام دهد.
- در صورتی که برخورد انجام شده باشد، همان بازیکن که برخورد با او صورت گرفته، می تواند پرتاب را انجام دهد.

و به دنبال آن:

- پرتاب اوت از خط اوت در کوارتر تهاجمی تیم انجام می شود.
- جامپ بال در دایره مرکزی برای شروع کوارتر اول انجام می شود.

۳-۳۸- تعداد پرتاب های آزاد به شرح زیر است:

- اگر خطا غیر برخوردی باشد، جریمه آن ۲ پرتاب آزاد است.
- اگر این خطا روی بازیکنی که در حال زدن شوت نیست انجام شود و یا خطای فنی اعلام شود، جریمه آن ۲ پرتاب آزاد است.
- اگر این خطا روی بازیکن در حال زدن شوت انجام شده و توپ گل شود، گل قبول خواهد بود و یک پرتاب آزاد اضافه واگذار می شود.
- اگر این خطا روی بازیکن در حال زدن شوت انجام شود و توپ گل نشود، جریمه آن ۲ یا ۳ پرتاب آزاد است.
- اگر خطا، اخراج مربی باشد، جریمه آن ۲ پرتاب آزاد است.
- اگر خطا، به اخراج اولین کمک مربی، بازیکنان ذخیره، بازیکنان اخراج شده و یا سایر اعضای کادر فنی منجر شود، یک خطای فنی برای سرمربی تیم محسوب شده و دو پرتاب آزاد برای تیم مقابل می دهند و علاوه بر این، اگر افراد فوق الذکر بعد از ترک کردن محوطه نیمکت اقدام به دعوا و نزاع کنند:
- برای هر یک از خطاهای اخراج اولین کمک مربی، بازیکنان ذخیره و یا اخراج شده، ۲ پرتاب آزاد در نظر گرفته می شود. هر یک از خطاهای اخراج برای بازیکنان خاطی در نظر گرفته می شود.
- برای هر یک از خطاهای اخراج که از سوی سایر افراد حاضر در کادر فنی رخ می دهد، ۲ پرتاب آزاد به عنوان جریمه در نظر گرفته می شود.

تمام خطاهای اخراج علیه **سر** مربی تیم گرفته می شود.

تمام پرتاب های آزاد به استثنای زمانی که جریمه های برابر برای تیم ها وجود داشته باشد و موجب لغو یکدیگر شوند، باید انجام شوند.

ماده ۳۹ - نزاع

۳۹-۱- تعریف

نزاع یک برخورد فیزیکی است که بین دو یا چند حریف رخ داده و **هر یک از این حریفان باید** پس از نزاع بر روی نیمکت تیم خود بنشینند. این ماده فقط در مورد بازیکنان ذخیره، **سر** مربیان، **اولین** کمک مربیان، بازیکنان اخراج شده و سایر اعضای کادر فنی که محل نیمکت را برای شرکت در نزاع و تشدید آن ترک می نمایند، قابل اجرا می باشد.

۳۹-۲- قانون

۳۹-۲-۱- ذخیره ها، بازیکنان اخراجی یا همراهان تیم که محل نیمکت را هنگام نزاع یا حین موقعیتی که ممکن است منجر به یک نزاع شود، ترک کنند، باید از مسابقه اخراج شوند.

۳۹-۲-۲- تنها **سر** مربی یا **اولین** کمک مربی مجاز است محل نیمکت را در هنگام نزاع ترک نماید و برای کمک به داور جهت آرام کردن وضعیت وارد زمین شود. در این وضعیت آنها نباید از مسابقه اخراج شوند.

۳-۲-۳۹- اگر یک سرمربی یا **اولین** کمک مربی محل نیمکت را ترک کرده و وارد زمین شود و کمکی هم در رابطه با نزاع به داور نکنند باید از مسابقه اخراج شود.

۳-۳۹- جریمه

۳-۳۹-۱- صرف نظر از تعداد افرادی که به دلیل ترک کردن نیمکت خود از مسابقه اخراج می شوند، یک خطای فنی (B) علیه مربی اعلام و در جدول ثبت می گردد.

۳-۳۹-۲- اگر بر اساس این ماده افراد مستقر در نیمکت هر دو تیم از مسابقه اخراج شوند و هیچ جریمه خطای دیگری برای اجرا باقی نمانده باشد، بازی به شکل زیر ادامه پیدا خواهد کرد:

اگر تقریباً همزمان با توقف بازی به **دلیل** نزاع:

- توپ و یا آخرین پرتاب آزاد وارد سبد شده باشد، توپ برای شروع مجدد از پشت خط انتهایی، به تیمی داده می شود که گل خورده است.
- اگر تیمی کنترل توپ را در اختیار داشته باشد یا مقرر شده باشد که بازی از سوی آن تیم شروع شود، توپ را برای **شروع مجدد بازی**، از محل

نزاع به حریف می دهند.

- چنانچه هیچ کدام از تیم ها در چنین وضعیتی کنترل توپ را در اختیار نداشتند وضعیت جامپ بال به وجود خواهد آمد.

۳-۳۹-۳- خطای اخراج از بازی برابر ماده ۳-۸-B در جدول ثبت و جزو خطای تیمی محسوب نخواهد شد.

۳-۳۹-۴- تمامی جریمه های احتمالی علیه بازیکنان حاضر در زمین بازی که در درگیری یا هرگونه شرایطی که منجر به یک درگیری می شود طبق ماده ۴۲ رسیدگی خواهد شد.

۳-۳۹-۵- جریمه تمام خطاهای اخراج از مسابقه علیه **اولین** کمک مربی، بازیکنان ذخیره، بازیکنان اخراجی و همراهان تیم که در نزاع شرکت کرده اند طبق با ماده ۳۸-۴، قسمت ششم در نظر گرفته می شود.

قانون هفتم - مقررات کلی

ماده ۴۰ - پنج خطا توسط بازیکن

۴۰-۱- هر بازیکنی که پنج خطا انجام دهد، توسط سر داور به او اطلاع داده شده و او می بایست زمین را بلافاصله ترک کند. بازیکن ظرف مدت حداکثر ۳۰ ثانیه تعویض می شود.

۴۰-۲- خطا توسط بازیکنی که قبلاً مرتکب پنج خطا شده است، به عنوان خطای بازیکن اخراجی تلقی شده و تحت عنوان خطای (B) به نام **سر** مربی وی در جدول ثبت خواهد شد.

ماده ۴۱ - خطای تیمی - جریمه

۴۱-۱- تعریف

۴۱-۱-۱- خطای تیمی به خطای فردی، فنی، غیر ورزشی و یا خطای اخراج از مسابقه گفته می شود که از سوی بازیکن انجام شده باشد. تیم زمانی در وضعیت جریمه خطای تیمی قرار می گیرد که چهار خطا در یک کوارتر انجام داده باشد.

- ۴۱-۱-۲- تمامی خطاهایی که توسط بازیکنان در فاصله زمانی انجام می‌شود جزو خطای تیمی در کوارتر یا وقت اضافی بعدی محسوب خواهد شد.
- ۴۱-۱-۳- تمام خطاهای انجام شده در وقت های اضافی، به عنوان خطاهای کوارتر چهارم ثبت خواهند شد.

۴۱-۲- قانون

۴۱-۲-۱- وقتی یک تیم در وضعیت جریمه خطای تیمی قرار می‌گیرد، تمام خطاهای بعدی انجام شده توسط بازیکنان روی بازیکنی که در حال انجام شوت نمی‌باشد، با دو پرتاب پنالتی (به جای پرتاب اوت) جریمه خواهد شد. پرتاب آزاد هم توسط بازیکنی انجام می‌شود که خطا بر روی او انجام می‌شود.

۴۱-۲-۲- اگر خطای فردی توسط بازیکن تیمی که مالکیت توپ زنده را در اختیار دارد انجام شود با یک پاس شروع مجدد برای تیم حریف جریمه می‌شود.

ماده ۴۲ - موقعیت های ویژه

۴۲-۱- تعریف

هنگامی که زمان بازی به دلیل خطای یکی از تیم ها متوقف شده است، ممکن است به دلیل خطای دیگری که تیم مرتکب می‌شود، موقعیت ویژه ای رخ دهد.

۴۲-۲- دستورالعمل

۴۲-۲-۱- تمامی خطاها ثبت می‌شوند و جرایم آنها مشخص می‌گردد.

۴۲-۲-۲- ترتیب خطاهای انجام شده باید مشخص گردد.

۴۲-۲-۳- تمامی جرایم مساوی که تیم‌ها در برابر هم دارند و جرایم خطاهای دابل به ترتیبی که اعلام شده بودند باید حذف گردد. جرایم خطاهایی که حذف می‌شود به مثابه آن می‌ماند که انجام نشده است.

۴۲-۲-۴- اگر از سوی داور خطای فنی اعلام شود، بدون در نظر گرفتن ترتیب جریمه ها و یا جریمه هایی که در حال اجرا بودند، ابتدا جریمه خطای فنی اعمال می‌شود.

چنانچه بدلیل دیسکالیفه **اولین** کمک مربی، تعویض، بازیکن اخراجی و یا همراه تیم خطای فنی به سرمربی خطای فنی اعلام شود آنگاه جریمه ابتدا اعمال نمی‌شود. جریمه باید به ترتیب روی دادن همه خطاها و تخلفات اعمال شود مگر آنکه لغو شده باشند.

۴۲-۲-۵- حق مالکیت توپ به عنوان بخشی از آخرین جریمه هرگونه حق مالکیت قبلی را لغو نماید.

۴۲-۲-۶- زمانی که توپ پس از اولین پرتاب پنالتی یا پرتاب اوت در جریان بازی قرار گرفت، دیگر آن جریمه برای لغو هرگونه جریمه باقیمانده نمی‌تواند مورد استفاده قرار گیرد.

۴۲-۲-۷- سایر جریمه های باقیمانده به ترتیب **اعلام**، قابل اجرا خواهد بود.

۴۲-۲-۸- اگر بعد از حذف جرایم مساوی برای تیم ها جریمه ای برای اجرا باقی نمانده باشد، بازی به شرح زیر مجددا شروع خواهد شد، اگر همزمان با وقوع اولین خطا:

- گلی زده شود، توپ برای پرتاب اوت به تیمی که گل خورده است، واگذار شده تا بازی از هر نقطه ای از پشت خط انتهائی آغاز شود.
- تیمی کنترل توپ را در اختیار داشت یا می بایست بازی را مجددا شروع کند، برای شروع مجدد از بیرون خط اوت و نزدیکترین نقطه وقوع خطا توپ به آن تیم واگذار می گردد.
- اگر هیچکدام از تیم ها کنترل توپ را در اختیار نداشتند، بازی با اجرای جامپ بال از سر گرفته می شود.

ماده ۴۳ - پرتاب های آزاد

۴۳-۱- تعریف

- ۴۳-۱-۱- پرتاب آزاد فرصتی برای بدست آوردن مستقیم یک امتیاز است تا بازیکن از پشت خط پرتاب آزاد، داخل نیم دایره اقدام به زدن شوت نماید.
- ۴۳-۱-۲- یک سری از پرتاب های آزاد، به تمام پرتاب ها و مالکیت توپ پس از آن گفته می شود که به دلیل جریمه یک خطا به تیمی داده می شود.

۴۳-۲- قانون

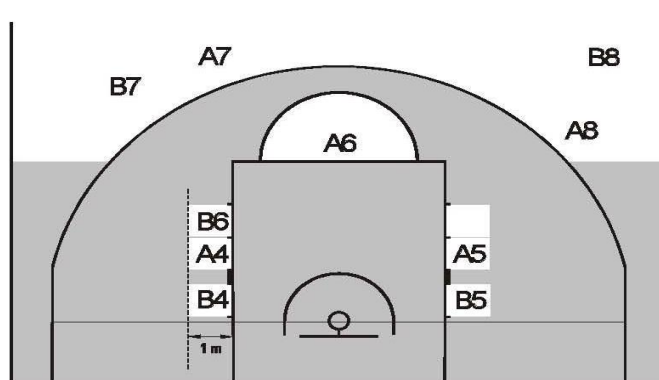
- ۴۳-۲-۱- زمانی که خطای شخصی، رفتار غیرورزشی و یا برخورد منجر به اخراج از مسابقه شود، پرتاب یا پرتاب های آزاد به شکل زیر به تیم حریف واگذار می گردد:
- بازیکنی که روی او خطا صورت گرفته، باید پرتاب های پنالتی را انجام دهد.
- اگر درخواست تعویض آن بازیکن صورت گیرد، قبل از ترک زمین بایستی پرتاب ها را انجام دهد.
- در صورتی که بازیکن به علت آسیب دیدگی یا به خاطر انجام پنجمین خطا و یا اخراج مجبور به ترک زمین باشد، بازیکن جایگزین او پرتاب ها را انجام می دهد. چنانچه تعویض نداشته باشد، هر کدام از هم تیمی های او **که توسط سر مربی تعیین می شوند**، می تواند پرتاب آزاد را انجام دهد.
- ۴۳-۲-۲- زمانی که خطای فنی و یا خطای دیسکالیفه غیر برخوردی اعلام می شود، هر کدام از بازیکنان تیم حریف **که توسط سر مربی تعیین می شوند**، می تواند پرتاب های پنالتی را انجام دهند.
- ۴۳-۲-۳- زنده پرتاب آزاد باید:
- پشت خط پنالتی استقرار یابد به طوری که هر دو چرخ بزرگ ویلچر پشت خط پرتاب آزاد و داخل کوارتر دایره باشد. چرخ های کوچک جلو می تواند جلوتر از خط پنالتی قرار گیرد.
- بازیکن می تواند به هر روشی اقدام به زدن شوت نماید تا توپ از بالای حلقه وارد سبد شود و یا با حلقه تماس داشته باشد.
- زمانی که داور توپ را برای پرتاب آزاد در اختیار بازیکن قرار بدهد، بازیکن ۵ ثانیه زمان دارد تا اقدام به زدن شوت نماید.
- نباید قبل از ورود توپ به حلقه یا برخورد با آن، قسمتی از بدن و یا چرخهای عقب روی خط پنالتی قرار گیرد و یا وارد منطقه ۳ ثانیه شود.
- برای انجام پرتاب نباید عمل گول زدن انجام دهد.

۴-۲-۴۳- بازیکنانی که برای ریپاند اطراف منطقه پناستی قرار می گیرند، می بایست در محل های مشخص شده بصورت یک در میان و با در اختیار داشتن یک متر، جاگیری کنند. (به شکل ۷ مراجعه نمائید)

بازیکنان در طول پرتاب آزاد نباید:

- مناطق ریپاند در پرتاب آزاد را (که به آنها تعلق ندارد) اشغال کنند.
- تا زمانی که بازیکن اقدام به پرتاب توپ نکرده است، محل خود را ترک کنند.
- حواس بازیکن پرتاب کننده توپ را با اعمال خود پرت کنند.

۵-۲-۴۳- بازیکن مدافع در اولین جایگاه ریپاند نزدیک خط انتهائی مستقر می شود طوری که چرخ های عقب نزدیک خط انتهائی روی علامت مشخص شده قرار می گیرد. چرخ های عقب ویلچر سایر بازیکنان مستقر در جایگاه پرتاب می تواند تا فاصله نصف علامت تعیین شده در جایگاه ریپاند در سمت راست و چپ قرار گیرد. این محل شامل نقاط خنثی نیز می شود که در جایگاه پرتاب با علامت معین شده است.



شکل ۳- وضعیت قرار گرفتن در موقع پرتاب پناستی

۶-۲-۴۳- سایر بازیکنان مجاز نیستند در محل ریپاند اطراف منطقه بایستند. آنها بایستی در ادامه خط پناستی بیرون **قوس سه امتیازی** مستقر شده و تا پایان پرتاب آزاد در آن محل باقی بمانند.

۷-۲-۴۳- در خلال پرتاب آزادی که بعد از آن یک ست دیگر از پرتاب آزاد یا مالکیت توپ اجرا خواهد شد، تمامی بازیکنان پشت خط پرتاب آزاد و پشت خط **قوس سه امتیازی** مستقر می باشند.

هر گونه تخطی از ماده های ۳-۲-۴۳ و ۴-۲-۴۳ و ۶-۲-۴۳ یا ۷-۲-۴۳ تخلف محسوب می شود.

۳-۳-۴۳- جریمه

۱-۳-۴۳- اگر یک پرتاب آزاد با موفقیت انجام شود و پرتاب کننده مرتکب خطا شود، امتیاز به دست آمده در این پرتاب حساب نخواهد شد. توپ برای شروع مجدد از بیرون خط کناری و امتداد خط پرتاب آزاد به تیم واگذار حریف می شود، مگر اینکه مالکیت توپ و یا پرتاب های دیگری در پی آن وجود داشته باشد.

۲-۳-۴۳- اگر پرتاب آزاد وارد سبد شود و تخلفی توسط هر کدام از بازیکنان به غیر از بازیکن پرتاب کننده صورت گیرد:

- امتیاز بدست آمده قابل قبول خواهد بود

- از تخلف ها صرف نظر می شود

در زمان اجرای آخرین پرتاب آزاد، توپ برای پرتاب اوت از پشت خط انتهایی زمین به تیم حریف واگذار می گردد.

۳-۴۳- اگر پرتاب پنالتی ناموفق باشد و تخلف صورت گیرد:

- اگر تخلف توسط زنده پرتاب آزاد یا هم تیمی او در آخرین پرتاب آزاد صورت گیرد، توپ برای شروع مجدد از بیرون خط کناری و امتداد خط

پرتاب آزاد به حریف واگذار می گردد، مگر اینکه مالکیت توپ بعد از پرتاب مشخص شده باشد.

- اگر تخلف توسط تیم مقابل پرتاب کننده پنالتی صورت گیرد، یک پرتاب جایگزین به پرتاب کننده واگذار می گردد.

- اگر تخلف در آخرین پرتاب آزاد توسط هر دو تیم صورت گیرد بازی با وضعیت جامپ بال دنبال خواهد شد.

ماده ۴۴ - اشتباهات قابل اصلاح

۱-۴۴- تعریف

داوران می توانند در صورت به وجود آمدن شرایط زیر اشتباهات خود را تصحیح نمایند:

- واگذار نمودن پرتاب آزاد غیر قانونی

- ندادن پرتاب آزاد قانونی به یک تیم

- اشتباه در لغو نمودن یا دادن امتیاز

- انجام پرتاب آزاد از سوی بازیکن اشتباه

۲-۴۴- دستورالعمل کلی

۱-۲-۴۴- برای آن که اشتباهات فوق قابل اصلاح باشند، موارد باید توسط داوران، ناظر مسابقه در صورت حضور، یا داوران میز قبل از زنده شدن توپ

(شروع بازی) پس از اولین توپ مرده پس از شروع ساعت بازی بعد از بروز اشتباه، آن اشتباه مورد تشخیص و تایید قرار گیرد. این اشتباهات پس از

متوقف شدن توپ و زمانی که ساعت بازی برای پایان بازی به صدا درآمد، قابل اصلاح نیستند.

۲-۲-۴۴- به محض پی بردن به اشتباه رخ داده، داوران باید بازی را سریعاً متوقف نمایند به طوری که هیچکدام از تیم ها در وضعیت زیان قرار

نگیرند.

۳-۲-۴۴- هرگونه خطای انجام شده، امتیاز به دست آمده، زمان گذشته، یا فعالیت دیگری که ممکن است پس از بروز اشتباه و قبل از تایید و اصلاح

آن صورت گرفته باشد، باید معتبر باقی بماند.

۴-۲-۴۴- پس از تصحیح اشتباه، بازی از همان نقطه ای که برای اصلاح اشتباه متوقف شده بود، ادامه خواهد یافت، مگر این که به گونه ای دیگر

در این قوانین مشخص شده باشد. توپ به تیمی که مالکیت توپ را از زمان توقف بازی برای اصلاح اشتباه در اختیار داشته است واگذار می گردد.

۵-۲-۴۴- به محض این که داور اشتباه قابل اصلاحی را تأیید کند، و:

- اگر بازیکن مرتبط با "اصلاح اشتباه" به طور قانونی تعویض شده و در نیمکت تیم نشسته باشد دوباره به زمین بازی بازگردد تا در اصلاح اشتباه شرکت کند چرا که در زمان اشتباه وی بازیکن محسوب می شد.
- پس از انجام اصلاح، وی می تواند در بازی بماند مگر این که دوباره یک تعویض قانونی درخواست شده باشد و این بازیکن قصد ترک زمین را داشته باشد.

- اگر بازیکن فوق به دلیل آسیب دیدگی، ارتکاب خطای پنجم اخراج یا تعویض شده باشد، جایگزین وی در اصلاح **اشتباه** شرکت می نماید.
- ۴-۲-۴۴-۶- داوران می توانند هرگونه اشتباه در ثبت امتیازات توسط داور امتیاز دهنده یا وقت نگهدار از جمله در زمینه امتیاز، تعداد خطاها، تعداد تایم اوت ها یا زمان از دست رفته در بازی را تا هر زمانی قبل از امضاء برگه توسط سرداور اصلاح نمایند.

۳-۴۴ - دستورالعمل خاص

۱-۳-۴۴- اعطاء پرتاب (های) آزاد غیر قانونی

پرتاب های آزاد ناشی از یک اشتباه باید لغو شود و بازی به صورت زیر دوباره ادامه یابد:

- اگر ساعت بازی شروع نشده، توپ برای شروع مجدد به تیمی که پرتاب آزاد آن لغو شده از امتداد خط پرتاب آزاد واگذار می شود.
- اگر ساعت بازی آغاز شده و:
 - چنانچه زمان پی بردن به اشتباه، تیم صاحب توپ و یا تیمی که مالکیت توپ در اختیار آنها قرار می گرفت، همان تیمی باشد که کنترل توپ را در زمان **بروز** اشتباه در اختیار داشته، یا
 - هیچ یک از تیم ها کنترل توپ را در زمان پی بردن به اشتباه در اختیار نداشته باشند، توپ به تیم مالک توپ در زمان بروز اشتباه واگذار گردد.
- اگر ساعت بازی آغاز شده و در زمان شناسایی و تایید اشتباه، تیم مالک توپ یا تیم دارای حق کنترل توپ، حریف تیمی باشد که در زمان بروز اشتباه، کنترل توپ را در اختیار داشته باشد در این صورت جامپ بال اجرا می شود.
- اگر ساعت بازی شروع شده و در زمان شناسایی اشتباه، یک خطای پنالتی شامل پرتاب (های) آزاد داده شده باشد آنگاه پرتاب های آزاد انجام می گیرد و توپ برای شروع بازی به تیمی که مالکیت توپ را در زمان بروز اشتباه در اختیار داشته واگذار می شود.

۲-۳-۴۴- عدم اعطاء پرتاب (های) آزاد قانونی:

- اگر از زمان بروز اشتباه تغییری در مالکیت توپ صورت نگرفته باشد، بازی پس از اصلاح اشتباه و پرتاب آزاد به شکل عادی ادامه می یابد.
- اگر مالکیت توپ طی پرتاب اوت به اشتباه به تیم دیگری واگذار شود و تیم توپ را گل کند، از این اشتباه صرف نظر می گردد.

۳-۳-۴۴- انجام پرتاب (های) آزاد از سوی بازیکن اشتباه

در این صورت پرتاب آزاد انجام شده و مالکیت توپ احتمالی پس از پرتاب پنالتی لغو شده و توپ برای شروع بازی از پشت خط اوت در امتداد خط پرتاب آزاد به تیم حریف واگذار می شود مگر اینکه بازی ادامه داشته باشد و بدلیل تصحیح خطا و یا جریمه خطاهای دیگر متوقف شده باشد که در آن صورت بازی از محل توقف و یا اصلاح خطا مجدداً از سر گرفته می شود.

قانون هشتم - داوران، داوران میز، ناظر فنی: وظایف و اختیارات

ماده ۴۵ - داوران، داوران میز و ناظر فنی

- ۴۵-۱- تیم داوری شامل یک سر داور و یک یا دو داور می باشد. داوران میز و ناظر (در صورت حضور) به این افراد کمک می کنند.
- ۴۵-۲- داوران میز شامل منشی، کمک منشی، وقت نگهدار و مسئول زمان ۲۴ ثانیه می باشند.
- ۴۵-۳- ناظر، بین منشی و وقت نگهدار می نشیند. وظیفه اصلی او در زمان بازی نظارت بر داوران میز، کنترل کارت شناسایی بازیکنان و حصول اطمینان از این که مجموع امتیاز بازیکنان یک تیم در زمین بازی از ۱۴ فراتر نرود و کمک به سرداور و داوران در اجرای روال بازی می باشد.
- ۴۵-۴- داوران تعیین شده نباید هیچگونه ارتباط یا نسبتی با تیم های داخل زمین داشته باشند.
- ۴۵-۵- داوران، داوران میز و ناظر بازی را برابر مقررات قضاوت نمایند و مجاز به هیچ گونه تغییری در آنها نمی باشند.
- ۴۵-۶- لباس داوران شامل یک پیراهن داوری، شلوار بلند مشکی، جوراب و کفش مشکی بسکتبال خواهد بود.
- ۴۵-۷- لباس داوران و داوران میز یک دست باشد.

ماده ۴۶ - سرداور: وظایف و اختیارات

سرداور باید:

- ۴۶-۱- تمامی تجهیزات که در بازی مورد استفاده قرار می گیرد را بازدید و تأیید نماید.
- ۴۶-۲- ساعت بازی، دستگاه ۲۴ ثانیه و کورنومتر را مشخص نماید و داوران میز را تأیید نماید.
- ۴۶-۳- بهترین توپ را برای بازی از بین حداقل دو توپ که میزبان تهیه کرده انتخاب نماید. اگر هیچ کدام از این توپ ها برای بازی مناسب نبود او می تواند توپ قابل قبول بازی را در محل انتخاب نماید.
- ۴۶-۴- به هیچکدام از بازیکنان اجازه همراه داشتن یا پوشیدن وسیله ای که موجب آسیب رساندن به سایر بازیکنان می شود را ندهد.
- ۴۶-۵- جامپ بال را برای شروع کوارتر اول، و پرتاب اوت را برای شروع تمام کوارتر ها و وقت های اضافی دیگر اجرا کند.
- ۴۶-۶- هر زمان که تشخیص دهد، می تواند بازی را متوقف نماید.
- ۴۶-۷- در خصوص باخت فنی تیم در بازی تصمیم گیری نماید.
- ۴۶-۸- جدول بازی را به دقت در خاتمه بازی یا هر زمانی که صلاح بداند بررسی کند.
- ۴۶-۹- در انتهای بازی، جدول بازی را تأیید و امضا نماید. این عمل به منزله پایان قضاوت و ارتباط داوران با آن بازی است. اختیارات داوران از

۲۰ دقیقه قبل از شروع بازی که آنان وارد زمین می شوند آغاز و با اعلام سوت پایان بازی خاتمه می یابد.

۴۶-۱۰ - قبل از امضاء جدول، در پشت جدول امتیازات موارد زیر را توضیح داده و ثبت کند:

- هرگونه خطای منجر به جریمه یا اخراج شدن
- هرگونه حرکات غیر ورزشی از سوی بازیکنان و یا افراد مستقر در نیمکت تیم ، **سر مربی و اولین کمک مربی** که از زمان ۲۰ دقیقه قبل از شروع بازی یا در فاصله اتمام بازی تا امضای جدول امتیازات اتفاق بیفتد

در این صورت، یک گزارش کامل توسط سرداور (ناظر در صورت حضور) به مسئولین برگزارکننده مسابقات فرستاده می شود.

۴۶-۱۱ - تصمیم نهایی را در صورت لزوم یا وجود اختلاف بین داوران اتخاذ نماید. برای اخذ تصمیم نهایی می تواند با داوران، ناظر، در صورت حضور، یا با داوران میز مشورت نماید.

۴۶-۱۲ - در صورت استفاده از سیستم پخش مجدد سریع (IRS) به ضمیمه F رجوع نماید.

۴۶-۱۳ - بعد از آنکه سرداور با علامت تایمر در جریان قرار گرفت، باید قبل از کوارتر اول و سوم زمانی که ۳ دقیقه و یک دقیقه و نیم تا شروع کوارتر باقی مانده، در سوت خود بدمد. همچنین سرداور باید قبل از کوارتر دوم و چهارم و هر کدام از وقت های اضافه زمانی که ۳۰ ثانیه تا شروع کوارتر باقی مانده است، در سوت خود بدمد.

۴۶-۱۴ - ویلچرها را مستقیماً بررسی کند تا از تطبیق آنها با بند ۱-۳ اطمینان حاصل شود:

- این که آیا دلایلی برای غیرقانونی بودن یک ویلچر وجود دارد، یا
 - در صورت درخواست مربی یکی از تیم های شرکت کننده در بازی نسبت به بررسی و کنترل ویلچر می تواند اقدام شود
- ۴۶-۱۵ - حق تصمیم گیری در خصوص هر موضوعی که به طور خاص در این قوانین به آن اشاره نشده باشد، به عهده سرداور می باشد.

ماده ۴۷ - داوران: وظایف و اختیارات

۴۷-۱ - داوران اختیار دارند در خصوص هر خطا که چه در داخل زمین یا خارج از زمین بازی که میز داوران و نیمکت ها و منطقه های پشت خطوط را شامل می شود، قضاوت و تصمیم گیری نمایند.

۴۷-۲ - هرگاه تخطی از قانون رخ دهد، کوارتر و یا وقت اضافه به پایان برسد و یا چنانچه الزامی برای توقف بازی وجود داشته باشد، داور باید در سوت خود بدمد. داوران نباید پس از گل شدن توپ در حین بازی یا در پرتاب پنالتی یا زمانی که توپ زنده می شود، در سوت خود بدمند.

۴۷-۳ - در زمان تصمیم گیری در مورد یک برخورد یا خطای فردی، داوران در هر مرحله به اصول بنیادی زیر توجه داشته باشند:

- در نظر گرفتن روح قوانین و حفظ انسجام بازی
- ثبات در به کارگیری مفهوم سود و زیان برای تیم ها. ضمن اینکه داوران نباید در مواقع غیرالزامی، بازی را به علت یک برخورد شخصی اتفاقی که تاثیری در روند بازی ندارد و بازیکن از آن سوء استفاده نکرده، بازی را متوقف کنند. در رشته بسکتبال با ویلچر برخوردهای جزئی را در صورتی که بازیکن تلاش برای ترمز گرفتن داشته و یا در حال تغییر جهت ویلچر خود بوده می توان تصادفی تلقی کرد.

- ثبات در به کارگیری عقل سلیم در هر بازی و این که همواره داوران این را در ذهن خود داشته باشند که به بازیکنان اجازه داده شود توانایی های خود را با نگرش و رفتار خوب در طول بازی به کار گیرند.
- ثبات در نگه داشتن تعادل بین جریان و کنترل کردن بازی و داشتن درک صحیح از این موضوع که بازیکنان در تلاش برای انجام چه کاری هستند و انجام چه کاری در جریان بازی درست است.
- ۴-۴۷ در صورت اعلام اعتراض توسط هر کدام از تیم ها، سرداور (و یا ناظر در صورت حضور) بایستی این اعتراض را به شکل کتبی اطلاع مسئولین برگزار کننده برساند.
- ۵-۴۷ اگر یکی از داوران آسیب ببیند و یا به علل دیگر نتواند قضاوت بازی را تا ۵ دقیقه بعد از آسیب دیدگی ادامه دهد، بازی دنبال شده و داور (داوران) دیگر باید تا پایان بازی قضاوت را انجام دهند مگر اینکه امکان تعویض داور آسیب دیده با یک داور مورد تأیید وجود داشته باشد که پس از مشورت با ناظر جایگزین خواهد شد.
- ۶-۴۷ در بازی های بین المللی در صورت نیاز به مکالمه جهت تصمیم گیری در خصوص یک موضوع از زبان انگلیسی استفاده شود.
- ۷-۴۷ هر داور اختیار دارد در محدوده مسئولیت خود تصمیم گیری نماید و مجاز نیست تصمیم اتخاذ شده توسط داور دیگر را زیر سوال ببرد.
- ۸-۴۷ اجرا و تفسیر قوانین بسکتبال با ویلچر از سوی داور به عنوان تصمیم نهایی تلقی شده و فارغ از تصمیمات دیگر نهایی تلقی شده و نمی توان به آن اعتراض یا بی توجهی کرد مگر در مواردی که اعتراض مجاز باشد. (به ضمیمه C رجوع شود).

ماده ۴۸ منشی و کمک منشی: وظایف

۱-۴۸ منشی با استفاده از جدول، اطلاعات زیر را ثبت می نماید:

- اطلاعات تیم ها را با وارد کردن نام و تعداد بازیکنانی که بازی را آغاز می نمایند و همچنین نام تمامی بازیکنان ذخیره ای که ممکن است بعداً وارد بازی شوند. چنانچه تخلفی در رابطه با ۵ بازیکن شروع کننده بازی، بازیکنان ذخیره و یا شماره پیراهن بازیکنان اتفاق بیفتد، منشی مراتب را در اسرع وقت به اطلاع نزدیک ترین داور برساند.
- با وارد کردن گل های بدست آمده در حین بازی و پرتاب های پنالتی، جمع امتیاز بدست آمده را مشخص نماید.
- خطاها را در مقابل نام هر بازیکن ثبت نماید. منشی سریعاً پنجمین خطای بازیکن را به داور اطلاع می دهد. او همچنین خطای مربیان را ثبت و در صورت اخراج شدن، آن را به داور اطلاع می دهد و که اگر بازیکنی مرتکب دو خطای غیر ورزشی، دو خطای فنی و یا یک خطای فنی و یک خطای غیر ورزشی شده باشد، باید سریعاً اخراج گردد.
- تایم های استراحت استفاده شده را ثبت می کند. منشی در فرصت مناسب داور را از تایم استراحتی که یک تیم درخواست داده مطلع سازد. همچنین منشی مربی را در صورت لزوم مطلع می سازد که هیچ تایم استراحت دیگری در آن کوارتر ندارد.
- مالکیت تناوبی را با استفاده از فلش مشخص می کند. منشی در پایان نیمه اول فوراً جهت فلش مالکیت تناوبی را به علت تعویض حلقه ها عوض می کند.
- برای هر تیم چالش سر مربی اختصاص داده شده است. زمانی که سرمربی درخواست چالش دوم خطا را دارد وی ملزم است

نزدیک ترین داور را مطلع نماید.

۴۸-۲- کمک منشی با دستگاه اسکوربورد کار می کند و به منشی در انجام وظایفش کمک کند. چنانچه بین اسکوربورد و جدول امتیازات مسابقه اختلافی پیش بیاید که قابل حل کردن نباشد، برگه ثبت امتیازات نسبت به اسکوربرد ارجحیت دارد و اسکوربورد بر اساس برگه ثبت امتیازات اصلاح می شود.

۴۸-۳- چنانچه در امتیازات موجود در برگه ثبت امتیاز بازی اشتباهی به وجود آید:

- اگر منشی در حین انجام بازی متوجه اشتباه شود تا زمانی که بازی از جریان بیفتد صبر کرده و سپس علامت را به صدا درآورد.
 - اگر منشی بعد از پایان بازی و قبل از امضا شدن برگه از سوی سرداور، متوجه اشتباه در ثبت امتیازات شود، آن اشتباه تصحیح شود حتی اگر در نتیجه بازی تاثیر گذار باشد.
 - اگر منشی بعد از آنکه برگه امتیازات از سوی سر داور امضا گردد متوجه اشتباه شود، آن اشتباه دیگر قابل تصحیح نخواهد بود و سر داور (یا ناظر مسابقه در صورت حضور) گزارش کاملی را در این خصوص به کمیته برگزاری مسابقات ارسال می نماید.
- ۴۸-۴- ناظر مسابقه یا کمک منشی به منشی مسابقه در بررسی صحت جمع کل امتیازات کلاسبندی پنج بازیکن تیم حاضر در زمین کمک کند. اگر امتیازات یک تیم از قانون ۱۴ امتیاز بیشتر شود (به ماده ۵۱-۲ رجوع شود)، ناظر مسابقه یا کمک منشی مراتب را به منشی مسابقه اطلاع می دهد که او هم مراتب را به سرداور اعلام می نماید. در این صورت یک خطای فنی علیه مربی تیم خاطی گرفته خواهد شد.

ماده ۴۹- وقت نگهدار: وظایف

۴۹-۱- برای وقت نگهدار یک ساعت بازی و کورنومتر تهیه شود. همچنین او باید:

- زمان بازی، تایم استراحت و زمان های استراحت ما بین کوارتر ها را کنترل کند.
- در پایان هر کوارتر و وقت اضافه مطمئن شود که علامت مربوطه به رسا و اتوماتیک به صدا در می آید.
- در هر زمان که نقصی در علامت رخ می دهد، سریعاً به هر شکل ممکن داوران را مطلع سازد.
- تعداد خطاهای انجام شده توسط هر یک از بازیکنان را با بالابردن ماژیک خود به هر دو داور نشان دهد.
- زمانی که یک بازیکن ۵ خطا کرد فوراً داور را مطلع نماید.
- میزان خطای تیمی را در جدول امتیازات در انتهای صندلی تیم تعیین نماید البته پس از انجام خطای چهارم تیمی و در زمانی که توپ در جریان بازی است.
- تعویض های انجام شده
- اعلام تایم اوت. زمانی که یک تیم درخواست تایم اوت می نماید باید داوران را در این خصوص مطلع نماید.
- تنها زمانی علامت دهد که توپ از جریان بازی خارج شود و قبل از به جریان افتادن توپ در زمین. صدای علامت سبب توقف ساعت بازی و یا بازی نمی شود و همچنین سبب از جریان خارج شدن توپ نمی شود.

۴۹-۲- وقت نگهدار زمان بازی را به شکل زیر اندازه گیری می نماید:

- زمان بازی هنگامی شروع می شود که:

- در جامپ بال، توپ به طور قانونی توسط بازیکنان شرکت کننده در جامپ بال لمس گردد.
- پس از آخرین پرتاب آزاد ناموفق، توپ همچنان در جریان بازی بوده و توسط یکی از بازیکنان لمس شود و یا با او برخورد کند.
- هنگام پرتاب اوت، اولین بازیکنی که توپ را در داخل زمین لمس کند، زمان آغاز می شود.

- زمان بازی وقتی متوقف می شود که:

- زمان یک کوارتر و یا وقت اضافه تمام شود اگر چنین نشد توسط ساعت بازی بطور خودکار متوقف می شود.
- هنگامی که توپ در جریان بازی است، داور در سوت خود بدمد.
- تیمی که درخواست تایم استراحت کرده است، **گل** بخورد.
- **گل** زمانی به ثمر برسد که ساعت بازی دو دقیقه یا کمتر را در کوارتر چهارم و یا وقت اضافی نشان بدهد.
- زمانی که تیمی مالک توپ است و علامت ۲۴ ثانیه به صدا درمی آید.

۳-۴۹- وقت نگهدار تایم استراحت را به شکل زیر اندازه گیری نماید:

- زمانی که داور علامت تایم استراحت را داد، بلافاصله دستگاه زمان سنج را استارت بزند.
- زمانی که ۵۰ ثانیه از تایم استراحت گذشته است، علامت خود را به صدا درآورد.
- اتمام تایم استراحت را با صدای علامت خود اعلام کند.

۴-۴۹- وقت نگهدار زمان های بین کوارترها را به شکل زیر کنترل نماید:

- زمانی که کوارتر و یا وقت اضافه قبلی خاتمه یافت، کورنومتر را استارت بزند.
- زمان ۳ دقیقه همچنین زمان ۱ دقیقه و ۳۰ ثانیه قبل از کوارتر اول و سوم به شروع بازی را از طریق به صدا درآوردن بوق اعلام کند.
- قبل از کوارتر دوم، چهارم و هر وقت اضافه، زمان ۳۰ ثانیه به شروع کوارتر و یا وقت اضافی را با صدا درآوردن بوق اعلام کند.
- پس از پایان زمان وقفه بین کوارترها، بوق را به صدا درآورده و بلافاصله کورنومتر را متوقف نماید.

ماده ۵۰- مسئول زمان مالکیت ۲۴ ثانیه: وظایف

دستگاه ۲۴ ثانیه در اختیار این فرد قرار بگیرد و باید:

۱-۵۰- دستگاه را در موارد زیر استارت و یا استارت مجدد کند:

- یک تیم در زمین بازی کنترل توپ را به دست می آورد. بعد از آن، تا زمانی که تیمی کنترل توپ را در اختیار دارد، عمل لمس کردن توپ از سوی حریف باعث تجدید **تایم ۲۴ ثانیه (زمان مالکیت)** ۷ نخواهد شد، اگر مالکیت توپ عوض نشود و همان تیم همچنان مالک توپ باقی بماند.

- در پرتاب اوت، هنگامی که توپ به شکل قانونی با یکی از بازیکنان در زمین بازی برخورد کرده یا توسط او لمس می شود.

۲-۵۰- دستگاه را متوقف نماید ولی نباید مجدداً بر روی ۲۴ ثانیه تنظیم شود، هنگامی که بنا به یکی از دلایل زیر به همان تیم پرتاب اوت داده

می شود:

- توپ به بیرون از زمین رفته باشد
- بازیکن همان تیم آسیب ببیند
- خطای فنی اتفاق بیفتد
- وضعیت بین طرفین بوجود آید
- خطای طرفین (دوبل) اتفاق بیفتد
- لغو جرایم مساوی برای هر دو تیم اتفاق بیفتد

هنگامی که به همان تیم (تیم مالک توپ) یک پرتاب اوت از کوارتر تهاجمی داده می شود و ۱۴ ثانیه و یا بیشتر (در نتیجه خطایی که اتفاق افتاده است) زمان مالکیت برای تیم وجود داشته باشد، زمان مالکیت توپ متوقف می شود اما مجدداً بر روی ۲۴ ثانیه تنظیم نمی شود و بازی با زمان باقی مانده ادامه پیدا خواهد کرد.

۵۰-۳- دستگاه را متوقف نماید و زمان مالکیت بدون اینکه نشان داده شود مجدداً بر روی ۲۴ ثانیه تنظیم شود، زمانی که:

- توپ به طور قانونی وارد سید می شود.
- توپ به سید حریف برخورد می کند سپس در مالکیت تیمی قرار می گیرد که قبل از برخورد توپ به حلقه آن را در اختیار نداشته است.
- تیم در زمین دفاعی صاحب یک پرتاب اوت شود:
- بدلیل خطا و یا تخلف (نه به دلیل بیرون رفتن توپ از زمین بازی)
- به دلیل به وجود آمدن موقعیت Held-ball در زمانی که تیم قبلاً توپ را در اختیار نداشته است.
- بازی بدلیل حرکتی که ارتباطی با تیم مالک توپ ندارد، متوقف شود.
- بازی بدلیل حرکتی که ارتباطی با هیچ یک از تیم ها ندارد متوقف شود، مگر اینکه حریف در موقعیت نابرابری قرار داشته باشد.
- به تیم پرتاب (های) آزاد داده شود.

۵۰-۴- دستگاه را متوقف نماید و زمان را با نمایش دادن آن، مجدداً بر روی ۱۴ ثانیه تنظیم کند، زمانی که:

- به همان تیمی که قبلاً کنترل توپ را در اختیار داشته، پرتاب اوت در کوارتر تهاجمی داده شود و زمان ۱۳ ثانیه یا کمتر بر روی ساعت نمایش داده می شود:
- بدلیل خطا و یا تخلف (به دلیل بیرون رفتن توپ از زمین بازی نباشد)
- بازی بدلیل حرکتی که ارتباطی با تیم مالک توپ ندارد، متوقف شود.
- بازی بدلیل حرکتی که ارتباطی با هیچ یک از تیم ها ندارد متوقف شود، مگر اینکه حریف در موقعیت نابرابری قرار گرفته باشد.
- به تیمی که قبلاً مالک توپ نبوده است یک پرتاب اوت در کوارتر تهاجمی داده شود، به دلیل:
- خطای فردی / تخلف تخطی از قانون (از قبیل خروج توپ از زمین بازی)
- موقعیت Held-ball
- بدلیل انجام رفتار غیر ورزشی و یا خطای اخراج از مسابقه به تیم مقابل یک پرتاب اوت به داخل از خط پرتاب اوت داده می شود.

- بعد از آنکه توپ در یک پرتاب ناموفق حلقه را لمس کرد و مجدداً در اختیار تیمی قرار گرفت که قبل از لمس حلقه، مالک آن بوده است. (اعم از زمانی که توپ بین حلقه و تخته قرار گرفته است).
- زمان بازی ۲ دقیقه آخر را در کوارتر چهارم و یا در هر یک از وقت های اضافه نشان می دهد، بعد از تایم اوتی که از سوی تیم مالک توپ در کوارتر دفاعی گرفته شده است و مربی تصمیم می گیرد بازی با یک پرتاب اوت از کوارتر تهاجمی با زمان ۱۴ ثانیه یا بیشتر که بر روی ساعت هم نشان داده می شود (در زمان توقف بازی) دنبال شود.
- ۵-۵-۵- دستگاه را خاموش کند، بعد از آنکه توپ از جریان بازی خارج می شود و زمان بازی متوقف می شود در هر کوارتر و یا وقت اضافه زمانی که تیم جدیدی توپ را در اختیار بگیرد و کمتر از ۱۴ ثانیه زمان برای بازی باقی مانده باشد.
- بوق تایم ۲۴ ثانیه (زمان مالکیت) ، ساعت بازی یا بازی را متوقف نمی کند و یا باعث از جریان بازی خارج شدن توپ نمی شود مگر آنکه یکی از تیم ها کنترل توپ را در اختیار داشته باشد.

قانون نهم – سیستم کلاسبندی بازیکن

ماده ۵۱- سیستم امتیاز کلاس بندی بازیکن

۵۱-۱-تعریف

۵۱-۱-۱- در یک مسابقه اصلی و رسمی IWBf هر بازیکن بایستی کارت رسمی کلاس بندی خود را از طریق کمیته کلاسبندی IWBf در اختیار داشته باشد. کارت کلاسبندی امتیاز بازیکن بایستی برای هر تورنمنت رسمی با توجه به کنترل بازیکن قبل از مسابقه بر اساس روش اصول کلاسبندی توسط IWBf انجام گیرد. در کنار موارد دیگر، این کارت بیانگر امتیاز کلاسبندی بازیکنان است. برابر دستور العمل کلاسبندی، این امتیاز ممکن است در طول آن تورنمنت و تا دور حذفی تغییر کند. مسئولیت تعیین اعتبار کارت شناسایی و امتیاز هر بازیکن بر عهده ناظر کلاسبندی مسابقات است. او در صورت حضور در محل میز مستقر شده و نسبت به این مورد تصمیم گیری می کند.

سیستم کلاس بندی و امتیاز بازیکنان در IWBf، ۱، ۱/۵، ۲، ۲/۵، ۳، ۳/۵، ۴، ۴/۵ است.

۵۱-۲- در هر زمان از بازی جمع امتیازات کلاس بندی بازیکنان حاضر در بازی نباید از ۱۴ فراتر برود.

توجه: جمع امتیازات که در بخش زیر به آن اشاره شده است، در مسابقات رسمی IWBf قابل اجرا است.

در سایر مسابقات ممکن است مجموع امتیازات تغییر کند.

مسابقات رسمی و اصلی IWBf عبارتند از :

- قهرمانی جهان مردان
- قهرمانی جهان زنان
- تورنمنت های پارالمپیک مردان و زنان
- قهرمانی جوانان جهان در بخش مردان (زیر ۲۳ سال)
- قهرمانی جوانان جهان در بخش زنان (زیر ۲۵ سال)
- تورنمنت های انتخابی مسابقات قهرمانی مردان، زنان (زیر ۲۵ سال) و مردان (زیر ۲۳ سال)

- تورنمنت های انتخابی برای پارالمپیک مردان و زنان

۵۱-۳- جریمه

چنانچه در هر زمان در طول بازی مجموع امتیاز تیمی از ۱۴ تجاوز کند، یک خطای فنی برای مربی آن تیم گرفته خواهد شد و با بازی تصحیح مجموع امتیاز کلاسبندی تیم ادامه خواهد یافت.

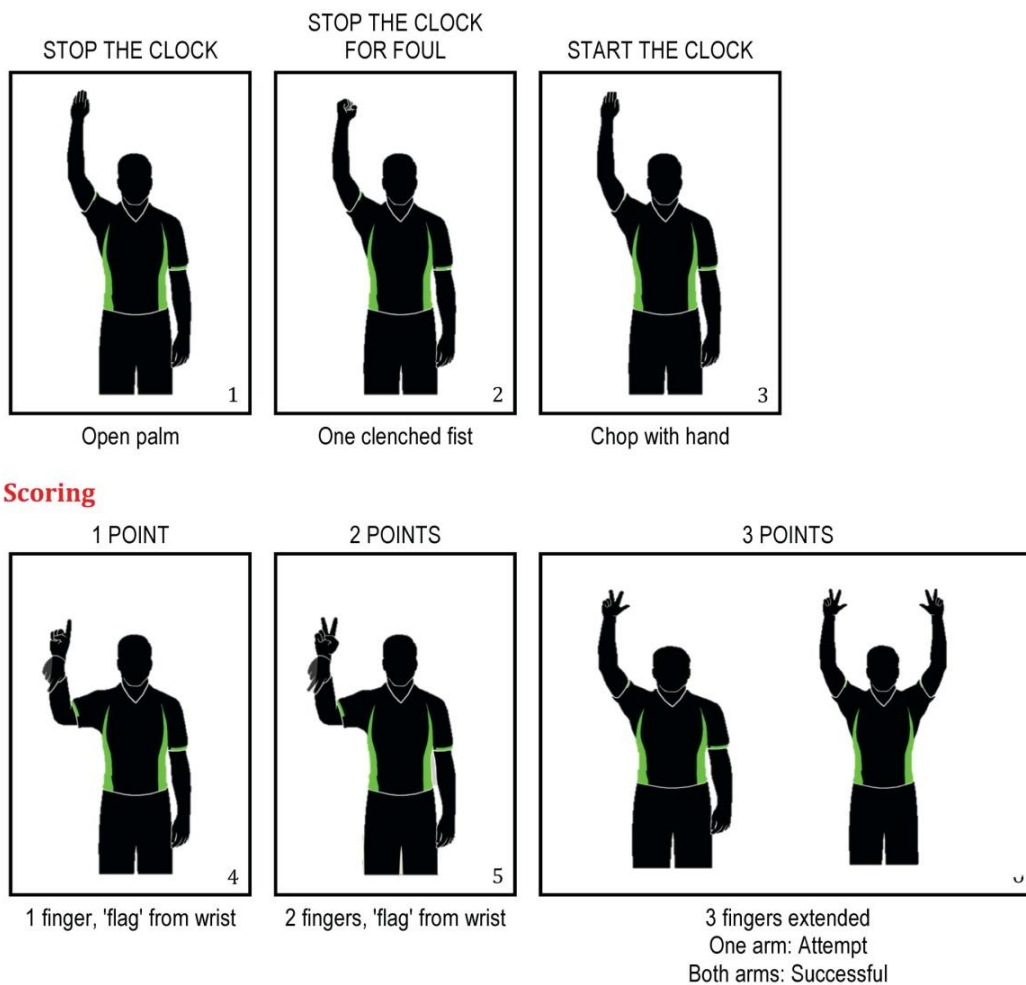
A علائم داوران

A-۱ علائم نشان داده شده در این کتاب، تنها علائم رسمی موجود معتبر در این رشته ورزشی می باشد.

A-۲ در زمان گزارش دهی به مسئول ثبت امتیازات در پشت میز، اکیدا پیشنهاد می شود از ارتباط شفاهی استفاده شود. (برقراری ارتباط در بازیهای بین المللی به زبان انگلیسی باشد)

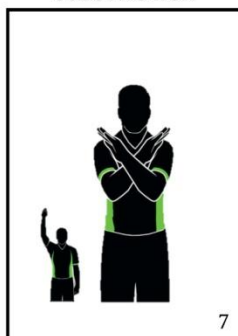
A-۳ آشنایی داوران میز هم با این علائم از اهمیت زیادی برخوردار است.

علائم ساعت بازی و امتیازات



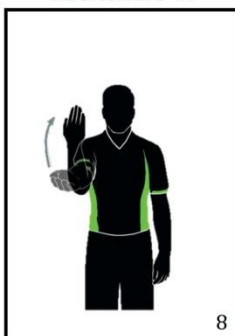
تعويض و تايم اوت

SUBSTITUTION



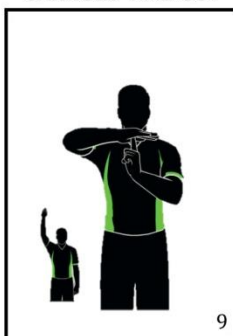
Cross forearms

BECKONING-IN



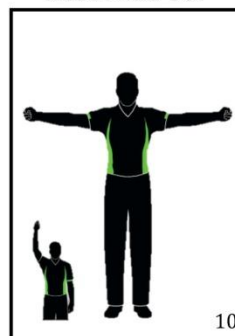
Open palm, wave towards the body

CHARGED TIME-OUT



Form T, show index finger

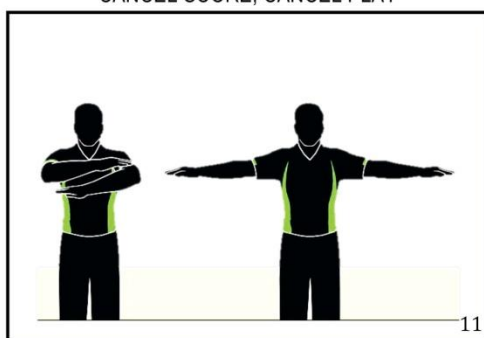
MEDIA TIME-OUT



Open arms with clenched fists

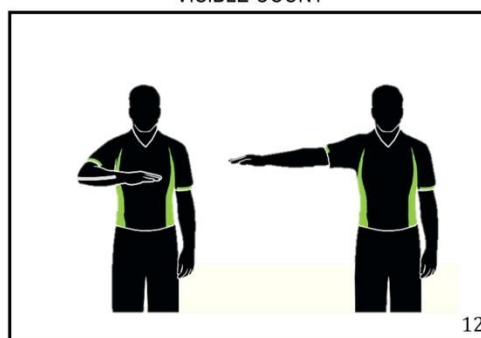
Informative

CANCEL SCORE, CANCEL PLAY



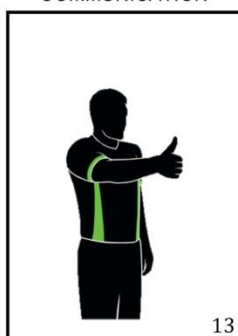
Scissor-like action with arms, once across chest

VISIBLE COUNT



Counting while moving the palm

COMMUNICATION



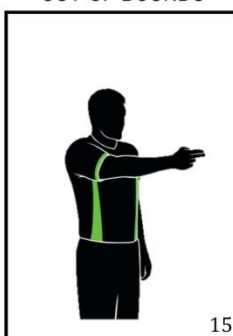
Thumb up

SHOT CLOCK RESET



Rotate hand, extend index finger

DIRECTION OF PLAY AND/OR OUT-OF-BOUNDS



Point in direction of play, arm parallel to sidelines

HELD BALL/JUMP BALL SITUATION



Thumbs up, then point in direction of play using the alternating possession arrow

TRAVELLING

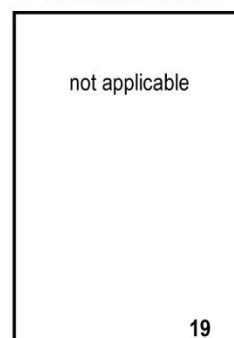


Rotate fists

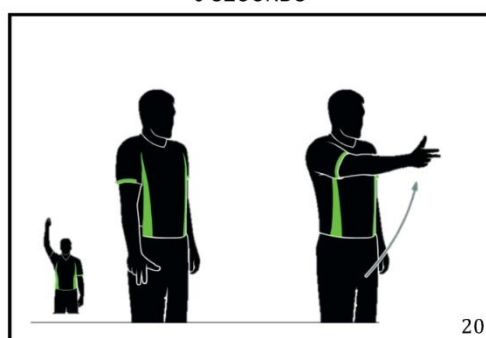
TOUCHING FLOOR WITH FEET OR FOOTREST



ILLEGAL DRIBBLE

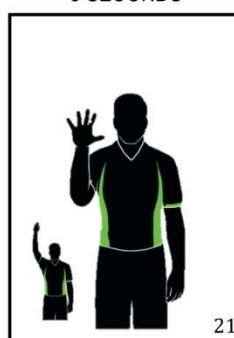


3 SECONDS



Arm extended, show 3 fingers

5 SECONDS



Show 5 fingers

8 SECONDS



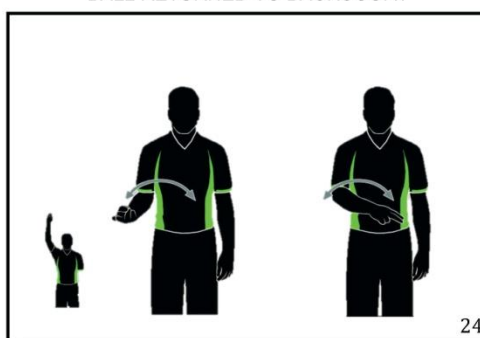
Show 8 fingers

24 SECONDS



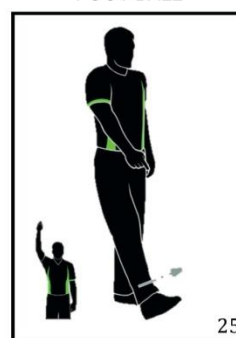
Fingers touch shoulder

BALL RETURNED TO BACKCOURT



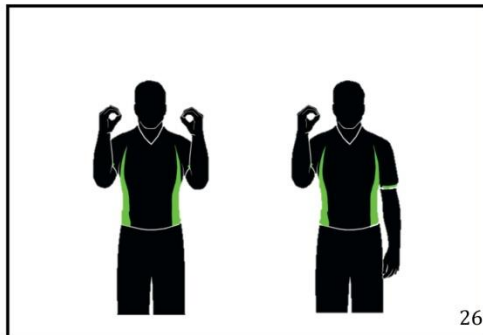
Wave arm front of body

DELIBERATE FOOT BALL



Point to the foot

No. 00 and 0



Both hands show
number 0

Right hand shows
number 0

No. 1 - 5



Right hand shows
number 1 to 5

No. 6 - 10



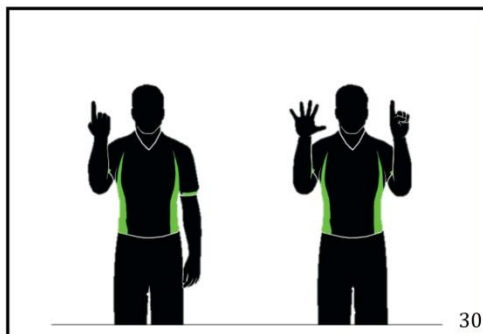
Right hand shows
number 5,
left hand shows number
1 to 5

No. 11 - 15



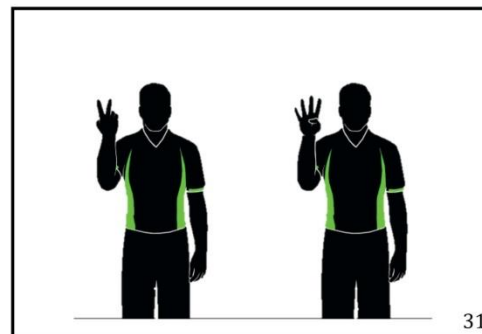
Right hand shows
clenched fist,
left hand shows number
1 to 5

No. 16



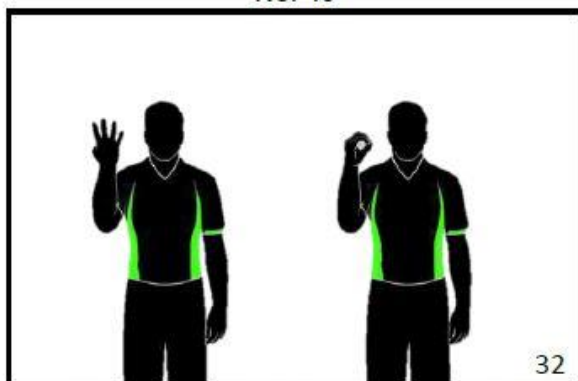
First reverse hand shows number 1 for the decade
digit - then open hands show number 6 for the units
digit

No. 24



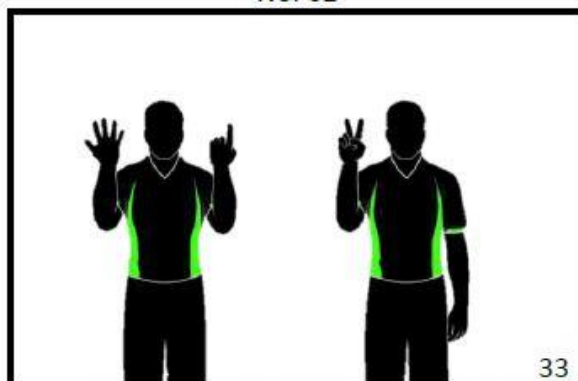
First reverse hand shows number 2 for the decade
digit - then open hand shows number 4 for the units
digit

No. 40



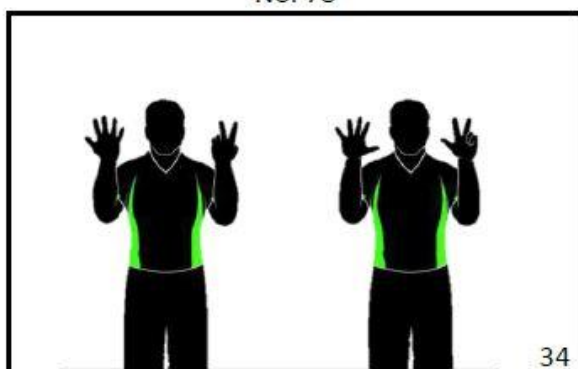
First reverse hand shows 4 for decade digit - then open hand shows 0 for units digit

No. 62



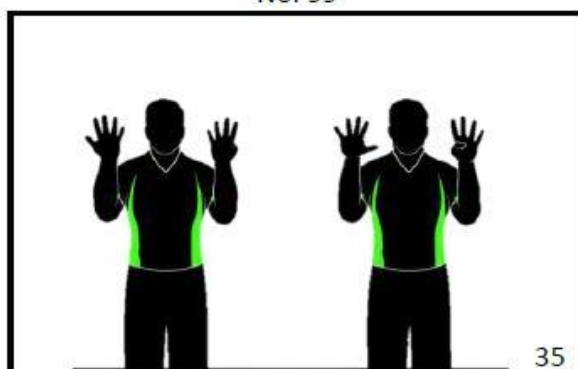
First reverse hands show 6 for decade digit - then open hand shows 2 for units digit

No. 78



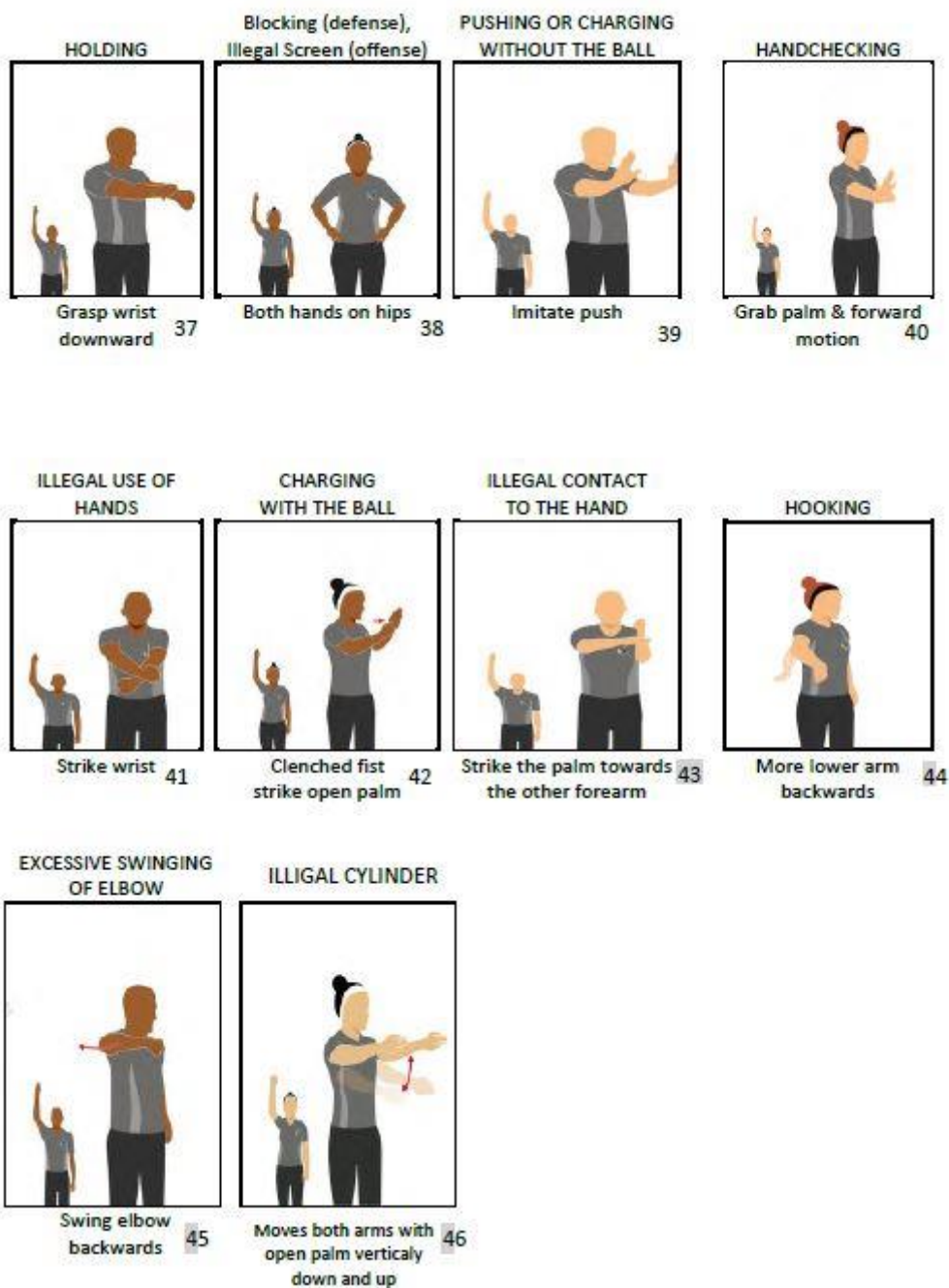
First reverse hands show 7 for decade digit - then open hands show 8 for units digit

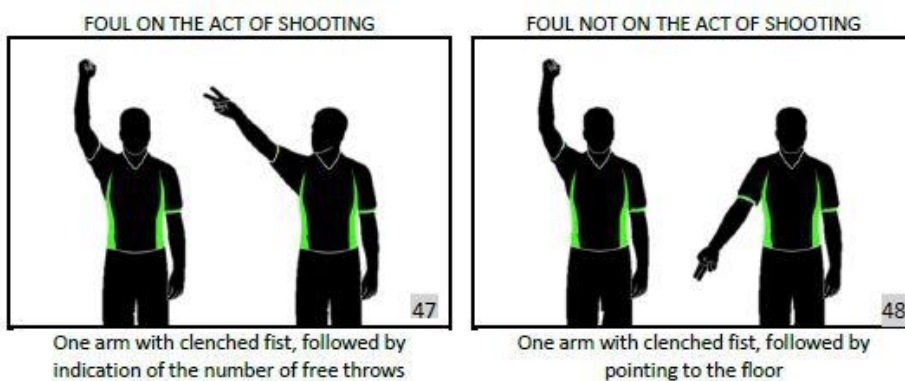
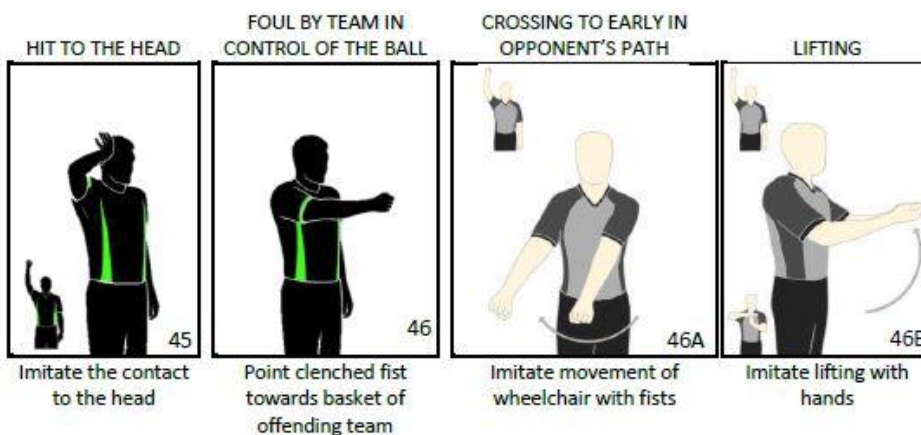
No. 99



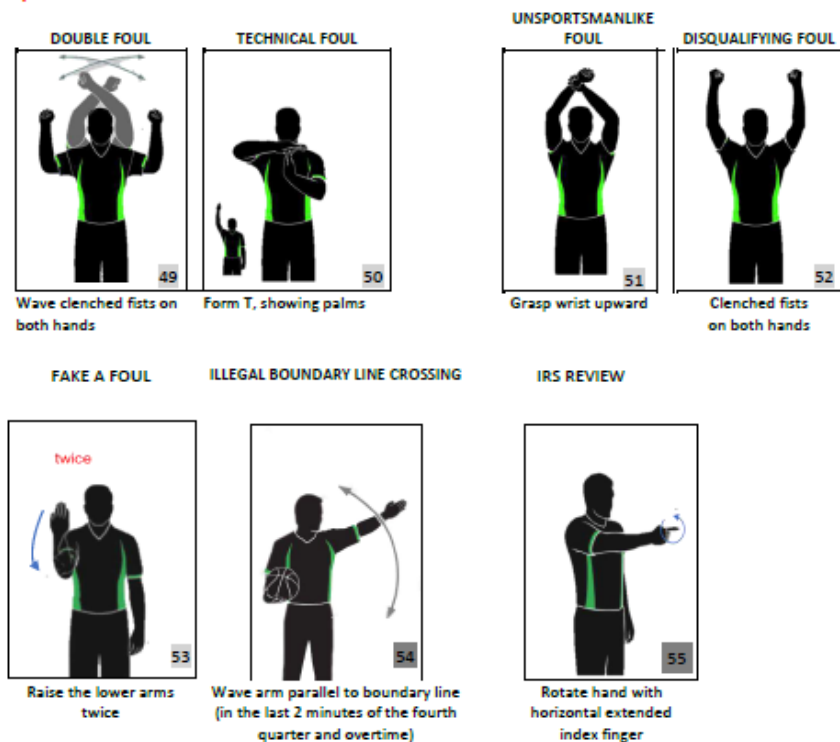
First reverse hands show 9 for decade digit - then open hands show 9 for units digit

Type of Foul



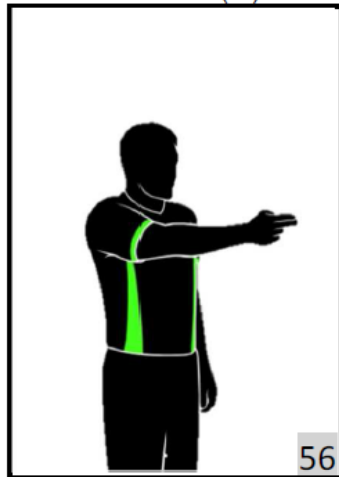


Special Fouls



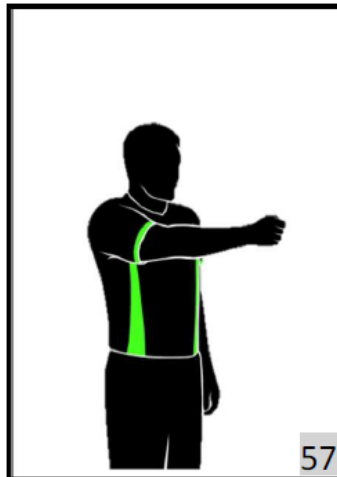
Foul Penalty Administration - Reporting to Table

AFTER FOUL
WITHOUT FREE
THROW(S)



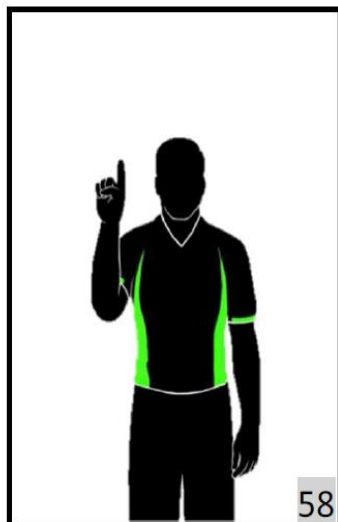
Point in direction of
play, arm parallel to
sidelines

AFTER FOUL BY
TEAM IN CONTROL
OF THE BALL



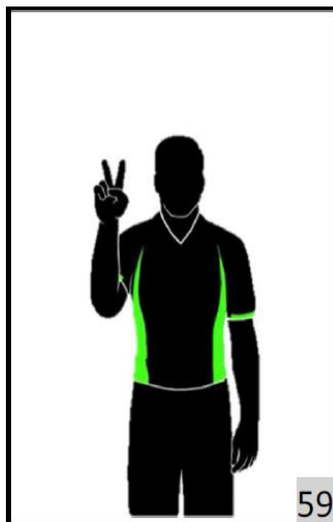
Clenched fist in
direction of play, arm
parallel to sidelines

1 FREE THROW



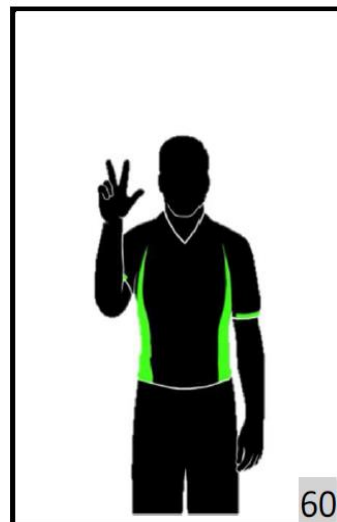
Hold up 1 finger

2 FREE THROWS



Hold up 2 fingers

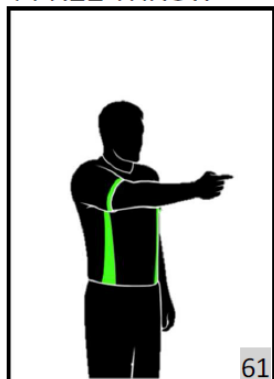
3 FREE THROWS



Hold up 3 fingers

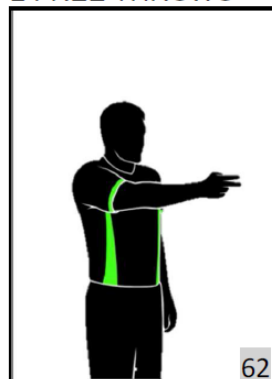
Administrating Free Throws – Active Official (Lead)

1 FREE THROW



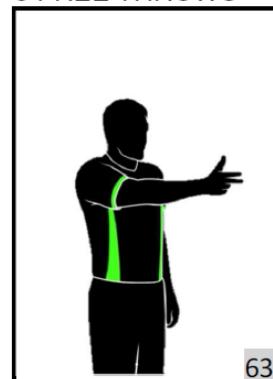
1 finger horizontal

2 FREE THROWS



2 fingers horizontal

3 FREE THROWS



3 fingers horizontal

Administrating Free Throws – Passive Official (Trail & Center)

1 FREE THROW



Index finger

2 FREE THROWS



Fingers together
on both hands

3 FREE THROWS



3 fingers extended
on both hands

شکل ۴ - علائم داوران

B-۱ جدول امتیازات در تصویر ۹ به تصویر کشیده شده است. این جدول مورد تأیید کمیسیون فنی فدراسیون جهانی بسکتبال با ویلچر IWBf می باشد.

B-۲ این جدول شامل یک نسخه اصلی و سه برگ کپی به رنگ های مختلف می باشد. نسخه اصلی، به رنگ سفید، متعلق به IWBf می باشد، اولین نسخه کپی که به رنگ آبی است برای کمیته برگزارکننده مسابقات، دومین نسخه کپی به رنگ صورتی برای تیم برنده و سومین نسخه کپی به رنگ زرد، برای تیم بازنده خواهد بود.

توجه:

۱- پیشنهاد می شود که منشی از دو رنگ خودکار برای نوشتن جدول استفاده نماید. برای کوارترهای اول و سوم یک رنگ و برای کوارترهای دوم و چهارم رنگ دیگر استفاده شود.

۲- می توان جدول را به صورت الکترونیکی هم آماده و تکمیل نمود.

B-۳ حداقل ۴۰ دقیقه قبل از آغاز بازی، منشی می بایست جدول را به شکل زیر آماده کند:

B-۱-۳ او باید اسامی تیم ها را در بالای جدول بنویسد. تیم اول همیشه تیم میزبان خواهد بود. برای تورنمنت هایی که در زمین یک تیم انجام می گیرد، تیم اول تیمی است که در برنامه مسابقات در ابتدا نام او ذکر شده باشد. تیم اول به نام تیم A و تیم دوم به نام تیم B خواهد بود.

B-۲-۳ جدول را به شرح زیر کامل کند:

- اسم مسابقات
- شماره بازی
- تاریخ، ساعت و محل مسابقات
- نام سرداور و داور یا داوران



INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A HOOPERS				Team B POINTERS			
Competition	WCM	Date	22.11.2017	Time	20:00	Crew chief	WALTON, M. (USA)
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)	Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

Diagram 10 Top of the scoresheet

شکل ۱۰ قسمت بالای جدول امتیازات

B-۳-۳ تیم A در بخش بالایی و تیم B در قسمت پائینی جدول امتیازات قرار گیرند.

B-۱-۳-۳ در ستون اول، منشی واحد کلاسبندی ورزشکاران (۲ رقم) را برای هر بازیکن وارد نماید. در تورنمنت ها، امتیاز کلاسبندی برای هر بازی نمایش داده می شود.

B-۲-۳-۳ در ستون دوم، منشی باید اسامی بازیکنان هر تیم را به ترتیب شماره پیراهن و با حروف بزرگ (BLOCK CAPITAL) با استفاده از لیستی که مربی و یا نماینده او ارائه کرده است، بنویسد. در جلوی نام کاپیتان تیم هم کلمه (CAP) نوشته شود.

B-۳-۳ اگر تیمی کمتر از ۱۲ بازیکن داشته باشد، در خانه های خالی یک خط کامل (شماره کلاسبندی)، نام، شماره، بازیکن در زیر خط آخرین بازیکن ثبت شده کشیده می شود. اگر تعداد بازیکنان تیم کمتر از ۱۱ نفر باشد آنگاه در لیست بازیکنان خطی به شکل افقی کشیده می شود.

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						
Coach LOOR, A.								
Assistant Coach MONTA, B.								

تصویر ۱۱ - لیست اعضای تیم در برگه امتیازات (قبل از بازی)

B-۴-۳ در قسمت پایین اسامی تیم ها، منشی باید نام مربی و کمک مربی تیم را با حروف بزرگ (BLOCK CAPITAL) بنویسد.

B-۴-۴ حداقل ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی، هر دو مربی باید:

B-۱-۴ اسامی، کلاسبندی و شماره بازیکنان را تأیید کنند.

B-۲-۴ نام مربی و کمک مربی را تأیید کنند. اگر تیم، هیچ مربی و کمک مربی ندارد کاپیتان تیم به عنوان مربی بازیکنان معرفی شود و نام او به شکل زیر در جدول قرار بگیرد.

Coach	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach				

B-۳-۴ پنج نفر شروع کننده بازی با علامت "X" در ستون بازیکنان مشخص کنند.

B-۴-۴ جدول را امضاء کنند.

سر مربی تیم A نفر اولی است که اطلاعات بالا را در اختیار منشی قرار می دهد.

B-۵ در ابتدای بازی، منشی بازیکنان استارتر که قبلاً با علامت "X" مشخص شده بودند را کنترل نموده و دور علامت X دایره بکشد.

B-۶ منشی در طول بازی بازیکنانی که به عنوان ذخیره برای اولین بار وارد زمین می شوند را فقط با علامت "X" (بدون دایره) مشخص کند.

B-۷ تایم استراحت

B-۱-۷ تایم استراحتی که در هر کوارتر و یا وقت اضافه به تیم ها داده می شود با درج زمان (دقیقه) در قسمت مخصوص زیر نام تیم ها ثبت شود.

B-۲-۷ در پایان هر نیمه و یا وقت اضافی، باکس های استفاده نشده در جدول با دو خط موازی بسته می شود. در صورتی که قبل از دو (۲) دقیقه

پایانی در کوارتر چهارم، تایم اوت اولی به تیم داده نشده است، منشی دو (۲) خط افقی را در اولین خانه در نیمه دوم بکشد.

Time-outs		Team fouls						
7		Period ①	XXXXXX	②	XXXXXX			
9	10	Period ③	XXXXXX	④	XXXXXX			
		Extra periods						
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	X	P ₂				
002	JONES, M.	8	X	P	P	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	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	X	P ₁	P			
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	SANCHEZ, N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	X	P ₂	D ₂			
Coach	LOOR, A.					C ₁	B ₁	
Assistant Coach	MONTA, B.							

شکل ۱۲- تیم ها در جدول امتیازات (بعد از بازی)

B-۸ خطاها

B-۱-۸ بازیکنان ممکن است خطای فردی، فنی، غیر ورزشی یا دیسکالیفه مرتکب شوند که آن خطا در مقابل نام بازیکن ثبت می شود.

B-۲-۸ خطاهایی که از سوی افراد حاضر بر روی نیمکت (مربی، کمک مربی، بازیکنان ذخیره، اخراجی و یا همراهان) انجام شود، ممکن است از نوع فنی و یا دیسکالیفه باشد و باید در مقابل نام مربی ثبت شود.

B-۳-۸ تمام خطاها به شکل زیر ثبت می شود:

B-۱-۳-۸ خطای شخصی برای بازیکن با حرف P در جدول ثبت می شود.

B-۲-۳-۸ خطای فنی برای بازیکن با حرف T در جدول ثبت می شود. دومین خطای فنی باید با حرف T نشان داده شود، که با حرف GD دنبال خواهد شد و به معنای دیسکالیفه از بازی است و در فضای خالی درج می شود.

B-۳-۳-۸ خطای فنی مربی برای رفتار غیر ورزشی با حرف C در جدول ثبت می شود. دومین خطای فنی مشابه هم با حرف C در جدول ثبت شده و در باکس جلوی آن حرف GD ثبت می شود.

B-۴-۳-۸ هرگونه خطای فنی که به دلایل دیگری برای مربی در نظر گرفته شود با حرف B در جدول ثبت می شود. سومین خطای فنی (یکی از آنها می تواند C باشد) با حرف B و یا C نشان داده شود و حرف GD در فضای خالی جلوی آن قرار گیرد.

B-۵-۳-۸ خطای غیرورزشی با حرف U ثبت می شود و در صورت تکرار، این خطا با حرف U نشان داده شده و سپس در فضای خالی جلوی آن، GD ثبت می شود.

B-۶-۳-۸ خطای فنی بازیکنی که قبل تر مرتکب خطای غیرورزشی شده است و یا خطای غیر ورزشی بازیکنی که قبل تر خطا فنی انجام داده است باید با حرف T و یا U به همراه GD در فضای خالی جلوی آن نشان داده شود.

B-۷-۳-۸ خطای دیسکالیفه با حرف D در جدول ثبت می شود.

B-۸-۳-۸ هر خطایی که پرتاب پناستی به آن تعلق بگیرد، با ذکر تعداد پرتاب پناستی (۱،۲،۳) در کنار حرف (D-U-B-C-T-P) در جدول ثبت می شود.

B-۹-۳-۸ تمام خطاهای دو تیم که جرایم مساوی دارند و برابر ماده ۴۲ این کتاب لغو شده اند، با اضافه کردن حرف c کوچک در کنار حرف 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' 'D' ثبت می شوند.

B-۱۰-۳-۸ خطای دیسکالیفه کمک مربی، بازیکنان ذخیره، اخراجی، و یا همراهان تیم از قبیل ترک نیمکت تیم در موقعیت نزاع با وارد کردن حرف B₂ برای مربی در نظر گرفته شود.

B-۱۱-۳-۸ در مابقی فضاهای باقیمانده سرمربی، دستیار اول مربی، بازیکن تعویضی / اخراجی بدلیل نزاع حرف F پس از حروف D یا D₂ قرار می گیرد.

B-۱۲-۳-۸ نمونه هایی از خطاهای دیسکالیفه از سوی کمک مربی، بازیکنان تعویضی، اخراجی و همراهان:

خطای دیسکالیفه از سوی سر مربی باید به شکل زیر ثبت شود:

Head Coach	788	LOOR, A	D ₂		
First Assistant Coach	555	MONTA, B			

خطای دیسکالیفه از سوی کمک مربی به شکل زیر ثبت می شود:

Coach	LOOR, A	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B	D		

خطای دیسکالیفه برای بازیکن تعویضی باید به شکل زیر ثبت شود:

001	MAYER, F	5	⊗	D				
-----	----------	---	---	---	--	--	--	--

9

Head Coach	788	LOOR, A	D ₂		
First Assistant Coach	555	MONTA, B			

خطای دیسکالیفه برای بازیکن محروم شده پس از خطای پنجم باید به شکل زیر ثبت شود:

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

9

Head Coach	LOOR, A	B ₂		
First Assistant Coach	MONTA, B			

خطای دیسکالیفه برای اعضای همراه تیم به شکل زیر ثبت می شود:

Head Coach	LOOR, A	B ₂		
First Assistant Coach	MONTA, B			

۸-۳-۱۳ B نمونه هایی از خطاهای دیسکالیفه از سوی مربی، کمک مربی، بازیکنان ذخیره، در نزاع: بدون توجه به تعداد افراد دیسکالیفه به دلیل ترک نیمکت در پی نزاع در زمین، یک خطای فنی با حرف B2 و یا D2 برای مربی ثبت شود. خطای دیسکالیفه برای سر مربی و اولین کمک مربی به شکل زیر ثبت شود:

اگر فقط **سر** مربی دیسکالیفه شود:

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

اگر فقط **اولین** کمک مربی دیسکالیفه شود:

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

اگر **سر** مربی و **اولین** کمک مربی هر دو دیسکالیفه شوند:

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

خطای دیسکالیفه برای بازیکن تعویضی باید به شکل زیر ثبت شود:

اگر بازیکن ذخیره کمتر از ۴ خطا داشته باشد، حرف D را به همراه حرف F در سایر باکس های خالی وارد می کنیم:

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

9

Head Coach	788	LOOR, A	B ₂		
First Assistant Coach	555	MONTA, B			

اگر بازیکن ذخیره مرتکب پنجمین خطای خود شود، حرف D را به همراه حرف F در سایر باکس های خالی وارد می کنیم:

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

9

Head Coach	788	LOOR, A	B ₂		
First Assistant Coach	555	MONTA, B			

خطای دیسکالیفه برای بازیکنی که از زمین رفته است، به شکل زیر ثبت می شود:

او به عنوان بازیکنی که از زمین اخراج شده است، باکس خطای دیگری ندارد به همین دلیل حرف F باید بعد از ستون آخر ثبت گردد:

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

9

Head Coach	788	LOOR, A	B ₂		
First Assistant Coach	555	MONTA, B			

در صورتی که یکی از همراهان تیم دیسکالیفه شود، این خطا باید با عنوان B، برای سر مربی تیم ثبت شود و به شکل زیر ثبت گردد :

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

در صورتی که یکی از همراهان تیم دیسکالیفه شود، این خطا باید با عنوان B، برای مربی تیم ثبت شود، اما نباید به عنوان ۳ خطای فنی برای دیسکالیفه شدنش در نظر گرفته شود.

۸-۳-۱۴ B - نمونه هایی از خطاهای دیسکالیفه از محل صندلی تیم در نزاع صورت گرفته برای سرمربی، کمک مربی، بازیکن تعویضی و یا از زمین بیرون رفته و یا همراهان تیم.

بدون توجه به تعداد افراد دیسکالیفه به دلیل ترک نیمکت در پی نزاع در زمین، یک خطای فنی با حرف B2 و یا D2 برای سر مربی ثبت شود. چنانچه سرمربی بطور فعال در نزاع حضور داشته باشد وی تنها با حرف D2 جریمه می شود. خطای اخراج از مسابقه در مورد سرمربی و کمک مربی به شکل زیر تعیین می شود:

چنانچه سرمربی دیسکالیفه شده باشد:

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

چنانچه کمک مربی دیسکالیفه شود:

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

چنانچه سرمربی و کمک مربی هر دو با هم دیسکالیفه شوند:

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

خطای دیسکالیفه برای سرمربی و کمک مربی به شرح ذیل است:

چنانچه بازیکن تعویضی کمتر از ۴ خطا داشته باشد آنگاه حرف D2 به همراه حرف F در باکس های دیگر ذکر می شود.

001	MAYER, F.	5	(X)	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	-----------	---	-----	----------------	----------------	----------------	---	---

9

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

چنانچه خطای پنجم بازیکن تعویضی باشد آنگاه حرف D2 به همراه حرف F در باکس های دیگر ذکر می شود.

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

and

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

خطای دیسکالیفه بر روی بازیکن از زمین بیرون رفته به شرح ذیل است:

بازیکن از زمین بیرون رفته که دیگر فضای خطا ندارد حرف D2 به همراه حرف F دریافت می نماید که هر دو در ستون پشت آخرین خطا قرار می گیرند.

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

and

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

خطای دیسکالیفه برای اعضاء تیم که مرتکب خطا شده اند به شرح ذیل است:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	B₂	B₂
First assistant coach	555	MONTA, B.			

دیسکالیفه هر یک از اعضاء برای سر مربی با حرف B2 ثبت می گردد لیکن بعنوان ۳ خطای فنی برای دیسکالیفه در نظر گرفته نمی شود.

توجه: خطای فنی و دیسکالیفه طبق ماده ۳۹ بعنوان خطای تیمی در نظر گرفته نمی شود.

۸-۴-B- در پایان کوارتر دوم و پایان بازی مسئول امتیاز یک علامت بین باکس مورد استفاده و موارد خالی قرار می دهد. در پایان بازی مسئول امتیاز مابقی باکس ها را با خط افقی بولد رفع می نماید.

۹-B خطای تیمی

۹-۱-B برای هر کوارتر، چهار خانه در جدول زیر اسم تیم و بالای اسامی بازیکنان تهیه شده که خطاهای تیمی در آن وارد می شود.

۹-۲-B هرگاه بازیکنی خطای شخصی، فنی، غیرورزشی، یا دیسکالیفه مرتکب شود، منشی ضمن وارد کردن خطا در روبروی نام بازیکن مذکور، یک

علامت X بزرگ نیز در محل ثبت خطاهای تیمی برای آن تیم ثبت می کند.

۱۰- B ثبت امتیاز

۱۰-۱- B خلاصه امتیازات کسب شده از سوی دو تیم به ترتیب و پشت سرهم از سوی منشی در جدول ثبت می شود.

۱۰-۲- B تعداد چهار ستون در جدول برای ثبت امتیازات وجود دارد.

۱۰-۳- B هر ستون به چهار ردیف تقسیم می شود. دو ردیف سمت چپ برای تیم A و دو ردیف سمت راست برای تیم B

خواهد بود. ردیف های وسط نشانگر امتیاز است و تا ۱۶۰ امتیاز برای هر تیم در نظر گرفته شده است.

منشی باید:

- یک خط اوریج (/) برای افراد چپ دست و \ برای افراد راست دست) برای هر گل بدست آمده در جریان بازی و

- یک نقطه پررنگ دایره ای (●) برای هر گل بدست آمده از پرتاب پنالتی روی عددی که نشانگر جمع امتیاز کسب

شده توسط آن تیم است کشیده می شود.

- سپس در فضای خالی همان سمت مجموع امتیازات جدید (در کنار جدید و یا ●) در ستون مقابل امتیاز، شماره

بازیکنی که امتیاز را به دست آورده نوشته می شود.

۱۱- B ثبت امتیازات: دستور العمل اضافی

۱۱-۱- B گل های سه امتیازی با کشیدن یک دایره دور شماره بازیکن مشخص می شود.

۱۱-۲- B اگر به طور تصادفی بازیکنی به تیم خود گل زد، آن گل به نام کاپیتان تیم مقابل ثبت می شود.

۱۱-۳- B قابل اجرا برای بسکتبال با ویلچر نمی باشد.

۱۱-۴- B در پایان هر کوارتر و یا وقت اضافی، منشی یک دایره دور آخرین امتیاز به دست آمده هر تیم، و یک خط افقی

ضخیم زیر آخرین امتیاز و زیر شماره هر بازیکنی که آخرین امتیاز را به دست آورده است، بکشد.

۱۱-۵- B در شروع هر کوارتر و یا وقت اضافی، ثبت امتیاز از آخرین امتیاز کسب شده در کوارتر قبل از سوی منشی ادامه

خواهد داشت.

A	B
	1 ● 6
	2 ● 6
6	3
	4 4
11	5 5
11	6 5
	7 7
10	8 8
	9 10
	10 10
10	11 11
	12 12
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

شکل ۱۳- روند ثبت امتیاز در جریان بازی

۱۱-۶- B منشی می بایست در فرصت مناسب، امتیازات خود را با اسکوربورد چک کند و در صورت وجود اختلاف، آن را اصلاح نماید. در صورت عدم

اطمینان نسبت به صحت امتیازات خود و یا تابلو نتایج و اعتراض یکی از تیم ها نسبت به امتیازات، منشی در اولین فرصت پس از خارج شدن توپ از

جریان بازی و توقف زمان بازی سرداور را مطلع می سازد.

۱۱-۷- B داوران می توانند اشتباهات موجود در تابلو نتایج را با توجه به قوانین و مقررات تصحیح نمایند. سرداور نتیجه تصحیح شده را با علامت

نشان می دهد. مسئول آنها نیز موارد تصحیح شده را امضاء می نماید. در صورتی که موارد تصحیح شده گسترده باشند در برگه امتیازات ثبت می شود.

۱۲- B ثبت امتیازات: جمع بندی امتیازات کسب شده

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	

۱۲-۱ B در پایان هر کوارتر و آخرین وقت اضافه، جمع امتیازات بدست آمده در آن کوارتر و تمام وقت های اضافه در

قسمت پایین جدول در محل مخصوص ثبت خواهد شد.

۱۲-۲ B بلافاصله در پایان بازی، منشی زمان را در قسمت "پایان زمان بازی در hh:mm" ثبت نماید.

۱۲-۳ B در پایان بازی، منشی دو خط موازی ضخیم در زیر آخرین امتیاز بدست آمده تیم ها و یک خط اریب بلند در فضای

باقیمانده ستون تا پایین می کشد.

شکل ۱۴- جمع امتیازات

۱۲-۴ B در پایان بازی، منشی امتیاز نهائی و نام تیم برنده را نیز ثبت کند.

۱۲-۵ B سپس منشی اسم خود و اسامی کمک منشی، وقت نگهدار و مسئول ۲۴ ثانیه را با حروف بزرگ در جدول می نویسد. در نهایت، تمام داوران،

نام خود را امضا می کنند.

۱۲-۶ B به محض امضاء توسط کمک داور (داوران)، سرداور آخرین نفری است که برگه امتیاز را تأیید و امضاء می نماید. این کار مسئولین داوران

را در قبال بازی تمام می نماید.

توجه: در صورت اعتراض، کاپیتان تیم معترض محل مخصوص در جدول را امضا می کند. داوران میز و داوران بازی تا اجازه سرداور در کنار میز باقی

بمانند.

Scorer	<u>N. MAIER</u>	Scores	Period ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorer	<u>O. SABAY</u>		Period ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timer	<u>B. LEBLANC</u>		Period ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Shot clock operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
			Extra periods	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>J. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>		
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>		
Captain's signature in case of protest	_____				

نمودار ۱۵- انتهای برگه امتیاز

۱۳- B چالش سرمربی

۱۳-۱ B در بازی هایی که از سیستم بازپخش فوری (IRS) استفاده می کنند به هرتیم یک چالش سرمربی اختصاص داده می شود (HCC).

در صورت اختصاص آن؛ این مسئله در برگه امتیازات زیر نام تیم در کادرهای کنار HCC ثبت می شوند. در کادر اولی منشی کوارتر و یا وقت اضافه را درج می نماید (Q1, Q2, Q3, OT) و در کادر دوم دقیقه زمان بازی کوارتر و یا زمان اضافه ثبت می شود.

C- دستورالعمل اعتراض

اگر در خلال یک مسابقه رسمی IWBf، تیمی بر این عقیده باشد که منافع آنها تحت تاثیر تصمیم یک داور (سرداور یا داور) یا به واسطه هر اتفاقی که در خلال بازی روی داده، به مخاطره افتاده است آنگاه به شکل زیر عمل می کند:

۱-C چنانچه منافع تیم به وسیله یکی از موارد زیر تحت تاثیر قرار گرفته باشد، کاپیتان تیم اعتراض خود را به داور اعلام می کند:

(a) وجود اشتباه در ثبت امتیاز، زمان بازی و یا زمان مالکیت که از سوی داوران تصحیح نشده باشد

(b) تصمیمی برای حذف، لغو، به تعویق انداختن و یا ادامه ندادن و بازی نکردن رقبات

(c) نقض قوانین اجرایی

2-C برای آنکه اعتراض معتبر باشد، موارد ذیل رعایت گردد:

(a) کاپیتان تیم نهایتاً تا ۱۵ دقیقه پس از اتمام بازی اعتراض تیم خود نسبت به نتیجه بازی را به سرداور اعلام کند و برگه نتایج را امضا کند.

(b) تیم دلیل اعتراض خود را به شکل مکتوب نهایتاً ۱ ساعت پس از اتمام بازی به سرداور ارائه دهد.

(c) چنانچه اعتراض مورد قبول واقع نشود، تیم ۲۵۰ دلار آمریکا بپردازد.

۳-C پس از دریافت کتبی دلایل اعتراض، سرداور موضوعی که منجر به اعتراض تیم شده است را به نماینده IWBf یا مرجع ذیصلاح گزارش دهد.

۴-C مرجع ذیصلاح روند کار را طی کند و فوراً (نهایتاً تا ۲۴ ساعت پس از اتمام بازی) در خصوص اعتراض تصمیم گیری کند. مرجع ذیصلاح برای این کار از تمام مدارک و مستندات معتبر استفاده می نماید تا بدون محدودیت در برگزاری بازی به شکل کامل و یا نصفه، صحیح ترین تصمیم را اتخاذ نماید. مرجع ذیصلاح نتیجه بازی را تنها در صورت موجود بودن مدارک کافی تغییر می دهد.

۵-C تصمیم مرجع ذیصلاح به عنوان یک تصمیم در چارچوب قوانین زمین بازی تلقی می گردد، و مورد تجدید نظر قرار نخواهد گرفت. استثنائاً، تصمیماتی که در خصوص احراز صلاحیت گرفته می شود را می تواند مورد تجدید نظر قرار داد.

۶-C در مسابقات IWBf و یا مسابقاتی که این قوانین در آنها تعیین نشده اند آنگاه قوانین خاص اعمال خواهند شد:

در صورتی که مسابقه در غالب تورنمنت باشد، مرجع ذیصلاح برای رسیدگی به تمام اعتراض ها، کمیته فنی تورنمنت خواهد بود (به قوانین داخلی IWBf مراجعه کنید)

الف) در صورتی که بازی ها به شکل رفت و برگشت انجام شود، مرجع ذیصلاح برای رسیدگی به اعتراضات احراز صلاحیت، IWBf CLME خواهد بود.

ب) در خصوص سایر مسائلی که منجر به اعتراض تیم ها می شود، مرجع ذیصلاح IWBf خواهد بود که از طریق یک فرد متخصص در حوزه اجرا و تفسیر قوانین رسمی بسکتبال، به شکایت رسیدگی می کند (به قوانین داخلی IWBf مراجعه نمائید).

D- رده بندی تیم ها

D-۱ دستورالعمل

D-۱-۱ تیم ها بر اساس نتایج برد-باخت خود، یعنی دو امتیاز رده بندی برای هر بازی برده و یک امتیاز رده بندی برای هر بازی باخت و صفر امتیاز برای باخت فنی، رده بندی شوند.

D-۲-۱ این دستورالعمل برای مسابقاتی است که در آن همه تیم ها با هم روبرو می شوند.

D-۳-۱ اگر ۲ تیم یا بیشتر رکورد برد-باختی برابری داشته باشند، از بازی بین آن تیم ها برای تصمیم گیری در خصوص رده بندی استفاده می شود. اگر رکورد برد-باخت دو تیم یا بیشتر در بازی هایشان برابر یکدیگر با هم مساوی باشد، جهت رده بندی تیم ها به ترتیب از معیارهای زیر استفاده خواهد شد:

- تفاضل گل بیشتر از بازی های بین آن تیم ها
 - تعداد گل های به ثمر رسیده بیشتر در بازی های بین آن تیم ها
 - تفاضل گل بیشتر در تمامی بازی های انجام شده در گروه
 - تعداد گل های بیشتر در تمام بازی های دور گروهی
 - اگر قبل از آنکه تمام بازی های دور گروهی انجام شود، تیم ها همچنان برابر باشند، به تیم های برابر مشترکا یک رده بندی داده می شود.
- اگر در پایان دور گروهی معیار های ذکر شده نتواند کمکی بکند و تیم ها همچنان برابر باشند، رده بندی با قرعه کشی انجام می شود.
- D-۴-۱ اگر در هر مرحله از اجرای مراحل فوق، بتوان تیمی را رده بندی کرد، روش D-۱-۳ برای سایر تیم های باقی مانده از ابتدا تکرار خواهد شد تا زمانی که دیگر تیمی باقی نماند.

D- 2 مثال:

D-۱-۲ مثال ۱

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 95
A vs. C	90 – 85	B vs. D	80 – 75
A vs. D	75 – 80	C vs. D	60 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
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

Therefore:

1 st	A – winner against B	3 rd	C - winner against D
2 nd	B	4 th	D

مثال ۲

D-2-2

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 85
A vs. C	90 – 85	B vs. D	75 – 80
A vs. D	120 – 75	C vs. D	65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Therefore 1st A

Classification of the games between B, C, D:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Therefore 2nd B, 3rd C - winner against D, 4th D

مثال ۳

D-2-3

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 95
 A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85
 A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Therefore 4th A

Classification of the games between B, C, D:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
------	--------------	------	--------	-----------------------	-------------	------------------------

B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Therefore 1st C 2nd D 3rd B

مثال ٤ D-٢-٤

A vs. B	85 – 90	B vs. C	100 – 90
A vs. C	55 – 100	B vs. D	75 – 85
A vs. D	75 – 120	C vs. D	65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
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

Therefore 4th A

Classification of the games between B, C, D:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Therefore 1st B, 2nd C, 3rd D

مثال ٥

D-٢- ٥

A vs. B	100 – 55	B vs. F	110 - 90
A vs. C	85 – 90	C vs. D	55 - 60
A vs. D	120 – 75	C vs. E	90 - 75
A vs. E	80 – 100	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	70 - 45
B vs. C	100 – 95	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	75 – 80
B vs. E	75 – 80		

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
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

Therefore 5th E, 6th F

Classification of the games between A, B, C, D:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
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

Therefore: 1st A – winner against B, 3rd D - winner against C
2nd B, 4th C

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

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
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

Therefore 6th F

Classification of the games between A, B, C, D, E:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
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

Therefore: 1st C, 2nd A

Classification of the games between B, D, E:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Therefore: 3rd B 4th E 5th D

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
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

Therefore 6th F

Classification of the games between A, B, C, D, E:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
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

Therefore: 1st C 5th A

Classification of the games between B, D, E:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Therefore 2nd B, 3rd D - winner against E, 4th E

D-۱-۳ تیمی که بدون دلیل قابل قبول، برابر برنامه اعلام شده در مسابقه حاضر نشود یا از ادامه بازی امتناع بورزد، باخت فنی (جریمه) دریافت کرده و هیچ امتیازی در رده بندی دریافت نمی کند.

D-۲-۳ چنانچه تیمی دو مرتبه باخت فنی (جریمه) دریافت کند، نتیجه تمام بازی های او لغو شده و محسوب نخواهد شد.

D-۳-۳ اگر تیمی برای دومین بار در دور گروهی بازی را به دلیل باخت فنی (جریمه) از دست بدهد و بهترین تیم ها در رده بندی برای دور بعد سهمیه کسب کنند، نتایج تمام بازی های آخرین تیم در گروه حذفی باید لغو گردد.

مثال

تیم 4A در گروه A دو بازی خود را به دلیل باخت فنی (جریمه) از دست داده است، بنابراین نتایج تمام بازی های وی لغو می گردد. رده بندی نهایی تیم ها در گروه به شکل زیر می باشد:

Group A	Wins	Losses	Classification Points
Team 1A	4	0	8
Team 2A	2	2	6
Team 3A	0	4	4
Team 4A			

Group B	Wins	Losses	Classification Points
Team 1 B	6	0	12
Team 2 B	4	2	10
Team 3 B	1	5	7
Team 4 B	1	5	7

نتیجه بازی های بین دو تیم 3B و 4B:

4B - 3B ۸۸ - ۷۱

3B - 4B ۷۶ - ۷۵

بنابراین 3B تیم سوم و 4B تیم چهارم رده بندی می باشد.

رده بندی نهایی گروه B به شکل زیر خواهد بود:

Group B	Wins	Losses	Classification Points
Team 1 B	4	0	8
Team 2 B	2	2	6
Team 3 B	0	4	4

D-۴- گروه بندی ضربدری گروه

۴-۱-D- برای گروه بندی تیم ها در گروه های مختلف (برای مثال تعیین برترین تیم های دوم و سوم) شرایط زیر اعمال می شوند:

هرگاه همه تیم ها در همه گروه ها به یک تعداد مشابه بازی نموده باشند؛ تیم های دارای یک جایگاه در هر گروه در یک گروه قرار می گیرند و معیار زیر به ترتیب اعمال خواهد شد:

- رکورد بهتر برد - باخت تیم ها در بین تمام بازی ها در رده بندی نهایی
- تفاضل گل بالاتر در تمام بازی ها در رده بندی نهایی
- تعداد گل های به ثمر رسیده بیشتر در تمام بازی ها در رده بندی نهایی

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	8	0	16
Team 2A	6	2	14
Team 3A	4	4	12
Team 4A	2	6	10
Team 5A	0	8	8

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	8	0	16
Team 2B	6	2	14
Team 3B	4	4	12
Team 4B	2	6	10
Team 5B	0	8	8

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	8	0	16
Team 2C	6	2	14
Team 3C	3	5	11
Team 4C	3	5	11
Team 5C	0	8	8

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	7	1	15
Team 2D	7	1	15
Team 3D	4	4	12
Team 4D	2	6	10
Team 5D	0	8	8

- چنانچه با این شرایط همچنان نتوان تصمیم گیری نمود آنگاه از رنکینگ مرتبط در FIBA برای گروه بندی نهایی استفاده خواهد شد.

مثال: تیم هایی که در رده بندی نهایی گروه در رده دوم قرار گرفته اند:

GROUP X	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
Team 2D	7	1	15	628 - 521	
Team 2B	6	2	14	551 - 488	+ 63
Team 2A	6	2	14	531 - 506	+ 25
Team 2C	6	2	14	525 - 500	+ 25

۴-۲-D- چنانچه پس از گروه بندی تیم ها در یک موقعیت از هر گروه؛ این تیم ها در تعدادی از بازی گروه های مربوطه حضور داشته باشند، آنگاه بازی های تیم رده آخر در گروه و یا گروه های تیم های دارای بیشترین بازی بلا اثر می شوند. این فرایند تا زمانی که تعداد بازی ها با تمام گروه ها یکسان شود همچنان در تمام گروه ها تکرار می شود. شرایط ذیل اعمال خواهد شد:

- رکورد بهتر برد - باخت تیم ها در بین تمام بازی ها در رده بندی نهایی
 - تفاضل گل بالاتر در تمام بازی ها در رده بندی نهایی
 - تعداد گل های به ثمر رسیده بیشتر در تمام بازی ها در رده بندی نهایی
 - چنانچه با این شرایط همچنان نتوان تصمیم گیری نمود آنگاه از رنکینگ مرتبط در FIBA برای گروه بندی نهایی استفاده خواهد شد.
- توجه: برای پرهیز از تردید؛ بلا اثر نمودن بازی های فوق به منظور گروه بندی گروهی نباید موقعیت اولیه تیم ها در یک گروه خاص را تغییر دهد.

مثال

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	5	0	10
Team 2A	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 4A	2	3	7
Team 5A	1	4	6
Team 6A	0	5	5

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	4	1	9
Team 2B	4	1	9
Team 3B	4	1	9
Team 4B	2	3	7
Team 5B	1	4	6
Team 6B	0	5	5

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	4	0	8
Team 2C	3	1	7
Team 3C	2	2	6
Team 4C	1	3	5
Team 5C	0	4	4

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	3	1	7
Team 2D	3	1	7
Team 3D	2	2	6
Team 4D	2	2	6
Team 5D	0	4	4

برای تعیین برترین جایگاه تیم سوم کلیه تیم های دارای رده سوم در یک گروه قرار می گیرند:

Group X	Wins	Losses	Classification points
Team 3B	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 3D	2	2	6
Team 3C	2	2	6

البته تیم های 3B و 3A پنج بازی داشته اند در حالی که تیم های 3D و 3C چهار بازی داشته اند.

بازی های تیم رده آخر در گروه های الف و ب باید به رده همه تیم های سوم تا چهارم تبدیل شوند و یک جدول جدید تعیین شود.

بازی های گروه الف و ب به شرح ذیل است:

Group A

Away Home	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

Group B

Away Home	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

به محض بلا اثر نمودن بازی های تیم های 6A و 6B امتیازات بازیینی شده گروه برترین تیم رده سوم را به شرح ذیل تعیین می نماید:

Group X	Wins	Losses	Game points	Classification points	Game points difference
Team 3B	3	1	359 – 323	7	
Team 3A	2	2	348 – 309	6	+ 39
Team 3D	2	2	363 – 359	6	+ 4
Team 3C	2	2	302 – 298	6	+ 4

D-5- گروه بندی تیم ها در یک تورنمنت مرحله ای

D-1-5- زمانی که در یک تورنمنت نتایج بازی در یک گروه از یک مرحله به مرحله دیگر محاسبه می شود ولی تیم در آن تورنمنت کناره گیری نماید و یا بهر دلیل از ادامه مسابقه منع گردد سپس تمامی نتایج کسب شده از تیم مذکور ابطال می شود و در همه مراحل بلااثر خواهد بود. در ادامه شرایط زیر اعمال می گردد:

- رکورد بهتر برد - باخت تیم ها در بین تمام بازی ها در رده بندی نهایی اصلاح شده
- تفاضل گل بالاتر در تمام بازی ها در رده بندی نهایی اصلاح شده
- تعداد گل های به ثمر رسیده بیشتر در تمام بازی ها در رده بندی نهایی
- چنانچه با این شرایط همچنان نتوان تصمیم گیری نمود آنگاه از رنکینگ مرتبط در FIBA برای گروه بندی نهایی استفاده خواهد شد.

مثال

راند ۱

دو گروه ۴ تیمی بصورت رفت و برگشت در قالب جدول زیر با یکدیگر رقابت می نمایند:

Group A	Wins	Losses	Classification points	Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	6	0	12	Team 1B	5	1	11
Team 2A	4	2	10	Team 2B	4	2	10
Team 3A	2	4	8	Team 3B	2	4	8
Team 4A	0	6	6	Team 4B	1	5	7

Group A

Away	1A	2A	3A	4A
Home				
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	

Group B

Away	1B	2B	3B	4B
Home				
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	

سه تیم برتر گروه های الف و ب به گروه ج می روند همراه با محاسبه نتایج و امتیازات کلاسبندی. رنکینگ اولیه به شکل زیر خواهد بود:

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1A	6	0	12	506 - 461	+ 45
Team 1B	5	1	11	503 - 462	+ 41
Team 2A	4	2	10	500 - 480	+ 20
Team 2B	4	2	10	495 - 489	+ 6
Team 3A	2	4	8	492 - 490	+ 2
Team 3B	2	4	8	490 - 490	0

چنانچه تیم ها در برابر تیم هایی که قبلا در گروه آنها نبوده اند بصورت رفت و برگشت روبرو شوند و نتایج زیر حاصل شود:

Away Home	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		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

با توجه به اینکه تیم B۲ دو مرتبه جریمه شده است نتایج همه بازی ها اعم از تیم B۲ (در راند انتهایی) به شکل زیر بالا اثر خواهد شد:

Away Home	1B	2B	3B	4B
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	

نتایج اصلاح شده راند ۲

Away Home	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		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

جدول نهایی:

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1B	10	0	20	916 - 801	+ 115
Team 1A	8	2	18	857 - 788	+ 69
Team 2A	5	5	15	815 - 785	+ 30
Team 3A	4	6	14	825 - 837	- 12
Team 3B	3	7	13	780 - 841	- 61

۶- D بازی های رفت و برگشت (مجموع امتیازات)

D-۱-۶ در بازی های رفت و برگشت، سیستم "نتیجه مجموع بازی ها" به کار گرفته می شود و دو بازی به عنوان یک بازی ۸۰ دقیقه ای در نظر گرفته خواهد شد.

D-۲-۶ اگر نتیجه در پایان بازی اول مساوی شد، بازی به وقت های اضافه کشیده نمی شود.

D-۳-۶ در پایان بازی دوم اگر نتیجه مجموع هر دو بازی مساوی شد، بازی با هر تعداد وقت اضافه ۵ دقیقه ای که برای از بین بردن نتیجه مساوی لازم باشد، ادامه پیدا می کند.

D-۴-۶ برنده بازی تیمی است که:

- برنده هر دو بازی باشد.
- اگر هر دو تیم یک برد را کسب کرده باشند، تعداد گل بیشتری را در مجموع به ثمر رسانده باشد.

۷- D مثال

۷-۱-۱ D مثال ۱

B - A ۷۵ - ۸۰

A - B ۷۳ - ۷۲

تیم A در مجموع به عنوان تیم برنده معرفی می شود (بدلیل آنکه هر دو بازی را برده است)

D-۲-۷ مثال ۲

$$B - A \quad ۷۵ - ۸۰$$

$$A - B \quad ۷۲ - ۷۳$$

تیم A در مجموع به عنوان تیم برنده معرفی می شود (نتیجه مجموع $A - ۱۵۲$ $B - ۱۴۸$)

D-۳-۷ مثال ۳

$$B - A \quad ۸۰ - ۸۰$$

$$A - B \quad ۸۵ - ۹۲$$

تیم B در مجموع به عنوان برنده بازی معرفی می شود (نتیجه مجموع $A - ۱۶۵$ $B - ۱۷۲$) همچنین بازی اول وقت اضافه نخواهد داشت.

D-۴-۷ مثال ۴

$$B - A \quad ۸۵ - ۸۰$$

$$A - B \quad ۷۵ - ۷۵$$

تیم B در مجموع به عنوان برنده بازی معرفی می شود (نتیجه مجموع $A - ۱۵۵$ $B - ۱۶۰$) همچنین بازی دوم وقت اضافه نخواهد داشت

D-۵-۷ مثال ۵

$$B - A \quad ۸۱ - ۸۳$$

$$A - B \quad ۷۷ - ۷۹$$

نتیجه مجموع دو بازی $A - ۱۶۰$ $B - ۱۶۰$ می باشد نتیجه بعد از وقت اضافه $B - ۹۵$ $A - ۸۸$ می باشد.

تیم B در مجموع برنده بازی می باشد. (نتیجه نهایی $A - ۱۷۱$ $B - ۱۷۶$)

D-۶-۷ مثال ۶

$$B - A \quad ۷۶ - ۷۶$$

$$A - B \quad ۸۴ - ۸۴$$

نتیجه مجموع هر دو بازی $A - ۱۶۰ B - ۱۶۰$ می باشد. بعد از وقت اضافه در بازی دوم نتیجه $A - ۹۴ B - ۹۱$ می باشد. تیم B در مجموع برنده بازی می باشد. (نتیجه نهایی $A - ۱۶۷ B - ۱۷۰$)

E- تایم اوت های رسانه ای (Media Time-outs)

E-۱ تعریف

کمیته برگزاری مسابقات می تواند در مورد استفاده از Media Time-outs و زمان (۶۰، ۷۵، ۹۰ یا ۱۰۰ ثانیه ای) آن تصمیم بگیرد.

E-۲ قانون

E-۱-۲ در هر کوارتر علاوه بر تایم اوت های عادی، یک Media Time-out مجاز می باشد. در وقت های اضافی استفاده از Media Time-outs مجاز نمی باشد.

E-۲-۲ مدت اولین تایم اوت در هر کوارتر (تیمی یا تلویزیونی) باید ۶۰، ۷۵، ۹۰ یا ۱۰۰ ثانیه ای باشد.

E-۳-۲ مدت زمان تایم اوت های دیگر در یک کوارتر ۶۰ ثانیه می باشد.

E-۴-۲ هر دو تیم مجازند در کوارتر اول دو تایم اوت و در کوارتر دوم سه تایم اوت داشته باشند.

این تایم اوت ها می تواند در هر زمانی از بازی درخواست شود و مدت زمان آن به شکل زیر می باشد:

- اگر از Media Time-outs استفاده می شود، می تواند ۶۰ یا ۷۵ یا ۹۰ یا ۱۰۰ ثانیه باشد، مثلاً در کوارتر اول، یا
- اگر از Media Time-outs استفاده نشود، و بعد از Media Time-out، یکی از تیم ها درخواست تایم اوت بدهد، زمان آن ۶۰ ثانیه خواهد بود.

E-۳ دستورالعمل

E-۱-۳ در بهترین حالت، Media Time-out قبل از پنج دقیقه پایانی کوارتر استفاده می شود. اما هیچ تضمینی وجود ندارد که این تایم اوت تنها در همین حالت استفاده گردد.

E-۲-۳ اگر هیچ کدام از تیم ها تا پنج دقیقه آخر کوارتر درخواست تایم اوت نکنند، بنابراین یک Media Time-out در اولین فرصت بعد خارج شدن توپ از جریان بازی و توقف زمان داده می شود. این تایم اوت به حساب هیچ کدام از تیم ها منظور نخواهد شد.

E-۳-۳ چنانچه به هریک از تیم ها قبل از پنج دقیقه آخر کوارتر، یک تایم اوت داده شود، این تایم اوت به عنوان یک Media Time-out استفاده می شود.

این تایم اوت به عنوان یک Media Time-out و هم به عنوان یک تایم اوت برای تیمی که آن درخواست داده است، تلقی می گردد.

E-۴-۳ طبق این دستورالعمل در هر کوارتر حداقل یک تایم اوت و حداکثر شش تایم اوت در کوارتر اول و حداکثر هشت تایم اوت در کوارتر دوم وجود خواهد داشت.

ضمیمه F: سیستم باز پخش سریع (IRS)

F1: تعریف

سیستم پخش مجدد سریع یک روش کاری مورد استفاده توسط داوران برای نهایی نمودن تصمیم گیری بواسطه تماشای لحظات بازی بواسطه فناوری ویدئویی مصوب می باشد.

F2: دستورالعمل

F-۱-۲: داوران اختیار قانونی برای استفاده از IRS را تا زمان امضاء برگه امتیازات پس از بازی دارند البته در محدوده تعیین شده مندرج در این ضمیمه.

F-۲-۲: برای استفاده از IRS دستورالعمل ذیل اعمال می گردد:

- مسئول ارشد مسابقات تجهیزات IRS را قبل از بازی در صورت امکان تأیید می نماید.
- مسئول ارشد مسابقات در مورد استفاده از IRS برای بازیینی تصمیم گیری می نماید.
- چنانچه تصمیم داوران تابع بازیینی IRS باشد آنگاه تصمیم اولیه از سوی داوران در صفحه نمایش زمین مسابقه اعلام می شود.
- پس از گردآوری کلیه اطلاعات از سوی سایر داوران، منشی داوران در اسرع وقت بازیینی آغاز می شود.
- مسئول ارشد مسابقات و حداقل یک کمک داور (اعلام کننده) در بازیینی دخیل هستند. چنانچه مسئول ارشد مسابقات اعلام کننده باشد آنگاه وی یک کمک داور را برای همراهی خود جهت بازیینی انتخاب می نماید.
- در طی بازیینی IRS مسئول ارشد مسابقات اطمینان نماید که سایر افراد دیگر امکان دسترسی به مونیتور IRS را نداشته باشند.
- بازیینی پیش از تایم استراحت و یا تعویض و قبل از شروع مجدد بازی انجام می شود.
- چنانچه وقت استراحت و یا تعویض زمانی روی دهد که داوران تصمیم به بازیینی بگیرند آنگاه وقت استراحت و تعویض ها تا زمان اعلام تصمیم نهایی لغو می شوند.
- پس از اعلام تصمیم نهایی؛ سرمربی می تواند درخواست وقت استراحت بدهد؛ یا از آن صرف نظر نماید و یا بازیکن درخواست تعویض نماید.
- پس از بازنگری دآوری که تصمیم نهایی را اعلام می نماید آنگاه بازی متعاقباً از سر گرفته می شود.
- تصمیم اولیه داور (داوران) تنها زمانی تصحیح می گردد که بازیینی IRS شواهد روشنی را برای داوران مهیا نماید.

F۳ - قانون

موارد زیر در بازی امکان بازیابی دارند:

F-۱-۳- در پایان کوارتر و یا وقت های اضافی

- پرتاب برای کسب امتیاز قبل از علامت صدای ساعت بازی در انتهای کوارتر و یا وقت اضافی انجام شده باشد.
- اینکه چه مقدار زمان در روی ساعت بازی نمایش داده شده باشد:
- خطای خارج از زمین از سوی پرتاب کننده توپ روی داده باشد.
- خطای تایم ۲۴ ثانیه روی داده باشد.
- خطای ۸ ثانیه روی داده باشد.
- خطا قبل از پایان و انتهای کوارتر و وقت اضافه انجام شده باشد.

فاصله زمانی بازی نباید تا زمان اعلام تصمیم نهایی IRS و اتمام زمان بازی اضافی در کوارتر و یا زمان اضافی آغاز شود.

F-۲-۳- زمانی که ساعت بازی زمان ۲ دقیقه و یا کمتر را در کوارتر چهارم نشان می دهد و در هر وقت اضافه:

- پرتاب برای کسب امتیاز قبل از تایم ۲۴ ثانیه در انتهای کوارتر و یا وقت اضافی انجام شده باشد.
- داوران برای توقف بازی فوری پس از برر
- سی پرتاب موفق قبل از شنیده شدن صدای ۲۴ ثانیه از اختیار قانونی برخوردار هستند.
- داوران باید فوراً نیاز به انجام بازنگری را مشخص نمایند؛ این کار پس از گل شدن انجام می شود و زمانی است که داوران بازی را برای اولین مرتبه بهر دلیل متوقف نموده اند.

• خطا با فاصله از محل پرتاب توپ صورت گرفته باشد. در این مواقع:

- اینکه ساعت بازی و یا تایم ۲۴ ثانیه
- منقضی شده باشد.
- اینکه حرکت پرتاب آغاز شده باشد؛ زمانی است که خطا توسط حریف بر روی بازیکن پرتاب کننده توپ انجام شده باشد، یا
- زمانی که خطا توسط هم تیمی پرتاب کننده توپ انجام شده باشد و توپ همچنان در دستان بازیکن پرتاب کننده باشد.
- برای تعیین بازیکنی که سبب بیرون رفتن توپ از زمین شده باشد.

F-۳-۳- در زمان انجام بازی

- پرتاب موفق به منزله کسب ۲ یا ۳ امتیاز خواهد بود.
- ۲ و یا ۳ پرتاب آزاد اختصاص داده می شود؛ البته پس از آنکه از بازیکن پرتابی که پرتابش ناموفق بوده است خطا اعلام شود.
- از نوع خطای فردی، غیر ورزشی و یا اخراج از مسابقه باشد و یا بیش از آن / کمتر از آنها در نظر گرفته شده باشد و یا بعنوان یک خطای فنی در نظر گرفته شده باشد.
- پس از خطای کارکرد ساعت بازی و یا زمان ۲۴ ثانیه در مورد اینکه چه مقدار زمان باید تصحیح گردد.
- برای تعیین پرتاب آزاد صحیح

- برای تعیین میزان مشارکت اعضاء تیم، سرمربی، کمک مربی و سایر اعضاء تیم در زمان وقوع رفتار خشونت آمیز

-داوران برای توقف بازی فوراً پس از بازنگری هر گونه عمل خطا و یا خشونت بالقوه از اختیار قانونی لازم برخوردار هستند.

-داوران باید نیاز به بازنگری که پس از گل شدن انجام می شود را مشخص نمایند؛ این کار بدلیل خشونت و یا خشونت بالقوه می باشد البته زمانی که داوران بازی را بهر دلیلی برای اولین مرتبه متوقف نموده اند.

۴-F- چالش سرمربی

۴-۱-F-در همه بازی ها و در زمانی که از سیستم بازپخش فوری (IRS) استفاده می شود سرمربی می تواند درخواست چالش سرمربی نماید.

برای مثال از نزدیک ترین داور می خواهد تا برای نهایی نمودن تصمیم داوران با استفاده از IRS شرایط بازی را بازنگری نماید.

۴-۲-F - دستورالعمل ذیل برای چالش سرمربی اعمال می شود:

- سرمربی در یک بازی تنها یک مرتبه اختصاص داده می شود فارغ از آنکه چالش موفقیت آمیز بوده است یا خیر.
- تنها شرایط بازی مندرج در ضمیمه ۳-F تحت چالش قرار می گیرد.
- محدودیت های زمانی مندرج در ضمیمه ۳-F اعمال نمی شود. چالش سرمربی را می توان در هر زمان از بازی درخواست نمود.
- درخواست سرمربی برای چالش بصورت تماس بصری با نزدیک ترین داور انجام می شود و بطور واضح از سرمربی در مورد درخواست سؤال می نماید. وی باید با صدای بلند به زبان انگلیسی کلمه "challenge" را در با علامت چالش سرمربی اعلام نماید (دستان خود را به شکل مستطیل نشان می دهد). درخواست نهایی تلقی شده و برگشت ناپذیر است.
- زمانی که داوران بازی را برای اولین مرتبه پس از تصمیم متوقف نموده اند؛ سرمربی باید درخواست چالش را اعلام و بازنگری در آخرین مرتبه صورت می گیرد.
- چنانچه بازی بدون توقف ادامه داشته باشد آنگاه داوران حق توقف بازی را فوراً طبق درخواست چالش سرمربی دارند مگر آنکه یکی از تیم ها با نابرابری مواجه شود.
- سرمربی باید به نزدیک ترین داور شرایط بررسی بازی را نشان دهد.
- داور با علامت دست خود (شماره ۵۸) به مسئول امتیاز علامت می دهد که با درخواست چالش سرمربی موافقت شده است.
- در زمان بازنگری بازیکنان در زمین مسابقه باقی خواهند ماند.
- چنانچه بازنگری مشخص نماید که تصمیم مورد سؤال به نفع تیم است آنگاه تصمیم اولیه مردود خواهد شد.
- چنانچه بازنگری مشخص نماید که تصمیم مورد سؤال به نفع تیم نیست آنگاه تصمیم اولیه همچنان پابرجاست
- داوران از دستورالعمل مشابه طبق قانون بازنگری استفاده می نمایند.
- پس از آنکه داور گزارش تصمیم نهایی را اعلام نمود آنگاه بازی پس از هر بازنگری مجدداً از سر گرفته می شود.