

OFICIALIOS KREPŠINIO TAISYKLĖS 2014

Patvirtinta

FIBA centrinės valdybos

2014m. vasario 2 d. Barselonoje (Ispanija)

Galioja nuo 2014 m. spalio 1 d.

**LIETUVOS KREPŠINIO FEDERACIJOS
TEISĖJŲ ASOCIACIJA**

**OFICIALIOS
KREPŠINIO
TAISYKLĖS**

Galioja nuo 2014 m. spalio 1 d.

**IŠ ANGLŲ KALBOS VERTĖ:
R.BRAZAUSKAS IR K.PILIPAUSKAS**

2014

TURINYS

PIRMOJI TAISYKLĖ - ŽAIDIMAS	6
§ 1. Apibrėžimai	6
ANTROJI TAISYKLĖ – AIKŠTĖ IR INVENTORIUS	6
§ 2. Aikštė	6
§ 3. Inventorius	10
TREČIOJI TAISYKLĖ – KOMANDOS	11
§ 4. Komandos	11
§ 5. Žaidėjo trauma	12
§ 6. Kapitonas: pareigos ir teisės	13
§ 7. Treneriai: pareigos ir teisės	13
KETVIRTOJI TAISYKLĖ – ŽAIDIMO NUOSTATOS	14
§ 8. Žaidimo laikas, lygus rezultatas ir pratęsimai	14
§ 9. Kėlinio arba rungtynių pradžia ir pabaiga	14
§ 10. Kamuolio padėtis (statusas)	15
§ 11. Žaidėjo ir teisėjo vieta	15
§ 12. Ginčijamas kamuolys ir pakaitinio kamuolio valdymo taisyklė	16
§ 13. Kaip žaidžiama kamuoliu	17
§ 14. Kamuolio valdymas	18
§ 15. Metantis į krepšį žaidėjas	18
§ 16. Įmetimas į krepšį ir jo vertė	18
§ 17. Kamuolio įmetimas iš užribio	19
§ 18. Minutės pertraukėlė	20
§ 19. Žaidėjų keitimas	22
§ 20. Pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo	23
§ 21. Pralaimėjimas išsibaudavus	23
PENKTOJI TAISYKLĖ – TAISYKLIŲ PAŽEIDIMAI	24
§ 22. Taisyklių pažeidimai	24
§ 23. Žaidėjas ir kamuolys už aikštės ribų	24
§ 24. Kamuolio varymas (driblingas)	24
§ 25. Žingsniai	25
§ 26. 3 sekundės	26
§ 27. Aktyviai dengiamas žaidėjas	26
§ 28. 8 sekundės	26
§ 29. 24 sekundės	27
§ 30. Į komandos gynybos zoną grąžintas kamuolys	28
§ 31. Neteisingas kamuolio lietimasis metu ir trukdymas įmesti kamuolį į krepšį	29
ŠEŠTOJI TAISYKLĖ – PRAŽANGOS	30
§ 32. Pražangos	30
§ 33. Kontaktas: pagrindiniai principai	30
§ 34. Asmeninė pražanga	34
§ 35. Abipusė pražanga	35
§ 36. Techninė pražanga	37
§ 37. Nesportinė pražanga	37
§ 38. Diskvalifikacinė pražanga	35
§ 39. Peštynės	38
SEPTINTOJI TAISYKLĖ – BENDROSIOS TAISYKLĖS	39
§ 40. 5-ios žaidėjo pražangos	39
§ 41. Komandos pražangos: bauda	39
§ 42. Ypatingi atvejai	39
§ 43. Baudos metimai	40
§ 44. Taisyтина klaida	42
AŠTUNTOJI TAISYKLĖ – TEISĖJAI, SEKRETORIATO TEISĖJAI, KOMISARAS: TEISĖS IR PAREIGOS ..	43
§ 45. Teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisaras	43
§ 46. Vyresnysis teisėjas: teisės ir pareigos	43
§ 47. Teisėjai: teisės ir pareigos	44
§ 48. Sekretorius ir jo padėjėjas: pareigos	45

§ 49. Laikininkas: pareigos.....	46
§ 50. Atakos trukmės operatorius: pareigos	46
A – TEISĖJŲ GESTAI	47
B – RUNGTYNIŲ PROTOKOLAS	56
C – PROTESTO PATEIKIMO TVARKA	62
D – KOMANDŲ KLASIFIKACIJA	63
E – TELEVIZIJOS (TV) MINUTĖS PERTRAUKĖLĖS	68

PAVEIKSLĖLIŲ RODYKLĖ

Pav. 1.	Krepšinio aikštės matmenys	8
Pav. 2.	3-jų sekundžių zona.....	9
Pav. 3.	2-jų/3-jų taškų metimų zona	10
Pav. 4.	Sekretoriato stalias ir kėdės keičiantiems žaidėjams.....	11
Pav. 5.	Cilindro principas.....	30
Pav. 6.	Žaidėjų išsidėstymas baudos metimų metu	40
Pav. 7.	Teisėjų gestai.....	47
Pav. 8.	Rungtynių protokolas.....	53
Pav. 9.	Rungtynių protokolo antraštė.....	54
Pav. 10.	Komandos rungtynių protokole.....	55
Pav. 11.	Didėjantis rezultatas.....	58
Pav. 12.	Rezultato susumavimas.....	58
Pav. 13.	Rungtynių protokolo apatinė dalis.....	59

Šiose „Oficialiose krepšinio taisyklėse“ kalbama apie žaidėjus, trenerius ir teisėjus kaip apie vyriškos giminės atstovus, tačiau visa tai lygiai taip pat tinka ir moteriškos giminės atstovėms. Tokia forma supaprastina taisykles, nereikia tai suprasti kaip diskriminaciją.

PIRMOJI TAISYKLĖ - ŽAIDIMAS

§ 1. Apibrėžimai

1.1. Krepšinio žaidimas

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

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

1.2. Krepšys: varžovo/savas

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

1.3. Rungtynių laimėtojas

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

ANTROJI TAISYKLĖ – AIKŠTĖ IR INVENTORIUS

§ 2. Aikštė

2.1. Žaidimo aikštė

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

2.2. Komandos gynybos zona

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

2.3. Komandos puolimo zona

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

2.4. Linijos

Visos linijos turi būti baltos spalvos, 5 cm pločio ir aiškiai matomos.

2.4.1. Ribojančios linijos

Žaidimo aikštė yra ribojama šoninių ir galinių linijų. Šios linijos nėra krepšinio aikštės dalis.

Bet kurios kliūtys, įskaitant komandos suolo personalą, sėdintį ant komandos suolo, turi būti mažiausiai 2 m nuo žaidimo aikštės.

2.4.2. Vidurio linija, vidurio apskritimas ir baudų metimų pusapskritimiai

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

Vidurio apskritimo spindulys – 1,80 m. Apskritimas brėžiamas aikštės centre. Apskritimo linijos plotis įeina į spindulio ilgį. Jei vidurio apskritimas dažomas, jis turi būti tokios pat spalvos kaip ir 3 sekundžių zonos.

Baudų metimų pusapskritimų spindulys – 1,80 m, matuojant nuo pusapskritimo linijos išorinio krašto iki baudų metimų linijos vidurio taško (pav. 2.).

2.4.3. Baudų metimų linijos, 3 sekundžių zonos ir žaidėjų išsidėstymo baudų metimų metu vietos

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

3 sekundžių zonos – stačiakampiai, žymimi aikštėje, kurių vieną statinį sudaro galinių linijų atkarpos, nutolusios 2,45 m atstumu nuo galinių linijų vidurio taškų ir baudų metimų linijų tęsiniai, o kitą statinį sudaro linijos, jungiančios abiejų minėtų statinių galus. Visos šios linijos, išskyrus galines linijas, yra 3 sekundžių zonos dalis. 3 sekundžių zonos turi būti dažomos viena spalva.

Žaidėjų išsidėstymo baudų metimų metu vietos žymimos taip, kaip parodyta pav. 2.

2.4.4. 3-jų taškų metimo zona

Komandos 3-jų taškų metimo zona (pav. 1. ir pav. 3.) yra visa krepšinio aikštė, išskyrus plotą šalia varžovo krepšio. Šis plotas žymimas taip:

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

3-jų taškų metimo linija nėra trijų taškų metimo zonos dalis.

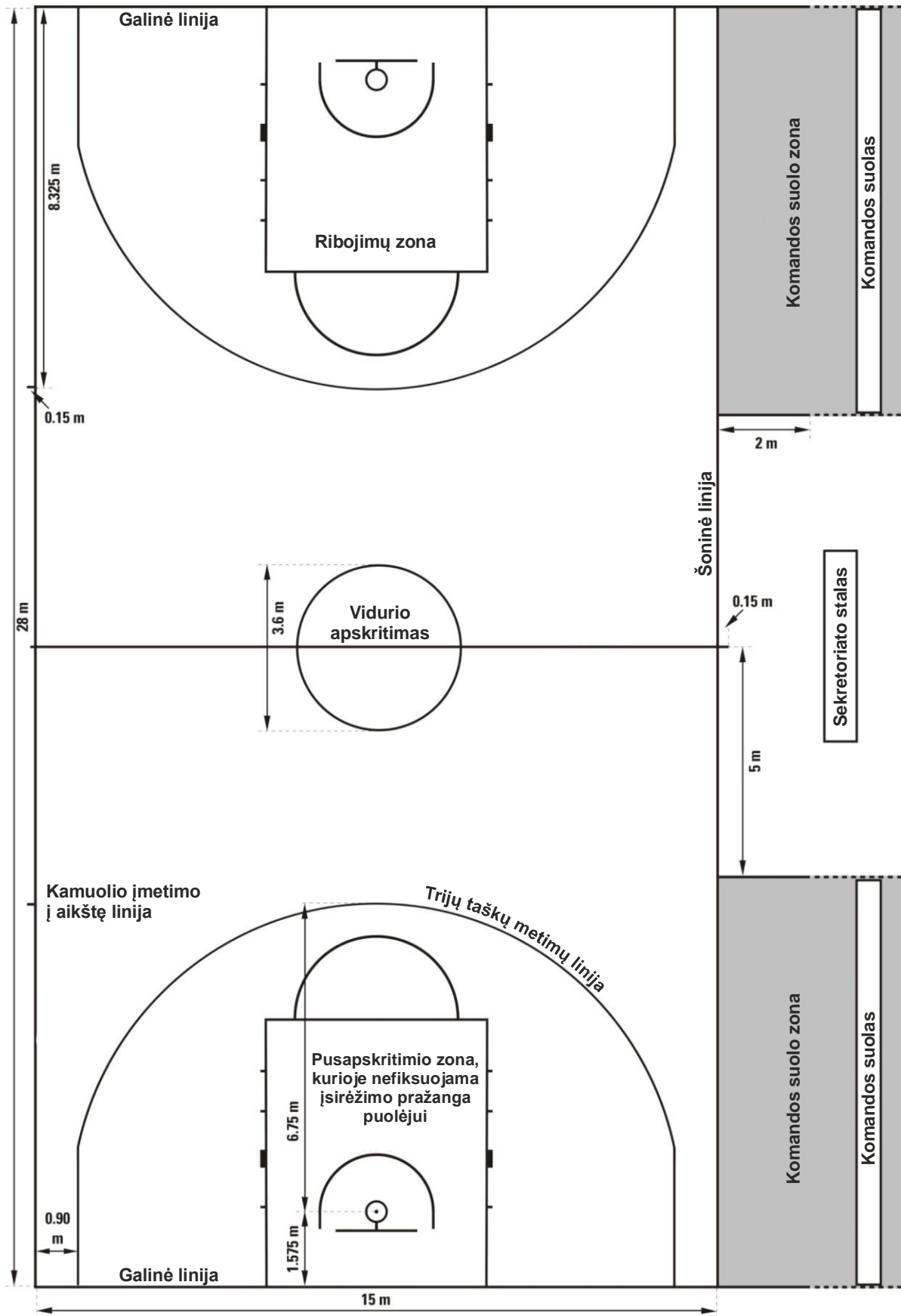
2.4.5. Komandos suolo zonos

Komandos suolo zonos turi būti žymimos už žaidimo aikštės ribų 2 linijomis, kaip parodyta pav.1.

Komandos suolo zonoje privalo būti 14 sėdimų vietų komandos suolo personalui, kurį sudaro treneriai, trenerių asistentai, atsarginiai žaidėjai, išsibaudavę žaidėjai ir ir komandos palydovai. Visi kiti asmenys turi būti mažiausiai 2 m atstumu už komandos suolo.

2.4.6. Kamuolio įmetimo iš užribio linijos

Dvi (2) 0,15 m ilgio linijos turi būti pažymėtos žaidimo aikštės išorėje, statmenai šoninei linijai, priešingoje sekretoriato stalui pusėje. Jų išoriniai kraštai turi būti nutolę 8,325 m atstumu nuo galinių linijų vidinių kraštų.



Pav. 1. Krepšinio aikštės matmenys

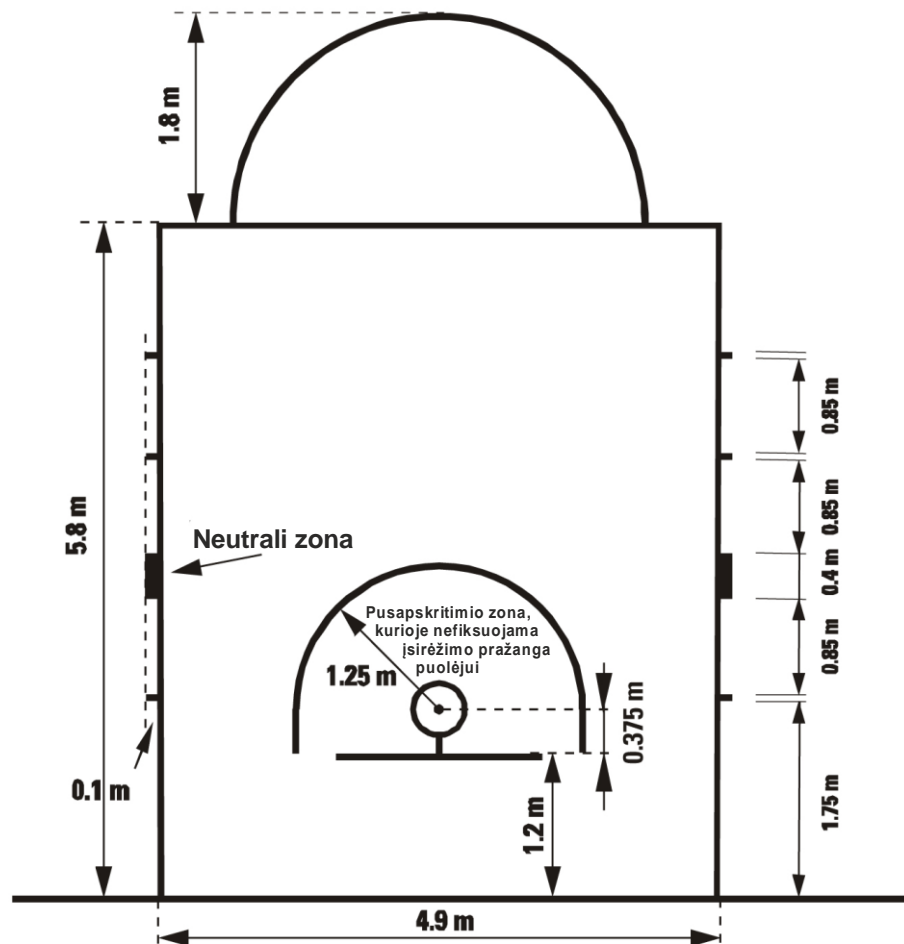
2.4.7. Pusapskritimių zonos, kuriose nefiksuojama įsirežimo pražanga puolėjui

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

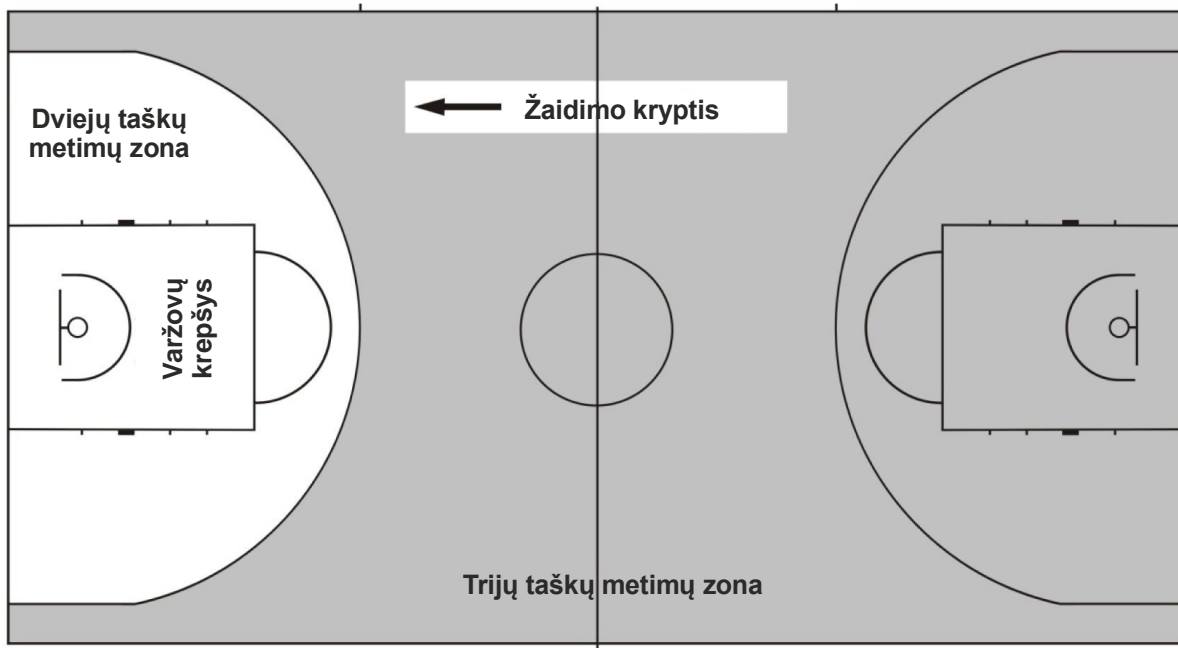
- 1,25 m spindulio puslankis, kurio vidurio taškas sutampa su aikštės grindų tašku, nuleidus statmenį iš krepšio lanko centro, brėžiamas abiejose 3-jų sekundžių zonos. Puslankio linija neįeina į spindulio ilgį;
- puslankis abiejose pusėse pratęsiama 0,375 m ilgio lygiagrečiomis linijomis, statmenomis galinėms linijoms, o jų vidinis kraštas yra nutolęs 1,25 m atstumu nuo puslankio vidurio taško ir jų galiniai taškai yra nutolę 1,20 m atstumu nuo galinės linijos vidinio krašto.

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

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

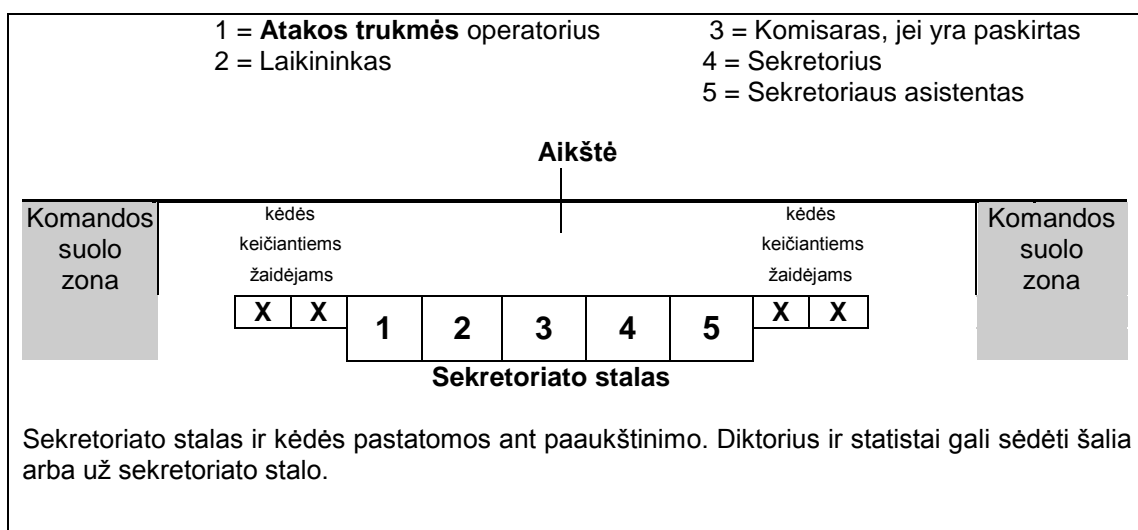


Pav.2. 3-jų sekundžių zona



Pav. 3. 2-jų/3-jų taškų metimų zona

2.5. Sekretoriato stalo ir kėdžių keitimams vieta (pav. 4.)



Pav. 4. Sekretoriato stolas ir kėdės keičiantiems žaidėjams

§ 3. Inventorius

Reikalingas šis inventorius:

- krepšio lentos stovai, susidedantys iš:
 - krepšio lentų;
 - krepšio lankų (nuo apkrovos spyruokliuojančių), sudarytų iš lankų ir tinklelių;
 - krepšio lentos stovų, padengtų minkšta danga;
- krepšinio kamuoliai;
- rungtynių laikrodis;

- švieslentė;
- **atakos trukmės** laikrodis;
- sekundmatis arba specialus matomas laikmatis (bet ne rungtynių laikrodis) minutės pertraukėlės trukmei fiksuoti;
- du labai garsūs ir skirtingi signalai;
- rungtynių protokolas;
- žaidėjų pražangų lentelės;
- komandų pražangų žymekliai;
- pakaitinio kamuolio valdymo rodyklė;
- aikštės grindys;
- žaidimo aikštė;
- tinkamas apšvietimas.

TREČIOJI TAISYKLĖ – KOMANDOS

§ 4. Komandos

4.1. Apibrėžimas

- 4.1.1. Komandos narių tinkamumas žaisti priklauso nuo varžybų nuostatų, juose nurodytų amžiaus ir kitų apribojimų, kuriuos įtraukė varžybas vykdanči organizacija.
- 4.1.2. Teisę žaisti žaidėjas įgyja, kai jo pavardė prieš rungtynes įrašoma į rungtynių protokolą. Šios teisės žaidėjas netenka, jei jis diskvalifikuojamas arba prasižengia 5 kartus.
- 4.1.3. Rungtynių metu komandos nariu yra:
 - žaidėjas, kai jis yra aikštėje ir turi teisę žaisti;
 - atsarginis žaidėjas, kuris yra už aikštės ribų, bet turi teisę žaisti;
 - išsibaudavęs, t.y. 5 kartus prasižengęs ir teisės žaisti netekęs žaidėjas.
- 4.1.4. Rungtynių pertraukos (intervalo) metu visi komandos nariai, turintys teisę žaisti, laikomi žaidėjais.

4.2. Taisyklė

- 4.2.1. Kiekvieną komandą sudaro:
 - ne daugiau 12 komandos narių, turinčių teisę žaisti, įskaitant kapitoną;
 - treneris ir, jei komanda pageidauja, trenerio asistentas;
 - ne daugiau kaip 5 komandos palydovai, galintys sėdėti ant komandos suolo ir turintys ypatingas užduotis (pvz.: vadybininkas, gydytojas, masažuotojas, statistas, vertėjas ir kt.).
- 4.2.2. Žaidimo metu aikštėje turi būti po 5 kiekvienos komandos žaidėjus, kuriuos galima keisti.
- 4.2.3. Atsarginis žaidėjas tampa žaidėju ir žaidėjas tampa atsarginiu žaidėju, kai:
 - teisėjas gestu jam leidžia įeiti į aikštę;
 - minutės pertraukėlės arba rungtynių pertraukos (intervalo) metu atsarginis žaidėjas paprašo keitimo pas rungtynių sekretorių.

4.3. Apranga

- 4.3.1. Komandos narių aprangą sudaro:
 - vienodos dominuojančios spalvos (tiek iš priekio, tiek iš nugaros) marškinėliai. Visi žaidėjai privalo susikišti marškinėlius į kelnaites. Leidžiama dėvėti vientisą aprangą;
 - vienodos dominuojančios spalvos (tiek iš priekio, tiek iš nugaros) kelnaitės, tačiau nebūtinai tokios pat spalvos kaip marškinėliai. Kelnaičių ilgis turi baigtis virš kelių;
 - vienodos dominuojančios spalvos kojines, kurias privalo dėvėti visi tos komandos žaidėjai.

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

Numeriai turi būti gerai matomi ir:

- jų aukštis ant nugaros ne mažesnis kaip 20 cm;
- jų aukštis ant krūtinės ne mažesnis kaip 10 cm;
- jų plotis negali būti siauresnis kaip 2 cm;
- komandos gali turėti numerius nuo 1 iki 99 bei 0 ir 00;
- tos pačios komandos žaidėjams neleidžiama turėti vienodų numerių;
- reklaminiai užrašai arba logo ženklai turi būti mažiausiai 5 cm atstumu nuo numerių.

4.3.3. Komandos privalo turėti mažiausiai 2 marškinėlių komplektus ir:

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

4.4. Kitas inventorių

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

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

- Šis inventorių **yra neleidžiamas**:
 - piršto, rankos, riešo, alkūnės, dilbio apsaugos, tvarsčiai, pagaminti iš odos, plastmasės, metalo ar kitos kietos medžiagos, netgi jei jos padengtos minkšta medžiaga;
 - daiktai, galintys įpjauti arba įbrėžti (nagai turi būti trumpai nukirpti);
 - galvos papuošalai, galvos apdangalai ir juvelyriniai dirbiniai.
- Šis inventorių **yra leidžiamas**:
 - peties, žasto, šlaunies ar blauzdos apsaugos priemonės, jeigu jos saugiai padengtos atitinkama medžiaga;
 - prigludusios rankovės, kurių dominuojanti spalva turi būti tokia pati, kaip ir marškinėlių;
 - prigludusios kojinės, kurių dominuojanti spalva turi būti tokia pati, kaip ir kelnaičių. Jeigu jos dėvimos ant šlaunų, jų ilgis neturi siekti kelių, jeigu jos dėvimos ant blauzdų, turi baigtis žemiau kelių;
 - antkeliai, jeigu jie tinkamai padengti;
 - apsauga sužeistai nosiai, netgi jei ji pagaminta iš kietos medžiagos;
 - bespalvė, permatoma burnos apsauga;
 - akiniai, jeigu jie nepavojingi kitiems žaidėjams;
 - galvos juosta, daugiausia 5 cm pločio ir pagaminta iš nebraižančios vienspalvės medžiagos, lanksčios plastmasės ar gumos;
 - bespalvės permatomos rankų, pečių, kojų tvirtinančios juostos.

4.4.3. Rungtynių metu žaidėjas negali rodyti bet kokių reklaminių, labdaros ir paramos vardų, ženklų, logo ženklų ar kitų užrašų ant savo kūno, plaukų ir visur kitur.

4.4.4. Bet koks inventorių, kuris nepaminėtas šiose taisyklėse, turi būti patvirtintas FIBA techninės komisijos.

§ 5. Žaidėjo trauma

5.1. Susižeidus žaidėjui (-jams), teisėjai gali sustabdyti rungtynes.

5.2. Jei žaidėjas susižeidžia, kai kamuolys yra žaidžiamas, teisėjai nestabdo žaidimo, kol kamuolį valdanti komanda meta į krepšį, praranda kamuolio valdymą arba kamuolys tampa nežaidžiamu. Kai susižeidusiam žaidėjui reikia skubios pagalbos, teisėjai gali nedelsiant stabdyti žaidimą.

- 5.3. Jei susižeidęs žaidėjas tuoj pat (maždaug per 15 sekundžių) negali toliau žaisti arba jam buvo suteikta pagalba, jį turi pakeisti kitas žaidėjas, nebent komanda turi mažiau nei 5 žaidėjus, galinčius žaisti.
- 5.4. Tik teisėjui leidus, komandos suolo personalas gali įžengti į aikštę, kad padėtų susižeidusiam žaidėjui, kol jis bus pakeistas.
- 5.5. Gydytojas gali įžengti į aikštę be teisėjo leidimo, jei, jo manymu, susižeidusiam žaidėjui reikalinga skubi medicininė pagalba.
- 5.6. Rungtynių metu kraujuojantis arba turintis atvirą žaizdą žaidėjas turi būti pakeistas. Jis gali grįžti į aikštę tik tada, kai kraujavimas sustabdytas ir žaizda visiškai saugiai sutvarstyta.

Jeigu susižeidusiam žaidėjui, kraujuojančiam žaidėjui arba žaidėjui su atvira žaizda pagalba būna suteikta, t.y. žaizda sutvarstyta ir kraujavimas sustabdytas minutės pertraukėlės, suteiktos bet kuriai komandai metu, žaidėjas gali grįžti į aikštę ir rungtyniauti toliau.
- 5.7. Jei startinio penketo žaidėjas (-ai) susižeidžia rungtynėms dar neprasidėjus arba žaidėjui suteikiama medicininė pagalba laikotarpyje tarp baudos metimų, jį nedelsiant gali pakeisti kitas žaidėjas (-ai). Šiuo atveju varžovo komandai, jei ji to pageidauja, leidžiama keisti tiek pat žaidėjų.

§ 6. Kapitonas: pareigos ir teisės

- 6.1. Kapitonas (KAP) yra komandos trenerio paskirtas žaidėjas, atstovaujantis komandą krepšinio aikštėje. Jis gali mandagiai kreiptis į teisėją ir paprašyti paaiškinimo. Tai galima daryti tada, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas.
- 6.2. Rungtynėms pasibaigus, kapitonas nedelsdamas turi pranešti vyresniajam teisėjui, kad jo komanda protestuoja rungtynių rezultata, taip pat turi pasirašyti protokolo langelyje, pažymėtame „Kapitono parašas protesto atveju“.

§ 7. Treneriai: pareigos ir teisės

- 7.1. Mažiausiai 20 minučių prieš rungtynių pradžią treneriai arba jų atstovai pateikia sekretoriui savo komandos tinkančių žaisti narių pavardes ir numerius, taip pat komandos kapitono, trenerio ir jo asistento pavardes. Visi komandos žaidėjai, kurių pavardės įrašytos į rungtynių protokolą, turi teisę žaisti, netgi jei jie atvyko jau prasidėjus rungtynėms.
- 7.2. Mažiausiai 10 minučių prieš rungtynių pradžią abiejų komandų treneriai privalo patikrinti rungtynių protokole savo komandos narių pavardes bei numerius, taip pat trenerių pavardes ir tai patvirtinti parašais. Jie taip pat privalo pažymėti 5 žaidėjus, kurie pradės rungtynes. Pirmasis tai turi padaryti „A“ komandos treneris.
- 7.3. Tik komandos suolo personalo asmenys gali sėdėti ant komandos suolo ir būti komandos suolo zonoje.
- 7.4. Treneris arba jo asistentas gali rungtynių metu kreiptis į sekretoriatą statistinės informacijos, tačiau tik tada, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas.
- 7.5. Tik vienas iš dviejų - treneris arba jo asistentas - gali stovėti rungtynių metu. Jie gali bendrauti su žaidėjais, būdami komandos suolo zonoje. Trenerio asistentas negali kreiptis į aikštės teisėjus.
- 7.6. Jei komanda turi trenerio asistentą, jo pavardė turi būti įrašoma į rungtynių protokolą prieš pradėdant žaisti (jo parašas nebūtinai). Trenerio asistentas perima trenerio pareigas ir teises, jei šis dėl kokios nors priežasties negali jų vykdyti.
- 7.7. Kai komandos kapitonas išeina iš aikštės, treneris turi pranešti teisėjui žaidėjo, kuris aikštėje atliks kapitono pareigas, numerį.

- 7.8. Komandos kapitonas gali atlikti trenerio funkcijas, jei trenerio nėra ar jis negali tęsti savo pareigų ir nėra jo asistento pavardės rungtynių protokole (arba pastarasis negali jų vykdyti). Jeigu kapitonas priverstas palikti aikštę, jis gali eiti trenerio pareigas. Tačiau jeigu kapitonas buvo nubaustas diskvalifikacine pražanga arba aikštę paliko dėl traumos ir negali eiti trenerio pareigų, žaidėjas, pakeitęs jį kaip kapitoną, gali pakeisti jį ir kaip trenerį.
- 7.9. Treneris turi paskirti baudas metantį savo komandos žaidėją tais atvejais, kai baudų metikas nėra apibrėžtas šiose taisyklėse.

KETVIRTOJI TAISYKLĖ – ŽAIDIMO NUOSTATOS

§ 8. Žaidimo laikas, lygus rezultatas ir pratęsimai

- 8.1. Rungtynės sudaro 4 kėliniai, kiekvienas- po 10 minučių.
- 8.2. Turi būti 20 minučių laiko tarpas (intervalas) prieš rungtynių pradžią.
- 8.3. Tarp pirmo ir antro, tarp trečio ir ketvirto kėlinių, o taip pat prieš kiekvieną pratęsimą turi būti 2 minučių pertrauka.
- 8.4. Sužaidus pusę rungtynių laiko, turi būti 15 minučių pertrauka.
- 8.5. Rungtynių intervalas prasideda:
- 20 minučių prieš rungtynių pradžią;
 - kai, pasibaigus kėlinio laikui, nuskamba rungtynių laikrodžio signalas.
- 8.6. Rungtynių intervalas baigiasi:
- pirmojo kėlinio pradžioje, kai ginčijamo kamuolio metu kamuolys atsiskiria nuo vyresniojo teisėjo, metančio ginčijamą kamuolį, rankos (-ų);
 - prasidedant bet kuriam kitam kėliniui, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio, dispozicijoje.
- 8.7. Jeigu pasibaigus ketvirtajam kėliniui rezultatas lygus, rungtynės turi būti pratęsimos papildomais 5 minučių trukmės kėliniais tiek kartų, kad viena iš komandų persvertų rezultatą.
- 8.8. Kai prasižengiama tuo pačiu metu, kai aidi rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis kėlinio pabaigą, arba prieš pat signalą, reikia vykdyti baudos metimą (-us) pasibaigus kėlinio žaidimo laikui.
- 8.9. Jei po šio baudų metimo (-ų) reikalingas pratęsimas, tada visos pražangos, užfiksuotos pasibaigus rungtynių laikui, laikomos įvykusiomis pertraukos metu. Baudų metimai vykdomi prieš pratęsimą.

§ 9. Kėlinio arba rungtynių pradžia ir pabaiga

- 9.1. Pirmasis kėlinys prasideda, kai ginčijamo kamuolio metu kamuolys atsiskiria nuo metančiojo ginčijamąjį kamuolį vyresniojo teisėjo rankos(-ų).
- 9.2. Visi kiti kėliniai prasideda, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio, dispozicijoje.
- 9.3. Rungtynių negalima pradėti, jeigu vienoje iš komandų nėra žaisti pasiruošusių 5 žaidėjų.
- 9.4. Visose rungtynėse pirmajai varžybų programoje įrašytai komandai (šeimininkų komandai) skiriamas komandos suolas ir tos komandos krepšys, esantys sekretoriato stalo kairėje pusėje (žiūrint į aikštę). Tačiau, jei abi komandos susitaria, leidžiama apsikeisti komandų suolais ir/arba krepšiais.
- 9.5. Prieš pirmąjį ir trečiąjį kėlinius komandos gali mankštintis toje aikštės pusėje, kurioje yra varžovo krepšys.

- 9.6. Prieš trečiąjį kėlinį komandos keičiasi krepšiais.
- 9.7. Visų pratęsimų metu komandos meta į tuos pačius krepšius, į kuriuos metė ketvirtojo kėlinio metu.
- 9.8. Kėlinys, pratęsimas ar rungtynės baigiasi nuaidėjus rungtynių laikrodžio signalui, skelbiančiam, kad baigėsi rungtynių laikas. Jei krepšio lentos perimetre yra įtaisyta specialus raudonos spalvos lempučių instaliacija, tai tų lempučių įsižiebimas, signalizuojantis kėlinio pabaigą, yra prioritetas lyginant su garsiniu kėlinio pabaigos signalu.

§ 10. Kamuolio padėtis (statusas)

- 10.1. Kamuolys gali būti žaidžiamas arba nežaidžiamas.
- 10.2. Kamuolys tampa **žaidžiamu**, kai:
- „ginčo“ išmetimo metu kamuolys atsiskiria nuo išmetančio kamuolį vyresniojo teisėjo rankos(-ų);
 - baudų metimų metu kamuolys yra metančio baudas žaidėjo dispozicijoje;
 - kamuolį įmetant iš užribio, kamuolys yra įmetančio kamuolį žaidėjo dispozicijoje.
- 10.3. Kamuolys yra **nežaidžiamas**, kai:
- yra įmestas į krepšį žaidimo ar baudų metimo metu;
 - teisėjas sušvilpia, kuomet kamuolys yra žaidžiamas;
 - aišku, kad kamuolys neįkris į krepšį metant baudų metimą, kai po to:
 - bus metamas kitas baudų metimas(-ai);
 - bus skiriama kažkokia nuobauda (baudų metimas (-ai) ir/arba kamuolio įmetimas iš užribio);
 - pasibaigus kėlinio laikui aidi žaidimo laikrodžio signalas;
 - komandai valdant kamuolį, aidi **atakos trukmės** laikrodžio signalas;
 - metimo į krepšį metu, kamuoliui esant ore, jį paliečia bet kurios komandos žaidėjas po to, kai:
 - teisėjas sušvilpė;
 - nuaidėjo rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis kėlinio pabaigą;
 - nuaidėjo **atakos trukmės** laikrodžio signalas.
- 10.4. Kamuolys **netampa nežaidžiamu** ir metimas įskaitomas, jei jis buvo tikslus, kai:
- metimo metu kamuoliui skriejant į krepšį:
 - teisėjas sušvilpia;
 - aidi rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis kėlinio pabaigą;
 - aidi **atakos trukmės** laikrodžio signalas;
 - baudų metimo metu kamuoliui skriejant į krepšį, teisėjas sušvilpia ir fiksuoja taisyklių pažeidimą ne baudas metančiam žaidėjui;
 - puolėjui valdant kamuolį ir mėginant jį mesti į krepšį, bet dar nespėjus sėkmingai užbaigti tęstinį judesį, varžovas prasižengia prieš bet kurį puolančios komandos žaidėją.
- Tai netaikoma ir metimas neįskaitomas, jei:
- teisėjui sušvilpus, atliktas kitas naujas metimo veiksmas;
 - tęstinio judesio metu žaidėjui metant į krepšį, aidi rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis kėlinio pabaigą, arba aidi **atakos trukmės** laikrodžio signalas.

§ 11. Žaidėjo ir teisėjo vieta

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

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

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

§ 12. Ginčijamas kamuolys ir pakaitinio kamuolio valdymo taisyklė

12.1. Ginčijamo kamuolio apibrėžimas

- 12.1.1. **Ginčijamas kamuolys** yra tada, kai teisėjas tarp bet kurių 2 priešingų komandų žaidėjų išmeta kamuolį į viršų aikštės vidurio apskritime pirmojo kėlinio pradžioje.
- 12.1.2. „**Ginčas**“ fiksuojamas, kai vienas arba daugiau priešingų komandų žaidėjų yra tvirtai pagriebę kamuolį viena arba abiem rankomis ir nei vienas iš tų žaidėjų negali negrubiai jo iškovoti.

12.2. Ginčijamo kamuolio procedūra

- 12.2.1. Abu žaidėjai, kurie ruošiasi kovoti dėl ginčijamo kamuolio, privalo stoti į arčiau nuo jo komandos krepšio esančią vidurio apskritimo dalį taip, kad abi jo kojos būtų pusapskritimyje ir viena koja būtų prie pat vidurio linijos.
- 12.2.2. Vienos komandos žaidėjai negali už apskritimo stovėti greta, jeigu tarp jų pageidauja atsistoti varžovo komandos žaidėjas.
- 12.2.3. Teisėjas tarp 2 žaidėjų meta kamuolį vertikaliai į viršų į tokį aukštį, kad jie pašokę jo nepasiektų.
- 12.2.4. Kamuolį turi paliesti ranka (-omis) bent vienas žaidėjas **tik po to**, kai kamuolys buvo pasiekęs aukščiausią tašką.
- 12.2.5. Nei vienas iš dviejų dėl ginčijamo kamuolio kovojusių žaidėjų negali pasitraukti iš savo vietos ankščiau, negu buvo teisingai paliestas kamuolys.
- 12.2.6. Nei vienas iš dviejų dėl ginčijamo kamuolio kovojusių žaidėjų negali sugauti kamuolio arba jį liesti daugiau kaip du kartus, kol kamuolys nepalies vieno iš kitų žaidėjų arba grindų.
- 12.2.7. Jei kamuolio neliečia bent vienas iš dviejų dėl ginčijamo kamuolio kovojusių žaidėjų, teisėjas privalo pakartoti ginčijamo kamuolio išmetimą.
- 12.2.8. Kol ginčijamas kamuolys nepaliestas, nei vienas kitas žaidėjas negali stovėti ant apskritimo linijos arba pačiame apskritime (kirsti aikštės vidurio apskritimo ribojamo cilindro).

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

12.3. Ginčijamo kamuolio atvejai

Yra šie ginčijamo kamuolio atvejai:

- užfiksuotas „ginčas“;
- kamuolys išrieda į užribį ir teisėjai abejoja arba nesutaria, kuris žaidėjas paskutinis lietė kamuolį;
- abi komandos pažeidžia taisykles, kai nesėkmingas paskutinis arba vienintelis baudų metimas;
- žaidžiamas kamuolys įstringa tarp lanko ir lentos (išskyrus tarp baudų metimų ir, jei po paskutinio arba vienintelio baudos metimo yra paskirtas kamuolio įmetimas iš užribio nuo vidurio linijos, priešingoje sekretoriato stalui pusėje);
- kamuolys tampa nežaidžiamu, kai nei viena komanda nevaldė arba neturėjo teisės valdyti kamuolį;
- anuliuavus (kompensavus) abiejų komandų vienodas baudas, daugiau nėra vykdytinų baudų ir nė viena komanda nevaldė arba neturėjo teisės valdyti kamuolį prieš pirmąją pražangą arba taisyklių pažeidimą;
- prieš prasidedant rungtynių kėliniui (išskyrus pirmąjį).

12.4. Pakaitinio kamuolio valdymo apibrėžimas

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

12.4.2. Įmetimas iš užribio pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę:

- **prasideda**, kai kamuolys yra įmetančiojo iš užribio žaidėjo dispozicijoje;
- **baigiasi**, kai:
 - kamuolys paliečia žaidėją arba kamuolį teisingai paliečia žaidėjas aikštėje;
 - kamuolį iš užribio įmetanti komanda pažeidžia taisykles;
 - įmetant iš užribio, žaidžiamas kamuolys įstringa tarp lanko ir lentos.

12.5. Pakaitinio kamuolio valdymo procedūra

12.5.1. Visais ginčijamo kamuolio atvejais kamuolys į žaidimą grąžinamas iš užribio arčiausiai tos vietos, kur buvo užfiksuota ginčijamo kamuolio situacija.

12.5.2. Komanda, kuri pirmojo kėlinio pradžioje ginčijamo kamuolio metu neapvaldo žaidžiamo kamuolio aikštėje, turi teisę į pirmąjį pakaitinio kamuolio valdymą.

12.5.3. Komanda, kiekvieno kėlinio pabaigoje turinti teisę į pakaitinio kamuolio valdymą, pradeda kitą kėlinį kamuolio įmetimu iš užribio ties vidurio linija, priešingoje sekretoriato stalui pusėje, nebent pertraukos metu buvo užfiksuota pražanga ir yra paskirti baudų metimai su papildomu kamuolio valdymu, kaip baudos dalimi.

12.5.4. Komanda, turinti teisę į pakaitinio kamuolio valdymą, nustatoma pagal pakaitinio kamuolio valdymo rodyklės kryptį, nukreiptą į varžovo krepšį. Rodyklės kryptis turi būti tuoj pat pakeista, kai baigiasi įmetimas iš užribio pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę.

12.5.5. Jei komanda pažeidžia taisykles įmetant kamuolį iš užribio pakaitinio kamuolio valdymo metu, ji praranda pakaitinio kamuolio valdymo teisę. Pakaitinio kamuolio valdymo rodyklės kryptis turi būti tuoj pat pakeista. Kamuolį kitos ginčijamo kamuolio situacijos metu į aikštę įmes varžovo komanda. Žaidimas anksčiau minėtu atveju yra atnaujinamas varžovo komandos kamuolio įmetimu į aikštę tarsi po eilinio taisyklių pažeidimo (t.y. netaikoma pakaitinio kamuolio valdymo taisyklė).

12.5.6. Jeigu prasižengia bet kurios komandos žaidėjas:

- prieš bet kurio kėlinio pradžią (išskyrus pirmąjį); arba
- įmetant kamuolį iš užribio, pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę,

tai komanda, turėjusi teisę įmesti kamuolį iš užribio pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę, nepraranda teisės į pakaitinį kamuolio valdymą kitos ginčijamo kamuolio situacijos metu.

§ 13. Kaip žaidžiama kamuoliu

13.1. Apibrėžimas

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

13.2. Taisyklė

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

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

§ 13.2. paragrafo nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

§ 14. Kamuolio valdymas

14.1. Apibrėžimas

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

14.1.2. Komandos kamuolio valdymas **tęsiasi**, kai:

- tos komandos žaidėjas valdo žaidžiamą kamuolį;
- kamuolys yra perduodamas tarp tos pačios komandos žaidėjų.

14.1.3. Komandos kamuolio valdymas **baigiasi**, kai:

- kamuolį perima ir valdo varžovas;
- kamuolys tampa nežaidžiamu;
- atliekant metimą arba baudų metimą, žaidėjas išleidžia kamuolį iš rankos (-ų).

§ 15. Metantis į krepšį žaidėjas

15.1. Apibrėžimas

15.1.1. **Metimas** arba baudų metimas – kai kamuolys laikomas viena arba abiem žaidėjo rankomis ir metamas oru tiesiai varžovo krepšio link.

Pamušimas – tai kamuolio pamušimas ranka (-omis) varžovo krepšio link.

Dėjimas – tai energingas kamuolio „įgrūdymas“ viena arba abiem rankomis į varžovo krepšį.

Pamušimas ir dėjimas taip pat laikomi metimais į krepšį.

15.1.2. **Metimas į krepšį:**

- **prasidedą**, kai žaidėjas pradeda tęstinį judesį, įprastai baigiamą kamuolio išleidimu iš rankos (-ų) ir, teisėjo nuomone, taip bando pelnyti taškus kamuolio metimu, pamušimu ar dėjimu į varžovo krepšį;
- **baigiasi**, kai kamuolys išleidžiamas iš žaidėjo rankos (-ų), o, metant šuolyje, žaidėjas dar ir abiem kojom nusileidžia ant grindų.

Varžovas gali taip laikyti bandančio mesti žaidėjo ranką (-as), kad šis negali mesti kamuolio į krepšį, tačiau teisėjas vis tiek vertina šį bandymą kaip metimo veiksmą. Šiuo atveju nesvarbu, kad kamuolys būtų išleistas iš metiko rankos (-ų).

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

15.1.3. **Tęsimas judesys** metimo metu:

- prasidedą, kai žaidėjas turi rankoje (-ose) kamuolį ir pradėdamas metimo, dažniausiai į viršų, veiksmas;
- tęsimas žaidėjo rankos (-ų) ir/arba kūno judesiu, naudojamu atliekant metimą į krepšį;
- baigiasi, kai kamuolys palieka metančiojo žaidėjo ranką (-as), ar kai atliekamas kitas visai naujas metimo veiksmas.

§ 16. Įmetimas į krepšį ir jo vertė

16.1. Apibrėžimas

16.1.1. Įmetimas į krepšį yra tada, kai žaidžiamas kamuolys iš viršaus įkrenta į krepšį ir čia susilaiko arba pro jį iškrenta.

16.1.2. Kamuolys yra laikomas esantis krepšyje, kai nors maža kamuolio dalis yra krepšio viduje žemiau lanko lygio.

16.2. Taisyklė

16.2.1. Sėkmingai varžovo krepšį atakavusiai komandai įmetimas užskaitomas taip:

- įmestas baudos metimas vertinamas 1 tašku;
- įmetimas iš 2-jų taškų metimo zonos vertinamas 2 taškais;
- įmetimas iš 3-jų taškų metimo zonos vertinamas 3 taškais;
- kai po paskutinio arba vienintelio baudos metimo kamuolys paliečia lanką ir teisėtai paliestas puolėjo arba gynėjo įkrenta į krepšį, įskaitomi 2 taškai.

16.2.2. Jei žaidėjas **atsitiktinai** įmeta kamuolį **į savo komandos krepšį** įskaitomi 2 taškai, kurie įrašomi kaip pelnyti varžovų komandos kapitono, esančio aikštėje.

16.2.3. Jei komanda **tyčia** įmeta kamuolį **į savo komandos krepšį**, tai yra taisyklių pažeidimas ir metimas neįskaitomas.

16.2.4. Jeigu žaidėjas meta kamuolį taip, kad jis praskrodžia krepšį iš apačios, tai laikoma taisyklių pažeidimu.

16.2.5. Rungtynių laikrodis turi rodyti 0:00.3 (tris dešimtas sekundės dalis) arba daugiau, kad žaidėjas suspėtų išmesti kamuolį į krepšį po kamuolio įmetimo iš užribio arba atsikovojus kamuolį po paskutinio arba vienintelio baudos metimo. Jeigu rungtynių laikrodis rodo 0:00.2 arba 0:00.1, vienintelis būdas taisyklingai įmesti kamuolį į krepšį yra kamuolio pamušimas arba dėjimas.

§ 17. Kamuolio įmetimas iš užribio

17.1. Apibrėžimas

17.1.1. Kamuolio įmetimas iš užribio įvyksta, kai kamuolį į aikštę įmeta užribyje esantis žaidėjas.

17.2. Procedūra

17.2.1. Teisėjas privalo kamuolį paduoti tiesiog žaidėjui į rankas arba padėti jį šalia žaidėjo, įmesiančio kamuolį iš užribio. Jis taip pat gali pametėti kamuolį žaidėjui tiesiog arba nuo grindų, jeigu:

- teisėjas yra ne toliau kaip 4 m nuo žaidėjo, įmesiančio kamuolį iš užribio;
- žaidėjas, įmesiantis kamuolį iš užribio, yra teisėjo nurodytoje vietoje.

17.2.2. Žaidėjas, įmetantis kamuolį iš užribio, turi stovėti teisėjo nurodytoje vietoje, kuri yra arčiausiai tos vietos, kur įvyko taisyklių pažeidimas arba buvo sustabdytas žaidimas, išskyrus plotą už krepšio lentos.

17.2.3. Kamuolio įmetimas iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje vyksta:

- kiekvieno kėlinio pradžioje (išskyrus pirmąjį);
- baigus vykdyti baudų metimą (-us) už paskirtą techninę, nesportinę ar diskvalifikacinę pražangą.

Žaidėjas, įmesiantis kamuolį į aikštę iš už šoninio užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje, turi apžergti šios linijos tęsinį. Jis gali perduoti kamuolį savo komandos žaidėjui, esančiam bet kurioje aikštės vietoje.

17.2.4. Kai rungtynių laikrodis rodo likus 2:00 minutes ar mažiau iki ketvirtro kėlinio ir visų pratęsimų pabaigos, tai paskyrus minutės pertraukėlę komandai, kuri turi teisę valdyti kamuolį savo gynybos zonoje, kamuolio įmetimas iš užribio po minutės pertraukėlės vykdomas ties įmetimo iš užribio linija, esančia komandos puolimo zonoje priešingoje sekretoriato stalui pusėje.

17.2.5. Kai asmeninė pražanga skiriama žaidžiamą kamuolį valdančios arba turinčios teisę valdyti komandos žaidėjui, tai kamuolį į aikštę grąžina varžovo komandos žaidėjas įmetimu iš užribio arčiausiai tos vietos, kur įvyko taisyklių pažeidimas.

17.2.6. Kai kamuolys įkrenta į krepšį, bet metimas arba baudų metimas neįskaitomas, tai kamuolys į žaidimą įmetamas iš šoninio užribio ties baudų metimo linija.

17.2.7. Po sėkmingo metimo žaidžiant arba po sėkmingo paskutinio arba vienintelio baudų metimo:

- kamuolį į žaidimą įmeta bet kuris komandos, į kurios krepšį buvo įmesta, žaidėjas iš bet kurios vietos už galinės linijos. Tai taip pat galioja, kai teisėjas paduoda kamuolį įmetančiam jį iš už galinės linijos žaidėjui į rankas arba padeda jį šalia šio žaidėjo po minutės pertraukėlės arba po bet kokio rungtynių sustabdymo po sėkmingo metimo arba sėkmingo paskutinio arba vienintelio baudų metimo;
- žaidėjas, įmetantis kamuolį iš užribio iš už galinės linijos, gali judėti lygiagrečiai ir/arba statmenai galinei linijai ir perduoti kamuolį savo komandos žaidėjui, esančiam užribyje. Tačiau 5 sekundės pradedamos skaičiuoti nuo to momento, kai pirmasis žaidėjas turi kamuolį savo dispozicijoje.

17.3. Taisyklė

17.3.1. Žaidėjui, įmetančiam kamuolį iš užribio, **neleidžiama**:

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

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

- bet kuria kūno dalimi būti už aikštę ribojančių linijų kol kamuolys neįmestas į aikštę;
- būti arčiau kaip vieną 1 m nuo įmetančio kamuolį iš užribio žaidėjo, kai už ribojančių linijų iki kitos kliūtis yra mažiau nei 2 m.

§ 17.3 nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

17.4. Bauda

Kamuolys perduodamas varžovo komandos žaidėjui įmesti jį į žaidimą iš užribio iš tos vietos, kurioje buvo pažeistos taisyklės.

§ 18. Minutės pertraukėlė

18.1. Apibrėžimas

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

18.2. Taisyklė

18.2.1. Minutės pertraukėlė visada trunka 1 minutę.

18.2.2. Minutės pertraukėlė gali būti suteikiama esant minutės pertraukėlės suteikimo galimybei.

18.2.3. Minutės pertraukėlės suteikimo galimybė prasideda:

- bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamu, rungtynių laikrodis sustabdytas ir teisėjas baigia bendravimą su sekretoriato teisėjais;
- bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamu po sėkmingo paskutinio arba vienintelio baudos metimo;
- besigynusiai komandai, kai į jos krepšį įmetamas kamuolys.

18.2.4. Minutės pertraukėlės suteikimo galimybė baigiasi, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio arba vykdančio pirmą arba vienintelį baudos metimą, dispozicijoje.

- 18.2.5. Kiekvienai komandai gali būti suteikta:
- 2 minutės pertraukėlės pirmoje rungtynių pusėje;
 - 3 minutės pertraukėlės antroje rungtynių pusėje, iš kurių tik 2 minutės pertraukėlės gali būti suteiktos per paskutines 2 ketvirtojo kėlinio minutes;
 - 1 minutės pertraukėlė kiekviename pratęsimo kėlinyje.
- 18.2.6. Neišnaudotos minutės pertraukėlės negali būti perkeltos į kitą rungtynių puslaikį arba pratęsimą.
- 18.2.7. Minutės pertraukėlė suteikiama tai komandai, kurios treneris pirmasis jos paprašė, nebent minutės pertraukėlė suteikiama komandai į kurios krepšį buvo įmestas metimas ir tuo metu nebuvo užfiksuotas joks taisyklių pažeidimas.
- 18.2.8. Minutės pertraukėlė negali būti suteikta įmetusiai į krepšį komandai, kai rungtynių laikrodis rodo likus žaisti 2:00 minutes ar mažiau ketvirtajame ir visų pratęsimų kėliniuose, nebent teisėjas sustabdo rungtynes.

18.3. **Procedūra**

- 18.3.1. Prašyti minutės pertraukėlės – tik trenerio arba jo asistento teisė. Jis tai turi atlikti susižvalgęs su sekretoriumi arba priėjęs prie sekretoriato stalo ir aiškiai pasakęs „minutės pertraukėlė“, bei rankomis parodydamas atitinkamą gestą.
- 18.3.2. Prašytos minutės pertraukėlės galima atsisakyti, tik kol nenuaidėjo sekretoriaus signalas minutės pertraukėlei.
- 18.3.3. Minutės pertraukėlė:
- prasideda, kai teisėjas sušvilpia ir parodo minutės pertraukėlės gestą;
 - baigiasi, kai teisėjas sušvilpia ir rankos mostu pakviečia komandas grįžti į aikštę.
- 18.3.4. Sekretorius įjungia savo signalą, informuojantį teisėjus, kad prašoma minutės pertraukėlės, tuoj pat, kai tik yra minutės pertraukėlės suteikimo galimybė.

Jei varžovo komanda įmeta rungtynių metu į minutės pertraukėlės prašiusios komandos krepšį, laikininkas turi tuoj pat stabdyti rungtynių laikrodį ir įjungti savo signalą.

- 18.3.5. Minutės pertraukėlės metu, o taip pat pertraukų prieš antrą, ketvirtą kėlinius bei prieš kiekvieną pratęsimą metu, žaidėjai gali išeiti iš aikštės ir atsisėsti ant komandos suolo, o komandos suolo personalas gali įžengti į aikštę, tačiau turi būti šalia komandos suolo zonos.
- 18.3.6. Jeigu minutės pertraukėlės prašo bet kuri komanda, kai kamuolys jau yra baudas metančio žaidėjo, atliekančio pirmą arba vienintelį baudų metimą, dispozicijoje, minutės pertraukėlė gali būti suteikiama, jeigu:
- paskutinis arba vienintelis baudų metimas yra sėkmingas;
 - po paskutinio arba vienintelio baudų metimo žaidimas bus tęsiamas kamuolio įmetimu iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
 - pražanga yra fiksuojama tarp baudų metimų. Šiuo atveju baudų metimai turi būti užbaigti ir minutės pertraukėlė yra suteikiama prieš vykdant naują nuobaudą už užfiksuotą pražangą;
 - pražanga yra fiksuojama prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio arba vienintelio baudų metimo. Šiuo atveju minutės pertraukėlė yra suteikiama prieš vykdant naują nuobaudą už užfiksuotą pražangą;
 - taisyklių pažeidimas yra fiksuojamas prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio arba vienintelio baudų metimo. Šiuo atveju minutės pertraukėlė yra suteikiama prieš vykdant kamuolio įmetimą iš užribio.

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

§ 19. Žaidėjų keitimas

19.1. Apibrėžimas

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

19.2. Taisyklė

19.2.1. Komanda gali keisti žaidėją (-us), kai yra žaidėjų keitimo galimybė.

19.2.2. Žaidėjų keitimo galimybė prasideda:

- bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamu, rungtynių laikrodis sustabdytas ir teisėjas baigia bendravimą su sekretoriato teisėjais;
- bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamu po sėkmingo paskutinio arba vienintelio baudos metimo;
- besigynusiai komandai, kai į jos krepšį įmetamas kamuolys rungtynių laikrodžiui rodant likus 2:00 minutes ar mažiau iki ketvirto kėlinio ir visų pratęsimų pabaigos.

19.2.3. Žaidėjų keitimo galimybė baigiasi, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio arba vykdančio pirmą arba vienintelį baudų metimą, dispozicijoje.

19.2.4. Pakeistas žaidėjas, o taip pat atsarginis žaidėjas, kuris įėjo į aikštę, negali būti pakeisti, kol kamuolys, įjungus laikrodį ir sužaidus laiko atkarpą, vėl taps nežaidžiamu, nebent:

- komandoje lieka mažiau nei 5 žaidėjai, galintys žaisti;
- žaidėjas, turintis vykdyti baudų metimus bei dalyvauti klaidos ištaisyme, jau yra pakeistas ir sėdi ant suolo.

19.2.5. Žaidėjų keitimas negali būti suteiktas įmetusiai į krepšį komandai, kai rungtynių laikrodis stabdomas, nes rodo likus žaisti 2:00 minutes ar mažiau ketvirtajame ir visų pratęsimų kėliniuose, nebent teisėjas sustabdo rungtynes.

19.3. Procedūra

19.3.1. Tik atsarginis žaidėjas turi teisę prašyti keitimo. Jis (bet ne treneris ar jo asistentas) turi prieiti prie sekretoriato stalo, aiškiai paprašyti keitimo, rankomis parodydamas atitinkamą gestą, arba atsisėsti ant kėdės keičiantiems žaidėjams. Jis turi būti pasiruošęs žaisti nedelsiant.

19.3.2. Iki nuaidint sekretoriaus signalui, informuojančiam apie keitimo prašymą, žaidėjų keitimo galima atsisakyti.

19.3.3. Sekretorius įjungia savo signalą, informuodamas teisėjus, kad prašoma žaidėjų keitimo, tuoj pat, kai tik yra žaidėjų keitimo galimybė.

19.3.4. Atsarginis žaidėjas turi laukti už aikštės ribų, kol teisėjas sušvips, parodys keitimo gestą ir pakvies jį į aikštę.

19.3.5. Keičiamasis žaidėjas gali eiti tiesiai prie komandos suolo. Jis neturi apie tai pranešti nei sekretoriui, nei teisėjui.

19.3.6. Keitimo procedūra turi įvykti kaip galima greičiau. Žaidėjas, kuris prasižengė 5 kartus arba buvo diskvalifikuotas, turi būti pakeistas nedelsiant (maždaug per 30 sekundžių). Jeigu, teisėjo nuomone, žaidėjų keitimas be reikalo užsitęsia, dėl to kaltai komandai įskaitoma minutės pertraukėlė. Jei komanda neturi likusios minutės pertraukėlės, komandos treneriui gali būti skirta techninė pražanga „B“ už žaidimo vilkinimą;

19.3.7. Jeigu žaidėjų keitimo prašoma minutės pertraukėlės arba pertraukų tarp kėlinių metu (išskyrus didžiąją pertrauką tarp antro ir trečio kėlinių), atsarginis žaidėjas apie tai turi pranešti sekretoriui.

19.3.8. Jei baudas metantis žaidėjas turi būti keičiamas, nes jis:

- susižeidžia;

- prasižengė 5-ji kartą;
- yra diskvalifikuojamas;

tai baudų metimą (-us) turi atlikti jį pakeitęs žaidėjas, kuris negali būti iškart vėl keičiamas, bet turi sužaisti rungtynių atkarpą, po baudos metimo įjungus rungtynių laikrodį.

19.3.9. Jeigu žaidėjų keitimo prašo bet kuri komanda, kai kamuolys jau yra baudas metančio žaidėjo, atliekančio pirmą arba vienintelį baudų metimą, dispozicijoje, žaidėjų keitimas gali būti suteikiamas, jeigu:

- paskutinis arba vienintelis baudų metimas yra sėkmingas;
- po paskutinio arba vienintelio baudų metimo žaidimas bus tęsiamas kamuolio įmetimu iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
- pražanga yra fiksuojama tarp baudų metimų. Šiuo atveju baudų metimai turi būti užbaigti ir žaidėjų keitimas yra suteikiamas prieš vykdant naują nuobaudą už užfiksuotą pražangą;
- pražanga yra fiksuojama prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio arba vienintelio baudų metimo. Šiuo atveju žaidėjų keitimas yra suteikiamas prieš vykdant naują nuobaudą už užfiksuotą pražangą;
- taisyklių pažeidimas yra fiksuojamas prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio arba vienintelio baudų metimo. Šiuo atveju žaidėjų keitimas yra suteikiamas prieš vykdant kamuolio įmetimą iš užribio.

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

§ 20. Pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo

20.1. Taisyklė

Komanda netenka teisės žaisti ir pralaimi, jeigu:

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

20.2. Bauda

20.2.1. Varžovo komandai įskaitoma pergalė rezultatu 20:0. Be to, teisės žaisti netekusiai komandai komandų klasifikacijos lentelėje įrašoma 0 taškų.

20.2.2. Jeigu nugalėtojas nustatomas pagal dviejų rungtynių (namuose ir išvykoje) bendrą rezultatą (taškų skirtumą) arba atkrintamųjų varžybų (iki 2 laimėtų rungtynių) rezultatą, komanda, kuri pralaimėjo pirmas, antras ar trečias rungtynes dėl teisės žaisti netekimo, automatiškai pralaimi ir rungtynių seriją. Tai netaikoma, jei atkrintamosiose varžybose žaidžiama iki 3 pergalių.

20.2.3. Jeigu komanda, dalyvaujanti varžybose arba turnyre, antrą kartą pralaimi dėl teisės žaisti netekimo, ji yra pašalinama (diskvalifikuojama) iš varžybų/turnyro, o jos sužaistų visų rungtynių rezultatai anuliuojami.

§ 21. Pralaimėjimas išsibaudavus

21.1. Taisyklė

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

21.2. **Bauda**

- 21.2.1. Jei nutraukiant rungtynes komanda, kuriai įskaitoma pergalė, pirmavo, rašomas toks rezultatas, koks buvo rungtynių nutraukimo metu, o jeigu nepirmavo, fiksuojamas rezultatas 2:0 jos naudai. Išsibaudavusiai komandai komandų klasifikacijos lentelėje už pralaimėjimą įrašomas 1 taškas.
- 21.2.2. Jeigu nugalėtojas nustatomas pagal dviejų rungtynių (namuose ir išvykoje) bendrą rezultatą (taškų skirtumą), komanda, kuri pralaimėjo pirmas arba antras rungtynes dėl išsibaudavimo, automatiškai pralaimi ir abiejų rungtynių seriją.

PENKTOJI TAISYKLĖ – TAISYKLIŲ PAŽEIDIMAI

§ 22. Taisyklių pažeidimai

22.1. **Apibrėžimas**

Taisyklių nesilaikymas yra jų **pažeidimas**.

22.2. **Bauda**

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

§ 23. Žaidėjas ir kamuolys už aikštės ribų

23.1. **Apibrėžimas**

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

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

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

23.2. **Taisyklė**

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

23.2.2. Jeigu kamuolys yra užribyje, nes jį liečia arba lietė žaidėjas, esantis ant ribojančios linijos arba už jos, šis žaidėjas laikomas pažeidęs taisykles.

23.2.3. Jei žaidėjai aikštėje kartu sugriebia kamuolį ("ginčo" situacija) ir po to vienas iš jų ar abu atsiduria už aikštės ribų arba grįžta į savo komandos gynybos zoną, tai fiksuojamas „ginčas“ (užribio ar į komandos gynybos zoną grąžinto kamuolio taisyklių pažeidimai ignoruojami).

§ 24. Kamuolio varymas (driblingas)

24.1. **Apibrėžimas**

24.1.1. Kamuolio varymas yra kamuolį valdančio žaidėjo judėjimas, metant, mušant, ridenant kamuolį grindimis arba tyčia metant kamuolį į krepšio lentą.

24.1.2. Kamuolio **varymas prasideda** tada, kai kamuolį valdantis žaidėjas, mesdamas, mušdamas ar ridendamas grindimis arba tyčia mesdamas jį į krepšio lentą, vėl jį paliečia anksčiau, negu jį paliečia kitas žaidėjas.

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

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

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

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

24.1.4. Kamuolio varymu nelaikoma:

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

24.2. Taisyklė

Baigęs varyti kamuolį žaidėjas negali vėl pradėti jo varyti, nebent jis būtų jį praradęs po pirmojo varymo:

- nes buvo metimas į krepšį;
- varžovui palietus kamuolį;
- perduodant ar nevykusiai gaudant kamuolį, kai jį palietė kitas žaidėjas.

§ 25. Žingsniai

25.1. Apibrėžimas

25.1.1. **Žingsniai** – tai neleistinas judėjimas su kamuoliu aikštėje viena arba abiem kojom bet kuria kryptimi, nesilaikant šio paragrafo apribojimų.

25.1.2. **Varpste** vadinamas žaidėjo, turinčio kamuolį, žingsnis arba keli žingsniai viena koja bet kuria kryptimi, kai antroji, atraminė neatitraukiama nuo grindų.

25.2. Taisyklė

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

- abiem kojom liesdamas grindis:
 - tuo momentu, kai viena koja yra pakeliama, kita tampa atramine;
- judėdamas:
 - jei viena koja liečia grindis, ta koja tampa atramine;
 - jei abi kojos neliečia grindų ir žaidėjas nusileidžia iškart ant abiejų kojų, tai tuo momentu, kai viena koja pakeliama, kita tampa atramine;
 - jei abi kojos neliečia grindų ir žaidėjas nusileidžia ant vienos kojos, ta koja tampa atramine. Jei žaidėjas atsispiria ta koja ir sustodamas nusileidžia iškart ant abiejų, tai nei viena koja nėra atraminė (t.y. nė vienos negalima atitraukti nuo grindų).

25.2.2. **Valdančio kamuolį žaidėjo judėjimas, nustačius atraminę koją:**

- jei abi kojos liečia grindis:
 - pradėdant varyti kamuolį, negalima atitraukti atraminės kojos nuo grindų iki išleidžiant kamuolį iš rankos (-ų);
 - perduodant kamuolį arba metant jį į krepšį, žaidėjas gali pašokti, atitraukdamas atraminę koją, bet nė viena koja negali vėl nusileisti ant grindų, kol kamuolys neišleistas iš rankos (-ų);
- jei judama:
 - perduodamas kamuolį arba mesdamas į krepšį žaidėjas gali pašokti, atsispyręs atramine koja, ir nusileisti ant vienos arba iškart ant abiejų kojų. Po to viena arba abi kojos gali būti pakeltos, bet nenuleistos ant grindų, kol kamuolys neišleistas iš rankos(-ų);
 - pradėdant varyti kamuolį, negalima pakelti atraminės kojos prieš išleidžiant kamuolį iš rankos(-ų);
- jei sustojama, kai nei viena iš kojų nėra atraminė:
 - pradėdant varyti kamuolį, nei viena koja negali būti atitraukta nuo grindų, kol kamuolys neišleistas iš rankos (-ų);
 - perduodant kamuolį arba metant jį į krepšį, viena arba abi kojos gali būti pakeltos, bet nenuleistos ant grindų, kol kamuolys neišleistas iš rankos(-ų).

25.2.3. **Žaidėjas krenta, guli arba sėdi ant grindų:**

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

§ 26. **3 sekundės**

26.1. **Taisyklė**

26.1.1. Žaidėjas negali vienu metu išbūti ilgiau kaip 3 sekundes varžovo 3-jų sekundžių zonoje, kai jo komanda puolimo zonoje valdo žaidžiamą kamuolį ir rungtynių laikrodis yra įjungtas.

26.1.2. Išimtis daroma žaidėjui, kuris:

- mėgina išėiti iš 3-jų sekundžių zonos;
- yra 3-jų sekundžių zonoje, kai jis ar jo komandos žaidėjas meta į krepšį ir kamuolys atsiskiria ar jau yra atsiskyręs nuo metančio žaidėjo rankos (-ų);
- vienu metu išbuvęs 3-jų sekundžių zonoje mažiau kaip 3 sekundes, varo kamuolį šioje zonoje ir meta jį į krepšį.

26.1.3. Žaidėjas nėra 3-jų sekundžių zonoje tada, kai abi jo pėdos yra už šios zonos ribų.

§ 27. **Aktyviai dengiamas žaidėjas**

27.1. **Apibrėžimas**

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

27.2. **Taisyklė**

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

§ 28. **8 sekundės**

28.1. **Taisyklė**

28.1.1. Kai:

- žaidėjas pradeda valdyti žaidžiamą kamuolį savo komandos **gynybos zonoje**,

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

28.1.2. Komanda laikoma pervedusia kamuolį į jos puolimo zoną, kai:

- kamuolys, nevaldomas nei vieno žaidėjo, paliečia puolimo zoną;
- kamuolys paliečia arba yra teisingai paliečiamas puolančios komandos žaidėjo, ir jo abi pėdos yra pilnai šios komandos puolimo zonoje;
- kamuolys paliečia arba yra teisingai paliečiamas besiginančios komandos žaidėjo, ir jis bet kuria kūno dalimi liečia savo komandos gynybos zoną;
- kamuolys paliečia teisėją, kuris bet kuria kūno dalimi liečia komandos, valdančios kamuolį, puolimo zoną;
- varantis kamuolį iš gynybos zonos į puolimo zoną, abi varančio kamuolį žaidėjo pėdos ir kamuolys liečia grindis puolimo zonoje.

28.1.3. 8 sekundžių skaičiavimas bus tęsiamas, jei prieš tai kamuolį valdžiusi komanda turi teisę įmesti jį į aikštę savo gynybos zonoje dėl to, kad:

- kamuolys išriedėjo į užribį;
- susižeidė tos pačios komandos žaidėjas;
- užfiksuotas ginčijamas kamuolys;
- užfiksuota abipusė pražanga;
- buvo anuliuotos (kompensuotos) abiejų komandų vienodos baudos.

§ 29. 24 sekundės

29.1. Taisyklė

29.1.1. Kai:

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

Kamuolio metimas į krepšį yra atliktas laiku, jeigu:

- žaidėjas išleidžia kamuolį iš rankos (-ų), prieš nuaidint **atakos trukmės** laikrodžio signalui, ir
- žaidėjo išleistas iš rankos (-ų) kamuolys paliečia lanką arba įkrenta į krepšį.

29.1.2. Jei **metimas atliktas baigiantis 24 sekundžių laikui**, ir, kamuoliui esant ore, aidai **atakos trukmės** laikrodžio signalas, o po to:

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

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

29.2. Procedūra

29.2.1. **Atakos trukmės** laikrodis turi būti išjungiamas (ir skiriamas naujas kamuolio valdymo laikas), jei rungtynes **stabdo** teisėjas:

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

Šiais atvejais kamuolio valdymas skiriamas tai pačiai komandai, kuri prieš tai valdė kamuolį.

Jeigu įmetimas iš užribio vykdomas:

- komandos gynybos zonoje, tai komandai yra skiriamas naujas 24 sekundžių kamuolio valdymo laikas;
- komandos puolimo zonoje, tai **atakos trukmės** laikrodis turi būti perjungiamas taip:
 - jeigu žaidimo sustabdymo metu **atakos trukmės** laikrodis rodo 14 sekundžių arba daugiau, tuomet šis laikas turi būti skaičiuojamas toliau nuo to momento, kai buvo sustabdytas;
 - jeigu žaidimo sustabdymo metu **atakos trukmės** laikrodis rodo 13 sekundžių arba mažiau, tuomet šis laikrodis perjungiamas, kad rodytų 14 sekundžių, t.y. puolančiosios komandos atakai lieka 14 sekundžių.

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

29.2.2. **Atakos trukmės** laikrodis turi būti išjungiamas ir skiriamas naujas 24 sek. kamuolio valdymo laikas, jei įmetimas iš užribio skiriamas varžovų komandai, nes atakavusi komanda prasižengė arba pažeidė taisykles.

29.2.3. Kai kamuolys paliečia varžovų krepšio lanką, **atakos trukmės** laikrodis perjungiamas taip:

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

29.2.4. Jei komandai valdant kamuolį arba nei vienai komandai nevaldant kamuolio, **klaidingai aidi** atakos trukmės laikrodžio signalas, tai signalas ignoruojamas ir žaidimas tęsiamas.

Tačiau, jei teisėjo nuomone, kamuolį valdančiai komandai padaryta žala, žaidimas stabdomas.

Teisėjai nustato, kiek laiko komandai liko valdyti kamuolį (**atakos trukmės** laikrodis pakoreguojamas) ir grąžina jį tai pačiai komandai.

§ 30. Į komandos gynybos zoną grąžintas kamuolys

30.1. Apibrėžimas

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

- šios komandos žaidėjas, kurio abi kojos yra puolimo zonoje, laiko, gaudo ar varo kamuolį savo komandos puolimo zonoje, arba
- šios komandos nariai, būdami savo komandos puolimo zonoje, perdavinėja vienas kitam kamuolį.

30.1.2. Komanda, valdanti žaidžiamą kamuolį savo puolimo zonoje laikoma neteisėtai grąžinusi jį į savo gynybos zoną, jei šios komandos žaidėjas yra paskutinis, palietęs kamuolį savo puolimo zonoje ir po to kamuolį pirmasis paliečia tos pačios komandos žaidėjas, kuris:

- bet kuria kūno dalimi liečia savo komandos gynybos zoną, arba
- kai kamuolys paliečia šios komandos gynybos zoną.

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

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

30.2. Taisyklė

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

30.3. **Bauda**

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

§ 31. **Neteisingas kamuolio lietimasis metimo metu ir trukdymas įmesti kamuolį į krepšį**

31.1. **Apibrėžimas**

31.1.1. **Metimas į krepšį arba baudų metimas:**

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

31.2. **Taisyklė**

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

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

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

31.2.3. Neteisingo kamuolio lietimasis metimo metu apribojimais galioja kol:

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

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

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

31.2.5. Kai:

- teisėjas sušvilpia, kol kamuolys yra metančio į krepšį žaidėjo rankoje (-ose), ar kamuolys jau yra išmestas ir skrieja į krepšį metimo metu,
- rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis kėlinio pabaigos laiką, aidis metimo metu kamuoliui skriejant į krepšį,

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

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

31.3. Bauda

31.3.1. Jei nusižengė **puolėjas**, taškai neįskaitomi. Kamuolys perduodamas varžovo komandai įmesti jį į žaidimą iš šoninio užribio ties baudų metimų linija, nebent taisyklėse nurodyta kitaip.

31.3.2. Jei nusižengė **gynėjas**, puolančiai komandai įskaitoma:

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

Taškai įskaitomi, lyg kamuolys būtų įkritęs į krepšį.

31.3.3. Jeigu metant paskutinį arba vienintelį baudų metimą neteisingą kamuolio lietimą įvykdo **gynėjas**, puolančiai komandai įskaitomas 1 taškas ir gynėjui papildomai skiriama techninė pražanga.

ŠEŠTOJI TAISYKLĖ – PRAŽANGOS

§ 32. Pražangos

32.1. Apibrėžimas

32.1.1. Pražanga yra taisyklių pažeidimas, kai įvyksta neleistinas asmeninis kontaktas su varžovu arba/ir elgiamasi nesportiškai.

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

§ 33. Kontaktas: pagrindiniai principai

33.1. Cilindro principas

Cilindras – tai žaidėjo užimamas grindų plotas ir erdvė virš jo. Cilindro ribos:

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

Rankos gali būti ištiestos nuo liemens į priekį ne toliau, negu yra žaidėjo, stovinčio ant grindų, pėdos. Rankos – sulenktos per alkūnes, dilbiai ir plaštakos pakeltos. Atstumas tarp žaidėjo pėdų yra proporcingas jo ūgiui.



Pav. 5. Cilindro principas

33.2. Vertikalumo principas

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

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

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

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

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

- naudodamas rankas iškovotų sau papildomą erdvę (išstumdamas varžovą);
- išskėsdamas kojas liestų jomis varžovą metimo metu ar tuoj po jo.

33.3. Teisinga (legali) gynybos padėtis

Besiginantis žaidėjas yra užėmęs pradinę teisingą gynybos padėtį, kai:

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

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

33.4. Valdančio kamuolį žaidėjo dengimas

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

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

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

Gynėjas, užėmęs teisingą gynybos padėtį, gali judėti dengdamas varžovą, bet jis neturi teisės ištiestomis rankomis, pečiais, klubais ar kojomis trukdyti kamuolį valdančiam varžovui judėti.

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

- gynėjas turi būti užėmęs pradinę teisingą gynybos padėtį, veidu į žaidėją su kamuoliu ir abiem kojomis stovintis ant grindų;
- gynėjas gali stovėti vietoje, pašokti vertikaliai arba judėti lygiagrečiai varžovo judėjimo kryptčiai arba trauktis nuo jo, išlaikant pradinę legalią gynybos padėtį;
- judėdamas ir išlaikydamas teisingą gynybos padėtį, gynėjas gali trumpam atitraukti vieną arba abi kojas nuo grindų, judėdamas lygiagrečiai varžovo judėjimo kryptčiai arba traukdamasis nuo jo, **bet tik ne judėdamas link** varžovo, valdančio kamuolį;
- jei puolantis žaidėjas atsitrenkia į gynėjo liemenį, laikoma, kad gynėjas šioje vietoje buvo pirmas;
- užėmęs teisingą gynybos padėtį, gynėjas gali pasisukti savo cilindro **viduje**, siekdamas apsisaugoti nuo traumos.

Jei šios, aukščiau išvardintos sąlygos yra išpildytos, kontaktas turi būti traktuojamas, kaip žaidėjo su kamuoliu pražanga.

33.5. Kamuolio nevaldančio žaidėjo dengimas

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

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

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

Gynėjas, siekiantis užimti pradinę legalią gynybos padėtį, bet nesilaikantis laiko ir atstumo principų, yra atsakingas už įvykusį kontaktą su judančiu varžovu.

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

33.6. Ore esantis žaidėjas

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

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

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

Žaidėjas neturi teisės paljsti po pašokusiu į viršų varžovu.

Žaidėjo palindimas po ore esančiu varžovu ir dėl to įvykęs kontaktas paprastai yra nesportinė pražanga, o atskirais atvejais – diskvalifikacinė pražanga.

33.7. Užtvara: teisėta ir neteisėta

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

Taisyklinga užtvara yra tada, kai ją darantis žaidėjas:

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

Netaisyklinga užtvara yra tada, kai ją varžovui darantis žaidėjas:

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

Jeigu žaidėjas daro užtvaramą **nejudančio varžovo regėjimo lauke** (iš priekio arba iš šono), jis gali visiškai priartėti prie varžovo, bet negali liesti jo.

Jeigu žaidėjas daro užtvaramą **nejudančiam žaidėjui ne jo regėjimo lauke**, jis turi leisti varžovui be sąlyčio žengti 1 normalų žingsnį užtvaros link.

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

Atstumas turėtų būti ne mažesnis kaip 1 ir ne didesnis kaip 2 normalūs žingsniai.

Žaidėjas, kuriam yra taisyklingai daroma užtvara, yra atsakingas už bet kokį kontaktą su užtvėriamčiu žaidėju.

33.8. Įsirežimas

33.8.1. Įsirežimas – tai neleistinas asmeninis kontaktas, esant su kamuoliu arba be jo, kai atsitrenkiama į varžovo liemenį.

33.9. Blokavimas

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

Judantis žaidėjas, bandantis daryti užtvaramą, turi būti baudžiamas pražanga už blokavimą, jei įvyksta sąlytis su stovinčiu ar besitraukiančiu nuo jo varžovu.

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

Pasakymas “yra papildomi faktoriai” reiškia, kad žaidėjas, kuriam daroma užtvara, savo varžovą stūmė, laikė, į jį įsirežė.

Užimant vietą aikštėje, žaidėjui leidžiama iškišti rankas arba alkūnes iš savo menamo cilindro, tačiau rankos ar alkūnės turi būti vėl cilindre, kai varžovas mėgina praeiti pro šalį. Priešingu atveju, įvykus kontaktui, tai yra laikymas arba blokavimas.

33.10. Pusapskritimių zonos, kuriose nefiksuojamos įsirežimo pražangos

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

Besiveržiančiam link krepšio ir esančiam ore puolėjui atsitrenkus į besiginantį žaidėją, esantį pusapskritimio zonoje, kurioje nefiksuojamos įsirežimo pražangos, puolėjui neturi būti fiksuojama pražanga puolant (nebent puolėjas neleistinai naudoja rankas, kojas, kūną). Ši taisyklė galioja, jei:

- puolėjas su kamuoliu rankose yra pašokęs į viršų, ir
- jis bando mesti (įdėti) kamuolį į krepšį ar atlikti perdavimą, ir
- besiginančio žaidėjo **viena ar abi pėdos** liečia pusapskritimio zoną, kurioje nefiksuojamos įsirežimo pražangos.

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

Varžovo palietimas rankomis nebūtinai yra pražanga.

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

Neteisėtu plaštakų ar ištiestų rankų naudojimas laikomas tada, kai kontaktas su varžovu, **valdančiu kamuolį arba ne**, užsitęsia ir trukdo jo judėjimui.

Pakartotinas varžovo su kamuoliu (arba be jo) lietimasis ar "baksnojimas" rankomis turi būti vertinamas kaip pražanga, nes tai gali iššaukti grubų atsaką.

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

- gynėjo apkabinimas ir laikymas ranka arba alkūne, siekiant įgauti pranašumą;
- atsistūmimas, siekiant neleisti gynėjui perimti kamuolį arba siekiant laimėti daugiau erdvės tarp savęs ir gynėjo;
- varant kamuolį trukdymas ištiesta kita ranka varžovui perimti kamuolį.

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

- kad išsilaisvintų, siekiant gauti kamuolį;

- kad sutrukdytų varžovui žaisti, ar bandyti žaisti kamuoliu;
- siekdamas susikurti daugiau erdvės tarp savęs ir gynėjo.

33.12. **Nugara į krepšį atsisukęs žaidėjas (vidurio puolėjo žaidimas)**

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

Ir žaidėjas, esantis vidurio puolėjo pozicijoje, ir jį dengiantis gynėjas privalo laikytis vertikalumo (cilindro) principo.

Tai yra puolančio arba besiginančio žaidėjo pražanga, jei jie pečiais, klubais siekia išstumti varžovą iš užimamos vietos arba ištiestomis rankomis, šlaunimis, klubais ar kita kūno dalimi riboja varžovo judėjimo laisvę.

33.13. **Neleistinas dengimas, esant už nugaros**

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

33.14. **Laikymas**

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

33.15. **Stūmimas**

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

§ 34. **Asmeninė pražanga**

34.1. **Apibrėžimas**

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

Žaidėjas negali varžovo laikyti, blokuoti, stumti, įsirežti į jį, pakišti koją, trukdyti varžovo judėjimui ištiestomis rankomis, alkūnėmis, pečiais, šlaunimis, blauzdomis, keliais, pėdomis, tuo pažeidžiant teisingos gynybos padėties (cilindro) principą bei neturi provokuoti varžovo grubiam, nekorektiškam žaidimui.

34.2. **Bauda**

Asmeninė pražanga turi būti skiriama prasižengusiajam žaidėjui.

34.2.1. Kai prasižengiama prieš nemetantį į krepšį žaidėją,

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

34.2.2. **Kai prasižengiama prieš metantį į krepšį žaidėją, šiam žaidėjui suteikiama teisė mesti baudos metimą (-us) taip:**

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

- jei žaidėjas bauduojamas prieš pat ar jau aidint bet kurio kėlinio pabaigos signalui, arba prieš pat ar jau aidint 24 sekundžių laikmačio signalui, bet kamuolys tuo metu dar yra šio žaidėjo rankoje (-se), taiklus metimas neturi būti įskaitytas. Turi būti paskirti 2 arba 3 baudos metimai.

§ 35. Abipusė pražanga

35.1. Apibrėžimas

35.1.1. **Abipusė pražanga** yra tuo atveju, kai 2 žaidėjai-varžovai maždaug tuo pačiu metu prasižengia vienas prieš kitą.

35.2. Bauda

Asmeninės pražangos skiriamos abiem žaidėjams. Baudos metimai neskiriami ir žaidimas tęsiamas taip:

Jei maždaug tuo pačiu metu kaip ir įvykusi abipusė pražanga ir

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

§ 36. Techninė pražanga

36.1. Elgesio taisyklės

36.1.1. Žaidimo taisyklės reikalauja pilno ir geranoriško žaidėjų ir komandos suolo personalo bendradarbiavimo su teisėjais, sekretoriato teisėjais bei komisaru, jei jis yra paskirtas.

36.1.2. Abi komandos gali maksimaliai išnaudoti savo galimybes, kad pasiektų pergalę, bet tai turi daryti nepažeidžiant etikos ir garbingo žaidimo principų.

36.1.3. Kiekvienas tyčinis arba pakartotinis šių žaidimo principų pažeidimas turi būti vertinamas kaip techninė pražanga.

36.1.4. Siekdamas išvengti techninės pražangos skyrimo, teisėjas gali naudoti prevencines priemones, įspėti ar nekreipti dėmesio į smulkius administracinio pobūdžio pažeidimus, kurie yra aiškiai netyčiniai ir neturintys tiesioginės įtakos žaidimui, jei tik tai nėra pakartotiniai (po įspėjimo) padaryti pažeidimai.

36.1.5. Jei pažeidimas pastebimas kai kamuolys jau yra žaidžiamas, žaidimas turi būti stabdomas ir techninė pražanga paskirta. Bauda vykdoma taip, lyg techninė pražanga įvyko tuo metu, kai buvo paskirta. Viskas, kas įvyko nuo to momento, kai pažeidimas buvo padarytas, iki to momento, kai žaidimas buvo sustabdytas, galioja.

37.1 Smurtinis elgesys

38.1.1. Rungtynių metu gali įvykti smurtinio elgesio atvejai, nesuderinami su taisyklių dvasia ir garbingo žaidimo principais. Šiuos veiksmus nedelsiant turi nutraukti teisėjai ir, jei būtina, viešosios tvarkos saugojimo pajėgos.

38.1.2. Kai smurtiniuose veiksmuose aikštėje ar šalia jos dalyvauja žaidėjai ar komandos suolo personalas, teisėjai turi reikiamomis priemonėmis tai sustabdyti.

38.1.3. Bet kuris iš išvardintų asmenų, ypač grubiai ir agresyviai užsipuolęs varžovus, turi būti nedelsiant diskvalifikuotas. Vėliau teisėjai turi raštu informuoti varžybų organizatorius apie įvykusį incidentą.

- 38.1.4. Viešosios tvarkos saugotojai gali įžengti į aikštę tik tam pakviesti teisėjų. Tačiau, jei žiūrovai su aiškiai piktais ketinimais veržiasi į aikštę, viešosios tvarkos saugotojai turi tuoj pat imtis priemonių apsaugoti žaidėjus ir teisėjus.
- 38.1.5. Visos kitos sporto salės vietos, įskaitant įėjimus, išėjimus, vestibulius, rūbines ir pan. priklauso varžybų organizatorių ir viešosios tvarkos saugotojų kompetencijai.
- 38.1.6. Žaidėjų, komandos suolo personalo veiksmai, galintys padaryti žalos rungtynių techninei įrangai, neturi būti teisėjų toleruojami.

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

Jei veiksmas (-ai) pasikartoja, turi būti nedelsiant skiriama techninė pražanga kaltam asmeniui.

38.2. Apibrėžimas

- 38.2.1. **Žaidėjo techninė pražanga** yra bekontaktė pražanga, pažeidžiant elgesio normas tokiais veiksmais:
- nepaisoma teisėjų įspėjimų;
 - nepagarbiai liečiami teisėjai, komisaras, sekretoriato teisėjai ar komandos suolo personalas;
 - nepagarbiai kreipimasi į teisėjus, komisarą, sekretoriato teisėjus ar varžovus;
 - žiūrovų provokuojami žodžiais ar gestais;
 - varžovas erzinamas ar trukdoma jam matyti, mojuojant rankomis arti jo akių;
 - pavojingai mosuojama alkūnėmis;
 - žaidimas vilkinamas tyčia liečiant kamuolį, jau praskrodusį krepšio tinklą, ar trukdant greitai įmesti kamuolį iš užribio;
 - tyčia griūvama imituojuant varžovo pražangą;
 - kybama užsikabinus už lanko ir nulenkus jį savo svoriu, nebent už lanko trumpai užsikabinama kamuolio dėjimo į krepšį metu, arba, teisėjų nuomone, tai daroma siekiant apsaugoti nuo sužeidimo save ar kitą žaidėją;
 - besiginančios komandos žaidėjas liečia kamuolį šiam besileidžiant į krepšį paskutinio arba vienintelio baudos metimo metu. Atakuojančiai komandai turi būti įskaitytas 1 taškas ir techninė pražanga turi būti paskirta pažeidėjui.
- 38.2.2. Techninė pražanga komandos suolo personalui – tai pražanga už nepagarbų elgesį su teisėjais, komisaru, sekretoriato teisėjais ar varžovais, jų nepagarbų lietimą, o taip pat už procedūrinio ir administracinio pobūdžio pažeidimus.
- 38.3. Žaidėjas, kuriam paskirtos 2 techninės pražangos, yra diskvalifikuojamas iki tų rungtynių pabaigos.
- 38.3.1. Treneris turi būti diskvalifikuojamas iki tų rungtynių pabaigos, kai :
- jam paskirtos 2 techninės pražangos ('C') už jo paties nesportinį elgesį;
 - jam paskirtos 3 techninės pražangos, iš kurių visos trys paskirtos už komandos suolo personalo nesportinį elgesį ('B'), arba viena iš jų paskirta dėl jo paties elgesio ('C').
- 38.3.2. Jei žaidėjas ar treneris diskvalifikuojamas pagal **§ 36.3.3 arba 36.3.4**, turi būti vykdoma tik bauda už techninę pražangą ir neskiriama jokių papildomų baudų už diskvalifikavimą.

38.4. Bauda

- 38.4.1. Jei techninė pražanga paskirta:
- žaidėjui, tai ši techninė pražanga įrašoma jam ir įskaitoma į komandos pražangų skaičių;
 - komandos suolo personalui, techninė pražanga įrašoma treneriui ir neįskaitoma į komandos pražangų skaičių.
- 38.4.2. Varžovų komanda turi mesti 1 baudos metimą ir žaidimas tęsiamas:
- kamuolio įmetimu iš užribio ties vidurio linija, priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
 - ginčijamo kamuolio išmetimu vidurio apskritime, jei tai įvyksta prieš pirmojo kėlinio pradžią.

§ 37. Nesportinė pražanga

36.1. Apibrėžimas

36.1.1. **Nesportinė pražanga** – tai žaidėjo kontaktinė pražanga, kuri, teisėjo nuomone, yra:

- neteisėtas bandymas žaisti kamuoliu, pritaikant taisyklių dvasios ir tikslo neatitinkančius veiksmus.
- perdėtai stiprus kontaktas su varžovu žaidėjui bandant perimti kamuolį.
- jei besiginantis žaidėjas liečia ar stumia puolantį varžovą, būdamas puolėjui už nugaros ar šone jo, tokiu būdu bandydamas sustabdyti greitą ataką ir tarp atakuojančio žaidėjo ir atakuojamo krepšio daugiau nėra besiginančių žaidėjų.
- jei besiginantis žaidėjas bauduoja varžovą aikštėje ketvirtojo kėlinio ir kiekvieno pratęsimo paskutinių 2 minučių metu, kai kamuolys prieš įmetant jį į aikštę dar yra užribyje, teisėjo ar įmesiančio kamuolį į aikštę žaidėjo rankose.

36.1.2. Teisėjas turi interpretuoti nesportinę pražangą vienodai viso žaidimo metu, vertinant tik patį veiksma.

36.2. Bauda

36.2.1. Nesportinė pražanga turi būti paskirta pažeidėjui.

36.2.2. Žaidėjui, prieš kurį prasižengta, suteikiama teisė mesti baudos metimą (-us) ir :

- kamuolys įmetamas į žaidimą iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje.
- skiriamas ginčijamas kamuolys vidurio apskritime, jei tai įvyksta prieš pirmojo kėlinio pradžią.

Skiriamų baudos metimų skaičius nustatomas taip:

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

36.2.3. Žaidėjas, kuriam paskirtos 2 nesportinės pražangos, turi būti diskvalifikuotas iki tų rungtynių pabaigos.

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

§ 38. Diskvalifikacinė pražanga

37.1. Apibrėžimas

37.1.1. **Diskvalifikacinė pražanga** yra bet koks ypač grubus, skandalingas žaidėjo, ar komandos suolo personalo elgesys.

37.1.2. Trenerį, kuriam paskirta diskvalifikacinė pražanga, turi pakeiti trenerio asistentas, įrašytas rungtynių protokole. Jeigu trenerio asistentas protokole neįrašytas, trenerį pakeičia komandos kapitonas (CAP).

37.2. Bauda

37.2.1. Diskvalifikacinė pražanga turi būti paskirta pažeidėjui.

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

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

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

Toliau žaidimas tęsiasi:

- kamuolį įmetant iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
- ginčijamo kamuolio išmetimu vidurio apskritime, jei tai įvyksta prieš pirmojo kėlinio pradžią.

37.2.4. Baudos metimų kiekis nustatomas taip:

- jei pražanga nekontaktinė - 2 baudos metimai;
- jei prasižengta prieš nemetusį į krepšį žaidėją skiriami 2 baudos metimai;
- jei prasižengta metimo metu ir metimas tikslus, taškai įskaitomi ir skiriamas dar 1 baudos metimas;
- jei prasižengta metimo metu ir metimas netikslus, skiriami 2 arba 3 baudos metimai.

§ 39. Peštynės

39.1. Apibrėžimas

Peštynės yra fizinė sąveika tarp 2-jų ar daugiau varžovų (žaidėjų ir komandos suolo personalo).

Šis paragrafas liečia tik komandos suolo personalą, paliekantį komandos suolo zoną peštynių metu, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis, metu.

39.2. Taisyklė

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

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

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

39.3. Bauda

39.3.1. Nepriklausomai nuo diskvalifikuotų dėl komandos suolo zonos palikimo trenerių, atsarginių žaidėjų ar komandos palydovų skaičiaus, viena techninė pražanga ('B') turi būti skiriama treneriui.

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

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

- teisėtai pelnyti taškai, kamuolys atitenka taškų nepelnusiai komandai įmesti jį į žaidimą iš už galinės linijos;
- jei komanda valdė kamuolį ar jis jai buvo paskirtas valdyti, tai ši komanda įmes kamuolį į žaidimą iš užribio ties vidurio linija, priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
- jei nei viena komanda nevaldė kamuolio ir jis nebuvo niekam paskirtas – tai ginčijamojo kamuolio situacija.

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

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

SEPTINTOJI TAISYKLĖ – BENDROSIOS TAISYKLĖS

§ 40. 5-ios žaidėjo pražangos

- 40.1. Žaidėjui, prasižengusiam 5 kartus, teisėjas turi tai pranešti ir žaidėjas privalo iš karto išeiti iš aikštės. Jis turi būti pakeistas per 30 sekundžių.
- 40.2. Pražanga, paskirta žaidėjui, kuris prieš tai gavo 5 pražangas, laikoma pašalinto žaidėjo pražanga ir turi būti protokole įrašyta treneriui ('B').

§ 41. Komandos pražangos: bauda

41.1. Apibrėžimas

- 41.1.1. Komandos pražanga yra žaidėjo gauta asmeninė, techninė ar diskvalifikacinė pražanga. Komanda išnaudoja pražangų limitą, kai jai kėlinyje yra paskirtos 4 komandos pražangos.
- 41.1.2. Visos komandos pražangos, paskirtos rungtynių intervalo metu, įskaitomos į po šio intervalo prasidėsiančio kėlinio ar pratęsimo komandos pražangų skaičių.
- 41.1.3. Visos komandos pražangos, paskirtos pratęsimo metu, laikomos ketvirtojo kėlinio pražangomis.

41.2. Taisyklė

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

§ 42. Ypatingi atvejai

42.1. Apibrėžimas

- 42.1.1. Ypatingi atvejai gali būti tada, kai po užfiksuoto pažeidimo, tame pačiame sustabdyto laiko intervale skiriama kita pražanga (-os).

42.2. Procedūra

- 42.2.1. Visos pražangos turi būti fiksuojamos ir baudos paskirtos.
- 42.2.2. Turi būti nustatyta pražangų skyrimo eilės tvarka.
- 42.2.3. Abiejų komandų vienodos baudos ir abipusės pražangos baudos anuliuojamos (kompensuojamos) ta pačia eilės tvarka, kaip buvo paskirtos. Kai tik pražangos įrašytos ir kompensuojamos, laikoma, kad jų nebuvo.
- 42.2.4. Teisė valdyti kamuolį, kaip paskutinės vykdomos baudos dalis, turi anuliuoti bet kurias ankstesnes teises valdyti kamuolį.
- 42.2.5. Kai tik kamuolys tampa žaidžiamu metant pirmąjį arba vienintelį baudos metimą, ši bauda negali būti panaudota kitos baudos anuliavimui (kompensavimui).
- 42.2.6. Visos likusios baudos turi būti vykdomos ta tvarka, kuria jos buvo paskirtos.

42.2.7. Jei po vienodų komandoms paskirtų baudų anuliavimo nelieka kitų vykdytinų baudų, žaidimas tęsiamas taip:

Jei, maždaug tuo pačiu metu, kai įvyko pirmasis pažeidimas:

- Teisėtai pelnyti taškai, kamuolys atitenka taškų nepelnusiai komandai įmesti iš už galinės linijos;
- Jei komanda valdė kamuolį ar jis jai buvo paskirtas valdyti, tai ši komanda įmes kamuolį iš užribio, arčiausiai pirmojo pažeidimo vietos;
- Jei nei viena komanda nevaldė kamuolio ir jis nebuvo paskirtas valdyti – tai ginčijamojo kamuolio situacija.

§ 43. Baudos metimai

43.1. Apibrėžimas

43.1.1. Baudos metimas – tai teisė žaidėjui, stovinčiam pusapskritimyje už baudos metimų linijos, netrukdomai metant kamuolį į krepšį, pelnyti 1 tašką.

43.1.2. Baudos metimų serija – tai visi baudos metimai ir/ar po to sekantis kamuolio valdymas, paskirti už vieną pražangą.

43.2. Taisyklė

43.2.1. Kai fiksuojama asmeninė pražanga, baudos metimas (-ai) skiriami taip:

- Žaidėjas, prieš kurį prasižengta, turi mesti baudos metimą (-us);
- Jei prieš tai paprašyta šio žaidėjo keitimo, jis turi mesti paskirtą baudos metimą (-us) ir tik po to išeiti iš aikštės;
- Jei turintis mesti baudos metimus žaidėjas negali tęsti žaidimo dėl susižeidimo, gautos 5 pražangos ar dėl diskvalifikacijos, baudos metimą (-us) turi mesti jį pakeitęs žaidėjas. Jei nėra kam jį pakeisti, baudos metimą (-us) meta bet kuris komandos žaidėjas, paskirtas šios komandos trenerio.

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

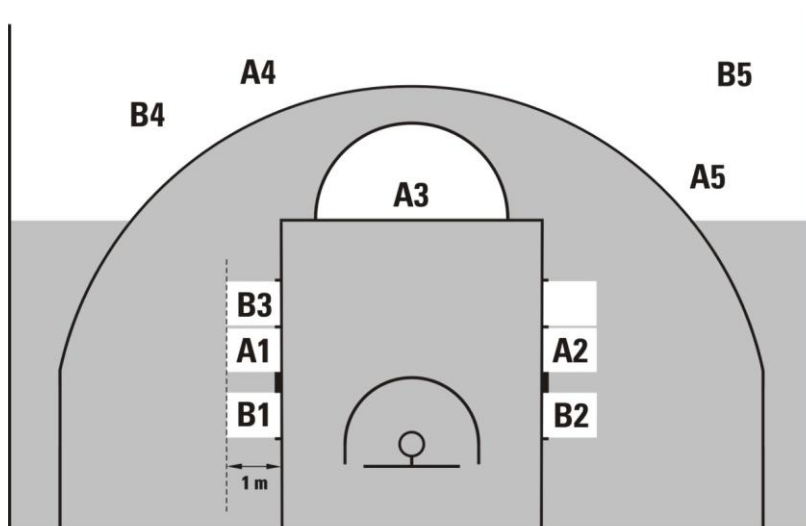
43.2.3. Baudos metimą vykdantis žaidėjas turi:

- atsistoti pusapskritimyje už baudos metimų linijos;
- naudoti bet kokį metimo būdą, kad kamuolys įkristų į krepšį iš viršaus ar paliestų lanką;
- mesti kamuolį į krepšį per 5 sekundes nuo to momento, kai kamuolį jam paduoda teisėjas;
- neliesti baudos metimų linijos ar neįžengti į 3-jų sekundžių zoną, kol kamuolys įkris į krepšį arba palies lanką;
- neapgaudinėti, imituojant baudos metimą.

43.2.4. Žaidėjai prie 3-jų sekundžių zonos turi pakaitine tvarka užimti vietas, kurių „gylis“ – 1 metras (pav. 6).

Metant baudos metimus šie žaidėjai negali:

- užimti jiems nepriklausančių vietų prie 3 sekundžių zonos;
- įžengti į 3-jų sekundžių, į neutralią zoną ar pasitraukti iš užimamų prie 3-jų sekundžių zonos vietų, kol kamuolys neišleistas iš baudos metimus atliekančio žaidėjo rankų;
- trukdyti baudų metikui atlikti šią procedūrą.



Pav. 6. Žaidėjų išsidėstymas baudos metimų metu

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

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

43.3. Bauda

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

Bet kurio kito žaidėjo pažeidimas, padarytas prieš pat ar maždaug tuo pačiu metu kaip ir baudą metančio žaidėjo pažeidimas, turi būti ignoruojamas.

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

- 43.3.2. Jei **baudos metimas sėkmingas** ir pažeidimą padaro bet kuris kitas žaidėjas (-ai), o ne metantis baudą žaidėjas:
- taškas įskaitomas;
 - pažeidimas (-ai) yra ignoruojamas.

Jei tai yra paskutinis arba vienintelis baudos metimas, kamuolys atitenka varžovų komandai įmesti iš už galinės linijos.

- 43.3.3. Jei **baudos metimas nesėkmingas** ir taisyklės pažeidžia:
- **baudos metikas ar jo komandos narys**, metant paskutinį arba vienintelį baudos metimą, tai kamuolys atitenka varžovų komandai įmesti iš šoninio užribio ties baudos metimų linija, nebent baudą metančio žaidėjo komandai paskirtas kamuolio valdymas;
 - baudos metiko **varžovai**, tai baudos metimas yra kartojamas;
 - **abi komandos**, metant paskutinį arba vienintelį baudos metimą, tada fiksuojama ginčijamojo kamuolio situacija.

§ 44. Taisytina klaida

44.1. Apibrėžimas

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

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

44.2. Procedūra

- 44.2.1. Klaidas, išvardintas aukščiau minėtuose paragrafuose, galima ištaisyti tik tada, kai teisėjai, komisaras (jei yra paskirtas) ar sekretoriato teisėjai jas pastebi ankščiau, negu kamuolys tampa žaidžiamu po to, kai po padarytos klaidos buvo įjungtas rungtynių laikrodis ir kamuolys pirmą kartą tapo nežaidžiamu.
- 44.2.2. Teisėjas, kai tik pastebi taisytiną klaidą, turi nedelsdamas stabdyti žaidimą, jei tik tuo nedaroma žala nei vienai komandai.
- 44.2.3. Visos paskirtos pražangos, pelnyti taškai, praėjęs laikas ir kiti įvykę veiksmai nuo to momento, kai klaida padaryta ir iki to momento, kol ji pastebėta, negali būti anuliuoti.
- 44.2.4. Po klaidos ištaisymo, žaidimas tęsiamas toje vietoje, kur jis buvo nutrauktas klaidos ištaisymui, nebent šiose taisyklėse nurodyta kitaip. Kamuolys atiduodamas tai komandai, kuri jį valdė (ar jai kamuolys buvo paskirtas), kai žaidimas buvo sustabdytas klaidos ištaisymui.
- 44.2.5. Kai tik klaida, kurią dar galima taisyti, pastebėta ir:
- jei žaidėjas, turintis dalyvauti klaidos ištaisyme, yra jau pakeistas, jis **privalo grįžti** į aikštę ir dalyvauti klaidos ištaisyme (tuo momentu jis vėl tampa aikštės žaidėju). Pasibaigus ištaisymo procedūrai, jis gali žaisti toliau, **nebent** treneris paprašys teisėto keitimo – šiuo atveju šis žaidėjas gali išeiti iš aikštės;
 - jei žaidėjas yra pakeistas dėl traumos, 5-os asmeninės pražangos arba yra diskvalifikuotas, jį pakeitęs žaidėjas turi dalyvauti klaidos ištaisyme.
- 44.2.6. Taisyti klaidos jau nebegalima, kai vyresnysis teisėjas pasirašo rungtynių protokole.
- 44.2.7. Visos sekretoriato teisėjų padarytos rezultato rašymo, laiko matavimo, 24 sek. laiko matavimo, pražangų skaičiaus, minutės pertraukėlių skaičiaus žymėjimo klaidos gali būti taisomos teisėjų bet kuriuo metu tol, kol rungtynių vyresnysis teisėjas pasirašo rungtynių protokole.

44.3. Speciali procedūra

- 44.3.1. Klaidingai paskirtas (-i) baudos metimas (-ai).

Šie klaidingai paskirti metimai yra anuliuojami ir žaidimas tęsiamas taip:

- jei rungtynių laikrodis po padarytos klaidos nebuvo įjungtas, kamuolys skiriamas komandai, kurios baudos metimai anuliuoti, įmesti į žaidimą iš užribio ties baudos metimo linija;
- jei rungtynių laikrodis po padarytos klaidos buvo įjungtas ir:
 - klaidos aptikimo metu kamuolį valdo, ar jis paskirtas valdyti komandai, kuri jį valdė ir klaidos padarymo metu, arba
 - nei viena komanda nevaldo kamuolio klaidos aptikimo metu, tai kamuolys atitenka komandai, turėjusiai teisę jį valdyti klaidos padarymo metu;
- jei rungtynių laikrodis buvo įjungtas ir tuo metu, kai klaida aptikta, komanda, valdanti kamuolį ar turinti teisę jį valdyti, yra komandos, valdžiusios kamuolį klaidos padarymo metu, varžovė – fiksuojama „ginčo“ situacija;
- jei rungtynių laikrodis buvo įjungtas ir tuo metu, kai klaida aptikta, paskirti baudos metimai už kitą pražangą, šie baudos metimai turi būti vykdomi, o po to komandai, kuri valdė kamuolį klaidos padarymo metu, skiriamas jo įmetimas iš užribio.

- 44.3.2. Jei klaidingai nepaskirtas (-i) priklausantis (-ys) baudos metimas (-ai):
- ir kamuolį valdo ta pati komanda, kaip ir klaidos padarymo metu, tai ištaisius klaidą žaidimas tęsiamas, kaip po eilinių baudos metimų;
 - ir ta pati komanda, klaidingai gavusi teisę valdyti kamuolį vietoje priklausiusių baudos metimų, įmeta į krepšį, klaida turi būti ignoruojama.

44.3.3. Ne tam žaidėjui leista mesti baudos metimus.

Jau atlikti baudos metimai ir kamuolio valdymas kaip baudos dalis turi būti anuliuoti ir kamuolys skiriamas įmesti iš užribio ties baudos metimo linija varžovams, nebent dar yra neįvykdytų baudų už vélesnius prasižengimus.

AŠTUNTOJI TAISYKLĖ – TEISĖJAI, SEKRETORIATO TEISĖJAI, KOMISARAS: TEISĖS IR PAREIGOS

§ 45. Teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisaras

- 45.1. **Rungtynėse teisėjauja** vyresnysis teisėjas ir 1 arba 2 teisėjai. Jiems padeda sekretoriato teisėjai ir komisaras, jei yra paskirtas.
- 45.2. **Sekretoriato teisėjai:** sekretorius, laikininkas, sekretoriaus padėjėjas ir 24 sekundžių laikininkas.
- 45.3. **Komisaras** turi sėdėti tarp sekretoriaus ir laikininko. Jo pareiga yra rungtynių metu stebėti sekretoriato darbą ir padėti aikštės teisėjams užtikrinti sklandžią rungtynių eigą.
- 45.4. Teisėjai negali būti niekaip susiję su aikštėje rungtyniaujančiomis komandomis.
- 45.5. **Teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisaras turi vadovauti rungtynėms pagal šias taisykles ir neturi teisės jų keisti.**
- 45.6. Teisėjų apranga aikštėje: teisėjo marškinėliai, ilgos juodos kelnės, juodos kojinės ir juodi krepšinio batai.
- 45.7. Sekretoriato teisėjai privalo dėvėti vienodą aprangą.

§ 46. Vyresnysis teisėjas: teisės ir pareigos

Vyresnysis teisėjas privalo:

- 46.1. Apžiūrėti ir patvirtinti visą rungtynėms skirtą inventorių.
- 46.2. Parinkti oficialų rungtynių laikrodį, **atakos trukmės** laikrodį, sekundmatį ir susipažinti su sekretoriato teisėjais.
- 46.3. Parinkti žaidimo kamuolį iš mažiausiai 2-jų naudotų kamuolių, kuriuos pasiūlo šeiminkų komanda. Jei nei vienas iš šių kamuolių nėra tinkamas žaidimui, parinkti geriausią iš visų galimų.
- 46.4. Neleisti žaidėjams vilkėti daiktų, kurie yra pavojingi kitiems žaidėjams.
- 46.5. Išmesti „ginčą“ pirmojo kėlinio pradžioje ir paduoti kamuolį žaidėjui, įmetančiam jį į aikštę iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje kitų kėlinių pradžioje.
- 46.6. Jis turi teisę sustabdyti rungtynes, jei tai padaryti verčia susiklosčiusios aplinkybės.
- 46.7. Jis turi teisę nuspręsti įskaityti komandai pralaimėjimą dėl teisės žaisti netekimo.

- 46.8. Atidžiai patikrinti rungtynių protokolą, pasibaigus rungtynių laikui arba bet kuriuo metu, jei tai, jo nuomone, reikalinga.
- 46.9. Patvirtinti ir pasirašyti rungtynių protokole, pasibaigus rungtynių laikui, tuo **užbaigiant teisėjų funkcijas**. Teisėjų teisės **prasideda** jiems įėjus į aikštę 20 minučių iki nustatytos rungtynių pradžios ir **baigiasi** kartu su jų patvirtinto rungtynių laiko pabaigos signalu.
- 46.10. Parašyti kitoje rungtynių protokolo pusėje (prieš jį pasirašant):
- apie bet kurį teisės žaisti netekimo ar diskvalifikacinės pražangos atvejį;
 - apie visus žaidėjų, trenerių, trenerio asistentų ir komandos palydovų nesportinio elgesio atvejus, kurie įvyko likus daugiau kaip 20 minučių iki rungtynių pradžios arba laiko intervale nuo rungtynių laiko pabaigos signalo iki protokolo pasirašymo. Šiuo atveju, vyresnysis teisėjas (komisaras, jei jis yra) turi siųsti išsamų raportą varžybas rengiančiai organizacijai.
- 46.11. Priimti galutinį sprendimą, jei teisėjai tarpusavyje nesutaria. Prieš priimant galutinį sprendimą jis gali pasitarti su teisėjais, komisarų, jei jis yra, ar sekretoriato teisėjais.
- 46.12. Prieš rungtynes patvirtinti ir vėliau naudoti **skubaus pakartojimo sistemą (SPS)** (jei ji yra), kuri, prieš pasirašant rungtynių protokolą, padėtų nuspręsti:
- kėlinio ar pratęsimo pabaigoje:
 - ar sėkmingas metimas buvo atliktas prieš aidint kėlinio pabaigos signalui.
 - ar liko ir kiek liko žaidimo laiko, jei
 - metikas peržengė aikštės ribas;
 - pažeista 24 sek. taisyklė;
 - pažeista 8 sek. taisyklė;
 - pražanga fiksuota prieš žaidimo laiko pabaigą.
 - kai rungtynių laikrodis rodo, kad liko žaisti 2:00 minutes ar mažiau ketvirtajame kėlinyje ar pratęsime,
 - ar sėkmingas metimas atliktas prieš aidint 24 sek. signalui;
 - ar metimas atliktas prieš fiksuojant bet kokią pražangą;
 - nustatyti žaidėją, nuo kurio kamuolys pateko į užribį.
 - bet kuriuo žaidimo momentu
 - ar sėkmingas metimas buvo 2 ar 3 taškų vertės;
 - kaip turi būti koreguojamas likęs laikas, kai sutrinka rungtynių laikrodis ar atakos trukmės laikrodis;
 - nustatyti, kuris žaidėjas turi mesti paskirtus baudos metimus;
 - nustatyti komandos narių ir komandos lydinčių asmenų veiksmus peštynių metu.
- 46.13. **Turi teisę spręsti ir bet kurias šiose taisyklėse nenumatytas problemas.**

§ 47. Teisėjai: teisės ir pareigos

- 47.1. Teisėjai turi teisę spręsti apie taisyklių pažeidimus aikštėje ir už jos ribų, įskaitant sekretoriato stalą, komandų suolų zonas ir zonas aplink aikštę iškart už linijų.
- 47.2. Teisėjai turi švilpti švilpuku, kai pažeidžiamos taisyklės, baigiasi kėlinys arba teisėjai laiko būtinu sustabdyti rungtynes. Teisėjai neturi švilpti po sėkmingo metimo į krepšį, sėkmingo baudos metimo ir kamuoliui tampant žaidžiamu.
- 47.3. Vertindami asmeninį kontaktą arba taisyklių pažeidimą teisėjai turi laikytis šių esminių principų:
- taisyklių dvasios ir tikslo, žaidimo vientisumo išsaugojimo;
 - nuoseklaus „pranašumo/žalos“ principo taikymo, nestabdant žaidimo eigos dėl atsitiktinio asmeninio kontakto, nesuteikiančio žaidėjui pranašumo, o jo varžovui žalos;
 - nuoseklaus "sveiko proto" principo taikymo kiekvienose rungtynėse, vertinant žaidėjų sugebėjimus ir elgesį rungtynių metu;
 - nuoseklaus balanso tarp žaidimo kontrolės ir žaidimo eigos palaikymo, jaučiant, ką žaidimo dalyviai bando daryti, ir švilpiant, kai to reikia žaidimo tvarkai užtikrinti.

- 47.4. Jei viena iš komandų pateikia protestą, vyresnysis teisėjas (komisaras, jei jis yra) pasibaigus rungtynių laikui per 1 valandą turi raštu pranešti apie įvykį varžybas rengiančiai organizacijai.
- 47.5. Jei teisėjas susižeidžia arba dėl kokios kitos priežasties negali toliau teisėjauti, rungtynės turi būti tęsiamos po 5 minučių. Likęs teisėjas (-i) teisėjaus iki rungtynių pabaigos, nebent pakeitimui būtų kitas kvalifikuotas teisėjas. Ar toks pakeitimas bus daromas nusprendžia likęs teisėjas, pasitaręs su komisaru (jei jis yra).
- 47.6. Jei tarptautinėse varžybose sprendimą būtina paaiškinti žodžiu, tai daroma anglų kalba.
- 47.7. **Kiekvienas teisėjas turi teisę daryti sprendimus, atitinkančius jo pareigas, bet nei vienas teisėjas neturi teisės ignoruoti kito teisėjo(-ų) sprendimo arba jais suabejoti.**
- 47.8. **Teisėjų sprendimai yra galutiniai ir negali būti ginčijami ar ignoruojami.**

§ 48. Sekretorius ir jo padėjėjas: pareigos

- 48.1. **Sekretoriui** turi būti pateiktas oficialus rungtynių protokolai, kuriame reikia įrašyti:
- abiejų komandų rungtynes pradedančių ir visų atsarginių žaidėjų pavardes ir numerius. Pastebėjęs registruotas komandos startinio penketo žaidėjų ar jų numerių keitimo taisyklių pažeidimus, jis nedelsdamas praneša artimiausiam teisėjui;
 - didėjančių rungtynių rezultata, registruojant komandų pelnytus taškus, sėkmingus baudos metimus;
 - kiekvienam žaidėjui skirtas pražangas. Sekretorius turi nedelsiant informuoti teisėją, žaidėjui gavus 5 pražangą, žymėti visas treneriams skirtas pražangas ir nedelsiant informuoti teisėją, jei treneris turi būti diskvalifikuotas. Taip pat, sekretorius nedelsiant praneša teisėjui, kad žaidėjui skirtos 2 nesportinės pražangos ar 2 techninės pražangos ir kad jis turi būti diskvalifikuotas;
 - suteikiamas minutės pertraukėles. Jis turi pranešti teisėjams, kada yra minutės pertraukėlės suteikimo galimybė, jei komanda prašė minutės pertraukėlės, žymėti abiejų komandų minutės pertraukėles ir su aikštės teisėjų pagalba pranešti treneriui, kad jis jau išnaudojo paskutinę minutės pertraukėlę rungtynių puslaikyje ar pratęsimė;
 - reguliuoti pakaitinio kamuolio valdymo rodyklės padėtį, nedelsiant pakeisti jos kryptį, pasibaigus pirmajai rungtynių pusei, kai komandos privalo pasikeisti aikštės pusėmis prieš antrąją rungtynių dalį.
- 48.2. **Sekretorius** taip pat privalo:
- rodyti kiekvieno žaidėjo pražangų skaičių. Kiekvieną kartą, kai žaidėjas prasižengia, sekretorius pakelia pražangų lentelę, ant kurios matyti pražangų skaičius. Šios lentelės turi būti gerai matomos abiejų komandų treneriams;
 - pastatyti komandos pražangų žymeklį ant stalo krašto, esančio arčiau ketvirtą kartą per kėlinį prasižengusios komandos suolo;
 - vykdyti žaidėjų keitimus;
 - užtikrinti, kad jo signalas nuskambėtų **tik tada**, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas bei kamuolys dar netapo vėl žaidžiamu. Sekretoriaus signalas nei žaidimo laikrodžio, nei paties žaidimo **nesustabdo**. Jis taip pat nepadaro kamuolio nežaidžiamu.
- 48.3. **Sekretoriaus padėjėjas** valdo švieslentę ir padeda sekretoriui. Jeigu protokolo ir švieslentės duomenys skiriasi ir klaidos negalima nustatyti, tada švieslentės parodymai taisomi pagal protokolą.
- 48.4. Jei aptinkama klaida oficialiame protokole:
- rungtynių metu, sekretorius turi laukti, kol kamuolys taps nežaidžiamu ir tada įjungti signalą;
 - pasibaigus rungtynių laikui ir dar nepasirašius teisėjams protokole, klaida turi būti ištaisyta, net jei tai pakeistų rungtynių rezultata;
 - teisėjams jau pasirašius rungtynių protokole, klaida negali būti taisoma. Vyresnysis teisėjas ar komisaras, jei jis yra, turi išsiųsti detalų paaiškinimą varžybas vykdančiai organizacijai.

§ 49. Laikininkas: pareigos

- 49.1. Laikininkas privalo turėti rungtynių laikrodį ir sekundmatį bei turi:
- kontroliuoti žaidimo laiką, minutės pertraukėlių ir pertraukų trukmę;
 - užtikrinti, kad automatinis signalas garsiai skambėtų, pasibaigus kėlinio žaidimo laikui;
 - visais įmanomais būdais nedelsiant pranešti teisėjams, jei signalas nesuskamba, arba nebūna išgirstas;
 - pranešti komandoms ir teisėjams, kad iki trečiojo kėlinio pradžios liko 3 minutės.
- 49.2. Laikininkas **reguliuoja žaidimo laiką** taip:
- įjungia rungtynių laikrodį, kai:
 - žaidėjas ginčijamojo kamuolio išmetimo metu teisingai paliečia kamuolį;
 - po nesėkmingo paskutinio arba vienintelio baudos metimo kamuolys lieka žaidžiamas ir jį paliečia aikštės žaidėjas;
 - įmetimo iš užribio metu kamuolys paliečia aikštės žaidėją ar yra žaidėjo teisingai paliestas.
 - sustabdyti rungtynių laikrodį, kai:
 - baigiasi kėlinio laikas, jei laikrodis nesustoja automatiškai ;
 - teisėjas sušvilpia esant žaidžiamam kamuoliui;
 - žaidimo metu kamuolys įkrenta į krepšį tos komandos, kuri buvo paprašiusi minutės pertraukėlės;
 - kamuolys įkrenta į krepšį kai rungtynių laikrodis rodo likus 2:00 minutes iki ketvirto kėlinio ar pratęsimo pabaigos;
 - komandai valdant kamuolį aidi **atakos trukmės** laikrodžio signalas.
- 49.3. Laikininkas kontroliuoja suteiktos **minutės pertraukėlės** trukmę taip:
- įjungia sekundmatį, kai teisėjas sušvilpia ir parodo minutės pertraukėlės gestą;
 - įjungia garsinį signalą, kai praeina 50 sekundžių minutės pertraukėlės laiko;
 - įjungia garsinį signalą, kai minutės pertraukėlės laikas baigiasi.
- 49.4. Laikininkas kontroliuoja **rungtynių pertraukos** laiką taip:
- įjungia laikmatį iškart pasibaigus ankstesniam kėliniui;
 - įjungia signalą, kai iki 1-ojo ir 3-ojo kėlinio pradžios lieka 3 minutės ir likus 1,5 minutės iki kėlinio pradžios;
 - įjungia signalą, kai iki 2-ojo, 4-ojo kėlinio ir kiekvieno pratęsimo pradžios lieka 30 sekundžių;
 - įjungia signalą ir kartu išjungia chronometrą, kai rungtynių pertrauka baigiasi.

§ 50. Atakos trukmės operatorius: pareigos

Atakos trukmės operatorius valdo šį laikrodį taip:

- 50.1. **Įjungia**, kai:
- komanda pradeda valdyti žaidžiamą kamuolį aikštėje. Po to varžovo tik paliestas kamuolys nesuteikia naujo 24 sek. laiko, jei ta pati komanda toliau valdo kamuolį;
 - įmetant kamuolį iš užribio, kamuolys **paliečia arba yra teisingai paliestas** bet kurio aikštės žaidėjo.
- 50.2. **Sustabdo, bet naujas 24 sek. laikas neskiriamas**, jei komandai, valdžiusiai kamuolį jis skiriamas įmesti iš užribio dėl to, kad:
- kamuolys pateko į užribį;
 - tos pačios komandos žaidėjas susižeidžia;
 - ginčijamo kamuolio situacija;
 - fiksuota abipusė pražanga;
 - kompensuojamos ir anuliuojamos lygiavertės komandų pražangos.

- 50.3. **Sustabdo ir skiriamas naujas 24 sek. laikas** (neturi rodyti jokių skaičių), kai:
- kamuolys teisingai įkrenta į krepšį;
 - kamuolys paliečia varžovų krepšio lanką (bet neįstringa tarp lanko ir lentos) ir jį toliau valdo komanda, kuri jo nevaldė prieš jam paliečiant lanką;
 - komandai skiriamas kamuolio įmetimas iš užribio jos gynybos zonoje:
 - dėl pražangos ar pažeidimo;
 - žaidimas sustabdytas dėl priežasties, nesusijusios su valdančia kamuolį komanda;
 - žaidimas sustabdytas dėl priežasties, nesusijusios nė viena iš komandų, nebent tai daro žalą varžovams.
 - komandai suteikiama teisė mesti baudos metimus;
 - žaidimo taisyklės pažeidžia kamuolį valdanti komanda.
- 50.4. **Sustabo, bet naujas 24 sek. laikas neskiriamas**, jei komandai, valdžiusiai kamuolį jis skiriamas įmesti iš užribio puolimo zonoje ir kamuolio valdymui lieka keturiolika (14) ar daugiau sekundžių:
- dėl pražangos ar pažeidimo;
 - žaidimas sustabdytas dėl priežasties, nesusijusios su valdančia kamuolį komanda;
 - žaidimas sustabdytas dėl priežasties, nesusijusios nė viena iš komandų, nebent tai daro žalą varžovams.
- 50.5. **Sustabdo ir yra skiriamos 14 sek., kai:**
- valdančiai kamuolį komandai skiriamas įmetimas iš užribio puolimo zonoje ir kamuolio valdymui lieka 13 ar mažiau sekundžių:
 - dėl pražangos ar pažeidimo;
 - žaidimas sustabdytas dėl priežasties, nesusijusios su valdančia kamuolį komanda;
 - žaidimas sustabdytas dėl priežasties, nesusijusios nė viena iš komandų, nebent tai daro žalą varžovams.
 - kamuolys paliečia lanką po nesėkmingo metimo, po paskutinio arba vienintelio baudos metimo ar perdavimo metu, jei kamuolys atiteko tai pačiai komandai, kuri valdė kamuolį prieš jam paliečiant lanką.
- 50.6. **Išjungia**, kai kamuolys tampa nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdomas, skiriamas naujas kamuolio valdymo laikas, o iki kėlinio pabaigos lieka žaisti mažiau nei 14 sekundžių.

Atakos trukmės laikrodžio signalas nestabdo rungtynių laikrodžio ar žaidimo ir kamuolys netampa nežaidžiamu, nebent signalas skamba komandai valdant kamuolį.

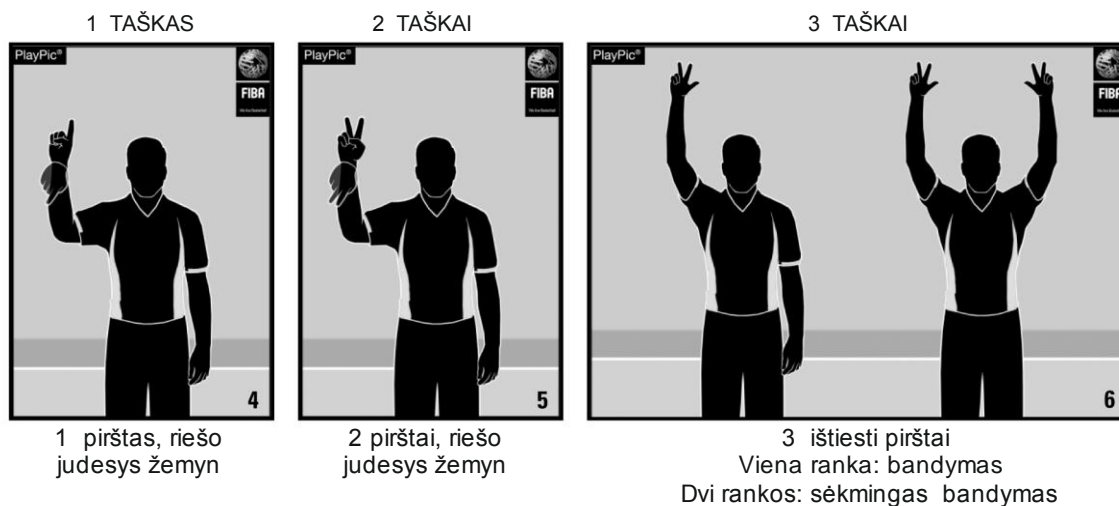
A – TEISĖJŲ GESTAI

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

Rungtynių laikrodžio valdymo signalai



Taškų įskaitymas

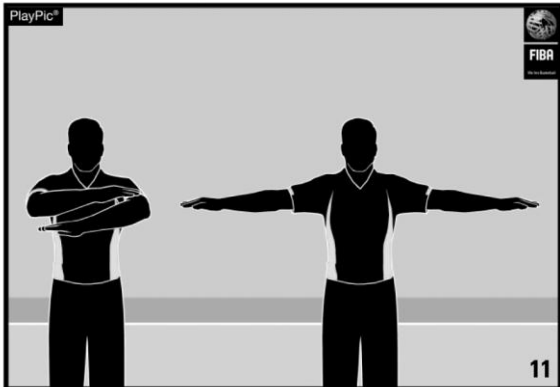


Žaidėjų keitimas ir minutės pertraukėlė



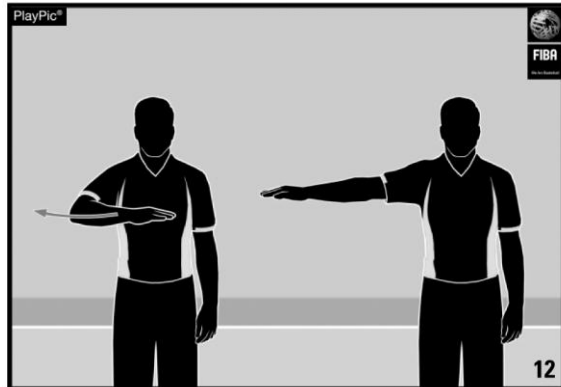
Informatyvūs gestai

METIMAS NEĮSKAITOMAS, ŽAIDIMAS NEGALIOJA



Prie krūtinės sukryžiuotų rankų judesys

MATOMAS SKAIČIAVIMAS



Skaičiavimas mosuojant plaštaka

BENDRAVIMAS



Nykštys į viršų

NAUJAS ATAKOS TRUKMĖS LAIKAS



Sukamasis judesys ranka, ištiesus rodomąjį pirštą

ŽAIDIMO KRYPTIS IR/ARBA UŽRIBIS



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

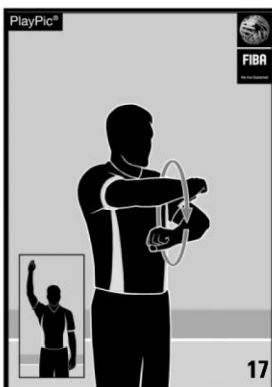
GINČYTINO KAMUOLIO, "GINČO" SITUACIJA



Pakelti nykščiai, po to ranka rodoma kryptis pagal pakaitinio valdymo rodyklę

Pažeidimai

ŽINGSNIAI



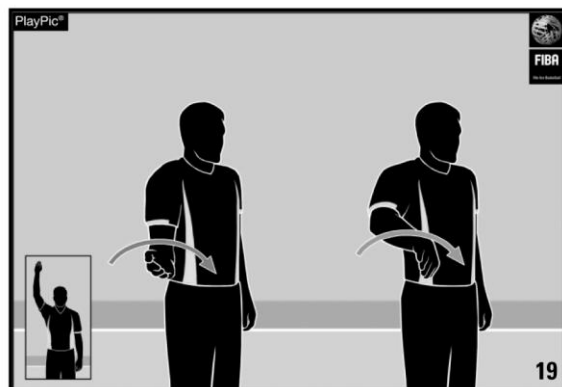
Kumščių sukimas

NETEISINGAS KAMUOLIO VARYMAS DVIGUBAS VARYMAS



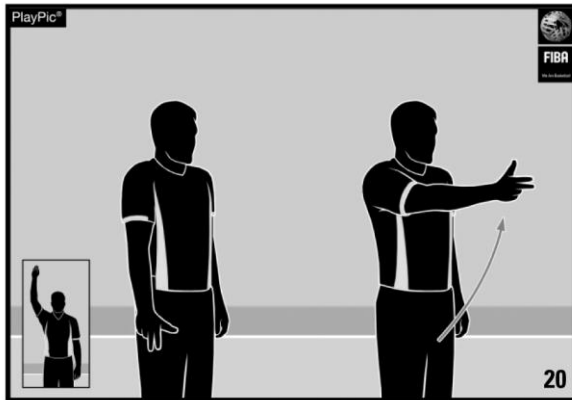
Mojavimas plaštakomis

NETEISINGAS KAMUOLIO VARYMAS NEŠTAS KAMUOLYS



Pusė sukinio plaštaka

3 SEKUNDĖS



Ištiesta ranka rodomi 3 pirštai

5 SEKUNDĖS



Rodomi 5 pirštai

8 SEKUNDĖS



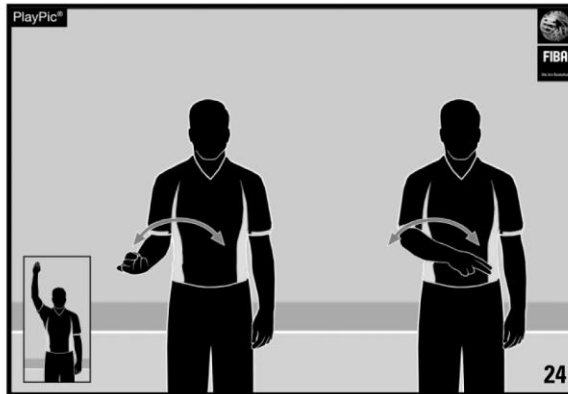
Rodomi 8 pirštai

24 SEKUNDĖS



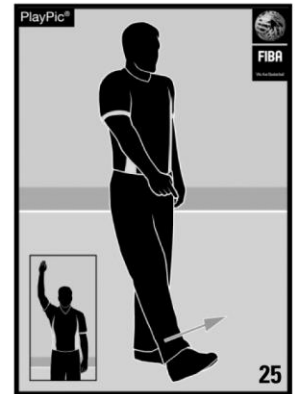
Pirštais paliečiamas petys

GRAŽINTAS Į GYNYBOS ZONĄ KAMUOLYS



Puslankio judesys ranka prieš liemenį

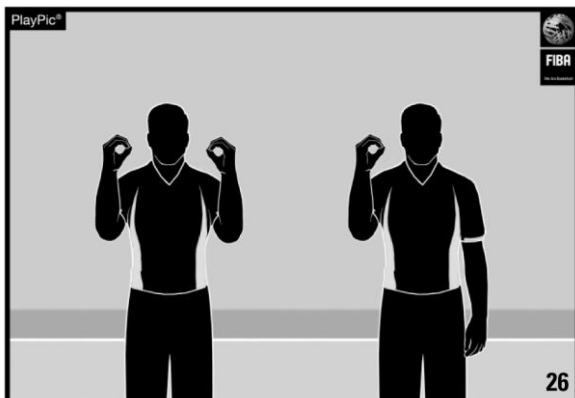
TYČINIS ŽAIDIMAS KOJA



Pirštu rodoma į koją

Žaidėjų numeriai

NR. 00 ir 0



Abi rankos rodo Nr. 0

Dešinė ranka rodo Nr. 0

NR. 1 - 5



Dešinė ranka rodo
Nr. 1 - 5

NR. 6 - 10



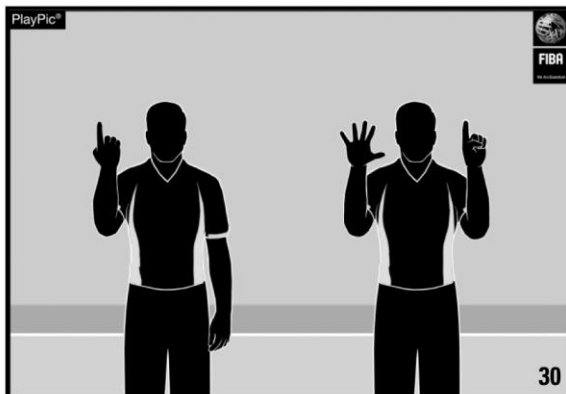
Dešinė ranka rodo
Nr. 5,
kairė ranka rodo
Nr. 1 - 5

NR. 11 - 15



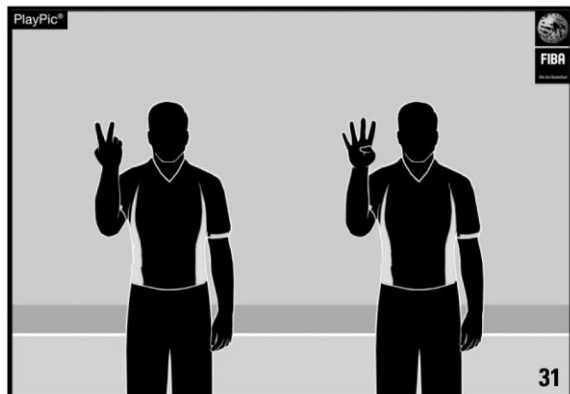
Dešinė ranka rodo
sugniaužtą kumštį,
kairė ranka rodo
Nr. 1 - 5

NR. 16



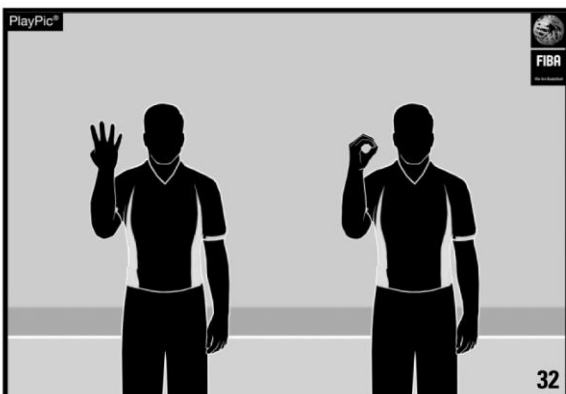
Pirmiausia uždara plaštaka
rodo Nr. 1 (t.y. dešimtis),
po to - atviros plaštakos rodo
Nr. 6 (t.y. vienetus)

NR. 24



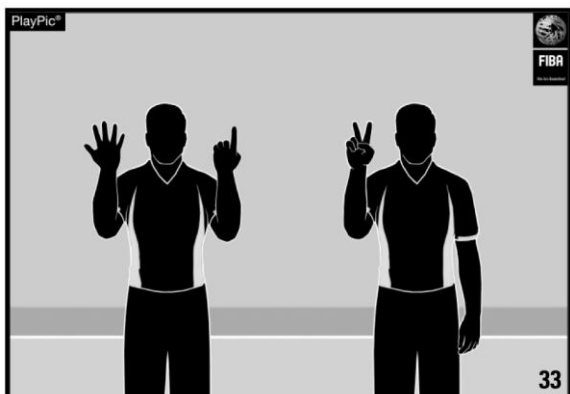
Pirmiausia uždara plaštaka
rodo Nr. 2 (t.y. dešimtis),
po to - atviros plaštakos rodo
Nr. 6 (t.y. vienetus)

NR. 40



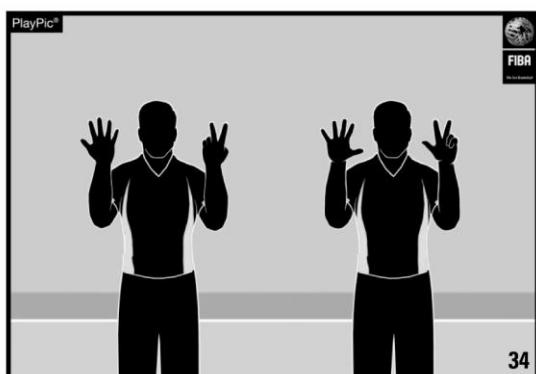
Pirmiausia uždara plaštaka
rodo Nr. 4 (t.y. dešimtis),
po to - atviros plaštakos rodo
Nr. 0 (t.y. vienetus)

NR. 62



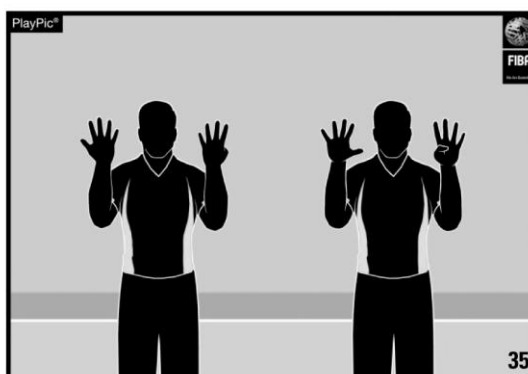
Pirmiausia uždara plaštaka
rodo Nr. 6 (t.y. dešimtis),
po to - atviros plaštakos rodo
Nr. 2 (t.y. vienetus)

NR. 78



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

NR. 99



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

Pražangų pobūdis

LAIKYMAS



Plaštaka suimama kita ranka per riešą

BLOKAVIMAS (GINANTIS)
NETEISINGA UŽTVARA
(PUOLANT)



Abi rankos ant klubų

STŪMIMAS ARBA
ĮSIRĖŽIMAS BE KAMUOLIO



Vaizduojamas stūmimas

LIETIMAS RANKOMIS



Suimama plaštaka ir daromas judesys į priekį

MUŠIMAS PER RANKAS



Ranka suduodama per kitos rankos riešą

ĮSIRĖŽIMAS SU
KAMUOLIU RANKOSE



Sugniaužtu kumščiu mušama į atvirą plaštaką

NELEISTINAS
KONTAKTAS SU
VARŽOVO RANKA



Plaštaka stuktelėjama į kitos rankos dilbį

PAVOJINGAS MOJAVIMAS
ALKŪNĖMIS



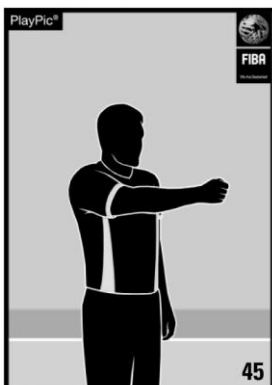
Judesys atgal alkūne

STUKTELĖJIMAS
PER GALVĄ



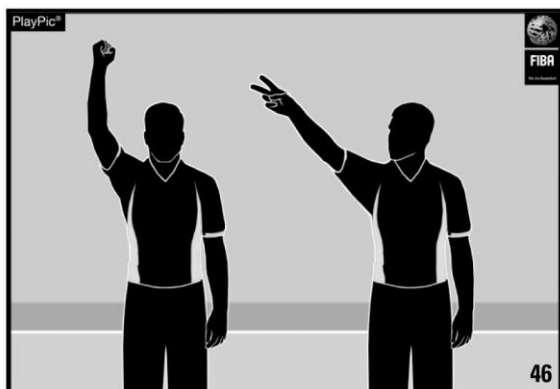
Vaizduojamas kontaktas
su galva

VALDANČIOS KAMUOLĮ
KOMANDOS PRAŽANGA



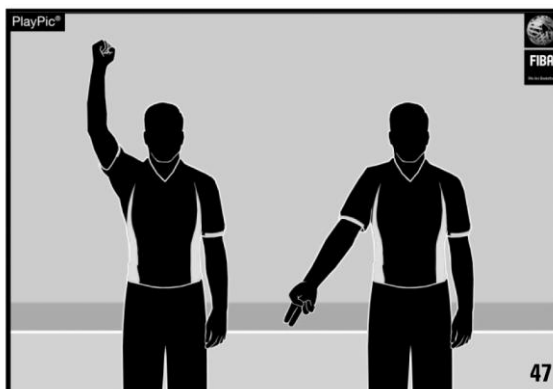
Sugniaužtu kumščiu
rodoma į prasižengusios
komandos krepšio pusę

PRAŽANGA METIMO METU



Iškeltas sugniaužtas kumštis ir po to
rodomas baudos metimų skaičius

PRAŽANGA NE METIMO METU



Iškeltas sugniaužtas kumštis ir po to
rodoma pirštu į grindis

Ypatingos pražangos

ABIPUSĖ PRAŽANGA



Kumščiais mojuojama
virš galvos

TECHNINĖ PRAŽANGA



Plaštakomis rodoma
raidė T

NESPORTINĖ
PRAŽANGA



Virš galvos iškeltas
kumštis, kita ranka
sugniaužtas per riešą

DISKVALIFIKACINĖ
PRAŽANGA



Pakelti abiejų rankų
kumščiai

Baudų už pražangas vykdymas

Signalai, rodomi sekretoriatui

PO PRAŽANGOS, UŽ
KURIAŲ BAUDOS METIMAI
NESKIRIAMI



Rodoma žaidimo
kryptis, ranka
lygiagrečiai šoninei linijai

PO VALDANČIOS
KAMUOLĮ KOMANDOS
PRAŽANGOS



Sugniaužtu kumščiu
rodoma žaidimo kryptis,
ranka lygiagrečiai
šoninei linijai

1 BAUDOS METIMAS



Pakeltas 1 pirštas

2 BAUDOS METIMAI



Pakelti 2 pirštai

3 BAUDOS METIMAI



Pakelti 3 pirštai

Baudos metimų vykdymas - aktyvus teisėjas (LEAD)

1 BAUDOS METIMAS



1 pirštas horizontaliai

2 BAUDOS METIMAI



2 pirštai horizontaliai

3 BAUDOS METIMAI



3 pirštai horizontaliai

Baudos metimų vykdymas - pasyvus teisėjas (TRAIL & CENTER)

1 BAUDOS METIMAS



Pakeltas
rodomasis pirštas

2 BAUDOS METIMAI



Pakeltos plaštakos,
pirštai suglausti

3 BAUDOS METIMAI



Pakeltos rankos
su 3 ištiestais
pirštais kiekvienoje

Pav. 7. Teisėjų gestai

Rungtynių protokolas

Komanda A _____		Komanda B _____	
Varžybos _____		Data _____	
Rungtynių Nr. _____		Vieta _____	
_____		Laikas _____	
_____		Vyr. teisėjas _____	
_____		Teisėjas 1 _____	
_____		Teisėjas 2 _____	

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

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

- B.1. Oficialus rungtynių protokolas pavaizduotas pav. 8 yra vienintelis, patvirtintas FIBA techninės komisijos.
- B.2. Jis sudarytas iš 1 originalo lapo ir 3 kopijų. Kiekvienas lapas yra skirtingos spalvos. Originalas (baltas lapas) yra skirtas FIBA. Pirmą kopiją (žydros spalvos lapas) – varžybų organizatoriams, antra kopija (rožinės spalvos lapas) – laimėjusiai komandai ir paskutinė kopija (geltonos spalvos) – pralaimėjusiai komandai.

Pastabos:

1. Rekomenduojama, kad sekretorius naudotų 2 skirtingų spalvų rašymo priemones – vienos spalvos pirmajam ir trečiajam kėliniams, kitos spalvos – antrajam ir ketvirtajam kėliniams.
2. Rungtynių protokolas gali būti ruošiamas ir pildomas elektroniniu būdu.

B.3. Ne vėliau kaip 20 minučių prieš rungtynių pradžią sekretorius paruošia protokolą taip:

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

B.3.2. Sekretorius tam skirtose grafose užrašo:

- varžybų pavadinimą;
- rungtynių numerį;
- rungtynių datą, laiką ir vietą;
- vyresniojo teisėjo ir teisėjo (-ų) inicialus bei pavardes.

Komanda A _____	Komanda B _____																
<u>ŠIAULIAI</u>	<u>SAKALAI</u>																
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Varžybos</td> <td style="width: 20%;"><u>LKL</u></td> <td style="width: 20%;">Data</td> <td style="width: 20%;"><u>2014.11.20</u></td> <td style="width: 20%;">Laikas</td> <td style="width: 20%;"><u>17:00</u></td> <td style="width: 20%;">Vyr. teisėjas</td> <td style="width: 20%;"><u>J. LAURINAVIČIUS</u></td> </tr> <tr> <td>Rungtynių Nr.</td> <td><u>025</u></td> <td>Vieta</td> <td><u>Šiauliai</u></td> <td>Teisėjas 1</td> <td><u>A. RAMANAUSKAS</u></td> <td>Teisėjas 2</td> <td><u>G. MAČIULIS</u></td> </tr> </table>		Varžybos	<u>LKL</u>	Data	<u>2014.11.20</u>	Laikas	<u>17:00</u>	Vyr. teisėjas	<u>J. LAURINAVIČIUS</u>	Rungtynių Nr.	<u>025</u>	Vieta	<u>Šiauliai</u>	Teisėjas 1	<u>A. RAMANAUSKAS</u>	Teisėjas 2	<u>G. MAČIULIS</u>
Varžybos	<u>LKL</u>	Data	<u>2014.11.20</u>	Laikas	<u>17:00</u>	Vyr. teisėjas	<u>J. LAURINAVIČIUS</u>										
Rungtynių Nr.	<u>025</u>	Vieta	<u>Šiauliai</u>	Teisėjas 1	<u>A. RAMANAUSKAS</u>	Teisėjas 2	<u>G. MAČIULIS</u>										

Pav. 9. Rungtynių protokolo antraštė

B.3.3. Sekretorius, pagal trenerių pateiktus komandos narių sąrašus, surašo abiejų komandų dalyvius. Komanda “A” surašoma viršutinėje protokolo dalyje, komanda “B” - apatinėje.

B.3.3.1. Pirmame stulpelyje sekretorius įrašo žaidėjų licencijų numerius (paskutinius 3 skaitmenis). Turnyro metu žaidėjų licencijų numeriai įrašomi tik pirmųjų komandos žaidžiamų rungtynių protokole.

B.3.3.2. Antrame stulpelyje sekretorius iš trenerio ar jo atstovo pateikto komandos narių sąrašo DIDŽIOSIOMIS raidėmis įrašo kiekvieno žaidėjo pavardę ir inicialus šalia numerio, kuriuo žaidėjas žais tose rungtynėse. Prie komandos kapitono pavardės ir inicialų turi būti įrašas “(CAP)”.

B.3.3.3. Jeigu komandoje yra mažiau negu 12 žaidėjų, sekretorius likusias paskutines tuščias eilutes užbraukia lygiagrečiomis linijomis.

B.3.4. Po kiekvienos komandos žaidėjų sąrašais sekretorius DIDŽIOSIOMIS raidėmis įrašo komandos vyr. trenerio ir jo asistento pavardes bei inicialus.

B.4. Likus mažiausiai 10 minučių iki rungtynių pradžios treneriai privalo:

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

B.4.2. Patvirtinti trenerio ir jo asistento pavardes.

B.4.3. Grafoje “Dalyvavimas žaidime” (“D.Ž.”) (arba angliškame protokolo variante “Player in”) simboliu ‘x’ pažymėti 5 žaidėjus, kurie pradės žaisti rungtynes (startinį žaidėjų penketą).

- B.4.4. Pasirašyti rungtynių protokole tam skirtoje vietoje šalia trenerio pavardės. Pirmasis tai turi atlikti "A" komandos treneris.
- B.5. **Rungtynių pradžioje** sekretorius turi apibraukti simbolius 'x', kuriais yra pažymėti startinio penketo žaidėjai, tokiu būdu: ⊗.
- B.6. **Rungtynių eigoje** simboliu 'x' jis taip pat pažymi kiekvieną keičiantį žaidėją, šiam pirmąkart įėjus į aikštę (apibraukti nereikia).

		Minutės pertraukėlės		Komandinės pražangos						
7		Kėlinys ①		②						
9 10		Kėlinys ③		④						
		Pratęsimas								
						1	2	3	4	5
001	S. RAZIULIS	5	⊗	P ₂						
002	T. GAIDAMAVIČIUS	8	⊗	P	P	P ₂				
003	D. PAKAMANIS	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁			
004	A. DANUSEVIČIUS	12	×	T ₁	U ₂					
010	M. SLIVSKIS	18	⊗	P	P	U ₁				
012	A. ČEPULIS	22	⊗	P ₁	P					
015	M. KUZMINSKAS	24								
021	S. KUZMINSKAS	25	×	P ₃	P ₂					
022	R. GIEDRAITIS	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD		
024	Š. VĒLIUS	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD	
025	R. VAIČIŪNAS (KAP.)	55	×	P ₂	D ₂					
Treneris: R. BUTAUTAS									C ₁	B ₁
Trenerio asistentas: A. KLIMAVIČIUS										

Pav. 10. Komandos rungtynių protokole

B.7. Minutės pertraukėlės

- B.7.1. Kiekviename kėlinyje arba pratęsimе suteiktos minutės pertraukėlės turi būti **pažymėtos, įrašant** į atitinkamą langelį po komandos pavadinimu kėlinio ar pratęsimo **žaidimo laiko minutę**.
- B.7.2. Kiekvienam kėliniui ar pratęsimui pasibaigus, neišnaudoti langeliai (minutės pertraukėlės) turi būti pažymėti dviem (2) horizontaliomis, lygiagrečiomis linijomis. Jei komandai nesuteikta pirmoji minutės pertraukėlė antrajame puslaikyje ir jame lieka žaisti 2 minutės, sekretorius turi dviem horizontaliomis, lygiagrečiomis linijomis užbraukti pirmąjį šio puslaikio minutės pertraukėlių langelį.

B.8. Pražangos

- B.8.1. Žaidėjas gali būti baudžiamas asmenine, technine, nesportine arba diskvalifikacine pražangomis, kurios yra įrašomos į rungtynių protokolą ties žaidėjo pavarde.
- B.8.2. Treneris, trenerio asistentas, atsarginiai žaidėjai arba kiti komandos nariai gali būti baudžiami technine arba diskvalifikacine pražangomis, kurios yra įrašomos į rungtynių protokolą ties trenerio pavarde.
- B.8.3. Į rungtynių protokolą pražangos įrašomos žemiau nurodyta tvarka:
- B.8.3.1. Asmeninė pražanga žymima 'P'.
- B.8.3.2. Techninė pražanga žaidėjui žymima 'T'. Antroji jo techninė pražanga taip pat žymima 'T' ir kitame langelyje įrašoma 'GD' (diskvalifikuotas šiose rungtynėse).
- B.8.3.3. Techninė pražanga treneriui už jo paties nesportinį elgesį žymima 'C'. Antra jo tokia pati techninė pražanga taip pat žymima 'C'. Trečiame langelyje įrašoma 'GD'.

B.8.3.4. Techninė pražanga, skiriama treneriui dėl kitų priežasčių, žymima 'B'. Trečioji jo techninė pražanga (viena iš jų gali būti 'C') žymima 'B' arba 'C', o kitame langelyje įrašoma 'GD'

B.8.3.5. Nesportinė pražanga žymima 'U'. Antroji nesportinė pražanga taip pat žymima 'U', o kitame langelyje įrašoma 'GD'.

B.8.3.6. Diskvalifikacinė pražanga žymima 'D'.

B.8.3.7. Jei po bet kokios pražangos metami baudos metimai (1, 2 ar 3), jų kiekis turi būti parašytas šalia raidės, žyminčios pražangos pobūdį ('P', 'T', 'C', 'B', 'U' arba 'D').

B.8.3.8. Jei pražangos skiriamos abiem komandoms ir nuobaudos kompensuoja viena kitą (§ 42 „Ypatingi atvejai“), šalia raidės 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' arba 'D', žyminčios pražangos pobūdį, įrašoma mažoji "c".

B.8.3.9. Pasibaigus kiekvienam kėliniui, sekretorius turi nubrėžti storą liniją, skiriančią jau užpildytus ir tuščius pražangų langelius.

Pasibaigus rungtynėms sekretorius horizontalia linija užbraukia likusius tuščius pražangų langelius.

B.8.3.10. Diskvalifikacinių pražangų suolo personalui pavyzdžiai:

Jeigu diskvalifikuojamas atsarginis žaidėjas:

003	MALKYS T.	5	X	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

ir

Treneris:	PETRAITIS A.	B ₁		
Trenerio asistentas:	JONAITIS B.			

Jeigu diskvalifikuojamas tik trenerio asistentas:

Treneris:	PETRAITIS A.	B ₁		
Trenerio asistentas:	JONAITIS B.	D		

Jeigu diskvalifikuojamas išsibaudavęs žaidėjas (po jo 5-tos pražangos):

015	PYRAGAS V.	9	X	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	------------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

ir

Treneris:	PETRAITIS A.	B ₁		
Trenerio asistentas:	JONAITIS B.			

B.8.3.11. Diskvalifikacinių pražangų pavyzdžiai (Peštynės):

Diskvalifikacinės pražangos, skirtos komandos suolo personalui už tai, kad **peštynių metu** paliko komandos suolo zoną (§ 39 „Peštynės“), turi būti žymimos kaip yra parodyta žemiau. Į visus diskvalifikuojamo asmens likusius tuščius pražangų langelius turi būti įrašyta 'F'.

Jeigu diskvalifikuojamas tik treneris:

Treneris: PETRAITIS A.	D ₂	F	F
Trenerio asistentas: JONAITIS B.			

Jeigu diskvalifikuojamas tik trenerio asistentas:

Treneris: PETRAITIS A.	B ₁		
Trenerio asistentas: JONAITIS B.	F	F	F

Jeigu diskvalifikuojami abu – treneris ir jo asistentas:

Treneris: PETRAITIS A.	D ₂	F	F
Trenerio asistentas: JONAITIS B.	F	F	F

Jeigu diskvalifikuojamasis atsarginis žaidėjas turi mažiau nei 4 pražangas, tada 'F' įrašoma visuose likusiuose tuščiuose langeliuose:

003	MALKYS T.	6	X	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Jeigu tai yra 5-oji diskvalifikuojamojo atsarginio žaidėjo pražanga, tai 'F' įrašoma paskutiniame tuščiajame langelyje:

002	DŪDA P.	5	X	T ₂	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	---------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Jeigu diskvalifikuojamasis atsarginis žaidėjas jau yra surinkęs 5 pražangas, tai 'F' rašoma už paskutinio pražangos langelio:

015	PYRAGAS V.	9	X	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	------------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Jeigu pagal aukščiau pateiktus pavyzdžius yra diskvalifikuojami žaidėjai Malkys, Dūda ir Pyragas arba yra diskvalifikuojamas komandos palydovas, papildomai techninė pražanga yra įrašoma:

Treneris: PETRAITIS A.	B ₁		
Trenerio asistentas: JONAITIS B.			

Pastaba: techninės ar diskvalifikacinės pražangos, skirtos peštynių metu (§ 39), nėra įskaitomos į bendrą komandinių pražangų skaičių.

B.9. Komandos pražangos

- B.9.1. Komandos pražangoms žymėti atskirai kiekvienam kėliniui yra skirta po 4 langelius, kurie yra protokole po komandos pavadinimu ir virš žaidėjų pavardžių.
- B.9.2. Kai žaidėjas baudžiamas asmenine, technine, nesportine ar diskvalifikacine pražanga (kai netaikomas § 39), sekretorius privalo šią pražangą komandos pražangų eilutėje pažymėti simboliu 'X'.

B.10. Didėjantis rezultatas

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

Sekretorius privalo:

- pirmiausia**, žymėdamas taiklų dvitaškį ar tritaškį metimą užbraukti brūkšnij '/' ant skaičiaus, žyminčio **paskutinį** metimu pelnytą tašką, o rutuliuku '●' atžymi kiekvieną taiklų baudos metimą;
- po to** tuščiame langelyje prie paskutinės padidėjusio rezultato atžymos '/' arba '●' sekretorius įrašo žaidėjo, pelniusio tašką (-us), numerį.

B.11. Didėjantis rezultatas: papildomi nurodymai

- B.11.1. Žaidėjui įmetus tritaškį metimą, įrašytas atitinkamame stulpelyje jo numeris turi būti apibraukiamas apskritimu.
- B.11.2. Žaidėjui atsitiktinai įmetus kamuolį į savo komandos krepšį, taškai užrašomi varžovų komandos kapitonui aikštėje.
- B.11.3. Kai kamuolys neįkrenta į krepšį, tačiau metimas įskaitomas (§ 31 "Neteisingas kamuolio lietimasis ir trukdymas įmesti į krepšį"), taškai įrašomi žaidėjui, atlikusiam metimą.
- B.11.4. Pasibaigus kiekvienam kėliniui, sekretorius turi ryškiu apskritimu 'O' apibrėžti paskutinius kiekvienos komandos taškų skaičius ir stora horizontalia linija pabraukti po šiuo skaičiumi bei žaidėjo, pelniusio paskutinius taškus, numeriu.
- B.11.5. Prasidėjus kiekvienam sekančiam kėliniui, sekretorius tęsia rezultato rašymo procesą (kaip nurodyta aukščiau) nuo tos vietos, kur jis buvo nutrauktas.
- B.11.6. Kai tik įmanoma, sekretorius turi sutikrinti savo rašomą rezultatą su švieslentės parodymais. Jei yra nesutapimas ir sekretoriaus rezultatas teisingas, jis turi imtis priemonių nedelsiant ištaisyti švieslentės parodymus. Jei išskyla abejonės arba viena iš komandų protestuoja prieš pataisą, sekretorius turi pranešti apie tai vyresniajam teisėjui, kai tik kamuolys taps nežaidžiamu ir laikrodis sustabdytas.

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

Pav. 11. Didėjantis rezultatas

B.12. Didėjantis rezultatas: rezultato susumavimas

- B.12.1. Pasibaigus rungtynėms, sekretorius turi ryškiu apskritimu 'O' apibrėžti paskutinius kiekvienos komandos pelnytų taškų skaičius ir dviem stromis horizontaliomis linijomis pabraukti po šiais skaičiais bei žaidėjų, pelniusių paskutiniuosius taškus, numeriais. Be to, jis turi nubrėžti įstrižas linijas abiejų komandų taškų stulpeliuose, užbraukiant likusius nepanaudotus didėjančio rezultato taškus iki stulpelio apačios.
- B.12.2. Pasibaigus kiekvienam kėliniui sekretorius abiejų komandų pelnytus taškus užrašo į apatinėje protokolo dalyje tam skirtą vietą.

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

Pav. 12. Rezultato susumavimas

- B.12.3. Pasibaigus rungtynėms, sekretorius protokolo apačioje, tam skirtoje vietoje, užrašo galutinį rungtynių rezultatą ir laimėjusios komandos pavadinimą.
- B.12.4. Tada sekretorius turi DIDŽIOSIOMIS raidėmis įrašyti savo pavardę protokole ir pateikti tai padaryti Sekretoriaus asistentui, rungtynių laikininkui ir **atakos trukmės** operatoriui. Pasirašius sekretoriato teisėjams, protokolas pateikiamas pasirašyti aikštės teisėjams.
- B.12.5. Pasirašius teisėjui, paskutinis asmuo pasirašantis rungtynių protokole turi būti vyresnysis teisėjas. Tai reiškia vadovavimo rungtynėms pabaigą.

Pastaba: jeigu vienos iš komandų kapitonas (CAP) pareiškia protestą, pasirašydamas grafoje "Kapitono parašas protesto atveju", sekretoriato teisėjai ir teisėjas turi laukti, kol vyresnysis teisėjas leidžia jiems pasišalinti.

Sekretorius: _____	Rezultatai	Kėlinys I	A <u>18</u>	B <u>20</u>
Sekretoriaus asistentas: _____		Kėlinys II	A <u>15</u>	B <u>13</u>
Laikininkas: _____		Kėlinys III	A <u>22</u>	B <u>18</u>
24 s laikininkas: _____		Kėlinys IV	A <u>17</u>	B <u>25</u>
		Pratęsimai	A _____	B _____
Vyr. teisėjas: _____	Galutinis rezultatas	Komanda A	<u>72</u>	Komanda B <u>76</u>
Teisėjas 1: _____				
Teisėjas 2: _____				
Protestą pateikusių komandos kapitono parašas _____	Komanda nugalėjoja	<u>NEPTŪNAS</u>		

Pav. 13. Rungtynių protokolo apatinė dalis

C – PROTESTO PATEIKIMO TVARKA

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

- C.1. Šios komandos kapitonas (CAP) tik pasibaigus rungtynėms, turi pranešti vyresniajam teisėjui, kad jo komanda protestuoja rungtynių rezultata. Jis turi pasirašyti protokolo langelyje vadinamame "Kapitono parašas protesto atveju".

Kad šis kapitono pareiškimas taptų galiojančiu, būtina, jog oficialus nacionalinės federacijos arba komandos atstovas raštu patvirtintų šį protestą per 20 minučių nuo rungtynių pabaigos.

Detalus protesto motyvavimas nėra būtinas. Pakanka parašyti: "Nacionalinė federacija arba klubas X protestuoja rungtynių tarp X ir Y komandų rezultata". Protestas su garantiniu įnašu, ekvivalentišku 1500 šveicariškų frankų sumai, įteikiamas FIBA arba Techninio komiteto atstovui.

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

Jei Techninio komiteto sprendimas yra palankus protestavusiai komandai, garantinė įmoka gražinama.

C.2. Rungtynių vyresnysis teisėjas per 1 valandą nuo rungtynių pabaigos, turi informuoti apie įvykusį incidentą FIBA atstovą arba Techninio komiteto prezidentą.

C.3. Jei protestuojančios komandos nacionalinė federacija ar klubas, arba varžovų komanda ar klubas, nesutinka su Techninio komiteto sprendimu, jie gali rašyti apeliaciją ir įteikti ją Apeliacinei žiuri.

Kad tai taptų teisėtu aktu, apeliacija turi būti pateikta per 20 minučių nuo Techninio komiteto atsakymo gavimo su ekvivalentišku 3000 šveicariškų frankų sumai garantiniu įnašu.

Jei Apeliacinės žiuri sprendimas yra palankus apeliaciją pateikusiai komandai, garantinė įmoka gražinama.

C.4. Vaizdo įrašai, filmai, nuotraukos arba kita medžiaga (vaizdinė, elektroninė, skaitmeninė) gali būti naudojama nustatant atsakomybę už elgesio normų pažeidimus arba mokymo tikslais (treniruotėms), bet tik kai rungtynės baigėsi.

D – KOMANDŲ KLASIFIKACIJA

D.1. Procedūra

D.1.1. Komandos klasifikuojamos pagal pergalių - pralaimėjimų santykį: už kiekvienas laimėtas rungtynes skiriami 2 taškai, už pralaimėtas - 1 taškas (įskaitant pralaimėjimą išsibaudavus) ir 0 taškų už pralaimėjimą dėl teisės žaisti netekimo.

D.1.2. Ši procedūra taikoma kiekvienai komandai, tiek žaidžiančiai po 1 rungtynes su kiekviena varžovų komanda grupėje (vienas turnyras), tiek ir kiekvienai komandai, žaidžiančiai po 2 ir daugiau rungtynių su kiekvienu varžovu (lygos, kuriose žaidžiama namuose ir išvykoje, arba keletas turnyrų).

D.1.3. Jei 2 ar daugiau komandų turi vienodą pergalių - pralaimėjimų santykį visose grupės rungtynėse, tai rungtynių tarp šių 2-jų (ar daugiau) komandų rezultatas (-ai) lemia šių komandų klasifikaciją. Jei 2-jų ar daugiau komandų tarpusavio rungtynių pergalių - pralaimėjimų santykis vienodas, eilės tvarka naudojami tokie kriterijai:

- didesnis įmetimų skirtumas tarpusavio rungtynėse;
- didesnis įmetimų skaičius tarpusavio rungtynėse;
- didesnis įmetimų skirtumas visose grupės rungtynėse;
- didesnis įmetimų skaičius visose grupės rungtynėse.

Jei šių kriterijų nepakanka, komandų klasifikacija nustatoma burtais.

D.1.4. Jei po kiekvieno iš šių išvardintų kriterijų taikymo etapų galima klasifikuoti vieną ar daugiau komandų, procedūra D.1.3 kartojama nuo pradžios likusioms neklasifikuotoms komandoms.

D.2. Pavyzdžiai

D.2.1. 1 pavyzdys:

A, B, C, D komandų rungtynių rezultatai: A prieš B 100:55 B prieš C 100:95
 A prieš C 90:85 B prieš D 80:75
 A prieš D 75:80 C prieš D 60:55

Galutinė klasifikacija:

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
A	3	2	1	5	265:220	+45
B	3	2	1	5	236:270	-34
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:215	-5

Todėl, kad A laimėjo prieš B, o C laimėjo prieš D

D.2.2. 2 pavyzdys:

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
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

Taigi, 1-ąją vietą užėmė A komanda.

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	-5
D	2	1	1	3	135:140	-5

Tai reiškia, kad 2-ąją vietą užėmė B komanda, 3-ioje vietoje C, kuri tarpusavio rungtynėse įveikė D, o 4-oje liko D komanda.

D.2.3. 3 pavyzdys:

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+50
D	3	2	1	5	260:215	+45

Taigi, 4-ąją vietą užėmė A komanda.

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

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

Tai reiškia, kad 1-ąją vietą užėmė C komanda, 2-oje vietoje D, o 3-ioje liko B komanda.

D.2.4. 4 pavyzdys:

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:260	+5
C	3	2	1	5	255:210	+45
D	3	2	1	5	260:215	+45

Taigi, 4-oje vietoje A komanda.

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

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

Tai reiškia: 1-oje vietoje B komanda, 2-oje – C komanda, 3-ioje – D komanda.

D.2.5. 5 pavyzdys

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
A	5	3	2	8	470:400	+70
B	5	3	2	8	420:440	-20
C	5	3	2	8	435:395	+40
D	5	3	2	8	345:360	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

Taigi, 5-oje vietoje E, 6-oje – F.

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
A	3	2	1	5	305:220	+85
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

Reiškia: 1-oje vietoje A komanda (nugalėjusi B), 2-oje – B komanda, 3-ioje - D komanda (nugalėjusi C), 4-oje – C komanda.

D.2.6. 6 pavyzdys:

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4
C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

Taigi, 6-oje vietoje F komanda.

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

Reiškia: 1-oje vietoje C komanda, 2-oje – A komanda.

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

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

Taigi, 3-ioje vietoje B komanda, 4-oje – E, 5-oje – D.

D.2.7. 7 pavyzdys:

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	375:395	-20
F	5	0	5	5	395:445	-50

Taigi, 6-oje vietoje F komanda.

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

Komandos	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

Reiškia: 1-oje vietoje C komanda, 5-oje – A.

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

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

Reiškia: 2-oje vietoje B komanda, 3-ioje – D (nugalėjusi E), 4-oje – E.

D.3. Papildoma procedūra

D.3.1. Paragrafai D.1 ir D.2 galioja, kai komandos sužaidžia visas rungtynes grupėje.

D.3.2. Jei komandos dar nesužaidė visų rungtynių grupėje ir 2 ar daugiau komandų turi vienodą laimėtų-pralaimėtų rungtynių santykį, tai jų klasifikacija vykdoma pagal visų šių komandų sužaistų rungtynių įmestų taškų santykį.

D.4. Pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo

D.4.1. Jeigu komanda be svarbios priežasties neatvyksta žaisti rungtynių arba, nesibaigus rungtynėms, palieka aikštę, jai įskaitomas pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo. Be to šiai komandai lentelėje įrašoma nulis (0) taškų.

D.4.2. Jeigu komanda antrą kartą pralaimi dėl teisės žaisti netekimo, jos sužaistų visų rungtynių rezultatai anuliuojami.

E – TELEVIZIJOS (TV) MINUTĖS PERTRAUKĖLĖS

E.1. Apibrėžimas

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

E.2. Taisyklė

E.2.1. Kiekviename kėlinyje galima būti 1 papildoma TV minutės pertraukėlės prie įprastų minutės pertraukėlių. Rungtynių pratėsimuose TV minutės pertraukėlių būti negali.

E.2.2. Pirmoji minutės pertraukėlė kiekviename kėlinyje (komandos ar TV) gali būti 60, 75, 90 arba 100 sekundžių trukmės.

E.2.3. Visų kitų minutės pertraukėlių kėlinyje trukmė turi būti 60 sekundžių.

E.2.4. Abi komandos turi teisę gauti po 2 minutės pertraukėles pirmoje rungtynių pusėje ir po 3 minutės pertraukėles antroje rungtynių pusėje.

Šios minutės pertraukėlės gali būti suteiktos bet kuriuo rungtynių metu, ir jų trukmė turi būti:

- 60, 75, 90 arba 100 sekundžių, jei tai minutės pertraukėlė, skirta TV, t.y. kėlinyje pirmoji (žr. E.2.2.), arba
- 60 sekundžių, jei tai nėra minutės pertraukėlė, skirta TV, t.y., ji suteikta bet kuriai komandai, kai TV minutės pertraukėlė jau išnaudota (žr. E.2.3. aukščiau).

E.3. Procedūra

E.3.1. Būtų gerai, kad TV minutės pertraukėlės būtų skiriamos likus 5 minutėms iki kėlinio pabaigos. Tačiau, tai nereiškia, kad tokia galimybė garantuotai atsiras.

E.3.2. Jei nė viena komanda neprašo minutės pertraukėlės likus 5 minutėms iki kėlinio pabaigos, tuomet TV minutės pertraukėlė turi būti suteikta, pirmai galimybei pasitaikius, kai kamuolys tampa nežaidžiamu ir žaidimo laikrodis sustabdytas. Ši minutės pertraukėlė neįrašoma nė vienai komandai.

E.3.3. Jei kuri nors komanda paprašė minutės pertraukėlės likus iki kėlinio pabaigos daugiau negu 5 minutėms, tuomet ši minutės pertraukėlė turi būti išnaudota kaip TV minutės pertraukėlė. Ši minutės pertraukėlė turi būti įskaitoma ir kaip TV minutės pertraukėlė, ir įrašoma komandai, kurios ji prašė.

E.3.4. Vadovaujantis šiomis procedūromis, gali būti suteikta mažiausiai 1 minutės pertraukėlė kiekviename kėlinyje ir daugiausiai 6 minutės pertraukėlės pirmoje rungtynių pusėje bei daugiausiai 8 minutės pertraukėlės antroje rungtynių pusėje.

TAISYKLIŲ ir RUNGTYNIŲ PROCEDŪRŲ

P A B A I G A