



OFICIĀLIE BASKETBOLA NOTEIKUMI 2020

Apstiprināts:

FIBA Centrālajā Valdē

Mies, Šveice, 2021. gada 26. martā

Spēkā no 2021. gada 1. oktobra

V1.1



Noteikumus latviešu valodā sagatavoja:

OĻEGS LATIŠEVS (Rīga)

FIBA tiesnesis.

ARNIS OZOLS (Rīga)

FIBA tiesnesis.

Lasītājiem:

Lūdzu, nepievērst uzmanību apstāklim, ka noteikumu tekstā vietām nav ievērota latviešu valodas teikumu uzbūve un stilistika, tas darīts apzināti, lai maksimāli tuvinātu noteikumu latvisko tulkojumu tā oriģinālam angļu valodā.

SATURA RĀDĪTĀJS

SATURA RADĪTĀJS.....	3
DIAGRAMMU SATURU RĀDĪTĀJS.....	5
PIRMAIS NOTEIKUMS - SPĒLE	6
1. Pants Definīcijas	6
OTRAIS NOETIKUMS – SPĒLES LAUKUMS UN APRĪKOJUMS.....	7
2. Pants Spēles laukums	7
3. Pants Aprīkojums	12
TREŠAIS NOTEIKUMS - KOMANDAS	13
4. Pants Komandas	13
5. Pants Spēlētāji: Traumas un palīdzība.....	16
6. Pants Kapteinis: Pienākumi un pilnvaras	16
7. Pants Galvenais treneris un pirmais asistenta treneris: Pienākumi un tiesības	16
CETURTAIS NOTEIKUMS – SPĒLES NOTEIKUMI	18
8. Pants Spēles laiks, neizšķirts un pagarinājums.....	18
9. Pants Ceturtdaļas, pagarinājuma vai spēles sākums un beigas	18
10. Pants Bumbas statuss.....	19
11. Pants Spēlētāja un tiesneša atrašanās vieta	21
12. Pants Strīda bumba un mainīgā kontrole.....	21
13. Pants Kā spēlē bumbu	24
14. Pants Kontrole pār bumbu	24
15. Pants Spēlētājs metiena brīdī.....	24
16. Pants Grozs: Kad gūts un tā vērtība.	25
17. Pants Iemetiens.....	26
18. Pants Minūtes pārtraukums.....	28
19. Pants Maiņa.....	30
20. Pants Zaudēta spēle bez tiesībām to turpināt	32
21. Pants Zaudēta spēle izstājoties	32
PIEKTAIS NOTEIKUMS – PĀRKĀPUMI	33
22. Pants Pārkāpumi	33
23. Pants Spēlētājs un bumba ārpus laukuma	33
24. Pants Dribls.....	33
25. Pants Nostaigāts.....	34
26. Pants Trīs sekundes	35
27. Pants Cieši nosepts spēlētājs.....	36
28. Pants Astoņas sekundes	36



29. Pants	Divdesmit četras sekundes.....	37
30. Pants	Bumbas atgriešanās aizsardzības zonā.....	39
31. Pants	Lejupejošas bumbas aizskaršana un iejaukšanās bumbas lidojumā.	40
SESTAIS NOTEIKUMS - PIEZĪMES		42
32. Pants	Piezīmes.....	42
33. Pants	Kontakts: Vispārējie principi.....	42
34. Pants	Personīgā piezīme	48
35. Pants	Abpusējā piezīme	48
36. Pants	Tehniskā piezīme	49
37. Pants	Nesportiska piezīme	51
38. Pants	Diskvalificējoša piezīme.....	52
39. Pants	Kautiņš.....	54
SEPTĪTAIS NOTEIKUMS – VISPĀRĒJIE NOTEIKUMI.....		56
40. Pants	Piecas piezīmes spēlētājam	56
41. Pants	Komandu piezīmes: Sods.....	56
42. Pants	Speciālās situācijas	56
43. Pants	Soda metieni.....	57
44. Pants	Labojamas kļūdas	59
ASTOTAIS NOTEIKUMS - TIESNEŠI, GALDIŅA TIESNEŠI UN KOMISĀRS: PIENĀKUMI UN TIESĪBAS		62
45. Pants	Laukuma tiesneši, galdiņa tiesneši un komisārs.....	62
46. Pants	Galvenais tiesnesis: pienākumi un tiesības	62
47. Pants	Laukuma tiesneši: pienākumi un tiesības.....	63
48. Pants	Sekretārs un sekretāra palīgs: pienākumi	64
49. Pants	Laika operators: Pienākumi	65
50. Pants	Divdesmit četru sekunžu operators: Pienākumi	66
A - OFICIĀLIE ŽESTI		69
B - PROTOKOLS		78
C – PROTESTA PROCEDŪRA		89
D – KOMANDU KLASIFIKĀCIJA		90
E – TELEVĪZIJAS (TV) MINŪTES PĀRTRAUKUMI.....		104
F – TŪLĪTĒJA ATKĀRTOJUMA SISTĒMA (<i>Instant Reply System (IRS)</i>)		105



DIAGRAMMU SATURA RĀDĪTĀJS

Diagramma 1	Pilnīgi spēles laukuma izmēri	8
Diagramma 2	Soda laukums	10
Diagramma 3	Divu punktu / Trīs punktu metienu zona	10
Diagramma 4	Sekretariāta galdiņš un maiņas krēsli	11
Diagramma 5	Cilindra princips	43
Diagramma 6	Spēlētāju vietas pie soda metienu izpildes	58
Diagramma 7	Oficiālie žesti	69
Diagramma 8	Protokols	79
Diagramma 9	Protokola augšējā daļa	80
Diagramma 10	Komandas protokolā (pirms spēles)	81
Diagramma 11	Komandas protokolā (pēc spēles)	82
Diagramma 12	Rezultāta fiksēšana	88
Diagramma 13	Rezultāta saskaitīšana	89
Diagramma 14	Protokola apakšējā daļa	89



Viscaur Oficiālajiem Basketbola Noteikumiem, visas atsauces uz spēlētājs, treneris, tiesnesis utt., vīriešu dzimtē attiecas arī uz sievietes dzimumu, jāsaprot, ka tas tiek darīts tikai praktisku iemeslu dēļ.

PIRMAIS NOTEIKUMS – SPĒLE

1. Pants

Definīcijas

1.1 Basketbolu spēlē divas (2) komandas pa pieciem (5) spēlētājiem katrā komandā. Katras komandas mērķis ir iemest bumbu pretinieku grozā un neļaut otrai komandai iegūt punktus.

Spēli kontrolē tiesneši, galdiņa tiesneši un komisārs (ja piedalās spēlē).

1.2

Grozs: pretinieku/savējais

Grozs kuram komanda uzbrūk ir pretinieku grozs un grozs kuru komanda aizsargā ir savs grozs.

1.3

Spēles uzvarētājs

Komanda, kura ieguvusi vairāk punktu, beidzoties spēles laikam, kļūst par spēles uzvarētāju.

OTRAIS NOTEIKUMS – SPĒLES LAUKUMS UN APRĪKOJUMS

2. Pants Spēles laukums

2.1 Spēles laukums

Spēles laukumam jābūt plaknei ar līdzenu, cietu, no jebkādiem šķēršļiem brīvu virsmu (Diagramma 1), tās izmēri ir divdesmit astoņi (28) metri garumā un piecpadsmit (15) metri platumā, mērot no spēles laukuma robežlīniju iekšējām malām.

2.2 Aizsardzības zona

Komandas aizsardzības zona sastāv no savas komandas groza, vairoga no laukuma centra puses, un laukums ierobežots ar gala līniju aiz savas komandas groza, sānu līnijas un centra līnijas.

2.3 Uzbrukuma zona

Komandas uzbrukuma zona sastāv no pretinieku groza, vairoga no laukuma centra puses, un laukums ierobežots ar gala līniju aiz pretinieku komandas groza, sānu līnijas un iekšējās puses centra līnijas tuvāk pretinieku grozam.

2.4 Līnijas

Visām līnijām jābūt vienkrāsainām un krāsotām baltā, vai citā kontrastējošā krāsā, piecu (5) cm platām un skaidri redzamām.

2.4.1 Laukuma robežlīnijas (gala līnijas un sānu līnijas)

Spēles laukumam jābūt ierobežotam ar gala līnijām (īsākajās laukuma malās) un sānu līnijām (garākajās laukuma malās). Šīs līnijas nav daļa no spēles laukuma

Jebkādām konstrukcijām, tai skaitā sēdošajam galvenajam trenerim, pirmajam asistenta trenerim, maiņas spēlētājiem, spēlei nepieteiktajiem spēlētājiem un pavadošajiem delegācijas locekļiem jābūt vismaz (2) m attālumā no spēles laukuma.

2.4.2 Centra līnija, centra aplis un soda metiena pusaplis

Centra līniju iezīmē paralēli gala līnijām starp sānu līniju viduspunktiem, un tai par piecpadsmit (15) cm jāsniedzas pāri katrai sānu līnijai. Centra līnija ir daļa no aizsardzības zonas.

Centra aplim jābūt iezīmētam laukuma vidū 1,80 m rādiusā, mērot no apļa līnijas ārējās malas.

Soda metiena pusapļiem jābūt iezīmētiem laukumā 1,80m rādiusā, mērot no apļa līnijas ārējās malas, un, kuru centri atrodas soda metienu līniju viduspunktos. (Diagramma 2)

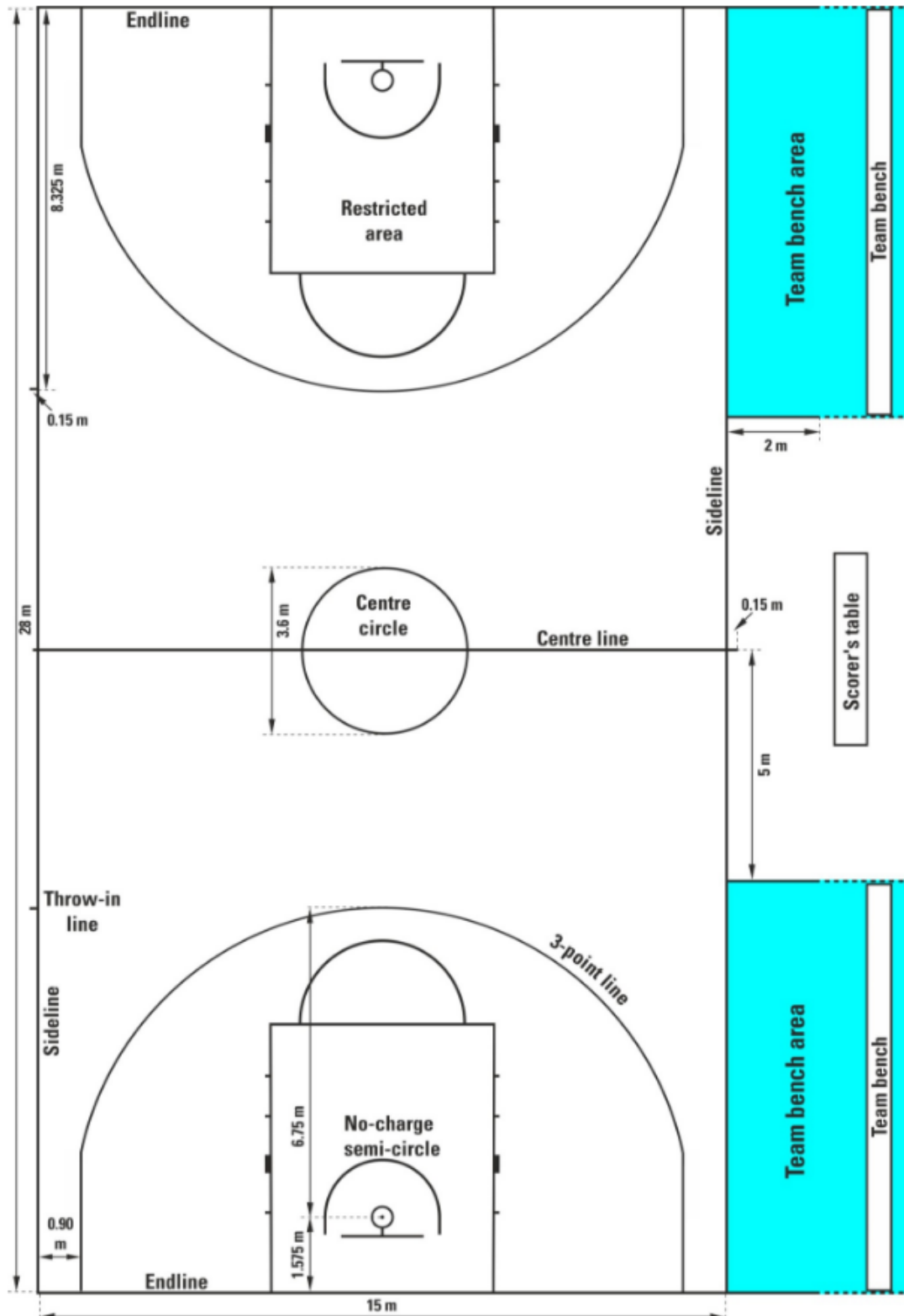


Diagramma 1 Pilnīgi spēles laukuma izmēri

2.4.3 Soda metienu līnijas, soda laukumi un soda metienu vietas cīņai par atlekušo bumbu

Soda metienu līniju iezīmē paralēli katrai gala līnijai. Tās tālākajai malai jābūt 5,80 m attālumā no gala līnijas iekšpuses un jābūt 3,60 m garai. Tās

viduspunktam jāatrodas uz iedomātas līnijas, kas savieno abu (2) gala līniju viduspunktus.

Soda laukumi ir taisnstūrveida zonas, kas ir uzzīmētas uz spēles laukuma, kurus ierobežo gala līnijas un pagarinātās soda metienu līnijas un līnijas, kas sākas gala līnijām, tās ārējās malas esot 2,45 m no gala līnijas viduspunkta un beidzas pie pagarinātās soda metiena ārējās malas. Šīs līnijas, izņemot gala līnijas, ir daļa no soda laukumiem.

Spēlētāju vietām gar soda laukumiem, kuras var ieņemt spēlētāji soda metienu izpildes laikā, jābūt iezīmētām atbilstoši Diagramma 2.

2.4.4 Trīs punktu metienu zona

Komandu trīs punktu metienu zona (Diagramma 1 un Diagramma 3) ir pilnīgi viss spēles laukums, izņemot laukumu pretinieku groza tuvumā, kuru ierobežo un kurš ietver:

- divas paralēlas līnijas, kuras sākas no gala līnijas, ar ārējo malu 0,90 m attālumā no sānu līnijas iekšējās malas.
- loks (pusaplis) ar rādiusu 6,75 m, mērot no punkta uz laukuma tieši zem pretinieku groza līdz loka ārējai malai. Punkta attālums uz laukuma no gala līnijas viduspunkta iekšējās malas ir 1,575 m. Loks ir savienots ar paralēlajām līnijām.

Trīs punktu līnija nav trīs punktu metienu zona.

2.4.5 Komandas soliņu zona

Komandas soliņa zonai jābūt iezīmētai ārpus spēles laukuma ar divām līnijām kā parādīts Diagrammā 1.

Komandas soliņa zonā jābūt pieejamām sešpadsmit (16) sēdvietām priekš galvenā trenera, asistenta treneriem, maiņas spēlētājiem, spēlei nepieteiktajiem spēlētājiem un komandas pavadošajam personālam. Visiem citiem cilvēkiem jāatrodas ne tuvāk par diviem (2) metriem aiz komandas soliņa.

2.4.6 Iemetienu sānu līnijas

Divām (2) mazām līnijām jābūt atzīmētām ārpus laukuma, sekretāra galdiņa un rezervistu soliņiem pretējā laukuma pusē, ar ārējo malu 8,325 m no gala līnijas iekšējās malas.

2.4.7 Nesodījuma pusapļa zona

Nesodījuma pusapļa zonām jābūt atzīmētām uz spēles laukuma, zem groziem:

- Pusapļa iekšējās malas diametrs ir 1,25 m no groza centra (uz grīdas).
- Divas (2) paralēlās līnijas perpendikulāri gala līnijai, iekšējā mala ir 1,25 m no punkta uz laukuma tieši zem groza centra un 0,375 m gara, un beidzas 1.20 m no gala līnijas iekšējās malas.

Nesodījuma pusapļu zona beidzās ar iedomātām līnijām, kas savienojas ar paralēlām līnijām tieši zem vairoga priekšējām malām.

Nesodījuma pusapļu līnijas ir daļā no nesodījuma pusapļu zonas.

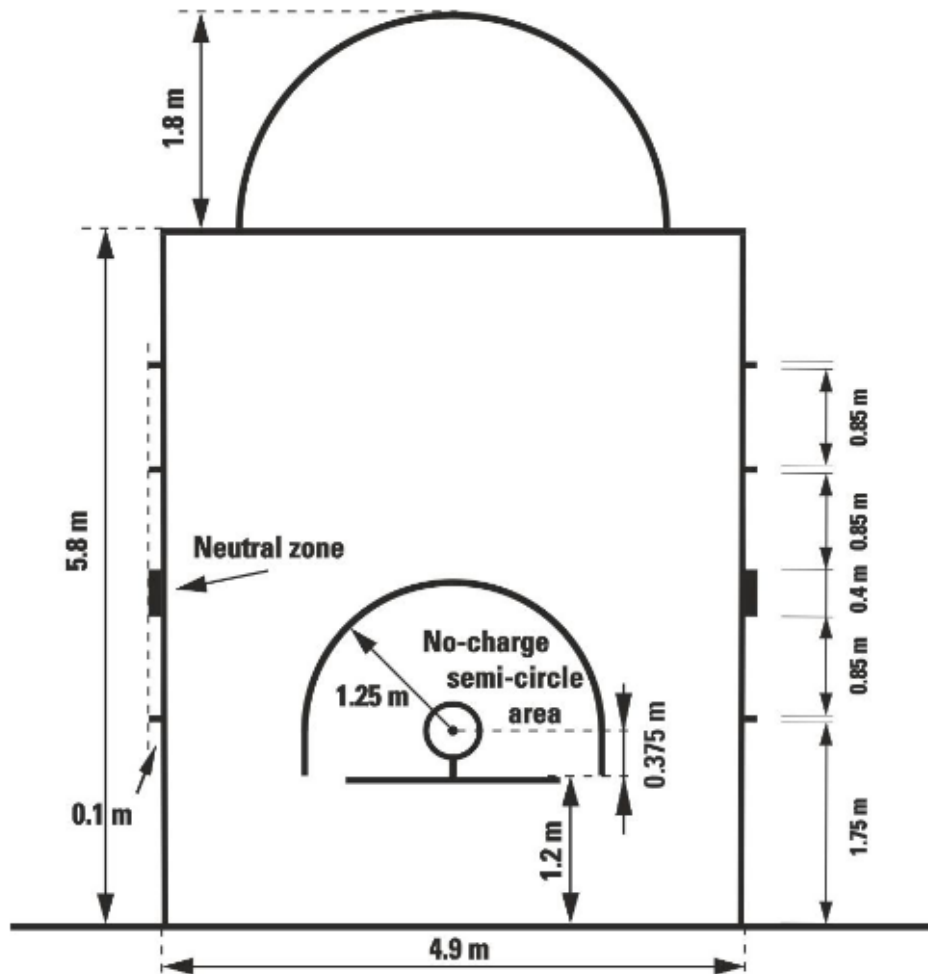


Diagramma 2 Soda laukums

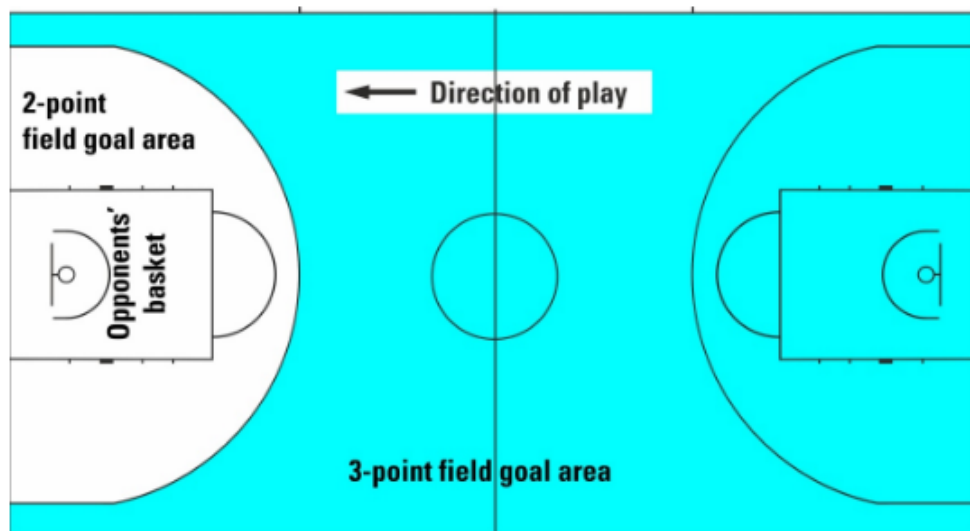


Diagramma 3 Divu punktu / Trīs punktu metienu zona

2.5 Sekretariāta galdiņa un maiņas krēslu izvietojums

1 = Uzbrukuma laika pulksteņa operators

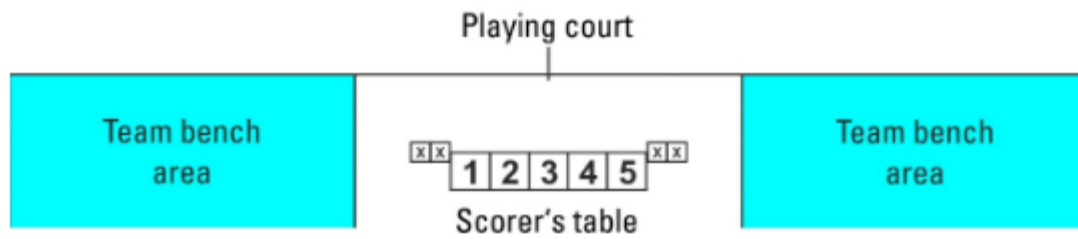
3 = Spēles komisārs, ja ir klātesošs

2 = Spēles laika pulksteņa operators

4 = Rezultātu tablo operators

X = Maiņas krēsli

5 = Rezultātu tablo operatora asistents



Sekretariāta galdiņam un maiņas krēsliem jābūt novietotiem uz platformas. Spēles diktors un/vai statistiķis (ja ir klātesošs) var sēdēt galdiņa sānos un/vai aiz sekretariāta galdiņa.

Diagramma 4 Sekretariāta galdiņš un maiņas krēsli



3. Pants **Aprīkojums**

Sekojošais aprīkojums ir nepieciešams:

- Groza konstrukcijas, kas sastāv no:
 - Vairogiem;
 - Grozi, kas ietver stīpas ar atsperu mehānismu un tīkliņiem;
 - Vairogu atbalsta konstrukcijām, ieskaitot aizsarg polsterējumu.
- Basketbola bumbas
- Spēles laika pulkstenis
- Rezultātu tablo.
- 24-sekunžu uzbrukuma laika pulkstenis
- Hronometrs vai atbilstoša (redzama) ierīce (ne spēles pulkstenis) minūtes pārtraukumu laika fiksēšanai
- Divi (2) atsevišķi, skaidri atšķirīgi un skaļi skaņas signāli priekš:
 - Uzbrukuma laika pulksteņa operatora;
 - Laika operatora.
- Spēles protokols
- Spēlētāju piezīmju rādītāji
- Komandu piezīmju rādītāji
- Mainīgā valdījuma bultiņa
- Spēles grīda
- Spēles laukums
- Atbilstošs apgaismojums.

Lai iegūtu detalizētāku informāciju par basketbola aprīkojumu, skatīt pielikumu: *Basketbola Aprīkojums (Appendix on Basketball Equipment)*.

TREŠAIS NOTEIKUMS – KOMANDAS

4. Pants Komandas

4.1 Definīcija

4.1.1 Komandas dalībniekam ir atļauts spēlēt, kad viņš ir autorizēts spēlēt priekš komandas saskaņā ar sacensību organizatoriskās organizācijas noteikumiem, tostarp noteikumiem, kas reglamentē vecuma ierobežojumus

4.1.2 Komandas dalībnieks drīkst piedalīties spēlē, ja pirms spēles sākuma viņš ir ierakstīts protokolā, un kamēr viņš nav diskvalificēts vai nav saņēmis piecas (5) personīgās piezīmes.

4.1.3 Spēles laikā, komandas dalībnieks ir:

- Spēlētājs, kad viņš atrodas uz spēles laukuma un drīkst piedalīties spēlē;
- Rezervists, kad viņš neatrodas laukumā, bet drīkst piedalīties spēlē;
- Izslēgts spēlētājs, kad viņš ir saņēmis piecas (5) piezīmes un vairs nedrīkst piedalīties spēlē.

4.1.4 Spēles pārtraukumā visi komandas dalībnieki, kuri drīkst piedalīties spēlē, tiek uzskatīti par spēlētājiem.

4.2 Noteikums

4.2.1 Katra komanda sastāv no:

- Ne vairāk kā divpadsmit (12) komandas dalībnieki, kuri drīkst piedalīties spēlē, ieskaitot kapteini;
- Galvenais treneris;
- Maksimāli astoņi (8) komandas pavadošie dalībnieki, ieskaitot maksimums divi (2) asistenta treneri, kas var sēdēt uz komandas soliņa. Gadījumā ja komandai ir asistenta treneri, tad pirmais asistenta treneris ir jāievada protokolā.

4.2.2 Spēles laikā pieciem (5) spēlētājiem no katras komandas jābūt laukumā, un viņus drīkst nomainīt.

4.2.3 Rezervists kļūst par spēlētāju, un spēlētājs kļūst par rezervistu, kad:

- Tiesnesis ar rokas mājienu atļauj rezervistam, kas mainās, uzņākt laukumā;
- Minūtes pārtraukumā vai spēles starplaikā laikā, rezervists pieprasa sekretāram maiņu.

4.3 Spēlētāju formas

4.3.1 Katras komandas spēlētāju formām jā sastāv no:

- Krekliem, kas ir vienādā krāsā gan no priekšpuses, gan no mugurpuses. Ja krekliem ir piedurknes, tad tām ir jābeidzas virs elkoņa. Krekli ar garām piedurknēm nav atļauti.

Visiem spēlētājiem krekli ir jāsaliek spēles šortos. „Viss vienā” ir atļauts;

- T-kreklus, neskatoties uz viņu stilu, nav atļauts vilkt zem formas krekla;
- Šortiem ir jābūt vienādā krāsā no priekšpusēs un mugurpusēs. Šortiem ir jābeidzas virs ceļa;
- Zeķēm jābūt vienādā krāsā visiem komandas spēlētājiem. Zeķēm ir jābūt redzamām.

4.3.2 Katra spēlētāja kreklam jābūt numurētam no priekšpusēs un mugurpusēs ar dažādiem numuriem vienā krāsā, kura ir kontrastā ar formas krekla krāsu. Numuriem jābūt skaidri saredzamiem un:

- Mugurpusē numura augstumam jābūt ne mazākam kā divdesmit (20) cm,
- Priekšpusē numura augstumam jābūt ne mazākam kā desmit (10) cm;
- Numura malu platumam jābūt ne šaurākam kā diviem (2) cm;
- Komandas var izmantot tikai numurs 0, 00 un no 1 līdz 99;
- Vienas komandas spēlētājiem nevar būt vienādi numuri;
- Jebkādai reklāmai vai logo ir jābūt vismaz pieci (5) cm attālumā no cipariem.

4.3.3 Komandām jābūt vismaz divu krāsu krekliem un:

- Komandai, kura minēta pirmā spēļu kalendārā (mājinieku komanda), jālieto gaišās krāsas krekli (ieteicams balti);
- Komandai, kura minēta otrā spēļu kalendārā (viesu komanda), jālieto tumšās krāsas krekli;
- Tomēr, ja abas komandas vienojas, tās drīkst samainīt krekla krāsas.

4.4 Cits ekipējums

4.4.1 Visam ekipējumam, ko lieto spēlētāji, jābūt atbilstošam lietošanai basketbola spēlē. Jebkurš ekipējums, kurš izgatavots, lai palielinātu spēlētāju augumu vai jebkādā citā veidā radītu netaisnīgas priekšrocības, nav atļauts.

4.4.2 Spēlētāji nedrīkst nēsāt priekšmetus, kas var kļūt par iemeslu citu spēlētāju traumām.

- Sekojošais nav atļauts:
 - Pirkstu, roku, delnu, elkoņu vai apakšdelmu sargi vai stiprinājumi, kas izgatavoti no ādas, mīksta plastika, plastmasas, metāla vai jebkura cieta materiāla, pat tad, ja tie ir pārklāti ar mīkstu polsterējumu;
 - Ekipējums, kurš var iegriezt vai radīt nobrāzumus (pirkstu nagiem jābūt īsi apgrieztiem);
 - Matu aksesuāri un juvelierizstrādājumi.
- Sekojošais ir atļauts:
 - Plecu, augšdelmu un apakšstilbu aizsargājošs ekipējums, ja tie ir pietiekami polsterēti;
 - Roku un kāju kompresijas;
 - Galvassegas. Tas nedrīkst pilnībā vai daļēji nesoget nevienu sejas daļu (acis, degunu, lūpas utt.) Un nav bīstams spēlētājam, kas to

valkā, un/vai citiem spēlētājiem. Galvassegai nedrīkst būt atvēršanas/aizvēršanas elementu ap seju un/vai kaklu;

- Ceļu sargi, ja tie ir atbilstoši nosegti;
- Bojāta (salauzta) deguna aizsargs, pat ja tas izgatavots no cieta materiāla;
- Bezkrāsains zobu sargs;
- Brilles, ja tās nav bīstamas citiem spēlētājiem;
- Rokas un galvas apsēji, tekstilmateriāls ne platāks par desmit (10) cm;
- Bezkrāsains teips rokām, kājām, pleciem, utt.
- Potīšu sargi.

Visiem spēlētājiem komandā jābūt viņu roku un kāju kompresijā, galvassegām, rokas un galvas apsējiem un teipiem vienkrāsainā krāsā.

- 4.4.3 Spēles laikā spēlētājs vai vilkt jebkādas krāsas kombinācijas botas, bet kreisās un labās kājas botai jābūt vienādām. Nav atļautas mirgojošas gaismas, atstarojošs materiāls vai citi rotājumi.
- 4.4.4 Spēles laikā spēlētājam nav atļauts demonstrēt reklāmas vai labdarības zīmes, logo vai identifikācijas uz viņa ķermeņa, matos vai kā savādāk.
- 4.4.5 Jebkurš cits ekipējums, kurš nav speciāli minēts šajos noteikumos, pirms lietošanas jāapstiprina FIBA pasaules Tehniskajā Komisijā.

5. Pants **Spēlētāji: Traumas un palīdzība**

- 5.1 Kad spēlētājs(i) iegūst traumu, tiesneši var apturēt spēli.
- 5.2 Ja notiek trauma, kad bumba ir dzīva, tiesnesim nav jādod svilpes signāls līdz brīdim, kamēr komanda, kura kontrolē bumbu, izdara metienu no spēles, zaudē bumbas kontroli, tur bumbu un nespēlē vai bumba kļūst mirusi. Tomēr, ja tas ir nepieciešams, lai aizsargātu traumēto spēlētāju, tiesneši var apturēt spēli nekavējoties.
- 5.3 Ja traumētais spēlētājs nevar turpināt spēli uzreiz (apmēram 15 sekunžu laikā) vai, ja viņš saņem medicīnisko palīdzību vai spēlētājs saņem palīdzību no sava galvenā trenera, asistenta trenera, komandas biedriem un/vai komandas pavadošā personāla, tad viņam jānomainās, izņemot situācijā, kad komandā ir palikuši mazāk par pieciem (5) spēlētājiem laukumā.
- 5.4 Galvenais treneris, asistenta treneris, rezervisti, spēlei nepieteikti spēlētāji un komandas pavadošais personāls var uzņākt uz spēles laukuma tikai ar tiesneša atļauju, lai rūpētos par traumēto spēlētāju, pirms viņš ir nomainīts.
- 5.5 Ja pēc ārsta domām traumētajam spēlētājam ir nepieciešama neatliekama medicīniska palīdzība, ārsts drīkst uzņākt laukumā bez tiesneša atļaujas.
- 5.6 Jebkurš spēlētājs, kuram spēles laikā tek asinis vai ir atvērta brūce, ir jānomaina. Spēlētājs drīkst atgriezties laukumā tikai tad, kad asiņošana ir novērsta vai atvārtā brūce ir rūpīgi nosepta.
- 5.7 Ja pirms tam, kad sekretārs ir devis maiņas signālu, jebkura komanda ir pieprasījusi minūtes pārtraukumu un ja traumētais spēlētājs vai jebkurš spēlētājs, kuram tek asinis vai ir atvērta brūce, ir atkopies šajā minūtes pārtraukuma laikā, tad šis spēlētājs var turpināt spēlēt.
- 5.8 Traumu gadījumā var nomainīt trenera atzīmētos sākuma sastāva spēlētājus. Šajā gadījumā, ja pretinieki vēlas, viņi arī var nomainīt to pašu spēlētāju skaitu.

6. Pants **Kapteinis: Pienākumi un tiesības**

- 6.1 Kapteinis ir spēlētājs (CAP), kuru norādījis galvenais treneris un kurš pārstāv savu komandu laukumā. Spēles laikā viņš drīkst komunicēt ar tiesnešiem, lai iegūtu nepieciešamo informāciju. Tas viņam jādara korektā veidā un tikai tad, kad bumba ir mirusi, un spēles laiks ir apturēts.
- 6.2 Ja spēles beigās viņa komanda protestē pret spēles rezultātu, kapteinim nekavējoties jāinformē par to galvenais tiesnesis un jāparaksta protokols speciāli tam paredzētajā vietā: "Kapteiņa paraksts protesta gadījumā".

7. Pants **Galvenais treneris un pirmais asistenta treneris: Pienākumi un tiesības**

- 7.1 Ne vēlāk kā četrdesmit (40) minūtes pirms spēles noteiktā sākuma laika, katram trenerim vai viņa pārstāvim jāiesniedz sekretāram saraksts ar komandas dalībniekiem, kuri drīkst piedalīties spēlē, ar viņu uzvārdiem un numuriem, kā arī komandas kapteiņa uzvārdu, galvenā trenera un pirmā asistenta trenera uzvārdiem. Visi komandas dalībnieki, kuru uzvārdi ir

ierakstīti protokolā drīkst piedalīties spēlē pat tad, ja viņi ir ieradušies pēc spēles sākuma.

- 7.2 Ne vēlāk kā desmit (10) minūtes pirms spēles abiem galvenajiem treneriem jāapstiprina komandas dalībnieku uzvārdi, numuri un treneru uzvārdi, parakstot protokolu. Tajā pašā laikā viņiem jānorāda pieci (5) sākuma sastāva spēlētāji. "A" komandas trenerim šī informācija jāiesniedz pirmajam.
- 7.3 Galvenie treneri un asistenta treneri (kā arī rezervisti, spēlei nepieteiktie spēlētāji un komandas pavadošais personāls) ir vienīgās personas, kurām ir atļauts atrasties un palikt savas komandas soliņa zonā. Spēles laikā visiem rezervistiem, izslēgtajiem spēlētājiem un pavadošajam personālam ir jāpaliek sēžam.
- 7.4 Spēles laikā galvenais treneris un pirmais asistenta treneris drīkst pieiet pie sekretariāta galdiņa, lai uzzinātu statistisku informāciju. Tas viņam jā dara tikai tad, kad bumba ir mirusi, un spēles laiks ir apturēts.
- 7.5 Galvenais treneris drīkst komunicēt, korektā veidā, ar tiesnešiem spēles laikā, lai iegūtu informāciju. Tas viņam jā dara tikai tad, kad bumba ir mirusi, un spēles laiks ir apturēts.
- 7.6 Galvenais treneris vai pirmais asistenta treneris, spēles laikā drīkst stāvēt kājās, bet vienlaicīgi tikai viens no viņiem. Spēles laikā viņi drīkst mutiski sazināties ar spēlētājiem, taču viņiem jāatrodas savas komandas soliņa zona. Pirmais asistenta treneris nedrīkst uzrunāt tiesnešus.
- 7.7 Ja komandai ir pirmais asistenta treneris, viņa uzvārdam jābūt ierakstītam protokolā pirms spēles sākuma (viņa paraksts nav nepieciešams). Ja kāda iemesla dēļ galvenais treneris nevar turpināt pildīt savus pienākumus, pirmajam asistenta trenerim jāpārņem visus galvenā trenera pienākumus un tiesības.
- 7.8 Ja kapteinis pamet spēles laukumu, galvenajam trenerim jāpaziņo tiesnesim tā spēlētāja numurs, kurš aizvieto kapteini spēles laukumā.
- 7.9 Kapteinis var izpildīt galvenā trenera pienākumus, ja galvenā trenera nav vai kāda iemesla dēļ galvenais treneris nevar turpināt vadīt spēli, un pirmā asistenta trenera uzvārds nav ierakstīts protokolā (vai arī pirmais asistenta treneris nevar turpināt vadīt spēli). Ja kapteinis laukumu atstāj jebkura atļauta iemesla dēļ, viņš drīkst turpināt pildīt galvenā trenera pienākumus. Taču, ja viņam jāatstāj laukums par diskvalifikāciju vai viņš nav spējīgs pildīt galvenā trenera pienākumus traumas dēļ, viņa (kā kapteiņa) nomainītājam, ir tiesības nomainīt viņu arī kā galveno treneri.
- 7.10 Galvenajam trenerim jānosaka spēlētājs no viņa komandas, kurš izpildīs soda metienu(s) visos gadījumos, kad soda metiena izpildītāju nenosaka noteikumi.

CETURTAIS NOTEIKUMS – SPĒLES NOTEIKUMI

8. Pants Spēles laiks, neizšķirts un pagarinājums

- 8.1 Spēle sastāv no četrām (4) ceturtdaļām, pa desmit (10) minūtēm katrā.
- 8.3 Pirms spēles intervālam jābūt divdesmit (20) minūtes pirms spēles paredzētā sākuma laika.
- 8.3 Starp pirmo un otro (pirmais puslaiks), trešo un ceturto (otrais puslaiks) ceturtdaļu un pirms katra pagarinājuma jābūt divu (2) minūšu intervālam/pārtraukumam.
- 8.4 Puslaikā jābūt piecpadsmit (15) minūšu ilgām intervālam/pārtraukumam.
- 8.5 Spēles pārtraukums/pirms spēles intervāls sākas:
- divdesmit (20) minūtes pirms spēles paredzētā sākuma laika,
 - kad atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls priekš ceturtdaļas vai pagarinājuma.
- 8.6 Spēles pārtraukums/pirms spēles intervāls beidzas:
- kad pirms pirmās ceturtdaļas, izspēlējot strīda bumbu, tai atļauti pieskaras kāds no strīda izspēles dalībniekiem,
 - sākoties visām citām spēles ceturtdaļām, kad pēc iemetiena, bumba atļauti pieskaras vai bumbai atļauti pieskaras kāds no spēlētājiem laukumā.
- 8.7 Ja pēc ceturtās ceturtdaļas rezultāts ir neizšķirts, spēle jāturpina ar piecu (5) minūšu pagarinājumu (iem), cik vien tie ir nepieciešami, lai noskaidrotu uzvarētāju.
- Ja kopējais punktu skaits divu spēļu sērijā (mājās un izbraukumā) ir neizšķirts, tad spēle jāturpina ar piecu (5) minūšu pagarinājumu (iem), cik vien tie ir nepieciešami, lai divu spēļu sērijā nebūtu neizšķirts.
- 8.8 Ja piezīme ir fiksēta spēles pārtraukumā/intervālā, tad visiem iespējamajiem soda metieniem jābūt izpildītiem pirms nākamās ceturtdaļas vai pagarinājuma sākuma.

9. Pants Ceturtdaļas, pagarinājuma vai spēles sākums un beigas

- 9.1 Pirmā ceturtdaļa sākas, kad bumba atstāj tiesneša roku(as), strīda bumbas izspēles laikā centra aplī.
- 9.2 Visas pārējās ceturtdaļas sākas, kad bumba ir spēlētāja rīcībā, lai izpildītu iemetienu.
- 9.3 Spēle nevar sākties, ja vienai no komandām nav pieci (5) spēlētāji uz spēles laukuma, kas ir gatavi spēlēt.
- 9.4 Visās spēlēs komandai, kura pirmā minēta spēļu kalendārā (mājinieku komandai), jāizvēlas komandas soliņš un savs grozs laukuma kreisajā pusē, skatoties no sekretariāta galdiņa uz laukumu.

Taču, ja komandas vienojas savā starpā, tās var savstarpēji samainīt komandas soliņus un/vai grozus.

- 9.5 Pirms pirmās un trešās ceturtdaļas, komandām ir tiesības iesildīties laukuma pusē, kurā atrodas pretinieku grozs.
- 9.6 Pirms spēles otrā puslaika komandām jāsamainās ar groziem.
- 9.7 Visos spēles pagarinājumos komandām jāturpina spēlēt uz tiem pašiem groziem kā ceturtajā ceturtdaļā.
- 9.8 Ceturtdaļai, pagarinājumam vai spēlei jābeidzas, kad atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls. Ja vairogs ir aprīkots ar vairoga perimetra apgaismojumu, tad apgaismojumam ir priekšrocība par skaņas signālu.

10. Pants Bumbas statuss

- 10.1 Bumba var būt gan dzīva, gan mirusi.
- 10.2 Bumba kļūst dzīva, kad:
- strīda bumbas izspēles laikā, bumba ir atstājusi galvenā tiesneša roku(as);
 - soda metienu izpildes laikā, bumba ir soda metiena izpildītāja rīcībā;
 - iemetiena laikā, bumba ir iemetiena izpildītāja rīcībā.
- 10.3 Bumba kļūst mirusi, kad:
- tiek iemests metiens no spēles vai soda metiens;
 - dzīvas bumbas laikā tiesnesis dod svilpes signālu;
 - ir redzams, ka bumba neiekritīs grozā pēc soda metiena, kad pēc tā seko:
 - nākošais(ie) soda metiens(i);
 - citi nākošie sodi (soda metiens(i) un/vai iemetiens);
 - atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls priekš ceturtdaļas vai pagarinājuma beigām;
 - atskan 24 sekunžu uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls, kad komandai ir bumbas kontrole;
 - pēc metiena no laukuma, kad bumba atrodas lidojumā, bumbai pieskarās spēlētājs no vienas no komandām pēc tam, kad:
 - tiesnesis devis svilpes signālu;
 - atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls priekš ceturtdaļas vai pagarinājuma beigām;
 - atskan 24 sekunžu uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls;
- 10.4 Bumba nekļūst mirusi, un grozs tiek gūts pēc tam, kad:
- bumba atrodas lidojumā pēc metiena no laukuma un:
 - tiesnesis dod svilpes signālu;
 - atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls priekš ceturtdaļas vai pagarinājuma beigām;
 - atskan 24 sekunžu uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls;
 - bumba ir lidojumā pēc soda metiena, un tiesnesis fiksē pārkāpumu, kas nav saistīts ar soda metienu izpildītāju;



- tiek fiksēta piezīme pretiniekam pret spēlētāju, kurš atrodas metiena brīdī, viņam paliek bumbas kontrole un viņš pabeidz kustību, kura sāka, pirms fiksēta piezīme.

Šis noteikums netiek piemērots, un grozs neskaitās, ja

- pēc tiesneša svilpes signāla tiek veikta pilnīgi jauna metiena kustība.
- metiena izpildītāja nepārtrauktas kustības laikā atskan spēles laika vai uzbrukuma laika beigu signāls priekš ceturtdaļas vai pagarinājuma beigām.

11. Pants Spēlētāja un tiesneša atrašanās vieta

11.1 Spēlētāja atrašanās vieta spēles laukumā tiek noteikta tajā vietā, kurā viņš pieskaras laukuma grīdai.

Kad spēlētājs ir gaisā pēc lēciena, viņš saglabā to pašu vietu, kurā viņš atradās, kad pēdējo reizi bija pieskāries grīdai. Tas attiecas uz gala un sānu līnijām, centra līniju, trīs punktu metienu līniju, soda metiena līniju, soda laukuma līnijām un nesodījuma pusapļa zonu.

11.2 Tiesneša atrašanās vieta tiek noteikta tāpat kā spēlētāja atrašanās vieta. Kad bumba pieskaras tiesnesim, tas ir tas pats, kā tā būtu pieskārusies grīdai tiesneša atrašanās vietā.

12. Pants Strīda bumba un mainīgā kontrole

12.1 Strīda bumbas definīcija

12.1.1 Strīda bumba ir, kad laukuma centrā tiesnesis uzmet bumbu gaisā starp jebkuriem diviem pretinieku komandas spēlētājiem.

12.1.2 Saķerta bumba ir, kad divi vai vairāki pretinieku komandu spēlētāji saķēruši bumbu ar vienu vai abām rokām tā, ka neviens spēlētājs nevar iegūt bumbas kontroli bez neatļautu paņēmieni pielietošanas.

12.2 Strīda bumbas procedūra

12.2.1 Katram strīda bumbas izspēles dalībniekam jānostājas ar abām kājām centra apļa pusaplī, kas atrodas tuvāk savas komandas grozam, ar vienu kāju cieši klāt apļa centra līnijai.

12.2.2 Komandas biedri nedrīkst ieņemt pozīcijas pie apļa blakus viens otram, ja pretinieks vēlas nostāties starp viņiem.

12.2.3 Tiesnesim ir jāuzmet bumba uz augšu (vertikāli) starp strīda bumbas izspēles dalībniekiem tik augstu, lai palecoties neviens to nevarētu aizsniegt.

12.2.4 Vienam vai abiem strīda bumbas izspēles dalībniekiem bumba jāaizskar ar roku(ām) pēc tam, kad tā sasniegusi augstāko punktu.

12.2.5 Neviens no strīda bumbas izspēles dalībniekiem nedrīkst atstāt savu vietu, kamēr bumba nav atļauti aizskarta.

12.2.6 Neviens strīda bumbas izspēles dalībnieks nedrīkst bumbu noķert vai to aizskart vairāk kā divas reizes, kamēr bumba nav pieskārusies grīdai vai tai nav pieskāries kāds cits spēlētājs, bet ne strīda izspēles dalībnieks.

12.2.7 Ja bumbu neaizskar neviens no strīda bumbas izspēles dalībniekiem, strīda bumbas izspēle jāatkārto.

12.2.8 Spēlētāju, kuri nav strīda izspēles dalībnieki, neviena ķermeņa daļa nedrīkst būt uz vai pāri apļa līnijai (cilindram), pirms bumba tiek aizskarta.

Punktu 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 un 12.2.8 neievērošana ir pārkāpums.

12.3 Strīda bumbas situācijas

Strīda bumbas situācija ir notikusi, kad:

- tiek fiksēta saķerta bumba;
- bumba iziet ārpus laukuma robežām, un tiesneši nav pārliecināti, kurš no spēlētājiem pēdējais ir pieskāries bumbai, vai tiesnešu viedokļi par šo situāciju nesakrīt;
- notikusi abpusēja soda metienu izpildīšanas noteikumu neievērošana pēdējā vai vienīgā soda metiena izpildes laikā, un tas nav sekmīgs;
- dzīva bumba iesprūst starp vairogu un stīpu:
 - starp soda metieniem;
 - pēc pēdējā soda metiena, kam seko iemetiens no iemetienu līnijas komandas uzbrukuma zonā;
- bumba kļūst mirusi, kad bumbu nav kontrolējusi neviena no komandām, un nevienai no komandām nav tiesības uz bumbas kontroli;
- pēc vienādu sodu kompensācijas nevienai no komandām nav jāizpilda citi sodi, un, pirms tika fiksēta pirmā piezīme vai pārkāpums, nevienai no komandām nebija bumbas kontrole vai tiesības uz bumbas kontroli;
- sākas visas, izņemot pirmo, ceturtdaļas un pagarinājumi.

12.4 Mainīgā valdījuma kontroles definīcija

12.4.1 Mainīgā valdījuma kontroles noteikuma metode ir bumbas ievadīšana spēlē ar mainīgā valdījuma kontroli, nevis ar strīda bumbu.

12.4.2 Mainīgā valdījuma kontroles iemetiens:

- Sākas, kad bumba ir spēlētāja rīcībā, kas izpilda iemetienu.
- Beidzās, kad:
 - spēlētājs laukumā atļauti pieskaras bumbai vai tā pieskaras viņam;
 - komanda, kura izpilda iemetienu, pārkāpj noteikumus;
 - izpildot iemetienu dzīva bumba iesprūst starp vairogu un stīpu.

12.5 Mainīgā valdījuma kontroles procedūra

12.5.1 Strīda bumbas situācijās komandām jāizpilda mainīgā valdījuma iemetiens no ārpus laukuma vietas, kura ir vistuvāk strīda bumbas fiksēšanas vietai, izņemot tieši aiz vairoga.

12.5.2 Komandai, kura neiegūst bumbas kontroli laukumā pēc sākotnējās strīda bumbas izspēles pirmās ceturtdaļas sākumā, būs jāizpilda nākošais mainīgā valdījuma kontroles iemetiens.

12.5.3 Komandai, kurai pieder mainīgā valdījuma iemetiena izpildes tiesības jebkuras ceturtdaļas beigās, nākošā ceturtdaļa jāsāk ar iemetienu no ārpus laukuma pie centra līnijas, sekretariāta galdiņam pretējā pusē.



- 12.5.4 Komanda, kurai pienākas mainīgā valdījuma iemetiens, jānorāda ar mainīgā valdījuma kontroles bultiņu tās pretinieku groza virzienā. Bultas virziens jāmaina nekavējoties, uzreiz pēc tam, kad mainīgā valdījuma kontroles iemetiens beidzas.
- 12.5.5 Ja izpildot mainīgo valdījuma iemetienu, komanda pārkāpj noteikumus, tad tas ir iemesls mainīgā valdījuma iemetiena izpildes zaudēšanai. Bultas virziens jāmaina nekavējoties, norādot, ka nākošajā strīda bumbas situācijā mainīgā valdījuma iemetiens pienākas pretinieku komandai. Spēlei jāatsākas ar pretinieku komandas iemetienu no ārpus laukuma kā pēc vienkārša pārkāpuma.
- 12.5.6 Fiksēta piezīme jebkurai no komandām:
- pirms jebkuras ceturtdaļas sākuma, izņemot pirmo ceturtdaļu vai pagarinājumu, vai;
 - mainīgā valdījuma iemetiena laikā;
- nav iemesls tam, lai komanda zaudētu tiesības uz nākošo mainīgā valdījuma iemetienu.

13. Pants **Kā spēlē bumbu**

13.1 **Definīcija**

Spēles laikā, bumbu spēlē tikai ar roku(ām) un to var tikai piespēlēt, mest, pasist, ripināt vai driblēt jebkurā virzienā, ievērojot šo noteikumu ierobežojumus.

13.2 **Noteikums**

Skriešana ar bumbu rokās, tīša bumbas speršana vai bumbas bloķēšana ar jebkuru kājas daļu, vai bumbas sišana ar dūri ir pārkāpums.

Taču, nejaušs bumbas pieskāriens kājai vai jebkuras kājas daļas nejaušs kontakts ar bumbu nav pārkāpums.

13.2 Panta neievērošana ir pārkāpums.

14. Pants **Kontrole pār bumbu**

14.1 **Definīcija**

14.1.1 Komandas bumbas kontrole **sākas**, kad komandas spēlētājs spēles laukumā pārņem dzīvas bumbas kontroli, turot vai driblējot to, vai kad dzīva bumba ir nodota komandas rīcībā.

14.1.2 Komandas kontrole **turpinās**, kad:

- Komandas spēlētājs kontrolē dzīvu bumbu.
- Bumba tiek piespēlēta komandas biedru starpā.

14.1.3 Komandas kontrole **beidzas**, kad:

- Pretinieks pārņem kontroli.
- Bumba kļūst mirusi.
- Bumba atstāj spēlētāja roku(as), kurš izpilda metienu no laukuma vai soda metienu.

15. Pants **Spēlētājs metiena brīdī**

15.1 **Definīcija**

15.1.1 Metiens no spēles vai soda metiens ir, kad bumba ir spēlētāja rokā(s) un tad tiek mesta gaisā pretinieku groza virzienā.

Piesitiens ir, kad pasitot bumbu ar roku(ām), tā ir novirzīta pretinieku groza virzienā.

Bumbas triekšana no augšas ir, kad bumba ar spēku tiek palaista lejup pretinieku groza virzienā ar vienu vai abām rokām.

Nepārtraukta kustība ceļā uz grozu vai citi metieni kustībā ir darbības, kad spēlētājs noķer bumbu kamēr viņš progresē vai ir tuvu dribla pabeigšanai un turpina ar metiena kustību, parasti šī kustība ir vērsta uz augšu.

15.1.2 Metiena brīdis:

- Sākas, kad spēlētājs sāk kustību, pēc tiesneša uzskatiem, virzīt bumbu augšup uz pretinieku groza pusi.
- Beidzas, kad bumba atstāj metēja roku(as) un, ja metiens ir palēcienā, tad abas spēlētāja kājas ir atkal pieskārušās grīdai.

15.1.3 Metiena brīža turpinošā kustība ceļā uz grozu vai citi metieni kustībā:

- Sākas, kad bumba ir spēlētāja rokā(s) pēc dribla pabeigšanas vai pēc tās noķeršanas gaisā un spēlētājs sāk, pēc tiesneša uzskatiem, metiena kustību pirms bumbas palaišanas.
- Beidzas, kad bumba ir atstājusi spēlētāju roku/as vai ir izdarīta jauna kustība, ja metiens ir palēcienā, tad abas spēlētāja kājas ir atkal pieskārušās grīdai.

15.1.4 Nav saistības starp atļauto soļu skaitu un metiena momentu.

15.1.5 Spēlētājs, kurš izdara metiena mēģinājumu, var būt situācijā, kad viņa roku(as) tur pretinieks, traucējot iemest bumbu grozā, pat tad tas tiesnesim jāuzskata kā metiena mēģinājums. Šajā gadījumā nav svarīgi, vai bumba atstājusi spēlētāja roku(as).

15.1.6 Kad spēlētājs atrodas metiena brīdī un atdod piespēli, kad pret viņu ir izdarīta piezīme, tad tas vairs netiek uzskatīts, ka spēlētājs atrodas metiena brīdī.

16. Pants **Grozis: Kad gūts un tā vērtība**

16.1 Definīcija

16.1.1 Grozis ir iemests, kad dzīva bumba iekrīt grozā no augšas un paliek tajā vai izkrīt cauri grozam.

16.1.2 Bumba jāuzskata par iemestu grozā, pat ja neliela bumbas daļa ir groza stīpas iekšpusē un zemāk par stīpas augšējās daļas līmeni.

16.2 Noteikums

16.2.1 Grozis tiek ieskaitīts uzbrūkošās komandas labā, kad bumba iekritusi pretinieku grozā, sekojoši:

- Iemests grozis no soda metiena skaitās kā viens (1) punkts;
- Iemests grozis no laukuma divpunktu metienu zonas skaitās kā divi (2) punkti;
- Iemests grozis no laukuma trīs punktu zonas skaitās kā trīs (3) punkti;
- Pēc tam, kad bumba ir pieskārusies stīpai pēdējā vai vienīgā soda metienā, un to atļauti aizskar uzbrucējs vai aizsargs pirms tā ir iekritusi grozā, grozis tiek ieskaitīts kā divi (2) punkti.

16.2.2 Ja spēlētājs netīšām iemet bumbu savas komandas grozā, divi (2) punkti skaitās, un tos pieraksta pretinieku komandas kapteinim laukumā.

16.2.3 Ja spēlētājs tīšām iemet bumbu savas komandas grozā, tas ir pārkāpums un grozis neskaitās.

- 16.2.4 Ja spēlētājs izmet bumbu cauri grozam no apakšas, tas ir pārkāpums.
- 16.2.5 Spēles laikam ir jārāda 0.00.3 (trīs desmitdaļas no sekundes) vai vairāk, lai spēlētājs varētu izpildīt metienu no spēles, pēc iemetiena, vai izcīnot atlecošo bumbu pēc pēdējā vai vienīgā soda metiena. Ja uz tablo ir atlikušas 0:00.2 vai 0:00:1 sekundes, vienīgais metiens no spēles, kas tiek ieskaitīts, ir pasitot bumbu vai tieši triecot bumbu grozā no augšas.

17. Pants Iemetiens

17.1 Definīcija

- 17.1.1 Iemetiens notiek, kad spēlētājs, kurš atrodas ārpus laukuma, piespēlē bumbu laukumā.

17.2 Procedūra

- 17.2.1 Tiesnesim jānodod vai jānoliek bumba spēlētāja rīcībā, kurš izdarīs iemetienu. Viņš var arī nodot vai piespēlēt bumbu ar atsitienu pret zemi, ja:
- Tiesnesis ir ne tālāk kā četrus (4) metrus no spēlētāja, kurš izpildīs iemetienu.
 - Spēlētājs, kurš izpildīs iemetienu, ir ieņēmis tiesneša norādīto vietu.
- 17.2.2 Spēlētājam jāizpilda iemetiens no vietas ārpus laukuma, kas atrodas vistuvāk pārkāpuma vietai vai vietai, kur spēle tika apturēta, ko norāda tiesnesis, izņemot tieši aiz vairoga.
- 17.2.3 Visu ceturtdaļu sākumā, izņemot pirmo un visu pagarinājumu, iemetiens jāizpilda no pagarinātās centra līnijas, sekretariāta galdiņa pretējā pusē:
- Spēlētājam, kurš izpilda iemetienu, jānostājas ārpus laukuma ar vienu kāju centra līnijas pagarinājumam vienā pusē un otru kāju otrā pusē, un viņš drīkst piespēlēt bumbu spēlētājiem jebkurā laukuma vietā.
- 17.2.4 Kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 (divas) minūtes vai mazāk, ceturtajā ceturtdaļā vai katrā pagarinājumā, pēc minūtes pārtraukumu ko pieprasījusi komanda, kurai pienākas iemetiens viņu aizsardzības zonā, komandas galvenajam trenerim ir tiesības izvēlēties vai spēle ir jāatsāk ar iemetienu no iemetienu līnijas komandas uzbrukuma zonā vai komandas aizsardzības zonā no tuvākās vietas, kur spēle tika apturēta.
- 17.2.5 Kad personīgā piezīme tiek fiksēta spēlētājam, kura komanda kontrolē dzīvu bumbu vai kura komanda izpilda iemetienu, sekojošais iemetiens par piezīmi jāizpilda pretinieku komandai no vietas ārpus laukuma, kura ir vistuvāk pārkāpuma vietai.
- 17.2.6 Pēc tehniskās piezīmes, spēle ir jāatsāk ar iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad tehniskā piezīme tika fiksēta, izņemot, ja šajos noteikumos ir norādīts citādi.
- 17.2.7 Pēc nespportiskas vai diskvalificējošas piezīmes, spēle ir jāatsāk ar iemetienu no iemetienu līnijas komandas uzbrukuma zonā, izņemot, ja šajos noteikumos ir norādīts citādi.

- 17.2.8 Pēc kautiņa, spēle ir jāatsāk atbilstoši 39. Pantā noteiktajam.
- 17.2.9 Vienmēr, kad bumba iekrīt grozā, bet metiens no spēles vai soda metiens netiek ieskaitīts, sekojošais iemetiens jāizpilda no vietas aiz sānu līnijas, pretī iedomāti pagarinātai soda metiena līnijai.
- 17.2.10 Pēc sekmīgā metiena no spēles vai pēdējā vai vienīgā soda metiena:
- Jebkurš spēlētājs no komandas, kuras grozā tika iemesta bumba, drīkst ieņemt jebkuru vietu aiz gala līnijas. Tas attiecas arī uz iemetienu no gala līnijas, kas tiks izpildīts, pēc tam, kad bumba tika iemesta grozā, un tiesnesis nodod vai noliek bumbu iemetiena izpildītāja rīcībā, pēc minūtes pārtraukuma vai pēc kāda cita pārtraukuma spēlē vai pēc pēdējā vai vienīgā sekmīga soda metiena.
 - Spēlētājs, kurš izpildīs iemetienu, var pārvietoties uz sāniem un/vai atpakaļ, un/vai bumbu var atdot savas komandas biedram aiz gala līnijas, bet piecas (5) sekundes tiks sāktas skaitīt no brīža, kad ārpus laukuma bumba ir pirmā spēlētāja rīcībā.

17.3 Noteikums

- 17.3.1 Spēlētājs, kurš izpilda iemetienu, nedrīkst:
- Izpildīt iemetienu ilgāk par piecām (5) sekundēm;
 - Iekāpt spēles laukumā, kamēr bumba ir viņa rokā(s);
 - Iemetiena laikā mest bumbu tā, ka tā pieskaras ārpus laukumam, pirms tai nav pieskāries spēlētājs laukumā;
 - Pieskarties bumbai laukumā, pirms tai nav pieskāries kāds cits spēlētājs;
 - Mest bumbu tā, lai tā iekristu grozā tieši no iemetiena;
 - Pārvietoties kopumā vairāk kā viena (1) metra attālumā vienā vai abos virzienos no tiesneša norādītās vietas pirms iemetiena vai iemetiena izdarīšanas laikā. Taču, ir atļauts kustēties aizmuguriski, perpendikulāri līnijai, cik vien tālu tas iespējams.
- 17.3.2 Pārējie spēlētāji iemetienu laikā nedrīkst:
- Būt ar jebkuru ķermeņa daļu pāri laukuma ierobežojošajām līnijām, pirms bumba pēc iemetiena šķērsojusi līniju;
 - Būt tuvāk par vienu (1) metru no spēlētāja, kurš izpilda iemetienu, ja iemetiena izpildīšanas vietā ārpus laukuma līdz tuvākajam šķērslim ir mazāk par (2) metriem brīvas vietas.
- 17.3.3 Kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 (divas) minūtes vai mazāk, ceturtajā ceturtdaļā vai katrā pagarinājumā, un ir jāizpilda iemetiens, tiesnesim, kas pārvalda iemetienu, ir jāparāda brīdinošs signāls – robežlīnija ko nedrīkst šķērsot.
- Ja aizsardzības spēlētājs:
- Ar jebkuru ķermeņa daļu ir pāri robežlīnijai, lai traucētu iemetienam, vai;

- Ir tuvāk par vienu (1) metru no spēlētāja, kurš izpilda iemetienu, un iemetiena izpildīšanas vietā ārpus laukuma līdz tuvākajam šķērslim ir mazāk par (2) metriem brīvas vietas;

tad tas ir pārkāpums un ir jāpiešķir tehniskā piezīme.

17.3 Panta neievērošana ir pārkāpums.

17.4

Sods

Bumba jānodod pretinieku komandai iemetiena izpildīšanai tajā pašā vietā.

18. Panta

Minūtes pārtraukums

18.1

Definīcija

Minūtes pārtraukums ir spēles pārtraukums, ko pieprasījis komandas galvenais treneris vai pirmais asistenta treneris.

18.2

Noteikums

18.2.1

Katram piešķirtajam minūtes pārtraukumam jābeidzas pēc vienas (1) minūtes.

18.2.2

Minūtes pārtraukums var būt piešķirts, kad ir minūtes pārtraukuma piešķiršanas iespēja.

18.2.3

Minūtes pārtraukuma piešķiršanas iespēja sākas:

- Abām komandām, kad bumba kļūst mirusi, spēles laika pulkstenis ir apturēts un tiesnesis pabeidzis piezīmes vai pārkāpuma parādīšanas procesu sekretariātam;
- Abām komandām, kad bumba kļūst mirusi pēc pēdējā vai vienīga sekmīga soda metiena;
- Komandai, kuras grozā iemests grozs, kad iemests sekmīgs metiens no laukuma.

18.2.4

Minūtes pārtraukuma iespējamais piešķiršanas laiks beidzas, kad bumba ir spēlētāja rīcībā, kurš izpildīs iemetienu vai kurš izpildīs pirmo vai vienīgo soda metienu.

18.2.5

Katrai komandai var tikt piešķirti:

- Divi (2) minūtes pārtraukumi pirmajā puslaikā;
- Trīs (3) minūtes pārtraukumi otrajā puslaikā, ar maksimums diviem (2) no šiem minūtes pārtraukumiem, kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 (divas) minūtes vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā;
- Viens (1) minūtes pārtraukums katrā pagarinājumā.

18.2.6

Neizmantojie minūtes pārtraukumi nevar būt pārcelti uz nākamo puslaiku vai papildlaiku.

18.2.7 Minūtes pārtraukums jāpiešķir komandai, kuras galvenais treneris pirmais to pieprasījis, izņemot, kad minūtes pārtraukumu piešķir komandai, kuras grozā iemests sekmīgs metiens, un nav fiksēts pārkāpums vai piezīme.

18.2.8 Minūtes pārtraukumu nedrīkst piešķirt komandai, kura iemetusi grozu, un spēles laika pulkstenis ir apturēts ceturtdaļas vai jebkura pagarinājuma pēdējās divās (2) minūtēs, ja vien tiesnesis nav spēli apturējis.

18.3 Procedūra

18.3.1 Tikai galvenais treneris vai pirmais asistenta treneris ir tiesīgs pieprasīt minūtes pārtraukumu. Viņam jāizveido acu kontakts ar sekretāru vai personīgi jāpieiet pie sekretāra un skaidri jāpiesaka minūtes pārtraukums, parādot ar rokām atbilstošu žestu.

18.3.2 Pieprasīto minūtes pārtraukumu drīkst atsaukt tikai līdz brīdim, kad sekretārs dod savu signālu, lai informētu par pieprasīto minūtes pārtraukumu.

18.3.3 Minūtes pārtraukums:

- Sākas, kad tiesnesis dod svilpes signālu un parāda minūtes pārtraukuma žestu.
- Beidzas, kad tiesnesis dod svilpes signālu un aicina komandas atpakaļ laukumā.

18.3.4 Tiklīdz minūtes pārtraukuma piešķiršanas iespēja sākas, sekretāram jādod savs signāls, lai informētu tiesnešus par to, ka ir pieprasīts minūtes pārtraukums.

Ja bumba ir iemesta tās komandas grozā, kura ir pieprasījusi minūtes pārtraukumu, laika operatoram nekavējoties jāaptur spēles pulkstenis un jādod savs signāls.

18.3.5 Minūtes pārtraukuma laikā un spēles pārtraukumā pirms otrās (2), ceturtdaļas (4) ceturtdaļas vai jebkurā pagarinājuma sākuma spēlētāji drīkst atstāt laukumu un apsēties uz komandas soliņa. Komandas līdzdalībnieki, kuriem ir tiesības atrasties komandas soliņa teritorijā, drīkst uziet uz laukuma un palikt laukuma malā pie komandas soliņa teritorijas.

18.3.6 Ja jebkura komanda pieprasa minūtes pārtraukumu pēc tam, kad bumba jau ir pirmā vai vienīgā soda metiena izpildītāja rīcībā, tad minūtes pārtraukumu var piešķirt:

- Ja pēdējais soda metiens ir sekmīgs;
- Ja pēc pēdējā soda metiena, kas nav precīzs, seko iemetiens;
- Tiek fiksēta piezīme starp soda metieniem. Šajā gadījumā soda metieni jāpabeidz un minūtes pārtraukums jāpiešķir, pirms tiek izpildīti nākošie soda metieni;
- Tiek fiksēta piezīme, pirms bumba kļuvusi dzīva, pēc pēdējā soda metiena. Šajā gadījumā minūtes pārtraukums jāpiešķir, pirms tiek izpildīts sods par jauno piezīmi.

- Tiek fiksēts pārkāpums, pirms bumba kļuvusi dzīva, pēc pēdējā soda metiena. Šajā gadījumā minūtes pārtraukums jāpiešķir, pirms tiek izpildīts iemetiens.

Gadījumā, ja jāizpilda soda metieni un /vai plus iemetiens par vairāk nekā vienu (1) piezīmi, tie ir jāuzskata par atsevišķām daļām, un katra soda metienu daļa jāizpilda atsevišķi.

19. Pants

Maiņa

19.1

Definīcija

Maiņa ir spēles pārtraukšana, ko pieprasa rezervists, lai kļūtu par spēlētāju.

19.2

Noteikums

19.2.1

Komanda var mainīt spēlētāju(s) maiņas iespējas laikā.

19.2.2

Maiņas iespējas sākas:

- Abām komandām, kad bumba ir mirusi, spēles laika pulkstenis ir apturēts un tiesnesis ir pabeidzis piezīmes vai pārkāpuma rādīšanas procedūru sekretariātam;
- Abām komandām, kad bumba kļūst mirusi pēc pēdējā vai vienīgā precīza soda metiena;
- Komandai, kuras grozā iemesta bumba, kad tiek iemests grozs ceturtajā ceturtdaļā vai jebkura pagarinājuma pēdējās divās (2) minūtēs.

19.2.3

Maiņas iespēja beidzas, kad bumba ir spēlētāja rīcībā, kurš izpildīs iemetienu vai kurš izpildīs pirmo vai vienīgo soda metienu.

19.2.4

Spēlētājs, kurš kļuvis par rezervistu un rezervists, kurš kļuvis par spēlētāju, nevar atgriezties laukumā vai atstāt laukumu līdz brīdim, kad pēc tam atkal ir bijusi spēles laika fāze, un bumba atkal ir mirusi, izņemot ja:

- Komandā palikuši mazāk par pieciem (5) spēlētājiem laukumā;
- Spēlētājam, kurš jau atļauti nomainīts un atrodas uz komandas soliņa, jāpiedalās kļūdas labošanā un jāizpilda soda metieni.

19.2.5

Maiņu nedrīkst piešķirt komandai, kura iemetusi grozu, un spēles laiks ir apturēts ceturtais ceturtdaļas vai jebkura pagarinājuma pēdējās (2) minūtēs, ja vien tiesnesis nav spēli apturējis.

19.2.6

Ja spēlētājs saņem medicīnisko palīdzību vai jebkādu palīdzību, viņam ir jānomainās, izņemot, ja komandā palikuši mazāk par pieciem (5) spēlētājiem laukumā.

19.3

Procedūra

19.3.1

Tikai rezervists, kurš dosies laukumā, ir tiesīgs pieprasīt maiņu. Viņam (ne galvenajam trenerim vai pirmajam asistenta trenerim) jānodod pie sekretāra un skaidri jāprasa spēlētāja maiņa, ar rokām parādot atbilstošu žestu vai apsēžoties uz spēlētāju maiņas krēsla. Viņam ir jābūt gatavam iesaistīties spēlē nekavējoties.

- 19.3.2 Pieprasīto maiņu var atcelt tikai līdz brīdim, kad sekretārs dod savu signālu, lai par to paziņotu.
- 19.3.3 Tiklīdz sākas maiņas iespēja, sekretāram, dodot savu signālu, jāparāda tiesnešiem, ka var atļaut spēlētāju maiņu.
- 19.3.4 Rezervistam jāpaliek ārpus laukuma, kamēr tiesnesis neparāda maiņas žestu un uzaicina viņu uz laukuma.
- 19.3.5 Spēlētājam, kuru nomaina, nav jāinformē sekretārs vai tiesnesis par maiņu, bet viņam atļauts tieši doties uz savas komandas soliņa teritoriju.
- 19.3.6 Spēlētāju maiņām jānotiek, cik ātri vien tas iespējams. Spēlētājs, kurš saņēmis (5) piecas piezīmes vai ir diskvalificēts, jānomaina cik ātri ir iespējams (apmēram 30 sekunžu laikā). Ja pēc tiesneša uzskatiem ir pieļauta nevajadzīga kavēšanās, vainīgajai komandai jāpiešķir minūtes pārtraukums. Ja komandai vairs nav minūtes pārtraukumu, tad ir jāpiešķir tehniska piezīme („B”) komandas galvenajam trenerim.
- 19.3.7 Ja maiņa ir pieprasīta minūtes pārtraukuma laikā, rezervistam, kurš dodas laukumā, par to jāpaziņo sekretāram pirms ieiešanas spēlē.
- 19.3.8 Ja soda metiena izpildītājs jānomaina tāpēc, ka:
- Viņš ir traumēts;
 - Viņš ir saņēmis piekto piezīmi;
 - Viņš ir diskvalificēts;
- Soda metiens(i) jāizpilda viņa nomainītājam, kuru nevar nomainīt, kamēr viņš nav spēlējis nākošajā spēles laika fāzē.
- 19.3.9 Ja jebkura komanda pieprasa maiņu pēc tam, kad bumba jau ir pirmā vai vienīgā soda metiena izpildītāja rīcībā, tad maiņu var piešķirt:
- Ja pēdējais soda metiens ir sekmīgs;
 - Ja pēc pēdējā soda metiena, kas nav precīzs, seko iemetiens;
 - Tiek fiksēta piezīme starp soda metieniem. Šajā gadījumā soda metieni jāpabeidz un maiņa jāpiešķir, pirms tiek izpildīti nākošie soda metieni.
 - Tiek fiksēta piezīme, pirms bumba kļuvusi dzīva, pēc pēdējā vai vienīgā soda metiena. Šajā gadījumā maiņa jāpiešķir, pirms tiek izpildīts sods par jauno piezīmi.
 - Tiek fiksēts pārkāpums, pirms bumba kļuvusi dzīva, pēc pēdējā vai vienīgā soda metiena. Šajā gadījumā maiņa jāpiešķir, pirms tiek izpildīts iemetiens.
- Gadījumā, ja jāizpilda soda metieni un/vai plus iemetiens par vairāk nekā vienu (1) piezīmi, tie ir jāuzskata par atsevišķām daļām, un katra soda metienu daļa jāizpilda atsevišķi.

20. Pants Zaudēta spēle bez tiesībām to turpināt

20.1 Noteikums

Komanda spēli zaudē bez tiesībām to turpināt, ja:

- Piecpadsmit (15) minūtes pēc noteiktā spēles sākuma laika komanda nav ieradusies vai laukumā nav pieci (5) spēlētāji, kas gatavi spēlei;
- Tās darbības rezultātā tiek kavēta spēles norise;
- Tā atsakās spēlēt pēc galvenā tiesneša aicinājuma to darīt.

20.2 Sods

- 20.2.1 Uzvara tiek piešķirta pretiniekiem, un rezultātam jābūt divdesmit pret nulli (20:0). Tālāk komanda saņem vēl nulli (0) punktu klasifikācijā.
- 20.2.2 Divu spēļu (mājas un izbraukumu) sērijā, kurā punktus skaita divu spēļu summā, un (*Play off*) izslēgšanas spēlēs (labākais no trijām spēlēm) komandai, kurai piešķirts zaudējums bez tiesībām turpināt spēli pirmajā, otrajā vai trešajā spēlē, tiek piešķirts zaudējums visā sērijā vai visās (*Play off*) izslēgšanas spēlēs kopā bez tiesībām to turpināt. Tas neattiecas uz (*Play off*) izslēgšanas spēlēm (labākais no piecām vai septiņām spēlēm).
- 20.2.3 Ja komanda turnīra laikā zaudē tiesības turpināt spēli otro reizi, tad komanda tiek diskvalificēta no turnīra un visi spēļu rezultāti pret šo komandu tiek anulēti.

21. Pants Zaudēta spēle izstājoties

21.1 Noteikums

Komanda zaudē spēli izstājoties, ja spēles laikā laukumā paliek mazāk par diviem (2) spēlētājiem, kuri ir gatavi spēlēt.

21.2 Sods

- 21.2.1 Ja komanda, kurai tiek piešķirta uzvara, ir vadībā, kad spēle tiek apturēta, rezultāts paliek tāds pats. Ja komanda, kurai tiek piešķirta uzvara, nav vadībā, tiek piešķirts rezultāts divi pret nulli (2:0) tās labā. Tālāk sodītā komanda saņem vienu (1) punktu klasifikācijā.
- 21.2.2 Divu spēļu (mājas un izbraukuma) sērijā, kurā punktus skaita divu spēļu summā, komandai, kura zaudējusi spēli, izstājoties pirmajā vai otrajā spēlē, tiek piešķirts zaudējums, izstājoties visā sērijā.

PIEKTAIS NOTEIKUMS – PĀRKĀPUMI

22. Pants Pārkāpumi

22.1 Definīcija

Noteikumu neievērošana ir pārkāpums.

22.2 Sods

Bumba jānodod pretiniekiem iemetiena izdarīšanai no vietas ārpus laukuma, kas ir vistuvāk pārkāpuma vietai, izņemot tieši aiz vairoga, ja vien šajos noteikumos nav noteikts citādāk.

23. Pants Spēlētājs ārpus laukuma un bumba ārpus laukuma

23.1 Definīcija

23.1.1 Spēlētājs ir ārpus laukuma, kad jebkura viņa ķermeņa daļa ir kontaktā ar grīdu vai jebkuru objektu, bet ne ar spēlētāju uz, virs vai ārpus ierobežojošajām līnijām.

23.1.2 Bumba ir ārpus laukuma, kad tā pieskaras:

- Spēlētājam vai jebkurai citai personai, kura ir ārpus laukuma;
- Grīdai vai jebkurai objektam uz, virs vai ārpus ierobežojošajām līnijām;
- Vairoga konstrukcijām, vairoga aizmugures pusei vai citiem objektiem virs laukuma.

23.2 Noteikums

23.2.1 Atbildīgs par bumbas iziešanu ārpus laukuma ir spēlētājs, kurš pēdējais pieskāries tai vai tā pieskārusies viņam, pirms bumba iziet ārpus laukuma, pat, ja bumba, izejot ārpus laukuma, aizskar ko citu, ne spēlētāju.

23.2.2 Ja bumba ir ārpus laukuma tāpēc, ka tai pieskāries spēlētājs vai tā pieskārusies spēlētājam, kurš ir uz vai aiz ierobežojošajām līnijām, šis spēlētājs ir atbildīgs par bumbas iziešanu ārpus laukuma.

23.2.3 Situācijā, kad ir saķerta bumba un spēlētājs(i) iziet ārpus laukuma vai ieiet viņa(u) aizsardzības zonā, ir jāfiksē strīda bumbas situācija.

24. Pants Dribls

24.1 Definīcija

24.1.1 Dribls ir kustība ar dzīvo bumbu, ko izdara spēlētājs, met, aizskar, ripina pa grīdu vai tīšām met pret vairogu.

24.1.2 Dribls sākas, kad spēlētājs, ieguvīš dzīvas bumbas kontroli laukumā, met, aizskar, ripina, driblē to pret grīdu vai tīšām met pret vairogu un aizskar to atkal, pirms tai pieskaras cits spēlētājs.

Dribls beidzas, kad spēlētājs pieskaras bumbai vienlaicīgi ar abām rokām vai pieļauj bumbas aizturi ar vienu vai abām rokām.

Dribla laikā bumba var tikt pasista gaisā, nodrošinot, lai bumba pieskaras grīdai vai citam spēlētājam, pirms spēlētājs ar savām rokām tai pieskaras atkal.

Nav ierobežots soļu skaits, kurus spēlētājs var izdarīt, kad bumba nav kontaktā ar viņa roku.

24.1.3 Spēlētājs, kurš nejauši pazaudē un tad atgūst dzīvas bumbas kontroli laukumā, jāuzskata par bumbu nezaudējušu (*fumbling*).

24.1.4 Sekojošais nav dribls:

- Vairākkārtēji metieni pa grozu;
- Bumbas nejauša pazaudēšana un atgūšana (*fumbling*) dribla sākumā vai beigās;
- Mēģinājumi iegūt bumbas kontroli, cīnoties par to, izsitot to no citu spēlētāju tuvuma;
- Bumbas izsišana, kad to kontrolē cits spēlētājs;
- Piespēles atsišana un bumbas pārtveršana;
- Bumbas mētāšana no rokas uz roku, aizturot to, pirms tā pieskaras grīdai, neizdarot nostaigāta pārkāpumu;
- Metot bumbu pret vairogu un atgūstot pār to kontroli.

24.2 Noteikums

Spēlētājs nedrīkst driblēt otro reizi pēc pirmā dribla beigām, ja vien tas nenotiek pēc dzīvas bumbas kontroles zaudēšanas laukumā tāpēc, ka:

- Tika izdarīts metiens pa grozu;
- Tai pieskaras pretinieks;
- Tiek izdarīta piespēle vai nejauša dzīvas bumbas pazaudēšana un atgūšana (*fumbling*), tai pieskaras vai tā pieskaras citam spēlētājam.

25. Pants Nostaigāts

25.1 Definīcija

25.1.1 **Nostaigāts** ir neatļauta kustība ar vienu vai abām kājām vairāk kā atļauts šajā pantā jebkurā virzienā laukumā, turot rokās dzīvu bumbu laukumā.

25.1.2 **Atbalsta** noturēšana ir, kad spēlētājs, kurš tur dzīvu bumbu laukumā, liek soļus vienu vai vairākas reizes ar vienu un to pašu kāju jebkurā virzienā, kamēr otra kāja, saucama atbalsta kāja, paliek kontaktā ar grīdu vienā un tajā pašā punktā.

25.2 Noteikums

25.2.1 **Atbalsta kājas noteikšana spēlētājam, kurš ņer dzīvu bumbu laukumā:**

- Kamēr stāv ar abām kājām uz grīdas:

- Tajā momentā, kad viena kāja tiek pacelta, otra kāja kļūst par atbalsta kāju;
- Sākot driblu, nedrīkst pacelt atbalsta kāju, pirms bumba nav atstājusi roku(as);
- Piespēlējot vai metot pa grozu, atbalsta kāju drīkst pacelt, bet neviena kāja nedrīkst pieskarties atkal grīdai, pirms bumba nav atstājusi roku(as).
- Spēlētājs, kas noķer bumbu kustībā vai beidz driblu, var spert divus soļus tuvojoties apstāšanās brīdim, piespēlējot vai metot bumbu:
 - Ja, pēc bumbas saņemšanas, spēlētājam ir jāatlaiž bumbu, lai uzsāktu driblu, pirms viņa otrā soļa;
 - Pirmais solis notiek, kad viena vai abas kājas pieskaras grīdai pēc kontroles iegūšanas pār bumbu;
 - Otrais solis notiek pēc pirmā soļa, kad otra kāja pieskaras grīdai vai abas kājas pieskaras grīdai vienlaicīgi;
 - Ja spēlētājs apstājas uz sava pirmā soļa un abas kājas ir uz spēles grīdas vai pieskaras tai vienlaicīgi, viņš var izmantot abas kājas kā savu atbalsta kāju. Ja viņš pēc tam palecas ar abām kājām, neviena no kājām nevar atgriezties uz grīdas pirms bumba nav atlaista no rokas(ām);
 - Ja spēlētājs piezemējas ar vienu kāju, viņš var izmantot tikai to kā atbalsta kāju;
 - Ja spēlētājs lec ar vienu kāju uz pirmā soļa, viņš var piezemēties ar abām kājām vienlaicīgi priekš otrā soļa. Šajā situācijā, spēlētājs nevar izmantot nevienu no savām kājām priekš atbalsta kājas. Ja viena vai abas kājas atstāj grīdu, tad neviena no tām nevar atgriezties uz grīdas pirms bumba nav atlaista no rokas(ām);
 - Ja abas kājas nav pie spēles grīdas un spēlētājs vienlaicīgi piezemējas uz abām kājām un momentā, kad viena no kājām ir pacelta, otra kļūst par atbalsta kāju’
 - Spēlētājs nedrīkst pieskarties grīdai sekojoši ar vienu vai abām kājām pēc dribla vai iegūstot kontroli pār bumbu.

25.2.2 Spēlētājs krīt, guļ vai sēž uz grīdas:

- Tas nav pārkāpums, kad spēlētājs turot bumbu rokās nokrīt un slīd pa grīdu, kā arī ja spēlētājs guļot, vai sēžot uz grīdas, iegūst bumbas kontroli.
- Tas ir pārkāpums, ja spēlētājs turot bumbu rokās pārveļas vai mēģina piecelties.

26. Pants Trīs sekundes

26.1 Noteikums

26.1.1 Spēlētājs nedrīkst palikt pretinieku soda laukumā vairāk par trijām (3) sekundēm pēc kārtas, kad viņa komandai ir dzīvas bumbas kontrole uzbrukuma zonā un spēles laiks iet.

26.1.2 Jāpieļauj atlaide spēlētājam, kurš:

- Mēģina iziet no soda laukuma;
- Ir soda laukumā, kad viņš vai viņa komandas biedrs ir metiena brīdī un bumba atstājusi vai tūlīt atstās spēlētāja roku(as), izpildot metienu no laukuma;
- Atrodies soda laukumā driblē, mazāk par trijām (3) sekundēm pēc kārtas, lai izpildītu metienu no laukuma.

26.1.3 Lai spēlētājs izietu no soda laukuma, viņam jānostājas ar abām kājām ārpus soda laukuma.

27. Pants **Cieši nosegts spēlētājs**

27.1 **Definīcija**

Spēlētājs, kurš tur dzīvu bumbu, ir cieši nosegts, kad pretinieks ir aktīvā aizsardzības pozīcijā ne tālāk par vienu (1) metru no viņa.

27.2 **Noteikums**

Cieši nosegtam spēlētājam piecu (5) sekunžu laikā bumbu jāpiespēlē, jāmet vai jādriblē.

28. Pants **Astoņas sekundes**

28.1 **Noteikums**

28.1.1 Vienmēr, kad:

- spēlētājs iegūst dzīvas bumbas kontroli savā aizsardzības zonā;
- iemetiena laikā, bumba ir pieskārusies, vai tai ir atļauti pieskāries jebkurš spēlētājs aizsardzības zonā un komanda, kuras spēlētājs izpildīja iemetienu saglabāja bumbas kontroli aizsardzības zonā, tai komandai astoņu (8) sekunžu laikā bumba jāiespēlē uzbrukuma zonā.

28.1.2 Bumba ieiet uzbrukuma zonā, kad:

- Tā pieskaras grīdai uzbrukuma zonā, kad to nekontrolē neviens spēlētājs;
- Bumba ir pieskārusies vai tai ir atļauti pieskāries jebkurš uzbrukuma spēlētājs, kam abas kājas ir kontaktā ar uzbrukuma zonu;
- Bumba ir pieskārusies vai tai ir atļauti pieskāries jebkurš aizsardzības spēlētājs, kura ķermeņa daļa ir kontaktā ar aizsardzības zonu;
- Tā pieskaras tiesnesim, kura ķermeņa daļa ir kontaktā ar uzbrukuma zonu;
- Driblējot bumbu, ieejot no komandas aizsardzības zonas uzbrukuma zonā, driblētāja abas kājas un bumba ir pilnīgā kontaktā ar uzbrukuma zonu.

28.1.3 Astoņu (8) sekunžu skaitīšana turpinās, no atlikušā laika, kad komandai, kurai bija bumbas kontrole, tika piešķirts iemetiens aizsardzības zonā pēc tam, kad:

- Bumba ir izgājusi ārpus laukuma;
- Tas pašas komandas spēlētājs ir traumēts;
- Tiek piešķirta tehniskā piezīme tai pašai komandai;
- Ir notikusi strīda bumbas situācija;
- Ir abpusējā piezīme;
- Tiek anulēti vienādi sodi pret abām komandām.

29. Pants **Divdesmit četras sekundes**

29.1 **Noteikums**

29.1.1 Vienmēr, kad:

- spēlētājs iegūst dzīvas bumbas kontroli laukumā,
- iemetiena laikā, bumba ir pieskārusies, vai tai ir atļauti pieskāries jebkurš spēlētājs laukumā un komanda, kuras spēlētājs izpildīja iemetienu saglabāja bumbas kontroli,

metiena mēģinājums no spēles viņa komandai jāizpilda divdesmit četru (24) sekunžu laikā.

Lai konstatētu, ka ir noticis metiens no spēles divdesmit četru (24) sekunžu laikā, jābūt izpildītām sekojošām prasībām:

- Bumbai jāatstāj metēja roku(as) pēc metiena no spēles, pirms atskan 24 sekunžu ierīces beigu signāls un;
- Pēc tam, kad bumba atstājusi metēja roku(as) pēc metiena no spēles, bumbai jāpieskaras stīpai vai jāiekrīt grozā.

29.1.2 Kad **metiena mēģinājums tiek izdarīts 24 sekunžu laika perioda pašās beigās** un, signāls atskan, kad bumba ir gaisā:

- Ja bumba iekrīt grozā, tad pārkāpums nav, signāls ir jāignorē un grozs skaitās;
- Ja bumba pieskaras stīpai, bet neiekrīt grozā, pārkāpums nav, signāls ir jāignorē un spēle turpinās;
- Ja bumba nepieskaras stīpai, tas ir pārkāpums. Taču, ja pretinieku komandas spēlētāji ir ieguvuši tūlītēju un tīru bumbas kontroli, šajā gadījumā, signāls ir jāignorē, un spēle turpinās.

Kad vairogs ir aprīkots ar dzeltenu apgaismoju gar vairoga augšējo perimetru, tad apgaismojums ņem virsroku pār uzbrukuma lauka pulksteņa beigu signāla.

Visi ierobežojumi, kas saistīti ar lejupejošas bumbas aizskaršanu un iejaukšanos bumbas lidojumā, **ir spēkā**.

29.2 **Procedūra**

29.2.1 Uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno, kad vien tiesnesis ir apturējis spēli:

- Tika nosvilpta piezīme vai pārkāpums (nav saistīts ar bumbas iziešanu ārpus laukuma), komandai, kurai nebija bumbas kontrole;

- Jebkura pamatota iemesla dēļ komandai, kurai iepriekš nebija bumbas kontroles;
- Jebkura pamatota iemesla dēļ, kas nav saistīts ne ar vienu no komandām.

Šādās situācijās, bumbas kontrole ir jāatstāj tai pašai komandai, kura pirms tam kontrolēja bumbu. Ja iemetiens jāizdara komandas:

- Aizsardzības zonā, tad uz divdesmit četrus (24) sekunžu pulksteņa jāatjauno divdesmit četras (24) sekundes;
- Uzbrukuma zonā, tad divdesmit četrus (24) sekunžu pulkstenis jānosaka šādi:
 - Ja spēle tika apturēta, kad uz divdesmit četrus (24) sekunžu pulksteņa atlikušas četrpadsmit (14) vai vairāk sekundes, tad netiek atjaunotas divdesmit četras (24) sekundes, bet paliek esošais uzbrukuma laiks.
 - Ja spēle tika apturēta, kad uz divdesmit četrus (24) sekunžu pulksteņa atlikušas trīspadsmit (13) vai mazāk sekundes, tad uz divdesmit četrus (24) sekunžu pulksteņa jāatjauno četrpadsmit (14) sekundes.

Tomēr, ja pēc tiesnešu uzskatiem, pretinieki ir nostādīti nepamatoti sliktākā pozīcijā, tad 24 sekunžu iekārtai jāturpina skaitīt uzbrukuma laiks tālāk no tā brīža, kad tā tika apturēta.

29.2.2

Uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno kad vien iemetiens tiek piešķirts pretinieku komandai pēc tam, kad tiesnesis bija apturējis spēli, priekš pārkāpuma (ieskaitot, kad bumba iziet ārpus spēles laukuma) ko veica **komanda, kam bija kontrole pār bumbu.**

Uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno arī tad, ja jaunajai uzbrukuma komandai ir piešķirts iemetiens atbilstoši mainīgā valdījuma kontroles procedūrai.

Ja iemetiens tad tiek izpildīts komandas:

- Aizsardzības zonā, tad uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno uz 24 sekundēm;
- Uzbrukuma zonā, tad uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno uz 14 sekundēm.

29.2.3

Kad vien tiesnesis ir apturējis spēli, jo komanda, kas ir kontrolē par bumbu ir nopelnījusi tehnisko piezīmi, tad spēle ir jāatsāk ar iemetienu no tuvākās vietas, kur spēle tika apturēta. Uzbrukuma laika pulkstenis nav jāatjauno, tam jāturpinās no laika, kad tas tika apturēts.

29.2.4

Kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā vai pagarinājumā, pēc minūtes pārtraukuma ko pieprasīja komanda, kam pienākas kontrole pār bumbu no savas aizsardzības zonas, tad komandas galvenajam trenerim ir tiesības izlemt vai spēle jāatsāk ar iemetienu no iemetienu līnijas komandas uzbrukuma zonā vai aizsardzības zonā, no tuvākās vietas, kur spēle tika apturēta.

Pēc minūtes pārtraukuma, iemetiens jāizpilda sekojoši:

- Ja bumba ir izgājusi ārpus spēles laukuma un tas ir noticis no komandas:

- Aizsardzības zonas, uzbrukuma laika pulkstenim ir jāturpina no tā brīža, kad tas tika apturēts;
- Uzbrukuma zonas, ja uzbrukuma laika pulkstenis rāda 13 vai mazāk sekundes, tad tas ir jāturpina no tā brīža, kad tas tika apturēts. Ja uzbrukuma laika pulkstenis rāda 14 vai vairāk sekundes, tad tas ir jāatjauno uz 14 sekundēm.
- Ja tas ir piezīmes vai pārkāpuma rezultātā (ne tamdēļ, ka bumba ir izgājusi ārpus spēles laukuma) un tas ir noticis no komandas:
 - Aizsardzības zonas, tad uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno uz 24 sekundēm;
 - Uzbrukuma zonas, tad uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno uz 14 sekundēm.
- Ja minūtes pārtraukumu pieprasa komanda, kam ir jauna kontrole pār bumbu un, ja tas ir no komandas:
 - Aizsardzības zonas, tad uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno uz 24 sekundēm;
 - Uzbrukuma zonas, tad uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno uz 14 sekundēm.

29.2.5 Kad komandai ir piešķirts iemetiens no iemetienu līnijas komandas uzbrukuma zonā kā daļai no soda par nesportisku vai diskvalificējošu piezīmi, tad uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno uz 14 sekundēm.

29.2.6 Pēc tam, kad bumba ir pieskārusies pretinieku groza stīpai, tad uzbrukuma laiks ir jāatjauno uz:

- 24 sekundēm, ja pretinieku komanda iegūst kontroli pār bumbu;
- 14 sekundēm, ja komanda, kas atgūst kontroli pār bumbu, ir tā pati komanda, kas kontrolēja bumbu, pirms bumba pieskārs stīpai.

29.2.7 Ja divdesmit četrus sekunžu ierīce skan **klūdaini**, kad komandai ir bumbas kontrole vai kad nevienai no komandām nav bumbas kontrole, signāls ir jāignorē, un spēle turpinās.

Tomēr, ja pēc tiesnešu uzskatiem komanda, kurai ir bumbas kontrole, ir nostādīta nepamatoti sliktākā pozīcijā, spēle jāaptur, 24 sekunžu iekārta jākorģē un bumba jāatdod atpakaļ tai pašai komandai.

30. Pants Bumbas atgriešanās aizsardzības zonā

30.1 Definīcija

30.1.1 Komandai ir kontrole pār dzīvu bumbu savā uzbrukuma zonā, kad:

- Tās komandas spēlētājs pieskaras savai uzbrukuma zonai ar abām kājām, kamēr tur, ķer vai driblē bumbu savā uzbrukuma zonā, vai;
- Bumba tiek piespēlētā starp komandas spēlētājiem savā uzbrukuma zonā.

30.1.2 Komanda, kura kontrolē dzīvu bumbu savā uzbrukuma zonā, ir izraisījusi bumbas neatļautu nenokāšanu atpakaļ aizsardzības zonā, ja komandas spēlētājs ir pēdējais, kas pieskaras bumbai savā uzbrukuma zonā un tad tai pirmais pieskaras kāds no komandas spēlētājiem:

- Kuram daļa no ķermeņa ir kontaktā ar aizsardzības zonu, vai;
- Pēc tam, kad bumba ir pieskārusies komandas aizsardzības zonai.

Šis ierobežojums ir spēkā visās komandas uzbrukuma zonas situācijās, ieskaitot iemetienus. Tomēr, tas neattiecas uz spēlētāju, kas lec no savas uzbrukuma zonas, panāk komandas jaunu kontroli, kamēr vēl atrodas gaisā, un piezemējas ar bumbu savas komandas aizsardzības zonā.

30.2 Noteikums

Komanda, kas kontrolē dzīvu bumbu savā uzbrukuma zonā, nedrīkst izraisīt neatļautu bumbas atgriešanos savā aizsardzības zonā.

30.3 Sods

Bumba tiek piešķirta pretinieku komandai iemetienam uzbrukuma zonā, tuvākajā vietā, kur notika pārkāpums, izņemot tieši aiz vairoga.

31. Pants **Lejupejošas bumbas aizskaršana un iejaukšanās bumbas lidojumā**

31.1 Definīcija

31.1.1 Metiens no spēles vai soda metiens:

- **Sākas**, kad bumba atstāj spēlētāja roku(as), kurš atrodas metiena brīdī.
- **Beidzas**, kad bumba:
 - Iekrīt grozā no augšas un paliek tajā vai iziet cauri tam;
 - Bumbai vairs nav iespējas iekrist grozā;
 - Pieskaras stīpai;
 - Pieskaras grīdai;
 - Kļūst mirusi.

31.2 Noteikums

31.2.1 **Lejupejošas bumbas aizskaršana** notiek pēc **metiena no spēles**, kad spēlētājs aizskar bumbu, kura pilnīgi ir virs stīpas līmeņa un:

- Tā ir lejupejoša uz grozu, vai
- Pēc tam, kad tā pieskaras vairogam.

31.2.2 **Lejupejošas bumbas aizskaršana** notiek soda metiena laikā, kad spēlētājs aizskar bumbu, kamēr tā ir lidojumā uz grozu, pirms tā ir pieskārusies stīpai.

31.2.3 Lejupejošas bumbas aizskaršanas ierobežojumi ir līdz momentam, kad:

- Pēc metiena tai vairs nav iespējas iekrist grozā.
- Bumba ir pieskārusies stīpai.

31.2.4 **Iejaukšanās bumbas lidojumā** notiek, kad:

- Pēc metiena no spēles, vienīgā vai pēdējā soda metiena laikā, spēlētājs aizskar grozu vai vairogu, kamēr bumba atrodas kontaktā ar stīpu;
- Spēlētājs aizskar bumbu, grozu vai vairogu, kamēr bumbai ir iespēja iekrist grozā, kad pēc tā seko nākošais(ie) soda metiens(i);

- Spēlētājs caur grozu no apakšas aizskar bumbu;
- Aizsardzības spēlētājs aizskar bumbu vai grozu, kamēr bumba ir grozā, un neļauj bumbai izkrist cauri grozam;
- Spēlētājs sakustina vairogu vai ieķeras stīpā tā, ka pēc tiesnešu uzskatiem tas ir par iemeslu, lai bumba neiekristu grozā.
- Spēlētājs ieķeras stīpā tā, lai tas rastu iespēju viņam spēlēt ar bumbu.

31.2.5

Kad:

- Tiesnesis devis svilpes signālu, kad
 - bumba ir metiena izpildītāja rokās, vai;
 - bumba atrodas lidojumā pēc metiena no spēles vai pēdējā soda metiena izpildes laikā,
- Atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls, kas norāda ceturtdaļas vai pagarinājuma beigas,

Neviens spēlētājs nedrīkst pieskarties bumbai, kad tā pieskārusies stīpai un kamēr tai ir iespējas iekrist grozā.

Visi ierobežojumi, kas saistīti ar lejupejošas bumbas aizskaršanu un iejaukšanos bumbas lidojumā, **ir spēkā**.

31.3

Sods

31.3.1

Ja pārkāpumu izdarījis **uzbrukuma spēlētājs**, punkti nav jāskaita, bumba jānodod pretiniekiem iemetiena izpildīšanai no ārpus laukuma, vietā pretī iedomāti pagarinātai soda metienu līnijai, ja nav noteikts citādi šajos noteikumos.

31.3.2

Ja pārkāpumu izdarījis **aizsardzības spēlētājs**, uzbrucēju komandai jāieskaita:

- Viens (1) punkts, ja tika izpildīts soda metiens;
 - Divi (2) punkti, ja metiens tika izdarīts no divpunktu metienu zonas;
 - Trīs (3) punkti, ja metiens tika izdarīts no trīspunktu metienu zonas.
- Punktu ieskaitīšana un atbilstoša procedūra ir tā pati, ja ieskaitītu punktus, kad bumba iekrīt grozā.

31.3.3

Ja pārkāpumu izdarījis **aizsardzības spēlētājs**, pēdējā vai vienīgā soda metiena laikā, tad jāieskaita viens (1) punkts un tehniskajā piezīmē jāpiešķir aizsardzības spēlētājam.

SESTAIS NOTEIKUMS – PIEZĪMES

32. Pants **Piezīmes**

32.1 **Definīcija**

- 32.1.1 Piezīme ir noteikumu pārkāpums par neatļautu personīgu kontaktu ar pretinieku spēlētāju un/vai nesportisku uzvedību.
- 32.1.2 Jebkāds piezīmju skaits var būt fiksēts pret komandu. Neatkarīgi no soda, katra piezīme ir jāpieraksta protokolā pretī pārkāpēja vārdam un atbilstoši jāsoda.

33. Pants **Kontakts: Vispārējie principi**

33.1 **Cilindra princips**

Cilindra princips ir definēts kā iedomāta vieta cilindra iekšpusē, kuru uz laukuma ieņēmis spēlētājs. Šie izmēri un attālums starp viņa kājām mainās atkarībā no spēlētāja auguma un lieluma. Tas ietver laukumu virs spēlētāja un ir limitēts ar aizsardzības spēlētāja vai uzbrukuma spēlētāja, bez bumbas, cilindra robežām, kas ir:

- No priekšas roku plaukstas;
- No mugurpuses sēžamvieta, un;
- No sāniem roku un kāju ārējās puses.

Rokas un plaukstas var būt izstieptas krūšu priekšā ne tālāk kā pēdu un ceļu pozīcijā, saliektas elkoņos tā, ka apakšdelms un plaukstas ir paceltas atļautā aizsardzības pozīcijā.

Aizsardzības spēlētājs nevar iet uzbrukuma spēlētāja cilindrā, kam ir kontrole pār bumbu, un izraisīt neatļautu kontaktu, kad uzbrukuma spēlētājs cenšas izpildīt normālu basketbola darbībām iekš sava cilindra. Cilindra robežas uzbrukuma spēlētājam ar bumbu ir:

- Priekšpuse pie kājām, saliekti ceļi un rokas, turot bumbu virs gurniem;
- No mugurpuses sēžamvieta, un;
- No sāniem roku un kāju ārējās puses.

Uzbrukuma spēlētājam ar bumbu ir jāatveļ pietiekami daudz vietas normālam basketbola darbībām viņa cilindrā. Normāla basketbola spēles darbībā ietilpst dribla uzsākšana, pagriešanās, mešana un piespēle.

Uzbrukuma spēlētājs nevar izplest kājas vai rokas ārpus sava cilindra un izraisīt neatļautu kontaktu ar aizsardzības spēlētāju, lai iegūtu papildu vietu.

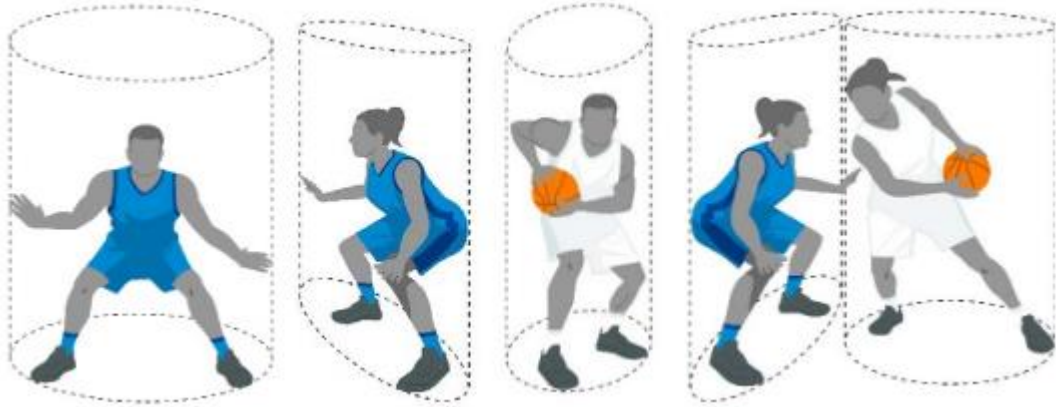


Diagramma 5 Cilindra princips

33.2 Vertikalitātes princips

Spēles laikā basketbola laukumā katrs spēlētājs ir tiesīgs ieņemt jebkuru vietu (cilindru) laukumā, kuru jau nav aizņēmis pretinieku spēlētājs.

Šis princips aizsargā vietu uz grīdas, kuru viņš ir ieņēmis un vietu virs viņa, kad viņš lēks vertikāli uz augšu.

Tiklīdz spēlētājs atstāj viņa vertikālo pozīciju (cilindru), un notiek ķermeņu kontakts ar pretinieku spēlētāju, kurš jau ir ieņēmis savu vertikālo pozīciju (cilindru), spēlētājs, kurš atstājis savu vertikālo pozīciju (cilindru), ir atbildīgs par šo kontaktu.

Aizsargu nedrīkst sodīt par lekšanu vertikāli uz augšu (viņa cilindra robežās) vai par roku un plaukstu izstiepšanu virs sevis sava cilindra robežās.

Uzbrucējs, kurš atrodas uz grīdas vai uzlecis gaisā, nedrīkst izraisīt kontaktu ar atļautā segšanas pozīcijā esošu aizsardzības spēlētāju:

- Pielietojot savas rokas, lai sev radītu papildus brīvu vietu (clear-out).
- Vēzējot savas kājas vai rokas, lai radītu kontaktu metiena no laukuma laikā vai uzreiz pēc tā.

33.3 Atļauta segšanas pozīcija

Aizsardzības spēlētājs ieņēmis atļautu segšanas pozīciju, kad:

- Viņš atrodas ar seju pret pretinieku un
- Viņa abas kājas atrodas uz grīdas.

Atļauta segšanas pozīcija turpinās virs viņa (cilindra) no grīdas līdz griestiem. Viņš var pacelt savas rokas un plaukstas virs galvas vai lekt vertikāli, bet viņam jā saglabā sava vertikālā pozīcija cilindra robežās.

33.4 Spēlētāja, kuram ir bumbas kontrole, segšana

Kad tiek segts spēlētājs, kurš kontrolē (tur vai driblē) bumbu, **laika un distances ierobežojumi nav spēkā.**

Spēlētājam ar bumbu jābūt gatavam, ka viņu segs un jāspēj apstāties vai izmainīt savu virzienu, kad pretinieks ir ieņēmis atļautu segšanas pozīciju viņa priekšā, pat ja tas tiek izdarīts sekundes daļās.

Sedzējam (aizsargam) jāieņem atļautu segšanas pozīcija, neizraisot ķermeņu kontaktu pirms pozīcijas ieņemšanas.

Kad aizsargs ir ieņēmis atļautu segšanas pozīciju, viņš var pārvietoties, sedzot savu pretinieku, bet viņš nedrīkst izstiept rokas, plecus, gurnus vai kājas, izraisot kontaktu un aizkavējot driblētājam piespēlēt.

Kad bloka/ietriekšanās situācijā iesaistīts spēlētājs ar bumbu, tiesnešiem jāievēro sekojoši principi:

- Aizsargam jāieņem atļautu segšanas pozīcija ar seju pret spēlētāju ar bumbu, ar abām kājām atrodoties uz grīdas.
- Aizsargs drīkst palikt fiksētā pozīcijā, lekt vertikāli, kustēties sāniski vai aizmuguriski, paliekot atļautā segšanas pozīcijā.
- Kustoties atļautā segšanas pozīcijā, viena vai abas kājas drīkst būt atrautas no grīdas tik ilgi, cik tas nepieciešams, lai kustētos sāniski vai aizmuguriski, bet **ne pretī** spēlētājam ar bumbu.
- Kontaktam jābūt pret krūtīm, šajā gadījumā jāuzskata, ka aizsargs vietu ieņēmis pirmais.
- Ieņēmis atļautu segšanas pozīciju, aizsargs drīkst kustēties viņa cilindra **robežās**, lai izvairītos no jebkura trieciena vai aizsargājoties no traumas.

Ja notiek kontakts atbilstoši jebkurai augstāk minētajai situācijai, spēlētājs ar bumbu ir atbildīgs par šo piezīmi.

33.5 Spēlētāja segšana, kuram nav bumbas kontroles

Spēlētājam bez bumbas ir tiesības brīvi kustēties pa laukumu un ieņemt jebkuru pozīciju, kuru jau nav aizņēmis cits spēlētājs.

Kad tiek segts spēlētājs bez bumbas, **laika un distances ierobežojumi ir spēkā**. Aizsardzības spēlētājs nedrīkst ieņemt pozīciju tik tuvu un/vai tik ātri pretinieka ceļā, ka tam nav pietiekoši daudz laika vai pietiekoša attāluma, lai apstātos vai izmainītu savu virzienu.

Attālums ir tieši proporcionāls pretinieka ātrumam, bet ne tuvāk par vienu (1) normālu soli.

Ja aizsardzības spēlētājs, ieņemot atļautu segšanas pozīciju, neievēro laika un attāluma ierobežojumus, un notiek kontakts ar pretinieku, viņš ir atbildīgs par šo kontaktu.

Kad aizsargs ir ieņēmis atļautu sākuma aizsardzības pozīciju, viņš drīkst kustēties, sedzot savu pretinieku. Viņš drīkst izstiept savas rokas, plecus, gurnus vai kājas, lai aizkavētu piespēli. Sava cilindra robežās viņš drīkst pagriezt vai novietot savu(as) roku(as) sev priekšā, aizsedzot ķermeni, lai aizsargātos no traumas.

33.6 Spēlētājs, kurš atrodas gaisā

Spēlētājs, kurš uzlecis gaisā no kādas vietas laukumā, ir tiesīgs piezemēties tajā pašā vietā.

Viņam ir tiesības piezemēties citā vietā laukumā, ievērojot, lai atspēriena brīdī taisnē starp atspēriena vietu un piezemēšanās vietu, kā arī piezemēšanas vietā neatrastos pretinieks(i).

Ja spēlētājs ir izlecis un piezemējies, bet pēc inerces notiek kontakts ar pretinieku, kurš ieņēmis atļautu segšanas pozīciju pie piezemēšanās vietas, tad lecējs ir atbildīgs par šo kontaktu.

Spēlētājs nedrīkst ieiet pretinieka ceļā pēc tam, kad tas ir izlecis gaisā.

Spēlētājs nedrīkst pārvietoties zem spēlētāja, kurš atrodas gaisā, izraisot kontaktu, kas parasti ir nesportiska piezīme, un nereti var būt diskvalificējoša piezīme.

33.7 Aizsega uzlikšana: atļauta un neatļauta

Aizsegs tiek uzlikts tad, kad spēlētājs mēģina neatļaut vai aizkavēt pretinieku bez bumbas ieņemt sev vēlamu pozīciju laukumā.

Atļauts aizsegs ir, kad spēlētājs, kurš liek aizsegu pretiniekam:

- **Ir nofiksējis savu pozīciju** (sava cilindra robežās), kad notiek kontakts.
- Novietojis abas kājas uz grīdas, kad notiek kontakts.

Neatļauts aizsegs ir, kad spēlētājs, kurš liek aizsegu pretiniekam:

- **Ir kustībā**, kad notiek kontakts.
- Nav atstājis pietiekošu attālumu, liekot aizsegu ārpus **stāvoša** pretinieka redzesloka, kad notiek kontakts.
- Nav ievērojis laika un attāluma ierobežojumus pret pretinieku, kurš **ir kustībā**, kad notiek kontakts.

Ja aizsegs tiek uzlikts stāvoša pretinieka **redzeslokā** (priekšā vai sāniski), aizsega licējs, neizraisot kontaktu ar pretinieku, var likt aizsegu cik vien tuvu viņš vēlējas.

Ja aizsegs tiek uzlikts **ārpus** stāvoša pretinieka redzesloka, aizsega licējam jāatstāj pretiniekam iespēju likt vienu (1) normālu soli aizsega virzienā, neizraisot kontaktu.

Ja pretinieks **ir kustībā**, jāievēro laika un attāluma ierobežojumi. Aizsega licējam jāatstāj pietiekams attālums, lai spēlētājs, kuram liek aizsegu, varētu izvairīties no kontakta, apstājoties vai izmainot virzienu.

Attālumam jābūt ne mazākam par vienu (1) un ne lielākam par diviem (2) normāliem soļiem.

Spēlētājs, kuram ir atļauti uzlikts aizsegs, ir atbildīgs par kontaktu ar aizsega licēju.

33.8 Ietriekšanās

Ietriekšanās ir personīgs kontakts ar vai bez bumbas, grūdiens vai ieskriešana pretinieka krūtīs.

33.9 Bloķēšana

Bloķēšana ir neatļauts personīgs kontakts, kurš ierobežo pretinieka virzīšanos ar vai bez bumbas.

Spēlētājs, kurš mēģina uzlikt aizsegu, saņem bloķēšanas piezīmi, ja kontakts noticis, kad viņš ir kustībā un viņa pretinieks stāv vai kustas prom no viņa.

Ja spēlētājs, nepievēršot uzmanību bumbai, atrodas ar seju pret pretinieku un maina savu pozīciju tāpat, kā pretinieks maina savu, viņš ir atbildīgs par jebkuru kontaktu, ja vien nav pielietoti citi faktori.

Jēdziens "Ja vien nav pielietoti citi faktori" nozīmē tīšu grūšanu, ieskriešanu vai spēlētāja turēšanu, kuram liek aizsegu.

Spēlētājs drīkst izstiept roku(as) vai elkoni(ņus) ārpus sava cilindra, ieņemot vietu laukumā, bet viņam tās/tie jānolaiž cilindra robežās, kad pretinieks mēģina aiziet garām. Ja spēlētāja roka(as) vai elkoni(ņi) ir ārpus cilindra un notiek kontakts, tā ir bloķēšana vai turēšana.

33.10 Pusaplis

Pusaplis ir uzzīmēts uz laukuma, lai noteiktu specifisku vietu laukumā, kurā var interpretēt bloka/uzbrukuma situācijas zem groza.

Jebkura uzbrukuma laikā, kad uzbrucēja spēlētājs, kurš atrodas gaisā izraisa kontaktu ar aizsardzības spēlētāju, kurš atrodas pusaplī, nav jāfiksē uzbrukuma piezīme, ja vien uzbrukuma spēlētājs atļauti pielieto rokas, kājas vai ķermeni, kad:

- uzbrukuma spēlētājs ir gaisā un kontrolē bumbu, un
- viņš mēģina izdarīt metienu pa grozu vai piespēlēt bumbu, un
- aizsardzības spēlētājs stāv ar **abām kājām iekšā** pusaplī.

3.11 Pretinieka aizskaršana ar plaukstu(ām) un/vai roku(ām)

Pretinieka aizskaršana ar roku(ām) pati par sevi obligāti nav pārkāpums.

Tiesnešiem jānolemj, vai spēlētājs, kurš izraisījis kontaktu, ieguvis negodīgu priekšrocību. Ja notikušais kontakts jebkādā veidā ir ierobežojis pretinieka kustības brīvību, tāds kontakts ir piezīme.

Nepareiza darbība ar roku(ām) vai izstieptu(ām) roku(ām) notiek, kad aizsardzības spēlētājs ir segšanas pozīcijā, un pacelta(s) roka(as) paliek kontaktā ar pretinieku **ar** vai **bez** bumbas, lai aizkavētu viņa virzīšanos.

Atkārtota pretinieka aizskaršana vai „dunkāšana”, kurš ir ar vai bez bumbas, ir piezīme, kas var būt uzskatīta par rupju spēlēšanu.

Tā ir piezīme **uzbrucējam ar bumbu**, kad:

- Lai iegūtu negodīgu priekšrocību, viņš ieķeras vai apliek roku vai elkoni apkārt aizsargam.
- Pretinieks tiek atgrūsts, lai norobežotu aizsargu no spēles vai mēģinājuma cīnīties par bumbu vai arī, lai nodrošinātu vairāk vietas starp sevi un aizsargu.
- Driblēšanas laikā viņš izstiepj priekšā apakšdelmu vai roku, traucējot pretiniekam iegūt bumbas kontroli.

Tā ir piezīme **uzbrucēju spēlētājam bez bumbas** atgrūžot, lai:

- Atbrīvotos un iegūtu bumbu.
- Aizkavētu pretinieku spēlēt vai mēģināt spēlēt ar bumbu.
- Iegūtu vairāk vietas starp sevi un aizsardzības spēlētāju.

33.12 Centru spēle

Vertikalitātes princips (cilindra princips) ir spēkā arī centru spēlē.

Uzbrucējam cīņā par vietu un aizsargam, kurš viņu sedz, jāievēro vienam otra vertikālītāti (cilindru).

Tā ir uzbrucēja vai aizsarga piezīme, kad cīņā par vietu ar pleciem vai gurniem pretinieks tiek izgrūsts no savas vietas vai ierobežo pretnieka kustības brīvību, izstiepjot elkoņus, rokas, ceļus vai citas ķermeņa daļas.

33.13 Neatļauta aizsardzība no aizmugures

Neatļauta aizsardzība no aizmugures ir personisks kontakts ar pretinieku, ko izdara aizsardzības spēlētājs no aizmugures. Tas fakts, ka aizsargs mēģina spēlēt uz bumbu, nav attaisnojums viņa kontaktam ar pretinieku no aizmugures.

3.14 Turēšana

Turēšana ir personīgs kontakts, kas ierobežo pretnieka kustības brīvību. Šāds kontakts (turēšana) var tikt izdarīts ar jebkuru ķermeņa daļu.

3.15 Grūšana

Grūšana ir personīgs kontakts ar jebkuru ķermeņa daļu, kad spēlētājs ar spēku grūž vai mēģina grūst pretinieku, kuram ir vai nav bumbas kontrole.

3.16 Tēlot sodu

Tēlošana ir jebkura spēlētāja darbība, lai simulētu, ka pret viņu ir pārkāpti noteikumi, vai pārspīlēti veiktas kustības, lai radītu viedokli, ka pret viņu ir pārkāpti noteikumi, lai iegūtu priekšrocību.

34. Pants **Personīgā piezīme**

34.1 **Definīcija**

Personīgā piezīme ir spēlētāja piezīme par neatļautu kontaktu ar pretinieku spēlētāju, kamēr bumba ir dzīva vai mirusi.

Spēlētājs nedrīkst turēt, bloķēt, grūst, ietriekties, klupināt, traucēt pretinieka virzīšanos, izstiepjot savas rokas, elkoņus, plecus, gurnus, kājas, ceļus vai pēdas, ne arī izliecot savu ķermeni nenormālā stāvoklī (ārpus sava cilindra), ne arī spēlējot rupji vai nežēlīgi.

34.2 **Sods**

Personīgā piezīme jāfiksē pārkāpējam.

34.2.1 Ja piezīme fiksēta pret spēlētāju, kurš nav metiena brīdī:

- Spēle jāatsāk ar iemetienu no ārpus laukuma komandai, pret kuru bija pārkāpums, no vietas, kas ir vistuvāk pārkāpuma vietai;
- Ja pārkāpēju komandai ir piezīmju norma, tad jāpiemēro 41. pants (Komandu piezīmes: sods).

34.2.2 Ja piezīme fiksēta pret spēlētāju, kurš ir metiena brīdī, šim spēlētājam ir jāizpilda sekojošs soda metienu skaits:

- Ja metiens no laukuma ir sekmīgs, tas jāieskaita un jāpiešķir viens (1) soda metiens;
- Ja metiens no divpunktu metienu zonas nav sekmīgs, jāpiešķir divi (2) soda metieni;
- Ja metiens no trīspunktu metienu zonas nav sekmīgs, jāpiešķir trīs (3) soda metieni;
- Ja pret spēlētāju ir piezīme, vienlaicīgi vai nedaudz pirms tam, kad atskan periods, pagarinājuma beigu vai 24 sekunžu signāls, kamēr bumba vēl palikusi spēlētāja rokā(s) un metiens no laukuma ir sekmīgs, tas nav jāskaita. Jāpiešķir divi (2) vai trīs (3) soda metieni.

35. Pants **Abpusējā piezīme**

35.1 **Definīcija**

35.1.1 Abpusēja piezīme ir, kad tiek fiksētas personīgās vai nesportiskas/diskvalificējošas piezīmes diviem pretinieku spēlētājiem apmēram vienā un tajā pašā laikā.

35.1.2 **Sods.**

Personīgā piezīme jāfiksē katram spēlētājam. Nav jāpiešķir soda metieni un spēlei jāatsākas sekojoši:

- Ja tajā pašā laikā tiek iemests grozs un tas tiek ieskaitīts, bumba jānodod komandai, kuras grozā tika iemests sekmīgs metiens, lai izpildītu iemetienu no gala līnijas.
- Ja komandai bija bumbas kontrole vai tā bija saistīta ar bumbu, bumba jānodod šai pašai komandai iemetiena izdarīšanai vietā ārpus laukuma, kas ir vistuvāk pārkāpuma vietai.
- Ja nevienai no komandām nebija bumbas kontrole, kā arī nevienai nebija saistība ar bumbu, ir notikusi strīda bumbas situācija.

36. Pants Tehniskā piezīme

36.1 Uzvedības noteikumi

- 36.1.1 Spēles normālai norisei nepieciešama abu komandu dalībnieku (spēlētāji, rezervisti, galvenie treneri, treneru palīgi un komandu līdzdalībnieki) pilnīgi lojāla sadarbība ar tiesnešiem, galdiņa tiesnešiem un komisāru, ja tāds piedalās spēlē.
- 36.1.2 Abām komandām ir tiesības ar visiem spēkiem cīnīties par uzvaru, bet tam jānotiek sportiskā garā un taisnīgā spēlē.
- 36.1.3 Jebkura tīša vai atkārtota nesadarbošanās vai šo noteikumu gara neatzišana jāuzskata par tehnisko piezīmi, un attiecīgi jāsoda.
- 36.1.4 Tiesnesis var izsargāties no tehniskās piezīmes piešķiršanas, brīdinot komandas dalībniekus vai neievērojot sīkus tehniskus administratīva veida pārkāpumus, kuri ir nejauši un tieši būtiski neiespaido spēles gaitu, izņemot, ja pēc brīdinājuma tiek atkārtots tāds pats pārkāpums.
- 36.1.5 Ja tehniskais pārkāpums tiek atklāts pēc tam, kad bumba kļuvusi dzīva, spēle jāaptur un jāpiešķir tehniskā piezīme. Sods par tehnisko piezīmi jāizpilda, it kā tehniskā piezīme notikusi tās fiksēšanas brīdī. Viss, kas notiek laika intervālā starp brīdi, kad noticis tehniskais pārkāpums līdz spēles apturēšanai, paliek spēkā.

36.2 Definīcija

- 36.2.1 Tehniskā piezīme spēlētājam ir bez kontakta piezīme par uzvedības noteikumu neievērošanu, bet ne tikai par:
- Tiesnešu brīdinājumu neievērošana;
 - Nepieklājīgi pieskarties tiesnešiem, komisāram, galdiņa tiesnešiem vai pretiniekiem;
 - Nepieklājīgi izturēties pret tiesnešiem, komisāru, galdiņa tiesnešiem vai pretiniekiem;
 - Apvainojoši izteikties, pielietot apvainojošus žestus, tādējādi provocējot skatītājus;
 - Kaitināt pretinieku vai traucēt tā redzamībai, viņa acu priekšā vicinot rokas;
 - Par pārmērīgi spēcīgu elkoņu vēzēšanu;
 - Aizturēt spēli, tīšam aizskarot bumbu pēc tam, kad tā ir iekritusi grozā, neļaujot pretiniekam nekavējoties izpildīt iemetienu;

- Krist uz grīdas, tēlojot piezīmi;
- Ieķerties stīpā tā, ka spēlētāja svars iedarbojas uz stīpu, izņemot, ja spēlētājs bumbas triekšanas no augšas gadījumā īslaicīgi un nebūtiski saķēris stīpu vai pēc tiesneša uzskatiem, spēlētājs ir ieķeris stīpā, lai pasargātu no traumas sevi vai citu spēlētāju;
- Lejupejošas bumbas aizskaršana vai iejaukšanās bumbas lidojumā pēdējā vai vienīgā soda metiena laikā no aizsarga puses. Viens (1) punkts jāieskaita un tehniskā piezīme jāfiksē vainīgajam spēlētājam.

- 36.2.2 Tehniskā piezīme jebkurai personai, kam ir atļauts atrasties uz komandas soliņa ir piezīme par nepieklājīgu izturēšanos vai pieskaršanos tiesnešiem, komisāram, galdiņa tiesnešiem vai pretiniekiem, vai par procedūras, vai administratīvās dabas pārkāpumiem.
- 36.2.3 Spēlētājs ir jādiskvalificē atlikušo spēles laiku, kad viņam ir piešķirtas divas (2) tehniskās piezīmes, vai divas (2) nesportiskās piezīmes, vai viena (1) nesportiskā piezīme un viena (1) tehniskā piezīme.
- 36.2.4 Galvenais treneris jādiskvalificē, kad:
- Viņam piešķirtas divas (2) tehniskas piezīmes (“C”) par personīgi viņa nesportisku darbību;
 - Viņam piešķirtas trīs (3) tehniskās piezīmes par trenera palīga, rezervistu vai komandas līdzdalībnieku nesportisku darbību, kuri atrodas uz komandas soliņa vai par trīs (3) tehnisko piezīmju kombināciju, kurā viena no tām piešķirta viņam personīgi (“C”).
- 36.2.5 Ja sapelētajās vai galvenais treneris tiek diskvalificēts saskaņā ar 36.2.3. vai 36.2.4 Pantu, tad tehniskā piezīme ir tā, par kuru jāizpilda soda sankcijas, bet nekādas papildus soda sankcijas par diskvalifikāciju nav jāpielieto.
- 36.3 Sods
- 36.3.1 Ja tehnisko piezīmi saņem:
- Spēlētājs, tehniskā piezīme jāpiešķir spēlētājam, un tā ir jāskaita kā viena no komandas piezīmēm.
 - Personai, kam ir atļauts atrasties uz komandas soliņa, tehniskā piezīme jāpiešķir komandas galvenajam trenerim un nav jāskaita kā viena no komandas piezīmēm.

- 36.3.2 Pretiniekiem ir jāpiešķir viens (1) soda metiens. Spēle ir jāatsāk sekojoši:
- Soda metiens ir jāizpilda uzreiz. Pēc soda metiena, iemetiens jāizpilda komandai kam jau bija kontrole pār bumbu vai kurai jāpienākas bumbai, kad tehniskā piezīme tika fiksēta, iemetiens jāizpilda no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad spēle tika apturēta;
 - Soda metiens arī ir jāizpilda uzreiz, neatkarīgi no tā, vai ir noteikta citu iespējamo sodu secība par jebkādiem citiem pārkāpumiem, vai arī ir uzsākta sodu izpilde. Pēc soda metiena par tehnisko piezīmi, spēle ir jāatsāk komandai kurai jau bija kontrole pār bumbu vai kurai jāpienākas bumbai, kad tehniskā piezīme tika fiksēta, iemetiens jāizpilda no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad spēlei pārtrauca tehniskās piezīmes sods;
 - Ja grozs no spēles, vai pēdējais soda metiens ir gūts, spēle ir jāatsāk ar iemetienu no jebkuras vietas aiz gala līnijas;
 - Ja nevienai no komandām nebija kontrole pār bumbu, vai tā nepienācās, tad strīda bumbas situācija ir jāizspēlē;
 - Ar strīda bumbu centra aplī pirmās ceturtdaļas sākumā.

37. Pants Nesportiska piezīme

37.1 Definīcija

37.1.1 Tiesneša uzskatā, nesportiska piezīme spēlētāja izpildījumā ir:

- Kad notiek kontakts ar pretspēlētāju un spēlētājs nav centies spēlēt uz bumbu atbilstoši spēles noteikumiem;
- Ja spēlētājs cenšas spēlēt uz bumbu vai pret pretspēlētāju, bet izdara pārmērīgu stingru kontaktu (rupju piezīmi);
- Nevajadzīgs kontakts ko izraisa aizsardzības spēlētājs, lai apturēt uzbrūkošas komandas ātro uzbrukumu. Šis attiecas līdz uzbrukuma spēlētājs uzsāk savu metiena izpildi;
- Ja mēģinot apturēt ātro uzbrukumu, aizsardzības spēlētājs izraisa kontaktu ar pretinieku komandas spēlētāju no aizmugures vai sāniem, un, ja starp šo spēlētāju un aizsardzības komandas grozu nav neviena cita aizsardzības komandas spēlētāja. Šis attiecas līdz uzbrukuma spēlētājs uzsāk savu metiena izpildi;
- Aizsardzības spēlētāja kontakts ar pretinieku uz spēles laukuma, kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā un katrā pagarinājumā, kad bumba ir ārpus laukuma priekš iemetiena un tā atrodas joprojām tiesneša rokās vai iemetiena izpildītāja rīcībā.

37.1.2 Tiesnesim visas spēles laikā konsekventi jāinterpretē nesportiskas piezīmes un jāvērtē tikai to darbība.

37.2 Sods

37.2.1 Vainīgajam jāpiešķir nesportiska piezīme.

37.2.2 Jāpiešķir soda metiens(i) tam spēlētājam, pret kuru tika fiksēta piezīme, pēc tam jāseko:

- Iemetienam no vietas ārpus laukuma pie centra līnijas, sekretariāta galdiņam pretējā laukuma pusē.
- Strīda bumbas izspēlei centra aplī, sākot pirmo ceturtdaļu.

Soda metienu skaits jānosaka sekojoši:

- Ja piezīme izdarīta pret spēlētāju, kurš nav metiena brīdī, jāizpilda divi (2) soda metieni.
- Ja piezīme izdarīta pret spēlētāju, kurš ir metiena brīdī: ja bumba tiek iemesta grozā, tas tiek ieskaitīts un jāizpilda viens (1) soda metiens.
- Ja piezīme izdarīta pret spēlētāju, kurš ir metiena brīdī, bet bumbu grozā neiemet: jāizpilda divi (2) vai trīs (3) soda metieni, atkarībā no metiena mēģinājuma izdarīšanas vietas laukumā.

37.2.3 Spēlētājs ir jādiskvalificē atlikušo spēles laiku, kad viņam ir piešķirtas divas (2) nesportiskās piezīmes, vai divas (2) tehniskās piezīmes, vai viena (1) tehniskā piezīme un viena (1) nesportiskā piezīme.

37.2.4 Ja spēlētājs tiek diskvalificēts saskaņā ar 37.2.3. pantu, tad nesportiskā piezīme ir tā, par kuru jāizpilda soda sankcijas, bet nekādas papildus soda sankcijas par diskvalifikāciju nav jāpielieto.

38. PANTS **Diskvalificējoša piezīme**

38.1 **Definīcija**

38.1.1 Jebkura brutāli nesportiska spēlētāja, rezervista, galvenā trenera, trenera palīga vai komandas līdzdalībnieka darbība ir diskvalificējoša piezīme.

38.1.2 Diskvalificēto galveno treneri jāaizvieto protokolā ierakstītajam pirmajam asistenta trenerim. Ja pirmais asistenta treneris nav ierakstīts protokolā, galveno treneri jāaizvieto kapteinim (CAP).

38.2 **Vardarbība**

38.2.1 Spēles laikā var notikt vardarbības akti, kas ir pretrunā spēles sportiskajam garam un taisnīgai spēlei. Tiesnešiem tie ir jāaptur nekavējoties un, ja nepieciešams, jāpiesaista kārtību sargājošo organizāciju spēki kārtības saglabāšanai.

38.2.2 Vienmēr, kad notiek vardarbības akti starp spēlētājiem uz spēles laukuma vai tās tuvumā, tiesnešiem jādara viss nepieciešamais, lai tos apturētu.

38.2.3 Visas augstāk minētās personas, kuras ir vainīgas atklātā uzbrukumā pretiniekiem vai tiesnešiem, nekavējoties jādiskvalificē no spēles. Par šo incidentu galvenajam tiesnesim jāziņo sacensību organizatoriem.

38.2.4 Sabiedriskās kārtības sargi laukumā drīkst uznākt tikai pēc tiesnešu pieprasījuma. Taču, ja laukumā uznāk skatītāji ar skaidri redzamu mērķi izdarīt vardarbību, kārtības sargiem nekavējoties jāiejaucas, lai aizsargātu spēlētājus un tiesnešus.

38.2.5 Visas citas zonas, ieskaitot ieejas, izejas, gaitņus, ģērbtuves u.c., atrodas sacensību organizatoru un kārtības sargātāju jurisdikcijā.

38.2.6 Tiesneši nedrīkst pieļaut spēlētāju vai personu, kam ir atļauts atrasties uz komandas soliņu, fiziskas darbības, kas var izraisīt spēles aprīkojuma sabojāšanu.

Ja tiesneši ievēro šādas darbības, nekavējoties jābrīdina vainīgā spēlētāja komandas galvenais treneris.

Ja šādas darbības atkārtojas, nekavējoties jāpiešķir tehniskā vai pat diskvalificējošā piezīme personīgi vainīgajam.

38.3 Sods

38.3.1 Vainīgajam jāpiešķir diskvalificējošā piezīme.

38.3.2 Viņš tiek diskvalificēts, un viņam jādodas uz komandas ģērbtuvi un jāpaliek tajā visu spēles turpinājumu vai, ja viņš vēlas, jāatstāj ēka.

38.3.3 Soda metiens (i) jāizpilda:

- Jebkuram spēlētājam, kuru norāda viņa treneris, bez kontakta piezīmes situācijā;
- Spēlētājam, pret kuru tika fiksēta piezīme par kontaktu.

Pēc tam seko:

- Iemetiens no vietas ārpus laukuma pie centra līnijas, sekretariāta galdiņam pretējā laukuma pusē;
- Strīda bumbas izspēle laukuma centrā, sākoties pirmajai ceturtdaļai.

38.3.4 Soda metienu skaitam jābūt sekojošam:

- Ja piezīme ir bez kontakta: divi (2) soda metieni;
- Ja piezīme ir izdarīta pret spēlētāju, kas neatrodas metiena brīdī: divi (2) soda metieni;
- Ja piezīme ir izdarīta pret spēlētāju, kas izpilda metienu: ja metiens ir precīzs, tad ir jāskaita un papildus viens (1) soda metiens;
- Ja piezīme ir izdarīta pret spēlētāju, kas izpilda metienu, bet tas nav precīzs: divi (2) vai 3 (trīs) soda metieni;
- Ja piezīme ir galvenā trenera diskvalifikācija: divi (2) soda metieni;
- Ja piezīme ir diskvalificējoša priekš pirmā asistenta trenera, rezervista, spēlei nepieteiktā spēlētāja vai pavadošā personāla, tad tā tiek piešķirta komandas galvenajam trenerim kā tehniskā piezīme: divi (2) soda metieni.

Papildus, ja diskvalifikācija tiek piešķirta pirmajam asistenta trenerim, rezervistam, izslēgtajam spēlētājam vai pavadošajam personālam par savas komandas soliņa zonas pamešanu un aktīvi iesaisti kautiņā:

- Par katru pirmā asistenta trenera, rezervistu un izslēgto spēlētāju diskvalificējošo noteikumu pārkāpumu: divi (2) soda metieni. Visi diskvalificējošie pārkāpumi tiek piešķirti pārkāpējiem.
- Par katru pavadošā personāla diskvalificējošo noteikumu pārkāpumu: divi (2) soda metieni. Visi diskvalificējošie pārkāpumi ir jāpiešķir komandas galvenajam trenerim.

Visi soda metieni ir jāizpilda, izņemot, ja ir vienādi pārkāpumi arī pretiniekiem, tad tie jāatceļ.

39. Pants **Kautiņš**

39.1 **Definīcija**

Kautiņš ir fiziskas darbības starp divām (2) vai vairākām personām (spēlētājiem, rezervistiem izslēgtiem spēlētājiem, galvenajiem treneriem, treneru palīgiem un komandu līdzdalībniekiem).

Šis pants attiecas tikai uz rezervistiem, izslēgtiem spēlētājiem, galvenajiem treneriem, treneru palīgiem un komandu līdzdalībniekiem, kuri atstāj savas komandas soliņa teritoriju kautiņa laikā vai jebkurā situācijā, kurā var sākties kautiņš.

39.2 **Noteikums**

39.2.1 Rezervisti, izslēgtie spēlētāji vai komandas līdzdalībnieki, kuri atstāj savas komandas soliņa teritoriju kautiņa laikā vai jebkurā situācijā, kurā var sākties kautiņš, jādiskvalificē.

39.2.2 Tikai galvenais treneris un/vai pirmais asistenta treneris drīkst atstāt savas komandas soliņa teritoriju kautiņa laikā vai situācijā, kurā var sākties kautiņš, lai palīdzētu tiesnešiem saglabāt vai atjaunot kārtību. Šajā gadījumā galvenais treneris un/vai pirmais asistenta treneris nav jādiskvalificē.

39.2.3 Ja galvenais treneris un/vai pirmais asistenta treneris atstāj savas komandas soliņa teritoriju un nepalīdz vai nemēģina palīdzēt tiesnešiem saglabāt vai atjaunot kārtību, viņš ir jādiskvalificē.

39.3 **Sods**

39.3.1 Neatkarīgi no tā, cik personas tiek diskvalificēti par savas komandas soliņa zonas atstāšanu, viena tehniskā piezīme („B”) jāpiešķir komandas galvenajam trenerim.

39.3.2 Gadījumā, ja abu komandu dalībnieki tiek diskvalificēti par šī panta pārkāpumu un nav jāizpilda citi sodi, spēle jāatsāk sekojoši.

Ja aptuveni tajā pašā laikā, kad spēle tika apturēta kautiņa dēļ:

- Ir iemests grozs, bumba jāpiešķir komandai, kura neguva grozu, iemetienam no gala līnijas;
- Ja komandai bija bumbas kontrole vai tai pienācās bumbas kontrole, bumba ir jānodod šīs komandas iemetienam no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad kautiņš sākās;
- Ja nevienai no komandām nebija bumbas kontrole un nebija piešķirts iemetiens, ir notikusi strīda bumbas situācija.

39.3.3 Visas diskvalificējošās piezīmes jāpieraksta, kā noteikts punktā B.8.3, un nav jāpieskaita komandu piezīmju skaitam.

39.3.4 Visi iespējamie pārkāpumu sodi spēlētājiem uz spēles laukuma, kas bija iesaistīti kautiņā, vai situācijās, kas noveda līdz kautiņam, jāizpilda saskaņā ar 42. Pantu.

39.3.5 Visas iespējamās diskvalificējošās piezīmes pirmajam asistentam, trenerim, rezervistam, izslēgtajam spēlētājam vai pavadošajam personālam, kas bija iesaistīts kautiņā, vai situācijās, kas noveda līdz kautiņam, jābūt sodītam atbilstoši 38.3.4 Panta sestajam punktam.

SEPTĪTAIS NOTEIKUMS – VISPĀRĒJIE NOTEIKUMI

40. Pants **Piecas piezīmes spēlētājam**

- 40.1 Spēlētājs ir jāinformē, kad viņš saņem piecas (5) personīgās piezīmes un viņam jāatstāj laukums nekavējoties. Viņam jānomainās trīsdesmit (30) sekundēs.
- 40.2 Piezīme spēlētājam, kurš jau ir saņēmis savu piekto piezīmi, jāuzskata par piezīmi izslēgtam spēlētājam, un tā jāpiešķir komandas galvenajam trenerim un protokolā jāieraksta "B".

41. Pants **Komandu piezīmes: Sods**

41.1 **Definīcija**

- 41.1.1 Komandas piezīme ir personīgā, tehniskā, nesportiska vai diskvalificējoša piezīme ko ir izdarījis spēlētājs. Komanda ir sasniegusi komandas piezīmju normu, kad tā ir saņēmusi četras (4) piezīmes vienā ceturtdaļā.
- 41.1.2 Visas komandas piezīmes, kas fiksētas jebkurā spēles pārtraukumā, jāuzskata par notikušām nākošajā ceturtdaļā vai pagarinājumā.
- 41.1.3 Visas komandas piezīmes, kas fiksētas jebkurā pagarinājumā, jāuzskata par ceturtais ceturtdaļas komandas piezīmēm.

41.2 **Noteikums**

- 41.2.1 Kad komanda ir sasniegusi komandas piezīmju normu, visas iespējamās spēlētāju personīgās piezīmes, kas fiksētas pret spēlētāju, kurš nav metiena brīdī, jā soda ar diviem (2) soda metieniem, nevis ar iemetienu no ārpus laukuma. Spēlētājam, pret kuru tika pārkāpts noteikums, ir jāizpilda soda metieni.
- 41.2.2 Ja personīgo piezīmi fiksē spēlētājam, kura komanda kontrolē dzīvu bumbu vai, ja šai komandai ir jāizpilda iemetiens no ārpus laukuma, tad šāda piezīme ir jā soda, piešķirot iemetienu no ārpus laukuma pretinieku komandai.

42. Pants **Speciālās situācijas**

42.1 **Definīcija**

Var rasties speciālas situācijas, kad vienā un tajā pašā apturētās spēles laika periodā, kad laiks apturēts pēc piezīmes vai pārkāpuma, tiek fiksēta(as) piezīme(es).

42.2 **Procedūra**

- 42.2.1 Jāfiksē visas piezīmes un visi sodi ir jāidentificē.
- 42.2.2 Jānosaka fiksēto piezīmju secība.
- 42.2.3 Visi noteiktie sodi, kuri ir vienādi pret abām komandām, un visas abpusējās piezīmes ir jākompensē viena ar otru. Kad sodi vienreiz kompensēti, tie jāuzskata par izpildītiem.

- 42.2.4 Ja tiek piešķirta tehniskā piezīme, tad tā ir jāizpilda vispirms, neatkarīgi vai pārkāpumu secība ir noteikta vai arī soda pārvaldīšana ir uzsākta.
- Ja tehniskā piezīme ir piešķirta galvenajam trenerim par pirmā asistenta, rezervista, izslēgta spēlētāja un pavadošā personāla diskvalifikāciju, tā piezīme nav jāizpilda pirmā. Tā ir jāizpilda tādā secībā kādā tā notika, izņemot, ja viņa tika atcelta.
- 42.2.5 Bumbas pārvaldīšana kā neizpildītā soda daļa par iepriekšējo pārkāpumu jāatceļ.
- 42.2.6 Kad bumba kļuvusi dzīva pirms pirmā vai vienīgā soda metiena izpildīšanas, kā arī pirms iemetiena izpildīšanas, vairs nav iespējama sodu kompensēšana ar iepriekš izdarīto piezīmju sodiem.
- 42.2.7 Visi atlikušie sodi jāizpilda piezīmju fiksēšanas kārtībā.
- 42.2.8 Ja pēc tam, kad ir kompensēti vienādie sodi pret abām komandām, nav palikuši sodi, kuri būtu jāizpilda, spēle jāatsāk sekojoši.
- Ja aptuveni tajā pašā laikā, kad spēle tika apturēta pirmā pārkāpuma dēļ:
- Ir iemests grozs, bumba jāpiešķir komandai, kura neguva grozu, iemetienam no gala līnijas;
 - Komandai bija bumbas kontrole vai tai pienācās bumbas kontrole, bumba ir jānodod šīs komandas iemetienam no vietas ārpus laukuma, kas ir vistuvāk pirmā pārkāpuma vietai;
 - Ja nevienai no komandām nebija bumbas kontrole un nebija piešķirts iemetiens, ir notikusi strīda bumbas situācija.

43. Pants Soda metieni

43.1 Definīcija

- 43.1.1 Soda metiens ir iespēja spēlētājam iegūt vienu (1) punktu, netraucēti mest pa grozu no vietas aiz soda metiena līnijas pusapļa iekšpusē.
- 43.1.2 Soda metienu daļa ir definēta, kā visi soda metieni kopā un/vai pēc tiem sekojošs iemetiens par vienu piezīmi.

43.2 Noteikums

- 43.2.1 Kad tiek fiksēta personīgā, nesportiskā vai diskvalificējošā piezīme un sods par to ir soda metiens(i), tad tie ir jāpiešķir sekojoši:
- Spēlētājam, pret kuru izdarīts pārkāpums, jāizpilda soda metiens(i);
 - Ja ir pieprasīta spēlētāja maiņa, kuram jāizpilda soda metiens(i), viņam tie jāizpilda, pirms viņš atstāj laukumu;
 - Ja spēlētājam, kuram jāizpilda soda metiens(i), jāatstāj laukums traumas dēļ, piecu piezīmju vai diskvalifikācijas dēļ, viņa nomainītājam jāizpilda soda metiens(i). Ja vairs nav ko mainīt, jebkurš spēlētājs var izpildīt soda metienu(us).
- 43.2.2 Kad tiek fiksēta tehniskā piezīme, soda metienus var izpildīt jebkurš pretinieku komandas spēlētājs, kuru nosaka viņa galvenais treneris.

43.2.3 Soda metiena izpildītājam:

- Jāieņem vieta aiz soda metiena līnijas pusapļa iekšpusē;
- Izpildot soda metienu, ir atļauts pielietot jebkura veida metienu tā, lai bumba, nepieskaroties grīdai, kristu grozā no augšas vai bumba pieskartos stīpai;
- Bumba jāizmet piecu (5) sekunžu laikā no brīža, kad tiesnesis to nodevis viņa rīcībā;
- Nav atļauts pieskarties soda metiena līnijai, laukumam aiz soda metiena līnijas, kamēr bumba nav iekritusi grozā vai nav pieskārusies stīpai;
- Nav atļauts mānot imitēt soda metienu.

43.2.4 Spēlētāji pie soda laukuma ieņem tikai noteiktas vietas pārmaiņas secībā, uzskatot, ka to dziļums ir viens (1) metrs. (Diagramma 6)

Šie spēlētāji nedrīkst:

- Ieņemt vietas gar soda laukumu, kuras tiem nepienākas;
- Ieiet soda laukumā neitrālā zonā vai atstāt savu vietu, kamēr bumba nav atstājusi soda metiena izpildītāja roku(as);
- Soda metiena izpildītāja pretinieki nedrīkst traucēt ar savām darbībām soda metienu izpildītājam.

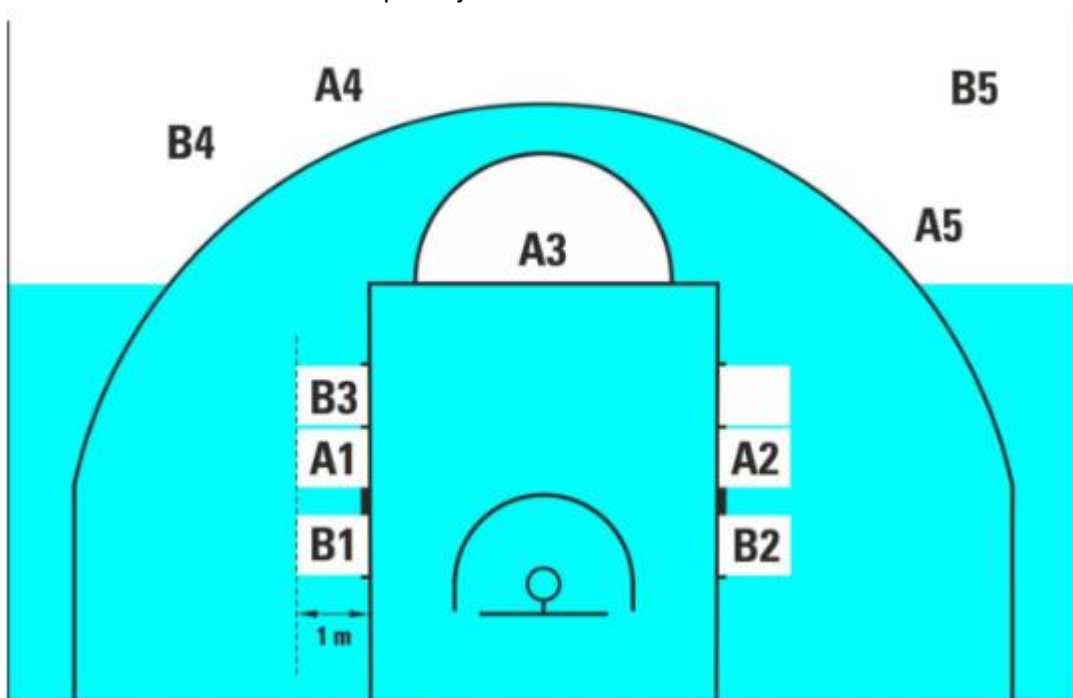


Diagramma 6 Spēlētāju vietas pie soda metienu izpildes

43.2.5 Spēlētājiem, kuri nav vietās pie soda laukuma, jāpaliek aiz pagarinātas soda metiena līnijas un aiz trīspunktu metienu līnijas, kamēr bumba nav pieskārusies stīpai vai soda metiens beidzas.

43.2.6 Soda metiena(u) laikā, pēc kura(iem) sekos citas soda metiena(u) daļas, iemetiens, visiem spēlētājiem jābūt aiz pagarinātas soda metiena līnijas un aiz trīs punktu metiena līnijas.

Punkta 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 un 43.2.6 neievērošana ir pārkāpums.

43.3	Sods
43.3.1	<p>Ja soda metiens ir sekmīgs, un pārkāpumu ir izdarījis soda metienu izpildītājs, punkts, ja ir gūts, netiek ieskaitīts.</p> <p>Jebkura cita spēlētāja pārkāpums, kas izdarīts īsi pirms, apmēram tajā pašā laikā vai pēc tam, kad pārkāpumu izdarījis soda metiena izpildītājs, nav jāievēro.</p> <p>Ja nav jāizpilda nākošais(ie) soda metiens(i), bumba jānodod pretiniekiem iemetiena izpildīšanai no vietas ārpus laukuma, pretī pagarinātai soda metienu līnijai.</p>
43.3.2	<p>Ja soda metiens ir sekmīgs, un jebkurš cits(i) spēlētājs(i) ir izdarījis(uši) pārkāpumu(s), ne soda metienu izpildītājs:</p> <ul style="list-style-type: none">• Punkts(i), ja ir gūts, tiek ieskaitīts(i);• Pārkāpums(i) nav jāievēro. <p>Pēdējā vai vienīgā soda metiena gadījumā, bumba jānodod pretinieku komandas spēlētājiem iemetienam aiz gala līnijas.</p>
43.3.3	<p>Ja soda metiens ir nesekmīgs un pārkāpumu ir izdarījis:</p> <ul style="list-style-type: none">• Soda metiena izpildītājs vai viņa komandas biedrs pēdējā vai vienīgā soda metiena laikā, bumba jānodod pretiniekiem iemetiena izpildīšanai no vietas ārpus laukuma, pretī pagarinātai soda metienu līnijai, ja vien nav piešķirts iemetiens šai komandai.• Soda metiena izpildītāja pretinieks, soda metiens jāatkārto.• Abas komandas, pēdējā vai vienīgā soda metiena laikā, spēle jāatsāk ar strīda bumbas situāciju.

44. Pants Labojamas kļūdas**44.1 Definīcija**

Tiesneši var labot kļūdu, ja netīši netiek ievērotas noteikumu prasības un tikai sekojošās situācijās, kad:

- Piešķirts(i) nepelnīts(i) soda metiens(i);
- Netiek piešķirts(i) pelnīts(i) soda metiens(i);
- Tiesneši kļūdaini ieskaita vai neieskaita punktus;
- Atļauts nepareizam spēlētājam izpildīt soda metienu(s).

44.2 Vispārējā procedūra

44.2.1 Lai labotu augstāk minētās kļūdas, tās jāatklāj tiesnešiem, komisāram (ja viņš piedalās spēlē) vai sekretariāta tiesnešiem līdz brīdim, kad pēc kļūdas spēles laiks ir gājis, bumba pirmo reizi ir mirusi, un līdz tā atkal kļūst dzīva.

44.2.2 Atklājot labojamu kļūdu, tiesnesis var spēli apturēt nekavējoties vai pagaidīt līdz brīdim, kad tas nenostāda kādu no komandām neizdevīgākā situācijā.

- 44.2.3 Jebkuras piešķirtas piezīmes, ieskaitītie punkti, pagājušais spēles laiks un citas aktivitātes, kas notikušas pēc tam, kad bija notikusi kļūda, un pirms kļūda tika atklāta, nedrīkst būt atceltas.
- 44.2.4 Pēc kļūdas izlabošanas, ja vien Noteikumos nav noteikts citādāk, spēlei jāatsākas no vietas, kurā tā tika apturēta, lai labotu kļūdu. Bumba jānodod komandai, kuras rīcībā tā bija, kad spēle tika apturēta kļūdas labošanai.
- 44.2.5 Pēc tam, kad atklāta labojama kļūda, un:
- Ja spēlētājs, kurš ir iesaistīts kļūdas labošanā pēc atļautas maiņas, atrodas uz komandas soliņa, viņam jāatgriežas laukumā, lai piedalītos kļūdas labošanā, šajā mirklī viņš kļūst par spēlētāju.

Pēc kļūdas izlabošanas viņš var palikt laukumā, ja vien nav atkal pieprasīta atļauta maiņa, šajā gadījumā spēlētājs drīkst atstāt laukumu.
 - Ja spēlētājs nomainīts tādēļ, ka viņš saņēmis piecas (5) piezīmes vai viņš ir diskvalificēts, kļūdas labošanā jāpiedalās viņa nomainītājam.
- 44.2.6 Labojamās kļūdas nevar būt labotas pēc tam, kad galvenais tiesnesis parakstījis protokolu.
- 44.2.7 Jebkura kļūda sekretāra rezultāta fiksēšanā, vai laika ņēmēja laika fiksēšanā, ieskaitot rezultātu, piezīmju skaitu, komandas piezīmju skaitu, minūtes pārtraukumu skaitu, spēles laika palaišanā vai nepalaišanā, var tikt labota no tiesnešu puses jebkurā laikā līdz brīdim, kad vecākais tiesnesis paraksta protokolu.
- 44.3 Speciāla procedūra**
- 44.3.1 Nepelnīta(u) soda metiena(u) piešķiršana.
- Ja kļūdas rezultātā tiek piešķirts(i) un izpildīts(i) nepelnīts(i) soda metiens(i), tas(tie) jāanulē un spēle jāatsāk sekojoši:
- Ja pēc kļūdas spēles pulkstenis nebija ieslēgts, bumba ir jāpiešķir komandai, kuras soda metieni tika anulēti, iemetienam no vietas aiz laukuma sānu līnijas, pretī iedomāti pagarinātai soda metiena līnijai.
 - Ja pēc kļūdas spēles pulkstenis bija ieslēgts un:
 - Komanda, kurai bija bumbas kontrole (vai pienācās bumba) laikā, kad kļūda tika atklāta, ir tā pati komanda, kurai bija bumbas kontrole laikā, kad notika kļūda, vai
 - Kļūdas atklāšanas laikā nevienai no komandām nebija bumbas kontrole, tad bumba ir jānodod tai komandai, kurai bija bumbas kontrole laikā, kad notika kļūda.
 - Ja spēles pulkstenis bijis ieslēgts un kļūdas atklāšanas laikā komandai bija bumbas kontrole (vai pienācās bumba), bet pretinieku komandai bija bumbas kontrole laikā, kad notika kļūda, tad ir notikusi strīda bumbas situācija.



- Ja spēles pulkstenis bijis ieslēgts un kļūdas atklāšanas laikā bija piešķirts(i) soda metiens(i), kā sods par piezīmi, tad soda metiens(i) jāizpilda un bumba ir jāpiešķir iemetienam komandai, kurai bija bumbas kontrole laikā, kad notika kļūda.

44.3.2 Pelnīta(u) soda metiena(u) nepiešķiršana:

- Ja nav notikusi bumbas pozīcijas maiņa, kopš kļūda notikusi, kļūda jālabo, un spēlei jāatsākas kā pēc normāla(u) soda metiena(u) izpildīšanas.
- Ja komandai kļūdaini tiek piešķirts iemetiens un pēc tam tā iemet grozu, tad kļūda nav jāievēro.

44.3.3 Nepareizam spēlētājam atļauts izpildīt soda metienu(s).

Kļūdas rezultātā nepareizam spēlētājam izpildīts atļautais(ie) soda metiens(i) jāanulē un bumba jānodod pretiniekiem iemetiena izpildīšanai no vietas ārpus laukuma, pretī pagarinātai soda metienu līnijai, ja vien nav jāizpilda soda sankcijas par citiem pārkāpumiem.

ASTOTAOS NOTEIKUMS - TIESNEŠI, GALDIŅA TIESNEŠI UN KOMISĀRS: PIENĀKUMI UN TIESĪBAS

45. Pants Laukuma tiesneši, galdiņa tiesneši un komisārs

- 45.1 **Laukuma tiesneši** ir galvenais tiesnesis un viens vai divi tiesnesis(ši). Viņiem palīdz galdiņa tiesneši un komisārs (ja piedalās spēlē).
- 45.2 **Galdiņa tiesneši** ir sekretārs, sekretāra palīgs, laika ņēmējs un divdesmit četru (24) sekunžu operators.
- 45.3 **Komisāram** jāsež starp sekretāru un laika ņēmēju. Viņa primārais pienākums spēles laikā ir pārvaldīt galdiņa tiesnešu darbu un palīdzēt galvenajam tiesnesim un tiesnesim(šiem) vadīt spēli.
- 45.4 Spēles tiesnešiem nedrīkst būt nekādi sakari ar organizācijām, kuru komandas piedalās spēlē.
- 45.5 **Laukuma tiesnešiem, galdiņa tiesnešiem un komisāram jāvada spēle atbilstoši šiem noteikumiem, un viņi nav tiesīgi piekrist izmainīt šos noteikumus.**
- 45.6 Laukuma tiesnešu formai jābūt tiesneša kreklam, melnām garām biksēm, melnām zeķēm un melniem basketbola apaviem.
- 45.7 Laukuma tiesnešiem jābūt ģērbtiem vienādās formās, un galdiņa tiesnešiem jābūt vienādi ģērbtiem.

46. Pants Galvenais tiesnesis: pienākumi un tiesības

Galvenajam tiesnesim:

- 46.1 Jāpārbauda un jāpieņem visas iekārtas, ko lieto spēles laikā.
- 46.2 Jāapstiprina oficiālais spēles pulkstenis, 24 sekunžu ierīce, starplaiku pulkstenis un jāiepapazīstas ar galdiņa tiesnešiem.
- 46.3 Izvēlēties spēles bumbu no vismaz divām (2) izmantotām bumbām, ko ir piedāvājusi mājinieku komanda. Ja neviena no šīm bumbām nav piemērota kā spēles bumba, tad var izvēlēties labāko bumbu no iespējamām.
- 46.4 Nedrīkst atļaut jebkuram spēlētājam nēsāt priekšmetus, kas var radīt traumas sev un citiem spēlētājiem.
- 46.5 Jāuzmet strīda bumba laukuma centrā pirmās ceturtdaļas sākumā un jānodod bumba iemetienam, sākoties visām pārējām ceturtdaļām vai pagarinājumam(iem).
- 46.6 Ja tas nepieciešams, viņam ir tiesības apturēt spēli.
- 46.7 Ir tiesības piešķirt komandai zaudējumu bez tiesībām to turpināt.
- 46.8 Spēles beigās uzmanīgi jāpārbauda protokols, vai jebkurā laikā, ja pēc viņa domām tas ir nepieciešams.

- 46.9 Tiesnešu pienākumu izpilde un saistība ar spēli beidzas ar brīdi, kad galvenais tiesnesis **pārbaudījis** un **paraksta** spēles protokolu. Laukuma tiesnešu **tiesības sākas**, kad viņi divdesmit (20) minūtes pirms spēles noteiktā sākuma laika ierodas laukumā un **beidzas**, kad laukuma tiesneši ir apstiprinājuši spēles beigas.
- 46.10 Ģērbtuvē, pirms parakstīt spēles protokolu, tā otrā pusē jāieraksta informācija par:
- jebkuru piešķirtu zaudējumu bez tiesībām spēli turpināt (forfeit), jebkuru diskvalificējošu piezīmi;
 - vai spēlētāju, treneru, trenera asistentu vai komandas līdzdalībnieku nesportisku uzvedību, kas notikusi divdesmit (20) minūtes pirms spēles noteiktā sākuma laika vai pēc spēles beigām līdz protokola parakstīšanai. Šajā gadījumā vecākajam tiesnesim (komisāram, ja tāds piedalās spēlē) jāiesniedz detalizēts ziņojums sacensību organizatoriem.
- 46.11 Jāpieņem galīgais lēmums vienmēr, kad tas nepieciešams, arī ja tiesnešiem nav vienādas domas par notikušo. Lai pieņemtu galīgo lēmumu, viņš var konsultēties ar tiesnesi(šiem), komisāru (ja piedalās spēlē) un/vai ar galdiņa tiesnešiem.
- 46.12 Spēles, kur tiek izmantots Tūlītēja Atkārtojuma Sistēma (*Instant Replay System (IRS)*), lūdzu, atsaukties uz Pielikumu F.
- 46.13 Pēc tam, kad laika operators ir informējis, jādod svilpes signāls pirms pirmās un trešās ceturtdaļas, kad trīs un pusotra minūte ir atlikusi līdz ceturtdaļas sākumam. Galvenajam tiesnesim ir arī jādod svilpes signāls pirms otrās un ceturtdās ceturtdaļas un katra pagarinājuma, kad trīsdesmit sekundes ir atlikušas līdz ceturtdaļas vai pagarinājuma sākuma.
- 46.14 **Ir tiesības pieņemt lēmumus par jebkuriem jautājumiem, kuri nav speciāli atrunāti šajos noteikumos.**

47. Pants Laukuma tiesneši: pienākumi un tiesības

- 47.1 Laukuma tiesnešiem ir tiesības pieņemt lēmumus par noteikumu pārkāpumiem, kuri izdarīti gan laukumā, gan ārpus tā, ieskaitot sekretariāta galdiņu, komandu soliņus un teritoriju, kas atrodas uzreiz aiz līnijām.
- 47.2 Tiesnesis dod savu svilpes signālu, kad tiek fiksēts noteikumu pārkāpums, beidzās spēles periods vai tiesneši uzskata, ka spēle ir jāaptur. Tiesnesim nav jādod svilpes signāls pēc sekmīga soda metiena, iemesta groza no spēles vai, kad bumba kļūst dzīva.
- 47.3 Kad tiek pieņemts lēmums par personīgo piezīmi vai pārkāpumu, tiesnešiem ir jāievēro šādu pamatprincipi:
- Noteikumu jēgas un nolūka pielietošana, godīguma aizstāvēšanai spēles laikā.
 - Konsekvence „ir priekšrocības / nav priekšrocības” koncepta pielietošanā, kā rezultātā tiem nav nepieciešams nevajadzīgi apstādināt spēles gaitu, lai sodītu ar personīgo piezīmi, nejaušus

kontakts un kontakts, kas nedod atbildīgajam spēlētājam priekšrocību vai nenostāda pretinieku neizdevīgākā situācijā.

- Konsekvence pielietojot vispārējo nozīmi katrā spēlē, paturot prātā spēlētāju spējas atbilstoši viņu attieksmei un uzvedībai spēles laikā.
- Konsekvence pielietojot līdzsvaru starp spēles kontroli un spēles gaitu, „jūtot”, ko dalībnieki mēģina izdarīt un svilpjot to, kas spēlei ir nepieciešams.

47.4 Ja kāda komanda iesniegusi protestu, vecākajam tiesnesim (komisāram, ja piedalās) par to jāziņo sacensību organizatoriem vienas (1) stundas laikā pēc spēles beigām.

47.5 Ja viens no tiesnešiem gūst traumu vai jebkura cita iemesla dēļ nevar turpināt pildīt savus pienākumus, piecu (5) minūšu laikā pēc atgadījuma spēle jāturpina. Citam(iem) tiesnesim(šiem) jātiesā vienam(iem) līdz spēles beigām, ja vien nav iespējams traumēto tiesnesi aizvietot ar citu attiecīgas kvalifikācijas tiesnesi. Pēc konsultēšanas ar komisāru, ja viņš piedalās spēlē, citam(iem) tiesnesim(šiem) jāpieņem lēmums par iespējamo maiņu.

47.6 Visās starptautiskās spēlēs, ja nepieciešama vārdiska lēmuma izskaidrošana, tam jānotiek angļu valodā.

47.7 **Katram tiesnesim ir tiesības pieņemt lēmumus viņa pienākumu ietvaros, bet nav tiesības atcelt vai apšaubīt cita(u) tiesneša(u) lēmumus.**

47.8 **Oficiālo Basketbola Noteikumu ieviešana un interpretācija tiesnešu izpildījumā, neatkarīgi no tā, vai tika pieņemts skaidrs lēmums vai nē, ir galīgs un to nevar apstrīdēt vai neņemt vērā, izņemot gadījumus, kad protests ir atļauts (sk. C Pielikums).**

48. Pants Sekretārs un sekretāra palīgs: pienākumi

48.1 **Sekretāram jābūt nodrošinātam ar oficiālu protokolu, lai pierakstītu:**

- Komandu spēlētāju vārdus un uzvārdus, kuri sāk spēli un visus rezervistus, kuri var iesaistīties spēlē. Ja ir kādi noteikumu pārkāpumi attiecībā uz pieciem (5) sākuma sastāva spēlētājiem, rezervistiem vai spēlētāju numuriem, pēc pārkāpuma atklāšanas, cik ātri vien iespējams viņam par to jāpaziņo tuvākajam tiesnesim;
- Summētu iegūtos punktus un pierakstītu sekmīgos metienus no spēles un sekmīgos soda metienus;
- Fiksētās katra spēlētāju personīgās un tehniskās piezīmes. Kad jebkurš spēlētājs saņem piecas personīgās piezīmes, sekretāram nekavējoties par to jāziņo tiesnesim. Viņam jāpieraksta katram trenerim fikstās tehniskās piezīmes un nekavējoties jāziņo tiesnesim, kad treneris ir diskvalificēts. Tāpat viņam nekavējoties jāpaziņo tiesnesim, kad spēlētājs ir saņēmis divas (2) nesportiskās piezīmes un viņš ir jādiskvalificē;
- Minūtes pārtraukumi. Nākošajā minūtes pārtraukuma piešķiršanas iespējā viņam jāziņo tiesnešiem, ka kāda no komandām pieprasījusi minūtes pārtraukumu, un caur tiesnešiem jāinformē treneris, kad tam

vairs nav palikušas iespējas pieprasīt minūtes pārtraukumu spēles puslaikā, vai pagarinājumā;

- Nākošā alternatīvā piederība, lietojot alternatīvās piederības bultu. Sekretāram nekavējoties jāsamaina alternatīvās piederības bultas virziens pēc pirmā puslaika beigām, otrajā puslaikā komandas mainās groziem.

48.2 **Sekretāra palīgam** jāstrādā ar tablo un jāpalīdz sekretāram. Situācijās, kad nesaskan rezultāta tablo rādītājs ar oficiālo protokolu, oficiālais protokols ir noteicošais, un rezultāta tablo ir atbilstoši jākorrigē.

48.3 Ja rakstveida kļūdas protokolā ir atklātas:

- Spēles laikā, sekretāram jāpagaida pirmā mirusī bumba un tad jādod savs signāls;
- Pēc spēles laika beigu signāla, kad tiek pārbaudīts protokols, bet, kamēr vecākais tiesnesis to nav parakstījis, kļūda jālabo un iespējams arī pat spēles gala rezultāts;
- Pēc tam, kad vecākais tiesnesis ir parakstījis protokolu, kļūdu vairs labot nedrīkst. Vecākajam tiesnesim vai komisāram, ja viņš piedalās spēlē, jānosūta detalizēts ziņojums sacensību organizatoriem.

49. Pants **Laika ņēmējs: Pienākumi**

49.1 Laika ņēmējam jābūt nodrošinātam ar laika pulksteni un starplaika pulksteni, un viņam ir:

- Jāfiksē spēles laiks, minūtes pārtraukumu laiks un spēles starplaiki;
- Jābūt pārliecinātam, ka ļoti skaļš automātisks signāls atskanējis, kad beidzas perioda vai pagarinājuma spēles laiks;
- Ja šis signāls neatskan vai tas nav dzirdams, viņam jāizmanto viss iespējamais, lai nekavējoties par to informētu tiesnešus;
- Norādīt katra spēlētāja pieļauto pārkāpumu skaitu paceļot rādītāju ar izdarīto pārkāpumu skaitu tā, lai abu komandu galvenie treneri varētu to saredzēt;
- Kad bumba kļūst dzīva pēc ceturta komandas pārkāpuma ceturtdaļā, novietot komandas piezīmju rādītāju uz sekretariāta galdiņa tuvāk tai komandai, kas atrodas piezīmju normas situācijā;
- Lai veiktu spēlētāju maiņu;
- Atskandināt viņa signālu tikai tad, kad bumba kļūst mirusi un pirms vēlreiz bumba kļūst dzīva. Viņa signāla skaņa neaptur spēles pulksteni vai izraisīt bumbai kļūt mirušai.

49.2 Laika ņēmējam **spēles laiks** jāuzskaita sekojoši:

- Spēles pulkstenis jāieslēdz:
 - Strīda bumbas izspēles laikā, kad bumbai atļauti pieskaras kāds no strīda bumbas izspēles dalībniekiem.
 - Pēc pēdējā vai vienīgā nesekmīga soda metiena, kad bumba turpina palikt dzīva, bumba pieskaras vai tai pieskaras spēlētājs laukumā.

- Pēc iemetiena bumba pieskaras vai bumbai pieskaras spēlētājs laukumā.
- Spēles pulkstenis jāaptur, kad:
 - Beidzies perioda spēles laiks.
 - Tiesnesis dod svilpes signālu, kad bumba ir dzīva.
 - Tiek iemests grozs komandai, kura pieprasījusi minūtes pārtraukumu.
 - Tiek iemests grozs ceturtajā periodā vai jebkurā pagarinājumā, kad uz tablo rāda 2.00 (divas) vai mazāk minūtes.
 - Atskan divdesmit četru (24) sekunžu signāls, kamēr komandai ir bumbas kontrole.

49.3 Laika ņēmējam **minūtes pārtraukuma laiks** jāuzskaita sekojoši:

- Jāieslēdz starplaika pulkstenis nekavējoties, kad tiesnesis ir parādījis piešķirta minūtes pārtraukuma žestu.
- Jādod savs signāls, kad pagājušas piecdesmit (50) sekundes pēc minūtes pārtraukuma piešķiršanas.
- Jādod savs signāls, kad minūtes pārtraukuma laiks ir beidzies.

49.4 Laika ņēmējam **pārtraukuma laiks** jāuzskaita sekojoši:

- Jāieslēdz starplaika pulkstenis nekavējoties, kad iepriekšējais periods ir beidzies.
- Jādod savs signāls, kad līdz pirmā un trešā perioda sākumam ir atlikušas trīs (3) minūtes, viena (1) minūte un trīsdesmit (30) sekundes.
- Jādod savs signāls, kad līdz otrā, ceturtā un katra pagarinājuma perioda sākumam ir atlikušas trīsdesmit (30) sekundes.
- Jādod savs signāls un vienlaicīgi jāaptur starplaika pulkstenis nekavējoties, kad beidzas spēles starplaiks.

50. Pants **Divdesmit četru sekunžu operators: Pienākumi**

Divdesmit četru (24) sekunžu operatoram jābūt nodrošinātam ar divdesmit četru (24) sekunžu ierīci, un tā jālieto sekojoši:

50.1 **Jāieslēdz no jauna vai jāieslēdz**, kad:

- Komanda iegūst dzīvās bumbas kontroli laukumā. Ja pretinieku komandas spēlētājs ir aizskāris bumbu, tas nenozīmē ka ir jāatjauno divdesmit četru (24) sekunžu periodu, ja tai pašai komandai paliek bumbas kontrole.
- Iemetiena laikā, bumba ir pieskārusies vai tai ir atļauti pieskāries jebkurš spēlētājs laukumā.

50.2 **Apturēts, bet nav atjaunots**, ar redzamu atlikušo laiku, kad tai pašai komandai kam iepriekš bija kontrole pār bumbu ir piešķirts iemetiens, jo:

- Bumba ir izgājusi ārpus spēles laukuma;
- Tās pašas komandas spēlētājs ir savainots;
- Tai komandai ir piešķirta tehniskā piezīme;

- Strīda bumbas situācija (ne tad, kad bumba ir iesprūduši starp stīpu un vairogu);
- Abpusējā piezīme;
- Vienādu sodu atcelšana abām komandām.

Apturēts, bet ne atjaunots, ar redzamo atlikušo laiku, kad tai pašai komandai kam iepriekš bija kontrole pār bumbu ir piešķirts iemetiens no uzbrukuma zonas un 14 vai vairāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa piezīmes vai pārkāpuma dēļ.

50.3 Apturēts un atjaunots uz 24 sekundēm, bez redzama displeja, kad:

- Bumba neatļauti iekrīt grozā;
- Bumba pieskaras pretinieku groza stīpai un pār to iegūst kontroli komanda, kam iepriekš nebija kontrole pār to, kad bumba pieskārās stīpai;
- Komandai ir piešķirts iemetiens no aizsardzības zonas:
 - Soda vai piezīmes dēļ (ne tad, kad bumba iziet ārpus spēles laukuma);
 - Strīda bumbas situācija komandai, kurai iepriekš nebija kontrole pār bumbu;
 - Spēle ir apturēta, bet tas nav saistīts ar komandu, kurai bija kontrole pār bumbu;
 - Spēle ir apturēta, bet tas nav saistīts ar vienu vai otru komandu, izņemot tad, ja pretinieki tikti novietoti neizdevīgā situācijā.
- Komandai ir piešķirts(i) soda metiens(i).

50.4. Apturēts un atjaunots uz 14 sekundēm, ar 14 sekundēm redzamām, kad:

- Tai pašai komandai, kam iepriekš bija kontrole pār bumbu ir piešķirts iemetiens no uzbrukuma zonas ar 13 vai mazāk sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa:
 - Soda vai piezīmes dēļ (ne tad, kad bumba iziet ārpus spēles laukuma);
 - Spēle ir apturēta, bet tas nav saistīts ar komandu, kurai bija kontrole pār bumbu;
 - Spēle ir apturēta, bet tas nav saistīts ar vienu vai otru komandu, izņemot tad, ja pretinieki tikti novietoti neizdevīgā situācijā.
- Komandai, kurai iepriekš nebija kontrole pār bumbu, ir jāpiešķir iemetiens no uzbrukuma zonas tad, ja:
 - Personīgā piezīme vai pārkāpums (ieskaitot, kad bumba iziet ārpus spēles laukuma);
 - Strīda bumbas situācija.
- Komandai ir jāpiešķir iemetiens no savas uzbrukuma zonas nesportiskas vai diskvalificējošas piezīmes dēļ;
- Pēc tam, kad bumba ir pieskārūšies stīpai pēc neprecīza metiena (ieskaitot, kad bumba iesprūst starp stīpu un vairogu), vai neprecīza pēdējā soda metiena, vai piespēles laikā, ja komanda atgūst kontroli pār bumbu un tā ir tā pati komanda kam bija kontrole pirms bumba pieskārās stīpai;



- Spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā un katrā pagarinājumā pēc minūtes pārtraukuma, ko pieprasīja komanda, kam ir tiesības uz bumbas iemetienu no savas aizsardzības zonas un komandas galvenais treneris izlemj, ka spēle ir jāatsāk ar iemetienu no komandas iemetienu līnijas uzbrukuma zonā un 14 vai vairāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa, kad spēle tika apturēta.

50.5

Izslēgts, pēc tam, kad bumba ir kļuvusi mirusi un spēles laika pulkstenis ir apturēts jebkurā ceturtdaļā vai pagarinājumā, kad jebkurai no komandām ir jauna kontrole pār bumbu un ir mazāk kā 14 sekundes uz spēles laika pulksteņa.

Uzbrukuma laika pulksteņa signāls nepatur ne spēles laika pulksteni, ne spēli, nedz liek bumbai kļūt mirušai, izņemot, ja komandai ir kontrole pār bumbu.

A – OFICIĀLIE ŽESTI

- A1. Noteikumos attēlotie roku žesti ir vienīgie oficiālie žesti.
 A.2. Ziņojot sekretariāta galdiņam, ir ļoti ieteicams arī nodot ziņojumu mutiski, tādā veidā pastiprinot komunikāciju (starptautiskās spēlēs angļu valodā).
 A.3. Svarīgi, lai sekretariāta tiesneši arī pazītu šos signālus

Spēles laika signāli

APTURĒT SPĒLES LAIKU



Atvērta palma

APTURĒT SPĒLES LAIKU
PĀRKĀPUMA DĒĻ



Viena roka dūrē

SĀKT SPĒLES LAIKU



Rokas nolaišana uz leju

Grozu ieskaitīšana

VIENS (1) PUNKTS



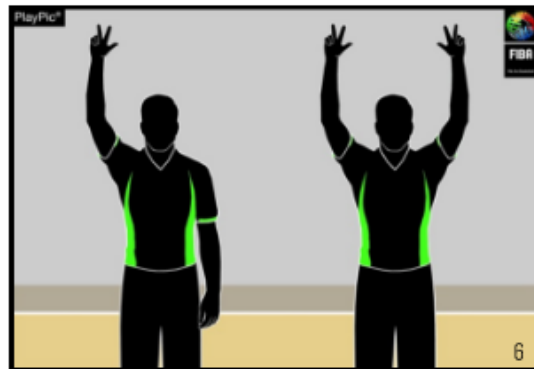
Viena pacelta pirksta nolaišana uz leju

DIVI (2) PUNKTI



Divu paceltu pirkstu nolaišana uz leju

TRĪS (3) PUNKTI



Trīs pirksti izstiepti gaisā
 Viena roka: metiena izpildīšana
 Abas rokas: precīzs metiens

Spēlētāju maiņa un minūtes pārtraukums

SPĒLĒTĀJU MAIŅA



Sakrustot rokas

SPĒLĒTĀJA UZAICINĀŠANA LAUKUMĀ



Atvērta palma, saliekot pretī ķermenim

PIEŠĶIRT MINŪTES PĀRTRAUKUMU



Izveidot T ar rādītāja pirkstu

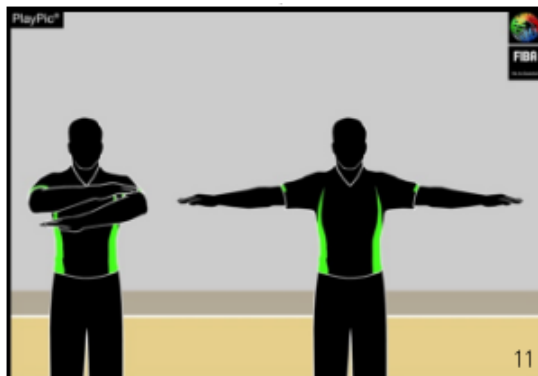
TV PĀRTRAUKUMS



Iztaisnot rokas, kas ir dūrēs

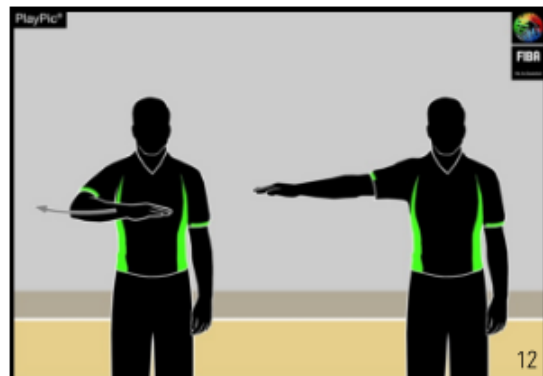
Informatīvs

ATCELT GROZA GUVUMU,
ATCELT SPĒLES DARBĪBU



Vienu reizi roku iztaisnošana no krūtīm uz āru

REDZAMA SKAITĪŠANA



Skaitīšana kustinot plaukstu

KOMUNIKĀCIJA

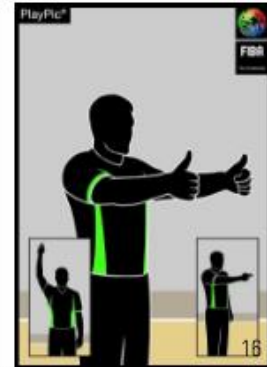

Pacelts īkšķis

**UZBRUKUMA LAIKA
ATJAUNOŠANA**

 Rotēt roku ar paceltu
rādītāja pirkstu

**SPĒLES VIRZIENS
UN/VAI ĀRPUS
LAUKUMA**

 Norādīt spēles
virzienu, roka paralēli
sānu līnijai

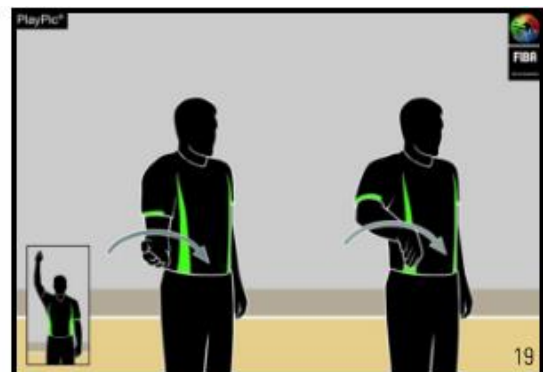
**TURĒTA
BUMA/STRĪDA
BUMBA**

 Pacelti īkšķi, pēc
tam norādīt spēles
virzienu izmantojot
mainīgā valdījuma
kontroles bultiņu

Pārkāpumi
NOSTAIGĀTS

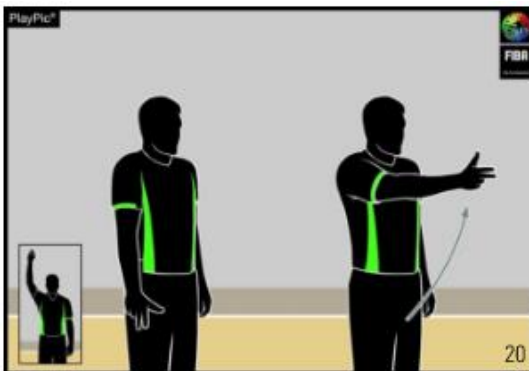

Dūru rotēšana

**NEATĻAUTS DRIBLS:
DUBULT DRIBLS**

 Roku pacelšanas un
Nolaišanas kustība

NEATĻAUTS DRIBLS: NESTA BUMBA


Puse rotācija ar plaukstu

TRĪS (3) SEKUNDES


Izstiepta roka rādot trīs pirkstus

**PIECAS (5)
SEKUNDES**

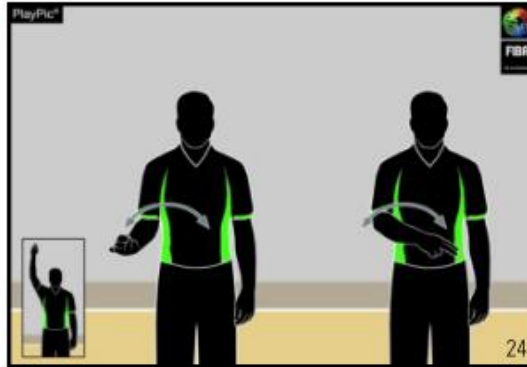

Jārāda pieci pirksti

**ASTOŅAS (8)
SEKUNDES**


Jārāda astoņi pirksti

**DIVDESMIT ČETRAS
(24) SEKUNDES**

 Pirksti pieskaras
plecam

**BUMBS NOGĀDĀŠANA ATPAĻ
AIZSARDZĪBAS ZONĀ**


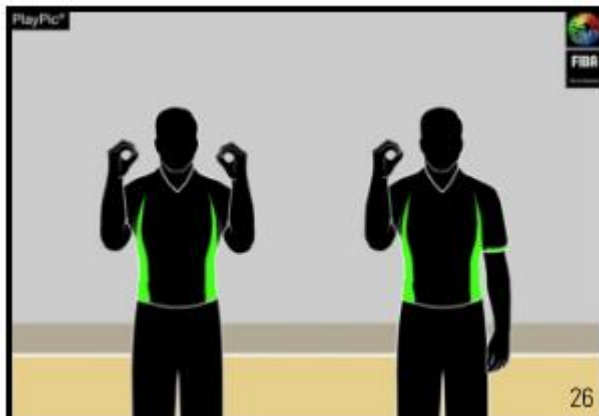
Rokas kustināšana priekšā ķermenim

**TĪŠS SPĒRIENS PAR
BUMBU**


Rādīt uz kāju

Spēlētāju Numuri

Nr. 00 un 0



Abas rokas rāda 0

Labā roka rāda 0

Nr. 1 – 5

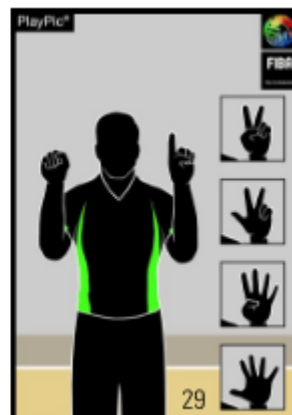


Labā roka rāda 1 – 5

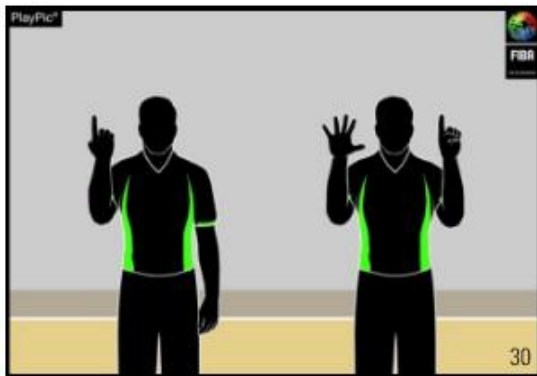
Nr. 6 – 10


 Labā roka rāda 5, kreisā
roka rāda 1 - 5

Nr. 11 - 15

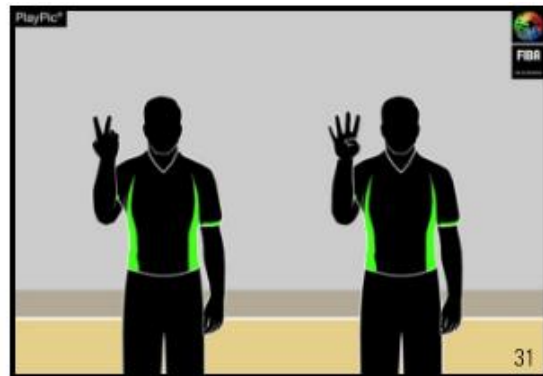

 Labā roka rāda dūri, kreisā
roka rāda 1 - 5

Nr. 16



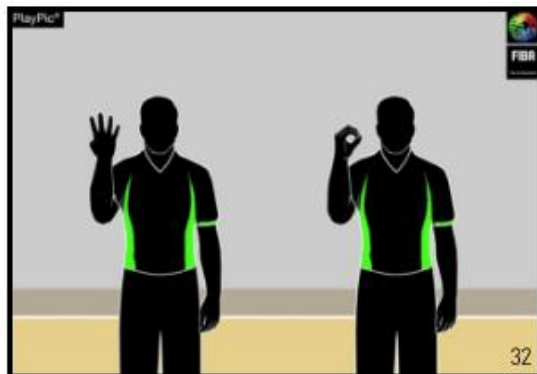
Pirmā roka, kas ir novietota otrādi, rāda 1, kas simbolizē desmit – atvērtas rokas rāda 6, kas kopsummā dod 16

Nr. 24



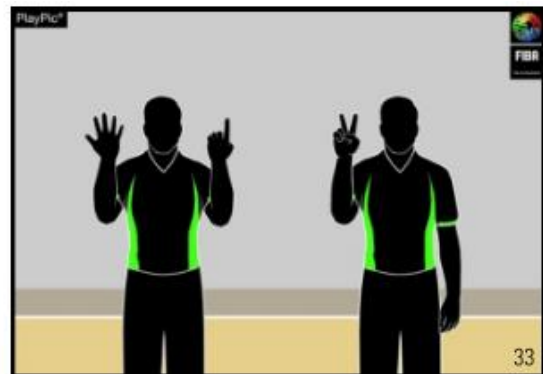
Pirmā roka, kas ir novietota otrādi, rāda 2, kas simbolizē divdesmit – atvērtā roka rāda 4, kas kopsummā dod 24

Nr. 40



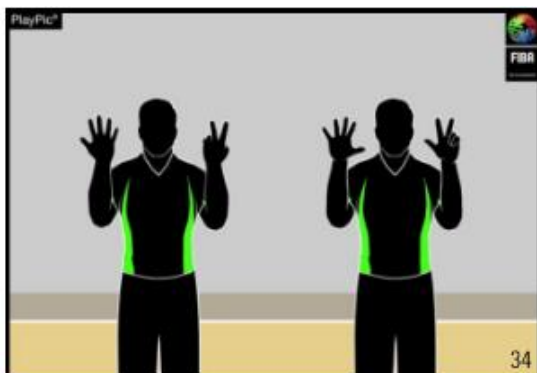
Pirmā roka, kas ir novietota otrādi, rāda 4, kas simbolizē četrdesmit – atvērtā roka rāda 0, kas kopsummā dod 40

Nr. 62



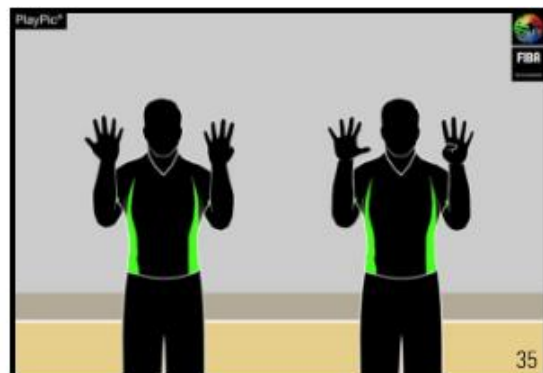
Pirmā roka, kas ir novietota otrādi, rāda 6, kas simbolizē sešdesmit – atvērtā roka rāda 2, kas kopsummā dod 62

Nr. 78



Pirmā roka, kas ir novietota otrādi, rāda 7, kas simbolizē septiņdesmit – atvērtā rokas rāda 8, kas kopsummā dod 78

Nr. 99



Pirmā roka, kas ir novietota otrādi, rāda 9, kas simbolizē deviņdesmit – atvērtas rokas rāda 9, kas kopsummā dod 99

Piezīmju veidi

TURĒŠANA



Satvert uz leju vērtu plaukstas locītavu

BLOKS (AIZSARDZĪBA), NEATĻAUTS BLOKS (UZBRUKUMS)



Abas rokas uz gurniem

GRŪŠANA VAI IETRIEKŠANĀS BEZ BUMBAS



Atdarināt grūdienu

SPĒLĒTĀJA VADĪŠANA AR ROKU



Satvert roku un kustība uz priekšu

NEATĻAUTAS DARBĪBAS AR ROKĀM



Iesist par plaukstas locītavu

IETRIEKŠANĀS AR BUMBU



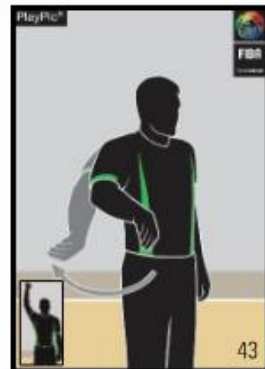
Ar dūri iesist par atvērtu plaukstu

NEATĻAUTS KONTAKTS PRET ROKU



Iesist ar plaukstu par apakšdelmu

AIZĶERŠANA



Kustināt uz leju vērstu roku uz aizmuguri

PĀRMĒRĪGA ELKOŅU VICINĀŠANA



Vicināt elkoni uz aizmuguri

SITIENS PAR GALVU

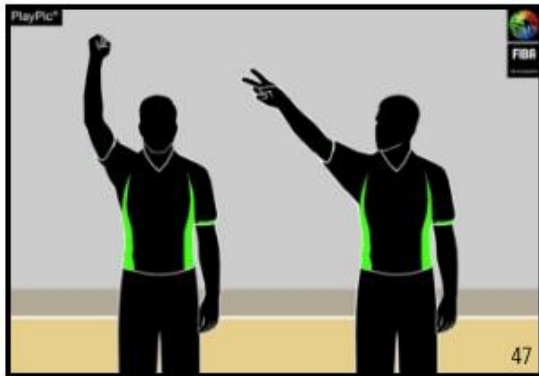


Imitēt kontaktu ar galvu

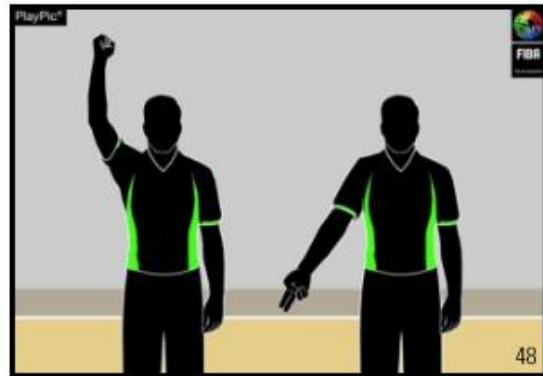
UZBRUKUMA PIEZĪME



Rādīt dūri uz pārkāpuma veicēja komandas grozu

PĀRKĀPUMS METIENU BRĪDĪ


Viena roka dūrē, kam seko soda metienu skaits

**PĀRKĀPUMS UZ SPĒLES LAUKUMA
(NE METIENA BRĪDĪ)**


Viena roka dūrē, kam seko rādīšana uz spēles laukumu

Speciālie pārkāpumi
ABPUSĒJĀ PIEZĪME


Virš galvas sakrustot abas rokas, kas ir dūrē

TEHNISKĀ PIEZĪME


Izveidot T no plaukstām

**NESPORTISKĀ
PIEZĪME**


Satvert rokas locītavu virs galvas

**DISKVALIFICĒJOŠĀ
PIEZĪME**

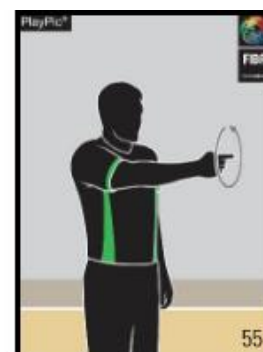

Virš galvas pacelt rokas, kas ir dūrē

**PĀRKĀPUMA
TĒĻOŠANA**


Pacelt roku divas reizes

**NEATĻAUTA LĪNIJAS
ŠĶĒRSOŠANA
IEMETIENA LAIKĀ**


Pavicināt roku paralēli robežlīnijai (ceturtās ceturtdaļas un pagarinājuma pēdējās 2 minūtēs)

IRS PĀRBAUDE


Rotēt roku ar horizontāli izstieptu radītājā pirkstu

Piezīmju pārvaldīšana – Komunicēšana ar sekretariāta galdiņu

PĒC SODA BEZ
SODA METIENA(IEM)



Paralēli sānu līnijai rādīt
spēles virzienā

PĒC SODA KOMANDAI,
KAM IR KONTROLE
PĀR BUMBU



Paralēli sānu līnijai rādīt
ar roku dūrē spēles virzienā

VIENS (1) SODA METIENS



Turēt paceltu vienu
pirkstu

DIVI (2) SODA METIENI



Turēt paceltus divus
pirkstus

TRĪS (3) SODA METIENI



Turēt paceltus trīs
pirkstus

Soda metienu kontrole – aktīvais tiesnesis (vadošais)

VIENS (1) SODA METIENS



Viens pirksts horizontāli

DIVI (2) SODA METIENI



Divi pirksti horizontāli

TRĪS (3) SODA METIENI



Trīs pirksti horizontāli

Soda metienu kontrole – pasīvie tiesneši

VIENS (1) SODA METIENS



Radītāja pirksts

DIVI (2) SODA METIENI



Pirksti kopā abām rokām

TRĪS (3) SODA METIENI



Trīs pacelti pirksti abām rokām



B – PROTOKOLS

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A _____	Team B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Competition _____	Date _____ Time _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Game No. _____	Place _____ Crew chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
	Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Team A Time-outs _____ <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: right;">Team fouls</td> <td style="width: 20px;">①</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">1</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">2</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">3</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">4</td> <td style="width: 20px;">②</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">1</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">2</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">3</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Quarter ③</td> <td></td> <td style="border: 1px solid black;">1</td> <td style="border: 1px solid black;">2</td> <td style="border: 1px solid black;">3</td> <td style="border: 1px solid black;">4</td> <td style="text-align: right;">④</td> <td style="border: 1px solid black;">1</td> <td style="border: 1px solid black;">2</td> <td style="border: 1px solid black;">3</td> <td style="border: 1px solid black;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Overtimes</td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>	Team fouls	①	1	2	3	4	②	1	2	3	4	Quarter ③		1	2	3	4	④	1	2	3	4	Overtimes											<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="8">RUNNING SCORE</th> </tr> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td></td><td></td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td></td><td></td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td></td><td></td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td></td><td></td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td></td><td></td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td></td><td></td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td></td><td></td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td></td><td></td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td></td><td></td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td></td><td></td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td></td><td></td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td></td><td></td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td></td><td></td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td></td><td></td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td></td><td></td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td></td><td></td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td></td><td></td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td></td><td></td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td></td><td></td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td></td><td></td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td></td><td></td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td></td><td></td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td></td><td></td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td></td><td></td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td></td><td></td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td></td><td></td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td></td><td></td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td></td><td></td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td></td><td></td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td></td><td></td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td></td><td></td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td></td><td></td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td></td><td></td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td></td><td></td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td></td><td></td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td></td><td></td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td></td><td></td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td></tr> </tbody> </table>	RUNNING SCORE								A		B		A		B		1	1			41	41	81	81	2	2			42	42	82	82	3	3			43	43	83	83	4	4			44	44	84	84	5	5			45	45	85	85	6	6			46	46	86	86	7	7			47	47	87	87	8	8			48	48	88	88	9	9			49	49	89	89	10	10			50	50	90	90	11	11			51	51	91	91	12	12			52	52	92	92	13	13			53	53	93	93	14	14			54	54	94	94	15	15			55	55	95	95	16	16			56	56	96	96	17	17			57	57	97	97	18	18			58	58	98	98	19	19			59	59	99	99	20	20			60	60	100	100	21	21			61	61	101	101	22	22			62	62	102	102	23	23			63	63	103	103	24	24			64	64	104	104	25	25			65	65	105	105	26	26			66	66	106	106	27	27			67	67	107	107	28	28			68	68	108	108	29	29			69	69	109	109	30	30			70	70	110	110	31	31			71	71	111	111	32	32			72	72	112	112	33	33			73	73	113	113	34	34			74	74	114	114	35	35			75	75	115	115	36	36			76	76	116	116	37	37			77	77	117	117	38	38			78	78	118	118	39	39			79	79	119	119	40	40			80	80	120	120																																																															
Team fouls	①	1	2	3	4	②	1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Quarter ③		1	2	3	4	④	1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Overtimes																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
RUNNING SCORE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
1	1			41	41	81	81																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
2	2			42	42	82	82																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
3	3			43	43	83	83																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
4	4			44	44	84	84																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
5	5			45	45	85	85																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
6	6			46	46	86	86																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
7	7			47	47	87	87																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
8	8			48	48	88	88																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
9	9			49	49	89	89																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
10	10			50	50	90	90																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
11	11			51	51	91	91																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
12	12			52	52	92	92																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
13	13			53	53	93	93																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
14	14			54	54	94	94																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
15	15			55	55	95	95																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
16	16			56	56	96	96																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
17	17			57	57	97	97																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
18	18			58	58	98	98																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
19	19			59	59	99	99																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
20	20			60	60	100	100																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
21	21			61	61	101	101																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
22	22			62	62	102	102																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
23	23			63	63	103	103																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
24	24			64	64	104	104																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
25	25			65	65	105	105																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
26	26			66	66	106	106																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
27	27			67	67	107	107																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
28	28			68	68	108	108																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
29	29			69	69	109	109																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
30	30			70	70	110	110																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
31	31			71	71	111	111																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
32	32			72	72	112	112																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
33	33			73	73	113	113																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
34	34			74	74	114	114																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
35	35			75	75	115	115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
36	36			76	76	116	116																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
37	37			77	77	117	117																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
38	38			78	78	118	118																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
39	39			79	79	119	119																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
40	40			80	80	120	120																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Licence no.</th> <th style="width: 30%;">Players</th> <th style="width: 5%;">No.</th> <th style="width: 5%;">Player in</th> <th colspan="5">Fouls</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls									1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																							<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Licence no.</th> <th style="width: 30%;">Players</th> <th style="width: 5%;">No.</th> <th style="width: 5%;">Player in</th> <th colspan="5">Fouls</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls									1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																						
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
				1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
				1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Head coach _____ First assistant coach _____	Head coach _____ First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Team B Time-outs _____ <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: right;">Team fouls</td> <td style="width: 20px;">①</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">1</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">2</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">3</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">4</td> <td style="width: 20px;">②</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">1</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">2</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">3</td> <td style="border: 1px solid black; width: 15px;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Quarter ③</td> <td></td> <td style="border: 1px solid black;">1</td> <td style="border: 1px solid black;">2</td> <td style="border: 1px solid black;">3</td> <td style="border: 1px solid black;">4</td> <td style="text-align: right;">④</td> <td style="border: 1px solid black;">1</td> <td style="border: 1px solid black;">2</td> <td style="border: 1px solid black;">3</td> <td style="border: 1px solid black;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Overtimes</td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>	Team fouls	①	1	2	3	4	②	1	2	3	4	Quarter ③		1	2	3	4	④	1	2	3	4	Overtimes											<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Licence no.</th> <th style="width: 30%;">Players</th> <th style="width: 5%;">No.</th> <th style="width: 5%;">Player in</th> <th colspan="5">Fouls</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls									1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Team fouls	①	1	2	3	4	②	1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Quarter ③		1	2	3	4	④	1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Overtimes																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
				1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Head coach _____ First assistant coach _____	Head coach _____ First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____	Scores Quarter ① A _____ B _____ Quarter ② A _____ B _____ Quarter ③ A _____ B _____ Quarter ④ A _____ B _____ Overtimes A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____	Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____ Game ended at (hh:mm) _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																

Diagramma 8 Protokols

B.1 Protokols, kas attēlots Diagramma 8, ir apstiprināts FIBA Tehniskajā Komisijā.



B.2 Tas sastāv no viena oriģināla un trim kopijām, katru savā krāsā. Oriģināls baltā krāsā, nosūtīšanai FIBA. Pirmā kopija zilā krāsā sacensību organizatoriem, otrā kopija rozā krāsā uzvarētāju komandai un pēdējā kopija dzeltenā krāsā zaudētāju komandai.

- Piezīme:**
1. Ieteicams sekretāram lietot divu krāsu pildspalvas, SARKANU pirmajai un trešajai ceturtdaļai, un ZILU vai MELNU otrajai un ceturtajai ceturtdaļai.
 2. Protokolu var sagatavot un aizpildīt elektroniskā veidā.

B.3 **Ne vēlāk kā četrdesmit (40) minūtes pirms spēles sākuma** sekretāram jā sagatavo protokols sekojoši:

B.3.1 Viņam jāieraksta abu komandu nosaukumi tam paredzētajās vietās, protokola augšā. Pirmajai vienmēr jābūt vietējai (mājinieku) komandai.

Turnīros un spēlēs neitrālā laukumā kā pirmajai jābūt komandai, kura sacensību kalendārā minēta pirmā.

Pirmajai komandai jābūt „**A**” komandai, un otrai komandai jābūt „**B**” komandai.

B.3.2 Tad viņam jāieraksta:

- Sacensību nosaukums;
- Spēles numurs;
- Spēles datums, laiks un vieta;
- Galvenā tiesneša un tiesneša(u) uzvārdi un viņu nacionalitāte (IOC/SOK kods).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>21.11.2020</u>	Time	<u>20:00</u>	Crew chief	<u>WALTON, M. (USA)</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y. (CHN)</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K. (HUN)</u>

Diagramma 9 Protokola augšējā daļa

B.3.3 „A” komanda jāieraksta augšējā un „B” komanda apakšējā protokola daļā.

B.3.3.1 Pirmajā kolonnā sekretāram jāieraksta katra spēlētāja, galvenā trenera un pirmā asistenta trenera licences numurs (pēdējie trīs cipari). Turnīros licenču numuri jāuzrāda tikai komandas pirmajā spēlē.

B.3.3.2 Otrajā kolonnā sekretāram jāieraksta katra spēlētāja uzvārds un iniciāļi atbilstoši komandas formu numuru secībai, visiem burtiem jābūt drukātiem, jāizmanto saraksts ko iesniedza komandas galvenais treneris vai viņa pārstāvis. Komandas kapteinis jānorāda, ierakstot (CAP) uzreiz pēc viņa uzvārda.

B.3.3.3

Ja komandas sastāvā ir mazāk par 12 spēlētājiem, vietās, kur paredzēts ierakstīt iztrūkstošos spēlētājus, sekretāram jāievelk līnija pāri licences numura, uzvārda, spēlētāja numura u.c. laukumiem. Ja ir mazāk par 11 spēlētājiem, tad horizontāla līnija ir jāvelk horizontāli līdz sasniedz spēlētāja piezīmju sekciju un jāturpina pa diagonāli uz leju.

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

Diagramma 10 Komandas protokolā (pirms spēles)

B.3.4

Katras komandas sekcijas apakšējā daļā sekretāram (drukātiem burtiem) jāieraksta komandas galvenā trenera un pirmā asistenta trenera uzvārdi.

B.4

Ne vēlāk kā 10 minūtes pirms spēles sākuma, katras komandas galvenajam trenerim:

B.4.1

Jāapstiprina viņa komandas ierakstīto dalībnieku uzvārdi un spēlētāju numuri.

B.4.2

Jāapstiprina galvenā trenera un pirmā asistenta trenera uzvārdi. Ja nav galvenais treneris un pirmais asistenta treneris, tad komandas kapteinim ir jābūt spēlējošajam trenerim un protokolā aiz viņa uzvārda jāieraksta (CAP).

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

B.4.3

Jāatzīmē pieci (5) sākuma sastāva spēlētāji, ievielkot mazu burtu „x” blakus spēlētāja numuram kolonnā „Player in”.

B.4.4

Jāparaksta protokols.

„A” komandas galvenajam trenerim augstāk minētais jāizpilda pirmajam.

B.5

Pirms spēles sākuma sekretariātam jāapvelk mazais burts „x” pretī pieciem (5) katras komandas sākuma sastāva spēlētājiem.

B.6

Spēles laikā sekretāram jāieraksta mazais burts „x” (nav jāapvelk) blakus spēlētāja numuram kolonnā „Player in”, kad rezervists pirmo reizi iesaistās spēlē.

B.7 Minūtes pārtraukumi

B.7.1 Piešķirtie minūtes pārtraukumi jāatzīmē protokolā, ierakstot ceturtdaļas vai pagarinājuma spēles laika minūti, paredzētajās rūtiņās zem komandas nosaukuma.

B.7.2 Katra puslaika un katra pagarinājuma beigās, neizmantoto minūšu pārtraukumu rūtiņām pāri horizontāli jāievelk divas paralēlas līnijas. Ja komandai nav piešķirts pirmais minūtes pārtraukums līdz ceturtās ceturtdaļas 2:00 minūšu atzīmei, tad sekretāram ir jāatzīmē divas horizontālas līnijas komandas otrā puslaika pirmajā rūtiņā.

Time-outs		Team fouls	
7	Quarter ①	XXXXXX	② XXXXXX
9 10	Quarter ③	XXXXX-4	④ XXXXXX
	Overtimes		

License no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗ P ₂					
002	JONES, M.	8	⊗ P ₂		P ₂			
003	SMITH, E.	9	⊗ P ₂ U ₂ P ₁			P ₁	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	× T ₁ U ₂ GD					
010	NANCE, L.	18	⊗ P ₁ U ₁					
012	KING, H. (CAP)	22	⊗ P ₁					
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	× P ₁ P ₂					
021	MARTINEZ, M.	33	× T ₁ P ₂ T ₁ GD					
022	SANCHES, N.	42	× P ₂ P ₂ U ₂ P ₁ U ₂ GD					
024	MANOS, K.	55	× P ₂ D ₂					
Head coach	788	LOOR, A.	<i>AP</i>			C, B,		
First assistant coach	555	MONTA, B.						

Diagramma 11 Komandas protokolā (pēc spēles)

B.8 Piezīmes

B.8.1 Spēlētāja piezīmes var būt personīgas, tehniskas, nesportiskas vai diskvalificējošas, un tās jāpieraksta katram spēlētājam atsevišķi.

B.8.2 Piezīmes galvenajam trenerim, pirmajam asistenta trenerim, rezervistiem, izslēgtajiem spēlētājiem un pavadošajam personālām var būt tehniskās vai diskvalificējošās un jābūt piešķirtām un ievadītām galvenajam trenerim. Papildus, diskvalificējošas piezīmes protokolā ierakstītām personām, kas piedalījās kautiņā jābūt atzīmētas šīm personām.

B.8.3 Visas piezīmes jāpieraksta sekojoši:

B.8.3.1 Personīgā piezīme jāpieraksta ar „P”.

- B.8.3.2 Tehniskā piezīme spēlētājam jāpieraksta ar „T”. Otrā tehniskā piezīme ir arī jāpieraksta ar “T”, kam seko “GD” sekojošajā vietā, kas nozīme diskvalificēts no spēles.
- B.8.3.3 Tehniskā piezīme galvenajam trenerim par viņa personīgo nesportisko uzvedību ir protokolā jāieraksta kā “C”. Otrā, līdzīga rakstura piezīme, arī ir jāieraksta kā “C”, kam seko “GD” sekojošajā vietā.
- B.8.3.4 Tehniskā piezīme galvenajam trenerim par jebkuru citu iemeslu protokolā ir jāieraksta kā “B”. Trešā tehniskā piezīme (no tam varētu būt kā “C”) jābūt ievadītai ar “B” vai “C”, kam seko “GD” sekojošajā vietā.
- B.8.3.5 Nesportiska piezīme spēlētājam protokolā ir jāievada kā “U”. Otrā nesportiskā piezīme arī ir jāievada kā “U”, kam seko “GD” sekojošajā vietā.
- B.8.3.6 Tehniskā piezīme spēlētājam, kam iepriekš bija nesportiskā piezīme vai nesportiskā piezīme spēlētājam, kam iepriekš bija tehniskā piezīme, tad protokolā arī jāievada kā “U” vai “T”, kam seko “GD” sekojošajā vietā.
- B.8.3.7 Diskvalificējošā piezīme ir jāievada kā “D”.
- B.8.3.8 Jebkura piezīme kurā ietilpst soda metiens(i), jābūt pievadītiem protokolā ar atbilstošo skautu soda metienu (1,2 vai 3) blakus “P”, “T”, “C”, “U” vai “D”.
- B.8.3.9 Visas piezīmes abām komandām, kas ir vienādi sodi, jāatceļ savstarpēji atbilstoši 42. Pantam un ievadot mazu “c” blakus “P”, “T”, “C”, “U” vai “D”.
- B.8.3.10 Diskvalificējoša piezīme pirmajam asistenta trenerim, rezervistam, izslēgtajam spēlētājam vai pavadošajam personālam, ieskaitot savas komandas soliņa zonas atstāšanu kautiņa laikā, jāievada kā tehniskā piezīme komandas galvenajam trenerim kā “B₂”.
- B.3.11 “F” jāievada pēc “D₂” vai “D”, visās atlikušajās vietās diskvalificētam galvenajam trenerim, pirmajam asistenta trenerim vai izslēgtam spēlētājam, kas piedalījās kautiņā.
- B.3.12 **Piemēri diskvalificējošām piezīmēm galvenajam trenerim, pirmajam asistenta trenerim, rezervistam, izslēgtajam spēlētājam vai pavadošajam personālam.**

Diskvalificējošā piezīme galvenajam trenerim jāievada sekojoši:

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

Diskvalificējošā piezīme pirmajam asistenta trenerim jāievada sekojoši:

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

Diskvalificējošā piezīme rezervistam jāievada sekojoši:

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

un

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

Diskvalificējošā piezīme izslēgtajam spēlētājam pēc viņa piektās piezīmes jāievada sekojoši:

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

un

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

Diskvalificējošā piezīme pavadošajam personālam jāievada sekojoši:

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

B.8.3.13

Piemēri diskvalificējošām piezīmēm galvenajam trenerim, pirmajam asistenta trenerim, rezervistam, izslēgtajam spēlētājam vai pavadošajam personālam par komandas soliņa zonas pamešanu kautiņa laikā.

Neatkarīgi no to personu skaita, kuras tika diskvalificētas, atstājot komandas soliņa zonu, tikai viena tehniskā piezīme "B₂" vai "D₂" jāpiešķir galvenajam trenerim.

Diskvalificējoša piezīme **komandas galvenajam trenerim** un **pirmajam asistenta trenerim** ir jāievada sekojoši:

Tikai, ja galvenais treneris ir diskvalificēts:

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

Tikai, ja pirmais asistenta treneris ir diskvalificēts:

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

Ja abi, galvenais treneris un pirmais asistenta treneris, ir diskvalificēti:

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

Diskvalificējoša piezīme **rezervistam** ir jāievada sekojoši:

Ja rezervistam ir mazāk kā četras piezīmes, tad jāievada "D", kam seko "F" sekojošajās vietās:

003	SMITH, E.	9	×	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

un

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

Ja tā ir rezervista piektā piezīme, tad jāievada "D", kam seko "F" kolonā aiz pēdējās piezīmes:

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

un

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

Diskvalificējoša piezīme **izslēgtajam spēlētājam** jāievada sekojoši:

Tā kā izslēgtajam spēlētājam nav vairs piezīmju vietas, tad abi, "D" kam seko "F", jāievada kolonā aiz pēdējās piezīmes:

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

un

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

Diskvalificējoša piezīme **pavadošajam personālām** ir jāpiešķir komandas galvenajam trenerim un tā ir jāievada sekojoši:

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

Katra pavadošā personāla diskvalificējoša piezīme ir jāpiešķir komandas galvenajam trenerim, tā protokolā jāievada kā **(B)**, bet tā neskaitās kā viena no viņa trim tehniskajām piezīmēm pret spēles diskvalifikāciju.

B.8.3.14

Piemēri diskvalificējošām piezīmēm galvenajam trenerim, pirmajam asistenta trenerim, rezervistam, izslēgtajam spēlētājam vai pavadošajam personālam par aktīvu iesaisti kautiņa laikā.

Neatkarīgi no to personu skaita, kuras tika diskvalificētas, atstājot komandas soliņa zonu, tikai viena tehniskā piezīme "B₂" vai "D₂" jāpiešķir galvenajam trenerim.

Ja komandas galvenais treneris aktīvi iesaistās kautiņa, tad viņam jāpiešķir viena "D₂" piezīme.

Diskvalificējoša piezīme **komandas galvenajam trenerim** un **pirmajam asistenta trenerim** ir jāievada sekojoši:

Tikai, ja galvenais treneris ir diskvalificēts:

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

Tikai, ja pirmais asistenta treneris ir diskvalificēts:

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

Ja abi, galvenais treneris un pirmais asistenta treneris, ir diskvalificēti:

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

Diskvalificējoša piezīme **rezervistam** ir jāievada sekojoši:

Ja **rezervistam** ir mazāk kā četras piezīmes, tad jāievada "D₂", kam seko "F" atlikušajās piezīmju vietās:

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

un

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

Ja tā ir rezervista piektā piezīme, tad jāievada "D₂", kam seko "F" kolonā aiz pēdējās piezīmes:

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

un

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

Diskvalificējoša piezīme **izslēgtajam spēlētājam** jāievada sekojoši:

Tā kā izslēgtajam spēlētājam nav vairs piezīmju vietas, tad abi, "D₂" kam seko "F", jāievada kolonā aiz pēdējās piezīmes:

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

un

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

Diskvalificējoša piezīme **pavadošajam personālām** ir jāpiešķir komandas galvenajam trenerim un tā ir jāievada sekojoši:

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

Diskvalificējoša piezīme diviem cilvēkiem no **pavadošā personāla** ir jāpiešķir komandas galvenajam trenerim un tā ir jāievada sekojoši:

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

Katra pavadošā personāla diskvalificējoša piezīme ir jāpiešķir komandas galvenajam trenerim, tā protokolā jāievada kā **B₂**, bet tā neskaitās kā viena no viņa trim tehniskajām piezīmēm pret spēles diskvalifikāciju.

Piezīme: Tehniskās vai diskvalificējošās piezīmes, atbilstoši 39. Punktam, nav jāskaita kā komandas piezīmes.

B.8.4 Otrās ceturtdaļas un spēles beigās, sekretāram ir jāuzvelk bieza līnija protokolā starp vietām, kas tika izmantotas un vietām, kas netika izmantotas. Spēles beigās, sekretāram ir apzināti jāievēl atlikušajās vietās horizontāla līnija.

B.9 Komandu piezīmes

B.9.1 Protokolā ir 4 rūtiņas katram periodam (uzreiz zem komandas nosaukuma un virs spēlētāju uzvārdiem) komandas piezīmju pierakstīšanai.

B.9.2 Vienmēr, kad spēlētājiem piešķir personīgo, tehnisko, nesportisko vai diskvalificējošo piezīmi, sekretāram jāieraksta lielais „X” šī spēlētāja komandas piezīmju pierakstīšanai.

B.9.3 Katras ceturtdaļas beigās, sekretāram ir apzināti jāpārvelk atlikušās vietas ar divām horizontāli paralēlām līnijām.

B.10 Rezultāts

B.10.1 Sekretāram jāfiksē spēles rezultāts hronoloģiski pieaugošā secībā, ko guvusi katra komanda.

B.10.2 Protokolā ir četras lielās kolonnas rezultātu pierakstīšanai.

B.10.3 Katra lielā kolonna atkal sadalās četrās kolonnās. Divas kreisās kolonnas ir „A” komandai, bet divas labās kolonnas ir „B” komandai. Vidējās kolonnas ir katras komandas rezultātam (160 punkti).

Sekretāram:

- **Vispirms** jāpārvelk diagonāla līnija (/) pāri **jaunajam kopējam** rezultāta skaitlim, kas izveidojas, pieskaitot punktus par sekmīgu metienu no laukuma, vai jāiezīmē tumšs punkts(•) par sekmīgu soda metienu.
- **Tad** blakus rūtiņā tajā pašā pusē, kurā tiek fiksēts jaunais rezultāts, blakus jaunajai līnijai (/) vai jaunajam punktam (•) jāieraksta spēlētāja numurs, kurš iemetis metienu no laukuma vai iemetis soda metienu.

B.11 Rezultāts: papildus instrukcijas

B.11.1 Sekmīgu 3 punktu metienu no laukuma jāatzīmē, apvelkot riņķi spēlētāja numuram.

B.11.2 Punkti, kas iegūti, netīši iemetot bumbu savā grozā, jāpieskaita un jāpieraksta laukumā esošajam pretinieku komandas kapteinim.

B.11.3 Punkti, kas ieskaitīti, bumbai neiekrītot grozā (31. pants – Lejupejošās bumbas aizskaršana un iejaukšanās bumbas lidojumā), jāieskaita, un tie jāpieraksta spēlētājam, kurš izpildīja metienu.

B.11.4 Katras ceturtdaļas beigās sekretāram jāapvelk trekns riņķis (O) ap katras komandas pēdējā gūtā groza skaitļa / rezultāta, un jānovelk trekna horizontāla līnija uzreiz zem spēlētāja numura, kurš guvis šos punktus un zem rezultāta.

B.11.5 Sākot katru ceturtdaļu un katru pagarinājumu, sekretāram jāturpina fiksēt spēles rezultāts hronoloģiski pieaugošā secībā no tās pašas vietas, no kuras pierakstīšana tika apturēta.

B.11.6 Kad vien iespējams, sekretāram jāsalīdzina savs protokola rezultāts ar rezultātu uz tablo. Ja viņa rezultāts ir pareizs, bet tas nesaskan ar tablo, nekavējoties jāizlabo tablo rezultāts. Šaubu gadījumā vai, ja viena no komandām iebilst pret labojumu, tiklīdz bumba ir mirusi, un spēles laiks apturēts, viņam par to jāinformē galvenais tiesnesis.

	A		B
	1	•	6
	2	•	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	•	•	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	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

Diagramma 12
Rezultāta fiksēšana

B.11.7 Tiesneši var izlabot jebkuru kļūdu protokolā, kas ir saistīta ar rezultātu, piezīmju skaitu un minūtes pārtraukumu skaitu, atbilstoši noteikumiem. Galvenajam tiesnesim ir jāparaksta izmaiņas. Apjomīgi labojumi ir jāapraksta protokola otrā pusē.

B.12 Rezultāts: Kopvērtējums

B.12.1 Katras ceturtdaļas beigās un pēc pēdējā pagarinājuma, sekretāram ir jāievada ceturtdaļas un visu pagarinājumu rezultāts pareizajā vietā protokola apakšējā daļā.

B.12.2 Uzreiz pēc spēles beigām, sekretāram ir jāievada laiks "Spēle beidzās (hh:mm)" kolonā.

B.12.3 Spēles beigās sekretāram jānovelk divas biezas horizontālas līnijas zem katras komandas gala rezultāta un spēlētāja numura, kurš guvis šos punktus. Pēc tam viņam jānovelk diagonāla līnija pāri katras komandas abām kolonnām.

B.12.4 Spēles beigās sekretāram jāieraksta galīgais spēles rezultāts un komandas uzvarētājas nosaukums.

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	

Diagramma 13 Rezultāta saskaitīšana

B.12.5 Sekretāram jāieraksta protokolā savs uzvārds drukātiem burtiem, tieši tāpat jāieraksta sekretāra palīgs, laika ņēmējs un 24 sekunžu operators.

B.12.6 Kad protokolu parakstījis tiesnesis(ši), vecākajam tiesnesim tas jāpārbauda un jāparaksta kā pēdējam. Šī darbība pabeidz saikni ar spēli un tās vadīšanu.

Piezīme: Protesta pieteikšanas gadījumā, vienam no kapteiņiem, parakstot protokolu attiecīgajā ailē (ailē „Kapteiņa paraksts protesta gadījumā”), sekretariāta tiesnešiem un tiesnesim(šiem) jāpaliek galvenā tiesneša rīcībā, kamēr viņš nav devis atļauju aiziet.

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

Diagramma 14 Protokola apakšējā daļa

C – PROTESTA PROCEDŪRA

- C.1 Komanda var iesniegt protestu, ja tās intereses ir negatīvi ietekmējuši:
- Kļūda rezultātu skaitīšanā, laika uzskaitē vai uzbrukuma laika pulkstenī, ko tiesneši nebija izlabojuši.
 - Lēmums neturpināt, atcelt, atlikt, neatjaunot vai nespēlēt spēli.
 - Piemērojamo atbilstības noteikumu pārkāpums.
- C.2 Lai protests būtu pieņemams, tam ir jāievēro šāda procedūra:
- Komandas kapteinim (CAP), ne vēlāk kā 15 minūtes pēc spēles beigām, jāinformē spēles galvenais tiesnesis, ka viņa komanda protestē pret spēles rezultātu un jāparakstās protokola ailē "Kapteiņa paraksts protesta gadījumā".
 - Komandai, ne vēlāk kā vienu stundu pēc spēles beigām, rakstiski jāiesniedz spēles galvenajam tiesnesim protesta iemeslus.
 - Par katru protestu tiek piemērota nodeva 1,500 CHF (Šveices franki) apmērā, kas jāmaksā gadījumā protests tiek noraidīts.
- C.3 Pēc protesta saņemšanas, galvenajam tiesnesim (vai spēles komisāram, ja ir klātesošs) ir rakstiski jāinformē FIBA vai kompetentā iestāde par notikumiem, kas ir noveduši līdz protestam.
- C.4 Kompetentā iestāde izdod visus procesuālos pieprasījumus, ko tā uzskata par piemērotiem un lemj par protestu pēc iespējas ātrāk, bet jebkurā gadījumā, ne vēlāk kā 24 stundas pēc spēles beigām. Kompetentā iestāde izmanto jebkuru uzticamu pierādījumus un var pieņemt jebkuru atbilstošu lēmumu, tostarp bez ierobežojumiem – daļēju vai pilnu spēles atkārtojumu. Kompetentā iestāde nedrīkst izlemt mainīt spēles rezultātu, ja vien nav skaidru un pārliecinošu pierādījumu, ka, ja nebūtu bijusi tā kļūda, kas izraisīja protestu, jaunais rezultāts noteikti būtu materializējās.
- C.5 Kompetentās iestādes lēmums tiek uzskatīts arī par spēles noteikumu un tā nav pakļauta papildu pārskatīšanai vai pārsūdzībai. Izņēmuma kārtā, lēmumus par atbilstību var pārsūdzēt, kā paredzēts piemērojamajos noteikumos.
- C.6 Īpaši noteikumi FIBA sacensībām vai sacensībām, kurās savos noteikumos nav noteikts citādi:
- Gadījumā, ja sacensības notiek turnīra formātā, kompetentā iestāde visiem protestiem ir Tehniskā komiteja (sk. FIBA Iekšējos noteikumus, 2. grāmata).
 - Mājas un izbraukuma spēļu gadījumā, protestu, kas attiecas uz atbilstības jautājumiem, kompetentā institūcija ir FIBA Disciplinārlietu komisija. Visiem citiem jautājumiem, protesta gadījumā, kompetentā iestāde ir FIBA, kas darbojas ar vienu vai vairāku personu starpniecību, kam ir pieredze Basketbola noteikumi (sk. FIBA Iekšējo noteikumu 2. grāmatu) ieviešanā un interpretācijā.

D – KOMANDAS KLASIFIKĀCIJA

D.1 Procedūra

- D.1.1 Komandu klasifikācija notiek pēc uzvaru/zaudējumu iegūtajiem punktiem, proti, divi (2) punkti par katru uzvarētu spēli, viens (1) punkts par katru zaudētu spēli (ieskaitot zaudējumu par izstāšanos) un nulle (0) punktu, ja tiek piešķirts zaudējums, atņemot tiesības spēli turpināt.
- D.1.2 Procedūra jāpiemēro visām sacensībām ar apļa sistēmu.
- D.1.3 Ja divām vai vairāk komandām ir vienāda uzvaru un zaudējumu bilance visās grupas spēlēs, tad spēle (-s) starp šīm divām vai vairākām komandām tiek lemtas pēc klasifikācijas. Ja šīm divām vai vairākām komandām ir vienāds uzvaru un zaudējumu rādītājs savstarpējās spēlēs, kritērijus piemēro šādā secībā:

- Lielāka spēļu punktu starpība starp spēlēm.
- Lielāks spēļu punktu skaits savstarpējās spēlēs.
- Lielāka spēļu punktu starpība visās grupas spēlēs.
- Lielāks gūto spēļu punktu skaits visās grupas spēlēs.

Ja pirms visu grupu spēļu izspēles, tas joprojām ir neizšķirts, neizšķirtas komandas dalās ar vienu rangu. Ja šie kritēriji joprojām nevar izlemt grupas fāzes beigās, tad izloze lemj par galīgo klasifikāciju.

D.2 Piemēri

D.2.1 Piemērs 1

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

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Līdz ar to: 1. vieta A – uzvarētājs pret B 3. vieta C – uzvarētājs pret D
 2. vieta B 4. vieta D

D.2.2 Piemērs 2

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

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
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

Līdz ar to: 1. vieta A

Spēļu klasifikācija starp B, C, D:

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Līdz ar to: 2. vieta B; 3. vieta C – uzvarētājs pret D; 4. vieta D

D.2.3 Piemērs 3

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

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
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

Līdz ar to: 4. vieta A

Spēļu klasifikācija starp B, C, D:

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Līdz ar to: 1. vieta C; 2. vieta D; 3. vieta B

D.2.4 Piemērs 4

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

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
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

Līdz ar to: 4. vieta A

Spēļu klasifikācija starp B, C, D:

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Līdz ar to: 1. vieta B; 2.vieta C; 3.vieta D

D.2.5 Piemērs 5

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

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
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

Līdz ar to: 5. vieta E; 6.vieta F

Spēļu klasifikācija starp A, B, C, D:

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
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

Līdz ar to: 1. vieta A – uzvara pret B; 3.vieta D – uzvara pret C
 2. vieta B 4. vieta C

D.2.6 Piemērs 6

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

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
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

Līdz ar to: 6. vieta F

Spēļu klasifikācija starp A, B, C, D, E:

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
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

Līdz ar to: 1. vieta C ; 2.vieta A

Spēļu klasifikācija starp B, D, E:

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Līdz ar to: 3. vieta B; 4.vieta E; 5.vieta D

D.2.7 Piemērs 7

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

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Līdz ar to: 6. vieta F

Spēļu klasifikācija starp A, B, C, D, E:

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
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

Līdz ar to: 1. vieta C; 5.vieta A

Spēļu klasifikācija starp B, D, E:

Komanda	Spēles aizvadītas	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Līdz ar to: 2. vieta B; 3.vieta D – uzvarētājs pret E; 4.vieta E

D.3 Zaudēta spēle bez tiesībām to turpināt

D.3.1 Komanda, kas bez pamatota iemesla neierodas uz iedzīvotāju spēli vai izstājas no spēles pirms spēles laika beigām, zaudē spēli bez tiesībām to turpināt un saņem 0 klasifikācijas punktu.

D.3.2 Ja komanda otro reizi zaudē spēli bez iespējām to turpināt, tad visas šīs komandas izspēlēto spēļu rezultāti ir jāanulē.

D.3.3 Ja komanda otro reizi sacensībās zaudē bez iespējas turpināt spēli, kuras spēlēja grupās, un labākais vieta (-as) no katras grupas kvalificējas nākamajai sacensību kārtai, visu spēļu rezultāti, ko nospēlējusi komanda, kura pēdējā vietā ierindojusies grupā arī jāanulē.

Piemērs

4A komanda A grupā divas reizes zaudē bez tiesībām turpināt spēli, līdz ar to visas tās spēles būtu jāanulē.

Galīgais kopvērtējums:

A Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1A Komanda	4	0	8
2A Komanda	2	2	6
3A Komanda	0	4	4
4A Komanda			

B Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1B Komanda	6	0	12
2B Komanda	4	2	10
3B Komanda	1	5	7
4B Komanda	1	5	7

Spēles rezultāti starp 3B un 4B:

3B pret 4B 88 – 71 4B pret 3B 76 – 75

Līdz ar to: 3.vieta 3B; 4.vieta 4B

Atjaunots galīgais kopvērtējums B Grupā:

B Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1B Komanda	4	0	8
2B Komanda	2	2	6
3B Komanda	0	4	4

D.4 Starpgrupu klasifikācija

D.4.1 Lai klasificētu komandas starp grupām (t.s. noteikt otro un trešo labāko komandu), sekojošie kritēriji ir jāpielieto.

Ja visas komandas visas grupās ir nospēlējuši vienādu skaitu spēles, tad komandas vienādā pozīcijā no katras grupas ir jānovieto vienā grupā un jāpielieto sekojošie kritēriji šādā secībā:

- Labāks uzvarēto-zaudēto spēļu rekords visās aizvadītajās spēlēs to pārskatītajā galīgajā grupu kopvērtējumā;
- Lielāka spēļu punktu starpība visās spēlēs to pārskatītajā galīgajā grupu kopvērtējumā;
- Lielāks visās spēlēs gūto spēļu punktu skaits to pārskatītajā galīgajā grupu kopvērtējumā;
- Ja šie kritēriji joprojām nevar noteikt, tad FIBA rangs nosaka galējo klasifikāciju.

A Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1A Komanda	8	0	16
2A Komanda	6	2	14
3A Komanda	4	4	12
4A Komanda	2	6	10
5A Komanda	0	8	8

B Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1B Komanda	8	0	16
2B Komanda	6	2	14
3B Komanda	4	4	12
4B Komanda	2	6	10
5B Komanda	0	8	8

C Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1C Komanda	8	0	16
2C Komanda	6	2	14
3C Komanda	3	5	11
4C Komanda	3	5	11
5C Komanda	0	8	8

D Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1D Komanda	7	1	15
2D Komanda	7	1	15
3D Komanda	4	4	12
4D Komanda	2	6	10
5D Komanda	0	8	8

Lai noskaidrotu labāko otrās vietas komandu:

X Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Spēles punkti	Klasifikācijas punkti	Spēles punktu starpība
2D Komanda	7	1	628 – 521	15	
2B Komanda	6	2	551 – 488	14	+ 63
2A Komanda	6	2	531 – 506	14	+ 25
2C Komanda	6	2	525 - 500	14	+ 25

D.4.2 Ja pēc komandu sagrupēšanas vienā un tajā pašā pozīcijā katrā grupā, šīs komandas savās grupās ir izspēlējušas atšķirīgu spēļu skaitu, tad to komandu vai grupu grupas, kuras ir visvairāk spēles, pēdējās vietas komandas spēles tiek anulētas. Šis process jāpārveido visās grupās, līdz spēļu skaits visās grupās ir vienāds. Tad piemēro šādus kritērijus:

- Labāks uzvarēto-zaudēto spēļu rekords visās aizvadītajās spēlēs to pārskatītajā galīgajā grupu kopvērtējumā;
- Lielāka spēļu punktu starpība visās spēlēs to pārskatītajā galīgajā grupu kopvērtējumā;
- Lielāks visās spēlēs gūto spēļu punktu skaits to pārskatītajā galīgajā grupu kopvērtējumā;
- Ja šie kritēriji joprojām nevar noteikt, tad FIBA rangs nosaka galējo klasifikāciju.

Piezīme:

Lai izvairītos no šaubām, iepriekšminēto spēļu anulēšana starpgrupu klasifikācijas nolūkos nemaina komandu sākotnējo stāvokli noteiktā grupā.

Piemērs

A Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1A Komanda	5	0	10
2A Komanda	4	1	9
3A Komanda	3	2	8
4A Komanda	2	3	7
5A Komanda	1	4	6
6A Komanda	0	5	5

B Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1B Komanda	4	1	9
2B Komanda	4	1	9
3B Komanda	4	1	9
4B Komanda	2	3	7
5B Komanda	1	4	6
6B Komanda	0	5	5

C Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1C Komanda	4	0	8
2C Komanda	3	1	7
3C Komanda	2	2	6
4C Komanda	1	3	5
5C Komanda	0	4	4

D Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1D Komanda	3	1	7
2D Komanda	3	1	7
3D Komanda	2	2	6
4D Komanda	2	2	6
5D Komanda	0	4	4

Lai noskaidrotu labāko trešo vietu komandu, visas trešās vietas komandas ir jāievieto vienā grupā:

X Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
3B Komanda	4	1	9

3A Komanda	3	2	8
3D Komanda	2	2	6
3C Komanda	2	2	6

Tomēr, 3B un 3A komandas ir nospēlējuši piecas spēles, kur 3D un 3C komandas ir nospēlējuši četras spēles.

A un B grupu pēdējo vietu komandām spēles ir jāanulē līdz trešās vietas komandai līmenim, kas ir nospēlējusi četras spēles un jauna tabula ir jāizveido.

A un B grupas rezultāti ir sekojoši:

A Grupa

Izbraukuma komanda \ Mājinieku komanda	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 - 65	86 - 85	77 - 75	86 - 80	85 - 80
2A		80 - 75	90 - 84	98 - 79	87 - 85
3A			87 - 67	101 - 76	86 - 74
4A				78 - 54	87 - 81
5A					84 - 65

B Grupa

Izbraukuma komanda \ Mājinieku komanda	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 - 76	85 - 86	77 - 75	90 - 80	85 - 69
2B		90 - 85	96 - 79	81 - 73	87 - 85
3B			87 - 67	101 - 76	86 - 74
4B				78 - 54	87 - 81
5B					84 - 65

Pēc 6A un 6B spēļu anulēšanas, atjaunotais grupu kopvērtējums, lai noteiktu trešo labāko komandu ir sekojošs:

X Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Spēles punkti	Klasifikācijas punkti	Spēles punktu starpība
3B Komanda	3	1	359 – 323	7	
3A Komanda	2	2	348 – 309	6	+39
3D Komanda	2	2	363 – 359	6	+4
3C Komanda	2	2	302 - 298	6	+4

D.5 Komandu klasifikācija posmu turnīros

D.5.1 Turnīrā, kurā spēles rezultāti grupā tiek pārnesti no viena posma uz otru, bet komanda tiek izslēgta no turnīra vai zaudē spēli bez iespējas to turpināt otro reizi jebkādu iemeslu dēļ, tad visu spēļu rezultāti, ko nospēlēja izslēgtā komanda tiek anulēti no visiem attiecīgajiem posmiem. Tad tiek piemērots šāds kritērijs:

- Labāks uzvarēto-zaudēto spēļu rekords visās aizvadītajās spēlēs to pārskatītajā galīgajā grupu kopvērtējumā;
- Lielāka spēļu punktu starpība visās spēlēs to pārskatītajā galīgajā grupu kopvērtējumā;
- Lielāks visās spēlēs gūto spēļu punktu skaits to pārskatītajā galīgajā grupu kopvērtējumā;
- Ja šie kritēriji joprojām nevar noteikt, tad FIBA rangs nosaka galējo klasifikāciju.

Piemērs

Posms 1

Divas grupas, katrā grupā četras komandas, spēles tiek aizvadītās mājās un izbraukumā, kopvērtējums ir sekojošs:

A Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1A Komanda	6	0	12
2A Komanda	4	2	10
3A Komanda	2	4	8
4A Komanda	0	6	6

B Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti
1B Komanda	5	1	11
2B Komanda	4	2	10
3B Komanda	2	4	8
4B Komanda	1	5	7

A Grupa

Izbraukuma komanda \ Mājiniķu komanda	1A	2A	3A	4A
1A		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2A	80 - 66		80 - 75	90 - 84
3A	80 - 85	79 - 98		87 - 67
4A	75 - 77	85 - 87	74 - 86	

B Grupa

Izbraukuma komanda \ Mājiniķu komanda	1B	2B	3B	4B
1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2B	80 - 66		80 - 75	90 - 84
3B	80 - 85	79 - 98		87 - 67
4B	75 - 77	85 - 87	74 - 86	

Posms 2

Top trīs komandas no A un B grupas tiek iedalītas C grupā, ņemot līdzi rezultātus un klasifikāciju punktus. Sākotnējais rangs ir sekojošs:

C Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
1A Komanda	6	0	12	506 - 461	+ 45
1B Komanda	5	1	11	503 - 462	+ 41
2A Komanda	4	2	10	500 - 480	+ 20
2B Komanda	4	2	10	495 - 489	+ 6
3A Komanda	2	4	8	492 - 490	+ 2
3B Komanda	2	4	8	490 - 490	0

Ja komandas spēlēja mājās un izbraukumā pret komandām, kas iepriekš nebija viņu grupā ar sekojošajiem rezultātiem:

Izbraukuma komanda \ Mājinieku komanda	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 - 98		100 - 89		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
2B	65 - 75		Zaudēta spēle bez tiesībām to turpināt		Zaudēta spēle bez tiesībām to turpināt	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Kopš 2B komanda ir divas reizes zaudējusi bez iespējas turpināt spēli, tad visi rezultāti, kur 2B komanda piedalījās (abos posmos), ir jāanulē sekojoši:

Posma 1 atjaunotie rezultāti:

Izbraukuma komanda \ Mājinieku komanda	1B	2B	3B	4B
1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2B	81 - 76		80 - 75	90 - 84
3B	80 - 92	98 - 79		87 - 67
4B	75 - 77	85 - 100	86 - 65	

Posma 2 atjaunotie rezultāti:

Izbraukuma komanda \ Mājinieku komanda	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 - 98		100 - 89		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
2B	65 - 75		Zaudēta spēle bez tiesībām to turpināt		Zaudēta spēle bez tiesībām to turpināt	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Beigu kopvērtējums:

C Grupa	Uzvaras	Zaudējumi	Klasifikācijas punkti	Spēles punkti	Spēles punktu starpība
1B Komanda	10	0	20	916 – 801	+ 115
1A Komanda	8	2	18	857 – 788	+ 69
2A Komanda	5	5	15	815 – 785	+ 30
3A Komanda	4	6	14	825 – 837	- 12
3B Komanda	3	7	13	780 - 841	-61

D.6 Mājas un izbraukuma spēles (kopējais rezultāts)

D.6.1 Divu spēļu, mājas un izbraukuma, punktu sērijas (kopējais rezultāts) sacensību sistēmā, divas spēles tiek uzskatītas par vienu spēli, kuras ilgums ir 80 minūtes.

D.6.2 Ja rezultāts ir neizšķirts pēc pirmās spēles, tad pagarinājums nav jāaizvada.

D.6.3 Ja kopējais rezultāts ir neizšķirts pēc abām spēlēm, tad pēc otrās spēles ir jāaizvada tik pagarinājumi (5 minūšu gari), cik nepieciešams, lai spēles beigās vairs nebūtu neizšķirts.

D.6.4 Sērijas uzvarētāja komanda ir:

- Abu spēļu uzvarētājs;
- Komanda, kas ir guvusi vairāk kopējo punktu otrās spēles beigās, ja abas komandas ir uzvarējušas pa vienai spēlei.

D.7 Piemērs
D.7.1 Piemērs 1

A vs B 80 – 75

B vs A 72 – 73

A komanda ir uzvarējusi sēriju (uzvarēja abās spēlēs)

D.7.2 Piemērs 2

A vs B 80 – 75

B vs A 72 – 73

A komanda ir uzvarējusi sēriju (kopējais rezultāts A 152 – B 142)

D.7.3 Piemērs 3

A vs B 80 – 80

B vs A 92 – 85

B komanda ir uzvarējusi sēriju (kopējais rezultāts A 165 – B 172). Pirmajai spēlei nav nepieciešams pagarinājums.

**D.7.4****Piemērs 4**

A vs B 80 – 85

B vs A 75 – 75

B komanda ir uzvarējusi sēriju (kopējais rezultāts A 155 – B 160). Otrajai spēlei nav nepieciešams pagarinājums.

D.7.5**Piemērs 5**

A vs B 83 – 81

B vs A 79 – 77

Kopējais rezultāts A 160 – B 160. Pēc pagarinājuma(iem) pēc otrās spēles:

B vs A 95 – 88

B komanda ir uzvarējusi sēriju (kopējais rezultāts A 171 – B 176).

D.7.6**Piemērs 6**

A vs B 76 – 76

B vs A 84 – 84

Kopējais rezultāts A 160 – B 160. Pēc pagarinājuma(iem) pēc otrās spēles:

B vs A 94 – 91

B komanda ir uzvarējusi sēriju (kopējais rezultāts A 167 – B 170).

E - TELEVĪZIJAS (TV) MINŪTES PĀRTRAUKUMI

E.1 Definīcija

Sacensību organizatori var paši izlemt, vai TV ir pārtraukums jāizmanto un, ja jā, tad cik ilgi (60, 75, 90 vai 100 sekundes).

E.2 Noteikums

- E.2.1 Papildus parastajiem minūtes pārtraukumiem ir atļauts viens TV pārtraukums katrā ceturtdaļā. TV pārtraukumi pagarinājumos nav atļauti.
- E.2.2 Katras ceturtdaļas pirmajam pārtraukumam (komandas minūtes pārtraukums vai TV pārtraukums) jābūt 60, 75, 90, vai 100 sekundes garam.
- E.2.3 Visiem pārējiem ceturtdaļas minūtes pārtraukumiem jābūt sešdesmit (60) sekundes gariem.
- E.2.4 Katrai komandai var tikt piešķirti divi (2) minūtes pārtraukumi pirmajā spēles puslaikā un trīs (3) minūtes pārtraukumi otrajā spēles puslaikā. Minūtes pārtraukumi var būt pieprasīti spēles jebkurā laikā, un to garumi var būt:
- ~ 60, 75, 90, vai 100 sekundes, ja tas noteikts kā TV pārtraukums, t.i. ceturtdaļas pirmais pārtraukums, vai
 - ~ sešdesmit (60) sekundes, ja tas netiek noteikts kā TV pārtraukums, t.i. jebkuras komandas pieprasīts minūtes pārtraukums pēc tam, kad TV pārtraukums jau bijis piešķirts.

E.3 Procedūra

- E.3.1 Ideāli būtu, ja TV pārtraukums notiktu piecas (5) minūtes līdz ceturtdaļas beigām. Taču nav garantijas, ka tā notiks.
- E.3.2 Ja līdz ceturtdaļas beigām atlikušas piecas (5) minūtes un neviena komanda nav pieprasījusi minūtes pārtraukumu, tad TV pārtraukums jāpiešķir pirmajā mirušās bumbas situācijā, kad spēles laiks ir apturēts. Šis pārtraukums netiek piešķirts nevienai no komandām.
- E.3.3 Ja kādai no komandām piešķir minūtes pārtraukumu (pirmā ceturtdaļā) pirmajās piecās ceturtdaļas minūtēs, tad šāds minūtes pārtraukums tiek noteikts kā TV pārtraukums. Šis pārtraukums tiek piešķirts komandai, kura pieprasīja minūtes pārtraukumu, un arī noteikts kā TV pārtraukums.
- E.3.4 Saskaņā ar procedūru, kā minimums būs viens (1) pārtraukums katrā ceturtdaļā, un var būt maksimums seši (6) pārtraukumi pirmajā puslaikā, un maksimums astoņi (8) pārtraukumi otrajā puslaikā.

F - TŪLĪTĒJA ATKĀRTOJUMA SISTĒMA (*Instant Reply System (IRS)*)

F.1 Definīcija

Tūlītēja atkārtojuma sistēma (IRS) apskats ir darba metode, ko izmanto tiesneši, lai pārbaudītu savus lēmumus, vērojot spēles situācijas apstiprināta video tehnoloģija.

F.2 Procedūra

F.2.1 Tiesneši ir pilnvaroti izmantot IRS, līdz viņi paraksta spēles protokolu pēc Spēle, šajā pielikumā noteiktajās robežās.

F.2.2 IRS izmantošanai piemēro šādu procedūru:

- Galvenajam tiesnesim pirms spēles jāapstiprina IRS aprīkojums, ja tas ir pieejams;
- Galvenais tiesnesis pieņem lēmumu, vai izmantot IRS pārskatu;
- Ja tiesnešu lēmums ir pakļauts IRS pārskatīšanai, sākotnējo tiesnešu lēmumu ir jāparāda uz spēles laukuma;
- Pēc visas informācijas apkopošanas no citiem tiesnešiem, sekretariāta galdiņa, komisāra, pārskatīšanu sāk pēc iespējas ātrāk;
- Galvenais tiesnesis un vismaz viens tiesnesis (kurš fiksēja notikumu spēlē) piedalās sacensībās pārskatā. Ja galvenais tiesnesis fiksēja notikumu spēlē, viņš izvēlas vienu no tiesnešiem, kas kopā ar viņu pārbaudīs pārskatu;
- IRS pārskatīšanas laikā galvenais tiesnesis nodrošina, ka nepiederošām personām nav piekļuve IRS monitoram;
- Pārskatīšana notiek pirms minūtes pārtraukumiem vai spēlētāju maiņām un pirms spēles atsākšanas;
- Pēc pārskatīšanas tiesnesis, kurš izdarīja fiksēja notikumu uz spēles laukuma, ziņo par galīgo lēmumu un spēle attiecīgi tiek atsākta;
- Tiesneša (-u) sākotnējo lēmumu var labot tikai tad, ja IRS pārskata nosacījumi tiesnešiem ar skaidriem un pārliecinošiem vizuāliem pierādījumiem parāda, ka ir jāveic labojumi;
- Pēc tam, kad galvenais tiesnesis ir parakstījis protokolu, IRS pārskats vairs nevar būt izmantots.

F.3 Noteikums

Sekojošās spēles situācijas var tikt pārskatītas:

F.3.1 Ceturtdaļas vai pagarinājuma beigās,

- vai precīzs metiens tika izpildīts pirms atskanēja spēles laika pulksteņa beigu signāls, kas signalizē ceturtdaļas vai pagarinājuma beigas;
- vai jābūt un cik jābūt laikam uz spēles laika pulksteņa, ja:
 - metienu izpildītājs ir atradies ārpus laukuma;
 - uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums ir noticis;
 - astoņu sekunžu pārkāpums ir noticis;
 - tika piešķirta piezīme pirms ceturtdaļas vai pagarinājuma beigām.



F.3.2 Kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā un katrā pagarinājumā,

- vai precīzs metiens tika izpildīts pirms atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls;
- ja piezīme, prom no metienu izpildes vietas, tika izdarīta. Šajā gadījumā:
 - vai spēles laika vai uzbrukuma laika pulkstenis bija beidzies;
 - vai metiena izpilda ir uzsākta;
 - vai bumba vēl atradās metiena izpildītāja rokās.
- vai lejupejošas bumbas aizskaršana un iejaukšanās bumbas lidojumā tika fiksēta pareizi;
- identificēt spēlētāju no kura bumba pameta laukumu.

F.3.3 Jebkurā brīdī spēles laikā:

- vai veiksmīgs groza guvums ir jāskaita divu (2) vai (3) punktu vērtībā;
- vai divi (2) vai trīs (3) soda metieni ir jāpiešķir, pēc tam, ka tiek piešķirta piezīme pret spēlētāju, kas izpilda metienu, bet kurš nav bijis precīzs;
- vai personiska, nesportiska vai diskvalificējoša piezīme tika fiksēta atbilstoši savai kategorijai, vai arī tā ir jāpalielina, vai jāpamazina, vai tā ir jāuzskata kā tehniskā piezīme;
- pēc spēles laika vai uzbrukuma laika pulksteņa darbības traucējumiem, lai noskaidrotu cik daudz laiks uz pulksteņa(iem) ir jālabo;
- identificētu pareizo soda metiena izpildītāju;
- identificēt komandas spēlētāju, galveno treneru, pirmā asistenta un pavadošā personāla iesaisti jebkāda veida nekārtībās.

NOTEIKUMU

UN

SPĒLES PROCEDŪRAS BEIGAS