



OFICIĀLIE BASKETBOLA NOTEIKUMI 2020

OFICIĀLĀS INTERPRETĀCIJAS

Spēkā no 2021. gada 1. jūnija

Iekrāsotais teksts (dzeltenā krāsā) parāda atjaunināto saturu



Noteikumus latviešu valodā sagatavoja:

OĻEGS LATIŠEVS (Rīga)

FIBA tiesnesis.

ARNIS OZOLS (Rīga)

FIBA tiesnesis.

Ja tiek konstatētas kādas neatbilstības vai kļūdas, lūdzu, ziņojiet par atradumiem uz:

refereeing@fiba.basketball

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

levads	5
4. Pants Komandas.....	6
5. Pants Spēlētāji: Traumas un palīdzība.....	7
7. Pants Galvenais un Asistentu Treneris: Pienākumi un Pilnvaras.....	10
8. Pants Spēles laiks, neizšķirts un pagarinājumi	12
9. Pants Spēles un perioda sākums un beigas	14
10. Pants Bumbas statuss.....	16
12. Pants Bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas un mainīgā valdīšana	17
13. Pants Kā spēlēt bumbu	23
14. Pants Bumbas kontrole	24
15. Pants Spēlētājs metiena brīdī.....	25
16. Pants Grozs: kad iemests un tā vērtība	27
17. Pants Iemetiens.....	30
18/19. Pants Minūtes pārtraukums / Maiņa	43
23. Pants Spēlētājs ārpus laukuma un bumba ārpus laukuma	49
24. Pants Dribls.....	50
25. Pants Nostaigāts.....	51
26. Pants Trīs sekundes	52
28. Pants Astoņas sekundes	53
29/50. Pants Divdesmit četras sekundes.....	56
30. Pants Bumbas atgriešana aizsardzības zonā	68
31. Pants Lejupejošas bumbas aizskaršana un iejaukšanās bumbas lidojumā.	72
33. Pants Kontakts: Vispārējie principi.....	78
35. Pants Abpusēja piezīme	80
36. Pants Tehniskā piezīme	82
37. Pants Nesportiskā piezīme	94
38. Pants Diskvalificējoša piezīme	97
39. Pants Kautiņš.....	100
42. Pants Īpašās situācijas	103
44. Pants Labojamas kļūdas	109
B – Protokols - diskvalificējoši pārkāpumi	113
F –Tūlītēja Atkārtojuma Sistēma	116



DIAGRAMMU SATURA RĀDĪTĀJS

Diagramma 1	Šalles tipa galvas apsējs.....	6
Diagramma 2	Groza guvums ir gūts.....	29
Diagramma 3	Basketbola bumba ir kontaktā ar stīpu	75
Diagramma 4	Basketbola bumba atrodas grozā.....	76
Diagramma 5	Spēlētāja pozīcija iekšā/ārā pusaplī.....	78



Šajā dokumentā sniegtās interpretācijas ir FIBA Oficiālās Interpretācijas, kas ir FIBA Oficiālo Basketbola Noteikumu 2020 sastāvdaļa un tie ir spēkā esošo no 2021. gada 1. jūnija. Šis dokuments aizstāj visas iepriekš publicētās FIBA Oficiālās Interpretācijas.

Viscaur Oficiālie Basketbola Noteikumi – Oficiālās Interpretācijas, visas atsauces uz spēlētājiem, galvenajiem treneriem, tiesnešiem, utt. vīriešu dzimtē attiecas arī uz sievietu dzimumu, jāsaprot, ka tas tiek darīts tikai praktisku iemeslu dēļ.

Ievads

FIBA Centrālā Valde ir apstiprinājusi FIBA Oficiālos Basketbola Noteikumus un tos periodiski pārskata FIBA Tehniskā Komisija.

Noteikumi ir saglabāti pēc iespējas skaidrāki un visaptverošāki, taču tie izsaka principus, nevis konkrētas spēles situācijas. Noteikumi nevar aptvert daudzus īpašus gadījumus, kas varētu notikt basketbola spēles laikā.

Šī dokumenta mērķis ir pārvērst FIBA Oficiālo Basketbola Noteikumu principus un jēdzienus praktiskās un īpašās situācijās, kādas tās varētu rasties basketbola spēles laikā.

Dažādu situāciju interpretācijas var atbalstīt tiesnešu lēmumus, kas papildinās detalizētu pašu noteikumu izpēti.

FIBA Oficiālie Basketbola noteikumi paliek galvenais FIBA basketbolu reglamentējošais dokuments. Tomēr tiesnešiem ir visas tiesības un pilnvaras pieņemt lēmumus par jebkuru punktu, kas nav īpaši aprakstīts FIBA Oficiālajos Basketbola Noteikumos vai šajās FIBA Oficiālajās Interpretācijās.

Interpretāciju konsekvences labad, komanda "A" ir (sākotnējā) uzbrukuma komanda, komanda "B" ir aizsardzības komanda. A1 - A5 un B1 - B5 ir sākuma sastāva spēlētāji; A6 - A12 un B6 - B12 ir rezervisti.

4. Pants Komandas

4-1 Apgalvojums: Visiem komandas spēlētājiem ir jābūt vienādās krāsās visām roku un kāju kompresijas apģērbim, galvassegām, aprocēm, galvas saitēm un sporta teipiem.

4-2 Piemērs: Uz spēles laukuma A1 nēsā baltu galvas saiti, bet A2 - sarkanu galvas saiti.

Interpretācija: A1 un A2 nav atļauts valkāt dažādu krāsu galvas saites.

4-3 Piemērs: Uz spēles laukuma A1 nēsā baltu galvas saiti, bet A2 – sarkanu aproci.

Interpretācija: Nav atļauts A1 valkāt baltu galvas saiti un A2 valkāt sarkanu aproci.

4-4 Apgalvojums: Nav atļauts valkāt šalles tipa galvas saiti.



Diagramma 1 Šalles tipa galvas apsējs

4-5 Piemērs: A1 valkā šalles tipa galvas saiti tādā pašā vienkrāsainā krāsā kādā ir viņa komandas biedru papildu aprīkojums.

Interpretācijā: A1 nav atļauts valkāt šalles tipa galvas saiti. Ap galvu nedrīkst būt atvēršanas/aizvēršanas elementi, un no tās virsmas uz āru nedrīkst izstumties nevienai no tās sastāvdaļām.

5. Pants Spēlētāji: Traumas un palīdzība

5-1 Apgalvojums: Jebkura persona, kurai ir atļauts sēdēt uz savas komandas soliņa (galvenais treneris, asistenta treneris, rezervists, spēlei nepieteiktais spēlētājs vai viens no komandas delegācijas pavadošajiem locekļiem) uziet uz spēles laukuma, lai palīdzētu spēlētājam kam ir trauma, šķiet, ka viņš ir traumēts, vai viņam ir nepieciešama palīdzība, tas tiek uzskatīts, ka spēlētājs ir saņēmis ārstēšanu vai palīdzību, vai nu tā būtu, vai nebūtu sniegta.

5-2 Piemērs: Izskatās, ka A1 ir satraumējis potīti un spēle ir apturēta. A Komandas:

- (a) ārsts uziet uz spēles laukuma un ārstē A1 traumēto potīti;
- (b) ārsts uziet uz spēles laukuma, bet A1 ir jau atguvies;
- (c) galvenais treneris uziet uz spēles laukuma, lai apraudzītu savu satraumēto spēlētāju;
- (d) asistenta treneris, rezervists, spēlei nepieteiktais spēlētājs, vai kāds cits no komandas delegācijas pavadošajiem locekļiem uziet uz spēles laukuma, bet neārstē A1.

Interpretācijā: Visos gadījumos A1 saņēma palīdzību un viņam jābūt nomainītam.

5-3 Piemērs: A1 saņem palīdzību no komandas fizioterapeita, kurš uzgāja uz laukuma un pielabo sporta teipu.

Interpretācijā: A1 saņēma palīdzību un viņam jābūt nomainītam.

5-4 Piemērs: A1 saņem palīdzību no komandas ārsta, kurš ir uzgājis uz laukuma, lai atrastu A1 kontaktlēcu.

Interpretācijā: A1 saņēma palīdzību un viņam jābūt nomainītam.

5-5 Apgalvojums: Jebkura persona, kurai ir atļauts sēdēt uz savas komandas soliņa, paliekot komandas soliņa zonā, sniedz palīdzību savas komandas spēlētājam. Ja palīdzība nekavē spēles tūlītēju atsākšanos, tad tas netiek uzskatīts, ka šie spēlētāji ir saņēmuši palīdzību un **tiem nav jābūt nomainītiem.**

5-6 Piemērs: Tuvumā A komandas soliņam, B1 izdara piezīmi pret A1 metiena brīdī. Bumba neiekrīt grozā. Kamēr A1 izpilda 2 vai 3 soda metienus:

- (a) A komandas aprīkojuma menedžeris vai A6 no komandas soliņa padod divieli, ūdens pudeli vai galvas saiti jebkuram A komandas laukuma spēlētājam;
- (b) A komandas fizioterapeits no komandas soliņa zonas pielabo sporta teipu jebkuram no A komandas spēlētājiem, uzpūš *auksto aerosolu*, masē kaklu, utt.

Interpretācijā: Abos gadījumos, A komandas spēlētājs nav saņēmis palīdzību, kas aizkavē spēli no tās tūlītējas atsākšanās. A komandas spēlētājam nav jānomainās. A1 var turpināt izpildīt 2 vai 3 soda metienus.

5-7 Piemērs: Tuvumā A komandas soliņam, B1 izdara piezīmi pret A1 metiena brīdī. Bumba neiekrīt grozā. Pēc pārkāpuma, A1 nokrīt uz spēles laukuma un savas komandas soliņa zonā. A6 pieceļas un palīdz A1 piecelties. A1 ir nekavējoties gatavs turpināt spēli, ilgākais aptuveni pēc 15 sekundēm.

Interpretācijā: A1 nav saņēmis palīdzību, kas aizkavē spēli no tūlītējas atsākšanās. **A1 nav jānomainās.** A1 var izpildīt 2 vai 3 soda metienus.

- 5-8 Piemērs:** A1 ir nopelnījis 2 soda metienus. Kamēr tiesnesis ziņo pārkāpumu sekretariāta galdīņam, A1 nepametot laukumu aiziet līdz savas komandas soliņa tālākajam galam un paprasa divi vai ūdens pudeli. Jebkura persona no komandas soliņa padod A1 divi vai ūdens pudeli. A1 noslauka rokas vai padzēras ūdeni. A1 ir nekavējoties gatavs turpināt spēli, ilgākais aptuveni pēc 15 sekundēm.

Interpretācijā: A1 nav saņēmis palīdzību, kas aizkavē spēli no tūlītējas atsākšanās. **A1 nav jānomainās.** A1 var izpildīt 2 vai 3 soda metienus.

- 5-9 Piemērs:** A1 realizē metienu. Iemetienu izpildītājs B1 norāda tiesnesim, ka bumba ir slapja. Tiesnesis aptur spēli. Jebkurš spēlētājs no B komandas soliņa zonas uznāk uz spēles laukuma un noslauka bumu, vai iedod divi B1, kas noslauka bumu.

Interpretācijā: Abos gadījumos, B1 nav saņēmis palīdzību, kas aizkavē spēli no tūlītējas atsākšanās. **B1 nav jānomainās.** Spēlei jāatsakās ar B komandas iemetienu no jebkuras vietas aiz gala līnijas, izņemot tieši zem vairoga. Tiesnesim ir jāiedod B komandas spēlētājam bumba priekš iemetiena.

- 5-10 Piemērs:** A1 ir bumba, **lai veiktu** iemetienu uzbrukuma zonā. A komandas fizioterapeits pamet savas komandas soliņa zonu, kas atrodas aizsardzības zonā, un atrodies ārpus spēles laukuma pielabo A1 sporta teipu.

Interpretācijā: A komandas fizioterapeits sniedza palīdzību A1 ārpus savas komandas soliņa zonas. **A1 ir jānomainās.**

- 5-11 Piemērs:** A1 **vēl nav** bumba rokās, lai veiktu iemetienu uzbrukuma zonā. A komandas fizioterapeits, atrodies savas komandas soliņa zonā, kas atrodas uzbrukuma zonā pielabo A1 sporta teipu.

Interpretācijā: A komandas fizioterapeits sniedza palīdzību A1 **iekš** viņa komandas soliņa zonas. Ja palīdzība tiek sniegta 15 sekunžu laikā, tad **A1 nav jānomainās.** Ja palīdzība ilgst ilgāk kā 15 sekundes, **tad A1 ir jānomainās.**

- 5-12 Apgalvojums:** Nav laika limits, kas vajadzīgs smagi savainota spēlētāja nogādāšanai nost no spēles laukuma, ja pēc ārsta viedokļa, spēlētāja pārvietošana varētu būt veselībai bīstama.

- 5-13 Piemērs:** A1 ir nopietni savainots un spēle ir apturēta jau aptuveni 15 minūtes, jo ārsts uzskata, ka spēlētāja pārvietošana varētu būt veselībai bīstama.

Interpretācijā: Savainotā spēlētāja nogādāšana nost no spēles laukuma jāveic pēc ārsta domām atbilstoša laika perioda. Pēc maiņas, spēle jāatsāk nepiemērojot sodus.

- 5-14 Apgalvojums:** Ja spēlētājs ir savainots, viņam tek asinis, vai ir vaļēja brūce un nevar uzreiz turpināt spēli (aptuveni 15 sekunžu laikā), vai jebkura uz soliņa atļautajām personām sniedz spēlētājam palīdzību, tad šim spēlētājam ir jānomainās. Ja kādai no komandām tiek piešķirts minūtes pārtraukums kamēr spēles laiks ir apturēts un spēlētājs atgūstas, vai palīdzības sniegšana ir pabeigta minūtes pārtraukuma laikā,

viņš var turpināt spēlēt tikai tad, ja minūtes pārtraukuma beigu signāls atskan pirms tiesnesis aicina mainīt spēlētāju, kas bija savainots, vai kuram tika sniegta palīdzība.

5-15 Piemērs: A1 ir savainots un spēle ir apturēta. A1 nav spējīgs uzreiz turpināt spēli, tiesnesis svilpj savu svilpi un veic ierasto zīmi priekš maiņas. Viena no komandām pieprasa minūtes pārtraukumu:

- (a) pirms tam, kad A1 maiņas spēlētājs ienāk spēlē;
- (b) pēc tam, kad A1 maiņas spēlētājs ienāk spēlē;

Minūtes pārtraukuma beigās, A1 ir atlabis un pieprasa palikt spēlē.

Interpretācijā:

- (a) Ja A1 atlabst minūtes pārtraukuma laikā, viņš var turpināt spēlēt;
- (b) A1 maiņas spēlētājs ir jau ienācis spēlē, līdz ar to A1 nevar atkārtoti ienākt spēlē, kamēr nav beidzies nākamais spēles pulksteņa darbības periods.

5-16 Piemērs: Vecākā trenera norādītie sakumsastāvā spēlētāji, **var tikt** mainīti savainojuma gadījumā. **Spēlētāji**, kuri saņem palīdzību/ārstēšanu starp soda metieniem, **jābūt** nomainītiem traumas gadījumā.

Šādos gadījumos, pretinieku komanda, ja viņi vēlas, arī ir tiesīga veikt tikt pat daudz spēlētāju maiņas.

5-17 Piemērs: Pret A1 ir izdarīts sods un viņš ir nopelnījis divus soda metienus. Pēc pirmā soda metiena, tiesneši pamana, ka A1 asiņo. A6 nomaina A1 un viņam ir jāizpilda otrs soda metiens. B komanda pieprasa nomainīt 2 spēlētājus.

Interpretācijā: B komanda ir tiesīga nomainīt tika 1 spēlētāju.

5-18 Piemērs: Pret A1 ir izdarīts sods un viņš ir nopelnījis divus soda metienus. Pēc pirmā soda metiena, tiesneši pamana, ka B1 asiņo. B6 nomaina B1. A komanda pieprasa nomainīt 1 spēlētāju.

Interpretācijā: A komanda ir tiesīga nomainīt 1 spēlētāju.

7. Pants Galvenais un Asistenta Treneris: Pienākumi un Pilnvaras

7-1 Apgalvojums: Vismaz četrdesmit (40) minūtes pirms spēles noteiktā sākuma laika, katram komandas trenerim vai viņa pārstāvim jāiesniedz sekretāram saraksts ar komandas dalībniekiem, kuri drīkst piedalīties spēlē, ar viņu uzvārdiem un numuriem, kā arī komandas kapteiņa uzvārdu, trenera un trenera palīga uzvārdiem.

Galvenais treneris ir personīgi atbildīgs, lai numuri sarakstā atbilstu numuriem un spēlētāju formas krekliem. Vismaz desmit (10) minūtes pirms spēles noteiktā sākuma laika, katram komandas trenerim ar parakstu uz protokola jāapstiprina komandas dalībnieku uzvārdi un viņu numuri, kā arī komandas kapteiņa uzvārdu, trenera un trenera palīga uzvārdi.

7-2 Piemērs: A komanda noteiktajā laikā prezentē komandas sarakstu sekretāram. Formas krekls diviem spēlētājiem ir atšķirīgs no protokola norādītā numura. Šis tiek pamanīts:

- (a) pirms spēles sākuma;
- (b) pēc spēles sākuma.

Interpretācijā:

- (a) protokolā nepareizie numuri ir izlaboti vai arī spēlētāju vārdi ir pievienoti bez kādiem sodiem;
- (b) tiesnesis apstādina spēli kādā izdevīgā brīdī, lai neradītu kādai no komandām neizdevīgu stāvokli. Nepareizie numuri ir izlaboti bez sodiem. Tomēr, spēlētāja vārds nevar tikt pievienots protokolam.

7-3 Apgalvojums: Vismaz desmit (10) minūtes pirms spēles noteiktā sākuma laika, katram komandas trenerim ir jānosauc spēlētājus, kas dosies sākumsastāvā. Sekretāram, pirms spēles, ir jāpārbauda vai nekādas kļūdas nav pieļautas, ja ir, tad pēc iespējas ātrāk šī kļūda ir jānozīņo vistuvāk esošajam tiesnesim. Ja kļūda tiek atklāta pirms spēles sākuma, tad jāveic nepieciešamie labojumi sākumsastāvā. Ja kļūda tiek atklāta pēc spēles sākuma, tad tā netiek ņemta vērā.

7-4 Piemērs: Tiek atklāts, ka viens no spēlētājiem uz laukuma nav nominētais sākumsastāva spēlētājs. Šis notiek:

- (a) pirms spēles sākuma;
- (b) pēc spēles sākuma.

Interpretācijā:

- (a) spēlētāju ir jānomaina ar vienu no iepriekš nominētajiem spēlētājiem bez jebkādiem sodiem;
- (b) Kļūda netiek ņemta vērā un spēlē turpinās bez jebkādiem sodiem.

7-5 Piemērs: Galvenais treneris pieprasa sekretāram pievienot protokolā mazo "x" pie tiem pieciem (5) spēlētājiem, kas uzsāks spēli sākumsastāvā.

Interpretācijā: Galvenajam trenerim personiski ar mazu "x" blakus spēlētāju numuriem spēles protokolā "Spēlētājs" kolonā ir jāapstiprina tie pieci (5) spēlētāji, kas uzsāks spēli sākumsastāvā.



7-6 **Piemērs:** A komandas galvenais treneris un asistents ir diskvalificēti.

Interpretācijā: Ja A komandas galvenais un asistenta treneri nespēj turpināt spēli, tad A komandas kapteinis kļūst par komandas galveno treneri.

8. Pants Spēles laiks, neizšķirts un pagarinājumi

8-1 **Apgalvojums:** Spēles intervāls sākas:

- Divdesmit (20) minūtes pirms spēles noteiktā sākuma laika;
- Kad spēles pulksteņa signāls atskan ceturtdaļas vai pagarinājuma beigās;
- Tūlītējas Atkārtojuma Sistēmas (*Instant Reply System (IRS)*) pārskatīšanas gadījumā, ceturtdaļas vai pagarinājuma beigās tikai pēc tam, kad tiesnesis ir paziņojis galīgo lēmumu.

8-2 **Piemērs:** B1 izdara piezīmi pret A1 metiena brīdī un 0.1 sekundes pirms spēles pulkstenis signalizē ceturtdaļas beigas. A1 ir piešķirti divi (2) soda metieni.

Interpretācijā: Ja IRS nav pieejams, tad tiesnešiem savā starpā ir jākonsultējas un jāizlemj vai B1 izdarītā piezīme notika pirms spēles pulksteņa signāla. A1 soda metieni jāizpilda nekavējoties. Spēlei jāturpinās kā pēc jebkura soda metiena ar 0.1 sekundes uz spēlēs pulksteņa.

8-3 **Piemērs:** Pret A1 ir izdarīta piezīme viņa metiena brīdī pēc tam, kad spēles pulkstenis signalizē ceturtdaļas beigas.

Interpretācijā: Piezīme nav jāņem vērā, jo tā notika pēc ceturtdaļas spēles laika beigām, izņemot, ja piezīme ir nespportiska vai diskvalificējoša un ir vēl jāspēlē kāda no ceturtdaļām vai pagarinājuma.

8-4 **Piemērs:** B1 izdara piezīmi pret A1 metiena brīdī un tas ir vienlaicīgi ar spēlēs pulksteņa signālu, kas norāda, ka pirmā ceturtdaļa ir beigusies. Bumba krīt grozā.

Interpretācijā: Ja iespējams, tad tiesnešiem izmantojot IRS jānosaka vai B1 izdarītā piezīme bija pirms pirmās ceturtdaļas beigu signāla.

Ja spēles pulkstenis bija 0.0, kad piezīme tika izdarīta, tad B1 personīgā piezīme nav jāfiksē un A1 gūtais grozs nav jāskaita. Pirmā ceturtdaļa ir beigusies. Pēc tam, kad tiesnesis ir noziņojis gala IRS pārskata lēmumu, tad spēles pulksteņa operatoram jāsāk hronometra skaitīšanu priekš spēles intervāla. Otrajai ceturtdaļai jāsakās atbilstoši mainīgā valdījuma procedūrai.

Ja spēles pulkstenis rādīja vairāk kā 0.0 sekundes, kad piezīme tika izdarīta, tad A1 gūtais grozs jāskaita un spēles pulkstenis ir jāaptur uz atlikušo laiku. B1 tiek piešķirta personīgā piezīme. A1 jāizpilda viens (1) soda metiens. Soda metiena izpildes laikā spēlētāji var nostāties viņiem atļautajās vietās pie soda metiena zonas. Spēles pulkstenim jābūt atlikušais spēles laiks. Spēlei jāturpinās pēc pēdējā izdarītā soda metiena.

8-5 **Piemērs:** B1 izdara piezīmi pret A1, kura metiens nekrīt grozā, bet ir bijis vienlaicīgi ar spēles pulksteņa signālu, kas norāda, ka pirmā ceturtdaļa ir beigusies. Tiesnesis nav pārliecināts vai B1 izdarītā piezīme tika izdarīta pirms spēles pulkstenis noziņoja ceturtdaļas beigas un vai A1 ir jāpiešķir 2 (divi) vai 3 (trīs) soda metieni.

Interpretācijā: Ja pieejams, tad tiesnešiem izmantojot IRS jānosaka vai B1 izdarītā piezīme bija pirms pirmās ceturtdaļas beigu signāla.



Ja spēles pulkstenis bija 0.0, kad piezīme tika izdarīta, tad B1 personīgā piezīme nav jāfiksē. Pirmā ceturtdaļa ir beigusies. Pēc tam, kad tiesnesis ir noziņojis gala IRS pārskata lēmumu, tad spēles pulksteņa operatoram jāsāk hronometra skaitīšanu priekš spēles intervāla. Otrajai ceturtdaļai jāsakās atbilstoši mainīgā valdījuma procedūrai.

Ja spēles pulkstenis rādīja vairāk kā 0.0 sekundes, kad piezīme tika izdarīta, tad tiesnešiem ir jāizlemj vai A1 piešķirt divus (2) vai 3 (trīs) soda metienus. B1 jāpiešķir personīgā piezīme. A1 jāizpilda divi (2) vai trīs (3) soda metieni. Soda metiena izpildes laikā spēlētāji var nostāties viņiem atļautajās vietās pie soda metiena zonas. Pēc pēdējā izdarīta soda metiena spēlei jāturpinās ar atlikušo spēles laiku uz spēles pulksteņa.

9. Pants Spēles un perioda sākums un beigas

9-1 Apgalvojums: Spēle nevar sākties, ja katrai komandai nav vismaz pieci (5) spēlētāji uz spēles laukuma gatavi spēlei.

9-2 Piemērs: Otrā puslaika sākumā, A komanda nevar nodrošināt piecus (5) spēlētājus uz spēles laukuma traumu, diskvalifikāciju, utt. dēļ.

Interpretācijā: Pienākums uzrādīt vismaz piecus (5) spēlētājus ir spēkā tikai spēles sākumā. A komandai jāturpina spēlēt ar mazāk kā pieciem (5) spēlētājiem.

9-3 Piemērs: Tuvu spēles beigām, A1 tiek piešķirta piektā personīga piezīme un viņam jāpamet spēles laukums. Līdz ar to, ka A komandai vairs nav rezervisti, tad viņiem jāturpina spēlēt četratā (4). Ņemot vērā, ka B komanda ir vadībā ar vairāk kā piecpadsmit (15) punktiem, tad B komandas galvenais treneris demonstrējot godīgas spēles principus, grib no laukuma noņemt vienu no saviem spēlētājiem, lai turpinātu spēli četru (4) spēlētāju sastāvā.

Interpretācijā: B komandas galvenā trenera pieprasījumam spēlēt ar mazāk kā pieciem (5) spēlētājiem ir jānoraida. Kamēr komandai ir pietiekoši daudz spēlētāji, tad pieciem (5) spēlētājiem jābūt uz spēles laukuma.

9-4 Apgalvojums: 9. Pants precizē kuru grozu komandai jāaizsargā un uz kuru grozu jāuzbrūk. Ja apjukuma dēļ, jebkuras ceturtdaļas vai pagarinājuma sākumā abas komandas uzbrūk/aizsargā nepareizo grozu, tad situācija jāatrisina tiklīdz tā tiek atklāta un tādā brīdī, lai neradītu kādai no komandām neizdevīgu stāvokli. Punkti, izlietotais laiks, piešķirtās piezīmes, utt. pirms spēles apturēšanas paliek spēkā esošas.

9-5 Piemērs: Pēc spēles sākuma, tiesnesis pamana, ka komandas spēlētāji nepareizajos virzienos.

Interpretācijā: Spēle ir jāapstādina pēc iespējas ātrāk un tādā brīdī, lai neradītu kādai no komandām neizdevīgu stāvokli. Komandām ir jāsamainās ar groziem. Spēle jāatsāk no vietas spoguļu skatā, kas ir vistuvāk vietai, kur tā tika pārtraukta.

9-6 Apgalvojums: Spēlē ir jāuzsāk ar bumbas iemetienu/lēcieni pēc bumbas centra aplī.

9-7 Piemērs: Spēles intervālā pirms spēles, A1 ir piešķirta tehniskā piezīme. Pirms spēles sākuma, B komandas galvenais treneris nozīme B6 izpildīt vienu (1) soda metienu, kaut gan B6 nav viens no B komandas sākumsastāva spēlētājiem.

Interpretācijā: Tikai viens no B komandas sākumsastāva spēlētājiem var izpildīt soda metienu un bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Maiņa nevar tikt piešķirta pirms spēles laiks nav sācies.

Spēle ir jāuzsāk ar bumbas iemetienu/lēcieni pēc bumbas centra aplī.

9-8 Piemērs: Spēles intervālā pirms spēles, A1 ir piešķirta nesportiskā piezīme pret B komandas spēlētāju.

Interpretācijā: B komandas spēlētājam pret kuru tika izdarīta piezīme ir jāizpilda divi (2) soda metieni pirms spēlēs sākuma.

Ja B komandas spēlētājs pret kuru tika izdarīta piezīme ir viens no sākumsastāva spēlētājiem, tad viņam jāpaliek uz spēles laukuma.

Ja B komandas spēlētājs pret kuru tika izdarīta piezīme nav viens no sākumsastāva spēlētājiem, tad viņam nav jāpaliek uz laukuma un spēlē ir jāuzsāk ar nominētajiem sākumsastāva spēlētājiem.

Spēle ir jāuzsāk ar bumbas iemetienu/lēcienu pēc bumbas centra aplī.

9-9 Apgalvojums: Ja spēles intervālā pirms spēles, viens no sākumsastāva spēlētājiem vairs nav spējīgs vai tiesīgs sākt spēli, tad viņš var tikt nomainīts pret kādu citu spēlētāju. Šajā gadījumā, pretinieki arī ir tiesīgi nomainīt vienu no saviem sākumsastāva spēlētājiem, ja viņi to vēlas.

9-10 Piemērs: Spēles intervāla laikā, 7 minūtes pirms spēles sākuma, A1 tiek savainots, A1 ir viens no sākumsastāva spēlētājiem.

Interpretācijā: A1 ir jānomaina ar kādu citu komandas spēlētāju. Šajā gadījumā, B komanda ir tiesīga nomainīt kādu no saviem sākumsastāva spēlētājiem, ja viņi to vēlas.

9-11 Piemērs: Spēles intervāla laikā, 4 minūtes pirms spēles sākuma, A1 tiek piešķirta diskvalificējoša piezīme. A1 ir viens no A komandas sākumsastāva spēlētājiem.

Interpretācija: A1 ir jānomaina ar kādu citu komandas spēlētāju. Šajā gadījumā, B komanda ir tiesīga nomainīt kādu no saviem sākumsastāva spēlētājiem, ja viņi to vēlas.

10. Pants Bumbas statuss

10-1 Apgalvojums: Bumba nekļūst mirusi un grozs tiek ieskaitīti, ja tie ir izdarīti, kad spēlētājs veic metienu un pabeidz savu metienu ar nepārtrauktu kustību, kamēr aizsardzības komandas spēlētājam tiek piešķirta personīgā piezīme par pārkāpumu jebkurā vietā uz laukuma, pēc nepārtrauktās metiena kustības sākuma. Šis apgalvojums ir spēkā arī tad, ja kāds aizsardzības spēlētājs vai jebkura persona, kurai atļauts sēdēt uz sava komandas soliņa, tiek piešķirta tehniskā piezīme.

10-2 Piemērs: A1 ir metiena izpildīšanas procesā, kad B2 izdara piezīmi pret A2. Šī piezīme ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā. A1 pabeidz savu metienu ar nepārtrauktu kustību.

Interpretācija: A1 metiens, ja precīzs, ir jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur notika noteikumu pārkāpums.

10-3 Piemērs: A1 ir metiena izpildīšanas procesā, kad B2 izdara piezīmi pret A2. Šī piezīme ir B komandas piektā piezīme ceturtdaļā. A1 pabeidz savu metienu ar nepārtrauktu kustību.

Interpretācija: A1 metiens, ja precīzs, ir jāskaita. A2 ir jāizpilda divi (2) soda metieni. Spēlē jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

10-4 Piemērs: A1 ir metiena izpildīšanas procesā, kad A2 izdara piezīmi pret B2. A1 pabeidz savu metienu ar nepārtrauktu kustību.

Interpretācija: Bumba paliek mirusi, kad A2 ir piešķirta komandas piezīme. **A1 metiens, ja precīzs, nav jāskaita.** Neatkarīgi no kopējās A komandas piezīmju skaita, spēlē ir jāatsāk ar B komandas iemetienu **no pagarinātās soda metiena līnijas.** Ja A1 metiens ir neprecīzs, tad spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur notika noteikumu pārkāpums.

12. Pants **Bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas un mainīgā valdīšana**

12-1 Apgalvojums: Komanda, kas neiegūst bumbas kontroli pār dzīvu bumbu uz spēles laukuma pēc atklāšanas iemetiena/lēciena pēc bumbas spēles sākumā, tai piešķir bumbu, lai veiktu iemetienu no tuvākās vietas, kur nākamais bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas notiks, izņemot tieši aiz groza vairoga.

12-2 Piemērs: Divas minūtes pirms spēles sākuma, A1 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Vienam no B komandas sākumsastāva spēlētājiem ir jāizpilda soda metiens, bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Tādēļ, ka spēle vēl nav sākusies, tad mainīgās valdīšanas bultiņa nevar tikt novietota vēl nevienai no komandām. Spēlei ir jāsākas ar bumbas iemetienu/lēcienu pēc bumbas.

12-3 Piemērs: Galvenais tiesnesis veic atklāšanas bumbas iemetienu/lēcienu pēc bumbas. Uzreiz pēc tam, kad A1 ir legāli pieskāries bumbai, tad:

- (a) strīda bumba starp A2 un B2 notiek;
- (b) abpusējā piezīme starp A2 un B2 notiek.

Interpretācija: Abos gadījumos, ņemot vērā, ka kontrole pār dzīvu bumbu netika nodibināta, tiesneši nevar izmantot mainīgās valdīšanas procedūru. Galvenajam tiesnesim ir jāizpilda vēl viens bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas centra aplī un A2 un B2 ir tajā jāpiedalās. Uz spēles pulksteņa patērētais laiks, pēc tam, kad bumbai legāli tika pieskāries spēlētājs un pirms strīda bumbas/abpusējās piezīmes fiksēšanas, paliek spēkā.

12-4 Piemērs: Galvenais tiesnesis veic atklāšanas bumbas iemetienu/lēcienu pēc bumbas. Uzreiz pēc tam, kad B1 ir legāli pieskāries bumbai, bumba iziet tieši ārpus laukuma. Pēc A komandas iemetiena:

- (a) strīda bumba starp A2 un B2 notiek;
- (b) abpusējā piezīme starp A2 un B2 notiek.

Interpretācija: Abos gadījumos, ņemot vērā, ka kontrole pār dzīvu bumbu netika nodibināta, tiesneši nevar izmantot mainīgās valdīšanas procedūru. Galvenajam tiesnesim ir jāizpilda vēl viens bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas centra aplī un A2 un B2 ir tajā jāpiedalās. Pēc bumbas iemetiena/lēciena pēc bumbas, tā komanda, kas neiegūst bumbas kontroli pār dzīvu bumbu uz spēles laukuma, tai piešķir bumbu, lai veiktu iemetienu no tuvākās vietas, kur nākamais bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas notiks, izņemot tieši aiz groza vairoga.

12-5 Piemērs: Galvenais tiesnesis veic atklāšanas bumbas iemetienu/lēcienu pēc bumbas. Uzreiz pēc tam, kad A1 ir legāli pieskāries bumbai, bumba:

- (a) iziet tieši ārpus laukuma;
- (b) A1 noķer bumbu, pirms tai pieskaras kāds no laukuma spēlētājiem, kas nepiedalījās bumbas iemetienā/lēcienā pēc bumbas, vai spēles laukumam.

Interpretācija: Abos gadījumos, B komandai jāpiešķir iemeties A1 pārkāpumu dēļ. B komandai jāpiešķir jauns 24 sekunžu uzbrukuma laiks, ja iemetiens ir noteikts no aizsardzības zonas un 14 sekundes uz uzbrukuma laika pulksteņa, ja iemetiens ir noteikts no uzbrukuma zonas. Pēc bumbas iemetiena, tā komanda, kas neiegūst bumbas kontroli pār dzīvu bumbu uz spēles laukuma, tai piešķir bumbu, lai veiktu iemetienu no tuvākās vietas, kur nākamais bumbas iemetiens/lēcienā pēc bumbas notiks, izņemot tieši aiz groza vairoga.

- 12-6 Piemērs:** Galvenais tiesnesis veic atklāšanas bumbas iemetienu/lēcienā pēc bumbas. Uzreiz pēc tam, kad A1 ir legāli pieskāries bumbai, B1 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Jebkurš A komandas spēlētājs var izpildīt vienu (1) soda metienu, bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Tiklīdz A komandas spēlētājs saņem bumbu, lai veiktu soda metienu, mainīgā valdījuma bultiņa ir jāpagriež par labu B komandai. Spēlē ir jāatsāk ar B komandas mainīgā valdījuma iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad tika fiksēta tehniskā piezīme. Ja iemetiens ir no B komandas aizsardzības zonas, tad uz uzbrukuma laika pulksteņa jābūt 24 sekundēm, ja iemetiens ir no B komandas uzbrukuma zonas, tad uz uzbrukuma laika pulksteņa jābūt 14 sekundēm.

- 12-7 Piemērs:** Galvenais tiesnesis veic atklāšanas bumbas iemetienu/lēcienā pēc bumbas. Uzreiz pēc tam, kad A1 ir legāli pieskāries bumbai, A1 izdara nesportisku piezīmi pret B2.

Interpretācija: B2 ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Tiklīdz B2 saņem bumbu, lai veiktu soda metienu, mainīgā valdījuma bultiņa ir jāpagriež par labu A komandai. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu uzbruka zonā (kā daļa no nesportiskas piezīmes). B komandai uz uzbrukuma laika pulksteņa jābūt 14 sekundēm.

- 12-8 Piemērs:** B komandai pienākas iemetiens atbilstoši mainīgā valdījuma procedūrai. Tiesnesis un/vai sekretariāts pieļauj kļūdu un iemetienu kļūdai piešķir A komandai.

Interpretācija: Pēc tam, kad bumba pieskaras spēles laukumam, vai kāds no spēlētājiem laukumā pieskaras bumbai, kļūda nevar tikt izlabota. Kļūdas dēļ, B komanda nezaudēs savas tiesības uz nākamo mainīgās valdījuma kontroles iemetienu pēc nākamā bumbas iemetiena/lēciena pēc bumbas situācijas.

- 12-9 Piemērs:** Vienlaicīgi, kad noskan pirmās ceturtdaļas spēles laika signāls, B1 ir piešķirta nesportiska piezīme pret A1. Tiesneši lem, ka spēles pulksteņa

signāls noskanēja pirms B1 veiktās piezīmes. A komandai it tiesības uz mainīgās valdījuma kontroles iemetienu otrās ceturtdaļas sākumā.

Interpretācija: Nesportiskā piezīme tika veikta spēles intervālā. Pēc intervāla divu minūšu pārtraukuma, A1 jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā. A komandai uz uzbrukuma laika pulksteņa jābūt 14 sekundēm. A komanda nezaudē savas tiesības uz nākamo mainīgās valdījuma kontroles iemetienu pēc nākamā bumbas iemetiena/lēciena pēc bumbas situācijas. A1 jāpaliek uz spēles laukuma līdz nākamajai maiņas iespējai.

12-10 Piemērs: Neilgi pēc spēles pulkstenis signalizē trešās ceturtdaļas beigas, B1 ir piešķirta tehniskā piezīme. A komandai ir tiesības uz mainīgā valdījuma kontroles iemetienu uzsākot ceturto ceturtdaļu.

Interpretācija: Jebkurš no A komandas spēlētājiem drīkst izpildīt vienu (1) soda metienu bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Ceturtā ceturtdaļa jāiesāk ar A komandas iemetienu pie centra līnijas. A komandai jābūt 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

12-11 Piemērs: A1 lec ar bumbu rokās un B1 bez noteikumu pārkāpuma nobloķē viņu. Pēc tam abi spēlētāji piezemējas uz spēles laukuma ar vienu roku stingri uz bumbas.

Interpretācija: Šī ir bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas situācija.

12-12 Piemērs: A1 un B1, atrodoties gaisā, ir rokas stingri uz bumbas. Pēc tam abi piezemējas uz spēles laukuma, viena no A1 kājām ir uz laukuma līnijas.

Interpretācija: Šī ir bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas situācija.

12-13 Piemērs: A1 lec ar bumbu rokās savā uzbrukuma zonā un B1 bez noteikumu pārkāpuma nobloķē viņu. Abi spēlētāji piezemējas uz spēles laukuma ar vienu vai abām rokām stingri uz bumbas. A1 piezemējas ar vienu no savām kājām aizsardzības zonā.

Interpretācija: Šī ir bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas situācija.

12-14 Piemērs: Galvenais tiesnesis veic atklāšanas bumbas iemetienu/lēcienu pēc bumbas. Pirms bumba ir sasniegusi tās augstāko lidojuma punktu, A1, kas piedalās iemetienā/lēcienā pēc bumbas, pieskaras bumbai.

Interpretācija: A1 ir veicis bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas pārkāpumu. B komandai jāpiešķir iemetiens viņu uzbrukuma zonā, tuvumā centra līnijai. B komandai uz uzbrukuma laika pulksteņa jābūt 14 sekundēm.

12-15 Piemērs: Galvenais tiesnesis veic atklāšanas bumbas iemetienu/lēcienu pēc bumbas. Pirms bumba ir sasniegusi tās augstāko lidojuma punktu, A2, kas nepiedalās iemetienā pēc bumbas/lēciena pēc bumbas, ieiet centra aplī no:

- (a) aizsardzības zonas;
- (b) uzbrukuma zonas.

Interpretācija: Abos gadījumos, A2 ir veicis bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas pārkāpumu. B komandai ir jāpiešķir iemetiens tuvumā centra līnijai, tas ir no:

- (a) uzbrukuma zonas, ar 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa;
- (b) aizsardzības zona, ar 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

12-16 Apgalvojums: Ir bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas situācija, kas rezultējas mainīgā valdījuma kontroles iemetienā, kad vien dzīva bumba iesprūst starp stīpu un vairogu, izņemot starp soda metieniem un ja vien pēc pēdējā soda metiena seko bumbas kontrole kā daļa no soda pārtraukuma. Balstoties uz mainīgā valdījuma kontroles procedūras, komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, ja uzbrukumā esošajai komandai ir jāveic iemetiens, vai 24 sekundes, ja aizsardzībā esošajai komandai ir jāveic iemetiens.

12-17 Piemērs: A1 metiena laikā, bumba iesprūst starp stīpu un vairogu.

- (a) A komanda;
- (b) B komanda;

Ir tiesīga saņemt iemetienu atbilstoši mainīgā valdījuma kontroles procedūrai.

Interpretācija: Pēc iemetiena no gala līnijas

- (a) A komandai jābūt 14 sekundēm;
 - (b) B komandai jābūt 24 sekundēm;
- Uz uzbrukuma laika pulksteņa.

12-18 Piemērs: A1 izdarītā metiena bumba atrodas gaisā, kad atskan uzbrukuma laika beigu signāls, pēc tam bumba iesprūst starp stīpu un vairogu. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir par labu A komandai.

Interpretācija: Šis ir bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas situācija. Pēc iemetiena aiz gala līnijas, A komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

12-19 Piemērs: B2 ir fiksēta nesportiska piezīme pret A1, kurš bija metiena procesā no divu (2) punktu zonas. Pēdējā soda metiena laikā:

- (a) bumba iesprūst starp stīpu un vairogu;
- (b) A1 uzskāpj uz soda metiena līnijas metot bumbu;
- (c) bumba nepieskaras stīpai.

Interpretācija: Visos gadījumos soda metiens ir neveiksmīgs. Spēle jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā. A komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

12-20 Piemērs: Pēc A1 iemetiena no pagarinātās centra līnijas, lai uzsāktu ceturtdaļu, bumba iesprūst starp stīpu un vairogu A komandas uzbrukuma zonā.

Interpretācija: Šī ir bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas situācija. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir nekavējoties jāpārliet par labu B komandai. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no gala līnijas, izņemot tieši zem groza vairoga. B komandai jābūt 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

12-21 Piemērs: Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir par labu A komandai. Spēles intervāla laikā, pēc pirmās ceturtdaļas, B1 ir piešķirta nesportiska piezīme pret A1. A1 izpilda divus (2) soda metienus, bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma, pēc tam A komandai ir iemietiens no iemetienu līnijas A komandas uzbrukuma zonā, lai uzsāktu otro ceturtdaļu. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa par labu A komandai paliek nemainīga. Pēc iemetiena, bumba iesprūst starp stīpu un vairogu A komandas uzbrukuma zonā.

Interpretācija: Šī ir bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas situācija. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemietienu no gala līnijas uzbrukuma zonā, izņemot tieši zem groza vairoga. A komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir nekavējoties jāsamaina pēc tam, kad A komanda ir veikusi iemietienu.

12-22 Apgalvojums: Strīda bumba ir tad, kad vienam vai vairākiem spēlētājiem no pretējām komandām ir viena vai abas rokas stingri uz bumbas un neviens no spēlētājiem nevar iegūt kontroli pār bumbu neizmantojot nepamatotu spēku.

12-23 Piemērs: A1 ar bumbu rokās ir nepārtrauktā kustībā uz grozu, lai gūtu punktus. Šajā brīdī, B1 stingri noliek rokas uz bumbas un A1 sper vairākus soļus kā atļauts atbilstoši nostaigāta noteikumam.

Interpretācija: Šī ir bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas situācija.

12-24 Apgalvojums: Komandas pārkāpums, kas ir veikts mainīgā valdījuma kontroles iemetiena laikā, liek komandai zaudēt mainīgā valdījuma kontroles iemietienu.

12-25 Piemērs: Uz spēles pulksteņa ceturtdaļā ir atlicis 4:17 ko spēlēt, mainīgā valdījuma kontroles iemetiena laikā:

- iemetiena veicējs A1 uzkāpj uz spēles laukuma kamēr viņa rokā(-ās) ir bumba;
- A2 izstiepj savu roku(-as) pāri laukuma līnijai pirms bumba ir ievadīta pāri laukuma līnijai;
- iemetiena veicējs A1 patērē vairāk kā piecas (5) sekundes, lai ievadītu bumbu spēlē.



Interpretācija: Visos gadījumos A1 un A2 ir veikusi iemetiena pārkāpumus. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tās pašas atrašanās vietas. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir nekavējoties jāsamaina.

13. Pants Kā spēlē bumbu

13-1 Apgalvojums: Spēles laikā, bumbu spēlē tikai ar roku(-ām). Novietot bumbu starp kājām, lai mānītu, ka dos piespēli vai izpildītu metienu ir pārkāpums.

13-2 Piemērs: A1 izbeidzu bumbas driblu. A1 novieto bumbu starp savām kājām un māna, ka dos piespēli vai izpilda metienu.

Interpretācija: Šī ir tieša bumbas aizskaršana ar kājām A1 izpildījumā.

13-3 Apgalvojums: Nav atļauts palielināt spēlētāja garumu vai viņa iespēju aizsniegties pēc bumbas. Aizliegts pacelt komandas spēlētāju, lai spēlētu bumbu.

13-4 Piemērs: A1 paceļ savu komandas biedru A2 zem pretinieku komandas groza. A3 iedod piespēli A2, kurš triec bumbu grozā no augšas.

Interpretācija: Šis ir A komandas pārkāpums. A2 gūtais grozs netiek skaitīts. Spēle ir jāturpina ar B komandas iemetienu **no** soda metienu pagarinātās līnijas viņu aizsardzības zonā.

14. Pants Bumbas kontrole

14-1 Apgalvojums: Komandas kontrole sākas tad, kad kāds no komandas spēlētājiem tur rokās vai driblē dzīvu bumbu, vai dzīva bumba ir viņa rokās priekš iemetiena vai soda metiena.

14-2 Piemērs: Tiesneša skatījumā, neskatoties uz to vai spēlētājs ir apstājies vai nav, spēlētājs tīšām kavē bumbas paņemšanu rokās, lai veiktu iemetienu vai izpildītu soda metienu.

Interpretācija: Bumba kļūst dzīva un komandas kontrole sākas tad, kad tiesnesis noliek bumbu uz spēles grīdas tuvumā iemetienu līnijai vai soda metienu līnijai.

14-3 Piemērs: A komanda kontrolē bumbu piecpadsmit (15) sekundes. A1 piespēlē bumbu A2 un bumba gaisā šķērso laukuma līniju. B1 cenšas bumbu noķert un lec no spēles laukuma pāri laukuma līnijai. B1 joprojām ir gaisā:
(a) pieskaras bumbai ar vienu vai abām rokām;
(b) noķer bumbu ar abām rokām vai bumba stabili nonāk vienā rokā un bumba nonāk spēles laukumā, kur to noķer A2.

Interpretācija:

- (a) A komanda turpina kontrolēt bumbu. A komandai joprojām ir tas pats uzbrukuma laiks, kas iepriekš;
- (b) B1 ieguva B komandai bumbas kontroli. A2 atguva A komandas bumbas kontroli. A komandai jābūt jaunam 24 sekunžu uzbrukuma laika pulkstenim.

15. Pants Spēlētājs metiena brīdī

15-1 Apgalvojums: Metiena brīdis sākas, kad spēlētājs sāk, tiesneša skatījumā, bumbas kustību augšup uz pretinieku grozu.

15-2 Piemērs: A1 kustībā uz grozu pēc noteikumiem apstājas ar abām kājām uz spēles laukuma bez bumbas kustības augšup. Šajā brīdī, B1 izdara piezīmi pret A1.

Interpretācija: B1 sods nenotika pret spēlētāju, kas ir metiena brīdī, jo A1 nebija sācis bumbas kustību augšup uz grozu.

15-3 Apgalvojums: Metiena brīdis nepārtrauktā kustībā sākas, kad bumba ir stabili spēlētāju rokā(-ās) pēc dribla vai piespēles noķeršanas gaisā un spēlētājs ir uzsācis, pēc tiesneša skatījuma, savu metiena kustību pirms bumbas izlaišanas priekš groza gūšanas iespējas.

15-4 Piemērs: Ceļā uz grozu A1 izbeidz savu driblu un ar bumbu rokās sāk savu metiena kustību. Šajā laikā B1 izdara pārkāpumu pret A1. Bumba neiekrīt grozā.

Interpretācija: B1 izdarītais pārkāpums bija brīdī, kad spēlētājs veica savu metiena kustību. A1 ir jāizpilda divi (2) soda metieni. Spēle ir jāatsāk pēc pēdējā soda metiena.

15-5 Piemērs: A1 palecas gaisā un izdara trīs punktu metienu. B1 izdara pārkāpumu pret A1 pirms A1 ir piezemējies uz spēles grīdas ar abām kājām. Bumba nekrīt grozā.

Interpretācija: A1 joprojām ir savā metiena brīdī līdz abas viņa kājas piezemējas atpakaļ uz spēles laukuma. A1 ir jāizpilda trīs (3) soda metieni. Spēle ir jāatsāk pēc pēdējā soda metiena.

15-6 Piemērs: A1 ar bumbu rokās savā uzbrukuma zonā tiek piešķirts sods uzbrukumā pret B1. Turpinot kustību uz priekšu, A1 raida bumbu grozā.

Interpretācija: A1 gūto grozu nedrīkst skaitīt. B komandai jāpiešķir iemietiens no pagarinātās soda metiena līnijas viņu aizsardzības zonā.

15-7 Piemērs: B1 izdara pārkāpumu pret A1 kustībā uz grozu ar viņa priekšējo kāju joprojām uz spēles laukuma. A1 turpina savu metienu kustību un B1 pārkāpuma dēļ, bumba uz mirkli atstāj A1 rokas. A1 noķer bumbu ar abām rokām un gūst grozu.

Interpretācija: B1 pārkāpums tika izdarīts A1 metiena brīdī. Kad bumba uz mirkli atstāj A1 rokas, A1 joprojām ir kontrolē par bumbu un līdz ar to viņa metienu kustība turpinās. Groza guvumam ir jāskaitās. A1 jāizpilda viens (1) soda metiens. Spēle ir jāatsāk pēc pēdējā soda metiena.

15-8 Apgalvojums: Kad spēlētājs ir metiena brīdī un pēc tam, kad pret viņu ir izdarīts noteikumu pārkāpums un viņš piespēlē, viņš vairs nav metiena brīdī.

15-9 Piemērs: B1 izdara pārkāpumu pret A1 viņa metiena brīdī. Tas ir B komandas trešais pārkāpums tajā ceturtdaļā. Pēc pārkāpuma A1 piespēlēja bumbu A2.

Interpretācija: Kad A1 piespēlēja bumbu A2, metiena brīdis tika pārtraukts. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu tuvākajā vietā, kur tika pārkāpti noteikumi.

15-10 Apgalvojums: Ja pret spēlētāju ir izdarīta piezīme metiena brīdī, pēc kura viņš gūst grozu pēc tam, kad viņš ir nostaigājis, groza guvums netiek skaitīts un jāpiešķir divi (2) vai trīs (3) soda metieni.

15-11 Piemērs: A1 ar bumbu rokās ir kustībā uz grozu, lai censtos gūt divus punktus. B1 izdara pārkāpumu pret A1, pēc kura A1 nostaigā. Bumba iekrīt grozā.

Interpretācija: A1 gūtais grozs nav jāskaita. A1 ir jāpiešķir divi (2) soda metieni.

16. Pants Grozs: kad iemests un tā vērtība

16-1 Apgalvojums: Groza guvuma vērtība ir noteikta no vietas, kur metiens tika izpildīts. Groza guvums, kas tika gūts no divpunktu zonas skaitās kā divi (2) punkti, groza guvums, kas ir gūts no trīspunktu zonas skaitās kā trīs (3) punkti. Groza guvums tiek piešķirts komandai, kas uzbrūk pretinieku grozam un kurā tiek iemesta bumba.

16-2 Piemērs: A1 izdara metienu no trīspunktu metienu zonas. Bumbas ceļā augšup, tai legāli pieskaras jebkurš spēlētājs iekš A komandas divpunktu zonas. Bumba iekrīt grozā.

Interpretācija: A1 jāpiešķir trīs (3) punkti, jo A1 izdarīja metienu no trīspunktu zonas.

16-3 Piemērs: A izdara metienu no divpunktu metienu zonas. Bumbas ceļā augšup, tai legāli pieskaras B1, kas leca no A komandas trīspunktu metienu zonas. Bumba iekrīt grozā.

Interpretācija: A1 jāpiešķir divi (2) punkti, jo A1 izdarīja metienu no divpunktu zonas.

16-4 Apgalvojums: Ja bumba iekrīt pretinieku grozā, tad groza guvuma vērtība ir noteikta pēc vietas, kur bumba tika izmesta. Bumba var iekrist grozā tieši vai netieši, kad piespēles laikā bumba pieskaras jebkuram spēlētājam vai pieskaras spēles laukumam pirms tā iekrīt grozā.

16-5 Piemērs: A1 dod piespēli no trīspunktu zonas un bumba tieši iekrīt grozā.

Interpretācija: A komandai jāpiešķir trīs (3) punkti, jo A1 piespēle tika izdarīta no trīspunktu zonas.

16-6 Piemērs: A1 dod piespēli no trīspunktu zonas. Bumba pieskaras jebkuram spēlētājam vai spēles laukumam:

(a) A komandas divpunktu zonā, vai;

(b) A komandas trīspunktu zonā;

pirms tā iekrīt grozā.

Interpretācija: Abos gadījumos, A1 jāpiešķir trīs (3) punkti.

16-7 Piemērs: A1 izdara metienu no trīspunktu zonas. Pēc tam, kad bumba ir pametusi A1 rokas, tā pieskaras spēles laukumam A komandas divpunktu zonā. Bumba iekrīt grozā.

Interpretācija: A1 groza guvums ir jāskaita kā trīs (3) punkti, jo A1 izdarīja metienu no trīspunktu zonas. Spēle ir jāturpina kā pēc jebkura veiksmīga groza guvuma.

16-8 Piemērs: B1 izdara pārkāpumu pret A1 viņa trīspunktu metienu brīdī. Bumba pieskaras spēles laukumam un pēc tam iekrīt grozā.

Interpretācija: A1 groza guvums nav jāskaita. Metiens beidzas pēc tam, kad bumba pieskaras spēles laukumam. Pēc tam, kad tiesnesis nosvilpj savu svilpi un bumba vairs nav metiens, bumba uzreiz kļūst mirusi. A1 jāizpilda trīs (3) soda metienus.

16-9 Piemērs: A1 izdara metienu no trīspunktu zonas. Pēc tam, kad bumba ir atstājusi A1 rokas, noskan spēles pulksteņa signāls, kas signalizē ceturtdaļas beigas. Bumba pieskaras spēles laukumam un iekrīt grozā.

Interpretācija: A1 groza guvums nav jāskaita. Metiens beidzas, kad bumba pieskaras spēles laukumam. Līdz ar to, ka bumba vairs nav metiens, tā kļūst par mirušu bumbu tiklīdz atskan spēles signāls, kas signalizē ceturtdaļas beigas.

16-10 Apgalvojums: Iemetiena situācijā vai pēc izcīnītas bumbas pēc soda metiena, vienmēr ir laika periods, kad laukumā esošais spēlētājs pieskaras bumbai un atlaiž bumbu metienu izdarīšanai. Šis ir ļoti būtisks fakts ko ņemt vērā ceturtdaļas vai papildlaika beigās. Ir jābūt minimālam laika daudzumam, lai izdarītu tādu metienu pirms beidzas laiks. Ja 0.3 sekundes vai vairāk laika ir uz spēles pulksteņa, tad tas ir tiesneša (-u) uzdevums noteikt, vai spēlētājs atlaida bumbu pirms spēles pulksteņa vai 24 sekunžu uzbrukuma laika beigu signāls noskanēja priekš ceturtdaļas vai papildlaika beigām. Ja 0.2 sekundes ir uz spēles pulksteņa vai 24 sekunžu uzbrukuma laika pulksteņa, tad vienīgais atļautais groza guvums var būt, ja gaisā esošs spēlētājs iebaksta vai tieši triec bumbu grozā no augšas, ar nosacījumu, ka spēlētāja roka(-as) nepieskaras bumbai ilgāk kad spēles pulksteņa vai 24 sekunžu uzbrukuma laika pulkstenis rāda 0.0.

16-11 Piemērs: A komandai ir piešķirts iemetiens ar:

- (a) 0.3.;
- (b) 02. vai 0.11

Sekundēm uz spēles vai 24 sekunžu uzbrukuma laika pulksteņa.

Interpretācija:

- (a) Ja metiena laikā par grozu spēles pulksteņa vai 24 sekunžu uzbrukuma laika pulksteņa signāls noskan priekš ceturtdaļas vai pagarinājuma beigām, tas ir tiesneša pienākums izlemt vai bumba bija atlaista pirms spēles vai 24 sekunžu uzbrukuma laika pulksteņa signāls noskanēja priekš ceturtdaļas vai pagarinājuma beigām;
- (b) Grozu var gūt tikai, ja bumba, ir gaisā iemetiena brīdī, un tā ir iebakstīta vai tieši triekta grozā no augšas.

16-12 Piemērs: Ceturtdaļas beigās A1 tieši triec bumbu grozā no augšas. Bumba joprojām ir A1 rokā(-ās), kad spēles pulkstenis rāda 0.0 sekundes.

Interpretācija: A1 groza guvu nav jāskaita. Bumba bija joprojām A1 rokā(-ās), kad spēles pulksteņa signāls signalizēja ceturtdaļas beigas.

16-13 Apgalvojums: Groza guvums ir gūts, kad dzīva bumba iekrīt grozā no augšas un paliek iekšā vai pilnībā izkrītcauri stīpai. Kad:

(a) aizsardzības komanda pieprasa minūtes pārtraukumu jebkurā spēles brīdī un tad tiek gūts grozs, vai;

(b) spēles pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā, vai pagarinājumā;

spēles pulksteni ir jāaptur, kad bumba ir pilnībā izkritusi cauri stīpai, kā parādīts Diagramma 2.

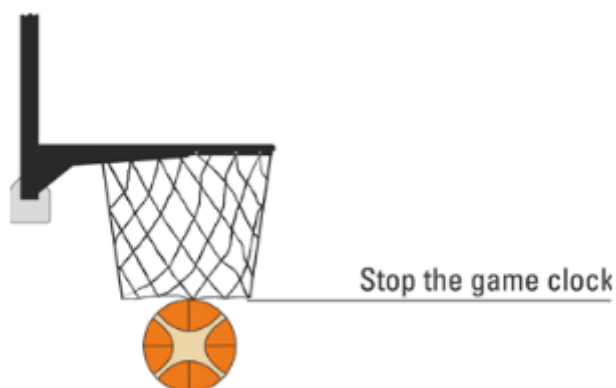


Diagramma 2 Groza guvums ir gūts

16-14 Piemērs: Ceturtdaļas sākumā, A komanda atrodas aizsardzībā, kad B1 kļūdaini aizdriblē uz savu grozu un iemet bumbu savā grozā.

Interpretācija: A komandas kapteinim uz laukuma jāpiešķir divi (2) punkti.

16-15 Piemērs: A1 izpilda metienu, B1 pieskaras bumbai, kas ir stīpas iekšpusē, bet vēl nav pilnībā izkritusi cauri grozam.

Interpretācija: Šis ir B1 iejaušanās pārkāpums. Jāieskaita A1 divu (2) vai trīs (3) punktu guvums.

17. Pants Iemetiens

17-1 Apgalvojums: Pirms iemetiena izpildītājs atlaiž bumbu, tas ir iespējams, ka iemetiena kustība var izraisīt spēlētāja roku(-as) ar bumbu tajās pāriet pāri laukuma līnijām. Šādās situācijās, tā joprojām ir aizsardzības spēlētāja atbildība izvairīties no iejaukšanās ar iemetienu un saskarties ar bumbu, kamēr tā joprojām ir iemetiena izpildītāja rokās.

17-2 Piemērs: Ar 4:37 uz spēles laika pulksteņa trešajā ceturtdaļā, A komandai ir piešķirts iemetiens. Kamēr turot bumbu:

- (a) iemetiena izpildītājs A1 pārvieto savu roku(-as) pāri laukuma līnijām tā, lai bumba būtu virs spēles laukuma. B1 sagrābj bumbu no A1 rokas(-ām) vai izsit bumbu ārā no A1 rokas(-ām) bez fiziska kontakta ar A1;
- (b) B1 pārvieto savu roku(-as) pāri laukuma līnijai pretī iemetiena izpildītājam A1, lai apstādinātu viņa piespēli spēles laukumā esošajam A2.

Interpretācija: Abos gadījumos B1 iejaucās iemetiena izpildē un līdz ar to aizkavēja spēli. Tiesnesis fiksē pārkāpumu. Papildus, mutisks brīdinājums ir jāizsaka B1 un jāpaziņo B komandas galvenajam trenerim. Šim brīdinājumam ir jāattiecas uz visiem B komandas spēlētājiem. Atkārtota vai līdzīga darbība jebkura B komandas spēlētāja izpildījumā var rezultēties tehniskajā piezīmē. **Iemetienu ir jāatkārto.**

17-3 Apgalvojums: Kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā un katrā pagarinājumā, aizsardzībā esošās komandas spēlētājs nedrīkst nevienu no savas ķermeņa daļām pārvietot pāri laukuma līnijai, lai iejauktos ar iemetienu.

17-4 Piemērs: Ar 0:54 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A komandai ir piešķirts iemetiens. Pirms bumba tiek iedota iemetiena izpildītājam A1, tiesnesis parāda brīdinājumu signālu “neatļautās laukuma līnijas šķērsošana”. Pēc tam B1 pietuvina savu ķermeni A1 un pāri robežlīnijai pirms bumba tika ievadīta laukumā.

Interpretācija: B1 jāpiešķir tehniskā piezīme.

17-5 Piemērs: Ar 0:51 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A komandai ir piešķirts iemetiens. Pirms bumba tiek iedota iemetiena izpildītājam A1, tiesnesis neparāda brīdinājumu signālu “neatļautās laukuma līnijas šķērsošana”. Pēc tam B1 pietuvina savu ķermeni A1 un pāri robežlīnijai pirms bumba tika ievadīta laukumā.

Interpretācija: Līdz ar to, ka tiesnesis nebija devis brīdinājumu pirms viņš pasniedza bumbu A1, tiesnesim jāsvilpj sava svilpe un tagad B1 ir jādod brīdinājums. Brīdinājums ir jāizsaka galvenajam trenerim un šis brīdinājums attiecas uz visiem B komandas spēlētājiem līdz spēles beigām. Iemetienu ir jāatkārto.

17-6 Apgalvojums: Iemetiena izpildītājam ir jāpiespēlē (nevis jāpasniedz) bumba komandas biedram, kas atrodas uz spēles laukuma.

17-7 Piemērs: Iemetiena izpildītājs A1 pasniedz bumbu uz spēles laukuma esošajam A2.

Interpretācija: Šis ir A1 iemetiena pārkāpums. Bumbai ir jāpamet A1 rokas iemetiena laikā. B komandai jāpiešķir iemetiens no tās pašas vietas.

17-8 Apgalvojums: Iemetiena laikā, neviena cita spēlētāja ķermeņa daļa nedrīkst atrasties pāri laukuma līnijai, pirms bumba tiek ievadīta spēles laukumā.

17-9 Piemērs: Iemetiena izpildītājs A1 saņem bumbu no tiesneša un viņš:

- (a) viņš novieto bumbu uz spēles laukuma, kuru pēc tam paņem A2;
- (b) pasniedz bumbu A2, kas atrodas ārpus laukuma.

Interpretācija: Abos gadījumos, šis ir A2 pārkāpums, jo viņš pārvietoja savu ķermeni pāri laukuma līnijai, pirms A1 piespēlē bumbu pāri laukuma līnijai.

17-10 Piemērs: Pēc A komandas veiksmīga groza guvuma vai veiksmīga pēdējā soda metiena, B komandai tiek piešķirts minūtes pārtraukums. Pēc šī minūtes pārtraukuma, B1 saņēma bumbu no tiesneša, lai veiktu iemetienu no gala līnijas. B1 tad:

- (a) novieto bumbu uz spēles laukuma, kuru pēc tam paņem B2, kurš arī atrodas aiz gala līnijas;
- (b) pasniedz B2 bumbu, kurš arī atrodas aiz gala līnijas.

Interpretācija: Abos gadījumos, B2 ir rīkojies atbilstoši noteikumiem. Pēc veiksmīga groza guvuma vai pēc veiksmīga pēdējā soda metiena, vienīgais ierobežojums B komandai ir tas, ka tās spēlētājiem ir jāpiespēlē bumba kādam uz spēles laukuma esošam spēlētājam piecu (5) sekunžu laikā.

17-11 Apgalvojums: Ja komandai, kurai pienākas bumbas kontrole no savas aizsardzības zonas, ir piešķirts minūtes pārtraukums, kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā vai katrā pagarinājumā, galvenais treneris, pēc minūtes pārtraukuma, ir tiesīgs izlemt, vai iemetienam jābūt izpildītam no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā vai no komandas aizsardzības zonas.

17-12 Piemērs: Ar 0:35 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 driblē bumbu savā aizsardzības zonā, kad B1 izsit bumbu ārpus laukuma pie pagarinātās soda metienu līnijas. A komandai tiek piešķirts minūtes pārtraukums.

Interpretācija: Vēlākais, pēc minūtes pārtraukuma, galvenajai tiesnesim ir jāpieprasa A komandas galvenā trenera izvēle no kurienes tiks izpildīts iemetiens. A komandas galvenajam trenerim skaļi angļu valodā ir jāpasaka "uzbrukuma zona" (*frontcourt*) vai "aizsardzības zona" (*backcourt*) un tajā pašā laikā ar roku ir jānorāda uz vietu (uzbruka zona vai aizsardzības zona),

no kurienes komanda vēlas izpildīt iemetienu. A komandas galvenā trenera izvēle ir galēja un to nevar mainīt. Galvenajam tiesnesim ir jāinformē B komandas galveno treneri par A komandas galvenā trenera izdarīto izvēli.

- 17-13 Piemērs:** Ar 0:44 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un 17 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 driblē bumbu savā aizsardzības zonā, kad B1 izsit bumbu ārpus laukuma pie pagarinātās soda metienu līnijas. Minūtes pārtraukums ir piešķirts:
- (a) B komandai;
 - (b) A komandai;
 - (c) vispirms B komandai un uzreiz pēc tam A komandai (vai pretēji).

Interpretācija:

- (a) Spēlē ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no pagarinātās soda metienu līnijas. A komandai jābūt 17 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa;
- (b) un (c) Ja A komandas galvenais treneris izdomā, ka iemetiens jāizpilda no uzbrukuma zonas, tad spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemeitenu līnijas uzbrukuma zonā. A komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.
Ja A komandas galvenais treneris izdomā, ka iemetiens jāizpilda no aizsardzības zonas, tad A komandai jābūt 17 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

- 17-14 Piemērs:** Ar 0:54 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 izpilda divus (2) soda metienus. Otrā soda metienu laikā, A1 uzkāpj uz soda metiena līnijas un tiesnesis fiksē pārkāpumu. B komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums.

Interpretācija: Pēc minūtes pārtraukuma, ja B komandas galvenais treneris izlemj, ka iemetiens jāveic no:

- (a) iemetienu līnijas uzbrukuma zonā, B komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa;
- (b) aizsardzības zonā, B komandai jābūt 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

- 17-15 Piemērs:** Ar 0:26 sekundēm uz spēles pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 driblē 6 sekundes savā aizsardzības zonā, kad:
- (a) B1 izsit bumbu ārpus laukuma;
 - (b) B1 tiek piešķirta B komandas trešā piezīme ceturtdaļā.
- A komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums.

Interpretācija: Pēc minūtes pārtraukuma:

Abos gadījumos, ja A komandas galvenais treneris izlemj, ka iemetiens jāizpilda no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā, A komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Ja A komandas galvenais treneris izlemj, ka iemetiens jāizpilda no aizsardzības zonas, A komandai jābūt:

- (a) 18 sekundēm;
 - (b) 24 sekundēm;
- uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-16 Piemērs: Ar 1:24 uz spēles pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 driblē uzbrukuma zonā, kad B1 izsit viņam bumbu līdz A komandas aizsardzības zonai, kur to jebkurš A komandas spēlētājs sāk atkal driblēt. B2 tagad izsit bumbu ārpus laukuma A komandas aizsardzības zonā ar:

- (a) 6 sekundēm;
 - (b) 17 sekundēm;
- uz uzbrukuma laika pulksteņa. A komandai tiek piešķirts minūtes pārtraukums.

Interpretācija: Pēc minūtes pārtraukuma:

Ja A komandas galvenais treneris izlemj, ka iemetiens jāizpilda no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā, A komandai jābūt:

- (a) 6 sekundēm;
 - (b) 14 sekundēm;
- uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Ja A komandas galvenais treneris izlemj, ka iemetiens jāizpilda no aizsardzības zonas, A komandai jābūt:

- (a) 6 sekundes;
 - (b) 17 sekundes;
- uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-17 Piemērs: Ar 0:48 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 driblē uzbrukuma zonā, kad B1 izsit viņam bumbu līdz A komandas aizsardzības zonai, kur to A2 sāk atkal driblēt. B2 tagad izdara pārkāpumu pret A2, šī ir B komandas trešā piezīme šajā ceturtdaļā ar:

- (a) 6 sekundes;
 - (b) 17 sekundes;
- uz uzbrukuma laika pulksteņa. A komandai tiek piešķirts minūtes pārtraukums.

Interpretācija: Pēc minūtes pārtraukuma:

Abos gadījumos, ja A komandas galvenais treneris izlemj, ka iemetiens jāizpilda no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā, A komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Abos gadījumos, ja A komandas galvenais treneris izlemj, ka iemetiens jāizpilda no aizsardzības zonas, A komandai jābūt 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-18 Piemērs: Ar 1:32 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A komanda piecas (5) sekundes kontrolē bumbu savā aizsardzības zonā, kad A1 un B1 ir

diskvalificēti, jo sita viens otram. Pirms iemetiens ir izpildīts, A komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums.

Interpretācija: Diskvalificējošie sodi atceļ viens otru. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā aizsardzības zonā. Tomēr, ja A komandas galvenais treneris izlemj, ka iemetiens jāizpilda no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā, tad A komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa. Ja A komandas galvenais treneris izlemj, ka iemetiens jāizpilda no aizsardzības zonas, tad A komandai jābūt 19 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-19 Piemērs: Ar 1:29 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un 19 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A komanda kontrolē bumbu uzbrukuma zonā, kad A6 un B6 ir diskvalificēti, jo uzgāja uz spēles laukuma kautiņa laikā. A komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums.

Interpretācija: Diskvalificējošie sodiem jāatceļ vienam otru. Pēc minūtes pārtraukuma, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu viņu uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad kautiņš sākās. A komandai jābūt 19 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-20 Piemērs: Ar 1:18 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A komandai ir piešķirts iemetiens aizsardzības zonā. A komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums. Pēc minūtes pārtraukuma, A komandas galvenais treneris izlemj, ka iemetiens jāizpilda no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā. Pirms iemetiens tiek izpildīts, B komandas galvenais treneris pieprasa minūtes pārtraukumu.

Interpretācija: A komandas galvenā trenera orgīnālā izvēle veikt iemetienu no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā ir galēja un to nevar mainīt tajā pašā apstādīnātajā uzbrukuma laika pulksteņa periodā. Šim jābūt spēkā arī tad, ja A komandas galvenais treneris pēc pirmā minūtes pārtraukuma pieprasa arī otro minūtes pārtraukumu.

17-21 Apgalvojums: Visu ceturtdaļu sākumā, izņemot pirmās ceturtdaļas sākumā, un pagarinājuma sākumā, jāizpilda iemetiens no pagarinātās centra līnijas, kas atrodas pretēji sekretariātā galdiņam. Iemetiena izpildītāja kājām jābūt novietotām katrā pagarinātā centra līnijas pusē. Ja iemetiena izpildītājs izdara iemetiena pārkāpumu, bumba jāpiešķir pretinieku komandai priekš iemetiena no pagarinātās centra līnijas.

17-22 Piemērs: Ceturtdaļas sākumā, iemetiena izpildītājs A1 izdara pārkāpumu uz pagarinātās centra līnijas.

Interpretācija: Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no orgīnālās iemetienu vietas – pagarinātās centra līnijas, ar 10:00 uz spēles laika pulksteņa un 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa. Iemetiena

izpildītājs drīkst piespēlēt bumbu uz abām laukuma pusēm. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir jāpagriež par labu B komandai.

17-23 Piemērs: Ceturtdaļas sākumā, iemetiena izpildītājs A1 uz pagarinātās centra līnijas piespēlē A2, kas pieskaras bumbai un tā izkrīt ārpus laukuma A komandas:

- (a) uzbrukuma zonā;
- (b) aizsardzības zonā.

Interpretācija: Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba izkrita ārpus laukuma:

- (a) aizsardzības zonā ar 24 sekundēm;
 - (b) uzbrukuma zonā ar 14 sekundēm;
- uz uzbrukuma laika pulksteņa.

A komandas iemetiens beidzās, kad A2 pieskārās bumbai. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir jāpagriež par labu B komandai.

17-24 Piemērs: Sekojošie pārkāpumi var rasties uz spēles laukuma centra līnijas:

- (a) A1 darbības dēļ bumba nonāk ārpus laukuma;
- (b) A1 tiek fiksēta uzbrukuma piezīme;
- (c) A1 nostaigā.

Interpretācija: Visos gadījumos, spēle ir jāturpina ar B komandas iemetienu no uzbrukuma zonas tuvumā centra līnijai. B komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-25 Apgalvojums: Iemetiens, kas rezultējies no nesportiskas vai diskvalificējoša soda, vienmēr ir jāizpilda no iemetienu līnijas komandas uzbrukuma zonā.

17-26 Piemērs: A1 ir piešķirta nesportiska piezīme pret B1 intervāla laikā starp pirmo un otro ceturtdaļu.

Interpretācija: Pirms otrās ceturtdaļas sākuma, B1 jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā. B komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņai jāpaliek nemainīgai.

17-27 Apgalvojums: Sekojošās situācijas var notikt iemetiena laikā:

- (a) bumba tiek piespēlēta pāri grozam un spēlētājs no jebkuras komandas caur groza apakšu pieskaras bumbai;
- (b) Bumba iesprūst starp stīpu un vairogu.

17-28 Piemērs: Iemetiena izpildītājs A1 piespēlē bumbu pāri grozam, kad spēlētājs no jebkuras komandas caur groza apakšu pieskaras bumbai.

Interpretācija: Šis ir iejaukšanās pārkāpums. Spēle ir jāatsāk ar pretējās komandas iemetienu no pagarinātās soda metienu līnijas. Ja aizsardzības komanda izdara pārkāpumu, tad punkti nevar tikt pieskaitīti uzbrukuma komandai, jo bumba netika atlaista no spēles laukuma iemetienu zonas.

17-29 Piemērs: Iemetiena izpildītājs A1 piespēlē bumbu pretī B komandas grozam un bumba iesprūst starp stīpu un vairogu.

Interpretācija: Šī ir bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas situācija. Spēle ir jāatsāk izmantojot mainīgā valdījuma kontroles procedūru:

- Ja A komandai tiek piešķirts iemetiens, tad spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no uzbrukuma zonas gala līnijas, tuvumā vairogam. A komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa;
- Ja B komandai piešķir iemetienu, tad spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no aizsardzības zonas gala līnijas, tuvumā vairogam. B komandai jābūt 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-30 Apgalvojums: Pēc tam, kad bumba ir nodota iemetiena veicējam, viņš nedrīkst ievadīt bumbu spēlē tā, lai tā vispirms atsitas iekšpus laukumam un pats tai atkārtoti pieskaras pirms tā pieskaras vai tai ir pieskāries jebkurš cits laukumā esošais spēlētājs.

17-31 Piemērs: Iemetiena izpildītājs A1 atsit bumbu, kura pieskaras:
(a) iekšpus spēles laukuma zonai;
(b) ārpus laukuma zonai;
Un tad A1 atkal noķer bumbu.

Interpretācija:

- (a) Šis ir **iemetiena** pārkāpums ko izdarīja A1. Pēc tam, kad bumba pamet A1 rokas un bumba pieskaras iekšpus spēles laukumam, A1 nedrīkst pieskarties bumbai pirms tā pieskaras vai tai pieskaras jebkurš no laukumā esošajiem spēlētājiem.
- (b) Ja A1 nepārvietojās vairāk kā 1 m starp bumbas atsitieniem un tās noķeršanas atkal, A1 darbība ir atļauta un piecu (5) sekunžu ierobežojums, lai ievadītu bumbu spēlē turpinās.

17-32 Apgalvojums: Iemetiena izpildītājs nedrīkst izraisīt bumbas pieskārienu ārpus robežām pēc tam, kad iemetiena laikā no tās ir atbrīvojies.

17-33 Piemērs: Iemetiena izpildītājs A1 piespēlē bumbu no savas:

- (a) uzbrukuma zonas;
(b) aizsardzības zonas;

laukumā esošajam A2. Bumba iziet ārpus laukuma nesapiekaroties nevienam laukumā esošajam spēlētājam.

Interpretācija: Šis ir **iemetiena** pārkāpums ko izdarīja A1. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no vietas, kur bija oriģinālais iemetiens:

- (a) aizsardzības zonā ar 24 sekundēm;
- (b) uzbrukuma zonā ar 14 sekundēm;

uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-34 Piemērs: Iemetiena izpildītājs A1 iedod piespēli A2. A2 noķer bumbu ar vienu no savām kājām uz laukuma līnijām.

Interpretācija: Šis ir **ārpus laukuma** pārkāpums ko izdarīja A2. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur A2 pieskārs laukuma līnijai.

17-35 Piemērs: Iemetiena izpildītājs A1 no sānu līnijas:

- (a) savā aizsardzības zonā tuvumā centra līnijai, ir tiesīgs piespēlēt bumbu uz jebkuru spēles laukuma pusi;
- (b) savā uzbrukuma zonā tuvumā centra līnijai, ir tiesīgs piespēlēt bumbu tikai komandas biedram, kas atrodas uzbrukuma zonā;
- (c) ceturtdaļās sākumā uz pagarinātās centra līnijas, ir tiesīgs piespēlēt bumbu uz jebkuru spēles laukuma pusi.

Ar bumbu rokās, A1 sper vienu normāla sānu soli, līdz ar to mainot uzbrukuma vai aizsardzības zonas pozīciju.

Interpretācija: Visos gadījumos, A1 ir rīkojies noteikumu robežās. A1 patur savu sākotnējo iemetiena pozīciju ar tiesībām piespēlēt bumbu uz savu uzbrukuma vai aizsardzības zonu atbilstoši sākotnējam statusam.

17-36 Apgalvojums: Pēc veiksmīga groza guvuma vai pēc veiksmīga pēdējā soda metiena, iemetiena veicējs aiz savas gala līnijas var kustēties sāniski un/vai atmuguriski un bumba var tikt padota starp komandas biedriem aiz gala līnijas, bet iemetiena process nevar ilgt ilgāk par piecām (5) sekundēm. Šis ir spēkā arī tad, kad notiek iemetiens un aizsardzības komanda izdara neatļautu iejaukšanos ar iemetiena pārkāpumu, līdz ar to iemetiens ir jāatkārto.

17-37 Piemērs: Pēc pretinieku komandas veiksmīga pēdējā soda metiena otrajā ceturtdaļā, A1 **rokās tur** bumbu aiz gala līnijas, lai veiktu iemetienu. B2 pārvieto savu roku(-as) pāri laukuma līnijai pirms bumba ir piespēlēta pār laukuma līnijai.

Interpretācija: B2 ir veicis iemetiena pārkāpumu. Iemetiens ir jāatkārto. Jebkuram A komandas spēlētājam saglabājas tiesības kustēties gar gala līniju, pirms atlaižot vai piespēlējot bumbu komandas biedram.

17-38 Piemērs: Pēc pretinieku komandas veiksmīga groza guvuma, A1 **rokās tur** bumbu aiz savas gala līnijas. Pēc tam, kad bumba ir ievadīta spēles laukumā, B2 tuvu gala līnijai iesper ar kāju par bumbu.

Interpretācija: B2 ir veicis spertas bumbas pārkāpumu. Spēle ir jāturpina ar A komandas iemetienu no savas gala līnijas, izņemot tieši zem vairoga. Līdz

ar to, ka B2 spertas bumbas pārkāpums notika pēc tam, kad bumba bija ievadīta spēlē, A komandas iemetiena izpildītājam nav tiesības pārvietoties gar noteiktās iemetiena vietas gala līniju pirms bumba nav ievadīta spēles laukumā.

17-39 Piemērs: Pēc pretinieku komandas veiksmīga groza guvuma pirmajā ceturtdaļā, A1 **rokās tur** bumbu, lai veiktu iemetienu no savas gala līnijas. A1 piespēlē bumbu A2, kas arī atrodas aiz savas gala līnijas. B1 pārvieto savu roku(-as) pāri laukuma līnijai un pieskaras bumbai piespēles brīdī.

Interpretācija: B1 jābrīdina par spēles laika kavēšanu. B1 brīdinājums ir arī jāpaziņo B komandas galvenajam trenerim un tas attiecas uz visiem B komandas spēlētājiem par līdzīgiem atgadījumiem līdz spēles beigām. Iemetiens ir jāatkārto.

17-40 Piemērs: Pēc pretinieku komandas veiksmīga groza guvuma, A1 **rokās tur** bumbu, lai veiktu iemetienu no savas gala līnijas. A2 lēc no ārpus laukuma zonas aiz savas gala līnijas un kamēr atrodoties gaisā noķer piespēli no A1. Pēc tam:

- (a) A2 piespēlē bumbu atpakaļ A1, kurš joprojām ir ārpus laukuma aiz savas gala līnijas;
- (b) A2 piespēlē bumbu A3, kurš ir uz spēles laukuma;
- (c) A2 atgriežas ārpus lauku aiz savas gala līnijas;
- (d) A2 piezemējas uz spēles laukuma;
- (e) A2 piezemējas uz spēles laukuma un piespēlē bumbu atpakaļ A1, kurš joprojām atrodas ārpus laukuma aiz savas gala līnijas.

Interpretācija:

- (a), (b) un (c) A komandas izspēle ir atbilstoši noteikumiem;
- (d) A2 ir **veicis iemetiena** pārkāpumu;
- (e) **A2 ir veicis iemetiena** pārkāpumu.

17-41 Apgalvojums: Iemetiena laikā, neviena no spēlētāju, izņemot iemetiena veicēja, ķermeņa daļām nedrīkst būt pāri laukuma līnijām.

17-42 Piemērs: Ar 21 sekundi uz uzbrukuma laika pulksteņa trešajā ceturtdaļā, A komandai ir piešķirts iemetiens viņu aizsardzības zonā. Iemetiena veicējs A1 rokās tur bumbu, kad B1 pārvieto savu roku(-as) pāri laukuma līnijai.

Interpretācija: B1 ir veicis iemetiena pārkāpumu. A komandai iemetiens ir jāatkārto. A komandai jābūt 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-43 Piemērs: Trešajā ceturtdaļā, A komandai ir piešķirts iemetiens no viņu uzbrukuma zonas. Iemetiena veicējs A1 rokās tur bumbu, kad B1 pārvieto savu roku(-as) pāri laukuma līnijai, ar:

- (a) 7 sekundēm;
- (b) 17 sekundēm;

uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Interpretācija: B1 ir veicis iemetiena pārkāpumu. A komandas iemetiens ir jāatkārto. A komandai jābūt:

- (a) 14 sekundēm;
 - (b) 17 sekundēm;
- uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-44 Apgalvojums: Pēc soda metiena, kas rezultējās no tehniskās piezīmes, spēle ir jāatsāk ar iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad tika fiksēta tehniskā piezīme, izņemot bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas vai pirms pirmās ceturtdaļas situācijā.

Ja tehniskā piezīme tiek piešķirta aizsardzībā esošajai komandai, tad uzbrukumā esošajai komandai jābūt 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, ja iemetiens ir jāizpilda no aizsardzības zonas. Ja iemetiens ir jāizpilda no uzbrukuma zonas, uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno sekojoši:

- Ja 14 vai vairāk sekundes ir palikušas uz uzbrukuma laika pulksteņa, tad jāturpina ar atlikušo laiku uz uzbrukuma laika pulksteņa;
- Ja 13 vai mazāk sekundes ir palikušas uz uzbrukuma laika pulksteņa, tad uzbrukuma laika pulkstenim ir jārāda 14 sekundes.

Ja tehniskā piezīmē ir piešķirta uzbrukumā esošajai komandai, tad uzbrukumā esošajai komandai jāpaliek atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa neatkarīgi vai iemetiens ir jāizpilda no viņu uzbrukuma vai aizsardzības zonas.

Ja minūtes pārtraukums un tehniskā piezīme ir piešķirta tajā pašā apstādītajā spēles laika pulksteņa periodā, tad minūtes pārtraukums ir jāaizvada vispirms, pēc tam ir jāaizvada tehniskās piezīmes pārkāpums. Pēc soda metiena(-iem) rezultējoties no nesportiskās vai diskvalificējošās piezīmes, spēle ir jāatsāk ar iemetienu no iemetienu līnijas komandas uzbrukuma zonā. Komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-45 Piemērs: A2 driblē savā:

- (a) aizsardzības zonā;
 - (b) uzbrukuma zonā;
- kad A1 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Jebkuram no B komandas spēlētājam ir jāizpilda viens soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Abos gadījumos, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad tehniskā piezīme tika fiksēta. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-46 Piemērs: A2 driblē savā:

- (a) aizsardzības zonā;
 - (b) uzbrukuma zonā;
- kad B1 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Jebkuram no A komandas spēlētājam ir jāizpilda viens soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad tehniskā piezīme tika fiksēta. Ja atrodies:

- (a) aizsardzības zonā, ar 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa;
- (b) uzbrukuma zonā, ar atlikušo laiku uz uzbrukuma laika pulksteņa, ja 14 vai vairāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa un ar 14 sekundēm uz spēles laika pulksteņa, ja 13 vai mazāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-47 Piemērs: Ar 1:47 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 driblē uzbrukuma zonā un viņam ir piešķirta tehniskā piezīme. A komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums.

Interpretācija: Pēc minūtes pārtraukuma, jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad tehniskā piezīme tika fiksēta. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-48 Apgalvojums: Kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā vai katrā pagarinājumā, ja tehniskā piezīme ir piešķirta uzbrukumā esošajai komandai un tai ir piešķirts minūtes pārtraukums, tad uzbrukumā esošajai komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa, ja iemetienu jāizpilda no aizsardzības zonas. Ja iemetienu jāizpilda no iemetiena līnijas uzbrukuma zonā, tad uzbrukuma laika pulksteni jāatjauno sekojoši:

- Ja 14 vai vairāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa, tad jābūt 14 sekundēm;
- Ja 13 vai mazāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa, tad ir jāturpina ar atlikušo laiku uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-49 Piemērs: Ar 1:45 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 driblē bumbu savā aizsardzības zonā un viņam tiek piešķirta tehniskā piezīme. A komandai piešķir minūtes pārtraukumu.

Interpretācija: Vēlākais, pēc minūtes pārtraukuma, A komandas galvenajam trenerim jāpaziņo galvenajam tiesnesim iemetiena vieta (uzbrukuma vai aizsardzības zona). Pēc minūtes pārtraukuma, jebkuram no B komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu atbilstoši A komandas galvenā trenera izvēlei.

Ja A komandas galvenais treneris izvēlas iemetienu veikt no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā, A komandai jābūt 14 sekundē, ja 14 vai vairāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa vai spēles laika pulksteņa, vai atlikušais laiks, ja 13 vai mazāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-50 Piemērs: Ar 1:43 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 driblē bumbu savā aizsardzības zonā un viņam ir piešķirta tehniskā piezīme. Jebkurš no B komandas spēlētājiem izpilda vienu soda metienu bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. A komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums.

Interpretācija: Vēlākais, pēc minūtes pārtraukuma, A komandas galvenajam trenerim jāpaziņo galvenajam tiesnesim iemetiena vieta (uzbrukuma vai aizsardzības zona). Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu atbilstoši A komandas galvenā trenera izvēlei.

Ja A komandas galvenais treneris izvēlas iemetienu veikt no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā, A komandai jābūt 14 sekundēm, ja 14 vai vairāk sekundes joprojām ir uz uzbrukuma laika pulksteņa vai spēles laika pulksteņa, ja 13 vai mazāk sekundes ir palikušas uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Ja A komandas galvenais treneris izvēlas iemetienu veikt savā aizsardzības zonā, A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-51 Piemērs: Ar 1:41 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 driblē bumbu savā aizsardzības zonā, kad B1 izsit bumbu ārpus laukuma. A komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums. Tūlīt pēc tam, A1 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Vēlākais, pēc minūtes pārtraukuma, A komandas galvenajam trenerim jāpaziņo galvenajam tiesnesim iemetiena vieta (uzbrukuma vai aizsardzības zona). Jebkuram no B komandas spēlētājiem jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu atbilstoši A komandas galvenā trenera izvēlei.

Ja A komandas galvenais treneris izvēlas iemetienu veikt no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā, A komandai jābūt jābūt 14 sekundēm, ja 14 vai vairāk sekundes joprojām ir uz uzbrukuma laika pulksteņa vai spēles laika pulksteņa, ja 13 vai mazāk sekundes ir palikušas uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Ja A komandas galvenais treneris izvēlas iemetienu veikt savā aizsardzības zonā, A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-52 Piemērs: Ar 58 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 aizsardzības zonā:

- (a) B1 tīšām iesper par bumbu;
- (b) B1 izdara pārkāpumu pret A1. Šī ir B komandas trešā komandas piezīme šajā ceturtdaļā.
- (c) B1 izsit bumbu ārpus spēles laukuma;

Ar 19 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A komandai piešķir minūtes pārtraukumu.

17-53 Apgalvojums: Kad vien bumba ir trāpīta grozā, bet groza guvums vai pēdējais soda metiens netiek ieskaitīts, spēle ir jāatsāk ar iemetienu no pagarinātās soda metienu līnijas.

17-54 Piemērs: A1 metienu brīdī nostaigā un pēc tam gūst grozu.

Interpretācija: A1 gūtais grozs nav jāskaita. B komandai jāpiešķir iemietiens no pagarinātās soda metiena līnijas aizsargzības zonā. B komandai jābūt 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

17-55 Piemērs: A1 izpilda metienu, lai gūtu grozu. Kamēr bumba ir savā lejupejošā lidojumā, A2 pieskaras bumbai, kura pēc tam iekrīt grozā.

Interpretācija: A1 gūtais grozs nav jāskaita. B komandai jāpiešķir iemietiens no pagarinātās soda metiena līnijas aizsargzības zonā. B komandai jābūt 24 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

18/19. Pants **Minūtes pārtraukums / Maiņa**

18/19-1 Apgalvojums: Minūtes pārtraukums nevar tikt piešķirts pirms ceturtdaļas vai pagarinājuma spēles laiks nav sācies, vai pēc tam, kad spēles laiks ceturtdaļai vai pagarinājumam ir beidzies.

Maiņa nevar tikt piešķirta pirms pirmās ceturtdaļas spēles laiks ir uzsākts vai pēc spēles laika beigām. Jebkura maiņa var tikt piešķirta intervāla laikā starp ceturtdaļām un pagarinājumiem.

18/19-2 Piemērs: Pēc tam, kad bumba ir pametusi galvenā tiesneša rokas bumbas iemetienā/lēcienā pēc bumbas, bet pirms tai ir legāli kāds pieskāries, lēcējs A2 izdara pārkāpumu. B komandai ir piešķirts iemetiens. Šajā laikā, jebkura no komandām pieprasa minūtes pārtraukumu vai maiņu.

Interpretācija: Neņemot vērā faktu, ka spēle ir sākusies, minūtes pārtraukums vai maiņa nevar tikt piešķirta, jo spēles laika pulkstenis nav sācies vēl.

18/19-3 Apgalvojums: Ja uzbrukuma laika pulksteņa signāls atskan kamēr bumba ir gaisā, jo tā tika izmesta, lai censtos gūt grozu, tad tas nav pārkāpums un spēles laika pulksteni nevajag apstādināt. Ja metiens, lai gūtu grozu ir veiksmīgs, tad abām komandām, noteiktos apstākļos, ir minūtes pārtraukuma vai maiņas iespējas.

18/19-4 Piemērs: Pēc izdarīta metiena bumba ir gaisā, kad atskan uzbrukuma laika pulksteņa signāls. Bumba iekrīt grozā. Viena no vai abas komandas pieprasa:
(a) minūtes pārtraukumu;
(b) maiņu.

Interpretācija:

(a) Šī ir minūtes pārtraukuma iespēja tikai priekš komandas, kas negūst punktus.

Ja komandai, kas negūst punktus ir piešķirts minūtes pārtraukums, tad pretiniekiem arī var piešķirt minūtes pārtraukumu un abām komandām ir piešķirta maiņas iespējas, ja viņi to pieprasa.

(b) Šī ir tikai maiņas iespēja priekš komandas, kas negūst punktus un tikai tad, kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā vai katrā pagarinājumā. Ja komandai, kas negūst punktus ir piešķirta maiņa, tad pretiniekiem arī var piešķirt maiņu un abām komandām var piešķirt minūtes pārtraukumu, ka viņi to vēlas.

18/19-5 Apgalvojums: 18. un 19. Pants precizē, kad minūtes pārtraukuma vai maiņas iespēja sākas un beidzas. Ja pieprasījums pēc minūtes pārtraukuma vai maiņas (priekš jebkura spēlētāja, ieskaitot spēlētāju, kas izpilda sodu metienu) ir izdarīts pēc bumba ir iedota soda metienu izpildītājam priekš pirmā soda metiena izpildes, tad minūtes pārtraukums vai maiņa jāpiešķir abām komandām, ja:

- (a) pēdējais soda metiens ir veiksmīgs, vai;
- (b) pēc pēdējā soda metiena seko iemetiens, vai;
- (c) jebkura pamatota iemesla dēļ, bumba paliek mirusi pēc pēdējā soda metiena.

Pēc tam, kad bumba ir soda metiena izpildītāja rīcībā, lai izpildītu pirmo no diviem (2) vai trim (3) pēc kārtas izpildāmiem soda metieniem par vienu un to pašu noteikumu pārkāpumu, nevar piešķirt minūtes vai maiņas pirms bumba nav kļuvusi mirusi pēc pēdējā soda metiena.

Kad starp tādiem soda metieniem tiek fiksēta tehniskā piezīme, tad soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma ir jāizpilda uzreiz. Minūtes pārtraukums vai maiņa nevar tikt piešķirta jebkurai no komandām pirms un/vai pēc soda metiena, izņemot maiņai ir jākļūst par spēlētāju, kurš izpildīs soda metienu par tehnisko piezīmi. Šajā gadījumā, pretinieku komandai arī ir tiesīga nomainīt vienu spēlētāju, ja viņi to vēlas.

18/19-6 Piemērs: A1 ir piešķirti divi (2) soda metieni. Viena no komandām pieprasa minūtes pārtraukumu vai maiņu:

- (a) pirms bumba ir A1 rīcībā, lai veiktu soda metienu;
- (b) pēc pirmā izpildītā soda metiena;
- (c) pēc otrā veiksmīgā soda metiena, bet pirms bumba ir vienam no B komandas spēlētāju rīcībā, lai veiktu iemetienu;
- (d) pēc otrā veiksmīgā soda metiena un pēc bumba ir viena no B komandas spēlētāja rīcībā, lai veiktu iemetienu;

Interpretācija:

- (a) Minūtes pārtraukums vai maiņa ir jāpiešķir uzreiz, pirms pirmā soda metiena izpildes;
- (b) Minūtes pārtraukums vai maiņa nav jāpiešķir pēc pirmā soda metiena, ja arī tas ir bijis veiksmīgs;
- (c) Minūtes pārtraukums vai maiņa ir jāpiešķir uzreiz, pirms iemetiena;
- (d) Minūtes pārtraukums vai maiņa nav jāpiešķir.

18/19-7 Piemērs: A1 ir piešķirti divi (2) soda metieni. Pēc pirmā soda metiena mēģinājuma, viena no komandām pieprasa minūtes pārtraukumu vai maiņu. Pēdējā soda metienu izpildes laikā:

- (a) bumba atlec no stīpas un spēle turpinās;
- (b) soda metiens ir veiksmīgs;
- (c) bumba nepieskaras stīpai;
- (d) A1 soda metienu izpildes laikā uzkāpj un soda metiena līnijas un pārkāpums ir fiksēts;
- (e) B1 uzkāpj uz aizliegtās zonas pirms bumba ir pametusi A1 rokas. B1 pārkāpums ir fiksēts un A1 soda metiens nav bijis veiksmīgs.

Interpretācija:

- (a) Minūtes pārtraukums vai maiņa nav jāpiešķir;

- (b), (c) un (d) Minūtes pārtraukums vai maiņa ir jāpiešķir uzreiz;
- (e) A1 jāizpilda maiņas soda metiens un, ja veiksmīgs, minūtes pārtraukums vai maiņa jāpiešķir nekavējoties.

18/19-8 Piemērs: Maiņas iespēja ir nupat kā beigusies, kad rezervists A6 skrien uz sekretariāta galdiņa pusi un skaļi pieprasa maiņu. Laika operators reaģē un kļūdaini piespiež skaņas signālu. Tiesnesis nosvilpj savu svilpi.

Interpretācija: Bumba ir mirusi un spēles laika pulkstenis ir apstādināts, kas parasti ir maiņas iespēja. Tomēr, A6 pieprasījums veikt maiņu bija par vēlu, maiņa nav jāpiešķir. Spēle ir jāatsāk uzreiz.

18/19-9 Piemērs: Spēles laikā notiek bumbas iejaukšanās (*goaltending*) vai iejaukšanās pārkāpums. Viena no komandām ir pieprasījusi vai nu minūtes pārtraukumu, vai spēlētāja maiņu.

Interpretācija: Spēles laika pulkstenis ir apturēts un bumba ir kļuvusi mirusi pārkāpuma dēļ. Minūtes pārtraukums vai maiņa ir jāpiešķir.

18/19-10 Piemērs: B1 izdara piezīmi pret A1 viņa divpunktu metienā, kas nebija precīzs. Pēc A1 pirmā no diviem soda metieniem, A2 ir piešķirta tehniskā piezīme. Viena no komandām tagad pieprasa minūtes pārtraukumu vai maiņu.

Interpretācija: Jebkurš B komandas spēlētājs var izpildīt vienu soda metienu bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Ja B komandas maiņas spēlētājs ir kļuvis par spēlētāju, kas izpildīs soda metienu, tad A komandai arī ir tiesības nomainīt vienu spēlētāju, ja viņi to vēlas. Ja B komandas maiņas spēlētājs izpilda soda metienu, kas ir kļuvis par laukuma spēlētāju, vai A komanda arī veica viena spēlētāja maiņu, tad viņi nevar tikt nomainīti līdz nākamās spēles laika pulksteņa periods ir beidzies. Pēc B komandas spēlētāju soda metieniem par A2 tehnisko piezīmi, A1 jāizpilda savs otrais soda metiens un spēle ir jāturpina kā pēc jebkura pēdējā soda metiena. Nākamie minūtes pārtraukumi vai maiņas jāpiešķir abām komandām nākamajā minūtes pārtraukuma vai maiņas iespējā.

18/19-11 Piemērs: B1 izdara piezīmi pret A1 viņa divpunktu metienā, kas nebija precīzs. Pēc A1 pirmā no diviem soda metieniem, A2 ir piešķirta tehniskā piezīme. Jebkuram no B komandas spēlētājiem jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Viena no komandām tagad pieprasa minūtes pārtraukumu vai maiņu.

Interpretācija: A1 jāizpilda savs otrais soda metiens un spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena. Minūtes pārtraukums vai maiņa jāpiešķir abām komandām nākamajā minūtes pārtraukuma vai maiņas iespējā.

18/19-12 Piemērs: B1 izdara piezīmi pret A1 viņa divpunktu metienā, kas nebija precīzs. Pēc A1 pirmā no diviem soda metieniem, A2 ir piešķirta tehniskā piezīme. Šī ir A2 piektā (5) personīgā piezīme. Viena no komandām tagad pieprasa minūtes pārtraukumu vai maiņu.

Interpretācija: A2 ir jānomaina uzreiz. Jebkurš no B komandas spēlētājiem var izpildīt vienu soda metienu bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Ja B komandas maiņas spēlētājs ir kļuvis par spēlētāju, kas izpildīs soda metienu, tad A komandai arī ir tiesības nomainīt vienu spēlētāju, ja viņi to vēlas. Ja B komandas maiņas spēlētājs izpilda soda metienu, kas ir kļuvis par laukuma spēlētāju, vai A komanda arī veica viena spēlētāja maiņu, tad viņi nevar tikt nomainīti līdz nākamās spēles laika pulksteņa periods ir beidzies. Pēc B komandas spēlētāju soda metieniem par A2 tehnisko piezīmi, A1 jāizpilda savs otrais soda metiens un spēle ir jāturpina kā pēc jebkura pēdējā soda metiena. Nākamie minūtes pārtraukumi vai maiņas jāpiešķir abām komandām nākamajā minūtes pārtraukuma vai maiņas iespējā.

18/19-13 Piemērs: A1 driblē bumbu un viņam ir piešķirta tehniskā piezīme. B6 pieprasa kļūt par spēlētāju, kas izpildīs soda metienu.

Interpretācija: Šī ir maiņas iespēja abām komandām. Pēc kļūšanas par laukuma spēlētāju, B6 var izpildīt vienu (1) soda metienu bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma., bet B6 nevar kļūt par maiņas spēlētāju līdz nākamās spēles laika pulksteņa ritējuma perioda beigām.

18/19-14 Apgalvojums: Ja, pēc minūtes pārtraukuma pieprasījuma, viena no komandām izdara pārkāpumu, minūtes pārtraukums nedrīkst sākties līdz tiesnesis nav pabeidzis visu nepieciešamo komunikāciju ar sekretariātā galdiņu. Spēlētāja piektās personīgās piezīmes gadījumā, šajā komunikācijā ietilpst nepieciešamā spēlētāju maiņas procedūra. Pēc tam, ka visa komunikācija ir pabeigta, minūtes pārtraukums var sākties, kad tiesnesis nosvilpj savu svilpi un parāda minūtes pārtraukuma žestu.

18/19-15 Piemērs: Spēles laikā, A komandas galvenais treneris pieprasa minūtes pārtraukumu pēc kura B1 ir piešķirta piektā personīgā piezīme.

Interpretācija: Minūtes pārtraukums nedrīkst sākties līdz visa komunikācija ar sekretariātā galdiņu ir pabeigta un maiņa spēlētājs priekš B1 ir kļuvis par laukuma spēlētāju.

18/19-16 Piemērs: Spēles laikā, A komandas galvenais treneris pieprasa minūtes pārtraukumu pēc jebkuram spēlētājam ir piešķirta piezīme.

Interpretācija: Komandām jāatļauj doties uz savu komandu soliņiem, lai gan formāli minūtes pārtraukums vēl nav sācies.

18/19-17 Apgalvojums: Visiem minūtes pārtraukumiem jāilgst vienu (1) minūti. Komandām ir nekavējoties jāatgriežas uz spēles laukuma pēc tam, kad tiesnesis ir nosvilpis savu svilpi un aicina komandas uz spēles laukumu. Ja komanda pārsniedz minūtes pārtraukuma vienu (1) minūti, tad tā iegūst priekšrocību, kā arī vilcina spēli. Tiesnesim ir jāizsaka brīdinājums komandas galvenajam trenerim. Ja galvenais treneris neatbild uz brīdinājumu, tad papildus minūtes pārtraukums ir jānoņem no komandas. Ja komandai vairs nav pieejami minūtes pārtraukumi, tad par spēles vilcināšanu komandas galvenajam trenerim tiek piešķirta tehniskā piezīme, protokolā atzīmēta kā "B₁". Ja tā komanda neatgriezās uz spēles laukuma nekavējoties pēc puslaika

intervāla, minūtes pārtraukums ir jānoņem no komandas. Noņemtām minūtes pārtraukumam nav jāilgst viena (1) minūte un spēlei ir jāatsākas uzreiz.

18/19-18 Piemērs: Beidzās minūtes pārtraukums un tiesnesis aicina A komandu uz spēles laukuma. A komandas galvenais treneris turina instruēt savu komandu, kura turpina būt komandas soliņa zonā. Tiesnesis atkārtoti aicina A komandu un spēles laukuma un:

- (a) A komanda beidzot uznāk uz spēles laukuma;
- (b) A komanda joprojām turpina būt komandas soliņa zonā.

Interpretācija:

- (a) Pēc tam, kad A komanda sāk savu atgriešanos uz spēles laukuma, tiesnesim ir jābrīdina A komandas galvenais treneris, ja tāda uzvedība atkārtosies, tad papildus minūtes pārtraukums tiks noņemts no A komandas;
- (b) minūtes pārtraukums, bez brīdinājuma, ir jāatņem no A komandas. Šim minūtes pārtraukumam ir jāilgst vienu (1) minūti. Ja A komandai nav vairs neviens minūtes pārtraukums palicis, tad A komandas galvenajam trenerim ir jāpiešķir tehniskā piezīme un spēles protokolā atzīmēta kā "B₁".

18/19-19 Piemērs: Pēc puslaika intervāla, A komanda joprojām ir gērbtuvēs un līdz ar to trešās ceturtdaļas sākums ir kavēts sākties.

Interpretācija: Pēc tam, kad A komanda beidzot atgriežas uz spēles laukuma, minūtes pārtraukums, bez brīdinājuma, ir jāatņem no A komandas. Šim minūtes pārtraukumam nav jāilgst viena (1) minūte un spēle ir jāatsāk uzreiz.

18/19-20 Apgalvojums: Ja komandai netika piešķirts minūtes pārtraukums otrajā puslaikā pirms spēles laika pulkstenis rāda 2:00 ceturtajā ceturtdaļā, tad rezultātu tablo operatoram spēles protokolā ir jāatzīmē divas (2) horizontālas līnijas pirmajā kastītē priekš komandas otrā puslaika minūtes pārtraukumiem. Rezultātu tablo ir jārāda, ka pirmais minūtes pārtraukums ir izlietots.

18/19-21 Piemērs: Ar 2:00 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, abas komandas nav pieprasījušas minūtes pārtraukumu otrajā puslaikā.

Interpretācija: Rezultātu tablo operatoram spēles protokolā ir jāatzīmē divas (2) horizontālas līnijas pirmajā kastītē priekš komandas otrā puslaika minūtes pārtraukumiem. Rezultātu tablo ir jārāda, ka pirmais minūtes pārtraukums ir izlietots.

18/19-22 Piemērs: Ar 2:09 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A komandas galvenais treneris pieprasa pirmo minūtes pārtraukumu otrajā puslaikā kamēr spēles laika pulkstenis rit. Ar 1:58 uz spēles laika pulksteņa, bumba pamet laukuma robežas uz spēles laika pulkstenis ir apstādināts. A komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums.

Interpretācija: Rezultātu tablo operatoram spēles protokolā ir jāatzīmē divas (2) horizontālas līnijas A komandas pirmajā kastītē, ņemot vērā, ka minūtes pārtraukums netika piešķirts pirms spēles laika pulkstenis rādīja 2:00 ceturtajā ceturtdaļā. Piešķirtais minūtes pārtraukums 1:58 ir jāatzīmē otrajā kastītē un A komandai vairs palicis tikai viens minūtes pārtraukums. Pēc minūtes pārtraukuma, rezultātu tablo jārāda, ka divi (2) minūtes pārtraukumi ir izlietoti.

18/19-23 Apgalvojums: Kad vien minūtes pārtraukums ir pieprasīts, vienalga vai pirms, vai pēc tam, kad tiek piešķirta tehniskā, nesportiskā vai diskvalificējošā piezīme, minūtes pārtraukumu jāpiešķir pirms soda metiena(-u) izpildes. Ja minūtes pārtraukuma laikā tiek piešķirta tehniskā, nesportiskā vai diskvalificējošā piezīme, tad soda metiens(-i) ir jāizpilda pēc minūtes pārtraukuma.

18/19-24 Piemērs: B komandas galvenais treneris pieprasa minūtes pārtraukumu. A1 ir piešķirta nesportiska piezīme pret B1, pēc kuras seko A2 tehniskā piezīme.

Interpretācija: B komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums. Pēc minūtes pārtraukuma, jebkurš B komandas spēlētājs var izpildīt vienu (1) soda metienu bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Pēc tam B1 jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēlē ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā. B komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

18/19-25 Piemērs: B komandas galvenais treneris pieprasa minūtes pārtraukumu. A1 ir piešķirta nesportiska piezīme pret B1. B komandai piešķir minūtes pārtraukumu. Minūtes pārtraukuma laikā, A2 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Pēc minūtes pārtraukuma, jebkurš B komandas spēlētājs var izpildīt vienu (1) soda metienu bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. B1 jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā. B komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

23. Pants Spēlētājs ārpus laukuma un bumba ārpus laukuma

23-1 Apgalvojums: Ja bumba ir ārpus laukuma, jo tā pieskarās vai tai pieskaras spēlētājs kas ir ārpus laukuma līnijām, šis spēlētājs rada bumbai iziet ārpus laukuma robežām.

23-2 Piemērs: Tuvu sānu līnijai, A1 ar bumbu rokās ir B1 cieši segts. A1 pieskaras ar savu ķermeni B1, kas ar vienu kāju atrodas ārpus laukuma.

Interpretācija: A1 ir veicis noteikumiem atbilstošu gājieni. Spēlētājs ir ārpus laukuma tad, kad jebkura ķermeņa daļa ir kontaktā ar kaut ko izņemot ar citu spēlētāju. Spēlei ir jāturpinās.

23-3 Piemērs: Tuvu sānu līnijai, A1 ar bumbu rokās ir B1 un B2 cieši segts. A1 ar bumbu pieskaras B1, kas ar vienu kāju atrodas ārpus laukuma.

Interpretācija: Šis ir B1 ārpus laukuma pārkāpums. Bumba ir ārpus laukuma, kad tā pieskaras spēlētājam, kas ir ārpus laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba izgāja ārpus laukuma, izņemot tieši zem vairoga. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

23-4 Piemērs: A1 driblē bumbu tuvu sānu līnijai priekšā sekretariātā galdiņam. Bumba augsti atlec no spēles laukuma un pieskaras B6 celim, kas sēž uz maiņas krēsla. Bumba atgriežas pie A1 spēles laukumā.

Interpretācija: Bumba ir ārpus laukuma, kad tā pieskaras B6, kas atrodas ārpus laukuma. A1 radīja bumbas laukumu pamešanu, kas pieskarās bumbai pirms tā pameta laukumu. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba izgāja ārpus laukuma, izņemot tieši zem vairoga.

24. Pants Dribls

24-1 Apgalvojums: Spēlētāja apzināts bumbas metiens pret pretinieku vai savu vairogu nav uzskatāms par driblu.

24-2 Piemērs: A1 vēl nav uzsācis driblu un stāvot uz vietas met bumbu pret vairogu un noķer vai pieskaras bumbai vēlreiz pirms bumba pieskaras kādam citam spēlētājam.

Interpretācija: A1 ir veicis noteikumiem atbilstošu gājienu. Pēc bumbas noķeršanas, A1 var mest, piespēlēt vai uzsākt driblu.

24-3 Piemērs: Beidzot driblu vai nu nepārtrauktā kustībā vai stāvot uz vietas, A1 met bumbu pret vairogu un noķer vai pieskaras bumbai vēlreiz pirms bumba pieskaras kādam citam spēlētājam.

Interpretācija: A1 ir veicis noteikumiem atbilstošu gājienu. Pēc bumbas noķeršanas, A1 var mest, piespēlēt vai uzsākt driblu.

24-4 Piemērs: A1 metiens nepieskaras stīpai, A1 noķer bumbu un met to pret vairogu, pēc kura A1 noķer ai pieskaras bumbai vēlreiz pirms bumba pieskaras kādam citam spēlētājam.

Interpretācija: A1 ir veicis noteikumiem atbilstošu gājienu. Pēc bumbas noķeršanas, A1 var mest, piespēlēt vai uzsākt driblu.

24-5 Piemērs: A1 driblē bumbu un atļauti apstājas:

- (a) A1 tad zaudē savu balansu un neatraujot savu atbalsta kāju, A1 ar bumbu rokas pieskaras ar bumbu spēles laukumam vienreiz vai divreiz;
- (b) A1 tad met bumbu no vienas uz otru roku neatraujot savu atbalsta kāju.

Interpretācija: Abos gadījumos, A1 ir veicis noteikumiem atbilstošu gājienu. A1 nepakustināja savu atbalsta kāju.

24-6 Piemērs: A1 uzsāk savu driblu ar bumbas metienu:

- (a) pāri savam pretspēlētājam;
- (b) dažus metrus no sevis;

Bumba pieskarās spēles laukumam pēc kura A1 turpina savu driblu.

Interpretācija: Abos gadījumos, A1 ir veicis noteikumiem atbilstošu gājienu. Bumba pieskaras spēles laukumam pirms A1 atkārtoti pieskaras savam driblam.

24-7 Piemērs: A1 beidz driblēt bumbu un tīšām met bumbu pa B1 kāju. A1 noķer bumbu un atkal sāk driblēt bumbu.

Interpretācija: A1 ir veicis dubuldribļa pārkāpumu. A1 dribls beidzās, jo B1 nepieskarās bumbai. Bumba bija tā, kas pieskarās B1. A1 nevar atkal driblēt.

25. Pants Nostaigāts

25-1 Apgalvojums: Tas ir atļauts, ja spēlētājs guļot uz spēles laukuma iegūst kontroli pār bumbu. Tas ir atļauts, ja spēlētājs, kas rokās tur bumbu, nokrīt uz spēles laukuma. Tas ir atļauts, ja pēc nokrišanas uz spēles laukumu ar bumbu rokās, paslīd uz priekšu inerces rezultātā. Tomēr, ja spēlētājs cenšas griezties vai cenšas piecelties, kamēr rokās tur bumbu, tas ir pārkāpums.

25-2 Piemērs: A1 ar bumbu rokās zaudē balansu un nokrīt uz spēles laukuma.

Interpretācija: A1 ir veicis atļautu gājienu. Nokrišana uz spēles laukuma nav staigāts.

25-3 Piemērs: A1 ar bumbu rokās nokrīt uz spēles laukuma un paslīd uz priekšu inerces rezultātā.

Interpretācija: A1 ir veicis atļautu gājienu. Tomēr, ja A1 grieztos vai censtos piecelties, lai izvairītos no aizsardzības spēlētājiem, tad nostaiģāts būtu noticis.

25-4 Piemērs: A1, kamēr guļ uz spēles laukuma, iegūst kontroli pār bumbu. A1 tad:

- (a) iespēlē bumbu A2;
- (b) uzsāk driblu kamēr vēl guļ uz spēles laukuma;
- (c) cenšas piecelties kamēr driblē bumbu;
- (d) cenšas piecelties kamēr rokās tur bumbu.

Interpretācija:

- (a), (b) un (c) A1 ir veicis atļautu gājienu;
- (d) A1 ir nostaiģājis.

25-5 Apgalvojums: Spēlētājs nevar pieskarties spēles laukumam pēc kārtas ar to pašu vai abām kājām pēc dribla beigšanas vai iegūstot kontroli pār bumbu.

25-6 Piemērs: A1 izbeidz driblu ar bumbu savās rokās. Nepārtrauktā kustībā A1 atspēras ar savu kreiso kāju, piezemējas uz savas kreisās kājas, tad uz labās kājas un izdara metienu par grozu.

Interpretācija: A1 ir nostaiģājis. Spēlētājs nedrīkst pieskarties spēles laukumam pēc kārtas ar to pašu kāju pēc dribla beigšanas.

26. Pants Trīs sekundes

26-1 Apgalvojums: Tas ir pārkāpums, ja spēlētājs atstāj spēles laukuma aiz gala līnijas, lai izvairītos no 3 sekunžu pārkāpumu un atkārtoti ienāk soda laukumā.

26-2 Piemērs: A1 ir soda laukumā mazāk kā trīs (3) sekundes un iziet ārpus laukuma aiz gala līnijas, lai izvairītos no 3 sekunžu pārkāpuma. Pēc tam A1 atkārtoti ienāk soda laukumā.

Interpretācija: A1 ir veicis trīs (3) sekunžu pārkāpumu.

28. Pants **Astoņas sekundes**

28-1 Apgalvojums: Spēles laika pulkstenis ir apstādināts bumbas iemetiena/lēciens pēc bumbas situācijas dēļ. Ja mainīgā valdījuma kontroles iemetiens ir piešķirts komandai, kas kontrolēja bumbu savā aizsardzības zonā, tad astoņu sekunžu periodam ir jāturpinās.

28-2 Piemērs: A1 driblē bumbu savā aizsardzības zonā piecas (5) sekundes, kad notiek strīda bumbas situācija.

Interpretācija: A komandai jābūt tikai trim (3) sekundēm, lai pārvadītu bumbu no aizsardzības zonas uz uzbrukuma zonu.

28-3 Apgalvojums: Driblā no aizsardzības uz uzbrukuma zonu, bumba šķērso centra līniju tad, kad abas driblētāja kājas un bumba ir pilnībā kontaktā ar uzbrukuma zonu.

28-4 Piemērs: A1 ir uz centra līnijas un saņem piespēli no A2, kas atrodas aizsardzības zonā. A1 piespēlē bumbu atpakaļ A2, kas joprojām ir aizsardzības zonā.

Interpretācija: A komanda ir veikusi atļautu gājienu. A1 abas kājas nav pilnībā kontaktā ar uzbrukuma zonu, līdz ar to A1 ir atļauts piespēlēt bumbu uz aizsardzības zonu. Astoņu sekunžu periodam ir jāturpinās.

28-5 Piemērs: A1 driblē bumbu no savas aizsardzības zonas puses un beidz bumbu driblēt un paņem to rokās uz centra līnijas. A1 piespēlē bumbu A2, kas arī atrodas uz centra līnijas.

Interpretācija: A komanda ir veikusi atļautu gājienu. A1 abas kājas nav pilnībā kontaktā ar uzbrukuma zonu, līdz ar to A1 ir atļauts piespēlēt bumbu A2, kas arī neatrodas uzbrukuma zonā. Astoņu sekunžu periodam ir jāturpinās.

28-6 Piemērs: A1 driblē bumbu no savas aizsardzības zonas puses un viena no viņa kājām ir uzbrukuma zonā. A1 piespēlē bumbu A2, kas ir uz centra līnijas. A2 sāk driblēt bumbu savā aizsardzības zonā.

Interpretācija: A komanda ir veikusi atļautu gājienu. A1 abas kājas nav pilnībā kontaktā ar uzbrukuma zonu, līdz ar to A1 ir atļauts piespēlēt bumbu A2, kas arī neatrodas uzbrukuma zonā. A2 ir atļauts driblēt bumbu savā aizsardzības zonā. Astoņu sekunžu periodam ir jāturpinās.

28-7 Piemērs: A1 driblē bumbu no savas aizsardzības zonas puses un apstādina savu kustību uz priekšu joprojām driblējot bumbu, kamēr:

- (a) stāvēt uz centra līnijas;
- (b) abas kājas ir uzbrukuma zonā, kamēr bumba tiek driblēta aizsardzības zonā;
- (c) abas kājas ir uzbrukuma zonā, kamēr bumba tiek driblēta aizsardzības zonā un pēc tam A1 atgriežas ar abām kājām aizsardzības zonā;

- (d) abas kājas ir aizsardzības zonā, kamēr bumba tiek driblēta uzbrukuma zonā.

Interpretācija: Visos gadījumos, A1 ir veicis atļautu gājienu. Bumbas driblētās A1 turpina būt savā aizsardzības zonā līdz abas viņa kājas, kā arī bumba, ir pilnībā kontaktā ar uzbrukuma zonu. Astoņu sekunžu periodam ir jāturpinās.

28-8 Apgalvojums: Katru reizi, kad turpinās astoņu sekunžu periods ar atlikušo laiku un tai pašai komandai, kas iepriekš kontrolēja bumbu, ir piešķirts iemetiens no savas aizsardzības zonas, tiesnesim dodot bumbu ir jāinformē iemetienu izpildītājs par atlikušo laiku astoņu sekunžu periodā.

28-9 Piemērs: A1 driblē bumbu savā aizsardzības zonā sešas (6) sekundes, kad notiek abpusējā piezīme:

- (a) aizsardzības zonā;
(b) uzbrukuma zonā.

Interpretācija:

- (a) Spēle ir jāturpina ar A komandas iemetienu savā aizsardzības zonas no tuvākās vietas, kur abpusējā piezīme notika. Tiesnesim ir jāinformē A komandas iemetiena izpildītāju, ka komandai ir divas (2) sekundes, lai bumbu pārdabūtu pāri centra līnijai uz uzbrukuma zonu;
(b) Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur abpusējā piezīme notika.

28-10 Piemērs: A1 driblē bumbu savā aizsardzības zonā četras (4) sekundes, kad B1 izsit bumbu ārpus laukuma A komandas aizsardzības zonā.

Interpretācija: Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no savas aizsardzības zonas. Tiesnesim ir jāinformē A komandas iemetiena izpildītāju, ka komandai ir četras (4) sekundes, lai bumbu pārdabūtu pāri centra līnijai uz uzbrukuma zonu.

28-11 Apgalvojums: Ja tiesnesis aptur spēli jebkura pamatota iemesla dēļ, kas nav saistīta ar vienu no komandām un, ja tiešu domās pretinieku komanda tiktu nostādīta neizdevīgā situācijā, tad astoņu sekunžu periodam ir jāturpinās.

28-12 Piemērs: Ar 25 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un a rezultātu A 72 – B 72, A komanda iegūst bumbas kontroli. A1 driblē bumbu savā aizsardzības zonā 4 sekundes, kad tiesnesis apstādina spēli dēļ:

- (a) spēles laika pulkstenis vai uzbrukuma laika pulkstenis nedarbojas vai neuzsāk darbību;
(b) uz spēles laukuma tiek uzņemta pudele;
(c) uzbrukuma laika pulkstenis kļūdaini tiek atjaunots.

Interpretācija: Visos gadījumos, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā aizsardzības zonā, ar atlikušām četrām (4) sekundēm astoņu sekunžu

periodā. B komanda būtu bijusi nostādīta neizdevīgā situācijā, ja spēle būtu atsākta ar jaunu astoņu sekunžu periodu.

28-13 Apgalvojums: Pēc astoņu sekunžu perioda pārkāpumu, iemetiena vieta tiek noteikta pēc lokācijas, kur bumba atadās, kad pārkāpums notika.

28-14 Piemērs: Astoņu sekunžu periods priekš A komandas beidzas un pārkāpums notika tad, kad:

- (a) A komanda kontrolēja bumbu savā aizsardzības zonā;
- (b) bumba ir gaisā no A1 piespēles no savas aizsardzības zonas virzienā uz uzbrukuma zonu.

Interpretācija: B komandai ir jāizpilda iemietiens no savas uzbrukuma zonas, no tuvākās vietas:

- (a) bumbas lokācijas, kad astoņu sekunžu perioda pārkāpums notika, izņemot tieši aiz vairoga;
- (b) centra līnijai.

B komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29./50. Pants Divdesmit četras sekundes

29/50-1 Apgalvojums: Metiens par grozu ir izpildīts tuvu uzbrukuma laika pulksteņa beigām un uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls noskan kad bumba ir gaisā. Ja bumba nepieskaras stīpai, tad pārkāpums ir noticis, izņemot tad, kad pretinieks ir uzreiz ieguvis nepārprotamu kontroli pār bumbu. Bumba ir jāpiešķir pretiniekiem, lai izpildītu iemetienu no tuvākas vietas, kur spēle bija apstādināta, izņemot tieši aiz vairoga.

29/50-2 Piemērs: A1 izpildītai metiens ir gaisā, kad uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls noskan. Bumba pieskaras vairogam un tad nokrīt uz spēles laukuma, kad tai pieskaras B1, tad A2 un beigās kontroli pār bumbu iegūst B2.

Interpretācija: Šis ir A komandas uzbrukuma laika pārkāpumus. A1 bumbas metiens par grozu nepieskarās stīpai un B komanda nekavējoties neieguva neapstrīdamu kontroli pār bumbu.

29/50-3 Piemērs: A1 metiena laikā, bumba pieskarās vairogam, bet netrāpa par stīpu. Pēc tam bumbai pieskarās, bet neiegūst pār to kontroli, B1, pēc kam A2 iegūst bumbas kontroli. Noskan uzbrukuma laika beigu signāls.

Interpretācija: Šis ir A komandas uzbrukuma laika pārkāpumus.

29/50-4 Piemērs: A1 metienu uzbrukuma laika pulksteņa perioda beigās B1 ir noteikumu robežās nobloķējis. Noskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. B1 izdara piezīmi pret A1.

Interpretācija: Šis ir A komandas uzbrukuma laika pārkāpumus. B1 sods pret A1 nav jāņem vērā, izņemot tad, ja tā ir nesportiska vai diskvalificējoša piezīme.

29/50-5 Piemērs: A1 metiens ir gaisā, kad uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls noskan. Bumba nepieskaras stīpai, pēc kam notiek strīda bumba starp A2 un B2.

Interpretācija: Šis ir A komandas uzbrukuma laika pārkāpumus. B komanda neieguva nepārprotamu kontroli pār bumbu.

29/50-6 Piemērs: A1 metiens ir gaisā, kad uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls noskan. Bumba nepieskaras stīpai, pēc kam B1 izsit bumbu ārpus laukuma.

Interpretācija: Šis ir A komandas uzbrukuma laika pārkāpumus. B komanda neieguva nepārprotamu kontroli pār bumbu.

29/50-7 Piemērs: B1 izdara piezīmi pret A1, kas izpilda metienu. Pēc metiena atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. Bumba iekrīt grozā.

Interpretācija: A1 groza guvumu ir jāskaita. Uzbrukuma laika pulkstenis bija jāaptur vienlaicīgi ar svilpi priekš soda un tāpēc uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls nav jāņem vērā.

29/50-8 Apgalvojums: Ja atskan uzbrukuma laika beigu signāls un tiesnešu domās pretinieku komanda iegūst nepārprotamu un skaidru kontroli pār bumbu, tad uzbrukuma laika beigu signāls nav jāņem vērā. Spēlei ir jāturpinās.

29/50-9 Piemērs: Tuvu uzbrukuma laika pulksteņa perioda beigām, A1 piespēle A2 nav precīza (abi spēlētāji atrodas uzbrukuma zonā) un bumba ieripo A komandas aizsardzības zonā. Pirms B1 iegūst kontroli pār bumbu ar brīvu ceļu uz grozu, atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls.

Interpretācija: Ņemot vērā, ka B1 iegūst nepārprotamu un skaidru kontroli pār bumbu, uzbrukuma laika beigu signāls nav jāņem vērā. Spēlei ir jāturpinās.

29/50-10 Apgalvojums: Ja komandai, kas kontrolēja bumbu, tiek piešķirta mainīgā valdījuma kontroles iemietiens, tad tai komandai jābūt tikai atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa, kad notika bumbas iemietiens/lēciens pēc bumbas situācija.

29/50-11 Piemērs: A komanda kontrolē bumbu savā uzbrukuma zonā ar desmit (10) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, kad notiek bumbas iemietiena/lēciens pēc bumbas situācija. Mainīgā valdījuma kontroles iemietiens tiek piešķirts:

- (a) A komandai;
- (b) B komandai.

Interpretācija:

- (a) A komandai jābūt desmit (10) desmit sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa;
- (b) B komandai jābūt divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-12 Apgalvojums: Ja tiesnesis aptur spēli, jo komanda, kurai nebija kontrole pār bumbu, izpildīja sodu vai pārkāpumu (neskaitot bumbas iziešanu ārpus spēles laukuma) un bumbas kontrole ir piešķirta tai pašai komandai, kas iepriekš kontrolēja bumbu savā uzbrukuma zonā, tad uzbrukuma laika pulkstenis ir jāatjauno sekojoši:

- Ja 14 vai vairāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa, kad spēle tika apturēta, tad uzbrukuma laika pulkstenim jāturpina ar atlikušo laiku tā;
- Ja 13 vai mazāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa, kad spēle tika apturēta, tad komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-13 Piemērs: A1 driblē bumbu, kad B1 izsit bumbu ārpus laukuma A komandas uzbrukuma zonā. Uzbrukuma laika pulkstenis rāda astoņas (8) sekundes.

Interpretācija: A komandai jābūt astoņām (8) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-14 **Piemērs:** A1 driblē bumbu savā uzbrukuma zonā. B1 izdara sodu pret A1. Tā ir B komandas otrā piezīme ceturtdaļā. Uzbrukuma laika pulksteņa rāda trīs (3) sekundes.

Interpretācija: A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-15 **Piemērs:** Ar četrām (4) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A komanda kontrolē bumbu savā uzbrukuma zonā, kad:

(a) A1;

(b) B1;

ir savainoti. Tiesnesis aptur spēli.

Interpretācija: A komandai jābūt:

(a) četrām (4) sekundēm;

(b) četrpadsmit (14) sekundēm;

uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-16 **Piemērs:** Ar sešām (6) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 metiens par grozu ir gaisā, kad abpusēja piezīme starp A2 un B2 notiek. Bumba nepieskaras stīpai. Mainīgā valdījuma bultiņa ir par labu A komandai.

Interpretācija: A komandai jābūt sešām (6) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-17 **Piemērs:** Ar piecām (5) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 driblē bumbu, kad B1 ir piešķirta tehniskā piezīme, pēc kuras A komandas galvenajam trenerim ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Pēc vienādu sodu atcelšanas, spēle ur jāatsāk ar A komandas iemetienu. A komandai jābūt piecām (5) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-18 **Piemērs:** Ar:

(a) sešpadsmit (16) sekundēm;

(b) divpadsmit (12) sekundēm;

uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 piespēlē bumbu A2 savā uzbrukuma zonā, kad B1 savā aizsardzības zonā tīšām iesper vai iesit ar dūri par bumbu.

Interpretācija: Abos gadījumos, **sperot vai sitot ar dūri par bumbu**, B komanda ir veikusi pārkāpumu. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no savas uzbrukuma zonas ar:

(a) sešpadsmit (16) sekundēm;

(b) četrpadsmit (14) sekundēm;

uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-19 **Piemērs:** A1 iemetiena brīdī no sava uzbrukuma zonas trešajā ceturtdaļā, B1 pārvieto savu roku(-as) pāri laukuma līnijai un nobloķē A1 piespēli ar:

(a) deviņpadsmit (19) sekundēm;

(b) četrpadsmit (14) sekundēm;

uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Interpretācija: Abos gadījumos, B1 ir veicis **īemetiena** pārkāpumu. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu ar:

- (a) deviņpadsmit (19) sekundēm;
 - (b) četrpadsmit (14) sekundēm;
- uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-20 Piemērs: Ar sešām (6) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 driblē bumbu savā uzbrukuma zonā, kad B2 ir piešķirta nesportiska piezīme pret A2.

Interpretācija: Pēc A2 diviem (2) soda metieniem bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma, neskatoties uz to vai bija/ nebija precīzs metiens, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Tāda pati interpretācija ir spēkā esoša arī diskvalificējošai piezīmei.

29/50-21 Apgalvojums: Ja tiesnesis aptur spēli jebkuru pamatotu iemeslu dēļ, kas nav saistīta ar vienu no komandām un, ja tiesneša skatījumā, pretinieku komanda būtu nonākusi neizdevīgā situācijā, tad uzbrukuma laika pulkstenim jāturpina darboties ar atlikušo laiku.

29/50-22 Piemērs: Ar divdesmit piecām (25) sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un ar spēles rezultātu A72 – B72, A komanda iegūst kontroli pār bumbu savā uzbrukuma zonā. A1 driblē bumbu divdesmit (20) sekundes, kad tiesnesis aptur spēli, jo:

- (a) spēles laika pulkstenis vai uzbrukuma laika pulkstenis nedarbojas vai neuzsāk darbību;
- (b) uz spēles laukuma tiek uzņemta pudele;
- (c) uzbrukuma laika pulkstenis kļūdaini tiek atjaunots;

Interpretācija: Visos gadījumos spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur spēle tik apturēta. A komandai jābūt četrām (4) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa. B komanda nokļūtu neizdevīgā situācijā, ja spēle tiktu atsākta ar četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-23 Piemērs: A1 izdarītais metiens pieskaras stīpai. A2 izcīna atlekušo bumbu un pēc deviņām (9) sekundēm kļūdaini atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. Tiesnesis apstādina spēli.

Interpretācija: A komanda, kas ir kontrolē pār bumbu, nonāktu neizdevīgā situācijā, ja šis būtu uzbrukuma laika pārkāpums. Pēc konsultācijas ar spēles komisāru, ja ir klātesošs, uzbrukuma laika operatoru, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu. A komandai jābūt piecām (5) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-24 **Piemērs:** Ar četrām (4) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 izpilda metienu. Bumba nepieskaras stīpai, bet uzbrukuma laika pulksteņa operators kļūdaini atjauno pulksteni. A2 izcīna atlekušo bumbu un pēc noteikta laika A3 gūst grozu. Šajā laikā, tiesnesis saprot, ka ir pieļauta kļūda.

Interpretācija: Tiesnešiem, pēc konsultācijas ar spēles komisāru, ja ir klātesošs, ir jāapstiprina, ka bumba nepieskarās stīpai pēc A1 metiena. Ja tā, tad pēc tam viņiem ir jāizlemj vai bumba pameta A3 rokas pirms uzbrukuma laika pulkstenis būtu signalizējis, ka uzbrukuma laika pulkstenis ir beidzies pirms tas tika atjaunots. Ja tā, tad A3 groza guvums ir jāskaita. Ja nē, tad bija uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums un A3 groza guvums nav jāskaita.

29/50-25 Apgalvojums: Kad metiens ir izpildīts un sods ir fiksēts aizsardzības spēlētājam savā aizsardzības zonā, ja spēle ir atsākta ar iemetienu, uzbrukuma laika pulkstenim jābūt atjaunotam sekojoši:

- Ja četrpadsmit (14) vai vairāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa tajā brīdī, kad spēle tika apstādināta, spēles uzbrukuma pulksteni nav jāatjauno, bet tas ir jāturpina no tā brīža, kad tas tika apturēts;
- Ja trīspadsmit (13) vai mazāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa tajā brīdī, kad spēle tika apstādināta, spēles uzbrukuma laika pulksteni jāatjauno uz četrpadsmit (14) sekundēm.

29/50-26 **Piemērs:** Ar septiņpadsmit (17) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 metiens ir gaisā, kad B2 savā aizsardzības zonā izdara piezīmi pret A2. Šī ir B komandas otrā piezīme ceturtdaļā. Bumba:

- (a) iekrīt grozā;
- (b) atlec no stīpas, bet neiekrīt grozā;
- (c) netrāpa stīpai.

Interpretācija:

- (a) A1 groza guvumu ir jāskaita;

Visos gadījumos, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur B2 izdarīja pārkāpumu. A komandai jābūt septiņpadsmit (17) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-27 **Piemērs:** Ar desmit (10) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 metiens ir gaisā, kad B2 savā aizsardzības zonā izdara piezīmi pret A2. Šī ir B komandas otrā piezīme ceturtdaļā. Bumba:

- (a) iekrīt grozā;
- (b) atlec no stīpas, bet neiekrīt grozā;
- (c) netrāpa stīpai.

Interpretācija:

- (a) A1 groza guvumu ir jāskaita;

Visos gadījumos, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur B2 izdarīja pārkāpumu. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-28 **Piemērs:** A1 metiens ir gaisā, kad uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls atskan. B2 savā aizsardzības zonā izdara piezīmi pret A2. Šī ir B komandas otrā piezīme ceturtdaļā. Bumba:

- (a) iekrīt grozā;
- (b) atlec no stīpas, bet neiekrīt grozā;
- (c) netrāpa stīpai.

Interpretācija:

- (a) A1 groza guvumu ir jāskaita;

Visos gadījumos, šis nav A komandas uzbruka laika pārkāpums. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur B2 izdarīja pārkāpumu. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-29 **Piemērs:** Ar desmit (10) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 metiens ir gaisā, kad B2 savā aizsardzības zonā izdara piezīmi pret A2. Šī ir B komandas piektā (5) piezīme ceturtdaļā. Bumba:

- (a) iekrīt grozā;
- (b) atlec no stīpas, bet neiekrīt grozā;
- (c) netrāpa stīpai.

Interpretācija:

- (a) A1 groza guvumu ir jāskaita;

Visos gadījumos, A2 ir jāizpilda divi (2) soda metieni. Spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

29/50-30 **Piemērs:** A1 metiens ir gaisā, kad atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls un B2 izdara piezīmi pret A2. Šī ir B komandas piektā (5) piezīme ceturtdaļā. Bumba:

- (a) iekrīt grozā;
- (b) atlec no stīpas, bet neiekrīt grozā;
- (c) netrāpa stīpai.

Interpretācija:

- (a) A1 groza guvumu ir jāskaita;

Visos gadījumos, šis nav A komandas uzbrukuma laika pārkāpums. A2 jāizpilda divi (2) soda metieni. Spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

29/50-31 **Piemērs:** A1 metiens ir gaisā, kad atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. A2 vai B2 ir piešķirta tehniskā piezīme. Bumba:

- (a) iekrīt grozā;
- (b) atlec no stīpas, bet neiekrīt grozā;
- (c) netrāpa stīpai.

Interpretācija:

Visos gadījumos, jebkurš spēlētājs no A vai B komandas ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma.

- (a) Šis nav A komandas uzbrukuma laika pārkāpums. A1 groza guvums ir jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no savas gala līnijas;
- (b) Šis nav A komandas uzbrukuma laika pārkāpums. Šī ir bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas situācija. Spēle ir jāatsāk ar mainīgā valdījuma kontroles iemetienu no gala līnijas, izņemot tieši aiz vairoga;
- (c) Šis ir A komandas uzbrukuma laika pārkāpums. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no savas gala līnijas, izņemot tieši aiz vairoga.

29/50-32 Apgalvojums: Iemetiens, kas ir rezultējies no nesportiskas vai diskvalificējošas piezīmes, vienmēr ir jāizpilda no iemetienu līnijas komandas uzbrukuma zonā. Komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-33 Piemērs: Ar 1:12 uz spēles laika pulksteņa un ar sešām (6) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 driblē bumbu savā uzbrukuma zonā, kad B1 ir piešķirta nesportiska piezīme pret A1. Pēc A1 pirmā soda metiena, A vai B komandas galvenais treneris pieprasa minūtes pārtraukumu.

Interpretācija: A1 jāizpilda otrais soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Tiek piešķirts minūtes pārtraukums. Pēc minūtes pārtraukuma, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-34 Piemērs: Ar deviņpadsmit (19) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 driblē bumbu uzbrukuma zonā, kad B2 ir pieprasta nesportiska piezīme pret A2.

Interpretācija: Pēc A2 otrā (2) soda metiena bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma, neskatoties uz to vai bija/ nebija precīzs metiens, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Tāda pati interpretācija ir spēkā esoša arī diskvalificējošai piezīmei.

29/50-35 Apgalvojums: Pēc tam kad bumba pieskaras pretinieku groza stīpai jebkādu iemeslu pēc, komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, ja komanda kas iegūst kontroli pār bumbu it tā pati komanda, kas iepriekš kontrolēja bumbu pirms bumba pieskarās stīpai.

- 29/50-36** **Piemērs:** Kamēr A1 piespēlē A2, bumba pieskaras B2 pēc kā bumba pieskaras stīpai. A3 iegūst kontroli pār bumbu,
- Interpretācija:** A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa tiklīdz A3 iegūst kontroli pār bumbu.
- 29/50-37** **Piemērs:** A1 izpilda metienu ar:
- (a) četrām (4) sekundēm;
(b) divdesmit (20) sekundēm;
- uz uzbrukuma laika pulksteņa. Bumba pieskaras stīpai un atlec no tās un A1 iegūst kontroli pār to.
- Interpretācija:** Abos gadījumos, A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa tiklīdz A2 iegūst kontroli pār bumbu jebkurā vietā uz laukuma.
- 29/50-38** **Piemērs:** A1 izpilda metienu. Bumba pieskaras stīpai. B1 pieskaras bumbai un pēc tam A2 iegūst kontroli pār bumbu.
- Interpretācija:** A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa tiklīdz A2 iegūst kontroli pār bumbu jebkurā vietā uz laukuma.
- 29/50-39** **Piemērs:** A1 izpilda metienu. Bumba pieskaras stīpai. B1 pieskaras bumbai pirms tā iziet ārpus spēles laukuma.
- Interpretācija:** Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba pameta laukumu. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa neatkarīgi no kurienes iemetiens ir jāizpilda.
- 29/50-40** **Piemērs:** Ar četrām (4) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 met bumbu uz stīpas pusi, lai atjaunotu uzbrukuma laika pulksteni. Bumba pieskarās stīpai. B1 pieskaras bumbai pirms tā iziet ārpus laukuma A komandas aizsardzības zonā.
- Interpretācija:** Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā aizsardzības zonā no tuvākās vietas, kur bumba izgāja ārpus laukuma. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.
- 29/50-41** **Piemērs:** A1 izpilda metienu. Bumba pieskarās stīpai. A2 pasit bumbu un A3 iegūst kontroli pār bumbu.
- Interpretācija:** A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa tiklīdz A3 iegūst kontroli pār bumbu jebkurā vietā uz spēles laukuma.
- 29/50-42** **Piemērs:** A1 izpilda metienu. Bumba pieskarās stīpai un B2 izdara piezīmi pret A2 cīņā pār atlekušo bumbu. Šī ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā/
- Interpretācija:** Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur B2 piezīme notika. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-43 **Piemērs:** A1 izpilda metienu. Bumba iekrīt grozā. B2 izdara piezīmi pret A2. Šī ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā.

Interpretācija: A1 groza guvums ir jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur B2 piezīme notika. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-44 **Piemērs:** A1 izpilda metienu. Bumba pieskarās stīpai un cīņā par atlēkušo bumbu starp A2 un B2 notiek strīda bumba. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir par labu A komandai.

Interpretācija: Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur notika strīda bumba. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-45 **Piemērs:** A1 izpilda metienu ar:

- (a) astoņām (8) sekundēm;
- (b) septiņpadsmit (17) sekundēm;

uz uzbrukuma laika pulksteņa. Bumba iesprūst starp stīpu un vairogu. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir par labu A komandai.

Interpretācija: Abos gadījumos, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā uzbrukuma zonā aiz gala līnijas tuvumā vairogam. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-46 **Piemērs:** A1 savā uzbrukuma zonā piespēlē bumbu A2 priekš *allejup*, kas nenoķer bumbu. Bumba pieskarās stīpai, pēc tam A3 iegūst kontroli pār to.

Interpretācija:

Ja A3 iegūst kontroli pār bumbu uzbrukuma zonā, tad A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Ja A3 pieskarās bumbai savā aizsardzības zonā, tad šis ir A komandas centra auta pārkāpums, jo A komanda ar A1 piespēli nezaudēja kontroli pār bumbu.

29/50-47 **Piemērs:** A1 metiens pieskaras stīpai. B1 izcīna atlēkušo bumbu un piezemējas uz spēles laukuma. A2 izsit bumbu no B1 rokām. A3 tagad noķer bumbu.

Interpretācija: Komanda (B), kas ieguva kontroli pār bumbu nav tā pati komanda (A), kas kontrolēja bumbu pirms tā pieskarās stīpai. A komandai jābūt divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-48 **Piemērs:** Ar sešām (6) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 izpilda metienu. Bumba pieskarās stīpai un A2 tad iegūst kontroli pār bumbu savā aizsardzības zonā. B1 izdara piezīmi pret A2. Šī ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā.

Interpretācija: Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā aizsardzības zonā no tuvākās vietas, kur B1 sods notika. A komandai jābūt divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-49 **Piemērs:** Ar piecām (5) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, iemetiena izpildītājs A1 piespēlē bumbu uz B komandas groza pusi. Bumba pieskarās stīpai, tad tai pieskarās, bet neiegūst kontroli pār to A2 un/vai B2.

Interpretācija: Spēles laika pulkstenis un uzbrukuma laika pulkstenis ir jāskat vienlaicīgi, tiklīdz bumba pieskarās kādam no laukumā esošajiem spēlētājiem vai kāds no spēlētājiem tai pieskarās.

29/50-50 **Apgalvojums:** Spēles laikā, kad vien komanda iegūst jaunu kontroli pār dzīvu bumbu savā uzbrukuma vai aizsardzības zonā, tad komandai pienākas divdesmit četras (24) sekundes uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-51 **Piemērs:** Ritot spēles laika pulkstenim, A1 iegūst jaunu kontroli pār bumbu uz spēles laukuma:

- (a) aizsardzības zonā;
- (b) uzbrukuma zonā.

Interpretācija: Abos gadījumos, A komandai jābūt divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-52 **Piemērs:** Pēc B komandas iemetiena, A1 iegūst nepārprotamu un skaidru jaunu kontroli pār bumbu uz spēles laukuma:

- (a) aizsardzības zonā;
- (b) uzbrukuma zonā.

Interpretācija: Abos gadījumos, A komandai jābūt divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-53 **Apgalvojums:** Tiesnesis aptur spēli, jo komanda kurai ir kontrole pār bumbu, ir izdarījusi sodu vai pārkāpumu (ieskaitot bumbai izejot ārpus spēles laukuma). Ja bumba tiek piešķirta pretinieku komandai ar iemetienu no uzbrukuma zonas, tad tai komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-54 **Piemērs:** A1 piespēle A2, abi atrodas savā aizsardzības zonā. A2 pieskarās, bet nenoķer bumbu pirms tā iziet ārpus spēles laukuma.

Interpretācija: Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu savā uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur bumba izgāja ārpus spēles laukuma. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

29/50-55 **Apgalvojums:** Kad vien komanda iegūst jaunu kontroli, vai iegūst kontroli, vai atgūst kontroli pār dzīvu bumbu jebkurā vietā uz spēles laukuma ar mazāk kā divdesmit četrām (24) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, tad uzbrukuma laika pulksteņa displejam jābūt izslēgtam.

29/50-56 **Piemērs:** Ar divpadsmit (12) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A komanda iegūst jaunu kontroli pār bumbu.

Interpretācija: Uzbrukuma laika pulkstenim jābūt izslēgtam.

- 29/50-57** **Piemērs:** Ar divdesmit trīs (23) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A1 iegūst jaunu kontroli pār bumbu uz spēles laukuma. Ar astoņpadsmit (18) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, B1 savā aizsardzības zonā tišām iesper par bumbu.
- Interpretācija:** Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur B1 iespēra par bumbu. Spēles laika pulkstenim jābūt izslēgtam.
- 29/50-58** **Piemērs:** Ar divdesmit trīs (23) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A1 iegūst jaunu kontroli pār bumbu uz spēles laukuma. Uzbrukuma laika pulkstenis ir izslēgts. Ar deviņpadsmit (19) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A1 izpilda metienu. Bumba pieskarās stīpai. A2 izcīna atlēkušo bumbu un A komanda atgūst kontroli pār to ar sešpadsmit (16) sekundēm uz spēles laika pulksteņa.
- Interpretācija:** Spēlei ir jāturpinās ar sešpadsmit (16) sekundēm uz spēles laika pulksteņa. Uzbrukuma laika pulksteni ir jāieslēdz. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, jo bija vairāk kā četrpadsmit (14) sekundes uz spēles laika pulksteņa.
- 29/50-59** **Piemērs:** Ar divdesmit trīs (23) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A1 iegūst jaunu kontroli pār bumbu uz spēles laukuma. Uzbrukuma laika pulkstenis ir izslēgts. Ar piecpadsmit (15) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A1 izpilda metienu. Bumba pieskarās stīpai. Ar divpadsmit (12) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, B1 izsit bumbu ārpus spēles laukuma savā aizsardzības zonā.
- Interpretācija:** Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur bumba izgāja ārpus spēles laukuma, ar divpadsmit (12) sekundēm uz spēles laika pulksteņa. Uzbrukuma laika pulksteņa displejam jāturpina būt izslēgtam, jo bija mazāk kā četrpadsmit (14) sekundes uz spēles laika pulksteņa.
- 29/50-60** **Piemērs:** Ar divdesmit divām (22) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A1 iegūst jaunu kontroli pār bumbu uz spēles laukuma. Uzbrukuma laika pulkstenis ir izslēgts. Ar astoņpadsmit (18) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A1 izpilda metienu. Bumba nepieskarās stīpai un ar piecpadsmit ar pusi (15.5) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, B1 izsit bumbu ārpus spēles laukuma savā aizsardzības zonā.
- Interpretācija:** Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur bumba izgāja ārpus spēles laukuma, ar piecpadsmit ar pusi (15.5) sekundēm uz spēles laika pulksteņa. Uzbrukuma laika pulksteņa displejam jāturpina būt izslēgtam.
- 29/50-61** **Piemērs:** Ar divdesmit divām (22) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A1 iegūst jaunu kontroli pār bumbu uz spēles laukuma. Uzbrukuma laika pulkstenis ir izslēgts. Ar piecpadsmit (15) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A1 izpilda metienu. Bumba nepieskarās stīpai un ar divpadsmit

(12) sekundēm uz spēles laika pulksteņa, B1 izsit bumbu ārpus spēles laukuma savā aizsardzības zonā.

Interpretācija: Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur bumba izgāja ārpus spēles laukuma, ar divpadsmit (12) sekundēm uz spēles laika pulksteņa. Uzbrukuma laika pulksteņa displejam ir jāturpina būt izslēgtam, jo A komanda bija ieguvusi jaunu kontroli pār bumbu ar mazāk kā divdesmit četrām (24) sekundēm uz spēles laika pulksteņa.

29/50-62 Apgalvojums: Metiens tiek izpildīts tuvu uzbrukuma laika pulksteņa beigām un tā beigu signāls atskan kamēr bumba ir gaisā. Ja bumba nepieskarās stīpai, tiesnešiem ir jāpagaida, lai redzētu, vai pretinieks:

- iegūst nepārprotamu un skaidru kontroli pār bumbu, tad uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls nav jāņem vērā;
- neiegūst nepārprotamu un skaidru kontroli pār bumbu, tad tiesnesim ir jāfiksē uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums.

29/50-63 Piemērs: Ar 25.2 sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A komanda iegūst kontroli pār bumbu. Ar vienu (1) sekundi uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 izpilda metienu. Kamēr bumba ir gaisā, atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. Bumba nepieskarās stīpai un pēc nākošajām 1.2 sekundēm, atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls ceturtdaļai.

Interpretācija: A komanda nav veikusi uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpumu. Tiesnesis nefiksēja pārkāpumu un viņš gaidīja, lai redzētu vai B komanda iegūs nepārprotamu un skaidru kontroli pār bumbu. Ceturtdaļa ir beigusies.

29/50-64 Piemērs: Ar 25.2 sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A komanda iegūst kontroli pār bumbu. Ar vienu (1) sekundi uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 izpilda metienu. Kamēr bumba ir gaisā, atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. Bumba nepieskarās stīpai un A2 to noķer. Tiesnesis fiksē pārkāpumu ar 0.8 sekundēm uz spēles laika pulksteņa.

Interpretācija: A komanda ir veikusi uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpumu. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur spēle tika apturēta, ar 0.8 sekundēm uz spēles laika pulksteņa.

29/50-65 Piemērs: Ar 25.2 sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A komanda iegūst kontroli pār bumbu. Ar 1.2 sekundēm uz spēles laika pulksteņa un bumbu A1 rokā(-ās), atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. Tiesnesis fiksē pārkāpumu ar 0.8 sekundēm uz spēles laika pulksteņa.

Interpretācija: A komanda ir veikusi uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpumu. Līdz ar to, ka pārkāpums notika ar 1.2 sekundēm uz spēles laika pulksteņa, tiesneši nolemj labot spēles laika pulksteni. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur spēle tika apturēta, ar 1.2 sekundēm uz spēles laika pulksteņa.

30. Pants Bumbas atgriešana aizsardzības zonā (centra auts)

30-1 **Apgalvojums:** Spēlētājs saglabā tādu pašu statusu attiecībā pret spēles laukumu kā tas, kur viņš pēdējo reizi pieskarās spēles laukumam, pirms atradās gaisā.

Tomēr, kad spēlētājs lec no savas uzbrukuma zonas un iegūst komandai jaunu kontroli pār bumbu kamēr atrodies gaisā, tad spēlētājs var piezemēties ar bumbu jebkurā vietā uz spēles laukuma. Viņš nevar piespēlēt bumbu komandas biedram savā aizsardzības zonā pirms piezemēšanās.

30-2 **Piemērs:** A1 no savas aizsardzības zonas piespēlē bumbu A2, kas atrodas uzbrukuma zonā. B1 lec no savas uzbrukuma zonas, noķer bumbu kamēr atrodas gaisā un piezemējas:

- (a) ar abām kājām aizsardzības zonā;
- (b) uz centra līnijas;
- (c) uz centra līnijas un pēc tam driblē bumbu vai piespēlē uz savu aizsardzības zonu.

Interpretācija: Šis nav centra auta pārkāpums B komandas izpildījumā. B1 panāca B komandai jaunu kontroli pār bumbu kamēr atradās gaisā un drīkst piezemēties jebkurā vietā uz spēles laukuma. Visos gadījumos, B1 atrodas savā aizsardzības zonā pēc spēles noteikumiem.

30-3 **Piemērs:** Bumbas iemetiena/lēciena pēc bumbas laikā starp A1 un B1 pirmās ceturtdaļās sākumā, bumba, atbilstoši spēles noteikumiem, ir pasista. A2, lēciena no savas uzbrukuma zonas, noķer bumbu kamēr atrodas gaisā un piezemējas:

- (a) ar abām kājām aizsardzības zonā;
- (b) uz centra līnijas;
- (c) uz centra līnijas un pēc tam driblē bumbu vai piespēlē uz savu aizsardzības zonu.

Interpretācija: Šis nav centra auta pārkāpums A2 izpildījumā. A2 panāca A komandai pirmo kontroli pār bumbu kamēr atradās gaisā un drīkst piezemēties jebkurā vietā uz spēles laukuma. Visos gadījumos, A2 atrodas savā aizsardzības zonā pēc spēles noteikumiem.

30-4 **Piemērs:** Iemetiena izpildītājs A1 no savas uzbrukuma zonas piespēlē bumbu A2. A2 lēcienā no savas uzbrukuma zonas, noķer bumbu kamēr atrodas gaisā un piezemējas:

- (a) ar abām kājām aizsardzības zonā;
- (b) uz centra līnijas;
- (c) uz centra līnijas un pēc tam driblē bumbu vai piespēlē uz savu aizsardzības zonu.

Interpretācija: Šis ir centra auta pārkāpums A komandas izpildījumā. Iemetiena izpildītājs A1 ir izveidojis A komandas kontroli pār bumbu savā

uzbrukuma zonā pirms A2, atrodoties gaisā, noķēra bumbu un piezemējās savā aizsardzības zonā.

30-5 **Piemērs:** Iemetiena izpildītājs A1 no savas uzbrukuma zonas piespēlē bumbu A2. B1 lēcienā no savas uzbrukuma zonas, noķer bumbu kamēr atrodas gaisā un pirms piezemējas savā aizsardzības zonā, viņš piespēlē bumbu B2, kas atrodas aizsardzības zonā.

Interpretācija: Šis ir centra auta pārkāpums B komandas izpildījumā. Kad B1 lec no savas uzbrukuma zonas un iegūst savai komandai jaunu kontroli pār bumbu, atrodoties gaisā, viņš drīkst piezemēties jebkurā vietā uz spēles laukuma. Tomēr, viņš nevar piespēlēt bumbu komandas biedram, kas atrodas savā aizsardzības zonā.

30-6 **Piemērs:** Atklāšanas bumbas iemetiena/lēciena pēc bumbas laikā starp A1 un B1, bumba, atbilstoši spēles noteikumiem, ir pasista pie A2, kas atrodas savā uzbrukuma zonā. A2 palecas gaisā, noķer bumbu kamēr atrodas gaisā un **pirms piezemēšanas piespēle** bumbu A1, kas atrodas savā aizsardzības zonā.

Interpretācija: Šis ir centra auta pārkāpums A komandas izpildījumā. Kamēr atrodoties gaisā, A2 var piezemēties ar bumbu rokās savā aizsardzības zonā, bet viņš nevar piespēlēt bumbu savam komandas biedram, kas atrodas aizsardzības zonā.

30-7 **Apgalvojums:** Dzīva bumba neatļauti atgriezta aizsardzības zonā, kad A komandas spēlētājs, kas ir pilnībā uzbrukuma zonā, liek bumbai pieskarties savai aizsardzības zonai, pēc kā A komandas spēlētājs ir pirmais, kas pieskarās bumbai, vai nu no sava uzbrukuma vai aizsardzības zonas. Tomēr, tas ir atbilstoši spēles noteikumiem, kad A komandas spēlētājs savā aizsardzības zonā liek bumbai pieskarties savai uzbrukuma zonā, pēc kā A komandas spēlētājs ir pirmais, kas pieskaras bumbai, vai nu savā uzbrukuma vai aizsardzības zonā.

30-8 **Piemērs:** A1 un A2 abi stāv ar abām kājām savā uzbrukuma zonā tuvu centra līnijai. A1 ar atsitienu piespēlē bumbu A2. Piespēles laikā, bumba pieskarās A komandas aizsardzības zonai, pēc kā bumba pieskarās A2 uzbrukuma zonā.

Interpretācija: Šis ir centra auta pārkāpums A komandas izpildījumā.

30-9 **Piemērs:** A1 stāv ar abām kājām savā aizsardzības zonā tuvu centra līnijai, kad A1 ar atsitienu piespēlē bumbu A2. Piespēles laikā, bumba pieskaras A komandas aizsardzības zonai, pēc kā bumba pieskaras A2 uzbrukuma zonā.

Interpretācija: Šis nav centra auta pārkāpums A komandas izpildījumā, jo neviens no A komandas spēlētājiem ar bumbu nebija uzbrukuma zonā. Tomēr, astoņu sekunžu periods ir apstādināts, kad bumba pieskarās A komandas uzbrukuma zonai. Jaunam astoņu sekunžu periodam ir jāsākas tiklīdz A2 pieskarās bumbai savā aizsardzības zonā.

30-10 **Piemērs:** A1 no savas aizsardzības zonas piespēlē bumbu uzbrukuma zonas virzienā. Bumba pieskarās uz spēles laukuma esošam tiesnesim, kas ar abām

kājām stāv uz centra līnijas. A2, joprojām savā aizsardzības zonā, pieskaras bumbai.

Interpretācija: Šis nav centra auta pārkāpums A komandas izpildījumā, jo neviens no A komandas spēlētājiem ar bumbu nebija uzbrukuma zonā. Tomēr, astoņu sekunžu periods ir apstādināts, kad bumba pieskarās tiesnesim A komandas uzbrukuma zonā. Jaunam astoņu sekunžu periodam ir jāsākas tiklīdz A2 pieskarās bumbai savā aizsardzības zonā.

30-11 **Piemērs:** A komanda kontrolē bumbu savā uzbrukuma zonā, kad bumbai vienlaicīgi pieskarās A1 un B1. Pēc tam bumba nokļūst A komandas aizsardzības zonā, kur A2 ir pirmais, kas pieskarās bumbai.

Interpretācija: Šis ir centra auta pārkāpums A komandas izpildījumā.

30-12 **Piemērs:** A1 driblē bumbu no savas aizsardzības zonas uz uzbrukuma zonu. A1, ar abām kājām uzbrukuma zonā, turpina driblēt bumbu savā aizsardzības zonā. Tad bumba pieskarās viņa kājai un atlec atpakaļ viņa aizsardzības zonā, kur A2 to sāk driblēt.

Interpretācija: A komanda ir veikusi spēles noteikumiem atbilstošu gājienu. A1 nav vēl izveidojies kontroli pār bumbu savā uzbrukuma zonā.

30-13 **Piemērs:** A1 no savas aizsardzības zonas piespēlē A2, kas atrodas uzbrukuma zonā. A2 pieskarās bumbai, bet neiegūst kontroli pār to, kad tā atgriežas pie A1, kas joprojām atrodas savā aizsardzības zonā.

Interpretācija: A komanda ir veikusi spēles noteikumiem atbilstošu gājienu. A2 nav vēl izveidojies kontroli pār bumbu savā uzbrukuma zonā.

30-14 **Piemērs:** Iemetiena izpildītājs A1 savā uzbrukuma zonā piespēlē bumbu A2. A2 lec no uzbrukuma zonas, noķer bumbu kamēr atrodas gaisā un piezemējas uz spēles laukuma ar savu kreiso kāju uzbrukuma zonā un labā kāja joprojām atrodas gaisā. Pēc tam A2 novieto savu labo kāju aizsardzības zonā.

Interpretācija: Šis ir centra auta pārkāpums A komandas izpildījumā. Iemetiena izpildītājs A1 bija jau izveidojis A komandas kontroli uzbrukuma zonā.

30-15 **Piemērs:** A1 driblē bumbu savā uzbrukuma zonā tuvu centra līnijai, kad B1 izsit bumbu A komandas aizsardzības zonā. A1 ar abām kājām joprojām uzbrukuma zonā turpina driblēt bumbu aizsardzības zonā.

Interpretācija: A komanda ir veikusi spēles noteikumiem atbilstošu gājienu. A1 nebija pēdējais spēlētājs, kas pieskarās bumbai viņa uzbrukuma zonā. A1 varētu pilnībā turpināt savu driblu savā aizsardzības zonā ar jaunu astoņu sekunžu periodu.

30-16 **Piemērs:** A1 no savas aizsardzības zonas piespēlē bumbu A2. A2 lec no savas uzbrukuma zonas, noķer bumbu kamēr atrodas gaisā un piezemējas:

- (a) ar abām kājām savā aizsardzības zonā;
- (b) pieskaroties centra līnijai;



(c) uz centra līnijas.

Interpretācija: Visos gadījumos, A komanda ir veikusi centra auta pārkāpumu. A2 izveidoja A komandas kontroli savā uzbrukuma zonā, kamēr atradās gaisā.

31. Pants Lejupejošas bumbas aizskaršana un iejaukšanās bumbas lidojumā

31-1 Apgalvojums: Kad bumba ir virs stīpas metiena brīdī (metiens spēles laikā vai soda metiens), tā ir iejaukšanās bumbas lidojumā, ja spēlētājs izstiep roku cauri stīpas apakšai un pieskarās bumbai.

31-2 Piemērs: A1 pēdējā soda metiena laikā:

- (a) pirms bumba pieskarās stīpai;
- (b) pēc tam kad bumba pieskarās stīpai un joprojām ir iespējai iekrist grozā;

B1 izstiep roku cauri stīpai no apakšas un pieskarās bumbai.

Interpretācija: Abos gadījumos, B1 ir veicies iejaukšanos bumbas lidojumā. A1 jāpiešķir viens (1) punkts.

- (a) B1 jāpiešķir tehniskā piezīme;
- (b) B1 nav jāpiešķir tehniskā piezīme.

31-3 Apgalvojums: Kad bumba ir virs stīpas piespēles laika vai pēc tam kad tā ir pieskārusies stīpai, tā ir iejaukšanās bumbas lidojumā, ja spēlētājs izstiep roku cauri stīpas apakšai un pieskarās bumbai.

31-4 Piemērs: A1 piespēlē bumbu virs stīpas, kad B1 izstiep roku cauri stīpas apakšai un pieskarās bumbai.

Interpretācija: B1 ir veicies iejaukšanos bumbas lidojumā. A1 ir jāpiešķir divi (2) vai trīs (3) punkti.

31-5 Apgalvojums: Bumba pieskarās stīpai pēc pēdējā soda metiena, kas nav precīzs. Ja kāds no spēlētājiem atbilstoši spēles noteikumiem pieskarās bumbai pirms tā iekrīt grozā, soda metiens kļūst divu (2) punktu vērts.

31-6 Piemērs: Pēc A1 pēdējā soda metiena, bumba atlec no stīpas. B1 cenšas pasist bumbu prom, bet bumba iekrīt grozā.

Interpretācija: Bumbas iesišana savā grozā nav pārkāpums. A komandas kapteinim uz spēles laukuma ir jāpiešķir divi (2) punkti.

31-7 Apgalvojums: Pēc tam, kad bumba pieskarās stīpai:

- pēc izpildīta metiena;
- pēc pēdējā soda metiena, kas nav bijis precīzs;
- pēc ceturtdaļas vai pagarinājuma spēles laika pulksteņa beigu signāla atskanēšanas;

un bumbai joprojām ir iespēja iekrist grozā, piezīme tiek fiksēta. Tas ir pārkāpums, ja jebkurš spēlētājs tad pieskarās bumbai.

31-8 Piemērs: Pēc A1 pēdējā soda metiena, bumba atlec no stīpas. Cīņas laikā par atlējušo bumbas B2 izdara piezīmi pret A2. Šī ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā. Bumbai joprojām ir iespēja iekrist grozā un tai pieskarās:

- (a) A3;
- (b) B3;

Interpretācija: Abos gadījumos, A3 un B3 ir veikuši iejaušanos bumbas lidojumā.

- (a) Punkti nav jāpiešķir. Abi iemetieni atceļ viens otru. Spēle ir jāatsāk ar mainīgā valdījuma kontroles iemetienu no gala līnijas no tuvākās vietas, kur notika sods, izņemot aizvairoga.
- (b) A1 jāpiešķir viens (1) punkts. B2 soda dēļ, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no gala līnijas no tuvākās vietas, kur notika sods, izņemot aizvairoga.

31-9 **Piemērs:** Pēc A1 pēdējā soda metiena, bumba atlec no stīpas. Cīņas laikā par atlējušo bumbas B2 izdara piezīmi pret A2. Šī ir B komandas piektā piezīme ceturtdaļā. Bumbai joprojām ir iespēja iekrist grozā un tai pieskarās:

- (a) A3;
- (b) B3.

Interpretācija: Abos gadījumos, A3 un B3 ir veikuši iejaušanos bumbas lidojumā.

- (a) Punkti nav jāpiešķir. B2 soda dēļ, A2 ir jāizpilda divi (2) soda metieni un spēlētājam jāturpina ka pēc jebkura pēdējā soda metiena.
- (b) A1 jāpiešķir viens (1) punkts. B2 soda dēļ, A2 ir jāizpilda divi (2) soda metieni un spēlētājam jāturpina ka pēc jebkura pēdējā soda metiena.

31-10 **Piemērs:** Pēc A1 pēdējā soda metiena, bumba atlec no stīpas. Cīņas laikā par atlējušo bumbas A2 izdara piezīmi pret B2. Šī ir A komandas piektā piezīme ceturtdaļā. Bumbai joprojām ir iespēja iekrist grozā un tai pieskarās:

- (a) A3;
- (b) B3.

Interpretācija: Abos gadījumos, A3 un B3 ir veikuši iejaušanos bumbas lidojumā.

- (a) Punkti nav jāpiešķir;
- (b) A1 jāpiešķir viens (1) punkts.

Abos gadījumos, A2 soda dēļ, B2 jāizpilda divi (2) soda metieni. Spēlētājam jāturpina ka pēc jebkura pēdējā soda metiena

31-11 **Piemērs:** Pēc A1 pēdējā soda metiena, bumba atlec no stīpas. Cīņas laikā par atlējušo bumbas tiek fiksēta abpusējā piezīme B2 un A2. Bumbai joprojām ir iespēja iekrist grozā un tai pieskarās:

- (a) A3;
- (b) B3.

Interpretācija: Abos gadījumos, A3 un B3 ir veikuši iejaušanos bumbas lidojumā. Abiem spēlētājiem spēles protokolā ir jāfiksē piezīme.

- (a) Punkti nav jāpiešķir. Spēle ir jāatsāk ar mainīgā valdījuma kontroles iemetienu no gala līnijas no tuvākās vietas, kur tika fiksēta abpusējā piezīme, izņemot zem vairoga;
- (b) A1 jāpiešķir viens (1) punkts. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no jebkuras vietas aiz gala līnijas kā pēc jebkura pēdējā veiksmīgā soda metiena.

31-12 **Piemērs:** A izpilda metienu. Bumba atlec no stīpas un tai joprojām ir iespēja iekrist grozā, kad atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls trešajai ceturtdaļai. Bumbai pieskarās:

- (a) A2. Bumba iekrīt grozā;
- (b) B2. Bumba iekrīt grozā;
- (c) A2. Bumba neiekrīt grozā;
- (d) B2. Bumba neiekrīt grozā.

Interpretācija: Visos gadījumos, A2 un B2 ir veikuši iejaušanos bumbas lidojumā. Pēc tam, kad atskan ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls, neviens spēlētājs nedrīkst pieskārties bumbai pēc tam, kad tā ir pieskārusies stīpai un joprojām ir iespēja iekrist grozā.

- (a) A1 groza guvums nav jāskaita;
- (b) Jāskaita A1 divu (2) vai (3) punktu guvums;
- (c) Ceturtdaļa ir beigusies;
- (d) Jāskaita A1 divu (2) vai (3) punktu guvums.

Visos gadījumos, trešā ceturtdaļa ir beigusies. Spēle ir jāatsāk ar mainīgā valdījuma kontroles iemetienu no pagarinātās centra līnijas.

31-13 **Apgalvojums:** Ja metienu laikā spēlētājs pieskaras bumbai tās lidojumā uz grozu, visi ierobežojumi priekš lejupejošas bumbas aizskaršanas un iejaušanās bumbas lidojumā jābūt piemērotiem.

31-14 **Piemērs:** A1 izpilda metienu divu (2) punktu vērtībā. A2 vai B2 pieskaras bumbai, kas ir augšup ejošā lidojumā. Uz grozu lejupejošas bumbas lidojumā tai pieskaras:

- (a) A3;
- (b) B3.

Interpretācija: A2 vai B2 ir veikuši spēles noteikumiem atbilstošu gājienu, kad bumba ir augšup ejošā lidojumā. A3 vai B3 ir iejaukušies bumbas lidojumā, jo viņi tai pieskārsies tās lejupejošas lidojumā.

- (a) B komandai jāpiešķir iemetiens no pagarinātās iemetienu līnijas;
- (b) A1 jāpiešķir divi (2) punkti.

31-15 **Piemērs:** A1 izpilda metienu. A2 vai B2 pieskarās bumbai tās augstākajā punktā, virs stīpas līmeņa.

Interpretācija: A2 vai B2 ir veikuši spēles noteikumiem atbilstošu gājienu. Bumba tiek neatļauti aizskarta tikai tad, kad tā ir jau sasniegusi augstāko punktu un uzsākusi savu lejupejošu lidojumu.

31-16 **Apgalvojums:** Tas ir iejaukšanās pārkāpums, ja spēlētājs liek stīpai vai vairogam vibrēt tik daudz, ka pēc tiesneša domām, bumbai ir liegts iekrist grozā, vai vibrācijas dēļ bumba ir iekritusi grozā.

31-17 **Piemērs:** A1 izpilda metienu par grozu trīs (3) punktu vērtībā tuvu spēles beigām. Bumba ir gaisā, kad atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls. Pēc signāla, B1 izraisa vairogam vai stīpai vibrēt un tādēļ, pēc tiesneša domām, bumbai ir liegts iekrist grozā.

Interpretācija: B1 ir veicis iejaukšanās pārkāpumu. Lai arī ir atskanējis spēles laika pulksteņa beigu signāls, bumba joprojām ir dzīva. A1 jāpiešķir trīs (3) punkti.

31-18 **Piemērs:** A1 izpilda metienu par grozu trīs (3) punktu vērtībā tuvu spēles beigām. Bumba ir gaisā, kad atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls. Pēc signāla, A2 izraisa vairogam vai stīpai vibrēt un tādēļ, pēc tiesneša domām, bumbai iekrīt grozā.

Interpretācija: A2 ir veicis iejaukšanās pārkāpumu. Lai arī ir atskanējis spēles laika pulksteņa beigu signāls, bumba joprojām ir dzīva. A1 groza guvums nav jāskaita.

31-19 **Apgalvojums:** Iejaukšanās pārkāpums notiek, kad aizsardzības vai uzbrukuma spēlētājs metiena laikā pieskaras grozam (stīpai vai tīkliņam) vai vairogam, kamēr bumba ir kontaktā ar stīpu un tai joprojām ir iespēja iekrist grozā.



Diagramma 3 Basketbola bumba ir kontaktā ar stīpu

31-20 **Piemērs:** Pēc A1 izpildīta metiena, bumba atlec no stīpas un pēc tam piezemējas uz stīpas. B1 pieskaras grozam vai vairogam kamēr bumba ir uz stīpas.

Interpretācija: B1 ir veicis iejaukšanās pārkāpumu. Iejaukšanās ierobežojumi ilgst tik ilgi kamēr bumbai ir iespēja iekrist grozā.

31-21 **Piemērs:** A1 metiens pa grozu ir tās lejupejošajā lidojumā un pilnībā virs stīpas līmeņa, kad A2 un B2 vienlaicīgi pieskarās bumbai. Bumba pēc tam:

- (a) iekrīt grozā;
- (b) neiekrīt grozā.

Interpretācija: A2 un B2 ir veikuši iejaukšanās pārkāpumu. Abos gadījumos, punkti nav jāskaita. Šī ir bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas situācija.

31-22 **Apgalvojums:** Tas ir iejaukšanās pārkāpums, ja spēlētājs ieķeras grozā (stīpā vai tīkliņā) un spēlēt ar bumbu.

31-23 **Piemērs:** A1 izpilda metienu. Bumba atlec no stīpas kad:

- (a) A2 ieķers stīpā un iesit bumbu grozā;
- (b) A2 ieķeras stīpā, kad bumbai ir iespēja iekrist grozā. Bumba iekrīt grozā;
- (c) B2 ieķeras stīpā un aizsit bumbu prom no groza;
- (d) B2 ieķeras stīpā, kad bumbai ir iespēja iekrist grozā. Bumba neiekrīt grozā.

Interpretācija: Visos gadījumos, A2 un B2 ir veikuši iejaukšanās pārkāpumu.

- (a) un (b) Punkti nav jāpiešķir. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no pagarinātās soda metienu līnijas.
- (c) un (d) A1 jāpiešķir divi (2) vai trīs (3) punkti. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no savas gala līnijas kā pēc jebkura veiksmīga soda metiena.

31-24 **Apgalvojums:** Tas ir iejaukšanās pārkāpums, ja aizsardzības spēlētājs pieskaras bumbai kamēr bumba ir iekšpusē grozam.



Diagramma 4 Basketbola bumba atrodas grozā

31-25 **Piemērs:** A1 izpilda metienu divu (2) punktu vērtībā. Bumba griežas apkārt stīpai ar nelielu tās daļu iekšpusē grozam.



Interpretācija: B1 ir veicis iejaukšanās pārkāpumu. Bumba ir iekšā grozā, kad mazākā bumbas daļa ir iekšpus un zem stīpas līmeņa. A1 jāpiešķir divi (2) punkti.

33. Pants Kontakts: Vispārējie principi

33-1 Apgalvojums: Cilindra princips attiecas uz visiem spēlētājiem, neatkarīgi vai viņi ir aizsardzības vai uzbrukuma spēlētāji

33-2 Piemērs: A1 ir palecies gaisā, lai izpildītu metienu trīs (3) punktu vērtībā. A1 izstiepj savu kāju, kas nonāk kontaktā ar aizsardzības spēlētāju B1.

Interpretācija: Šis ir A1 sods, jo viņš izvirzīja savu kāju ārpus cilindra robežas un nonāk kontaktā ar aizsardzības spēlētāju B1.

33-3 Apgalvojums: Pusapļa noteikuma (33.10 Pants) mērķis ir neapbalvot aizsardzības spēlētāju, kurš ieņem pozīciju zem sava groza, lai censtos dabūt uzbrukuma piezīmi uzbrukuma spēlētājam, kas ir kontrolē pār bumbu un ir kustībā uz grozu.

Sekojošie kritēriji attiecas uz pusapli:

- (a) Aizsardzības spēlētājam jābūt vienai vai abām kājām kontaktā ar pusapļa zonu (skatīt Diagramma 5). Pusapļa līnija ir daļa no pusapļa zonas.
- (b) Uzbrukuma spēlētājam ir jābūt kustībā uz grozu pāri pusapļa līnijai un jāizpilda metiens vai piespēle kamēr atrodas gaisā.

Pusapļa noteikumu kritērijiem nav jāattiecas un jebkuru kontaktu jātraktē atbilstoši noteikumiem, t.i. cilindra princips, uzbrukuma piezīme/bloks princips:

- (a) Priekš visām spēles situācijām ārpus pusapļa, vai priekš spēles situācijām, kas attīstās zonā starp pusapli un gala līniju;
- (b) Priekš visām atlēkušo bumbu situācijām, kad pēc metiena bumba atlec un nelegāls kontakts notiek;
- (c) Priekš jebkurām nelegālām darbībām ar rokām, kājām vai ķermeni vai nu uzbrukuma vai aizsardzības spēlētāja izpildījumā.



Diagramma 5 Spēlētāja pozīcija iekšā/ārā pusaplī

33-4 Piemērs: A1 izpilda metienu, kas sākas ārpus pusapļa. A1 ietriecas B1, kurš atrodas pusapļa zonā.

Interpretācija: A1 ir veicis spēles noteikumiem atbilstošu gājienu. Pusapļa noteikumi jāpiemēro.

33-5 Piemērs: A1 driblē bumbu gar gala līniju un, pēc tam kad sasniedz zonu aiz vairoga, lec slīpi vai atmuguriski uz spēles laukumu. A1 ietriecas B1, kas ir atļautā aizsardzības pozīcijā un atrodas pusapļa zonā.

Interpretācija: Šis ir A1 uzbrukuma sods. Pusapļa noteikumi nav jāattiecina. A1 bija zonā, kur nepiešķir uzbrukuma piezīmes (*no-charge*), uz spēles laukuma tieši aiz vairoga un tā iedomātās pagarinātās līnijas.

33-6 Piemērs: A1 metiens par grozu atlec no stīpas. A2 palecas, noķer bumbu un tad ietriecas iekšā B1, kas ir atļautajā aizsardzības pozīcijā un atrodas pusapļa zonā.

Interpretācija: Šis ir uzbrukuma sods A2. Pusapļa noteikumi nav jāattiecina.

33-7 Piemērs: A1 ir kustībā uz grozu, lai mestu par to. Tā vietā, lai pabeigtu metienu, A1 piespēlē bumbu A2, kas cieši viņam seko. A1 tad ietriecas B1, kas atrodas pusapļa zonā. Aptuveni tajā pašā laikā, A2 ar bumbu rokās ir kustībā uz grozu, lai censtos gūt grozu.

Interpretācija: Šis ir A1 uzbrukuma sods. Pusapļa noteikumi nav jāattiecina. A1 neatļauti izmanto savu ķermeni, lai atbrīvotu A2 ceļu uz grozu.

33-8 Piemērs: A1 ir kustībā uz grozu, lai mestu par to. Tā vietā, lai pabeigtu metienu, A1 piespēlē bumbu A2, kas atrodas spēles laukuma stūrī. A1 tad ietriecas B1, kas atrodas pusapļa zonā.

Interpretācija: A1 ir veicis neatļautu gājienu. Pusapļa noteikumi jāpiemēro.

33-9 Apgalvojums: Personiska piezīme ir spēlētāja neatļauts kontakts ar pretspēlētāju. Spēlētāja izraisīts neatļauts kontakts ar pretspēlētāju ir atbilstoši jātraktē.

33-10 Piemērs: A1 izpilda metienu. B4 pagrūž savu komandas biedru B5, kas pēc tam izraisa neatļautu kontaktu ar A1 viņa metiena brīdī. Bumba iekrīt grozā.

Interpretācija: A1 jāpiešķir divi (2) vai trīs (3) soda metienu. B5 bija kontaktā ar A1 un viņam ir jāpiešķir personīgā piezīme. A1 ir jāizpilda viens (1) soda metiens un spēlei jāturpinās kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

35. Pants Abpusēja piezīme

35-1 Apgalvojums: Piezīme var būt personīga, nesportiska, diskvalificējoša vai tehniska. Lai tiktu uzskatīts par abpusēju piezīmi, abām piezīmēm jābūt spēlētāju piezīmēm un jābūt vienādas kategorijas, vai nu abas ir personiskās piezīmes, vai abas ir jebkura no nesportiskās un diskvalificējošas kombinācijām. Abpusējā sodā jābūt iesaistītam fiziskam kontaktam, līdz ar to tehniskās piezīmes nav daļa no abpusējās piezīmes, jo tās ir bez kontakta piezīmes.

35-2 Piemērs: A1 driblē bumbu, kad A1 un B2 tiek piešķirtas tehniskās piezīmes.

Interpretācija: Tehniskās piezīmes nav daļa no abpusējās piezīmes. Sodiem ir viena otra jāatceļ. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad pirmā tehniskā piezīme tika fiksēta. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

35-3 Piemērs: Driblētājs A1 un B1 izdara piezīmi viens pret otru aptuveni tajā pašā laikā. Šī ir A komandas otrā piezīme un B komandas piektā piezīme.

Interpretācija: Abas piezīmes ir vienas kategorijas (personiskās piezīmes), līdz ar to tā ir abpusēja piezīme. Atšķirīgais komandu piezīmju skaits ceturtdaļā nav aktuāls. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur abpusējā piezīme notika. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

35-4 Piemērs: A1, joprojām ar bumbu rokās izpildot metienu, un B1 ir piešķirtas personiskās piezīmes par pārkāpumiem kas notika aptuveni tajā pašā laikā vienam pret otru.

Interpretācija: Abas piezīmes ir vienas kategorijas (personiskās piezīmes), līdz ar to tā ir abpusēja piezīme. Ja A1 metiens ir veiksmīgs, tad tas nav jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no pagarinātās soda metienu līnijas. Ja A1 metiens nav veiksmīgs, tad spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur abpusējā piezīme notika. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

35-5 Piemērs: A1 metiens atrodas gaisā, kad A1 un B1 tiek piešķirtas piezīmes vienam pret otru, kas notika aptuveni tajā pašā laikā.

Interpretācija: Abas piezīmes ir vienas kategorijas (personiskās piezīmes), līdz ar to tā ir abpusēja piezīme.

Ja bumba iekrīt grozā, A1 groza guvums ir jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no gala līnijas kā pēc jebkura veiksmīga groza guvuma.

Ja bumba neiekrīt grozā, tad šī ir bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas situācija. Spēle ir jāatsāk ar mainīgā valdījuma kontroles iemetienu.

35-6 Piemērs: A komandai ir divas komandas piezīmes un B komandai ir trīs komandas piezīmes ceturtdaļā. Tad:

- (a) kamēr A2 driblē bumbu, A1 un B1 viens otru grūž soda laukumā;
- (b) cīņas laikā par atlēkušo bumbu, A1 un B1 viens otru grūž;
- (c) kamēr A1 saņem piespēli no A2, A1 un B1 viens otru grūž.

Interpretācija: Visos gadījumos, šīs ir abpusējas piezīmes. Spēle ir jāatsāk ar:

- (a) un (c) A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur abpusējā piezīme notika;
- (b) mainīgā valdījuma kontroles iemetiens.

35-7 Piemērs: B1 tiek piešķirta personīgā piezīme par driblētāja A1 pagrūšanu. Šī ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā. A1, aptuveni tajā pašā laikā, tiek piešķirta nesportiskā piezīme par iesišanu ar elkoni B1.

Interpretācija: Abas piezīmes nav vienas un tās pašas kategorijas (personīgā un nesportiskā), līdz ar to šī nav abpusējā piezīme. Sodi viens otru neatceļ. Iemetienu sods A komandai ir jāatceļ, jo ir nākamais sods, kas ir jāpārvalda. B1 jāizpilda divi soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā. B komandai jābūt 14 sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

35-8 Piemērs: B1 ir piešķirta personīgā piezīme, jo pagrūda A1, kas driblēja bumbu. Šī ir B komandas piektā piezīme ceturtdaļā. A1, aptuveni tajā pašā laikā, tiek piešķirta nesportiskā piezīme par iesišanu ar elkoni B1.

Interpretācija: Abas piezīmes nav vienas un tās pašas kategorijas (personīgā un nesportiskā), līdz ar to šī nav abpusējā piezīme. Sodi viens otru neatceļ. Vienmēr jāuzskata, ka personīgā piezīme notika pirmā. A1 jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

35-9 Piemērs: A1, kas driblēja bumbu, tiek piešķirta uzbrukuma piezīme pret B1. Šī ir A komandas piektā piezīme ceturtdaļā. B1, aptuveni tajā pašā laikā, tiek piešķirta nesportiskā piezīme par iesišanu ar elkoni A1.

Interpretācija: Abas piezīmes nav vienas un tās pašas kategorijas (personīgā un nesportiskā), līdz ar to šī nav abpusējā piezīme. Sodi viens otru neatceļ. Vienmēr jāuzskata, ka personīgā piezīme notika pirmā. Iemetienu sods B komandai ir jāatceļ, jo ir nākamais sods, kas ir jāpārvalda. A1 ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

35-10 Piemērs: A1 driblēja bumbu, kad A1 un B1 tiek piešķirtas piezīmes par pārkāpumiem vienam pret otru aptuveni tajā pašā laikā.

- (a) Abas piezīmes ir nesportiskas piezīmes;
- (b) A1 sods ir nesportiska piezīme un B1 sods ir diskvalificējoša piezīme;
- (c) A1 sods ir diskvalificējoša piezīme un B1 sods ir nesportiska piezīme.

Interpretācija: Visos gadījumos, abas piezīmes ir vienas un tās pašas kategorijas (nesportiska/diskvalificējoša piezīme), līdz ar to šī ir abpusēja piezīme. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur abpusējā piezīme notika. A komandai jābūt **atlikušajam laikam** uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36. Pants Tehniskā piezīme

36-1 Apgalvojums: Oficiāls brīdinājums ir iedots spēlētājam par darbību vai uzvedību kas, ja tā atkārtotos, var novest līdz tehniskajai piezīmei. Par brīdinājumu ir arī jāinformē komandas galvenais treneris un tam jāattiecas uz visiem komandas spēlētājiem un visām līdzīgām darbībām visu atlikušo spēli. Oficiāls brīdinājums ir jānodod tikai tad, kad bumba ir kļuvusi mirusi un ir apstādināts spēles laika pulkstenis.

36-2 Piemērs: A1 tiek brīdināts par iejaukšanos iemetienā vai par jebkuru citu darbību, ja tā atkārtotos, tad varētu novest līdz tehniskajai piezīmei.

Interpretācija: A1 piešķirtais brīdinājums ir arī jāpaziņo A komandas galvenajam trenerim un tas arī attiecas uz visiem A komandas spēlētājiem par līdzīgām darbībām visu atlikušo spēli.

36-3 Piemērs: A1 ir kustībā uz grozu, kad B1 atmuguriski nokrīt uz spēles laukuma neradot kontaktu starp šiem spēlētājiem, vai A1 nenozīmīgam kontaktam seko B1 teatrāls tēlojums. Visiem B komandas spēlētājiem, caur B komandas galveno treneri, bija jau iepriekš izteikts brīdinājums par līdzīgām izdarībām.

Interpretācija: B1 ir jāpiešķir tehniskā piezīme. B1 uzvedība ir acīmredzami nesportiska un traucē spēles vienmērīgu norisi.

36-4 Piemērs: A1 driblē bumbu un neatļauti nonāk kontaktā ar B1 ķermeni, kurš atrodas atļautā aizsardzības stājā. A1 tiek piešķirta uzbrukuma piezīme. Pēc tam, kad A1 tiek piešķirta piezīme, B1 nokrīt uz spēles laukuma un ar teatrālu tēlojumu pārspilē nelegālo kontaktu.

Interpretācija: A1 uzbrukuma piezīmei ir jāpaliek spēkā esošai. Bumba kļūst mirusi, kad tika fiksēta A1 uzbrukuma piezīme. B1 teatrālais tēlojums nevar būt ignorēts, jo viņa uzvedība neatbilst spēles noteikumu būtībai. B1 var tikt piešķirts brīdinājums par viņa uzvedību. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur A1 uzbrukuma piezīme notika.

36-5 Apgalvojums: Kamēr spēlētājs izpilda metienu, pretinieku spēlētājiem nav atļauts izjaukt tā spēlētāja darbību ar tādām darbībām jā novietot roku(-as) tuvu metiena izpildītāja acīm, skaļi kliegt, smagi stampāt kājas vai plaudēt tuvumā metiena izpildītājam. Šīs darbības var rezultēties tehniskajā piezīme, ja metienu izpildītājs ir novietots neizdevīgā situācijā, vai brīdinājums var tikt izteikts, ja metienu izpildītājs nav novietots neizdevīgā situācijā.

36-6 Piemērs: A1 izpilda metienu, joprojām bumba atrodas viņa rokā(-ās), kad B1 novērs A1 uzmanību skaļi kļiedzot vai smagi stampājot kājas uz spēles laukuma. A1 izdarītais metiens:

- (a) iekrīt grozā;
- (b) neiekrīt grozā.

Interpretācija:

- (a) A1 groza guvums ir jāskaita. B1 jāpiešķir brīdinājums, kuru jāpaziņo arī B komandas galvenajam trenerim. Ja jebkuram no B komandas spēlētājiem bija jau piešķirts brīdinājums par līdzīgu darbību, tad B1 jāpiešķir tehniskā piezīme. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no savas gala līnijas.
- (b) B1 jāpiešķir tehniskā piezīme. Jebkuram no A komandas spēlētājiem ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad tika fiksēta tehniskā piezīme.

36-7 Apgalvojums: Ja tiesneši atklāj, ka vairāk kā pieci (5) spēlētāji no vienas un tās pašas komandas vienlaicīgi piedalās spēlē uz spēles laukuma, tad kļūda ir jāizlabo tiklīdz tas ir iespējas bez pretinieku komandas novietošanas neizdevīgā pozīcijā.

36-8 Piemērs: Ar ejošu spēles laika pulksteni, A komandai ir vairāk kā pieci (5) spēlētāji uz spēles laukuma. Kad tas tiek atklāts:

- (a) B komandai (ar pieciem (5) spēlētājiem);
- (b) A komandai (ar vairāk kā (5) spēlētājiem);

Ir kontrole pār bumbu.

Interpretācija:

- (a) Spēle ir jāapstādina uzreiz, izņemot tad, ja B komanda tiek novietota neizdevīgā pozīcijā;
- (b) Spēle ir jāapstādina uzreiz.

Abos gadījumos, spēlētājs, kurš uznāca (vai palika) uz laukuma neatļauti ir jāizņem no spēles. A komandas galvenajam trenerim ir jāpiešķir tehniskā piezīme, spēles protokolā tas ir jāievada kā "B₁".

36-9 Apgalvojums: Tiek atklāts, ka komanda neatļauti piedalās ar vairāk kā pieciem (5) spēlētājiem. Līdz tiesneši to atklāj, punkti, ko gūst jebkurš no spēlētājiem, paliek spēkā esoši. Visas fiksētās piezīmes, ko izdara jebkurš spēlētājs, paliek spēkā esošas un tās jāuzskata par spēlētāju piezīmēm.

36-10 Piemērs: Ar ejošu spēles laika pulksteni, A komandai ir seši (6) spēlētāji uz spēles laukuma. Šis tiek atklāts pēc:

- (a) A1 ir piešķirta uzbruka piezīme;
- (b) A1 gūst grozu;
- (c) B1 izdara piezīmi pret A1 viņa neprecīza metiena laikā;
- (d) A komandas sestais spēlētājs ir pametis spēles laukumu.

Interpretācija:

- (a) A1 sods ir spēlētāja piezīme;
- (b) A1 groza guvums ir jāskaita;
- (c) A1 jāizpilda divi (2) vai trīs (3) soda metieni;

- (a), (b) un (c) A komandas sestajam spēlētājam ir jāpamet spēles laukums. Visos gadījumos, A komandas galvenajam trenerim jāpiešķir tehniskā piezīme, kas spēles protokolā jāievada kā "B₁".
- (d) A komandas galvenajam trenerim jāpiešķir tehniskā piezīme, kas spēles protokolā jāievada kā "B₁".

36-11 Apgalvojums: Pēc tam, kad spēlētājam ir pateikts, ka viņš vairs nevar piedalīties spēlē piektās (5) personīgās piezīmes dēļ, viņš atkārtoti ienāk spēlē. Nelikumīgā dalība spēlē ir jāpārtrauc tūlīt pēc tās atklāšanas, nenostādot pretiniekus neizdevīgākā situācijā.

36-12 Piemērs: Pēc tam, ka B1 ir piešķirta piektā (5) personīgā piezīme, viņam ir paziņots, ka viņš vairs nevar piedalīties spēlē. B1 vēlāk atkārtoti ienāk spēlē kā maiņas spēlētājs. B1 neatļautā dalība tiek atklāta pirms:

- (a) bumba kļūst dzīva pirms spēles atsākšanas;

Vai pēc:

- (b) bumba kļūva dzīva kamēr A komandai ir kontrole pār to;
(c) bumba kļūva dzīva kamēr B komandai ir kontrole pār to;
(d) bumba atkal kļūva mirusi pēc tam, kad B1 atkārtoti ienāca spēlē.

Interpretācija:

- (a) B1 uzreiz ir jāizņem no spēles;
(b) spēle uzreiz ir jāaptur, izņemot, ja A komanda ir novietota neizdevīgā situācijā. B1 ir jāizņem no spēles;
(c) un (d) Spēle uzreiz ir jāaptur. B1 ir jāizņem no spēles.

Visos gadījumos, B komandas galvenajam trenerim ir jāpiešķir tehniskā piezīme, kas spēles protokolā jāievada kā "B₁".

36-13 Apgalvojums: Pēc tam, kad spēlētājam ir pateikts par viņa piekto (5) personīgo piezīmi, viņš atkārtoti ienāk spēlē. Līdz viņa neatļautā dalība ir atklāta, visi punkti ko šis spēlētājs gūst paliek spēkā esoši. Visu pretspēlētāju piezīmes, kas ir izdarītas pret šo spēlētāju arī paliek spēkā esošas. Visas piezīmes ko šis spēlētājs izdara arī paliek spēkā esošas un tās jāuzskata kā spēlētāju piezīmes.

36-14 Piemērs: Pēc piektās (5) personīgās piezīmes, A1 ir pateikts, ka viņš vairs nevar piedalīties spēlē. Vēlāk A1 atkārti ienāk spēlē kā maiņas spēlētājs. A1 neatļautā dalība ir atklāta pēc:

- (a) A1 gūst groza guvumu;
(b) A1 izdara piezīmi pret B1;
(c) B1 izdara piezīmi pret A1, kas driblē bumbu. Šī ir B komandas piektā piezīme ceturtdaļā.

Interpretācija:

- (a) A1 groza guvums ir jāskaita;

- (b) A1 sods ir spēlētāja piezīme. Spēles protokolā tā ir jāpievieno pie šī spēlētāja aiz viņa piektās piezīmes;
- (c) spēlētājam, kas maina A1, ir jāizpilda divi (2) soda metieni;

Visos gadījumos, A komandas galvenajam trenerim ir jāpiešķir tehniskā piezīme, kas spēles protokolā jāievada kā "B₁".

36-15 Apgalvojums: Pēc tam, kad spēlētājam netiek pateikts, ka ir piecas (5) personīgās piezīmes, spēlētājs paliek vai atkārtoti ienāk spēlē. Spēlētājs ir jāizņem no spēles tiklīdz viņa neatļauta dalība ir atklātā, bet bez pretinieku komandas novietošanas neizdevīgā situācijā.

Nekāds sods nav jāpiemēro spēlētājam par neatļauto dalību. Līdz viņa neatļautā dalība ir atklāta, visi punkti ko šis spēlētājs gūst paliek spēkā esoši. Visu pretspēlētāju piezīmes, kas ir izdarītas pret šo spēlētāju arī paliek spēkā esošas. Visas piezīmes ko šis spēlētājs izdara arī paliek spēkā esošas un tās jāuzskata kā spēlētāju piezīmes.

36-16 Piemērs: A1 izdara piezīmi pret B1. A6 pieprasa maiņu priekš A1. A6 ienāk spēlē. Tienesi nepasaka A1, ka tā piezīme ir viņa piektā (5) personīgā piezīme. A1 vēlāk atkārtoti ienāk spēlē kā maiņas spēlētājs. A1 neatļautā dalība ir atklāta pēc spēles laika pulksteņa sākšanās, kad:

- (a) A1 gūst groza guvumu;
- (b) A1 izdara piezīmi pret B1;
- (c) B1 izdara piezīmi pret A1 viņa metiena brīdī, kas nav precīzs.

Interpretācija: Nekāds sods nav jāpiemēro A1 par viņa neatļauto dalību spēlē. Spēle ir jāapstādina bez B komandas novietošanas neizdevīgā situācijā. A1 jāizņem no spēles uzreiz un nomainīts pret citu spēlētāju.

- (a) A1 groza guvums ir jāskaita;
- (b) A1 sods ir spēlētāja piezīme. Attiecīgi jāpiešķir sods un spēles protokolā tā ir jāpievieno pie šī spēlētāja aiz viņa piektās piezīmes;
- (c) spēlētājam, kas maina A1, ir jāizpilda divi (2) vai trīs (3) soda metieni.

36-17 Piemērs: Deviņas minūtes pirms spēles sākuma, A1 tiek piešķirta tehniskā piezīme. B komandas galvenais treneris nozīmē B6 izpildīt vienu (1) soda metienu, tomēr B6 nav viens no B komandas sākumsastāva spēlētājiem.

Interpretācija: Vienam no B komandas sākumsastāva spēlētājiem ir jāizpilda soda metiens. Nevar piešķirt maiņu pirms spēles laika sākuma.

36-18 Apgalvojums: Kad vien spēlētājs tēlo pārkāpumu, jāpielieto sekojošā procedūra:

- bez spēles apturēšanas, tiesnesis signalizē, rādot divreiz “paceļot apakšdelmu” spēlētājam, kas tēloja;
- tiklīdz spēle ir apturēta, jāpasaka brīdinājums spēlētājam un komandas galvenajam trenerim. Abām komandām pienākas viens (1) brīdinājums;
- nākamreiz, kad jebkurš no komandas spēlētājiem tēlo pārkāpumu, jāpiešķir tehniskā piezīme. Šis arī attiecas tad, ja spēle nebija apstādināta, lai pateiktu agrāko brīdinājumu spēlētājam vai komandas galvenajam trenerim;
- ja pārmērīga tēlošana bez kontakta notiek, tehniskā piezīme var tikt piešķirta uzreiz, bez iepriekšēja brīdinājuma.

36-19 Piemērs: B1 sedz A1, kas driblē bumbu. A1 pēkšņi izdara kustību ar savu galvu cenšoties radīt iespaidu, ka B1 ir izdarījis pārkāpumu pret viņu. Vēlāk spēlē, tajā pašā spēles laika pulksteņa periodā, A1 nokrīt uz spēles laukuma cenšoties radīt iespaidu, ka B1 viņu pagrūda.

Interpretācija: Tiesnesis, divreiz rādot “paceltu apakšdelmu” signālu, iedeva brīdinājumu A1 par viņa tēlojumu ar galvas kustību. A1 jāpiešķir tehniskā piezīme par viņa otro tēlojumu uz spēles laukuma, lai gan spēle nebija apstādināta, lai pateiktu brīdinājumu par A1 pirmo tēlojumu gan A1, gan A komandas galvenajam trenerim.

36-20 Piemērs: B1 sedz A1, kas driblē bumbu. A1 pēkšņi izdara kustību ar savu galvu cenšoties radīt iespaidu, ka B1 ir izdarījis pārkāpumu pret viņu. Vēlāk spēlē, tajā pašā spēles laika pulksteņa periodā, B2 nokrīt uz spēles laukuma cenšoties radīt iespaidu, ka A1 viņu pagrūda.

Interpretācija: Tiesnesis iedod pirmo brīdinājumu gan A1, gan B2 par viņu tēlojumu divreiz rādot “paceltu apakšdelmu” signālu. Brīdinājumi ir jāpaziņo A1 un B2, kā arī abu komandu galvenajiem treneriem, kad spēles laika pulkstenis būs apstādināts.

36-21 Piemērs: A1 driblē bumbu un neatļauti nonāk kontaktā ar B1 ķermeni, kurš atrodas atļautā aizsardzības stājā. A1 tiek piešķirta uzbrukuma piezīme. Tajā pašā laikā, B1 pārspīlēti cenšas radīt iespaidu, ka A1 pret viņu pārkāpa noteikumus.

Interpretācija: A1 uzbrukuma piezīme paliek spēkā esoša. Tiesneši nevar piešķirt A1 sodu un tajā pašā laikā iedot brīdinājumu B1 par tēlošanu. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur notika A1 uzbrukuma piezīme.

36-22 Piemērs: A1 driblē bumbu un nonāk kontaktā ar B1 ķermeni, kurš atrodas atļautā aizsardzības stājā. Tajā pašā laikā, B1 pārspīlēti cenšas radīt iespaidu, ka A1 pret viņu pārkāpa noteikumus.

Interpretācija: Tiesnesim, divreiz rādot “paceltu apakšdelmu” signālu, ir jāiedod brīdinājums B1 par tēlošanu. Kad spēle ir nākamreiz apstādināta un bumba ir kļuvusi mirusi, brīdinājums ir jāpasaka komandas galvenajam trenerim un tai jāattiecas uz visiem komandas spēlētājiem.

36-23 Apgalvojums: Pārmērīga elkoņu vicināšana var izraisīt nopietnus savainojumus, it īpašu cīņā par atlēkušo bumbu vai cieši sedzot pretspēlētāju situācijās. Ja šāda darbība rezultējas kontaktā, tad personīga, nesportiska vai diskvalificējoša piezīme var tikt piešķirta. Ja darbība nerezultējas kontaktā, tehniskā piezīme var tikt piešķirta.

36-24 Piemērs: A1 izcīna atlēkušo bumbu un uzreiz B1 viņu sāk cieši segt. Neaizskarot B1, A1 pārmērīgi vicina savus elkoņus, lai iebiedētu B1 vai atbrīvotu pietiekami daudz vietas, lai pagrieztos, piespēlētu vai driblētu.

Interpretācija: A1 darbības neatbilst spēles noteikumu būtībai. A1 var tikt piešķirta tehniskā piezīme.

36-25 Apgalvojums: Spēlētājs ir jādiskvalificē, kad viņam ir piešķirtas divas (2) tehniskās piezīmes.

36-26 Piemērs: Pirmajā puslaikā A1 ir piešķirta viņa pirmā tehniskā piezīme par pārmērīgu karāšanos stīpā. Otrajā puslaikā A1 ir piešķirta otrā tehniskā piezīme par nesportisku uzvedību.

Interpretācija: A1 ir automātiski jādiskvalificē. Tikai A1 otrā tehniskā piezīme ir jāsoda un nekādi papildu sodi par viņa diskvalificēšanu par jāpiešķir. Sekretariātā galdiņam ir uzreiz jāinformē tiesnesis, kad A1 ir piespriesta otrā (2) tehniskā piezīme un, ka viņu ir jādiskvalificē.

36-27 Apgalvojums: Pēc tam, kad spēlētājam ir piespriesta piektā personīgā, tehniskā vai nesportiskā piezīme, spēlētājs kļūst par izslēgtu spēlētāju. Pēc piektās piezīmes, jebkura nākamā tehniskā piezīme viņam ir jāpiešķir viņa galvenajam trenerim un spēles protokolā jāatzīmē kā “B₁”.

Izslēgts spēlētājs nav diskvalificēts spēlētājs, viņš drīkst palikt uz komandas soliņa.

36-28 Piemērs: Pirmajā ceturtdaļā, B1 ir piespriesta tehniskā piezīme. Ceturtdaļā ceturtdaļā, B1 ir piešķirta piektā personīgā piezīme. Šī ir B komandas otrā piezīme ceturtdaļā. Ceļā uz savas komandas soliņu, B1 tiek piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Līdz ar savu piekto (5) piezīmi, B1 kļūst par izslēgtu spēlētāju. Jebkura no nākamajām B1 tehniskajām piezīmēm ir jāpiešķir viņa galvenajam trenerim, spēles protokolā jāatzīmē kā “B₁”. B1 nav diskvalificēts. Jebkuram no A komandas spēlētājiem ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas kur bumba atradās, kad tika fiksēta tehniskā piezīme.

36-29 Piemērs: Trešajā ceturtdaļā, B1 ir piešķirta nesportiska piezīme. Ceturtdaļā ceturtdaļā, B1 izdara pārkāpumu pret A1, kas driblē bumbu. Šī ir B1 piektā (5) piezīme un trešā (3) B komandas piezīme ceturtdaļā. Ceļā uz savas komandas soliņu, B1 tiek piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Līdz ar savu piekto (5) piezīmi, B1 kļūst par izslēgtu spēlētāju. Jebkura no nākamajām B1 tehniskajām piezīmēm ir jāpiešķir viņa galvenajam trenerim, spēles protokolā jāatzīmē kā "B₁". B1 nav diskvalificēts. Jebkuram no A komandas spēlētājiem ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas kur bumba atradās, kad tika fiksēta B1 piezīme.

36-30 Piemērs: B1 izdara piezīmi pret A1, kas driblē bumbu. Šī ir B1 piektā (5) personīgā piezīme un otrā (2) B komandas piezīme ceturtdaļā. Ceļā uz savas komandas soliņu, B1 tiek piešķirta diskvalificējoša piezīme.

Interpretācija: B1 ir diskvalificēts un viņam ir jādodas uz savas komandas gērbtuvu, vai, ja viņš vēlas, viņam ir jāpamet sporta zāle. B1 diskvalificējošā piezīme spēles protokolā, aiz viņa piektās personīgās piezīmes, ir jāatzīmē kā "D" un B komandas galvenajam trenerim ir jāatzīmē "B₂". Jebkuram A komandas spēlētājam ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-31 Piemērs: B1 izdara piezīmi pret A1, kas driblē bumbu. Šī ir B1 piektā (5) personīgā piezīme un piektā (5) B komandas piezīme ceturtdaļā. Ceļā uz savas komandas soliņu, B1 tiek piešķirta diskvalificējoša piezīme.

Interpretācija: B1 ir diskvalificēts un viņam ir jādodas uz savas komandas gērbtuvu, vai, ja viņš vēlas, viņam ir jāpamet sporta zāle. B1 diskvalificējošā piezīme spēles protokolā, aiz viņa piektās personīgās piezīmes, ir jāatzīmē kā "D" un B komandas galvenajam trenerim ir jāatzīmē "B₂". A1 ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-32 Apgalvojums: Spēlētājs ir jādiskvalificē, kad viņam ir piešķirta viena (1) tehniskā un viena (1) nesportiskā piezīme.

36-33 Piemērs: Pirmajā puslaikā A1 tiek piešķirta tehniskā piezīme par spēles laika vilkšanu. Otrajā puslaikā A1 ir piešķirta nesportiska piezīme par spēcīgu kontaktu ar B1.

Interpretācija: A1 ir automātiski jādiskvalificē. Tikai A1 nesportiskā piezīme ir jāsoda un nekādu papildu sodi par A1 diskvalifikāciju nav jāpiemēro. Sekretariātā galdiņam ir uzreiz jāinformē tiesnesis, kad spēlētājam ir piešķirta viena (1) tehniskā un viena (1) nesportiskā piezīme un to, ka viņam automātiski jābūt diskvalificētam. B1 ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas

iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-34 Piemērs: Pirmajā puslaikā A1 ir piešķirta nesportiska piezīme par nevajadzīgu kontaktu, lai apstādinātu uzbrukuma komandas progresu ātrajā uzbrukumā. Otrajā puslaikā A2 driblē bumbu savā aizsardzības zonā, kad A1 ir piešķirta tehniskā piezīme par soda tēlošanu prom no bumbas.

Interpretācija: A1 ir automātiski jādiskvalificē. Tikai A1 tehniskā piezīme ir jāsoda un nekādu papildu sodi par A1 diskvalifikāciju nav jāpiemēro. Sekretariātā galdiņam ir uzreiz jāinformē tiesnesis, kad spēlētājam ir piešķirta viena (1) nesportiskā un viena (1) tehniskā piezīme un to, ka viņam automātiski jābūt diskvalificētam. Jebkuram no B komandas spēlētājiem ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad tehniskā piezīme tika piešķirta. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-35 Apgalvojums: Spēlējošajam galvenajam trenerim ir jābūt diskvalificētam, ja viņam tiek piešķirtas sekojošās piezīmes:

- divas (2) tehniskās piezīmes kā spēlētājam;
- divas (2) nesportiskās piezīmes kā spēlētājam;
- viena (1) nesportiskā un viena (1) tehniskā piezīme kā spēlētājam;
- viena (1) tehniskā piezīme kā galvenajam trenerim, spēles protokolā ievadīts kā "C₁", un viena (1) nesportiskā vai tehniskā piezīme kā spēlētājam;
- divas (2) tehniskās piezīmes kā galvenajam trenerim, spēles protokolā ievadīts kā "B₁" vai "B₂" un viena (1) nesportiskā vai tehniskā piezīme kā spēlētājam;
- divas (2) tehniskās piezīmes kā galvenajam trenerim, spēles protokolā ievadīts kā "C₁";
- viena (1) tehniskā piezīme kā galvenajam trenerim, spēles protokolā ievadīts kā "C₁" un divas (2) tehniskās piezīmes kā galvenajam trenerim, spēles protokolā ievadīts kā "B₁" un "B₂";
- trīs (3) tehniskās piezīmes kā galvenajam trenerim, spēles protokolā ievadītas kā "B₁" un "B₂".

36-36 Piemērs: Pirmajā ceturtdaļā, spēlējošajam galvenajam trenerim A1 ir piešķirta tehniskā piezīme par pārkāpuma tēlošanu kā spēlētājam. Ceturtdaļā ceturtdaļā, A2 driblē bumbu, kad spēlējošajam galvenajam trenerim A1 ir piešķirta tehniskā piezīme par viņa nesportisko uzvedību kā galvenajam trenerim, spēles protokolā ievadīts kā "C₁".

Interpretācija: Spēlējošajam galvenajam trenerim A1 jāpiešķir automātiskā diskvalifikācija. Tikai viņa otrā tehniskā piezīme ir jāsoda un nekādu papildu sodi par viņa diskvalifikāciju nav jāpiemēro. Sekretariātā galdiņam ir uzreiz jāinformē tiesnesis, kad spēlējošajam galvenajam trenerim A1 ir piešķirta viena (1) tehniskā piezīme kā spēlētājam un viena (1) personiskā tehniskā

piezīme kā galvenajam trenerim un viņu automātiski ir jādiskvalificē. Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad A1 tehniskā piezīme tika fiksēta. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-37 Piemērs: Otrajā ceturtdaļā, spēlējošajam galvenajam trenerim A1 ir piešķirta nesportiska piezīme pret B1 kā spēlētājam. Trešajā ceturtdaļā, spēlējošajam trenerim A1 tiek piešķirt tehniskā piezīme par viņa komandas fizioterapeita nesportisku uzvedību, spēles protokolā ievadīts kā "B₁". Ceturtajā ceturtdaļā, A2 driblē bumbu, kad A6 ir piešķirta tehniskā piezīme. A6 tehniskā piezīme spēles protokolā priekš spēlējoša galvenā trenera A1 ir jāievada kā "B₁".

Interpretācija: Spēlējošajam galvenajam trenerim A1 jāpiešķir automātiskā diskvalifikācija. Tikai viņa otrā tehniskā piezīme (A6 tehniskā piezīme) ir jāsoda un nekādu papildu sodi par viņa diskvalifikāciju nav jāpiemēro. Sekretariātā galdiņam ir uzreiz jāinformē tiesnesis, kad spēlējošajam galvenajam trenerim A1 ir piešķirta viena (1) nesportiska piezīme kā spēlētājam un ir piešķirtas divas (2) tehniskās piezīmes uz viņa soliņa kā galvenajam trenerim un ka viņš automātiski ir jādiskvalificē. Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad A6 tehniskā piezīme tika fiksēta. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-38 Piemērs: Otrajā ceturtdaļā, spēlējošajam trenerim A1 ir piešķirta tehniskā piezīme par viņa personīgo nesportisko uzvedību kā galvenajam trenerim, spēles protokolā ievadīts kā "C₁". Ceturtajā ceturtdaļā, spēlējošajam galvenajam trenerim A1 ir piešķirta nesportiska piezīme pret B1 kā spēlētājam.

Interpretācija: Spēlējošajam galvenajam trenerim A1 jāpiešķir automātiskā diskvalifikācija. Tikai viņa tehniskā piezīme ir jāsoda un nekādu papildu sodi par viņa diskvalifikāciju nav jāpiemēro. Sekretariātā galdiņam ir uzreiz jāinformē tiesnesis, kad spēlējošajam galvenajam trenerim A1 ir piešķirta viena (1) personīgā tehniskā piezīme kā galvenajam trenerim un ir piešķirta viena (1) nesportiskā piezīme kā spēlētājam un ka viņš automātiski ir jādiskvalificē. Jebkuram B1 jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-39 Apgalvojums: Kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā un katrā pagarinājumā, un ir jāizpilda iemetiens ar spēlētāju sedzam iemetiena izpildītāju, tad sekojošo procedūru piemēro:

- Tiesnešiem jāizmanto “neatļautā laukuma līnijas šķērsošana” signāls kā brīdinājums pirms pasniedzot iemetiena izpildītājam bumbu;
- Ja aizsardzības spēlētājs pēc tam jebkuru no sava ķermeņa daļām pārvieto pāri līnijai, lai traucētu iemetiena izpildītājam, tad tehniskā piezīme ir jāpiešķir bez papildus brīdinājumiem.

Tā pati procedūra ir jāpielieto pēc veiksmīga groza guvuma un pēdējā veiksmīgā soda metiena, kad tiesnesis nepieskaras vai neiedod bumbu iemetienu izpildītājam.

36-40 Piemērs: Ar 1:08 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un ar vienpadsmit (11) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 ir bumba rokās ar iemetienu no sānu līnijas savā uzbrukuma zonā. B1 pārvieto savu roku(-as) pāri laukuma līnijai, lai bloķētu A1 iemetienu.

Interpretācija: Tiesnesis, pirms iedeva bumbu A1, bija iedevis brīdinājumu, B1 ir jāpiešķir tehniskā piezīme par iejaukšanos ar iemetienu. Jebkuram no A komandas spēlētājiem ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad tika fiksēta tehniskā piezīme. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-41 Piemērs: Ar 1:06 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un ar divdesmit vienu (21) sekundi uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 ir bumba rokās ar iemetienu no sānu līnijas savā aizsardzības zonā. B1 pārvieto savu roku(-as) pāri laukuma līnijai, lai bloķētu A1 iemetienu.

Interpretācija: Tiesnesis, pirms iedeva bumbu A1, bija iedevis brīdinājumu, B1 ir jāpiešķir tehniskā piezīme par iejaukšanos ar iemetienu. Jebkuram no A komandas spēlētājiem ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad tika fiksēta tehniskā piezīme. A komandai jābūt divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-42 Apgalvojums: Kad tiek piešķirta tehniskā piezīme, tad soda metiens ir jāizpilda uzreiz un bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Pēc soda metiena, spēle ir jāatsāk no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad tika piešķirta tehniskā piezīme.

36-43 Piemērs: Ar divdesmit vienu (21) sekundi uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 driblē savā aizsardzības zonā, kad B1 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Jebkuram A komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad tika piešķirta tehniskā piezīme. A komandai jābūt jaunam astoņu sekunžu

periodam un divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-44 Piemērs: Ar divdesmit vienu (21) sekundi uz uzbrukuma laika pulksteņa, A1 driblē savā aizsardzības zonā, kad A2 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad tika piešķirta tehniskā piezīme. A komandai jābūt piecām (5) sekundēm, lai dabūtu bumbu uzbrukuma zonā. A komandai jābūt divdesmit vienai (21) sekunde uz uzbrukuma laika pulksteņa.

36-45 Piemērs: B1 izdara pārkāpumu pret A1 viņa divu (2) punktu metiena laikā. Bumba neiekrīt grozā. Pirms A1 pirmā soda metiena, A2 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Jebkuram no B komandas spēlētājiem ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. A1 jāizpilda divi (2) soda metieni. Spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

36-46 Piemērs: B1 izdara pārkāpumu pret A1 viņa divu (2) punktu metiena laikā. Bumba neiekrīt grozā. Pēc A1 pirmā soda metiena, A2 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Jebkuram no B komandas spēlētājiem ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. A1 jāizpilda otrais soda metiens. Spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

36-47 Piemērs: Minūtes pārtraukumā, A2 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Minūtes pārtraukums ir jāpabeidz. Pēc minūtes pārtraukuma, jebkuram B komandas spēlētājam vai maiņas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk no tuvākās vietas, kur spēle tika apturēta pirms minūtes pārtraukuma.

36-48 Piemērs: A1 metiens ir gaisā, kad tehniskā piezīme ir piešķirta:

- (a) B1;
- (b) A2.

Interpretācija: Pēc soda metieniem no:

- (a) jebkura A komandas spēlētāja par B1 tehnisko piezīmi;
- (b) jebkura B komandas spēlētāja par A2 tehnisko piezīmi;

ja A1 metiens būtu iekritis grozā, tad groza guvums būtu bijis jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no jebkuras vietas aiz gala līnijas.

Ja A1 metiens neiekrīt grozā, spēle ir jāatsāk ar mainīgā valdījuma kontroles iemetienu.

36-49 Piemērs: A1 metiens ir gaisā, kad tehniskā piezīme ir piešķirta dakterim no:

- (a) B komandas;
- (b) A komandas.

Interpretācija: Pēc soda metienu izpildes no:

- (a) jebkura A komandas spēlētāja par B komandas daktera tehnisko piezīmi;
- (b) jebkura B komandas spēlētāja par A komandas daktera tehnisko piezīmi;

Ja A1 metiens būtu iekritis grozā, tad groza guvums būtu bijis jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no jebkuras vietas aiz gala līnijas.

Ja A1 metiens neiekrit grozā, spēle ir jāatsāk ar mainīgā valdījuma kontroles iemetienu.

36-50 Piemērs: A1 ir bumba rokās metienu brīdī, kad tehniskā piezīme ir piešķirta:

- (a) B1 vai B komandas dakterim;
- (b) A2 vai A komandas dakterim.

Interpretācija: Pēc soda metienu izpildes no:

- (a)** jebkura A komandas spēlētāja par B1 vai B komandas daktera tehnisko piezīmi:
 - Ja A1 metiens būtu iekritis grozā, tad groza guvums būtu bijis jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no jebkuras vietas aiz gala līnijas.
 - Ja A1 metiens neiekrit grozā, tad spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad tika piešķirta tehniskā piezīme.
- (b)** jebkura B komandas spēlētāja par A2 vai A komandas daktera tehnisko piezīmi:
 - Ja A1 metiens būtu iekritis grozā, tad groza guvums nebūtu jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no pagarinātās soda metienu līnijas.
 - Ja A1 metiens neiekrit grozā, tad spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur atradās bumba, kad tika piešķirta tehniskā piezīme.

37. Pants Nesportiskā piezīme

37-1 Apgalvojums: Spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā vai katrā pagarinājumā un bumba atrodas ārpus laukuma, joprojām tiesneša rokās vai iemetienu izpildītāju rokās un viņa rīcībā. Ja šajā laikā, kāds no aizsardzības spēlētājiem nonāk kontaktā ar uzbruka spēlētāju uz spēles laukuma un viņam tiek piešķirta piezīme, tad tā ir nesportiska piezīme.

37-2 Piemērs: Ar piecdesmit vienu (51) sekundi uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, iemetienu izpildītājam A1 ir bumba rokās un viņa rīcībā, kad B2 nonāk kontaktā ar A2 uz spēles laukuma. B2 ir piešķirta piezīme pret A2.

Interpretācija: B2 acīmredzami necentās spēlēt uz bumbu un centās iegūt priekšrocību, neļaujot spēles laika pulkstenim atsākt darbību. B2 ir jāpiešķir nesportiskā piezīme bez iepriekšēja brīdinājuma. A2 ir jāizpilda divi (2) soda metienu bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijās savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

37-3 Piemērs: Ar piecdesmit trīs (53) sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, iemetienu izpildītājam A1 ir bumba rokās un viņa rīcībā, kad A2 nonāk kontaktā ar B2 uz spēles laukuma. A2 ir piešķirta piezīme pret B2.

Interpretācija: A2 neieguva priekšrocību, kad viņam tika piešķirta piezīme. A2 ir jāpiešķir personīgā piezīme, izņemot, ja ir bijis stiprs kontakts un būtu jāpiemēro nesportiska vai diskvalificējoša piezīme. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur piezīme tika piešķirta.

37-4 Apgalvojums: Spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā vai katrā pagarinājumā un bumba ir pametusi iemetiena izpildītāja rokas. Aizsardzības spēlētājs, lai neļaujot spēles laika pulkstenim atsākt darbību, nonāk kontaktā ar uzbrukuma spēlētāju, kas ir saņēmis, vai tūlīt saņems bumbu uz spēles laukuma. Ja šāds kontakts ir radies no atļauta mēģinājuma spēlēt uz bumbu, tad ir jāpiešķir personīgā piezīme, izņemot, ja ir bijis stiprs kontakts un būtu jāpiemēro nesportiska vai diskvalificējoša piezīme.

37-5 Piemērs: Ar 1:04 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un rezultātu A 83 – B 80, bumba ir pametusi iemetiena izpildītāja A1 rokas, kad B2 nonāk kontaktā ar A2 uz spēles laukuma, kas tūlīt saņems bumbu. Tiek piešķirta piezīme B2. Šī ir B komandas otrā piezīme ceturtdaļā.

Interpretācija: B2 ir jāpiešķir personīgā piezīme, izņemot, ja B2 acīmredzami necentās spēlēt uz bumbu vai B2 radītā kontakta smagums ir piemērojams nesportiskai vai diskvalificējošai piezīmei. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur B2 tika piešķirta piezīme.

37-6 Piemērs: Ar 1:02 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un rezultātu A 83 – B 80, bumba ir pametusi iemetiena izpildītāja A1 rokas, kad A2 nonāk kontaktā ar B2 uz spēles laukuma. Tiek piešķirta piezīme A2.

Interpretācija: A2 neieguva priekšrocību, kad viņam tika piešķirta piezīme. A2 ir jāpiešķir personīgā piezīme, izņemot, ja ir bijis stiprs kontakts un būtu jāpiemēro nesportiska vai diskvalificējoša piezīme. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur piezīme tika piešķirta.

37-7 Piemērs: Ar 1:00 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un rezultātu A 83 – B 80, bumba ir pametusi iemetiena izpildītāja A1 rokas, kad B2 nonāk kontaktā ar A2 citā vietā uz spēles laukuma, nekā tur, kur tiek izpildīts iemetiens. Tiek piešķirta piezīme B2.

Interpretācija: B1 acīmredzami neveica pūliņus, lai spēlētu uz bumbu un centās iegūt priekšrocību, lai neļautu spēles laika pulkstenim atsākt darbību. B2 ir jāpiešķir nesportiska piezīme bez iepriekšēja brīdinājuma. A2 ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

37-8 Apgalvojums: Jebkāds neatļauts kontakts, no sāniem vai aizmugures, starp spēlētāju un viņa pretspēlētāju, kas ir kustībā uz grozu bez citu spēlētāju esamības starp viņu, bumbu un grozu ir traktējams kā nesportiska piezīme līdz uzbruka spēlētājs uzsāk savu metienu. Tomēr, neatļauts mēģinājums tieši spēlēt uz bumbu vai jebkāds smags kontakts vai tikt traktēts kā nesportiska piezīme jebkurā brīdī spēles laikā.

37-9 Piemērs: A1 driblē bumbu uz grozu ātrajā uzbrukumā un starp viņu un pretinieku grozu nav neviens pretspēlētājs. B1 no aizmugures neatļauti nonāk kontaktā ar A1 un B1 tiek piešķirts sods.

Interpretācija: Šī ir nesportiska piezīme B1 izpildījumā.

37-10 Piemērs: Pabeidzot ātro uzbrukumu un pirms A1 ir bumba rokās, lai uzsāktu metienu, B1 no aizmugures nonāk kontaktā ar A1 roku:

- (a) cenšoties pārtvert bumbu;
- (b) ar pārmērīgu smagu kontaktu.

Interpretācija: Abos gadījumos, šī ir nesportiska piezīme B1 izpildījumā.

37-11 Piemērs: Pabeidzot ātro uzbrukumu, A1 ir bumba rokās, lai uzsāktu metienu, kad B1 no aizmugures nonāk kontaktā ar A1 roku:

- (a) cenšoties nobloķēt metienu;
- (b) ar pārmērīgu smagu kontaktu.

Interpretācija:

- (a) šī ir personīgā piezīme B1;
- (b) šī ir nesportiska piezīme B1 izpildījumā.

37-12 Piemērs: A1 driblē bumbu savā uzbrukuma zonā, kad B1 izsit bumbu no A1 rokām un B komandas uzbrukuma zonā. Pirms B1 iegūst kontroli pār bumbu, A1 no aizmugures viņu pagrūž, lai apstādinātu ātro uzbrukumu. Starp B1, bumbu un pretinieku grozu nav neviens pretspēlētājs.

Interpretācija: Šī ir nesportiska piezīme A1 izpildījumā.

37-13 Apgalvojums: Pēc tam, kad spēlētājam ir piešķirta piektā personīgā piezīme, viņš kļūst par izslēgtu spēlētāju. Jebkura nākamā tehniskā, diskvalificējošā vai nesportiskā piezīme šim spēlētājam ir jāieraksta spēles protokolā komandas galvenajam trenerim kā "B" un jāsoda atbilstoši.

37-14 Piemērs: B1 izdara piezīmi pret A1, kas driblē bumbu. Šī ir B1 piektā personīgā piezīme un B komandas otrā piezīme ceturtdaļā. Ceļā uz komandas soliņu, B1 pagrūž A2.

Interpretācija: Ar piekto personīgo piezīmi, B1 kļūst par izslēgtu spēlētāju. B1 nesportiskā piezīme jāpiešķir B komandas galvenajam trenerim un spēles protokolā jāievada kā "B₁". Jebkuram A komandas spēlētājam jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur tika fiksēta B1 nesportiskā piezīme.

37-15 Piemērs: A1 izdara piezīmi pret B1, šī ir A1 piektā personīgā piezīme un A komandas trešā piezīme ceturtdaļā. Ceļā uz komandas soliņu, A1 tiek piešķirta tehniskā piezīme par mutiskiem apvainojumiem pret tiesnesi.

Interpretācija: Ar piekto personīgo piezīmi, A1 kļūst par izslēgtu spēlētāju. A1 tehniskā piezīme jāpiešķir A komandas galvenajam trenerim un spēles protokolā jāievada kā "B₁". Jebkuram B komandas spēlētājam jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur tika fiksēta A1 personīgā piezīme.

37-16 Piemērs: A1 izdara pārkāpumu pret B1. Šī ir A1 piektā personīgā piezīme un A komandas otrā personīgā piezīme ceturtdaļā. Ceļā uz komandas soliņu, A1 pagrūž B1. Pēc tam B1 pagrūž A1. B1 ir piešķirta nesportiska piezīme.

Interpretācija: Ar piekto personīgo piezīmi, A1 kļūst par izslēgtu spēlētāju. Par A1 nesportisko uzvedību, A komandas galvenajam trenerim ir jāpiešķir tehniskā piezīme, kas spēles protokolā ir jāievada kā "B₁". B1 nesportiskā piezīme ir jāpiešķir viņam, spēles protokolā tā ir jāievada kā "U₂". Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. A1 maiņas spēlētājam ir jāizpilda divi (2) soda metienu bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

38. Pants Diskvalificējoša piezīme

38-1 Apgalvojums: Jebkurai diskvalificētai personai vairs nav tiesības atrasties uz komandas soliņa. Tādēļ, viņš nevar tikt sodīts par turpmāku nesportisku uzvedību.

38-2 Piemērs: A1 ir diskvalificēts par viņa rupju nesportisku uzvedību. A1 pamet spēles laukumu un mutiski izsaka apvainojumus tiesnesim.

Interpretācija: A1 ir jau diskvalificēts un viņu nevar sodīt par izteiktajiem apvainojumiem. Tiesnesim vai spēles komisāram, ja ir klātesošs, ir jānosūta ziņojums par notikušo starpgadījumu sacensību organizatoriem.

38-3 Apgalvojums: Kad spēlētājs ir diskvalificēts par rupju nesportisku uzvedību, sods ir tāds pats kā jebkurš cits diskvalificējošs sods.

38-4 Piemērs: A1 nostaigā. Neapmierināts, viņš mutiski izsaka apvainojumus tiesnesim. A1 ir piešķirta diskvalificējoša piezīme.

Interpretācija: A1 kļūst par diskvalificētu spēlētāju. A1 piešķirtā diskvalificējošā piezīme spēles protokolā ir jāievada kā "D₂". Jebkuram B komandas spēlētājam jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no savas uzbrukuma zonas. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

38-5 Apgalvojums: Kad galvenajam trenerim ir piešķirta diskvalificējoša piezīme, tad tā spēles protokolā ir jāievada kā "D₂".

Kad jebkura cita persona, kas atrodas uz komandas soliņa, ir diskvalificēts, galvenajam trenerim ir jāpiešķir tehniskā piezīme un spēles protokolā tā ir jāievada kā "B₂". Sodam ir jābūt tādā pašam kā jebkuram citam diskvalificējošai piezīmei.

38-6 Piemērs: A1 ir piešķirta piektā (5) personīgā piezīme. Šī ir A komandas otrā piezīme ceturtdaļā. Ceļā uz komandas soliņu, A1 mutiski izsaka apvainojumus tiesnesim. A1 ir piešķirta diskvalificējoša piezīme.

Interpretācija: Līdz ar savu piekto (5) personīgo piezīmi, A1 ir kļuvis par izslēgtu spēlētāju. A1 kļūva par diskvalificētu izslēgtu spēlētāju par izteiktajiem mutiskiem apvainojumiem tiesnesim. A1 diskvalificējošā piezīme spēles protokolā ir jāatzīmē kā "D" un A komandas galvenajam trenerim "B₂". Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

38-7 Piemērs: A1 ir piešķirta piektā (5) personīgā piezīme. Šī ir A komandas otrā piezīme ceturtdaļā. Ceļā uz komandas soliņu, A1 iesit B2 par seju. A1 ir piešķirta diskvalificējoša piezīme.

Interpretācija: Līdz ar savu piekto (5) personīgo piezīmi, A1 ir kļuvis par izslēgtu spēlētāju. A1 kļūva par diskvalificētu izslēgtu spēlētāju par iesišanu B2. A1 diskvalificējošā piezīme spēles protokolā ir jāatzīmē kā "D" un A komandas galvenajam trenerim "B₂". B2 ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

38-8 Apgalvojums: Diskvalificējošā piezīme ir jebkura nesportiska darbība ko ir veicis spēlētājs vai persona, kam ir atļauts atrasties uz komandas soliņa. Diskvalificējoša piezīme var tikt piešķirta par viņa(-u) darbībām:

- vērstu pret pretspēlētāju, tiesnesi, sekretariāta galdiņu un spēles komisāru;
- vērstu pret jebkuru savu komandas biedru;
- apzināti bojājot spēles aprīkojumu.

38-9 Piemērs: Sekojošās nesportiskās darbības var rasties:

- (a) A1 iesit savam komandas biedram A2;
- (b) A1 pamet spēles laukumu un iesit skatītājam;
- (c) A6 savas komandas soliņa zonā iesit savam komandas biedram A7;
- (d) A6 iesit par sekretariāta galdiņu un sabojā uzbrukuma laika pulksteni.

Interpretācija:

- (a) un (b) A1 ir jādiskvalificē. A1 diskvalificējošā piezīme ir jāpiešķir viņam un spēles protokolā ir jāievada kā "D₂".
- (c) un (d) A6 ir jādiskvalificē. A6 diskvalificējošā piezīme ir jāpiešķir viņam un spēles protokolā ir jāievada kā "D" un viņa galvenajam trenerim kā "B₂".

Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

38-10 Apgalvojums: Ja spēlētājs ir diskvalificēts un ceļā uz savu gērbtuvi uzvedās atbilstoši nesportiskai vai diskvalificējošai piezīmei, tad šīs papildu darbības nav jāsoda, vienīgais, par tām ir jāziņo sacensību organizatoriem.

38-11 Piemērs: A1 ir piešķirta diskvalificējoša piezīme par mutiski izteiktiem apvainojumiem tiesnesim. Ceļā uz savu gērbtuvi:

- (a) A1 pagrūž B1, kas būtu atbilstoši nesportiskai piezīmei;
- (b) A1 iesit B1, kas būtu atbilstoši diskvalificējošai piezīmei.

Interpretācija: Pēc tam, kad A1 ir diskvalificēts, papildus sodi nevar tikt viņam piešķirti. A1 darbības galvenajam tiesnesim vai spēles komisāram, ja ir klātesošs, ir jāziņo sacensību organizatoriem.



Abos gadījumos, B komandai ir jāpiešķir divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma par A1 diskvalificējošo piezīmi. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

39. Pants Kautiņš

39-1 Apgalvojums: Ja pēc kautiņa visi sodi ir viens otru atcēluši, tad komandai kurai bija pirms tam kontrole par bumbu, vai kurai pienācās bumba, kad kautiņš sākās, ir jāpiešķir iemietiens no tuvākās vietas kur bumba atradās, kad kautiņš sākās. Komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa, kad spēle tika apturēta.

39-2 Piemērs: A komandai ir kontrole pār bumbu:

- (a) divdesmit (20) sekundes;
- (b) piecas (5) sekundes;

kad situācija, kas iespējams novedīs pie kautiņa, notiek uz spēles laukuma. Tiesneši diskvalificē divus (2) rezervistus no katras komandas par savas komandas soliņa zonas pamešanu.

Interpretācija: Spēle ir jāatsāk ar A komandas (komanda kas kontrolēja bumbu pirms kautiņa sākšanās) iemietienu no tuvākās vietas, kur kautiņš sāktos ar:

- (a) četrām (4) sekundēm;
- (b) deviņpadsmit (19) sekundēm;

uz uzbrukuma laika pulksteņa.

39-3 Apgalvojums: Komandas galvenajam trenerim ir jāpiešķir viena tehniskā piezīme par piešķirto diskvalifikāciju pašam, otram trenerim (ja viens vai abi nepalīdz tiesnešiem saglabāt vai atjaunot kārtību), rezervistam(-iem), spēlei nepieteikta spēlētāja vai komandas pavadošā personāla komandas soliņa zonas pamešanu kautiņa laikā. Ja tehniskajā piezīmē ietilpst galvenā trenera diskvalifikācija, tad spēles protokolā tā jāievada kā "D₂". Ja tehniskajā piezīmē ietilpst tikai citu personu, kam ir atļauts atrasties uz komandas soliņa, diskvalifikācija(-as), tad spēles protokolā tā jāievada kā "B₂". Sodam jābūt diviem (2) soda metieniem un bumbas īpašuma tiesībām pretinieku komandai.

Par katru papildus diskvalificējošu piezīmi, sodam jābūt diviem (2) soda metieniem un bumbas īpašuma tiesībām pretinieku komandai.

Visi pārkāpumi ir jāpārvalda, izņemot, ja ir vienādi pārkāpumi abu komandu izpildījumā, kas atceļ viens otru. Šajā gadījumā, spēle ir jāatsāk ar iemietienu no uzbrukuma zonas kā pēc jebkura diskvalificējošas piezīmes. Pretinieku komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

39-4 Piemērs: Kautiņa laikā, A6 uznāk uz spēles laukuma. A6 ir jādiskvalificē.

Interpretācija: A6 diskvalifikācija spēles protokolā ir jāievada kā "D" un viņa atlikušajās personīgās piezīmju brīvajās vietās ir jāievada "F". A komandas galvenajam trenerim ir jāpiešķir tehniskā piezīme, spēles protokolā tā jāievada kā "B₂". Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B

komandas iemetienu no iemeteienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

- 39-5 Piemērs:** A1 un B1 uzsāk kautiņu uz spēles laukuma. A6 un B6 uznāk uz spēles laukuma, bet neiesaistās kautiņā. A7 arī uznāk uz spēles laukuma un iesit B1 par seju.

Interpretācija: A1 un B1 ir jādiskvalificē, spēles protokolā ievadīts kā "D_c". A7 ir jādiskvalificē, spēles protokolā ievadīts kā "D₂". A7 atlikušajās personīgās piezīmju brīvajās vietās ir jāievada "F". A6 un B6 ir jādiskvalificē par uznākšanu un spēles laukuma kautiņa laikā, spēles protokolā jāievada "D". A6 un B6 atlikušajās personīgās piezīmju brīvajās vietās ir jāievada "F". A un B komandas galvenajiem treneriem ir jāpiešķir tehniskās piezīmes, spēles protokolā ievadīts kā "B_c". Sodi par abām diskvalificējošajām piezīmēm (A1, B1) un abas tehniskās piezīmes (A6, B6) viens otru atceļ. A7 diskvalificējošā piezīme par viņa dalību kautiņā spēles protokolā ir jāievada kā "D₂" un sods ir jāpārvalda. B1 maiņas spēlētājam ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemeteienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

- 39-6 Piemērs:** A1 un B1 uzsāk kautiņu uz spēles laukuma. A6 un A komandas menedžeris uznāk uz spēles laukuma un aktīvi iesaistās kautiņā.

Interpretācija: A1 un B1 ir jādiskvalificē, spēles protokolā ievadīts kā "D_c". Sodi par diskvalificējošās piezīmes (A1, B1) atceļ viena otru. A komandas galvenajam trenerim ir jāpiešķir tehniskā piezīme, spēles protokolā ievadīts kā "B₂", par A6 un A komandas menedžera komandas soliņa zonas pamešanu. A6 ir jādiskvalificē par viņa aktīvu iesaisti kautiņā, spēles protokolā ievadīts kā "D₂". A6 atlikušajās personīgās piezīmju brīvajās vietās ir jāievada "F". A komandas menedžera diskvalificējošā piezīme par aktīvu iesaisti kautiņā ir jāpiešķir galvenajam trenerim un spēles protokolā ir jāievada kā apvilks "B₂" un tai nav jāskaita pretī galvenā trenera iespējamai diskvalifikācijai.

Jebkuram B komandas spēlētājam(-iem) ir jāizpilda seši (6) soda metieni (divi (2) soda metieni par A komandas galvenā trenera tehnisko piezīmi par A6 un A komandas menedžera komandas soliņa zonas pamešanu; divi (2) soda metieni par A6 diskvalifikāciju par viņa aktīvu iesaisti kautiņā; un divi (2) soda metieni par A komandas galvenā trenera tehnisko piezīmi par A komandas menedžera diskvalifikāciju par aktīvu iesaisti kautiņā).

Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemeteienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

- 39-7 Piemērs:** A komandas galvenais treneris pamet savas komandas soliņa zonu un, stipri pagrūžot B1, aktīvi iesaistās kautiņā uz spēles laukuma.

Interpretācija: A komandas galvenajam trenerim ir jāpiešķir diskvalificējoša piezīme par savas komandas soliņa zonas pamešanu un nepalīdzēšanu



tiesnešiem ar kārtības atjaunošanu, spēles protokolā jāievada kā "D₂". A komandas galvenajam trenerim nav jāpiešķir citas diskvalificējošas piezīmes par viņa aktīvu iesaisti kautiņā. A komandas galvenā trenera atlikušajās personīgās piezīmju brīvajās vietās ir jāievada "F". Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

42. Pants Īpašās situācijas

42-1 Apgalvojums: Īpašās spēles situācijās ar vairākiem potenciāliem sodiem, kas ir jāpārvalda vienā apstādinātā spēles laika pulksteņa periodā, tiesnešiem ir jāvelta īpaša uzmanība secībai kad pārkāpumi vai sodi notika, lai lemtu kuri pārkāpumi/sodu ir jāpārvalda un kuri pārkāpumi/sodi ir jāatceļ.

42-2 Piemērs: B1 ir piešķirta nespportiska piezīme pret A1, kas izpilda metienu. Bumba atrodas gaisā, kad atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. Bumba:

- (a) netrāpa stīpai;
- (b) pieskaras stīpai, bet neiekrīt grozā;
- (c) iekrīt grozā.

Interpretācija: Visos gadījumos, B1 nespportisko piezīmi nedrīkst neņemt vērā.

- (a) A komandas uzbrukuma laika pārkāpums (bumba nepieskarās stīpai) nav jāņem vērā, jo tas notika pēc nespportiskās piezīmes. A1 jāizpilda divi (2) vai trīs (3) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma;
- (b) Šis nav A komandas uzbrukuma laika pārkāpums. A1 jāizpilda divi (2) vai trīs (3) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma;
- (c) A1 jāpiešķir divi (2) vai (3) punkti un papildus viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma.

42-3 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas izpilda metienu. Pēc noteikumu pārkāpuma, joprojām A1 metienu laikā, B2 pārkāpj noteikumus pret A1.

Interpretācija: B2 piezīme nav jāņem vērā, izņemot, ja tā ir nespportiska vai diskvalificējoša piezīme.

42-4 Piemērs: B1 ir piešķirta nespportiska piezīme pret A1, kas driblē bumbu. Pēc noteikumu pārkāpuma, A un B komandas galvenajiem treneriem tiek piešķirtas tehniskās piezīmes.

Interpretācija: Vienādās tehniskās piezīmes abiem komandas galvenajiem treneriem ir jāatceļ. A1 ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

42-5 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas veiksmīgi gūst grozu. Pēc tam, A1 tiek piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: A1 groza guvums ir jāskaita. Sodi par piezīmēm ir vienādi un tās viena otru atceļ. Spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura veiksmīga groza guvuma.

42-6 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas veiksmīgi gūst grozu. A1 tiek piešķirta tehniskā piezīme, pēc tam B komandas galvenajam trenerim tiek piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: A1 groza guvums ir jāskaita. Sodi visām piezīmēm ir vienādi un tās ir jāatceļ tādā secībā kā tās tika fiksētas. Sodi par B1 personīgo piezīmi un A1 tehnisko piezīmi atceļ viena otru. Par B komandas galvenā trenera tehnisko piezīmi jebkuram A komandas spēlētājam jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura veiksmīga groza guvuma.

42-7 Piemērs: B1 ir piešķirta nespportiskā piezīme pret A1, kas veiksmīgi gūst grozu. Pēc tam, A1 tiek piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: A1 groza guvums ir jāskaita. Sodi abām piezīmēm nav vienādi un tās nevar atcelt viena otru. Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

42-8 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas driblē bumbu A komandas uzbrukuma zonā. Šī ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā. Pēc tam, A1 met bumbu pret B1 (rokas, kājas, ķermenis, utt.).

Interpretācija: B1 tiek piešķirta personīgā piezīme. A1 tiek piešķirta tehniskā piezīme. Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur B1 piezīme tika fiksēta. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa, ja četrpadsmit (14) vai vairāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, ka trīspadsmit (13) vai mazāk sekundes ir uz uzbrukuma laika pulksteņa.

42-9 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas driblē bumbu. Šī ir B komandas piektā piezīme ceturtdaļā. Pēc tam, A1 met bumbu pret B1 (rokas, kājas, ķermenis, utt.).

Interpretācija: B1 tiek piešķirta personīgā piezīme. A1 tiek piešķirta tehniskā piezīme. Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. A1 jāizpilda divi (2) soda metieni un spēle ir jāturpina kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

42-10 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas driblē bumbu. Šī ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā. Pēc tam, A1 no tuvas distances met bumbu tieši B1 sejā (galvā).

Interpretācija: B1 tiek piešķirta personīgā piezīme. A1 tiek piešķirta diskvalificējoša piezīme. A komandas kontrole pār bumbu ir jāatceļ, jo ir nākamais pārkāpums, kas ir jāpārvalda. Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

42-11 **Piemērs:** B1 izdara pārkāpumu pret A1, kas driblē bumbu. Šī ir B komandas piektā piezīme ceturtdaļā. Pēc tam, A1 no tuvas distances met bumbu tieši B1 sejā (galvā).

Interpretācija: B1 tiek piešķirta personīgā piezīme. A1 tiek piešķirta diskvalificējoša piezīme. A1 maiņas spēlētājam ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Jebkuram B komandas spēlētājam ir jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

42-12 **Piemērs:** Ar astoņām (8) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, B1 savā aizsardzības zonā pārkāpj noteikumus pret A1. B2 ir piešķirta tehniskā piezīme.

- (a) B1 piezīme ir B komandas ceturkā (4) piezīme un B2 tehniskā piezīme ir B komandas piektā (5) piezīme ceturtdaļā;
- (b) B1 piezīme ir B komandas piektā (5) piezīme un B2 tehniskā piezīme ir B komandas sestā (6) piezīme ceturtdaļā;
- (c) pret A1 tika izdarīta piezīme viņa metiena brīdī un bumbu neiekrit grozā;
- (d) pret A1 tika izdarīta piezīme viņa metiena brīdī un bumba iekrit grozā.

Interpretācija: Visos gadījumos, par B2 tehnisko piezīmi, jebkuram A komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Pēc soda metiena:

- (a) spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā uzbrukuma zonā no tuvākās vietas, kur A1 pārkāpums tika fiksēts. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa;
- (b) A1 jāizpilda divi (2) soda metieni un spēle ir jāturpina kā pēc jebkura pēdējā soda metiena;
- (c) A1 jāizpilda divi (2) vai trīs (3) soda metieni un spēle ir jāturpina kā pēc jebkura pēdējā soda metiena;
- (d) A1 groza guvums ir jāskaita. A1 jāizpilda viens (1) soda metiens un spēle ir jāturpina kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

42-13 **Piemērs:** Ar astoņām (8) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, B1 tiek piešķirta nesportiskā piezīme pret A1.

- (a) A2;
- (b) B2;

pēc tam tiek piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija:

- (a) Jebkuram B komandas spēlētājam jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma;
- (b) Jebkuram A komandas spēlētājam jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma;

Abos gadījumos, pēc soda metieniem par A2 vai B2 tehniskajām piezīmēm, A1 jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

42-14 Apgalvojums: Ja abpusēja piezīme vai vienādas piezīmes tiek piešķirtas soda metienu izpildes laikā, tad piezīmes ir jāievada spēles protokolā, tomēr pārkāpumi nav jāpārvalda.

42-15 Piemērs: A1 ir piešķirti divi (2) soda metienu. Pēc pirmā soda metiena:

- (a) A2 un B2 ir piešķirta abpusējā piezīme;
- (b) A2 un B2 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: A2 un B2 vienādie soda pārkāpumi ir jāatceļ. A1 jāizpilda savs otrais soda metienus. Spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

42-16 Piemērs: A1 ir piešķirti divi (2) soda metieni. Abi soda metieni ir precīzi. Pirms bumba kļūst dzīva pēc pēdējā soda metiena:

- (a) A2 un B2 ir piešķirta abpusējā piezīme;
- (b) A2 un B2 ir piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: A2 un B2 vienādie soda pārkāpumi ir jāatceļ. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no gala līnijas pēc jebkura veiksmīga pēdējā soda metiena.

42-17 Apgalvojums: Ja tiek piešķirta tehniskā piezīme, tad soda metiens ir jāaizvada uzreiz bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Šis nav spēkā esošs priekš tehniskajām piezīmēm, kas ir piešķirtas komandas galvenajam trenerim par diskvalifikāciju jebkurai personai, kam ir atļauts atrasties uz komandas soliņa. Pārkāpums par šādu tehnisko piezīmi (divi (2) soda metieni un iemetiens no iemetienu līnijas uzbrukuma zonā) jābūt aizvadītam secībā kādā visas piezīmes un pārkāpumi notika, izņemot, ja tie tika atcelti.

42-18 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1. Šī ir B komandas piektā (5) piezīme ceturtdaļā. Uz spēles laukuma notiek situācija, kas var novest līdz kautiņam. A6 uznāk uz spēles laukuma, bet aktīvi neiesaistās kautiņa aktivitātēs.

Interpretācija: A6 ir jādiskvalificē par uziešanu uz spēles laukuma kautiņa laikā. A komandas galvenajam trenerim ir jāpiešķir tehniskā piezīme, spēles protokolā ievadīts kā "B₂". A1 jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Jebkuram B komandas spēlētājam jāizpilda divi (2) soda metieni par A komandas galvenā trenera tehnisko piezīmi. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. B komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

42-19 Apgalvojums: Abpusējs piezīmes gadījumā un pēc vienādu sodu atcelšanas abām komandām, ja vairs nav pārkāpumi, kas ir jāpārvalda, tad spēle ir

jāatsāk ar tās komandas iemetienu, kurai pirms tam bija kontrole pār bumbu vai tai komandai, kam pienācās bumbu pirms pirmā pārkāpuma.

Gadījumā ja nevienai komandai nebija kontrole pār bumbu vai kādai no komandām pienācās bumbu pirms pirmā pārkāpumu, tad tā ir bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas situācija. Spēle ir jāatsāk ar mainīgā valdījuma kontroles iemetienu.

42-20 Piemērs: Intervālā starp pirmo un otro ceturtdaļu, A1 un B1 tiek piešķirtas diskvalificējošas piezīmes vai A un B komandas galvenajiem treneriem ir piešķirtas tehniskās piezīmes.

Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir par labu:

- (a) A komandai;
- (b) B komandai.

Interpretācija:

- (a) spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no pagarinātās centra līnijas. Kad bumba pieskarās vai tai atļauti pieskarās kāds uz spēles laukuma esošais spēlētājs, tad mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir jāpagriež par labu B komandai;
- (b) spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no pagarinātās centra līnijas. Kad bumba pieskarās vai tai atļauti pieskarās kāds uz spēles laukuma esošais spēlētājs, tad mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir jāpagriež par labu A komandai.

42-21 Piemērs: A1, kas driblē bumbu, izdara:

- (a) uzbrukuma piezīmi pret B1;
- (b) divreiz driblētas bumbas pārkāpumu;

pirms bumba ir B komandas rīcībā, lai veiktu iemetienu, B2 pārkāpj noteikumus pret A2. Šī ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā.

Interpretācija: Abi pārkāpumi notika vienā un tajā pašā apstādinātā spēles laika pulksteņa periodā un pirms bumba kļuva dzīva priekš otrā pārkāpuma. Tāpēc, vienādiem pārkāpumiem vienam otru ir jāatceļ.

Tāpēc, ka A komandai bija kontrole pār bumbu pirms pirmā pārkāpumu, tad spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur A1:

- (a) piezīme notika;
- (b) divreiz driblētas bumbas pārkāpums notika.

A komandai jābūt atlikušajam laikam uz uzbrukuma laika pulksteņa.

42-22 Piemērs: A1, kas driblē bumbu, izdara:

- (a) uzbrukuma piezīmi pret B1;
- (b) divreiz driblētas bumbas pārkāpumu;



B1 rokās ir bumba priekš iemetiena, kad B2 pārkāpj noteikumus pret A2. Šī ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā.

Interpretācija: Abi pārkāpumi notika vienā un tajā pašā apstādinātā spēles laika pulksteņa periodā. B2 noteikumu pārkāpums notika pēc tam, kad bumba bija kļuvusi dzīva priekš B1 iemetiena. Tāpēc, vienādiem pārkāpumiem nav jāatceļ vienam otru.

Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur notika B2 pārkāpums.

44. Pants Labojamas kļūdas

44-1 Apgalvojums: Lai izlabotu kļūdu, tad tā ir jāpamana tiesnešiem, sekretariāta galdiņam vai spēles komisāram, jā ir klātesošs, pirms bumbu kļūst dzīva pēc pirmās mirušās bumbas pēc tam, kad spēles laika pulkstenis tika uzsākts pēc kļūdas. Tas ir:

- Kļūda notiek kamēr bumba ir mirusi - kļūda ir labojama;
- Dzīva bumba - kļūda ir labojama;
- Spēles laika pulkstenis ir sācis darboties vai turpina darboties - kļūda ir labojama;
- Mirusi bumba - kļūda ir labojama;
- Dzīva bumba - kļūda vairs nav labojama.

Pēc kļūdas labošanas, spēle ir jāatsāk un bumba jāpiešķir tai komandai, kurai tā pienācās kad spēle tika apturēta, lai izlabotu kļūdu.

44-2 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1. Šī ir B komandas ceturtdā (4) piezīme ceturtdaļā. A1 kļūdaini tiek piešķirti divi (2) soda metieni. Pēc veiksmīga pēdējā soda metiena, spēle turpinās. B2 uz spēles laukuma driblē bumbu un gūst grozu.

Kļūda tiek atklāta:

- (a) pirms;
- (b) pēc;

bumba ir A komandas spēlētāja rīcībā, lai veiktu iemetienu no gala līnijas.

Interpretācija:

B2 groza guvums ir jāskaita.

- (a) Kļūda joprojām ir labojama. Soda metieni, neatkarīgi vai precīzi vai neprecīzi, ir jāatceļ. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu aiz gala līnijas, no tuvākās vietas, kur spēle tika apstādināta, lai izlabotu kļūdu.
- (b) Kļūda vairs nav labojama un spēle turpinās.

44-3 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1. Šī ir B komandas piektā (5) piezīme ceturtdaļā. A1 ir piešķirti divi (2) soda metieni. Pēc pirmā veiksmīgā soda metiena, B2 kļūdaini paņem bumbu un no gala līnijas piespēlē B3. Ar astoņpadsmit (18) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa, B3 driblē bumbu savā uzbrukuma zonā, kad tiek atklāta kļūda – A1 neizpildīja otro soda metienu.

Interpretācija: Spēle ir jāaptur nekavējoties. A1 ir jāizpilda savs otrs soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur spēle tika apturēta. B komandai jābūt astoņpadsmit (18) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

44-4 Apgalvojums: Ja kļūdu veido nepareizā spēlētāja soda metiena(-u) izpildīšana, tad soda metiens(-i) ir jāatceļ. Ja spēle vēl nebija atsākta, tad bumba ir jāpiešķir pretinieku komandai, lai veiktu iemetienu no pagarinātās

iemetienu līnijas, izņemot, ja sodi par nākamajiem pārkāpumiem ir jāpārvalda. Ja spēle bija jau atsākta, tad tā ir jāaptur, lai izlabotu kļūdu. Pēc kļūdas izlabošanas, spēle ir jāatsāk no tuvākās vietas, kur spēle tika apturēta, lai izlabotu kļūdu.

Ja tiesneši atklāj, ka nepareizais spēlētājs taisās izpildīt soda metienu un pirms bumba ir pametusi soda metienu izpildītāja rokas priekš pirmā soda metiena, tad viņš ir nekavējoties jānomaina ar pareizo soda metiena izpildītāju bez kādiem sodiem.

44-5 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1. Šī ir B komandas sestā (6) piezīme ceturtdaļā. A1 ir piešķirti divi (2) soda metieni. Tā vietā, lai A1 izpildītu divus (2) soda metienus, to dara A2. Kļūda tiek pamanīta:

- (a) pirms bumba ir pametusi A2 rokas, lai izpildītu pirmo soda metienu;
- (b) pēc tam, kad bumba ir pametusi A2 rokas, lai izpildītu pirmo soda metienu;
- (c) pēc veiksmīga otrā soda metiena.

Interpretācija:

- (a) kļūda ir jāizlabo uzreiz. A1 jāizpilda divi (2) soda metieni, A komandai nav jāpiemēro nekādi sodi;
- (b) un (c) abi soda metieni ir jāatceļ. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no pagarinātās iemetienu līnijas savā aizsardzības zonā.

Ja B1 piezīme ir nesportiska, tad tiesības uz bumbas kontroli, kā daļai no pārkāpumu, ir arī jāatceļ. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no pagarinātās iemetienu līnijas savā aizsardzības zonā.

44-6 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas izpilda metienu. A1 ir piešķirti divi (2) soda metieni. Tā vietā, lai A1 izpildītu divus (2) soda metienus, to dara A2. Pēc otrā soda metiena, bumba pieskarās stīpai, A3 izcīna atlēkušo bumbu un gūst divus (2) punktus. Kļūda tiek atklāta pirms bumba ir B komandas rīcībā, lai veiktu iemetienu no gala līnijas.

Interpretācija: Abi soda metieni, neskatoties uz to vai bija/ nebija precīzi, tie ir jāatceļ. A3 gūtais grozs paliek spēkā esošs. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur spēle tika apturēta, lai izlabotu kļūdu, šajā gadījumā, no B komandas gala līnijas.

44-7 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas izpildīja neprecīzu divu (2) punktu metienu. Pēc tam, B komandas galvenajam trenerim ir piešķirta tehniskā piezīme. Tā vietā, lai A1 izpildītu divus (2) soda metienus par B1 pārkāpumu, A2 izpilda trīs (3) soda metienus. Kļūda tiek atklāta pirms bumba ir pametusi A2 rokas priekš viņa trešā soda metiena.

Interpretācija: Pirmais A2 soda metiens par B komandas galvenā trenera tehnisko piezīmi ir noteikumiem atbilstošs. Nākamie divi (2) soda metieni ko izpilda A2 A1 vietā, neskatoties uz to vai bija/ nebija precīzi, tie ir jāatceļ.

Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no pagarinātās iemetienu līnijas savā aizsardzības zonā.

44-8 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas driblē bumbu, kad atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls trešajai ceturtdaļai. Šī ir B komandas sestā (6) piezīme ceturtdaļā. Tiesneši lemj, ka B1 pārkāpums notika vēl ar 0.3 sekundēm uz spēles laika pulksteņa. A1 ir piešķirti divi (2) soda metieni. Tā vietā, lai A1 izpildītu divus (2) soda metienus, to dara A2. Kļūda ir atklāta pēc tam, kad bumba ir pametusi A2 rokas priekš pirmā soda metiena.

Interpretācija: Abi A2 soda metieni ir jāatceļ. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no pagarinātās iemetienu līnijas savā aizsardzības zonā ar 0.3 sekundēm uz spēles laika pulksteņa.

44-9 Apgalvojums: Pēc tam, kad kļūda ir izlabota, spēle ir jāatsāk no tuvākās vietas, kur tā tika apturēta, lai izlabotu kļūdu, izņemot, ja labojums ir saistīts ar nopelnīto soda metienu nepiešķiršanu un:

- (a) nav izmainījušās kontrolējušās komandas pēc tam, kad kļūda tika pieļauta, tad spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena;
- (b) nav izmainījušās kontrolējušās komandas pēc tam, kad kļūda tika pieļauta un tā pati komanda gūst grozu, tad kļūda nav jāņem vērā un spēle ir jāturpina kā pēc jebkura veiksmīga groza guvuma.

44-10 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1. Šī ir B komandas piektā (5) piezīme ceturtdaļā. A komandai, tā vietā, lai A1 izpildītu divus (2) soda metienus, kļūdaini ir piešķirts iemetiens. A2 driblē bumbu, kad B2 izsit bumbu ārpus laukuma. A komandas galvenais treneris pieprasa minūtes pārtraukumu. Minūtes pārtraukuma laikā, tiesneši saprot, ka ir pieļauta kļūda un, ka A1 ir jāpiešķir divi (2) soda metieni.

Interpretācija: A1 jāizpilda divi (2) soda metieni un spēle ir jāturpina kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

44-11 Piemērs: Ar divām (2) sekundēm uz spēles laika pulksteņa pirmajā ceturtdaļā, B1 pārkāpj noteikumus pret A1. Šī ir B komandas piektā (5) piezīme ceturtdaļā. A komandai, tā vietā, lai A1 izpildītu divus (2) soda metienus, kļūdaini ir piešķirts iemetiens. Iemetiena izpildītājs A2 piespēlē bumbu A3, kas atrodas uz spēles laukuma, un ceturtdaļa beidzas. Nākamās spēles intervāla laikā, tiesneši saprot, ka ir pieļauta kļūda un, ka A1 ir jāpiešķir divi (2) soda metieni. Mainīgā valdījuma kontroles bultiņa ir par labu A komandai.

Interpretācija: Kļūda joprojām ir labojama. A1 jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Otrā ceturtdaļa jāiesāk ar A komandas mainīgā valdījuma kontroles iemetienu no pagarinātās centra līnijas.

44-12 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1. Šī ir B komandas piektā (5) piezīme ceturtdaļā. A komandai, tā vietā, lai A1 izpildītu divus (2) soda metienus, kļūdaini ir piešķirts iemetiens. Pēc iemetiena, B1 pārkāpj noteikumus pret

A2, kas izpilda neprecīzu metienu. A2 ir piešķirti divi (2) soda metieni. A komandai ir piešķirts minūtes pārtraukums. Minūtes pārtraukuma laikā, tiesneši saprot, ka ir pieļauta kļūda un, ka A1 ir jāpiešķir divi (2) soda metieni.

Interpretācija: A1 jāizpilda divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Pēc tam, A2 jāizpilda divi (2) soda metieni un spēle ir jāturpina kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

44-13 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1. Šī ir B komandas piektā (5) piezīme ceturtdaļā. A komandai, tā vietā, lai A1 izpildītu divus (2) soda metienus, kļūdaini ir piešķirts iemetiens. Pēc iemetiena, A2 gūst grozu. Pirms bumba kļūst dzīva, tiesneši atklāj kļūdu.

Interpretācija: Kļūda nav jāņem vērā. Spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura veiksmīga groza guvuma.

44-14 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas driblē bumbu. Šī ir B komandas piektā (5) piezīme ceturtdaļā. Tiesneši tagad pamana, ka A1 mugurā ir krekls ar nepareizu logo. A1 saņem palīdzību no komandas menedžera, lai aizsegtu logo un uz maiņu nāk A6. Spēle ir atsākta un A komandai, tā vietā, lai A1 izpildītu divus (2) soda metienus, kļūdaini ir piešķirts iemetiens. Tiesneši atklāj kļūdu pēc iemetiena un apstādina spēli.

Interpretācija: Kļūda joprojām ir labojama. A1 tika nomainīts, jo saņēma palīdzību no komandas pavadošā personāla. Ja tagad ar A1 formu tagad viss ir kārtībā, tad A1 ir jānāk uz spēles laukuma un jāizpilda divi (2) soda metieni. Ja A1 forma vēl nav pareizi sataisīta, tad A6 ir jāizpilda divi (2) soda metieni. Abos gadījumos, spēle ir jāturpina kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.



44-15 Apgalvojums: Jebkurā brīdī pirms galvenais tiesnesis paraksta spēles protokolu, tiesneši var labot kļūdas laika uzskaitē, kur ir iesaistīts spēles laika pulksteņa patērētais vai nokavētais laiks.

44-16 Piemērs: Ar septiņām (7) sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un ar rezultātu A 76 – B 76, A komandai ir piešķirts iemetiens savā aizsardzības zonā. Pēc tam, kad bumba pieskarās spēlētājam uz spēles laukuma, spēles laika pulkstenis uzsāk darbību trīs (3) sekundes vēlāk. Pēc nākamajām četrām (4) sekundēm, A1 gūst grozu. Šajā brīdī, tiesnesis atklāj kļūdu, ka spēles laika pulkstenis sāka darbību ar trīs (3) sekundes vēlāk.

Interpretācija: Ja tiesneši vienojās, ka A1 groza guvums tika gūts atlikušajās septiņās (7) sekundēs, tad A1 groza guvums ir jāskaita. Turklāt, ja tiesneši vienojās, ka spēles laika pulkstenis sākas trīs (3) sekundes vēlāk, tad vairs nav atlicis laiks uz spēles laika pulksteņa. Tiesneši izlemj, ka spēle ir beigusies.

B – Protokols - Diskvalificējoši pārkāpumi

B-1 Piemēri dažādu personu diskvalificējošas piezīmes:

	Par komandas soliņa zonas pamešanu un nepalīdzot vai necenšoties palīdzēt tiesnešiem				Par aktīvu dalību kautiņā			
1. Tikai galvenais treneris ir diskvalificēts	Komandas galvenais treneris	D ₂	F	F	Komandas galvenais treneris	D ₂	F	F
	Pirmais asistenta treneris				Pirmais asistenta treneris			
	Sods: 2 soda metieni + bumbas valdījums				Sods: 2 soda metieni + bumbas valdījums			
2. Tikai pirmais asistenta treneris ir diskvalificēts	Komandas galvenais treneris	B ₂			Komandas galvenais treneris	B ₂		
	Pirmais asistenta treneris	D	F	F	Pirmais asistenta treneris	D ₂	F	F
	Sods: 2 soda metieni + bumbas valdījums				Sods: 4 soda metieni + bumbas valdījums			
3. Abi, galvenais treneris un pirmais asistenta treneris, ir diskvalificēti	Komandas galvenais treneris	D ₂	F	F	Komandas galvenais treneris	D ₂	F	F
	Pirmais asistenta treneris	D	F	F	Pirmais asistenta treneris	D ₂	F	F
	Sods: 2 soda metieni + bumbas valdījums				Sods: 2 soda metieni + bumbas valdījums			
4. Rezervists ir diskvalificēts	Komandas galvenais treneris	B ₂			Komandas galvenais treneris	B ₂		
	Pirmais asistenta treneris				Pirmais asistenta treneris			
	Spēlētājs 7	P ₂	P ₂	D	F	F	Sods: 2 soda metieni + bumbas valdījums	
5. Divi rezervisti un spēlei nepieteikts spēlētājs ir diskvalificēti	Komandas galvenais treneris	B ₂			Komandas galvenais treneris	B ₂		
	Pirmais asistenta treneris				Pirmais asistenta treneris			
	Spēlētājs 7	P ₂	P ₂	D	F	F	Sods: 2 soda metieni + bumbas valdījums	
6. Komandas pavadošā personāla diskvalifikācija	Komandas galvenais treneris	B ₂			Komandas galvenais treneris	B ₂		
	Pirmais asistenta treneris				Pirmais asistenta treneris			
	Spēlētājs 10	P ₂	T ₁	P	P	D	F	Sods: 8 soda metieni + bumbas valdījums
	Spēlētājs 11	P ₃	T ₁	P	P	P	Sods: 8 soda metieni + bumbas valdījums	

	Sods: 2 soda metieni + bumbas valdījums			Sods: 4 soda metieni + bumbas valdījums				
7. Divu komandas pavadošā personāla diskvalifikācija	Komandas galvenais treneris	B ₂	B	B	Komandas galvenais treneris	B ₂	B₂	B₂
	Pirmais asistenta treneris				Pirmais asistenta treneris			
	Sods: 2 soda metieni + bumbas valdījums			Sods: 6 soda metieni + bumbas valdījums				

B-2 Tehnisko piezīmju piemēri galvenajam trenerim par viņa personīgo nesportisko uzvedību vai kāda cita iemesla dēļ, apvienojumā ar komandas pavadošo personu diskvalifikāciju par komandas soliņa zonas pamešanu kautiņa laikā:

1. Pirmajā ceturtdaļā ir kautiņa situācija ar komandas pavadošā personāla diskvalifikāciju . Trešajā ceturtdaļā, galvenajam trenerim ir piešķirta tehniskā piezīme par viņa personīgo nesportisko uzvedību.	Komandas galvenais treneris	B ₂	B	C ₁	Galvenais treneris nav diskvalificēts	
	Pirmais asistenta treneris					
	Sods: 1 soda metieni					
2. Pirmajā ceturtdaļā ir kautiņa situācija ar komandas pavadošā personāla diskvalifikāciju . Trešajā ceturtdaļā, galvenajam trenerim ir piešķirta tehniskā piezīme jebkādu citu iemeslu dēļ.	Komandas galvenais treneris	B ₂	B	B ₁	Galvenais treneris nav diskvalificēts	
	Pirmais asistenta treneris					
	Sods: 1 soda metieni					
3. Pirmajā ceturtdaļā ir kautiņa situācija ar komandas pavadošā personāla diskvalifikāciju . Trešajā ceturtdaļā, galvenajam trenerim ir piešķirta tehniskā piezīme par viņa personīgo nesportisko uzvedību. Ceturtajā ceturtdaļā, vēl viena tehniskā piezīme ir piešķirta galvenajam trenerim par viņa personīgo nesportisko uzvedību.	Komandas galvenais treneris	B ₂	B	C ₁	C ₁ GD	Galvenais treneris ir diskvalificēts par 2 C-piezīmēm
	Pirmais asistenta treneris					
	Sods: 1 soda metieni					
4. Pirmajā ceturtdaļā ir kautiņa situācija ar komandas pavadošā personāla diskvalifikāciju . Trešajā ceturtdaļā, galvenajam trenerim ir piešķirta tehniskā piezīme jebkādu citu iemeslu dēļ. Ceturtajā ceturtdaļā, vēl viena tehniskā piezīme ir piešķirta galvenajam trenerim jebkādu citu iemeslu dēļ.	Komandas galvenais treneris	B ₂	B	B ₁	B ₁ GD	Galvenais treneris ir diskvalificēts par 3 B-piezīmēm
	Pirmais asistenta treneris					
	Sods: 1 soda metieni					



F - Tūlītēja Atkārtojuma Sistēma (IRS – Instant Reply System)

1. Vispārējie principi

F-1.1 Apgalvojums: Tiesnešiem ir jāatstāj abas komandas uz spēles laukuma ceturtdaļas vai pagarinājuma beigās, ja tiek IRS tiek izmantots.

F-1.2 Piemērs: A1 izpilda veiksmīgu metienu. Aptuveni tajā pašā laikā atskan ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls. Tiesneši nav pārliecināti vai metiens tika izpildīts pirms beigu signāla un nolemj izmantot IRS. Komandas dodas uz saviem soliņiem.

Interpretācija: Tiesnešiem ir jāatstāj abas komandas uz spēles laukuma. Spēles intervālam ir jāsākas pēc tam, kad tiesneši ir noziņojuši savu galīgo lēmumu.

F-1.3 Apgalvojums: Galvenajam tiesnesim pirms spēles ir jāapstiprina IRS aprīkojums un jāinformē abu komandu galvenie treneri par tās pieejamību spēlei.

F-1.4 Piemērs: A1 izpilda veiksmīgu metienu, kad noskan spēles laika pulksteņa beigu signāls. Nav pieejams apstiprināts IRS aprīkojums, bet B komandas menedžeris paziņo, ka viņi ierakstīja spēlei ar komandas video kameru no paaugstinātas vietas un rāda video, lai tiesneši to pārbaudītu.

Interpretācija: B komandas menedžera pieprasījums izmantot komandas video priekš IRS pārbaudes ir jānoraida.

F-1.5 Apgalvojums: Kad tiesneši izmanto IRS pārbaudi, lai pārliecinātos vai gūtais grozs ir divu (2) vai (3) punktu vērts, tad IRS pārbaude ir jāveic pie pirmās izdevības, kad spēles laika pulkstenis ir apturēts un bumba ir mirusi.

F-1.6 Piemērs: A1 izpilda veiksmīgu metienu trīs (3) punktu vērtībā. Tiesnešiem nav pārliecināti vai metiens tika izpildīts no trīs punktu zonas.

Interpretācija: IRS pārbaude ir jāveic pie pirmās izdevības, kad spēles laika pulkstenis ir apturēts un bumba ir mirusi.

Pirmā izdevība ir jebkad, kad tiesneši ir apturējuši spēli jebkura iemesla dēļ.

Tomēr, kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā un jebkurā pagarinājumā, IRS pārbaude ir jāveic tiklīdz bumba iekrita grozā un spēles laika pulkstenis tika apturēts.

F-1.7 Apgalvojums: Minūtes pārtraukuma vai maiņas pieprasīšana var tikt atcelta pēc IRS pārbaudes beigām un tiesnesis paziņo galīgo lēmumu.

F-1.8 Piemērs: A1 izpilda veiksmīgu metienu. B komandas galvenais treneris pieprasa minūtes pārtraukumu. Tiesneši nav pārliecināti vai A1 metiens tika izpildīts no trīs punktu zonas un nolemj izmantot IRS pārbaudi. Pārbaudes laikā, B komandas galvenais treneris grib atcelt savu pieprasījumu pēc minūtes pārtraukuma.

Interpretācija: B komandas galvenā trenera pieprasījums pēc minūtes pārtraukumu var tikt atcelts pēc tiesneša paziņojuma par IRS galīgo lēmumu.

F-1.9 Piemērs: B1 ir piešķirta nesportiska piezīme. Tiesneši nav pārliecināti vai B1 piezīme bija nesportiska rakstura. B6 pieprasa maiņu priekš B1. Pārbaudes laikā, B6 atgriežas uz komandas soliņa.

Interpretācija: B6 pieprasījums pēc maiņas var tikt atcelts pēc tiesneša paziņojuma par IRS galīgo lēmumu.

2. Ceturtdaļas vai katra pagarinājuma beigās

F-2.1 Piemērs: A1 izpilda veiksmīgu metienu, kad atskan ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls. Tiesneši nav pārliecināti vai A1 izpildīja metienu pirms beigu signāla.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota, ceturtdaļas beigās, lai izlemtu vai A1 metiens tika izdarīts pirms atskanēja ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls.

Ja IRS parāda, ka bumba tika atlaista pēc spēles laika pulksteņa beigām, tad A1 groza guvums ir jāatceļ.

Ja IRS parāda, ka bumba tika atlaista pirms spēles laika pulksteņa beigām, tad galvenajam tiesnesim ir jāapstiprina A1 veiksmīgais groza guvums.

F-2.2 Piemērs: A1 izpilda veiksmīgu trīs punktu metienu, kad atskan ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls. Tiesneši nav pārliecināti vai metiena laikā A1 nepieskarās spēles laukuma līnijai.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota, ceturtdaļas beigās, lai izlemtu vai A1 metiens tika izdarīts pirms atskanēja ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls. Ja tā, tad IRS pārbaude pēc tam var tikt izmantota, lai izlemtu vai metiena izpildītājs veica ārpus laukuma pārkāpumu un ja tā, tad cik atlikušajam laikam jābūt uz spēles laika pulksteņa.

F-2.3 Piemērs: Ar 2.5 sekundēm uz spēles laika pulksteņa, A1 izpilda metienu. Bumba pieskaras stīpai, B1 izcīna atlēkušo bumbu un sāk to driblēt. Šajā brīdī atskan spēles laika pulksteņa beigu signāls. Tiesneši nav pārliecināti vai B1 neizkāpa ārpus laukuma, kad piezemējās ar bumbu uz spēles laukuma.

Interpretācija: IRS pārbaude nevar tikt izmantota, lai noteiktu vai spēlētājs, kas neizpildīja metienu, bija vai nebija ārpus laukuma.

F-2.4 Piemērs: A1 izpilda veiksmīgu metienu, kad atskan ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls. Tiesneši nav pārliecināti vai A komandai nebija uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota, ceturtdaļas beigās, lai izlemtu vai A1 metiens tika izdarīts pirms atskanēja ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls. Ja tā, tad IRS pārbaude pēc tam var tikt izmantota, lai izlemtu vai A komandai nebija uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka A1 veiksmīgais metiens tika izpildīts 0.4 sekundes pirms atskanēja ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls un, ja IRS pārbaude pierāda, ka bumba joprojām bija A1 rokās, kad atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls 0.2 sekundes pirms tam, kad A1 veiksmīgais metiens tika izpildīts, tad groza guvums nav jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums notika. B komandai jābūt 0.6 sekundēm uz spēles laika pulksteņa. Uzbrukuma laika pulkstenim jābūt izslēgtam.

F-2.5 Piemērs: A1 izpilda veiksmīgu metienu, kad atskan otrās ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls. Tienesi nav pārliecināti vai A komanda nepārkāpa astoņu sekunžu periodu.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota, ceturtdaļas beigās, lai izlemtu vai A1 metiens tika izdarīts pirms atskanēja ceturtdaļas spēles laika pulksteņa beigu signāls. Ja tā, tad IRS pārbaude pēc tam var tikt izmantota, lai izlemtu vai A komanda nepārkāpa astoņu sekunžu periodu.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka A1 groza guvums tika izpildīts pirms atskanēja ceturtdaļas spēles laika pulkstenis un, ja IRS pārbaude pēc tam pierāda, ka pirms A1 veiksmīgā metiena, A komanda pārkāpa astoņu sekunžu noteikumu ar 0.8 sekundēm uz spēles laika pulksteņa, tad A1 groza guvums nav jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur astoņu sekunžu pārkāpums notika. B komandai jābūt 0.8 sekundēm uz spēles laika pulksteņa. Uzbrukuma laika pulkstenim jābūt izslēgtam.

F-2.6 Piemērs: B komanda atrodas vadībā ar diviem (2) punktiem. B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kad atskan pirmā pagarinājuma spēles laika pulksteņa beigu signāls. Šī ir B komandas piektā piezīme ceturtajā ceturtdaļā. Tienesi nav pārliecināti vai B1 piezīme notika pirms pirmā pagarinājuma beigām.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota, katrā pagarinājuma beigās, vai B1 pārkāpums notika pirms spēles laika pulksteņa beigām. Ja tā, tad A1 jāizpilda divi (2) soda metieni. Uz spēles laika pulksteņa ir jābūt atlikušajam laikam.

F-2.7 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas izpilda neveiksmīgu metienu, kas atskan otrā papildlaika spēles laika pulksteņa beigu signāls.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota, otrā pagarinājuma beigās, vai B1 pārkāpums notika pirms otrā papildlaika spēles laika pulksteņa beigu signāla.

Ja IRS pierāda, ka pārkāpums notika pirms otrā papildlaika spēles laika pulksteņa beigu signāla, tad A1 jāizpilda divi (2) soda metieni. Uz spēles laika pulksteņa ir jābūt atlikušajam laikam.

Ja IRS pierāda, ka pārkāpums notika pēc otrā papildlaika spēles laika pulksteņa beigu signāla, tad B1 sods nav jāņem vērā. A1 nav jāpiešķir soda metieni, izņemot, ja B1 tika piešķirta nespportiska vai diskvalificējoša piezīme un turpinājumā būs vēl trešais pagarinājums.

3. Spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā un katrā pagarinājumā

F-3.1 Piemērs: Ar 1:41 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 izpilda veiksmīgu metienu, kad atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. Tienesi nav pārliecināti vai bumba bija joprojām A1 rokās, kad atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt veikta, kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā, lai izlemtu vai A1 veiksmīgais metiens tika izpildīts pirms atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka bumba joprojām ir A1 rokās, kad atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls, tad šis ir A komandas uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums. A1 groza guvums nav jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums notika.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka bumba ir pametusi A1 rokās, kad atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls, tad šis nav A komandas uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums. A1 groza guvums ir jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no savas gala līnijas, kā pēc jebkura veiksmīga groza guvuma.

F-3.2 Piemērs: Ar 1:37 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. Aptuveni ap to pašu laiku, A1 gūst grozu savā uzbrukuma zonā un A2 pārkāpj noteikumus pret B2 prom no bumbas, jebkur A komandas uzbrukuma zonā. Šī ir A komandas trešā piezīme ceturtdaļā. Tienesi nav pārliecināti vai bumba joprojām atradās A1 rokā(-ās), kad atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls un notika A2 pārkāpums.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt veikta, kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā, lai izlemtu vai bumba joprojām atradās metiena izpildītāja rokā(-ās), kad atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls un kad piezīme prom no metienu izpildes vietas notika.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka bumba bija pametusi A1 rokas metienu brīdī pirms atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls un, ja pēc tam IRS pārbaude pierāda, ka bumba bija pametusi A1 rokas metienu brīdī pirms tika fiksēta A2 piezīme, tad A1 groza guvums ir jāskaita. A2 ir jāpiešķir piezīme. Šis nav A komandas uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums. Uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls nav jāņem vērā. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no savas gala līnijas, kā pēc jebkura veiksmīga groza guvuma. B komandai jābūt atlikušajam laikam uz spēles laika pulksteņa un divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka A2 pārkāpums notika pirms bumba bija pametusi A1 rokas metienu brīdī un, ja pēc tam IRS pārbaude pierāda, ka A2 piezīme notika pirms atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls, tad A2 ir jāpiešķir piezīme. A1 groza guvums nav jāskaita. Šis nav A komandas

uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu savā aizsardzības zonā no tuvākās vietas, kur A2 piezīme tika fiksēta. B komandai jābūt atlikušajam laikam uz spēles laika pulksteņa un divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls bija atskanējis pirms bumba bija pametusi A1 rokas metiena brīdī un, ja pēc tam IRS pierāda, ka uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls bija atskanējis pirms A2 pārkāpuma, tad šis ir A komandas uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums. A1 groza guvums nav jāskaita. A2 piezīme nav jāņem vērā, izņemot, ja tā ir nesportiska vai diskvalificējoša piezīme. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu savā aizsardzības zonā no tuvākās vietas, kur uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums notika. B komandai jābūt atlikušajam laikam uz spēles laika pulksteņa un divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

F-3.3 Piemērs: Ar 1:34 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, atskan uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls. Aptuveni tajā pašā laikā, A1 gūst grozu savā uzbrukuma zonā un B2 pārkāpj noteikumus pret A2 prom no bumbas, jebkur A komandas uzbrukuma zonā. Šī ir B komandas trešā piezīme ceturtdaļā. Tienesi nav pārliecināti vai bumba joprojām atradās A1 rokā(-ās), kad atskanēja uzbrukuma laika beigu signāls un kad B2 piezīme tika fiksēta.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota, kad spēles laika pulkstenis ir 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā, lai izlemtu vai bumba joprojām bija metiena izpildītāja rokā(-ās), kad atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls un kad piezīme prom no metienu izpildes vietas notika.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka B2 pārkāpums notika pirms atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāla un, ja pēc tam IRS pierāda, ka B2 pārkāpums notika, kad A1 izpildīja metienu, tad šis nav A komandas uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums. Uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls nav jāņem vērā. B2 ir jāpiešķir piezīme. A1 groza guvums ir jāskaita. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu savā uzbrukuma zonā, no tuvākās vietas, kur B2 tika piešķirta piezīme. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz spēles laika pulksteņa un četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka bumba joprojām atradās A1 rokās, kad atskanēja uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls un, ja pēc tam IRS pierāda, ka uzbrukuma laika pulksteņa beigu signāls atskanēja pirms B2 tika piešķirta piezīme, tad šis ir A komandas uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums. A1 groza guvums nav jāskaita. B2 piezīme nav jāņem vērā, izņemot, ja tā ir nesportiska vai diskvalificējoša piezīme. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu savā aizsardzības zonā no tuvākās vietas, kur uzbrukuma laika pulksteņa pārkāpums notika. B komandai jābūt atlikušajam laikam uz spēles laika pulksteņa un divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

F-3.4 Piemērs: Ar 7.5 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā un īsi pirms iemetiena izpildītājs A1 atlaiž bumbu savā uzbrukuma zonā, B1 ir piešķirta tehniskā piezīme. Aptuveni tajā pašā laikā, cits tiesnesis piešķir B2 nesportisku piezīmi pret A2. Tiesneši nav pārliecināti kādā secībā notika pakāpumi.

Interpretācija: IRS pārbaude nevar tikt izmantota, lai izlemtu pārkāpumu secību. Abas piezīmes paliek spēkā esošas. Tehniskās piezīmes pārkāpums ir jāpārvalda pirmais. Jebkuram A komandas spēlētājam ir jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma. Pēc tam, A2 jāizpilda divi (2) soda metieni. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā.

F-3.5 Piemērs: Ar 1:16 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 izpilda metienu. Tiesneši fiksē iejaukšanos bumbas lidojumā. Tiesneši nav pārliecināti vai bumbu jau atradās savā lejupejošajā lidojumā uz grozu.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota, kad spēles laika pulkstenis rāda 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā, lai izlemtu vai pārkāpums par iejaukšanos bumbas lidojumā tika izdarīts pareizi.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka bumba atradās savā lejupejošajā lidojumā uz grozu, tad pārkāpums par iejaukšanos bumbas lidojumā paliek spēkā esošs.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka bumba vēl neatradās savā lejupejošajā lidojumā uz grozu, tad pārkāpums par iejaukšanos bumbas lidojumā nav jāņem vērā un netiek bumbas iemetiens/lēciens pēc bumbas situācija.

F-3.6 Piemērs: Ar 38 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, A1 izpilda metienu. Bumba pieskarās vairogam virs stīpas un pēc tam B1 tai pieskarās. Tiesnesis izlemj, ka B1 pieskāriens bija atbilstošs noteikumiem un tāpēc netiek fiksētas pārkāpums par iejaukšanos bumbas lidojumā.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota tikai tad, ja tiesneši ir piešķīruši pārkāpumu par iejaukšanos bumbas lidojumā.

F-3.7 Piemērs: Ar 36 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas izpilda metienu. Bumba pieskarās vairogam virs stīpas un pēc tam B2 tai pieskarās. Tiesnesis nefiksē pārkāpumu par iejaukšanos bumbas lidojumā. Tiesneši nav pārliecināti vai B2 pieskarās bumbai atbilstoši noteikumiem.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota tikai tad, ja tiesneši ir piešķīruši pārkāpumu par iejaukšanos bumbas lidojumā.

F-3.8 Piemērs: Ar 28 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas izpilda divu (2) punktu metienu. B2 pieskarās bumbai tās ceļā uz grozu. Tiesneši fiksē pārkāpumu par iejaukšanos bumbas lidojumā. Tiesneši nav pārliecināti vai B2 pieskarās bumbai neatbilstoši noteikumiem.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota, kad spēles laika pulkstenis ir 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā, lai izlemtu vai B2 pārkāpums par iejaukšanos bumbas lidojumā tika fiksēta pareizi.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka B2 pieskarās bumbai tās lejupejošajā lidojumā, tad pārkāpumam par iejaukšanos bumbas lidojumā jāpaliek spēkā esošam. A1 jāpiešķir divi (2) punkti. Pēc tam, A1 jāizpilda viens (1) soda metiens un spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka B2 pieskarās bumbai tās augšupejošajā lidojumā, tad pārkāpums par iejaukšanos bumbas lidojumā jāatceļ. A1 jāizpilda divi (2) soda metieni un spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

F-3.9 Piemērs: Ar 1:37 uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, bumba iziet ārpus spēles laukuma. A komandai tiek piešķirts iemetiens. A komandai tiek piešķirts minūtes pārtraukums. Tiesneši nav pārliecināti par spēlētāju, kas lika bumbai iziet ārpus spēles laukuma.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota, kad spēles laika pulkstenis ir 2:00 vai mazāk ceturtajā ceturtdaļā, lai noskaidrotu, kurš spēlētājs lika bumbai pamest spēles laukumu. Minūtes pārtraukums, kas ilgst vienu minūti, nevar tikt uzsākts līdz IRS pārbaude nav pabeigta un tiesnesis nav paziņojis galējo lēmumu.

F-3.10 Piemērs: Ar 5:53 uz spēles laika pulksteņa pirmajā ceturtdaļā, bumba uz spēles laukuma ripo tuvumā sānu līnijai, kad A1 un B1 cenšas iegūt kontroli pār to. Bumba iziet ārpus spēles laukuma. A komandai tiek piešķirts iemetiens. Tiesneši nav pārliecināti par spēlētāju, kas lika bumbai iziet ārpus spēles laukuma.

Interpretācija: IRS pārbaude nevar tikt izmantota dotajā brīdī. IRS pārbaude ar tikt izmantota, lai noskaidrotu no kura spēlētāja bumba pameta laukumu, kad laiks ir 2:00 vai mazāk uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā.

F-3.11 Piemērs: Ar 1:45 uz spēles laika pulksteņa pagarinājuma, A1, kas atrodas tuvu sānu līnijai, piespēlē bumbu A2. Piespēles laikā B1 izsit bumbu ārpus laukuma. Tiesneši nav pārliecināti vai A1 jau neatradās ārpus spēles laukuma, kad viņš piespēlēja bumbu A2.

Interpretācija: IRS pārbaude nevar tikt izmantota, lai izlemtu vai spēlētājs vai bumba atradās ārpus spēles laukuma.

4. Jebkurā brīdī spēles laikā

F-4.1 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas izpilda metienu. A1 gūst grozu. Tiesneši nav pārliecināti vai A1 bija uzsācis metiena izpildi, kad B1 pārkāpa noteikumus pret viņu.

Interpretācija: IRS pārbaude nevar tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai A1 atradās metiena brīdī, kad piezīme tika fiksēta.

F-4.2 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas izpilda metienu. A1 gūst grozu. Tiesneši nav pārliecināti vai bumba bija atstājusi A1 rokas viņa metiena brīdī, kad B1 pārkāpums notika.

Interpretācija: IRS pārbaude nevar tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai bumba bija pametusi A1 rokas, kad pret A1 tika izdarīta piezīme.

F-4.3 Piemērs: A1 izpilda metienu no trīs punktu zonas. Bumba atlec no stīpas un tai joprojām ir iespēja iekrist grozā, kad tai pieskarās A2 vai B2. Bumba iekrīt grozā. Tiesneši nav pārliecināti vai groza guvums jāskaita divu (2) vai (3) punktu vērtībā.

Interpretācija: IRS pārbaude nevar tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai bumbai joprojām bija iespēja iekrist grozā, kad tai pieskarās A2 vai B2.

IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai A1 groza guvums ir jāskaita divu (2) vai trīs (3) punktu vērtībā.

F-4.4 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas izpilda metienu. A1 tiek piešķirti trīs (3) soda metieni. Tiesneši nav pārliecināti vai A1 izpildīja metienu no trīs punktu zonas.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai metiena izpildītājam ir jāizpilda divi (2) vai trīs (3) soda metieni.

F-4.5 Piemērs: Ar 40 sekundēm uz spēles laika pulksteņa ceturtajā ceturtdaļā, iemetiena izpildītājam A1 rokās vai viņa rīcībā ir bumba, kad uz spēles laukuma B2 nonāk kontaktā ar A2. B2 tiek piešķirta nesportiskā piezīme. Tiesneši nav pārliecināti vai bumba joprojām bija iemetiena izpildītāja A1 rokās, kad notika piezīme.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai B2 nesportiskā piezīme var tikt pazemināta līdz personīgajai piezīmei.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka piezīme notika pēc tam, kad bumba bija atlaista no iemetiena, tad B2 piezīme ir jāpazemina uz personīgo piezīmi.

F-4.6 Piemērs: B1 tiek piešķirta nesportiska piezīme pēc iesišanas A1 ar elkoni. Tiesneši nav pārliecināti vai B1 iesita A1 ar elkoni.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai personīgā, nesportiskā vai diskvalificējošā piezīme ir jātraktē kā tehniskā piezīme.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka A1 nenonāca kontaktā ar B1 elkoni, tad B1 piezīme ir jānomaina uz tehnisko piezīmi.

F-4.7 Piemērs: B1 tiek piešķirta personīgā piezīme. Tiesneši nav pārliecināti vai piezīme bija nesportiska vai piezīme vispār notika.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai personīgā piezīme ir jāpalielina līdz nesportiskajai piezīmei. Tomēr, ja IRS pārbaude pierāda, ka nav bijis kontakts, tad personīgā piezīme nevar tikt atcelta.

F-4.8 Piemērs: A1 driblē bumbu uz grozu ātrajā uzbrukumā un starp viņu un pretinieku grozu nav neviens aizsardzības spēlētājs. B1 ar savu roku stiepjas no sāniem uz bumbu, kad nonāk kontaktā ar A1. B1 tiek piešķirta nesportiskā piezīme. Tiesneši nav pārliecināti vai nesportiskā piezīme tika piešķirta pamatoti.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai nesportiska piezīme ir jāpamazina uz personīgo piezīmi vai jāpalielina uz diskvalificējošu piezīmi. Tomēr, ja IRS pārbaude pierāda, ka A1 ir vainojams kontaktā, jo iesita par B1 roku, tad B1 nesportiskā piezīme var tikt pazemināta uz personīgo piezīmi, bet nevar tikt samainīta uz A1 uzbrukuma piezīmi.

F-4.9 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas driblē bumbu. Tiesneši nav pārliecināti vai B1 pārkāpums ir jāpalielina uz nesportisku piezīmi.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai personīgā piezīme ir jāpalielina uz nesportisko piezīmi. Tomēr, ja IRS pārbaude pierāda, ka A1 ir vainojams kontaktā, jo ietriecās B1, tad B1 aizsardzības piezīme nevar tikt samainīta ar A1 uzbrukuma piezīmi.

F-4.10 Piemērs: A1 nostaigā, pēc kā B1 izpilda nesportisku piezīmi pret A1. Tiesneši nav pārliecināti vai B1 tika pareizi piešķirta nesportiskā piezīme.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai nesportiska piezīme ir jāpamazina uz personīgo piezīmi vai jāpalielina uz diskvalificējošu piezīmi.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka B1 sods bija nesportiska piezīme, tad sodam ir jāpaliek kā nesportiskam pārkāpumam.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka B1 sods bija personiska piezīme, tad tas nav jāņem vērā, jo tas notika pēc nostaigāta.

F-4.11 Piemērs: B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas izpilda metienu, pēc tam B2 tiek piešķirta nesportiska piezīme pret A1, kas joprojām ir metiena izpildē. Bumba neiekrit grozā. Tiesneši nav pārliecināti vai B2 sods bija nesportiska piezīme.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai izlemtu vai nesportiska piezīme ir jāpamazina uz personīgo piezīmi vai jāpalielina uz diskvalificējošu piezīmi.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka B2 sods bija nesportiska piezīme, tad piezīmei ir jāpaliek kā nesportiskai piezīmei. A1 jāizpilda divi (2) soda metienu bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma par B1 personisko piezīmi. A1 jāizpilda vēl divi (2) soda metieni bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma par B2 nesportisko piezīmi. Spēle ir jāatsāk ar A komandas

iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

Ja IRS pārbaude pierāda, ka B2 sods bija personīgā piezīme, tad tā nav jāņem vērā, jo tā tika pēc pirmā soda. A1 jāizpilda divi (2) soda metieni par B1 sodu un spēle ir jāatsāk kā pēc jebkura pēdējā soda metiena.

- F-4.12 Piemērs:** Trešajā ceturtdaļā, B1 ir piešķirta nesportiska piezīme pret A2. Ceturtajā ceturtdaļā, B1 pārkāpj noteikumus pret A1, kas gūst grozu. Tiesneši nav pārliecināti vai B1 sods nav jāpalielina uz nesportisku piezīmi. IRS pārbaudes laikā, B1 tiek piešķirta tehniskā piezīme.

Interpretācija: Ja IRS pārbaude pierāda, ka B1 sods pret A1 bija nesportiska piezīme, tad B1 ir automātiski jādiskvalificē par viņa otro nesportisko piezīmi. B1 tehniskā piezīme nav jāņem vērā un tā nav jāpiešķir ne spēlētājam, ne B komandas galvenajam trenerim. A1 jāizpilda viens (1) soda metiens bez citu spēlētāju nostāšanās pie soda laukuma par B1 nesportisko piezīmi. Spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no iemetienu līnijas savā uzbrukuma zonā. A komandai jābūt četrpadsmit (14) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

- F-4.13 Piemērs:** Ar 42.2 sekundēm uz spēles laika pulksteņa otrajā ceturtdaļā, A1 driblē bumbu pretim savai uzbrukuma zonai. Šajā laikā, tiesneši pamana, ka spēles laika pulkstenim un uzbrukuma laika pulkstenim nav redzami displeji.

Interpretācija: Spēle ir nekavējoties jāaptur. IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles gaitā, lai izlemtu cik daudz laikam ir jābūt uz abiem pulksteņiem. Pēc IRS pārbaudes, spēle ir jāatsāk ar A komandas iemetienu no tuvākās vietas, kur bumba atradās, kad spēle tika apturēta. A komandai jābūt atlikušajam laikam uz spēles laika un uzbrukuma laika pulksteņa.

- F-4.14 Piemērs:** A2 izpilda savu otro soda metienu. Bumba iekrīt grozā. Šajā laikā, tiesneši nav pārliecināti vai A2 ir pareizais soda metiena izpildītājs.

Interpretācija: IRS pārbaude var tikt izmantota jebkurā brīdī spēles laikā, lai identificētu pareizo soda metiena izpildītāju pirms bumba ir kļuvusi dzīva sekojot pirmajai mirušajai bumbai pēc spēles laika pulksteņa sekojošās kļūdas.

Ja IRS pārbaude identificē nepareizu soda metiena izpildītāju, labojama kļūda par nepareizā spēlētāja atļaušanu izpildīt soda metienu(-us) ir notikusi. A2 soda metieni, neņemot vērā vai tie ir/nav bijuši precīzi, ir jāatceļ. Spēle ir jāatsāk ar B komandas iemetienu no pagarinātās soda metienu līnijas savā aizsardzības zonā. B komandai jābūt divdesmit četrām (24) sekundēm uz uzbrukuma laika pulksteņa.

- F-4.15 Piemērs:** A1 un B1 sāk apmainīties ar sitieniem, kam seko vairāki spēlētāji un personas, kam ir atļauts atrasties uz komandas soliņiem un beigās visi ir iesaistīti kautiņā. Pēc pāris minūtēm tiesneši ir atjaunojuši kārtību uz spēles laukuma.



Interpretācija: Pēc tam, kad kārtība ir atjaunota, tiesneši var izmantot IRS pārbaudi jebkurā brīdī spēles laikā, lai identificētu citu spēlētāju un personu iesaisti jebkura vardarbības notikumu laikā.

F-4.16 Piemērs: Divi pretspēlētāji sāk agresīvi runāt viens ar otru un sāk nedaudz grūstīties. Tiesneši aptur spēli. Pēc tam, kad kārtība ir atjaunota uz spēles laukuma, tiesneši nav pārliecināti par spēlētājiem, kas bija iesaistīti nekārtībās.

Interpretācija: Pēc tam, kad kārtība ir atjaunota, tiesneši var izmantot IRS pārbaudi jebkurā brīdī spēles laikā, lai identificētu spēlētājus, kas bija iesaistīti nekārtībās. Pēc tam, kad ir skaidra un pārliecinoša informācija par nekārtībām, galvenajam tiesnesim ir jānoziņo savs galējais lēmums sekretariāta galdiņa priekšā un tās jāpasaka abu komandu galvenajiem treneriem.