

OFICIĀLIE BASKETBOLA NOTEIKUMI 2012

**Apstiprināti FIBA CENTRĀLAJĀ VALDĒ
Riodežaneiro, Brazīlija, 2012. gada 29. aprīlī**

Spēkā no 2012. gada 1. oktobra

Noteikumus latviešu valodā sagatavoja:

AINARS POGA (Tukums)
FIBA komisārs.

AGNIS PĒRKONS (Rīga)
FIBA komisārs.

OĻEGS LATIŠEVS (Rīga)
FIBA tiesnesis.

OSKARS LUCIS (Rīga)
FIBA tiesnesis.

ANDRIS AUNKROGERS (Rīga)
FIBA tiesnesis.

Lasītājiem:

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

SATURS

PIRMAIS NOTEIKUMS – SPĒLE	6
1. Pants Definīcija	6
OTRAIS NOTEIKUMS – LAUKUMS UN APRĪKOJUMS	6
2. Pants Laukums	6
3. Pants Aprīkojums	11
TREŠAIS NOTEIKUMS – KOMANDAS	12
4. Pants Komandas	12
5. Pants Spēlētāji: Trauma	13
6. Pants Kapteinis: Pienākumi un tiesības	14
7. Pants Treneri: Pienākumi un tiesības	14
CETURTAIS NOTEIKUMS – SPĒLES NOLIKUMS	16
8. Pants Spēles laiks, neizšķirts un pagarinājumi	16
9. Pants Spēles un perioda sākums un beigas	16
10. Pants Bumbas statuss	17
11. Pants Spēlētāja un tiesneša atrašanās vieta	17
12. Pants Strīda bumba – alternatīvā piederība	18
13. Pants Kā spēlē bumbu	19
14. Pants Bumbas kontrole	20
15. Pants Spēlētājs metiena brīdī	20
16. Pants Grozs: kad iemests un tā vērtība	20
17. Pants Iemetiens	21
18. Pants Minūtes pārtraukums	22
19. Pants Maiņa	23
20. Pants Spēle zaudēta bez tiesībām to turpināt	25
21. Pants Spēle zaudēta izstājoties	25
PIEKTAIS NOTEIKUMS – PĀRKĀPUMI.....	27
22. Pants Pārkāpumi	27
23. Pants Spēlētājs ārpus laukuma un bumba ārpus laukuma	27
24. Pants Dribls	27
25. Pants Nostaigāts	28
26. Pants Trīs sekundes	29
27. Pants Cieši nosepts spēlētājs	29
28. Pants Astoņas sekundes	29
29. Pants Divdesmit četras sekundes	30
30. Pants Bumbas atgriešanās aizsardzības zonā	31
31. Pants Lejupejošas bumbas aizskaršana un iejaukšanās bumbas lidojumā	32
SESTAIS NOTEIKUMS – PIEZĪMES.....	34
32. Pants Piezīmes	34
33. Pants Kontakts: Vispārējie principi	34
34. Pants Personīgā piezīme	38
35. Pants Abpusēja piezīme	39
36. Pants Nesportiska piezīme	39
37. Pants Diskvalificējoša piezīme	40
38. Pants Tehniskā piezīme	40
39. Pants Kautiņš	42
SEPTITAIS NOTEIKUMS – VISPĀRĒJIE NOTEIKUMI.....	44
40. Pants Piecas piezīmes spēlētājam	44

41. Pants Komandu piezīmes: Sods	44
42. Pants Speciālās situācijas	44
43. Pants Soda metieni	45
44. Pants Labojamas kļūdas	47
ASTOTAIS NOTEIKUMS – TIESNEŠI, GALDIŅA TIESNEŠI UN KOMISĀRS: PIENĀKUMI UN TIESĪBAS.....	49
45. Pants Laukuma tiesneši, galdiņa tiesneši un komisārs.....	49
46. Pants Vecākais tiesnesis: pienākumi un tiesības	49
47. Pants Laukuma tiesneši: pienākumi un tiesības	50
48. Pants Sekretārs un sekretāra palīgs: pienākumi	51
49. Pants Laika ņēmējs: Pienākumi	52
50. Pants Divdesmit četru sekunžu operators: Pienākumi	52
A. OFICIĀLIE ŽESTI.....	54
B – PROTOKOLS	60
C - PROTESTA PROCEDŪRA	67
D – KOMANDU KLASIFIKĀCIJA.....	68
E – Televīzijas (TV) minūtes pārtraukumi.....	72

ZĪMĒJUMI

1. zīmējums	Pilnīgi laukuma izmēri	8
2. zīmējums	Soda laukums.....	9
3. zīmējums	Divu punktu / Trīs punktu metienu zona.....	10
4. zīmējums	Sekretariāta galdiņš un maiņas krēsli.....	10
5. zīmējums	Cilindra princips.....	34
6. zīmējums	Spēlētāju vietas pie soda metienu izpildes.....	46
7. zīmējums	Oficiālie žesti.....	54
8. zīmējums	Protokols.....	60
9. zīmējums	Protokola augšējā daļa.....	61
10. zīmējums	Komandas protokolā.....	62
11. zīmējums	Rezultāta fiksēšana.....	65
12. zīmējums	Rezultāta saskaitīšana.....	66
13. zīmējums	Protokola apakšējā daļa.....	66

Lai arī oficiālo basketbola noteikumu tekstā visi formulējumi – treneris, spēlētājs, tiesnesis u.c. - ir pielietoti vīriešu dzimtē, tie attiecas arī uz sievietēm. Tas tiek darīts tikai praktiskuma dēļ.

PIRMAIS NOTEIKUMS – SPĒLE

1. Pants Definīcija.

1.1 Basketbola spēle.

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

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

1.2 Grozs: /pretinieku/savējais

Komanda uzbrūk pretinieku grozam, bet aizsargā savu grozu.

1.3 Spēles uzvarētājs.

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

OTRAIS NOTEIKUMS – LAUKUMS UN APRĪKOJUMS

2. Pants Laukums.

2.1 Spēles laukums.

Spēles laukumam jābūt plaknei ar līdzenu, cietu, no jebkādiem šķēršļiem brīvu virsmu (1. zīmējums), ar divdesmit astoņiem (28) metriem garumā un piecpadsmit (15) metriem platumā, mērot no robežlīniju iekšējām malām.

2.2 Aizsardzības zona

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

2.3 Uzbrukuma zona

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

2.4 Līnijas.

Visām līnijām jābūt krāsotām baltā krāsā, piecu (5) cm platumā un skaidri redzamām.

2.4.1 Gala līnijas un sānu līnijas.

Spēles laukumam jābūt ierobežotam ar gala līnijām (īsakajās laukuma malās) un sānu līnijām (garākajās laukuma malās). Šīs līnijas neietilpst spēles laukumā.

Jebkādam konstrukcijām, tai skaitā arī komandas soliņiem, jābūt ne tuvāk kā divu (2) m attālumā no laukuma.

2.4.2 Centra līnija, centra aplis un pusapļi.

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

Centra aplim jābūt iezīmētam laukuma vidū 1,80 m rādiusā, mērot no apļa līnijas ārējās malas. Ja apļa iekšpuse ir krāsota, tai jābūt vienā krāsā ar soda laukumiem.

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

2.4.3 **Soda metienu līnijas un soda laukumi.**

Soda metienu līniju iezīmē paralēli katrai gala līnijai. Tās tālākajai malai jābūt 5,80 m attālumā no gala līnijas iekšpuses un jābūt 3,60 m garai. Tās viduspunktam jāatrodas uz iedomātas līnijas, kas savieno abu (2) gala līniju viduspunktus.

Soda laukumi ir iezīmēti grīdas laukumi, kurus ierobežo gala līnijas un līnijas, kas ar savām ārējām malām savieno soda metienu līniju galus ar punktiem, kuri atrodas uz gala līnijām 2,45 m uz katru pusi no to viduspunktiem. Šīs līnijas, izņemot gala līnijas, ir soda laukums. Soda laukuma iekšpusei jābūt iekrāsotai.

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

2.4.4 **Trīs punktu metienu zona.**

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

- divas paralēlas līnijas, kuras sākas no gala līnijas, 0,90 m attālumā no sānu līnijas.
- loks (pusaplis) ar rādiusu 6,75 m attālumā no punkta uz grīdas tieši perpendikulāri pretim pretinieka groza centram, mērot no ārējās malas, kura centrs atrodas augstāk minētajā punktā, līdz šī loka un divu paralēlo līniju krustpunktam. Attālums no šī punkta līdz gala līnijas iekšējai malai tās viduspunktā ir 1,575 m.

Trīs punktu līnija nav trīs punktu metienu zona.

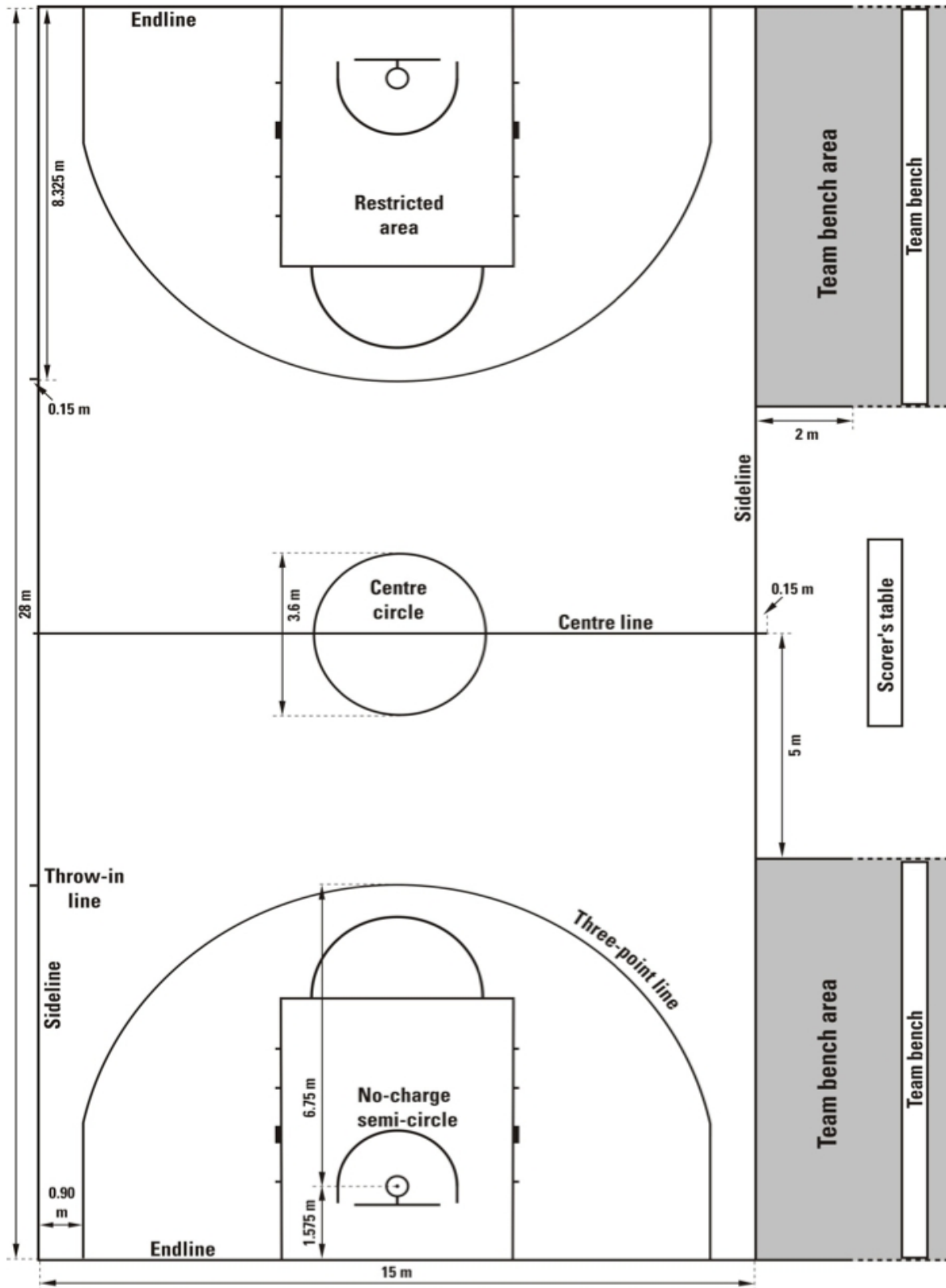


Diagram 1 Full size playing court

2.4.5 Komandas soliņa teritorija.

Komandas soliņa teritorijām (1.zīmējums) jābūt iezīmētām ārpus laukuma tajā pašā pusē, kur atrodas sekretariāta galdiņš un komandu soliņi.

Katrai zonai jābūt ierobežotai ar līniju, kura ir gala līnijas turpinājums vismaz divu (2) m garumā un ar citu līniju divu (2) m garumā, kura iezīmēta piecus (5) m attālumā no laukuma centra līnijas iekšpuses perpendikulāri sānu līnijai.

Komandas soliņa teritorijā ir jābūt pieejamām četrpadsmit (14) sēdvietām - treneriem, trenera asistentiem, rezervistiem un komandas līdzdalībniekiem. Visiem citiem cilvēkiem jāatrodas ne tuvāk par diviem (2) metriem aiz komandas soliņa.

2.4.6 Iemetienu sānu līnijas.

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

2.4.7 Nesodījuma pusapļi.

Nesodījuma pusapļiem jābūt atzīmētiem uz laukuma, zem groziem:

- Pusapļa iekšējās malas diametrs ir 1,25 m no groza centra (uz grīdas).
- Divas (2) paralēlās līnijas perpendikulāri gala līnijai, iekšējā mala ir 1,25 m no groza centra uz grīdas un 0,375 m gara, un beidzās 1,20 m gala līnijas iekšpuses.

Nesodījuma pusapļu zona beidzās ar iedomātām līnijām gala līnijām tieši zem vairogiem.

Nesodījuma pusapļu līnijas nav nesodījuma pusapļu zona.

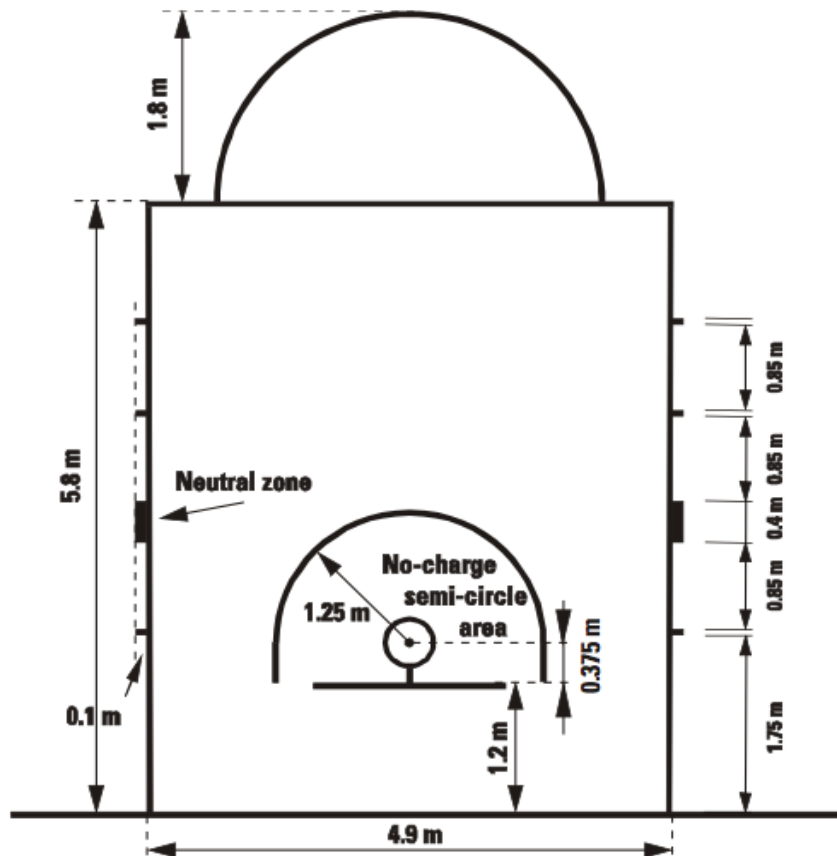


Diagram 2 Restricted area

3. Pants Aprīkojums.

Ir nepieciešams sekojošais aprīkojums:

- Groza komplekti, kas sastāv no:
 - vairogiem,
 - atsperu groziem un tīkliem
 - vairogu atbalsta konstrukcijām, ieskaitot polsterējumu.
- Basketbola bumbas.
- Spēles pulkstenis.
- Tablo.
- 24-sekunžu ierīce.
- Hronometrs vai atbilstoša (redzama) ierīce (ne spēles pulkstenis) minūtes pārtraukumu laika fiksēšanai.
- Divi (2) atsevišķi, skaidri atšķirīgi un skaļi skaņas signāli.
- Spēles protokols.
- Spēlētāju piezīmju rādītāji.
- Komandu piezīmju rādītāji.
- Alternatīvās piederības indikators (bulta).
- Spēles grīda.
- Spēles laukums.
- Adekvāts apgaismojums.

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

TREŠAIS NOTEIKUMS – KOMANDAS

4. Pants **Komandas.**

4.1 **Definīcija.**

4.1.1 Komandas dalībniekiem, kuriem atļauts spēlēt, jāatbilst sacensību organizatoru nolikuma prasībām, ieskaitot arī vecuma ierobežojumus.

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

4.1.3 Spēles laikā komandas dalībnieks ir:

- spēlētājs, kad viņš atrodas laukumā un drīkst piedalīties spēlē,
- rezervists, kad viņš neatrodas laukumā, bet drīkst piedalīties spēlē,
- izslēgts spēlētājs, kad viņš ir saņēmis piecas (5) piezīmes un vairs nedrīkst piedalīties spēlē.

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

4.2 **Noteikums.**

4.2.1 Katrai komandai var būt:

- ne vairāk kā divpadsmit (12) komandas dalībnieki, kuri drīkst piedalīties spēlē, ieskaitot kapteini,
- treneris, ja komandas vēlē, arī trenera palīgs,
- maksimālais pieci (5) komandas līdzdalībnieki, kuriem ir atļauts sēdēt uz komandas soliņa, un kuriem ir speciālie pienākumi: menedžeris, ārsts, fizioterapeits, statistiķis, tulsks.

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

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

- tiesnesis ar rokas mājienu atļauj rezervistam, kas mainās, uzņākt laukumā,
- rezervists pieprasa sekretāram maiņu minūtes pārtraukuma laikā vai spēles starplaikā.

4.3 **Spēlētāju formas.**

4.3.1 Katras komandas spēlētāju formām jā sastāv no:

- Krekliem, kas ir vienādā krāsā gan no priekšpusē, gan no mugurpusē. Visiem spēlētājiem krekiem jābūt ieliktiem biksēs. „Viss vienā” ir atļauts,
- Īsajām biksēm vienādā krāsā no priekšpusē un mugurpusē, bet nav nepieciešams, lai tās būtu vienā krāsā ar krekiem,
- Zeķēm jābūt vienādā krāsā visiem komandas spēlētājiem.

4.3.2 Katra spēlētāja krekiem jābūt numurētiem no priekšpusē un mugurpusē ar dažādiem numuriem vienā krāsā, kura ir kontrastā ar formas krekla krāsu.

Numuriem jābūt skaidri saredzamiem un:

- mugurpusē numura augstumam jābūt ne mazākam kā divdesmit (20) cm,
- priekšpusē numura augstumam jābūt ne mazākam kā desmit (10) cm,
- numura malu platumam jābūt ne šaurākam kā diviem (2) cm,
- komandām jālieto numuri no četri (4) līdz piecpadsmit (15). Nacionālām federācijām ir tiesības atļaut savās sacensībās lietot jebkādus numurus, kas sastāv maksimāli no diviem (2) cipariem,

- vienas komandas spēlētājiem nevar būt vienādi numuri,
- jebkāda reklāma vai zīmoli drīkst būt kā minimums piecu (5) cm attālumā no numuriem.

- 4.3.3 Komandām jābūt vismaz divu krāsu krekliem un:
- komandai, kura minēta pirmā spēļu kalendārā (mājinieku komanda), jālieto gaišās krāsas kreklis (ieteicams balti),
 - komandai, kura minēta otrā spēļu kalendārā (viesu komanda), jālieto tumšās krāsas kreklis,
 - taču, ja abas komandas piekrīt, tās drīkst samainīt kreklu krāsas.

4.4 **Cits ekipējums.**

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

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

- Sekojošais **nav** atļauts:
 - pirkstu, roku, delnu, elkoņu vai apakšdelmu sargi vai stiprinājumi, kas izgatavoti no ādas, mīkstas plastikas, plastmasas, metāla vai jebkura cietā materiāla, pat tad, ja tie ir pārklāti ar mīkstu polsterējumu,
 - ekipējums, kurš var iegriezt vai radīt nobrāzumus (pirkstu nagiem jābūt īsi apgrieztiem),
 - Cepures, matu aksesuāri un juvelierizstrādājumi.
- Sekojošais **ir** atļauts:
 - plecu, augšdelmu un apakšstilbu aizsargājošs ekipējums, ja materiāls ir ar mīkstu polsterējumu,
 - rokas kompresijai jābūt vienādā krāsā ar kreklu,
 - kāju kompresijai jābūt vienādā krāsā ar šortiem, ja tā ir domāta augšējai kājas daļai, tai jābeidzas virs ceļa, ja tā ir domāta apakšējai kājas daļai, tai ir jābeidzas zem ceļa,
 - ceļu sargi, ja tie ir atbilstoši nosegti,
 - bojāta (salauzta) deguna aizsargs, pat ja tas izgatavots no cietā materiāla,
 - bezkrāsains zobu sargs,
 - brilles, ja tās nav bīstamas citiem spēlētājiem,
 - galvas apsēji, ne platāki par pieciem (5) cm, izgatavoti no neasas, vienkrāsas drēbes, lokanas plastmasas vai gumijas,
 - bezkrāsains teips rokām, kājām, pleciem, utt.

- 4.4.3. Spēles laikā spēlētājam nav atļauts demonstrēt reklāmas vai labdarības zīmes, logo vai identifikācijas uz viņa ķermeņa, matos vai kā savādāk.

- 4.4.4 Jebkurš cits ekipējums, kurš nav speciāli minēts šajos noteikumos, pirms lietošanas jāapstiprina FIBA pasaules Tehniskajā Komisijā.

5. **Pants Spēlētāji: Trauma.**

- 5.1 Kad spēlētājs(i) iegūst traumu, tiesneši var apturēt spēli.

- 5.2 Ja notiek trauma, kad bumba ir dzīva, tiesnesim nav jādod svilpes signāls līdz brīdim, kamēr komanda, kura kontrolē bumbu, izdara metienu no spēles, zaudē bumbas kontroli, tur bumbu un nespēlē vai bumba kļūst mirusi. Taču, ja tas ir nepieciešams, lai aizsargātu traumēto spēlētāju, tiesneši var apturēt spēli nekavējoties.

- 5.3 Ja traumētais spēlētājs nevar turpināt spēli uzreiz (apmēram 15 sekundes) vai, ja viņš saņem medicīnisko palīdzību, viņam jānomainās, izņemot situācijā, kad komandā ir palikuši mazāk par pieciem (5) spēlētājiem laukumā.
- 5.4 Ar tiesneša atļauju komandas līdzdalībnieki var uznākt laukumā, lai rūpētos par traumēto spēlētāju, pirms viņš ir nomainīts.
- 5.5 Ja pēc ārsta domām traumētajam spēlētājam ir nepieciešama neatliekama medicīniska palīdzība, ārsts drīkst uznākt laukumā bez tiesneša atļaujas.
- 5.6 Jebkurš spēlētājs, kuram spēles laikā tek asinis vai ir atvērta brūce, ir jānomaina. Spēlētājs drīkst atgriezties laukumā tikai tad, kad asiņošana ir novērsta vai atvērta brūce ir rūpīgi nosepta.
- Ja pirms tam, kad sekretārs ir devis maiņas signālu, jebkura komanda ir pieprasījusi minūtes pārtraukumu un ja traumētais spēlētājs vai jebkurš spēlētājs, kuram tek asinis vai ir atvērta brūce, ir atkopies šajā minūtes pārtraukuma laikā, tad šis spēlētājs var turpināt spēlēt.
- 5.7 Traumu gadījumā var nomainīt trenera atzīmētos sākuma sastāva spēlētājus. Šajā gadījumā, ja pretinieki vēlas, viņi arī var nomainīt to pašu spēlētāju skaitu.

6. Pants Kapteinis: Pienākumi un tiesības.

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

7. Pants Treneri: Pienākumi un tiesības.

- 7.1 Ne vēlāk kā divdesmit (20) minūtes pirms spēles noteiktā sākuma laika katram trenerim vai viņa pārstāvim jāiesniedz sekretāram saraksts ar komandas dalībniekiem, kuri drīkst piedalīties spēlē, ar viņu uzvārdiem un numuriem, kā arī komandas kapteiņa uzvārdu, trenera un trenera palīga uzvārdiem. Visi komandas dalībnieki, kuru uzvārdi ir ierakstīti protokolā drīkst piedalīties spēlē pat tad, ja viņi ir ieradušies pēc spēles sākuma.
- 7.2 Ne vēlāk kā desmit (10) minūtes pirms spēles abiem treneriem jāapstiprina komandas dalībnieku uzvārdi, numuri un treneru uzvārdi, parakstot protokolu. Tajā pašā laikā viņiem jānorāda pieci (5) sākuma sastāva spēlētāji. "A" komandas trenerim šī informācija jāiesniedz pirmajam.
- 7.3 Treneri un trenera palīgi (kā arī rezervisti, izslēgtie spēlētāji un komandas līdzdalībnieki) ir vienīgās personas, kurām ir atļauts atrasties un palikt savas komandas soliņa teritorijā, ja vien šajos noteikumos nav noteikts savādāk.
- 7.4 Spēles laikā treneris un trenera palīgs drīkst pieiet pie galdiņa, lai uzzinātu statistisku informāciju. Tas viņam jā dara tikai tad, kad bumba ir mirusi, un spēles laiks ir apturēts.
- 7.5 Treneris vai trenera palīgs, spēles laikā drīkst stāvēt kājās, bet tikai viens no viņiem vienlaicīgi. Spēles laikā viņi drīkst mutiski sazināties ar spēlētājiem, taču viņiem jāatrodas savas komandas soliņa teritorijā. Trenera palīgs nedrīkst uzrunāt tiesnešus.
- 7.6 Ja komandai ir trenera palīgs, viņa uzvārdam jābūt ierakstītam protokolā pirms spēles sākuma (viņa paraksts nav nepieciešams). Ja kāda iemesla dēļ treneris nevar turpināt pildīt savus pienākumus, trenera palīgs pārņem visus trenera pienākumus un tiesības.

- 7.7 Ja kapteinis pamet laukumu, vecākajam trenerim jāpaziņo tiesnesim tā spēlētāja numurs, kurš aizvietos kapteini laukumā.
- 7.8 Kapteinis var izpildīt trenera pienākumus, ja trenera nav vai kāda iemesla dēļ treneris nevar turpināt vadīt spēli, un trenera palīga uzvārds nav ierakstīts protokolā (vai arī trenera palīgs nevar turpināt vadīt spēli). Ja kapteinis laukumu atstāj jebkura atļauta iemesla dēļ, viņš drīkst turpināt pildīt trenera pienākumus. Taču, ja viņam jāatstāj laukums par diskvalifikāciju vai viņš nav spējīgs pildīt trenera pienākumus traumas dēļ, viņa (kā kapteiņa) nomainītājam, ir tiesības nomainīt viņu arī kā treneri.
- 7.9 Trenerim jānosaka spēlētājs no viņa komandas, kurš izpildīs soda metienu(s) visos gadījumos, kad soda metiena izpildītāju nenosaka noteikumi.

CETURTAIS NOTEIKUMS – SPĒLES NOLIKUMS

8. Pants Spēles laiks, neizšķirts un pagarinājumi.

- 8.1 Spēle sastāv no četriem (4) periodiem pa desmit (10) minūtēm katrā.
- 8.2 Starp pirmo un otro, trešo un ceturto periodu un pirms katra pagarinājuma jābūt divu (2) minūšu intervālam/pārtraukumam.
- 8.3 Puslaikā jābūt piecpadsmit (15) minūšu intervālam/pārtraukumam
- 8.4 Pirms spēles intervālam jābūt divdesmit (20) minūtes pirms spēles paredzētā sākuma laika.
- 8.5 Spēles pārtraukums/pirms spēles intervāls sākas:
- divdesmit (20) minūtes pirms spēles paredzētā sākuma laika,
 - kad atskan spēles perioda beigu signāls.
- 8.6 Spēles pārtraukums/pirms spēles intervāls beidzas:
- kad pirms pirmās ceturtdaļas, izspēlējot strīda bumbu, tai atļauti pieskaras kāds no strīda izspēles dalībniekiem,
 - sākoties visiem citiem spēles periodiem, kad pēc iemetiena, bumba atļauti pieskaras vai bumbai atļauti pieskaras kāds no spēlētājiem laukumā.
- 8.7 Ja pēc ceturta perioda rezultāts ir neizšķirts, spēle jāturpina ar piecu (5) minūšu pagarinājumu (iem), cik vien tie ir nepieciešami, lai noskaidrotu uzvarētāju.
- 8.8 Ja piezīme ir fiksēta īsi pirms spēles beigu signāla vai reizē ar to, visiem iespējamajiem soda metieniem jābūt izpildītiem pēc spēles beigu signāla.
- 8.9 Ja šo soda metienu(a) rezultātā ir jāspēlē pagarinājums, tad visas piezīmes, kuras tika fiksētas pēc spēles beigu signāla, jāuzskata par fiksētām spēles pārtraukumā, un soda metieni(s) jāizpilda pirms pagarinājuma sākuma.

9. Pants Spēles un perioda sākums un beigas.

- 9.1 Pirmais periods sākas, kad bumba atstāj tiesneša roku (as), strīda bumbas izspēles laikā.
- 9.2 Visi citi periodi sākas, kad bumba ir spēlētāja rīcībā, lai izpildītu iemetienu.
- 9.3 Spēle nevar sākties, ja vienai no komandām nav pieci (5) spēlētāji laukumā, kuri drīkst piedalīties spēlē.
- 9.4 Visās spēlēs komandai, kura pirmā minēta spēļu kalendārā (mājinieku komandai), jāizvēlas komandas soliņš un savs grozs laukuma kreisajā pusē, skatoties no sekretariāta galdiņa uz laukumu.
Taču, ja komandas vienojas savā starpā, tās var savstarpēji samainīt komandas soliņus un/vai grozus.
- 9.5 Pirms pirmā un trešā perioda komandām ir tiesības iesildīties laukuma pusē, kurā atrodas pretinieku grozs.
- 9.6 Pirms spēles otrā puslaika komandām jāsamainās ar groziem.

- 9.7 Visos spēles pagarinājumos komandām jāturpina spēlēt uz tiem pašiem groziem kā ceturtajā periodā.
- 9.8 Periodam, pagarinājumam vai spēlei jābeidzas ar spēles beigu signālu spēles laika beigās. Ja vairogs aprīkots ar vairoga perimetra apgaismojumu, tad apgaismojumam ir priekšrocība par skaņas signālu.

10. Pants Bumbas statuss

- 10.1 Bumba var būt gan dzīva, gan mirusi.
- 10.2 Bumba **kļūst dzīva**, kad:
- strīda bumbas izspēles laikā, bumba ir atstājusi tiesneša roku (as),
 - soda metienu laikā bumba ir soda metiena izpildītāja rīcībā,
 - iemetiena laikā bumba ir iemetiena izpildītāja rīcībā.
- 10.2 Bumba **kļūst mirusi**, kad:
- tiek iemests metiens no spēles vai soda metiens,
 - dzīvas bumbas laikā tiesnesis dod svilpes signālu,
 - ir redzams, ka bumba neiekritīs grozā pēc soda metiena, kad pēc tā seko:
 - nākošais(ie) soda metiens(i),
 - citi nākošie sodi (soda metiens(i) un/vai iemetiens).
 - atskan spēles laika signāls, beidzoties periodam,
 - atskan 24 sekunžu signāls, kad komandai ir bumbas kontrole,
 - pēc metiena no laukuma, kad bumba atrodas lidojumā, pēc tam, kad:
 - tiesnesis devis svilpes signālu,
 - atskan spēles laika beigu signāls, beidzoties periodam,
 - atskan 24 sekunžu signāls,tai pieskaras jebkuras komandas spēlētājs.
- 10.4 Bumba **nekļūst mirusi**, un grozs skaitās pēc tam, kad:
- bumba atrodas lidojumā pēc metiena no laukuma un:
 - tiesnesis dod svilpes signālu,
 - atskan spēles laika beigu signāls, beidzoties periodam,
 - atskan 24 sekunžu signāls,
 - bumba ir lidojumā pēc soda metiena, un tiesnesis fiksē pārkāpumu, kas nav saistīts ar soda metienu izpildītāju.
 - tiek fiksēta piezīme pretiniekam pret spēlētāju, kurš atrodas metiena brīdī, viņam paliek bumbas kontrole un viņš pabeidz kustību, kura sākta, pirms fiksēta piezīme.
Šis noteikums netiek piemērots, un grozs neskaitās, ja pēc tiesneša svilpes signāla tiek veikta pilnīgi jauna metiena kustība.
Šis noteikums netiek piemērots, un grozs neskaitās, ja spēlētājs, atrodoties metiena brīdī, turpina kustību, un atskan perioda spēles laika beigu signāls vai 24 sek. signāls.

11. Pants Spēlētāja un tiesneša atrašanās vieta.

- 11.1 **Spēlētāja** atrašanās vieta laukumā tiek noteikta tajā vietā, kurā viņš pieskaras laukuma grīdai.
- Kad spēlētājs ir gaisā pēc lēciena, viņš saglabā to pašu vietu, kurā viņš atradās, kad pēdējo reizi bija pieskāries grīdai. Tas attiecas uz gala un sānu līnijām, centra līniju, trīs punktu metienu līniju, soda metiena līniju un soda laukuma līnijām.

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

12. Pants Strīda bumba – alternatīvā piederība.

12.1 Definīcija.

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

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

12.2 Procedūra.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12.3 Strīda bumbas situācijas.

Strīda bumbas situācija ir notikusi, kad:

- tiek fiksēta saķerta bumba,
- bumba iziet autā, un tiesneši nav pārliecināti, kurš no spēlētājiem pēdējais ir pieskāries bumbai, vai tiesnešu viedokļi par šo situāciju nesakrīt,
- notikusi abpusēja soda metienu izpildīšanas noteikumu neievērošana pēdējā vai vienīgā soda metiena izpildes laikā, un tas nav sekmīgs,
- dzīva bumba iesprūst starp vairogu un stīpu (izņemot, ja tas notiek starp soda metieniem),
- bumba kļūst mirusi, kad bumbu nav kontrolējusi neviena no komandām, un nevienai no komandām nav tiesības uz bumbas kontroli,
- pēc vienādu sodu kompensācijas nevienai no komandām nav jāizpilda citi sodi, un, pirms tika fiksēta pirmā piezīme vai pārkāpums, nevienai no komandām nebija bumbas kontrole vai tiesības uz bumbas kontroli,
- sākas visi periodi, izņemot pirmo.

- 12.4 **Alternatīvās piederības definīcija.**
- 12.4.1 Alternatīvās piederības noteikuma metode ir bumbas ievadīšana spēlē ar alternatīvo iemetienu nevis ar strīda bumbu.
- 12.4.2 Alternatīvās piederības iemetiens:
- **Sākas**, kad bumba ir spēlētāja rīcībā alternatīvā iemetiena izpildīšanai no ārpus laukuma.
 - **Beidzās**, kad:
 - spēlētājs laukumā atļauti pieskaras bumbai vai tā pieskaras viņam,
 - komanda, kura izpilda alternatīvo iemetienu, pārkāpj noteikumus,
 - izpildot alternatīvā iemetienu dzīva bumba iesprūst starp vairogu un stīpu.
- 12.5 **Alternatīvās piederības procedūra.**
- 12.5.1 Strīda bumbas situācijās komandām jāizpilda alternatīvais iemetiens no ārpus laukuma vietas, kura ir vistuvāk strīda bumbas fiksēšanas vietai.
- 12.5.2 Komandai, kura neiegūst bumbas kontroli laukumā pēc sākotnējās strīda bumbas izspēles pirmā perioda sākumā, būs jāizpilda nākošais alternatīvās piederības iemetiens.
- 12.5.3 Komandai, kurai pieder alternatīvā iemetiena izpildes tiesības jebkura perioda beigās, nākošais periods jāsāk ar iemetienu no ārpus laukuma pie centra līnijas, sekretariāta galdiņam pretējā pusē.
- 12.5.4 Komanda, kurai pienākas alternatīvais iemetiens, jānorāda ar alternatīvās pozīcijas bultu tās pretinieku groza virzienā. Bultas virziens jāmaina nekavējoties, uzreiz pēc tam, kad alternatīvās piederības iemetiens beidzas.
- 12.5.5 Ja izpildot alternatīvo iemetienu, komanda pārkāpj noteikumus, tad tas ir iemesls alternatīvā iemetiena izpildes zaudēšanai. Bultas virziens jāmaina nekavējoties, norādot, ka nākošajā strīda bumbas situācijā alternatīvais iemetiens pienākas pretinieku komandai. Spēlei jāatsākas ar pretinieku komandas iemetienu no ārpus laukuma kā pēc vienkārša pārkāpuma.
- 12.5.6 Fiksēta piezīme jebkurai no komandām:
- pirms jebkura perioda sākuma, izņemot pirmo
 - alternatīvā iemetiena laikā
- nav iemesls tam, lai komanda zaudētu tiesības uz nākošo alternatīvo iemetienu.
- Ja šāda piezīme tiek fiksēta perioda sākuma iemetiena laikā pēc tam, kad bumba ir bijusi iemetiena izpildītāja rīcībā, bet pirms tai pieskāries kāds no spēlētājiem laukumā, tad piezīme jāuzskata par notikušu spēles laikā, un attiecīgi jāsoda.
- 13. Pants Kā spēlē bumbu.**
- 13.1 Definīcija.**
- 13.1.1 Ievērojot šos noteikumus, spēles laikā bumbu spēlē tikai ar roku(ām) un to var piespēlēt, mest, pasist, ripināt vai driblēt jebkurā virzienā.
- 13.2 **Noteikums.**
- Skriešana ar bumbu rokās, **tīša** bumbas speršana vai bumbas bloķēšana ar jebkuru kājas daļu, vai bumbas sišana ar dūri ir pārkāpums.
- Taču **nejaušs** bumbas pieskāriens kājai vai jebkuras kājas daļas **nejaušs** kontakts ar bumbu nav pārkāpums.
- Punkta 13.2 neievērošana ir pārkāpums.**

14. Pants Bumbas kontrole.

- 14.1 Komandas bumbas kontrole **sākas**, kad komandas spēlētājs laukumā pārņem dzīvas bumbas kontroli, turot vai driblējot to, vai kad dzīva bumba ir nodota komandas rīcībā.
- 14.2 Komandas kontrole **turpinās**, kad:
- Komandas spēlētājs kontrolē dzīvu bumbu.
 - Bumba tiek piespēlēta komandas biedru starpā.
- 14.3 Komandas kontrole **beidzas**, kad:
- Pretinieks pārņem kontroli.
 - Bumba kļūst mirusi.
 - Bumba atstāj spēlētāja roku(as), kurš izpilda metienu no laukuma vai soda metienu.

15. Pants Spēlētājs metiena brīdī.

- 15.1 **Metiens** no spēles vai soda metiens ir, kad bumba ir spēlētāja rokā(s) un tad tiek mesta pretinieku groza virzienā pa gaisu.
Piesitiens ir, kad pasitot bumbu ar roku(ām), tā ir novirzīta pretinieku groza virzienā.
Bumbas triekšana no augšas ir, kad bumba ar spēku tiek palaista lejup pretinieku groza virzienā ar vienu vai abām rokām.
Piesitiens un bumbas triekšana no augšas tiek uzskatīti par metieniem.

- 15.2 **Metiena brīdis:**
- **Sākas**, kad spēlētājs sāk kustību, lai varētu normāli izmest bumbu un, ja pēc tiesneša uzskatiem viņš ir sācis mēģinājumu gūt grozu, metot, triecot bumbu no augšas vai pasitot bumbu pretinieku groza virzienā.
 - **Beidzas**, kad bumba atstāj metēja roku(as) un, ja metiens ir palēcienā, tad abas spēlētāja kājas ir atkal pieskārušās grīdai.

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

Šeit nav nekāda sakara starp atļauto soļu skaitu un metiena momentu.

- 15.3 Metiena brīža **turpinošā kustība:**
- Sākas, kad bumba ir spēlētāja rokā(s), un metiena kustība, parasti augšupejoša, ir sākusies.
 - Var ietvert spēlētāja rokas(u) un/vai ķermeņa kustību viņa metiena no spēles mēģinājumā.
 - Beidzas, kad bumba ir atstājusi spēlētāju roku/as vai ir izdarīta jauna kustība.

16. Pants Grozs: kad iemests un tā vērtība.**16.1 Definīcija.**

- 16.1.1 Grozs ir iemests, kad dzīva bumba iekrīt grozā no augšas un paliek tajā vai izkrīt cauri grozam.
- 16.1.2 Bumba jāuzskata par iemestu grozā, pat ja neliela bumbas daļa ir groza stīpas iekšpusē un zemāk par stīpas augšējās daļas līmeni.

16.2 Noteikums.

- 16.2.1 Grozs tiek ieskaitīts uzbrūkošās komandas labā, kad bumba iekritusi pretinieku grozā, sekojoši:
- Iemests grozs no soda metiena skaitās viens (1) punkts.

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

- 16.2.2 Ja spēlētājs **netīšām** iemet bumbu **savas komandas grozā**, divi (2) punkti skaitās, un tos pieraksta pretinieku komandas kapteinim laukumā.
- 16.2.3 Ja spēlētājs **tīšām** iemet bumbu **savas komandas grozā**, tas ir pārkāpums un grozs neskaitās.
- 16.2.4 Ja spēlētājs izmet bumbu cauri grozam no apakšas, tas ir pārkāpums.
- 16.2.5 Spēles laikam ir jābūda 0.00.3 (trīs desmitdaļas no sekundes) vai vairāk, lai spēlētājs varētu izpildīt metienu no spēles, pēc iemetiena, vai izcīnot atlecošo bumbu pēc pēdējā vai vienīgā soda metiena. Ja uz tablo ir atlikušas 0:00.2 vai 0:00:1 sekundes, vienīgais metiens no spēles, kas tiek ieskaitīts, ir pasitot bumbu vai tieši triecot bumbu grozā no augšas.

17. Pants Iemetiens.

17.1 Definīcija.

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

17.2 Procedūra.

- 17.2.1 Tiesnesim jānodod vai jānoliek bumba spēlētāja rīcībā, kurš izdarīs iemetienu. Viņš var arī nodot vai piespēlēt bumbu ar atsitienu pret zemi, ja:

- Tiesnesis ir ne tālāk kā četrus (4) metrus no spēlētāja, kurš izpildīs iemetienu.
- Spēlētājs, kurš izpildīs iemetienu, ir ieņēmis tiesneša norādīto vietu.

- 17.2.2 Spēlētājam jāizpilda iemetiens no vietas ārpus laukuma, kas atrodas vistuvāk pārkāpuma vietai vai vietai, kur spēle tika apturēta, ko norāda tiesnesis, izņemot tieši aiz vairoga.

- 17.2.3 Tikai šādās situācijās sekojošais iemetiens jāizpilda laukuma centrā, sekretariāta galdiņa pretējā pusē:

- Sākoties visiem periodiem, izņemot pirmo periodu
- Pēc soda metiena(iem), kurš(i) tika piešķirts par tehnisko, nesportisko vai diskvalificējošo piezīmi

Spēlētājam, kurš izpilda iemetienu, jānostājas ārpus laukuma ar vienu kāju centra līnijas pagarinājumam vienā pusē un otru kāju otrā pusē, un viņš drīkst piespēlēt bumbu spēlētājiem jebkurā laukuma vietā.

- 17.2.4 Kad laiks uz tablo rāda 2.00 (divas) minūtes vai mazāk, ceturtajā ceturtdaļā vai katrā pagarinājumā, minūtes pārtraukumu ir pieprasījusi komanda, kurai pienākas iemetiens viņu aizsardzības zonā, jāizpilda iemetiens uzbrukuma zonā no iemetienu sānu līnijas, pretī sekretāra galdiņam.

- 17.2.5 Kad personīgā piezīme tiek fiksēta spēlētājam, kura komanda kontrolē dzīvu bumbu vai kura komanda izpilda iemetienu, sekojošais iemetiens par piezīmi jāizpilda pretinieku komandai no vietas ārpus laukuma, kura ir vistuvāk pārkāpuma vietai.

- 17.2.6 Vienmēr, kad bumba iekrīt grozā, bet metiens no spēles vai soda metiens netiek ieskaitīts, sekojošais iemetiens jāizpilda no vietas aiz sānu līnijas, pretī iedomāti pagarinātai soda metiena līnijai.

- 17.2.7 Pēc sekmīgā metiena no spēles vai pēdējā vai vienīgā soda metiena:

- Jebkurš spēlētājs no komandas, kuras grozā tika iemesta bumba, lai izpildītu iemetienu aiz gala līnijas, kur tika iemests grozs, drīkst ieņemt jebkuru vietu aiz gala līnijas. Tas attiecas arī uz iemetienu no gala līnijas, kas tiks izpildīts, pēc tam, kad bumba tika iemesta grozā, un tiesnesis nodod vai noliek bumbu iemetiena izpildītāja rīcībā, pēc minūtes pārtraukuma vai pēc kāda cita pārtraukuma spēlē vai pēc pēdējā vai vienīgā sekmīga soda metiena.
- Spēlētājs, kurš izpildīs iemetienu, var pārvietoties uz sāniem un/vai atpakaļ, un/vai bumbu var atdot savas komandas biedram uz/aiz gala līnijas, bet piecas (5) sekundes tiks sāktas skaitīt no brīža, kad ārpus laukuma bumba ir pirmā spēlētāja rīcībā.

17.3

Noteikums.

17.3.1

Spēlētājs, kurš izpilda iemetienu, **nedrīkst**:

- Izpildīt iemetienu ilgāk par piecām (5) sekundēm.
- Iekāpt laukumā, kamēr bumba ir viņa rokā(s).
- Iemetiena laikā mest bumbu tā, ka tā pieskaras ārpus laukumam, pirms tai nav pieskāries spēlētājs laukumā.
- Pieskarties bumbai laukumā, pirms tai nav pieskāries kāds cits spēlētājs.
- Mest bumbu tā, lai tā iekristu grozā tieši no iemetiena.
- Pārvietoties kopumā vairāk kā viena (1) metra attālumā vienā vai abos virzienos no tiesneša norādītās vietas pirms iemetiena vai iemetiena izdarīšanas laikā. Taču ir atļauts kustēties aizmuguriski, perpendikulāri līnijai, cik vien tālu tas iespējams.

17.3.2

Pārējie spēlētāji nedrīkst:

- Būt ar jebkuru ķermeņa daļu pāri laukuma ierobežojošajām līnijām, pirms bumba pēc iemetiena šķērsojusi līniju.
- Būt tuvāk par vienu (1) metru no spēlētāja, kurš izpilda iemetienu, ja iemetiena izpildīšanas vietā ārpus laukuma līdz tuvākajam šķērslim ir mazāk par (2) metriem brīvas vietas.

Punkta 17.3 neievērošana ir pārkāpums.

17.4

Sods.

Bumba jānodod pretinieku komandai iemetiena izpildīšanai tajā pašā vietā.

18. Pants**Minūtes pārtraukums.**

18.1

Definīcija.

Minūtes pārtraukums ir spēles pārtraukums, ko pieprasījis komandas treneris vai trenera palīgs.

18.2

Noteikums.

18.2.1

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

18.2.2

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

18.2.3

Minūtes pārtraukuma piešķiršanas iespēja sākas:

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

18.2.4

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

- 18.2.5 Divi (2) minūtes pārtraukumi var būt piešķirti katrai no komandām pirmajā puslaikā; trīs (3) minūtes pārtraukumi otrajā puslaikā un viens (1) minūtes pārtraukums katrā papildlaikā.
- 18.2.6 Neizmantotie minūtes pārtraukumi nevar būt pārcelti uz nākamo puslaiku vai papildlaiku.
- 18.2.7 Minūtes pārtraukums jāpiešķir komandai, kuras treneris pirmais to pieprasījis, izņemot, kad minūtes pārtraukumu piešķir komandai, kuras grozā iemests sekmīgs metiens, un nav fiksēts pārkāpums vai piezīme.
- 18.2.8 Minūtes pārtraukumu nedrīkst piešķirt komandai, kura iemetusi grozu, un spēles laiks ir apturēts ceturtdaļas vai jebkura pagarinājuma pēdējās divās (2) minūtēs, ja vien tiesnesis nav spēli apturējis.
- 18.3 **Procedūra.**
- 18.3.1 Tikai treneris vai trenera palīgs ir tiesīgs pieprasīt minūtes pārtraukumu. Viņam jāizveido acu kontakts ar sekretāru vai personīgi jāpieiet pie sekretāra un skaidri jāpiesaka minūtes pārtraukums, parādot ar rokām atbilstošu žestu.
- 18.3.2 Pieprasīto minūtes pārtraukumu drīkst atsaukt tikai līdz brīdim, kad sekretārs dod savu signālu, lai informētu par pieprasīto minūtes pārtraukumu.
- 18.3.3 Minūtes pārtraukums:
- **Sākas**, kad tiesnesis dod svilpes signālu un parāda minūtes pārtraukuma žestu.
 - **Beidzas**, kad tiesnesis dod svilpes signālu un aicina komandas atpakaļ laukumā.
- 18.3.4 Tiklīdz minūtes pārtraukuma piešķiršanas iespēja sākas, sekretāram jādod savs signāls, lai informētu tiesnešus par to, ka ir pieprasīts minūtes pārtraukums.
- Ja bumba ir iemesta tās komandas grozā, kura ir pieprasījusi minūtes pārtraukumu, laika operatoram nekavējoties jāaptur spēles pulkstenis un jādod savs signāls.
- 18.3.5 Minūtes pārtraukuma laikā un spēles pārtraukumā pirms otrās (2), ceturtdaļas (4) vai jebkurā pagarinājuma sākuma spēlētāji drīkst atstāt laukumu un apsēsties uz komandas soliņa. Komandas līdzdalībnieki, kuriem ir tiesības atrasties komandas soliņa teritorijā, drīkst uziet uz laukuma un palikt laukuma malā pie komandas soliņa teritorijas.
- 18.3.6 Ja jebkura komanda pieprasa minūtes pārtraukumu pēc tam, kad bumba jau ir pirmā vai vienīgā soda metiena izpildītāja rīcībā, tad minūtes pārtraukumu var piešķirt:
- Ja pēdējais vai vienīgais soda metiens ir sekmīgs.
 - Pēc soda metiena(iem), ja pēc tā/tiem seko iemets no ārpus laukuma pie centra līnijas, sekretariāta galdiņam pretēja laukuma pusē.
 - Tiek fiksēta piezīme starp soda metieniem. Šajā gadījumā soda metieni jāpabeidz un minūtes pārtraukums jāpiešķir, pirms tiek izpildīti nākošie soda metieni.
 - Tiek fiksēta piezīme, pirms bumba kļuvusi dzīva, pēc pēdējā vai vienīgā soda metiena. Šajā gadījumā minūtes pārtraukums jāpiešķir, pirms tiek izpildīts sods par jauno piezīmi.
 - Tiek fiksēts pārkāpums, pirms bumba kļuvusi dzīva, pēc pēdējā vai vienīgā soda metiena. Šajā gadījumā minūtes pārtraukums jāpiešķir, pirms tiek izpildīts iemets.
- Gadījumā, ja jāizpilda soda metieni un /vai plus iemets par vairāk nekā vienu (1) piezīmi, tie ir jāuzskata par atsevišķām daļām, un katra soda metienu daļa jāizpilda atsevišķi.

19. Pants **Maiņa.**

19.1 **Definīcija.**

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

19.2

Noteikums.

19.2.1

Komanda var mainīt spēlētāju(s) maiņas iespējas laikā.

19.2.2

Maiņas iespējas sākas:

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

19.2.3

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

19.2.4

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

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

19.2.5

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

19.3

Procedūra.

19.3.1

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

19.3.2

Pieprasīto maiņu var atcelt tikai līdz brīdim, kad sekretārs dod savu signālu, lai par to paziņotu.

19.3.3

Tiklīdz sākas maiņas iespēja, sekretāram, dodot savu signālu, jāparāda tiesnešiem, ka var atļaut spēlētāju maiņu.

19.3.4

Rezervistam jāpaliek ārpus laukuma, kamēr tiesnesis neparāda maiņas žestu un uzaicina viņu uzņākt uz laukuma.

19.3.5

Spēlētājam, kuru nomaina, nav jāinformē sekretārs vai tiesnesis par maiņu, bet viņam atļauts tieši doties uz savas komandas soliņa teritoriju.

19.3.6

Spēlētāju maiņām jānotiek, cik ātri vien tas iespējams. Spēlētājs, kurš saņēmis (5) piecas piezīmes vai ir diskvalificēts, jānomaina cik ātri ir iespējams (apmēram 30 sekunžu laikā). Ja pēc tiesneša uzskatiem ir pieļauta nevajadzīga kavēšanās, vainīgajai komandai jāpiešķir minūtes pārtraukums. Ja komandai vairs nav minūtes pārtraukumu, tad ir jāpiešķir tehniska piezīme („B”) komandas trenerim.

19.3.7

Ja maiņa ir pieprasīta minūtes pārtraukuma laikā, rezervistam, kurš dodas laukumā, par to jāpaziņo sekretāram pirms ieiešanas spēlē.

19.3.8

Ja soda metiena izpildītājs jānomaina tāpēc, ka:

- Viņš ir traumēts
- Viņš ir saņēmis piekto piezīmi

- Viņš ir diskvalificēts

Soda metiens(i) jāizpilda viņa nomainītājam, kuru nevar nomainīt, kamēr viņš nav spēlējis nākošajā spēles laika fāzē.

19.3.9

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

- Ja pēdējais vai vienīgais soda metiens ir sekmīgs.
- Pēc soda metiena(iem), ja pēc tā(tiem) seko iemetiens no ārpus laukuma pie centra līnijas, sekretariāta galdiņam pretēja laukuma pusē.
- Tiek fiksēta piezīme starp soda metieniem. Šajā gadījumā soda metieni jāpabeidz un maiņa jāpiešķir, pirms tiek izpildīti nākošie soda metieni.
- Tiek fiksēta piezīme, pirms bumba kļuvusi dzīva, pēc pēdējā vai vienīgā soda metiena. Šajā gadījumā maiņa jāpiešķir, pirms tiek izpildīts sods par jauno piezīmi.
- Tiek fiksēts pārkāpums, pirms bumba kļuvusi dzīva, pēc pēdējā vai vienīgā soda metiena. Šajā gadījumā maiņa jāpiešķir, pirms tiek izpildīts iemetiens.

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

20. Pants

Spēle zaudēta bez tiesībām to turpināt.

20.1

Noteikums.

Komanda spēli zaudē bez tiesībām to turpināt, ja:

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

20.2

Sods.

20.2.1

Uzvara tiek piešķirta pretiniekiem, un rezultātam jābūt divdesmit pret nulli (20:0). Tālāk komanda saņem vēl nulli (0) punktu klasifikācijā.

20.2.2

Divu spēļu (mājas un izbraukumu) sērijā, kurā punktus skaita divu spēļu summā, un (Play off) izslēgšanas spēlēs (labākais no trijām spēlēm) komandai, kurai piešķirts zaudējums bez tiesībām turpināt spēli pirmajā, otrajā vai trešajā spēlē, tiek piešķirts zaudējums visā sērijā vai visās (Play off) izslēgšanas spēlēs kopā bez tiesībām to turpināt. Tas neattiecas uz (Play off) izslēgšanas spēlēm (labākais no piecām spēlēm).

20.2.3

Ja komanda turnīra laikā zaudē tiesības turpināt spēli otro reizi, tad komanda tiek diskvalificēta no turnīra un visi spēļu rezultāti pret šo komandu tiek anulēti.

21. Pants

Spēle zaudēta izstājoties.

21.1

Noteikums.

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

21.2

Sods.

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

PIEKTAIS NOTEIKUMS – PĀRKĀPUMI

22. Pants Pārkāpumi.

22.1 Definīcija.

Noteikumu neievērošana ir **pārkāpums**.

22.2 Sods.

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

23. Pants Spēlētājs ārpus laukuma un bumba ārpus laukuma.

23.1 Definīcija.

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

23.1.2 **Bumba** ir ārpus laukuma, kad tā pieskaras:

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

23.2 Noteikums.

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

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

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

24. Pants Dribls.

24.1 Definīcija.

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

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

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

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

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

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

24.1.4 Sekojošais nav dribls:

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

24.2 **Noteikums.**

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

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

25. Pants Nostaigāts.

25.1 **Definīcija.**

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

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

25.2 **Noteikums.**

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

- Kamēr stāv ar abām kājām uz grīdas:
 - Momentā, kad tiek pacelta viena kāja, otra kļūst par atbalsta kāju.
- Kamēr ir kustībā vai driblē:
 - Ja viena kāja pieskaras grīdai, tad otra kļūst par atbalsta kāju.
 - Ja **abas** kājas ir **gaisā** un spēlētājs piezemējas ar abām kājām vienlaicīgi, momentā, kad viena kāja tiek pacelta, otra kļūst par atbalsta kāju.
 - Ja **abas** kājas ir **gaisā** un spēlētājs piezemējas ar vienu kāju un pēc tam ar otru kāju, tad kāja, kura pirmā pieskārās grīdai, kļūst par atbalsta kāju. Ja spēlētājs atsperas ar šo kāju un lec, piezemējoties ar abām kājām vienlaicīgi, tad neviena kāja nedrīkst būt atbalsta kāja.

25.2.2 **Kustība ar bumbu spēlētājam, kurš ir noteicis atbalsta kāju, kamēr viņam ir dzīvas bumbas kontrole laukumā:**

- Kamēr stāv ar abām kājām uz grīdas:
 - Sākot driblu, nedrīkst pacelt atbalsta kāju, pirms bumba nav atstājusi roku(as).
 - Piespēlējot vai metot pa grozu, atbalsta kāju drīkst pacelt, bet neviena kāja nedrīkst pieskarties atkal grīdai, pirms bumba nav atstājusi roku(as).
- Kustībā:
 - Piespēlējot vai metot pa grozu, spēlētājs drīkst atsperties ar atbalsta kāju un drīkst piezemēties ar vienu kāju vai ar abām kājām vienlaicīgi. Pēc tam vienu kāju vai abas kājas drīkst atraut no grīdas, bet neviena kāja nedrīkst atgriezties uz grīdas, pirms bumba nav atstājusi roku(as).
 - Sākot driblu, nedrīkst pacelt atbalsta kāju, pirms bumba nav atstājusi roku(as).
- Mēģinot apstāties, kad neviena kāja nav atbalsta kāja:
 - Sākot driblu, nevienu kāju nedrīkst pacelt, pirms bumba nav atstājusi roku(as).
 - Piespēlējot vai metot pa grozu, viena vai abas kājas drīkst pacelt, bet neviena kāja nedrīkst pieskarties atkal grīdai, pirms bumba nav atstājusi roku(as).

25.2.3**Spēlētājs krīt, guļ vai sēž uz grīdas.**

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

26. Pants**Trīs sekundes.****26.1****Noteikums.****26.1.1**

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

26.1.2

Jāpieļauj atlaide spēlētājam, kurš:

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

26.1.3

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

27. Pants**Cieši nosegts spēlētājs.****27.1****Definīcija.**

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

27.2**Noteikums.**

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

28. Pants**Astoņas sekundes.****28.1****Noteikums.****28.1.1**

Vienmēr, kad:

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

tai komandai astoņu (8) sekunžu laikā bumba jāiespēlē uzbrukuma zonā.

28.1.2 Bumba **ieiet** uzbrukuma zonā, kad:

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

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

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

29. Pants **Divdesmit četras sekundes.**

29.1 **Noteikums.**

29.1.1 Vienmēr, kad:

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

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

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

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

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

- Ja bumba iekrīt grozā, tad pārkāpums nav, signāls ir jāignorē un grozs skaitās.
- Ja bumba pieskaras grozam, bet neiekrīt grozā, pārkāpums nav, signāls ir jāignorē un spēle turpinās.
- Ja bumba pieskaras vairogam (ne grozam) vai netrāpa grozam, tas ir pārkāpums. Taču, ja pretinieku komandas spēlētāji ir ieguvuši tūlītēju un tīru bumbas kontroli, šajā gadījumā, signāls ir jāignorē, un spēle turpinās.

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

29.2

Procedūra.

29.2.1

Ja tiesnesis ir **apturējis** spēli:

- Tika nosvilpta piezīme vai pārkāpums (nav saistīts ar bumbas iziešanu ārpus laukuma), komandai, kurai nebija bumbas kontrole,
- Jebkura pamatota iemesla dēļ komandai, kurai iepriekš nebija bumbas kontroles,
- Jebkura pamatota iemesla dēļ, kas nav saistīts ne ar vienu no komandām.

Bumbas kontrole ir jāatstāj tai pašai komandai, kura pirms tam kontrolēja bumbu.

Ja iemetiens jāizdara komandas aizsardzības zonā, tad uz divdesmit četrus (24) sekunžu pulksteņa jāatjauno divdesmit četras (24) sekundes.

Ja iemetiens ir jāizdara komandas uzbrukuma zonā tad divdesmit četrus (24) sekunžu pulkstenis jānosaka šādi:

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

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

29.2.2

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

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

30. Pants**Bumbas atgriešanās aizsardzības zonā.**

30.1

Definīcija.

30.1.1

Dzīvā bumba no komandas uzbrukuma zonas **ieiet** komandas **aizsardzības zonā**, kad:

- Tā pieskaras aizsardzības zonai,
- Bumba ir pieskārusies vai tai ir atļauti pieskāries jebkurš uzbrukuma spēlētājs, kura ķermeņa daļa ir kontaktā ar aizsardzības zonu,
- Tā pieskaras tiesnesim, kura ķermeņa daļa ir kontaktā ar aizsardzības zonu.

30.1.2

Bumba neaļauti atgriežas aizsardzības zonā, kad spēlētājs no komandas, kurai ir bumbas kontrole **pēdējais** pieskāries bumbai uzbrukuma zonā un tās pašas komandas spēlētājs vai tas pats spēlētājs ir pirmais pieskāries bumbai aizsardzības zonā.Šie ierobežojumi attiecas uz **visām** situācijām komandas uzbrukuma zonā, ieskaitot iemetienu. Taču tas neattiecas uz situāciju, kad spēlētājs, kurš atspējas no savas komandas uzbrukuma zonas, atrodoties gaisā, iegūst jaunu bumbas kontroli un piezēmējas savas komandas aizsardzības zonā.

30.2

Noteikums.

Spēlētājs, kurš kontrolē dzīvu bumbu viņa uzbrukuma zonā, nedrīkst izraisīt neaļautu bumbas atgriešanos viņa aizsardzības zonā.

30.3

Sods.

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

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

31.1

Definīcija.

31.1.1

Metiens no spēles vai soda metiens:

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

31.2

Noteikums.

31.2.1

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

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

31.2.2

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

31.2.3

Lejupejošas bumbas aizskaršanas ierobežojumi ir līdz momentam, kad:

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

31.2.4

Iejaukšanās bumbas lidojumā notiek, kad:

- Spēlētājs aizskar grozu vai vairogu, kamēr bumba atrodas kontaktā ar stīpu, pēc metiena no spēles, vienīgā vai pēdējā soda metiena laikā.
- Spēlētājs aizskar bumbu, grozu vai vairogu, kamēr bumbai ir iespēja iekrist grozā, kad pēc tā seko nākošais(ie) soda metiens(i).
- Spēlētājs caur grozu no apakšas aizskar bumbu.
- Aizsardzības spēlētājs aizskar bumbu vai grozu, kamēr bumba ir grozā, un neļauj bumbai izkrist cauri grozam.
- Spēlētājs sakustina vairogu vai ieķeras stīpā tā, ka pēc tiesnešu uzskatiem tas ir par iemeslu, lai bumba neiekristu grozā.
- Spēlētājs ieķeras stīpā tā, lai tas rastu iespēju viņam spēlēt ar bumbu.

31.2.5

Kad:

- Tiesnesis devis svilpes signālu, kad bumba ir metiena izpildītāja rokās vai tā atrodas lidojumā pēc metiena,
- Atskan spēles laika signāls spēles perioda beigās, kad bumba atrodas lidojumā pēc metiena,

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

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

31.3

Sods.

31.3.1

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

31.3.2

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

- Viens (1) punkts, ja tika izpildīts soda metiens.
- Divi (2) punkti, ja metiens tika izdarīts no divpunktu metienu zonas.
- Trīs (3) punkti, ja metiens tika izdarīts no trīspunktu metienu zonas.

31.3.3

Punktu ieskaitīšana un atbilstoša procedūra ir tā pati, ja ieskaitītu punktus, kad bumba iekrīt grozā. Ja pārkāpumu izdarījis **aizsardzības spēlētājs**, pēdējā vai vienīgā soda metiena laikā, tad jāieskaita viens (1) punkts un tehniskajā piezīmē jāpiešķir aizsardzības spēlētājam.

SESTAIS NOTEIKUMS – PIEZĪMES

32. Pants Piezīmes.

32.1 Definīcija.

32.1.1 Piezīme ir noteikumu pārkāpums par neatļautu personīgu kontaktu ar pretinieku spēlētāju un/vai nesportisku uzvedību.

32.1.2 Jebkāds piezīmju skaits var būt fiksēts pret komandu. Neatkarīgi no soda, katra piezīme ir jāpieraksta protokolā pretī pārkāpēja vārdam un atbilstoši jāsoda.

33. Pants Kontakts: Vispārējie principi.

33.1 Cilindra princips.

Cilindra princips ir definēts kā iedomāta vieta cilindra iekšpusē, kuru uz laukuma ieņēmis spēlētājs. Tas iekļauj telpu virs spēlētāja un to ierobežo:

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

Rokas un plaukstas var būt izstieptas krūšu priekšā ne tālāk kā pēdu pozīcijā, saliektas elkoņos tā, ka apakšdelms un plaukstas ir paceltas. Attālumam starp viņa pēdām jābūt proporcionālam viņa augumam.



Diagram 5 Cylinder principle

33.2

Vertikalitātes princips.

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

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

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

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

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

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

33.3

Atļauta segšanas pozīcija.

Aizsardzības spēlētājs ieņēmis atļautu segšanas pozīciju, kad:

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

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

33.4

Spēlētāja, kuram ir bumbas kontrole, segšana.

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

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

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

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

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

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

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

33.5 **Spēlētāja segšana, kuram nav bumbas kontroles.**

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

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

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

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

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

33.6 **Spēlētājs, kurš atrodas gaisā.**

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

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

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

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

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

33.7 **Aizsega uzlikšana: atļauta un neatļauta.**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.8 **Ietriekšanās.**

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

33.9 **Bloķēšana.**

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

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

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

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

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

33.10 **Pusaplis.**

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

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

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

33.11 **Pretinieka aizskaršana ar plaukstu(ām) un/vai roku(ām).**

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

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

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

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

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

- Lai iegūtu negodīgu priekšrocību, viņš ieķeras vai apliek roku vai elkoni apkārt aizsargam.
- Pretinieks tiek atgrūsts, lai norobežotu aizsargu no spēles vai mēģinājuma cīnīties par bumbu vai arī, lai nodrošinātu vairāk vietas starp sevi un aizsargu.

- Driblēšanas laikā viņš izstiepj priekšā apakšdelmu vai roku, traucējot pretiniekam iegūt bumbas kontroli.

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

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

33.12

Centru spēle.

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

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

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

33.13

Neatļauta aizsardzība no aizmugures.

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

33.14

Turēšana.

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

33.15

Grūšana.

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

34. Pants

Personīgā piezīme.

34.1

Definīcija.

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

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

34.2

Sods.

Personīgā piezīme jāfiksē pārkāpējam.

34.2.1

Ja piezīme fiksēta pret spēlētāju, kurš nav metiena brīdī:

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

34.2.2

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

- Ja metiens no laukuma ir sekmīgs, tas jāieskaita un jāpiešķir viens (1) soda metiens.
- Ja metiens no divpunktu metienu zonas nav sekmīgs, jāpiešķir divi (2) soda metieni.

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

35. Pants Abpusēja piezīme.

35.1 Definīcija.

35.1.1. Abpusēja piezīme ir, kad tiek fiksētas piezīmes diviem pretinieku spēlētājiem apmēram vienā un tajā pašā laikā.

35.2 Sods.

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

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

36. Pants Nesportiska piezīme.

36.1 Definīcija.

36.1.1. Nesportiska piezīme ir personīgā piezīme spēlētājam pēc tiesneša uzskatiem par mēģinājumu nespēlēt tieši uz bumbu, neievērojot noteikumu jēgu un nolikumu.

36.1.2. Nesportiskās piezīmes traktējumam jābūt konsekventi vienādam visu spēles laiku un tiesnesim jānovērtē tikai darbība.

36.1.3. Pieņemot lēmumu par nesportisku piezīmi, tiesnešiem jāņem vērā sekojoši principi:

- Ja spēlētājs necenšas spēlēt uz bumbu un notiek kontakts, tā ir nesportiska piezīme.
- Ja spēlētājs cenšas spēlēt uz bumbu, bet izdara pārmērīgu stingru kontaktu (rupju piezīmi), tad šāds kontakts jāfiksē kā nesportisks.
- Ja mēģinot apturēt ātro uzbrukumu, aizsardzības spēlētājs izraisa kontaktu ar pretinieku komandas spēlētāju no aizmugures vai sāniem, un, ja starp šo spēlētāju un aizsardzības komandas grozu nav neviena cita aizsardzības komandas spēlētāja, tad šāds kontakts jāfiksē kā nesportiska piezīme.
- Ja spēlētājs saņem piezīmi, cenšoties atļauti spēlēt uz bumbu (normāla basketbola spēle), tā nav nesportiska piezīme.

36.2 Sods.

36.2.1. Vainīgajam jāpiešķir nesportiska piezīme.

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

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

Soda metienu skaits jānosaka sekojoši:

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

36.2.3 Kad spēlētājs saņem (2) divas nesportiskas piezīmes, viņš ir jādiskvalificē.

36.2.4 Ja spēlētājs tiek diskvalificēts saskaņā ar 36.2.3. pantu, tad nesportiskā piezīme ir tā, par kuru jāizpilda soda sankcijas, bet nekādas papildus soda sankcijas par diskvalifikāciju nav jāpielieto.

37. Pants Diskvalificējoša piezīme.

37.1 Definīcija.

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

37.1.2 Diskvalificēto treneri jāaizvieto protokolā ierakstītajam trenera palīgam. Ja trenera palīgs nav ierakstīts protokolā, treneri jāaizvieto kapteinim (CAP).

37.2 Sods.

37.2.1 Vainīgajam jāpiešķir diskvalificējošā piezīme.

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

37.2.3 Soda metiens (i) jāizpilda:

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

Pēc tam seko:

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

37.2.4 Soda metienu skaitam jābūt sekojošam:

- Ja piezīme ir nopelnīta pret spēlētāju, kurš nav metiena brīdī, vai ja tiek fiksēta tehniskā piezīme: tiek piešķirti divi (2) soda metieni.
- Ja piezīme ir nopelnīta pret spēlētāju, kurš ir metiena brīdī un metiens ir sekmīgs, tad grozs ir jāskaita un papildus viens (1) soda metiens ir jāpiešķir.
- Ja piezīme ir nopelnīta pret spēlētāju, kurš ir metiena brīdī, un metiens ir nesekmīgs, tad divi (2) vai trīs (3) soda metieni ir jāpiešķir.

38. Pants Tehniskā piezīme.

38.1 Uzvedības noteikumi.

38.1.1 Spēles normālai norisei nepieciešama abu komandu dalībnieku (spēlētāji, rezervisti, treneri, treneru palīgi un komandu līdzdalībnieki) pilnīgi lojāla sadarbība ar tiesnešiem, galdiņa tiesnešiem un komisāru, ja tāds piedalās spēlē.

- 38.1.2 Abām komandām ir tiesības ar visiem spēkiem cīnīties par uzvaru, bet tam jānotiek sportiskā garā un taisnīgā spēlē.
- 38.1.3 Jebkura tīša vai atkārtota nesadarbošanās vai šo noteikumu gara neatzīšana jāuzskata par tehnisko piezīmi, un attiecīgi jā sods.
- 38.1.4 Tiesnesis var izsargāties no tehniskās piezīmes piešķiršanas, brīdinot komandas dalībniekus vai neievērojot sīkus tehniskus administratīva veida pārkāpumus, kuri ir nejauši un tieši būtiski neiespaido spēles gaitu, izņemot, ja pēc brīdinājuma tiek atkārtots tāds pats pārkāpums.
- 38.1.5 Ja tehniskais pārkāpums tiek atklāts pēc tam, kad bumba kļuvusi dzīva, spēle jāaptur un jāpiešķir tehniskā piezīme. Sodš par tehnisko piezīmi jāizpilda, it kā tehniskā piezīme notikusi tās fiksēšanas brīdī. Viss, kas notiek laika intervālā starp brīdī, kad noticis tehniskais pārkāpums līdz spēles apturēšanai, paliek spēkā.
- 38.2 **Vardarbība.**
- 38.2.1 Spēles laikā var notikt vardarbības akti, kas ir pretrunā spēles sportiskajam garam un taisnīgai spēlei. Tiesnešiem tie ir jāaptur nekavējoties un, ja nepieciešams, jāpiesaista kārtību sargājošo organizāciju spēki kārtības saglabāšanai.
- 38.2.2 Vienmēr, kad notiek vardarbības akti starp spēlētājiem, rezervistiem, izslēgtiem spēlētājiem, treneriem un komandu līdzdalībniekiem, tiesnešiem jā dara viss nepieciešamais, lai tos apturētu.
- 38.2.3 Visas augstāk minētās personas, kuras ir vainīgas atklātā uzbrukumā pretiniekiem vai tiesnešiem, nekavējoties jādiskvalificē no spēles. Par šo incidentu tiesnešiem jā ziņo sacensību organizatoriem.
- 38.2.4 Sabiedriskās kārtības sargi laukumā drīkst uzņākt tikai pēc tiesnešu pieprasījuma. Taču, ja laukumā uzņākt skatītāji ar skaidri redzamu mērķi izdarīt vardarbību, kārtības sargiem nekavējoties jā iejaucas, lai aizsargātu spēlētājus un tiesnešus.
- 38.2.5 Visas citas zonas, ieskaitot ieejas, izejas, gaitenšus, ģērbtuves u.c., atrodas sacensību organizatoru un kārtības sargātāju jurisdikcijā.
- 38.2.6 Tiesneši nedrīkst pieļaut spēlētāju, rezervistu, izslēgto spēlētāju, treneru, treneru palīgu un komandas līdzdalībnieku fiziskas darbības, kas var izraisīt spēles aprīkojuma sabojāšanu.
- Ja tiesneši ievēro šādas darbības, nekavējoties jābrīdina vainīgā spēlētāja komandas treneris.
- Ja šādas darbības atkārtojas, nekavējoties jāpiešķir tehniskā piezīme personīgi vainīgajam.
- 38.3 **Definīcija.**
- 38.3.1 Tehniskā piezīme spēlētājam ir bez kontakta piezīme par uzvedības noteikumu neievērošanu, bet ne tikai par:
- Tiesnešu brīdinājumu neievērošana.
 - Nepieklājīgi pieskarties tiesnešiem, komisāram, galdiņā tiesnešiem vai pretiniekiem.
 - Nepieklājīgi izturēties pret tiesnešiem, komisāru, galdiņā tiesnešiem vai pretiniekiem.
 - Apvainojoši izteikties, pielietot apvainojošus žestus, tādējādi provocējot skatītājus.
 - Kaitināt pretinieku vai traucēt tā redzamībai, viņa acu priekšā vicinot rokas.
 - Par pārmērīgi spēcīgu elkoņu vērēšanu.
 - Aizturēt spēli, tīšam aizskarot bumbu pēc tam, kad tā ir iekritusi grozā, neļaujot pretiniekam nekavējoties izpildīt iemetienu.
 - Krist uz grīdas, tēlojot piezīmi.
 - Ieķerties stīpā tā, ka spēlētāja svārs iedarbojas uz stīpu, izņemot, ja spēlētājs bumbas triekšanas no augšas gadījumā īslaicīgi un nebūtiski saķēris stīpu vai pēc tiesneša uzskatiem, spēlētājs ir ieķēries stīpā, lai pasargātu no traumas sevi vai citu spēlētāju.

- Lejupejošas bumbas aizskaršana vai iejaukšanās bumbas lidojumā pēdējā vai vienīgā soda metiena laikā no aizsarga puses. Viens (1) punkts jāieskaita un tehniskā piezīme jāfiksē vainīgajam spēlētājam.
- 38.3.2 Tehniskā piezīme treneriem, treneru palīgiem, rezervistiem vai komandu līdzdalībniekiem ir piezīme par nepieklājīgu izturēšanos vai pieskaršanos tiesnešiem, komisāram, galdiņa tiesnešiem vai pretiniekiem, vai par procedūras, vai administratīvās dabas pārkāpumiem.
- 38.3.3 Treneris jādiskvalificē, kad:
- Viņam piešķirtas divas (2) tehniskas piezīmes (“C”) par personīgi viņa nesportisku darbību.
 - Viņam piešķirtas trīs (3) tehniskās piezīmes par trenera palīga, rezervistu vai komandas līdzdalībnieku nesportisku darbību, kuri atrodas uz komandas soliņa vai par trīs (3) tehnisko piezīmju kombināciju, kurā viena no tām piešķirta viņam personīgi (“C”).
- 38.3.4 Ja treneris tiek diskvalificēts saskaņā ar 38.3.3. pantu, tad tehniskā piezīme ir tā, par kuru jāizpilda soda sankcijas, bet nekādas papildus soda sankcijas par diskvalifikāciju nav jāpielieto.
- 38.4 **Sods.**
- 38.4.1 Ja tehnisko piezīmi saņem:
- Spēlētājs, tehniskā piezīme jāpiešķir spēlētājam, un tā ir jāskaita kā viena no komandas piezīmēm.
 - Treneris („C”), trenera palīgs („B”), rezervists („B”), izslēgts spēlētājs („B”) vai komandas līdzdalībnieks („B”), tehniskā piezīme jāpiešķir komandas trenerim un nav jāskaita kā viena no komandas piezīmēm.
- 38.4.2 Divi (2) soda metieni jāpiešķir pretinieku komandai, kam seko:
- Iemetiens no vietas ārpus laukuma pie centra līnijas, sekretariāta galdiņam laukuma pretējā pusē.
 - Strīda bumbas izspēle laukuma centrā, sākoties pirmajai ceturtdaļai.
- 39. Pants Kautiņš.**
- 39.1 **Definīcija.**
- Kautiņš ir fiziskas darbības starp divām (2) vai vairākām personām (spēlētājiem, rezervistiem izslēgtiem spēlētājiem, treneriem, treneru palīgiem un komandu līdzdalībniekiem).
- Šis pants attiecas tikai uz rezervistiem, izslēgtiem spēlētājiem, treneriem, treneru palīgiem un komandu līdzdalībniekiem, kuri atstāj savas komandas soliņa teritoriju kautiņa laikā vai jebkurā situācijā, kurā var sākties kautiņš.
- 39.2 **Noteikums.**
- 39.2.1 Rezervisti, izslēgtie spēlētāji vai komandas līdzdalībnieki, kuri atstāj savas komandas soliņa teritoriju kautiņa laikā vai jebkurā situācijā, kurā var sākties kautiņš, jādiskvalificē.
- 39.2.2 Tikai treneris un/vai trenera palīgs drīkst atstāt savas komandas soliņa teritoriju kautiņa laikā vai situācijā, kurā var sākties kautiņš, lai palīdzētu tiesnešiem saglabāt vai atjaunot kārtību. Šajā gadījumā treneris un/vai trenera palīgs nav jādiskvalificē.
- 39.2.3 Ja treneris un/vai trenera palīgs atstāj savas komandas soliņa teritoriju un nepalīdz vai nemēģina palīdzēt tiesnešiem saglabāt vai atjaunot kārtību, viņš ir jādiskvalificē.
- 39.3 **Sods.**

- 39.3.1 Neatkarīgi no tā, cik treneru, treneru palīgu, rezervistu, izslēgto spēlētāju vai komandas līdzdalībnieku tiek diskvalificēti par savas komandas soliņa teritorijas atstāšanu, viena tehniskā piezīme („B”) jāpiešķir komandas trenerim.
- 39.3.2 Gadījumā, ja abu komandu dalībnieki tiek diskvalificēti par šī panta pārkāpumu un nav jāizpilda citi sodi, spēle jāatsāk sekojoši.
Ja aptuveni tajā pašā laikā, kad spēle tika apturēta kautiņa dēļ:
- Ir iemests grozs, bumba jāpiešķir komandai, kura neguva grozu, iemetienam no gala līnijas.
 - Ja komandai bija bumbas kontrole vai tai pienācās bumbas kontrole, bumba ir jānodod šīs komandas iemetienam no vietas ārpus laukuma pie centra līnijas, sekretariāta galdiņam laukuma pretējā pusē.
 - Ja nevienai no komandām nebija bumbas kontrole un nebija piešķirts iemetiens, ir notikusi strīda bumbas situācija.
- 39.3.3 Visas diskvalificējošās piezīmes jāpieraksta, kā noteikts punktā B.8.3, un nav jāpieskaita komandu piezīmju skaitam.
- 39.3.4 Visu pārkāpumu sodi, kas fiksēti pirms kautiņa situācija bija notikusi, jāizpilda saskaņā ar 42. pantu (Speciālās situācijas).

SEPTITĀIS NOTEIKUMS – VISPĀRĒJIE NOTEIKUMI

40. Pants **Piecas piezīmes spēlētājam.**

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

41. Pants **Komandu piezīmes: Sods**

41.1 **Definīcija.**

- 41.1.1 Komanda ir sasniegusi komandas piezīmju normu, kad tā ir saņēmusi četras (4) piezīmes vienā periodā.
- 41.1.2 Visas komandas piezīmes, kas fiksētas jebkurā spēles pārtraukumā, jāuzskata par notikušām nākošajā periodā vai pagarinājumā.
- 41.1.3 Visas komandas piezīmes, kas fiksētas jebkurā pagarinājumā, jāuzskata par ceturtā perioda komandas piezīmēm.

41.2 **Noteikums.**

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

42. Pants **Speciālās situācijas.**

42.1 **Definīcija.**

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

42.2 **Procedūra.**

- 42.2.1 Jāfiksē visas piezīmes un jānosaka sodi par tām.
- 42.2.2 Jānosaka fiksēto piezīmju secība.
- 42.2.3 Visi noteiktie sodi, kuri ir vienādi pret abām komandām, un visas abpusējās piezīmes ir jākompensē viena ar otru. Kad sodi vienreiz kompensēti, tie jāuzskata par izpildītiem.
- 42.2.4 Bumbas pārvaldīšana kā neizpildītā soda daļa par iepriekšējo pārkāpumu jāatceļ.
- 42.2.5 Kad bumba kļuvusi dzīva pirms pirmā vai vienīgā soda metiena izpildīšanas, kā arī pirms iemetiena izpildīšanas, vairs nav iespējama sodu kompensēšana ar iepriekš izdarīto piezīmju sodiem.

- 42.2.6 Visi atlikušie sodi jāizpilda piezīmju fiksēšanas kārtībā.
- 42.2.7 Ja pēc tam, kad ir kompensēti vienādie sodi pret abām komandām, nav palikuši sodi, kuri būtu jāizpilda, spēle jāatsāk sekojoši.
- Ja aptuveni tajā pašā laikā, kad spēle tika apturēta pirmā pārkāpuma dēļ:
- Ir iemests grozs, bumba jāpiešķir komandai, kura neguva grozu, iemetienam no gala līnijas.
 - Komandai bija bumbas kontrole vai tai pienācās bumbas kontrole, bumba ir jānodod šīs komandas iemetienam no vietas ārpus laukuma, kas ir vistuvāk pirmā pārkāpuma vietai.
 - Ja nevienai no komandām nebija bumbas kontrole un nebija piešķirts iemetiens, ir notikusi strīda bumbas situācija.

43. Pants Soda metieni.

43.1 Definīcija.

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

43.2 Noteikums.

- 43.2.1 Kad tiek fiksēta personīgā piezīme un sods par to ir soda metiens(i):
- Spēlētājam, pret kuru izdarīts pārkāpums, jāizpilda soda metiens(i).
 - Ja ir pieprasīta spēlētāja maiņa, kuram jāizpilda soda metiens(i), viņam tie jāizpilda, pirms viņš atstāj laukumu.
 - Ja spēlētājam, kuram jāizpilda soda metiens(i), jāatstāj laukums traumas dēļ, piecu piezīmju vai diskvalifikācijas dēļ, viņa nomainītājam jāizpilda soda metiens(i). Ja vairs nav ko mainīt, jebkurš spēlētājs var izpildīt soda metienu(us).
- 43.2.2 Kad tiek fiksēta tehniskā piezīme, soda metienus var izpildīt jebkurš pretinieku komandas spēlētājs, kuru nosaka viņa treneris.
- 43.2.3 Soda metiena izpildītājam:
- Jāieņem vieta aiz soda metiena līnijas pusapļa iekšpusē.
 - Izpildot soda metienu, ir atļauts pielietot jebkura veida metienu tā, lai bumba, nepieskaroties grīdai, kristu grozā no augšas vai bumba pieskartos stīpai.
 - Bumba jāizmet piecu (5) sekunžu laikā no brīža, kad tiesnesis to nodevis viņa rīcībā.
 - Nav atļauts pieskarties soda metiena līnijai, laukumam aiz soda metiena līnijas, kamēr bumba nav iekritusi grozā vai nav pieskārusies stīpai.
 - Nav atļauts mānot imitēt soda metienu.
- 43.2.4 Spēlētāji pie soda laukuma ieņem tikai noteiktas vietas pārmaiņas secībā, uzskatot, ka to dziļums ir viens (1) metrs. (6. zīmējums)
- Šie spēlētāji nedrīkst:
- Ieņemt vietas gar soda laukumu, kuras tiem nepienākas.
 - Ieiet soda laukumā neitrālā zonā vai atstāt savu vietu, kamēr bumba nav atstājusi soda metiena izpildītāja roku(as).
 - Soda metiena izpildītāja pretinieki nedrīkst traucēt ar savām darbībām soda metienu izpildītājam.

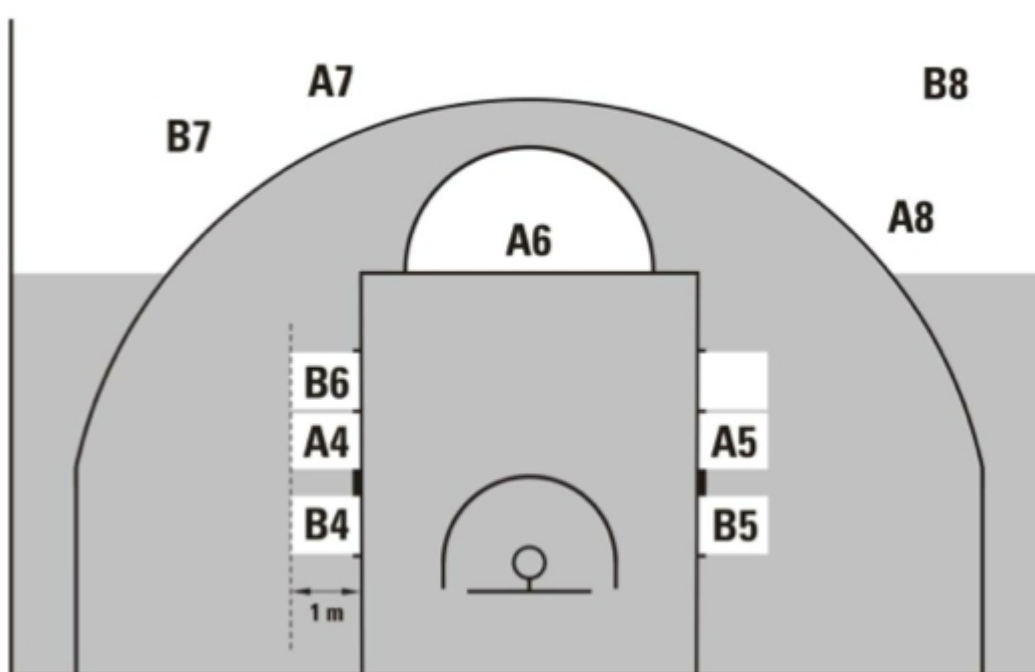


Diagram 6 Players' positions during free throws

- 43.2.5 Spēlētājiem, kuri nav vietās pie soda laukuma, jāpaliek aiz pagarinātas soda metiena līnijas un aiz trīspunktu metienu līnijas, kamēr bumba nav pieskārusies stīpai vai soda metiens beidzas.
- 43.2.6 Soda metiena(u) laikā, pēc kura(iem) sekos citas soda metiena(u) daļas, iemetiens, visiem spēlētājiem jābūt aiz pagarinātas soda metiena līnijas un aiz trīs punktu metiena līnijas.
- Punkta 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 un 43.2.6 neievērošana ir pārkāpums.**
- 43.3 **Sods.**
- 43.3.1 Ja **soda metiens ir sekmīgs**, un pārkāpumu ir izdarījis soda metienu izpildītājs, punkts, ja ir gūts, netiek ieskaitīts.
- Jebkura cita spēlētāja pārkāpums, kas izdarīts īsi pirms, apmēram tajā pašā laikā vai pēc tam, kad pārkāpumu izdarījis soda metiena izpildītājs, nav jāievēro.
- Ja nav jāizpilda nākošais(ie) soda metiens(i), bumba jānodod pretiniekiem iemetiena izpildīšanai no vietas ārpus laukuma, pretī pagarinātai soda metienu līnijai.
- 43.3.2 Ja **soda metiens ir sekmīgs**, un jebkurš cits(i) spēlētājs(i) ir izdarījis(u) pārkāpumu(s), ne soda metienu izpildītājs:
- Punkts(i), ja ir gūts, tiek ieskaitīts(i).
 - Pārkāpums(i) nav jāievēro.
- Pēdējā vai vienīgā soda metiena gadījumā, bumba jānodod pretinieku komandas spēlētājiem iemetenam aiz gala līnijas.
- 43.3.3 Ja **soda metiens ir nesekmīgs** un pārkāpumu ir izdarījis:
- **Soda metiena izpildītājs** vai viņa **komandas biedrs** pēdējā vai vienīgā soda metiena laikā, bumba jānodod pretiniekiem iemetiena izpildīšanai no vietas ārpus laukuma, pretī pagarinātai soda metienu līnijai, ja vien nav piešķirts iemetiens šai komandai.

- Soda metiena izpildītāja **pretinieks**, soda metiens jāatkārto.
- **Abas komandas**, pēdējā vai vienīgā soda metiena laikā, spēle jāatsāk ar strīda bumbas situāciju.

44. Pants Labojamas kļūdas.

44.1 Definīcija.

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

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

44.2 Vispārējā procedūra.

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

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

44.2.3 Jebkuras piešķirtas piezīmes, ieskaitītie punkti, pagājušais spēles laiks un citas aktivitātes, kas notikušas pēc tam, kad bija notikusi kļūda, un pirms kļūda tika atklāta, nedrīkst būt atceltas.

44.2.4 Pēc kļūdas izlabošanas, ja vien Noteikumos nav noteikts citādāk, spēlei jāatsākas no vietas, kurā tā tika apturēta, lai labotu kļūdu. Bumba jānodod komandai, kuras rīcībā tā bija, kad spēle tika apturēta kļūdas labošanai.

44.2.5 Pēc tam, kad atklāta labojama kļūda, un:

- Ja spēlētājs, kurš ir iesaistīts kļūdas labošanā pēc atļautas maiņas, atrodas uz komandas soliņa, viņam jāatgriežas laukumā, lai piedalītos kļūdas labošanā, šajā mirklī viņš kļūst par spēlētāju.

Pēc kļūdas izlabošanas viņš var palikt laukumā, ja vien nav atkal pieprasīta atļauta maiņa, šajā gadījumā spēlētājs drīkst atstāt laukumu.

- Ja spēlētājs nomainīts tādēļ, ka viņš saņēmis piecas (5) piezīmes vai viņš ir diskvalificēts, kļūdas labošanā jāpiedalās viņa nomainītājam.

44.2.6 Labojamās kļūdas nevar būt labotas pēc tam, kad vecākais tiesnesis parakstījis protokolu.

44.2.7 Jebkura kļūda sekretāra rezultāta fiksēšanā, vai laika ņēmēja laika fiksēšanā, ieskaitot rezultātu, piezīmju skaitu, komandas piezīmju skaitu, minūtes pārtraukumu skaitu, spēles laika palaišanā vai nepalaišanā, var tikt labota no tiesnešu puses jebkurā laikā līdz brīdim, kad vecākais tiesnesis paraksta protokolu.

44.3 Speciāla procedūra

44.3.1 Nepelnīta(u) soda metiena(u) piešķiršana

Ja kļūdas rezultātā tiek piešķirts(i) un izpildīts(i) nepelnīts(i) soda metiens(i), tas(tie) jāanulē un spēle jāatsāk sekojoši:

- Ja pēc kļūdas spēles pulkstenis nebija ieslēgts, bumba ir jāpiešķir komandai, kuras soda metieni tika anulēti, iemetienam no vietas aiz laukuma sānu līnijas, pretī iedomāti pagarinātai soda metiena līnijai.
- Ja pēc kļūdas spēles pulkstenis bija ieslēgts un:
 - Komanda, kurai bija bumbas kontrole (vai pienācās bumba) laikā, kad kļūda tika atklāta, ir tā pati komanda, kurai bija bumbas kontrole laikā, kad notika kļūda, vai
 - Kļūdas atklāšanas laikā nevienai no komandām nebija bumbas kontrole, tad bumba ir jānodod tai komandai, kurai bija bumbas kontrole laikā, kad notika kļūda.
- Ja spēles pulkstenis bijis ieslēgts un kļūdas atklāšanas laikā komandai bija bumbas kontrole (vai pienācās bumba), bet pretinieku komandai bija bumbas kontrole laikā, kad notika kļūda, tad ir notikusi strīda bumbas situācija.
- Ja spēles pulkstenis bijis ieslēgts un kļūdas atklāšanas laikā bija piešķirts(i) soda metiens(i), kā sods par piezīmi, tad soda metiens(i) jāizpilda un bumba ir jāpiešķir iemetienam komandai, kurai bija bumbas kontrole laikā, kad notika kļūda.

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

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

44.3.3. Nepareizam spēlētājam atļauts izpildīt soda metienu(s):

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

ASTOTAIS NOTEIKUMS – TIESNEŠI, GALDIŅA TIESNEŠI UN KOMISĀRS: PIENĀKUMI UN TIESĪBAS

45. Pants Laukuma tiesneši, galdiņa tiesneši un komisārs.

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

46. Pants Vecākais tiesnesis: pienākumi un tiesības.

Vecākajam tiesnesim:

- 46.1 Jāpārbauda un jāpieņem visas iekārtas, ko lieto spēles laikā.
- 46.2 Jāapstiprina oficiālais spēles pulkstenis, 24 sekunžu ierīce, starplaiku pulkstenis un jāiepazīstas ar galdiņa tiesnešiem.
- 46.3 Izvēlēties spēles bumbu no vismaz divām (2) izmantotām bumbām, ko ir piedāvājusi mājinieku komanda. Ja neviena no šīm bumbām nav piemērota kā spēles bumba, tad var izvēlēties labāko bumbu no iespējamām.
- 46.4 Nedrīkst atļaut jebkuram spēlētājam nēsāt priekšmetus, kas var radīt traumas.
- 46.5 Jāuzmet strīda bumba laukuma centrā pirmās ceturtdaļas sākumā un jānodod bumba iemetienam, sākoties visām pārējām ceturtdaļām vai pagarinājumam(iem).
- 46.6 Ja tas nepieciešams, viņam ir tiesības apturēt spēli.
- 46.7 Ir tiesības piešķirt komandai zaudējumu bez tiesībām to turpināt.
- 46.8 Spēles beigās uzmanīgi jāpārbauda protokols, vai jebkurā laikā, ja pēc viņa domām tas ir nepieciešams.
- 46.9 Tiesnešu pienākumu izpilde un saistība ar spēli beidzas ar brīdi, kad vecākais tiesnesis **pārbaudījis** un **paraksta** spēles protokolu. Laukuma tiesnešu **tiesības sākas**, kad viņi divdesmit (20) minūtes pirms spēles noteiktā sākuma laika ierodas laukumā un **beidzas**, kad laukuma tiesneši ir apstiprinājuši spēles beigas.
- 46.10 Pirms parakstīt spēles protokolu, tā otrā pusē jāieraksta informācija par:

- jebkuru piešķirtu zaudējumu bez tiesībām spēli turpināt (forfeit), jebkuru diskvalificējošu piezīmi,
- vai spēlētāju, treneru, trenera asistentu vai komandas līdzdalībnieku nesportisku uzvedību, kas notikusi divdesmit (20) minūtes pirms spēles noteiktā sākuma laika vai pēc spēles beigām līdz protokola parakstīšanai.

Šajā gadījumā vecākajam tiesnesim (komisāram, ja tāds piedalās spēlē) jāiesniedz detalizēts ziņojums sacensību organizatoriem.

- 46.11 Jāpieņem galīgais lēmums vienmēr, kad tas nepieciešams, arī ja tiesnešiem nav vienādas domas par notikušo. Lai pieņemtu galīgo lēmumu, viņš var konsultēties ar tiesnesi(šiem), komisāru (ja piedalās spēlē) un/vai ar galdiņa tiesnešiem.
- 46.12 Ir pilnvaras apstiprināt un pielietot pieejamo tehnisko aprīkojumu, lai varētu noteikt vai pēdējais metiens ceturtdaļā vai jebkurā pagarinājumā tika izpildīts spēles laikā un/vai šis metiens tiek ieskaitīts kā divu (2) vai trīs (3) punktu metiens.
- 46.13 **Ir tiesības pieņemt lēmumus par jebkuriem jautājumiem, kuri nav speciāli atrunāti šajos noteikumos.**

47. Pants Laukuma tiesneši: pienākumi un tiesības.

- 47.1 Laukuma tiesnešiem ir tiesības pieņemt lēmumus par noteikumu pārkāpumiem, kuri izdarīti gan laukumā, gan ārpus tā, ieskaitot sekretariāta galdiņu, komandu soliņus un teritoriju, kas atrodas uzreiz aiz līnijām.
- 47.2 Tiesnesis dod savu svilpes signālu, kad tiek fiksēts noteikumu pārkāpums, beidzās spēles periods vai tiesneši uzskata, ka spēle ir jāaptur. Tiesnesim nav jādod svilpes signāls pēc sekmīga soda metiena, iemesta groza no spēles vai, kad bumba kļūst dzīva.
- 47.3 Kad tiek pieņemts lēmums par personīgo piezīmi vai pārkāpumu, tiesnešiem ir jāievēro šādu pamatprincipi:
- Noteikumu jēgas un nolūka pielietošana, godīguma aizstāvēšanai spēles laikā.
 - Konsekvence „ir priekšrocības / nav priekšrocības” koncepta pielietošanā, kā rezultātā tiesnešiem nav nepieciešams nevajadzīgi apstādināt spēles gaitu, lai sodītu ar personīgo piezīmi, nejaušus kontaktus un kontaktus, kas nedod atbildīgajam spēlētājam priekšrocību vai nenostāda pretinieku neizdevīgākā situācijā.
 - Konsekvence pielietojot vispārējo nozīmi katrā spēlē, paturot prātā spēlētāju spējas atbilstoši viņu attieksmei un uzvedībai spēles laikā.
 - Konsekvence pielietojot līdzsvaru starp spēles kontroli un spēles gaitu, „jūtot”, ko dalībnieki mēģina izdarīt un svilpjot to, kas spēlei ir nepieciešams.
- 47.4 Ja kāda komanda iesniegusi protestu, vecākajam tiesnesim (komisāram, ja piedalās) par to jāziņo sacensību organizatoriem vienas (1) stundas laikā pēc spēles beigām.
- 47.5 Ja viens no tiesnešiem gūst traumu vai jebkura cita iemesla dēļ nevar turpināt pildīt savus pienākumus, piecu (5) minūšu laikā pēc atgadījuma spēle jāturpina. Citam(iem) tiesnesim(šiem) jātiesā vienam(iem) līdz spēles beigām, ja vien nav iespējams traumēto tiesnesi aizvietot ar citu attiecīgas kvalifikācijas tiesnesi. Pēc konsultēšanas ar komisāru, ja viņš piedalās spēlē, citam(iem) tiesnesim(šiem) jāpieņem lēmums par iespējamo maiņu.
- 47.6 Visās starptautiskās spēlēs, ja nepieciešama vārdiska lēmuma izskaidrošana, tam jānotiek angļu valodā.

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

47.8 Tiesnešu lēmumi ir galīgi un tos nedrīkst ignorēt vai apstrīdēt.

48. Pants Sekretārs un sekretāra palīgs: pienākumi.

48.1 Sekretāram jābūt nodrošinātam ar oficiālu protokolu, lai pierakstītu:

- Komandu spēlētāju vārdus un uzvārdus, kuri sāk spēli un visus rezervistus, kuri var iesaistīties spēlē. Ja ir kādi noteikumu pārkāpumi attiecībā uz pieciem (5) sākuma sastāva spēlētājiem, rezervistiem vai spēlētāju numuriem, pēc pārkāpuma atklāšanas, cik ātri vien iespējams viņam par to jāpaziņo tuvākajam tiesnesim.
- Summētu iegūtos punktus un pierakstītu sekmīgos metienus no spēles un sekmīgos soda metienus.
- Fiksētās katra spēlētāju personīgās un tehniskās piezīmes. Kad jebkurš spēlētājs saņem piecas personīgās piezīmes, sekretāram nekavējoties par to jāziņo tiesnesim. Viņam jāpieraksta katram trenerim fikstās tehniskās piezīmes un nekavējoties jāziņo tiesnesim, kad treneris ir diskvalificēts. Tāpat viņam nekavējoties jāpaziņo tiesnesim, kad spēlētājs ir saņēmis divas (2) nesportiskās piezīmes un viņš ir jādiskvalificē.
- Minūtes pārtraukumi. Nākošajā minūtes pārtraukuma piešķiršanas iespējā viņam jāziņo tiesnešiem, ka kāda no komandām pieprasījusi minūtes pārtraukumu, un caur tiesnešiem jāinformē treneris, kad tam vairs nav palikušas iespējas pieprasīt minūtes pārtraukumu spēles puslaikā, vai pagarinājumā.
- Nākošā alternatīvā piederība, lietojot alternatīvās piederības bultu. Sekretāram nekavējoties jāsamaina alternatīvās piederības bultas virziens pēc pirmā puslaika beigām, otrajā puslaikā komandas mainās groziem.

48.2 Sekretāram jāpilda arī sekojošais:

- Jāparāda katra spēlētāja fikseto personīgo piezīmju skaitu, paceļot spēlētāju piezīmju rādītāju tā, lai to redzētu abi treneri.
- Pēc tam, kad bumba kļuvusi dzīva pēc ceturtās komandas piezīmes fiksēšanas spēles periodā, jānovieto komandas piezīmju normas rādītājs uz sekretariāta galdiņa gala šīs komandas pusē.
- Jāizpilda maiņas.
- Jādod savs signāls **tikai** tad, kad bumba ir mirusi, un pirms tā atkal kļūst dzīva. Sekretāru signāls **neaptur** spēles laiku vai spēli un nav par iemeslu tam, lai bumba kļūtu mirusi.

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

48.4 Ja rakstveida kļūdas protokolā ir atklātas:

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

49. Pants Laika ņēmējs: Pienākumi.

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

- Jāfiksē spēles laiks, minūtes pārtraukumu laiks un spēles starplaiki.
- Jābūt pārliecinātam, ka ļoti skaļš automātisks signāls atskanējis, kad beidzas perioda vai pagarinājuma spēles laiks.
- Ja šis signāls neatskan vai tas nav dzirdams, viņam jāizmanto viss iespējamais, lai nekavējoties par to informētu tiesnešus.
- Jāpaziņo komandām un tieņešiem par to, ka līdz trešā perioda sākumam ir atlikušas trīs (3) minūtes.

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

- Spēles pulkstenis jāieslēdz:
 - Strīda bumbas izspēles laikā, kad bumbai atļauti pieskaras kāds no strīda bumbas izspēles dalībniekiem.
 - Pēc pēdējā vai vienīgā nesekmīga soda metiena, kad bumba turpina palikt dzīva, bumba pieskaras vai tai pieskaras spēlētājs laukumā.
 - Pēc iemetiena bumba pieskaras vai bumbai pieskaras spēlētājs laukumā.
- Spēles pulkstenis jāaptur, kad:
 - Beidzies perioda spēles laiks.
 - Tiesnesis dod svilpes signālu, kad bumba ir dzīva.
 - Tiek iemests grozs komandai, kura pieprasījusi minūtes pārtraukumu.
 - Tiek iemests grozs ceturtajā periodā vai jebkurā pagarinājumā, kad uz tablo rāda 2.00 (divas) vai mazāk minūtes.
 - Atskan divdesmit četru (24) sekunžu signāls, kamēr komandai ir bumbas kontrole.

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

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

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

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

50. Pants Divdesmit četru sekunžu operators: Pienākumi.

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

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

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

50.2

Kad vien tiesnesis ir devis svilpes signālu, kad:

- Piezīme vai pārkāpums ir noticis (bet nav saistīts ar bumbas izešanu ārpus laukuma no komandas, kura iepriekš nav kontrolējusi bumbu),
- Spēle bija apturēta, kas nav saistīts ar komandu, kas ir kontrolējusi bumbu,
- Spēle bija apturēta, kas nav saistīts ne ar vienu no komandām, ja vien pretinieku komanda nav nostādītā neizdevīgā situācijā,

divdesmit četrus (24) sekunžu laiks būs:

1. **Jāaptur un pēc tam jāatjauno** divdesmit četrus (24) sekunžu skaitīšana no nerādoša displeja, tiklīdz:

- Pēc metiena no laukuma, bumba iekrīt grozā.
- Bumba pieskaras pretinieku komandas groza stīpai, izņemot gadījumus, kad tā iesprūst starp stīpu un vairogu.
- Komandai ir piešķirts iemetiens viņu aizsardzības zonā.
- Komandai ir piešķirts(i) soda metiens(i).
- Komanda, kurai ir bumbas kontrole ir izdarījusi noteikumu pārkāpumu.

2. **Jāaptur, bet nav jāatjauno** divdesmit četras (24) sekundes, kad tai pašai komandai, kurai bija bumbas kontrole, tiek piešķirts iemetiens uzbrukuma zonā un četrpadsmit (14) sekundes vai vairāk bija uz divdesmit četrus (24) sekunžu tablo.

3. **Jāaptur un pēc tam jāatjauno** uz četrpadsmit (14) sekundēm kad tai pašai komandai, kurai bija bumbas kontrole, tiek piešķirts iemetiens uzbrukuma zonā un trīspadsmit (13) sekundes vai mazāk bija uz divdesmit četrus (24) sekunžu tablo.

50.3

Jāaptur, bet nav jāatjauno divdesmit četras (24) sekundes, kad tai pašai komandai, kurai bija bumbas kontrole, tiek piešķirts iemetiens sekojošu iemeslu dēļ:

- Bumba iziet ārpus laukuma.
- Tās pašas komandas spēlētājs ir traumēts.
- Strīda bumbas situācija.
- Abpusējā piezīme.
- Vienādu sodu kompensēšana abām komandām.

50.4

Jāizslēdz, pēc tam, kad bumba ir kļuvusi mirusi un spēles laiks ir apturēts jebkurā periodā, kad:

- Jebkura komanda iegūst jaunu bumbas kontroli, kad ir palikušas mazāk par divdesmit četrām (24) sekundēm.
- Divdesmit četrus (24) sekunžu laiks ir jāatjauno uz četrpadsmit (14) uzbrukuma zonā, kamēr atlikušais spēles laiks uz tablo ir mazāks par četrpadsmit (14) sekundēm.

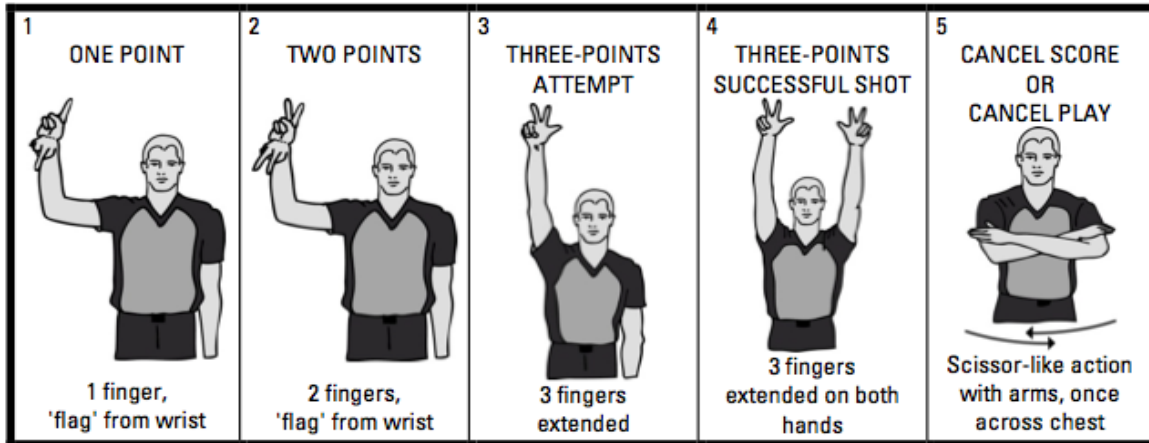
Divdesmit četrus (24) sekunžu signāls nav par iemeslu, lai apstādinātu spēles pulksteni vai spēli, ne arī, lai bumba kļūtu mirusi, izņemot, ja komandai ir bumbas kontrole.

A. OFICIĀLIE ŽESTI

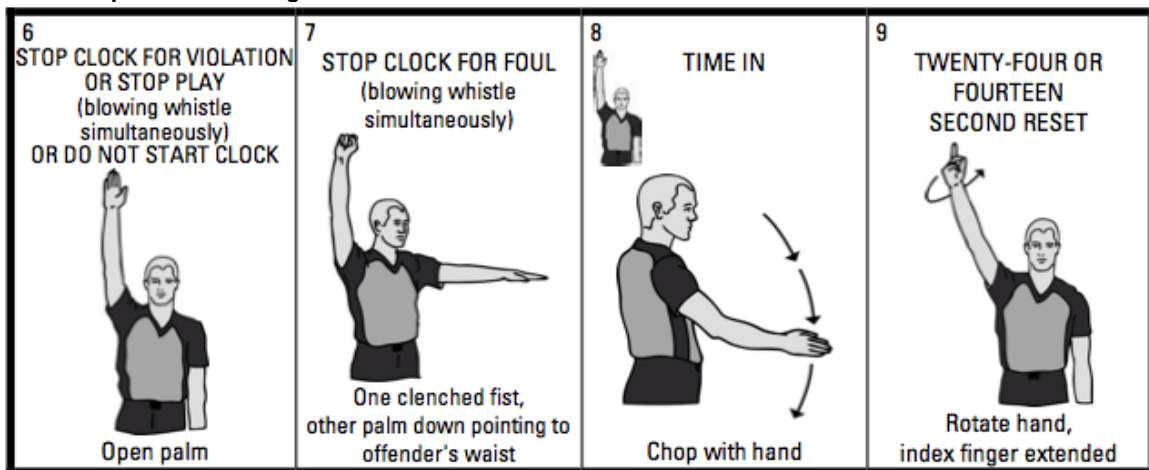
A.1 Noteikumos attēlotie roku žesti ir vienīgie oficiālie žesti. Tie jālieto visiem tiesnešiem visās spēlēs.

A.2 Svarīgi, lai sekretariāta tiesneši arī pazītu šos signālus.

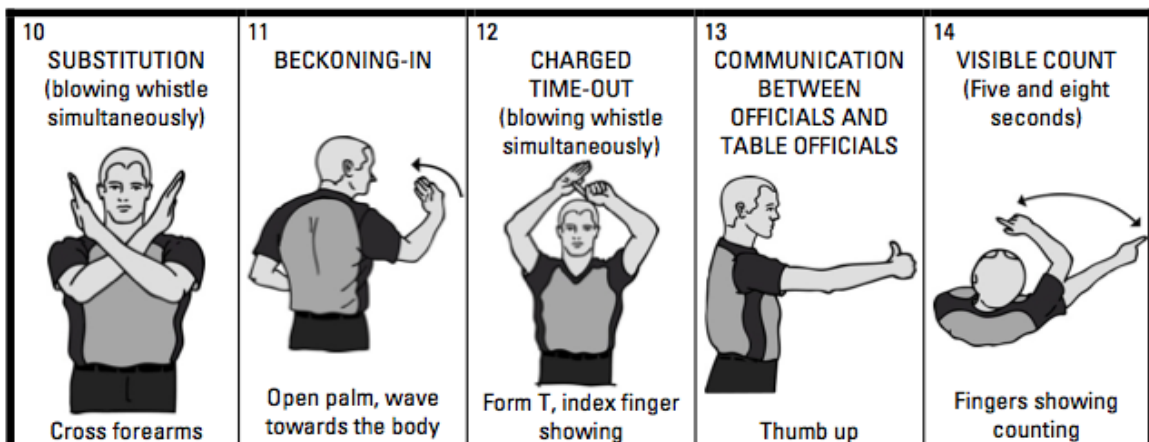
1. Grozu ieskaitīšana










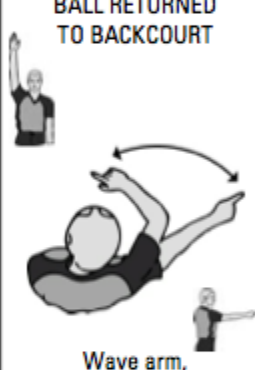
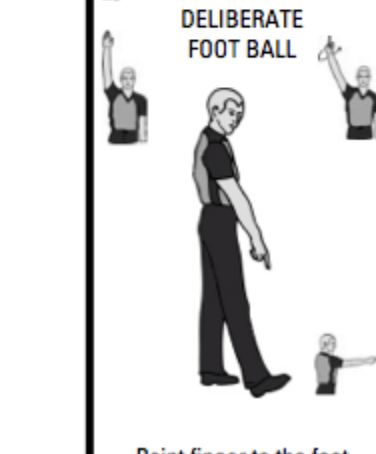

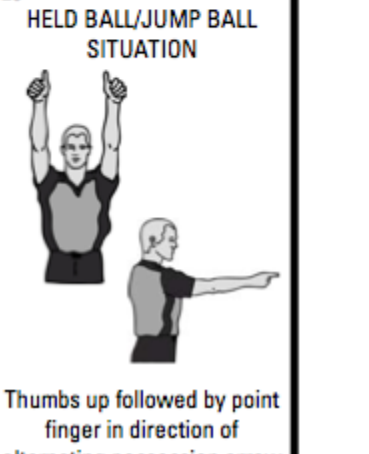
2. Laika apturēšana/ieslēgšana















3. Procedūru žesti







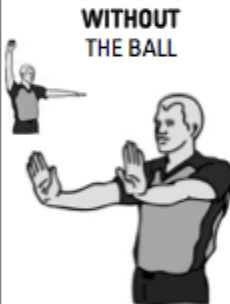






4. Pārkāpumu veidi

<p>15 TRAVELLING</p>  <p>Rotate fists</p>	<p>16 ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING</p>  <p>Patting motion</p>	<p>17 ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL</p>  <p>Half rotation, forward direction</p>	<p>18 THREE SECONDS</p>  <p>Arm extended, show 3 fingers</p>
<p>19 FIVE SECONDS</p>  <p>Show 5 fingers</p>	<p>20 EIGHT SECONDS</p>  <p>Show 8 fingers</p>	<p>21 TWENTY-FOUR SECONDS</p>  <p>Fingers touch shoulder</p>	<p>22 BALL RETURNED TO BACKCOURT</p>  <p>Wave arm, index finger pointing</p>
<p>23 DELIBERATE FOOT BALL</p>  <p>Point finger to the foot</p>		<p>24 OUT-OF-BOUNDS AND/OR DIRECTION OF PLAY</p>  <p>Point finger parallel to sidelines</p>	<p>25 HELD BALL/JUMP BALL SITUATION</p>  <p>Thumbs up followed by point finger in direction of alternating possession arrow</p>

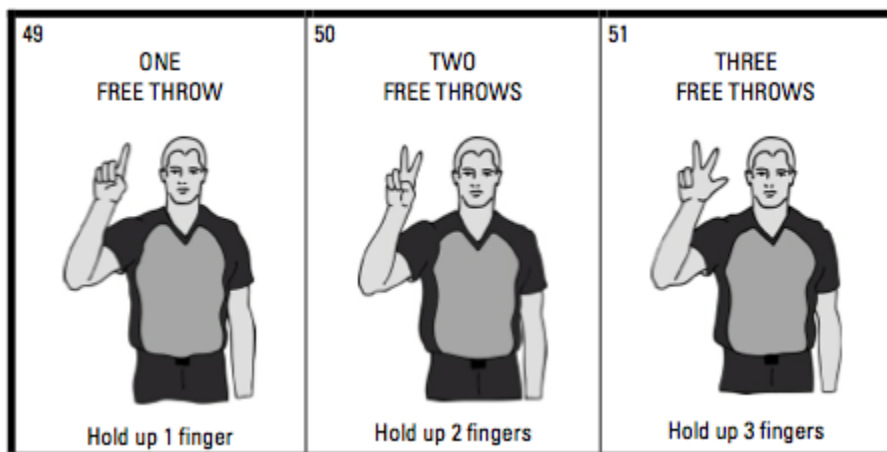
5. Ziņojums sekretāram par piezīmēm (3soļi)
1. Solis – Spēlētāju numuri

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

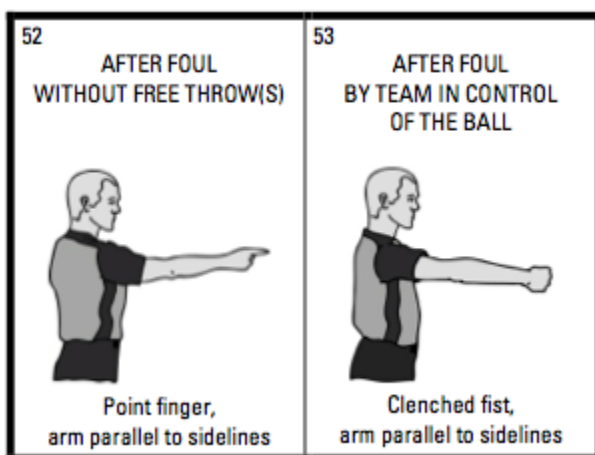
2. Solis – Piezīmes veids

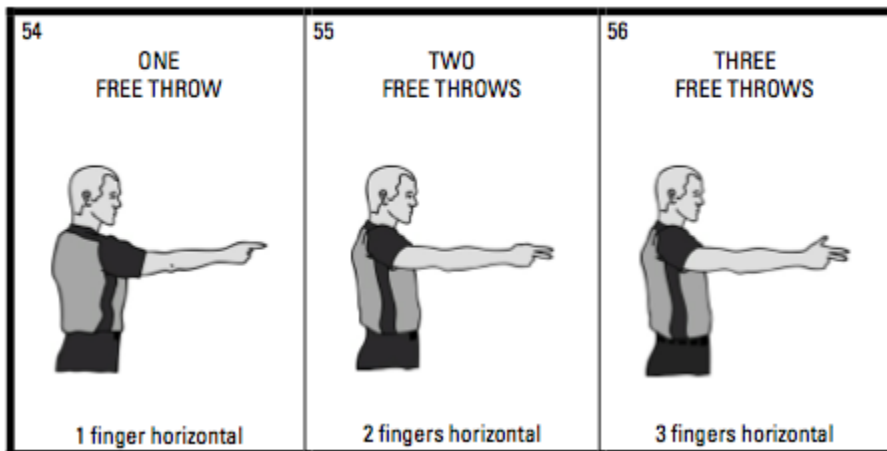
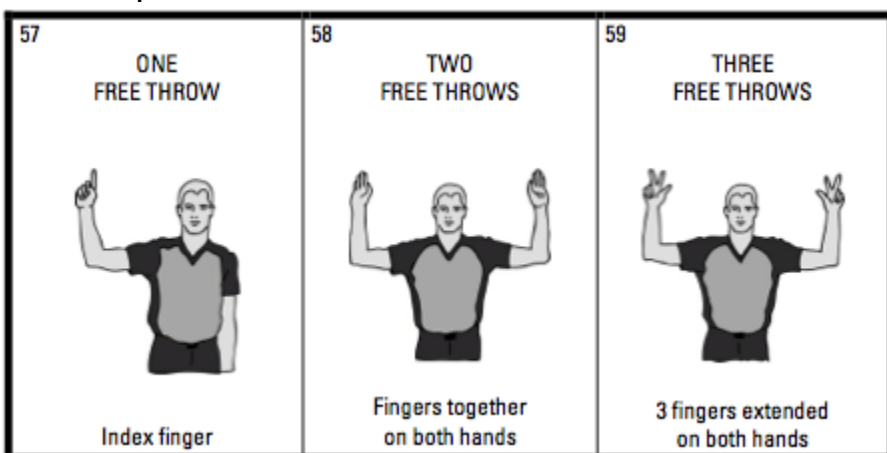
<p>38 ILLEGAL USE OF HANDS</p>  <p>Strike wrist</p>	<p>39 BLOCKING (offence or defence)</p>  <p>Both hands on hips</p>	<p>40 EXCESSIVE SWINGING OF ELBOWS</p>  <p>Swing elbow backwards</p>	<p>41 HOLDING</p>  <p>Grasp wrist downward</p>
<p>42 PUSHING OR CHARGING WITHOUT THE BALL</p>  <p>Imitate push</p>	<p>43 CHARGING WITH THE BALL</p>  <p>Clenched fist, strike open palm</p>	<p>44 BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL</p>  <p>Point clenched fist towards basket of offending team</p>	<p>45 DOUBLE</p>  <p>Wave clenched fists on both hands</p>
<p>46 TECHNICAL</p>  <p>Form T, palm showing</p>	<p>47 UNSPORTSMANLIKE</p>  <p>Grasp wrist upward</p>	<p>48 DISQUALIFYING</p>  <p>Clenched fists on both hands</p>	

3. Solis – Piešķirto soda metienu skaits



vai
- Spēles virziens



6. Soda metienu administrēšana (2soji)**1. Solis – soda laukumā****2. Solis – Ārpus soda laukuma**



B – PROTOKOLS

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Team A	Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Competition _____ Date _____ Time _____ Referee _____ Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Team A</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Time-outs</td> <td style="text-align: center;">Team fouls</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </td> <td style="text-align: center;"> Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">License no.</td> <td style="text-align: center;">Players</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">No.</td> <td style="text-align: center;">Fouls</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">1 2 3 4 5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">8</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">10</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">11</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">12</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">13</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">14</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">15</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Coach _____</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Assistant Coach _____</td> </tr> </table>	Team A		Time-outs	Team fouls	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods	License no.	Players	No.	Fouls	4	1 2 3 4 5	5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		Coach _____		Assistant Coach _____		<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="8" style="text-align: center;">RUNNING SCORE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">A</td> <td style="text-align: center;">B</td> <td style="text-align: center;">A</td> <td style="text-align: center;">B</td> <td style="text-align: center;">A</td> <td style="text-align: center;">B</td> <td style="text-align: center;">A</td> <td style="text-align: center;">B</td> </tr> <tr><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">41</td><td style="text-align: center;">41</td><td style="text-align: center;">81</td><td style="text-align: center;">81</td><td style="text-align: center;">121</td><td style="text-align: center;">121</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">42</td><td style="text-align: center;">42</td><td style="text-align: center;">82</td><td style="text-align: center;">82</td><td style="text-align: center;">122</td><td style="text-align: center;">122</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">43</td><td style="text-align: center;">43</td><td style="text-align: center;">83</td><td style="text-align: center;">83</td><td style="text-align: center;">123</td><td style="text-align: center;">123</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">44</td><td style="text-align: center;">44</td><td style="text-align: center;">84</td><td style="text-align: center;">84</td><td style="text-align: center;">124</td><td style="text-align: center;">124</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">5</td><td style="text-align: center;">5</td><td style="text-align: center;">45</td><td style="text-align: center;">45</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">125</td><td style="text-align: center;">125</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">6</td><td style="text-align: center;">6</td><td style="text-align: center;">46</td><td style="text-align: center;">46</td><td style="text-align: center;">86</td><td style="text-align: center;">86</td><td style="text-align: center;">126</td><td style="text-align: center;">126</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">7</td><td style="text-align: center;">7</td><td style="text-align: center;">47</td><td style="text-align: center;">47</td><td style="text-align: center;">87</td><td style="text-align: center;">87</td><td style="text-align: center;">127</td><td style="text-align: center;">127</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">8</td><td style="text-align: center;">8</td><td style="text-align: center;">48</td><td style="text-align: center;">48</td><td style="text-align: center;">88</td><td style="text-align: center;">88</td><td style="text-align: center;">128</td><td style="text-align: center;">128</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">9</td><td style="text-align: center;">9</td><td style="text-align: center;">49</td><td style="text-align: center;">49</td><td style="text-align: center;">89</td><td style="text-align: center;">89</td><td style="text-align: center;">129</td><td style="text-align: center;">129</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">10</td><td style="text-align: center;">10</td><td style="text-align: center;">50</td><td style="text-align: center;">50</td><td style="text-align: center;">90</td><td style="text-align: center;">90</td><td style="text-align: center;">130</td><td style="text-align: center;">130</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">11</td><td style="text-align: center;">11</td><td style="text-align: center;">51</td><td style="text-align: center;">51</td><td style="text-align: center;">91</td><td style="text-align: center;">91</td><td style="text-align: center;">131</td><td style="text-align: center;">131</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">12</td><td style="text-align: center;">12</td><td style="text-align: center;">52</td><td style="text-align: center;">52</td><td style="text-align: center;">92</td><td style="text-align: center;">92</td><td style="text-align: center;">132</td><td style="text-align: center;">132</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">13</td><td style="text-align: center;">13</td><td style="text-align: center;">53</td><td style="text-align: center;">53</td><td style="text-align: center;">93</td><td style="text-align: center;">93</td><td style="text-align: center;">133</td><td style="text-align: center;">133</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">14</td><td style="text-align: center;">14</td><td style="text-align: center;">54</td><td style="text-align: center;">54</td><td style="text-align: center;">94</td><td style="text-align: center;">94</td><td style="text-align: center;">134</td><td style="text-align: center;">134</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">15</td><td style="text-align: center;">15</td><td style="text-align: center;">55</td><td style="text-align: center;">55</td><td style="text-align: center;">95</td><td style="text-align: center;">95</td><td style="text-align: center;">135</td><td style="text-align: center;">135</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">16</td><td style="text-align: center;">16</td><td style="text-align: center;">56</td><td style="text-align: center;">56</td><td style="text-align: center;">96</td><td style="text-align: center;">96</td><td style="text-align: center;">136</td><td style="text-align: center;">136</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">17</td><td style="text-align: center;">17</td><td style="text-align: center;">57</td><td style="text-align: center;">57</td><td style="text-align: center;">97</td><td style="text-align: center;">97</td><td style="text-align: center;">137</td><td style="text-align: center;">137</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">18</td><td style="text-align: center;">18</td><td style="text-align: center;">58</td><td style="text-align: center;">58</td><td style="text-align: center;">98</td><td style="text-align: center;">98</td><td style="text-align: center;">138</td><td style="text-align: center;">138</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">19</td><td style="text-align: center;">19</td><td style="text-align: center;">59</td><td style="text-align: center;">59</td><td style="text-align: center;">99</td><td style="text-align: center;">99</td><td style="text-align: center;">139</td><td style="text-align: center;">139</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">20</td><td style="text-align: center;">20</td><td style="text-align: center;">60</td><td style="text-align: center;">60</td><td style="text-align: center;">100</td><td style="text-align: center;">100</td><td style="text-align: center;">140</td><td style="text-align: center;">140</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">21</td><td style="text-align: center;">21</td><td style="text-align: center;">61</td><td style="text-align: center;">61</td><td style="text-align: center;">101</td><td style="text-align: center;">101</td><td style="text-align: center;">141</td><td style="text-align: center;">141</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">22</td><td style="text-align: center;">22</td><td style="text-align: center;">62</td><td style="text-align: center;">62</td><td style="text-align: center;">102</td><td style="text-align: center;">102</td><td style="text-align: center;">142</td><td style="text-align: center;">142</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">23</td><td style="text-align: center;">23</td><td style="text-align: center;">63</td><td style="text-align: center;">63</td><td style="text-align: center;">103</td><td style="text-align: center;">103</td><td style="text-align: center;">143</td><td style="text-align: center;">143</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">24</td><td style="text-align: center;">24</td><td style="text-align: center;">64</td><td style="text-align: center;">64</td><td style="text-align: center;">104</td><td style="text-align: center;">104</td><td style="text-align: center;">144</td><td style="text-align: center;">144</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">25</td><td style="text-align: center;">25</td><td style="text-align: center;">65</td><td style="text-align: center;">65</td><td style="text-align: center;">105</td><td style="text-align: center;">105</td><td style="text-align: center;">145</td><td style="text-align: center;">145</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">26</td><td style="text-align: center;">26</td><td style="text-align: center;">66</td><td style="text-align: center;">66</td><td style="text-align: center;">106</td><td style="text-align: center;">106</td><td style="text-align: center;">146</td><td style="text-align: center;">146</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">27</td><td style="text-align: center;">27</td><td style="text-align: center;">67</td><td style="text-align: center;">67</td><td style="text-align: center;">107</td><td style="text-align: center;">107</td><td style="text-align: center;">147</td><td style="text-align: center;">147</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">28</td><td style="text-align: center;">28</td><td style="text-align: center;">68</td><td style="text-align: center;">68</td><td style="text-align: center;">108</td><td style="text-align: center;">108</td><td style="text-align: center;">148</td><td style="text-align: center;">148</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">29</td><td style="text-align: center;">29</td><td style="text-align: center;">69</td><td style="text-align: center;">69</td><td style="text-align: center;">109</td><td style="text-align: center;">109</td><td style="text-align: center;">149</td><td style="text-align: center;">149</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">30</td><td style="text-align: center;">30</td><td style="text-align: center;">70</td><td style="text-align: center;">70</td><td style="text-align: center;">110</td><td style="text-align: center;">110</td><td style="text-align: center;">150</td><td style="text-align: center;">150</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">31</td><td style="text-align: center;">31</td><td style="text-align: center;">71</td><td style="text-align: center;">71</td><td style="text-align: center;">111</td><td style="text-align: center;">111</td><td style="text-align: center;">151</td><td style="text-align: center;">151</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">32</td><td style="text-align: center;">32</td><td style="text-align: center;">72</td><td style="text-align: center;">72</td><td style="text-align: center;">112</td><td style="text-align: center;">112</td><td style="text-align: center;">152</td><td style="text-align: center;">152</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">33</td><td style="text-align: center;">33</td><td style="text-align: center;">73</td><td style="text-align: center;">73</td><td style="text-align: center;">113</td><td style="text-align: center;">113</td><td style="text-align: center;">153</td><td style="text-align: center;">153</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">34</td><td style="text-align: center;">34</td><td style="text-align: center;">74</td><td style="text-align: center;">74</td><td style="text-align: center;">114</td><td style="text-align: center;">114</td><td style="text-align: center;">154</td><td style="text-align: center;">154</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">35</td><td style="text-align: center;">35</td><td style="text-align: center;">75</td><td style="text-align: center;">75</td><td style="text-align: center;">115</td><td style="text-align: center;">115</td><td style="text-align: center;">155</td><td style="text-align: center;">155</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">36</td><td style="text-align: center;">36</td><td style="text-align: center;">76</td><td style="text-align: center;">76</td><td style="text-align: center;">116</td><td style="text-align: center;">116</td><td style="text-align: center;">156</td><td style="text-align: center;">156</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">37</td><td style="text-align: center;">37</td><td style="text-align: center;">77</td><td style="text-align: center;">77</td><td style="text-align: center;">117</td><td style="text-align: center;">117</td><td style="text-align: center;">157</td><td style="text-align: center;">157</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">38</td><td style="text-align: center;">38</td><td style="text-align: center;">78</td><td style="text-align: center;">78</td><td style="text-align: center;">118</td><td style="text-align: center;">118</td><td style="text-align: center;">158</td><td style="text-align: center;">158</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">39</td><td style="text-align: center;">39</td><td style="text-align: center;">79</td><td style="text-align: center;">79</td><td style="text-align: center;">119</td><td style="text-align: center;">119</td><td style="text-align: center;">159</td><td style="text-align: center;">159</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">40</td><td style="text-align: center;">40</td><td style="text-align: center;">80</td><td style="text-align: center;">80</td><td style="text-align: center;">120</td><td style="text-align: center;">120</td><td style="text-align: center;">160</td><td style="text-align: center;">160</td></tr> </table>	RUNNING SCORE								A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
Team A																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Time-outs	Team fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
License no.	Players																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
No.	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
4	1 2 3 4 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
RUNNING SCORE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Team B</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Time-outs</td> <td style="text-align: center;">Team fouls</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </td> <td style="text-align: center;"> Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">License no.</td> <td style="text-align: center;">Players</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">No.</td> <td style="text-align: center;">Fouls</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">1 2 3 4 5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">8</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">10</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">11</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">12</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">13</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">14</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">15</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Coach _____</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Assistant Coach _____</td> </tr> </table>	Team B		Time-outs	Team fouls	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods	License no.	Players	No.	Fouls	4	1 2 3 4 5	5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		Coach _____		Assistant Coach _____		<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ 24" operator _____ </td> <td style="width: 50%;"> Scores Period ① A _____ B _____ Period ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ Period ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____ </td> </tr> <tr> <td> Referee _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____ </td> <td> Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____ </td> </tr> </table>	Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ 24" operator _____	Scores Period ① A _____ B _____ Period ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ Period ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____	Referee _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____	Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Time-outs	Team fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
License no.	Players																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
No.	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
4	1 2 3 4 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ 24" operator _____	Scores Period ① A _____ B _____ Period ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ Period ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Referee _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____	Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						

Diagram 8 Scoresheet

- B.1 Protokols, kas attēlots 8. zīmējumā, ir apstiprināts FIBA Tehniskajā Komisijā .
- B.2 Tas sastāv no viena oriģināla un trim kopijām, katru savā krāsā. Oriģināls baltā krāsā, nosūtīšanai FIBA. Pirmā kopija zilā krāsā sacensību organizatoriem, otrā kopija rozā krāsā komandai uzvarētājam un pēdējā kopija dzeltenā krāsā komandai zaudētājam.
Piezīme: 1. Ieteicams sekretāram lietot divu krāsu pildspalvas, vienu pirmajam un trešajam periodam, vienu otrajam un ceturtajam periodam.
 2. Protokolu var sagatavot un aizpildīt elektroniskā veidā.
- B.3 **Ne vēlāk kā divdesmit (20) minūtes pirms spēles sākuma** sekretāram jā sagatavo protokols sekojoši:
- B.3.1 Viņam jāieraksta abu komandu nosaukumi tam paredzētajās vietās, sākot no protokola augšas. Pirmajai vienmēr jābūt vietējai (mājinieku) komandai.
 Turnīros un spēlēs neitrālā laukumā kā pirmajai jābūt komandai, kura sacensību kalendārā minēta pirmā.
 Pirmajai komandai jābūt „**A**” komandai, un otrai komandai jābūt „**B**” komandai.
- B.3.2 Tad viņam jāieraksta:
- Sacensību nosaukums.
 - Spēles numurs.
 - Spēles datums, laiks un vieta.
 - Vecākā tiesneša un tiesneša(u) uzvārdi.


**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
 SCORESHEET**

 Team A **HOOPERS**

 Team B **POINTERS**

Competition	WCM	Date	20. 11. 2004	Time	20:00	Referee	WALTON, M.
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y.	Umpire 2	BARTOK, K.

Diagram 9 Top of the scoresheet

- B.3.3 Tad viņam jāieraksta abu komandu dalībnieki saskaņā ar trenera vai viņa pārstāvošas personas iesniegta saraksta. „A” komanda jāieraksta augšējā un „B” komanda apakšējā protokola daļā.
- B.3.3.1 Pirmajā kolonnā sekretāram jāieraksta katra spēlētāja licences numurs (pēdējie trīs cipari). Turnīros licenču numuri jāuzrāda tikai komandas pirmajā spēlē.
- B.3.3.2 Otrajā kolonnā sekretāram jāieraksta katra spēlētāja uzvārds un iniciāļi drukātiem burtiem blakus spēlētāja numuram, kuru viņš lieto spēles laikā.
 Komandas kapteinis jānorāda, ierakstot (CAP) uzreiz pēc viņa uzvārda.
- B.3.3.3 Ja komandas sastāvā ir mazāk par 12 spēlētājiem, vietās, kur paredzēts ierakstīt iztrūkstošos spēlētājus, sekretāram jāievelk līnija pāri licences numura, uzvārda, spēlētāja numura u.c. laukumiem.
- B.3.4 Katras komandas sekcijas apakšējā daļā sekretāram (drukātiem burtiem) jāieraksta komandas trenera un trenera palīga uzvārdi.
- B.4 Ne vēlāk kā 10 minūtes pirms spēles sākuma trenerim:**
- B.4.1 Jāapstiprina viņa komandas ierakstīto dalībnieku uzvārdi un spēlētāju numuri.
- B.4.2 Jāapstiprina trenera un trenera palīga uzvārdi.

- B.4.3 Jāatzīmē pieci (5) sākuma sastāva spēlētāji, ievelkot mazu burtu „x” blakus spēlētāja numuram kolonnā „Player in”
- B.4.4 Jāparaksta protokols.
„A” komandas trenerim augstāk minētais jāizpilda pirmajam.
- B.5 **Pirms spēles sākuma** sekretariātam jāapvelk mazais burts „x” pretī pieciem (5) katras komandas sākuma sastāva spēlētājiem.
- B.6 **Spēles laikā** sekretāram jāieraksta mazais burts „x” (nav jāapvelk) blakus spēlētāja numuram kolonnā „player in”, kad rezervists pirmo reizi iesaistās spēlē.

Time-outs		Team fouls	
7	Period ①	⊗	⊗
8 4 10	Period ③	⊗	⊗
	Extra periods		

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	⊗ P ₁					
002	JONES, M.	5	⊗ P ₁ P ₁ P ₁					
003	SMITH, E.	6	⊗ P ₁ U ₁ P ₁ P ₁					
004	FRANK, Y.	7	⊗ T ₂ P ₂					
010	NANCE, L.	8	⊗ P ₁ P ₁ U ₁					
012	KING, H. (CAP)	9	⊗ P ₁ P ₁					
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	⊗ P ₂ P ₂					
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	⊗ P ₂ P ₂ P ₂ T ₁					
022	SANCHES, N.	14	⊗ P ₂ P ₂ P ₂ P ₂ U ₂					
024	MANOS, K.	15	⊗ P ₂ D ₂					
	Coach	LOOR, A.				C ₁	B ₂	
	Assistant Coach	MONTA, B.						

Diagram 10 Teams on the scoresheet

- B.7 **Minūtes pārtraukumi.**
- B.7.1 Piešķirtie minūtes pārtraukumi jāatzīmē protokolā, ierakstot perioda vai pagarinājuma spēles laika minūti, paredzētajās rūtiņās zem komandas nosaukuma.
- B.7.2 Katra perioda un katra pagarinājuma beigās pāri neaizpildītajām attiecīgā perioda vai pagarinājuma rūtiņām horizontāli jāievēl divas paralēlas līnijas.
- B.8 **Piezīmes.**
- B.8.1 Spēlētāja piezīmes var būt personīgas, tehniskas, nespertiskas vai diskvalificējošas, un tās jāpieraksta katram spēlētājam atsevišķi.
- B.8.2 Trenera, trenera palīga, rezervistu un komandas līdzdalībnieku piezīmes var būt tehniskas vai diskvalificējošas, un tās jāpieraksta trenerim.

- B.8.3 Visas piezīmes jāpieraksta sekojoši:
- B.8.3.1 Personīgā piezīme jāpieraksta ar „P”.
- B.8.3.2 Tehniskā piezīme spēlētājam jāpieraksta ar „T”.
- B.8.3.3 Tehniskā piezīme trenerim par paša nesportisku uzvedību jāpieraksta ar „C”.
Otra tāda paša piezīme arī jāpieraksta ar „C” un tālāk, katrā atlikušajā rūtiņā jāieraksta „D”
- B.8.3.4 Tehniskā piezīme trenerim par jebkuru citu iemeslu jāpieraksta ar „B”.
- B.8.3.5 Nesportiska piezīme jāpieraksta ar „U”. Otra nesportiska piezīme arī jāpieraksta ar „U” un tālāk katrā atlikušajā rūtiņā jāieraksta „D”
- B.8.3.6 Diskvalificējoša piezīme jāpieraksta ar „D”.
- B.8.3.7 Pierakstot jebkuru piezīmi, par kuru jāizpilda soda metieni, blakus „P”, „T”, „C”, „B”, „U”; vai „D” jāpieraksta soda metienu skaits (1; 2 vai 3).
- B.8.3.8 Pierakstot abu komandu visas piezīmes ar vienādas nozīmes sodiem, kuras kompensē vienu ar otru, atbilstoši 42. pantam (Speciālās situācijas), blakus „P”; „T”; „B”; „U”; vai „D” jāpieraksta mazais „C”.
- B.8.3.9 Katra perioda beigās sekretāram jānovelk trekna līnija, kas atdalīs pierakstītās piezīmju rūtiņas no tukšajām.
Spēles beigās sekretāram jāievēl pāri neizpildītajām rūtiņām horizontāla trekna līnija.
- B.8.3.10 **Diskvalificējošas piezīmes pieraksta piemēri:**
Diskvalificējošas piezīmes treneriem, treneru palīgiem, rezervistiem, izslēgtajiem spēlētājiem un komandu līdzdalībniekiem par komandas soliņa teritorijas atstāšanu (39. pants) jāpieraksta kā parādīts zemāk. Diskvalificētās personas visās pārējās atlikušajās piezīmju rūtiņās jāieraksta „F”.
Ja tikai treneris ir diskvalificēts:

Coach	LOOR, A.	D	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Ja tikai trenera palīgs ir diskvalificēts:

Coach	LOOR, A.	B		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Ja abi – treneris un trenera palīgs – tiek diskvalificēti

Coach	LOOR, A.	D	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Ja rezervistam ir mazāk par četrām piezīmēm, tad „F” jāieraksta visās pārējās rūtiņās:

003	SMITH, E.	6	⊗	P ₁	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Ja tā ir rezervista piektā piezīme, tad „F” jāieraksta pēdējās piezīmēs rūtiņā:

002	JONES, M.	5	⊗	T ₁	P ₁	P ₂	P ₃	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Ja spēlētājs ir izslēgts no spēles, jo saņēmis jau piecas piezīmes, tad „F” jāieraksta aiz pēdējās piezīmes rūtiņas:

015	RUSH, S.	11	×	T ₁	P ₁	P ₂	P ₃	P ₄	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Papildus augstāk minētajiem spēlētāju diskvalifikācijas piemēriem vai, ja tiek diskvalificēts kāds no komandas līdzdalībniekiem, tehniskā piezīme jāpieraksta trenerim:

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Piezīme: Tehniskā vai diskvalificējošā piezīme par 39. panta pārkāpumu nav jāpieskaita komandu piezīmēm.

B.8.3.11 Diskvalificējoša piezīme rezervistam (ne par 39. panta pārkāpumu) jāpieraksta sekojoši:

001	MAYER, F.	4	X	D				
-----	-----------	---	--------------	---	--	--	--	--

un

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.8.3.12 Diskvalificējoša piezīme trenera palīgam (ne par 39. panta pārkāpumu) jāpieraksta sekojoši:

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

B.8.3.13 Diskvalificējoša piezīme no spēles izslēgtam spēlētājam, kurš jau saņēmis piecas piezīmes (ne par 39. panta pārkāpumu) jāpieraksta sekojoši:

015	RUSH, S.	11	X	T ₁	P ₁	P ₂	P ₃	P ₄	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

un

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.9 Komandu piezīmes.

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

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

- B.10 Rezultāts.**
- B.10.1 Sekretāram jāfiksē spēles rezultāts hronoloģiski pieaugošā secībā, ko guvusi katra komanda.
- B.10.2 Protokolā ir četras lielās kolonnas rezultātu pierakstīšanai.
- B.10.3 Katra lielā kolonna atkal sadalās četrās kolonnās. Divas kreisās kolonnas ir „A” komandai, bet divas labās kolonnas ir „B” komandai. Vidējās kolonnas ir katras komandas rezultātam (160 punkti).
 Sekretāram:
- **Vispirms** jāpārvelk diagonāla līnija (/) pāri jaunajam kopējam rezultāta skaitlim, kas izveidojas, pieskaitot punktus par sekmīgu metienu no laukuma, vai jāiezīmē tumšs punkts(•) par sekmīgu soda metienu.
 - **Tad** blakus rūtiņā tajā pašā pusē, kurā tiek fiksēts jaunais rezultāts, blakus jaunajai līnijai (/) vai jaunajam punktam (•) jāieraksta spēlētāja numurs, kurš iemetis metienu no laukuma vai iemetis soda metienu.
- B.11 Rezultāts: papildus instrukcijas.**
- B.11.1 Sekmīgu 3 punktu metienu no laukuma jāatzīmē, apvelkot riņķi spēlētāja numuram.
- B.11.2 Punkti, kas iegūti, netīši iemetot bumbu savā grozā, jāpieskaita un jāpieraksta laukumā esošajam pretinieku komandas kapteinim.
- B.11.3 Punkti, kas ieskaitīti, bumbai neiekrītot grozā (31. pants – Lejupejošās bumbas aizskaršana un iejaukšanās bumbas lidojumā), jāieskaita, un tie jāpieraksta spēlētājam, kurš izpildīja metienu.
- B.11.4 Katra perioda beigās sekretāram jāapvelk trekns riņķis (O) ap katras komandas pēdējā gūtā groza skaitļa / rezultāta, un jānovelk trekna horizontāla līnija uzreiz zem spēlētāja numura, kurš guvis šos punktus un zem rezultāta.
- B.11.5 Sākot katru periodu un katru pagarinājumu, sekretāram jāturpina fiksēt spēles rezultāts hronoloģiski pieaugošā secībā no tās pašas vietas, no kuras pierakstīšana tika apturēta.
- B.11.6 Kad vien iespējams, sekretāram jāsalīdzina savs protokola rezultāts ar rezultātu uz tablo. Ja viņa rezultāts ir pareizs, bet tas nesaskan ar tablo, nekavējoties jāizlabo tablo rezultāts. Šaubu gadījumā vai, ja viena no komandām iebilst pret labojumu, tiklīdz bumba ir mirusi, un spēles laiks apturēts, viņam par to jāinformē vecākais tiesnesis.

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

Diagram 11
Running score

B.12 Rezultāts: kopvērtējums.

- B.12.1 Spēles beigās sekretāram jānovelk divas biezas horizontālas līnijas zem katras komandas gala rezultāta un spēlētāja numura, kurš guvis šos punktus. Pēc tam viņam jānovelk diagonāla līnija pāri katras komandas abām kolonnām.
- B.12.2 Katra perioda un jebkura pagarinājuma beigās sekretāram jāieraksta šis rezultāts atbilstošā ailē protokola apakšējā daļā.
- B.12.3 Spēles beigās sekretāram jāieraksta galīgais spēles rezultāts un komandas uzvarētājas nosaukums.
- B.12.4 Sekretāram jāieraksta protokolā savs uzvārds drukātiem burtiem, tieši tāpat jāieraksta sekretāra palīgs, laika ņēmējs un 24 sekunžu operators.
- B.12.5 Kad protokolu parakstījis tiesnesis(ši), vecākajam tiesnesim tas jāpārbauda un jāparaksta kā pēdējam. Šī darbība pabeidz saikni ar spēli un tās vadīšanu.

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

**Diagram 12
Summing up**

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

Scorer	<u>N. MAIER</u>	Scores	Period ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorer	<u>G. SABAY</u>		Period ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timer	<u>B. LEBLANC</u>		Period ③	A <u>25</u>	B <u>19</u>
24" operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A <u>18</u>	B <u>25</u>
			Extra periods	A <u>/</u>	B <u>/</u>
Referee	<u>P. G. Jordan</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B <u>72</u>
Umpire 1	<u>K. White</u>	Name of winning team	<u>HOOFFERS</u>		
Umpire 2	<u>K. Smith</u>				
Coach's signature in case of protest					

Diagram 13 Bottom of the scoresheet

C - PROTESTA PROCEDŪRA

Ja FIBA oficiālo sacensību laikā komanda ir pārliecināta, ka tiesnešu (vecākā tiesneša vai tiesneša(u)) lēmums vai jebkurš cits gadījums spēles laikā ir būtiski ietekmējis komandas intereses, viņiem jāizpilda sekojošais:

- C.1 Protestējošās komandas kapteinim uzreiz pēc spēles beigām jāinformē vecākais tiesnesis, ka viņa komanda protestē pret spēles gala rezultātu, parakstot protokolu speciāli tam paredzētajā ailē "Kapteiņa paraksts protesta iesniegšanas gadījumā".
- Lai apstiprinātu protesta iesniegšanu, oficiālajam nacionālās federācijas vai kluba pārstāvim jāiesniedz rakstisks protesta apstiprinājums. Tas ir jāizdara divdesmit (20) minūšu laikā pēc spēles beigām.
- Sīks notikuma izklāsts nav nepieciešams, pietiekami ir uzrakstīt - "X" nacionālā federācija vai klubs protestē pret spēles rezultātu spēlē starp "X" un "Y" komandām. Tad viņam jāiemaksā drošības nauda, kuras summa ir ekvivalenta 1.500 CHF (Šveices franki), FIBA pārstāvim vai tehniskās komisijas prezidentam.
- Komandas vai kluba nacionālajai federācijai jāiesniedz FIBA pārstāvim vai tehniskās komitejas prezidentam protesta teksts vienas stundas laikā pēc spēles beigām.
- Ja protests tiek apmierināts, drošības nauda tiek atgriezta atpakaļ.
- C.2 Ja viena no komandām iesniegusi protestu, vecākajam tiesnesim vienas stundas laikā jāziņo par notikušo situāciju, kas izraisījusi protestu FIBA pārstāvim vai tehniskās komitejas prezidentam.
- C.3 Ja protesta iesniedzējas komandas vai kluba nacionālā federācija, vai pretinieku komanda, vai klubs nepiekrīt tehniskās komitejas lēmumam, viņi var iesniegt apelācijas prasību Apelācijas Žūrijai.
- Lai apstiprinātu apelācijas prasību, tai divdesmit (20) minūšu laikā pēc tehniskās komitejas lēmuma saņemšanas jāiesniedz apelācijas prasība un drošības nauda, kuras summa ir ekvivalenta 3.000 CHF (Šveices franki).
- Apelācijas Žūrija ir pēdējā instance, un tās lēmums ir galīgs.
- C.4 Video ieraksti, filmas, fotogrāfijas vai jebkura tehnika, vizuāla, elektroniska, digitāla vai cita drīkst būt izmantota tikai, lai:
- noteiktu, vai pēdējais metiens katra perioda vai katra pagarinājuma beigās ir iemests spēles laikā, vai nē un vai šis metiens ir bijis kā divu (2) vai trīs (trīs) punktu metiens.
 - noteiktu atbildību uzvedības jautājumā vai apmācības (treniņa) nolūkiem pēc tam, kad spēle ir beigusies.

D – KOMANDU KLASIFIKĀCIJA

D.1 Procedūra.

Komandu klasifikācija notiek pēc uzvaru/zaudējumu iegūtajiem punktiem, proti, divi (2) punkti par katru uzvarētu spēli, viens (1) punkts par katru zaudētu spēli (ieskaitot zaudējumu par izstāšanos) un nulle (0) punktu, ja tiek piešķirts zaudējums, atņemot tiesības spēli turpināt.

D.1.1 Ja divas komandas šajā klasifikācijā ir ieguvušas vienādu punktu skaitu, vietu noteikšanā jāvadās no abu komandu savstarpējās(o) spēles(lu) rezultāta(iem).

D.1.2 Ja divu komandu savstarpējo spēļu rezultātā iegūto zaudēto punktu kopējais skaits ir vienāds, klasifikācija tiek noteikta pēc iegūto un zaudēto punktu attiecības visās spēlēs, ko abas komandas spēlējušas grupā.

D.1.3 Ja ,nosakot vietas, vienādā situācijā atrodas vairāk kā divas komandas, ir jāizveido otra klasifikācija, ņemot vērā spēļu rezultātus tikai starp šīm vienādā situācijā esošām komandām.

D.1.4 Ja arī pēc otrās klasifikācijas paliek komandas, kuras ir vienādā situācijā, vietas tiek noteiktas tikai pēc spēļu rezultātiem starp vienādā situācijā palikušajām komandām.

D.1.5 Ja arī pēc tam komandas atrodas vienādā situācijā, vietas tiek noteiktas pēc iegūto un zaudēto punktu attiecības visās spēlēs, ko šīs komandas aizvadījušas grupā.

D.1.6 Ja pielietojot augstāk minētos kritērijus kādā posmā vienādā situācijā paliek tikai divas komandas, tad jāpielieto D.1.1 un D.1.2 procedūra.

D.1.7 Ja vienādā situācijā joprojām atrodas vairāk kā divas komandas, jāatkārto punktā D.1.3 minētais.

D.1.8 Iegūto un zaudēto punktu attiecība vienmēr tiek aprēķināta, tos dalot.

D.2 Izņēmums.

Ja sacensībās piedalās tikai trīs komandas un situācija nevar tikt novērtēta ar augstāk minēto kritēriju palīdzību (iegūto/zaudēto punktu attiecība ir vienāda), klasifikāciju nosaka iemestie punkti.

Piemērs:

Rezultāti starp komandām A, B, C: A pret B 82 - 75
A pret C 64 - 71
B pret C 91 - 84

Komanda	Spēles	Uzvaras	Zaudējumi	Punkti	Iemesto punktu attiecība	Starpība
A	2	1	1	3	146:146	1.000
B	2	1	1	3	166:166	1.000
C	2	1	1	3	155:155	1.000

Galīgā klasifikācija:
1. vieta B - 166 iemesti punkti
2. vieta C - 155 iemesti punkti
3. vieta A - 146 iemesti punkti

Ja abas komandas paliek vienādā situācijā arī pēc visiem augstāk minētajiem kritērijiem, galīgās klasifikācijas noteikšanai jāpielieto izloze. Izlozes procedūru nosaka komisārs vai kompetenta vietējā sacensību vadība.

D.3 Nākošie klasifikācijas likuma piemēri.

D.3.1 Divām komandām vienāds punktu skaits, un starp viņām notikusi tikai viena spēle.

Komanda Spēles Uzvaras Zaudējumi Punkti

Komanda	Spēles	Uzvaras	Zaudējumi	Punkti
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Savstarpējās A un B spēles uzvarētājam jābūt pirmajam, un D un E savstarpējās spēles uzvarētājam jābūt ceturtajam.

D.3.2 Divām komandām grupā vienāds punktu skaits, un starp viņām notikušas divas spēles.

Komanda Spēles Uzvaras Zaudējumi Punkti

Komanda	Spēles	Uzvaras	Zaudējumi	Punkti
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Rezultāti starp A un B;

D.3.2.1 A komanda uzvarējusi abās spēlēs, tad: 1. vietā A
2. vietā B

D.3.2.2 Katra komanda uzvarējusi vienu spēli:

A pret B 90 - 82
B pret A 69 – 62

Punktu starpība A 152 : 151
B 151 : 152

Punktu attiecība A 1,0066
B 0,9934

Galīgā klasifikācija: 1. vietā A
2. vietā B

D.3.2.3 Katra komanda uzvarējusi vienu spēli:

A pret B 90 : 82
B pret A 70 : 62

Abām komandām vienāda punktu starpība (152 : 152) un vienāda punkta attiecība (1.000).

Klasifikāciju nosaka iegūto zaudēto punktu attiecība visās spēlēs, ko abas komandas spēlējušas grupā.

D.3.3 Vienādu punktu skaitu ieguvušas vairāk kā divas komandas:

Komanda	Spēles	Uzvaras	Zaudējumi	Punkti
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Rezultāti starp komandām A, B, C: A pret B 82 - 75
 A pret C 77 - 80
 B pret C 88 - 77

Komanda	Spēles	Uzvaras	Zaudējumi	Punkti	Iemesto punktu attiecība	Starpība
A	2	1	1	3	159:155	1,0258
B	2	1	1	3	163:159	1,0251
C	2	1	1	3	157:165	0,9515

Galīgā klasifikācija:
 1. vietā A
 2. vietā B
 3. vietā C

Ja atkal trijām komandām ir vienāda iegūto zaudēto punktu attiecība, galīgā vietu kārtība jānosaka pēc visu spēļu rezultātiem, ko šīs komandas spēlējušas grupā.

D.3.4 Vienādu punktu skaitu ieguvušas vairāk kā divas komandas:

Komanda	Spēles	Uzvaras	Zaudējumi	Punkti
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

Klasifikācija jānosaka, rēķinot tikai spēļu rezultātus starp komandām, kurām ir vienādi rādītāji.

Divi iespējamie varianti:

Komanda	I.		II.	
	Uzvaras	Zaudējumi	Uzvaras	Zaudējumi
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Pirmajā situācijā: 1. vietā A

B; C; D komandu vietas jānosaka kā D.3.3 piemērā.

Otrajā situācijā:

A un B, C un D klasifikācija jānosaka kā D.3.2 piemērā.

Komanda, kura bez attaisnojošā iemesla neierodas uz kalendārā noteiktu spēli vai atstāj laukumu pirms spēles beigām, zaudē spēli bez tiesībām to turpināt un saņem nulle (0) punktu klasifikācijā.

Turklāt tehniskajai komitejai ir tiesības šo komandu klasifikācijā pazemināt uz pēdējo vietu. Tas notiek automātiski, ja tā pati komanda izdara šādu pārkāpumu atkārtoti. Taču ar šo komandu spēlēto spēļu rezultātiem jāpaliek spēkā, lai noteiktu kopējo sacensību klasifikāciju.

E – Televīzijas (TV) minūtes pārtraukumi.

- E.1 Definīcija**
Vai TV pārtraukumi būs, un cik gari tie būs (60,75,90, vai 100 sekundes), nosaka sacensību organizatori.
- E.2 Noteikums**
- E.2.1 Papildus parastajiem minūtes pārtraukumiem ir atļauts viens TV pārtraukums katrā ceturtdaļā.
TV pārtraukumi pagarinājumos nav atļauti.
- E.2.2 Katras ceturtdaļas pirmajam pārtraukumam (komandas minūtes pārtraukums vai TV pārtraukums) jābūt 60,75,90, vai 100 sekundes garam.
- E.2.3 Visiem pārējiem ceturtdaļas minūtes pārtraukumiem jābūt sešdesmit (60) sekundes gariem.
- E.2.4 Katrai komandai var tikt piešķirti divi (2) minūtes pārtraukumi pirmajā spēles puslaikā un trīs (3) minūtes pārtraukumi otrajā spēles puslaikā.
Minūtes pārtraukumi var būt pieprasīti spēles jebkurā laikā, un to garumi var būt:
~ 60,75,90, vai 100 sekundes, ja tas noteikts kā TV pārtraukums, t.i. ceturtdaļas pirmais pārtraukums, vai
~ sešdesmit (60) sekundes, ja tas netiek noteikts kā TV pārtraukums, t.i. jebkuras komandas pieprasīts minūtes pārtraukums pēc tam, kad TV pārtraukums jau bijis piešķirts.
- E.3 Procedūra**
- E.3.1 Ideāli būtu, ja TV pārtraukums notiktu piecas (5) minūtes līdz ceturtdaļas beigām. Taču nav garantijas, ka tā notiks.
- E.3.2 Ja līdz ceturtdaļas beigām atlikušas piecas (5) minūtes un neviena komanda nav pieprasījusi minūtes pārtraukumu, tad TV pārtraukums jāpiešķir pirmajā mirušās bumbas situācijā, kad spēles laiks ir apturēts. Šis pārtraukums netiek piešķirts nevienai no komandām.
- E.3.3 Ja kādai no komandām piešķir minūtes pārtraukumu (pirmā ceturtdaļā) pirmajās piecās ceturtdaļas minūtēs, tad šāds minūtes pārtraukums tiek noteikts kā TV pārtraukums. Šis pārtraukums tiek piešķirts komandai, kura pieprasīja minūtes pārtraukumu, un arī noteikts kā TV pārtraukums.
- E.3.4 Saskaņā ar procedūru, kā minimums būs viens (1) pārtraukums katrā ceturtdaļā, un var būt maksimums seši (6) pārtraukumi pirmajā puslaikā, un maksimums astoņi (8) pārtraukumi otrajā puslaikā.