



FIBA

We Are Basketball

2022 БАСКЕТБОЛ РЕСМИ ЕРЕЖЕЛЕРІ

БАСКЕТБОЛ ЕРЕЖЕЛЕРІ &
БАСКЕТБОЛ ЖАБДЫҚТАРЫ

2023 жылғы 1 шілдеден бастап күшіне енеді
Ережелер Халықаралық Баскетбол Федерациясымен (FIBA)
қабылданды



**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ
«ҰЛТТЫҚ БАСКЕТБОЛ ФЕДЕРАЦИЯСЫ»
РЕСПУБЛИКАЛЫҚ
ҚОҒАМДЫҚ БІРЛЕСТІГІ**

**БАСКЕТБОЛДЫҢ РЕСМИ
ЕРЕЖЕЛЕРІ 2022**

FIBA Орталық Бюросымен бекітілген

Манила, Филиппин, 28 сәуір 2023 ж.

2023 жылғы 1 шілдеден бастап күшіне енеді
1.2 нұсқа

МАЗМҰНЫ

МАЗМҰНЫ.....	3
СУРЕТТЕР ТІЗІМІ	4
БІРІНШІ ЕРЕЖЕ – ОЙЫН	5
1-бап Анықтамалар.....	5
ЕКІНШІ ЕРЕЖЕ – АЛАҢ ЖӘНЕ ЖАБДЫҚ	6
2-бап Алаң.....	6
3-бап Жабдық.....	11
ҮШІНШІ ЕРЕЖЕ – КОМАНДАЛАР	12
4-бап Командалар.....	12
5-бап Ойыншылар: Жарақат және көмек	14
6-бап Капитан: Міндеттері мен құқықтары	15
7-бап Бас бапкер және бапкердің бірінші көмекшісі: Міндеттері мен құқықтары.....	15
ТӨРТІНШІ ЕРЕЖЕ – ОЙЫН ЕРЕЖЕЛЕРІ.....	16
8-бап Ойын уақыты, тең есеп және овертайм	16
9-бап Ширек уақыттың, қосымша уақыттың немесе ойынның басталуы мен аяқталуы.....	17
10-бап Доп статусы.....	17
11-бап Ойыншы мен төрешінің орналасқан жері.....	19
12-бап Даулы доп лақтыру және кезектесіп иелену	19
13-бап Доппен қалай ойнайды.....	21
14-бап Допты басқару.....	21
15-бап Доп лақтыру процесіндегі ойыншы.....	21
16-бап Салынған доп: Қашан салынды және оның құны	22
17-бап Лақтыру	23
18-бап Тайм-аут	24
19-бап Ауыстыру.....	26
20-бап "Құқығынан айыру" арқылы жеңілген ойын	28
21-бап "Ойыншылардың жетіспеушілігінен" ұтылған ойын.....	28
БЕСІНШІ ЕРЕЖЕ – БҰЗУШЫЛЫҚТАР.....	28
22-бап Бұзушылықтар	28
23-бап Алаңнан тыс ойыншы және ойын алаңынан тыс кеткен доп - аут ..	29
24-бап Допты алып жүру	29
25-бап Жүгіру	30
26-бап 3 секунд	31
27-бап Тығыз қыспаққа алынған ойыншы	31
28-бап 8 секунд	31
29-бап Лақтыруға арналған таймер.....	32
30-бап Артқы аймаққа қайтарылған доп.....	34
31-бап Доп салуға кедергі және допқа кедергі.....	35
АЛТЫНШЫ ЕРЕЖЕ – ФОЛДАР	36
32-бап Фолдар (Ереже бұзу)	36
33-бап Байланыс: Жалпы қағидаттар.....	37
34-бап Жеке ереже бұзушылық	42
35-бап Өзара ереже бұзушылық.....	42
36-бап Техникалық ереже бұзушылық	43
37-бап Спортқа тән емес ереже бұзушылық.....	45



38-бап	Ойыннан шеттету фолы	46
39-бап	Төбелес	47
ЖЕТІНШІ ЕРЕЖЕ – ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕР		48
40-бап	Ойыншының 5 ереже бұзуы	48
41-бап	Командалық ереже бұзушылықтар: Жаза	48
42-бап	Ерекше жағдайлар	49
43-бап	Айып добын салу	50
44-бап	Түзетілетін қателер	52
СЕГІЗІНШІ ЕРЕЖЕ – ТӨРЕШІЛЕР, ТӨРЕШІ-ХАТШЫЛАР, КОМИССАР: МІНДЕТТЕРІ МЕН ҚҰҚЫҚТАРЫ		53
45-бап	Төрешілер, төреші-хатшылар және комиссар	53
46-бап	Аға төреші: Міндеттері мен құқықтары	54
47-бап	Төрешілер: Міндеттері мен құқықтары	55
48-бап	Хатшы және хатшының көмекшісі: міндеттері	56
49-бап	Секундометрист: Міндеттері	56
50-бап	Лақтыруға арналған таймер операторы: Міндеттері	57
А ҚОСЫМШАСЫ – ТӨРЕШІЛЕРДІҢ ИШАРАТТАРЫ		60
В ҚОСЫМШАСЫ – ХАТТАМА		70
С ҚОСЫМШАСЫ – НАРАЗЫЛЫҚ БІЛДІРУ РӘСІМІ		81
D ҚОСЫМШАСЫ – КОМАНДАЛАРДЫҢ ЖІКТЕЛУІ		82
Е ҚОСЫМШАСЫ – МЕДИА-ТАЙМ-АУТТАР		98
F ҚОСЫМШАСЫ – ЖЕДЕЛ БЕЙНЕ ҚАЙТАЛАУ ЖҮЙЕСІ (IRS)		99

СУРЕТТЕР ТІЗІМІ

1-сурет. Алаңның өлшемдері	7
2-сурет. Алаң және төсеме	8
3-сурет. Шектеулі аймақ	10
4-сурет. 2 ұпайлы / 3 ұпайлы доп салу аймағы	10
5-сурет. Хатшы үстелі және ауыстырылатын орындықтар	11
6-сурет. Цилиндр принципі	37
7-сурет. Айып добын салу кезіндегі ойыншылардың позициялары	51
8-сурет. Төрешілердің ишараттары	69
9-сурет. Хаттама	70
10-сурет. Хаттама тақырыбы	71
11-сурет. Хаттамадағы командалар (ойын алдында)	72
12-сурет. Хаттамадағы командалар (ойыннан кейін)	74
13-сурет. Ағымдағы шот	79
14-сурет. Қорытындылау	80
15-сурет. Хаттаманың төменгі бөлігі	80



«Баскетболдың ресми ережелерінің» мәтінінде ол деп (ойыншы, бапкер, төреші және т.б.) келтірілген барлық тұжырымдар әйел адамдарға да қатысты қолданылады. Бұл тек мазмұндауға ыңғайлы болу үшін жасалғанын түсіну керек.

БІРІНШІ ЕРЕЖЕ – ОЙЫН

1-бап Анықтамалар

1.1 Баскетбол ойыны

Баскетболды 2 команда ойнайды, олардың әрқайсысында 5 ойыншыдан бар. Әр команданың мақсаты – допты қарсыластарының себетіне лақтыру және басқа команданың оны себетке салуына жол бермеу.

Ойынды төрешілер, төрешілер-хатшылар және комиссар жүргізеді (егер бар болса).

1.2 Себет: қарсыластар себеті / өз себеті

Команда шабуыл жасайтын себет қарсыластар себеті деп аталады, ал команда қорғайтын себет өз себеті деп аталады.

1.3 Ойын жеңімпазы

Ойын уақыты аяқталғаннан кейін көп ұпай жинаған команда жеңімпаз болып саналуы керек.

ЕКІНШІ ЕРЕЖЕ – АЛАҢ ЖӘНЕ ЖАБДЫҚ

2-бап Алаң

2.1 Алаң

Алаңның беті тегіс, қатты, еш кедергісіз болуы керек (1-сурет). Алаңның өлшемдері) ұзындығы 28 метр және ені 15 метр, шектеу сызығының ішкі жиегінен өлшенген.

2.2 Төсеме

Төсеме ені кемінде 2 метр болатын кедергісіз шектейтін аймақпен қоршалған алаң аймағын қамтуы керек (2-сурет). Сондықтан төсемелік өлшемдері ұзындығы 32 метрден және ені 19 метрден аз болмауы тиіс.

2.3 Артқы аймақ

Команданың артқы аймағы сол команданың жеке себетінен, қалқанның алдыңғы бөлігінен және өз себетінің артындағы алдыңғы сызықпен, бүйір сызықтармен және орталық сызықпен шектелген сайттың бір бөлігінен тұрады.

2.4 Алдыңғы аймақ

Команданың алдыңғы аймағы қарсыластар себетінен, қалқанның алдыңғы бөлігінен және қарсыластар себетінің артындағы алдыңғы сызықпен, бүйір сызықтармен және қарсыластар себетіне жақын орталық сызықтың ішкі жиегімен шектелген алаңның бір бөлігінен тұрады.

2.5 Сызықтар

Барлық сызықтар бір, ақ немесе басқа қарама-қарсы түстермен сызылуы керек, ені 5 см және айқын көрінуі керек.

2.5.1 Шектеу сызығы

Платформа алдыңғы және бүйір сызықтардан тұратын шектеу сызығымен ерекшеленуі керек. Бұл сызықтар алаңның бөліктері емес.

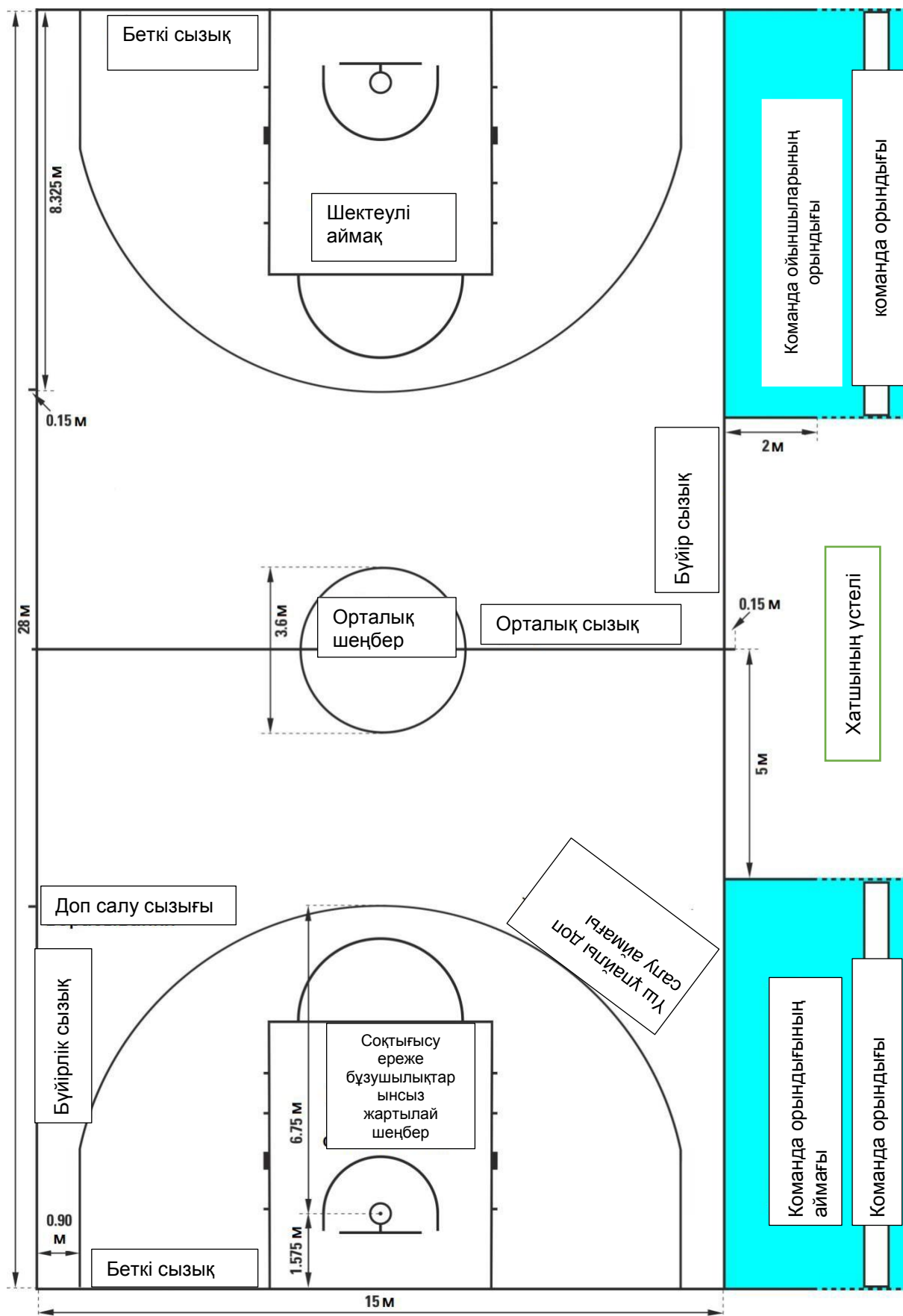
Кез-келген кедергілер, соның ішінде бас бапкер, бапкердің бірінші көмекшісі, қосалқы, қашықтағы ойыншылар және команданың орындығында отырған делегация мүшелері алаңнан кемінде 2 метр қашықтықта болуы керек.

2.5.2 Орталық сызық, орталық шеңбер және айып добын салудың жартылай шеңберлері

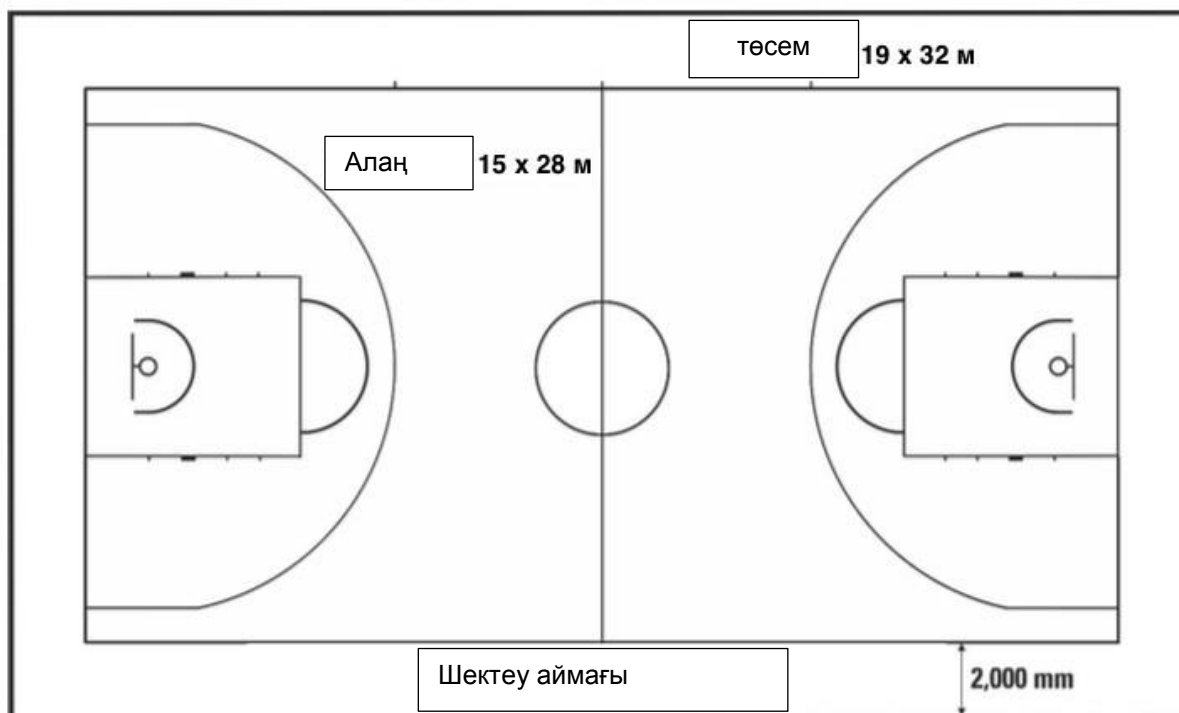
Орталық сызық бүйір сызықтардың ортасынан алдыңғы сызықтарға параллель белгіленуі керек. Ол әр бүйір сызығы үшін 0,15 м шығуы керек. Орталық сызық артқы аймақтың бөлігі болып табылады.

Орталық шеңбер алаңның ортасында белгіленіп, шеңбердің сыртқы жиегіне дейін өлшенген радиусы 1,80 м болуы керек.

Айып добын салудың жартылай шеңберлері шеңбердің сыртқы жиегіне дейін өлшенген радиустары 1,80 м алаңда белгіленуі тиіс, олардың орталықтары айып добын салатын сызықтардың орта нүктелерінде орналасқан (3-сурет).



1-сурет. Алаңның өлшемдері



2-сурет. Алаң және төсем

2.5.3 Айып добын салу сызықтары, шектеулі аймақтар және айып добын салу кезінде іріктеу үшін допты алу үшін айқасатын орындар

Айып добын салу сызығы әр алдыңғы сызыққа параллель салынуы керек. Оның алыс шеті алдыңғы сызықтың ішкі жиегінен 5,80 м қашықтықта, ал ұзындығы 3,60 м болуы керек. Оның ортаңғы нүктесі 2 бет сызығының ортаңғы нүктелерін қосатын ойдағы сызығында болуы керек.

Шектелген аймақтар алдыңғы сызықтармен, айып добын салу сызықтарының жалғасымен және алдыңғы сызықтардан басталатын сызықтармен шектелген алаңда белгіленген тікбұрышты аймақтар болуы тиіс. Олардың сыртқы жиектері алдыңғы сызықтардың ортаңғы нүктелерінен 2,45 м қашықтықта орналасқан және айып добын салу сызықтарының сыртқы жиектерінде аяқталады. Бұл сызықтар, алдыңғы сызықтарды қоспағанда, шектеулі аймақтың бөліктері болып табылады.

Айып добын салу кезінде ойыншыларға арналған шектеулі аймақтар бойынша допты алу үшін айқасатын орындар көрсетілгендей белгіленуі керек 3-сурет.

2.5.4 3 ұпайлы доп салу аймақтары

Команда үшін 3 ұпайлы доп салу аймағы (1-сурет және 4-сурет) шектеулі және оған кіретін қарсыластар себетінің жанындағы аумақты қоспағанда, алаңның барлық ауданы болуы керек:

- 2 алдыңғы сызықтан және оған перпендикуляр сызылған параллель сызықтар, олардың сыртқы жиектері бүйір сызықтардың ішкі жиектерінен 0,90 м қашықтықта орналасқан.

- 6,75 м радиусы бар жартылай шеңбер, сайттағы нүктеден тікелей қарсыластар себетінің дәл ортасынан жартылай шеңбердің сыртқы шетіне дейін өлшенеді. Алаңдағы осы нүктеден алдыңғы сызықтың ортасының ішкі жиегіне дейінгі қашықтық 1,575 м құрайды. Жартылай шеңбер параллель сызықтарға өтеді.

3 ұпайлы сызық 3 ұпайлы доп түсіру аймағының бөлігі болып табылмайды.

2.5.5 Команда орындығының аймақтары

Команда орындықтардың аймақтары алаңның сыртында белгіленуі керек және 1-суреттегідей 2 сызықпен шектелуі керек.

Команданың әр орындық аймағында бас бапкер, бапкердің көмекшісі, қосалқы, запастағы ойыншылар және делегация мүшелеріне арналған 16 орын болуы керек. Кез келген басқа адамдар команданың орындығының артында 2 метрден жақын орналаспауы керек.

2.5.6 Лақтыру сызықтары

Ұзындығы 0,15 м болатын 2 сызық алаңның сыртында хатшылық үстелге қарама-қарсы бүйір сызықта белгіленуі керек, бұл сызықтардың сыртқы жиектері жақын маңдағы алдыңғы сызықтың ішкі жиегінен 8,325 м қашықтықта болуы керек.

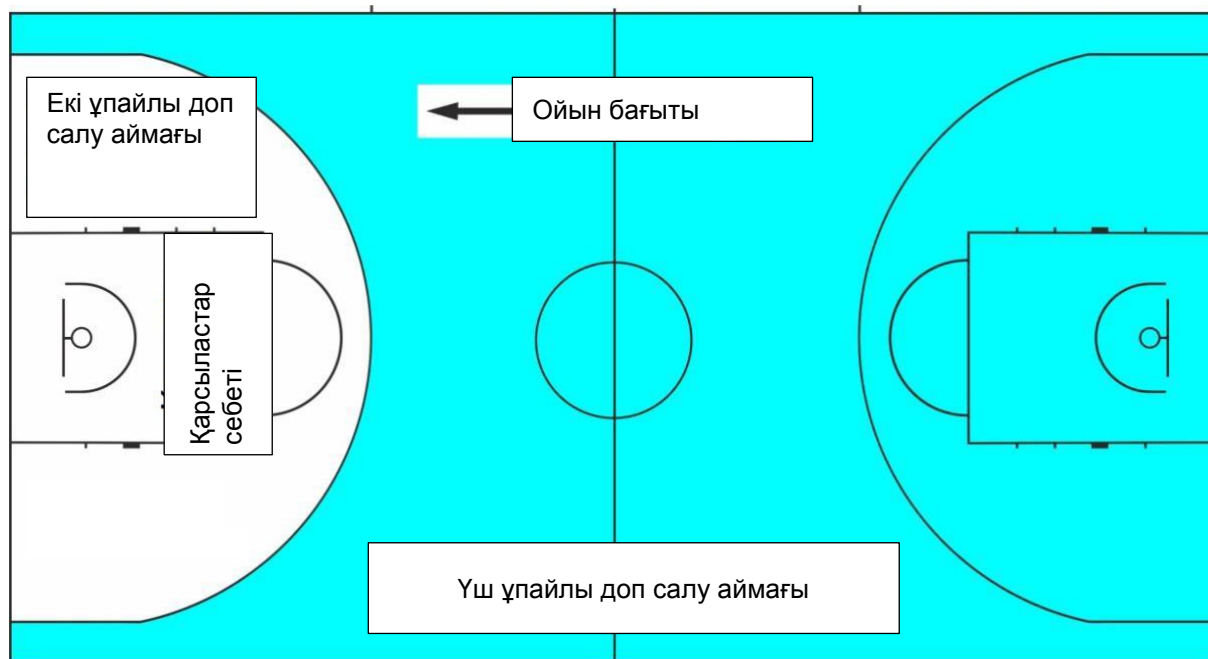
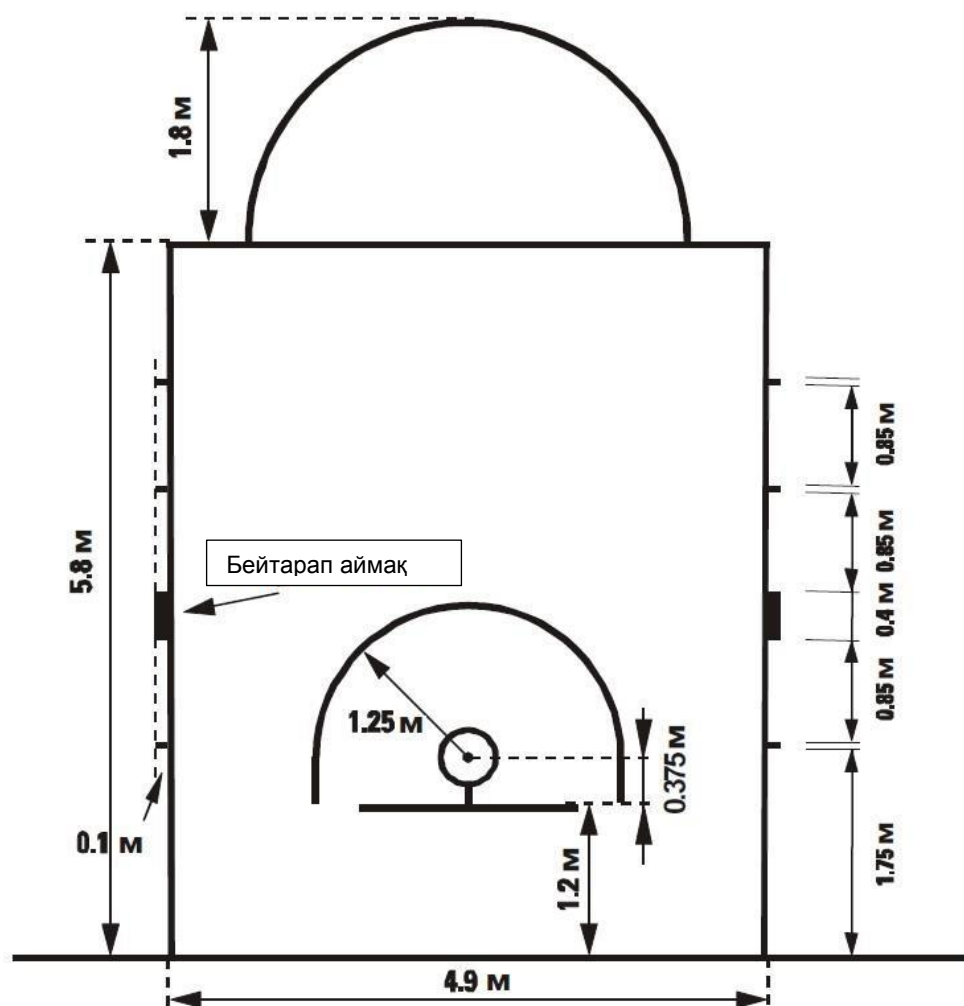
2.5.7 Соқтығысу ереже бұзушылықтарынсыз жартылай шеңбер

Соқтығысу ереже бұзушылықтарынсыз жартылай шеңберлер алаңда былай белгіленуі және шектелуі тиіс:

- Алаңдағы нүктеден өлшенген радиусы 1,30 м жартылай шеңбер сызығымен тікелей себеттің дәл ортасынан жартылай шеңбер сызығының сыртқы жиегіне дейін. Бұл жартылай шеңбер сызығы:
- 2 алдыңғы сызыққа перпендикуляр, ұзындығы 0,375 м параллель сызықтармен, олардың сыртқы жиектері себеттің дәл ортасының астындағы алаңдағы нүктеден 1,30 м қашықтықта және алдыңғы сызықтың ішкі жиегінен 1,20 м қашықтықта аяқталады.

Соқтығысу бұзушылықтарынсыз жартылай шеңберлерге қалқандардың оң жақтарының астындағы параллель сызықтардың шеттерін байланыстыратын ойдағы сызықтар кіреді.

Жартылай шеңбер сызықтары соқтығысуды ереже бұзушылықтарынсыз жартылай шеңберлердің бөлігі болып табылады.



2.6 Хатшылық үстелінің және ауыстыруға арналған орындықтардың жайғасымы

1 = Лақтыру таймерінің операторы

3 = Комиссар (егер бар болса)

2 = Секундометрист

4 = Хатшы

X = Ауыстыруға арналған орындықтар

5 = Хатшының көмекшісі



(5-сурет)

5-сурет. Хатшы үстелі және ауыстырылатын орындықтар

Хатшы үстелі мен оның орындықтары биік жерде орналасуы керек. Диктор және/немесе статистика (егер бар болса) хатшы үстелінің шетінде және/немесе артында отыра алады.

3-бап Жабдық

Мынадай жабдықтар болуы қажет:

- Мыналардан тұратын тіректердің құрылмалары:
 - Қалқан
 - Сақиналарды (амортизаторлары бар) және торларды қамтитын себеттер
 - Қаптауды қоса алғанда, қалқандарды сүйеп тұратын тіректер.
- Баскетбол доптары
- Ойын сағаттары
- Табло
- Лақтыруға арналған таймер
- Уақытты есептеуге арналған секундомер немесе басқа қолайлы (көрінетін) құрылғы (ойын сағаты емес)
- 2 автономды, айқын ерекшеленетін және қатты сигналдар, олардың әрқайсысы мыналарға арналады:
 - лақтыру таймерінің операторы,
 - секундометрист.
- Хаттама
- Ойыншының бұзушылық көрсеткіштері
- Командалық бұзушылықтардың көрсеткіштері
- Кезектесіп иелік ететін бағыттама
- Төсеме
- Алаң
- Жеткілікті жарықтандыру.

Баскетбол жабдықтарының толығырақ сипаттамасын "баскетбол жабдықтары" қосымшасынан қараңыз.

ҮШІНШІ ЕРЕЖЕ - КОМАНДАЛАР

4-бап Командалар

4.1 Анықтама

- 4.1.1 Команда мүшесі жарысты өткізетін ұйымның регламентіне сәйкес (жас шектеуге байланысты ережелерді қоса алғанда) команда үшін ойнауға рұқсат алған кезде ойнауға жіберіледі.
- 4.1.2 Команда мүшесі ойын басталғанға дейін оның тегі хаттамаға енгізілген кезде және ол ойыннан шығарылғанға дейін немесе 5 бұзушылық жасағанға дейін ойнауға құқылы.
- 4.1.3 Ойын уақытында команда мүшесі:
- Ойын алаңында жүрген және ойнауға құқы бар ойыншы болып табылады.
 - Ол ойын алаңында болмаған кезде қосалқы, бірақ ойнауға құқылы ойыншы болып табылады.
 - 5 рет ереже бұзған ойыншы және енді ойнауға құқығы жоқ ойыншы болып табылады.
- 4.1.4 Ойындағы кез келген үзіліс кезінде ойнауға құқығы бар команданың барлық мүшелері ойыншылар болып саналады.

4.2 Ереже

- 4.2.1 Әр команда мыналардан тұруы керек:
- Капитанды қоса алғанда, ойнауға құқығы бар команданың 12-ден көп емес мүшесі.
 - Бас бапкер.
 - Делегацияның 8 ілеспе мүшесінен артық емес, соның ішінде команданың орындығында отыра алатын бапкердің көмекшілері. Егер командада бапкердің көмекшілері болса, бапкердің бірінші көмекшісі хаттамаға енгізілуі керек.
- 4.2.2 Ойын уақытында әр команданың 5 мүшесі алаңда болуы керек және оларды ауыстыруға болады.
- 4.2.3 Запастағы ойыншы ойынға қосылады, ал ойыншы запасқа кетеді, егер:
- Төреші запастағы ойыншыны алаңға шығуға шақырса.
 - Тайм-аут немесе ойын үзілісі кезінде запастағы ойыншы секундометристтен ауыстыруды сұрайды.

4.3 Ойын формасы

- 4.3.1 Барлық команда мүшелерінің ойын формасы мыналардан тұруы керек:
- Алдында, артында бір басым түске боялған, шортымен бірдей түстегі майка. Егер футболкалардың жеңдері болса, олар шынтақтан жоғары болуы керек. Ұзын жеңді жейделер киюге рұқсат етілмейді.
- Барлық ойыншылар футболкаларының етегі ойын кезінде киетін шортыларына ышқырлануы тиіс. Сондай-ақ, денемен дене болып киіліп тұратын комбинезондарға рұқсат етіледі.
- Фасонына қарамастан футболкалардың ішінен майка киюге болмайды.
 - Бір басым түсті шортыдың түсі алдынан да, артынан да майкамен бірдей түсті болу керек. Ойын шортыларының ұзындығы тізеден жоғары болуы керек.

- Барлық команда мүшелері бірдей басым түсті шұлықтар киюі керек. Шұлықтар көрініп тұруы керек.
- 4.3.2 Команданың әрбір мүшесі майканың түсінен сәл ерекшеленіп тұратын, алдында да, артында да бірдей түспен жазылған номерлері бар майка киюі тиіс. Сандар айқын көрінуі керек және:
- Артқы жағындағы сандар кем дегенде 16 см биіктікте болуы керек.
 - Алдыңғы сандар биіктігі кемінде 8 см болуы керек.
 - Нөмірлердің ені кемінде 2 см болуы керек.
 - Командалар тек 0 және 00 нөмірлерін, сондай-ақ 1-ден 99-ға дейінгі сандарды қолдана алады.
 - Бір команданың ойыншыларында бірдей сандар болмауы керек.
 - Кез-келген жарнама немесе логотип нөмірлерден кемінде 4 см қашықтықта болуы керек.
- 4.3.3 Командаларда кем дегенде ауыстыратын 2 жұп майкасы болуы керек және:
- Бірінші кестеде көрсетілген команда (алаң иесі болып табылатын команда) ашық түсті (ақ түсте болғаны жөн) жейде кию керек.
 - Екінші кестеде көрсетілген команда (қонақтар тобы) қара жейде кию керек.
 - Алайда, егер екі команда да келіссе, олар футболкалардың түстерін өзгерте алады.
- 4.4 Басқа жабдықтар**
- 4.4.1 Ойыншылар қолданатын барлық жабдықтар ойнауға жарамды болуы керек. Ойыншының бойын биіктетіп тұратын немесе қандай да бір әдістермен қисынсыз басымдық беретін кез келген киім жарақтарын пайдалануға тыйым салынады.
- 4.4.2 Ойыншылар басқа ойыншыларға зақым келтіруі мүмкін жабдықты (заттарды) киюге болмайды.
- Төмендегілерге рұқсат етілмейді:
 - Саусақтарды, қолдарды, білектерді, шынтақтарды немесе білектерді қорғау; былғарыдан, пластиктен, икемді (жұмсақ) пластиктен, металдан немесе кез келген басқа қатты материалдан жасалған, тіпті жұмсақ қаптамамен қапталған шлем, гипс немесе таңғыштармен қорғау.
 - Кесіп кететін немесе тырнайтын заттар (тырнақтарды қысқа етіп кию керек).
 - Шаш аксессуарлары мен зергерлік бұйымдар.
 - Төмендегілерге рұқсат етіледі:
 - Иық буынының, иықтың, жамбастың немесе жіліншікті қорғайтын құралдар, егер ол жеткілікті түрде жұмсақ болса.
 - Қол мен аяққа арналған компрессиялық іш киім.
 - Бас киім. Ол беттің кез келген бөлігін (көз, мұрын, ерін және т.б.) ішінара немесе толығымен жаппауы керек және оны киетін ойыншы үшін де, басқа ойыншылар үшін де қауіпсіз болуы керек. Бас киімде беттің және (немесе) мойынның айналасында ашылатын немесе жабылатын элементтер, сондай-ақ шығыңқы элементтер болмауы тиіс.
 - Тізе жастықшалары.
 - Жарақат алған мұрынға арналған қорғаныш құралы, тіпті қатты материалдан жасалған.
 - Түссіз мөлдір тіссауыт.
 - Көзілдірік, егер олар басқа ойыншыларға қауіп төндірмесе.

–Тоқыма материалынан жасалған, ені максимум 10 (он) см болатын білезікқаптар мен бас киімдер.

– Қолды, иықты, аяқты және т. б. тейптеу.

– Табанды бекіткіштер.

Команданың барлық ойыншылары қолдар мен аяқтарға арналған компрессиялық іш киімдерді, бірдей түсті бас киімдерді, білезікқаптарды, басқа тағатын таспаларды және тартқыштарды киюі керек.

4.4.3 Ойын барысында ойыншы кез-келген түсті комбинациядағы кроссовкаларды кие алады, бірақ сол және оң кроссовкалар сәйкес келуі керек. Жарыққа жыпылықтайтын, шағылыстыратын материалдарға немесе басқа әшекейлерге рұқсат етілмейді.

4.4.4 Ойын барысында ойыншы ешқандай атауларды, брендтерді, логотиптерді және т. б. коммерциялық, жарнамалық немесе қайырымдылық мақсаттарда көрсетуі үшін, соның ішінде (бірақ онымен шектелмей) өз денесін, шаштарын және т. б. пайдалануына болмайды.

4.4.5 Осы бапта арнайы айтылмаған кез келген басқа жабдықты ФИБА техникалық комиссиясы мақұлдауы тиіс.

5-бап Ойыншылар: Жарақат және көмек

5.1 Ойыншы (лар) жарақат алған жағдайда төрешілер ойынды тоқтата алады.

5.2 Егер доп жарақат алған сәтте ойында болса, командалардың біреуі қолайсыз жағдайда қалып қоятындай жағдайларды қоспағанда, төреші допты басқаратын команда лақтыруды орындағанға дейін, допты басқаруды жоғалтқанға дейін, допты ойыннан шығарғанға дейін немесе доп ойыннан шығып кеткенге дейін ысқырмауы тиіс.
Егер жарақат алған ойыншыны қорғау қажет болса, төрешілер ойынды дереу тоқтата алады.

5.3 Егер жарақат алған ойыншы ойынды дереу жалғастыра алмаса (шамамен 15 секунд) немесе бас бапкерден, бапкердің көмекшілерінен медициналық немесе басқа көмек көрсетілсе, қосалқы, қашықтағы ойыншылар және / немесе оның командасы делегациясының еріп жүретін мүшелері, егер командада алаңда 5-тен аз ойыншы қалса, оны ауыстыру керек.

5.4 Бас бапкер, бапкердің көмекшілері, қосалқы ойыншылар, қашықтағы ойыншылар және делегация мүшелері жарақат алған ойыншыны ауыстырғанға дейін оған көмектесу үшін төрешінің рұқсатымен ғана алаңға шыға алады.

5.5 Дәрігер жарақат алған ойыншыға шұғыл медициналық көмек қажет болған жағдайда, төрешінің рұқсатынсыз алаңға кіре алады.

5.6 Ойын барысында жарасынан қан кеткен немесе ашық жарасы бар кез-келген ойыншы ауыстырылуы керек. Ол қан тоқтағаннан кейін және зақымдану аймағы немесе ашық жара толығымен және сенімді жабылғаннан кейін ғана алаңға орала алады.

5.7 Егер жарақат алған ойыншы немесе жарақатынан қан кеткен немесе ашық жарасы бар кез келген ойыншы секундометристтің ауыстыру сигналына дейін командалардың кез келгені алған тайм-аут кезінде қалпына келсе, онда бұл ойыншы ойынды жалғастыра алады.

5.8 Бастапқы құрамда бас бапкер анықтаған немесе айып добын салу уақытының арасында көмек көрсетілген ойыншыны жарақат алған жағдайда

ауыстыруға болады. Бұл жағдайда қарсылас команда, егер қаласа, бірдей ойыншыны ауыстыруға құқылы.

6-бап Капитан: Міндеттері мен құқықтары

- 6.1** Капитан (КАП.) – бас бапкер команданың өкілі ретінде тағайындалған ойыншы. Ол доп ойыннан шығып кетіп, ойын сағаттары тоқтаған кезде ғана ақпарат алу үшін ойын барысында төрешілерге сыпайы түрде жүгіне алады.
- 6.2** Капитан ойын аяқталғаннан кейін 15 (он бес) минуттан кешіктірмей, егер оның командасы ойын нәтижесіне наразылық білдірсе, аға төрешіге хабарлауы және "наразылық жағдайында капитанның қолы" деген бағанға хаттамаға қол қоюы тиіс.

7-бап Бас бапкер, бапкердің бірінші көмекшісі. Міндеттері және құқықтары

- 7.1** Кестеде көрсетілген ойын басталғанға дейін 40 (қырық) минуттан кешіктірмей әрбір бас бапкер немесе оның өкілі хатшыға ойынға қатысуға жіберілген команда мүшелерінің тегі мен тиісті нөмірлері, сондай-ақ, команда капитанының, бас бапкердің және бапкердің бірінші көмекшісінің тегі жазылған тізімді беруге тиіс. Тегі хаттамаға енгізілген команданың барлық мүшелері ойын залына тек ойын басталғаннан кейін келсе де ойнауға құқылы.
- 7.2** Кестеде көрсетілген ойын басталғанға дейін 10 минуттан кешіктірмей әрбір бас бапкер хаттамаға қол қоя отырып, өз командалары мүшелерінің фамилияларымен және тиісті нөмірлерімен, бас бапкердің және бапкердің бірінші көмекшісінің фамилияларымен өз келісімін растауы тиіс. Сонымен қатар, ол ойынды бастайтын 5 ойыншыны көрсетуі керек. "А" командасының бас бапкері бұл ақпаратты бірінші болып беруі керек.
- 7.3** Бас бапкерлер, бапкерлердің көмекшілері, қосалқы ойыншылар, қашықтағы ойыншылар және делегацияның ілеспе мүшелері-команданың орындығында отыруға және өз командасының орындық аймағында қалуға рұқсат етілген жалғыз адамдар болып табылады. Ойын уақытында барлық қосалқы, қашықтағы ойыншылар мен делегацияның ілеспе мүшелері отыруы керек.
- 7.4** Бас бапкер немесе бапкердің бірінші көмекшісі статистикалық ақпарат алу үшін ойын барысында хатшы үстеліне доп ойыннан шығып, ойын сағаты тоқтаған кезде ғана бара алады.
- 7.5** Ойын барысында бас бапкер доп ойыннан шығып, ойын сағаты тоқтаған кезде ғана ақпарат алу үшін төрешілермен сыпайы түрде сөйлесе алады.
- 7.6** Бас бапкерге немесе бапкердің бірінші көмекшісіне (бірақ кез келген уақытта олардың біреуі ғана) ойын кезінде тұруға рұқсат етіледі. Олар өз командасының орындық аймағында қалу шартымен ойын барысында ойыншыларға ауызша хабарласа алады. Бапкердің бірінші көмекшісі төрешілермен араласпауы (сөйлеспеуі) керек.

- 7.7** Егер командада бапкердің бірінші көмекшісі болса, оның тегі ойын басталғанға дейін хаттамаға енгізілуі керек (Хаттамағы оның қолы қажет емес). Егер қандай да бір себептермен бас бапкер оларды өзі орындай алмаса, ол бас бапкердің барлық міндеттері мен құқықтарын қабылдауы керек.
- 7.8** Егер капитан алаңнан кетсе, бас бапкер төрешіге алаңда капитан ретінде әрекет ететін ойыншының нөмірін айтуы керек.
- 7.9** Капитан бас бапкер болмаған немесе өз міндеттерін орындауды жалғастыра алмаған және хаттамаға енгізілген бапкердің бірінші көмекшісі болмаған жағдайда (немесе егер ол өз міндеттерін орындауды жалғастыра алмаса) ойнаушы бас бапкер ретінде әрекет етуі керек. Егер капитан алаңнан кетуі керек болса, ол бас бапкер ретінде ойынды жалғастыра алады. Егер ол ойыннан шеттетілетін ереже бұзушылықтың салдарынан кетуі керек болса немесе жарақатына байланысты бас бапкер ретінде әрекет ете алмаса, онда оны капитан ретінде ауыстырған ойыншы оны ойындағы бас бапкер ретінде де алмастыра алады.
- 7.10** Бас бапкер мұндай ойыншы Ережелерде айқындалмаған барлық жағдайларда өз командасының айып добын салатын (лақтыратын) ойыншыны көрсетуі керек.

ТӨРТІНШІ ЕРЕЖЕ - ОЙЫН ЕРЕЖЕЛЕРІ

8-бап Ойын уақыты, тең есеп және овертайм

- 8.1** Ойын әрқайсысы 10 минуттан тұратын 4 ширектен тұруы керек.
- 8.2** Кестеде көрсетілген ойынның басталу уақытына дейінгі үзіліс 20 минутты құрауы керек.
- 8.3** Бірінші және екінші ширек (бірінші жартыжылдық), үшінші және төртінші ширек (екінші жартыжылдық) арасындағы және әр овертаймға дейінгі үзілістер 2 минутты құрауы керек.
- 8.4** Ойынның жартысы арасындағы үзіліс 15 минут болуы керек.
- 8.5** Ойындағы үзіліс:
- Кестеде көрсетілген ойынның басталу уақытынан 20 минут бұрын басталады.
 - Ойын сағаттарының ширек немесе қосымша уақыттың аяқталуы туралы сигналы естілгенде басталады.
- 8.6** Ойындағы үзіліс:
- Бірінші ширектің басында даулы доп лақтыру уақытында лақтырылған кезде Аға төрешінің қолынан шыққан сәтте аяқталады.
 - Барлық басқа ширектер мен қосымша уақыттардың басында доп лақтыратын ойыншының қолында болғанда аяқталады.
- 8.7** Егер төртінші ширектің соңында ұпай тең болса, ойын әрқайсысы 5 минуттан тұратын қосымша уақытпен жалғасуы керек, бұл ұпайдағы теңдікті бұзу үшін қажет.

Егер үйде және сыртта екі ойынның ұтыс ойыны жүйесінің сериясында екі ойынның қорытындысы бойынша жиынтық шот екінші ойынның соңында тең болса, бұл ойын 5 минутқа созылатын қосымша уақыттармен жалғасуы керек, бұл шоттағы теңдікті бұзу үшін қажет.

- 8.8** Егер фол ойынның ширек уақыты мен овертаймға жақын келсе, төреші қалған ойын уақытын анықтауы тиіс. Кемінде 0,1 секунд ойын сағатында көрінуі тиіс.
- 8.9** Егер техникалық, спорттық емес немесе біліктіліктен айыратын фол ойындағы үзіліс кезінде жасалса, кез келген ықтимал айыппұл(-дар) лақтыру(-лар) келесі ширек немесе қосымша уақыт басталар алдында жүргізілуі тиіс.

9-бап Ширек уақыттың, қосымша уақыттың немесе ойынның басталуы мен аяқталуы

- 9.1** Бірінші ширек доп орталық шеңберде даулы лақтыру кезінде лақтырылса, аға төрешінің қолынан (қолдарынан) шыққан кезде басталады.
- 9.2** Барлық басқа ширектер немесе қосымша уақыттар доп лақтыратын ойыншының қолында болған кезде басталады.
- 9.3** Егер алаңда бір немесе екі командада ойнауға дайын 5 ойыншы болмаса, ойын басталмайды.
- 9.4** Барлық ойындарда кестеде бірінші болып көрсетілген команда (алаң иесі болып табылатын команда) хатшы үстелінен алаңға қарап тұрған кезде:
- хатшы үстелінің сол жағында орналасуы тиіс;
 - ойын алдында сергіту жаттығуларын өз орындығының алдындағы алаңның жартысында орындау тиіс.

Алайда, егер екі команда келісетін болса, олар орындықтарын және/немесе ойынның алғашқы жартысы басталар алдында сергіту жаттығуларын орындайтын алаңдарын ауыстыра алады.

- 9.5** Командалар сергіту жаттығуларын жасайтын алаңның жартысын және себеттерін ойынның екінші жартысы басталар алдында ауыстыруы керек.
- 9.6** Барлық овертаймдарда командалар төртінші ширектегідей себеттерге шабуыл жасауды жалғастыруы керек.
- 9.7** Ширек ойын уақыты, овертайм немесе ойын сағатының ширек немесе овертайм аяқталғаны туралы сигналы естілгенде аяқталуы керек. Егер қалқан периметрі бойынша қызыл жарық сигналымен жабдықталған болса, онда жарық сигналының ойын сағаттарының дыбыстық сигналынан артықшылығы болады

10-бап Доп статусы

- 10.1** Доп ойындағы доп немесе ойыннан шыққан доп болуы мүмкін.
- 10.2** Доп ойында болады, егер:
- Ойын басталар алдында Аға төреші допты еркін лақтыру кезінде доп қолынан шықса.
 - Айып добын салу кезінде айып добын лақтыруды орындайтын ойыншының қолында болса.
 - Лақтыру кезінде доп лақтыруды орындайтын ойыншының қолында болса.
- 10.3** Доп ойыннан шығады, егер:
- Кез келген доп немесе айып добы салынса.
 - Доп ойында болған кезде төреші ысқырған кезде.
 - Айып добын салу кезінде доп себетке түспейтіні анық болса, артынша мыналар орын алса:



- Басқа айып доптары салынса;
- Артынша жаза берілсе (айып добын салу және / немесе иелену).
- Ойын сағаттарының ширек немесе қосымша уақыттың аяқталуы туралы сигналы естілсе.
- Команда допты басқаратын сәтте лақтыруға арналған таймер сигналы естілсе.
- Лақтырылып ұшып келе жатқан допқа команданың кез келген мүшесі :
 - Төреші ысқырығынан кейін жанасып кетсе;
 - Ойын сағатының ширек ойын уақыты немесе овертаймның аяқталғаны туралы сигналы естілгенде жанасып кетсе;
 - Лақтыру таймерінің сигналы естілгенде жанасып кетсе.

10.4 Доп ойыннан шықпайды және доптың салынғаны мына жағдайда есептеледі:

- Доп лақтырылып ұшып келе жатқанда:
 - Төреші ысқырған кезде;
 - Ойын сағаттарының ширек немесе қосымша уақыттың аяқталуы туралы сигналы естіледі;
 - Лақтыру үшін таймер сигналы естіледі;
- Доп айып добын лақтырған кезде ұшып келе жатқанда, төреші айып добын орындайтын ойыншының бұзушылығынан басқа, Ережелер бұзылып ысқырған кезде.
- Допты қарсылас команданың кез келген ойыншысы немесе қарсылас команданың орындығында отыруға рұқсат етілген кез келген адам бұзғанға дейін басталған үздіксіз қозғалыспен лақтыру және соққысын аяқтау арқылы басқарылады.

Егер төреші ысқырық бергеннен кейін лақтырудың мүлдем жаңа процесі басталса, бұл ереже қолданылмайды және соққы есептелмеуі керек.

11-бап Ойыншы мен төрешінің орналасқан жері

- 11.1** Ойыншының орналасқан жері оның еденде тұрған жерімен анықталады. Ойыншы ауада болған кезде, ол еденге соңғы рет тиген жерде болған мәртебесін сақтайды. Бұған шектеу сызығы, орталық сызық, 3 ұпайлы сызық, айыппұл добын салу сызығы, шектеулі аймақ сызықтары және соқтығысу бұзушылықтары тіркелмейтін жартылай шеңбер аймақтарын шектейтін сызықтар кіреді.
- 11.2** Төрешінің орналасқан жері ойыншының орналасқан жерімен бірдей анықталады. Доп төрешіге тиген кезде, бұл төреші тұрған жерде еденге тигізу сияқты саналады.

12-бап Даулы доп лақтыру және кезектесіп иелену

12.1 Даулы лақтыруды анықтау

- 12.1.1** **Даулы лақтыру** төреші допты кез-келген 2 қарсыластың арасына лақтырған кезде пайда болады.
- 12.1.2** **Даулы доп** қарсылас командалардың бір немесе бірнеше ойыншылары допты бір немесе екі қолымен қатты ұстаған кезде пайда болады, себебі, ойыншылардың ешқайсысы тым дәрекі әрекетсіз басқара алмайды.

12.2 Даулы лақтыру рәсімі

- 12.2.1** Әрбір дауласушы ойыншының екі аяғы да орталық шеңбердің өз себетіне жақын жартысында болатындай етіп тұруы керек, ал бір аяғы орталық сызыққа жақын болуы керек.
- 12.2.2** Егер қарсылас осы орындардың бірін алғысы келсе, бір команданың ойыншылары шеңбердің айналасында көрші орындарды ала алмайды.
- 12.2.3** Содан кейін төреші допты екі қарсыластың арасында тігінен жоғары секіру кезінде олардың екеуі де жете алатын биіктіктен ары лақтыруы керек.
- 12.2.4** Доп төмен түсе бастағаннан кейін дауласатын ойыншылардың кем дегенде біреуі оны қолмен (қолдарымен) ұруы керек.
- 12.2.5** Дауласатын ойыншылардың ешқайсысы доп дұрыс соғылғанға дейін өз позициясынан кетпеуі керек.
- 12.2.6** Дауласып жатқан ойыншылардың ешқайсысы дауласпаған ойыншылардың біріне немесе алаңға тигенше допты 2 реттен артық ұстай алмайды немесе ұра алмайды.
- 12.2.7** Егер допты дауласатын ойыншылардың кем дегенде біреуі ұрмаса, онда даулы лақтыру қайталануы керек.
- 12.2.8** Дауласпаған ойыншылардың денесінің ешбір бөлігі доп соғылғанға дейін шеңбердің (цилиндрдің) сызығында немесе үстінде бола алмайды.

12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 және 12.2.8-баптардың сақталмауы бұзушылық болып табылады.

12.3 Жазалау

Доп лақтыру үшін қарсыластарға тікелей арқалық тақтаның артындағы орынды қоспағанда, бұзушылық орын алған жерге жақын жерден берілуі керек.

12.4. Даулы лақтыру жағдайлары

Даулы лақтыру жағдайы қашан болады:

- Даулы доп бекітіледі.

- Доп шығады және төрешілер қарсыластардың қайсысы допқа соңғы тигеніне күмәнданады немесе келіспейді.
- Соңғы айып добын салу сәтсіз болған кезде айып добын салу кезінде өзара бұзушылық орын алады.
- Мына жағдайларды қоспағанда, ойындағы доп сақина мен қалқан арасында кептеліп қалса:
 - Айып добын салу арасында:
 - Соңғы айып добын салудан кейін, содан кейін команданың алдыңғы аймағындағы лақтыру сызығынан лақтырылады.
- Бірде-бір команда допты басқара алмаған кезде немесе допты иеленбей қалған сәтте доп ойыннан шығады.
- Екі командаға бірдей жазалар өтелгеннен кейін, өткізуге қалған бұзушылықтар үшін басқа жазалар жоқ және командалардың ешқайсысы допты бірінші бұзушылық немесе бұзушылық алдында басқара алмады немесе иелік ете алмады.
- Бірінші ширектен және барлық овертаймнан басқасынан бөлек барлық ширектер басталады.

12.5 Кезектесіп иелену анықтамасы

Кезектесіп иелену дегеніміз - даулы лақтырудың орнына допты лақтыру арқылы ойынға қосу тәсілі.

12.6 Кезектесіп иелену рәсімі

- 12.6.1 Даулы лақтырудың барлық жағдайларында командалар қалқанның артындағы орынды қоспағанда, даулы лақтыру жағдайы орын алатын жерге жақын жерден лақтыру үшін допқа иелік ету құқығын кезекпен алуы керек.
- 12.6.2 Даулы лақтырудан кейін ойындағы допқа бірінші командалық бақылауды орнатпаған команда кезектесіп иелік ету нәтижесінде бірінші лақтыруға құқылы болуы керек.
- 12.6.3 Кез келген ширек немесе қосымша уақыт аяқталғаннан кейін келесі кезектесіп иеленуге құқығы бар Команда келесі ширекті немесе қосымша уақытты хатшылық үстелге қарама-қарсы орталық сызықты жалғастыра отырып бастауы керек немесе жазаны өтеу үшін айып добын лақтыру және допты иелену құқығы беріледі.
- 12.6.4 Кезектесіп допты лақтыруға құқығы бар команда қарсыластар себетіне бағытталған кезекпен иемдену нәтижесінде анықталуы керек. Кезектесіп иелену көрметкішінің бағыты кезектесіп иелену нәтижесінде лақтыру аяқталған кезде бірден өзгертілуі тиіс.
- 12.6.5 Команданың кезектесіп иелік ету нәтижесінде лақтыруды орындау кезінде жасаған бұзушылығы бұл команданы кезектесіп иелік ету нәтижесінде лақтыру құқығынан айыруға мәжбүр етеді. Кезектесіп иелік ету көрсеткішінің бағыты дереу өзгертілуі керек, бұл бұзушылық жасаған команданың қарсыластары келесі даулы лақтыру жағдайында кезектесіп иелік ету нәтижесінде лақтыруға құқылы болуы керек екенін көрсетеді. Содан кейін, ойында бұзушылық жасаған қарсылас команда допты бастапқы лақтыру орнынан ойын алаңының сыртына лақтыруға беру арқылы қайта басталуы керек.
- 12.6.6 Кез келген командамен жасаған фол:
- Бірінші немесе қосымша уақыттан басқа кез келген ширек басталғанға дейін, немесе
 - Кезектесіп иелену нәтижесінде лақтыру кезінде, лақтыруға құқығы бар команданы кезек-кезек иелік ету құқығынан айыруға мәжбүрлемейді.

13-бап Доппен қалай ойнайды

13.1 Анықтама

Баскетболда доп тек қолмен ойналады және оны осы Ережелерде көрсетілген шектеулер сақталған жағдайда кез келген бағытта беруге, лақтыруға, ұруға, домалатуға немесе басқаруға болады.

13.2 Ереже

Ойыншы доппен жүгіруге, допқа әдейі тиісуге, оны тебуге, оны аяқтың кез келген бөлігімен бөгеуге немесе допты соғуға болмайды.

Дегенмен, допты аяқтың кез келген бөлігімен кездейсоқ ұстау немесе түрту бұзушылық емес.

13.2-бапты сақтамау бұзушылық болып табылады.

13.3 Жазалау

Доп лақтыру үшін қарсыластарға тікелей арқалық тақтаның артындағы орынды қоспағанда, бұзушылық орын алған жерге жақын жерден берілуі керек.

14-бап Допты басқару

14.1 Анықтама

14.1.1 Командалық бақылау берілген команданың ойыншысы ойын кезіндегі допты басқарған кезде **басталады**, яғни, ол оны ұстайды немесе алып жүреді не ойындағы доп оның басқаруында болады.

14.1.2 Командалық бақылау мына жағдайда **жалғасады**:

- Команданың ойыншысы ойындағы допты басқарады.
- Бір команданың ойыншылары допты бір-біріне береді.

14.1.3 Командалық бақылау қашан **аяқталады**:

- Қарсылас бақылауды орнатады.
- Доп ойыннан шығады.
- Доп айып добын лақтыратын немесе жай лақтыруды орындайтын ойыншының қолынан шығып кетеді.

15-бап Доп лақтыру процесіндегі ойыншы

15.1 Анықтама

15.1.1 Лақтыру немесе айып добын лақтыру кезінде ойыншы қолында (қолдарында) ұстап тұрған доп қарсыластардың себетіне қарай ауаға жіберілген кезде пайда болады.

Аяқтау доп қарсыластардың себетіне қарай қолмен (қолмен) бағытталғанда пайда болады.

Жоғарыдан лақтыру допты бір немесе екі қолмен қарсыластардың себетіне күшпен жоғарыдан төмен қарай бағыттаған кезде пайда болады.

Себетке немесе қозғалыстағы басқа лақтыруларға өту кезінде үздіксіз қозғалыс - бұл допты қозғалыста ұстайтын немесе допты алып жүру аяқталғаннан кейін, содан кейін әдетте жоғары бағытталған лақтыру қозғалысын жалғастыратын ойыншының әрекеті.

15.1.2 Лақтыру процесі:

- Ойыншы, төрешінің айтуы бойынша, допты қарсыластарының себетіне қарай жоғары қарай бағыттағанда басталады.

- Доп ойыншының қолынан (қолдарынан) шыққан кезде немесе лақтырудың мүлдем жаңа процесі басталып, егер лақтырушының екі аяғы ауада болып, еденге түскен кезде аяқталады.
- 15.1.3 Себетке немесе қозғалыстағы басқа лақтыруларға өту кезінде үздіксіз қозғалыста лақтыру процесі:
- Допты ұстап алу немесе ауада ұстау аяқталғаннан кейін доп ойыншының қолында (қолында) болған кезде басталады және төрешінің айтуы бойынша, ойыншы допты лақтыруға тырысып допты босатар алдында лақтыру қозғалысын бастайды.
 - Доп ойыншының қолынан (қолдарынан) шыққан кезде немесе мүлдем жаңа лақтыру процесі басталғанда және ауаға секірген лақтырушының екі аяғы еденге түскенде кезде аяқталады.
- 15.1.4 Дұрыс жасалған қадамдар саны мен лақтыру процесі арасында ешқандай байланыс жоқ.
- 15.1.5 Лақтыру процесінде ойыншының қолын (-дарын) қарсыласы допты лақтыра алмайтындай етіп ұстай алады. Бұл жағдайда доп ойыншының қолын (қолдарын) тастап кеткені маңызды емес.
- 15.1.6 Лақтыру процесінде тұрған ойыншы фол жасаса, ол пас береді, содан кейін бұл ойыншы лақтыру процесінде қарастырылмайды.

16-бап Салынған доп: Қашан салынды және оның құны

16.1 Анықтама

- 16.1.1 Ойындағы доп себетке жоғарыдан кіріп, онда қалғанда немесе ол арқылы толығымен өткенде доп тасталған болып саналады.
- 16.1.2 Доп себеттің ішінде, тіпті оның кішкене бөлігі себеттің ішінде және сақина деңгейінен төмен болған кезде сеюет ішінде болып саналады.

16.2 Ереже

- 16.2.1 Тасталған доп ол салынған қарсыластар себетіне шабуыл жасайтын командаға келесідей есептеледі:
- Айыпдоп лақтырудан шығарылған доп үшін 1 ұпай есептеледі.
 - 2 ұпайлы соққылар аймағынан шығарылған доп үшін 2 ұпай есептеледі.
 - 3 ұпайлы соққы аймағынан шығарылған доп үшін 3 ұпай есептеледі.
 - Егер доп соңғы айып добын лақтыру кезінде сақинаға тигеннен кейін допқа шабуылшы немесе қорғаушы дұрыс жанасып кетсе себетке кірер алдында 2 ұпай есептеледі.
- 16.2.2 Егер ойыншы **кездейсоқ** допты өз командасының себетіне лақтырса, онда 2 ұпай есептеледі және ойын алаңында қарсылас команданың капитаны ретінде хаттамаға енгізілуі керек.
- 16.2.3 Егер ойыншы допты өз командасының себетіне **әдейі** лақтырса, бұл құқық бұзушылық болып табылады және соққы есептелмейді.
- 16.2.4 Егер ойыншы допты себеттен төменнен толығымен өтуге мәжбүр етсе, бұл бұзушылық.
- 16.2.5 Ойын сағаты 0.3 (секундтың 3 оннан бір бөлігі) немесе одан да көп болуы керек, сондықтан лақтырудан кейін немесе соңғы айып добынан кейін допты басқарған ойыншы лақтыруды орындай алады. Егер ойын сағаты 0.2 немесе 0.1 көрсетсе, онда допты лақтыру тәсілі тек ойын сағаты 0.0 көрсеткен кезде ойыншының қолы(-лары) допқа тиіп кетпесе, допты аяқтау немесе тікелей лақтыру болуы мүмкін.

17-бап Лақтыру

17.1 Анықтама

17.1.1 Лақтыру допты алаңнан тыс жерде орналасқан және лақтыруды орындайтын ойыншы алаңға жіберген кезде пайда болады.

17.1.2 Лақтыру:

- **Доп лақтыратын ойыншының қолында болған кезде басталады.**
- Қашан аяқталады:
 - Доп алаңдағы ойыншыға тиеді немесе допқа дұрыс тиеді.
 - Лақтыруды орындайтын Команда бұзушылық жасайды.
 - Ойындағы доп сақина мен қалқан арасында кептеліп қалса.

17.2 Рәсім

17.2.1 Төреші допты қолдан қолға беруі керек немесе оны лақтыратын ойыншының қолында болатын еденге қоюы керек. Ол сондай-ақ допты еденнен секіру арқылы лақтыра алады немесе өткізе алады, егер:

- Төреші лақтыруды орындайтын ойыншыдан 4 метрден аспайтын қашықтықта орналасса.
- Лақтыруды орындайтын ойыншы төреші көрсеткен жерде болса.

17.2.2 Ойыншы қалқанның артындағы орынды қоспағанда, ережелерді сақтамаған немесе ойын тоқтатылған жерге жақын жерден лақтыруды орындауы керек.

17.2.3 Бірінші ширектен басқа барлық ширектердің басында және барлық қосымша уақыттарда лақтыру хатшылық үстелге қарама-қарсы орталық сызықтың жалғасынан жүргізілуі керек.

Лақтыруды орындайтын ойыншы аяқтарын орталық сызықтың екі жағына хатшылық үстелге қарама-қарсы орналастыруы керек және допты алаңның кез келген жеріндегі серіктеске беруге құқылы.

17.2.4 Ойын сағаттары төртінші ширекте немесе допты өзінің артқы аймағында басқаруға құқығы бар команда алған әрбір овертаймда 2:00 минут немесе одан аз уақытты көрсеткен кезде, осы команданың бас бапкері ойын команданың алдыңғы шебінен немесе ойын аяқталған жерге жақын жердегі артқы жағынан ойында қайта жалғастырылуы қажеттілігін анықтауға құқығы бар.

17.2.5 Ойындағы допты басқаратын немесе допты иеленуге құқығы бар команданың ойыншысы жасаған жеке бұзушылықтан кейін ойын ережелерді сақтамаған жерге жақын жерден лақтыру арқылы қайта басталуы керек.

17.2.6 Техникалық бұзушылықтан кейін, егер осы Ережеде өзгешелер көзделмесе, ойын доп орналасқан жерге жақын жерден, техникалық бұзушылық жасалған кезде лақтыру арқылы қайта басталуы керек.

17.2.7 Спорттық емес немесе дисквалификациялаушы фолдан кейін, егер осы Ережеде өзгешелер көзделмесе, ойын команданың алдыңғы аймағында лақтыру сызығынан лақтыру арқылы қайта басталуы керек.

17.2.8 Жекпе-жектен кейін ойынды 39-бапта көрсетілгендей қайта басталу керек.

17.2.9 Доп себетке тиген сайын, бірақ соққы немесе соңғы айып добы есептелмесе, ойын еркін лақтыру сызығын жалғастыра отырып, лақтыру арқылы қайта басталуы керек.

17.2.10 Салынған доптан немесе соңғы айып доптан кейін:

- Себетінде доп соғылған команданың кез келген ойыншысы лақтыруды сол команданың соңғы сызығының артындағы кез келген жерден

қабылдауы керек. Бұл ереже сонымен қатар, төреші допты тайм-ауттан кейін немесе соққыдан немесе соңғы сәтті еркін лақтырудан кейін ойынның кез келген уақытында тоқтатқаннан кейін лақтыруды жүзеге асыратын ойыншының иелігінде болатын жерге/еденге жібергеннен кейін де қолданады.

- Алдыңғы сызықтың артынан лақтыратын ойыншы алдыңғы сызық бойымен және/немесе артқа қарай жылжи алады, ал допты серіктестер бір-біріне бере алады, бірақ, 5 секундтық санақ доп ойын алаңынан тыс бірінші ойыншының қолында болған сәттен басталады.

17.3 Ереже

17.3.1 Лақтыруды орындайтын ойыншы төмендегілерді жасамауы тиіс:

- Допты қолдан шығарғанға дейін 5 секундтан артық уақыт жұмсау.
- Доп оның қолында (қолдарында) болған кезде алаңды басу.
- Допты лақтыру кезінде доп қолынан шығып кеткеннен кейін допты ойын алаңының сыртындағы еденге тигізу.
- Допқа оған басқа ойыншы тимес бұрын қол тигізу.
- Допты лақтырғаннан кейін бірден себетке кіргізуге мәжбүрлеу.
- Допты қолынан шығармас бұрын төреші көрсеткен лақтыру орнынан бір немесе әртүрлі бағытта шектеу сызығының артына 1 метрден астам қашықтыққа жылжуға. Алайда, мән-жайға қарай шекара сызығынан кері шегінуге рұқсат етіледі.

17.3.2 Лақтыру кезінде басқа ойыншы (лар) болмауы керек:

- Доп осы сызық арқылы лақтырылғанша дененің кез келген бөлігі шектеу сызығынан жоғары болмауы керек.
- Лақтыру алаңындағы қашықтық шектеу сызығынан ойын алаңынан тыс кез келген кедергіге дейін 2 метрден аз болған кезде лақтыратын ойыншыдан 1 метрге жақын болыңыз.

17.3.3 Ойын сағаттары төртінші ширекте және әр қосымша уақытта 2:00 минут немесе одан аз уақытты көрсеткенде және лақтыру берілгенде, төреші лақтыру кезінде ескерту ретінде шектеу сызығының дұрыс емес қиылысу қимылын қолдануы керек.

Егер қорғаушы болса:

- Дененің кез-келген бөлігін лақтыруға жол бермеу үшін шектеу сызығынан жоғары жылжытады немесе
- Лақтыру орнында қашықтық 2 метрден аз болған кезде лақтыруды орындайтын ойыншыдан 1 метрге жақын, бұл бұзушылық болып табылады және техникалық фолға әкелуі керек.

17.3-бапты сақтамау бұзушылық болып табылады.

17.4

17.5 Жаза беру

Допты қарсылас командаға бастапқы лақтыру орнынан лақтыру үшін берілу керек.

18-бап Тайм-аут

18.1 Анықтама

Тайм-аут - бұл бас бапкердің немесе бапкердің бірінші көмекшісінің өтініші бойынша ойынның тоқтауы.

18.2 Ереже

18.2.1 Әр тайм-аут 1 минутқа созылуы керек.



- 18.2.2 Тайм-аут оны беру мүмкіндігі болған кезде берілуі мүмкін.
- 18.2.3 Тайм-аут беру мүмкіндігі мына жағдайда пайда болады:
- Доп ойыннан шыққан кезде екі командаға да беріледі, ойын сағаттары тоқтайды және Төреші хатшы столымен өзара іс-қимылды аяқтайды.
 - Соңғы сәтті айып доптан кейін доп ойыннан шығып кеткен кезде, екі командаға да беріледі.
 - Себетіне доп лақтырылған командаға беріледі.
- 18.2.4 Тайм аут мүмкіндігі допты лақтыру немесе бірінші айып добын лақтыруды орындау үшін ойыншының қолында болған кезде аяқталады.
- 18.2.5 Әр командаға берілуі мүмкін:
- Ойынның бірінші жартысында 2 тайм-аут.
 - Ойынның екінші жартысында 3 тайм-аут, ойын сағаттары төртінші ширекте 2:00 минут немесе одан аз уақыт көрсеткен кезде осы тайм-ауттар 2-ден аспайды.
 - Әр қосымша уақыт кезінде 1 тайм-аут.
- 18.2.6 Пайдаланылмаған тайм-ауттарды келесі ойынның жартысына немесе қосымша уақытқа ауыстыру мүмкін емес.
- 18.2.7 Тайм-аут, егер қарсылас команда гол соққаннан кейін және Ереженің бұзылуына жол берілмесе, тайм-аут бас бапкері немесе бірінші бапкердің көмекшісі талап еткен командаға беріледі.
- 18.2.8 Ойын сағаты төртінші ширекте және әр қосымша уақытта 2:00 минут немесе одан аз уақытты көрсеткен кезде және төреші ойынды тоқтатқан жағдайды қоспағанда, кез-келген доптан кейін допты лақтырған командаға тайм-аутқа рұқсат етілмеуі керек.

18.3 Рәсім

- 18.3.1 Тек бас бапкер немесе бапкердің бірінші көмекшісі тайм-аутты сұрауға құқылы. Ол хатшы үстелімен визуалды байланыс орнатуы немесе оған жақындауы керек және қолымен дұрыс қимылды көрсете отырып, тайм - аутты нақты сұрауы керек.
- 18.3.2 Күту уақыты туралы сұрау секундометристің осы сұрау туралы сигналы шыққанға дейін ғана жойылуы мүмкін.
- 18.3.3 Тайм-аут уақыты:
- Төреші ысқырық беріп, тайм-аут беру қимылын көрсеткенде басталады.
 - Төреші ысқырық беріп, командаларды алаңға оралуға шақырған кезде аяқталады.
- 18.3.4 Тайм-аут беру мүмкіндігі пайда болғаннан кейін, секундометрист өз сигналын беріп, төрешілерге команданың тайм-аут сұрағаны туралы хабарлауы керек.
- Егер доп тайм-аутты сұраған команданың себетіне тасталса, секундометрист ойын сағатын дереу тоқтатып, өз сигналын беруі керек.
- 18.3.5 Тайм-аут кезінде және екінші және төртінші ширектің басталуына дейін немесе әрбір овертаймның алдындағы ойын аралығы кезінде ойыншылар алаңнан шығып, командалық орындықта отыра алады, ал командалық орындықта отыруға рұқсат етілген кез келген адам, егер олар өздерінің командалық орындық аймағына жақын болса, алаңға кіре алады.

- 18.3.6 Егер кез келген командадан тайм-аут беру туралы өтініш доп бірінші айып добын лақтыруды орындайтын ойыншының иелігінде болғаннан кейін келсе, онда тайм-аут мына жағдайда берілуі керек:
- Соңғы айып добы сәтті салынса.
 - Егер соңғы айып добын салғаннан кейін, ол сәтсіз болса, артынша доп лақтырылады.
 - Фол айып добын лақтырулар арасында жасалады. Бұл жағдайда бұрын тағайындалған айыппұл(-дар) лақтыру(-лар) орындалуы тиіс, ал егер осы Ережелерде өзгеше көзделмесе, тайм-аутқа жаңа бұзушылық үшін жаза жүргізілгенге дейін рұқсат етілуі тиіс.
 - Фол соңғы айып добынан кейін доп ойынға кіргенге дейін жасалады. Бұл жағдайда тайм-аутқа жаңа ереже бұзғаны үшін жаза қолданар алдында рұқсат етілуі керек.
 - Бұзушылық доп соңғы айып добынан кейін ойынға кіргенге дейін жасалады. Бұл жағдайда лақтыруға дейін тайм-аутқа рұқсат етілуі керек.
- Бұзушылық үшін 1-ден астам жазадан туындаған еркін лақтыру және/немесе иелік ету сериялары болған жағдайда, әр серия бөлек қарастырылуы керек.

19-бап Ауыстыру

19.1 Анықтама

Ауыстыру - қосалқы ойыншының ойыншы болу үшін өтініші бойынша ойынды тоқтату.

19.2 Ереже

19.2.1 Ауыстыру мүмкіндігі пайда болған кезде Команда ойыншыны (ойыншыларды) ауыстыра алады.

19.2.2 Ауыстыру мүмкіндігі пайда болады:

- Доп ойыннан шыққан кезде екі командаға да беріледі, ойын сағаттары тоқтайды және Төреші хатшы столымен өзара іс-қимылды аяқтайды.
- Соңғы сәтті айып доптан кейін доп ойыннан шығып кеткен кезде, екі командаға да беріледі.
- Ойын сағаты төртінші ширекте және әр овертаймда 2:00 минут немесе одан аз уақытты көрсеткен сәтте допты себетке тастаған командаға.

19.2.3 Ауыстыру мүмкіндігі допты лақтыру немесе бірінші еркін лақтыруды орындау үшін ойыншының қолында болған кезде аяқталады.

19.2.4 Алмастырушы болған ойыншы және ойыншы болған алмастырушы доп қайтадан ойыннан шыққанша мына жағдайды қоспағанда ойынға қайта кіре алмайды немесе ойыннан шыға алмайды:

- Командада ойын алаңында 5-тен аз ойыншы қалса.
- Қатені түзету нәтижесінде айып добын лақтыруға құқылы ойыншы дұрыс ауыстырылғаннан кейін команданың орындығында отырса.

19.2.5 Төреші ойынды тоқтатқан жағдайды қоспағанда, ойын сағаттары төртінші ширекте және әр қосымша уақытта 2:00 минут немесе одан аз уақытты көрсеткен кезде допты лақтырған командаға ауыстыруға рұқсат етілмеуі керек.

19.2.6 Егер ойыншыға медициналық немесе басқа көмек көрсетілсе, команданың алаңда 5-тен аз ойыншысы болатын жағдайды қоспағанда оны ауыстыру керек.

19.3 Рәсім



- 19.3.1 Ауыстыруды сұрауға тек қосалқы ойыншы ғана құқылы. Ол (бас бапкер немесе бапкердің бірінші көмекшісі емес) хатшы үстеліне жақындап, ауыстыруды нақты сұрауы керек, екі қолымен қабылданған қимылды дұрыс көрсетіп немесе ауыстырылатын орындыққа отыруы керек. Ол бірден ойнауға дайын болуы керек.
- 19.3.2 Ауыстыру туралы өтініш секундометристтің осы өтініш туралы сигналы шыққанға дейін ғана жойылуы мүмкін.
- 19.3.3 Ауыстыру мүмкіндігі пайда болған кезде, секундометрист төрешілерге ауыстыру туралы өтініш түскенін хабарлау үшін сигнал беруі керек.
- 19.3.4 Төреші ысқырық бергенше, ауыстыру қимылын көрсетіп, оны алаңға шығуға шақырғанға дейін қосалқы ойыншы шектеу сызығының артында қалуы керек.
- 19.3.5 Ауыстырылған ойыншыға ауыстыру туралы секундометристке немесе төрешіге хабарламай, өз командасының орындығына бірден баруға рұқсат етіледі.
- 19.3.6 Ауыстыру мүмкіндігінше тез жасалуы керек. 5 бұзушылық жасаған немесе дисквалификацияланған ойыншы дереу ауыстырылуы керек (30 секундтан артық емес). Егер төрешінің пікірінше, ойынның іркілісі орын алса, кінәлі команда тайм-аут беру арқылы жазалануы керек. Егер командада тайм-аут қалмаса, онда бас бапкер ('B' деп жазылған) ойынның кешігуі үшін техникалық бұзушылықпен жазалануы мүмкін.
- 19.3.7 Егер ауыстыру тайм-аут кезінде немесе ойындағы үзіліс кезінде жасалса (ойынның жартысы арасындағы үзілісті қоспағанда), ауыстырушы ойынға кіріспес бұрын секундометристке хабарлауы керек.
- 19.3.8 Айып добын (лақтыруды) орындайтын ойыншы ауыстырылуы керек, себебі ол:
- Жарақат алғанда, немесе
 - 5 фол жасаса, немесе
 - Ойыннан шеттетілсе,
- берілген айып доп лақтыруды(-ларды) оны ауыстырған ойыншы(-лар) орындауы тиіс, ол ойын уақытының келесі кезеңінде ойнағанға дейін қайтадан ауыстырыла алмайды.
- 19.3.9 Егер ауыстыру туралы өтініш кез-келген командадан доп бірінші айып добын орындау үшін ойыншының қолына түскен кезде келіп түссе, онда ауыстыру мына жағдайда берілуі керек, егер:
- Соңғы айып добы сәтті салынса.
 - Егер соңғы айып добынан кейін сәтсіз лақтырылған болса, артынша доп лақтырылады.
 - Фол айып добы лақтырулар арасында жасалады. Бұл жағдайда айып доп лақтыру орындалуы тиіс, ал егер осы Ережелерде өзгеше көзделмесе, жаңа бұзушылық үшін жаза берілгенге дейін ауыстыруға рұқсат етілуі тиіс.
 - Фол соңғы айып добынан кейін доп ойынға кіргенге дейін жасалады. Бұл жағдайда жаңа фол үшін жаза қолданар алдында ойыншыны ауыстыруға рұқсат етілуі керек.
 - Бұзушылық доп соңғы айып добынан кейін ойынға кіргенге дейін жасалады. Бұл жағдайда допты лақтыруға дейін ауыстыруға рұқсат етілуі керек.

Бұзушылық үшін 1-ден астам жазадан туындаған еркін лақтыру және/немесе иелік ету сериялары болған жағдайда, әр серия бөлек қарастырылуы керек.

20-бап "Құқығынан айыру" арқылы жеңілген ойын

20.1 Ереже

Команда мына жағдайда құқығынан айыру арқылы жеңіледі, егер:

- Команданың мүлдем жоқ болуы немесе кестеде көрсетілген ойын басталып 15 минуттан кейін ойнауға дайын 5 ойыншыны шығара алмаса.
- Ол өз әрекеттерімен ойынға кедергі келтірсе.
- Ол Аға төреші ұсынғаннан кейін ойнаудан бас тартса.

20.2 Жаза беру

20.2.1 Жеңіс қарсыластар командасына 20:0 есебімен берілуі тиіс. Сонымен қатар, "құқығынан айырудан" кейін ойыннан жеңілген команда классификациялық 0 ұпайын алуы тиіс.

20.2.2 2 ойын сериясында (үйде және сыртта) жалпы ұпаймен (жалпы ұпай) және плей-оффта (3-нен ең жақсысы) бірінші, екінші немесе үшінші ойында жеңілген команда сериядан немесе плей-оффтан бүкіл сериясынан ұтылуы керек. Бұл плей-офф кезеңіне қолданылмайды (5-тен үздік және 7-ден үздік).

20.2.3 Егер турнирде команда ойыннан "құқығынан айыру" арқылы жеңілсе, ол турнирден шығарылады, ал осы команда ойнаған ойындар қорытындысының күші жойылады.

21-бап "Ойыншылардың жетіспеушілігінен" ұтылған ойын

21.1 Ереже

Егер ойын барысында осы команданың ойнауға дайын ойыншыларының саны 2-ден аз болса, Команда "ойыншылардың жетіспеушілігінен" ұтылуы керек.

21.2 Жаза беру

21.2.1 Жеңіске ие болған команда алда болса, ойын тоқтатылған кездегі есеп тұрақты болуы керек. Жеңіске ие болған команда алда болмаса, 2:0 есебі оның пайдасына жазылуы керек. Ойыннан «ойыншылардың жетіспеуіне байланысты» жеңілген команда бір 1 класстық ұпай алады.

21.2.2 2 ойын сериясында (үйде және сыртта) ұпай саны бойынша) бірінші немесе екінші ойында "ойыншылардың жетіспеушілігінен" ұтылған команда "ойыншылардың жетіспеушілігінен" бүкіл серияда жеңіліске ұшырайды.

БЕСІНШІ ЕРЕЖЕ – ЕРЕЖЕ БҰЗУШЫЛЫҚТАР

22-бап Ереже бұзушылықтар

22.1 Анықтама

Ереже бұзушылық дегеніміз - ережелерді сақтамау.

22.2 Жаза беру



Егер осы Ережелерде өзгеше көзделмесе, доп қарсыластар командасына бұзушылық орын алған жерге жақын жерден лақтыру үшін, қалқанның артындағы орынды қоспағанда, берілуі тиіс.

23-бап Алаңнан тыс ойыншы және ойын алаңынан тыс кеткен доп

23.1 Анықтама

23.1.1 **Ойыншы** денесінің кез-келген бөлігі еденге немесе ойыншыдан басқа кез-келген затқа тисе, немесе шектеу сызығынан асып кетсе не үстінен шығып кетсе онда ол ойыннан шығады.

23.1.2 **Доп** келесіге тиген кезде сыртқа шығады:

- Ойыншы немесе кез келген басқа адамға;
- Еденге немесе шектейтін сызығынан асып не үстінен шығып кетсе;
- Қалқанды, қалқанның артқы жағын немесе алаңның үстіндегі кез келген затты қолдайтын тіректерге тисе.

23.2 Ереже

23.2.1 Доп соңғы ойыншының допқа тиіп кетуіне немесе доп тигенге дейін доп тиген ойыншыға, тіпті егер доп ойыншыдан басқа нәрсеге тигеннен кейін тиіп кетсе де допты ойыннан шығуға мәжбүр етеді.

23.2.2 Егер доп ойыншыны түрту арқылы немесе шектеу сызығында немесе артында тұрған ойыншыға тиіп кетсе, онда бұл ойыншы доптың шығуына себеп болады.

23.2.3 Егер ойыншы даулы доп **кезінде** соққыға немесе артқы аймаққа кірсе, даулы лақтыру жағдайы орын алады.

24-бап Допты алып жүру

24.1 Анықтама

24.1.1 **Допты алып жүру дегеніміз** – ойындағы допты қозғалту процесі, онда допты басқаратын ойыншы алаңда оны лақтырады, ұрады, домалатады немесе жерге ұрып секіртеді.

24.1.2 **Допты алып жүру ойыншы алаңда ойындағы допты басқара отырып, допты лақтырған, ұрған, домалатқан немесе жерге ұрып секірткен кезде**, допты басқа ойыншыға тигізбестен өзі қайтадан қол тигізген кезде басталады.

Допты алып жүру кезінде ойыншы қолының кез келген бөлігімен допты ұстап тұрып оны бір нүктеден екінші нүктеге апара алмайды немесе допты ұстап тұрып, кейін допты алап жүруді жалғастыра алмайды.

Допты алып жүру кезінде доп алаңға немесе басқа ойыншыға тиген жағдайда, допты лақтырған ойыншы оған қайтадан қолын тигізбестен бұрын ауаға лақтыра алады.

Доп оның қолымен байланыста болмаған кезде ойыншының жасай алатын қадамдарының саны шектелмейді.

Допты алып жүру ойыншы допты екі қолымен бір уақытта ұстағанда немесе допты бір немесе екі қолында ұстауға мүмкіндік бергенде аяқталады.

24.1.3 Ойындағы допты кездейсоқ қолынан шығарып алып, допты қайтадан басқаруға алған ойыншы допты кездейсоқ жоғалтып алуға жол берген ойыншы болып саналады.

24.1.4 Келесі әрекеттер допты алып жүру деп саналмайды:

- Бірінің соңынан бірі допты лақтыруы.
- Допты басында не соңында алып жүрген кезде жоғалтып алуы.
- Допты басқа ойыншылардың орналасқан жерінен шығару арқылы бақылауды орнатуға тырысу.
- Допты басқа ойыншының бақылауынан шығару.
- Берілісті тоқтату және допты бақылау.
- Жүгіріс жасалмай тұрғанда доп алаңға тимес бұрын допты бір қолдан екінші қолға жүгірту, допты бір немесе екі қолмен ұстап тұра беру.
- Допты қалқанға лақтыру және допты бақылауды қалпына келтіру.

24.2 Ереже

Ойыншы бірінші допты алып жүру аяқталғаннан кейін екінші рет допты алып жүрмеуі керек, егер бірінші және екінші допты алып жүру арасында ойыншы алаңда ойындағы допты бақылауды келесілердің салдарынан жоғалтып алмаса:

- Лақтыру.
- Қарсыластың допқа тигізуі.
- Содан кейін басқа ойыншыға тиген немесе басқа ойыншы тиген допты беру немесе кездейсоқ жоғалту.

25-бап Жүгіріс

25.1 Анықтама

25.1.1 **Жүгіріп өту** дегеніміз – бұл ойыншы осы бапта көрсетілген шектеулерден тыс, алаңда ойындағы допты ұстап тұрған кезде бір немесе екі аяқты кез келген бағытта жылжытып жасалатын тыйым салынған қозғалыс.

25.1.2 **Бұрылыс дегеніміз** – ойын алаңында ойындағы допты ұстап тұрған ойыншы бір аяқпен екі бағытта бір немесе бірнеше рет секіретін, ал тірек деп аталатын екінші аяғы алаңмен жанасу нүктесін сақтайтын рұқсат етілген қозғалыс.

25.2 Ереже

25.2.1 **Алаңда ойындағы допты ұстайтын ойыншының тірек аяғын анықтауы:**

- Екі аяғы да алаңда тұрған ойыншы допты ұстауға ұмтылған кезде:
 - Бір аяғы алаңнан көтерілген кезде, екінші аяғы тірек аяғы болады.
 - Допты алып жүруді бастаған кезде тірек аяғын қолынан (қолдарынан) шығып кеткенше алаңнан көтеруге болмайды.
 - Допты беру немесе лақтыру кезінде ойыншы тірек аяғымен секіріп кете алады, бірақ, екі аяғының ешқайсысымен де доп қолынан (қолдарынан) шығып кеткенше алаңға қона алмайды.
- Қозғалыс кезінде немесе допты алып жүруді тоқтатқаннан кейін допты ұстап алуға ұмтылған ойыншы тоқтау үшін, допты беру үшін немесе лақтыру үшін екі қадам жасай алатын болса:
 - Допты ұстап алғаннан кейін допты алып жүруді бастау үшін ойыншы екінші қадамды жасағаннан кейін допты қолынан (қолдарынан) шығарып жіберуі тиіс.
 - Ойыншы допты бақылауға алғаннан кейін бір аяғы немесе екі аяғы да алаңға тиген кезде алғашқы қадам басталады.

– Екінші қадам бірінші қадамнан кейін екінші аяқ алаңға тиген кезде немесе екі аяқ бір уақытта алаңға тиген кезде орын алады.

– Егер ойыншы бірінші қадамда тоқтап, екі аяғы алаңға тиіп кетсе немесе ол бір уақытта екі аяғымен алаңға қонса, онда ол кез-келген аяқты бұрылысты орындау үшін тірек ретінде қолдана алады. Егер осыдан кейін ойыншы екі аяғымен секірсе, онда доп қолынан шыққанға дейін бірде-бір аяғы алаңға тиіп кете алмайды.

– Егер ойыншы бір аяқпен түссе, ол бұрылысты тек сол аяқты тірек аяғы ретінде қолдана алса ғана орындай алады.

– Егер бірінші қадамда ойыншы бір аяғымен секірсе, екінші қадам ретінде ол екі аяққа бір уақытта қонуы мүмкін. Бұл жағдайда ойыншы кез-келген аяғында тұрып, бұрыла алмайды. Егер осы қонудан кейін бір немесе екі аяғымен алаңнан секірсе, доп қолынан (қолдарынан) шығып кеткенше қайтадан екі аяғымен алаңға қона алмайды.

– Егер аяқтардың ешқайсысы алаңға тиіп кетпесе және ойыншы екі аяққа бір уақытта қонса, онда бір аяқты алған кезде екінші аяғы тірек болады.

– Допты алып жүруді аяқтағаннан немесе бақылауды орнатқаннан кейін ойыншының алаңға бір аяқпен немесе екі аяқпен кезегімен түсуге құқығы жоқ.

25.2.2 Алаңда құлап, жатып немесе отырған ойыншы:

- Ойыншыға допты қолында ұстап, алаңға құлап, сырғанауға немесе алаңда жатып немесе отырып допты басқаруға рұқсат етіледі.
- Егер ойыншы домаласа немесе допты ұстап тұрып тұруға тырысса, бұзушылық орын алады.

26-бап 3 секунд

26.1 Ереже

26.1.1 Ойыншының командасы алдыңғы аймақтағы ойындағы допты басқаратын және ойын сағаттары қосулы кезде ойыншы қарсылас команданың шектеулі аймағында қатарынан 3 секундтан артық қалмауы керек.

26.1.2 Мынадай ойыншыға бұл шарт қолданылмайды:

- Шектеулі аймақтан кетуге тырысатын ойыншыға.
- Ол немесе оның серіктесі лақтыру процесінде болған кезде және доп лақтыруды орындау кезінде ойыншының қолынан (қолдарынан) шығып бара жатқанда немесе шығып кеткен кезде шектеулі аймақта қалған ойыншыға.
- Допты қатарынан 3 секундтан аз уақыт өткеннен кейін лақтыруды орындау мақсатында шектеулі аймаққа апарады.

26.1.3 Шектелген аймақтан тыс деп санау үшін ойыншы екі аяғын осы аймақтан тыс жерде орналастыруы керек.

27-бап Тығыз қыспаққа алынған ойыншы

27.1 Анықтама

Алаңда ойындағы допты ұстайтын ойыншы қарсылас 1 метрден аспайтын қашықтықта белсенді, дұрыс қорғаныс позициясында болған кезде тығыз қыспаққа алынған болып саналады.

27.2 Ереже

Тығыз қыспаққа алынған ойыншы допты 5 секунд ішінде беруі, лақтыруы немесе басқаруы керек.

28-бап 8 секунд

28.1 Ереже

28.1.1 Әр кезде:



- Артқы аймақтағы ойыншы ойындағы допты басқарады, немесе
- Лақтыру кезінде доп артқы аймақтағы кез келген ойыншыға тиеді немесе допқа дұрыс тиеді және лақтыруды орындаған ойыншының командасы допты артқы аймақта басқаруды жалғастырады, бұл команда допты 8 секунд ішінде алдыңғы қатарға шығаруы керек.

28.1.2 Команда мына жағдайда допты әр уақытта өзінің алдыңғы аймағына ауыстырады:

- Ойыншылардың ешқайсысы басқаруына алмаған доп алдыңғы аймаққа тисе;
- Доп тиіп кетсе немесе шабуылдаушы екі аяғының табандарымен өзінің алдыңғы аймағын толық басып тұрса;
- Доп ойыншыға тиеді немесе өзінің артқы аймағында денесімен қорғап тұрған қорғаушы допқа тисе;
- Доп өз денесінің бір бөлігімен допты басқаратын команданың алдыңғы аймағымен байланыста болатын төрешіге тисе;
- Артқы аймақтан алдыңғы аймаққа апару кезінде доп және оны басқаратын ойыншының екі аяғы да алдыңғы аймақпен толық байланыста болады.

28.1.3 8 секундтық санақ ойын тоқтаған кезде қалған кез келген уақыттан бастап жалғасуы керек, сол кезде допты басқарған командаға артқы аймаққа лақтыру беріледі:

- Доптың шығуы.
- Сол команданың ойыншысының жарақаттары.
- Бұл команда жасаған техникалық бұзушылық.
- Даулы лақтыру жағдайлары.
- Өзара бұзушылық.
- Екі командаға бірдей жазалардың өтемақысы.

29-бап Лақтыруға арналған таймер

29.1 Ереже

29.1.1 Әр жолы:

- Ойыншы **алаңда ойындағы** допты басқаруды орнатады,
- Лақтыру кезінде доп алаңдағы кез келген ойыншыға тиеді немесе допқа дұрыс тиеді және лақтыруды орындаған ойыншының командасы допты басқаруды жалғастырады, бұл команда лақтыруды 24 секунд ішінде орындауы керек.

Лақтыруды 24 секунд ішінде орындалды деп санау үшін:

- Доп лақтыру үшін таймер сигналы шықпас бұрын ойыншының қолынан (қолдарынан) кетуі керек және
- Доп ойыншының қолынан шыққаннан кейін, ол сақинаға тиіп немесе себетке кіруі керек.

29.1.2 Лақтыру кезеңі аяқталғанға дейін лақтырылған кезде және лақтыру үшін таймер сигналы доп ауада болған кезде естіледі, содан кейін:

- Егер доп себетке кірсе, бұзушылық болмайды, сигналды елемей керек және соққы есептелуі керек.
- Егер доп сақинаға тиіп кетсе, бірақ себетке түспесе, бұзушылық болмайды, сигналды елемей керек және ойын жалғасуы керек.

- Егер доп сақинаға тимесе, бұзушылық болады. Алайда, егер қарсыластар командасы допқа дереу және айқын бақылау орнатса, сигналды елемей керек және ойын жалғасуы керек.

Қалқан жоғарғы жағында периметрі бойынша сары жарық сигналымен жабдықталған кезде, жарық сигналы лақтыру үшін таймердің дыбыстық сигналынан артықшылыққа ие болады.

Соққыға және допқа кедергі келтіруге байланысты барлық шектеулер ескерілуі керек.

29.2 Рәсім

29.2.1 Овертаймның немесе ширек басында орталық сызықтан даулы лақтырудан немесе лақтырудан кейін, біріншісінен басқа, егер ойыншы артқы немесе алдыңғы аймақта болса да, алаңда ойындағы допты басқаруды орнатса, лақтыру таймерін санау 24 секундтан басталуы тиіс.

29.2.2 Төреші ойынды тоқтатқан кезде лақтыру таймерін қалпына келтіру керек:

- Допты басқармаған команда жасаған бұзушылық немесе фол (бірақ доп аутқа кеткен кезде емес),
- Допты басқармаған команда тудырған кез-келген себеппен,
- Командалардың ешқайсысы туындатпаған кез келген жағымды себеппен. Мұндай жағдайларда допты иелену допты бұрын басқарған командаға берілуі керек. Егер содан кейін лақтыру өзінің:
 - артқы аймағында жасалса, лақтыру таймері 24 секундқа қалпына келтірілуі керек.
 - алдыңғы аймағында жасалса, лақтыру таймері келесідей қалпына келтірілуі керек:
 - Егер ойын тоқтаған кезде лақтыру таймерінде 14 секунд немесе одан да көп уақыт көрсетілсе, лақтыру таймері қалпына келтірілмеуі керек, бірақ, тоқтаған сәттен бастап санауды жалғастыруы керек.
 - Егер ойын тоқтаған кезде лақтыру таймерінде 13 секунд немесе одан аз уақыт көрсетілсе, лақтыру таймері 14 секундқа қалпына келтірілуі керек.

Алайда, егер төреші кез келген командаға қатысы жоқ кез келген себеппен ойынды тоқтатса және төрешінің пікірінше, лақтыру үшін таймерді қалпына келтіру қарсылас команданы қолайсыз жағдайға душар етсе, лақтыру таймері тоқтаған сәттен бастап санауды жалғастыруы керек.

29.2.3 **Допты басқарған команда** фол немесе бұзушылық жасаған кезде (доптың шығуын қоса алғанда) төреші ойынды тоқтатқаннан кейін қарсылас командаға лақтыру құқығы берілген сайын соққы сағаты қалпына келтіріледі.

Егер жаңа шабуылшы командаға кезек-кезек иелік ету процедурасына сәйкес лақтыру берілсе, лақтыру таймері де қалпына келтірілуі керек.

Егер содан кейін допты лақтыру:

- команданың артқы аймағында жасалса, лақтыру таймері жаңа 24 секундқа қалпына келтірілуі керек.
- команданың алдыңғы аймағында жасалса, лақтыру таймері 14 секундқа қалпына келтірілуі керек.

29.2.4 Төреші допты басқаратын команда жасаған техникалық бұзушылықпен ойынды тоқтатқан сайын, ойын тоқтатылған жерге жақын жерден лақтыру арқылы ойынды қайта бастау керек. Лақтыру таймері қалпына келтірілмеуі керек, бірақ тоқтау уақытынан бастап санауды жалғастыруы керек.

29.2.5 Ойын сағаттары төртінші ширекте немесе допты өзінің артқы аймағында басқаруға құқығы бар команда алған әрбір овертаймда 2:00 минут немесе одан аз уақытты көрсеткен кезде, осы команданың бас бапкері ойын команданың алдыңғы шебінен немесе ойын аяқталған жерге жақын жердегі артқы жағынан ойынның қайта жалғастырылуы қажеттілігін анықтауға құқығы бар.

Күту уақытынан кейін лақтыру келесідей болуы керек:

- Егер доптың аутқа шығуы нәтижесінде лақтыру:
 - Команданың артқы аймағында жасалса, лақтыру таймері тоқтаған уақыттан бастап санауды жалғастыруы керек.
 - Команданың алдыңғы аймағында жасалса, егер лақтыру таймері 13 немесе одан аз секундты көрсетсе, ол тоқтаған уақытынан бастап санауды жалғастыруы керек. Егер лақтыру таймері 14 немесе одан да көп секундты көрсетсе, оны 14 секундқа қалпына келтіру керек.
- Егер лақтыру бұзушылық немесе бұзушылық нәтижесінде жүргізілсе (бірақ доп шықпаса) және:
 - Команданың артқы аймағында лақтыру таймері 24 секундқа қалпына келтірілуі керек.
 - Команданың алдыңғы аймағында жасалса, лақтыру таймері 14 секундқа қалпына келтірілуі керек.
- Егер тайм-аутты допқа Жаңа бақылау орнатқан команда алса және допты лақтыру:
 - Команданың артқы аймағында лақтыру таймері 24 секундқа қалпына келтірілуі керек.
 - Команданың алдыңғы аймағында жасалса, лақтыру таймері 14 секундқа қалпына келтірілуі керек.

29.2.6 Командаға спорттық емес немесе дисквалификациялық бұзушылық үшін жазаның бөлігі ретінде команданың алдыңғы аймағында лақтыру сызығынан лақтыруға мүмкіндік берілген кезде, лақтыру таймері 14 секундқа қалпына келтірілуі керек.

29.2.7 Доп қарсыластардың себетінің сақинасына тигеннен кейін, лақтыру таймерін қалпына келтіру керек:

- Егер допты басқаруды қарсыластар командасы орнатса, 24 секунд.
- Егер допты басқаруда доп сақинаға тигенге дейін басқарған команда орнатса, 14 секунд.

29.2.8 Егер командалардың бірі допты басқаратын немесе командалардың ешқайсысы допты басқара алмайтын сәтте лақтыру таймерінің сигналы **қате естілсе**, сигналды елемей керек және ойын жалғасуы керек.

Алайда, егер төрешінің пікірінше, допты басқаратын команда қолайсыз жағдайға тап болса, ойын тоқтатылуы керек, лақтыру таймеріндегі көрсеткіштер түзетіліп, допты иелену сол командаға берілуі керек.

30-бап Артқы аймаққа қайтарылған доп

30.1 Анықтама

30.1.1 Команда өзінің алдыңғы аймағында ойындағы допты мына жағдайда басқарады:

- Берілген команда ойыншысының екі аяғы да өзінің алдыңғы аймағында допты ұстап тұрса, ұстап алса немесе басқарған кезде оның алдыңғы аймағына тиіп тұрса, немесе
- Осы команданың ойыншылары допты өздерінің алдыңғы аймағында бір-біріне берсе.

- 30.1.2 Алдыңғы аймақта ойындағы допты басқаратын команда, егер осы команданың ойыншысы допқа соңғы болып өз аймағында қол тигізсе, содан соң допқа осы команданың:
- денесінің бір бөлігі артқы аймақпен байланыста тұрған ойыншының қолы тисе, немесе
 - доп сол команданың артқы аймағына тиген болса, оны өзінің артқы аймағына дұрыс қайтармайды.

Бұл шектеу команданың алдыңғы аймағындағы барлық жағдайларға, соның ішінде лақтыруға да қатысты. Алайда, бұл ереже өзінің алдыңғы аймағынан секіріп, әлі де ауада болған кезде жаңа командалық бақылауды орнататын, содан кейін өз командасының артқы аймағына доппен қонатын ойыншыға қатысты болмайды.

30.2 Ереже

Алдыңғы аймақта ойындағы допты басқаратын команда оны өзінің артқы аймағына дұрыс қайтармауы мүмкін емес.

30.3 Жаза беру

Допты қарсыластарға қалқанның артындағы орынды қоспағанда, ережелерді сақтамаған жерге жақын жерден алдыңғы аймаққа лақтыру үшін беру керек.

31-бап Доп салуға кедергі және допқа кедергі

31.1 Анықтама

31.1.1 Лақтыру немесе айыпдоп салу:

- Доп лақтыру процесінде тұрған ойыншының қолынан (қолдарынан) шыққан кезде **басталады**.
- Доп мына жағдайларда **аяқталады**, яғни:
 - Себетке тікелей жоғарыдан кіріп кетсе және себетте қалып қойса немесе ол арқылы толығымен өтіп кетсе.
 - Енді себетке кіру мүмкіндігі болмай қалса.
 - Сақинаға тиіп кетсе.
 - Еденге тисе.
 - Ойыннан шығып қалса.

31.2 Ереже

31.2.1 Доп сақинаның деңгейінен жоғары тұрған сәтте ойыншы допқа тиген жағдайда **лақтыру** кезінде допты **дәл тигізуге кедергі** болады және мына жағдайда:

- Себетке ұшып бара жатқан доп төмен траекторияда болғанда немесе,
- Ол қалқанға кеп тиген кезде.

31.2.2 Ойыншы доп себетке қарай ұшып бара жатқанда және ол сақинаға тимес бұрын допқа тиген жағдайда, **айып допты лақтыру** кезінде **допты дәл тигізуге кедергі** болады. Ойыншы допты себетке қарай ұшып бара жатқан сәтте және сақинаға тигізбестен бұрын допқа тиген кезде пайда болады.

31.2.3 Доптың салынуына кедергімен байланысты шектеулер мына жағдайда қолданылмайды:

- Доптың енді себетке түсу мүмкіндігі жоқ.
- Доп сақинаға тисе.

31.2.4 **Допқа кедергі** мына жағдайда пайда болады:

- Лақтырудан немесе соңғы айып добынан кейін доп сақинада болған кезде ойыншы себетке немесе қалқанға тиіп кетсе.

- Айып добынан кейін қосымша айып добы (айып доптары) лақтырылғаннан кейін доп себетке түсу мүмкіндігін сақтаған кезде, ойыншы допқа, себетке немесе қалқанға тиіп кетсе.
- Ойыншы қолын себет астынан салып, қолы допқа тисе.
- Қорғаушы доп себеттің ішінде болған кезде допқа немесе себетке тиеді, осылайша доптың себет арқылы өтуіне жол бермейді.
- Төрешінің пікірінше, ойыншы діріл туғызады немесе доптың кіруіне жол бермейтін не доптың себетке түсуі үшін себетті ұстайды.
- Ойыншы себетті ұстап алып доппен ойнайды.

31.2.5 Мына жағдайда:

- Төреші сол сәтте ысқырық берді:
 - Доп лақтыру процесінде тұрған ойыншының қолында болды, немесе
 - Доп лақтыру кезінде немесе соңғы айып допты лақтыру кезінде ұшып жүрді.
- Ширек немесе қосымша уақыттың аяқталуы туралы ойын сағаттарының сигналы естіліп, доп әлі де себетке түсу мүмкіндігін сақтап тұрған кезде, ойыншылардың ешқайсысы сақинаны ұстағаннан кейін допқа қол тигізбеуі керек.

Соққыға және допқа кедергі келтіруге байланысты **барлық шектеулер ескерілуі тиіс.**

31.3 Жаза беру

- 31.3.1 Егер құқық бұзушылықты **шабуылшы** жасаса, ешқандай ұпай санауға болмайды. Егер осы Ережелерде өзгеше көзделмесе, доп қарсыластар командасына еркін лақтыру сызығының жалғасқан жерінен лақтыру үшін берілуі тиіс.
- 31.3.2 Егер бұзушылықты **қорғаушы** жасаса, шабуылдаушы командаға мыналар есепке алынуы тиіс:
- Егер доп айып добын лақтырудан шықса, 1 ұпай.
 - Егер доп 2 ұпайлы соққы аймағынан шығарылса, 2 ұпай.
 - Егер доп 3 ұпайлы соққы аймағынан шығарылса, 3 ұпай.
- Ұпай жинау процедурасы доп себетке тиген кездегідей.
- 31.3.3 Егер бұзушылықты **қорғаушы** соңғы айып добын лақтыру кезінде жасаса, онда 1 ұпай шабуылдаушы командаға есептелуі керек, содан кейін бұл қорғаушы техникалық бұзушылықпен жазаланады.

АЛТЫНШЫ ЕРЕЖЕ – ФОЛ

32-бап ФОЛ

32.1 Анықтама

- 32.1.1 ФОЛ дегеніміз - қарсыласпен дұрыс емес жеке қарым-қатынас және/немесе спортқа тән емес мінез-құлық салдарынан ережелерді сақтамау.
- 32.1.2 Фолдың кез келген санын әр команда тіркеп отыра алады. Жазаға қарамастан, әрбір Фол тағайындалуы, хаттамада жазылуы және осы Ережелерге сәйкес жазалануы керек.
- 32.1.3 Егерде Фол доп ойыннан шығып қалған кезде болса, онда:
- ширек ойынның аяқталғаны немесе овертаймның болғаны туралы ойын сағаттарында дабыл қағылады,
 - Ереже сақталмаса,

онда техникалық, спорттық емес немесе ойыннан шеттету бұзушылығын қоспағанда, оны елемей қажет.

33-бап Байланыс: Жалпы қағидаттар

33.1 Цилиндр принципі

Цилиндр принципі дегеніміз - ойыншының ойын алаңындағы ойдағы цилиндр ішіндегі кеңістік. Оның аяқтары арасындағы өлшемдер мен қашықтық ойыншының бойы мен өлшемдеріне байланысты өзгеруі керек. Ол ойыншының үстіндегі кеңістікті қамтиды және қорғаушының немесе допсыз шабуылдаушының цилиндр шекарасымен шектеледі:

- Алдыңғы жақта – ойыншының алақандары,
- Артқы жақтан – бөкселер және
- Бүйірлерінде – қолдар мен аяқтардың сырты жағы.

Қолдары мен білектері кеуде алдына қойылуы мүмкін, бірақ аяқ пен тізе позициясынан тыс емес, ал қол мен білектері дұрыс қорғаныс позициясында көтерілетіндей шынтақтарда бүгілуі керек.

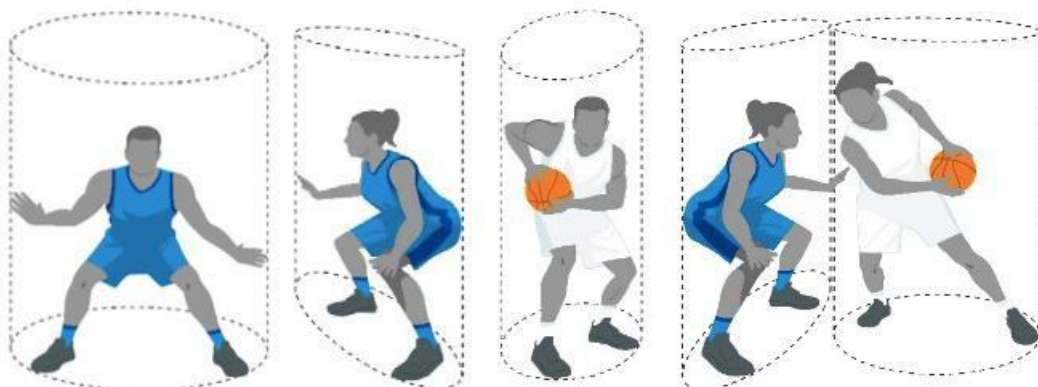
Шабуылшы өзінің цилиндрінің ішінде қалыпты баскетбол қимылын жасап жатқанда қорғаушы шабуылшының цилиндріне доппен кіре алмайды және дұрыс байланысты орната алмайды.

Доппен шабуылдаушы цилиндрдің шекаралары:

- Алдыңғы жағында – табаны, тізесі бүгілген және қолымен допты белінен жоғары көтеріп тұрады
- Артқы жағы – бөкселер және
- Бүйірлерінде – шынтақ пен аяқтың сыртқы жағы.

Доппен шабуылдаушыға цилиндрінің ішінде қалыпты баскетбол әрекеті үшін жеткілікті орын қалдырылуы керек. Қалыпты баскетбол әрекетіне жүргізуді бастау, бұрылу, лақтыру және пас беру кіреді.

Шабуылшы аяқтары мен қолдарын цилиндрінің сыртына шығара алмайды және қосымша орын алу үшін қорғаушымен дұрыс байланыс жасай алмайды.



6-сурет. Цилиндр қағидаты

33.2 Вертикаль қағидаты

Ойын барысында әр ойыншы қарсылас әлі иеленбеген алаңда кез-келген позицияны (цилиндрді) алуға құқылы.

Бұл қағида ойыншы алатын алаңдағы кеңістікті, сондай-ақ осы кеңістіктің ішінде тігінен жоғары секірген кезде оның үстіндегі кеңістікті қорғайды.

Ойыншы өзінің тік позициясын (цилиндрін) тастап, өзінің тік позициясын (цилиндрін) алған қарсыластың денесімен байланыс болған кезде, тік позициясын жоғалтқан ойыншы (цилиндр) байланысқа жауап береді.

Қорғаушы тік секіргені үшін (оның цилиндрінің ішінде) немесе цилиндрінің ішінде қолдарын жоғары көтергені үшін жазаланбауы керек.

Алаңда да, ауада да тұрған шабуылшы қадағалау кезінде дұрыс позицияны иеленетін қорғаушымен байланыс орнатпауы тиіс:

- Өзіне көбірек орын кеңістігін жасау үшін қолдарын пайдалану (итеру).
- Лақтыру кезінде немесе одан кейін бірден аяқты немесе қолды байланыстыру.

33.3 Қадағалау кезіндегі дұрыс позиция

Қорғаушы қамқоршылық кезінде бастапқы дұрыс позицияны алады:

- Ол қарсыласына қарайды және
- Оның қос аяғы да алаңда болады.

Қадағалау кезіндегі дұрыс позиция ойыншының үстіндегі тік кеңістікке (цилиндрге) алаңнан төбеге дейін созылады. Ол қолдарын жоғары көтере алады немесе тігінен жоғары секіре алады, бірақ оларды ойша елестетіп цилиндрінің ішінде тік ұстауы керек.

33.4 Допты басқаратын ойыншының қадағалауы

Допты басқаратын (ұстайтын немесе басқаратын) ойыншының қадағалауында, уақыт пен қашықтық факторлары ескерілмейді.

Доппен ойнайтын ойыншы қадағалауын күтуі керек және қарсыласы оның алдында қамқор болған кезде дұрыс бастапқы күйде болғанда өзінің қимылын бағытын үнемі өзгертіп отыруға тиіс.

Қадағалаушы ойыншы (қорғаушы) өз позициясын алғанға дейін байланыс тудырмай, қамқоршылық кезінде дұрыс бастапқы позицияны алуы керек.

Қорғаушы қорғаншылықта бастапқы дұрыс позицияға ие болғаннан кейін, ол қарсыласына қамқорлық жасау үшін қозғала алады, бірақ ол допты басқаратын ойыншының өзін айналып өтуіне жол бермеу үшін қолдарын, иықтарын, жамбасын немесе аяқтарын қорған ретінде қоя алмайды.

Доп ойыншысы қатысатын соқтығысу/құлыптау жағдайында шешім қабылдағанда, төреші келесі принциптерді басшылыққа алуы керек:

- Қорғаушы доппен ойыншыға қарап, екі аяғымен тұрып, қамқоршылық кезінде алаңда дұрыс бастапқы позицияны алуы тиіс.
- Қорғаушы қозғалыссыз қалуы мүмкін, тігінен жоғары секіруі мүмкін, қамқоршылық кезінде дұрыс бастапқы позицияны сақтау үшін бүйірге немесе артқа жылжуы мүмкін.
- Қамқоршылық кезінде дұрыс бастапқы позицияны сақтау үшін қозғалу барысында қозғалыс доп ойыншысына қарай емес, бүйірге немесе артқа қарай жүрсе, бір немесе екі аяқты алаңнан бір сәтке жұлып алуға болады.
- Егер байланыс денемен пайда болса, онда қорғаушы алдымен байланыс орнында болған деп саналады.

- Қорғаншылық кезінде дұрыс позицияны алғаннан кейін, қорғаушы **жарақат алмау үшін өз цилиндрінің ішіне бұрыла алады.**

Жоғарыда аталған жағдайлардың кез-келгенінде мұндай байланыс доппен ойнаушының әрекетінен туындаған деп қарастырылуы керек.

33.5 Допты басқара алмайтын ойыншыны қорғау

Допты басқара алмайтын ойыншы алаңда еркін қозғалуға және басқа ойыншы әлі иеленбеген кез келген позицияны иеленуге құқылы.

Допты басқара алмайтын ойыншының қамқорлығында уақыт пен қашықтық факторлары ескерілуі керек. Қорғаушы қозғалыстағы қарсыластың жолында соншалықты жақын және/немесе соншалықты жылдам позицияны ұстай алмайды, сондықтан соңғысының қозғалысын тоқтату немесе бағытын өзгерту үшін жеткілікті уақыты немесе қашықтығы қалмайды.

Бұл қашықтық қарсыластың қозғалыс жылдамдығына тура пропорционал, бірақ ол ешқашан 1 қалыпты қадамнан кем болмауы керек.

Егер қорғаушы уақыт пен қашықтық факторларын елемей, қамқоршылық кезінде өзінің дұрыс бастапқы позициясын алса және қарсыласпен байланыс болса, онда ол берілген байланыс үшін жауап береді.

Қорғаушы қамқоршылықта дұрыс бастапқы орынға ие болғаннан кейін, ол қарсыласына қамқорлық жасау үшін қозғала алады. Ол ойыншының жолында қолдарын, иықтарын, жамбастарын немесе аяқтарын көрсету арқылы өзін айналып өтуіне кедергі жасай алмайды. Ол жарақат алмау үшін өз цилиндрінің ішіне бұрыла алады.

33.6 Әуедегі ойыншы

Алаңдағы орнынан жоғары секірген ойыншы сол жерге қайта қонуға құқылы.

Ол секірген орны мен қонатын орнын қарсыласы(тары) ол секірген сәтте иеленіп алмағанын көз жеткізген жағдайда алаңдағы басқа орынға қонуға құқылы.

Егер ойыншы секіріп түсіп, қонса, бірақ инерция бойынша қарсыласқа тап болса, ол қону орнынан тыс жерде қамқоршылықта дұрыс позицияға ие болса, онда секірген ойыншы байланысқа жауап береді.

Қарсылас ойыншы ауаға секіргеннен кейін ойыншының жолына түсе алмайды.

Байланысқа себеп болған ауада тұрған ойыншының астында қозғалу әдетте спорттық емес фол болып табылады және белгілі бір жағдайларда дисквалификациялық фол болуы мүмкін.

33.7 Тосқауыл (заслон): дұрыс және бұрыс

Тосқауыл - бұл допсыз қарсыласты алаңда қалаған позицияны ұстауға немесе тоқтатуға тырысу.

Дұрыс тосқауыл ойыншы қарсыласына тосқауыл қойған кезде пайда болады:

- Байланыс болған сәтте **қозғалмайды** (цилиндрінің ішінде).
- Байланыс болған сәтте екі аяғымен алаңда болды.

Қате тосқауыл ойыншы қарсыласына тосқауыл қойған кезде пайда болады:

- **Байланыс орын алған сәтте қозғалыста болды.**
- Байланыс пайда болған кезде **қозғалмайтын** қарсыластың көзіне тосқауыл қою арқылы жеткілікті арақашықтық қалдырмайды.

- Байланыс болған кезде қозғалыстағы қарсыласқа қатысты Уақыт пен қашықтық факторларын ескермейді.

Егер тосқауыл қозғалмайтын **қарсыластың көру** аймағына қойылса (алдыңғы немесе бүйірлік), ойыншы қалқаны өзі қалағандай оған байланыссыз жақын қоя алады.

Егер тосқауыл қозғалмайтын **қарсыластың назарынан тыс** қалса, тосқауыл қоятын ойыншы қарсыласқа байланыс тудырмай, 1 қалыпты қадам жасауға мүмкіндік беруі керек.

Егер қарсылас **қозғалыста** болса, уақыт пен қашықтық факторларын ескеру қажет. Тосқауыл қоятын ойыншы тоқтау немесе қозғалыс бағытын өзгерту арқылы тосқауыл қойылған ойыншыға қалқадан аулақ болу үшін жеткілікті орын қалдыруы керек.

Қажетті қашықтық ешқашан 1 немесе 2 қалыпты қадамнан аспауы керек.

Тосқауыл дұрыс қойылған ойыншы қалқа қойған ойыншымен кез-келген байланысқа жауап береді.

33.8 Соқтығысу

Соқтығысу - бұл ойыншының доппен немесе допсыз қарсыластың денесінде итеру немесе дұрыс емес қозғалу арқылы жеке байланысы.

33.9 Қақпайлау (блокировка)

Қақпайлау - бұл қарсыластың доппен немесе допсыз қозғалуына кедергі келтіретін дұрыс емес жеке байланыс.

Тосқауыл қоюға тырысатын ойыншы, егер ойыншы қозғалыста болған кезде пайда болса және қарсыласы қозғалмайтын немесе одан алыстап кетсе, өзіне жасалға қарсы қозғалысты бұзады.

Егер ойыншы допқа назар аудармай, қарсыласқа қарап тұрған болса және қарсыластың қозғалуына қатысты позициясын өзгертсе, олар, ең алдымен, басқа факторлар болмаса, пайда болған кез-келген байланыс үшін жауап береді.

"Егер басқа факторлар болмаса" өрнегі тосқауыл қойылған ойыншының қасақана итерілуін, соқтығысуын немесе кешігуін білдіреді.

Ойыншыға өз цилиндрінен тыс жерде қолды (дарды) немесе шынтақты (тарды) қоюға рұқсат етіледі, бірақ қарсылас ойыншыны айналып өтуге тырысқанда, оларды цилиндрге қайтару керек. Егер қол (дар) немесе шынтақ (тар) оның цилиндрінен тыс болса және жанасу орын алса, бұл қақпайлау немесе кідіріс.

33.10 Жартылай шеңберлер бұзушылықсыз соқтығысады

Соқтығысу бұзушылықтары жоқ жартылай шеңберлер себет астындағы соқтығысу/бұғаттау жағдайларын түсіндіру үшін арнайы аймақты белгілеу мақсатында алаңға қолданылады.

Соқтығысқанда бұзушылық болмаған жартылай шеңбердің ішінде орналасқан қорғаушымен ауада тұрған шабуылшының әрекетінен орнаған кез келген байланыс соқтығысы бұзушылықсыз жартылай шеңбердің аумағына өткен кезде және де шабуылшы өз қолы мен аяғын немесе кеудесін дұрыс қолданбаған жағдайды айтпағанда командалық бақылаудың бұзушылығы ретінде тіркелмеуі тиіс. Бұл ереже мына жағдайда қолданылады:

- Шабуылшы ауада болған кезде допты басқарады, және

- Ол допты лақтырады немесе береді, және
- Қорғаушының бір немесе екі аяғы жартылай шеңбермен соқтығысусыз жанасады.

33.11 Қарсыласқа білекті(білектерін) және/немесе қолды (қолдарды) тигізу

Қарсыластың қолымен (қолдарымен) жанасуы міндетті түрде бұзушылық емес.

Төрешілер байланыс орнатқан ойыншының артықшылыққа ие болғанын шешуі керек. Егер ойыншы тудырған байланыс қарсыластың қозғалу еркіндігін қандай да бір жолмен шектесе, мұндай байланыс бұзушылық болып табылады.

Қолды(дарды) немесе қолды(дарды) дұрыс пайдаланбау қорғаушы қорғаныс позициясында болғанда және оның қолы(дары) немесе қолы(дары) **доппен немесе допсыз** қарсыласына тиіп, оның қозғалуына кедергі жасау үшін байланыста болған кезде пайда болады.

Қарсыластың доппен немесе допсыз бірнеше рет түртуі немесе "соққысы" бұзушылық болып табылады, өйткені олар дәрежі ойынға әкелуі мүмкін.

Доппен шабуылдаушының келесі әрекеттері бұзушылық болып табылады:

- Артықшылық алу үшін қорғаушының қолымен немесе шынтағымен ұстау немесе "тырмалау".
- Қорғаушыны доп ойнауға немесе ойнауға кедергі жасау үшін немесе өзі үшін көбірек орын жасау үшін итеру.
- Қарсыластың допқа бақылау орнатуына жол бермеу мақсатында допты алып жүру кезінде білек немесе қолды пайдалану.

Доп жоқ шабуылдаушының фолы - қарсыласынан итеру:

- Допты алу үшін өзін бос ұстау.
- Қорғаушының доп ойнауына немесе ойнауға тырысуына жол бермеу.
- Өзіне көбірек орын кеңістігін жасап алу.

33.12 Орталық шептегі ойыншылардың ойыны

Вертикаль принципі (цилиндр принципі) орталық ойынға да қатысты.

Орталық позициядағы шабуылшы және оны қорғайтын қорғаушы бір-бірінің тік позиция (цилиндрге) құқықтарын сақтауы тиіс.

Фол - шабуылдаушыны немесе қорғаушыны орталық қарсыласының позициясында иықпен немесе жамбаспен ол алған позициядан итеру немесе оның қозғалу еркіндігін шектеп, қолын, иығын, жамбасын, аяғын немесе дененің басқа бөліктерін пайдалану.

33.13 Арқа жағынан дұрыс қорғамау

Артқы жағындағы дұрыс қадағаламау – бұл қарсыластың артында тұрған қорғаушының жеке байланысы. Қорғаушының доп ойнауға тырысуы оның қарсыласымен байланысын ақтамайды.

33.14 Кідіріс

Кідіріс - бұл оның қозғалу еркіндігіне кедергі келтіретін қарсыласпен дұрыс емес жеке байланыс. Бұл байланыс (кідіріс) дененің кез-келген бөлігінде болуы мүмкін.

33.15 Итеру

Итеру - бұл дененің кез-келген бөлігімен дұрыс емес жеке байланыс, онда ойыншы қарсыласын доппен немесе допсыз күштеп жылжытады немесе жылжытуға тырысады.

33.16 Фол имитациясы

Имитация - бұл ойыншының фолға еліктеуге немесе өзіне бұзушылық әсерін беру үшін шамадан тыс театрландырылған қозғалыс жасауға, демек, лайықты артықшылыққа ие болуға бағытталған кез-келген әрекеті.

34-бап Жеке фол

34.1 Анықтама

34.1.1 Жеке фол – бұл доп ойында немесе ойыннан шығып қалған болса да, ойыншының қарсыласымен дұрыс емес байланысы.

Ойыншы қолды, білекті, шынтақты, иықты, жамбасты, тізені немесе аяқты ашып немесе табиғи емес жолмен (цилиндрінен тыс) иілу арқылы қарсыластың қозғалысына кедергі жасамауы, бұғаттамауы, итермеуі, соқтығыспауы, табан тіреуі немесе кедергі жасамауы керек, сондай-ақ кез келген дөрекі немесе зорлық-зомбылық әрекеттеріне жол бермеуі керек.

34.1.2 Допты лақтырып ойынға қосу кезіндегі фол дегеніміз - бұл төртінші ширекте және әр овертаймда 2:00 минут немесе одан аз уақытты көрсететін және доп лақтыру алаңының сыртында және әлі де төрешінің қолында немесе лақтыруды орындайтын ойыншының қолында болған кезде, алаңдағы қарсыласта қорғаушы жасаған жеке фол.

34.2 Жаза беру

Кінәлі адам жеке фолмен жазалануы керек.

34.2.1 Егер фол ойыншы допты лақтыру кезінде емес жасаған болса:

- Ойынды жазықсыз команда ережелерді сақтамаған жерге жақын жерден лақтыру арқылы қайта бастау керек.
- Егер кінәлі команда командалық бұзушылықтар үшін жазаланса, онда 41-бап қолданылуы керек.

34.2.2 Егер фол допты лақтырып жатқан ойыншы жасаса, бұл ойыншыға мынадай айып доптар саны беріледі:

- Егер лақтыру сәтті болса, доп салу есептеліп, 1 қосымша айып добын салу мүмкіндігі берілуі керек.
- Егер 2 ұпайлық доп салу аймағынан жасалған лақтырыс сәтсіз болса, онда 2 айып добын салу мүмкіндігі берілуі керек.
- Егер 3 ұпайлық доп салу аймағынан жасалған лақтырыс сәтсіз болса, онда 3 айып добын салу мүмкіндігі берілуі керек.

34.2.3 Егер фол допты лақтырған кезде фол ретінде жасалса:

- Бұзушылық жасаған ойыншыға кінәлі команда командалық бұзушылықтар үшін жазаланатынына қарамастан, 1 айып добы берілуі керек. Ойынды Ереже бұзбаған команда Ереже бұзылған жерге жақын жерден қайта бастайды.

35-бап Өзара фол

35.1 Анықтама

35.1.1 Өзара фол – бұл 2 қарсылас бір уақытта бір-біріне қарсы жеке немесе спорттық емес/дисквалификациялық фол жасайтын жағдай.

35.1.2 2 фол өзара фол ретінде қарастыру үшін келесі шарттар қолданылуы керек:

- Екі фол да ойыншының фолы болып табылады.
- Екі фол да физикалық байланысқа кіреді.
- Екі бұзушылық бір-біріне қарсы шыққан 2 қарсыластың арасында орын алады.

- Екі бұзушылық жеке немесе спорттық емес және дисквалификациялық фолдардың кез-келген тіркесімі болып табылады.

35.2 Жаза беру

Әрбір кінәлі адам жеке немесе спорттық емес/дисквалификациялық фолмен жазалануы керек. Ешқандай айып добын салу мүмкіндігі берілмеуі керек және ойын былайша қайта жалғастырылуы керек:

Егер өзара фолмен бір мезгілде мынадай жағдай болса:

- Доп дұрыс тасталды немесе соңғы айып добын лақтыру болса, доп сол команданың алдыңғы сызығының артындағы кез келген жерден лақтыру үшін оны тастап кеткен командаға берілуі керек.
- Командалардың бірі допты басқарды немесе допты иелену құқығына ие болды, ол осы командаға ережелерді сақтамаған жерге жақын жерден лақтыру үшін берілуі керек.
- Бірде бір команда допты басқара алмады немесе иелік етуге құқылы емес, даулы лақтыру жағдайы орын алады.

36-бап Техникалық фол

36.1 Мінез-құлық ережелері

- 36.1.1 Ойынды тиісті деңгейде өткізу ойыншылардың, бас бапкерлердің, бапкерлердің көмекшілерінің, қосалқы, қашықтағы ойыншылардың және делегация мүшелерінің төрешілермен, төрешілер-хатшылармен және комиссармен (егер бар болса) толық және адал ынтымақтастығын талап етеді.
- 36.1.2 Әр команда жеңіске жету үшін бар күшін салуы керек, бірақ бұл спорттық бәсекелестік пен әділ ойын бағытында жасалуы керек.
- 36.1.3 Осы ынтымақтастықты қасақана немесе бірнеше рет елемеу немесе осы Ереженің бағыты мен мақсатын сақтамау техникалық бұзушылық ретінде қарастырылуы керек.
- 36.1.4 Төрешілер ескертулер жасау немесе тіпті ескертуден кейін мұндай сәйкессіздік қайталанбаса, байқаусызда және ойынға тікелей әсер етпейтін ережелерді сақтамау арқылы техникалық бұзушылықтардың алдын алады.
- 36.1.5 Егер ережелерді сақтамау доп ойындағы допқа айналғаннан кейін анықталса, ойын тоқтатылып, техникалық фол тағайындалуы керек. Жаза техникалық бұзушылық тағайындалған сәтте болған сияқты жасалуы керек. Ережелерді сақтамау мен ойынды тоқтату арасындағы уақыт аралығында болғанның бәрі күшінде қалуы керек.

36.2 Анықтама

- 36.2.1 Ойыншының техникалық фолы - бұл ойыншының мұндай әрекетін қосқанда, бірақ онымен шектелмей, байланыссыз фол:
- Төрешілердің ескертулерін елемейді.
 - Өзін құрметтемейді және/немесе төрешілермен, комиссармен байланысады (егер бар болса), төреші-хатшылар, қарсыластар немесе командалардың орындықтарында отыруға рұқсат етілген адамдар.
 - Көрермендерді қорлайтын немесе арандататын сөздерді немесе қимылдарды қолданады.
 - Қарсыласын мазақ етеді немесе оны күлкі қылады.

- Қарсыластың көзіне қолын(-дарын) сермеу немесе ұстау арқылы оның көзіне кедергі келтіреді.
 - Шынтақты шамадан тыс сермеу.
 - Себеттен өткеннен кейін допты әдейі түрту арқылы ойынды кешіктіреді, доп лақтыруды тез орындауға кедергі келтіреді немесе ойынның басында немесе екінші жартысында алаңға кешігіп келеді.
 - Ол фол жасалғанын имитациялайды.
 - Сақина ойыншының салмағын ұстап тұратындай етіп сақинаға ілінеді, тек ойыншы жоғарыдан лақтырғаннан кейін сақинаны бір сәтке ұстап алады немесе төрешінің пікірінше, жарақаттанудан аулақ болуға немесе басқа ойыншының жарақаттануын болдырмауға тырысады.
 - Қорғаушы соңғы айып добын лақтыру кезінде соққыға кедергі жасайды. Бұл жағдайда шабуылдаушы командаға 1 ұпай есептелуі керек, содан кейін қорғаушы техникалық фолмен жазаланады.
- 36.2.2 Команданың орындығында отыруға рұқсат етілген кез – келген адамның техникалық фолы - бұл төрешілерді, комиссарды (егер бар болса), төреші-хатшыларды немесе қарсыластарды құрметтемеу немесе оларға қол тигізу немесе процедуралық немесе әкімшілік сипаттағы бұзушылықтар үшін фол.
- 36.2.3 Ойыншы егер 2 техникалық фолмен немесе 2 спорттық емес фолмен немесе 1 Техникалық және 1 спорттық емес фолмен жазаланса, ойынның қалған бөлігіне шеттетілуі керек (ойыннан шеттету).
- 36.2.4 Бас бапкер ойынның қалған бөлігіне шеттетілуі керек (ойыннан шеттету):
- Ол өзінің жеке спорттық емес мінез-құлқының нәтижесінде 2 техникалық фолмен ('C') жазаланады.
 - Ол команданың орындығында отыруға рұқсат етілген басқа адамдардың спорттық емес мінез-құлқының нәтижесінде 3 Техникалық фолмен жазаланады (олардың барлығы 'B' немесе біреуі 'C').
- 36.2.5 Егер ойыншы немесе бас бапкер 36.2.3 немесе 36.2.4-баптарға сәйкес дисквалификацияланса, содан кейін тек осы техникалық фолмен жазалануы керек және дисквалификация үшін қосымша жаза қолданылмауы керек.
- 36.3 Жаза беру**
- 36.3.1 Егер техникалық фол жасалса:
- Ойыншы, техникалық фолмен бұл ойыншыны жазалауы керек, ойыншының фолы және командалық фолдың бірі болып саналуы керек.
 - Команданың орындығында отыруға рұқсат етілген кез-келген адам бас бапкер техникалық фолмен жазалануы керек және командалық фолдың бірі болып саналмауы керек.
- 36.3.2 Қарсылас командаға 1 айып добы берілуі керек. Ойын келесідей жаңартылуы керек:
- Айып добын лақтыру дереу жасалуы керек. Айып добын лақтырудан кейін допты басқарған немесе техникалық фол жасалған кезде допты иеленуге құқығы бар команда ойын тоқтаған кезде доп тұрған жерге жақын жерден жүргізуі керек.
 - Сондай-ақ, кез-келген басқа фолдар үшін басқа ықтимал жазаларды орындау тәртібі анықталғанына немесе осы жазаларды орындау басталғанына қарамастан, айып добы дереу жасалуы керек. Техникалық фол үшін айып добын лақтырудан кейін ойынды допты басқарған немесе техникалық бұзушылық жасалған кезде допты иеленуге құқығы бар команда техникалық бұзушылық үшін жаза қолдану үшін ойын тоқтатылған жерден қайта жалғасуы керек.

- Егер доп дұрыс тасталса немесе соңғы айып добын лақтыру болса, онда ойын алдыңғы сызықтың артындағы кез келген жерден лақтыру арқылы қайта басталуы керек.
- Егер командалардың ешқайсысы допты басқара алмаса немесе иелік етуге құқылы болмаса, даулы лақтыру жағдайы орын алады.
- Бірінші ширектің басында орталық шеңберде даулы лақтыру.

37-бап Спортқа тән емес ереже фол

37.1 Анықтама

37.1.1 Спортқа тән емес ереже фол – бұл төрешінің пікірінше, ойыншының мынадай байланысы:

- Қарсыласпен Ереженің мәні мен мақсатына сәйкес допты тікелей ойнауға заңды талпыныссыз жасалатын байланыс.
- Доппен немесе қарсыласпен ойнауға тырысқанда ойыншылардың шамадан тыс, дөрекі байланыс жасауы.
- Қорғаныстан шабуылға көшу кезінде шабуылдаушы команданың алға жылжуын тоқтату үшін қорғаушының қажетсіз байланысы. Бұл шабуылшы лақтыру процесін бастағанға дейін қолданылады.
- Артқы немесе бүйірлік ойыншылардың қарсыластар себетіне қарай алға жылжып келе жатқан қарсыласымен дұрыс емес байланысы және алға жылжып келе жатқан ойыншы, доп және себет арасында басқа қарсыластар жоқ және
 - қозғалыстағы ойыншы допты басқарады, немесе
 - қозғалыстағы ойыншы допты басқаруға талпыныс жасайды, немесе
 - қозғалыстағы ойыншыға допты берген кезде доп қолынан шығып кетсе.

Бұл шабуылшы лақтыру процесін бастағанға дейін қолданылады.

37.1.2 Төреші ойын барысында спорттық емес бұзушылықтарды бірдей түсіндіріп, тек әрекетті бағалауы керек.

37.2 Жаза беру

37.2.1 Кінәлі адам спорттық емес бұзушылықпен жазалануы керек.

37.2.2 Айып добын лақтыру (-лар) ереже бұзушылық жасаған ойыншыға (-ларға) берілуі тиіс, одан кейін соңынан ереді:

- Команданың алдыңғы аймағында лақтыру сызығынан лақтыру.
- Бірінші ширектің басында орталық шеңберде даулы лақтыру.

Берілген айып добын лақтыру саны келесідей болуы керек:

- Егер фол лақтыру процесінде болмаған ойыншыда жасалса: 2 айып добын лақтыру.
- Егер лақтыру процесінде тұрған ойыншыда бұзушылық жасалса және доп тасталса: соққы есептелуі керек және қосымша 1 айып добын лақтыру мүмкіндігі беріледі.
- Егер фол лақтыру процесінде тұрған ойыншыда жасалса, бірақ доп себетке түспесе: 2 немесе 3 айып добын лақтыру.

37.2.3 Ойыншы ойынның қалған бөлігіне шеттетілуі керек (ойыннан шеттету), егер ол 2 спорттық емес фолмен немесе 2 техникалық фолмен немесе 1 спорттық емес және 1 техникалық фолмен жазаланса.

- 37.2.4 Егер ойыншы 37.2.3-бапқа сәйкес дисквалификацияланса, онда тек осы спорттық емес фол жазалануы керек және дисквалификация үшін қосымша жаза қолданылмауы керек.

38-бап Дисквалификациялық фол

38.1 Анықтама

- 38.1.1 Дисквалификациялық фол - бұл ойыншылардың, қосалқы құрамның, бас бапкерлердің, бапкерлердің көмекшілерінің, қашықтағы ойыншылардың және делегация мүшелерінің кез-келген спорттық емес әрекеті.
- 38.1.2 Дисквалификациялау ережесін алған бас бапкер, егер ол хаттамаға енгізілген болса, бапкердің бірінші көмекшісіне ауыстырылуы керек. Егер хаттамаға енгізілген бапкердің бірінші көмекшісі болмаса, онда бас бапкерді капитан (КАП.) алмастыруы керек.

38.2 Күш көрсету

- 38.2.1 Зорлық жасау әрекеті спорттық бәсекелестік пен әділ ойын ерекшелігіне қарсы ойын кезінде болуы мүмкін. Оларды төрешілер, қажет болған жағдайда қоғамдық тәртіп күштерінің қызметкерлері дереу тоқтатуға тиіс.
- 38.2.2 Ойыншылардың қатысуымен болған зорлық жасау актісі алаңда немесе оған жақын жерде болған сайын, төрешілер оларды тоқтату үшін қажетті шараларды қабылдауы керек.
- 38.2.3 Қарсыластарға немесе төрешілерге қарсы ашық агрессия әрекеттеріне кінәлі кез келген адам дисквалификациялануы керек. Аға төреші оқиға туралы жарысты өткізетін ұйымға хабарлауы керек.
- 38.2.4 Қоғамдық тәртіп күштерінің қызметшілері алаңға Төрешілердің өтініші бойынша ғана шыға алады. Алайда, егер көрермендер зорлық-зомбылық жасау ниетімен алаңға шықса, қоғамдық тәртіп күштерінің қызметкерлері командалар мен төрешілерді қорғау үшін дереу араласуы керек.
- 38.2.5 Төсемеден тыс немесе оған жақын орналасқан барлық аймақтар, соның ішінде кіреберістер, шығатын жерлер, дәліздер, киім ауыстыратын бөлмелер және т.б жарысты өткізетін ұйымның және қоғамдық тәртіп күштерінің қызметкерлерінің құзырында.
- 38.2.6 Ойыншылардың немесе команданың орындығында отыруға рұқсат етілген кез-келген адамның ойын жабдықтарына зақым келтіруі мүмкін физикалық әрекеттерін төрешілер шешпеуі керек.

Мұндай мінез-құлықты төрешілер байқаған кезде, кінәлі команданың бас бапкеріне ескерту керек.

Егер осындай іс-әрекет(-тер) қайталанса, техникалық немесе тіпті дисквалификациялаушы фол дереу кінәлі тұлғаға(-ларға) тіркелуі тиіс.

38.3 Жаза беру

- 38.3.1 Дисквалификациялық фолмен кінәлі адам жазалануы керек.
- 38.3.2 Осы Ережелердің тиісті баптарына сәйкес кінәлі адам дисквалификацияланған сайын, ол өз командасының киім ауыстыратын бөлмесіне барып, ойын бойы сол жерде қалуы керек немесе өз қалауы бойынша ғимараттан кете алады.
- 38.3.3 Айып доп(-тар) лақтыру(-лар) берілуге тиіс:

- Оның командасының бас бапкері көрсеткен кез-келген қарсылас, егер ол байланыссыз бұзылған болса.
- Фолмен байланыс болған жағдайда, ойыншы фол жасаса. Одан кейін:
- Команданың алдыңғы аймағында лақтыру сызығынан лақтыру.
- Бірінші ширектің басында орталық шеңберде даулы лақтыру.

38.3.4 Берілген айып добын лақтыру саны келесідей болуы керек:

- Егер фол контактісіз фол болса: 2 айып добын лақтыру.
 - Егер фол лақтыру процесінде болмаған ойыншыда жасалса: 2 айып добын лақтыру.
 - Егер лақтыру процесінде тұрған ойыншыда фол жасалса және доп тасталса: соққы есептелуі керек және қосымша 1 айып добын лақтыру мүмкіндігі беріледі.
 - Егер фол лақтыру процесінде тұрған ойыншыда жасалса, бірақ доп себетке түспесе: 2 немесе 3 айып добын лақтыру.
 - Егер фол бас бапкердің дисквалификациясы болса: 2 айып добын лақтыру.
 - Егер фол бапкердің бірінші көмекшісін, қосалқы құрамды, қашықтағы ойыншыны немесе делегацияның еріп жүретін мүшесін дисквалификациялау болса, онда бұл фол үшін бас бапкер техникалық фолмен жазаланады: 2 айып добын лақтыру.
- Сонымен қатар, егер команданың орындық аймағынан шыққаннан кейін жаттықтырушының бірінші көмекшісінің, қосалқы ойыншының, қашықтағы ойыншының немесе ілеспе делегация мүшесінің шеттетілуі төбелеске белсенді қатысқаны үшін орын алса:
- Бапкердің бірінші көмекшісінің, қосалқы және қашықтағы ойыншының әрбір жеке ойыннан шеттетуші фол үшін: 2 рет айып добын лақтыру. Ойыннан шеттетін фолдар үшін әрбір кінәлі жазалануы тиіс.
 - делегацияның кез келген сүйемелдеуші мүшесінің әрбір жеке ойыннан шеттетуші фолы үшін: 2 рет айып добын лақтыру. Ойыннан шеттетін фол үшін бас бапкер жазалануы тиіс.

Еркін лақтыру түріндегі барлық жазалар, егер олар қарсылас команданың бірдей жазаларымен өтелмесе, орындалуы керек.

39-бап Төбелес

39.1 Анықтама

Төбелес – бұл қарсылас командалардың 2 немесе одан да көп ойыншыларының және командалардың орындықтарында отыруға рұқсат етілген адамдардың бір-біріне физикалық әсері.

Бұл бап тек қосалқы құрамға, бас бапкерге, бапкерлердің бірінші көмекшілеріне, қашықтағы ойыншыларға және команданың орындық аймағынан кеткен кезінде немесе төбелеске әкелуі мүмкін кез-келген жағдайда кететін делегация мүшелеріне қолданылады.

39.2 Ереже

39.2.1 Төбелес кезінде немесе төбелеске әкелуі мүмкін кез келген жағдайда команданың орындық аймағынан шығатын қосалқы, қашықтағы ойыншылар немесе делегация мүшелері шеттетілуі тиіс.

39.2.2 Тек бас бапкерге және/немесе бапкердің бірінші көмекшісіне төбелес кезінде немесе төбелеске әкелуі мүмкін кез келген жағдайда төрешілерге тәртіпті сақтауға немесе қалпына келтіруге көмектесу үшін команданың орындық аймағынан шығуға рұқсат етіледі. Бұл жағдайда олар дисквалификацияланбауы керек.

- 39.2.3 Егер бас бапкер және/немесе бапкердің бірінші көмекшісі команданың орындық аймағынан шығып, төрешілерге тәртіпті сақтауға немесе қалпына келтіруге көмектеспесе немесе көмектеспесе, олар шеттетілуі керек.
- 39.3 Жаза беру**
- 39.3.1 Команданың орындық аймағынан кеткені үшін шеттетілген адамдардың санына қарамастан, бас бапкер жалғыз техникалық фолмен ('B') жазалануы керек.
- 39.3.2 Егер осы бапқа сәйкес екі команданың орындықтарындағы адамдар дисквалификацияланған болса және басқа фолдар үшін жазалар болмаса, ойын келесідей қайта басталуы керек.
- Егер іс жүзінде бір уақытта ойын төбелеске байланысты тоқтатылған болса:
- Доп дұрыс тасталды немесе соңғы айып добын лақтыру болса, доп сол команданың алдыңғы сызығының артындағы кез келген жерден лақтыру үшін оны тастап кеткен командаға берілуі керек.
 - Командалардың бірі допты басқарған немесе допты иеленуге құқылы болғанда, оны төбелес басталған сәтте доп болған жердегі жақын орыннан лақтыру үшін осы командаға беруі тиіс.
 - Бірде-бір команда допты басқара алмады немесе иелік етуге құқылы емес даулы лақтыру жағдайы орын алады.
- 39.3.3 Барлық дисквалификациялық бұзушылықтар хаттамаға В. 8.3-қосымшасына сәйкес енгізілуі керек және командалық бұзушылықтар ретінде қарастырылмауы керек.
- 39.3.4 Төбелесте немесе төбелеске әкелетін кез келген жағдайға қатысқан ойыншыларға барлық ықтимал бұзушылықтар үшін жазалар 42-бапқа сәйкес жүргізілуі керек .
- 39.3.5 Төбелеске немесе кез келген жағдайда белсенді қатысқан бапкердің бірінші көмекшісінің, қосалқы, қашықтағы ойыншының немесе делегация мүшесінің ойыннан шеттетін бұзушылықтары үшін барлық ықтимал жазалар 38.3.4 сәйкес жүргізілуі керек, алтыншы тармақ.

ЖЕТІНШІ ЕРЕЖЕ-ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕР

40-бап Ойыншының 5 фолы

- 40.1** Төреші 5 рет фол жасаған ойыншыны хабарлап, ол ойыннан дереу кетуі керек. Оны 30 секунд ішінде ауыстыру керек.
- 40.2** Бұрын 5 фол жасаған ойыншының қателіктері қашықтықтағы ойыншының қатесі ретінде қарастырылады, ол үшін бас бапкер жазаланады және хаттамаға жазылады ('B').

41-бап Командалық фол: Жаза

41.1 Анықтама

- 41.1.1 Командалық фол – бұл ойыншы жасаған жеке, техникалық, спорттық емес немесе дисквалификациялық фол. Команда ширекте 4 командалық қателік жасағаннан кейін командалық фол үшін жазаланады.
- 41.1.2 Ойында үзіліс кезінде жасалған барлық командалық фол келесі ширекте немесе қосымша уақытта орындалды деп саналуы керек.

41.1.3 Әр қосымша уақыт кезінде жасалған барлық командалық фол төртінші ширекте орындалды деп саналуы керек.

41.2 Ереже

41.2.1 Команда командалық фол үшін жазаланса, лақтыру процесінде болмаған ойыншыда жасалған барлық жеке фол лақтырудың орнына 2 айып добын лақтырумен жазалануы керек. Фол жасаған ойыншы осы айып доптарын лақтыруларды орындауы керек.

41.2.2 Егер жеке бұзушылықты ойындағы допты басқаратын немесе допты иеленуге құқығы бар команданың ойыншысы жасаса, мұндай фол қарсылас командаға доп лақтыруды беру арқылы жазалануы керек.

42-бап Ерекше жағдайлар

42.1 Анықтама

Ережелерді бұзғаннан кейін ойын сағатының тоқтатылуының дәл сол кезеңінде Ережелердің қосымша бұзушылықтары (бұзушылықтары) жасалған немесе жасалған жағдайда ерекше жағдайлар орын алуы мүмкін.

42.2 Рәсім

42.2.1 Барлық фол тағайындалуы керек және барлық жазалар анықталуы керек.

42.2.2 Барлық ережелерді сақтамау тәртібі белгіленуі керек.

42.2.3 Командаларға қарсы барлық бірдей жазалар және өзара бұзушылықтар үшін барлық жазалар олар болған тәртіпте жойылуы керек. Барлық фол үшін жазалар хаттамада жазылып, жойылғаннан кейін олар орын алған жоқ деп саналады.

42.2.4 Егер техникалық фол жасалса, басқа жазаларды өткізу тәртібі анықталғанына немесе осы жазаларды жүргізу басталғанына қарамастан, ол үшін берілген жаза бірінші болып жүргізілуі керек.

Егер техникалық фол бас бапкер бапкердің бірінші көмекшісін, қосалқы, қашықтағы ойыншыны немесе делегацияның еріп жүретін мүшесін шеттету салдарынан жасаса, ол үшін жазаны бірінші болып жүргізбеуі тиіс. Егер олар өтелмеген болса, оны барлық фолдар мен бұзушылықтар орын алған тәртіппен жүргізуі тиіс.

42.2.5 Соңғы өткізілген жазаның бөлігі ретінде допқа ие болу құқығы допқа иелік етудің барлық бұрынғы құқықтарын жоюы керек.

42.2.6 Доп бірінші айып добын немесе лақтыру түріндегі жазаны орындау үшін ойындағы доп болғаннан кейін, бұл жазаны енді қалған жазалардың орнын толтыру үшін қолдануға болмайды.

42.2.7 Қалған барлық жазалар олар болған ретпен жүргізілуі керек.

42.2.8 Егер екі командаға бірдей жазалар өтелгеннен кейін басқа жазалар болмаса, ойын келесідей қайта басталуы керек.

Егер ережелерді бірінші рет сақтамаумен бір мезгілде мынадай болса:

- Доп дұрыс тасталды немесе соңғы айып добын лақтыру болса, доп сол команданың алдыңғы сызығының артындағы кез келген жерден лақтыру үшін оны тастап кеткен командаға берілуі керек.
- Командалардың бірі допты басқарды немесе допты иелену құқығына ие болды, оны осы командаға ережелерді бірінші рет сақтамаған жерге жақын жерден лақтыру үшін беру керек.
- Бірде-бір команда допты басқара алмады немесе допты иеленуге құқылы емес, даулы лақтыру жағдайы орын алады.

43-бап Айып добын салу

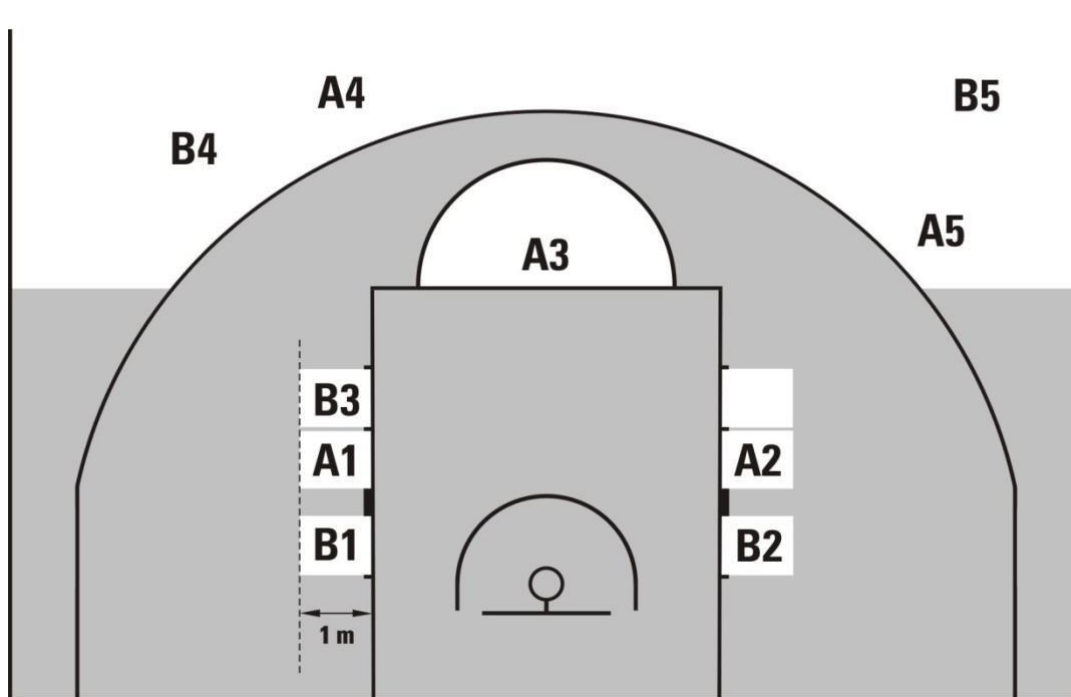
43.1 Анықтама

- 43.1.1 Айып добын лақтыру – бұл ойыншыға айып добын лақтыру сызығының артында және жартылай шеңбердің ішінде кедергісіз себетке лақтыру арқылы 1 ұпай жинау мүмкіндігі.
- 43.1.2 Айып доптарын лақтыру сериясы – бұл барлық айып доптарын лақтыру және бір ереже бұзғаны үшін жаза нәтижесінде допты иеленудің ықтимал құқығы.

43.2 Ереже

- 43.2.1 Дербес, спорттық емес немесе дисквалификациялаушы фол жасалған кезде айыппұл (дар) лақтыру (лар) мынадай түрде берілуге тиіс:
- Фол жасаған ойыншы айып добын лақтыруды (лақтыруларды) орындауы керек.
 - Егер оны ауыстыру туралы өтініш түссе, ол ойыннан шықпас бұрын айыпдобын лақтыруды (лақтыруларды) орындауы керек.
 - Егер ол жарақат алу, 5 ереже бұзу немесе ойыннан шеттету салдарынан ойыннан кетуі керек болса, онда оны ауыстырған ойыншы айып добын лақтыруды (лақтыруды) орындауы керек. Егер командада қосалқы құрамдар қалмаса, оның бас бапкері көрсеткен кез келген серіктесі айып добын (лақтыруларын) орындауы керек.
- 43.2.2 Техникалық фол немесе дисквалификациялық фол байланыссыз жасалған кезде, оның бас бапкері көрсеткен қарсылас команданың кез-келген мүшесі айып добын (лақтыруды) орындауы керек.
- 43.2.3 Айып добын лақтыруды орындайтын ойыншы:
- Айып добын лақтыру сызығының артында және жартылай шеңбердің ішінде жайғасуы керек.
 - Доп себетке түсетіндей немесе сақинаға тиетіндей етіп айып добын салудың кез келген тәсілін қолдану.
 - Допты төреші оның қарамағына берген сәттен бастап 5 секунд ішінде қолынан босатыңыз.
 - Доп себетке тигенше немесе сақинаға тигенше айып добын лақтыру сызығына жанаспау және шектеу аймағына кірмеу.
 - Айып добын лақтыратындай ұқсас қимыл жасамау.
- 43.2.4 Айып доп лақтыру кезінде іріктеу үшін айқасуға арналған орындардағы ойыншылардың тереңдігі 1 метр болатын осы орындарда кезектесіп позициялар алуға құқығы болуы тиіс (7-сурет. **Айып добын салу кезіндегі ойыншылардың позициялары**)
- Айып добын салу кезінде бұл ойыншылар мыналарды жасамауы тиіс:
- Оларға арналмаған айып добын лақтыру кезінде іріктеу үшін айқасуға арналған орындарға тұрып алу.
 - Айып добын лақтыруды орындайтын ойыншының қолынан (қолдарынан) доп шыққанға дейін шектеулі аймаққа, бейтарап аймаққа кіру немесе айып добын алу үшін айқасуға орын қалдыру.

- Айып добын лақтыруды орындайтын ойыншыны алаңдату.



7-сурет. Айып добын салу кезіндегі ойыншылардың позициялары

- 43.2.5 Айыпдобын алу үшін айқасуға орын алмайтын ойыншылар айып добын салу аяқталғанша айып доп салу сызығының жалғасында және ойынның 3 ұпайлық соққылар сызығының артында қалуы тиіс.
- 43.2.6 Айып добын(-тарын) орындау кезінде, одан кейін айып добының(-тарының) басқа сериясы(-лары) немесе лақтыру кезінде барлық ойыншылар еркін лақтыру сызығының жалғасында және ойынның 3 ұпайлық соққы сызығының артында қалуы керек.

43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 және 43.2.6 - баптарын сақтамау бұзушылық болып табылады.

43.3 Жаза беру

- 43.3.1 Егер **айып добын лақтыру сәтті** болса және бұзушылықты айып добын лақтыруды орындайтын ойыншы жасаса, онда ұпай есептелмеуі керек.

Егер одан әрі қарай айып добын (айып доптарын) лақтыру (-лар) немесе допқа иелік ету түріндегі жаза (лар) жүргізілетін болмаса, доп айып добын салу сызығының жалғасынан лақтыру үшін қарсыластар командасына берілуі тиіс.

- 43.3.2 Егер **айып добын лақтыру сәтті** болса және бұзушылықты айып доп лақтыруды орындайтын ойыншыдан басқа кез келген ойыншы жасаса, онда:

- Ұпай саналуы керек.
- Бұзушылықты (- тарды) елемей керек.

Соңғы айып добын лақтыру орындалған жағдайда, доп қарсылас командаға аталған команданың алдыңғы сызығының артындағы кез келген жерден лақтыру үшін берілуі керек.

- 43.3.3 Егер айып добын лақтыру сәтсіз орындалса және бұзушылықты жасайтын мыналар:

- Айып добын салатын ойыншы немесе соңғы айып доп салу кезіндегі серіктесі жасаса, онда, егер бұл команданың допты одан әрі иеленуге құқығы болмаса ғана, допты қарсылас командаға еркін лақтыру сызығын жалғастыра отырып лақтыру үшін беру керек.
- **Айып добын лақтыруды орындайтын ойыншының қарсыласы жасаса**, қосымша айып добын лақтыру осы лақтыруды орындаған ойыншыға берілуі керек.
- **Екеуі де командалар** кезінде соңғы айыппұл лақтыру, содан кейін даулы лақтыру жағдайы орын алады.

44-бап Түзетілетін қателер

44.1 Анықтама

Төрешілер келесі жағдайларда назар аудармағандықтан ереже еленбеген жағдайда қатені түзете алады:

- Дұрыс емес айыппұл(-лар) лақтыруды(-ларды) беру.
- Тиісті айып допты (айып доптарын) салу мүмкіндігін бермеу.
- Төрешілердің ұпайларды (ұпайларды) қате санауы немесе жоюы.
- Қате ойыншыға айып добын (лақтыруды) орындауға рұқсат.

44.2 Жалпы рәсім

44.2.1 Жоғарыда келтірілген қателіктерді түзету үшін оларды төрешілер, комиссар (егер бар болса) немесе төреші-хатшылар доп ойында болғанға дейін, қатеден кейін ойын сағаттарын қосқан соң доп бірінші рет ойыннан шығып қалғаннан кейін анықтауы керек. Бұл қателер доп ойыннан шыққаннан кейін, ойын сағаттарының ойын аяқталғаны туралы дабыл естілгенде түзетілмейді.

44.2.2 Егер командалардың ешқайсысы қолайсыз жағдайға тап болмаса, төреші түзетілетін қатені анықтаған кезде ойынды дереу тоқтата алады.

44.2.3 Қателіктер, ұпайлар, ойнаған уақыт және қатеден кейін орын алуы мүмкін, бірақ оны тапқанға дейін қосымша әрекеттер күшінде қалуы керек.

44.2.4 Қатені түзеткеннен кейін, егер осы Ережелерде өзгеше көзделмесе, ойын қатені түзету үшін тоқтатылған жерде қайта басталуы керек. Қатені түзету үшін ойын тоқтатылған сәтте допты иелену құқығына ие командаға берілуі керек.

44.2.5 Өлі де түзетілетін қате анықталғаннан кейін және:

- Қатені түзетуге қатысатын ойыншы дұрыс ауыстырылғаннан кейін команданың орындығында болады, содан кейін ол қатені түзетуге қатысу үшін қайтадан алаңға шығуы керек, сол кезде ол қайтадан ойыншыға айналады.
Қатені түзеткеннен кейін, егер ойыншы алаңнан шыға алатын жағдайда оны ауыстыру туралы өтініш қайтадан уақтылы келмесе, ол ойында қалуы мүмкін.
- Ойыншы жарақат немесе көрсетілген көмек, 5 ереже бұзу немесе дисквалификация салдарынан ауыстырылды, содан кейін оны ауыстырған ойыншы қатені түзетуге қатысуы керек.

44.2.6 Есепшотқа, бұзушылықтар санына, тайм-ауттар санына, ойын сағаттарында немесе лақтыру таймерінде өткен немесе қосылмаған уақытқа байланысты хаттаманы жүргізу, ойын уақытын немесе лақтыру уақытын санау кезіндегі қатені төрешілер Аға төреші хаттамаға қол қойғанға дейін кез келген уақытта түзете алады.

44.3 Арнайы рәсім



- 44.3.1 Дұрыс емес айып доп(-тар) лақтыруды(-ларды) беру.
Қате нәтижесінде орындалған айып доп (-тар) лақтыру(-лар) жойылуы керек және ойын келесідей жаңартылуы керек:
- Егер ойын сағаты қосылмаған болса, онда доп айып добын лақтыру сызығын жалғастыра отырып, айып добын лақтыруы тоқтатылған командаға лақтыру үшін берілуі керек.
 - Егер ойын сағаты қосулы болса және:
 - Қатенің анықталған сәтінде допты бақылауында ұстап тұрған команда немесе допты иеленуге құқығы бар команда, қате анықталған сәтте, команда допты бақылауында ұстаған болса, немесе
 - қате анықталған сәтте командалардың ешқайсысы допты басқармай қалғанда онда доп қате жіберілген кезде допты иеленуге құқығы бар командаға берілуі керек.
 - Егер ойын сағаты қосулы болса және қате анықталған сәтте доп допты басқарса немесе иеленуге құқылы болса, допты басқарған команданың қарсылас командасы қате жіберген кезде даулы лақтыру жағдайы орын алады.
 - Егер ойын сағаты қосулы болса және қате анықталған сәтте айыппұл(-дар) лақтыруды(-ларды) қамтитын бұзушылық үшін жаза тағайындалса, онда айыппұл(-лар) лақтыруды(-ларды) орындау керек және допты қателік орын алған сәтте допты басқарған командаға ойын алаңынан тыс лақтыруға беру керек.
- 44.3.2 Тиісті айып допты (айып доптарын) салу мүмкіндігін бермеу.
- Егер қателік жіберілген сәттен бастап допты иеленуде өзгеріс болмаса, онда ойын қатені түзеткеннен кейін, кез-келген әдеттегі айып добын лақтырудан кейін де қайта басталуы керек.
 - Егер дәл сол команда допты қате иеленгеннен кейін лақтырса, қатені елемей керек.
- 44.3.3 Басқа ойыншыға айып добын (лақтыруды) орындауға рұқсат беру. Орындалған айып добын (айып доптарын) лақтыру(-лар), сондай-ақ, егер жазаның бір бөлігі болса, допқа иелік ету құқығы алынып тасталуы керек, ал доп қарсылас командаға ойын жалғасқан және қатені түзету үшін тоқтатылған жағдайды қоспағанда, еркін лақтыру сызығын жалғастыра отырып лақтыруға беріледі немесе Ережелерді әрі қарай сақтамағаны үшін жаза қолданылу керек. Бұл жағдайда ойын қатені түзету үшін тоқтатылған жерден қайта басталуы керек.

СЕГІЗІНШІ ЕРЕЖЕ – ТӨРЕШІЛЕР, ТӨРЕШІ-ХАТШЫЛАР, КОМИССАР: МІНДЕТТЕРІ МЕН ҚҰҚЫҚТАРЫ

45-бап Төрешілер, төреші-хатшылар және комиссар

- 45.1 **Төрешілер:** аға Төреші және 1 немесе 2 Төреші (лер) болуы керек. Оларға Төреші-хатшылар мен комиссар (егер бар болса) көмектесуі керек.
- 45.2 **Төреші-хатшылар** хатшы, хатшының көмекшісі, секундометрист және таймер операторы болуы керек.
- 45.3 Комиссар (егер бар болса) хатшы мен секундометрист арасында отыруы керек. Оның ойын кезіндегі негізгі міндеттері - төрешілер хатшыларының жұмысын бақылау және Аға төреші мен төрешіге (төрешілерге) ойынның қалыпты өтуіне көмектесу.

- 45.4 Бұл ойынның төрешілері алаңдағы командалардың ешқайсысымен ешқандай түрде байланысты болмауы керек.
- 45.5 **Төрешілер, төрешілер-хатшылар және комиссар (егер бар болса) ойынды осы Ережелерге сәйкес өткізуі керек және оларды өзгертуге құқығы жоқ.**
- 45.6 Төрешілердің формасы төрешілер көйлегінен, қара түсті ұзын шалбардан, қара шұлықтардан және қара баскетбол аяқ киімдерінен тұруы керек.
- 45.7 Төрешілер мен Төреші-хатшылар бірыңғай формада болуы керек.

46-бап Аға төреші: Міндеттері мен құқықтары

Аға Төреші мыналарды жасауға тиіс:

- 46.1 Ойын кезінде қолданылатын барлық жабдықты тексеруге және мақұлдауға.
- 46.2 Ресми ойын сағатын, лақтыру таймерін, секундомерді анықтауға және төрешілер хатшыларымен танысуға.
- 46.3 Хост командасы ұсынған кем дегенде 2 пайдаланылған доптан ойын добын таңдауға. Егер бұл доптардың ешқайсысы ойынға сәйкес келмесе, ол қолында бар кез келген басқа ең жақсы сапалы допты таңдай алады.
- 46.4 Ойыншылардың ешқайсысына басқа ойыншыларға зақым келтіруі мүмкін заттарды киюге рұқсат бермеуге.
- 46.5 Бірінші ширектің басында даулы лақтыруды және барлық басқа ширектер мен овертаймдардың басында кезектесіп иелену нәтижесінде лақтыруды өткізуге.
- 46.6 Қажет болған жағдайда ойынды тоқтатуға құқылы.
- 46.7 Командаға жеңіліс "құқығынан айыру" деп есептелетінін анықтауға құқылы.
- 46.8 Хаттаманы ойын уақыты аяқталғаннан кейін немесе қажет деп тапқан кез келген уақытта мұқият тексеруге.
- 46.9 Ойын уақыты аяқталғаннан кейін хаттаманы бекіту және қол қою, бұл төрешілердің ойын юрисдикциясының **аяқталуын** және олардың ойынмен **байланысын** білдіреді. **Төрешілердің құқықтары** алаңда кестеде көрсетілген ойын басталғанға дейін 20 минут бұрын пайда болған кезде **күшіне енуі** керек және Аға төреші бекіткен ойын сағаттарының ойын **аяқталғаны** туралы сигнал естілгенде аяқталуы керек.
- 46.10 Шешінетін бөлмеде хаттамаға қол қоймас бұрын хаттаманың артқы жағында жазба жасау:
- Егер командалардың бірі жеңіліске ұшыраса "құқығынан айыру" не ойыннан шеттетуші фол болған жағдайда.
 - Команда мүшелерінің, бас бапкерлердің, бапкерлердің көмекшілерінің және ілеспе делегация мүшелерінің кез келген спорттық емес мінез-құлқы болған жағдайда, олар кестеде көрсетілген ойын басталғанға дейін немесе ойынның аяқталуы мен хаттаманы бекіту мен қол қою арасында 20 минуттан бұрын орын алады.
- Бұл жағдайда Аға төреші (немесе егер бар болса, комиссар) жарысты өткізетін ұйымға егжей-тегжейлі есеп жіберуі керек.
- 46.11 Қажет болған сайын немесе төрешілер келіспеген кезде түпкілікті шешім қабылдау. Түпкілікті шешім қабылдау үшін ол төрешімен (лермен), комиссармен (егер бар болса) және/немесе төреші-хатшылармен кеңесуі мүмкін.

- 46.12** Бейнені жедел қайталау жүйесін қолданатын ойындар үшін F қосымшасын басшылыққа алу керек.
- 46.13** Секундометристен хабарлама алғаннан кейін - бірінші және үшінші ширек басталғанға дейін 3 және 1,5 минут бұрын ысқыру. Аға төреші ысқырықты екінші немесе төртінші ширек басталғанға дейін 30 секунд бұрын және әр қосымша уақытта беруі керек.
- 46.14** **Осы Ережелерде арнайы айтылмаған кез келген мәселелер бойынша шешім қабылдауға құқығы бар.**

47-бап Төрешілер: Міндеттері мен құқықтары

- 47.1** Төрешілер хатшылық үстелдің, командалық орындықтардың және сызықтардың сыртындағы аймақтарды қоса алғанда, шектеу сызықтары шегінде де, артында да жасалатын ережелерді сақтамаған жағдайда шешім қабылдауға құқылы болуы керек.
- 47.2** Төрешілер ережелерді сақтамаған кезде, төрттен бір бөлігі немесе қосымша уақыт аяқталған кезде немесе ойынды тоқтату қажет деп санаған кезде ысқырық беруі керек. Төрешілер соққыдан кейін, айып добын лақтырудан кейін немесе доп ойында болған кезде ысқырық бермеуі керек.
- 47.3** Ережелерді сақтамау туралы шешім қабылдаған кезде төрешілер әр жағдайда келесі негізгі принциптерді ескеріп, назарға алуы тиіс:
- Ережелердің ерекшелігі мен мақсаты және ойынның тұтастығын сақтау қажеттілігі.
 - "Артықшылық бар/артықшылық жоқ" қағидатын қолданудағы кезектілік. Төрешілер ойыншыға артықшылық бермейтін және қарсыласын қолайсыз жағдайға қалдырмайтын кездейсоқ жеке байланысты жазалау үшін қажет болмаса, ойын ағынын үзуге тырыспауы керек.
 - Ойыншылардың қабілеттерін, олардың ойын кезіндегі көзқарастары мен мінез-құлқын ескере отырып, әр ойында ақыл-ойды қолданудағы кезектілік.
 - Ойын мен ойын ағымын бақылау арасындағы тепе-теңдікті сақтаудағы жүйелілік, қатысушылардың не істеуге тырысатынын "сезіну" және ойынға не дұрыс болатынын біліп тұру.
- 47.4** Егер командалардың бірі наразылық білдірген жағдайда, аға төреші (немесе егер бар болса, комиссар) наразылық себептерінің негіздемесін алғаннан кейін жарысты өткізетін ұйымға рапортты жазбаша түрде жіберуге тиіс.
- 47.5** Егер төреші жарақат алса немесе басқа себептермен болған оқиғадан кейін 5 минут ішінде өз міндеттерін жалғастыра алмаса, ойын қайта басталуы керек. Қалған төреші (төрешілер) жарақат алған төрешіні білікті қосалқы төрешімен алмастыру мүмкіндігі болмаған жағдайда, ойынның соңына дейін төрелік етуді өзі (өздері) жүзеге асыруға тиіс. Мүмкін болатын ауыстыру туралы шешімді ойын алаңында қалған төреші(-лер) комиссармен (егер бар болса) кеңескеннен кейін қабылдауы тиіс.
- 47.6** Барлық халықаралық ойындар үшін, егер шешімді түсіндіру үшін ауызша сөйлесу қажет болса, ол ағылшын тілінде болуы керек.
- 47.7** **Әрбір Төреші өз міндеттері шеңберінде шешім қабылдауға құқылы, бірақ басқа Төреші қабылдаған шешімдерді елемеге немесе күмән келтіруге құқығы жоқ.**
- 47.8** Төрешілердің баскетболдың ресми ережелерін қолдануы мен түсіндіруі, белгілі бір шешім қабылданғанына немесе қабылданбағанына қарамастан, түпкілікті болып табылады және

наразылық білдіруге рұқсат етілген жағдайларды қоспағанда, дауласуға немесе елемеуге болмайды (С-қосымшасын қараңыз).

48-бап Хатшы және хатшының көмекшісі: міндеттері

48.1 Хатшының қарауына хаттама берілуі керек және ол есеп жүргізуі тиіс:

- Командалар, ойынды бастайтын ойыншылардың фамилиялары мен нөмірлерін, сондай-ақ ойынға кіретін барлық қосалқы құрамдарды енгізеді. Ойынды бастауы керек 5 ойыншыға, ауыстыруларға немесе ойыншылардың нөмірлеріне қатысты ережелерді сақтамау орын алған кезде, ол бұл туралы жақын жердегі төрешіге дереу хабарлаңыз.
- Алынған ұпайлардың ағымдағы сомасын, салынған доптар мен сәтті салынған айып доптарын жазу.
- Әр ойыншыға бекітілген фолдар. Ол әрбір бас бапкерге жазылған фолды жазып, бас бапкер шеттетілген кезде төрешіге дереу хабарлауы керек. Сол сияқты, ол төрешіге егер ол 2 техникалық фол немесе 2 спорттық емес фол немесе 1 Техникалық және 1 спорттық емес фол жасаса, ойыншының дисквалификациялануы керек екенін дереу хабарлауы керек.
- Тайм-ауттар. Ол бас бапкерге төреші арқылы бас бапкердің жартысы немесе қосымша уақыты қалмаған жағдайда хабарлауы керек.
- Кезектесіп иелік ету бағытын басқара отырып, келесіге кезектесіп иелік ету. Хатшы ойынның бірінші жартысы аяқталғаннан кейін кезектесіп иелік ету бағытын өзгертуі керек, өйткені, командалар екінші жартысында себеттерді ауыстыруы керек.
- Бас бапкердің әр командасына Челлендж ұсыну. Ол басбапкер өзінің екінші челленджерін қате сұраған кезде жақын маңдағы төрешіге дереу хабарлауы тиіс.

48.2 Хатшының көмекшісі таблоны басқарып, хатшы мен секундометристке көмектесуі керек. Таблодағы айғақтар мен Хаттамадағы жазбалар арасында кез келген алшақтық болса және осы алшақтықтың себебін анықтау мүмкін болмаған жағдайда Хаттамадағы жазбалар басымдыққа ие болуға тиіс және оларға сәйкес таблодағы айғақтар түзетілуге тиіс.

48.3 Егер хаттамадағы қате:

- ойын кезінде анықталса, онда секундометрист өз сигналын бермес бұрын доп бірінші рет ойыннан шығып қалғанша күтуі керек.
- Ойын уақыты аяқталғаннан кейін, бірақ Аға төреші хаттамаға қол қоймас бұрын, енгізілген түзету ойынның соңғы нәтижесіне әсер етсе де, қатені түзету керек.
- Аға төреші хаттамаға қол қойғаннан кейін қатені енді түзету мүмкін емес. Аға төреші немесе комиссар (егер бар болса) жарысты өткізетін ұйымға егжей-тегжейлі есеп жіберуі керек.

49-бап Секундометристші: Міндеттері

49.1 Секундометристшіге ойын сағаты және секундомер берілуі керек және ол мыналарды орындауға міндетті:

- Ойын уақытын, тайм-ауттарды және ойын үзілістерін санау.
- Ойын сағатының сигналы ширек немесе қосымша уақыт аяқталғаннан кейін өте қатты және автоматты түрде естілетініне көз жеткізу.
- Егер оның сигналы естілмесе немесе естілмесе, төрешілерді дереу хабардар ету үшін барлық мүмкін құралдарды пайдалану.

- Әр ойыншының жасаған фол санын көрсету, сол ойыншының жасаған фол санын екі бас бапкер да көретіндей етіп көрсету.
- Кез келген ойыншы 5 фолмен жазаланған кезде төрешіге дереу хабарлау.
- Команданың орындығына жақын хатшылық үстелінің әр жағында орналасқан командалық фол көрсеткіштерін басқару. Командалық фол көрсеткіші командалық фолдың ағымдағы санын көрсетуі керек және төртінші командалық фолдан кейін доп қайта ойынға қосылғаннан сандарды көрсетпестен толығымен қызыл болуы керек.
- Ауыстыру жүргізу.
- Тайм-ауттар жасау. Команда тайм-аут сұраған кезде ол төрешілерге тайм-аут мүмкіндігі туралы хабарлауы керек.
 - Доп ойыннан шығып қалған кезде және доп қайта ойынға қосылмас бұрын ғана сигнал беру. Секундометристтің сигналының дыбысы ойын сағатын немесе ойынды тоқтатпайды және доптың ойыннан шығып қалуына алып келмейді.

49.2 Секундометрші **ойын уақытын** келесідей санауы керек:

- Ойын сағаттарын мына жағдайда қосу:
 - Даулы лақтыру кезінде допты даулы ойыншылардың бірі дұрыс ұрып түсірсе.
 - Соңғы еркін лақтыру сәтсіз аяқталғаннан кейін доп ойында қалса және кез-келген ойыншыға тиіп кетсе немесе алаңдағы кез-келген ойыншының денесі оған тиіп кетсе.
 - Лақтыру кезінде доп кез-келген ойыншыға тиеді немесе допты алаңдағы кез-келген ойыншы дұрыс қағып алады.
- Ойын сағаттарын қашан тоқтату керек:
 - Уақыт ширектің немесе қосымша уақыттың соңында аяқталады (Егер ойын сағаты автоматты түрде тоқтамаса).
 - Доп ойында болған кезде төреші ысқырық береді.
 - Доп тайм-аутты сұраған команданың себетіне тасталады.
 - Доп ойын сағаты төртінші ширекте және әр қосымша уақытта 2:00 минут немесе одан аз уақытты көрсеткен сәтте тасталады.
 - Команда допты басқаратын сәтте лақтыру үшін таймер сигналы естіледі.

49.3 Секундометрист **тайм-аут** уақытын келесідей санауы керек:

- Секундомерді төреші ысқырық бергеннен кейін және тайм-аутты беру туралы қимылды көрсеткеннен кейін қосу.
- Сигналын тайм-ауттың 50 секунды аяқталғаннан кейін беру.
- Өз сигналын тайм-аут аяқталғаннан кейін беру.

49.4 Секундометрист **ойындағы үзілісті** келесідей санауы керек:

- Алдыңғы ширек немесе қосымша уақыт аяқталғаннан кейін секундомерді қосу.
- Төрешілерге бірінші және үшінші ширек басталғанға дейін 3 минут және 1,5 минут бұрын хабарлау.
- Сигналды екінші және төртінші ширекке дейін 30 секундта және әр қосымша уақытта беру.
- Ойын үзілісі аяқталғаннан кейін бірден сигнал беру және секундомерді бір уақытта тоқтату.

50-бап **Лақтыруға арналған таймер операторы: Міндеттері**

Лақтыру үшін таймер операторының иелігінде лақтыру үшін таймер болуы керек және ол:

- 50.1** Санауды қосу немесе жалғастыру:
- Алаңда команда ойындағы допқа бақылау орнатады. Осыдан кейін, қарсыластың допты жай ғана тигізуі, егер сол команда допты басқаруды жалғастырса, лақтыру үшін жаңа таймер санағын бастамайды.
 - Лақтыру кезінде доп соттағы кез келген ойыншыға тиеді немесе допқа дұрыс тиеді.
- 50.2** **Допты бұрын басқарған сол командаға нәтижесінде лақтыру берілген кезде, қалған уақытты тоқтату, бірақ** алып тастамау:
- Доп аутқа шығып кеткенде.
 - Сол команданың ойыншысының жарақаттары.
 - Осы команда жасаған техникалық фол.
 - Даулы лақтыру жағдайлары (бірақ доп сақина мен қалқанның арасында қалып қойғанда емес).
 - Өзара фол.
 - Екі командаға бірдей жазалардың өтемақысы.
- Оның алдында ғана допты басқарған сол командаға фол немесе бұзушылық нәтижесінде алдыңғы аймаққа лақтыру және лақтыру үшін таймерде 14 немесе одан да көп секунд көрсетілген кезде қалған уақытты тоқтату, сонымен қатар қалпына келтірмеу.
- 50.3** **24 секундқа дейін тоқтату және қалпына** келтіру (таймерде ешқандай көрсеткіш болмауы керек):
- Доп себетке дұрыс кіреді.
 - Доп қарсыластар себетінің сақинасына тиеді және оны допты сақинаға тигізбестен бұрын басқармаған команда басқарады
 - Командаға артқы аймаққа лақтыру беріледі:
 - Фол немесе бұзушылық нәтижесінде (бірақ доп шыққан кезде емес).
 - Допты басқара алмаған команда үшін даулы лақтыру жағдайының нәтижесінде.
 - Допты басқаратын командаға қатысы жоқ әрекетке байланысты ойынды тоқтату нәтижесінде.
 - Ойынның тоқтап қалуы нәтижесінде, егер қарсыластар командасы қолайсыз жағдайға тап болмаса, командалардың ешқайсысына қатысы жоқ әрекетке байланысты.
 - Командаға айыппұл(-лар) лақтыру(-лар) беріледі.
- 50.4** **Тоқтату және қалпына келтіру 14 секунд,** лақтыру таймерінде көрінетін 14 секундта:
- Бұған дейін допты басқарған сол командаға алдыңғы аймақта лақтыру беріледі және лақтыру үшін таймерде 13 секунд немесе одан аз уақыт қалады:
 - Фол немесе бұзушылық нәтижесінде (бірақ доп шыққан кезде емес).
 - Допты басқаратын командаға қатысы жоқ әрекетке байланысты ойынды тоқтату нәтижесінде.
 - Ойынның тоқтап қалуы нәтижесінде, егер қарсыластар командасы қолайсыз жағдайға тап болмаса, командалардың ешқайсысына қатысы жоқ әрекетке байланысты.
 - Бұған дейін допты басқара алмаған командаға мыналардың нәтижесінде алдыңғы аймақта лақтыру мүмкіндігі берілуі керек:
 - Жеке фол немесе бұзушылықтар (доптың шығуын қоса алғанда).
 - Даулы лақтыру жағдайлары.
 - Командаға спорттық емес немесе дисквалификациялық фол нәтижесінде алдыңғы қатарлы аймақтағы лақтыру сызығынан лақтыру мүмкіндігі берілуі керек.

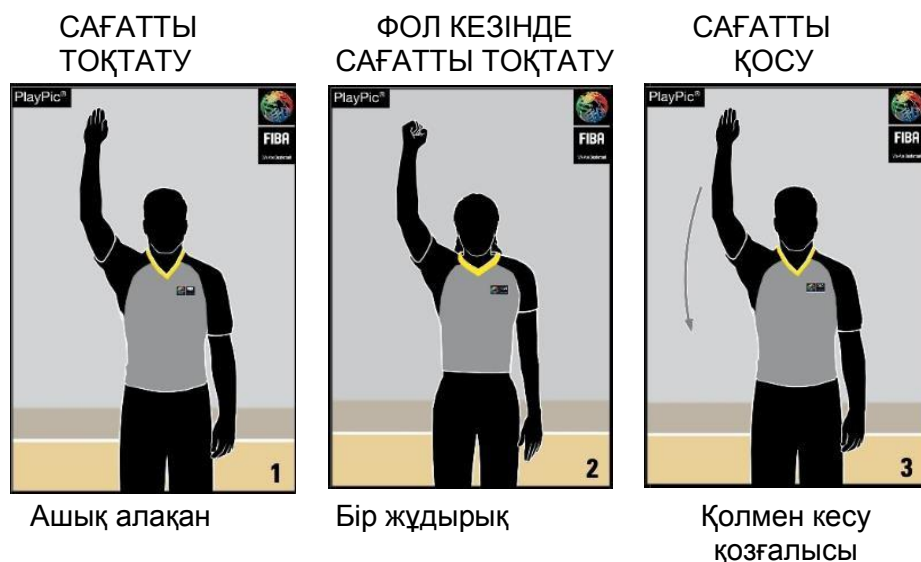
- Доп сәтсіз лақтыру кезінде сақинаға тигеннен кейін (доп сақина мен қалқанның арасында қалып қойған жағдайды қоса), соңғы айып добын лақтыру немесе пас беру кезінде допты басқаруды доп сақинаға тигенге дейін допты басқарған команда жалғастырады.
- Ойын сағаттары төртінші ширекте немесе допты өзінің артқы аймағында басқаруға құқығы бар команда алған әрбір овертаймда 2:00 минут немесе одан аз уақытты көрсеткен кезде, осы команданың бас бапкері ойын команданың алдыңғы шебінен немесе ойын аяқталған жерге жақын жердегі артқы жағынан ойынның қайта жалғастырылуы қажеттілігін анықтауға құқығы бар.

50.5 Доп ойыннан шығып қалғаннан кейін және ойын сағаты кез-келген ширекте немесе қосымша уақытта тоқтатылғаннан кейін, командалардың бірі допқа жаңа бақылау орнатып, ойын сағаттарында 14 секундтан аз уақыт қалады. Лақтыруға арналған таймер сигналы ойын сағатын немесе ойынды тоқтатпайды және команда допты басқаратын жағдайды қоспағанда, доптың ойыннан шығып қалуына әкелмейді.

А ҚОСЫМШАСЫ – ТӨРЕШІЛЕРДІҢ ИШАРАТТАРЫ

- A.1 Осы Ережеде келтірілген дене қимылдары Төрешілердің жалғыз ресми қимылдары болып табылады.
- A.2 Дене қимылдарын көрсету процедурасын орындау хатшы үстеліне дауыспен толықтыруға кеңес беріледі (халықаралық ойындар үшін – ағылшын тілінде).
- A.3 Төреші-хатшылардың бұл қимылдармен таныс болуы маңызды.

Ойын сағаттарымен байланысты ишараттар



Ұпайларды санау



Ауыстыру және тайм-аут

Ауыстыру



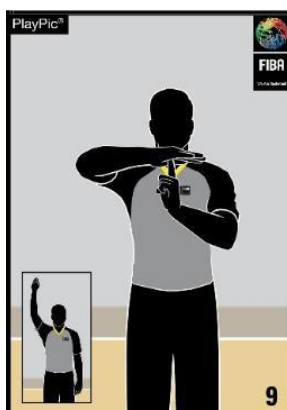
Айқасқан
білектер

АЛАҢҒА ШАҚЫРУ



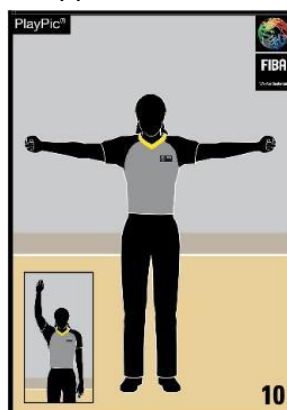
Ашық алақан,
денеге қарай
сермеу

ТАЛАП ЕТІЛГЕН ТАЙМ-АУТ



Алақан мен сұқ
саусақ 'Т' әрпін
құрайды

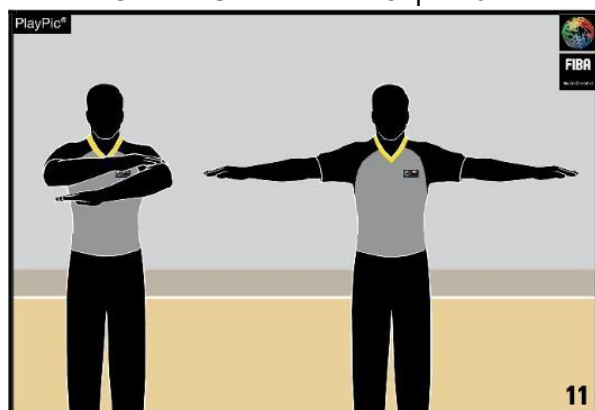
МЕДИА ТАЙМ-АУТ



Жұдырықталған
қолдары екі
жаққа созылған

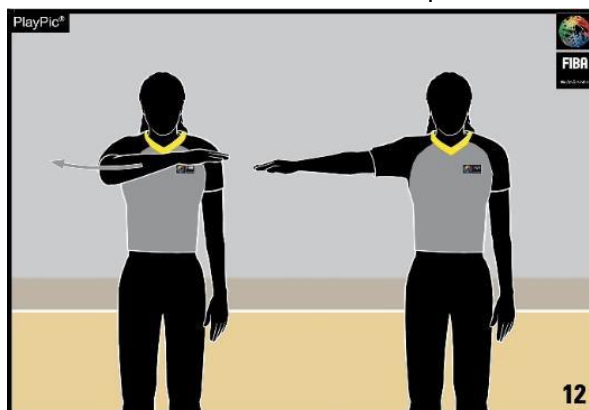
Ақпараттық

ДӘЛ ТИГІЗУГЕ ҚАРСЫЛЫҚ, ОЙЫН ӨРЕКЕТІН ТОҚТАТУ



Кеуде алдында қолдарын бүгу, және екі
жаққа жаю

КӨРІНЕТІН САНАҚ



Алақан қозғалған кезде санау

ӨЗАРА ӨРЕКЕТТЕСУ



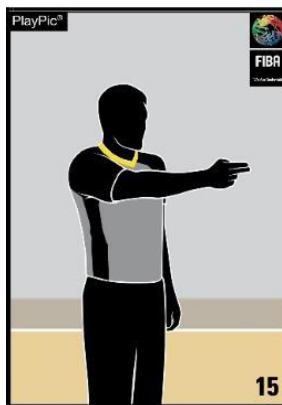
Бас бармақ жоғары

ЛАҚТЫРУ ҮШІН ТАЙМЕРДІ БАСТАПҚЫ ҚАЛПЫНА ҚОЮ



Сұқ саусақты жоғары тік ұстап айналдыру

ОЙЫН БАҒЫТЫ ЖӘНЕ / НЕМЕСЕ АУТ



Ойынның бағытын көрсету, қол бүйірлік сызықтарға параллель

ДАУЛЫ ДОП / ДАУЛЫ ЛАҚТЫРУ ЖАҒДАЙЫ

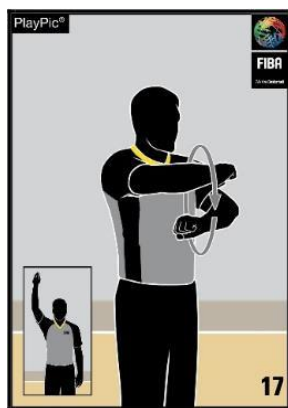


Бас бармақтарыңызды жоғары көтеріп, содан кейін бағыттама арқылы лақтыру бағытын көрсету кезектесіп иелену

Бұзушылықтар

ҚАТЕ ЖҮРГІЗУ: ҚОСАРЛАНҒАН Жүргізу

ЖҮГІРУ

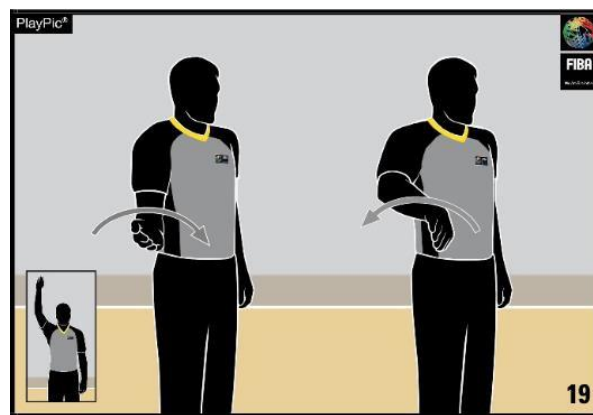


Жұдырық пен айналдыру



Алақаныңызды жоғары - төмен жылжыту

ДҰРЫС ЕМЕС ЖҮРГІЗУ: ДОПТЫ АЛЫП ЖҮРУ



Алақанмен жартылай айналу

3 секунд

5 СЕКУНД

8 СЕКУНД

ЛАҚТЫРУ
УАҚЫТЫН
БҰЗУ



Созылған қол, 3
саусақты
көрсету



5 саусақты
көрсету

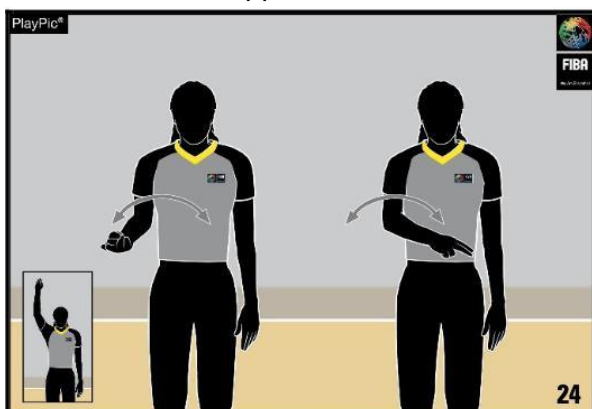


8 саусақты
көрсету



Саусақтарын
иыққа тигізу

АРТҚЫ АЙМАҚҚА ҚАЙТАРЫЛҒАН
ДОП



Саусақтарды иыққа тигізу

ҚАСАҚАНА ОЙНАУ НЕМЕСЕ
ДОПТЫ АЯҚПЕН ҚҰЛЫПТАУ



Дененің
алдындағы
қолдың тербелісі

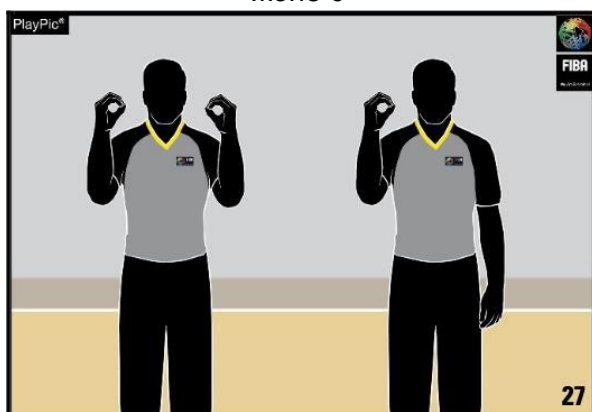
ДӨЛ ТИГІЗУГЕ
КЕДЕРГІ/ДОПҚА КЕДЕРГІ



Ұзыннан сұқ саусақты
екінші қолдың үстінен
айналдырып, оны
айналдыру

Ойыншылардың нөмірлері

No. 00
және 0



Екі қолмен 0
санын көрсету

Оң қолмен 0 санын
көрсету

No. 1 – 5



Оң қолмен 1-ден 5-
ке дейінгі
сандарды көрсету

No. 6 - 10



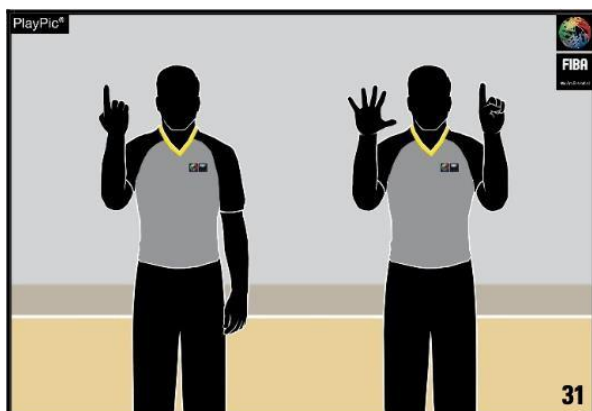
Оң қолыңызбен 5
санын, ал сол
қолыңызбен 1
санын көрсету
5 дейін

No. 11 - 15



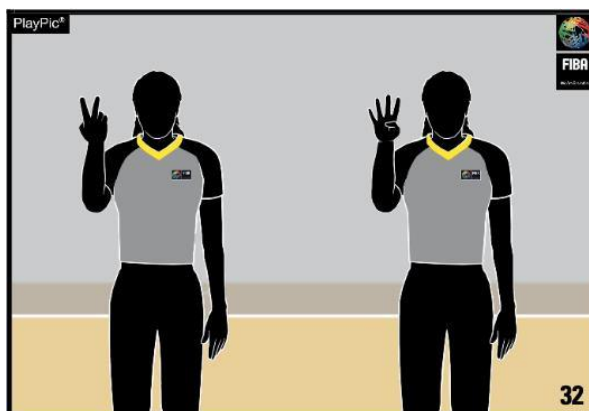
Оң қол жұдырыққа
қысылған,
сол қолмен 1 ден
5 ке дейінгі
сандарды көрсету

No. 16



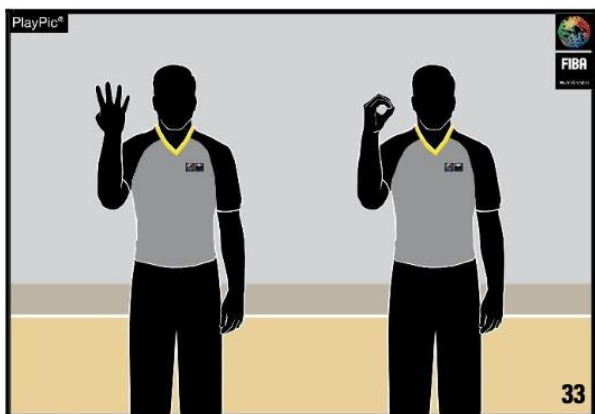
Алдымен жұмылған алақанмен ондаған
үшін 1 санын көрсету - содан кейін ашық
көрсету
алақанмен бірліктер үшін 6 Саны

No. 24



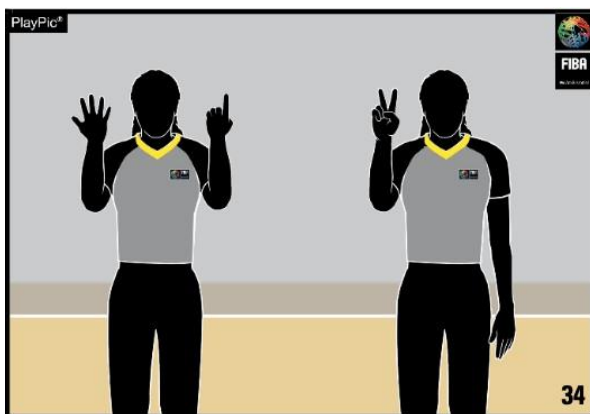
Алдымен жұмылған алақанмен ондаған
үшін 2 санын көрсету - содан кейін ашық
көрсету
алақан бірліктер үшін 4 саны

No. 40



Алдымен жұмылған алақанмен ондықтар үшін 4 санын көрсету - содан кейін ашық алақанмен бірліктер үшін 0 санын көрсету

No. 62



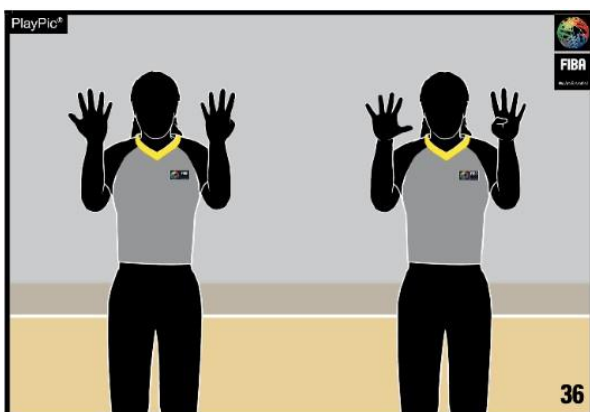
Алдымен жұмылған алақанмен ондықтар үшін 6 санын көрсету - содан кейін бірліктер үшін ашық алақанмен 2 санын көрсету

No. 78



Алдымен жұмылған алақанмен 7 санын көрсету, содан кейін ашық алақанмен 8 санын көрсету бірліктер

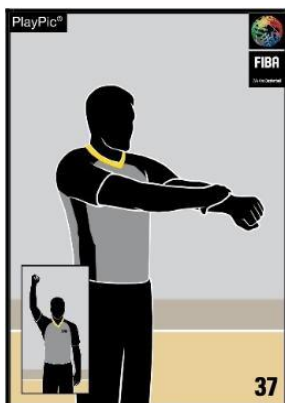
No. 99



Алдымен жұмылған алақанмен 9 санын көрсету - содан кейін ашық алақанмен 9 санын көрсету бірліктер

Ереже бұзушылықтардың (фолдың) түрлері

КІДІРІС



Білекті төмен түсіру
ҚОЛДЫ ДҰРЫС ПАЙДАЛАНБАУ

ҚАҚПАЙЛАУ (ІШІНДЕ ҚОРҒАУ), ҚАТЕ ТОСҚАУЫЛ (ШАБУЫЛДА)



Екі қол жамбаста

ОЙЫНШЫНЫҢ ДОППЕН СОҚТЫҒЫСУЫ

ДОПСЫЗ ОЙЫНШЫНЫ ИТЕРУ НЕМЕСЕ СОҚТЫҒЫСУ



Имитациялық итеру

ҚОЛДАҒЫ ДҰРЫС ЕМЕС БАЙЛАНЫС

ҚОЛМЕН ҰСТАУ



Алақанды ұстап, алға жылжу

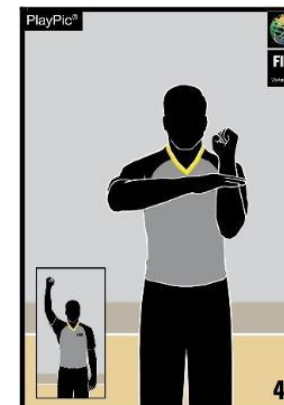
Түсіру



Білекке соққы



Ашық алақанға жұдырықпен соққы



Қолды екінші білекке соғу



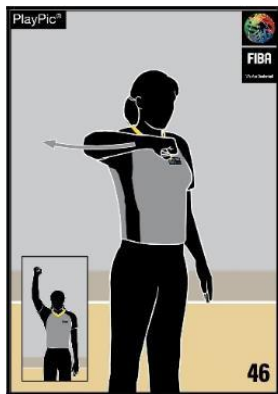
Білекті артқа жылжыту

ДҰРЫС ЕМЕС ЦИЛИНДР



Екі қолды ашық алақанмен тігінен төмен және жоғары жылжыту

ШАМАДАН ТЫС СЕРМЕУ Шынтақ



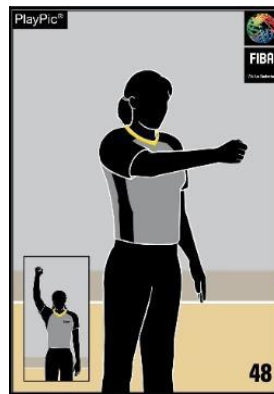
Шынтақпен бүйірге қарай қозғалыс

БАСЫНА СОҚҚЫ



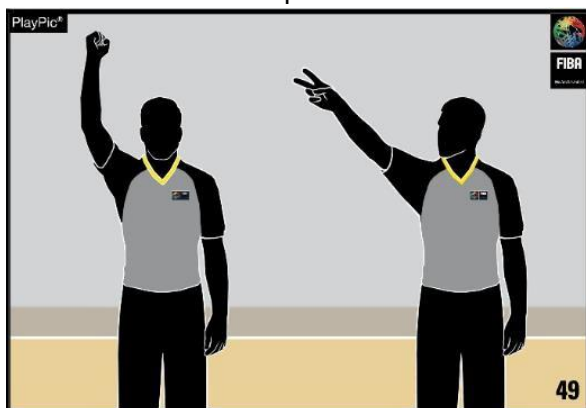
Баспен байланысқа еліктеу

КОМАНДАНЫҢ БҰЗЫЛУЫ, БАҚЫЛАУ-ДОП



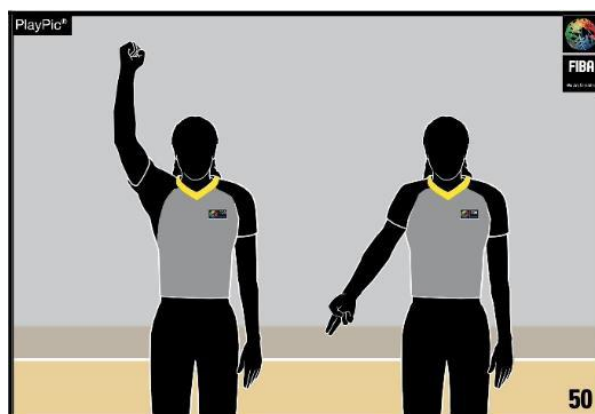
Кінәлі себет бағытында жұдырықпен көрсету командасы

ЛАҚТЫРУ ПРОЦЕСІНДЕ БҰЗУШЫЛЫҚ



Жұдырық жұмулы, әрі қарай
айыпдоптарының саны көрсетіледі.

ФОЛ ЛАҚТЫРУ ПРОЦЕСІНДЕ ЕМЕС



Жұдырық жұмулы, әрі қарай алаңды
көрсетеді.

Ерекше фолдар

ӨЗАРА ЕРЕЖЕ БҰЗУШЫЛЫҚ



Айқасқан жұдырықпен
бастың үстінен қозғалу

ТЕХНИКАЛЫҚ ЕРЕЖЕ БҰЗУШЫЛЫҚ



Алақандар 'Т'
құрайды

СПОРТТЫҚ ЕМЕС ЕРЕЖЕ БҰЗУШЫЛЫҚ



Жоғарғы жағында
білек ұстау

ОЙЫННАН ШЕТТЕТУШІ ФОЛ



Екі қолды жоғары көтеріп,
жұдырықпен қысу

БҰЗУШЫЛЫҚҚА ЕЛІКТЕУ



Білекті екі рет
көтеру

ШЕКТЕУ СЫЗЫҒЫНЫҢ ДҰРЫС ЕМЕС ҚИЫЛЫСЫ



Шектеу сызығына параллель
қолды сермеу (жылы
төртінші ширек пен қосымша
уақыттың соңғы 2 минуты)

Жедел бейне қайталау жүйесі

IRS КӨРУ



Қолды айналдыру
көлденең созылған сұқ
саусақпен

БАС БАПКЕРДІҢ
ЧЕЛЛЕНДЖІ



Ауада тіктөртбұрыш салу

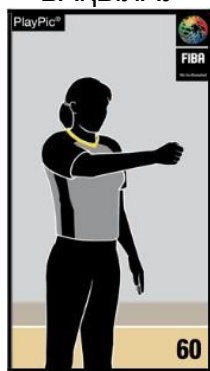
Тәртіп бұзғаны үшін жаза өткізу-хатшылық үстелінің алдында көрсету

АЙЫП ДОБЫ (-
ТАРЫ) ЖОҚ
ФОЛДАН KEЙІН



Лақтыру
бағытын
көрсету, қол
бүйір
сызықтарға
параллель
қойылады.

КОМАНДАНЫ
БҰЗҒАННАН
KEYІН,
ДОПТЫ
БАҚЫЛАУ



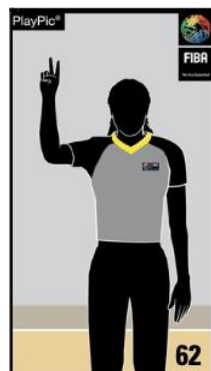
Жұдырықпен
лақтыру бағытын
көрсету, қол
бүйірлік
сызықтарға
параллель

1 АЙЫПДОП
ЛАҚТЫРУ



1 саусақ жоғары

2 АЙЫПДОП
ЛАҚТЫРУ



2 саусақ жоғары

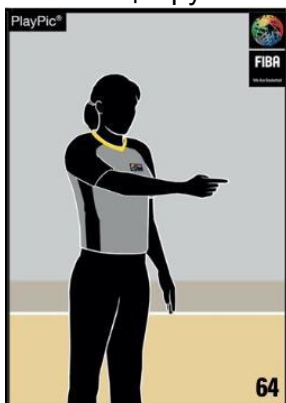
3 АЙЫПДОП
ЛАҚТЫРУ



3 саусақ жоғары

Айыпдобын лақтыруды өткізу-Белсенді Төреші (жетекші)

1 айыпдобын
лақтыру



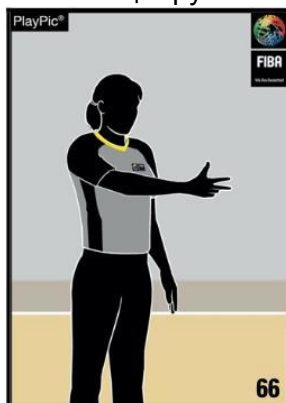
1 саусақ
көлденең

2 айыпдобын
лақтыру



2 саусақ
көлденең

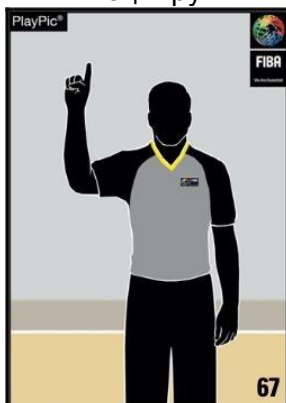
3 айыпдобын
лақтыру



3 саусақ
көлденең

Айыпдобын лақтыруды өткізу - Пассив төреші (Қос механикада басқарылатын және Үш ұпайлық орталық)

1 айыпдобын
лақтыру



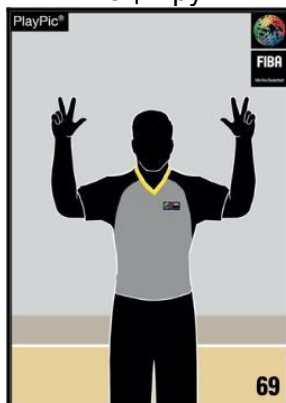
Сұқ саусақ

2 айыпдобын
лақтыру



Саусақтар екі
қолда бірге

3 айыпдобын
лақтыру



Екеуінде де
ұзартылған 3
саусақ
қолында

8-сурет. Төрешілердің ишараттары

- В.1 9-суретте көрсетілген хаттама. **ФИБА техникалық комиссиясы бекіткен жалғыз хаттама.**
- В.2 Ол 1 түпнұсқадан және әр түрлі түсті қағаздағы 3 данадан тұрады. Ақ қағаздағы түпнұсқа ФИБА-ға арналған. Бірінші көшірме көк қағазда – жарысты өткізетін ұйым үшін, екінші көшірме қызғылт қағазда – жеңімпаз команда үшін, ал соңғы көшірме сары қағазда – жеңілген команда үшін.
- Мысалы:** 1. Хатшы 2 түрлі түсті қаламдарды қолдануы керек: қызыл – бірінші және үшінші ширек үшін, көк немесе қара – екінші және төртінші ширек үшін. Барлық қосымша уақыт үшін барлық жазбалар көк немесе қара болуы керек (екінші және төртінші ширектегідей түспен).
2. Хаттама электронды түрде дайындалуы және толтырылуы мүмкін.
- В.3 **Ойын басталғанға дейін 40 минуттан кешіктірмей** хатшы хаттаманы келесідей дайындауы керек:
- В.3.1 Ол хаттаманың жоғарғы жағындағы тиісті бағандарға екі команданың да атауын енгізуі керек. **"А" командасы** әрқашан жергілікті команда (қожайын команда) немесе бірінші кестеде көрсетілген команда болуы керек (турнирлер немесе бейтарап алаңда өткізілетін ойындар үшін). Басқа команда **"В"** командасы болуы керек.
- В.3.2 Содан кейін ол үлес қосуы керек:
- Жарыстың атауы.
 - Ойын нөмірі.
 - Ойынның күні, уақыты және орны.
 - Аға төрешінің және азаматтығы көрсетілген төрешінің (Төрешілердің) тегі (ХОК коды).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

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

10-сурет. Хаттама тақырыбы

- В.3.3 'А' командасы хаттаманың жоғарғы жағын, ал 'В' командасы төменгі жағын алуы керек.
- В.3.3.1 Бірінші бағанда хатшы әр ойыншының, бас бапкердің және бапкердің бірінші көмекшісінің лицензия нөмірін (соңғы 3 сан) енгізуі керек. Турнирлер үшін лицензия нөмірлері командалардың бірінші ойыны үшін ғана көрсетілуі керек.
- В.3.3.2 Екінші бағанда хатшы бас бапкер немесе оның өкілі ұсынған команда мүшелерінің тізімін қолдана отырып, әр ойыншының тегі мен аты-жөнін бас әріппен жазуы керек. Команда капитаны оның тегінен кейін бірден жазбамен (КАП.) белгіленуі керек.

В.3.3.3 Егер командада 12-ден аз ойыншы ұсынылса, хаттамаға жазылған соңғы ойыншының деректерінен кейін хатшы ойыншының лицензия нөміріне, тегі мен атына, ойыншының нөміріне, ойынға қатысуға арналған графиктерге сызық сызуы керек. Егер командада 11-ден аз ойыншы талап етілсе, онда сызық бұзушылықтар бөліміне көлденеңінен сызылып, содан кейін бағанның соңына дейін диагональ бойынша жалғасуы керек.

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

11-сурет. Хаттамадағы командалар (ойын алдында)

В.3.4 Бөлімнің төменгі жағында әр команда үшін хатшы бас бапкердің және команда бапкерінің бірінші көмекшісінің тегін (БАС ӘРІПТЕРМЕН) енгізуі керек.

В.3.5 Хаттаманың төменгі бөлігінде хатшы лақтыру үшін өзінің тегін, хатшының көмекшісінің, секундометристтің және таймер операторының тегін (БАС ӘРІПТЕРМЕН) енгізуі тиіс.

В.4 **Ойын басталғанға дейін 10 минуттан кешіктірмей** әрбір бас бапкер:

В.4.1 Өз командалары мүшелерінің тегі және тиісті нөмірлерімен келісетіндігін растау.

В.4.2 Бас бапкердің және бапкердің бірінші көмекшісінің тегін растау. Егер командада бас бапкер және бапкердің бірінші көмекшісі болмаса, капитан ойнайтын бас бапкер ретінде әрекет етуі керек, оның тегінен кейін (КАП) деп белгіленген бағанға енгізілуі керек.

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

В.4.3 "Ойынға қатысу" бағанындағы ойыншы нөмірінің жанына кішкентай 'х' белгісін қою арқылы ойынды бастауы керек 5 ойыншыны көрсету.

В.4.4 Хаттамаға қол қою.

"А" командасының бас бапкері бұл ақпаратты бірінші болып беруі керек.

В.5 **Ойынның басында хатшы ойынды бастаған** әр команданың 5 ойыншысы үшін 'х' белгісін дөңгелектеуі керек.

В.6 Ойын барысында хатшы кішкентай 'x' белгісін (оны шеңбермен айналдырмай) қосалқы ойыншы бірінші рет ойыншы ретінде ойынға қосылған кезде "Ойынға қатысушы" бағанына ойыншы номерінің жанына жазып қояды.

В.7 Тайм-ауттар

В.7.1 Берілген тайм-ауттар бірінші жартысы үшін Н1 кейін, екінші жартысы үшін Н2 және үш ықтимал овертайм үшін ОТ кейін ұяшық көздерде ойын уақытының ширек минутын енгізіп, команданың аты жазылған жерден төмен хаттамаға жазылуы тиіс.

В.7.2 Әр жартысы мен овертаймның соңында пайдаланылмаған ұяшықтардың ішінде 2 Параллель көлденең сызық сызылуы керек. Егер ойын сағаты төртінші ширекте 2:00 минутты көрсетпес бұрын командаға бірінші тайм-аут берілмесе, хатшы берілген команданың екінші жартысы үшін бірінші торда 2 көлденең сызық жүргізуі керек.

Time-outs			Team fouls			
H1	7	=	Q1	1 2 3 4	Q2	X X X X
H2	=	9 10	Q3	1 2 3 4	Q4	X X X X
OT	=	=	HCC	Q4	9	

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

12-сурет. Хаттамадағы командалар (ойыннан кейін)

В.8 Фол

В.8.1 Ойыншының фолы - жеке, техникалық, спорттық емес немесе ойыннан шеттетілуі мүмкін және ойыншыға жазылуы керек.

В.8.2 Бас бапкер, бапкердің бірінші көмекшісі, қосалқы, қашықтағы ойыншылар және делегацияның еріп жүретін мүшелері жасаған бұзушылықтар техникалық немесе ойыннан шеттетілуі мүмкін және бас бапкерге жазылуы керек. Сонымен қатар, дисквалификациялау

фол үшін хаттамаға енгізілген адамдар осы адамдарға жазылуға тиіс.

В.8.3 Барлық фол келесідей жазылуы керек:

В.8.3.1 Жеке фол "Р" әрпін енгізу арқылы көрсетілуі керек.

В.8.3.2 Ойыншының техникалық фолы "Т" әрпін енгізу арқылы белгіленуі керек. Екінші техникалық фолы "Т" әрпін енгізу арқылы да көрсетілуі керек, содан кейін "GD" келесі ұяшықта осы ойынға дисквалификация туралы.

В.8.3.3 Бас бапкерге өзінің жеке спорттық емес мінез-құлқы үшін техникалық қателік "С" әрпін енгізу арқылы көрсетілуі керек. Екінші ұқсас техникалық фол келесі ұяшыққа "GD" жазумен "С" енгізу арқылы да көрсетілуі керек.

В.8.3.4 Бас бапкердің техникалық фол кез келген басқа себеппен "В" әрпін енгізу арқылы белгіленуі керек. Үшінші техникалық фол (олардың бірі "С" болуы мүмкін) "В" немесе "С" енгізу арқылы көрсетілуі керек, содан кейін келесі ұяшыққа "GD" жазылады.

В.8.3.5 Ойыншының спорттық емес фолын "U" әрпін енгізу арқылы көрсету керек. Екінші спорттық емес қателік "U" әрпін енгізу арқылы да көрсетілуі керек, содан кейін келесі ұяшыққа "GD" жазылуы керек.

В.8.3.6 Бұрын спорттық емес фол немесе бұрын техникалық фол алған ойыншыға, спорттық емес фол алған ойыншыға техникалық фол "U" немесе "Т" әріптерін енгізу арқылы көрсетілуі керек, содан кейін келесі ұяшыққа "GD" жазылады.

В.8.3.7 Ойыннан шеттетуші фол "D" енгізу арқылы көрсетілуі керек.

В.8.3.8 Айыппұл(-дар) лақтыруды(-ларды) беруді көздейтін кез келген бұзушылық "Р", "Т", "С", "В", "U" немесе "D" қасындағы айыппұлдар (1, 2 немесе 3) санына сәйкес келетін санды қосу арқылы белгіленуі тиіс.

В.8.3.9 Екі командаға бірдей ауырлық дәрежесіндегі жазаларды қабылдайтын және өтемақы төлейтін барлық бұзушылықтар 42-бап, "R", "Т", "С", "in", "U" немесе "d" жанындағы кішкентай "с" әрпін қосу арқылы белгіленуі керек.

В.8.3.10 Бапкердің бірінші көмекшісіне, қосалқы, қашықтағы ойыншыға немесе делегацияның еріп жүретін мүшесіне, соның ішінде төбелес жағдайында орындық аймағынан кетуге қатысты дисквалификациялық фол "В 2" енгізумен бас бапкерге техникалық фол ретінде белгіленуі тиіс.

8.3.11 "F" дисквалификацияланған бас бапкердің, бапкердің бірінші көмекшісінің, қосалқы немесе қашықтағы ойыншының барлық қалған торларында "D 2" немесе "D" кейін енгізілуі керек.

В.8.3.12 **Бас бапкерге, бапкердің бірінші көмекшісіне, қосалқы, қашықтағы ойыншыға немесе делегация мүшелеріне ойыннан шеттетілетін бұзушылықтардың мысалдары:**

Бас бапкердің дисквалификациялық ережесі келесідей жазылуы керек:

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

бапкердің бірінші көмекшісінің ойыннан шеттетілу ережесі келесідей жазылуы керек:

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

Ойыннан шеттетілетін ойыншы қосалқы фол болу келесідей жазылған:

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

доптың салынғаны

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

Қашықтағы ойыншыға бесінші фол жасағаннан кейін ойыннан шеттететін фол келесідей жазылуы керек:

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

доптың салынғаны

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

Ойыннан шеттетілетін ойыншы еріп жүруші мүшеге делегациялар келесідей жазылуы керек:

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

В.8.3.13 Бас бапкерге, бапкердің бірінші көмекшісіне, қосалқы құрамға, қашықтағы ойыншыға немесе делегацияның ілеспе мүшесіне төбелес кезінде команданың орындық аймағынан кеткені үшін ойыннан шеттету бұзушылықтардың мысалдары:

Команданың орындық аймағынан кеткені үшін шеттетілген адамдардың санына қарамастан, бас бапкер "B 2" немесе "D 2" енгізумен жалғыз техникалық бұзушылықпен жазалануы тиіс.

Бас бапкер мен бапкердің бірінші көмекшісінің ойыннан шеттетілу фолы келесідей жазылуы керек:

Егер тек бас бапкер шеттетілсе:

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

Егер бапкердің бірінші көмекшісі ғана шеттетілсе:

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

Егер бас бапкер да, бапкердің бірінші көмекшісі де дисквалификацияланса:

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

Дисквалификациялаушы ойыншы **қосалқы** фолмен болу келесідей жазылған:

Егер қосалқы 4 фолдан аз болса, онда барлық қалған фол торларына 'D', содан кейін 'F' енгізілуі керек:

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

доптың салынғаны

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

Егер бұл қосалқы бөлшектің 5 Фолы болса, онда 'D' соңғы фол торының ішіне енгізілуі керек, содан кейін 'F' соңғы фолдан кейін бағанға енгізілуі керек:

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

доптың салынғаны

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

Қашықтағы ойыншының дисквалификациялық Фолы келесідей жазылуы керек:

Қашықтағы ойыншыда фолды жазуға орын болмағандықтан, 'D' және 'F' әріптері соңғы бұзушылықтан кейін бағанға енгізілуі керек:

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

доптың салынғаны

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

Делегацияның ілесіп жүретін мүшесіне дисквалификациялаушы фол үшін бас бапкер жазалануы керек және келесідей жазылуы керек:

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

Делегацияның ілеспе мүшесінің әрбір ойыннан шеттетілуі үшін бас бапкер жазалануы керек, B деп жазылуы керек, бірақ оны шеттету үшін үш техникалық ереженің бірі болып саналмауы керек.

В.8.3.14 Бас бапкерге, бапкердің бірінші көмекшісіне, қосалқы, қашықтағы ойыншыға немесе делегация мүшесіне белсенді қатысқаны үшін ойыннан шеттететін бұзушылықтардың мысалдары:

Команданың орындық аймағынан кеткені үшін ойыннан шеттетілгендердің санына қарамастан, бас бапкер жалғыз техникалық фолмен жазалануы керек, ол 'B 2' немесе 'D 2' енгізілуі керек.

Егер бас бапкер төбелеске белсенді қатысса, оны тек бір 'D 2' фолмен жазалау керек.

Бас бапкер мен бапкердің бірінші көмекшісінің ойыннан шеттетуі фолы келесідей жазылуы керек:

Егер тек бас бапкер шеттетілсе:

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

Егер бапкердің бірінші көмекшісі ғана шеттетілсе:

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

Егер бас бапкер да, бапкердің бірінші көмекшісі де ойыннан шеттетілсе:

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

Резервті шеттету ережесі келесідей жазылуы керек:

Егер қосалқы 4 фолдан аз болса, онда барлық қалған фол торларына 'D 2', содан кейін 'F' енгізілуі керек:

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

доптың салынғаны

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



Егер бұл қосалқы бөлшектің бесінші Фолы болса, онда 'D₂' соңғы фол торының ішіне енгізілуі керек, содан кейін 'F' әрпі соңғы фолдан кейін бағанға енгізілуі керек:

002 JONES, M. 8  T₁ P₃ P₁ P₂ D₂ F

доптың салынғаны

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

Қашықтағы ойыншының шеттетілу фолы келесідей жазылуы керек:

Қашықтағы ойыншыда бұзушылықтарды жазуға орын болмағандықтан, 'D₂' және 'F' соңғы бұзушылықтан кейін бағанға енгізілуі керек:

015 RUSH, S. 25  T₁ P₃ P₂ P₁ P₂ D₂ F

доптың салынғаны

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

Делегацияның ілесіп жүретін мүшесіне ойыннан шеттету фолы **үшін** бас бапкер жазалануы керек және келесідей жазылуы керек:

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

Делегацияның ілесіп жүретін екі мүшесіне ойыннан шеттету ереже бұзғаны үшін бас бапкер жазаланып келесідей жазылуы керек:

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

Делегацияның ілеспе мүшесінің әрбір ойыннан шеттетілуі үшін бас бапкер жазалануы керек, ол B₂ деп жазылуы керек, бірақ оны шеттету үшін үш техникалық ереженің бірі болып саналмауы керек

Ескерту: Техникалық немесе дисквалификациялық фолдар 39-бапқа сәйкес командалық фолдар болып саналмауы керек.

- V.8.4 Екінші ширектің соңында хатшы ойыншылар мен бапкерлердің бұзушылықтары үшін бағандардағы пайдаланылған және пайдаланылмаған тор ұяшықтар арасында қалың сызық сызуы керек. Ойын уақыты аяқталғаннан кейін хатшы бос қалған торларды қалың көлденең сызықпен сызып тастауы керек.

V.9 Командалық фол

- V.9.1 Әрбір ширек үшін (Q1, Q2, Q3 және Q4) хаттамада командалық фолды жазу үшін 4 ұяшық (тікелей команданың атымен және ойыншылардың тегінің үстінде) қарастырылған.
- V.9.2 Ойыншы жеке, техникалық, спорттық емес немесе дисквалификациялық фолды жасаған сайын, хатшы белгілі бір ойыншының командасына фолды тиісті ұяшықтарда үлкен 'X' белгісімен кезекпен сызып тастауы керек.
- V.9.3 Әр ширектің соңында хатшы қалған 2 ұяшықты көлденең параллель сызықтармен сызып тастауы керек.

В.10 Ағымдағы шот

В.10.1 Хатшы әр команда жинаған ұпайлардың ағымдағы сомасын хронологиялық тәртіпте жүргізуі керек.

В.10.2 Хаттамада ағымдағы шот үшін 4 негізгі баған бар.

В.10.3 Негізгі бағандардың әрқайсысы 4 бағанға бөлінеді. Сол жақтағы 2 баған 'А' командасына, ал оң жақтағы 2 баған 'В' командасына беріледі. Орталық бағандар әр команда үшін тексеру шотына (160 ұпай) беріледі.

Хатшы:

- **Алдымен** диагональды сызық сызылады (оңқайлар үшін '/' немесе солақайлар үшін '\') кез келген дұрыс тасталған допта және допты лақтырған команда үшін жаңа жиынтық ұпай санының үстіне айып добын лақтыру кезінде кез келген дұрыс тасталған допта '●' қара шеңбер.
- **Содан** кейін, жаңа жиынтық ұпай белгіленген сол жақтағы бос торда (жаңа '/', '\' немесе '●' белгішесінің жанында) допты лақтырған немесе еркін лақтырған ойыншының нөмірін жазыңыз.

В.11 Тексеру шоты: Қосымша нұсқаулар

В.11.1 3 ұпайлы доп салу ойыншы нөмірінің айналасындағы шеңбермен белгіленуі керек.

В.11.2 Ойыншы өз себетіне кездейсоқ тастап кеткен допты сайтта қарсылас команда капитаны тастап кеткен деп жазу керек.

В.11.3 Доп себетке кірмеген жағдайда есептелген ұпайлар (31-бап) лақтыруды орындаған ойыншы жинаған ретінде жазылуы керек.

В.11.4 Әр ширектің немесе қосымша уақыттың соңында хатшы әр команда жинаған соңғы ұпайлардың санын майлы шеңбермен (●) айналдырып, содан кейін осы ұпайлардың астына және осы соңғы ұпайларды жинаған ойыншылардың нөмірлеріне қалың көлденең сызық сызуы керек.

В.11.5 Әр ширектің немесе қосымша уақыттың басында хатшы өз тұрған саннан бастап жинаған ұпайларының ағымдағы сомасын хронологиялық тәртіпте жүргізуді жалғастыруы керек.

В.11.6 Мүмкіндік берілген сайын хатшы хаттамадағы ағымдағы шотты таблодағы көрсеткіштермен салыстыруы керек. Егер сәйкессіздік болса және оның есебі дұрыс болса, хатшы таблодағы көрсеткіштерді түзету үшін дереу шаралар қабылдауы керек. Егер күмән туындаса немесе командалардың бірі түзетуге келіспейтінін білдірсе, хатшы доп ойыннан шығып қалып, ойын сағаты тоқтаған кезде Аға төрешіге хабарлауы керек.

А		В	
	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		
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		
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	40	40	12

13-сурет.
Ағымдағы
шот

В.11.7 Төрешілер Ереже ережелеріне сәйкес есепшотқа, фол санына немесе тайм - ауттар санына байланысты кез келген қателерді түзетуге құқылы. Аға Төреші түзетулердің жанына қол қоюы керек. Маңызды түзетулер хаттаманың артқы бетінде құжатталуы тиіс.

В.12 Ағымдағы шот: қорытындылау

В. 12.1 Әрбір ширек мен соңғы овертаймның соңында хатшы осы ширектің және барлық овертаймдардың есебін хаттаманың төменгі бөлігінің тиісті бағанына жазуы тиіс.

В. 12. 2 ойын аяқталғаннан кейін бірден хатшы уақытты "ойын аяқталды (сағ:мм)" бағанына жазуы керек.

В.12.3 Ойын аяқталғаннан кейін хатшы әр команда жинаған ұпайлардың жиынтығымен, сондай-ақ соңғы ұпай жинаған ойыншылардың нөмірлерімен 2 қалың көлденең сызық сызуы керек. Сондай-ақ, ол бағанның соңына дейін диагональды сызық сызып, әр команда үшін қалған сандарды (тексеру шотын) кесіп өтуі керек.

В.12.4 Ойын аяқталғаннан кейін хатшы қорытынды есеп пен жеңімпаз команданың атын жазуы керек.

В.12.5 Содан кейін барлық Төреші-хатшылар өздерінің тегіне қол қоюы керек.

В.12.6 Төреші (лер) хаттамаға қол қойғаннан кейін аға Төреші оны соңғы болып бекітіп, қол қоюы керек. Бұл әрекет төрешілердің ойын юрисдикциясының аяқталуын және олардың ойынмен байланысын білдіреді.

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	

14-сурет.
Қорытындылау

Ескертпе: егер капитан (қап.) наразылыққа байланысты хаттамаға қол қойса ("наразылық жағдайында капитанның қолы" бағанында), Төреші-хатшылар мен Төреші(-лар) аға төрешінің қарамағында ол кетуге рұқсат бергенге дейін қалуға тиіс.

Scorer	<u>MAIER, N.</u>	<u>S.S.</u>	Scores	Quarter ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>
Assistant scorer	<u>SABAY, O.</u>	<u>OS</u>		Quarter ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>
Timer	<u>LEBLANC, R.</u>	<u>R.T.</u>		Quarter ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>
Shot clock operator	<u>AUSTIN, K.</u>	<u>K.A.</u>		Quarter ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>
				Overtimes	A	<u>/</u>	B	<u>/</u>
Crew chief	<u>M. Walton</u>		Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>	
Umpire 1	<u>Y. Chang</u>	Umpire 2	<u>K. Bartok</u>					
Name of winning team			<u>HOOPERS</u>					
Captain's signature in case of protest			<u> </u>					

15-сурет. Хаттаманың төменгі бөлігі

В.13 Бас бапкердің челленджі

В. 13.1 Жедел бейне қайталау жүйесін қолданатын ойындар үшін әр командаға 1 бас жаттықтырушы челленджі (NSS) берілуі мүмкін. Егер челлендж берілсе, ол NSS-тен кейінгі ұяшықтарға команда атауынан төмен хаттамаға енгізілуі керек. Хатшы бірінші ұяшыққа төрттен бір немесе артық уақытты (Q1, Q2, Q3, Q4 немесе OT), екіншісіне – ширек немесе қосымша уақыттың ойын уақытының минутын қосуы керек.

С ҚОСЫМШАСЫ – НАРАЗЫЛЫҚ БІЛДІРУ РӘСІМІ

- С.1** Егер оның құқықтары бұзылған болса, Команда наразылық білдіруге құқылы:
- а) хаттамаға, ойын уақытына немесе төрешілер түзетпеген лақтыру уақытына қатысты қателік.
 - б) ойынды "құқығынан айыру", күшін жою, ауыстыру, қайта бастамау немесе өткізбеу туралы шешіммен.
 - с) қолданыстағы рұқсат беру ережелерін бұзу.
- С.2** Назылық қарауға қабылдануы үшін ол келесі рәсімге сәйкес берілуі керек:
- а) осы команданың капитаны (КАП.), ойынның аяқталу алаңы 15 (он бес) минуттан кешіктірмей, аға төрешіге оның командасы ойынның нәтижесіне наразылық білдіріп жатқандығы туралы хабарлауы және "наразылық жағдайында капитанның қолы" бағанында хаттамаға қол қоюы тиіс.
 - б) Команда бас төрешіге ойын аяқталғаннан кейін 1 (бір) сағаттан кешіктірмей жазбаша түрде наразылық білдіру себептерін ұсынуы керек.
 - с) 1500 Швейцариялық франк жарнасы әр наразылыққа қолданылуы керек және наразылық қабылданбаған жағдайда төленуі керек.
- С.3** Аға төреші (немесе егер бар болса, комиссар) наразылық білдірудің себептерін алғаннан кейін ФИБА өкіліне немесе құзыретті органға наразылық тудырған оқиға туралы жазбаша есеп жіберуі керек.
- С.4** Құзыретті орган қажет деп санайтын кез келген процедуралық сұрауларды ұсынуы керек, сондай-ақ N наразылық бойынша дереу шешім шығаруы керек, бірақ ойын аяқталғаннан кейін 24 сағаттан кешіктірмей. Құзыретті орган кез-келген сенімді дәлелдерді қолдануы керек және кез-келген шешім қабылдауға құқылы, оның ішінде матчты толық немесе ішінара қайта ойнаумен шектелмейді. Құзыретті органның ойын нәтижесін өзгерту туралы шешім қабылдауға құқығы жоқ, егер наразылық білдіруге себеп болған қате болмаса, матчтың нәтижесі мүлдем басқаша болатындығы туралы айқын және сенімді дәлелдер болған жағдайларды қоспағанда.
- С.5** Құзыретті орган қабылдаған шешім ойын ережелерінің құқықтық өрісінде қабылданған шешімге теңестіріледі және одан әрі қайта қарауға немесе шағымдануға жатпайды. Ерекше жағдайларда рұқсаттың заңдылығы туралы шешімге қолданыстағы регламенттерде көзделген тәртіппен шағым жасалуы мүмкін.
- С.6** ФИБА жарыстарына немесе өз регламенттерінде өзгеше көздемейтін жарыстарға арналған ерекше ережелер:
- а) егер жарыстар турнир форматында өткізілсе, онда техникалық комиссия (ФИБА ішкі регламенті, 2-кітап) барлық наразылықтарды қарау үшін құзыретті орган болып табылады
 - б) Үйде және сыртта ойындар форматында жарыстар өткізілген жағдайда, ФИБА Тәртіптік комитеті рұқсаттаманың заңдылық мәселелеріне байланысты наразылықтарды қарау үшін құзыретті орган болып табылады. Назылық білдіруге себеп болған барлық басқа мәселелер бойынша құзыретті орган баскетболдың ресми ережелерін қолдану мен түсіндіруде арнайы білімі мен тәжірибесі бар бір немесе бірнеше адам арқылы әрекет ететін ФИБА болып табылады (ФИБА ішкі регламенті, 2-кітап).

Д ҚОСЫМШАСЫ - КОМАНДАЛАРДЫҢ ЖІКТЕЛУІ

D.1 Рәсім

- D.1.1** Командалар өздерінің жеңістері мен жеңілістерінің көрсеткіштеріне сәйкес жіктелуі керек, атап айтқанда: әрбір жеңілген ойын үшін 2 жіктеу ұпайы, әрбір жеңілген ойын үшін 1 жіктеу ұпайы (соның ішінде "ойыншылардың жетіспеушілігінен" болған жеңіліс) және "құқығынан айыру", яғни ойыннан жеңілгені үшін 0 жіктеу ұпайы.
- D.1.2** Бұл рәсім дөңгелек жүйе бойынша өткізілетін барлық жарыстар үшін пайдаланылуы тиіс.
- D.1.3** Егер 2 және одан да көп командалар топтағы барлық ойындардың қорытындылары бойынша олардың жеңістері мен жеңілістерінің тең көрсеткіштеріне ие болса, онда жіктеу үшін осы 2 немесе одан да көп командалар арасындағы ойындардың (ойындардың) нәтижесі (- лері) пайдаланылуы тиіс. Егер 2 немесе одан да көп командалар арасындағы ойындардың нәтижелері бойынша жеңістер мен жеңілістердің тең көрсеткіштеріне ие болса, қосымша критерийлер келесі ретпен қолданылуы керек:
- Олардың арасындағы ойындардағы ойын ұпайларының ең үлкен айырмашылығы.
 - Олардың арасындағы ойындарда ең көп жиналған ойын ұпайлары.
 - Топтағы барлық ойындардағы ойын ұпайларының ең үлкен айырмашылығы.
 - Топтағы барлық ойындардағы ең көп ойын ұпайлары.
- Егер осы критерийлерді пайдалану кезінде теңдік сақталса, тиісті FIBA рейтингі қорытынды жіктеуді анықтауы керек.
- D.1.4** Егер жоғарыда келтірілген критерийлерді қолданудың кез-келген кезеңінде бір немесе одан да көп командалар жіктелсе, онда D. 1.3-те келтірілген процедура барлық қалған жіктелмеген командаларға басынан бастап қолданылуы керек.

D.2. Мысалдар

D.2.1 1-мысал

A қарсы B-ға	100 – 55	B қарсы C-ға	100 – 95
A қарсы C-ға	90 – 85	B қарсы D-ға	80 – 75
A қарсы D-ға	75 – 80	C қарсы D-ға	60 – 55

Коман-иә	Ойын-дар	Жеңіс	Жеңілістер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайлары	Ойын ұпайларының айырмашылығы
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Сондықтан: 1-ші A – B-ға қарсы жеңімпаз

2-ші B

3-ші C – D-ға қарсы жеңімпаз

4-ші D

D.2.2 2-мысал

A қарсы B-ға	100 – 55	B қарсы C-ға	100 – 85
A қарсы C-ға	90 – 85	B қарсы D-ға	75 – 80
A қарсы D-ға	120 – 75	C қарсы D-ға	65 – 55

Коман- иә	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ұпайлар ының айырма шылығы
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Сондықтан: 1^{ші} A

B, C, D арасындағы ойындардың жіктелуі:

Коман- иә	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ойын ұпайлар ы
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Сондықтан: 2^{ші} B
3^{ші} C – D-ға қарсы жеңімпаз
4^{ші} D

D.2.3 3-мысал

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

Коман- иә	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ойын ұпайлар ы
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Сондықтан: 4^{ші} A

B, C, D арасындағы ойындардың жіктелуі:

Коман- иә	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ұпайлар ының айырма шылығы
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Сондықтан: 1^{ші} C 2^{ші} D 3^{ші} B



D.2.4 4-мысал

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

Коман-иә	Ойындар	Жеңіс	B қарсы D-ға	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайлары	Ойын ұпайларының айырмашылығы
A	3	0	C қарсы D-ға	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Сондықтан: 4^{ші} A

B, C, D арасындағы ойындардың жіктелуі:

Коман-иә	Ойындар	Жеңіс	Жеңіл істер	Классификация ұпайлары	Ойын ұпайлары	Ойын ойын ұпайлары
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Сондықтан: 1^{ші} B 2^{ші} C 3^{ші} D

D.2.5 5-мысал

A қарсы B-ға	100 – 55	B қарсы F-ке	110 - 90
A қарсы C-ға	85 – 90	C қарсы D-ға	55 - 60
A қарсы D-ға	120 – 75	C қарсы E-ге	90 - 75
A қарсы E-ге	80 – 100	C қарсы F-ке	105 - 75
A қарсы F-ке	85 – 80	D қарсы E-ге	70 - 45
B қарсы C-ға	100 – 95	D қарсы F-ке	65 – 60
B қарсы D-ға	80 – 75	E қарсы F-ке	75 – 80
B қарсы E-ге	75 – 80		

Коман-иә	Ойындар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайлары	Ойын ойын ұпайлары
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Сондықтан: 5^{ші} E 6^{шы} F

A, B, C, D арасындағы ойындардың жіктелуі:

Коман- иә	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ұпайлар ының айырма шылығы
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Сондықтан: 1^{ші} A – B-ға қарсы
2^{ші} B
3^{ші} D – C-ға қарсы жеңімпаз
4^{ші} C

D.2.6 Мысал 6

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

Коман- иә	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ұпайлар ының айырма шылығы
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Сондықтан: 6^{шы} F

A, B, C, D, E арасындағы ойындардың жіктелуі:

Коман- иә	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ұпайлар ының айырма шылығы
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Сондықтан: 1^{ші} C 2^{ші} A

B, D, E арасындағы ойындардың
жіктелуі:

Коман- иә	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ұпайлар ының айырма шылығы
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Сондықтан: 3^{ші} B 4^{ші} E 5^{ші} D

D.2.7 7-мысал

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

Коман- иә	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ойын ұпайлар ы
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Сондықтан: 6^{шы} F

A, B, C, D, E арасындағы ойындардың жіктелуі:

Коман- иә	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ұпайлар ының айырма шылығы
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Сондықтан: 1^{ші} C 5^{ші} A

B, D, E арасындағы ойындардың жіктелуі:

Коман- дала р	Ойынд ар	Жеңіс	Жеңіл істер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайл ары	Ойын ойын ұпайлар ы
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0



Сондықтан: 2^{ші} В
3^{ші} D – E-ге қарсы жеңімпаз
4^{ші} E

D.3 "Құқығынан айыру" жеңілісі

D.3.1 Себепсіз кестеде қарастырылған ойынға қатыспайтын немесе ойын аяқталғанға дейін алаңнан кететін Команда "құқығынан айыру" ойынын жоғалтып, 0 жіктеу ұпайын алуы керек.

D.3.2 Егер команда "құқығынан айыру" ойынын қайта жоғалтса, сол команда ойнаған барлық ойындардың нәтижелері жойылуы керек.

D.3.3 Егер команда топтарда өткізілетін жарыстарда "құқығынан айыру" ойынын қайта ұтып алса және әр топтан үздік(-тер) орын алған команда(-лар) жарыстың келесі раундына қатысуы тиіс болса, команда ойнаған барлық ойындардың нәтижелері буын тобындағы соңғы орын да жойылуы керек.

Мысалы:

A тобындағы 4A командасы "құқығынан айырудан" екі рет ұтылады, сондықтан, оның барлық ойындары жойылуы керек.

Қорытынды ереже:

A тобы	Жеңіс	Жеңілістер	Жіктеу ұпайлары	B тобы	Жеңіс	Жеңілістер	Жіктеу ұпайлар
1A командасы	4	0	8	1B командасы	6	0	12
2a командасы	2	2	6	2B командасы	4	2	10
3A командасы	0	4	4	3B командасы	1	5	7
4A Командасы				4B Командасы	1	5	7

3B қарсы 4B-ға командалары арасында ойнаған ойындардың нәтижелері:

3B қарсы 4B-ға 88 – 71 4B қарсы 3B-ға 76 – 75

Сондықтан: 3^{ші} 3B 4^{ші} 4B B

тобындағы қайта қаралған Қорытынды ереже:

B тобы	Жеңіс	Жеңілістер	Жіктеу ұпайлары
1B командасы	4	0	8
2B командасы	2	2	6
3B командасы	0	4	4

D.4 Топтар арасындағы жіктеу

D.4.1 Топтар арасындағы командаларды жіктеу үшін (яғни үздіктерді анықтау екінші және үшінші орын алған командалар) мына өлшемшарттар пайдаланылуы тиіс.

Егер барлық топтардағы барлық командалар бірдей ойын ойнаған болса, әр топтағы бірдей орындардағы командалар бір топ құруы керек және өлшемшарттар келесі ретпен қолданылуы керек:

- Топтағы командалардың қайта қаралған жағдайындағы барлық матчтардағы жеңістер мен жеңілістердің ең жақсы көрсеткіштері.
- Топтағы командалардың қайта қаралған жағдайындағы барлық матчтарда жеңістер мен жеңілістердің ең жақсы көрсеткіштері.
- Барлық матчтардағы ойын ұпайларының ең үлкен айырмашылығы жеңістер мен жеңілістердің ең жақсы көрсеткіштері.
- Егер бұл өлшемшарттар әлі де соңғы орындарды анықтамаса, тиісті FIBA рейтингі қорытынды жіктеуі.

А тобы	Жеңістер	Жеңілістер	Жіктеулық ұпайлар
1А Командасы	8	0	16
2В Командасы	6	2	14
3В Командасы	4	4	12
4В Командасы	2	6	10
5А Командасы	0	8	8

Топ В	Жеңістер	Жеңілістер	Жіктеулық ұпайлар
1В Командасы	8	0	16
2В Командасы	6	2	14
3В Командасы	4	4	12
4В Командасы	2	6	10
5В Командасы	0	8	8

Екінші орын алған үздік команданы анықтау үшін:

С тобы	Жеңістер	Жеңілістер	Жіктеу ұпайлар
1С Командасы	8	0	16
2С Командасы	6	2	14
3С Командасы	3	5	11
4С Командасы	3	5	11
5С Командасы	0	8	8

Д тобы	Жеңістер	Жеңілістер	Жіктеу ұпайлар
1Командасы	7	1	15
2 Командасы	7	1	15
3Командасы	4	4	12
4Командасы	2	6	10
5Командасы	0	8	8

Команда	Жеңістер	Жеңілістер	Ойын ұпайлары	Классификациялық ұпайлар	ұпайларының айырмашылығы
2D	7	1	628 : 521	15	
2B	6	2	551 : 488	14	+ 63
2A	6	2	531 : 506	14	+ 25
2C	6	2	525 : 500	14	+ 25

D.4.2 Егер барлық топтарда бірдей орын алған командалар тобын құрғаннан кейін, бұл командалар өз топтарында әртүрлі ойындар ойнаса, топта немесе ең көп командалары бар топтарда соңғы орын алған командалармен ойындардың күші жойылуы керек. Бұл процесс ойындар саны барлық топтар үшін бірдей болғанша қайталануы керек. Содан кейін келесі өлшемшарттары қолданылуы керек:

- Топтағы командалардың қайта қаралған жағдайындағы барлық матчтардағы жеңістер мен жеңілістердің ең жақсы көрсеткіштері.
- Топтағы командалардың қайта қаралған жағдайындағы барлық матчтарда ең көп жиналған ойын ұпайлары.
- Топтағы командалардың қайта қаралған жағдайындағы барлық матчтардағы ойын ұпайларының ең көп айырмашылығы.
- Егер бұл өлшемшарттары әлі де соңғы орындарды анықтамаса, тиісті FIBA рейтингі қорытынды классификацияны белгілеуі тиіс.

Ескертпе:

Күмән тудыrmас үшін, топтар арасындағы командаларды жіктеу мақсатында жоғарыда аталған ойындардың күшін жою белгілі бір топтағы командалардың бастапқы орнын өзгертпеуі керек.

Мысал:

А тобы	Жеңістер	Жеңілістер	Біліктілік ұпайлар
1А Командасы	5	0	10
2А Командасы	4	1	9
3А Командасы	3	2	8
4А Командасы	2	3	7
5А Командасы	1	4	6
6А Командасы	0	5	5

В тобы	Жеңістер	Жеңілістер	Классификациялық ұпайлар
1В Командасы	4	1	9
2В Командасы	4	1	9
3В Командасы	4	1	9
4В Командасы	2	3	7
5В Командасы	1	4	6
6В Командасы	0	5	5

С тобы	Жеңістер	Жеңілістер	Классификациялық ұпайлар
1С Командасы	4	0	8
2С Командасы	3	1	7
3С Командасы	2	2	6
4С Командасы	1	3	5
5С Командасы	0	4	4

D тобы	Жеңістер	Жеңілістер	Классификациялық ұпайлар
1D Командасы	3	1	7
2D Командасы	3	1	7
3D Командасы	2	2	6
4D Командасы	2	2	6
5D Командасы	0	4	4

Үшінші орын иегерлері арасында ең үздік команданы анықтау үшін, барлық үшінші орын алған командалар бір топ құруы керек:

X тобы	Жеңістер	Жеңілістер	Классификациялық ұпайлары
3В командасы	4	1	9
3А командасы	3	2	8
3D командасы	2	2	6
3С командасы	2	2	6

Алайда 3В және 3А командалары бес ойын ойнады, ал 3D және 3С төрт ойын ойнады.

А және В топтарында соңғы орын алған командалардың ойындарының күші барлық үшінші орын алған командаларды төрт ойынға теңестіру және жаңа кесте құру үшін жойылуы керек.

А және В топтарындағы ойындар келесі нәтижелермен аяқталды:

А тобы

Қонақ та Өз алаңында	2А	3А	4А	5А	6А
1А	71 – 65	86 – 85	77 – 75	86 – 80	85 – 80
2А		80 – 75	90 – 84	98 – 79	87 – 85
3А			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4А				78 – 54	87 – 81
5А					84 – 65

В тобы

Қонақ та Өз алаңында	2В	3В	4В	5В	6В
1В	81 – 76	85 – 86	77 – 75	90 – 80	85 – 69
2В		90 – 85	96 – 79	81 – 73	87 – 85
3В			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4В				78 – 54	87 – 81
5В					84 – 65

6А және 6В командаларының ойындары жойылғаннан кейін, ең жақсы үшінші команданы анықтау үшін топтағы командалардың қайта қаралған жағдайы мынадай болады:

Х тобы	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Ойын ұпайлары	Классификация лық ұпайлар	Ойын ұпайларының айырмашылығы
3В командасы	3	1	359 – 323	7	
3А командасы	2	2	348 – 309	6	+ 39
3D командасы	2	2	363 – 359	6	+4
3С командасы	2	2	302 – 298	6	+4

D.5 Кезеңдері бар турнирдегі командалардың жіктелуі

- D.5.1** Өзінің соңғы рейтингін анықтау үшін әрбір команда ойнамайтын турнирде командалар келесідей жіктелуі керек: Жіктелу ойынын (яғни, 1-ші және 2-ші орынды анықтау үшін алтын медаль ойыны сияқты белгілі бір рейтингке әкелетін ойын) ойнаған барлық командалар (бар болса) командалық жіктелу рейтингтік ойындардың нәтижелері бойынша анықталады. Жіктелу ойынын өткізбеген барлық командалар үшін команда ойыннан шығарылған турнир кезеңіне негізделген рейтингтік топқа сәйкес тағайындалуы керек. Команданың рейтингі осы топта төмендегі критерийлерді келесі ретпен қолдану арқылы анықталады:
- Тиісті топтардағы ең жақсы қорытынды позиция.
 - Команданың тиісті тобындағы барлық ойындардың жеңістері/жеңілістерінің ең жақсы саны.
 - Тиісті топтағы барлық ойындардағы ойын ұпайларының жоғарғы айырмашылығы.
 - Тиісті топтың барлық ойындарында жиналған ойын ұпайларының көп саны.
 - Егер бұл критерийлер сонда да шешуші болмаса, команданың соңғы жіктелуі тиісті FIBA рейтингімен анықталады.

Ескертпе:

Егер, мысалы, команда ширек финалда ойыннан шығып қалса және ширек финалда жеңілгендерге арналған жіктеу ойындары өткізілмесе, оның соңғы рейтингі 5-ші және 8-ші орын арасындағы рейтинг тобында болады. Егер команда топтық кезеңнен өте алмаса, ол топтық кезеңнен шыққан болып есептеледі. Рейтингті саралау мақсатында анықталған команданың топтық кезеңге шықпаған басқа командаларды қамтиды.

Мысалы: Турнир 12 командамен, әрқайсысы 4 командадан тұратын 3 топпен, бір айналым жүйесімен.

Топтық ойындар

А тобы-Қорытынды ереже

А тобы	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Классификация лық ұпайлар	Ойын ұпайлары	Ойын ұпайларының айырмашылығы
1А Командасы	3	0	6	248 – 189	+ 59
2А Командасы	2	1	5	209 – 211	- 2
3А Командасы	1	2	4	191 – 226	- 35
4А Командасы	0	3	3	208 – 230	- 22

В тобы-Қорытынды ереже

В тобы	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Классификация лық ұпайлар	Ойын ұпайлары	Ойын ұпайларының айырмашылығы
--------	--------------	----------------	---------------------------------	------------------	----------------------------------

1 В Командасы	3	0	6	284 – 226	+ 58
2 В Командасы	2	1	5	250 – 254	- 4
3 В Командасы	1	2	4	237 – 236	+ 1
4 В Командасы	0	3	3	193 – 248	- 55

С тобы – Алдын ала ережесі

С тобы	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Классификация лық ұпайлар	Ойын ұпайлары	Ойын ұпайларының айырмашылығы
1 С Командасы	2	1	5	256 – 180	+ 76
2 С Командасы	2	1	5	212 – 207	+ 5
3 С Командасы	2	1	5	201 – 233	- 32
4 С Командасы	0	3	3	176 – 225	- 49

С тобы – Тең командалар арасындағы ойындардың қорытынды ережесі

С тобы	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Жіктеу ұпайлары	Ойын ұпайларының айырмашылығы
С1 Командасы	1	1	3	+ 46
С2 Командасы	1	1	3	0
С3 Командасы	1	1	3	- 46

1-4 орынның қорытынды

есебі:

1^{ші} -орын алтын жүлдегер

2^{ші} - орын күміс жүлдегер

3^{ші} - орын қола жүлдегер

4^{ші} - орын қола үшін ойында

жеңілген

5^{ші} - 8^{ші} орындардың қорытынды есебі:

Ширек финалдан шыққан 4 команда топтық кезеңнің барлық ойындары ойнағаннан кейін олардың нәтижелерін салыстыра отырып жіктелуі керек:

Топ	Топтағы қорытынды ереже	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Ойын ұпайларының айырмашылығы
С2 Командасы	2 ^{ші}	2	1	+ 5
В2 Командасы	2 ^{ші}	2	1	- 4
С3	3 ^{ші}	2	1	- 32



Командасы				
В3 Командасы	3 ^{ші}	1	2	

Сондықтан

5 ^{ші} орын	С2 Командасы	С3 және В3-тен топтағы жоғары есебі; жақсы ұпайлар В2 айырмашылығы
6 ^{ші} орын	В2 Командасы	С3 және В3-тен топтағы жоғары есебі; ең төмен ұпайлар С2 айырмашылығы
7 ^{ші} орын	С3 Командасы	В3-ке қарағанда жеңіс / жеңіліс жақсы статистикасы
8 ^{ші} орын	В3 Командасы	С3-ке қарағанда жеңіс / жеңіліс төмен статистикасы

9^{ші} – 12^{ші} орындардың қорытынды есебі:

Топтық кезеңнің барлық ойындары аяқталғаннан кейін ойыннан шығарылған 4 команда топтық кезең ойындарынан кейін олардың нәтижелерін салыстыру арқылы жіктелуі керек:

Топ	Топтағы қорытынды ереже	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Ойын ұпайларының айырмашылығы
А3 Командасы	3 ^{ші}	1	2	- 35
А4 Командасы	4 ^{ші}	0	3	- 22
С4 Командасы	4 ^{ші}	0	3	- 49
В4 Командасы	3 ^{ші}	0	3	- 55

Сондықтан

9 ^{ші} орын	А3 Командасы	А4, С4 және В4-тен топтағы жоғары есебі
10 ^{ші} орын	А4 Командасы	С4 және В4-тен жақсы ұпай айырмашылығы
11 ^{ші} орын	С4 Командасы	В4-тен жақсы ұпай айырмашылығы
12 ^{ші} орын	В4 Командасы	С4-тен төмен ұпай айырмашылығы

D.5.2 Топтағы ойындардың нәтижелері бір кезеңнен екінші кезеңге ауыстырылатын, бірақ турнирден шығарылатын немесе "құқығынан айыру" арқылы ойыннан жеңіліп қалатын турнирлерде кез-келген себеппен екінші рет ойнаған немесе дисквалификацияланған команданың барлық ойындарының нәтижелері барлық тиісті кезеңдерде жойылуы керек. Содан кейін келесі өлшем-шарттар қолданылады:

- Топтағы командалардың қайта қаралған жағдайындағы барлық матчтардағы жеңістер мен жеңілістердің ең жақсы көрсеткіштері.
- Барлық матчтардағы ойын ұпайларының ең үлкен айырмашылығы жеңістер мен жеңілістердің ең жақсы көрсеткіштері.
- Топтағы командалардың қайта қаралған жағдайындағы барлық матчтарда жеңістер мен жеңілістердің ең жақсы көрсеткіштері.
- Егер бұл критерийлер әлі де соңғы орындарды анықтамаса, тиісті FIBA рейтингі қорытынды жіктеу.

Мысалы:

1 - кезең

Әрқайсысы төрт командадан тұратын екі топ үйде және қонақта ойнайды,
командалардың жағдайы келесідей:

Топ А	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Классификация лық ұпайлар	Топ В	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Классификация лық ұпайлар
1А Командасы	6	0	12	1В Командасы	5	1	11
2А Командасы	4	2	10	2В Командасы	4	2	10
3А Командасы	2	4	8	3В Командасы	2	4	8
4А Командасы	0	6	6	4В Командасы	1	5	7

А тобы

Қонақта Өз алаңында	1А	2А	3А	4А
1А		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2А	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3А	80 – 85	79 – 98		87 – 76
4А	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

В тобы

Қонақта Өз алаңында	1В	2В	3В	4В
1В		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2В	81 – 76		80 – 75	90 – 84
3В	80 – 92	98 – 79		87 – 67
4В	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

2-кезең

А және В топтарының үш үздік командасы нәтижелер мен жіктеу ұпайлары бойынша С тобын құрайды. Бастапқы позиция келесідей болуы керек:

С Тобы	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Классификация лық ұпайлар	Ойын ұпайлары	Ойын ұпайларының айырмашылығы
1А командасы	6	0	12	506 – 461	+45



1в командасы	5	1	11	503 – 462	+41
2а командасы	4	2	10	500 – 480	+20
2В командасы	4	2	10	495 – 489	+6
3А командасы	2	4	8	492 – 490	+2
3В командасы	2	4	8	490 – 490	0

Егер командалар бастапқыда болған командалармен үйде және қонақта ойнаса келесі нәтижелермен олардың топтарында болған жоқ:

Қонақта Өз алаңында	1А	1В	2А	2В	3А	3В
1А		77 – 98		100 – 89		95 – 74
1В	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2А		71 – 96		87 – 86		88 – 84
2В	65 – 76		Айыру құқық тар		Айыру құқық тар	
3А		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3В	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

2В командасы "құқығынан айырудан" екі рет ұтылғандықтан, 2В командасы қатысқан барлық ойындардың нәтижелері (екі кезеңде де) келесідей жойылуы керек:

1-кезеңнің қайта қаралған нәтижелері:

Қонақта Өз алаңында	1В	2В	3В	4В
1В		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2В	81 – 76		80 – 75	90 – 84
3В	80 – 92	98 – 79		87 – 67
4В	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

2 кезеңнің қайта қаралған нәтижелері:

Қонақта Өз алаңында	1А	1В	2А	2В	3А	3В
1А		77 – 98		100 – 89		95 – 74
1В	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2А		71 – 96		87 – 86		88 – 84
2В	65 – 76		Айыру құқық тар		Айыру құқық тар	
3А		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3В	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Қорытынды ереже:



С Тобы	Жеңіс тер	Жеңіліс тер	Классификация лық ұпайлар	Ойын ұпайлары	Ойын ұпайларының айырмашылығы
1А командасы	10	0	20	916 – 801	+ 115
1в командасы	8	2	18	857 – 788	+ 69
2а командасы	5	5	15	815 – 785	+ 30
3А командасы	4	6	14	825 – 837	- 12
3В командасы	3	7	13	780 – 841	- 61

D.6 Үйде және сыртта ойнау (жиынтық шот)

D.6.1 Ұпай саны бойынша ойналатын 2 ойын сериясы үшін (үйде және сыртта) 2 (екі) ойын 80 (сексен) минутқа созылатын бір ойын ретінде қарастырылуы керек.

D.6.2 Егер бірінші ойын аяқталғаннан кейін ұпай тең болса, онда қосымша уақытты ойнауға болмайды.

D.6.3 Егер екі ойынның қорытындысы бойынша жиынтық шот тең болса, онда екінші ойын шоттағы теңдікті бұзу үшін қажет болғанша 5 (бес) минуттан көп уақыт өтуі керек.

D.6.4 Серияның жеңімпазы команда болуы керек:

- Екі ойында да жеңіске жетті.
- Екінші ойын аяқталғаннан кейін, егер командалар бір ойында жеңіске жетсе, көп ұпай жинады.

D.7 Мысалдар

D.7.1 1-мысал

D.7.2 А қарсы Б-ға 80-75

Б қарсы А-ға 72-73

А командасы – серия жеңімпазы (екі ойынның жеңімпазы)

D.7.3 2-мысал

А қарсы Б-ға 80-75

Б қарсы А-ға 73-72

А командасы – серияның жеңімпазы (жиынтық шот 152-148)

D.7.3 3-мысал

А қарсы Б-ға 80-80

Б қарсы А-ға 92-85

В командасы – серияның жеңімпазы (жиынтық шот 165-172). Бірінші ойында қосымша уақыт өткізілмейді.

D.7.4 4-мысал

А қарсы Б-ға 80-85

Б қарсы А-ға 75-75

В командасы – серияның жеңімпазы (жиынтық шот 155-160). Екінші ойында қосымша уақыт өткізілмейді.

D.7.5 5-мысал



А қарсы Б-ға 83-81

Б қарсы А-ға 79-77

Жиынтық шот 160-160. Екінші ойынның қосымша уақытынан

кейін: В VS А 95-88

В командасы – серияның жеңімпазы (жиынтық шот 171-176).

D.7.6 6-мысал

А қарсы Б-ға 76-76

Б қарсы А-ға 84-84

Жиынтық шот 160-160. Екінші ойынның қосымша уақытынан кейін:

Б қарсы А-ға 94-91

В командасы – серияның жеңімпазы (жиынтық шот 167-170).

Е ҚОСЫМШАСЫ – МЕДИА-ТАЙМ-АУТТАР

Е.1 Анықтама

Жарысты өткізетін ұйым медиа-тайм-ауттарды пайдалану керек пе, егер қажет болса, қанша уақытқа созылатындығын (60, 75, 90 немесе 100 секунд) өз бетінше шеше алады.

Е.2 Ереже

Е.2.1 Әр ширекте әдеттегі тайм-ауттардан басқа 1 медиа-тайм-аутқа рұқсат етіледі. Қосымша уақыттағы медиа-тайм-ауттарға рұқсат етілмейді.

Е.2.2 Әр ширектегі бірінші тайм-аут (командалық немесе медиа-) 60, 75, 90 немесе 100 секундқа созылуы керек.

Е.2.3 Ширектегі барлық басқа тайм-ауттардың ұзақтығы 60 секунд болуы керек.

Е.2.4 Екі команда да бірінші жартыжылдықта 2 тайм-аутқа, екінші жартысында 3 тайм-аутқа ие болуы керек.

Бұл тайм-ауттар ойын барысында кез келген уақытта талап етілуі мүмкін және ұзақтығы мынадай болуы мүмкін:

- 60, 75, 90 немесе 100 секунд, егер тайм-аут медиа - тайм-аут ретінде қарастырылса, яғни бірінші ширекте, немесе
- 60 секунд, егер тайм-аут медиа-тайм-аут ретінде қарастырылмаса, яғни медиа-тайм-аут берілгеннен кейін командалардың кез келгенімен сұралады.

Е.3 Рәсім

Е.3.1 Медиа-тайм-аутты ширек аяқталғанға дейін 5 минут қалғанға дейін алу өте қолайлы. Алайда, бұл орын алуы керек деген кепілдік жоқ.

Е.3.2 Егер командалардың ешқайсысы ширек аяқталғанға дейін 5 минут қалғанға дейін тайм-аутты қажет етпесе, онда доп ойыннан шығып қалып, ойын сағаты тоқтаған кезде медиа-тайм-аут бірінші мүмкіндікте берілуі керек. Бұл тайм-аут командалардың ешқайсысына жазылмауы керек.

Е.3.3 Егер кез-келген командаға ширек аяқталғанға дейін 5 минут қалғанға дейін тайм-аут берілсе, берілген тайм-аут медиа-тайм-аут ретінде пайдаланылуы керек.



Бұл тайм-аут бір уақытта медиа - тайм-аут және оны сұраған команда үшін тайм-аут ретінде қарастырылуы керек.

- E.3.4 Осы рәсімге сәйкес әрбір ширекте кемінде 1 тайм-аут және бірінші жартысында 6 тайм-ауттан артық емес, сондай-ақ екінші жартысында 8 тайм-ауттан артық болмауы мүмкін.

Қосымша F – Жүйе ЖЕДЕЛ БЕЙНЕ ҚАЙТАЛАУ (IRS)

F.1 Анықтама

Бейнені жедел қайталау жүйесін (IRS) қарау – төрешілер бекітілген бейне технологиясының экранында ойын жағдайларын көру арқылы олардың шешімдерін тексеру үшін қолданатын жұмыс әдісі.

F.2 Рәсім

- F.2.1 Төрешілерге дейін IRS жүйесін пайдалануға рұқсат етіледі аға төреші осы Қосымшада берілген шектеулерді ескере отырып, хаттамаға қол қойды.
- F.2.2 IRC-ты көріп шығу төрешілер IRS қарайтын жағдай орын алғаннан кейін кез келген себеппен ойынды тоқтатқан кезде жүзеге асырылуы керек.
- F.2.3 IRS пайдалану үшін келесі процедура қолданылуы керек:
- Аға төреші ойын алдында IRS жабдығын, егер бар болса, мақұлдауы керек.
 - Аға төреші көріп шығуды пайдалану керек пе, жоқ па деген шешім қабылдайды.
 - Егер төрешілердің шешімі көріп шығудың мәні болса, онда бастапқы шешімді төрешілер алаңда көрсетуі керек.
 - Басқа төрешілерден, төреші-хатшылардан, комиссардан (егер бар болса) барлық ақпаратты жинағаннан кейін, Аға төреші көріп шығуды мүмкіндігінше жылдам бастап кетуі керек.
 - Көріп шығуға аға төреші және кем дегенде бір төреші (ысқырық берген) қатысуы керек. Егер аға төреші ысқырық берсе, ол бірге көріп шығу үшін төрешілердің бірін таңдауы керек.
 - Көру кезінде аға төреші ешқандай заңсыз тұлғалардың IRS мониторуна қол жеткізе алмауын қамтамасыз етуі керек.
 - Қарау тайм-ауттар немесе ауыстырулар өткізілгенге дейін, ойындағы үзіліс басталғанға дейін немесе ойын қайта басталғанға дейін жүзеге асырылуы тиіс.
 - Егер тайм-аут басталса немесе ауыстыру орын алса, төрешілер көру қажеттілігін анықтаған кезде, тайм-аут және кез келген ауыстырулар соңғы шешім шығарылғанға дейін жойылуы керек.
 - Соңғы шешімнен кейін екі бас бапкер да тайм-аут сұрауы немесе тайм-аут сұрауынан бас тартуы мүмкін немесе кез келген ойыншы ауыстыруды сұрай алады.
 - Қарап шыққаннан кейін, ысқырық берген төреші соңғы шешімді көрсетуі керек және ойын сәйкесінше қайта басталуы керек.
 - төрешінің (Төрешілердің) бастапқы шешімі, егер қарау төрешілерге түзетуге нақты және сенімді көрнекі дәлел келтірсе ғана түзетілуі мүмкін.

F.3 Ереже



Келесі ойын жағдайларын көруге болады:

F.3.1 Ширек немесе қосымша уақыт аяқталғаннан кейін:

- доп сәтті лақтырылған кезде ширек немесе қосымша уақыттың аяқталуы туралы ойын сағаттарының сигналы шыққанға дейін босатылды ма.
- ойын сағаттарында қанша уақыт екені көрсетілуі керек, егер:
 - Лақтыруды орындаған ойыншының шығуы бұзылды.
 - Лақтыру уақыты бұзылды.
 - 8 секундтық ереже бұзылды.
 - Ширек немесе қосымша уақыт аяқталғанға дейін бұзушылық тіркелді.

Ойындағы үзіліс IRS көргеннен кейін шешім шығарылғанға дейін басталмауы керек және кез келген қосылған ойын уақыты ширекте немесе қосымша уақыттың мерзімі аяқталды.

F.3.2 Ойын сағаттары төртінші ширекте және әр қосымша уақытта 2:00 минут немесе одан аз уақытты көрсеткенде:

- доп сәтті лақтырылған кезде лақтыруға арналған таймер сигналы шыққанға дейін босатылды ма?
 - Төрешілер ойынды көріп шығу үшін дереу тоқтатуға құқылы, доп ойыннан сәтті соққы алған кезде бұрын босатылды ма лақтыру үшін таймер сигналы естілді.
 - Төрешілер қарау қажеттілігін анықтауы керек және кез-келген себеппен төрешілер ойынның бірінші аялдамасында қарауы керек.
- фол лақтыру жағдайынан тыс жасалған кезде
 - ойын сағаттарында немесе лақтыру таймерінде уақыт бітті ме,
 - лақтыру ереже бұзушылықты лақтыруды орындаған ойыншы қарсыласы жасаған кезде басталды ма, немесе
 - ереже бұзушылықты лақтыруды орындаған ойыншының серіктесі жасаған кезде доп ойыншының қолында (қолдарында) болды ма.
- доп салуға кедергіні бұзушылық немесе допқа кедергі дұрыс тіркелді ме.

Көру соққыға немесе допқа кедергі қате жазылғанын растаған кезде, ойын жалғасуы былайша жалғасуы керек, егер ысқырықтан кейін:

- Доп себетке дұрыс түссе салынған доп есепке алыну тиіс және қорғаға команда алдыңғы сызықтан доп салуға құқылы болуы тиіс.
- Кез келген команданың ойыншысы допқа дереу және айқын бақылау орнатады, бұл команда ысқырық кезінде доп тұрған жерге жақын жерден лақтыруға құқылы болуы керек.
- Командалардың ешқайсысы допқа дереу және айқын бақылау орнатпайды, даулы лақтыру жағдайы орын алады.
- допты сыртқа шығарған ойыншыны анықтау үшін.

F.3.3 Ойын барысында кез келген уақытта,

- доп ойыннан сәтті соғылған кезде 2 немесе 3 ұпайлық соққылар аймағынан лақтырылды ма
 - Төрешілер ойынды көріп шығу үшін дереу тоқтатуға құқылы, доп ойында сәтті соғылған кезде 2 немесе 3 ұпайлы доп салу аймақтарынан салынды ма.
 - төрешілер көріп шығу қажеттілігін анықтауы керек, көріп шығу төрешілер ойынды кез келген себеппен бірінші рет тоқтатқан кезде жүзеге асырылуы керек.

- 2 немесе 3 айып добын лақтыру сәтсіз лақтыруды орындаған ойыншыға қателік жасағаннан кейін берілуі керек.
- жеке, спорттық емес немесе дисквалификациялық бұзушылық осындай бұзушылық өлшемшарттарына сәйкес келе ме, әлде жаза күшейтілуі немесе жұмсартылуы керек пе, әлде бұзушылық техникалық деп саналуы керек.
- ойын сағаты немесе лақтыру таймері дұрыс жұмыс істемегеннен кейін, сағат немесе таймер қанша уақытқа түзетілуі керек.
- айып добын (айып доптарын) лақтыруды (лақтыруларды) орындауы керек ойыншының дұрыстығын анықтау.
- ойыншылар мен команданың орындығында отыруға рұқсат етілген адамдардың кез-келген күш көрсету әрекетіне қатысуын анықтау.
 - Төрешілер кез келген зорлықты немесе ықтимал күш көрсетуді көру үшін ойынды дереу тоқтатуға құқылы.
 - Төрешілер кез келген себеппен ойынның бірінші аялдмасында зорлық немесе ықтимал күш көрсету әрекетінен кейін жүзеге асыру.

F.4 Бас бапкердің челленджі

- F.4.1 Жедел бейне қайталау жүйесі (IRS) қолданылатын барлық ойындарда бас бапкер бас бапкердің челленджін сұрай алады, яғни аға төрешіден IRS көмегімен ойын жағдайын көріп шығу үшін олардың шешімін тексеруді сұрай алады.
- F.4.2 Бас бапкердің челленджі үшін мына рәсімдер қолданылуы тиіс:
- Бас бапкер челлендж сәтті болған, болмағанына қарамастан, бас бапкердің бір ғана челленджін сұрай алады.
 - Челлендждің мәні F. 3 қосымшасындағы тек ойын жағдайлары болуы мүмкін
 - F. 3 қосымшасының уақыт шектеулері қолданылмайды. Бас бапкер ойында челленджі кез келген уақытта сұрала алады.
 - Челленджді сұрайтын бас бапкер жақын маңдағы Төрешімен визуалды байланыс орнатып, бас бапкердің челленджі туралы нақты мәлімдеме жасауы керек. Ол ағылшын тілінде "челлендж" деп дауыстап айтуы керек және сол уақытта бас бапкердің челлендж қимылын көрсетуі керек (қолдарымен тіктөртбұрыш салу). Сұрау түпкілікті болуы керек және өзгертілмейді.
 - Бас бапкер челленджді сұрауы керек және көріп шығу шешім қабылдаған соң, Төреші бірінші рет ойынды тоқтатқан кезден кешіктірмей ойынды қайта көріп шығу жүзеге асырылуы тиіс.
 - Егер ойын тоқтаусыз жалғасатын болса, төрешілер егер командалардың ешқайсысы қолайсыз жағдайға тап болмаса, бас бапкердің өтінішін көргенде ойынды дереу тоқтатуға құқылы.
 - Бас бапкер жақын маңдағы төрешінің назарын көріп шығатын жағдайға аудартады.
 - Төреші хатшыға № 58 қимылмен бас бапкерге челлендж берілгенін көрсетуі тиіс.
 - Көру кезінде ойыншылар алаңда қалуы керек.
 - Егер көру дауласатын шешімнің сұрау салған команданың пайдасына қарай жасалғанын растаса, бастапқы шешім өзгертілуі тиіс.

- Егер көру дауласатын шешімнің сұрау салған команданың пайдасына қарай болмайтынын растаса, бастапқы шешім өз күшінде қалады.
- төрешілер көру ережесіне ұқсас рәсімді қолдануы керек.
- төрешілер көрудің түпкілікті шешімін көрсеткен соң ойын әрі қарай қайта жалғастырылады.

ЕРЕЖЕЛЕР МЕН ОЙЫН РӘСІМДЕРІНІҢ СОҢЫ